



PATROUILLE : ADEPTA SORORITAS

L'OST PÉNITENT

Ellyrine cherche à apporter l'illumination et la repentance par la douleur. C'est une zélote intransigeante, qui juge sa propre personne et ses adeptes presque aussi durement que ses ennemis. Inspirés par sa volonté inébranlable, les Sœurs de Bataille et les pénitents qui la suivent plongent dans une fureur extatique et redoublent d'efforts pour se prouver dignes de la grâce de l'Empereur-Dieu.

Cette Patrouille comprend les unités listées ci-dessous.

A Chanoinesse Ellyrine

(1 figurine)

- Cette figurine est équipée de : pistolet à plasma ; arme énergétique ; sceptre d'office.

B Escouade de Sœurs de Bataille

(10 figurines)

- 1 Sœur Supérieure est équipée de : bolter; pistolet bolter; épée tronçonneuse.
- 6 Sœurs de Bataille sont équipées de : bolter; pistolet bolter; arme de corps à corps.
- 1 Sœur de Bataille est équipée de : bolter; pistolet bolter; arme de corps à corps; simulacrum imperialis.
- 1 Sœur de Bataille est équipée de : bolter Storm d'artificier; pistolet bolter; arme de corps à corps.
- 1 Sœur de Bataille est équipée de : lance-flammes Ministorum; pistolet bolter; arme de corps à corps.

C Escouade Séraphine

(5 figurines)

- 1 Séraphine Supérieure est équipée de : pistolet à plasma ; arme énergétique.
- 4 Séraphines sont équipées de : 2 pistolets bolters ; arme de corps à corps.

D Escouade Repentia

(5 figurines)

- 1 Repentia Supérieure est équipée de : pistolet bolter; fouets neuraux.
- 4 Sœurs Repentia sont équipées de : eviscerator de pénitent.

E Arco-flagellants

(3 figurines)

- Chaque figurine est équipée de : arco-fléaux.

F Machine de Pénitence

(1 figurine)

- Cette figurine est équipée de : lance-flammes de pénitent; scies circulaires de pénitent jumelées.

G Rhino Sororitas

(1 figurine)

- Cette figurine est équipée de : bolter Storm ; chenilles blindées.





G



D



F



B



A



E



C



PATROUILLE : ADEPTA SORORITAS L'OST PÉNITENT

APTITUDES

Les fiches techniques requises pour utiliser l'Ost Pénitent se trouvent sur les pages qui suivent, et sont conçues exclusivement pour les parties de Patrouille. La fiche technique d'une unité liste toutes ses aptitudes. Cela inclut une aptitude de Faction, Actes de Foi, qui est nommée sur la fiche de chaque unité et décrite ci-dessous.

ACTES DE FOI

On raconte que la bénédiction de l'Empereur est sur chacune des guerrières de l'Adepta Sororitas, et qu'elle se manifeste sous la forme d'un nimbe de lumière conférant une force miraculeuse et une endurance divine.

Chaque unité de votre armée peut accomplir 1 Acte de Foi par phase. Cela nécessite l'utilisation de dés de Miracle.

Gagner des Dés de Miracle

Si votre faction d'Armée est **ADEPTA SORORITAS**, vous gagnez 1 dé de Miracle :

- Au début de chaque tour.
- Chaque fois qu'une unité **ADEPTA SORORITAS** de votre armée est détruite.

Chaque fois que vous gagnez un dé de Miracle, jetez 1 D6. Le résultat est la valeur de ce dé de Miracle. Cette valeur ne peut pas être modifiée ni relancée, sauf si une règle spécifie le contraire. Mettez vos dés de Miracle de côté : il s'agit de votre réserve de dés de Miracle.

Accomplir un Acte de Foi

Avant de faire un jet de dé pour une figurine ou unité de votre armée ayant l'aptitude Actes de Foi, si vous avez un ou plusieurs dés dans votre réserve de dés de Miracle, l'unité peut accomplir un Acte de Foi. En ce cas, choisissez 1 dé de votre réserve de dés de Miracle pour y substituer ce jet de dé (si un jet implique plusieurs dés, par exemple un jet de Charge ou d'Ébranlement, vous ne pouvez substituer qu'un seul des dés). Le dé substitué n'est pas jeté ; à la place, utilisez la valeur du dé de Miracle choisi comme s'il avait été jeté (au regard des règles, ceci compte comme un jet de dé non modifié du résultat en question). On ne peut utiliser un dé de Miracle pour une substitution qu'une seule fois. Une fois toutes les substitutions de dés de Miracle faites, retirez les dés de Miracle choisis de votre réserve, et jetez les dés non substitués restants qui font partie du jet de dé. Quand une unité accomplit un Acte de Foi, vous pouvez utiliser un dé de Miracle pour chacun de ces types de jets de dés :

- jet d'Avance
- test d'Ébranlement
- jet de Charge
- jet de Dégâts
- jet de Touche
- jet de Sauvegarde
- jet de Blessure

OPTIMISATIONS

Votre figurine **CHANOINESSE** est votre **SEIGNEUR DE GUERRE** et a l'Optimisation Armure de la Foi. Vous pouvez la remplacer par Relique Sainte.

OPTIMISATION PAR DÉFAUT

ARMURE DE LA FOI

La foi de cette guerrière est si brûlante, son zèle si dévorant, qu'elle ignore par la seule force de sa volonté des blessures fatales, et elle inspire ses partisanes à en faire autant.

Le porteur a l'aptitude Insensible à la Douleur 4+. En outre, tant que le porteur mène une unité, les autres figurines de cette unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 5+.

OU

OPTIMISATION OPTIONNELLE

RELIQUE SAINTE

Le domaine de l'Imperium est fondé sur le martyre d'innombrables saints. Ces figures de la foi ont inspiré la création d'une myriade de reliques qu'on prétend façonnées à partir de leur dépouille, et il n'est pas rare que les cheffes de l'Adepta Sororitas en portent certaines au combat. Ces amulettes servent de point focal à la foi, et semblent presque dotées d'effets surnaturels face à l'anarchie des champs de bataille.

À votre phase de Commandement, si le porteur n'est pas Ébranlé et est à portée d'un pion d'objectif que vous contrôlez, vous gagnez 1 dé de Miracle. En outre, tant que le porteur est sur le champ de bataille, chaque fois que vous gagnez un dé de Miracle, vous pouvez relancer ce dé de Miracle.

OBJECTIFS SECONDAIRES

Vous utiliserez l'objectif secondaire Jugement Divin. Vous pouvez le remplacer par Rites de Reconsécration.

OBJECTIF SECONDAIRE PAR DÉFAUT //

JUGEMENT DIVIN

Les rangs ennemis comptent des individus coupables d'hérésies si viles que les Sœurs de Bataille doivent les abattre quoi qu'il en coûte.

Au début du premier round de bataille, votre adversaire désigne 1 unité de son armée (hormis les unités **MONSTRE** et **VÉHICULE**).

À la fin de la bataille, vous marquez 6PdV si cette unité ennemie est détruite. Si elle a été détruite par une attaque de mêlée d'une figurine **ADEPTA SORORITAS** de votre armée, vous marquez 10PdV à la place.

OU

OBJECTIF SECONDAIRE OPTIONNEL //

RITES DE RECONSÉCRATION

L'adversaire a envahi un site d'importance religieuse. Il incombe aux guerrières de l'Adepta Sororitas de se frayer un chemin flamboyant dans ses rangs impurs, de sécuriser la terre sainte profanée, et de la reconsecrer par la prière et le sang répandu de l'ennemi.

À partir du deuxième round de bataille, à la fin de votre tour, vous marquez 3PdV si une ou plusieurs unités **ADEPTA SORORITAS** de votre armée n'étant pas Ébranlées sont entièrement dans la zone de déploiement adverse.

STRATAGÈMES

Vous pouvez utiliser les Stratagèmes suivants :

PROTECTION DIVINE

L'OST PÉNITENT – STRATAGÈME DE FAIT ÉPIQUE

Les Sœurs de Bataille marchent dans les feux du combat protégées de la bénédiction de l'Empereur-Dieu.

QUAND : À la phase de Tir adverse ou à la phase de Combat, juste après qu'une unité ennemie a choisi ses cibles.

CIBLE : 1 unité **ADEPTA SORORITAS** de votre armée qui a été choisie comme cible d'une ou plusieurs attaques de l'unité attaquante.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, les figurines de votre unité ont une sauvegarde invulnérable de 5+, ou une sauvegarde invulnérable de 4+ à la place si votre unité est une **ESCOUADE DE SŒURS DE BATAILLE** ou une **ESCOUADE SÉRAPHINE**.

PURIFICATION SACRÉE

L'OST PÉNITENT – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Les guerrières de l'Adepta Sororitas châtent leurs adversaires avec un zèle haineux tandis que les hymnes de bataille résonnent.

QUAND : À votre phase de Tir ou à la phase de Combat.

CIBLE : 1 unité **INFANTERIE ADEPTA SORORITAS** de votre armée qui n'a pas été choisie pour tirer ou combattre à cette phase.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, les armes dont sont équipées les figurines de votre unité ont l'aptitude **[TOUCHES FATALES]**.

MOURIR EN MARTYRE

L'OST PÉNITENT – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Il n'est pas de meilleure fin pour une Sœur de Bataille que de mourir dans un martyre glorieux au service de l'Empereur-Dieu, en châtiant ses ennemis jusqu'à son dernier souffle.

QUAND : À la phase de Combat, juste après qu'une unité ennemie a choisi ses cibles.

CIBLE : 1 unité **ADEPTA SORORITAS** de votre armée qui a été choisie comme cible d'une ou plusieurs attaques de l'unité attaquante.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une figurine de votre unité est détruite, si cette figurine n'a pas combattu à cette phase, ne la retirez pas du jeu. La figurine détruite peut combattre après que l'unité de la figurine attaquante a résolu ses attaques, puis elle est retirée du jeu.

CHANOIRESSE ELLYRINE

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	3	3+	4	7+	1
4+	SAUVEGARDE INVULNÉRABLE				



Fiche Technique de Patrouille

Commandantes martiales et spirituelles des Ordres Militants, les Chanoinesses sont à la fois des guerrières ayant des décennies d'expérience, et des exemples de pureté. Elyrine sert de fanal de la lumière sacrée de l'Empereur-Dieu sur le champ de bataille, châtiant ses ennemis et exaltant ses partisans avec sa verve et son sceptre d'office.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	2+	7	-2	1
Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	2+	8	-3	2

ARMES DE MÈLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme énergétique	Mêlée	4	2+	4	-2	1

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante : ESCOUADE DE SŒURS DE BATAILLE

► Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, IMPERIUM, CHANOINESSE, ELLYRINE

APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Actes de Foi

Guider les Justes : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque d'une figurine de l'unité, vous pouvez relancer le jet de Touche.

MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTA SORORITAS

ESCOUADE DE SŒURS DE BATAILLE

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	3	3+	1	7+	2
6+	SAUVEGARDE INVULNÉRABLE				



Fiche Technique de Patrouille

Les Sœurs de Bataille des Ordres Militants sont des guerrières compétentes et dévouées. Où qu'elles avancent, la lumière des fidèles se répand comme une aube sacrée. En leur présence se manifestent des miracles, qui détournent les attaques adverses, ou consument l'ennemi dans le feu du châtiment tandis que les Sœurs fauchent les hérétiques par les salves de leurs bolters.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Bolter Storm d'artificier [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	2
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Bolter [TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	4	0	1
Lance-flammes Ministorum [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	0	1

ARMES DE MÈLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Épée tronçonneuse	Mêlée	3	4+	3	0	1
Arme de corps à corps	Mêlée	1	4+	3	0	1

ESCOUADES DE PATROUILLE

Avant la bataille, au début de l'étape Déclarer les Formations de Bataille, cette unité peut être scindée en deux unités, chacune comportant cinq figurines. En ce cas, une de ces unités doit contenir la figurine équipée du lance-flammes Ministorum et l'autre unité doit contenir la figurine équipée du bolter Storm d'artificier.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, IMPERIUM, ESCOUADE DE SŒURS DE BATAILLE

MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTA SORORITAS

ESCOUADE SÉRAPHINE

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	3	3+	1	7+	1
5+	SAUVEGARDE INVULNÉRABLE				



Fiche Technique de Patrouille

Les Séraphines sont le fer de lance de l'Adepta Sororitas. Seules les Soeurs à la dextérité exceptionnelle sont choisies pour rejoindre leurs rangs, car elles devront tirer avec exactitude tout en se déplaçant à vive allure. Elles doivent être capables d'atterrir avec une précision incroyable, de faucher l'ennemi, puis de se replier en un instant.

ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	3+	7	-2	1
Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	3+	8	-3	2

ARMES DE MÈLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	2	3+	3	0	1
Arme énergétique	Mêlée	3	3+	4	-2	1

Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, RÉACTEUR DORSAL, VOL, IMPERIUM, ESCOUADE SÉRAPHINE

APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur

FACTION : Actes de Foi

Ascension Angélique : À votre phase de Tir, après que cette unité a tiré, si elle n'est à Portée d'Engagement d'aucune unité ennemie, elle peut faire un mouvement Normal de jusqu'à 6". En ce cas, jusqu'à la fin du tour, cette unité n'est pas éligible pour déclarer une charge.

MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTA SORORITAS

ESCOUADE REPENTIA

M	E	SV	PV	CD	CO	REPENTIA SUPÉRIEURE	SŒURS REPENTIA
7"	3	3+	1	7+	1		
7"	3	7+	1	8+	1		
		6+	SAUVEGARDE INVULNÉRABLE				



Fiche Technique de Patrouille

Les Sœurs Repentia chargent en hurlant des prières, emplies du besoin d'expier leurs fautes. Encadrées par une maîtresse de discipline sous la forme d'une Repentia Supérieure qui guette tout signe d'immoralité, les Repentia n'existent que pour massacrer les ennemis de l'Empereur, et se précipitent ainsi sans se soucier de leur propre sécurité. Chacune cherche l'absolution par des actes de bravoure et de dévotion.

ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1

ARMES DE MÈLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Fouets neurals [ANTI-INFANTERIE 4+]	Mêlée	4	3+	3	-1	1
Eviscerator de pénitent	Mêlée	2	4+	6	-2	2

APTITUDES

BASE : Insensible à la Douleur 5+

FACTION : Actes de Foi

Supervision de la Rédemption : Tant que cette unité contient une Repentia Supérieure, à chaque attaque de mêlée d'une figurine de cette unité, vous pouvez relancer le jet de Touche et, si cette unité a fait un mouvement de Charge à ce tour, vous pouvez également relancer le jet de Blessure.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, IMPERIUM, ESCOUADE REPENTIA

MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTA SORORITAS

ARCO-FLAGELLANTS

M	E	SV	PV	CD	CO
7"	3	7+	2	8+	1



Fiche Technique de Patrouille

Suite aux fautes qu'ils ont commises, les Arco-flagellants ont reçu un armement cybernétique et des pompes à stimulants sous-cutanées. Lorsque la bataille commence, un mot déclencheur permet de les déchaîner sur l'ennemi. Ils taillent alors en pièces leurs adversaires avec leurs fléaux, hoyaux et hachoirs implantés.

ARMES DE MÈLÉE

Arco-fléaux [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]

PORTÉE

Mêlée

A

4

CC

4+

F

5

PA

0

D

1

APTITUDES

BASE: Insensible à la Douleur 4+

FACTION: Actes de Foi

MOTS-CLÉS: INFANTRIE, IMPERIUM, ARCO-FLAGELLANTS

MOTS-CLÉS DE FACTION:
ADEPTA SORORITAS

MACHINE DE PÉNITENCE

M	E	SV	PV	CD	CO
8"	6	4+	5	7+	2



Fiche Technique de Patrouille

Les pilotes des Machines de Pénitence sont sujets à une terrible agonie à cause des amplificateurs de tourment connectés à leurs synapses. Ils créent un sillon de destruction avec leurs lance-flammes avant de charger droit sur l'ennemi, poussés par la douleur et la culpabilité, au mépris du danger. Ils ne laissent derrière eux qu'une traînée de carnage.

ARMES DE TIR

Lance-flammes de pénit
[ASSAUT, IGNORE LE COUVERT, TORRENT, JUMELÉ]

PORTÉE

12"

A

2D6

CT

N/A

F

5

PA

0

D

1

APTITUDES

BASE: Destruction Néfaste 1, Insensible à la Douleur 5+

FACTION: Actes de Foi

Souffrance Sans Fin: Cette unité est éligible pour déclarer une charge à un tour où elle a Avancé.

ARMES DE MÈLÉE

Scies circulaires de pénit jumelées
[TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]

PORTÉE

Mêlée

A

4

CC

4+

F

10

PA

-3

D

2

MOTS-CLÉS: VÉHICULE, MARCHEUR, IMPERIUM, MACHINE DE PÉNITENCE

MOTS-CLÉS DE FACTION:
ADEPTA SORORITAS

RHINO SORORITAS

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	9	3+	10	7+	2
6+	SAUVEGARDE INVULNÉRABLE				



Fiche Technique de Patrouille

Les Rhino sont les principaux véhicules de transport de l'Adepta Sororitas. Bénis avant la bataille par les Technaughes et les Prêtres du Ministorum, ils sont robustes sur la durée et faciles à piloter. Grâce à leurs indomptables esprits de la machine, ils tombent rarement en panne, et véhiculent rapidement les guerriers à leur bord à l'endroit nécessaire.

ARMES DE TIR

Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]

PORTÉE

24"

A

2

CT

3+

F

4

PA

0

D

1

ARMES DE MÈLÉE

Chenilles blindées

PORTÉE

Mêlée

A

3

CC

4+

F

6

PA

0

D

1

TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 12 figurines INFANTERIE ADEPTA SORORITAS. Elle ne peut pas transporter de figurines RÉACTEUR DORSAL.

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3, Pont de Tir 2

FACTION : Actes de Foi

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, TRANSPORT, TRANSPORT ASSIGNÉ, FUMÉE, IMPERIUM, RHINO SORORITAS

MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTA SORORITAS

