

# ADEPTA SORORITAS

## RÈGLE D'ARMÉE

Les Sœurs de Bataille de l'Adepta Sororitas sont détentrices de l'arsenal sacré avec lequel les légions de l'Empereur ont conquis la galaxie, et elles illuminent les mér馮ants avec la sainte trinité du bolter, du lance-flammes et du fuseur. On raconte que la bénédiction de l'Empereur est sur chacune de ces guerrières, et qu'elle se manifeste sous la forme d'un nimbe de lumière conférant une force miraculeuse et une endurance divine.

### ACTES DE FOI

Si votre Faction d'Armée est **ADEPTA SORORITAS**, chaque unité de votre armée avec cette aptitude 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

**Exemple :** Au lieu de jeter 2D6 pour le test d'Ébranlement d'une unité, vous pouvez utiliser 1 dé de votre réserve de dés de Miracle. Si ce dé a une valeur de 4, le test d'Ébranlement se fera en jetant 1 D6 et en ajoutant 4 au résultat (c.-à-d. D6+4).



# ADEPTA SORORITAS – MARTYRS SACRÉS

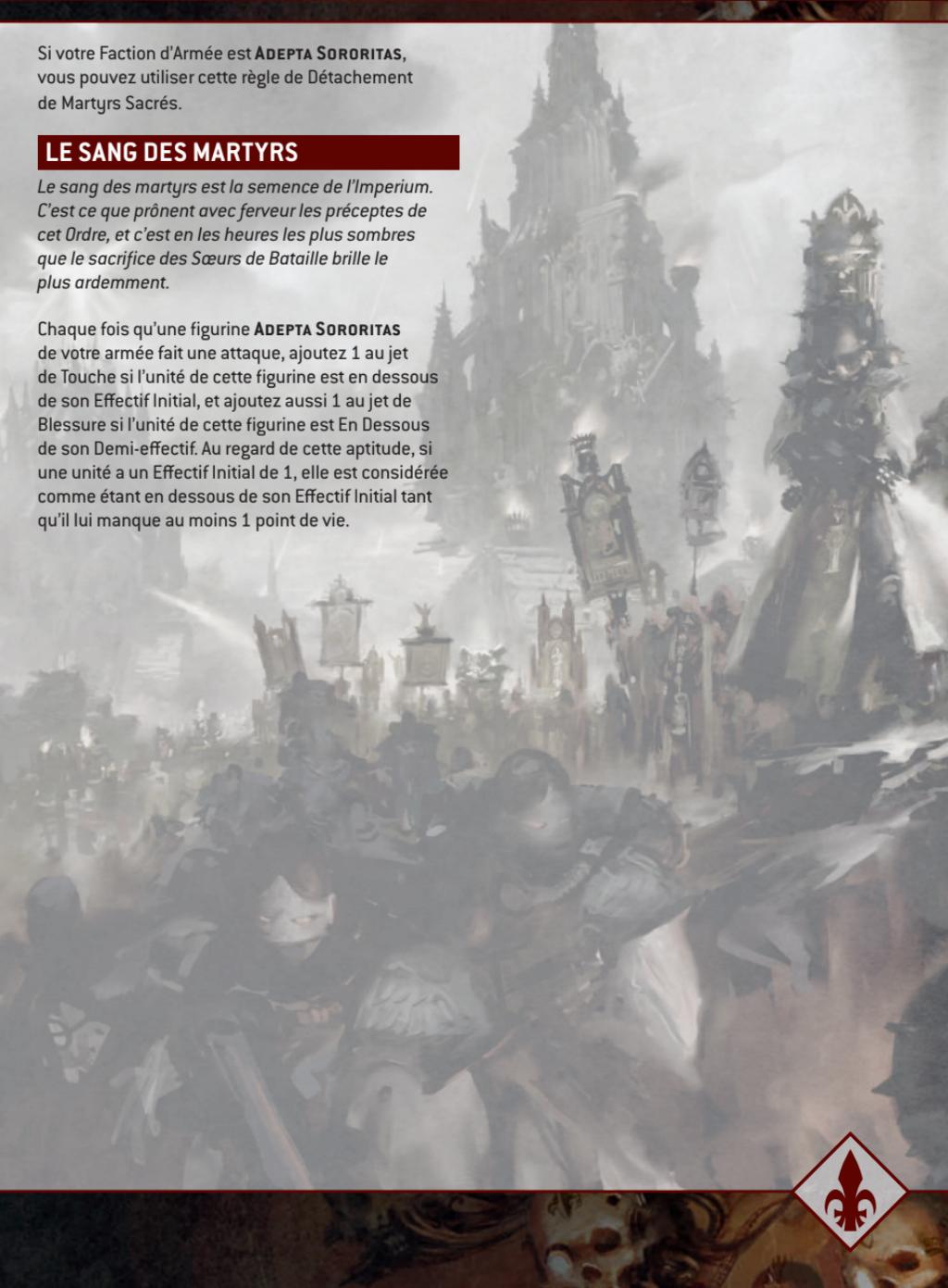
## RÈGLE DE DÉTACHEMENT

Si votre Faction d'Armée est **ADEPTA SORORITAS**,  
vous pouvez utiliser cette règle de Département  
de Martyrs Sacrés.

### LE SANG DES MARTYRS

*Le sang des martyrs est la semence de l'Imperium.  
C'est ce que prônent avec ferveur les préceptes de  
cet Ordre, et c'est en les heures les plus sombres  
que le sacrifice des Sœurs de Bataille brille le  
plus ardemment.*

Chaque fois qu'une figurine **ADEPTA SORORITAS**  
de votre armée fait une attaque, ajoutez 1 au jet  
de Touche si l'unité de cette figurine est en dessous  
de son Effectif Initial, et ajoutez aussi 1 au jet de  
Blessure si l'unité de cette figurine est En Dessous  
de son Demi-effectif. Au regard de cette aptitude, si  
une unité a un Effectif Initial de 1, elle est considérée  
comme étant en dessous de son Effectif Initial tant  
qu'il lui manque au moins 1 point de vie.



# ADEPTA SORORITAS – MARTYRS SACRÉS

## STRATAGÈMES

Si vous utilisez la règle de Détachement de Martyrs Sacrés, vous pouvez utiliser ces Stratagèmes de Martyrs Sacrés.

### INTERVENTION DIVINE

MARTYRS SACRÉS – STRATAGÈME DE FAIT ÉPIQUE

*On frôle parfois la mort de si près qu'une intervention divine est la seule explication possible au salut.*

1PC

**QUAND :** À n'importe quelle phase.

**CIBLE :** 1 unité **PERSONNAGE ADEPTA SORORITAS** de votre armée qui vient d'être détruite. Vous pouvez utiliser ce Stratagème sur cette unité même si elle vient d'être détruite.

**EFFET :** Défaussez 1 à 3 dés de Miracle. À la fin de la phase, replacez la dernière figurine détruite de votre unité sur le champ de bataille, aussi près que possible de là où elle a été détruite, et hors de Portée d'Engagement des figurines ennemis. Cette figurine est remplacée avec autant de points de vie restants que le nombre de dés de Miracle que vous avez défaussé.

**RESTRICTIONS :** Vous ne pouvez pas choisir **SAINTE CÉLESTINE** comme cible de ce Stratagème. Vous ne pouvez pas choisir le même **PERSONNAGE** comme cible de ce Stratagème plus d'une fois par bataille.

### LUMIÈRE DE L'EMPEREUR

MARTYRS SACRÉS – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

*La lumière de l'Empereur nimbe ses guerrières et leur insuffle une vigueur nouvelle dans les moments les plus fatidiques.*

1PC

**QUAND :** À la phase de Commandement.

**CIBLE :** 1 unité **ADEPTA SORORITAS** de votre armée qui est en dessous de son Effectif Initial. Au regard de ce Stratagème, si une unité a un Effectif Initial de 1, elle est considérée comme étant en dessous son Effectif Initial si elle a perdu au moins 1 point de vie.

**EFFET :** Jusqu'à la fin du tour, votre unité peut ignorer certains ou tous les modificateurs à ses caractéristiques et/ou à n'importe lesquels de ses jets ou de ses tests (hormis les modificateurs aux jets de sauvegarde).

### RAGE SACRÉE

MARTYRS SACRÉS – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

*Tout en récitant les psaumes, les fidèles se ruent pour châtier l'ennemi grâce à leur force intérieure née de leur foi en l'Empereur.*

1PC

**QUAND :** À la phase de Combat.

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

**EFFET :** Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque de mêlée d'une figurine de votre unité, ajoutez 1 au jet de Blessure.



# ADEPTA SORORITAS – MARTYRS SACRÉS

## STRATAGÈMES

Si vous utilisez la règle de Détachement de Martyrs Sacrés, vous pouvez utiliser ces Stratagèmes de Martyrs Sacrés.

### ESPRIT DU MARTYR

#### MARTYRS SACRÉS – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

*Même dans leur dernier souffle, les Sœurs dispensent le jugement de l'Empereur.*

2PC

**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'au moins 1 des 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 fini de faire des attaques, puis elle est retirée du jeu.

### SOUFFRANCE & SACRIFICE

#### MARTYRS SACRÉS – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

*La souffrance fait partie de l'ordinaire chez l'Adepta Sororitas, et un martyre ne fait que magnifier la gloire de l'Empereur-Dieu.*

1PC

**QUAND :** Au début de la phase de Combat.

**CIBLE :** 1 unité **INFANTERIE ADEPTA SORORITAS** ou **MARCHEUR ADEPTA SORORITAS** de votre armée.

**EFFET :** Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une figurine ennemie à Portée d'Engagement de votre unité choisit des cibles, elle doit choisir votre unité comme la cible de ses attaques.

### CÉLÉBREZ LES MORTS

#### MARTYRS SACRÉS – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

*La mort de leurs camarades ne fait que renforcer la détermination et le désir de vengeance des Sœurs de Bataille survivantes.*

1PC

**QUAND :** À la phase de Tir adverse, juste après qu'une unité ennemie a résolu ses attaques.

**CIBLE :** 1 unité **ADEPTA SORORITAS** de votre armée dont au moins 1 figurine a été détruite suite aux attaques de l'unité attaquante.

**EFFET :** Votre unité peut tirer comme si c'était votre phase de Tir, mais ce faisant, elle doit cibler seulement l'unité ennemie qui vient de l'attaquer, et elle ne peut le faire que si cette unité ennemie est une cible éligible.

# ADEPTA SORORITAS – MARTYRS SACRÉS

## OPTIMISATIONS

Si vous utilisez la règle de Détachement de Martyrs Sacrés, vous pouvez utiliser ces Optimisations de Martyrs Sacrés.

### EXEMPLE DE SAINTETÉ

*Après son dernier souffle, elle rejoindra le panthéon des saintes, sa mort poussant ses sœurs aux actes les plus extraordinaires.*

Figurine **ADEPTA SORORITAS** seulement.

Quand le porteur est détruit, vous gagnez D3 dés de Miracle supplémentaires.

### ÉPÉE DE SAINTE ELLYNOR

*Cette épée énergétique est forgée dans de l'argent trois fois bénî, et trempé dans le sang de cent héros martyrs. D'un côté, le nom et les exploits de mille saints sont inscrits au niveau moléculaire, et de l'autre est gravée l'intégralité de la Fede Imperialis. La lame irradie une puissance salvatrice qui fut fatale à d'innombrables hérétiques, mutants et xénos.*

Figurine **ADEPTA SORORITAS** seulement. Ajoutez 1 aux caractéristiques d'Attaques, de Force et de Dégâts des armes de mêlée du porteur. Si le porteur a perdu au moins 1 point de vie, ajoutez 2 aux caractéristiques d'Attaques, de Force et de Dégâts de ses armes de mêlée à la place.

### LITANIES DE LA FOI

*Quand Sebastian Thor fut nommé Ecclésiarque après l'Âge de l'Apostasie, son premier sermon fut transcrit sur des parchemins par une armée de scribes. Il n'en reste aujourd'hui qu'un unique exemplaire, conservé dans une crypte de stase sous le Couvent Prioris de Terra, et on ne l'en sort qu'avec l'approbation de l'Ecclésiarque en personne. Ce modeste vélin est une des reliques les plus sacrées du Ministorum, et sa simple présence suffit à remplir le cœur des fidèles d'une juste ferveur.*

Figurine **ADEPTA SORORITAS** seulement. À la fin de votre phase de Commandement, si le porteur est sur le champ de bataille, vous pouvez relancer 1 dé de Miracle de votre réserve de dés de Miracle et remettre ce dé dans votre réserve avec le nouveau résultat obtenu. Quand vous le faites, si le porteur a perdu au moins 1 point de vie ou s'il mène une unité qui est En Dessous de son Demi-effectif, vous pouvez relancer jusqu'à 3 dés de Miracle de cette façon à la place.

### MANTEAU D'OPHELIA

*Le Manteau d'Opelia symbolisait l'office de la Prieure du Couvent Sanctorum, et fut porté par Helena la Virtueuse, Sainte Vivante et dirigeante parmi les plus révérées de l'histoire de l'Adepta Sororitas. On croit que le manteau possède des pouvoirs protecteurs, car on disait qu'Helena avait reçu l'onction des Larmes de l'Empereur, une fiole de liquide semblable à du sang, recueilli méticuleusement sur des statues en pleurs de l'Empereur, pendant plus d'un siècle, sur tous les mondes cardinaux de l'Imperium.*

Figurine **CHANOIRESSE** ou **PALATINE** seulement.

À chaque attaque allouée au porteur, remplacez par 1 la caractéristique de Dégâts de cette attaque.





# MORVENN VAHL

M E SV PV CD CO  
8" 6 2+ 8 6+ 2



## ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Fidelis [TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	2+	6	-1	2
Lance-missiles Paragon – Prioris	36"	2	2+	9	-2	D6
Lance-missiles Paragon – Sanctorum [DÉFLAGRATION]	36"	2D6	2+	4	0	1

## ARMES DE MÈLÉE

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
Lance de l'Illumination – frappe [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	5	2+	8	-2	3
Lance de l'Illumination – balayage	Mêlée	10	2+	5	-1	1

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

MOTS-CLÉS: VÉHICULE, MARCHEUR, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, IMPÉRIUM,  
MORVENN VAHL



MOTS-CLÉS DE FACTION:  
ADEPTA SORORITAS

## APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste 1, Meneur

FACTION : Actes de Foi

**Abbesse Sanctorum :** Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque d'une figurine de cette unité, vous pouvez relancer le jet de Touche et vous pouvez relancer le jet de Blessure.

**Répugnance Légitime :** Une fois par bataille, à votre phase de Commandement, cette figurine peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, ajoutez 3 à la caractéristique d'Atttaques de Fidelis et de la Lance de l'Illumination.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

# MORVENN VAHL

Agressive, impétueuse et taciturne, Marvenn Vahl mène les forces de l'Adepta Sororitas en première ligne. Engoncée dans un antique exo-harnais Paragon, elle châtie les ennemis les uns après les autres par des rafales assourdissantes de Fidelis, des salves de missiles dévastatrices et des coups adroits de la Lance de l'Illumination.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Morvenn Vahl – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : Fidelis ; lance-missiles Paragon ; Lance de l'Illumination.

## MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- EXO-HARNAIS PARAGON

## COMMANDANT SUPRÈME

Si cette figurine est dans votre armée, elle doit être votre SEIGNEUR DE GUERRE.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, IMPERIUM,  
MORVENN VAHL



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTA SORORITAS

# CHANOIRESSE

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



## ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	2+	4	0	1
Brasero de feu sacré [IGNORE LE COUVERT, TIR UNIQUE, TORRENT]	12"	D6	N/A	6	-1	2
<b>Tir Unique:</b> Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.						
Bolter Condemnor [ANTI-PSYKER 2+, BLESSURES DÉVASTATRICES, PRÉCISION, TIR RAPIDE 1]	24"	1	2+	4	0	1
Pistolet Inferno [FUSION 2, PISTOLET]	6"	1	2+	8	-4	D3
▶ 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

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
Lame bénite	Mêlée	3	2+	6	-2	2
Épée tronçonneuse	Mêlée	5	2+	3	0	1
Arme énergétique	Mêlée	4	2+	4	-2	1

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

MOTS-CLÉS: INFANTRIE, PERSONNAGE, GRENADES, IMPERIUM, CHANOINESSE

## 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.

**Grâce de l'Empereur :** Une fois par bataille, au début de n'importe quelle phase, cette figurine peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin de la phase, cette figurine a une sauvegarde invulnérable de 2+.

## APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

**Bâton de Négation :** Les figurines de l'unité du porteur ont l'aptitude Insensible à la Douleur 4+ contre les Attaques Psychiques.

**Sceptre d'Office :** Chaque fois que vous choisissez l'unité du porteur comme cible d'un Stratagème, jetez 1 D6 : sur 4+, vous gagnez 1PC.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS DE FACTION:  
ADEPTA SORORITAS

# CHANOIRESSE

*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. Grâce à leur autorité, leur génie tactique et leur foi immense, ce sont des fanaux de vertu et de colère du juste.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le pistolet bolter de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants:
  - 1 bolter Condemnor
  - 1 pistolet Inferno
  - 1 pistolet à plasma
- L'épée tronçonneuse de cette figurine peut être remplacée par 1 des choix suivants:
  - 1 lame bénite
  - 1 arme énergétique
- Si cette figurine est équipée d'une épée tronçonneuse, elle peut être équipée de 1 des choix suivants:
  - 1 brasero de feu sacré
  - 1 bâton de négation
- Si cette figurine est équipée d'un pistolet à plasma et d'une arme énergétique, elle peut être équipée de:
  - 1 sceptre d'office

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Chanoinesse

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; épée tronçonneuse.

## MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE DE SŒURS DE BATAILLE
- CÉLESTES SACRO-SAINTES

MOTS-CLÉS: INFANTRIE, PERSONNAGE, GRENADES, IMPERIUM, CHANOINESSE



MOTS-CLÉS DE FACTION:  
ADEPTA SORORITAS

# PALATINE

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



## ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	2+	4	0	1
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

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
Lame de Palatine	Mélée	4	2+	4	-2	2

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

MOTS-CLÉS: INFANTRIE, PERSONNAGE, GRENADES, IMPERIUM, PALATINE

## APTITUDES

BASE: Meneur, Scouts 6"

FACTION: Actes de Foi

**Fureur des Justes:** Tant que cette figurine mène une unité, les armes dont les figurines de cette unité sont équipées ont l'aptitude [TOUCHES FATALES].

**Coups Exultants:** Chaque fois que l'unité de cette figurine est choisie pour combattre, vous pouvez défausser 1 dé de Miracle. En ce cas, jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une attaque de mélée de cette figurine cause une blessure, la cible de cette attaque subit 1 blessure mortelle en plus des dégâts normaux.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+



MOTS-CLÉS DE FACTION:  
ADEPTA SORORITAS

# PALATINE

Les Palatines sont les commandantes qualifiées et expérimentées des Missions de l'Adepta Sororitas. D'une foi et d'une détermination inébranlables, elles servent d'exemple aux Sœurs de Bataille qui les suivent. Elles décuplent l'efficacité ses forces déployées, en poussant les guerrières zélées à la victoire.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le pistolet bolter de cette figurine peut être remplacé par 1 pistolet à plasma.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Palatine

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ;  
Lame de Palatine.

## MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE DE SŒURS DE BATAILLE
- CÉLESTES SACRO-SAINTES
- ESCOUADE DOMINION
- ESCOUADE DE SŒURS NOVICES

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, GRENADES, IMPERIUM, PALATINE



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTA SORORITAS

# JUNITH ERUITA

M E SV PV CD CO  
6" 4 2+ 6 6+ 2



## ARMES DE TIR

Lance-flammes lourd Ministerum jumelé  
[IGNORE LE COUVERT, TORRENT, JUMELÉ]

PORTÉE	A	CT	F	PA	D
--------	---	----	---	----	---

12"	D6	N/A	6	-1	1
-----	----	-----	---	----	---

## ARMES DE MÊLÉE

Masse de Castigation

PORTÉE	A	CC	F	PA	D
--------	---	----	---	----	---

Mêlée	4	2+	6	-2	2
-------	---	----	---	----	---

## APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste 1, Meneur

FACTION : Actes de Foi

**Chaire de la Basilique Sainte Holline** : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque ciblant cette unité, soustrayez 1 au jet de Touche.

**Conviction Brûlante** : Si cette figurine est sur le champ de bataille au début de votre phase de Commandement, vous gagnez 1PC.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, VOL, HÉROS ÉPIQUE, IMPERIUM, JUNITH ERUITA



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTA SORORITAS

# JUNITH ERUITA

*Junith Eruita balaye le champ de bataille nimbée de flammes sacrées.*

*Du haut de la chaire de la Basilique de Sainte Holline, elle flotte au-dessus du sol sur des ondes d'énergie. Sa présence et sa voix galvanisent tous ceux autour d'elle, les emplissant de foi tandis que ses lance-flammes lourds noient ses ennemis dans le feu.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Junith Eruita – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : lance-flammes lourd Ministerum jumelé; Masse de Castigation.

## MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE DE SŒURS DE BATAILLE
- CÉLESTES SACRO-SAINTES

MOTS-CLÉS: INFANTRIE, PERSONNAGE, VOL, HÉROS ÉPIQUE, IMPERIUM, JUNITH ERUITA



MOTS-CLÉS DE FACTION: ADEPTA SORORITAS

# MISSIONNAIRE

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



## ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Fusil d'assaut [TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	3	0	1
Pistolet sacré [PISTOLET]	12"	3	4+	4	0	1
Fusil à pompe Ministerorum [ASSAUT]	12"	2	4+	4	0	1

## ARMES DE MÊLÉE

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
Épée tronçonneuse	Mêlée	4	4+	3	0	1
Arme énergétique	Mêlée	3	4+	4	-2	1

## APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Actes de Foi

**Hymne de Guerre :** Tant que cette figurine mène une unité, les armes de mêlée dont les figurines de cette unité sont équipées ont l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 1].

**Sainte Piété :** À chaque attaque de mêlée de cette figurine, à moins que l'unité de cette figurine soit Ébranlée, vous pouvez relancer le jet de Touche.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, GRENADES, IMPERIUM, MISSIONNAIRE



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTA SORORITAS

# MISSIONNAIRE

*Les Missionnaires mènent une existence de conflit pour apporter la lumière de l'Empereur aux régions les plus dangereuses de la galaxie. Ils luttent bien souvent en première ligne des guerres saintes de l'Adepta Sororitas, avançant sans peur en entonnant des prières sacrées. Ainsi plongent-ils les guerriers impériaux dans une fureur meurtrière.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- L'arme énergétique de cette figurine peut être remplacée par 1 des choix suivants:
  - 1 fusil d'assaut et 1 épée tronçonneuse
  - 1 fusil à pompe Ministorum et 1 épée tronçonneuse

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Missionnaire

Cette figurine est équipée de : pistolet sacré ; arme énergétique.

## MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ARCO-FLAGELLANTS
- ESCOUADE DE SŒURS DE BATAILLE
- CROISÉS
- ESCOUADE DE SŒURS NOVICES

MOTS-CLÉS: INFANTRIE, PERSONNAGE, GRENADES, IMPERIUM, MISSIONNAIRE



MOTS-CLÉS DE FACTION:  
ADEPTA SORORITAS

# SAINTE CÉLESTINE

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	3	2+	5	6+	1
12"	3	2+	2	7+	1

CÉLESTINE

GEMINAE SUPERIA



## ARMES DE TIR

### PORTÉE A CT F PA D

Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
La Lame Ardente [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	6	-2	1

## ARMES DE MÊLÉE

### PORTÉE A CC F PA D

Arme énergétique	Mêlée	3	3+	4	-2	1
La Lame Ardente [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	5	2+	6	-3	2

## APTITUDES

BASE : Frappe en Profondeur, Meneur

FACTION : Actes de Foi

**Larmes Guérissseuses :** Tant que cette unité contient une figurine de Célestine, à votre phase de Commandement, si cette unité est en dessous de son Effectif Initial, 1 figurine détruite est restituée à cette unité.

**Protectrices :** Tant que cette unité contient une ou plusieurs figurines de Geminæ Superia, Célestine a l'aptitude Insensible à la Douleur 4+.

**Intervention Miraculeuse :** La première fois que la figurine de Célestine de cette unité est détruite, jetez 1 D6 à la fin de la phase. Sur 2+, replacez cette figurine de Célestine sur le champ de bataille, aussi près que possible de là où elle a été détruite et hors de Portée d'Engagement des unités ennemis, avec tous ses PV initiaux.

MOTS-CLÉS – UNITÉ : INFANTRIE, RÉACTEUR DORSAL, VOL, GRENADES, IMPERIUM  
– SAINTE CÉLESTINE : PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, SAINTE CÉLESTINE

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTA SORORITAS

# SAINTE CÉLESTINE

Sainte Célestine incarne le pouvoir de l'Empereur, dont elle irradie la lumière sacrée. Sous ses ailes, les fidèles sont remplis de courage, tandis que les hérétiques sont transis de terreur. Flanquée de ses championnes Geminæ, elle peut soigner les malades ou frapper telle la sentence de l'Empereur s'abattant sur l'ennemi avec une force divine.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Célestine – HÉROS ÉPIQUE
- 2 Geminæ Superia

Sainte Célestine est équipée de : la Lame Ardente.

Chaque Geminæ Superia est équipée de : pistolet bolter ;  
arme énergétique.

## MENEUR

Cette unité peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE SÉRAPHINE
- ESCOUADE ZÉPHYRINE

MOTS-CLÉS – UNITÉ : INFANTRIE, RÉACTEUR DORSAL, VOL, GRENADES, IMPERIUM  
– SAINTE CÉLESTINE : PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, SAINTE CÉLESTINE



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
**ADEPTA SORORITAS**

# TRIOMPHE DE SAINTE KATHERINE

M E SV PV CD CO  
 6" 3 3+ 18 6+ 6



## ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolets bolters [PISTOLET]	12"	6	2+	4	0	1

## ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Armes reliques	Mêlée	18	2+	5	-2	1

## RELIQUES DES MATRIARCHES

**Cœur Ardent (Aura)** : Tant qu'une unité ADEPTA SORORITAS amie est à 6" de cette figurine, si cette unité est détruite, Le dé de Miracle que vous gagnez en conséquence est automatiquement un 6.

**Encensoir de la Rose Sacrée (Aura)** : Tant qu'une unité ADEPTA SORORITAS amie est à 6" de cette figurine, améliorez de 1 la caractéristique de Commandement de cette unité.

**Simulacrum du Calice d'Ebène (Aura)** : Tant qu'une unité ADEPTA SORORITAS amie est à 6" de cette figurine, cette unité peut accomplir n'importe quel nombre d'Actes de Foi par phase, au lieu d'un seul.

**Simulacrum du Suaire d'Argent (Aura)** : Tant qu'une unité ADEPTA SORORITAS amie est à 6" de cette figurine, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des armes à Tir Rapide dont les figurines de cette unité sont équipées.

**Icone du Cœur Valeureux (Aura)** : Tant qu'une unité ADEPTA SORORITAS amie est à 6" de cette figurine, cette unité a l'aptitude Insensible à la Douleur 6+.

**Pétales de la Rose de Sang (Aura)** : Tant qu'une unité ADEPTA SORORITAS amie est à 6" de cette figurine, les armes de mêlée dont les figurines de cette unité sont équipées ont l'aptitude [TOUCHES FATALES].

## APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Actes de Foi

**Reliques des Matriarches** : Au début du round de bataille, choisissez jusqu'à deux des aptitudes des Reliques des Matriarches [ci-contre] Jusqu'au début du prochain round de bataille, cette figurine a les aptitudes choisies.

## ENDOMMAGÉ : 1-5 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-5 PV restants, les caractéristiques d'attaques de toutes ses armes sont divisées par deux, et vous ne pouvez choisir qu'une seule aptitude en utilisant son aptitude Reliques des Matriarches, au lieu de jusqu'à deux aptitudes.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRENADES, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, IMPERIUM, TRIOMPHE DE SAINTE KATHERINE



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTA SORORITAS

# TRIOMPHE DE SAINTE KATHERINE

Au centre du Triomphe se trouve le cercueil bénit dans lequel repose la dépouille mortelle de Sainte Katherine, sous le caisson contenant son cœur ardent.

Où que se rende le Triomphe, la radiance de l'Empereur l'accompagne.

La gloire de la Matriarche martyrisée se répand parmi les Sœurs de Bataille et les emplit de conviction pour éliminer les ennemis de l'Humanité.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Triomphe de Sainte Katherine – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : pistolets bolters ; armes reliques.

## MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- ESCOUADE DE SŒURS DE BATAILLE

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRENADES, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, IMPERIUM, TRIOMPHE DE SAINTE KATHERINE



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTA SORORITAS

# DÉMONIFUGE

M	E	SV	PV	CD	CO
8"	3	3+	5	7+	1
8"	3	6+	3	7+	1

EPHRAËL STERN

KYGANIL DES LARMES SANGLANTES



## ARMES DE TIR

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

## ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Sainteté [ANTI-CHAOS 2+, PRÉCISION]	Mêlée	4	2+	6	-2	2
Les Armes de l'Errant [PRÉCISION]	Mêlée	6	2+	4	-1	1

## APTITUDES

**BASE :** Frappe en Profondeur, Combat en Premier, Agent Solitaire

**FACTION :** Actes de Foi

**Jugement Sacré :** Au début de votre Phase de Tir, choisissez 1 unité ennemie à 12" et visible d'Ephraël Stern. Cette unité doit effectuer un test de Commandement, en soustrayant 2 au résultat si l'il s'agit d'une unité CHAOS. Si le test est un échec, l'unité ennemie subit 3 blessures mortelles.

**Mystérieux Sauveur :** Vous pouvez cibler cette unité avec le Stratagème Intervention Héroïque pour OPC, et cela même si vous avez déjà ciblé une unité différente avec ce Stratagème à cette phase.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRENADES, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, IMPERIUM, DÉMONIFUGE



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTA SORORITAS

# DÉMONIFUGE

Appelée la Démonifuge, Ephraël Stern, est capable de manifester d'étranges pouvoirs, qualifiés par certains de sorcellerie. Or, elle défend le Crédio Impérial avec une dévotion sans faille. Au côté de Kyganil, son compagnon aeldari, Ephraël Stern oppose sa force et sa vitesse augmentées aux ennemis de l'Empereur.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Ephraël Stern – HÉROS ÉPIQUE
- 1 Kyganil des Larmes Sanglantes – HÉROS ÉPIQUE

Ephraël Stern est équipé de : pistolet bolter; Sainteté.

Kyganil des Larmes Sanglantes est équipé de : les Armes de l'Errant.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRENADES, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, IMPERIUM, DÉMONIFUGE



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTA SORORITAS

# ESCOUADE DE SŒURS DE BATAILLE

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



## ARMES DE TIR

	PORTEE	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
Bolter lourd [LOURD, TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Fuseur [FUSION 2]	12"	1	3+	9	-4	D6
Lance-flammes Ministorum [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	0	1
Lance-flammes lourd Ministorum [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	6	-1	1
Multi-fuseur [LOURD, FUSION 2]	18"	2	4+	9	-4	D6

## ARMES DE MÈLÉE

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

MOTS-CLÉS: INFANERIE, GRENADES, LIGNE, IMPERIUM,  
 ESCOUDADE SŒURS DE BATAILLE

## APTITUDES

FACTION: Actes de Foi

**Chérubin:** Une fois par bataille, après que cette unité a accompli un Acte de Foi, vous gagnez 1 dé de Miracle.

**Note des Concepteurs:** Placez un pion de Chérubin à côté de cette unité, et retirez-le une fois cette aptitude utilisée.

**Défenseurs de la Foi:** À la fin de votre phase de Commandement, pour chaque pion d'objectif que vous contrôlez qui a une ou plusieurs unités de votre armée ayant cette aptitude à portée de lui, vous gagnez 1 dé de Miracle.

## APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

**Simulacrum Imperialis:** Chaque fois qu'une unité est détruite par l'unité du porteur, vous gagnez 1 dé de Miracle.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+



MOTS-CLÉS DE FACTION:  
 ADEPTA SORORITAS

# ESCOUADE DE SŒURS DE BATAILLE

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.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le bolter de la Sœur Supérieure peut être remplacé par 1 des choix suivants:
  - 1 pistolet bolter
  - 1 arme combinée\*
  - 1 bolter Condemnor\*
  - 1 pistolet Inferno\*
  - 1 lance-flammes léger Ministorum\*
  - 1 pistolet à plasma\*
- La Sœur Supérieure peut être équipée de 1 des choix suivants:
  - 1 épée tronçonneuse
  - 1 arme énergétique
- Le bolter de 1 Sœur de Bataille peut être remplacé par 1 des choix suivants:
  - 1 bolter Storm d'artificier
  - 1 bolter lourd
  - 1 fuseur
  - 1 Lance-flammes Ministorum
  - 1 Lance-flammes lourd Ministorum
  - 1 multi-fuseur
- 1 Sœur de Bataille équipée de 1 bolter peut être équipée de 1 simulacrum imperialis (le bolter de cette figurine ne peut pas être remplacé).

\*Le profil de cette arme se trouve sur la carte d'Armurerie de l'Adeptas Sororitas.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sœur Supérieure
- 9 Battle Sœurs

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter; bolter; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS: INFANERIE, GRENADES, LIGNE, IMPERIUM,  
ESCOUADE DE SŒURS DE BATAILLE



MOTS-CLÉS DE FACTION:  
ADEPTA SORORITAS

# ESCOUADE DE SŒURS NOVICES

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	3	3+	1	7+	2
6"	3	4+	1	8+	2

NOVICE SUPÉRIEURE

SŒUR NOVICE



## ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet-mitrailleur [PISTOLET]	12"	1	3+	3	0	1
Fusil d'assaut [TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	3	0	1
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
▶ 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	1	4+	3	0	1
Armes de mêlée de Novice	Mêlée	2	4+	4	0	1
Arme énergétique	Mêlée	2	4+	4	-2	1

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

MOTS-CLÉS: INFANERIE, GRENADES, IMPERIUM, ESCOUADE DE SŒURS NOVICES



MOTS-CLÉS DE FACTION:  
ADEPTA SORORITAS

## APTITUDES

FACTION: Actes de Foi

**Ferveur Impétueuse:** À chaque attaque d'une figurine de cette unité, relancez tout jet de Touche de 1. Si la cible de cette attaque est une unité ennemie à portée d'un pion d'objectif, vous pouvez relancer le jet de Touche à la place.

## APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

**Bannière Sacrée:** Vous pouvez relancer les jets d'Avance et de Charge pour l'unité du porteur.

**Simulacrum Imperialis:** Chaque fois qu'une unité est détruite par l'unité du porteur, vous gagnez 1 dé de Miracle.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+

# ESCOUADE DE SŒURS NOVICES

Les Sœurs Novices sont les jeunes recrues de l'Adepta Sororitas. Entrainées par les Abbés Instructeurs de la Schola Progenium, elles sont assignées à un Ordre Militant pour gagner de l'expérience au combat et prouver leur valeur dans le creuset de la guerre.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le pistolet bolter et le bolter de la Novice Supérieure peuvent être remplacés par 1 des choix suivants:
  - 1 pistolet bolter et 1 arme énergétique
  - 1 pistolet à plasma et 1 arme énergétique
- Le fusil d'assaut de 1 Sœur Novice peut être remplacé par 1 bannière sacrée.
- Le fusil d'assaut de 1 Sœur Novice peut être remplacé par 1 simulacrum imperialis.
- Jusqu'à 2 Sœurs Novices peuvent avoir chacune leur fusil d'assaut remplacé par 1 Lance-flammes Ministorum.
- Chaque Sœur Novice [n'importe quel nombre] peut avoir son fusil d'assaut et son arme de corps à corps remplacés par 1 armes de mêlée de Novice.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Novice Supérieure
- 9 Sœurs Novices

La Novice Supérieure est équipée de : pistolet bolter; bolter; arme de corps à corps.

Chaque Sœur Novice est équipée de : pistolet-mitrailleur; fusil d'assaut; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS: INFANERIE, GRENADES, IMPERIUM, ESCOUDADE SŒURS NOVICES



MOTS-CLÉS DE FACTION:  
ADEPTA SORORITAS

# AESTRED THURGA ET AGATHAE DOLAN

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	3	2+	4	6+	1
6"	3	6+	3	7+	1

AESTRED THURGA

AGATHAE DOLAN



## 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
Lame de Veille	Mêlée	4	3+	5	-2	2
Bâton de scribe	Mêlée	3	4+	4	0	1

## APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Actes de Foi

**Auto-tapisserie du Jugement de l'Empereur :** Tant qu'Aestred Thurga mène une unité, les armes de mêlée dont les figurines de cette unité sont équipées ont l'aptitude [BLESSURES DÉVASTATRICES].

**Récit des Exploits des Saintes :** Tant qu'Agathae Dolan fait partie de cette unité, chaque fois que cette unité accomplit un Acte de Foi, le résultat de 1 des dés de Miracle utilisé dans cet Acte de Foi est tout d'abord amélioré de 1 (jusqu'à un maximum de 6).

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRENADES, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, IMPERIUM, AESTRED THURGA ET AGATHAE DOLAN



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTA SORORITAS

# AESTRED THURGA ET AGATHAE DOLAN

*Aestred Thurga est une puissante guerrière, mais elle estime humblement que l'étendard relique qu'elle porte est plus important que sa propre vie le sera jamais. Elle mourra volontiers pour protéger l'Auto-tapisserie du Jugement de l'Empereur, tandis que les Sœurs auprès desquelles elle se bat sont poussées à accomplir de hauts faits de foi en sa présence, faits consignés par l'Hagiolatrice, Agathae Dolan.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Aestred Thurga – HÉROS ÉPIQUE
- 1 Agathae Dolan – HÉROS ÉPIQUE

*Aestred Thurga est équipée de : pistolet bolter; Lame de Veille.*

*Agathae Dolan est équipée de : pistolet bolter; bâton de scribe.*

## MENEUR

Cette unité peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE DE SŒURS DE BATAILLE
- CÉLESTES SACRO-SAINTES
- ESCOUADE DOMINION
- ESCOUADE RETRIBUTOR

MOTS-CLÉS: INFANTERIE, GRENADES, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, IMPERIUM,  
AESTRED THURGA ET AGATHAE DOLAN



MOTS-CLÉS DE FACTION:  
ADEPTA SORORITAS

# IMAGIFÈRE

M E SV PV CD CO  
6" 3 3+ 3 6+ 1



## ARMES DE TIR

PORTEE A CT F PA D

Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Bolter [TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	4	0	1

## ARMES DE MÊLÉE

PORTEE A CC F PA D

Arme de corps à corps	Mêlée	3	4+	3	0	1
-----------------------	-------	---	----	---	---	---

## APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Actes de Foi

**Litanie des Œuvres :** Chaque fois que vous gagnez un dé de Miracle car une unité **ADEPTA SORORITAS** amie a été détruite, si ladite unité a été détruite à 12" de cette figurine, vous pouvez relancer le résultat de ce dé de Miracle avant de l'ajouter à votre réserve de dés de Miracle.

**Étancón des Saintes Martyres :** Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de cette unité ont une sauvegarde invulnérable de 4+. Tant que cette figurine mène une unité **CÉLESTES SACRO-SAINTES**, les figurines de cette unité ont une caractéristique de Sauvegarde de 2+.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRENADES, PERSONNAGE, IMPERIUM, IMAGIFÈRE



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
**ADEPTA SORORITAS**

# IMAGIFÈRE

*Le rôle le plus sacré des Imagifères est de prôner la vertu des Sœurs tombées au combat et de prêcher le récit de leurs saints exploits. Les Imagifères brandissent de longues hampes coiffées d'une sculpture de martyre gravée de textes sacrés, et se rendent au plus fort des combats pour réciter des litanies et galvaniser leurs Sœurs.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Imagifère

*Cette figurine est équipée de : pistolet bolter; bolter; arme de corps à corps.*

## MENEUR

*Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :*

- ESCOUADE DE SŒURS DE BATAILLE
- CÉLESTES SACRO-SAINTES
- ESCOUADE DOMINION
- ESCOUADE RETRIBUTOR

*Cette figurine peut être attachée à une ESCOUADE DE SŒURS DE BATAILLE, même si 1 figurine CHANOINESSE, PALATINE ou JUNITH ERUITA y a déjà été attachée. Si c'est le cas, et que l'unité de Gardes du Corps est détruite, les unités de Meneur qui lui sont attachées deviennent des unités séparées, avec leurs Effectifs Initiaux d'origine.*

MOTS-CLÉS: INFANTRIE, GRENADES, PERSONNAGE, IMPERIUM, IMAGIFÈRE



MOTS-CLÉS DE FACTION:  
ADEPTA SORORITAS

# DIALOGUS

M E SV PV CD CO  
6" 3 3+ 3 6+ 1



## ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
--	--------	---	----	---	----	---

Pistolet bolter [PISTOLET]

12"	1	3+	4	0	1
-----	---	----	---	---	---

## ARMES DE MÈLÉE

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
--	--------	---	----	---	----	---

Bâton de Dialogus

Mêlée	3	4+	4	0	1
-------	---	----	---	---	---

## APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Actes de Foi

**Laudaphone** : Tant que cette figurine mène une unité, cette unité peut être choisie comme la cible de Stratagèmes même si elle est Ébranlée.

**Rhétorique Motivante** : Tant que cette figurine mène une unité, chaque fois que l'unité de cette figurine accomplit un Acte de Foi, le résultat de 1 des dés de Miracle utilisé dans cet Acte de Foi est tout d'abord changé en 6.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, IMPERIUM, DIALOGUS



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTA SORORITAS

# DIALOGUS

*La Dialogus noie les cris de guerre de l'ennemi sous des louanges à l'Empereur-Dieu. Elle diffuse ses liturgies à ses Sœurs à travers leurs chapelets-vox et panoplies de senseurs, tandis que son laudaphone amplifie la rhétorique motivante de ses prières et de ses hymnes sur tout le champ de bataille.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Dialogus

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; bâton de Dialogus.

## MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE DE SŒURS DE BATAILLE
- CÉLESTES SACRO-SAINTES
- ESCOUADE DOMINION
- ESCOUADE RETRIBUTOR
- ESCOUADE DE SŒURS NOVICES

Cette figurine peut être attachée à une ESCOUADE DE SŒURS DE BATAILLE, même si 1 figurine CHANOINESSE, PALATINE ou JUNITH ERUITA y a déjà été attachée. Si c'est le cas, et que l'unité de Gardes du Corps est détruite, les unités de Meneur qui lui sont attachées deviennent des unités séparées, avec leurs Effectifs Initiaux d'origine.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, IMPERIUM, DIALOGUS



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTA SORORITAS

# PRÊCHEUR

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



## ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Pistolet-mitrailleur [PISTOLET]	12"	1	4+	3	0	1
Vindictor [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	0	1

## ARMES DE MÊLÉE

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
Épée tronçonneuse	Mêlée	4	4+	3	0	1
Vindictor	Mêlée	3	4+	5	-1	2

## APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Actes de Foi

**Juste Châtiment** : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque de mêlée d'une figurine de cette unité, ajoutez 1 au jet de Blessure.

**Zélate** : Une fois par bataille, à la phase de Combat, cette figurine peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin de la phase, améliorez de 2 les caractéristiques de Force et d'Atttaques des armes de mêlée dont cette figurine est équipée.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, IMPERIUM, PRÊCHEUR



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTA SORORITAS

# PRÊCHEUR

*Le rôle des Prêcheurs est d'exploiter la foi des combattants impériaux sur le champ de bataille. Ils se joignent souvent aux Guerres de la Foi, quand ce n'est pas eux qui les dirigent. Ils sont remplis d'une ferveur religieuse qui enflamme les fidèles tandis qu'ils déclament le catéchisme de la haine en hurlant.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le vindictor de cette figurine peut être remplacé par 1 pistolet-mitrailleur et 1 épée tronçonneuse.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Prêcheur

Cette figurine est équipée de : vindictor.

## MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ARCO-FLAGELLANTS
- CROISÉS
- ESCOUADE DE SŒURS NOVICES

MOTS-CLÉS: INFANTRIE, PERSONNAGE, IMPERIUM, PRÊCHEUR



MOTS-CLÉS DE FACTION:  
ADEPTA SORORITAS

# CÉLESTES SACRO-SAINTES

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



## ARMES DE TIR

PORTEE A CT F PA D

Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Pistolet Inferno [FUSION 2, PISTOLET]	6"	1	3+	8	-4	D3
Lance-flammes léger Ministerorum [IGNORE LE COUVERT, PISTOLET, TORRENT]	12"	D6	N/A	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

PORTEE A CC F PA D

Hallebarde consacrée	Mêlée	2	3+	5	-2	1
Masse sanctifiée	Mêlée	2	3+	4	-1	2
Lance des pieux	Mêlée	3	3+	5	-2	2

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

MOTS-CLÉS: INFANERIE, GRENADES, IMPERIUM, CÉLESTES SACRO-SAINTES

## APTITUDES

FACTION : Actes de Foi

Protectrices Attirées : Tant qu'une figurine CHANOINESSE, PALATINE ou JUNITH ERUITA mène cette unité, à chaque attaque qui cible cette unité, soustrayez 1 au jet de Blessure.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS DE FACTION:  
ADEPTA SORORITAS

# CÉLESTES SACRO-SAINTES

Branche des Célestes, le corps d'élite des Ordres Militants, les Célestes Sacro-saintes sont des spécialistes du corps à corps qui, au lieu de servir d'escorte, sont chargées d'une quête sainte. Qu'il s'agisse de mettre une relique en sûreté ou de nettoyer les sites sacrés des impurs, elles sont implacables dans la poursuite de la victoire.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- La masse sanctifiée de la Sacro-sainte Supérieure peut être remplacée par 1 lance des pieux.
- Le pistolet bolter de la Sacro-sainte Supérieure peut être remplacé par 1 des choix suivants:
  - 1 pistolet Inferno
  - 1 lance-flammes léger Ministorum
  - 1 pistolet à plasma
- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir sa masse sanctifiée remplacée par 1 hallebarde consacrée.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Sacro-sainte Supérieure
- 4-9 Célestes Sacro-saintes

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter; masse sanctifiée.

MOTS-CLÉS: INFANERIE, GRENADES, IMPERIUM, CÉLESTES SACRO-SAINTES



MOTS-CLÉS DE FACTION:  
ADEPTA SORORITAS

# HOSPITALIÈRE

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



## ARMES DE TIR

Pistolet bolter [PISTOLET]

PORTÉE	A	CT	F	PA	D
--------	---	----	---	----	---

12"	1	3+	4	0	1
-----	---	----	---	---	---

## ARMES DE MÊLÉE

Outils chirurgicaux

PORTÉE	A	CC	F	PA	D
--------	---	----	---	----	---

Mêlée	3	4+	3	0	1
-------	---	----	---	---	---

## APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Actes de Foi

**Medicus Ministorum** : Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de cette unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 5+.

**Guérison Sacrée** : À la fin de votre phase de Mouvement, choisissez 1 unité **INFANTERIE PERSONNAGE ADEPTA**

**SORORITAS** amie à 3" de cette figurine. Cette unité récupère jusqu'à 3 PV perdus. Une unité peut être affectée par cette aptitude une seule fois par tour.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, IMPERIUM, HOSPITALIÈRE



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
**ADEPTA SORORITAS**

# HOSPITALIÈRE

Guérisseuses physiques et spirituelles, les Hospitalières possèdent une expertise médicale tout en servant de source de foi à ceux qui en ont besoin, murmurant des mantras de vigueur pour diminuer la douleur et entonnant des prières pour apaiser les esprits enfiévrés. Sur le champ de bataille, elles se déplacent rapidement et travaillent avec calme même dans les pires conditions.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Hospitalière

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter; outils chirurgicaux.

## MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE DE SŒURS DE BATAILLE
- CÉLESTES SACRO-SAINTES
- ESCOUADE DOMINION
- ESCOUADE RETRIBUTOR
- ESCOUADE DE SŒURS NOVICES

Cette figurine peut être attachée à une ESCOUADE DE SŒURS DE BATAILLE, même si 1 figurine CHANOINESSE, PALATINE ou JUNITH ERUITA y a déjà été attachée. Si c'est le cas, et que l'unité de Gardes du Corps est détruite, les unités de Meneur qui lui sont attachées deviennent des unités séparées, avec leurs Effectifs Initiaux d'origine.

MOTS-CLÉS: INFANTRIE, PERSONNAGE, IMPERIUM, HOSPITALIÈRE



MOTS-CLÉS DE FACTION:  
ADEPTA SORORITAS

# DOGMATA

M E SV PV CD CO  
6" 3 3+ 3 6+ 1



## ARMES DE TIR

Pistolet bolter [PISTOLET]

PORTÉE	A	CT	F	PA	D
--------	---	----	---	----	---

12"	1	3+	4	0	1
-----	---	----	---	---	---

## ARMES DE MÊLÉE

Masse du juste

PORTÉE	A	CC	F	PA	D
--------	---	----	---	----	---

Mêlée	4	3+	5	-1	2
-------	---	----	---	----	---

## APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Actes de Foi

**Bourreau des Hérétiques (Aura)** : Tant qu'une unité ennemie est à 6" de cette figurine, chaque fois qu'un test d'Ébranlement ou de Commandement est fait pour cette unité ennemie, soustrayez 1 au test.

**Détermination Inflexible** : Tant que cette figurine mène une unité, ajoutez 1 à la caractéristique de Contrôle d'Objectif des figurines de cette unité.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+

MOTS-CLÉS : INFANERIE, GRENADES, PERSONNAGE, IMPERIUM, DOGMATA



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTA SORORITAS

# DOGMATA

Avec des yeux vigilants, les Dogmatae guettent les infractions au sein de leur Ordre. Aussi craintes que respectées, elles peuvent d'un seul mot condamner une Sœur à intégrer les Repentia. Par leurs prières puissantes et les moulinets de leurs masses, elles montrent la voie de la vertu, et ce qui attend les Sœurs si elles faillissent à leur devoir.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Dogmata

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; masse du juste.

## MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE DE SŒURS DE BATAILLE
- CÉLESTES SACRO-SAINTES
- ESCOUADE DOMINION
- ESCOUADE RETRIBUTOR

Cette figurine peut être attachée à une ESCOUADE DE SŒURS DE BATAILLE, même si 1 figurine CHANOINESSE, PALATINE ou JUNITH ERUITA y a déjà été attachée. Si c'est le cas, et que l'unité de Gardes du Corps est détruite, les unités de Meneur qui lui sont attachées deviennent des unités séparées, avec leurs Effectifs Initiaux d'origine.

MOTS-CLÉS: INFANTRIE, GRENADES, PERSONNAGE, IMPERIUM, DOGMATA



MOTS-CLÉS DE FACTION:  
ADEPTA SORORITAS

# EXO-HARNAIS PARAGON

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



## ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Bolter lourd [TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	3+	5	-1	2
Lance-flammes lourd Ministerum [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	6	-1	1
Multi-fuseur [FUSION 2]	18"	2	3+	9	-4	D6
Lance-grenades Paragon [JUMELÉ]	24"	1	3+	9	-2	D3
Bolters Storm Paragon [TIR RAPIDE 2, JUMELÉ]	24"	2	3+	4	0	1

## ARMES DE MÊLÉE

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
Lame de guerre Paragon	Mêlée	4	3+	6	-2	2
Masse de guerre Paragon	Mêlée	3	4+	12	-1	3

## APTITUDES

FACTION : Actes de Foi

**Parangons de Vertu :** Cette unité est éligible pour tirer et déclarer une charge à un tour où elle a Battu en Retraite.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, GRENADES, IMPERIUM, EXO-HARNAIS PARAGON

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTA SORORITAS

# EXO-HARNAIS PARANGON

*La pilote d'un Exo-harnais Parangon doit avoir une foi immense pour que son esprit de la machine lui fasse confiance. Elle doit en outre être douée pour manipuler ses systèmes de contrôle, afin d'exécuter des mouvements complexes et fluides. La maîtrise d'un Exo-harnais Parangon rend une Sœur capable de vaincre les ennemis les plus redoutables.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir ses bolters Storm Parangon remplacés par 1 Lance-grenades Parangon.
- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir son leur bolter lourd remplacé par 1 des choix suivants:
  - 1 Lance-flammes lourd Ministorum
  - 1 multi-fusor
- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir sa lame de guerre Parangon remplacée par 1 masse de guerre Parangon.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Parangonne Supérieure
- 2 Parangonnes

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter; bolter lourd; bolters Storm Parangon; lame de guerre Parangon.

MOTS-CLÉS: VÉHICULE, MARCHEUR, GRENADES, IMPERIUM, EXO-HARNAIS PARANGON



MOTS-CLÉS DE FACTION:  
ADEPTA SORORITAS

# ESCOUADE REPENTIA

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

REPENTIA SUPÉRIEURE

SŒURS REPENTIA



## ARMES DE TIR

Pistolet bolter [PISTOLET]

## PORTÉE

12"

## A

1

## CT

3+

## F

4

## PA

0

## D

1

## ARMES DE MÊLÉE

## PORTÉE

Mêlée

## A

4

## CC

3+

## F

3

## PA

-1

## D

1

Fouets neuraux [ANTI-INFANTERIE 4+]

Eviscerator de pénitent

## 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 mélée 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.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRENADES, IMPERIUM, ESCOUADE REPENTIA

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTA SORORITAS

# ESCOUADE REPENTIA

*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.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Repentia Supérieure
- 4-9 Sœurs Repentia

La Repentia Supérieure est équipée de : pistolet bolter; fouets neuraux.

Chaque Sœur Repentia est équipée de : eviscerator de pénitent.

MOTS-CLÉS: INFANERIE, GRENADES, IMPERIUM, ESCOUDA REPENTIA



MOTS-CLÉS DE FACTION:  
ADEPTA SORORITAS

# CROISÉS

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



## ARMES DE MÊLÉE

Arme énergétique	PORTEE	A	CC	F	PA	D
	Mêlée	2	3+	4	-2	1

## APTITUDES

FACTION : Actes de Foi

**Vigueur Spirituelle** : Tant qu'une figurine **MISSIONNAIRE** ou **PRÉCHEUR** mène cette unité, ses figurines ont l'aptitude Insensible à la Douleur 4+ contre les blessures mortelles.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, IMPERIUM, CROISÉS



MOTS-CLÉS DE FACTION:  
**ADEPTA SORORITAS**

# CROISÉS

Ces pieux gardes du corps sont choisis pour leur talent martial et leur dévotion au Crédio Impérial. Ils versent le sang des hérétiques à grands coups de leurs lourdes épées. Les balles et le feu sorcier sont déviés par leurs pavois, grâce auquel ils forment un mur impénétrable autour de ceux qu'ils protègent.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 2-6 Croisés

Chaque figurine est équipée de : arme énergétique.

MOTS-CLÉS: INFANTRIE, IMPERIUM, CROISÉS



MOTS-CLÉS DE FACTION:  
ADEPTA SORORITAS

# ASSASSINS DU CULTE DE LA MORT

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



## ARMES DE MÊLÉE

PORTEE	A	CC	F	PA	D
--------	---	----	---	----	---

Lames énergétiques du Culte de la Mort [PRÉCISION] Mêlée 4 2+ 4 -2 1

## APTITUDES

BASE : Combat en Premier

FACTION : Actes de Foi

Culte de la Mort : À chaque attaque d'une figurine de cette unité ciblant une unité PERSONNAGE, relancez tout jet de Blessure de 1.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, IMPERIUM, ASSASSINS DU CULTE DE LA MORT



MOTS-CLÉS DE FACTION:  
ADEPTA SORORITAS

# ASSASSINS DU CULTE DE LA MORT

*Les Assassins du Culte de la Mort n'ont que verser le sang des impurs en tête. Ils bondissent sans peur dans les rangs ennemis en virevoltant. Il y a un aspect rituel dans chacun de leurs coups de taille ou d'estoc, car la manière dont ils tuent revêt une signification particulière lorsque ces guerriers offrent l'âme de leur victime à l'Empereur.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 2-6 Assassins du Culte de la Mort

*Chaque figurine est équipée de : lames énergétiques du Culte de la Mort.*

MOTS-CLÉS: INFANTRIE, IMPERIUM, ASSASSINS DU CULTE DE LA MORT



MOTS-CLÉS DE FACTION:  
ADEPTA SORORITAS

# ESCOUADE DOMINION

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



## ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Bolter Storm d'artificier [TIR RAPIDE 2, ASSAUT]	24"	2	3+	4	0	2
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Bolter [TIR RAPIDE 2, ASSAUT]	24"	1	3+	4	0	1
Fuseur [ASSAUT, FUSION 2]	12"	1	3+	9	-4	D6
Lance-flammes Ministorum [ASSAUT, IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	0	1

## ARMES DE MÈLÉE

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

## APTITUDES

BASE : Scouts 6"

FACTION : Actes de Foi

**Chérubin** : Une fois par bataille, après que cette unité a accompli un Acte de Foi, vous gagnez 1 dé de Miracle.

**Note des Concepteurs** : Placez un pion de Chérubin à côté de cette unité, et retirez-le une fois cette aptitude utilisée.

**Sainte Avant-garde** : Vous pouvez relancer les jets d'Avance pour cette unité.

## APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

**Simulacrum Imperialis** : Chaque fois qu'une unité est détruite par l'unité du porteur, vous gagnez 1 dé de Miracle.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+

MOTS-CLÉS : INFANERIE, GRENADES, IMPERIUM, ESCOUADE DOMINION

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTA SORORITAS

# ESCOUADE DOMINION

Les Escouades Dominion frappent aussi vite et fort que la foudre, nettoyant les bunkers, capturant des positions stratégiques et émoussant les contre-attaques avec des salves de leurs lance-flammes et fuseurs. Elles sont agressives sans être impétueuses. Leur désir de tuer égale leur lucidité tactique et le devoir d'apporter leur rectitude où elle est la plus nécessaire.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le bolter de la Dominion Supérieure peut être remplacé par 1 des choix suivants:
  - 1 pistolet bolter
  - 1 arme combinée\*
  - 1 bolter Condemnor\*
  - 1 pistolet Inferno\*
  - 1 lance-flammes léger Ministorum\*
  - 1 pistolet à plasma\*
- La Dominion Supérieure peut être équipée de 1 des choix suivants:
  - 1 épée tronçonneuse
  - 1 arme énergétique
- Jusqu'à 4 Dominions peuvent avoir chacune leur bolter remplacé par 1 des choix suivants:
  - 1 bolter Storm d'artificier
  - 1 fuseur
  - 1 Lance-flammes Ministorum
- 1 Dominion équipée de 1 bolter peut être équipé de 1 simulacrum imperialis [le bolter de cette figurine ne peut pas être remplacé].

\*Le profil de cette arme se trouve sur la carte d'Armurerie de l'Adeptas Sororitas.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Dominion Supérieure
- 9 Dominions

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter; bolter; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS: INFANERIE, GRENADES, IMPERIUM, ESCOUDA DOMINION



MOTS-CLÉS DE FACTION:  
ADEPTA SORORITAS

# ESCOUADE SÉRAPHINE

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



## ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Pistolet Inferno [FUSION 2, PISTOLET]	6"	1	3+	8	-4	D3
Lance-flammes léger Ministerorum [PISTOLET, TORRENT, IGNORE LE COUVERT]	12"	D6	N/A	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

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
Épée tronçonneuse	Mêlée	4	3+	3	0	1
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: INFANERIE, RÉACTEUR DORSAL, VOL, GRENADES, 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.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+



MOTS-CLÉS DE FACTION:  
ADEPTA SORORITAS

# ESCOUADE SÉRAPHINE

Les Séraphines sont le fer de lance de l'Adepta Sororitas. Seules les Sœurs 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.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Les 2 pistolets bolters de la Séraphine Supérieure peuvent être remplacés par 1 des choix suivants:
  - 1 pistolet bolter et 1 épée tronçonneuse
  - 1 pistolet bolter et 1 pistolet à plasma
  - 1 pistolet bolter et 1 arme énergétique
  - 1 pistolet à plasma et 1 épée tronçonneuse
  - 1 pistolet à plasma et 1 arme énergétique
- Par tranche de 5 figurines dans l'unité, jusqu'à 2 Séraphines peuvent avoir chacune leurs 2 pistolets bolters remplacé par 1 des choix suivants:
  - 2 pistolets Inferno
  - 2 lance-flammes légers Ministorum

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Séraphine Supérieure
- 4-9 Séraphines

Chaque figurine est équipée de : 2 pistolets bolters ;  
arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS: INFANERIE, RÉACTEUR DORSAL, VOL, GRENADES, IMPERIUM,  
ESCOUADE SÉRAPHINE



MOTS-CLÉS DE FACTION:  
ADEPTA SORORITAS

# ESCOUADE ZÉPHYRINE

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



## ARMES DE TIR

	PORTEE	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

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
Arme énergétique	Mélée	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: INFANERIE, RÉACTEUR DORSAL, VOL, GRENADES, IMPERIUM, ESCOUADE ZÉPHYRINE



MOTS-CLÉS DE FACTION:  
ADEPTA SORORITAS

## APTITUDES

BASE: Frappe en Profondeur

FACTION: Actes de Foi

Prophétie Incarnée : À chaque attaque de mélée d'une figurine de cette unité, si cette unité a fait un mouvement de Charge à ce tour, ajoutez 1 à la caractéristique de Force de cette attaque.

## APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Bannière Sacrée : Vous pouvez relancer les jets d'Avance et de Charge pour l'unité du porteur.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

5+

# ESCOUADE ZÉPHYRINE

Seules celles qui ont un lien direct et persistant avec l'Empereur deviennent des Zéphyrines. Ce sont les destructrices divines, à la passion insoudable et d'une intégrité absolue. Sur le champ de bataille, elles abattent l'ennemi avec précision tandis que leur chant angélique étouffe les cris des mourants.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- La Zéphyrine Supérieure peut être équipée de 1 bannière sacrée.
- Le pistolet bolter de la Zéphyrine Supérieure peut être remplacé par 1 pistolet à plasma.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Zéphyrine Supérieure
- 4-9 Zéphyrines

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter; arme énergétique.

MOTS-CLÉS: INFANERIE, RÉACTEUR DORSAL, VOL, GRENADES, IMPERIUM, ESCOUDADE ZÉPHYRINE



MOTS-CLÉS DE FACTION: ADEPTA SORORITAS

# ESCOUADE RETRIBUTOR

M E SV PV CD CO  
**6"** **3** **3+** **1** **7+** **1**



## ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Bolter [TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	4	0	1
Bolter lourd [LOURD, TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Lance-flammes lourd Ministerorum [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	6	-1	1
Multi-fuseur [LOURD, FUSION 2]	18"	2	4+	9	-4	D6

## ARMES DE MÈLÉE

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

## APTITUDES

FACTION : Actes de Foi

**Chérubins** : Deux fois par bataille, après que cette unité a accompli un Acte de Foi, vous gagnez 1 dé de Miracle.

**Note des Concepteurs** : Placez deux pions de Chérubin à côté de cette unité, et retirez-en un chaque fois que cette aptitude est utilisée.

**Tempête de Rétribution** : À chaque attaque de tir d'une figurine de cette unité, relancez tout jet de Blessure de 1.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

**6+**

MOTS-CLÉS: INFANERIE, GRENADES, IMPERIUM, ESCOUADE RETRIBUTOR



MOTS-CLÉS DE FACTION:  
ADEPTA SORORITAS

# ESCOUADE RETRIBUTOR

Les Retributors sont des guerrières expérimentées qui comptent parmi les plus adroites au tir de leur Ordre. Seules les Sœurs de Bataille les plus calmes rejoignent leurs rangs. Elles fournissent un tir de soutien à longue portée, ce qui exige un grand talent dans le choix des cibles, ainsi que l'aptitude à optimiser leurs solutions de tir et identifier les points faibles de l'ennemi.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le bolter de la Retributor Supérieure peut être remplacé par 1 des choix suivants:
  - 1 pistolet bolter
  - 1 arme combinée\*
  - 1 bolter Condemnor\*
  - 1 pistolet Inferno\*
  - 1 lance-flammes léger Ministorum\*
  - 1 pistolet à plasma\*
  
- La Retributor Supérieure peut être équipée de 1 des choix suivants:
  - 1 épée tronçonneuse
  - 1 arme énergétique
  
- Le bolter lourd de chaque Retributor peut être remplacé par 1 des choix suivants:
  - 1 Lance-flammes lourd Ministorum
  - 1 multi-fuseur

*\*Le profil de cette arme se trouve sur la carte d'Armurerie de l'Adeptas Sororitas.*

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Retributor Supérieure
- 4 Retributors

La Retributor Supérieure est équipée de : pistolet bolter; bolter; arme de corps à corps.

Chaque Retributor est équipée de : pistolet bolter; bolter lourd; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS: INFANERIE, GRENADES, IMPERIUM, ESCOUDA RETRIBUTOR



MOTS-CLÉS DE FACTION:  
ADEPTA SORORITAS

# MORTIFICATRICES

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



## ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Bolter lourd [TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	3+	5	-1	2
Lance-flammes de Mortifatrice [IGNORE LE COUVERT, TORRENT, JUMELÉ]	12"	D6	N/A	5	0	1

## ARMES DE MÊLÉE

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
Scie circulaire de pénitent	Mêlée	4	3+	10	-3	2
Fléau de pénitent	Mêlée	8	3+	5	-1	1
Scies circulaires de pénitent jumelées [JUMELÉ]	Mêlée	4	3+	10	-3	2
Fléaux de pénitent jumelés [JUMELÉ]	Mêlée	8	3+	5	-1	1

## APTITUDES

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

FACTION : Actes de Foi

**Douleur de la Condamnée :** Chaque fois que cette unité fait un mouvement de Charge, jusqu'à la fin de la phase, les armes de mêlée dont les figurines de cette unité sont équipées ont l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 1].

## APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

**Sarcophage d'Anachorète :** Le porteur a une caractéristique de Sauvegarde de 3+.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, IMPERIUM, MORTIFICATRICES

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTA SORORITAS



6+

# MORTIFICATRICES

*Chaque Mortificatrice est pilotée par une Sœur Repentia qui a fui la bataille. Rivetée au sein de la carapace blindée de la Mortificatrice, elle ne peut pas se déplacer, parler, ni entendre. Ainsi mise au supplice dans la honte et la douleur sans limite de durée, la folie la pousse à se frayer un chemin de mutilation et de destruction chez l'ennemi.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- 1 figurine peut être équipée de 1 sarcophage d'anachorète.
- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir ses 2 bolters lourds remplacés par 1 des choix suivants:
  - 1 bolter lourd et 1 lance-flammes de Mortificatrice
  - 2 lance-flammes de Mortificatrice
- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir ses scies circulaires de pénitent jumelées remplacées par 1 des choix suivants:
  - 1 fléaux de pénitent jumelés
  - 1 scie circulaire de pénitent et 1 fléau de pénitent

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1-2 Mortificatrices

*Chaque figurine est équipée de : 2 bolters lourds; scies circulaires de pénitent jumelées.*

MOTS-CLÉS: VÉHICULE, MARCHEUR, IMPERIUM, MORTIFICATRICES



MOTS-CLÉS DE FACTION:  
ADEPTA SORORITAS

# MACHINES DE PÉNITENCE

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



## ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Lance-flammes de pénitent [ASSAUT, IGNORE LE COUVERT, TORRENT, JUMELÉ]	12"	2D6	N/A	5	0	1

## ARMES DE MÊLÉE

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
Scie circulaire de pénitent [TOUCHES SOUTENUES 1]	Mêlée	4	4+	10	-3	2
Fléau de pénitent [TOUCHES SOUTENUES 1]	Mêlée	8	4+	5	-1	1
Scies circulaires de pénitent jumelées [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	Mêlée	4	4+	10	-3	2
Fléaux de pénitent jumelés [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	Mêlée	8	4+	5	-1	1

## APTITUDES

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

FACTION : Actes de Foi

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

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



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTA SORORITAS

# MACHINES DE PÉNITENCE

*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.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine [n'importe quel nombre] peut avoir ses scies circulaires de pénitent jumelées remplacées par 1 des choix suivants:
  - 1 scie circulaire de pénitent et 1 fléau de pénitent
  - 1 fléaux de pénitent jumelés

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1-2 Machines de Pénitence

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

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



MOTS-CLÉS DE FACTION:  
ADEPTA SORORITAS

# EXORCIST

M E SV PV CD CO  
10" 10 3+ 11 7+ 3



## ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Roquettes à conflagration Exorcist [DÉFLAGRATION, IGNORE LE COUVERT, LOURD, TIR INDIRECT]	36"	3D6	3+	5	0	1
Lance-missiles Exorcist [LOURD, TIR INDIRECT]	36"	D6+2	3+	10	-2	D6
Bolter lourd [TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	3+	5	-1	2
Missile traqueur [TIR UNIQUE]	48"	1	2+	14	-3	D6

**Tir Unique :** Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.

## ARMES DE MÈLÉE

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
Chenilles blindées	Mêlée	3	4+	6	0	1

## APTITUDES

**BASE :** Destruction Néfaste D3

**FACTION :** Actes de Foi

**Autel Mobile (Aura) :** Tant qu'une unité ADEPTA SORORITAS INFANTERIE amie est à 6" de cette figurine, améliore de 1 la caractéristique de Commandement des figurines de cette unité.

## ENDOMMAGÉ : 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, FUMÉE, IMPERIUM, EXORCIST



MOTS-CLÉS DE FACTION:  
ADEPTA SORORITAS

# EXORCIST

Chaque arpège joué par l'artilleuse d'un Exorcist charge des solutions de ciblage et des coordonnées d'impact, de sorte à tirer des salves de roquettes trois fois bénies sur l'ennemi. Plus que des chars d'artillerie, les Exorcist sont des autels mobiles dédiés à la magnificence de l'Empereur, qui diffusent des cantiques de bataille galvanisants.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le lance-missiles Exorcist de cette figurine peut être remplacé par 1 roquette à conflagration Exorcist.
- Cette figurine peut être équipée de 1 missile traqueur.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Exorcist

Cette figurine est équipée de : lance-missiles Exorcist; bolter lourd; chenilles blindées.

MOTS-CLÉS: VÉHICULE, FUMÉE, IMPERIUM, EXORCIST



MOTS-CLÉS DE FACTION:  
ADEPTA SORORITAS

# CASTIGATOR

M E SV PV CD CO  
10" 10 3+ 11 7+ 3



## ARMES DE TIR

PORTEE A CT F PA D

Autocanons Castigator [JUMELÉ, TIR RAPIDE 4]	48"	4	3+	9	-1	3
Obusier Castigator [DÉFLAGRATION, IGNORE LE COUVERT]	48"	D6+3	3+	10	-1	3
Bolter lourd [TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	3+	5	-1	2
Missile traqueur [TIR UNIQUE]	48"	1	2+	14	-3	D6

**Tir Unique :** Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.

Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
-----------------------------	-----	---	----	---	---	---

## ARMES DE MÈLÉE

PORTEE A CC F PA D

Chenilles blindées	Mélee	3	4+	6	0	1
--------------------	-------	---	----	---	---	---

## APTITUDES

**BASE :** Destruction Nefaste D3

**FACTION :** Actes de Foi

**Rites de Castigation :** À chaque attaque de cette figurine avec ses autocanons Castigator ciblant une unité INFANTRIE ennemie, vous pouvez relancer le jet de Touche. À chaque attaque de cette figurine avec son obusier Castigator ciblant une unité MONSTRE ou VÉHICULE ennemie, vous pouvez relancer le jet de Touche. Après que cette figurine a tiré, choisissez 1 unité ennemie qui a été touchée par ses autocanons Castigator ou son obusier Castigator à cette phase. L'unité choisie doit faire un test d'Ébranlement.

## ENDOMMAGÉ : 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, FUMÉE, IMPERIUM, CASTIGATOR

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTA SORORITAS

# CASTIGATOR

Les Castigator sont de puissants chars d'assaut de l'Adepta Sororitas. Ils fournissent un excellent soutien aux Sœurs de Bataille grâce à la variété de leur armement, avec lequel ils dévastent les lignes ennemis, en massacrant des groupes entiers de fantassins en quelques secondes.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Les autocanons Castigator de cette figurine peuvent être remplacés par 1 obusier Castigator.
- Cette figurine peut être équipée de 1 missile traqueur.
- Cette figurine peut être équipée de 1 bolter Storm.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Castigator

Cette figurine est équipée de : autocanons Castigator ; 3 bolters lourds ; chenilles blindées.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, FUMÉE, IMPERIUM, CASTIGATOR



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTA SORORITAS

# RHINO SORORITAS

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



## ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
Missile traqueur [TIR UNIQUE]	48"	1	2+	14	-3	D6

**Tir Unique :** Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.

Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
-----------------------------	-----	---	----	---	---	---

## ARMES DE MÈLÉE

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
Chenilles blindées	Mélee	3	4+	6	0	1

## APTITUDES

**BASE :** Destruction Nefaste D3, Pont de Tir 2

**FACTION :** Actes de Foi

**Autoréparation :** Au début de votre phase de Commandement, cette figurine récupère 1 PV perdu.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+

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



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTA SORORITAS

# RHINO SORORITAS

Les Rhino sont les principaux véhicules de transport de l'Adepta Sororitas. Bénis avant la bataille par les Technaugures 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 sur le champ de bataille.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette figurine peut être équipée de 1 missile traqueur.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Rhino Sororitas

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

## TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 12 figurines INFANTRIE ADEPTA SORORITAS. Elle ne peut pas transporter de figurines RÉACTEUR DORSAL ni le TRIOMPHE DE SAINTE KATHERINE.

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



MOTS-CLÉS DE FACTION:  
ADEPTA SORORITAS

# IMMOLATOR

M E SV PV CD CO  
12" 10 3+ 11 7+ 2



## ARMES DE TIR

	PORTEE	A	CT	F	PA	D
--	--------	---	----	---	----	---

Bolter lourd [TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	3+	5	-1	2
------------------------------------	-----	---	----	---	----	---

Missile traqueur [TIR UNIQUE]	48"	1	2+	14	-3	D6
-------------------------------	-----	---	----	----	----	----

**Tir Unique :** Le porteur peut tirer une seule fois par bataille avec cette arme.

Lance-flammes Immolation [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	18"	2D6	N/A	6	-1	1
--	-----	-----	-----	---	----	---

Bolter lourd jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36"	3	3+	5	-1	2
---	-----	---	----	---	----	---

Multi-fuseur jumelé [FUSION 2, JUMELÉ]	18"	2	3+	9	-4	D6
--	-----	---	----	---	----	----

## ARMES DE MÈLÉE

	PORTEE	A	CC	F	PA	D
--	--------	---	----	---	----	---

Chenilles blindées	Mêlée	3	4+	6	0	1
--------------------	-------	---	----	---	---	---

## APTITUDES

**BASE :** Destruction Néfaste D3

**FACTION :** Actes de Foi

**Appui Feu :** À votre phase de Tir, après que cette figurine a tiré, choisissez 1 unité ennemie touchée par une ou plusieurs de ces attaques. Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une figurine amie qui a débarqué de ce TRANSPORT à ce tour fait une attaque de tir ciblant cette unité ennemie, vous pouvez relancer le jet de Blessure.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

6+

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, FUMÉE, TRANSPORT, TRANSPORT ASSIGNÉ, IMPERIUM, IMMOLATOR



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTA SORORITAS

# IMMOLATOR

Cette variante de Rhino a un esprit de la machine agressif et est équipée d'une tourelle élaborée munie d'un puissant système d'armes. Elle est ainsi idéale pour avancer rapidement et nettoyer les places fortes ennemis, en fournissant un tir d'appui pour les troupes qu'elle transporte au combat et en servant d'escorte aux colonnes d'éclaireurs blindés.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Les lance-flammes Immolation de cette figurine peuvent être remplacés par 1 des choix suivants:
  - 1 bolter lourd jumelé
  - 1 multi-fuseur jumelé
- Cette figurine peut être équipée de 1 missile traqueur.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Immolator

Cette figurine est équipée de : bolter lourd ; lance-flammes Immolation ; chenilles blindées.

## TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 6 figurines **INFANTERIE ADEPTA SORORITAS**. Elle ne peut pas transporter de figurines **RÉACTEUR DORSAL** ni le **TRIOMPHE DE SAINTE KATHERINE**.

Au début de l'étape Déclarer les Formations de Bataille, vous pouvez choisir 1 unité **ESCOUADE DE SŒURS DE BATAILLE**, **ESCOUADE DOMINION** ou **ESCOUADE DE SŒURS NOVICES** de votre armée. En ce cas, cette unité est scindée en deux unités, chacune contenant un nombre aussi égal que possible de figurines (quand vous scindez une unité de cette manière, notez la composition des nouvelles unités). 1 de ces unités doit commencer la bataille embarquée dans ce **TRANSPORT**; l'autre peut commencer la bataille embarquée dans une autre figurine **TRANSPORT**, ou être déployée comme unité séparée.

MOTS-CLÉS: VÉHICULE, FUMÉE, TRANSPORT, TRANSPORT ASSIGNÉ, IMPERIUM, IMMOLATOR



MOTS-CLÉS DE FACTION: ADEPTA SORORITAS

# ARCO-FLAGELLANTS

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



## ARMES DE MÊLÉE

Arco-fleaux [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]

PORTEE A CC F PA D

Mêlée 4 4+ 5 0 1

## APTITUDES

BASE : Insensible à la Douleur 4+

FACTION : Actes de Foi

Déclencheur Extremis : Chaque fois que cette unité est choisie pour combattre, vous pouvez choisir d'utiliser son déclencheur Extremis. En ce cas, jusqu'à la fin de la phase, les arco-fleaux dont les figurines de cette unité sont équipées ont une caractéristique d'Atttaques de 6 et l'aptitude [À RISQUE].

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, IMPERIUM, ARCO-FLAGELLANTS



MOTS-CLÉS DE FACTION:  
ADEPTA SORORITAS

# ARCO-FLAGELLANTS

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.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 3-10 Arco-flagellants

Chaque figurine est équipée de : arco-fléaux.

MOTS-CLÉS: INFANTERIE, IMPERIUM, ARCO-FLAGELLANTS



MOTS-CLÉS DE FACTION:  
ADEPTA SORORITAS

# ARMURERIE DE L'ADEPTA SORORITAS

## ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Arme combinée [ANTI-INFANTERIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1
Bolter Condemnor [ANTI-PSYKER 2+, BLESSURES DÉVASTATRICES, PRÉCISION, TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	4	0	1
Pistolet Inferno [FUSION 2, PISTOLET]	6"	1	3+	8	-4	D3
Lance-flammes léger Ministerorum [IGNORE LE COUVERT, PISTOLET, TORRENT]	12"	D6	N/A	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

## LISTES D'ARMES

Certains champions d'unité ADEPTA SORORITAS peuvent être équipés d'une ou plusieurs armes dont les profils ne sont pas listés sur leur fiche technique. Les profils de ces armes sont à la place listés sur cette carte.

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



