

SUPPORTS D'ARMES

La liste des véhicules précise le type de support employé pour les armes montées sur les engins de locomotion.

- ✓ **TOURELLE**: le tireur fait feu sans s'exposer.
- ✓ **COAXIAL**: le tireur fait feu sans s'exposer, mais il ne peut pas tirer durant le même round que l'arme principale.
- ✓ **INTÉGRÉ À LA COQUE**: le tireur fait feu sans s'exposer, mais ne peut tirer que dans une direction spécifique (front/flanc/arrière).
- ✓ **PIVOT**: la tête et les bras du tireur restent exposés quand il fait feu. Certains pivots sont équipés de boucliers blindés pour protéger les bras (mais pas la tête).



TYPES DE MUNITIONS

La plupart des armes lourdes peuvent recevoir des munitions de plusieurs types pour produire des effets distincts.

- ✓ **E**: les munitions explosives ont une mauvaise capacité de pénétration, comptant principalement sur leur effet explosif pour causer des dégâts.
- ✓ **OEA**: les obus explosifs antichars infligent des dégâts directs importants accompagnés d'une explosion.
- ✓ **PB**: les munitions perce-blindage, qui comprennent les munitions perforantes à sabot détachable (PSD) et les obus-flèches (OFL), sont conçues pour traverser le blindage et infligent uniquement des dégâts directs.
- ✓ **PhB**: le phosphore blanc dégage une chaleur intense. Les munitions PhB n'infligent pas de dégâts directs et à la place d'un effet d'explosion, elles infligent des dégâts de feu (page 79) dont l'intensité est égale à la valeur de puissance. Éteindre un incendie provoqué par du phosphore blanc est une action très difficile (-3 aux jets de MOBILITÉ).
- ✓ **CHIM**: les munitions chimiques répandent des agents vésicants ou neurotoxiques mortels dans la zone ciblée. Elles ne causent pas de dégâts directs ou d'explosions. Les armes chimiques sont évoquées à la page 79.
- ✓ **ÉCLA**: les munitions éclairantes annulent les effets de l'obscurité (page 59) à partir de l'hexagone ciblé et dans un rayon égal à la grandeur du dé de puissance, c'est-à-dire 10 hexagones pour une puissance B. Lancez 1D6 de base au début de chaque round. Sur un ✨, la lumière s'éteint.



ABRÉVIATIONS DES TYPES D'ARMES

PM	Pistolet-mitrailleur
ML	Mitrailleuse légère
MMU	Mitrailleuse multiusage
MLo	Mitrailleuse lourde
LG	Lance-grenade
LR	Lance-roquette
LRAC	Lance-roquette antichar
MGAC	Missile guidé antichar

ARME PRINC.: l'arme principale du véhicule, dirigée par un artilleur. (P): pivot, (Pb): pivot avec bouclier, (T): tourelle, (C): coaxiale, (I): intégrée à la coque, S: arme stabilisée, SCT: système de conduite de tir, IR: infrarouge, Th: thermique. Consultez les pages 84 et 85 pour l'explication de ces termes.

ARME(S) SEC.: l'arme secondaire, que peuvent utiliser des membres d'équipage inoccupés. Les passagers peuvent manier les armes sur pivot si aucun artilleur ne peut s'en charger. F = fumigènes (page 60), R = radio (les radios embarquées ont une portée doublée par rapport aux radios portatives, comprise en général entre 10 et 20 km, consultez la page 127).



ABRÉVIATIONS DES TYPES DE VÉHICULES

VBTT	Véhicule blindé de transport de troupes
VCI	Véhicule de combat d'infanterie
CdC	Char de combat



STABILISATEURS ET SYSTÈMES DE CONDUITE DE TIR

Certaines armes montées sur des véhicules sont équipées de stabilisateurs, qui annulent le modificateur de -2 pour tirer depuis un véhicule en mouvement. Les systèmes de conduite de tir, plus performants, produisent le même effet et annulent en plus tous les modificateurs de portée. Dans ce cas, résolvez les tirs jusqu'à portée **EXTRÊME** comme si vous tiriez à portée **COURTE**.

VISION NOCTURNE DES VÉHICULES

Certaines armes de véhicules (comme indiqué au chapitre 5) sont équipées de lunettes de vision infrarouge ou de systèmes d'imagerie thermique, efficaces jusqu'à portée **MOYENNE** quand on les couple à un projecteur infrarouge, ou à portée **COURTE** le reste du temps. Les effets de ces équipements sont expliqués à la page 59.

GRENADES

Les grenades suivent les mêmes règles que les armes lourdes, avec quelques exceptions.

- ✓ On effectue un jet de **MOBILITÉ** et non d'**ARMES LOURDES**.
- ✓ La portée maximale est **COURTE**.
- ✓ Il faut dégoupiller la grenade (action rapide) avant de la lancer.
- ✓ Vous n'avez pas besoin de dépenser une action pour viser avant de lancer une grenade. Vous ne subissez pas de pénalité quand vous ne visez pas.
- ✓ Lorsqu'une grenade atterrit sur votre hexagone, faites un jet de **MOBILITÉ** (ne compte pas comme une action) pour vous coucher avant la détonation. Vous pouvez même plonger sur la grenade pour sauver vos amis, dans ce cas, vous êtes automatiquement hors de combat et subissez une blessure critique au torse (lancez 2D10 sur le tableau des blessures critiques et appliquez le plus haut résultat), mais personne d'autre dans l'hexagone ne subit les dégâts de l'explosion.