

# FEUILLES DE RÉFÉRENCE POUR WARHAMMER 40K VERSION 7

*par usagi3, v1.5*

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					
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.			<b>Modificateurs</b> : PA2 +1, PA1 +2, véhicule découvert +1. <b>Descendu en flammes</b> : grde explosion, dévie de 2d6, F6 PA-

**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 règlementaires :** 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, unité qui 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 <b>Sabotage !</b> (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 <b>RAS</b>
Marcheurs	Sprint	1d6 ps	90	3 <b>Module antiaérien</b>
Motos	Turbo-boost	12 ps	63	4 <b>Relais de ciblage</b> (relance des 1 pour toucher au Tir)
Motojets	Turbo-boost	24 ps	63	5 <b>Champ de dispersion</b> (svg de couvert améliorée de 1)
Motojets elders	Turbo-boost	36 ps	63	6 <b>Générateur d'ondes gravitiques</b> (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+, 2 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	<b>Aspiré dans le Warp</b>	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	<b>Purge Mentale</b>	-1PV sans aucun svg, 1 pouvoir aléatoire perdu définitivement
3	<b>Drain de Puissance</b>	-1PV sans aucun svg, si pdt phase psy, chaque joueur perd 1d3 pts de Charge Warp
4	<b>Contrecoup Psychique</b>	-1PV sans aucun svg
5	<b>Reflux Éthérique</b>	Test de Cd. Réussi : rien, Raté : -1PV sans aucun svg.
6	<b>Afflux Warp</b>	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+

Véhicules de transport et passagers			Armes utilisables à CT normale pour les véhicules				
Vitesse ou dégât	Effets sur les passagers souhaitant tirer	Autres effets	Type	Arrêt	V. de combat	V. de manœuvre	Page
A l'arrêt	Aucun	Aucun	Marcheur	Toutes	Toutes	na	90
Vitesse de combat	Se sont déplacés	Aucun	Rapide	Toutes	Toutes	2	88
Vitesse de manœuvre	Tirs au jugé	Aucun	Pesant	Toutes	Toutes	na	88
Mettre les gaz	Pas de tir	Aucun	Aéronefs au passage	Toutes	4	4	84
Secoué, Sonné, Arme détruite, Immobilisé	Test de Cd ou Tirs au jugé	Aucun	Autres	Toutes	1	0	72
Épave (sauf Aéronefs au passage)	Na	Débarquent de 3ps, Pilonnage	<i>Tir d'arme d'artillerie : toutes les autres au jugé (p.73)</i>				
Épave (aéronefs au passage), Descendu en flammes	Na	F10 PA2/fig, Pilonnage	<b>Dégâts de Bâtiment</b>				
Explosion	Na	F4 PA-, débarquent à 3ps, Pilonnage	0-1	Brèche	VB-1 partout		
<b>Grenades</b>			2	Secousse	OQP : Tirs au jugé, débarquement de 3ps au tr suivant		
<b>Type</b>	<b>Tir</b>	<b>Assaut</b>	3	Effondrement partiel	OQP : 1d6 Touches F6 PA- Armes fixes : au Jugé au tr suivant		
Offensives	8ps F3 PA- Assaut1 Explosion	I normale en terrain diff	4	Effondrement Structurel	OQP : 2d6 Touches F6 PA-, Ignore les couverts. Armes fixes : 1 aléatoire détruite, autres au Jugé		
A plasma	8ps F4 PA4 Assaut1 Explosion	I normale en terrain diff. Ctre Véhicules&CM, F4 PA4	5	Brèche catastrophique	VB -1d3 partout, Armes fixes : 1 aléatoire détruite, autres au Jugé		
Défensives	8ps F1 PA- Assaut1 Explosion Aveuglant	Chargé → pas +1A à adv	6	Effondrement total	Détruit, OQP : 2d6 Touches F6 PA-, Ignore les couverts, Débarquement, Pilonnage. Lissé sur la table		
Disruptrices	8ps F2 PA-	F2 Assaut1 Disruption (que ctre Véhic)	7	Détonation	Détruit, OQP : 4d6 Touches F6 PA-, Ignore les couverts, Débarquement, Pilonnage. Remplacé par cratère		
Antichar	8ps F6 PA4 Assaut1	Ctre Véhic&CM F6 PA4					
Bombe à fusion	<b>Que Assaut :</b> Ctre Véhic, CM F8 PA1 Fléau blindage Encombrant						

Close	CC de la cible										Blesser	Endurance de la cible													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
CC de l'attaquant	1	4+	4+	5+	5+	5+	5+	5+	5+	5+	5+	Force de l'arme ou de l'attaquant	1	4+	5+	6+	6+								
	2	3+	4+	4+	4+	5+	5+	5+	5+	5+	5+		2	3+	4+	5+	6+	6+							
	3	3+	3+	4+	4+	4+	4+	5+	5+	5+	5+		3	2+	3+	4+	5+	6+	6+						
	4	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+	4+	5+	5+		4	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+					
	5	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+	4+	4+		5	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+				
	6	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+	4+		6	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+			
	7	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+		7	2+	2+	2+	2+	2+	3	4+	5+	6+	6+		
	8	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+		8	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+		
	9	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+		9	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+		
	10	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+		10	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+		

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

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

Types d'armes de tir			
<b>Tir rapide</b>	Tire 2 fois à demi portée max <b>Pas de charge après le tir</b>	<b>Assaut</b>	<b>Charge possible après le tir</b>
<b>A salves</b>	<b>1er chiffre</b> : nbre de tirs si déplacement, tir à demi portée max. <b>2<sup>nd</sup> chiffre</b> : nbre de tirs si immobile, à pleine portée	<b>Pistolet</b>	Compte comme arme de corps à corps
<b>Arme primaire</b>	<b>Déplacement</b> sans incidence sur nombre de tirs. <b>Pénétration des Blindages</b> : 2dés, gardez le meilleur. <b>Charge possible après le tir</b>	<b>Arme lourde</b>	Tir au jugé si <b>déplacement</b> <b>Pas de charge après le tir</b>

**Armes de corps à corps (p. 178)**

Nom	Force	PA	Notes
Arme de càc de Dreadnought	Fx2	2	-
Épée de Force	Util.	3	Force
Épée énergétique	Util.	3	-
Épée tronçonneuse lourde	F+2	5	A deux mains
Eviscerator	Fx2	2	Fléau des blindages, A deux mains, Encombrant
Gantelet/Pince énergétique	Fx2	2	Spécialiste, Encombrant
Griffe éclair	Util.	3	Spécialiste, Lacération
Hache de Force	F+1	2	Force, Encombrant
Hache énergétique	F+1	2	Encombrant
Lame Sorcière	Util.	-	Fléau chair/blindage
Lance énergétique	F+1/util.	3 / 4	Premières valeurs : en charge
Masse énergétique	F+2	4	Commotion
Marteau tonnerre	Fx2	2	Spécialiste, Commotion, Encombrant
Poing tronçonneur	Fx2	2	Spécialiste, Fléau des blindages, Encombrant
Sceptre de Force	F+2	4	Force, Commotion

**Armes de tir (p. 176)**

Nom	Portée	F	PA	Type	Nom	Portée	F	PA	Type
Autocanon	48	7	4	Lourde2	Fusil Laser	24	3	-	Tir Rapide
Autocanon quadritube	48	7	4	Lourde4 Interception Antiaérien Jumelé	Fusil Radiant Laser	18	3	3	Tir Rapide
Bolter	24	4	5	Tir Rapide	Lance-flammes	Sfle	4	5	Assaut1
Bolter d'Assaut (Fulgurant)	24	4	5	Assaut2	Lance-flammes Lourd	Sfle	5	4	Assaut1
Bolter Lourd	36	5	4	Lourde3	Lance-flammes Souffle de Dragon	Sfle	5	4	Assaut1
Canon à Fusion	24	8	1	Lourde1 Fusion Explosion	Lance-missiles : Antiaérien	48	7	4	Lourde1 Antiaérien
Canon à Gravitons	24	*	2	Pistolet Commotion Gravitons	Lance-missiles : Antichar	48	8	3	Lourde1
Canon à Plasma	36	7	2	Lourde1 Explosion Surchauffe	Lance-missiles : Frag	48	4	6	Lourde1 Explosion
Canon d'assaut	24	6	4	Lourde4 Perforant	Mega-bolter Vulcan	60	6	3	Lourde15
Canon Gatling Punisher	24	5	-	Lourde20	Mitrailleuse	36	4	-	Lourde3
Canon Flamestorm	Sfle	6	3	Assaut1	Multifuseur	24	8	1	Lourde1 Fusion
Canon Inferno	Sfle	6	4	Lourde1 Torrent	Multilaser	36	6	6	Lourde3
Canon Laser	48	9	2	Lourde1	Obusier	72	8	3	Artillerie1 Grde Explosion
Canon Laser Icarus	96	9	2	Lourde1 Antiaérien Interception	Pistolet à Gravitons	12	*	2	Pistolet Commotion Gravitons
Crache-flammes	Sfle	5	4	Assaut1	Pistolet à Plasma	12	7	2	Pistolet Surchauffe
Fuseur	12	8	1	Assaut1 Fusion	Pistolet Automatique	12	3	-	Pistolet
Fusil à Gravitons	18	*	2	Salve 2/3 Commotion Gravitons	Pistolet Bolter	12	4	5	Pistolet
Fusil à Plasma	24	7	2	Tir Rapide Surchauffe	Pistolet Inferno	6	8	1	Pistolet Fusion
Fusil à Pompe	12	3	-	Assaut2	Pistolet Laser	12	3	-	Pistolet
Fusil à Pompe Space Marine	12	4	-	Assaut2	Pistolet-mitrailleur	12	3	-	Pistolet
Fusil d'Assaut	24	3	-	Tir Rapide	Pistolet Radiant Laser	6	3	3	Pistolet
Fusil de Sniper	36	X	6	Lourde1 Sniper	Rayon Incendiaire (diffus)	Sfle	5	4	Lourde1