

Désolations des Cendres Règles des véhicules

Par Chris Ward et Stuart Witter
traduction française de Yogourt, Gaël et Skurcey
Le 6 mars 2005

Les Désolations des Cendres et les gangs qui peuvent y être trouvés ont été décrit le mois dernier dans le Necromunda Magazine, avec des idées pour convertir les véhicules de votre bande. Ce mois-ci, vous trouverez les règles pour les véhicules dans les Désolations des Cendres. Nous parlerons dans les prochaines parutions des véhicules dans une campagne. Pour le moment nous avons inclus en fin d'article le coût des différents types de véhicules et ainsi commencer à jouer tout de suite !



TYPES DE VÉHICULE

Les vastes désolations des cendres sont en tout points différentes des ruches qui parsèment sa surface. Des plaines de cendres et des dunes mouvantes couvrent la majeure partie de la planète, il existe cependant encore de larges océans et de nombreux lacs de boues toxiques, mais ils sont si visqueux qu'aucun navire ne peut y naviguer. Les désolations sont arides et paraissent sans vie, pourtant la vie y subsiste, sous la forme de créatures mutantes ou des Nomades, des habitants des huttes, ou d'autres gangs qui parcourent constamment le désert à la recherche de gisements de minerai, d'épaves abandonnées ou de convois à attaquer.

Les gangs des Désolations des Cendres utilisent une grande variété de véhicules, lorsqu'ils se déplacent à travers le désert, des simples buggies ou motos, aux marcheurs traversant les obstacles avec facilité. Il existe quatre types de véhicules : les véhicules légers, les véhicules blindés, et les véhicules lourds blindés. Ils peuvent être équipés par l'un des cinq moyens de propulsion suivants : roues, chenilles, marcheur, crawler ou aéroglisseur. Le tableau des types de véhicules illustre les différentes combinaisons possibles. Lorsque vous créez vos véhicules, votre figurine doit correspondre à l'une de ces combinaisons.

Télécharger en PDF

Version imprimable

Du mêmes auteurs

Ecrire à Skurcey

Désolations des Cendres

Règles des véhicules

Ecrire à webmaster le

Webmaster B'UFI the

Vampire Slayer

Genestealer Cult Ash

Wastes: Beasties Ecrire à

Yogourt Ash Wastes:

Journeyman Gangs

Maison Delaque Ash

Waste: Shanty Town

Gangs

TABLEAU DES TYPES DE VÉHICULE

	Moto	Léger	Blindé	Blindé lourd
A roues	Oui	Oui	Oui	Oui
Chenillé	Non	Non	Oui	Oui
Marcheur	Non	Oui	Oui	Oui
Crawler	Non	Non	Non	Oui
Aéroglysieur	Non	Oui	Oui	Non

Certains véhicules sont conçus pour transporter plusieurs figurines, d'autres juste conçus pour le conducteur. Un véhicule peut être décrit comme :

- ▶ Véhicule une seule place, il ne peut transporter que son conducteur ;
- ▶ Véhicule 5 places, il peut transporter 5 personnes incluant le conducteur ;
- ▶ Véhicule de transport, il peut transporter un gang entier.

Pour le moment il est seulement important de savoir que ces types de véhicules existent, les règles d'achat des véhicules seront décrites plus tard.

Le facteur le plus important pour décider quel type de véhicule le gang possède est très simple, il doit être représenté par une figurine WYSIWYG (what you see is what you get). Si vous ne possédez pas le figurine représentant le véhicule, alors fabriquez la. Il n'y a aucune exception. Même si les deux joueurs sont d'accord pour utiliser des gabarits en cartons représentant les véhicules, vous ne devez pas le faire..jamais ! C'est mal ! Si vous le faites le plaisir de jeu n'y sera qu'à moitié. (Passage inutile ;) non ?)



À ROUE : Ce sont les véhicules les plus courants dans les Désolations des Cendres. Ils sont simples à entretenir et facile à conduire. Aucune règle spéciale ne s'applique à ceux-ci.

CHENILLES : Les véhicules chenillés peuvent être très utile dans le désert. Ils peuvent facilement passer là où des véhicules à roues s'embourberaient, et ils peuvent facilement évoluer en terrain difficile. Cependant, ils sont plus durs à entretenir et sont plus lents. Les véhicules chenillés sont toujours fortement blindés, la nature même des chenilles les rend très difficile à endommager . Les véhicules chenillés peuvent se déplacer sans pénalité dans les terrains difficiles, et peuvent se déplacer sur les terrains très difficiles avec la pénalité normale des terrains difficiles.

MARCHEURS : Les marcheurs sont un cauchemar technologique : difficiles à réparer, presque impossible de trouver des pièces de rechanges et difficile à piloter. Ils sont néanmoins utiles sur les terrains inégaux, et ils peuvent passer sans aucun problème sur les terrains difficiles. Les marcheurs peuvent donc se déplacer sans aucune pénalités en terrain difficile et très difficile, il peut également traverser les obstacles suivant la taille de la figurine. Voir les règles des types de terrain pour plus de détails.

CRAWLER : Les Crawlers sont de gigantesques plateformes avançant lentement, écrasant tout sur leur passage. De nombreuses règles spéciales s'appliquent aux Crawlers. Lisez les pour voir comment ces capacités spéciales entrent en jeu.

* **1.** Les Crawlers ne se déplacent pas à la même vitesse que les autres véhicules. Mais ils se déplacent en "rampant". Les Crawlers peuvent avancer de 3ps par tour et tourner sur eux-même jusqu'à 45 degrés.

* **2.** Les Crawlers ne percutent jamais d'autres véhicules. S'il arrivait qu'ils rentrent dans un véhicule, ils le pousseraient simplement sur le côté sans causer de dommages ni au Crawler ni au véhicule accidenté.

* **3.** Les Crawlers ne subissent aucune pénalité sur les différents type de terrains. Les seuls endroits où ils ne peuvent pas passer sont au travers des bâtiments ou autre grandes structures. S'ils passent sur des obstacles tels que des barils ou des rochers, ceux-ci seront détruits, retirez les alors de la table.

* **4.** Les Crawlers peuvent faire feu ou avancer. Ils ne peuvent donc tirer que si le véhicule n'a pas avancé pendant ce tour.

* **5.** Les combattants à pied esquivent automatiquement lorsqu'un Crawler leur rentre dedans. Il n'y a aucun test d'Initiative à faire. Le mouvement qu'ils auront effectué pour l'esquive sera soustrait à leur prochaine phase de mouvement.

AÉROGLISSEURS : Les Aéroglisseurs sont de lentes plateformes qui flottent à quelques centimètres du sol. D'énormes turbines ou des réacteurs propulsent l'Aéroglisseur au dessus des cendres, des rochers des liquides ou quoi que se soit. Les Aéroglisseurs ne sont pas très populaires parmi les gangs qui errent dans les désolations : ils sont difficiles à entretenir, et demande d'énormes quantités de carburant. Ces défauts limitent généralement leur usage aux guildes de marchands

et aux équipes de prospection. Pourtant de riches Nomades ont été connus pour avoir possédé des Aéroglisseurs dans le cadre de missions inhabituelles. Les Aéroglisseurs ignorent les effets de tous les terrains, exceptés les obstacles et certains type de terrains infranchissables. Voir les règles des types de terrain pour plus de détail.

MOUVEMENT

TYPES DE TERRAIN

Dans le désert des cendres comme dans le sous-monde de la Ruche Primus, les pénalités liées aux terrains peuvent être divisées en quatre types :

- ▶ terrain découvert,
- ▶ terrain difficile,
- ▶ terrain très difficile,
- ▶ terrain infranchissable
- ▶ murs/barrières.

Terrains découverts Cette catégorie comprend les plaines, les petits monticules de cendre etc. Les terrains découverts peuvent être arpenté par les combattants à pied comme dans les Ruches. Les véhicules ne subissent aucunes pénalités en terrains découverts.

Terrains difficiles Cette catégorie comprend les pentes raides et les étendues de cendres poudreuses. Les combattants à pied s'y déplacent comme en terrain difficile du Sous Monde. Les véhicules s'y déplaçant à vitesse réduite ne subissent aucune pénalité. Les véhicules se déplaçant en vitesse de combat ou bien vitesse rapide doivent lancer 1D6 et consultez le tableau des terrains difficiles. Ajouter +1 au résultat, à moins que le conducteur réussisse un jet d'Initiative avant. Les véhicules chenillés, les aéroglisseurs, les marcheurs et les crawlers peuvent s'y déplacer sans pénalité.

Terrain très difficile Cette catégorie comprend les étendues de cendres profondes, de terre boueuse, des mares de produits chimiques gluants ou de gros rochers. Les combattants à pied s'y déplacent avec beaucoup de difficultés, au quart de leur mouvement. Les véhicules s'y déplaçant doivent faire un jet sur le tableau des terrains difficiles, à moins que le pilote réussisse un jet d'Initiative. Les véhicules chenillés peuvent se déplacer sur un terrain très difficile à vitesse réduite sans pénalité. Les Marcheurs, Aéroglisseurs et Crawlers les traversent sans aucune pénalité.

Terrain infranchissables Les terrains tels que les falaises rocheuses , les rivières de boue, et les étangs ou lacs profonds d'acide ne peuvent être traversés par aucun combattants à pied ou véhicules. Les aéroglisseurs peuvent traverser les étangs et les rivières de n'importe quelle profondeur, mais toutes les figurines tombant dans le liquide sont immédiatement hors de combat. Les bâtiments et les autres constructions humaines sont déclarées infranchissables pour les véhicules. Les combattants à pied peuvent y entrer.

Murs / Obstacles Sont inclus dans cette catégorie tous les obstacles de plus de 1ps de haut, ou qui peuvent empêcher un véhicule de passer. Les combattants à pied peuvent franchir les obstacles comme dans la ruche, à la moitié de leur mouvement. Les véhicules ne peuvent franchir les obstacles. Un peu de bon sens est requis ici, si le véhicule peut détruire l'obstacle, par exemple une barrière en bois, il peut le franchir sans effet sur son mouvement. Décidez avant la partie quels obstacles peuvent bloquer ou non vos véhicules.

TABLEAU DES TERRAINS DIFFICILES

Vitesse Réduite		Combat Rapide		Notes
Résultat du D6	-	1	1-2	<p>Le conducteur perd le contrôle du véhicule il fait un écart et de dérape violemment. Lancez un D6 pour voir dans quelle direction le véhicule fait son écart : 1-3 : il fait un écart de 45° vers la gauche ; 4-6 : il fait un écart de 45° vers la droite.</p> <p>Ensuite le véhicule avance de 1D6ps avant de s'arrêter dans une direction aléatoire. Lancez le dé de dispersion pour vérifier dans quelle direction le véhicule s'arrête. Toutes les figurines à bord du véhicule ne pourront pas tirer au prochain tour et ne pourront pas descendre du véhicule. S'il y a un combat au corps à corps dans le véhicule, il continue normalement.</p>
	1-3	2-4	3-5	<p>Le conducteur se bat avec le volant ou le guidon du véhicule, mais il perd le contrôle. Le véhicule fait un écart. Lancez un D6 pour voir dans quelle direction le véhicule fait son écart : 1-3 : il fait un écart de 45° vers la gauche ; 4-6 : il fait un écart de 45° vers la droite.</p> <p>Après l'écart le véhicule continue son mouvement normalement. Toutes les figurines à bord du véhicule ne pourront pas tirer au prochain tour, mais pourront descendre ou se battre normalement.</p>
	4+	5+	6+	<p>Le conducteur négocie parfaitement son passage, le véhicule peut se déplacer normalement.</p>

Les Marcheurs peuvent traverser un obstacle si la figurine peut le faire. De nouveau c'est au bon sens des joueurs de gérer ces situations. Les aéroglisseurs ne peuvent

pas traverser les obstacles comme ils flottent juste au dessus du sol. Les Crawlers sont des cas spéciaux. Ils peuvent avancer en détruisant tout sur leur passage grâce à leurs lourdes chenilles ou roues. Le décor détruit est retiré de la table de jeu. Souvenez-vous que les obstacles ne comprennent pas les bâtiments ou les grosses structures. Décidez avant la partie quels décors comptent comme obstacles et lesquels sont infranchissables.

DEPLACEMENT

VITESSES de DEPLACEMENT

Comme mentionné précédemment, tous les véhicules possèdent un type de propulsion qui détermine sa vitesse maximum : lente, combat ou rapide. Certains véhicules, tels que les camions lourdement blindés ou similaires, peuvent seulement se déplacer à vitesse lente, alors que les motos, quads, buggies ou semblables sont capables de se déplacer à vitesse rapide. Vérifiez la vitesse maximum de vos véhicules sur le Tableau des vitesses maximum.

Lors de votre phase de mouvement vous pouvez déplacer n'importe quel de vos véhicules qui le peut (non immobilisé ou détruit). Avant de déplacer chacun de vos véhicules vous devez décider de sa vitesse : lente, de combat, ou rapide. Vous ne pouvez pas le déplacer à une vitesse supérieure à celle que son type lui permet.

Notez que vous devez déclarer la vitesse de vos véhicules au début de son déplacement. Vous pouvez utiliser des marqueurs pour vous souvenir de la vitesse du véhicule.

TABLEAU DES VITESSES MAXIMUM

Transport	Moto	Léger	blindé	Blindé Lourd
A roues	Rapide	Rapide	Combat	Réduite
Chenillé	N/A	N/A	Combat	Réduite
Marcheur	N/A	Combat	Réduite	Réduite
Crawler	N/A	N/A	N/A	Crawl
Aéroglysieur	N/A	Réduite	Réduite	Réduite

VITESSE REDUITE

Tous les véhicules (à l'exception des Crawlers) sont capables de se déplacer à vitesse réduite. A cette vitesse vous pouvez déplacer votre véhicule jusqu'à 6ps et effectuer jusqu'à 4 virages de 45°. Les virages peuvent être combinés entre eux, pour par exemple effectuer un 180°. Les virages peuvent être effectués à n'importe quel moment du mouvement. A vitesse réduite un véhicule peut utiliser une partie ou la totalité de son mouvement pour faire une marche arrière.

VITESSE DE COMBAT

Certains véhicules sont capables de se déplacer à vitesse de combat. A cette vitesse, vous pouvez déplacer votre véhicule jusqu'à 12ps et effectuer jusqu'à 2 virages de 45°.

VITESSE RAPIDE

Quelques véhicules, tels que les motos et les véhicules légers peuvent se déplacer à vitesse rapide. A cette vitesse les véhicules se déplacent à 12ps et peuvent effectuer jusqu'à 1 virage de 45°. Cependant ce n'est pas tout. Immédiatement après la phase de tir n'importe quel véhicule rapide peut se déplacer de 12ps en plus. Si le véhicule n'a pas été effectué de virage plus tôt il peut l'utiliser à ce moment. Cela signifie que le véhicule peut se déplacer de 12ps à 24ps et effectuer 1 virage de 45°. Notez que ce mouvement est une exception dans le déroulement du tour, et doit s'effectuer après les tirs et avant le combat au corps à corps.

TOURNER

Il est important de noter que les véhicules pivotent à partir de leur centre. Les véhicules dans des circonstances extrêmes ne sont pas obligés de tourner exactement à 45° et les combinaisons sont permises. Par exemple, lorsque vous slalomez entre des rochers ou des débris, le véhicule peut tourner une fois de 20° et ensuite de 25°, même à vitesse rapide.

VEHICULES SANS PILOTE ET HORS DE CONTROLE

Si un véhicule n'a plus de pilote, car celui ci est mis à terre, mort, hors de combat ou éjecté du véhicule ou autre le véhicule est hors de contrôle. Les véhicules hors de contrôle sont déplacés au début de la phase de mouvement, avant tous les autres mouvements.

Tout d'abord lancez un D6 pour voir dans quelle direction le véhicule se déplace :

- ▶ 1-2, le véhicule fait un écart vers la gauche ;
- ▶ 3-4, le véhicule fait une embardée tout droit ;
- ▶ 5-6, le véhicule fait un écart vers la droite

Ensuite lancez un nombre de D6 égal à la vitesse avec laquelle le véhicule s'est déplacé au dernier tour et déplacez le en ligne droite du montant total des dés. Si votre véhicule s'est déplacé à vitesse réduite il se déplacera d'1D6ps, à vitesse de combat de 2D6ps et à vitesse rapide de 3d6ps. Dès ce mouvement effectué, une moto tombe après avoir été hors de contrôle et s'immobilise pour le reste de la partie. Si un véhicule hors de contrôle à d'autres figurines à son bord, n'importe laquelle peut essayer de prendre le contrôle du véhicule sur un 4 ou plus au début de la phase de mouvement.

TRANSPORT

TRANSPORT DE COMBATTANTS Certains véhicules sont capables de transporter les membres de votre gang autres que le conducteur. Les véhicules sont séparés en

trois catégories de transport :

- ▶ une place,
- ▶ véhicules à 5 places qui peuvent transporter jusqu'à cinq combattants (conducteur y compris),
- ▶ véhicules de transport, qui peuvent transporter autant de gangers que vous avez dans votre gang.

Notez qu'entasser autant de figurines que vous le pouvez sur un véhicule, n'est pas une bonne idée, ils pourraient être blessés si le véhicule est touché. Notez aussi Notez aussi que la capacité maximale de transport d'un véhicule ne peut être dépassée à moins que des combattants ennemis aient abordés le véhicule.

DESCENDRE / MONTER D'UN VEHICULE

Les règles suivantes décrivent comment monter ou descendre de ses véhicules en marche et à l'arrêt. Les combattants ennemis souhaitant aborder les véhicules sont traités différemment voyez les règles d'Abordage pour plus de détails.

DESCENDRE DU VEHICULE

Quand un véhicule possède des figurines à son bord, elles peuvent en descendre à tout moment de la phase de mouvement. Placez simplement la figurine qui vient de descendre à côté ou à l'arrière du véhicule et elle pourra continuer son mouvement depuis cette position.

Notez qu'une figurine peut descendre soit avant ou après que le véhicule se soit déplacé, mais pas pendant son mouvement. Par exemple, un véhicule ne peut pas se déplacer de 4ps, débarquer les gangers, puis se déplacer de 6ps.

Les figurines débarquées comptent toujours comme avoir été déplacé (dans le cas de tir avec des armes Tir ou Mouvement par exemple) au tour où ils descendent.

Par contre les combattants peuvent descendre librement d'un véhicule se déplaçant à vitesse lente. Si le véhicule se déplace à vitesse de combat, les combattants débarqués doivent réussir un jet d'Initiative ou subir une touche de Force 3 et est automatiquement au tapis. Placez ce combattant dos contre sol à l'endroit où il était censé descendre, à moins que ce dernier ne puisse pas se déplacer plus loin pendant ce tour. Les figurines ne peuvent pas descendre d'un véhicule se déplaçant à vitesse rapide car c'est bien trop risqué. Une figurine ne peut pas descendre d'un véhicule le même tour ou elle y est montée.

MONTER DANS UN VEHICULE

Les figurines peuvent monter dans n'importe quel véhicule en contact avec leurs socles pendant la phase de mouvement, placez simplement cette figurine à bord du véhicule. Souvenez-vous que certains types de véhicules sont limités dans le nombre de figurines qu'ils peuvent transporter.

Les figurines peuvent monter dans un véhicule avant ou après qu'il ne se soit déplacé, mais pas pendant son déplacement (Comme vu ci-dessus). Les figurines peuvent seulement monter dans un véhicule voyageant à vitesse lente. Essayer de monter dans un véhicule se déplaçant à vitesse de combat ou à vitesse rapide est traité comme un abordage, sauf que si le jet réussit, il n'y a aucun corps à corps (bien évidemment). Voyez la section sur les abordages pour connaître la manière dont ils se déroulent. Les figurines ne peuvent pas monter dans un véhicule si dans le même tour elles sont descendues d'un véhicule.

POURSUITE

En terminant le mouvement de l'un de vos véhicules à moins de 2ps de l'arrière d'un véhicule ennemi, vous pouvez déclarer une poursuite. Vous pouvez sortir de la poursuite lors de votre phase de mouvement ou lors du mouvement spécial des véhicules rapides. Un véhicule qui en poursuit un autre ne peut pas tourner à moins que le premier véhicule tourne, aussi une poursuite ne peut être débutée si les véhicules forment un angle, le poursuivant serait semé. Une fois en position vous pouvez déplacer le véhicule poursuivant comme celui que vous poursuivez. Procédez comme ceci : Alors que votre ennemi déplace le véhicule que vous poursuivez, déplacez votre véhicule pour le garder à 2ps de celui de votre ennemi. Cependant, à chaque fois que le véhicule ennemi tourne vous devez lancer 2D6 et réussir un jet de Commandement sur le conducteur. Si vous réussissez, vous continuez de poursuivre le véhicule, sinon votre ennemi vous éjecte de sa trajectoire et vous ne pouvez plus rester à 2ps de l'arrière de son véhicule, votre mouvement s'arrête là où le véhicule ennemi tourne et il vous sème. Si vous essayez de poursuivre un véhicule plus rapide que vous, vous êtes automatiquement semé. Par exemple si vous ne pouvez vous déplacer qu'à vitesse réduite, mais que votre ennemi se déplace à 12ps, alors déplacez votre véhicule de 6ps lors de la phase de mouvement de votre adversaire en suivant son véhicule, et votre bonus de mouvement prend fin.

TIRER PENDANT UNE POURSUITE

Si le véhicule poursuivant reste en contact avec le véhicule poursuivi, ils peuvent saisir l'opportunité de se tirer dessus. Tout le monde présent sur les véhicules peut tirer sur ses ennemis pendant la phase de tir de l'ennemi tout comme pendant la sienne. Cette salve supplémentaire doit être dirigée sur les véhicules qui se poursuivent et non pas ailleurs. Le poursuivant tire avant les poursuivis. Les véhicules rapides peuvent continuer de poursuivre après la phase de tir, dans le but de rester derrière l'autre véhicule rapide.

APRES LES POURSUITES

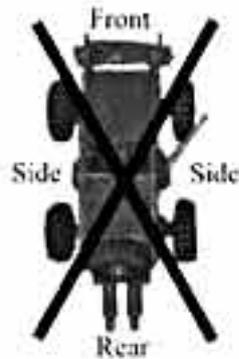
Un véhicule qui est toujours en train de poursuivre à la fin du tour de l'adversaire est libre de se déplacer comme il le souhaite lors de son tour, ou il peut continuer la poursuite. Dans le cas de tirs la vitesse du véhicule prise en compte est celle avec laquelle il poursuit. En pratique la poursuite se termine toujours pas une collision arrière « Shunt ».

EMBOUTISSEMENTS, COLLISIONS ET ACCIDENTS

Cette section contient les règles pour emboutir d'autres véhicules, les collisions avec d'autres véhicules, les types de terrains et comment écraser des figurines à pied. Foncer sur d'autres véhicules est une manière très populaire et efficace de les endommager, particulièrement si votre véhicule est plus gros et plus lourd ! Cependant, ce n'est pas entièrement sans risques, comme vous le constaterez.

Cette section se rapporte aux dommages faits aux véhicules à de nombreux endroits ; voyez la section séparée sur les dommages des véhicules pour voir quels effets les dommages font sur le véhicule.

Tous les véhicules peuvent être divisés en quatre zones : avant, arrière et deux zones latérales. Sur la plupart des véhicules ces zones seront bien déterminées, sur d'autres plus étranges vous devriez être d'accord avec vos adversaires pour déterminer où ces zones commencent et finissent avant chaque partie.



ENFONCEMENT

Des dégâts d'enfoncement sont établis juste après que les véhicules soient en contact l'un avec l'autre. En d'autres termes interrompez la phase de mouvement chaque fois que un emboutissement est effectué et appliquez les résultats immédiatement.

Faire un écart

A chaque fois qu'un véhicule essaye d'en emboutir un autre, le véhicule cible peut essayer de faire un écart de côté, excepté sur un face à face (voyez plus tard). Les véhicules peuvent également essayer de faire un écart pour éviter une collision avec un véhicule hors de contrôle.

Pour faire un écart de côté le joueur possédant le véhicule touché doit effectuer un test de Commandement avec 2D6. Si le test échoue l'emboutissement est réussi et les dégâts sont établis normalement. S'il réussit, le véhicule ciblé se décale aussi loin que nécessaire tourne à 45 ° à gauche ou à droite, le véhicule



agresseur continue alors sa route sur la distance totale de son mouvement restant. La placement du véhicule faisant un écart sera habituellement évident, toutefois dans certaines situations où les chances de faire un écart dans l'une ou l'autre direction serait apparemment égale le joueur possédant le véhicule cible pourrait choisir la manière dont son véhicule se déplace. Voyez le diagramme pour une illustration de la façon dont ceci fonctionne.

Quand un véhicule entre en contact avec un autre, la première chose à faire est de consulter les règles ci-dessous selon l'endroit où ce dernier est touché. Par exemple, si vous enfoncez un véhicule par l'arrière, c'est un shunt.

Face à face

Ici un véhicule essaye de rentrer dans un autre par l'avant. C'est de loin la manière la plus dangereuse d'en emboutir un autre et qui finit souvent avec des dégâts sérieux aux deux véhicules.



Si un joueur fait un face à face avec un autre, on ne permet pas à la cible de faire un écart ; au lieu de cela les deux joueurs doivent secrètement placer les dé s(D6) (par exemple derrière leur main ou sous une tasse), en indiquant de quelle manière ils feront un écart :

- ▶ 1-2 est un écart de 45° vers la gauche,
- ▶ 3-4 droit devant,
- ▶ 5-6 est un écart de 45° vers la droite.

Les deux joueurs doivent alors indiquer leurs résultats en même temps, et tournent leurs véhicules de 45° dans la direction qu'ils ont indiqué. S'ils tournent les deux véhicules de la même manière (c'est à dire qu'ils se font toujours face) , ils prennent tout deux 1D6 de dégâts. De plus, les deux véhicules doivent lancer un 4+ ou être immobilisés pour le reste de la partie en plus de tous les autres résultats de dommages. Si les véhicules tournent dans différentes directions alors l'attaquant se déplace de son mouvement restant, et le véhicule cible fait son écart.

Shunt(Par derrière)

Un shunt est un choc où l'avant du véhicule de l'agresseur frappe l'arrière d'un autre véhicule. Un shunt n'inflige qu'une touche sur le véhicule cible, et aucun dégâts n'est infligé au véhicule attaquant. Cependant, notez que les motos impliquées dans un shunt n'infligent pas de dégâts à de plus grandes cibles qu'elles (c.-à-d. sauf aux autres motos), et subissent 1D3 touches (au lieu de 1) quand celui qui fonce sur une moto par derrière est un plus grand véhicule.



T-bone(de côté)

Un T-bone est un emboutissement où l'avant de l'attaquant enfonce le côté du véhicule cible. Un T-Bone inflige 1D3 touches au véhicule cible et 1 touche à l'agresseur. Cependant, notez que les motos impliquées dans un t-bone n'infligent aucun dommage à de plus grands véhicules qu'elles, et de plus grands véhicules enfonçant des motos de côté ne subissent aucuns dégâts. Rappelez-vous les règles sur les véhicules blindés en établissant les dommages.

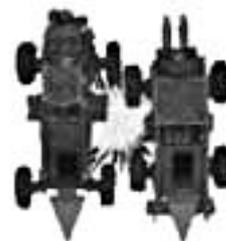


Rakes et Sideswipes

Les rakes et les sideswipes peuvent être exécutés lorsque un véhicule passe à côté d'un autre. Quand les deux véhicules se déplacent dans la même direction c'est un Sideswipe et quand ils se déplacent dans des directions opposées c'est un Rake. De toutes autres manières la manoeuvre est traitée comme un emboutissement et toutes les règles s'appliquant a ceux-ci s'appliquent aux rakes et des sideswipes.

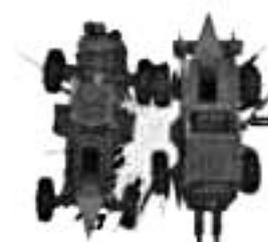
Sideswipe

Ce sont les moins efficaces des emboutissements. Un sideswipe est exécuté quand un véhicule se trouve à moins de 2ps à côté d'un véhicule ennemi et qu'ils se déplacent tout deux dans la même direction. Chaque joueur doit lancer un D6. Sur un 4+ l'adversaire prend 1 touche. Tout véhicule qui prend une touche fait un écart loin de la collision. Il n'y a pas besoin de faire un jet pour connaître la direction de l'écart. Les motos impliquées dans un sideswipe avec un autre type de véhicule sont affectées normalement, bien que l'autre véhicule ne prenne aucun dommage et ne fasse pas d'écart.



Rake

Exécuter un rake n'est fait pas pour les cardiaques, car les dommages infligés peuvent être vraiment terrifiants. 1D3 touches sont infligées aux deux véhicules et ils doivent effectuer un écart pour s'éloigner du lieu où l'impact s'est produit, ne jetez pas les des pour connaître la direction de l'écart. Si une moto est impliquée dans un rake avec un des autres types de véhicule, elle est affectée normalement mais l'autre véhicule prend 1D3-1 touches au lieu du 1D3 habituel et ne fait pas un écart.



Valeurs D'Armure

Les véhicules blindés infligent +1 touche à leur cible à chaque fois qu'ils emboutissent un autre véhicule (mais pas quand ils sont emboutis). De plus, quand des véhicules blindés sont heurtés par une attaque, ils reçoivent une sauvegarde de 6+ pour chaque touche reçue. Ils obtiennent cette sauvegarde qu'ils soient emboutis ou qu'ils emboutissent. Les véhicules blindés lourds infligent +2 touche à leur cible quand ils emboutissent. En outre toutes les fois que des véhicules blindés lourds sont heurtés par un emboutissement ils reçoivent une sauvegarde de 5+ pour chaque touche reçue. Ils obtiennent cette sauvegarde dans les deux cas, qu'il soient attaquant ou attaqué.

Notez que ces jets de sauvegarde peuvent également être lancés contre des dommages provoqués par des accidents ou par d'autres collisions, mais jamais pour le tir ou le combat corps à corps.

Impact !

Si un emboutissement est réussi, établissez les dommages aux deux véhicules. Ces dommages sont établis en utilisant le tableau des dommages des véhicules, bien qu'ils soient légèrement différents, car les valeurs d'armure ne sont pas prises en considération dans les dommages de collisions.

Pour chaque touches infligée au véhicule, référez-vous au tableau approprié des dommages et lancez les dés pour définir leur locations. Notez que les dommages de collisions pénètrent automatiquement, aucun jet de valeur d'armure de véhicules n'est effectué. Réolvez alors les dommages déterminés par le jet sur la table de dommages concernant cet endroit.

COLLISIONS

Lorsque un véhicule de n'importe quelle manière et que cela soit intentionnel ou accidentel heurte un autre véhicule, on parle de collision. N'importe quel véhicule impliqué dans une collision (ami ou ennemi) peut essayer de faire un écart pour l'éviter. Ceci est fait de la façon habituelle et un test entre les Commandements des conducteurs doit être effectué, si ce jet réussi, le véhicule qui fait l'écart se déplace comme décrit précédemment. Un véhicule immobilisé ou stationnaire sans conducteur ne peut pas esquiver...

Face à face

Les dommages pour ceux-ci sont établis de la même manière comme vu précédemment. Les deux véhicules subissent 1D6 touches et ils sont immobilisés sur un 4+. Si une moto est impliquée dans une collision face à face, les dégâts sont calculés normalement mais le plus grand véhicule encaisse seulement 1 touche et n'est pas immobilisé.

L'avant ou l'arrière frappe le côté ou l'arrière

Rare mais spectaculaire ! Les deux véhicules subissent 1 touche. Les motos se heurtant à de plus grands véhicules qu'elles encaissent 1D3 touches au lieu de une.

Côte à côte Ce cas peut se produire lorsque un véhicule fait un écart pour éviter une collision avec un autre véhicule bord à bord. La collision résultante est établie comme un Rake ou un Sideswipe selon les cas. Les véhicules qui ne font pas d'écart pour éviter une collision terminent leur mouvement (plutôt soudainement !).

Conflit entre joueur

Si un véhicule en touche un autre mais à cause d'une position ambiguë, les joueurs ne savent pas se mettre d'accord s'il y a vraiment une collision, lancez un D6 :

- ▶ 1-3, les véhicules rebondissent l'un sur l'autre et ne se causent aucun dommage ;
- ▶ 4-6, calclez les dégâts de la collision normalement.

TABLEAU RECAPITULATIF DES COLLISIONS

Ram Type	Rammer Damage	Target Damage
Face à face	D6 (Les motos inflige seulement 1 touche aux autres véhicules.)	D6
T-Bone	1 (Les motos impliquées dans un T-bone n'infligent aucun dommage à de plus grands véhicules qu'elles.)	D3 (Les motos impliquées dans un T-bone n'infligent aucun dommage à de plus grands véhicules qu'elles.)
Shunt	0 (Les motos impliquées dans un shunt n'infligent pas de dégâts à de plus grandes cibles qu'elles.)	1 (Les motos subissent 1D3 touches quand celui qui fonce sur elles par derrière est un plus grand véhicule.)
Sideswipe	1 on a D6 roll of 4+ (Les motos impliquées dans un sideswipe n'infligent pas de dégâts à de plus grandes cibles qu'elles.)	1 on a D6 roll of 4+ (Les motos impliquées dans un sideswipe n'infligent pas de dégâts à de plus grandes cibles qu'elles.)
Rake	D3 (Si une moto est impliquée dans un rake avec un des autres types de véhicule, elle est affectée normalement mais l'autre véhicule prend 1D3-1 touches au lieu du 1D3 habituel et ne fait pas un écart.)	D3 (Si une moto est impliquée dans un rake avec un des autres types de véhicule, elle est affectée normalement mais l'autre véhicule prend 1D3-1 touches au lieu du 1D3 habituel et ne fait pas un écart.)

ACCIDENTS

Toutes les collisions ne se produisent pas avec d'autres véhicules, les véhicules hors de contrôle ou se déplaçant aléatoirement seront souvent impliqués dans des accidents. C'est le cas quand un véhicule heurte un objet du décor, tel que des rochers, des bâtiments ou des tuyaux.

Notez qu'un véhicule ne peut pas faire un écart pour éviter un tel accident, comme avec les autres collisions ou les emboutissements.

Accident de face

Ceci se produit quand l'avant du véhicule frappe un objet du décor. Le véhicule s'arrête immédiatement et prend 1D3 touches.

Accident latéral ou arrière

Si d'une certaine façon le côté ou l'arrière du véhicule frappe un objet du décor il prend 1 touche sur un 4+.

Eraflures

Les véhicules vont souvent effleurer les éléments du décor comme ils se déplacent d'une manière assez barbare.

Dans ce cas lancez un D6 pour voir si le véhicule subit des dommages à cause de cette éraflure :

- ▶ 1-3 le véhicule ne prend aucun dommage, et continue son mouvement ;

- ▶ 4-6 le véhicule s'est heurté au décor et encaisse des dommages.

Ecraser l'adversaire

Un des manières les plus efficaces de régler son compte à un combattant à pied est de passer dessus ! Si un véhicule est déplacé sur une figurine se mouvant à pied, le combattant doit réussir un test d'Initiative pour sauter hors du chemin du véhicule. Lancez un D6 et si le résultat est inférieur ou égal à son initiative, le piéton a sauté à hors de la trajectoire au dernier moment, les 6 sont toujours des échecs, indépendamment de l'Initiative. Déplacez la figurine vers la gauche ou la droite, à la discrétion du joueur possédant la figurine, pour éviter le véhicule. Si le jet est supérieur à l'Initiative de la figurine, alors elle rate son esquive et prend une touche de la Force indiquée dans le tableau suivant.

Type de véhicule | Force du coup

- ▶ Motos Force 3*
- ▶ Véhicules légers Force 4
- ▶ Véhicules blindés Force 5
- ▶ Véhicules blindés lourds Force 6

* Les motos qui écrasent des figurines prennent une touche de Force égale à l'Endurance de la victime. Par exemple, un motard écrase un adversaire avec une Endurance de 4, le combattant prend un coup de F3 tandis que la moto prend un coup de F4.

Après avoir réussi à infliger une touche sur un combattant à pied, il est écarté de la route de 1D3ps vers la gauche ou vers la droite.

Lancez un D6 pour déterminer dans quelle direction la figurine est envoyée :

- ▶ 1-3 : vers la gauche ;
- ▶ 4-6 : vers la droite.

Les figurines heurtées par un véhicule sont à terre comme pour n'importe quelle autre touche.

Les figurines à pied peuvent également être victime d'un rake ou d'un sideswipe. Un véhicule passant à moins de 2ps d'un combattant à pied peut tenter de le renverser pour l'envoyer valser la tête dans les cendres.

Utilisez les mêmes règles que ci-dessus, mais la touche a toujours une Force de 3, indépendamment du type de véhicule. Les motos ne subissent pas de dégâts avec ce type d'attaque, il est présumé que les pilotes frappent les piétons au loin avec leurs pieds (ou autre batte ou) ! Après ce type d'attaque, la figurine à pied est envoyée à 1D3ps dans la même direction que l'attaque, plutôt que dans une direction aléatoire.

Ecraser des figurines à terre

Une figurine à terre qui est écrasée par un véhicule ne peut pas essayer de faire un saut de côté pour l'esquiver. Elles sont automatiquement touchées par un coup de

Force détaillée dans le tableau ci-dessus.

TIR

Cette section décrit les règles de tir sur des véhicules, à partir de véhicules, des armes à aire d'effet et des armes montées sur véhicules.

TIRER A PARTIR D'UN VEHICULE

Toutes les figurines sur un véhicule peuvent tirer avec n'importe quelle arme comme si elles étaient à pied, à l'exception des conducteurs (voir ci-dessous). Notez que cela signifie que la règle mouvement ou tir s'applique à moins que l'arme ne soit montée sur le véhicule ; voir ci-dessous pour plus de détails. Naturellement si le véhicule est à l'arrêt, alors les armes mouvement ou tir peuvent être utilisées. Les figurines sur le véhicule ont un champ de vision de 360°.



Malus pour toucher

Les figurines tirant à partir d'un véhicule, subissent un -1 pour toucher supplémentaire en complément d'autres malus, tel que la portée.

Les conducteurs peuvent tirer à partir du véhicule normalement avec un pistolet ou une grenade. Cependant quand ils utilisent une arme de base ou une arme spéciale, les conducteurs ont un malus supplémentaire de -1 pour toucher. Ils ne peuvent tirer que dans un arc de 90° à partir de l'avant du véhicule.

Les motards ne peuvent tirer qu'avec des pistolets ou lancer des grenades. Ils ont cependant un champ de vision de 360°, car ils peuvent rapidement manoeuvrer pour se retrouver face à leur cible.

Arme montées sur véhicules

Les armes lourdes ou spéciales peuvent être montées sur n'importe quel véhicule à l'exception des motos ou de véhicule une place. Cette arme est supposée être fixée, et ne peut en conséquent être retirée du véhicule. Les armes montées ne peuvent être utilisées que par le Tireur du véhicule, c'est habituellement un Balaise, qui doit être désigné sur la feuille de Gang. Voir les listes individuelles de gang pour vérifier qui peut être Tireur.

Les armes montées on un arc de tir de seulement 90° dans la direction où elles sont montées sur le véhicule.

L'avantage des armes montées, c'est qu'une arme Mouvement ou Tir peut être utilisée, même si le véhicule avance.

Seule une arme peut être montée par véhicule.

Les armes montées coûtent le même prix que les armes lourdes ou spéciales normales. Leur prix s'ajoute au prix du véhicule.

Exemple : Un gang possède une mitrailleuse lourde. Au lieu de la donner à son Balaise, le Chef décide de la monter sur un véhicule. La mitrailleuse lourde est définitivement montée sur le véhicule et son coût s'ajoute au coût du véhicule. Le Balaise est désigné comme Tireur sur la feuille de gang.

TIRER SUR DES VEHICULES

Les règles de Necromunda décrivent comment tirer sur des troupes à pied, toutefois tirer sur un véhicule n'est pas comme tirer sur le membre d'un gang. Ils ont plusieurs endroits vulnérables aux tirs des ennemis, mais ont aussi des plaques de blindage est un châssis épais où les balles ricochent simplement dessus sans endommager le véhicule.

TOUCHER UN VEHICULE

Bien que les règles de Necromunda couvrent le tir sur de grandes cibles, ces règles sont de nouveau clarifiées ici avec quelques suppléments pour les véhicules en mouvement :

MODIFICATEURS DE TIR

- ▶ Tirer sur une grande cible (n'importe quel véhicule plus grand qu'une moto) +1*
- ▶ Tirer sur un Crawler (cible massive) +2*
- ▶ La cible s'est déplacé à grande vitesse dans le dernier tour -1

*Ces modificateurs ne sont pas cumulatifs prenez le plus important en compte.

ENDOMMAGER UN VEHICULE

Lorsqu'un véhicule est touché, les dommages sont résolus en 3 phases.

Première phase, vérifier quel endroit a été touché.

Deuxième phase, vérifier si le blindage est atteint.

Troisième phase, si le blindage est atteint, vérifier quels dommages sont appliqués.

Les règles détaillées de ces 3 phases sont décrites ci-dessous.

1. Définir location de la touche

Pour savoir où un véhicule est touché, lancez un D6 et consultez la table des dommages adéquate. Notez qu'un véhicule peut ne pas avoir par exemple un équipage ou une arme, dans ce cas, le tableau vous dira ce qui a été touché.

2. Pénétration d'armure

PENETRATION D'ARMURE= D6 + FORCE DE L'ARME Après le lancer de dé pour définir où le coup a porté, vous devez vérifier si le blindage est atteint. Pour ceci lancez un D6 et ajoutez la Force de l'arme utilisée.

Si le résultat du jet est inférieur au niveau du blindage, le coup est sans effet.

Si le résultat du jet est égal au niveau du blindage, le coup a porté, mais les effets ne sont pas très importants. Lancez un D6 - 1 pour voir quel dommage sont apportés. Ce jet ne peut pas descendre en dessous de 1.

Si le résultat du jet est supérieur au niveau du blindage, alors le tir a percé le blindage et a causé des dommages importants. Lancez un D6 sur le tableau associé pour vérifier quels dommages a subi le véhicule. Emboutissements, collisions et accidents pénètrent automatiquement le blindage. Lancez le D6 pour vérifier les effets des dommages.

Véhicules blindés et lourdement blindés

Les véhicules blindés et lourdement blindés sont, comme vous devez vous en douter, considérablement plus difficile à endommager que leur équivalent léger. Lorsque vous touchez un véhicule blindé ou lourdement blindé, suivez les règles suivantes :

- ▶ Les véhicules blindés ont +1 blindage sur toutes les locations.
- ▶ Les véhicules lourdement blindés ont +2 blindage sur toutes les locations.

3. Effets des dommages Les termes suivants sont utilisés dans les tableaux de dommages :

- ▶ **Virage !** : Le véhicule tourne, hors de contrôle. Lancer un dé de dispersion pour déterminer dans quelle direction il fait face lorsqu'il s'arrête. Un véhicule qui se

heurte à un objet ou s'écrase avant d'accomplir une embardée qui implique une rotation, heurte l'obstacle et s'oriente comme l'indique le dé de dispersion (c.-à-d. faisant face à la direction de la flèche). Un jet qui indique que le véhicule ne semble pas changer de direction indique tout simplement que le véhicule a exécuté une rotation 360-degree spectaculaire !

► **Faire un écart** : Lorsqu'un véhicule fait un écart, il s'oriente de 45° vers la droite ou vers la gauche. Lancez un D6, sur un résultat de 1-3, le véhicule fait un écart vers la gauche, sur un résultat de 4-6 il fait un écart vers la droite.

► **Tonneaux** : Lorsqu'un véhicule fait des tonneaux, il peut en faire un certain nombre avant de s'arrêter sur ses roues ou non. Lancez un D6 et consultez le tableau ci-dessous :

D6 Résultat 1-2 Le véhicule atterri sur ses roues/chenilles/autres, il subit 1 point de dégât sur un 4 ou plus qui pénètre automatiquement le blindage d'une location tirée aléatoirement. 2-4 Le véhicule atterri sur le toit, subit 1 point de dégât sur un 4 ou plus qui pénètre automatiquement le blindage d'une location tirée aléatoirement. Le véhicule est immobilisé pour le reste de la partie. 5-6 Le véhicule fait plusieurs tonneaux et ne s'arrête plus. Il se déplace de 1D6ps dans sa direction actuelle et prend 1 point de dégât sur un 4 ou plus qui pénètre automatiquement le blindage d'une location tirée aléatoirement. Appliquez les effets de ces dommages immédiatement ensuite relancez de nouveau 1D6 sur ce tableau et appliquez le résultat. Cela signifie que le véhicule peut refaire une série de tonneaux qui force à relancer le D6 une nouvelle fois. Notez que le résultat immobilisé ne s'applique seulement lorsque le véhicule a terminé ses tonneaux. Note : Si un résultat sur le tableau des dommages indique des dégâts additionnels qui implique un mouvement quelconque du véhicule, ignorez les mouvements tant que le véhicule fait des tonneaux.

► **Pilote/Conducteur/Motard** : Le membre du gang qui conduit un véhicule est appelé conducteur ou pilote. Si le véhicule est en mauvaise posture, et qu'il n'a plus de conducteur, ceci car il est à terre, mort, hors de combat, ou éjecté du véhicule, il devient hors de contrôle. Les véhicules hors de contrôle se déplacent aléatoirement au début de leur phase de mouvement, avant tout autres mouvements.

Tout d'abord lancez un D6 pour voir dans quelle direction le véhicule se déplace.

- 1-2 le véhicule fait un écart vers la gauche,
- 3-4 le véhicule fait une embardée droit devant,
- 5-6 le véhicule fait un écart vers la droite.

Ensuite lancez un nombre de D6 égal à la vitesse que votre véhicule avait au dernier tour, et avancez le du résultat obtenu, en ligne droite.

- Si votre véhicule avait avancé à vitesse réduite lancez 1D6.
- Si votre véhicule avait avancé à vitesse de combat lancez 2D6.
- Si votre véhicule avait avancé à grande vitesse lancez 3D6.

Après ce déplacement, le véhicule s'arrête. une moto dans la même situation tombe et est immobilisée pour le reste de la partie.

► **Équipage** : L'équipe d'un véhicule est représenté par toutes les figurines

présentes à bord du véhicule excepté le conducteur. Cela signifie que les tireurs, n'importe quel ennemis abordant le véhicule sont inclus.

NOTES SUR LES VEHICULES ENDOMMAGES

- ▶ **Touches multiples** : Certaines attaques, telles que les emboutissements, peuvent infliger plusieurs points d'impacts. Dans ce cas, lancez pour chaque touche un D6 sur le tableau des locations des dommages. Appliquez les résultats du plus faible au plus fort.
 - ▶ **Armes à dégâts multiples** : Certaines armes peuvent infliger plusieurs dégâts sur un ennemi en seulement une touche, par exemple le missile antichar provoque 1D6 de dommages. Ces armes causent un seul point de dégât aux véhicules.
 - ▶ **Armes à aire d'effet** : Certaines armes, tels une grenade ou un missile à fragmentation, possèdent une aire d'effet. Si le gabarit d'aire d'effet est placé entièrement sur le véhicule, ce dernier subit 1D3 touches, alors que si le gabarit est placé partiellement sur le véhicule celui-ci n'en subit qu'une sur un 4 ou plus.
 - ▶ **Lances flammes** : les véhicules peuvent prendre feu de la même manière que les combattants, en utilisant un lance flamme ou des munition incendiaires. Vérifiez si le feu prend sur le véhicule de la même manière que pour les piétons.
-

ABORDAGES

Les véhicules ne prennent pas part au combat corps à corps comme les combattants. A moins d'être immobilisés, il n'est pas possible de les attaquer directement. Cependant, un ennemi peut essayer de sauter à bord pour attaquer l'équipage ou le conducteur d'un véhicule.

Sauter sur un véhicule

Une figurine ennemie peut essayer de sauter dans un véhicule en déclarant son action comme une charge (il déclare sa charge contre le véhicule, mais il embarque). Une figurine peut essayer d'embarquer sur un véhicule si la fin de son mouvement de charge est en contact avec un côté ou l'arrière de celui ci.

Ensuite elle doit réussir un jet d'Initiative. Si le résultat est égal ou inférieur à son Initiative, elle a bien réussi à embarquer sur le véhicule. Si le résultat est supérieur, alors l'assaillant a mal jugé son attaque et rebondit à 1D3ps du véhicule, il est à terre. De plus il subit une touche de Force 3 sur un résultat de 4 ou plus. Si le véhicule qu'il essayait d'aborder se déplaçait à grande vitesse, la touche est de Force 4. Notez comme mentionné plus haut, l'abordage d'un véhicule est la seule manière d'excéder sa capacité de transport.

Sauter d'un véhicule

Il est possible de sauter d'un véhicule qui se déplace s'il est à côté d'un autre véhicule, ou s'il le suit de près. La procédure est la même que sauter sur un véhicule. La distance maximum qu'un assaillant peut parcourir entre deux véhicules est 2ps.

Abordage sur les motos et les véhicules une place

Les motos et les véhicules une place peuvent être abordé comme les autres véhicules, cependant certaines précautions sont à prendre, comme le véhicule sera toujours hors de contrôle lorsque le pilote se bat(et peut tomber dans le cas de moto). Voir les règles pour les véhicules sans pilotes dans la section Mouvement.



COMBAT CORPS à CORPS

Une fois que l'assaillant a réussi à sauter sur le véhicule ennemi, il doit se battre avec les membres de son équipage au corps à corps. Le propriétaire du véhicule peut choisir quel membre d'équipage va combattre l'assaillant. Seul un membre de l'équipage peut combattre, les combats multiples ne sont pas autorisés à bord des véhicules.

Le joueur défenseur doit toujours choisir un combattant qui n'est pas à terre. S'il n'y a pas d'équipage ou de membre valide, c'est le conducteur qui combat.

L'attaquant possède toujours le +1 pour sa charge dans le premier round du

combat, bien qu'il reçoivent souvent le -1 pour attaque par dessus un obstacle, si le véhicule à des côtés assez haut par exemple.

N'importe quel figurine qui perd un round de corps à corps dans un véhicule est éjectée et rebondit à 1D3ps du véhicule en encaissant une touche de Force 3 sur un 4 ou plus. Si le véhicule se déplaçait à grande vitesse, la touche est de Force 4.

Les combattants qui ne souhaitent pas continuer le combat, peuvent sauter hors du véhicule pendant leur phase de mouvement. Cependant ils subissent une touche comme s'il avaient perdu le round et sont jetés dehors. Vérifiez les règles des véhicules sans conducteur pour voir ce qui se passe dans le cas où le conducteur est éjecté hors du véhicule. Dans le cas d'un round nul, aucun des deux combattants n'est éjecté, mais le véhicule est hors de contrôle tant que le combat se poursuit.

Attaque éclair

Un motard peut effectuer une attaque de corps à corps contre un autre combattant, lorsqu'il passe à côté de lui lors de la phase de mouvement. Cette attaque spéciale est jouée différemment qu'une attaque de corps à corps classique et est appelée Attaque éclair. La moto peut être emmené au contact de l'ennemi à n'importe quel moment de son mouvement, le pilote peut effectuer une seule attaque en dehors de la séquence normale des combats et la figurine attaquée peut répondre à l'attaque avant que la moto ne l'approche. Le combat suit les mêmes règles du Corps à corps excepté que chaque figurine ne peut utiliser qu'une seule de ces attaques même si elle en possède plusieurs ou si un de ces équipements lui permet d'en avoir plusieurs.

Le motard est considéré comme avoir chargé et avoir la meilleure initiative dans le cas d'un round nul. Aucune parade ne peut être effectuées comme l'attaque dure un instant.

Notez qu'un motard ne peut effectuer qu'une Attaque éclair par tour et s'il utilise son Attaque éclair, il ne peut tirer dans le même tour.

ATTAQUER LES VEHICULES AU CORPS à CORPS

Véhicules immobiles



Un véhicule immobile est un véhicule qui n'a pas bougé durant la phase de mouvement précédente. Cela peut venir du fait qu'il soit immobilisé, n'a plus de conducteur ou simplement qu'il ne désire pas bouger. Les véhicules immobiles peuvent être attaqués car ils sont faciles à toucher. Les véhicules qui se sont déplacés au dernier tour ne peuvent pas être attaqués de cette manière.

Les véhicules immobiles sont considérés comme des décors, non des véhicules, en ce qui concerne les règles d'embarquement et de tir. Le combat au corps à corps entre figurines

placées sur des véhicules immobiles est traité comme un combat classique, non comme un combat à bord d'un véhicule. De même les perdants ne sont pas éjectés du véhicules et les combats multiples sont autorisés. Il n'est pas nécessaire d'effectuer un jet d'initiative lorsque l'on grimpe sur un véhicule immobile.

Attaquer les véhicules immobiles

Un véhicule immobile peut être attaqué au corps à corps, ou à distance, en suivant les règles habituelles. Un combattant qui entre en contact avec un véhicule après avoir déclaré une charge peut effectuer une des attaques suivantes :

- ▶ 1 Tir à bout portant. Cette attaque est effectuée durant la phase de Tir et ne peut se dérouler si l'attaquant a chargé ou s'est déplacé plus loin que son mouvement de base l'y autorise. Cette attaque suit les règles habituelles, sauf qu'elle touche automatiquement et l'attaquant peut choisir quelle endroit il touche. Cependant une figurine ne peut toucher qu'un endroit qu'elle peut effectivement toucher. Si le moteur est placé à l'arrière du véhicule et que la figurine est en contact avec l'avant du véhicule, elle n'aura pas le droit de toucher le moteur. La pénétration de blindage est les dégâts sont calculés normalement.
- ▶ 2 Combat corps à corps. Un combattant peut attaquer un véhicule immobile au corps à corps en choisissant l'endroit à attaquer (si elle peut le toucher) et en lançant un jet de dommage pour chaque attaque qu'il possède (+1 si la figurine est armée avec deux armes de corps à corps). Les attaques touchent automatiquement. La pénétration de blindage est les dégâts sont calculés normalement.

Dans ces deux cas, il est impossible de toucher l'équipage ou le conducteur. Ils ne peuvent être attaqué que par une attaque au CàC ou à distance classique.

COUT DES VEHICULES

Acheter un véhicule pour votre Gang est très simple. Tout d'abord regardez sur le tableau 1 le type du véhicule et sa capacité de transport. Ensuite regardez le tableau 2 et ajoutez ou enlevez le nombre de crédits donné par le croisement du type du véhicule et son type de déplacement. Toutes armes montées sur le véhicule sont payés comme indiqués dans le livres de règles de Necromunda.

Exemple : Vous decidez d'acheter un véhicule blindé qui peut transporter 5 personnes. En regardant le tableau 1 vous voyez qu'il coûte 200 creds. Ce véhicule sera chenillé ce qui ajoute encore 25 creds, pour un total de 225 creds. Si un Bolter lourd est monté dessus, vous pouvez ajouter 180 creds, pour un total de 405 creds.

TABLEAU 1 COUT DE BASE PAR TYPE

Transport	Moto	Léger	Blindé	Blindé Lourd
Une place	75	100	150	250
Jusqu'à 5 places	x	150	200	300

Transport x x 250 350

TABLEAU 2 COUT PAR TYPE DE DEPLACEMENT

Transport	Moto	Léger	Blindé	Blindé Lourd
A roues	0	0	0	0
Chenillé	x	x	+25	+50
Marcheur	x	+25	+0	+50
Crawler	x	x	x	-100
Aéroglisser	x	-25	+50	x

TABLEAUX DE LOCALISATION DES DOMMAGES

Tableau de localisation des dégâts des véhicules à roues

1.PILOTE Blindage 8

Le pilote a été touché, lancez un D6 pour déterminer les effets.

- ▶ **1.**Le pilote est indemne, le choc l'a secoué, mais il garde le contrôle du véhicule.
- ▶ **2.**Le pilote est violemment secoué sur son siège par le choc. Il doit réussir un test de commandement. S'il échoue ; le véhicule fait un écart. Sur un double 6 il est éjecté du véhicule. Placez le pilote à 1D3ps du véhicule dans une direction aléatoire. Il est mis à terre lorsqu'il atterri, mais n'est pas blessé.
- ▶ **3.** Le pilote est blessé par un éclat et encaisse une touche de Force 3.
- ▶ **4-6.** Le pilote est touché par le tir de l'arme normalement ou encaisse une touche de Force 3 dans le cas de collisions (Force 4 si le véhicule est blindé, Force 5 si le véhicule est un blindé lourd).

Si après le choc, le pilote est tué, hors de combat ou à terre, le véhicule fait un écart et avance de 1D6 immédiatement. Les prochains tours il sera hors de contrôle comme décrit dans la section Véhicules sans pilote, jusqu'à ce que le pilote reprenne le contrôle. Si un autre membre d'équipage en est capable, il peut essayer de conduire le véhicule comme décrit dans la section Véhicules sans pilote.

2.ARMEMENT Blindage 8

Si le véhicule possède une arme fixe, elle est touchée, lancez un D6 pour déterminer les effets. Si le véhicule ne possède pas d'arme c'est l'équipage qui est touché.

- ▶ **1.**Le chargeur est détruit, l'arme doit être rechargée, ce qui signifie qu'elle ne pourra pas être utilisée au prochain tour.

- ▶ **2.** Le canon de l'arme est faussé. Tous les prochains tir auront une pénalité se -1 pour toucher.
- ▶ **3.** L'arrivée des munitions est détruite. L'arme s'enraye sans arrêt et ne peut faire feu à chaque tour que sur un 4 ou plus.
- ▶ **4.** La fixation e l'arme est endommagée. Tous les prochains tir auront une pénalité se -2 pour toucher.
- ▶ **5.** L'arme est sévèrement endommagée et ne peut plus être utilisée pour le restant de la partie.
- ▶ **6.** Les munitions de l'arme sont touchées et l'arme explose infligeant une touche de Force 4 au tireur. L'arme ne peut plus être utilisée pour le restant de la partie.

3.EQUIPAGE Blindage 8

Un membre de l'équipage déterminé aléatoirement autre que le pilote est touché, lancez un D6 pour déterminer les effets. Si le véhicule n'a pas d'équipage, alors c'est la caisse du véhicule qui est touché.

- ▶ **1-3.** Ricochet. Lancez un D6. Si vous obtenez plus que le nombre de personne à bord, personne n'est touché. Si vous obtenez le même nombre ou en dessous alors un membre aléatoire de l'équipage est touché par l'arme ou par une touche de Force 3 dans le cas de collisions (Force 4 si le véhicule est blindé, Force 5 si le véhicule est un blindé lourd).
- ▶ **4.** Le membre d'équipage est touché par un éclat et encaisse une touche de Force 3. S'il est tué par l'impact, il tombe du véhicule et atterri 1D3ps autour dans une direction aléatoire.
- ▶ **5.** Le membre d'équipage est touché est touché par le tir et doit effectuer un test d'initiative ou être jeté à 1D3 du véhicule dans une direction aléatoire. En atterrissant il prend une touche de Force 3.
- ▶ **6.** Le membre d'équipage est touché normalement dans le cas d'une arme, ou encaisse une touche de Force 3 dans le cas de collisions (Force 4 si le véhicule est blindé, Force 5 si le véhicule est un blindé lourd). De plus le membre d'équipage est projeté à 1D3ps du véhicule à l'opposé de la direction d'où provenait le tir.

4.ROUES Blindage 8

Une des roues du véhicule est touchée, lancez un D6 pour déterminer les effets.

- ▶ **1-2.** Crevaison. La vitesse du véhicule est réduite de 2ps en vitesse réduite et de 4ps en vitesse de combat.
- ▶ **3.** Explosion du pneu. La vitesse du véhicule est réduite à celle de la vitesse

réduite.

- ▶ **4.** Roue faussée. Le véhicule fait un écart.
- ▶ **5.** Roue endommagée. Le véhicule fait un écart, avance de 1D6ps et dérape.
- ▶ **6.** La roue explose (Vous roulez sur l'essieu !) La roue est arrachée de son axe, et le véhicule fait un écart, avance de 1D6 en ligne droite et fait un tonneau. Toutes les figurines à bord du véhicule sont éjectées à 1D6 dans une direction aléatoire et encaissent une touche de Force 4 sur un 4 ou plus. Le véhicule ne peut plus fonctionner qu'à vitesse réduite (s'il fonctionne encore).

5. CAISSE Blindage 10

La structure principale du véhicule est touchée, par exemple, les suspensions ou le châssis. Lancez un D6 pour déterminer les effets.

- ▶ **1-2.** Dommages structurel mineur. Le véhicule est intact, les dommages sont superficiels. Cependant, si votre véhicule transporte des équipements supplémentaires, ils sont détruits et rendu inutile pour le reste de la partie sur un jet de 4 ou plus. (voir liste individuelle des gangs pour plus de détails sur les équipements supplémentaires)
- ▶ **3.** La structure est affaiblie. Tous les jets de dommages du véhicule ont désormais un + 1.
- ▶ **4.** Suspension détruite. Le véhicule fait un écart et sa vitesse maximale devient vitesse réduite pour le reste de la partie.
- ▶ **5.** Le châssis est tordu. Le véhicule fait un écart, avance de 1D6ps et pivote. Toutes les figurines à son bord doivent effectuer un test d'initiative ou être éjecté à 1D3ps et encaisser une touche de force 3.
- ▶ **6.** Le châssis est brisé. Le véhicule fait un écart, avance de 1D6ps et fait un tonneau. Toutes les figurines à bord du véhicule sont éjectées à 1D6 dans une direction aléatoire et encaissent une touche de Force 4 sur un 4 ou plus. Le véhicule est hors service est immobilisé.

6. MOTEUR Blindage 10

Le moteur, le réservoir ou autre pièce associée au moteur est touchée. Lancez un D6 pour déterminer les effets.

- ▶ **1-2.** Moteur endommagé. La vitesse maximum di véhicule est réduite d'un cran. Grande vitesse devient vitesse de Combat, vitesse de Combat devient vitesse réduite. Si le véhicule pouvait seulement se déplacer à vitesse réduite, il ne pourra se déplacer que comme en 3. (Ci-dessous)
- ▶ **3.** Boîte de vitesse endommagée. Tous les mouvements sont diminués de moitié

pour le reste de la partie.

- ▶ **4.** Direction faussée. Le véhicule est immobilisé.
 - ▶ **5.** Arrivée de carburant percée. Le véhicule effectue une rotation et est immobilisé. Lancez un D6 au début de chaque tour, sur un jet de 6 le carburant explose comme en 6.
 - ▶ **6.** Le véhicule explose. Toutes les figurines présentes à bord sont projetées de 1D6 dans une direction aléatoire par le souffle et encaisse une touche de Force 4.
-

Tableau de localisation des dégâts des véhicules à chenilles

▶ **1.** Pilote Blindage 8

Le pilote a été touché, lancez un D6 pour déterminer les effets.

- ▶ **1.** Le pilote est indemne, le choc l'a secoué, mais il garde le contrôle du véhicule.
- ▶ **2.** Le pilote est violemment secoué sur son siège par le choc. Il doit réussir un test de commandement. S'il échoue ; le véhicule fait un écart. Sur un double 6 il est éjecté du véhicule. Placez le pilote à 1D3ps du véhicule dans une direction aléatoire. Il est mis à terre lorsqu'il atterri, mais n'est pas blessé.
- ▶ **3.** Le pilote est blessé par un éclat et encaisse une touche de Force 3.
- ▶ **4-6.** Le pilote est touché par le tir de l'arme normalement ou encaisse une touche de Force 3 dans le cas de collisions (Force 4 si le véhicule est blindé, Force 5 si le véhicule est un blindé lourd).

Si après le choc, le pilote est tué, hors de combat ou à terre, le véhicule fait un écart et avance de 1D6 immédiatement. Les prochains tours il sera hors de contrôle comme décrit dans la section Véhicules sans pilote, jusqu'à ce que le pilote reprenne le contrôle. Si un autre membre d'équipage en est capable, il peut essayer de conduire le véhicule comme décrit dans la section Véhicules sans pilote.

2. ARMEMENT DU VEHICULE Blindage 8

Si le véhicule possède une arme fixe, elle est touchée, lancez un D6 pour déterminer les effets. Si le véhicule ne possède pas d'arme c'est l'équipage qui est touché.

- ▶ **1.** Le chargeur est détruit, l'arme doit être rechargée, ce qui signifie qu'elle ne pourra pas être utilisée au prochain tour.
- ▶ **2.** Le canon de l'arme est faussé. Tous les prochains tir auront une pénalité de -1 pour toucher.

- ▶ **3.**L'arrivée des munitions est détruite. L'arme s'enraye sans arrêt et ne peut faire feu à chaque tour que sur un 4 ou plus.
- ▶ **4.**La fixation e l'arme est endommagée. Tous les prochains tir auront une pénalité se -2 pour toucher.
- ▶ **5.**L'arme est sévèrement endommagée et ne peut plus être utilisée pour le restant de la partie.
- ▶ **6.**Les munitions de l'arme sont touchées et l'arme explose infligeant une touche de Force 4 au tireur. L'arme ne peut plus être utilisée pour le restant de la partie.

3.EQUIPAGE Blindage 8

Un membre de l'équipage déterminé aléatoirement autre que le pilote est touché, lancez un D6 pour déterminer les effets. Si le véhicule n'a pas d'équipage, alors c'est la caisse du véhicule qui est touché.

- ▶ **1-3.** Ricochet. Lancez un D6. Si vous obtenez plus que le nombre de personne à bord, personne n'est touché. Si vous obtenez le même nombre ou en dessous alors un membre aléatoire de l'équipage est touché par l'arme ou par une touche de Force 3 dans le cas de collisions (Force 4 si le véhicule est blindé, Force 5 si le véhicule est un blindé lourd).
- ▶ **4.** Le membre d'équipage est touché par un éclat et encaisse une touche de Force 3. S'il est tué par l'impact, il tombe du véhicule et atterri 1D3ps autour dans une direction aléatoire.
- ▶ **5.** Le membre d'équipage est touché est touché par le tir et doit effectuer un test d'initiative ou être jeté à 1D3 du véhicule dans une direction aléatoire. En atterrissant il prend une touche de Force 3.
- ▶ **6.** Le membre d'équipage est touché normalement dans le cas d'une arme, ou encaisse une touche de Force 3 dans le cas de collisions (Force 4 si le véhicule est blindé, Force 5 si le véhicule est un blindé lourd). De plus le membre d'équipage est projeté à 1D3ps du véhicule à l'opposé de la direction d'où provenait le tir.

4.CHENILLES Blindage 8

Les chenilles du véhicule ou une pièce associée sont touchées. Lancez un D6 pour déterminer les effets.

- ▶ **1-2.** Ricochet. L'attaque rebondit sans égratigner les épaisses plaques de métal.
- ▶ **3.**Dommages mineurs. Le véhicule ne peut désormais avancer à la moitié de sa vitesse.
- ▶ **4.**Les chenilles sont secouées. Le véhicule fait un écart.

► **5.** Le galet d'entraînement d'une chenille est détruit. Le véhicule tourne constamment dans une direction. Dorénavant, chaque virage devra être fait du côté des chenilles détruites (le plus proche de l'attaque). Si cela n'est pas clair, choisissez aléatoirement le côté endommagé.

► **6.** Chenille détruite. Une des chenilles casse et s'ouvre et lance le véhicule dans une embardée. Il avance de 1D6ps et fait un tonneau. Toutes les figurines à bord du véhicule sont éjectées à 1D6 dans une direction aléatoire et encaissent une touche de Force 4 sur un 4 ou plus. Le véhicule ne peut plus fonctionner qu'à vitesse réduite (s'il fonctionne encore).

5. CAISSE Blindage 10

La structure principale du véhicule est touchée, par exemple, les suspensions ou le châssis. Lancez un D6 pour déterminer les effets.

► **1-2.** Dommages structurel mineur. Le véhicule est intact, les dommages sont superficiels. Cependant, si votre véhicule transporte des équipements supplémentaires, ils sont détruits et rendu inutile pour le reste de la partie sur un jet de 4 ou plus. (voir liste individuelle des gangs pour plus de détails sur les équipements supplémentaires)

► **3.** La structure est affaiblie. Tous les jets de dommages du véhicule ont désormais un +1.

► **4.** Barres de torsion détruites. Le véhicule fait un écart et sa vitesse maximale devient vitesse réduite pour le reste de la partie.

► **5.** Support des chenilles cassé. Le véhicule fait un écart, avance de 1D6ps et pivote. Toutes les figurines à son bord doivent effectuer un test d'initiative ou être éjecté à 1D3ps et encaisser une touche de force 3.

► **6.** Structure brisée. Le véhicule fait un écart, avance de 1D6ps et fait un tonneau. Toutes les figurines à bord du véhicule sont éjectées à 1D6 dans une direction aléatoire et encaissent une touche de Force 4 sur un 4 ou plus. Le véhicule est hors service est immobilisé.

6. MOTEUR Blindage 10

Le moteur, le réservoir ou autre pièce associée au moteur est touchée. Lancez un D6 pour déterminer les effets.

► **1-2.** Moteur endommagé. La vitesse maximum du véhicule est réduite d'un cran. Grande vitesse devient vitesse de Combat, vitesse de Combat devient vitesse réduite. Si le véhicule pouvait seulement se déplacer à vitesse réduite, il ne pourra se déplacer que comme en 3. (Ci-dessous)

► **3.** Boîte de vitesse endommagée. Tous les mouvements sont diminués de moitié pour le reste de la partie.

- ▶ **4.** Direction faussée. Le véhicule est immobilisé.
 - ▶ **5.** Arrivée de carburant percée. Le véhicule effectue une rotation et est immobilisé. Lancez un D6 au début de chaque tour, sur un jet de 6 le carburant explose comme en 6.
 - ▶ **6.** Le véhicule explose. Toutes les figurines présentes à bord sont projetées de 1D6 dans une direction aléatoire par le souffle et encaisse une touche de Force 4.
-

Tableau de localisation des dégâts des Marcheurs.

1.PILOTE Blindage 8

Le pilote a été touché, lancez un D6 pour déterminer les effets.

- ▶ **1.** Le pilote est indemne, le choc l'a secoué, mais il garde le contrôle du véhicule.
- ▶ **2.** Le pilote est violemment secoué sur son siège par le choc. Il doit réussir un test de commandement. S'il échoue ; le véhicule fait un écart. Sur un double 6 il est éjecté du véhicule. Placez le pilote à 1D3ps du véhicule dans une direction aléatoire. Il est mis à terre lorsqu'il atterri, mais n'est pas blessé.
- ▶ **3.** Le pilote est blessé par un éclat et encaisse une touche de Force 3.
- ▶ **4-6.** Le pilote est touché par le tir de l'arme normalement ou encaisse une touche de Force 3 dans le cas de collisions (Force 4 si le véhicule est blindé, Force 5 si le véhicule est un blindé lourd).

Si après le choc, le pilote est tué, hors de combat ou à terre, le véhicule fait un écart et avance de 1D6 immédiatement. Les prochains tours il sera hors de contrôle comme décrit dans la section Véhicules sans pilote, jusqu'à ce que le pilote reprenne le contrôle. Si un autre membre d'équipage en est capable, il peut essayer de conduire le véhicule comme décrit dans la section Véhicules sans pilote.

2.ARMEMENT DU VEHICULE Blindage 8

Si le véhicule possède une arme fixe, elle est touchée, lancez un D6 pour déterminer les effets. Si le véhicule ne possède pas d'arme c'est l'équipage qui est touché.

- ▶ **1.** Le chargeur est détruit, l'arme doit être rechargée, ce qui signifie qu'elle ne pourra pas être utilisée au prochain tour.
- ▶ **2.** Le canon de l'arme est faussé. Tous les prochains tir auront une pénalité se -1 pour toucher.
- ▶ **3.** L'arrivée des munitions est détruite. L'arme s'enraye sans arrêt et ne peut faire feu à chaque tour que sur un 4 ou plus.

- ▶ **4.** La fixation de l'arme est endommagée. Tous les prochains tir auront une pénalité de -2 pour toucher.
- ▶ **5.** L'arme est sévèrement endommagée et ne peut plus être utilisée pour le restant de la partie.
- ▶ **6.** Les munitions de l'arme sont touchées et l'arme explose infligeant une touche de Force 4 au tireur. L'arme ne peut plus être utilisée pour le restant de la partie.

3. EQUIPAGE Blindage 8

Un membre de l'équipage déterminé aléatoirement autre que le pilote est touché, lancez un D6 pour déterminer les effets. Si le véhicule n'a pas d'équipage, alors c'est la caisse du véhicule qui est touché.

- ▶ **1-3.** Ricochet. Lancez un D6. Si vous obtenez plus que le nombre de personnes à bord, personne n'est touché. Si vous obtenez le même nombre ou en dessous alors un membre aléatoire de l'équipage est touché par l'arme ou par une touche de Force 3 dans le cas de collisions (Force 4 si le véhicule est blindé, Force 5 si le véhicule est un blindé lourd).
- ▶ **4.** Le membre d'équipage est touché par un éclat et encaisse une touche de Force 3. S'il est tué par l'impact, il tombe du véhicule et atterri 1D3ps autour dans une direction aléatoire.
- ▶ **5.** Le membre d'équipage est touché par le tir et doit effectuer un test d'initiative ou être jeté à 1D3 du véhicule dans une direction aléatoire. En atterrissant il prend une touche de Force 3.
- ▶ **6.** Le membre d'équipage est touché normalement dans le cas d'une arme, ou encaisse une touche de Force 3 dans le cas de collisions (Force 4 si le véhicule est blindé, Force 5 si le véhicule est un blindé lourd). De plus le membre d'équipage est projeté à 1D3ps du véhicule à l'opposé de la direction d'où provenait le tir.

4-5. JAMBES Blindage 8

Les jambes, l'entraînement ou autre pièce associée est touchée. Lancez un D6 pour déterminer les effets.

- ▶ **1-2.** Dommages structurel mineur. Le véhicule est intact, les dommages sont superficiels. Cependant, si votre véhicule transporte des équipements supplémentaires, ils sont détruits et rendu inutile pour le reste de la partie sur un jet de 4 ou plus. (voir liste individuelle des gangs pour plus de détails sur les équipements supplémentaires)
- 3.** Fuite du système hydraulique. A chaque début de tour, sur un résultat de 1 sur un D6 le véhicule ne peut pas bouger.
- ▶ **4.** Servomoteur détruit. Un servomoteur du marcheur est détruit, le faisant

boîter. La vitesse du véhicule est réduite de moitié.

- ▶ **5.** Gyroscopes endommagés. Le véhicule fait un écart, avance de 1D6ps et fait de nouveau un écart. Dans les prochains tours lancez un D6 avant de bougner sur un résultat de 1 le marcheur fait un écart.
- ▶ **6.** Une des jambes est tordues et le marcheur s'écrase. Il est hors service et immobilisé. Les figurines à son bord sont à terre mais cependant ne sont pas blessées.

6.GENERATEUR. Blindage 10

Le générateur du marcheur est touché, lancez un D6 pour déterminer les effets.

- ▶ **1.**La puce de contrôle est détruite. Le marcheur doit avancer à la vitesse maximum à chaque tour.
- ▶ **2.**Le régulateur de puissance est endommagé. A chaque tour sur un résultat de 1 sur un D6, le véhicule est hors de contrôle (ce tour ci seulement).
- ▶ **3.** Contrôleur de flux endommagé. Le marcheur se bloque constamment. Lancez un D6 avant chaque mouvement, le marcheur peut avancer sur un 4 ou plus.
- ▶ **4.**Manque de puissance. Le choc cause une importante perte de puissance, réduisant la vitesse du marcheur de moitié, pour le reste de la partie.
- ▶ **5.**La centrale énergétique fond. Du carburant toxique/radioactif s'échappe du générateur. A chaque tour, toutes les figurines à bord doivent lancer un D6. Sur un 1 ils encaissent une touche de Force 3 à cause du carburant.
- ▶ **6.**Le générateur explose, immobilisant et détruisant le marcheur. Toutes les figurines à bord du véhicule sont éjectées à 1D6 dans une direction aléatoire et encaissent une touche de Force 4 .

Tableau de localisation des dégâts des Crawlers.

Notez que tous les Crawlers sont lourdement blindé. Les véritables valeurs de blindage sont indiquées dans le tableau, n'ajoutez pas +2 à ces valeurs.

1. PILOTE Blindage 10

Le pilote a été touché, lancez un D6 pour déterminer les effets.

- ▶ **1.** Le pilote est indemne, le choc l'a secoué, mais il garde le contrôle du véhicule.
- ▶ **2.** Le pilote est violemment secoué sur son siège par le choc. Il doit réussir un

test de commandement. S'il échoue ; le véhicule fait un écart. Sur un double 6 il est éjecté du véhicule. Placez le pilote à 1D3ps du véhicule dans une direction aléatoire. Il est mis à terre lorsqu'il atterri, mais n'est pas blessé.

- ▶ **3.** Le pilote est blessé par un éclat et encaisse une touche de Force 3.
- ▶ **4-6.** Le pilote est touché par le tir de l'arme normalement ou encaisse une touche de Force 3 dans le cas de collisions (Force 4 si le véhicule est blindé, Force 5 si le véhicule est un blindé lourd).

Si après le choc, le pilote est tué, hors de combat ou à terre, le véhicule fait un écart et avance de 1D6 immédiatement. Les prochains tours il sera hors de contrôle comme décrit dans la section Véhicules sans pilote, jusqu'à ce que le pilote reprenne le contrôle. Si un autre membre d'équipage en est capable, il peut essayer de conduire le véhicule comme décrit dans la section Véhicules sans pilote.

2. ARMEMENT DU VEHICULE Blindage 10

Si le véhicule possède une arme fixe, elle est touchée, lancez un D6 pour déterminer les effets. Si le véhicule ne possède pas d'arme c'est l'équipage qui est touché.

- ▶ **1.**Le chargeur est détruit, l'arme doit être rechargée, ce qui signifie qu'elle ne pourra pas être utilisée au prochain tour.
- ▶ **2.**Le canon de l'arme est faussé. Tous les prochains tir auront une pénalité se -1 pour toucher.
- ▶ **3.**L'arrivée des munitions est détruite. L'arme s'enraye sans arrêt et ne peut faire feu à chaque tour que sur un 4 ou plus.
- ▶ **4.**La fixation e l'arme est endommagée. Tous les prochains tir auront une pénalité se -2 pour toucher.
- ▶ **5.**L'arme est sévèrement endommagée et ne peut plus être utilisée pour le restant de la partie.
- ▶ **6.**Les munitions de l'arme sont touchées et l'arme explose infligeant une touche de Force 4 au tireur. L'arme ne peut plus être utilisée pour le restant de la partie.

3. EQUIPAGE Blindage 10

Un membre de l'équipage déterminé aléatoirement autre que le pilote est touché, lancez un D6 pour déterminer les effets. Si le véhicule n'a pas d'équipage, alors c'est la caisse du véhicule qui est touché.

- ▶ **1-3.** Ricochet. Lancez un D6. Si vous obtenez plus que le nombre de personne à bord, personne n'est touché. Si vous obtenez le même nombre ou en dessous alors un membre aléatoire de l'équipage est touché par l'arme ou par une touche de Force 3 dans le cas de collisions (Force 4 si le véhicule est blindé, Force 5 si le véhicule est

un blindé lourd).

- ▶ **4.** Le membre d'équipage est touché par un éclat et encaisse une touche de Force 3. S'il est tué par l'impact, il tombe du véhicule et atterri 1D3ps autour dans une direction aléatoire.
- ▶ **5.** Le membre d'équipage est touché par le tir et doit effectuer un test d'initiative ou être jeté à 1D3 du véhicule dans une direction aléatoire. En atterrissant il prend une touche de Force 3.
- ▶ **6.** Le membre d'équipage est touché normalement dans le cas d'une arme, ou encaisse une touche de Force 3 dans le cas de collisions (Force 4 si le véhicule est blindé, Force 5 si le véhicule est un blindé lourd). De plus le membre d'équipage est projeté à 1D3ps du véhicule à l'opposé de la direction d'où provenait le tir.

4-6 COQUE DU CRAWLER Blindage 12

Une partie de la coque du crawler est touchée. Lancez 2D6 pour déterminer les effets.

- ▶ **2.** Nos armes sont inutiles. La Crawler est intact.
- ▶ **3-5.** Dommages superficiels. Le véhicule n'est pas endommagé mais un équipement supplémentaires(déterminé aléatoirement s'il y en a plusieurs) et détruit et rendu inutile pour le reste de la partie sur un jet de 4 ou plus.
- ▶ **6.** Le mécanisme de contrôle est détruit. Le Crawler ne peut plus tourner pour le reste de la partie et doit avancer de son mouvement maximum.
- ▶ **7.** Coupe-circuit automatique activé. Le choc a activé le coupe circuit. Le Crawler ne pourra pas se déplacer au prochain tour.
- ▶ **8.** Moteur endommagé. Le moteur du Crawler est touché, causant des coupures intermittentes dans l'arrivée d'énergie. A chaque début de tour, le Crawler ne pourra avancer que sur un 4 ou plus.
- ▶ **9.** Au feu !! Une fuite de produit pétrochimique prend feu et se répand dans le Crawler. Sur un 1 le feu s'éteint. Sur un 2-6 le feu continue à brûler et le Crawler prend 1 touche (pénètre automatiquement l'armure) - lancez 1D6 pour vérifier quel endroit prend la touche. Les membres d'équipage peuvent essayer d'éteindre le feu. Pour chaque membre d'équipage qui ne fait rien d'autre à son tour vous obtenez un -1 supplémentaire au jet pour voir si le feu s'éteint. Cependant, vous devez lancer un D6 pour chaque membre d'équipage employé à cette tâche, sur un 1 ils prennent une touche de Force 3, brûlé par le feu hors de contrôle.
- ▶ **10.** Le coup pénètre le blindage de la coque et une explosion sourde retentit. Le Crawler ralentit jusqu'à ce qu'il s'arrête. Le véhicule est immobilisé.
- ▶ **11.** Une plaque de blindage saute et se coince dans les roues/chenilles et force le véhicule à s'arrêter. Le Crawler est immobilisé. Tout les membres d'équipage à son

bord doivent réussir un test d'initiative. Si le test réussit il réussit à garder l'équilibre, sinon il tombe sur la plate forme et subit une touche de Force 3. N'importe quel membre d'équipage tombant à moins de 2ps du bord du Crawler tombe et prend une touche comme s'il tombait d'un bâtiment.

▶ **12.** Tir chanceux ! Le Crawler est touché sur une zone fragile de la coque. Le choc endommage le système électrique et des étincelles embrase le carburant. Ceci entraîne une réaction en chaîne qui fait exploser le réservoir, couvrant de débris les alentours. Le Crawler est évidemment hors de service et immobilisé. Toutes les figurines à bord sont projetés par le souffle à 1D6 du Crawler dans une direction aléatoire et subissent une touche de Force 4. Toutes les figurines dans un rayon de 1D3ps du Crawler encaissent une touche de Force 3 sur un 4 ou plus.

Tableau de localisation des dégâts des Aéroglisseurs

1.PILOTE Blindage 8

Le pilote a été touché, lancez un D6 pour déterminer les effets.

- ▶ **1.** Le pilote est indemne, le choc l'a secoué, mais il garde le contrôle du véhicule.
- ▶ **2.** Le pilote est violemment secoué sur son siège par le choc. Il doit réussir un test de commandement. S'il échoue ; le véhicule fait un écart. Sur un double 6 il est éjecté du véhicule. Placez le pilote à 1D3ps du véhicule dans une direction aléatoire. Il est mis à terre lorsqu'il atterri, mais n'est pas blessé.
- ▶ **3.** Le pilote est blessé par un éclat et encaisse une touche de Force 3.
- ▶ **4-6.** Le pilote est touché par le tir de l'arme normalement ou encaisse une touche de Force 3 dans le cas de collisions (Force 4 si le véhicule est blindé, Force 5 si le véhicule est un blindé lourd).

Si après le choc, le pilote est tué, hors de combat ou à terre, le véhicule fait un écart et avance de 1D6 immédiatement. Les prochains tours il sera hors de contrôle comme décrit dans la section Véhicules sans pilote, jusqu'à ce que le pilote reprenne le contrôle. Si un autre membre d'équipage en est capable, il peut essayer de conduire le véhicule comme décrit dans la section Véhicules sans pilote.

2.ARMEMENT DU VEHICULE Blindage 8

Si le véhicule possède une arme fixe, elle est touchée, lancez un D6 pour déterminer les effets. Si le véhicule ne possède pas d'arme c'est l'équipage qui est touché.

- ▶ **1.**Le chargeur est détruit, l'arme doit être rechargée, ce qui signifie qu'elle ne pourra pas être utilisée au prochain tour.
- ▶ **2.**Le canon de l'arme est faussé. Tous les prochains tir auront une pénalité se -1

pour toucher.

- ▶ **3.**L'arrivée des munitions est détruite. L'arme s'enraye sans arrêt et ne peut faire feu à chaque tour que sur un 4 ou plus.
- ▶ **4.**La fixation e l'arme est endommagée. Tous les prochains tir auront une pénalité se -2 pour toucher.
- ▶ **5.**L'arme est sévèrement endommagée et ne peut plus être utilisée pour le restant de la partie.
- ▶ **6.**Les munitions de l'arme sont touchées et l'arme explose infligeant une touche de Force 4 au tireur. L'arme ne peut plus être utilisée pour le restant de la partie.

3.EQUIPAGE Blindage 8

Un membre de l'équipage déterminé aléatoirement autre que le pilote est touché, lancez un D6 pour déterminer les effets. Si le véhicule n'a pas d'équipage, alors c'est la caisse du véhicule qui est touché.

- ▶ **1-3.** Ricochet. Lancez un D6. Si vous obtenez plus que le nombre de personne à bord, personne n'est touché. Si vous obtenez le même nombre ou en dessous alors un membre aléatoire de l'équipage est touché par l'arme ou par une touche de Force 3 dans le cas de collisions (Force 4 si le véhicule est blindé, Force 5 si le véhicule est un blindé lourd).
- ▶ **4.** Le membre d'équipage est touché par un éclat et encaisse une touche de Force 3. S'il est tué par l'impact, il tombe du véhicule et atterri 1D3ps autour dans une direction aléatoire.
- ▶ **5.** Le membre d'équipage est touché est touché par le tir et doit effectuer un test d'initiative ou être jeté à 1D3 du véhicule dans une direction aléatoire. En atterrissant il prend une touche de Force 3.
- ▶ **6.** Le membre d'équipage est touché normalement dans le cas d'une arme, ou encaisse une touche de Force 3 dans le cas de collisions (Force 4 si le véhicule est blindé, Force 5 si le véhicule est un blindé lourd). De plus le membre d'équipage est projeté à 1D3ps du véhicule à l'opposé de la direction d'où provenait le tir.

4. CAISSE Blindage 10

La structure principale du véhicule est touchée, par exemple, les suspensions ou le châssis. Lancez un D6 pour déterminer les effets.

- ▶ **1-2.** Dommage structurel mineur. Le véhicule est intact, les dommages sont superficiels. Cependant, si votre véhicule transporte des équipements supplémentaires, ils sont détruits et rendu inutile pour le reste de la partie sur un jet de 4 ou plus. (voir liste individuelle des gangs pour plus de détails sur les équipements supplémentaires)

- ▶ **3.** La structure est affaiblie. Tous les jets de dommages du véhicule ont désormais un + 1.
- ▶ **4.** Suspension détruite. Le véhicule fait un écart et sa vitesse maximale devient vitesse réduite pour le reste de la partie.
- ▶ **5.** Le châssis est tordu. Le véhicule fait un écart, avance de 1D6ps et pivote. Toutes les figurines à son bord doivent effectuer un test d'initiative ou être éjecté à 1D3ps et encaisser une touche de force 3.
- ▶ **6.** La structure est brisée. Le véhicule fait un écart, avance de 1D6ps et fait un tonneau. Toutes les figurines à bord du véhicule sont éjectées à 1D6 dans une direction aléatoire et encaissent une touche de Force 4 sur un 4 ou plus. Le véhicule est hors service est immobilisé.

5-6. SYSTEME DE PROPULSION. Blindage 10

Les turboréacteurs ou le système de propulsion de l'Aéroglesseur est touché. Lancez un D6 pour déterminer les effets.

- 1.** Injecteurs touchés. Le véhicule se déplace à sa vitesse maximum à chaque tour.
- ▶ **2.** Gyrostabilisateur endommagé. Le véhicule fait un écart.
- ▶ **3.** Tuyères endommagées. Le véhicule fait un écart et avance de 1D6ps avant de tourner.
- ▶ **4.** Tuyères détruites. La vitesse maximum du véhicule est réduite de moitié.
- ▶ **5.** Le système de propulsion est détruit, envoyant le Skimmer s'écraser au sol, l'immobilisant. De plus à chaque début de tour lancez un D6. Sur un résultat de 1, le Skimmer explose comme décrit en 6.
- ▶ **6.** Explosion ! Le réservoir du Skimmer est touché, enflammant le combustible. Le Skimmer explose et est immobilisé. Toutes les figurines à bord du véhicule sont éjectées à 1D6 dans une direction aléatoire et encaissent une touche de Force 4 sur un 4 ou plus.

Tableau de localisation des dégâts des Motos

1-2. PILOTE. Blindage 8

Le pilote est touchée. Lancez un D6 pour déterminer les effets. Si le pilote est tué, hors de combat ou mis à terre, la moto fait un écart, avance de 1D6ps et tombe. Elle est immobilisée pour le reste de la partie.

- ▶ **1.** Kaboom ! Le pilote doit réussir un test de Commandement, s'il échoue la moto fait un écart.
- ▶ **2.** Freinage d'urgence ! Le pilote freine aussi fort qu'il peut, la moto fait un écart en s'arrêtant. Il doit réussir un jet de Force pour rester sur la moto. S'il échoue il est éjecté par dessus le guidon et atterri à 1D3ps devant la moto, et prend une touche de Force 3 sur un jet de 4 ou plus. La moto n'est pas immobilisée. Si le pilote survit, il peut remonter sur la moto au prochain tour.
- ▶ **3.** Le pilote est touché par un éclat et subit une touche de Force 3.
- ▶ **4-6.** Le pilote est touché par le tir de l'arme normalement ou encaisse une touche de Force 3 dans le cas de collisions (Force 4 si le véhicule est blindé, Force 5 si le véhicule est un blindé lourd).

3 - 4. ROUES. Blindage 8

Une des roues du véhicule est touchée, lancez un D6 pour déterminer les effets.

- ▶ **1.** Petite crevaison. Lancez un D6 au début de chaque mouvement de la moto, sur un résultat de 1 le pneu crève et doit être considéré comme en 2-3.
- ▶ **2-3.** Crevaison. La vitesse réduite devient 4ps, la vitesse de combat 8ps, la vitesse rapide 16ps.
- ▶ **4-5.** Fourche endommagée, la moto tourne.
- ▶ **6.** Explosion ! La moto fait un écart, avance de 1D6 dans la direction de l'écart, tourne et est immobilisée.

5-6 Moto. Blindage 10

Le moteur, le réservoir ou une pièce associée est touchée. Lancez un D6 pour déterminer les effets.

- ▶ **1.** Accélérateur bloqué. Au prochain tour, la moto doit se déplacer de son mouvement maximum
- ▶ **2.** Embrayage endommagé. Dorénavant la moto ne peut plus se déplacer qu'à vitesse de combat.
- ▶ **3.** La fourche avant est endommagée. La moto fait un écart et dorénavant ne peut plus se déplacer qu'à vitesse réduite.
- ▶ **4.** L'entraînement est endommagé. La moto est immobilisée.
- ▶ **5.** Le moteur est endommagé, la moto tourne et est immobilisée. Le pilote est mis à terre, mais peut se relever dans les prochains tours. Lancez un D6 au début de chaque tour suivant, sur un résultat de 6, la moto explose comme en 6.

► **6.** Le réservoir explose, détruisant et immobilisant la moto. Le pilote est éjecté dans un direction aléatoire et atterri à 1D6ps devant la moto, et prend une touche de Force 4.

Répondre à cet article

DESERT DES CENDRES

Necromunda in French!

Accueil

Forum

Espace privé

[phpMyVisites](#)

Necromunda est une marque de Games Workshop Limited, utilisée sans autorisation. Ce site n'est en aucun cas officiel et n'est aucunement approuvé par Games Workshop Limited.

Les images et textes présent sur ce site sont utilisés à des fins d'information journalistique et d'enseignement. Selon la section 107, Titre 17 du United States Code des États-Unis d'Amérique. Repris par le droit de citation du code de la propriété intellectuelle en France.

Site sous licence CC, 2005 Merzok Communication