

LE BANEBLADE & LE SHADOWSWORD

Pour Warhammer 40 000 V2 - par Patatovitch, mise en page Brisco

Notez que le "problème" des superlourds est récurrent à Warhammer 40,000. Toujours plus gros, toujours plus grand est un vice qui ne frappe pas que les joueurs. Le studio GW s'y adonne aussi allègrement. Le premier Baneblade est décrit avec ses règles dès la fin de la V1 -WD132. Inquisitor, le magazine d'Armorcast (l'ancêtre de Forgeworld) ne pouvait évidemment que suivre avec les premiers kits de Baneblades et de Shadowswords.

En fait, personne n'a jamais compris qu'un superlourd (a fortiori un titan) n'a rien à faire sur une table de Warhammer 40,000 qui est un jeu d'escarmouche. En ces temps d'Apocalypse, tout le monde l'a oublié et Epic n'est pas prêt de sortir du placard à balais. {fin de l'aigreur}

Comme toujours avec les Citadel Journals et les Inquisitors, ces règles sont non-officielles mais ont le mérite d'exister. Notez que Ian Pickstock dans le CJ7 a proposé des profils pour ces deux superlourds impériaux mais ils sont à mon avis moins bien pensés.

En plus des règles génériques à tous les superlourds impériaux, ce document propose quatre fiches. Les deux premières correspondent aux kits "historiques" Armorcast du Baneblade et du Shadowsword et les deux dernières sont des adaptations des premières pour prendre en compte l'armement de ces tanks sur les maquettes Forgeworld actuelles.

REGLES ISSUES D'INQUISITOR N°16

Les tanks superlourds impériaux sont d'énormes machines de guerre qui tiennent plus de la forteresse mobile que du tank et sont hérissées de puissantes armes. Le Baneblade et le Shadowsword sont aussi grands que des bâtiments et sont dotés d'assez de puissance de feu pour écraser toute opposition.

MOUVEMENT

Les véhicules superlourds peuvent se traverser les murets, les haies, les débris et les tranchées sans pénalité. Les murs sont effondrés, les haies écrasées et les tranchées détruites sur 15cm.

ARC DE TIR DES TOURELLES

La combinaison unique d'un canon laser et d'un obusier en tourelle principale du Baneblade nécessite quelques règles spéciales. Ces deux armes ne sont pas jumelés mais il y a une restriction dans l'arc de tir. Le canon laser et l'obusier doivent tirer sur des cibles qui sont dans un arc de tir de 45°. La cible de la première arme est située sur la médiatrice de l'arc de tir. La seconde doit choisir sa cible dans cet angle.

PSYCHOLOGIE

Les superlourds provoquent la terreur comme décrit dans la section psychologie du livre de règles.

LES CARTES VEHICULES

Les superlourds sont si grands que l'ajout d'équipement demande beaucoup plus de temps, de travail et de matériaux que pour un véhicule normal. Les cartes d'équipement de véhicules coûtent donc sensiblement plus chers.

Blindage céramique	50pts
Blindage renforcé 1 [Ablative amour]	45pts
Blindage renforcé 2 [VB+1]	50pts
Détonateur Vortex	50pts
Electro-coque	20pts
Fulgurants	non disponible
Lame de bulldozer	45pts
Lance-flammes lourd	10pts
Missile traqueur	30pts
Neutra-bouclier	35pts
Projecteur	5pts
Turbo-propulsion	non disponible

CHEF DE CHAR

Pour garantir efficacité au combat des superlourds, ces derniers sont commandés par un chef de char qui occupe la tourelle principale d'où il a une vision panoramique du champ de bataille. De cette position, il dirige les tirs du tank, avise des menaces potentielles et coordonne l'équipage.

Règles du chef de char

Le chef de char peut diriger les tirs du tank sur une cible en particulier. Toutes les armes tirant sur cette dernière bénéficie d'un +1 pour toucher. Le chef de char ne peut utiliser une arme du tank que si son servent est tué. Il utilise alors sa propre CT mais ne peut plus diriger les tirs du tank, même pour sa propre arme.

AJOUTS A LA SECTION APPUI DE LA LISTE D'ARMEE DE LA GARDE IMPERIALE

BANEBLADE.....400pts
Une armée de la Garde Impériale peut inclure des Baneblades. Un Baneblade comprend un équipage de 9 gardes impériaux et un chef de char. Tous portent un gilet pare-balles et un pistolet laser.

SHADOWSWORD.....350pts
Une armée de la Garde Impériale peut inclure des Shadowswords. Un Shadowsword comprend un équipage de 8 gardes impériaux et un chef de char. Tous portent un gilet pare-balles et un pistolet laser.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Garde	10	3	3	3	3	1	3	1	7
Chef de char	10	4	4	4	4	1	4	1	8

Dans le Citadel Journal 7, il est proposé que les équipages des tanks superlourds aient accès à l'armure carapace pour un surcoût de 3 points par figurine. C'est rigolo mais ça ne sert presque à rien.

BANEBLADE

Version Armorcast - Inquisiteur N°16 - Traduction: Patatovitch

PROFIL DU VEHICULE

MOUVEMENT :

VITESSE REDUITE : 10 cm
 VITESSE DE COMBAT : 20 cm
 GRANDE VITESSE : 30 cm
 TYPE : À CHENILLE / SUPER LOURD

EPERONNAGE :

FORCE : 10
 DOMMAGES : D20
 SAUVEGARDE : -6

EQUIPAGE :

1 CHEF DE CHAR GARDE IMPÉRIAL
 1 PILOTE GARDE IMPÉRIAL
 2 SERVANTS GARDES IMPÉRIAUX ARMES DE COQUE
 4 SERVANTS GARDES IMPÉRIAUX ARMES LATÉRALES
 (2 pour les canon lasers, 2 pour les bolters)
 2 SERVANTS GARDES IMPÉRIAUX EN TOURELLES

ARMEMENTS :

Un **obusier** et un **canon laser** monté en tourelle dotés de viseurs et d'un arc de tir de 360° (les deux armes doivent tirer dans le même arc de 45°). Sur la coque, un **obusier** et un **bolter lourd** dotés de viseurs et d'un arc de tir de 90° vers l'avant. Sur chacun des deux supports d'armes latéraux, un **canon laser** avec viseur et un arc de tir de 180° orienté sur le coté et trois **bolters** couvrant chacun 60° de l'arc de tir du canon laser. Ces bolters peuvent devenir des **bolters lourds** pour +60pts. Un Baneblade dispose d'**auto-lanceurs** alimentés en **grenades aveuglantes** ou à **fragmentation** et de **projectiles à fragmentation** (+10pts).

REGLES SPECIALES :

Cf. les règles sur les superlourds.

PROFILS DES ARMES

Arme	Portée		Pour Toucher		F	Dom.	Modif de Svg.	Facteur de Pénétration	Spécial
	Courte	Longue	Courte	Longue					
Canon laser	0-50	50-150	-	-	9	2D6	-6	3D6+9	-
Obusier standard	0-50	50-180	-	-	8	2D6	-3	3D6+8	Gabarit 5cm
Tête creuse	0-50	50-180	-	-	8	3D6	-3	4D6+8	-
Bolter lourd	0-50	50-100	-	-	5	D4	-2	D6+D4+5	Tir soutenu 2D
Bolter	0-30	30-60	+1	-	4	1	-1	D6+4	-
Auto Lanceur	15	-	-	-	-	Selon le type de grenade		-	-

COUT 400 points



D6	Localisation	Blindage	
		Avant	Latéral / Arrière
1	Chenille*	19	19
2-3	Coque	24	22
4	Support de flanc*	20	20
5-6	Tourelle	25	25

* Plus proche

D6 Tableau des dommages aux chenilles

1-3 La chenille est endommagée mais continue de fonctionner. Le Baneblade ne peut se déplacer qu'à vitesse réduite pour le reste de la partie.

4-6 La chenille est arrachée. Le Baneblade se déplace hors de contrôle le tour suivant puis s'immobilise pour le reste de la partie.

D6 Tableau des dommages à la coque

1 Le bolter lourd de coque est détruit et ne peut plus tirer pour le reste de la partie.

2 L'obusier de coque est détruit et ne peut plus tirer pour le reste de la partie.

3-4 Une vaste explosion éventre le compartiment de l'équipage. Lancez 1D6 pour chaque figurine à bord : elle est tuée sur 5+.

5 Le moteur du Baneblade explose en tuant l'équipage. Le véhicule est orienté dans une direction aléatoire par le souffle. Il ne peut plus se déplacer de la partie.

6 Le magasin de munitions explose. Le Baneblade est détruit et toutes les figurines se trouvant dans un rayon de 17,5 cm subissent 1D6 touches de F10 avec un modificateur de sauvegarde de -3.

D6 Tableau des dommages aux supports de flanc

1 Le système d'alimentation en munitions des bolters de ce support est détruit. Les bolters ne peuvent plus tirer de la partie.

2

3 Le canon laser est endommagé et ne peut tirer que si vous obtenez un 4 ou plus sur 1D6. Le canon laser est détruit ne peut tirer pour le reste de la partie.

4-5 Le tir ricoche dans la tourelle. Le canon laser et les bolters sont détruits. Lancez 1D6 pour chaque servent de la tourelle : sur résultat de 4, 5 ou 6, il est tué.

6

Une importante explosion éventre le support de flanc. Les deux servants sont tués et les armes sont détruites. Lancez 1D6 pour déterminer si la coque est affectée. Sur un 4, 5 ou 6, faites un jet de dé sur le tableau de dommages à la coque pour déterminer les effets de l'explosion secondaire.

D6 Tableau des dommages à la tourelle

1 Le canon laser est endommagé et ne peut tirer que si vous obtenez un 4 ou plus sur 1D6.

2 L'obusier est endommagé et ne peut tirer que si vous obtenez un 4 ou plus sur 1D6.

3

La tourelle est faussée et ne peut plus tourner. L'obusier ne peut tirer que sur les cibles directement face à lui dans la direction où il est bloqué. Le servent du canon laser est tué et si sa place n'est pas prise par un autre membre d'équipage, le canon laser ne peut plus tirer.

4

Le servent de l'obusier est tué. A moins que sa place ne soit prise par un autre membre d'équipage, l'obusier ne peut plus tirer.

5-6

Les munitions stockées dans la tourelle explosent et le Baneblade est complètement détruit. L'équipage est tué et la tourelle, soufflée par l'explosion, est éjectée sur 2D6 x 2.5cm avant de s'écraser. Tout ce qui se trouve au point de chute subit 1D6 touches de Force 9 avec un malus de -6 à la sauvegarde.

SHADOWSWORD

Version Armorcast - Traduction : Patatovitch

PROFIL DU VEHICULE

MOUVEMENT :

VITESSE REDUITE : 10 cm
 VITESSE DE COMBAT : 20 cm
 GRANDE VITESSE : 30 cm
 TYPE : À CHENILLE / SUPER LOURD



EPERONNAGE :

FORCE : 10
 DOMMAGES : D20
 SAUVEGARDE : -6

EQUIPAGE :

1 CHEF DE CHAR
 1 PILOTE GARDE IMPERIAL
 3 SERVANTS GARDES IMPERIAUX DES ARMES DE COQUE
 4 SERVANTS GARDES IMPERIAUX DES ARMES LATERALES
 (2 pour les canons laser, 2 pour les bolters)

ARMEMENTS :

Un **canon Volcano** monté sur la coque avec viseur. Il ne peut tirer que sur les cible directement en face de lui. Sur la coque également, un **bolter lourd** doté d'un viseur et d'un arc de tir de 360° ainsi qu'un **bolter** avec viseur et un arc de tir de 90°. Sur chacun des deux supports d'armes latéraux, un **canon laser** avec viseur et un arc de tir de 180° orienté sur le coté et trois **bolters** couvrant chacun 60° du l'arc de tir du **canon laser**. Un Shadowword dispose d'**auto-lanceurs** alimentés en **grenades aveuglantes** ou à **fragmentation** et de **projectiles à fragmentation** (+10pts).

REGLES SPECIALES :

Cf. les règles sur les superlourds.

PROFILS DES ARMES

Arme	Portée		Pour Toucher		F	Dom.	Modif de Svg.	Facteur de Pénétration	Spécial
	Courte	Longue	Courte	Longue					
Canon volcano									Gabarit 7,5cm
Effet primaire	0-50	50-240	-	-	10	5+D10	-6	D6+D10+5	Trou du gabarit
Effet secondaire	0-50	50-240	-	-	6	D10	-3	D6+D10+6	reste du gabarit
Canon laser	0-50	50-150	-	-	9	2D6	-6	3D6+9	-
Bolter	0-30	30-60	+1	-	4	1	-1	D6+4	-
Bolter lourd	0-50	50-100	-	-	5	D4	-2	D6+D4+5	Tir soutenu 2D
Auto Lanceur	15	-	-	-	-	Selon le type de grenade		-	-

COUT 350 points

D6	Localisation	Blindage	
		Avant	Latéral / Arrière
1	Chenille*	19	19
2-4	Coque	24	22
5	Support de flanc*	20	20
6	Canon Volcano	22	18

* Plus proche

D6 Tableau des dommages aux chenilles

- 1-3** La chenille est endommagée mais continue à fonctionner. Le Shadowword ne peut plus se déplacer qu'à vitesse réduite pour le reste de la partie.
- 4-6** Une chenille est arrachée. Le Shadowword se déplace hors de contrôle lors du tour suivant puis s'immobilise pour le reste de la partie.

D6 Tableau des dommages à la coque

- 1** Le bolter lourd monté sur la coque est détruit et ne peut plus tirer pour le reste de la partie.
- 2-4** Une vaste explosion éventre le compartiment de l'équipage. Lancez 1D6 pour chaque membre d'équipage sur résultat de 5 ou 6, il est tué.
- 5** Le moteur du Shadowword explose, tuant l'équipage. Le véhicule est orienté dans une direction aléatoire par le souffle. Il ne peut plus se déplacer pour le reste de la partie.
- 6** Le magasin de munitions explose. Le Shadowword est détruit et toutes les figurines à 7,5cm du tank subissent 1D6 touches de Force 10, avec un modificateur de sauvegarde de -3.

D6 Tableau des dommages aux supports de flanc

- 1** Le système d'alimentation en munitions des bolters de ce support d'armes est détruit. Les bolters ne peuvent plus tirer de la partie.
- 2** Le canon laser est endommagé et ne peut tirer que si vous obtenez un 4 ou plus sur 1D6.
- 3** Le canon laser est détruit ne peut tirer pour le reste de la partie.
- 4-5** Le tir ricoche dans la tourelle. Le canon laser et les bolters sont détruits. Lancez 1D6 pour chaque servant de la tourelle : sur résultat de 4, 5 ou 6, il est tué.
- 6** Une importante explosion éventre le support de flanc. Les deux servants sont tués et les armes sont détruites. Lancez 1D6 pour déterminer si la coque est affectée. Sur un 4, 5 ou 6, faites un jet de dé sur le tableau de dommages à la coque pour déterminer les effets de l'explosion secondaire.

D6 Tableau des dommages au canon Volcano

- 1-2** Le canon Volcano est endommagé et ne peut tirer que si vous obtenez un 4 ou plus sur 1D6.
- 3** Le servant du canon Volcano est tué. A moins que sa place ne soit prise par un autre membre d'équipage, il ne peut plus tirer.
- 4-5** Le canon Volcano est détruit et il ne peut plus tirer pour le reste de la bataille.
- 6** Le tir pénètre les batteries du canon Volcano. Toute la puissance est relâchée d'un coup et le tank expose éclairant le ciel d'un spectaculaire rayon laser. Toutes les figurines à 7,5cm du tank subissent 1D6 touches de Force 10, avec un modificateur de sauvegarde de -3. De plus, la lumière émise affecte comme une grenade à photon une zone de 3D6x2,5cm de diamètre centrée sur le tank.

BANEBLADE

Version Forge World - d'après Inquisitor N°16

PROFIL DU VEHICULE

MOUVEMENT :

VITESSE REDUITE : 10 cm
 VITESSE DE COMBAT : 20 cm
 GRANDE VITESSE : 30 cm
 TYPE : À CHENILLE / SUPER LOURD

EPERONNAGE :

FORCE : 10
 DOMMAGES : D20
 SAUVEGARDE : -6

EQUIPAGE :

1 CHEF DE CHAR GARDE IMPÉRIAL
 1 PILOTE GARDE IMPÉRIAL
 2 SERVANTS GARDES IMPÉRIAUX ARMES DE COQUE
 4 SERVANTS GARDES IMPÉRIAUX ARMES LATÉRALES
 (2 pour les canon lasers, 2 pour les bolters)
 2 SERVANTS GARDES IMPÉRIAUX EN TOURELLES



ARMEMENTS :

Un **obusier** et un **canon laser** monté en tourelle dotés de viseurs et d'un arc de tir de 360° (les deux armes doivent tirer dans le même arc de 45°). Sur la coque, un **canon Démolisseur** et deux **bolters lourds** jumelés dotés de viseurs et d'un arc de tir de 90° vers l'avant. Sur chacun des deux supports latéraux, un **canon laser** avec viseur et un arc de tir de 180° orienté sur le coté et deux **bolters lourds** jumelé avec viseur et un arc de tir de 90° sur le coté et l'avant. Un Baneblade dispose d'**auto-lanceurs** alimentés en **grenades aveuglantes** ou à **fragmentation** et de **projectiles à fragmentation** (+10pts).

REGLES SPECIALES :

Cf. les règles sur les superlourds.

PROFILS DES ARMES

Arme	Portée		Pour Toucher		F	Dom.	Modif de Svg.	Facteur de Pénétration	Spécial
	Courte	Longue	Courte	Longue					
Canon laser	0-50	50-150	-	-	9	2D6	-6	3D6+9	-
Canon démolisseur	0-30	30-60	-	-	10	2D6	-3	3D6+10	Gabarit 7,5cm
Obusier standard	0-50	50-180	-	-	8	2D6	-3	3D6+8	Gabarit 5cm
Tête creuse	0-50	50-180	-	-	8	3D6	-3	4D6+8	-
Bolter lourd	0-50	50-100	-	-	5	D4	-2	D6+D4+5	Tir soutenu 2D
Bolter	0-30	30-60	+1	-	4	1	-1	D6+4	-
Auto Lanceur	15	-	-	-	-	Selon le type de grenade		-	-

COÛT 480 points

D6	Localisation	Blindage	
		Avant	Latéral / Arrière
1	Chenille*	19	19
2-4	Coque	24	22
5	Support de flanc*	20	20
6	Tourelle	25	25

* Plus proche

D6 Tableau des dommages aux chenilles

1-3 La chenille est endommagée mais continue à fonctionner. Le Baneblade ne peut plus se déplacer qu'à vitesse réduite pour le reste de la partie.

4-6 Une chenille est arrachée. Le Baneblade se déplace hors de contrôle lors du tour suivant puis s'immobilise pour le reste de la partie.

D6 Tableau des dommages à la coque

1 Les bolters lourds jumelés montés sur la coque sont détruits et ne peuvent plus tirer de la partie.

2 Le démolisseur monté sur la coque est détruit et ne peut plus tirer pour le reste de la partie.

3-4 Une vaste explosion éventre le compartiment de l'équipage. Lancez 1D6 pour chaque membre d'équipage : sur résultat de 5 ou 6, il est tué.

5 Le moteur du Baneblade explose, tuant l'équipage. Le véhicule est orienté dans une direction aléatoire par le souffle. Il ne peut plus se déplacer pour le reste de la partie.

6 Le magasin de munitions explose. Le Baneblade est détruit et toutes les figurines se trouvant dans un rayon de 17,5cm du centre du tank subissent 1D6 touches de Force 10, avec un modificateur de sauvegarde de -3.

D6 Tableau des dommages aux supports de flanc

1 Les bolters lourds sont détruits et ne peuvent plus tirer de la partie.

2 Le canon laser est endommagé et ne peut tirer que si vous obtenez un 4 ou plus sur 1D6.

3 Le canon laser est détruit ne peut tirer pour le reste de la partie.

4-5 Le tir ricoche dans la tourelle. Le canon laser et les bolters lourds sont détruits. Lancez 1D6 pour chaque servant de la tourelle : sur résultat de 4, 5 ou 6, il est tué.

6 Une importante explosion éventre le support de flanc. Les deux servants sont tués et les armes sont détruites. Lancez 1D6 pour déterminer si la coque est affectée. Sur un 4, 5 ou 6, faites un jet de dé sur le tableau de dommages à la coque pour déterminer les effets de l'explosion secondaire.

D6 Tableau des dommages à la tourelle

1 Le canon laser est endommagé et ne peut tirer que si vous obtenez un 4 ou plus sur 1D6.

2 L'obusier est endommagé et ne peut tirer que si vous obtenez un 4 ou plus sur 1D6.

3 La tourelle est faussée et ne peut plus tourner. L'obusier ne peut tirer que sur les cibles directement face à lui dans la direction où il est bloqué. Le servant du canon laser est tué et si sa place n'est pas prise par un autre membre d'équipage, le canon laser ne peut plus tirer.

4 Le servant de l'obusier est tué. A moins que sa place ne soit prise par un autre membre d'équipage, l'obusier ne peut plus tirer.

5-6 Les munitions stockées dans la tourelle explosent et le Baneblade est complètement détruit. L'équipage est tué et la tourelle, soufflée par l'explosion, est éjectée sur 2D6 x 2.5cm avant de s'écraser. Tout ce qui se trouve au point de chute subit 1D6 touches de Force 9 avec un malus de -6 à la sauvegarde.

SHADOWSWORD

Version ForgeWorld d'après Inquisitor N°16 - Traduction : Patatovitch

PROFIL DU VEHICULE

MOUVEMENT :

VITESSE REDUITE : 10 cm
 VITESSE DE COMBAT : 20 cm
 GRANDE VITESSE : 30 cm
 TYPE : À CHENILLE / SUPER LOURD



EPERONNAGE :

FORCE : 10
 DOMMAGES : D20
 SAUVEGARDE : -6

EQUIPAGE :

1 CHEF DE CHAR
 1 PILOTE GARDE IMPERIAL
 3 SERVANTS GARDES IMPERIAUX POUR LE CANON VOLCANO
 4 SERVANTS GARDES IMPERIAUX DES ARMES LATERALES
 (2 pour les canons laser, 2 pour les bolters)

ARMEMENTS :

Un **canon Volcano** monté sur la coque avec viseur. Il ne peut tirer que sur les cible directement en face de lui. Sur chacun des deux supports d'armes latéraux, un **canon laser** avec viseur et un arc de tir de 180° orienté sur le coté et deux **bolters lourds** jumelés avec viseur et un arc de tir 90° sur le coté et sur l'avant. Un Shadowsword dispose d'**auto-lanceurs** alimentés en **grenades aveuglantes** ou à **fragmentation** et de **projectiles à fragmentation** (+10pts).

REGLES SPECIALES :

Cf. les règles sur les superlourds.

PROFILS DES ARMES

Arme	Portée		Pour Toucher		F	Dom.	Modif de Svg.	Facteur de Pénétration	Spécial
	Courte	Longue	Courte	Longue					
Canon volcano									Gabarit 7,5cm
Effet primaire	0-50	50-240	-	-	10	5+D10	-6	D6+D10+5	Trou du gabarit
Effet secondaire	0-50	50-240	-	-	6	D10	-3	D6+D10+6	reste du gabarit
Canon laser	0-50	50-150	-	-	9	2D6	-6	3D6+9	-
Bolter	0-30	30-60	+1	-	4	1	-1	D6+4	-
Bolter lourd	0-50	50-100	-	-	5	D4	-2	D6+D4+5	Tir soutenu 2D
Auto Lanceur	15	-	-	-	-	Selon le type de grenade		-	-

COUT 380 points

D6	Localisation	Blindage	
		Avant	Latéral / Arrière
1	Chenille*	19	19
2-4	Coque	24	22
5	Support de flanc*	20	20
6	Canon Volcano	22	18

* Plus proche

D6 Tableau des dommages aux chenilles

- 1-3** La chenille est endommagée mais continue à fonctionner. Le Shadowsword ne peut plus se déplacer qu'à vitesse réduite pour le reste de la partie.
- 4-6** Une chenille est arrachée. Le Shadowsword se déplace hors de contrôle lors du tour suivant puis s'immobilise pour le reste de la partie.

D6 Tableau des dommages à la coque

- 1** Le bolter lourd monté sur la coque est détruit et ne peut plus tirer pour le reste de la partie.
- 2-4** Une vaste explosion éventre le compartiment de l'équipage. Lancez 1D6 pour chaque membre d'équipage sur résultat de 5 ou 6, il est tué.
- 5** Le moteur du Shadowsword explose, tuant l'équipage. Le véhicule est orienté dans une direction aléatoire par le souffle. Il ne peut plus se déplacer pour le reste de la partie.
- 6** Le magasin de munitions explose. Le Shadowsword est détruit et toutes les figurines à 7,5cm du tank subissent 1D6 touches de Force 10, avec un modificateur de sauvegarde de -3.

D6 Tableau des dommages aux supports de flanc

- 1** Le système d'alimentation en munitions des bolters de ce support d'armes est détruit. Les bolters ne peuvent plus tirer de la partie.
- 2** Le canon laser est endommagé et ne peut tirer que si vous obtenez un 4 ou plus sur 1D6.
- 3** Le canon laser est détruit ne peut tirer pour le reste de la partie.
- 4-5** Le tir ricoche dans la tourelle. Le canon laser et les bolters sont détruits. Lancez 1D6 pour chaque servant de la tourelle : sur résultat de 4, 5 ou 6, il est tué.
- 6** Une importante explosion éventre le support de flanc. Les deux servants sont tués et les armes sont détruites. Lancez 1D6 pour déterminer si la coque est affectée. Sur un 4, 5 ou 6, faites un jet de dé sur le tableau de dommages à la coque pour déterminer les effets de l'explosion secondaire.

D6 Tableau des dommages au canon Volcano

- 1-2** Le canon Volcano est endommagé et ne peut tirer que si vous obtenez un 4 ou plus sur 1D6.
- 3** Le servant du canon Volcano est tué. A moins que sa place ne soit prise par un autre membre d'équipage, il ne peut plus tirer.
- 4-5** Le canon Volcano est détruit et il ne peut plus tirer pour le reste de la bataille.
- 6** Le tir pénètre les batteries du canon Volcano. Toute la puissance est relâchée d'un coup et le tank explose éclairant le ciel d'un spectaculaire rayon laser. Toutes les figurines à 7,5cm du tank subissent 1D6 touches de Force 10, avec un modificateur de sauvegarde de -3. De plus, la lumière émise affecte comme une grenade à photon une zone de 3D6x2,5cm de diamètre centrée sur le tank.