

# Les Tunneliers Squats

(Version sans figurines)

Les tunneliers sont déployés sur leur bord de table avant la bataille, au même moment que les vaisseaux spatiaux, ils n'interviennent pas directement dans le jeu.

Les unités qu'ils transportent ne sont pas déployées sur la table avant qu'ils émergent.

Notez les coordonnées où vous voulez qu'ils émergent, de la même façon que vous notez celles de vos zones de largage.

Vous devez aussi noter secrètement au début de quel tour ils feront surface.

Au premier tour, ils ne peuvent apparaître que dans le 1<sup>er</sup> tiers de table en partant du bord de table du joueur ayant les tunneliers, au second tour dans les 2 tiers et à partir du troisième tour sur toute la table.

Les unités transportées par Tunnelier sont placés en début de tour, avant le jet de stratégie.

Il n'y a pas de déviation mais si, toutefois, ils émergent sous les pieds de n'importe quel type d'unité (amie ou ennemie) ou dans une zone de contrôle ennemie, le point d'arrivée est placé par l'adversaire dans la zone dégagée la plus proche pouvant la recevoir, toutefois, dans ce cas la ou les formations ennemies subiront un pion d'impact.

Les unités transportées par Tunnelier sont toutes placées à 15cm maximum du point d'arrivée tout en restant en formation.

La formation pourra agir lors de ce tour normalement.

**Coût** : 5pts par unité et gratuit pour les Berserkers.

# Les Tunneliers Squats

(Version avec figurines)

Les tunneliers sont une amélioration pour les formations suivantes :

Confrérie de guerriers, confrérie de Berserkers, batterie tonnerre.

Ils peuvent être pris selon le tableau suivant :

<b>Nombre de places requises</b>	<b>Tunneliers et prix</b> (les Berserkers paient la moitié du prix indiqué)
<b>6</b>	3 Termites (60pts).
<b>8</b>	1 Taupe (60pts) ou 4 Termites (80pts).
<b>12</b>	6 Termites (120pts) ou 1 Taupe et deux Termites (100pts).
<b>16</b>	1 Fouisseuse ou deux Taupes (120pts).

Les tunneliers sont déployés sur leur bord de table avant la bataille, au même moment que les vaisseaux spatiaux, ils n'interviennent pas directement dans le jeu tant qu'ils n'émergent pas.

Les unités qu'ils transportent ne sont pas déployées sur la table avant que ceux-ci n'apparaissent.

Notez les coordonnées (à partir de la pointe de la ou d'une des foreuses) où vous voulez qu'ils émergent, de la même façon que vous notez celles de vos zones de largage.

Vous devez aussi noter secrètement au début de quel tour ils feront surface.

Si les tunneliers apparaissent dans votre moitié de table, ils ne peuvent le faire qu'à partir du second tour.

S'ils comptent émerger dans la moitié de table ennemie, ils ne peuvent le faire qu'à partir du troisième tour.

Les tunneliers émergeant sont placés en début de tour, avant le jet de stratégie.

Il n'y a pas de déviation mais si, toutefois, ils émergent sous les pieds de n'importe quel type d'unité (amie ou ennemie) ou dans une zone de contrôle ennemie, l'unité est placée par l'adversaire dans la zone dégagée la plus proche pouvant la recevoir.

S'il y a plus d'une unité de Tunnelier qui émerge, après le placement de la première, les autres sont toutes placées à 15cm maximum de celle-ci tout en restant en formation.

Une fois les Tunneliers placés, les unités qu'ils transportent peuvent en débarquer immédiatement, toujours avant le jet de stratégie.

La formation pourra agir lors de ce tour normalement.

### **Termite**

Type -- VB

Vitesse – 15cm

Blindage -- 5+

CC : 6+

FF : -

Armes : *Foreuse (Contact) (Armes d'assaut) Macro-arme*

Notes : *Tunnelier, blindage renforcée, blindage arrière renforcé, transport (2 unités)*

### **Taupe**

Type -- EG

Vitesse – 15cm

Blindage -- 4+

CC : 5+

FF : -

Armes : *Foreuse (Contact) (Armes d'assaut) Macro-arme*

Notes : *CD2, tunnelier, blindage renforcé, blindage arrière renforcé, transport (8 unités), coups critique: La taupe est détruite.*

### **Fouisseuse**

Type -- EG

Vitesse – 15cm

Blindage -- 4+

CC : 5+

FF : -

Armes : *Foreuse (Contact) (Armes d'assaut) Macro-arme*

Notes : *CD 4, tunnelier, blindage renforcé, blindage arrière renforcé, transport (16 unités), coups critique: La fouisseuse est détruite.*