

SISTERS OF SILENCE SQUAD

75
POINTS



Muettes comme des tombes, les Sisters of Silence arpentent le champ de bataille. Chacune de ces pieuses guerrières est une arme vivante, irradiant une aura contre nature, qui brouille l'esprit de l'ennemi et affecte les âmes de ceux qui canalisent l'énergie du Warp. Bien que dispersées dans l'Imperium, les Sisters of Silence se réunissent pour exprimer la sourde colère de l'Empereur, les membres de diverses escouades joignant leurs forces pour augmenter leur puissance. Le silence funeste qui les entoure est brisé lorsqu'elles ouvrent le feu en faisant éclater des explosions chez l'ennemi grâce à leurs bolters modèle Umbra. Quiconque survit à cette attaque initiale est soit consumé par les gerbes de prométhium crachées par leurs lance-flammes, soit fauché par les coups de taille sauvages d'une grandelame d'exécutrice.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Sister of Silence	4	4	3	3	1	5	2	10	3+	Infanterie	5 Sisters of Silence
Sister Superior	4	4	3	3	1	5	3	10	3+	Infanterie (Personnage)	

ÉQUIPEMENT :

- Arme de corps à corps
- Bolter
- Grenades anti-psy

RÈGLES

SPÉCIALES :

- Abomination Psychique
- Fléau des Psykers
- Peur
- Sans Peur

OPTIONS :

- Ajouter jusqu'à cinq Sisters of Silence 15 pts/figurine
- Promouvoir 1 Sister of Silence en Sister Superior 10 pts
- N'importe quelle figurine peut remplacer son bolter par une des armes suivantes :
 - Grandelame d'exécutrice gratuit
 - Lance-flammes 2 pts/figurine

ALLIÉS

Les Sisters of Silence font partie des Armées de l'Imperium et s'allient en conséquence.

NULL-MAIDEN TASK FORCE



Les Sisters of Silence sont un genre à part. Ces guerrières aphones sont toutes de mortelles combattantes, intensivement entraînée à l'usage du bolter, de l'espadaon et du lance-flammes, mais leur arme la plus redoutable est le vide abyssal qui réside en lieu et place de leur âme. Chaque sœur possède le gène du Paria, une mutation invisible, considérée comme une grave malédiction par ceux qui ressentent ses effets débilissants. Seuls les véritables sages comprennent la bénédiction rare dont il s'agit. L'aura de ces Intouchables les immunise aux attaques psychiques, et ce phénomène peut repousser, révolter et blesser les ennemis surnaturels que la sororité traque à travers la galaxie. Lorsque ces combattantes se réunissent, leurs auras se superposent et s'intensifient, faisant d'elles le fléau ultime des sorciers.

FORMATION

- 1-3 Sisters of Silence Squads

RESTRICTIONS

Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

Siphon de Guerre: Lorsqu'il génère des points de Charge Warp au début de chacune de ses phases Psychiques, votre adversaire ajoute un dé de moins à sa réserve de Charge Warp pour chaque unité de cette Formation après la première se trouvant sur le champ de bataille.

APPENDICES

Cette section liste les armes et les équipements employés par les Sisters of Silence, ainsi que les règles pour les utiliser dans vos parties de Warhammer 40,000. Les règles de leurs équipements les plus communs se trouvent dans *Warhammer 40,000: Les Règles*, tandis que le détail de leur armement plus spécialisé est donné ici.

RÈGLES SPÉCIALES SISTERS OF SILENCE

Les unités de Sisters of Silence utilisent deux règles spéciales présentées ici. D'autres, plus courantes, sont juste nommées ici – elles sont détaillées dans la section Règles Spéciales de *Warhammer 40,000: Les Règles*.

FLÉAU DES PSYKERS

Mis à part le Temple Culexus de l'Officio Assassinorum, il n'existe pas de meilleur chasseur de psykers clandestins et de sorcier xenos.

Les figurines avec la règle spéciale Fléau des Psykers peuvent relancer tous leurs jets Pour Toucher ratés lorsqu'elles ciblent une unité contenant au moins un Psyker (c'est-à-dire, une figurine avec la règle spéciale Psyker, Confrérie de Psykers/Sorciers ou Pilote Psychique), et gagnent les règles spéciales Tir de Précision et Frappe de Précision lorsqu'elles ciblent une telle unité.

ABOMINATION PSYCHIQUE

Contre un psyker, la proximité des Sisters of Silence est une arme et un bouclier, car elles sont immunisées au baiser du Warp.

Les Psykers, amis ou ennemis, à 12" ou moins d'une figurine avec cette règle spéciale ont -3 en Commandement, ne génèrent aucun point de Charge Warp (c'est-à-dire qu'ils n'ajoutent aucun dé à la Réserve de Charge Warp du joueur qui les contrôle en phase Psychique) et n'exploitent les points de Charge Warp que sur un 6, même si l'unité doit les exploiter sur un autre résultat, quel qu'il soit.

Une unité qui inclut au moins une figurine avec cette règle spéciale ne peut jamais être ciblée ou affectée par des pouvoirs psychiques – les autres unités à proximité de l'unité qui sont touchées par un **Faisceau**, une **Nova** ou une **Décharge psy** utilisant un gabarit, sont touchées/affectées normalement. Les **Bénédictions** ou **Malédiction**s qui affectent une unité cessent d'agir instantanément si l'unité s'approche à 12" ou moins d'une figurine avec cette règle spéciale, ou vice-versa.

La règle spéciale Abomination Psychique ne s'applique pas si l'unité avec cette règle spéciale est embarquée dans un Transport ou un bâtiment.

ARMES DE TIR

Les règles des armes de tir suivantes se trouvent dans *Warhammer 40,000: Les Règles*.

Bolter
Lance-flammes

ÉQUIPEMENTS SPÉCIAUX

GRENADES ANTI-PSY

Les Sisters of Silence utilisent des grenades compactes mais puissantes pour briser l'esprit des psykers qu'elles chassent. Ceux qui canalisent le Warp en présence de ces artefacts voient leur esprit vriller dans un vortex de confusion et de désespoir.

TIR

Lorsqu'une unité armée de grenades anti-psy effectue une attaque de tir, une figurine peut choisir de lancer une grenade au lieu de tirer avec une autre arme.

Portée	F	PA	Type
8"	2	-	Assaut 1, Choc Psy, Explosion

Choc Psy: Si une unité contenant au moins un Psyker (à savoir une figurine avec la règle spéciale Psyker, Confrérie de Psykers/Sorciers ou Pilote Psychique) est touchée par une arme avec la règle Choc Psy, une figurine de Psyker désignée aléatoirement dans cette unité subit les Périls du Warp en plus de tout autre dégât.

ASSAUT

Les figurines avec la règle spéciale Psyker, Confrérie de Psykers/Sorciers ou Pilote Psychique ne gagnent pas d'Attaques bonus quand elles chargent une unité équipée de grenades anti-psy. Toutefois, si l'unité chargée est déjà verrouillée en combat depuis un tour antérieur, ou si elle s'est jetée à terre, ces grenades n'ont pas d'effet et les assaillants ont droit à leurs Attaques bonus normales.

ARMES DE MÊLÉE

Les règles de l'arme de mêlée suivante se trouvent dans *Warhammer 40,000: Les Règles*.

Arme de corps à corps

GRANDELAME D'EXÉCUTRICE

Les lames à deux mains employées par les Sisters of Silence sont des chefs-d'œuvre, tranchantes comme des rasoirs et parfaitement équilibrées pour correspondre au style martial de leur porteur. Celle qui maîtrise son usage peut frapper à la vitesse d'un duelliste combinée à la puissance d'un bourreau aguerri.

Portée	F	PA	Type
-	+1	2	Mêlée, À Deux Mains

CUSTODIAN GUARD SQUAD

260
POINTS



La lumière se reflète sur l'or lustré tandis que la Custodian Guard émerge de la fumée étouffante des combats. Vision redoutable, chacun de ces guerriers est plus grand et plus large qu'un humain ordinaire, un géant des batailles capable de rompre le cou d'un assaillant d'un simple coup de poing. Balles et shrapnels ricochent sur leur plastron doré quand l'ennemi tente en vain de leur porter un coup fatal, car chacun de ces guerriers possède le meilleur équipement, et jouit de la bénédiction de l'Empereur en personne. Même la magie maléfique n'a pas prise sur ces parangons à la volonté de métal. Avec leurs lances de gardien et leurs lames de sentinelle, ils virevoltent, parent et attaquent, fauchant l'ennemi tout en le criblant de bolts. Leur esprit est porteur de jugement, et leurs mains, porteuses de mort.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Custodian	5	5	5	5	2	4	3	10	2+	Infanterie (Personnage)	4 Custodians
Shield-Captain	6	5	5	5	2	5	4	10	2+	Infanterie (Personnage)	1 Shield-Captain

ÉQUIPEMENT :

- Lance de gardien
- Poignard énergétique

RÈGLES SPÉCIALES :

- Frappe en Profondeur
- Guerrier Éternel
- Massif
- Sans Peur
- Volonté d'Adamantium

OPTIONS :

- Ajouter jusqu'à cinq Custodians..... 50 pts/figurine
- N'importe quelle figurine peut remplacer sa lance de gardien par une lame de sentinelle.....*gratuit*
- N'importe quelle figurine n'étant pas équipée d'une lance de gardien peut recevoir un bouclier Storm 10 pts/figurine
- Un seul Custodian de votre armée peut remplacer sa lance de gardien par un vexilla Custodes 30 pts

ALLIÉS

La Custodian Guard fait partie des Armées de l'Imperium et s'allie en conséquence.

GOLDEN LEGION TASK FORCE



La Custodian Guard n'abrite pas de simples combattants, mais des champions à demi divins créés par l'Empereur en personne. Ils sont les fils et les gardiens du Maître de l'Humanité; protégés par sa bénédiction divine, ils parlent avec son autorité et frappent avec sa force surnaturelle. Engoncés dans des armures baroques, les guerriers de l'Adeptus Custodes manient des instruments si astucieusement conçus qu'il s'agit à la fois d'armes à bolts et de lames énergétiques. Au combat, ces légendes vivantes détruisent leurs ennemis dans une tornade de puissance crépitante, leurs unités taillant à travers les ennemis de l'Humanité telles des épées tranchantes comme des rasoirs. Ils n'éprouvent aucune pitié envers ceux qui menacent le Trône de Terra. Admirez-les avec crainte, car ils incarnent la vengeance!

FORMATION

- 1-3 Custodian Guard Squads

RESTRICTIONS

Aucune.

RÈGLES SPÉCIALES:

Bouclier de l'Empereur: Tant que deux unités de cette Formation sont sur le champ de bataille, toutes les figurines de cette Formation ont une sauvegarde invulnérable de 6+; à la place, tant que trois unités de cette Formation sont sur le champ de bataille, toutes les figurines de cette Formation ont une sauvegarde invulnérable de 5+.

APPENDICES

Cette section liste les armes et les équipements employés par la Custodian Guard, ainsi que les règles pour les utiliser dans vos parties de Warhammer 40,000. Les règles de leurs équipements les plus communs se trouvent dans *Warhammer 40,000: Les Règles*, tandis que le détail de leur armement plus spécialisé est donné ici.

ARMES DE TIR

CRIBLEUR À BOLTS

Le cribleur à bolts est doté d'un double canon capable de libérer une véritable grêle de projectiles à courte portée, fauchant sans peine les traîtres, les hérétiques et les xenos.

Portée	F	PA	Type
12"	4	5	Assaut 2, Grêle de Tirs

Grêle de Tirs: Cette arme effectue des tirs Au Jugé à CT 2.

ÉQUIPEMENTS SPÉCIAUX

VEXILLA CUSTODES

Étendard imposant aux ailes d'aigle, le vexilla Custodes est un fanal doré de vérité et de lumière dans un univers de ténèbres insidieuses. Ceux qui voient son aquila s'élever au-dessus du carnage sentent en leur âme une force qui les pousse aux plus grands faits d'héroïsme.

Les unités amies des Armées de l'Imperium à 12" ou moins du porteur ont la règle spéciale Sans Peur. En outre, toutes les figurines amies des Armées de l'Imperium dans la même unité que le porteur ont +1 Attaque tant que le porteur est en vie.

BOUCLIER STORM

Rempart contre la déferlante de violence que doit affronter la Custodian Guard, le bouclier Storm incorpore un générateur qui lui permet de résister aux pinces énergétiques, aux canons laser et aux serres démoniaques.

Un bouclier Storm confère une sauvegarde de 3+ invulnérable. Toutefois, une figurine équipée d'un bouclier Storm ne peut jamais bénéficier du bonus de +1 Attaque pour le maniement de deux armes de mêlée en combat.

ARMES DE MÊLÉE

LANCE DE GARDIEN

Hallebarde dorée si lourde qu'il faudrait plusieurs hommes pour la porter, la lance de gardien est une arme composite, à la fois une lame énergétique capable de trancher un Chaos Space Marine en deux, et un bolter pour affronter l'ennemi à distance. Et par-dessus tout, il s'agit d'un symbole de l'autorité de l'Empereur.

Une figurine équipée d'une lance de gardien peut tirer avec comme s'il s'agissait d'un bolter. Elle peut en outre attaquer avec elle en phase d'Assaut avec le profil suivant. Elle peut faire les deux pendant le même tour.

Portée	F	PA	Type
-	+1	2	Mêlée, À Deux Mains, Blocage

Blocage: Une fois par tour, en phase d'Assaut, chaque figurine équipée d'une lance de gardien peut tenter de bloquer une seule attaque qui cible son unité. Après avoir effectué le jet Pour Toucher, jetez un dé pour chaque figurine tentant de bloquer l'attaque. Si le résultat est supérieur au jet Pour Toucher, l'attaque est bloquée et n'a pas d'effet. Les attaques ne requérant pas de jet Pour Toucher ne peuvent pas être bloquées.

POIGNARD ÉNERGÉTIQUE

Même les pièces d'équipement apparemment banales portées par les gardiens de l'Empereur sont des chefs-d'œuvre en leur genre. Le puissant champ énergétique qui nimbe le tranchant monomoléculaire du poignard énergétique lui permet de transpercer l'armure la plus épaisse jusqu'à la garde.

Portée	F	PA	Type
-	Utilisateur	3	Mêlée

LAME DE SENTINELLE

La lame de sentinelle est une épée d'une taille impressionnante, si large que sa garde est flanquée de deux pistolets bolters de facture exceptionnelle. Le fait que les guerriers de l'Adeptus Custodes puissent manier cette arme avec autant d'aisance qu'un homme manierait un sabre de cavalerie atteste de leur force hors du commun.

Une figurine équipée d'une lame de sentinelle peut tirer avec comme s'il s'agissait d'un cribleur à bolts. Elle peut en outre attaquer avec elle en phase d'Assaut avec le profil suivant. Elle peut faire les deux pendant le même tour.

Portée	F	PA	Type
-	Utilisateur	3	Mêlée