

Les Sœurs de Bataille de l'Ordo Hereticus



Cette extension pour Space Crusade a été créée par Usagi3.
Si vous avez des remarques ou des questions, vous pouvez m'écrire à l'adresse mail suivante : usagi3@wanadoo.fr. Cette extension a été téléchargée sur le site d'usagi3, <http://usagi3.free.fr>.

Version 1.6

Space Crusade est © MB/Games Workshop, 1990.



Les ténèbres entourant l'Imperium sont palpables, et le danger qu'elles représentent demande à l'humanité courage et détermination. Mais la menace de l'ennemi intérieur est bien plus subtile. Les hérétiques, les mutants et les psykers risquent à tout moment de faire basculer des planètes entières dans l'anarchie, ce qui aurait des conséquences bien plus graves qu'une invasion extraterrestre. C'est pour éviter cela qu'a été créé l'Ordo Hereticus : traquer ces humains déviants et les abattre sans pitié. Les Inquisiteurs Chasseurs de Sorcières peuvent lever des armées d'un simple geste, même s'ils préfèrent généralement faire appel à l'inflexible Adepta Sororitas. Nul n'est à l'abri du châtimeut d'un Inquisiteur de l'Ordo Hereticus.



Les membres de l'Adepta Sororitas, plus connues sous le nom de Sœurs de Bataille, sont les puissantes guerrières de l'Éclésiarchie. Quand les hommes se sont vus interdire de combattre pour le Ministorum, des dévotes se sont levées pour défendre la foi. Leur ferveur envers l'Empereur est égale à celle des Chevaliers Gris et leurs armes et armures aussi puissantes que celles des terribles Space Marines.

L'Ordo Hereticus existe pour surveiller les serviteurs de l'Empereur, et éviter qu'ils ne sombrent dans la corruption. Il est particulièrement vigilant envers les psykers... C'est l'équivalent de l'Inquisition du 41 millénaire, au service exclusif de l'Empereur-Dieu.

La majorité des Ordres Militants est composée de Sœurs de Bataille. Élevées dans les orphelinats de la Schola Progenium, elles sont très disciplinées et entièrement dévouées à l'Empereur. Leur plus grande force est leur foi indéfectible envers Lui, au nom duquel elles apportent aux hérétiques, aux mutants et aux sorciers le châtimeut qu'ils méritent.

(textes extraits du site de Games Workshop présentant les Chasseurs de Sorcières)

1) Composition d'une escouade de Sœurs de Bataille

Une Escouade de Sœurs de Bataille comprend :

-1 Sœur Supérieure, avec pistolet bolter et épée de puissance.

Sœur Supérieure					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
7	2	2B	2R	10	6 points de vie

-1 Sœur avec lance-flammes (arme lourde)

Sœur avec lance-flammes					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
5	2	2R	2B	10	gabarit

Le lance-flammes affecte toutes les figurines partiellement recouvertes par le gabarit de lance-flammes

-1 Sœur avec fulgurant (arme lourde)

Sœur avec fulgurant					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
5	2	2R	2B	10	Comme le canon d'assaut

-1 Sœur avec bolter lourd (arme lourde)

Sœur avec bolter lourd					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
5	2	2R+1B	2B	10	-

-1 Sœur avec bolter

Sœur avec bolter					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
7	2	2B	2B	5	-

Notes : si le joueur le souhaite, il peut échanger n'importe quel nombre de Sœurs avec armes lourdes contre des Sœurs avec bolter. Les règles optionnelles permettent d'intégrer des Sœurs Séraphines et des Chevaliers Gris dans l'escouade (voir plus loin).



2) Cartes d'Ordre, Foi et cartes d'Equipement

a) Cartes d'Ordre

Les Sœurs de Bataille n'ont pas de cartes d'Ordre. Elles utilisent leur Foi aveugle en l'Empereur-Dieu pour accomplir des actes de foi. Toute référence à une carte Ordre doit être considérée comme concernant la Foi (exemple : vous gagnez une carte Ordre, vous gagnez en fait un point de Foi).

b) Points de Foi

Les Sœurs commencent avec 3 points de Foi. Elles en gagnent un à chaque fois qu'un membre de leur escouade est tué (Martyre). Le total maximum de points de foi que peut posséder une escouade est de 6.

c) Actes de Foi

En dépensant un point de Foi, les Sœurs peuvent tenter d'invoquer un acte de foi. **Ce point de Foi est perdu, que l'acte réussisse ou pas.** On ne peut tenter un acte de foi qu'une fois par tour d'un joueur. Cela signifie que le joueur des Sœurs peut en invoquer un pendant son tour, et également un autre pendant le tour du joueur extra-terrestre (le seul qui peut alors être utilisé est l'Esprit du Martyr, pour tenter de sauver une Sœur).

Les voies de l'Empereur étant impénétrables, dépenser un point de Foi ne suffit pas à garantir la réussite du miracle attendu. Il faut en plus effectuer un test. Il consiste à lancer un dé (rouge ou blanc, selon l'acte de foi). Si le dé montre un résultat autre que zéro, le miracle se produit.

Les 4 actes de foi possibles sont : la main de l'Empereur, le Divin Guide, la Passion et l'Esprit du Martyr. Le joueur des Sœurs choisit quel acte de foi il souhaite invoquer ; il a parfaitement le droit de tenter plusieurs fois le même acte de foi au cours de la partie.

Main de l'Empereur : + 1 dé rouge au combat corps à corps de toute l'escouade.
Test : ne pas faire zéro avec un dé rouge.

Divin Guide : +1 dé rouge au combat à distance de toute l'escouade. Test : ne pas faire zéro avec un dé rouge.

Passion : toute l'escouade attaque deux fois, avant ou après le déplacement, au contact ou à distance. Test : ne pas faire zéro avec un dé blanc.

Esprit du Martyr : alors qu'une Sœur semblait tuée, elle est miraculeusement indemne. Test : ne pas faire zéro avec un dé blanc. Si c'était la Sœur Supérieure, elle revient au nombre de points de vie qu'elle avait juste avant l'attaque qui a failli la tuer.

Note : cela signifie que si vous avez un point de Foi au moment où une Sœur meurt, vous pouvez l'utiliser pour tenter de la sauver. Si vous réussissez, le point est perdu et la Sœur sauvée. Si vous échouez, vous perdez la Soeur, mais vous récupérez le point de Foi (Martyre).



d) Cartes d'Equipement

Les Sœurs de Bataille disposent de 4 cartes d'Equipement, à choisir parmi les 8 cartes suivantes :

1- Grenades à Fragmentation

Seules les Sœurs avec bolter (sans arme lourde) peuvent les utiliser. La Sœur peut lancer la grenade, avant de tirer sur sa cible. Cela ajoute +2 dés rouges à l'attaque à distance. Cette carte peut être utilisée deux fois. Lors du premier lancer de grenade, incliner la carte. Lorsque le second lancer est effectué, défausser cette carte.

2- Auspex

Cet appareil est un scanner à courte portée, capable d'identifier quelle créature se cache derrière un blip. Au début de chacun de vos tours, vous pouvez retourner trois jetons « blip » se trouvant n'importe où sur le plateau et voir ce qu'ils dissimulent. Cette carte est valable pour toute la mission.

3- Cape de Sainte Aspira

Cette magnifique cape de velours et de fourrure bénie au palais ecclésiarchique de Terra semble renvoyer les coups portés par l'ennemi. La Sœur Supérieure a désormais une valeur de blindage de 3. Cette carte reste toute la mission.

4- Litanies de la Foi

Ce recueil renferme la totalité des enseignements de l'Ecclésiarchie. Les hymnes et les chants qu'il contient emplissent le cœur de ceux qui les entendent d'une foi inébranlable en l'Empereur. Une fois par partie, le joueur des Sœurs peut accomplir un acte de Foi, sans dépenser de point de Foi et sans avoir à faire de test. Défausser après usage.

5- Sarisses

Ces instruments tranchants sont utilisés par les Sœurs pour donner à leurs bolters standards plus de mordant au corps à corps. Les Sarisses ne peuvent équiper que des bolters ordinaires, et aucune autre arme. Les Sœurs avec sarisses combattent désormais avec 3 dés blancs au lieu de 2 au corps à corps. Cette carte reste toute la mission.

6- Cibleur

Le cibleur est un viseur de conception ultra-sophistiquée qui combine amplificateur d'image et rayonnement spectral complet. Marquez l'une des 4 cases « arme » de votre détecteur. La Soeur portant l'arme correspondante peut tenter d'améliorer son score en relançant un dé après avoir tiré. Cette carte est valable durant toute la mission. (Vous pouvez aussi utiliser les pions Armes disponibles plus loin, en posant la bonne arme sur cette carte).

7- Cibleur

Le cibleur est un viseur de conception ultra-sophistiquée qui combine amplificateur d'image et rayonnement spectral complet. Marquez l'une des 4 cases « arme » de votre détecteur. La Sœur portant l'arme correspondante peut tenter d'améliorer son score en relançant un dé après avoir tiré. Cette carte est valable durant toute la mission. (Vous pouvez aussi utiliser les pions Armes disponibles plus loin, en posant la bonne arme sur cette carte).

8- Guidée par la Foi

Guidée par sa foi en l'Empereur-Dieu, la sœur supérieure peut relancer un dé lors des attaques au corps à corps. Cette carte reste toute la mission.



3) Que faut-il pour jouer les Sœurs de Bataille dans Space Crusade ?

Les figurines des Sœurs de Bataille sont vendues en boîtes de 10 figurines, comprenant une Sœur Supérieure, une Sœur avec lance-flammes, une Sœur avec fulgurant et 7 Sœurs avec bolter. Les décalcomanies sont fournies, la boîte coûte 30 euros chez Games Workshop. Comme il n'y a hélas que 2 Sœurs avec armes lourdes (armes d'assaut), il faut acheter en plus une Sœur avec bolter lourd (9 euros – outch), ou un blister de deux Sœurs avec armes d'assaut (11,50 euros). Remarque : Space Crusade 2 peut nécessiter jusqu'à 5 Sœurs avec armes lourdes.

Un petit rappel : il est possible, dans tous les magasins Games Workshop, de passer commande à la boutique en ligne (utile si le magasin n'a pas ce que vous voulez). Les frais de port sont alors gratuits à partir de 30€ d'achats ! En clair, si vous avez un magasin de Games Workshop près de chez vous, n'utilisez surtout pas le site de vente en ligne !! Contentez-vous d'y relever les codes de référence de ce que vous souhaitez commander...



Code: 99110108062



Code: 99060108057

Les Sœurs supplémentaires seront utilisées quand l'escouade montera en grade, en utilisant le système optionnel de grades déjà présenté pour les Marines, les Orks et les Eldars dans Space Crusade 2.

Il vous faudra aussi imprimer les cartes d'Équipement, les 6 Pions de Foi et la carte de référence des Sœurs de Bataille.

4) Les Sœurs de Bataille dans Space Crusade 2 : les grades

Voici leur tableau de progression selon le grade de la Sœur Supérieure. Les Sœurs de Bataille utilisent le même barème de points que les Space Marines.

Ordo Hereticus – Sœurs de bataille

Grade	Missions réussies	Points de Foi de départ	Cartes Equipement	Soeurs	Armes Lourdes	Points de vie de la Sœur Supérieure
Sœur Supérieure	0	3	3	4	1	4
Sœur Supérieure Vétérante	1	3	4	4	2	4
Chanoinesse	2	5	5	6	3	5
Inquisitrice	3	5	6	6	4	5
Héroïne de l'Adepta Sororitas	4	7	7	8	5	6

Note : le nombre maximal de points de Foi autorisé est égal au total de départ +3.

Rappel : la Sœur Supérieure n'est pas comprise dans le nombre de Sœurs !

Exemple : Une Chanoinesse aura sous ses ordres : la sœur supérieure et 6 sœurs, dont 3 seront armées d'armes lourdes.

5) Les grades des Sœurs de Bataille dans Space Crusade

Voici leur tableau de progression selon le grade de la Sœur Supérieure. Les Sœurs de Bataille utilisent le même barème de points que les Space Marines.

Grade	Missions réussies	Points de Foi supplémentaires *
Sœur Supérieure	0	0
Sœur Supérieure Vétérante	1	2
Chanoinesse	2	4 *
Inquisitrice	3	6 *
Héroïne de l'Adepta Sororitas	4	8 *

* Le nombre de points de Foi peut dépasser 6 pour ces grades. Le nouveau maximum possible est le nombre de points de Foi de départ plus trois.

Pour les Distinctions, faire comme pour les Space Marines (1 carte Equipement supplémentaire par distinction).

6) Pourquoi jouer des Sœurs de Bataille à Space Crusade ?!

Il y a plusieurs raisons à cela. La première est que les figurines sont magnifiques ☺

La seconde est bien sûr d'offrir plus de variété au jeu Space Crusade, que j'aime décidément beaucoup. Et ça change vraiment tout d'avoir des filles dans le Space Hulk !!! Surprenant, détonant... Agréable.

Troisième raison : ce n'est pas idiot ! L'Ordo Hereticus pourchasse l'hérésie où qu'elle se trouve. Il n'y a pas beaucoup plus hérétique que les Space Marines du Chaos !! Et ces derniers utilisent souvent les Space Hulk pour apporter le désespoir sur de nouveaux mondes... De plus, elles doivent surveiller les forces impériales afin de guetter toute trace de sédition. Si elles sont déployées en même temps que des Marines, elles ne s'en priveront pas ! Et s'il fallait encore en rajouter, leur haine des psykers les mènent sûrement à chasser ces abominations que sont les Magus Genestealers...

Quatrième raison, apporter de nouvelles règles. Les règles sur la Foi sont intéressantes, et permettent d'apporter à peu de frais (6 pions...) un nouveau mécanisme dans Space Crusade.

7) Règles optionnelles : Sœurs Séraphines et Chevaliers Gris

Vous pouvez également intégrer dans vos escouades de Sœurs de Bataille trois autres types d'unités : **les Sœurs Séraphines, les Chevaliers Gris et les Chevaliers Gris avec psycanon.**

Sœurs Séraphines



Les Sœurs Séraphines sont équipées de réacteurs dorsaux, ce qui leur permet de se déplacer rapidement. Elles sont armées de deux pistolets infernos. Une Sœur Séraphine prend la place d'une Sœur avec arme lourde. Elle est sujette à toutes les règles des Sœurs (Martyre, actes de Foi...).

Sœur Séraphine

Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
10	2	1R+1B	2B	10	2 armes de tir, vol

Deux armes de tir : La Sœur Séraphine peut tirer 2 fois (mais ne combat au corps à corps qu'une fois).

Vol : La Sœur Séraphine peut passer à travers les figurines ennemies lors de son déplacement. Elle doit cependant toujours s'arrêter dans une case libre.

Chevaliers Gris



Ces Space Marines sont spécialisés dans la traque des Démons. Armés d'une arme de force Nemesis et d'un fulgurant, ils sont plus redoutables que leurs frères au corps à corps. Ils sont également protégés des pouvoirs psychiques par un entraînement spécial et leur armure énergétique spécifique. Un Chevalier Gris prend la place d'une Sœur avec arme lourde. Un Chevalier Gris ne bénéficie jamais des effets d'un acte de Foi, et il n'est pas sujet à la règle spéciale Martyre (il n'accorde pas de point de Foi à sa mort). Vous ne pouvez pas avoir dans votre escouade plus de Chevaliers Gris que de Sœurs de Bataille (sans compter la Sœur Supérieure).

Chevalier Gris

Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
6	2	1R+1B	2R	10	Immunité psychique

Immunité psychique : chaque fois qu'un Chevalier Gris est la cible d'une attaque psychique, jetez un dé rouge. Sur tout autre résultat que zéro, le pouvoir psychique est annulé.

Chevaliers Gris avec Psycanon

Ces Chevaliers Gris ont troqué leur équipement ordinaire (arme de force Nemesis et bolter) contre un psycanon : une arme redoutablement efficace contre les créatures démoniaques issues du Warp. Un Chevalier Gris avec psycanon prend la place d'une Sœur avec arme lourde. Un Chevalier Gris ne bénéficie jamais des effets d'un acte de Foi, et il n'est pas sujet à la règle spéciale Martyre (il n'accorde pas de point de Foi à sa mort). Vous ne pouvez pas avoir dans votre escouade plus de Chevaliers Gris que de Sœurs de Bataille (sans compter la Sœur Supérieure).



Chevalier Gris avec psycanon					
Déplacement	Armure	Tir	Combat	Valeur	Spécial
6	2	2R	2B	10	Immunité psychique, Psycanon

Note : les psycanons des Chevaliers Gris sont équipés de suspenseurs, donc leurs porteurs n'ont pas de malus à leur déplacement.

Immunité psychique : chaque fois qu'un Chevalier Gris est la cible d'une attaque psychique, jetez un dé rouge. Sur tout autre résultat que zéro, le pouvoir psychique est annulé.

Psycanon : quand le Chevalier Gris tire sur une créature démoniaque disposant de la capacité Protection du Warp, cette capacité est annulée. De plus, l'arme inflige 1 dé rouge supplémentaire de dégât (soit 3R).

Rappel : ce qui suit est simplement un aperçu des cartes à imprimer, pour faire vos cartes, utilisez le Pack Sœurs de Bataille !

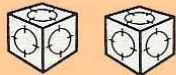
Mouvement

Soeurs avec bolters	7 cases
Soeurs avec armes lourdes	5 cases
Soeur Supérieure	7 cases

Armes de la Soeur Supérieure



Corps à corps



Tir

Pistolet fulgurant et
épée de puissance

Actes de Foi

Main de l'Empereur, +1 dé rouge au combat au corps à corps.
(test : pas zéro sur un dé rouge)

Divin Guide, +1 dé rouge au Tir.
(test : pas zéro sur un dé rouge)

Passion, attaquer deux fois avant ou après le mouvement.
(test : pas zéro sur un dé blanc)

Esprit du Martyr : blessures d'une attaque annulées.
(test : pas zéro sur un dé blanc)

Martyr : +1 point de Foi par Soeur tuée.

Soeurs de Bataille

Ordo Hereticus

Blindage

Toutes les Soeurs ont une valeur blindée de 2.

Armes des Soeurs de Bataille



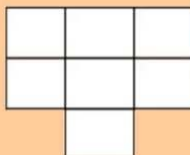
Fulgurant



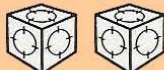
Bolter lourd



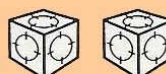
Lance-flammes

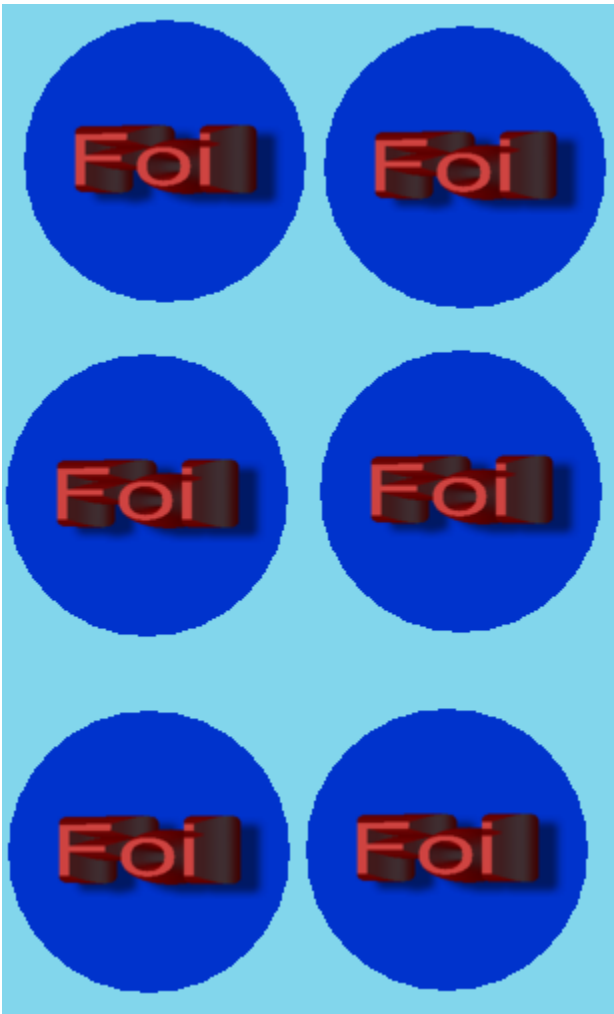


Bolter



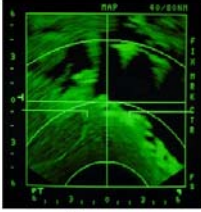
Combat au corps à corps





Soeurs de Bataille

EQUIPEMENT



Auspex

Cet appareil est un scanner à courte portée, capable d'identifier quelle créature se cache derrière un blip. Au début de chacun de vos tours, vous pouvez retourner 3 jetons "blip" se trouvant n'importe où sur le plateau et voir ce qu'ils dissimulent. Cette carte est valable pour toute la mission.

Soeurs de Bataille

EQUIPEMENT



Cape de Sainte Aspira

Cette magnifique cape de velours et de fourrure bénie au palais ecclésiarchique de Terra semble renvoyer les coups portés par l'ennemi. La Soeur Supérieure a désormais une valeur de blindage de 3.

Cette carte reste pendant toute la mission.

Soeurs de Bataille

EQUIPEMENT



Grenades à fragmentation

Seules les Soeurs avec bolter (sans arme lourde) peuvent les utiliser. La Soeur peut lancer la grenade avant de tirer sur sa cible.

Cela ajoute 2 dés rouge à l'attaque à distance. Cette carte peut être utilisée 2 fois. Lors du premier lancer de grenade, incliner la carte. Lorsque le second lancer est effectué, défausser cette carte.

Soeurs de Bataille

EQUIPEMENT



Guidée par la Foi

Guidée par sa foi en l'Empereur-Dieu, la Soeur Supérieure peut relancer un dé lors des attaques au corps à corps.

Cette carte reste toute la mission.

Soeurs de Bataille

EQUIPEMENT



Litanies de la Foi

Ce recueil renferme la totalité des enseignements de l'Ecclésiarchie. Les hymnes et les chants qu'il contient emplissent le cœur de ceux qui les entendent d'une foi inébranlable en l'Empereur. Une fois par partie, le joueur des Soeurs peut accomplir un acte de foi sans avoir à dépenser de point de foi et sans avoir à faire de test.

Défausser cette carte après utilisation.

Soeurs de Bataille

EQUIPEMENT



Sarisses

Ces instruments tranchants sont utilisés par les Soeurs pour donner à leurs bolters standards plus de mordant au corps à corps. Les sarisses ne peuvent équiper que des bolters ordinaires, et aucune autre arme. Les Soeurs avec sarisses combattent désormais avec 3 dés blancs au corps à corps, au lieu de 2.

Cette carte reste toute la mission.

Soeurs de Bataille

EQUIPEMENT



Cibleur

Le cibleur est un viseur ultra-sophistiqué qui combine amplificateur d'image et rayonnement spectral complet. Marquez l'une des 4 cases "arme" de votre détecteur. La Soeur portant l'arme correspondante peut tenter d'améliorer son score en relançant un dé après avoir tiré.

Cette carte reste toute la mission.

Soeurs de Bataille

EQUIPEMENT



Cibleur

Le cibleur est un viseur ultra-sophistiqué qui combine amplificateur d'image et rayonnement spectral complet. Marquez l'une des 4 cases "arme" de votre détecteur. La Soeur portant l'arme correspondante peut tenter d'améliorer son score en relançant un dé après avoir tiré.

Cette carte reste toute la mission.