

FEUILLES DE RÉFÉRENCE POUR WARHAMMER 40K VERSION 7

par usagi3, v1.0

Type d'unité	Portée de charge	Terrain difficile et charge	Retraite	Page
Infanterie	2d6ps	2d6 -2 ps	2d6	div
Unité de saut (utilisant la capacité de saut)	2d6 avec relance des deux dés	Idem plus test de terrain dangereux si débute ou termine charge ds le terrain difficile	3d6	65
Unité de saut (sans utiliser la capacité de saut)	2d6ps	2d6 -2 ps	3d6	65
Bêtes	2d6ps	Aucun effet	3d6	67
Cavalerie	2d6ps	Idem + test terrain dangereux	3d6	67
Motos	2d6ps	Idem + test terrain dangereux	3d6	63
Motojets	2d6ps	Idem plus test de terrain dangereux si débute ou termine charge ds le terrain difficile	3d6	63
Créature monstrueuse	2d6ps	Aucun effet	2d6	67
Pièce d'appui	2d6ps	2d6 -2 ps	2d6	64
Unités à répulseurs (utilisant leurs répulseurs)	2d6ps	Idem plus test de terrain dangereux si débute ou termine charge ds le terrain difficile	2d6	66
Unités à répulseurs (n'utilisant pas leurs répulseurs)	2d6ps	2d6 -2 ps	2d6	66
Charriots	2d6ps	Idem + test terrain dangereux	na	86
Marcheur	2d6ps	2d6 -2 ps	na	90

Tableau de dégâts des véhicules

Tableau de dégâts des véhicules					
1-3	Équipage secoué	Jusqu'à la fin de son prochain tour, que tirs au jugé	6	Immobilisé	Charriot → Sonné, Aéronef au passage, 1d6 (1-2 descendu en flammes, 3+--> Sonné). Déjà Immobilisé : -1PC
4	Équipage sonné	Jusqu'à la fin de son prochain tour, que tirs au jugé et pas de mvt, sauf si aéronef au passage (18ps sans pivoter)	7+	Explosion	Touches de F4 PA- dans les 1d6ps. Aéronef au passage : descendu en flammes
5	Arme détruite	Une arme aléatoire détruite. Immobilisé si plus d'arme.			Modificateurs : PA2 +1, PA1 +2, véhicule découvert +1. Descendu en flammes : grde explosion, dévie de 2d6, F6 PA-

Armes de close... **Poing tronçonneur** Fx2 PA2 Fléau blindages spécialiste encombrant. **Épée NRJ** PA3. **Hache NRJ** F+1 PA2 encombrant. **Lance NRJ** F+1/util PA ¾. **Masse NRJ** F+2 PA4 commotion. **Gantelet/Pince NRJ** Fx2 PA2 spécialiste encombrant. **Griffe éclair** PA3 laceration spécialiste. **Marteau tonnerre** Fx2 PA2 commotion spécialiste encombrant. **Épée de Force** PA3 Force. **Hache de Force** F+1 PA2 force encombrant. **Sceptre de Force** F+2 PA4 commotion force. **Lame Sorcière** F Util PA- Fléau chair/blindage

Pages de référence... Règles spéciales p156, Armes de tir p176, Armes de close p178, Grenades p180, Personnages p100, Personnages Indépendants p166, Transports p80, Aéronefs p84, Alliés p126, Livrer bataille p118, Dégâts des bâtiments p128

Bâtiments... **Petit**, 10 figurines, 3PC. **Moyen**, 20 figs, 4PC. **Grand**, 30 figs, 5PC. (p. 110)

Armées réglementaires : Relance du trait de Seigneur de Guerre, Objectif Sécurisé (Troupe contrôle objectif même s'il est contesté)

Unités Opérationnelles : Toutes sauf CMV en approche, Aéronef au passage, unité ds Aéronef au passage, bat en retraite.

Type d'unité	Sprint, turbo-boost, mettre les gaz ?	Mvt maximal	Page	Objectifs mystérieux
Infanterie, cavalerie, pièces d'appui, bêtes, saut, répulseurs, créatures monstrueuses	Sprint	1d6 ps	div	1 Sabotage ! (1d6 à la fin de chaque tour, explose sur 1, grde explosion F4 PA-, peut réexploser ensuite)
Créatures monstrueuses volantes (en approche)	Sprint	2d6 ps	68	2 RAS
Marcheurs	Sprint	1d6 ps	90	3 Module antiaérien
Motos	Turbo-boost	12 ps	63	4 Relais de ciblage (relance des 1 pour toucher au Tir)
Motojets	Turbo-boost	24 ps	63	5 Champ de dispersion (svg de couvert améliorée de 1)
Motojets elders	Turbo-boost	36 ps	63	6 Générateur d'ondes gravitiques (distance de charge des ennemis /2)
Pesant	na	na	88	
Rapide	Mettre les gaz	12 ps	88	
Antigrav rapide	Mettre les gaz	18 ps	89	
Aéronef au passage	Mettre les gaz	24 ps (12 mini)	84	
Autres véhicules	Mettre les gaz	6 ps	72	

Phase psychique (p.22) :

* *Générer la charge Warp* : 1d6 + Niveaux de Maîtrise de ttes les unités sur la table, pr chaque joueur ;

* *Manifester des Pouvoirs Psychiques* : dépenser des dés, succès sur 4+, 23 6 → Périls du Warp ; *

* *Abjurer le Sorcier* : annuler ts les succès sur 6+, modifs : +1 si Psyker, Pilote Psy ou Confrérie de Psykers/Sorciers, +1 par Niveau de Maîtrise de plus, +1 si Volonté d'Adamantium.

! *Coiffes psy* : abjurer le sorcier si à 12ps de la cible

! *Un Psyker choisissant tous ses pouvoirs dans la même Discipline gagne son Pouvoir Primaris en plus.*

Périls du Warp (p. 25)		
1	Aspiré dans le Warp	Test de Cd. Réussi : -1PV sans aucun svg, raté : psyker retiré du jeu, 1d6 touches de F6 PA1 à son unité, depuis la position du Psyker.
2	Purge Mentale	-1PV sans aucun svg, 1 pouvoir aléatoire perdu définitivement
3	Drain de Puissance	-1PV sans aucun svg, si pdt phase psy, chaque joueur perd 1d3 pts de Charge Warp
4	Contrecoup Psychique	-1PV sans aucun svg
5	Reflux Éthérique	Test de Cd. Réussi : rien, Raté : -1PV sans aucun svg.
6	Afflux Warp	Test de Cd. Raté : -1PV sans aucun svg, Réussi : svg invu 3+, Concassage, Fléau de la Chair, Fléau des Blindages jusqu'à la prochaine phase Psy amie.

Sauvegardes de couvert : base 5+, cratères 6+ (+2 si à terre), barbelés 6+, forêts et décors 5+, ruines, fortifications dégradées, tranchées 4+, fortifications 3+

A deux mains	Pas de bonus d'Attaque si 2 armes (p.49)	174	Encombrant	Initiative 1 (sauf Marcheur ou CM)	174
Acrobate aérien	Pivotement supp de 90° en fin de mvt, pas mettre les gaz au tour suivant	174	Ennemi Juré	Relance des 1 pour toucher (tir+close)	169
Antiaérien	CT normale contre volants, jugé contre les autres	171	Esprit de la Machine	Une arme de plus à CT normale, sur cible autre.	169
Arme de Force	Pouvoir Psy, Bénédiction, 1 Charge. Mort instantanée jusqu'à votre prochaine phase psy	164	Et ils ne connaîtront pas la peur	Regroupement auto (mvt, tir, charge normaux), immunisé à Peur, pas détruit en Percée.	157
Arme de Maître	Une relance pour toucher	167	Extrêmement Massif	5 places ds transport	159
Arme de Spécialiste	Pas de bonus d'Attaque si 2 armes sauf si les deux sont de Spécialiste	172	Feu de l'âme	Si blessure, un pion. Fin de chaque tour, 1-3 éteint, 4-6 1d3 touches aléatoires F4 PA5 Ignore couverts	172
Arme Destructrice	1 rien, 2-5 1d3 PV/PC, 6 1d6+6 PV/PC sans svg	163	Fléau de la chair	Blesse sur 2+.	164
Attaque de flanc	Depuis Réserves (pas Imminentes), 12 gauche, 34 droite, 56 au choix	168	Fléau des Blindages	+1d6 de pénétration de blindage	157
Aveuglant	Test Initiative raté : CC+CT à 1 jusqu'à fin du prochain tour	159	Folie Furieuse	+1d3 Attaques si plus d'ennemis que d'alliés au close. Pas si Charge Désordonnée	170
Barrage	Tir indirect avec full déviation, blessures viennent du centre du gabarit	160	Frappe de précision	6 pour Toucher → Frappe de précision	169
Charge féroce	+1 en Force si charge annulé par charge désordonnée (p.54)	164	Frappe en profondeur	Réserves, déviation, terrain diff--> dangereux. Infranchissable, hors de table, sur fig ou à moins de 1ps d'une fig ennemie, incident.	162
Commotion	Si blessure, I1 jusqu'à la fin de la phase d'assaut suivante	163	Frappe vectorielle	1 touche aléatoire (1d3 ctre Aéronef au Passage et CMV en Approche), F normale, PA2 (blindage de flanc touché), Ignore les couverts, -1 arme de Tir	174
Concassage	PA2. Option : 1 seule Attaque, Fx2, relance des pénétrations de blindage.	171	Fusion	+1d6 de pénétration de blindage si demi portée	168
Confrérie de Psykers/Sorciers	Psyker de niveau 1 si pas précisé, Périls du Warp répartis aléatoirement parmi les figs ayant cette règle	159	Gravitons	Blesser=svg (6+min). Sur véhicule, 6--> -1PC+Immobilisé. Rien sur Bâtiments	164
Contre-attaque	Si chargé, Attaque +1 jusqu'à la fin de la phase	163	Guerrier Éternel	Immunisé à Mort instantanée	136
Course	Relance du ou des dés en cas de sprint ou charge	164	Haine	Relance jets pour toucher au 1er round de close	165
Croisé	Sprint : 2d6 et garder le meilleur. Initiative +3 en Percée	163	Ignore les couverts	Pas de svg de Couvert	165
Démon	Svg invu 5+, Peur	163	Il est invincible	Fin de votre tour, regagne 1PV/PC sur 5+	167
Désengagement	Test Initiative : 3d6ps, ennemi consolide d'1d6ps	165	Implacable	Tire comme si pas déplacé, peut charger après	170
Discrétion	Svg de couvert +1, cumulatif avec Dissimulation.	172	Infiltration	Déploiement en dernier à 12ps (caché ou ds Bâtiment) ou 18ps (visible), pas de charge T1, Attaque de flanc	167
Disruption	1 : rien, 2-5 superficiel, 6 pénétrant	165	Encombrant	Initiative 1 (sauf Marcheur ou CM)	174
Dissimulation	Svg de couvert +2, cumulatif avec Discrétion.	170	Ennemi Juré	Relance des 1 pour toucher (tir+close)	169
Empoisonné	Résultat fixe pour blesser, relance si F (porteur ou arme) ≥ E. F1 sauf précision contraire	169	Esprit de la Machine	Une arme de plus à CT normale, sur cible autre.	169

Insensible à la douleur	5+, pas contre Mort instantanée ou Destructrice	164	Scout	Redéploiement de 6 ou 12ps à plus de 12ps des ennemis, pas de charge T1. Donne Attaque de flanc	171
Interception	Tir sur unité arrivée de réserves à la fin de la phase de mvt ennemie. Pas de tir à phase de tir suivante.	167	Sens aiguisés	Relance du dé si Attaque de flanc	157
Jumelé	Relance jets pour toucher, déviation, blessure (que souffle)	174	Sniper	Toucher 6 ---> tir de précision et PA2, blesse sur 4+, Blessé 6 → PA2, Force 4 contre véhicules	171
Lacération	Relance jets pour blesser	170	Structure Renforcée	-1 sur Dégâts des Bâtiments	167
Lent et méthodique	Pas sprint, Mettre les gaz, turboboost, percée, état d'alerte. Tous tirs permis avec charge derrière.	171	Supersonique	Mettre les gaz ---> entre 18 et 36 ps	172
Marteau de fureur	Touche auto à Initiative 10, F normale, PA-. Contre VB faisant face	164	Surchauffe	1 pour toucher ---> blessure, véhicule : 1d6 (1à3 : superficiel)	164
Massif	2 places ds transport	159	Système de défense Sentinelle	Tir automatisé	170
Mitrailage	CT+1 contre appui, bêtes, moto, cavalerie, infanterie, CM, véhicules autres qu'Aéronef avec armes d'assaut, lourde, à tir rapides ou à salves	172	Tir de Précision	6 pour Toucher → tir de précision	169
Mouvement à couvert	Jette 1d6 sup en terrain difficile, charge pas ralentie en terrain diff, réussit auto test dangereux	168	Tir divisé	Une fig peut tirer sur cible différente	172
Nuées	Perte de PV doublée contre explosions et souffles. Pas affecté par terrain difficile	172	Torrent	Gabarit de Souffle à 12ps	174
Obstiné	Ignore modifs au Commandement	172	Très Massif	3 places ds transport	159
Perforant	6 pour blesser ---> PA2 ou +1d3 pénétration de blindage (et PA de l'arme)	170	Tueur de chars	Relance jets de pénétration de blindage ratés ou provoquant dégât superficiel	172
Peur	Test de Cd au close ou CC1	163	Tueur de monstres	Relance jets pour blesser contre CM	168
Personnage Indépendant	Attention Chef 2+, quitter/rejoindre unités		Usage/Tir unique		168
Pilonnage	Test de moral ou A terre	168	Véhicule d'assaut	Charge après débarquement, sauf si Réserves	157
Pilote émérite	Réussite auto terrain dangereux, +1 sur svg de couvert dû à Zigzag	171	Verrouillage de Missile	Relance des Touchers avec armes à Usage Unique, déviation que de 1d6 pour Explosion+Usage Unique	168
Pilote psychique	Cd 10 pour tests psys	170	Vision nocturne	Ignore Combat nocturne	168
Rage	+2 Attaques en Charge, pas si charge désordonnée	170	Volonté d'Adamantium	+1 à Abjurez le sorcier !	157
Rayon	Si Blindage >12, compte comme 12	167	Vortex	Destructrice, gabarit. Dévie de 2d6 à chaque tour de joueur, retiré du jeu si double.	174
Renversement	PV perdus ou svg réussi : mvt comme si terrain difficile. Véhicules immunisés	172	Zélote	Réussite auto Pionnage, Peur, Regroupement, Moral, pas Se jeter à terre ni Nos armes sont inefficaces	174
Repousser l'ennemi	Charge après débarquement d'un Bâtiment	170	Zigzag	Avant jets pr Toucher, Svg de couvert 4+, Tir au jugé jusqu'à fin du prochain tour	167
Sans peur	Réussit auto pilonnage, peur, regroupement et moral. Pas se jeter à terre ni Nos armes sont inefficaces	163			