

CARTES VEHICULES

Pour Warhammer 40,000 V2

Version 1.2

De Dark Millenium et quelques White Dwarfs, par Patatovitch

Les cartes véhicules vous permettent de modifier vous-mêmes vos véhicules. Ces cartes représentent des améliorations et des variations pour des véhicules. Ces cartes représentent des améliorations et des variations pour des véhicules individuels et sont achetées avec des points, à la manière des cartes d'équipement des personnages. Les coûts de diverses modifications sont donnés sur les cartes elle-mêmes avec les règles qui les concernent et les limitations quant aux types de véhicules pouvant avoir une carte particulière. Certaines sont limitées à certaines races et ne peuvent être utilisées que par elles. [...]

Il n'y a pas de limites au nombre de cartes que vous pouvez acheter pour un véhicule. En fait, contrairement aux cartes d'équipement, elles peuvent être donc être dupliquées à l'intérieur d'une même force, vous pouvez donc, par exemple, investir des points pour acheter *Blindage renforcé* pour deux véhicules dans votre force [...]

Cependant, il ne peut pas y avoir plus d'un véhicule ayant la même combinaison de cartes de véhicules. Vous ne pouvez donc pas avoir un Land Speeder et un Predator équipés tous deux de *Turbo-propulsion* et de *Blindage renforcé*. Cette règle s'applique également aux cartes individuelles : vous ne pouvez pas avoir deux véhicules disposant seulement de *Blindage renforcé*. Il est par contre autorisé d'avoir un véhicule avec *Missile traqueur* et *Blindage renforcé*. Alors qu'un autre aura *Blindage renforcé* et *Turbo-propulsion*.

Pour presque toutes les cartes de véhicules, l'équipement ou les armes décrits sur la carte doivent être représentés d'une façon ou d'une autre sur la figurine du véhicule : des tuyaux d'échappements plus importants pour une Turbo-propulsion, des tubes de lancement pour un Missile traqueur, etc... Ces conversions sont faciles à réaliser et améliorent l'apparence de la figurine en en faisant une machine de guerre personnalisée. Les cartes véhicules sont fournies de façon à ce que vous puissiez facilement réaliser ces personnalisations dans le jeu lui-même.

POUR TOUTES LES ARMEES

FAUX.....5pts

Cette carte ne peut être prise que pour les motos. Une moto qui la reçoit se trouve dotée de lames qui tranchent les chairs des adversaires qu'elle frôle à grande vitesse. Quand une moto équipée de Faux s'apprête à effectuer une attaque éclair, sa cible doit lancer 1D6 sous son Initiative avant que l'attaque ne soit résolue. En cas d'échec (un 6 est toujours un échec), cette cible réussit son test d'Initiative ou survit à l'attaque des Faux, résolvez normalement l'attaque éclair.

BLINDAGE RENFORCE 1.....10pts

Le blindage du véhicule ou du dreadnought a été renforcé au moyen de plaques supplémentaires, de maillons de chenille et de sacs de sables arrimés à l'extérieur, cela signifie que la valeur de blindage du véhicule est augmentée de 1 sur toutes les zones à l'exception des roues et des chenilles. L'excès de poids ralentit cependant le véhicule. Sa Vitesse Réduite diminue de 2.5cm, sa Vitesse de Combat de 5 cm et sa Grande Vitesse de 10 cm.

Le mouvement des dreadnoughts et des marcheurs est diminué de 5 cm.

BLINDAGE RENFORCE 2.....15pts

L'équipage de ce véhicule a posé des plaques supplémentaires formant une seconde couche de blindage. Un véhicule avec un blindage renforcé ignore la première couche qui réussit à pénétrer son blindage. Toutes les touches suivantes pénétrant le blindage comptent normalement. Les touches réalisées par un graviton ou un shokk attack gun ne sont pas affectées par le blindage renforcé. Notez que les membres d'équipage exposés ne sont pas protégés par le blindage renforcé et sont affectés normalement.

BLINDAGE CERAMIQUE.....50pts

Les fuseurs, les multi-fuseurs et les grenades à fusion voient leur facteur de pénétration réduit de moitié.

TURBO-PROPULTION.....5pts

Cette carte n'est utilisable que par les véhicules (motos et anti-grav compris), pas par les dreadnoughts et les autres marcheurs. Le moteur a été entretenu et amélioré par le pilote, il a été entièrement réalésé et fonctionne avec un carburant enrichi qui actionne un turbopropulseur. Le turbo peut être utilisé à n'importe quel moment de la phase de mouvement afin d'augmenter la vitesse du véhicule. Effectuer un jet de dés pour déterminer le mouvement supplémentaire ainsi obtenu en multipliant le résultat du dé par 2.5cm. Vous n'êtes pas obligé d'utiliser la totalité de ce mouvement supplémentaire, sauf dans le cas où vous obtenez le maximum (respectivement 6 et 12).

Vitesse réduite : aucun changement

Vitesse de combat : +1D6x2.5cm

Grande Vitesse : +2D6x2.5cm

NEUTRA-BOUCLIER.....35pts

Un neutra-bouclier protège des attaques psychiques et fonctionne en induisant une énergie mentale négative qui repousse toute autre énergie psychique avec laquelle elle entre en contact. Chaque fois qu'un pouvoir psy est utilisé contre un véhicule ou un dreadnought ainsi équipé, jetez un dé de dispersion : si vous obtenez un "HIT", le pouvoir psy pénètre le bouclier et fonctionne normalement. Si vous obtenez une flèche, le pouvoir est réfléchi de 2D6 x 2.5cm dans la direction de la flèche, traversant les reliefs et les obstacles mais affectant la première figurine rencontrée (autre que le véhicule ou le dreadnought). Si le neutra-bouclier se trouve dans l'aire d'effet d'un pouvoir psychique, il annulera ce pouvoir sur un résultat de 4+ sur 1D6.

PROJECTEUR.....5pts

Un projecteur est très utile pour débusquer les troupes dissimulées. Lorsque vous utilisez le projecteur, placez le gabarit de 5 cm n'importe où dans la ligne de vue de votre véhicule. Toutes les figurines ennemies cachées entièrement ou partiellement couverte par le gabarit sont repérées si elles sont à l'abri d'un couvert léger (bois, buissons, etc.). Les figurines qui sont à l'abri d'un couvert solide, elles, ne sont que détectées.

DETONATEUR VORTEX50pts

Le détonateur vortex projette sur un vaste rayon un champ d'énergie réceptif aux émissions Warp des grenades Vortex et provoque leurs explosions prématurées. Si une figurine dans un rayon de 30cm tente d'utiliser une grenade Vortex détectée par le détonateur, elle explose dans la main de la figurine. Placez le gabarit d'explosion sur la figurine comme si elle avait été touchée elle-même par sa grenade vortex.

ELECTRO-COQUE.....10pts

Cette carte peut être utilisée par tous les véhicules, sauf ceux qui possèdent des servants exposés. En électrifiant l'habitacle, le véhicule est protégé des attaques au corps à corps. Toutes les figurines qui attaquent ce véhicule en corps à corps doivent d'abord vérifier si leurs armures les protègent contre les décharges électriques en réussissant un test de sauvegarde d'armure (les sauvegardes dues à des champs de force sont inefficaces). Si la figurine échoue, elle est projetée à 2.5cm en arrière et ne peut pas attaquer durant ce tour. Si elle réussit sa sauvegarde, elle peut attaquer normalement le véhicule.

VEHICULES IMPERIAUX SEULEMENT

FULGURANTS.....5pts (par arme)

De nombreux véhicules impériaux sont équipés de fulgurants comme armement auxiliaire. Grâce à la grande quantité de munitions disponible, les fulgurants montés sur ces véhicules ont moins de chances de s'enrayer, c'est pourquoi vous pouvez relancer tous les enrayerments obtenus sur le dé de tir soutenu. N'importe quel membre de l'équipage peut utiliser un fulgurant mais il ne peut, dans ce cas, pas remplir sa tâche en même temps (c'est-à-dire tirer s'il est servant, conduire, s'il est pilote, etc.). Les fantassins transportés peuvent également utiliser les fulgurants plutôt que d'utiliser leurs propres armes à travers les trappes ou les meurtrières. Les figurines faisant feu avec un fulgurant ne peuvent pas être prises comme cibles séparées par l'ennemi.

LAME DE BULLDOZER.....15pts

Cette carte ne peut être prise que par les véhicules (sauf les motos et les anti-grav), elle ne peut pas équiper les dreadnoughts ou autres marcheurs, la lame de bulldozer augmente la Force du facteur d'éperonnage de +1 et les dommages infligés par les éperonnages d'1D6. C'est une adjonction au D6 supplémentaire de bonus contre les bâtiments reçus par les véhicules possédant des béliers et équipements similaires. De plus, tous les tirs effectués contre l'avant du véhicule touchent la lame de bulldozer sur un résultat de 4+ sur 1D6. Dans ce cas, la lame ajoute +1D6 à la valeur de blindage du véhicule pour ce tour. Si la coque du véhicule est pénétrer par ce tir, la lame est automatiquement détruite et cette carte est immédiatement défaussée.

LANCE-FLAMMES LOURDS.....10pts (par arme)

Les bolters lourds sont souvent remplacés par des lance-flammes lourds sur les véhicules impériaux qui combattent dans les zones urbaines ou dans les jungles, de sorte à avoir une meilleure défense rapprochée contre les assauts d'infanterie. Cette carte vous permet de transformer vos bolters lourds pour un surcoût de 10pts par arme modifiée sur votre véhicule. Des bolters lourds jumelés peuvent être remplacés gratuitement par un seul lance-flammes lourd.

MISSILE TRAQUEUR.....30pts

Cette n'est utilisable que par les véhicules (sauf motos et anti-grav), elle ne peut pas équiper les dreadnoughts et autres marcheurs. Les missiles traqueurs sont des armes à un coup utilisées contre des cibles fortement blindées. Ils sont équipés d'un système de tir et de guidage automatiques et ne nécessitent donc pas de servant pour leur mise à feu. Le missile ne peut prendre pour cible que des véhicules, des dreadnought, des bâtiments ou autres éléments de même taille. Il touche toujours sur un résultat de 3+, sans tenir compte de la portée ou des modificateurs pour toucher, que ce soit en raison de la taille, de la vitesse, du couvert, etc. Si le missile touche, utilisez le tableau ci-dessous. Une ligne de vue est tout de même nécessaire (faq 3.45). Défausser cette carte dès sa première utilisation.

Force	Dommages	Sauvegarde	Facteur de pénétration
8	2D10	-6	8+2D10+1D6

VEHICULES SPACE MARINES SEULEMENT

COMMUNICATEUR DE COMMANDEMENT. 30pts

Cette carte est réservée aux véhicules transportant un personnage. Ce dernier peut ainsi diriger une attaque en donnant ses ordres à distance, ce qui est parfait pour les charges et les attaques éclairs. Au moment de lancer un dé pour déterminer quelle armée jouera en premier, une force Space marine incluant ce type de véhicule de commandement peut lancer 2D6 et ajouter sa valeur stratégique au meilleur résultat. Plusieurs communicateurs de commandement ne cumulent pas leurs avantages.

MUNITIONS DE RESERVE.....5pts (par arme)

Cette carte peut être jointe au bolter lourd d'un véhicule. Ainsi dotée, l'arme risque moins de s'enrayer. A chaque tour, le bolter lourd peut ignorer le premier dé d'enrayement obtenu durant un tir soutenu. Le bolter lourd avec des Munitions de réserves ne pourra donc s'enrayer que s'il obtient au moins 2dés d'enrayement dans un même tir soutenu. Notez que 2 bolters lourds ne peuvent recevoir d'une seule carte de ce type.

PACK DE RECONNAISSANCE.....20pts

Cette carte est réservée aux motos d'assauts Space marine qui grâce à leur capacité de chargement supérieure, peuvent être équipées pour accomplir des missions de reconnaissance et utiliser leur vitesse et leur manœuvrabilité afin d'ouvrir la route à leur armée. Les infos sont transmises par communicateurs au quartier général. Une force de Space

marines comprenant ce type d'unité de reconnaissance bénéficie d'un avantage tactique et ajoute +1 à sa valeur stratégique. Sur un résultat de 4+ sur 1D6, elle peut de plus forcer l'armée adverse à défausser l'une de ses cartes de stratégie. Plusieurs packs de reconnaissance ne cumulent pas leurs avantages.

VEHICULES ORKS SEULEMENT

INJECTEUR DE CARBURANT SQUIG.....5pts

Cette carte ne peut être prise que pour les véhicules orks, pas pour les dreadnoughts. Le véhicule contient un système qui injecte une dose supplémentaire de carburant squig dans le moteur, lui conférant une vitesse capable de décorner un Goff ! L'injecteur est utilisé à la fin du mouvement du véhicule et lui permet d'effectuer immédiatement un mouvement supplémentaire de 3D6 x 2.5cm droit vers l'avant. Si la distance est de 37.5cm ou plus, le véhicule commence à se disloquer : déplacez-le puis lancez 1D6 sur le tableau de dommages à la coque (ou le tableau de dommages approprié pour les motos, buggies, motochenilles).

CHAMP DE FORCE KUSTOM.....20pts

Cette carte ne peut être utilisée que par les véhicules et les dreadnoughts orks. Un champ de force kustomisé par un mékano est installé sur le véhicule ou le dreadnought. A chaque fois que le véhicule est touché, lancez 1D6 et déduisez le résultat de la Force du tir. Sur un résultat de 6, la touche est entièrement stoppée mais le générateur du champ de force surchauffe et se détruit dans le processus, infligeant une touche de F4 sur un servant déterminé au hasard.

SCRABBLA.....10pts

Cette carte peut seulement être prise par les motos de guerre ork. Le pilote de cette moto a un fidèle assistant gretchin qui est assis derrière lui. Ce gretchin téméraire est appelé skrabblla. Suivant les ordres de son maître, il se penche d'un côté ou de l'autre pour aider la moto à tourner. Une moto ainsi équipée peut rajouter +2 à son test de dérapage. Ce gretchin est extrêmement agile, il ne peut être touché par les tirs ennemis et n'a aucun effet en corps à corps.

'OOOGE XHAUSTS.....5pts

Cette carte peut seulement être prise par les motos de guerre ork. Le propriétaire de la moto a fixé une galerie d'immenses tuyaux Les Oooge Xhausts sont spécialement conçus pour faire le plus de bruit possible ! Le bruit produit est équivalent à celui d'une douzaine de canon, affolant l'adversaire qui pense être pris sous le feu ennemi et le déconcentrant. Toute unité ennemie à 30cm perd son état d'alerte à moins de réussir un test de Cd.

MOTO-X10pts

Cette carte peut seulement être prise par les motos de guerre ork. La moto de guerre est équipée d'énormes pneus et de gadgets spéciaux qui lui permettent de traverser un terrain difficile en vitesse de combat. De Plus, la moto peut tenter la traverser d'un obstacle linéaire pas plus grand que la roue avant. Lancer 1D6 sur 4+ l'obstacle et franchi avec succès, sur 1-3 elle rentre en collision avec l'obstacle.

VEHICULES ELDARS SEULEMENT

MATRICE DE VISEE CRISTALLINE.....5pts

Ce dispositif de visée et similaire à celui des Faucheurs Noirs. Il se compose de senseurs cristallins spéciaux et permet de repérer de verrouiller les cibles éventuelles en émettant des informations de tir directement transmises aux systèmes d'armement et aux casques des servants. Un véhicule ainsi équipé peut donc ouvrir le feu sur toute cible rapide sans encourir de pénalité pour toucher.

PIERRE ESPRIT.....15pts

Dans chaque Pierre Esprit réside l'âme d'un guerrier eldar défunt. Le véhicule est ainsi protégé contre les attaques psychiques et, en cas de besoin, peut y avoir recours pour remplacer un membre d'équipage. Si le véhicule subit une attaque psychique, celle-ci sera annulée sur un résultat de 6 sur 1 D6. D'autre part, si l'un de ses membres d'équipage est tué, la Pierre Esprit pourra se substituer à lui en ayant le profil d'un Gardien eldar. Si le membre d'équipage tué est touché à nouveau, les dommages seront infligés à la pierre laquelle possède 1 PV et une Endurance de 4. Un véhicule ne peut avoir qu'une Pierre Esprit et les Dreadnoughts ne peuvent pas en avoir.

BOUCLIER SPECTRAL.....15pts

La coque et constellée de minuscules ouvertures lui permettant de lâcher une substance gazeuse. Celle-ci interfère avec la longueur d'onde de l'énergie des lasers et réduit sensiblement leur puissance.

Si le véhicule est touché par une arme laser, le joueur eldar lance immédiatement 1D6 et retranche le résultat au jet de pénétration de blindage.

MOTEURS VECTORIELS.....25pts

Ce système sophistiqué de contrôle vectoriel permet aux véhicules anti-grav qui en sont équipés de réaliser d'incroyables acrobaties aériennes, même à très grande vitesse. Grâce à cette manœuvrabilité accrue, un véhicule peut évoluer sur des terrains complexes et se placer aisément de façon à aligner ses armes sur ses cibles. Les cockpits des véhicules équipés de moteurs vectoriels sont souvent équipés de dispositifs capables de compenser les effets d'accélération. Un véhicule ayant des moteurs vectoriels peut ainsi effectuer deux fois plus de virages sur l'aile que ce qui lui serait normalement autorisé. **Anti-grav seulement.**

HOLO-CHAMPS30pts

Cette carte est un champs holographique programmable, similaire à ceux que porte les arlequins eldars et les titans. Un véhicule qui en est équipé subit pendant son déplacement une diffraction de son image qui se retrouve transformée en une tornade irisée. Si le véhicule s'immobilise, son image se restabilise toutefois pour redevenir celle d'une forme solide.

Les tirs contre un véhicule équipé d'un holo-champ subissent une pénalité de -1 pour toucher tant que ce véhicule est en mouvement. Un véhicule qui s'arrête ou effectue une attaque surprise ne bénéficie plus de cet avantage. **Anti-grav seulement.**

CRIBLEURS.....30pts

Un tank antigrav est assez vulnérable aux attaques rapprochées. Pour palier à ce handicap, les eldars installent des Cribleurs sur leurs véhicules.

Les Cribleurs sont positionnés sur la coque du véhicule. Grâce aux connexions psychiques de son casque, le pilote peut déclencher une pluie de cristaux psycho-conducteurs semblables à de petites aiguilles longues de quelques millimètres. Les cribleurs tirent automatiquement avant la résolution des combats. Lancez un D6 pour chaque figurine au corps à corps avec le véhicule. Elle est touchée sur un résultat de 4+. En cas de touche, lancez un autre D6, si le résultat est supérieur ou égal à l'endurance de la cible, elle subit une blessure avec svg-2.

Les marcheurs de combat et les dreadnoughts peuvent en être équipé au double du coût normal.

HURLEURS PSYCHO-SONIQUES.....20pts

Les hurleurs psycho-sonique ne peuvent être installés que sur les Falcons et les Vypers. C'est une série de pales que la vitesse du véhicule fait résonner. Elles sont connectées à des amplificateurs psycho-soniques similaires à ceux des masques des guerriers Aspects Banshees. L'onde de choc psychique ainsi créée à l'avant du véhicule sème une panique terrible au sein des troupes ennemies qui fuit pour se mettre à couvert.

Un véhicule possédant cette carte cause la *terreur* telle qu'elle est décrite dans le livre de règles.

TOILE CRISTALLINE.....25pts (par localisation)

Une partie du véhicule est protégée par de minuscules araignées similaires à celles qui veillent sur la moelle spectrale d'un vaisseau monde. Si cette localisation est endommagée, les araignées réparent les dégâts.

Placez la Toile cristalline sur une localisation. Si le blindage y est pénétré, votre adversaire utilise le tableau suivant plutôt que le tableau des dommages habituel.

- 1-2** Les araignées spectrales arrivent à réparer tous les dégâts et le véhicule n'est pas affecté.
- 3** Les dégâts sont réparables, mais avec un délai. S'il y a une arme sur la localisation, elle ne tirera pas lors du prochain tour, pendant les réparations.
- 4-5** La toile est détruite, lancez 1D3 sur le tableau des dommages. Les touches consécutives utilisent le tableau des dommages habituels.
- 6** La toile est détruite, lancez 1D6 sur le tableau des dommages. Les touches consécutives utilisent le tableau des dommages habituels.

VEHICULES DU CHAOS SEULEMENT

BOLTER COMBINE.....+5pts par arme

Véhicule Space Marines du Chaos seulement

Le bolter combiné est l'armement standard des Terminators du Chaos. Cependant, il n'est pas rare d'en trouver sur des véhicules pour apporter une puissance de feu supplémentaire.

Tout membre d'équipage peut utiliser le bolter combiné, mais il ne peut alors pas conduire ou utiliser d'autre arme s'il le fait. Les soldats transportés peuvent utiliser le bolter combiné au lieu de leurs armes par les écoutes ou les meurtrières. Une figurine utilisant le bolter combiné ne peut pas être prise pour cible séparément. Le bolter combiné suit toutes les règles données à son sujet dans ce livre. Un Space Marine peut effectuer un Tir Rapide avec un bolter combiné si le véhicule est immobile ou à vitesse réduite.

POSSESSION DEMONIAQUE.....

.....+25% du coût du véhicule

Cette carte ne peut être choisie que pour un véhicule clos ou un dreadnought. Le véhicule n'a pas d'équipage. A la place, il est possédé par un démon. Ses écoutes sont scellées par des sorts et des runes du Chaos. Même s'il s'agit d'un transport, il ne peut plus transporter de troupes.

Le démon contrôle le véhicule et peut utiliser toutes ses armes avec une CT de 5. Si c'est un dreadnought, il combat avec une CC de 5. Les résultats de dommages indiquant que l'équipage est tué n'ont pas d'effet. Le véhicule émet une aura de pure malfaisance qui cause la terreur. Si le véhicule est détruit, le démon disparaît dans le Warp. Si l'armée du Chaos perd tous ses champions portant une marque du Chaos, le démon est alors banni en même temps que les autres démons, mettant le véhicule hors d'usage.

INFECTION DE NURGLE.....20pts

Véhicules démoniaques de Nurgle seulement

Le véhicule, infecté par la Pourriture de Nurgle, est recouvert d'un mucus dégoulinant, de membres décomposés et de tentacules. Il est comme un fruit pourri et des nurglings jouent sur sa surface boueuse.

Les valeurs de blindage de toutes les zones sont augmentés d'1 point. De plus, toute figurine attaquant le véhicule en corps à corps doit d'abord combattre les nurglings et les membres qui s'agitent. Le véhicule à 2 Attaques et une CC de 3. Si le véhicule gagne le combat, les touches sont déterminés normalement. L'infection compte comme ayant une Force de 3. Si l'attaquant gagne, il peut effectuer une seule attaque contre le véhicule de la façon normale. Les bonus dus aux attaquants multiples ne sont pas pris en compte dans les combats contre un véhicule doté de l'infection de Nurgle

DESTRUCTEUR.....25pts

Véhicules démoniaques de Khorne seulement.

Cet équipement, très apprécié des marines qui adorent le Dieu du Sang, ne peut être installé que sur des Land Raiders, Predators et Rhinos. Le véhicule est équipé de toutes sortes de pointes, lames, roues à faux, pinces et autres instruments de torture. Un véhicule équipé du Destructeur voit sa valeur d'éperonnage passer à Force 10, Dommages D20, sauvegarde -6.

De plus, toute figurine désirant attaquer le véhicule en corps à corps doit réussir un jet inférieur ou égal à son initiative sur 1D6 (un 6 est toujours un échec). Si le jet est raté, la figurine subit une touche équivalente au facteur d'éperonnage du véhicule

AMPLIFICATEUR WARP.....25pts

Véhicules démoniaques de Slaanesh seulement

Cette carte ne peut être choisie que si votre armée contient au moins une escouade de Noise Marines, et ne peut être installé que sur un Predator, Land Raider ou Rhino. Le véhicule est alors équipé pour amplifier les émotions en projetant des résonances Warp grâce à des cornes et des conduits incrustés de runes dépassant du véhicule.

Plus une créatures s'approche de l'amplificateur Warp, plus il lui est difficile de conserver sa discipline et des pensées conscientes. Les figurines ennemies dans un rayon de 45cm de l'ampli subissent une pénalité de -1 en Cd lorsqu'elles passent un test de psychologie ou de moral. Dans un rayon de 30cm, la pénalité est de -2 et elle est de -3 dans un rayon de 15cm.

FLAMMES SCINTILLANTES DU WARP.....45pts

Véhicules démoniaques de Tzeentch seulement

Le véhicule est couvert d'étranges gargouilles qui bredouillent des incantations et crachent des gerbes de feu du Warp. Le véhicule est enveloppé de flammes sorcières qui détruisent troupes et pouvoirs psychiques ennemis. Tout pouvoir psychique utilisé contre le véhicule ou une figurine dans un rayon de 7.5cm du véhicule est annulée sur un résultat de 4 ou 5 sur 1D6. Sur un 6, le pouvoir est annulé et doit être défaussé pour le reste de la partie.

Si le véhicule est attaqué en corps à corps, il inflige 1D6 touches de F4+1D6 réparties entre les figurines en contact socle à socle avec lui. Effectuez un seul jet pour la Force de toutes les touches. Chaque touche inflige une blessure avec un malus de sauvegarde de -1 pour chaque point de Force au-dessus de 3. Les figurines ennemies survivantes peuvent alors attaquer.