

SPACE HULK®



ADEPTA SORORITAS

Règles V3 – SŒURS DE BATAILLE

SOMMAIRE

Présentation.....	2	Organisation des Escouades.....	7
Règles de base.....	3	Différentes types d'unités.....	8
Arsenal.....	4	Feuille de Références.....	12



PRÉSENTATION

Les Sœurs de bataille, aussi connues comme l'Adepta Sororitas, est une congrégation de guerrières élevées depuis leur plus jeune âge dans l'adoration de l'Empereur. Leur dévotion fanatique et leur pureté inaltérable sont un rempart contre la corruption, l'hérésie et la menace Alien. Sur les champs de batailles, elles ne se relâchent jamais avant d'avoir annihilé leurs ennemis. Au cours du 41^{ème} Millénaire, elles ont combattu les Xenos en 991.M41, sur le monde cardinal d'Okassis, une flotte Tyranide Kraken attaque la cathédrale de l'Écclésiarchie, cette campagne sera appelé « Le Martyr de Praxedes » en souvenir de la Chanoinesse qui y périt.

J'ai donc voulu introduire les Sœurs de bataille dans Space Hulk, c'était logique et intéressant car elles sont équipées d'armes multiples et dévastatrices et possèdent en plus de leurs capacités guerrières, une foi spirituelle qui va leur permettre d'accomplir des prouesses au combat. Elles sont équipées d'une armure énergétique en céramite compacte, leur donnant une grande liberté de mouvement, mais offrant le même degré de protection qu'une armure énergétique de Space Marine. Avec cette règle vous allez pouvoir découvrir et utiliser les Sœurs de bataille en remplacement de vos escouades de Terminators dans n'importe quelle partie déjà existante.

<http://sh.chroniques.free.fr>

RÈGLES DE BASE

Comment Jouer

Cette variante concernant les Sœurs de bataille, est un ajout ne modifiant pas les règles générales de Space Hulk (à connaître avant de jouer avec cette règle).

Organisation du tour de jeu

- Tirage des points de commandement (PC).
- Tirage des points de Foi (PF)
- Phase d'Action de toutes les Sœurs de bataille les unes après les autres,
- Renforts Genestealers.
- Phase d'Action des Genestealers.
- Enlèvement des marqueurs «État d'alerte», «Points de Foi (PF)», «grenade Frag», et «dés-enrayement» automatique des armes.

Points de commandement (PC)

On utilisera les mêmes règles que dans la règle de base de Space Hulk, pour l'ensemble des escouades de Sœurs de bataille disponibles sur le plateau de jeu, qu'elles soient 5 ou 10 figurines. Le Sergent sera remplacé ici, par la Chanoinesse ou la Sœur Supérieure. Tant que l'une d'elle sera en vie on pourra retirer les PC si le tirage ne convient pas la première fois.

Points de Foi (PF)

C'est la nouveauté, les Sœurs de bataille peuvent utiliser des points de foi pendant leur tour. Après le tirage des PC, le joueur retire un pion au hasard parmi les 5 pions PC restants, ce sera les points de foi pour ce tour. On ne fait qu'un seul tirage des PF pour 5 ou 10 figurines. On placera le pion tiré face caché, comme pour les PC, sur le tableau de contrôle, sur le décompte du canon d'assaut (les Sœurs de bataille n'ayant pas ce type d'arme).

Un PF est utilisable pour une Sœur de bataille pendant toute la durée d'un tour. Ainsi pendant ce tour, tous les tirs (grenades inclus) ou toutes les actions de combats au corps à corps de la Sœur de bataille, bénéficieront d'un bonus de +1 sur un seul dé, à chaque jet de dé.

En cas de double en état d'alerte (sans le Bonus des PF) l'arme s'enraye, mais si le score avec le bonus permet d'éliminer la cible, celle-ci est retirée du jeu (*Exemple : Une Sœur de bataille avec un*

fulgurant fait un double 5, l'arme s'enraye, mais sur un dé, le PF permet de faire 6 et tue la cible).

On doit déclarer et poser un marqueur PF avant le début de la phase d'action d'une Sœur de bataille. A la fin du tour, les PF non utilisés sont perdus.

On ne peut utiliser qu'un seul PF par Sœur de bataille et par tour.

Les lignes de vues

Pour les Sœurs de bataille on gardera les mêmes règles qu'avec Space Hulk V4.

Règle de tir

Seules les armes utilisant au moins 2 dés pourront tuer le Patriarche, l'Alpha ou le Rôdeur, à condition qu'on moins deux des dés fassent le score prévu, et non un seul.

Mise en état d'alerte

Là aussi rien de changé, une Sœur de bataille devra dépenser 2PA ou PC pour ce mettre en état d'alerte. Cet état lui permettra de tirer en premier, sur toute cible entrant dans son champ de vision. Une Sœur de bataille attaquée au corps à corps quittera aussitôt l'état d'alerte et ne pourra le remettre qu'en dépensant de nouveau 2PC. L'état d'alerte est automatiquement enlevé à la fin du tour de jeu, comme les marqueurs « enrayement ».

Déplacements et Actions

Comme dans la règle de Space Hulk, toutes les Sœurs de bataille peuvent se déplacer et effectuer des actions, les unes après les autres, dans le même tour de jeu, elles peuvent utiliser leur 4 PA + des PC et des PF. L'armure en céramite d'une Sœur de bataille, la rendra plus agile tout en offrant le même niveau de protection qu'un Space Marine. Ses capacités de mouvement seront à mi-chemin entre un Space Marine et un garde impérial.

Combat au corps à corps

Les Sœurs de bataille ont un malus de -1 au corps à corps (1D6-1). Une Sœur Supérieure combat au corps à corps avec 1D6. La Chanoinesse combat au corps à corps avec 1D6+1. Les croisés ont un malus de -2 au corps à corps (1D6-2). Les Prêcheurs / Prêtres et Missionnaires ont un malus de -3 au corps à corps (1D6-3).

ARSENAL

Voici l'ensemble de l'Arsenal utilisé par les Sœurs de bataille. J'ai essayé de tout rassembler mais cette liste n'est pas exhaustive.

LES GRENADES

Les Sœurs de bataille ont toujours eu dans leur arsenal deux types de grenades, chacune avec un effet radicalement différent. Les grenades sont particulièrement utiles car elles permettent d'engager des cibles qui se cachent hors de la LDV. Pour la majorité des parties on considérera qu'elles en ont en quantité illimitée (pour simplifier le jeu). Si vous souhaitez faire une campagne avec une gestion des grenades, alors équipez chaque Sœur de bataille de 4 grenades pour chaque partie et notez les dépenses au fur à mesure sur une feuille de papier.

Lancer une Grenade

Une grenade peut être lancée par une Sœur à l'arrêt pour un coût de 2 PA. Elle ne peut pas être jetée en mouvement. L'arc de tir est le même qu'avec n'importe quelle autre arme.

Grenade Frag

La grenade Frag est une grenade hautement explosive à effet de section, c'est à dire qu'elle ne ciblera qu'une section adjacente à celle sur laquelle se trouve la Sœur de bataille. Elle doit pouvoir voir au moins une case sur la section ciblée. La portée maximale d'une grenade à effet de section est calculée par sections du plateau de jeu et non par cases. Cette règle donne aux grenades à effet de section une portée variable. Pour chaque figurine de la section ciblée, lancez un 1D6. Les grenades Frag laisseront les portes indemnes, mais tueront un Genestealer, un blip et un Space Marine en armure énergétique sur un score de 6, un Garde Impérial sur un score de 5+, un hybride sur un score de 4+, aucun effet sur un Terminator ou un Alpha / Rôdeur / Patriarche. Une fois lancée, **un marqueur de grenade Frag** devra être placé sur la section du plateau ciblée, pour montrer que la ligne de vue est bloquée. On peut continuer à lancer des grenades Frag dans la section, mais il n'est pas nécessaire de placer des marqueurs Frag supplémentaires. Le marqueur de grenade Frag est retiré à la fin de la phase Genestealer.

Grenade Krack

La grenade Krack est une grenade à effet cible. C'est une charge collante qui est principalement utilisée contre une cible blindée. Les grenades à effet cible ne touchent qu'une case. Pour en utiliser une, la Sœur de bataille doit être capable de tracer une LDV dégagée jusqu'à la cible. La portée maximale est de 3 cases, tandis que le minimum est de 2. Les grenades à effet cible ne peuvent jamais cibler une case adjacente car le lanceur trop proche, pourrait être touché par l'explosion.

Contre une cible statique comme une porte, la grenade est si puissante qu'une destruction est assurée immédiatement. Contre une cible plus petite et en mouvement, il est possible que la grenade ne frappe pas correctement, ce qui la rend beaucoup moins efficace.

Lancez un 1D6 par tir. Les grenades Krack détruisent automatiquement les portes et tuent toutes figurines sur un score de 3+ (sauf Alpha, Rôdeur, Patriarche). Hybrides et Garde Impérial sont automatiquement tués. Les grenades Krack ne bloquent pas la ligne de vue ou le mouvement, et il n'est pas nécessaire de placer un marqueur.

ARMES DE TIR

Pistolet Bolter

1D6, pour tirer il faut dépenser 1 PA/PC. Élimine un Genestealer sur un résultat de 6, un hybride sur 5+. Tir soutenu, et peut-être équipé d'une lunette de visée lui permettant de toucher toutes les cibles avec le tir soutenu. La distance de tir sera de 12 cases et 6 cases en état d'alerte. Il ne peut pas détruire des portes, caisses ou bidons.

Pistolet Plasma

1D6, pour tirer il faut dépenser 1 PA/PC. Un peu plus puissant qu'un pistolet bolter. Élimine un Genestealer sur un résultat de 5+, un hybride sur 4+, et peut-être équipé d'une lunette de visée lui permettant de toucher toutes les cibles avec le tir soutenu. Mais il y a risque de surchauffe. Dès le deuxième tir, on jette un second dé, si le nombre de tirs a été plus importants que le résultat du dé, le pistolet explose tuant la Sœur de bataille, elle seule, la cible visée par elle n'est pas touchée.

Bolter

1D6, pour tirer il faut dépenser 1 PA/PC. Élimine un Genestealer sur un résultat de 6, un hybride sur 5+. Tir soutenu, et peut être équipé d'une lunette de visée lui permettant de toucher toutes les cibles avec le tir soutenu. La distance de tir sera illimité et 12 cases en état d'alerte. Il ne peut pas détruire des portes, caisses ou bidons.

Bolter Condemnor

C'est un Bolter surmonté d'une arbalète à 1 coup tirant un pieu d'argent qui annihile les facultés d'un Psyker. Parmi les Psykers que l'on trouve dans Space Hulk, il y a le Patriarche et le Magnus.

1D6, pour tirer au bolter seulement, il faut dépenser 1 PA/PC. Élimine un Genestealer sur un résultat de 6, un hybride sur 5+. Tir soutenu. La distance de tir sera illimité et 12 cases en état d'alerte. Il ne peut pas détruire des portes, caisses ou bidons.

Une fois par partie on pourra tirer avec 2D6 au Bolter Condemnor et avec 1PA/PC. Si le total des dés est égal à 7+, le Psyker perdra ses pouvoirs jusqu'à la fin de la partie. Si l'un des dés est un 5+ le Magnus sera tué. Pour tuer le Patriarche il faudra un score de 6 sur les 2 dés. Il est à noter que la Sœur de bataille équipée du Bolter Condemnor pourra tirer aussi sur n'importe quelle figurine avec 2D6, mais une seule fois par partie, un double 6 tuera un Alpha ou un Rôdeur, pour toutes les autres figurines se reporter au résultat d'un Fulgurant.



Chanoinesse équipée d'un Bolter Condemnor

Lance-plasma ou Fusil-plasma

1D6, pour tirer il faut dépenser 1 PA/PC. Élimine un Genestealer sur un résultat de 4+, un hybride sur 3+. Distance de tir jusqu'à 12 cases. Il peut détruire des portes, caisses ou bidons. Seulement il y a un risque de surchauffe si le fusil-plasma tire plus d'une fois par tour. Dans la phase du joueur Genestealer, celui-ci doit lancer un dé pour la Sœur de bataille qui a tiré au fusil-plasma. Si le nombre de tirs de la Sœur de bataille a été plus important que le résultat du dé, le fusil-plasma explose et tue la Sœur de bataille.

Fulgurant / Storm Bolter

2D6, pour tirer il faut dépenser 1 PA/PC. Élimine un Genestealer sur un résultat de 6, un hybride sur 5+. Tir soutenu. La distance de tir sera illimité et 12 cases en état d'alerte. Il s'enraye en état d'alerte si la Sœur de bataille fait un double. Il peut détruire des portes, caisses ou bidons.

Bolter Lourd

2D6, pour tirer il faut dépenser 1 PA/PC. Élimine un Genestealer sur un résultat de 5+, un hybride sur 4+. Tir soutenu. La distance de tir sera illimité et 12 cases en état d'alerte. Il s'enraye en état d'alerte si la Sœur de bataille fait un double. Il peut détruire des portes, caisses ou bidons.

Lance-flammes léger

Il possède une charge de 6 tirs. Pour tirer il faut dépenser 2 PA/PC et être à l'arrêt. Il peut viser une figurine ou une case vide située à 12 cases. Toute la section visée est touchée, lancer 1D6 pour chaque figurine dans la section touchée, élimine un Genestealer sur un résultat de 4+, un hybride sur 2+. Son porteur peut être équipé d'une recharge supplémentaire, pouvant tirer six autres coups. Il ne peut pas détruire des portes, caisses ou bidons.

Lance-flammes lourd

Pour tirer il faut dépenser 2 PA/PC et être à l'arrêt. Il peut viser une figurine ou une case vide située à 12 cases. Toute la section visée est touchée, lancer 1D6 pour chaque figurine dans la section touchée, élimine un Genestealer sur un résultat de 2+, un hybride est tué automatiquement. Il ne peut pas détruire des portes, caisses ou bidons.

Fuseur

Arme à fusion très puissante mais à courte portée. Pour tirer il faut dépenser 2 PA/PC. La distance de tir est de 6 cases dans la LDV. Lancer 1D6, élimine un Genestealer sur un résultat de 3+, un hybride sur 2+. Un seul tir par tour de jeu, pas de mise en état d'alerte. Il peut détruire des portes, caisses ou bidons.



Sœur de bataille équipée d'un Fuseur

Multi-Fuseur

Arme à fusion de courte portée prévue pour pulvériser et transpercer les blindages les plus épais, c'est une arme dévastatrice. La distance de tir de cette arme est de 12 cases maxi. Pour tirer il faut dépenser 2 PA/PC. Mais cette arme du fait de sa puissance va permettre de transpercer jusqu'à quatre cibles se trouvant dans sa ligne de vue et les unes derrière les autres dans le même couloir. Une figurine se trouvant à droite ou à gauche de la figurine ciblée ne sera pas touchée, mais une figurine derrière, oui, et une autre encore derrière aussi, jusqu'à 4 figurines au total. On lancera 2D6 pour chaque figurine. La première figurine subira le résultat classique, un Genestealer est éliminé sur un score de 3+ et un hybride sur un 2+.

Nota : Pour un Alpha il faudra faire 3+ sur les 2 Dés.

A la deuxième figurine on ajoutera +1 au jet de dés que l'on doit faire, à la troisième +2 au jet de dés, et à la dernière +3 au jet de dés. Il n'y aura qu'un seul tir par tour.



Sœur de Bataille équipée d'un Multi-fuseur

Exemple de tir au Multi-fuseur : 3 Genestealers + 1 hybride se trouvent dans un couloir les uns derrière les autres, l'hybride fermant la marche. Une Sœur de bataille avance et se trouve dans la LDV des 4 ennemis. Elle envoie un tir de Multi-fuseur sur la troupe. Le 1er Genestealer est tué sur un 3+, le deuxième sur un 4+ (3 +1), le troisième sur un 5+ (3 +2) et l'hybride sur un 5+ (2 +3).

Les armes Combinées

Les Sœurs de bataille utilisent trois types d'armes combinées, qui sont : Le *Combi-lance-flammes*, le *Combi-plasma* et le *Combi-fuseur*.

L'arme principale des armes combinée est le Bolter qui utilise 1 seul PA. Pendant sa phase de jeu, le joueur Sœur de bataille devra dire avant son tir quelle arme il utilise, soit le Bolter, soit l'une des armes combinées. On ne peut pas tirer avec les deux armes en même temps. Les armes combinées, Lance-flammes léger, Lance-plasma et Fuseur utilisent quant à elles 2 PA pour tirer. Le résultat du tir et des effets de chaque arme est le même que pour les armes citées, non combinées.

Une seule différence sera pour le Lance-flammes qui ne pourra pas avoir une recharge de tir supplémentaire, il n'aura que 6 tirs. En état d'alerte, on ne pourra toujours tirer qu'avec le Bolter.

ARMES DE CORPS à CORPS

Ce sont essentiellement les Sœurs Supérieures, les Chanoinesses et les Palatines, qui utilisent les armes de corps à corps suivantes :

- **Masse énergétique** (+1 au Corps à corps)
- **Épée tronçonneuse** (permet un parade)
- **Épée énergétique** (permet une parade)

Le reste des Sœurs de bataille utilisent des armes de corps à corps détachable qui sont intégrées à leurs armures, se sont des lames coupantes utilisées comme poignard ou shuriken. Mais dans la plupart des confrontations, elles préféreront éviter le corps à corps, si possible.

OBJETS SAINTS

Ces objets Saints stimulent le zèle et la foi des Sœurs de bataille pendant les combats. Ces objets auront des impacts bien différents sur l'issue d'un combat.

Simulacrum Imperialis

Un Simulacrum Imperialis est une relique sacrée forgée à partir des os d'un ancien saint. Elle est menée au combat par un membre de l'Éclésiarchie pour renforcer la foi de tous ceux qui la regardent.

Ainsi toutes les figurines se trouvant dans la même section que le porteur de la relique gagneront leur combat au corps à corps en cas d'égalité.



Le Chapelet



Si une Sœur de bataille possédant un chapelet utilise un PF, la valeur de celui-ci est doublé. Ainsi, tous ses tirs (grenades incluses) et ses combats au corps à corps obtiendront +2 à chaque jet de dé.

Livre Saint



Le porteur et les figurines dans la même section que celui-ci peuvent relancer un dé au corps à corps pendant le tour de jeu.

Sœur Supérieure équipée d'une masse énergétique et d'un livre Saint.

Bâton d'office ou de Procession



Il y a plusieurs type de bâtons sacrés utilisés par les Sœurs de bataille, mais ils donneront toujours le même résultat.

L'attaquant utilisera un dé de moins au corps à corps. Si l'attaquant n'a qu'un dé d'attaque, alors on soustraira -1 à son jet de dé.

ORGANISATION DES ESCOUADES

Pour jouer les Sœurs de Bataille dans Space Hulk, il est difficile de définir une escouade type, car les possibilités de customisation des figurines créées par Game Workshop sont importantes. Donc, on utilisera quatre types d'escouades différentes en fonction des missions que l'on souhaite réaliser. Ses escouades pourront s'intégrer dans toutes les missions déjà créées pour Space Hulk et suivront les organisations suivantes :

ESCOUADE DE 5 SŒURS

On utilisera cette configuration classique dans les parties où une seule escouade de Terminators est requise. Cette escouade se composera de :

- 1 Sœur Supérieure
- 1 Sœur équipée d'une arme lourde
- 1 Sœur équipée d'un Fulgurant
- 2 Sœurs équipées d'un Bolter

ESCOUADE DE 2 x 5 SŒURS

On utilisera cette configuration dans les parties où deux escouades de Terminators sont requises. Ces escouades se composeront de :

1er Escouade :

- 1 Sœur Supérieure
- 1 Sœur équipée d'un Fulgurant
- 1 Sœur équipé d'un Lance-flammes lourd
- 1 Sœur équipé d'un bolter
- 1 Sœur équipé d'un fuseur

2ème Escouade :

- 1 Sœur Supérieure
- 1 Sœur équipée d'un Bolter Lourd
- 1 Sœur équipée d'un Lance-flammes léger

- 1 Sœur équipée d'un Bolter
- 1 Sœur équipée d'un Simulacrum Imperialis et d'un Bolter.

ESCOUADE RETRIBUTOR

On pourra utiliser cette configuration dans les parties où deux escouades de Terminators sont requises mais où il y a un Genestealer Alpha. Elle sera associée à une escouade classique de 5 Sœurs de bataille. Cette escouade se compose :

- 1 Sœur Supérieure
- 1 Sœur équipée d'un Bolter Lourd
- 1 Sœur équipée d'un Lance-flammes Lourd
- 1 Sœur équipée d'un Multi-fuseur
- 1 Sœur équipée d'une des armes lourdes suivantes : Bolter Lourd / Multi-fuseur / Lance-flammes Lourd

ESCOUADE DES CELESTES

On pourra utiliser cette escouade lorsque deux escouades de Terminators sont requises elle pourra être associée plutôt à une escouade Retributor de 5 Sœurs de bataille. Cette escouade se compose de :

- 1 Sœur Céleste Supérieure
- 4 Sœurs Célestes Sacro-saintes

Toutes sont équipées d'un pistolet Bolter, d'une masse lourde sanctifiée ou d'une hallebarde, et d'un bouclier sacro-saint.

Voilà, se sont des principes généraux libre à vous de les combiner ou d'utiliser les différents armements des Sœurs de bataille à votre souhait.

DIFFÉRENTES TYPES D'UNITÉS

Concernant les Sœurs de Bataille dans Space Hulk, il est évident que l'on ne pourra pas jouer toutes les sortes de figurines qui existe parce que cela manquera de cohérence et l'utilisation de certaines dans des couloirs n'est tout simplement pas adapté, comme les Sœurs Seraphim ou Zephyrim ou encore la Sœur Hospitaller avec un socle de 50mm, etc... Après beaucoup d'hésitation j'ai quand même ajouté des règles pour l'escouade des Sœurs Repentia, mais seulement dans le but de scénarios particuliers, comme par exemple le « Scénario Repentia » (voir page 10).

UNITÉS PRINCIPALES

Chanoinesse



C'est l'équivalent d'un Capitaine Space Marine. Elle combat avec 1D6+1 au corps à corps et on ajoutera toujours une parade. Elle sera aussi équipée d'un bolter ou d'un bolter Condemnor, d'une épée énergétique et/ou d'un bâton d'office.

Grâce à sa présence on pourra relancer une fois le tirage des PC si celui-ci n'est pas satisfaisant, mais on gardera le dernier tirage.



Sœur Supérieure

C'est l'équivalent d'un Sergent Space Marine. Elle combat avec 1D6 au corps à corps + parade ou rien, en fonction des armes utilisées.

La Sœur Supérieure peut être équipée de 7 armes de tir différentes : Pistolet Bolter, Pistolet Plasma, Bolter, Bolter Condemnor, Combi-Flamer, Combi-Fuseur, Combi-Plasma. Elle peut-être également dotée de plusieurs types d'armes de corps à corps ou d'objets Saints. Se reporter à la feuille de références pour voir les différents résultats des armes dans les combats.

Comme pour la Chanoinesse, grâce à sa présence on pourra relancer une fois le tirage des PC si celui-ci n'est pas satisfaisant, mais on gardera le dernier tirage.

Palatine



C'est le bras droit de la chanoinesse. Elle lui sert de lieutenant. Elle est équipée d'un pistolet plasma, d'un chapelet et d'une épée énergétique. Elle combat avec 1D6 au corps à corps + parade.

Grâce à son chapelet, si elle utilise un PF, la valeur de celui-ci sera doublé. Ainsi, tous ses tirs (grenades incluses) et ses attaques ou défenses au corps à corps obtiendront +2 sur un jet de dé. Son épée énergétique lui permettra d'effectuer une parade au corps à corps.

Grâce à sa présence on pourra relancer une fois le tirage des PC si celui-ci n'est pas satisfaisant, mais on gardera le dernier tirage.

Sœurs de Bataille



Ce sont les troupes de base, qu'importe leurs différents Ordres, elles combattent avec 1D6-1 au corps à corps. Un large éventail d'armes sont à leur disposition.

Sœurs Céleste Sacro-saintes



Les Célestes Sacro-saintes sont des membres d'élite de l'Adepta Sororitas. Dotées de leurs boucliers sacro-saints et de l'armure énergétique propre à l'Adepta Sororitas, ces spécialistes du combat rapproché sont une force durable sur le

champ de bataille, capable de résister à une puissance de feu considérable. Elles combattent avec 1D6 au corps à corps (grâce à leur masse ou leur Hallebarde) et bénéficient d'un blocage (bouclier). Elles sont équipées d'un pistolet bolter.

UNITÉS SECONDAIRES

Les différentes unités suivantes pourront être utilisées pour des scénarios particuliers les mettant en valeurs, mais pas comme unités principales. Parmi le type de scénarios, on pourra trouver « **Escorte** », ou le but est d'escorter une ou plusieurs figurines d'un point A à un point B, « **Secourir** » ou là il faudra retrouver une ou plusieurs figurines et les atteindre pour les délivrer de leurs agresseurs, ou encore « **Extraction** » qui consiste à amener une ou plusieurs figurines à un point d'extraction ou elles pourront être sauvées, etc...

Prêcheur

Il fait parti de l'Ecclésiarchie. Il est là pour châtier tous ceux qui combattent l'Empereur de l'Humanité. Il est équipé d'une épée tronçonneuse et d'un chapelet.

Il combat avec 1D6-3 au corps à corps + parade. S'il utilise un PF, la valeur de celui-ci sera doublé. Ainsi, tous ses combats au corps à corps obtiendront +2 sur un jet de dé.



Missionnaire

Il fait parti de l'Ecclésiarchie. Le Missionnaire accompagne souvent les Ordres Militants de l'Adepta Sororitas, au combat.

Il est équipé d'une épée tronçonneuse et de grenades. Il combat avec 1D6-3 au corps à corps + parade.



Croisée



Ces guerriers font parti de la garde d'honneur des cardinaux de l'Éclésiarchie. Ils sont munis d'épées énergétiques et de boucliers Tempête. Ils combattent avec 1D6-2 au corps à corps + blocage + parade. Ils bénéficieront d'une protection contre les tirs d'armes à distance (vous trouverez la description page 11 du livre de règles « Deathwatch-Overkill »).

Escouade Repentia



On pourra utiliser une escouade de 4 ou 9 Sœurs Repentia dirigées par une Sœur Supérieure équipée de 2 fouets Neuraux et d'un pistolet bolter. La Sœur Supérieure combat avec 1D6 au corps à corps. Ses fouets Neuraux stimuleront le « Zèle » des Sœurs Repentia leur faisant bénéficier de +1 au corps à corps si elles se trouvent dans la même section que la Sœur supérieure. Les Sœurs Repentia combattent avec 1D6-2 au corps à corps

+ parade et peuvent bénéficier du « Zèle » et aussi d'un point de foi, mais d'aucun autre effet comme par exemple le livre saint, le Simulacrum Imperialis, etc...).

Scénario Repentia: Les Sœurs Repentia sont des Sœurs coupables de manquement au code de conduite de leur Ordre. On peut très bien imaginer de les inclure dans une campagne et si elles survivent à une ou plusieurs missions en versant le sang des impies, elles retrouveront leur dignité et leur équipement de Sœur de bataille.



Conclusion : Ajout 2021 – suite aux nouvelles parutions de figurines, je n'ai ajouté que ce qui peut-être compatible avec un Space Hulk et aussi qui possède un intérêt non négligeable, ce qui va très bien avec Palatine et les Sœurs Célestes Sacro-saintes qui feront, je le pense des ravages dans les rangs des Genestealers. J'ai modifié et simplifié aussi l'emploi des PF, qui était trop alourdis par l'emploi d'un PF par phase de joueurs, maintenant un PF est dédié à une Sœur pour la durée d'un tour de jeu, c'est plus simple. J'ai aussi clarifié l'emploi du Chapelet et modifié le score de la masse énergétique pour quelle soit conforme à l'ensemble des règles.

Je pense que l'essentiel pour jouer les Sœurs de bataille est écrit. Avec leur Foi et leur agilités, elles pourront accomplir de grande chose. Bon jeu à tous !

Elles existent dans la vraie vie !





FEUILLE DE RÉFÉRENCES

SÉQUENCE DU TOUR

Tour des Sœurs de bataille
 Tir des Points de Commandement
 Tir des Points de Foi
 Phase d'action

Tour du Genestealer

Phase de Renforts
 Phase d'action

Phase de fin du Tour

FONCTIONS PARTICULIÈRES

Pouvoir	Coût	Effet
Simulacrum Imperialis	0	Figurines dans la même section que son porteur gagne au corps à corps si égalité
Livre Saint	0	Figurines dans la même section que son porteur peuvent relancer un dé au corps à corps pendant le tour
Chapelet	0	Si son porteur utilise un PF, la valeur de celui-ci sera doublé. +2 sur un jet de dé.
Bâton d'office / Procession	0	L'attaquant utilise un dé de moins au corps à corps
Fouet neuraux	0	Zèle, toutes Sœurs Repentia dans la même section bénéficie de +1 au corps à corps
Lunette de Visée / Laser	0	Permet de tirer sur toutes les cibles en tir soutenu, y compris les Hormagaunts

TABLEAU DES POINTS D'ACTION

Sœurs de bataille : 4 points d'action
 Tyranides & Blips : 6 points d'action

Action	Sœur de bataille	Tyranide	Blip
Avancer d'1 case	1*	1**	1
Reculer d'1 case	2*	2**	1
Se déplacer sur le coté d'1 case	impossible si Arme Lourde	1*	1**
Pivoter de 90 degrés	1*	1	-
pivoter de 180 degrés	+1PA si Arme Lourde	1	-
Se mettre en état d'alerte/en garde	2	-	-
Désenrayer une arme	1	-	-
Tirer au pistolet Bolter / Plasma	1	-	-
Tirer au Bolter / Fulgurant	1	-	-
Tirer au Bolter Condemnor	1	-	-
Tirer au lance-flamme léger	2	-	-
Tirer au lance-flamme lourd	(Arme Lourde)	2	-
Tirer au Bolter Lourd	(Arme Lourde)	1	-
Tirer au Lance plasma ou Fusil plasma	1	-	-
Tirer au Fuseur	2	-	-
Tirer au Multi-fuseur	(Arme Lourde)	2	-
Lancer une grenade	2	-	-
Attaque au corps à corps	1	1	-
Ouvrir / fermer une porte / Prendre un objet	1	1	1
Monter/descendre d'un échelle	2	1	1
Monter d'un piège	-	3	3
Sauter par un piège	0***	1	1

* La Sœur de bataille peut tirer avec les armes utilisant 1 PA lors de la même action sans payer de PA additionnel.

** Le Tyranide peut pivoter de 90 degrés lors de la même action sans payer de PA additionnel.

*** La Sœur de bataille tombe automatiquement en passant sur une case piège.



TABLEAU DE TIR

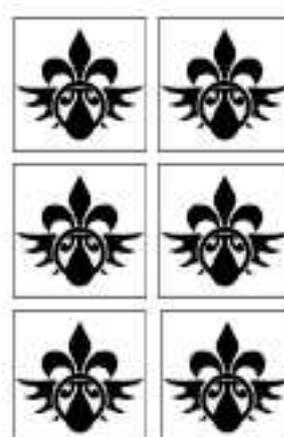
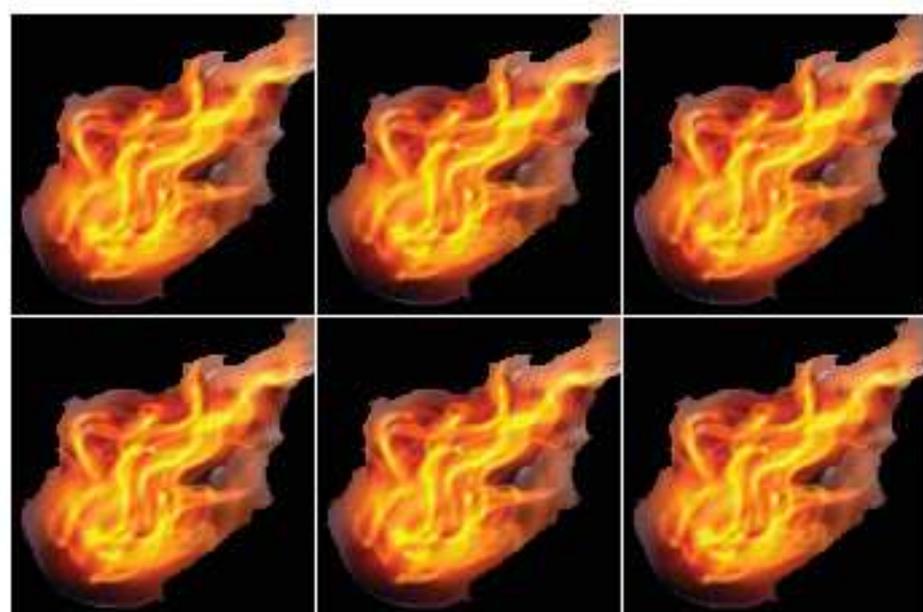
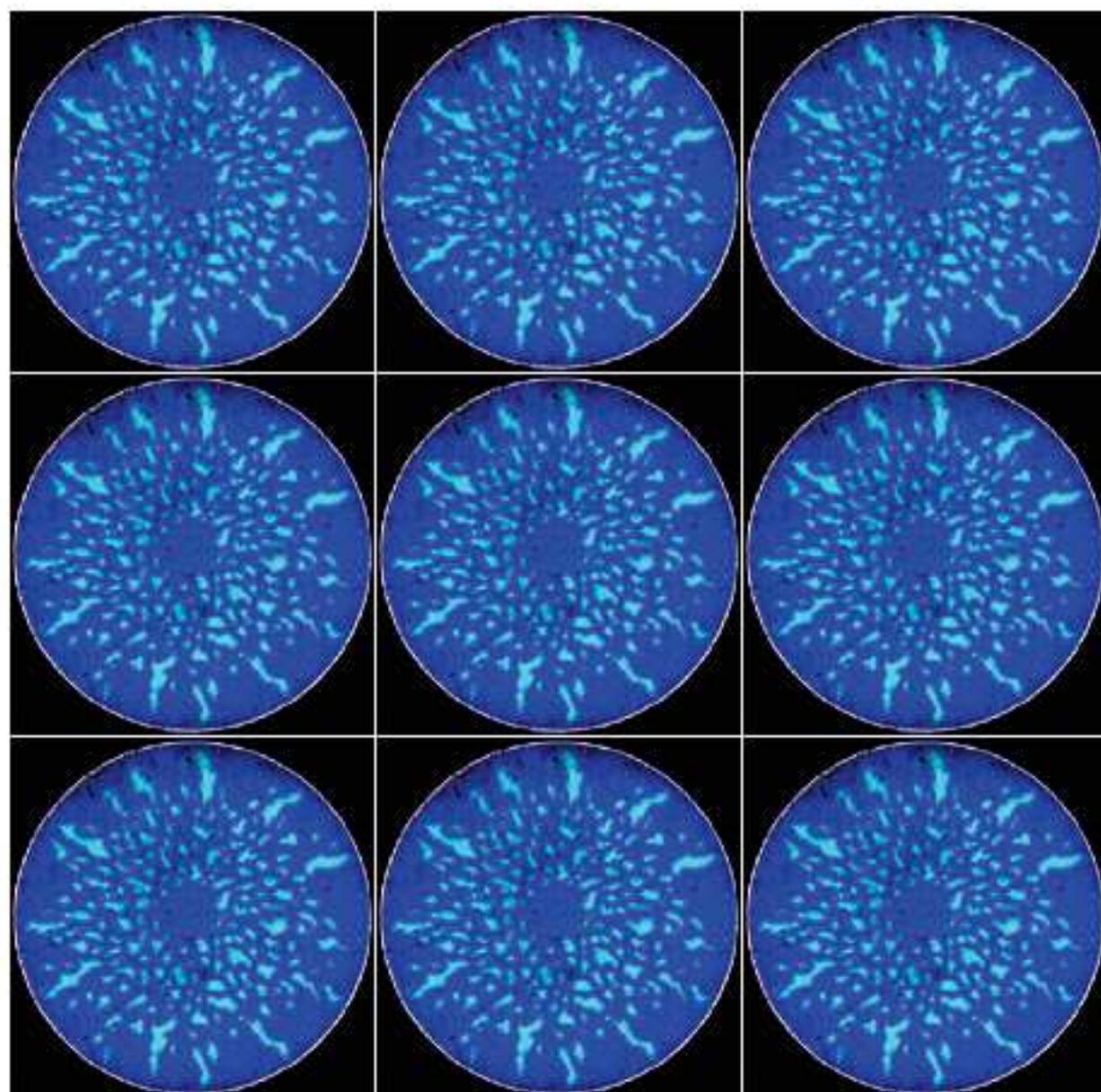
Arme	Portée	Dé	Tué sur		Notes	Destruction Porte, caisse, bidon
			Tyranides	Hybrides		
Pistolet bolter	12 / 6*	1	6	5+	État d'alerte, tir soutenu	-
Pistolet plasma	12 / 6*	1	5+	4+	État d'alerte, tir soutenu, Surchauffe	-
Bolter	Illimitée / 12*	1	6	5+	État d'alerte, tir soutenu	-
Bolter Condemnor	Illimitée / 12*	1 / 2	6	5+	État d'alerte, tir soutenu, 1 double tir anti-psyker	-
Fulgurant / Storm bolter	Illimitée / 12*	2	6	5+	État d'alerte, tir soutenu, enrayement	Oui
Lance-plasma – Fusil plasma	12	1	4+	3+	Cible, tir soutenu, Surchauffe	Oui
Fuseur	6	1	3+	2+	Cible, 1 seul tir par tour	Oui
Bolter Lourd	Illimitée / 12*	2	5+	4+	État d'alerte, tir soutenu, enrayement	Oui
Lance-flammes Léger	12	1	4+	2+	Aire d'effet, effet persistant, 6 tirs + 1 recharge	-
Lance-flamme Lourd	12	1	2+	éliminé	Aire d'effet, effet persistant, 6 tirs	-
Multi-fuseur	12	2	3+	2+	Multi-cibles, 1 seul tir par tour	Oui
Grenade Krack	3	1	3+	éliminé	Cible, LDV, distance mini de tir 2 cases	Oui
Grenade Frag	section adjacente	1	6	4+	Aire d'effet, bloque la LDV	-

* La portée en état d'alerte.

CORPS A CORPS

Figurine	Dés d'assaut	Notes
Chanoinesse	1D6 +1	Parade
Palatine	1D6	Parade, chapelet
Sœur Supérieure avec Masse énergétique	1D6 +1	
Sœur Supérieure avec épée énergétique	1D6	Parade
Sœur Supérieure avec épée tronçonneuse	1D6	Parade
Sœur Supérieure avec fouets Neuraux	1D6	Zèle sur Sœurs Repentia dans la même section
Sœur Céleste Sacro-sainte avec Masse ou Hallebarde	1D6	Blocage, protection contre les tirs
Sœur de bataille	1D6 -1	
Croisée	1D6 -2	Parade et Blocage, protection contre les tirs
Sœur Repentia avec épée tronçonneuse	1D6 -2	Parade
Prêcheur (épée tronçonneuse)	1D6 -3	Parade, chapelet
Missionnaire (épée tronçonneuse)	1D6 -3	Parade





Marqueurs : Grenades Frags, Lance-flammes léger et Point de Foi