



GARDIENNES DE LA FOI

Ces fiches techniques vous permettent de livrer des batailles d'Apocalypse avec vos figurines de l'Adepta Sororitas. Chaque fiche technique inclut les profils de caractéristiques de l'unité qu'elle décrit, ainsi que son équipement et ses aptitudes.

MOTS-CLÉS

Ces fiches techniques feront souvent référence au mot-clé **<ORDRE>**. Il s'agit d'un renvoi au mot-clé de votre choix, comme décrit ci-dessous.

<ORDRE>

La plupart des unités de l'Adepta Sororitas appartiennent à un ordre. Quand vous incluez une telle unité dans votre armée, vous devez désigner l'Ordre auquel elle appartient. Il suffit alors de remplacer toutes les occurrences du mot-clé **<ORDRE>** sur sa fiche technique par le mot-clé de votre choix.

Par exemple, si vous voulez inclure une Canoness dans votre armée, et que vous décidez qu'elle appartient à l'Ordre de Notre-Dame des Martyrs, son mot-clé **<ORDRE>** devient **ORDRE DE NOTRE-DAME DES MARTYRS**, et son aptitude Guider les Justes dirait: "Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités de l'**ORDRE DE NOTRE-DAME DES MARTYRS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité."



CELESTINE



Celestine est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : La Lame Ardente (Tir) ; La Lame Ardente (Mêlée). Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Celestine	12"	2+	2+	1	2	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _p	PA _c	APTITUDES
La Lame Ardente (Tir)	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
La Lame Ardente (Mêlée)	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	7+	-

APTITUDES

Fanal de la Foi : Améliorez de 1 (jusqu'à un maximum de 3+) la caractéristique de Sauvegarde des unités **ADEPTA SORORITAS** amies tant qu'elles sont entièrement à 6" ou moins de cette unité.

Intervention Miraculeuse : La première fois que le nombre de pions Dégâts à côté de cette unité est égal à sa caractéristique de Points de Vie, jetez un D6 ; sur 2+, cette unité n'est pas détruite, et 1 pion Dégâts lui est retiré.

Larmes Guérisseuses : Au début de la phase d'Ordres, vous pouvez retirer 1 pion Dégâts à côté d'une unité **GEMINAE SUPERIA** amie à 3" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, VOL, PERSONNAGE, RÉACTEUR DORSAL, CELESTINE

GEMINAE SUPERIA



Les Geminæ Superia sont une unité comprenant 1 figurine. Elle peut comprendre 2 figurines (**Rang de Puissance 4**). Elle est équipée de : Pistolets Bolters ; Épées Énergétiques de Geminæ. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Geminæ Superia (1 figurine)	12"	3+	3+	1	1	7	6+
Geminæ Superia (2 figurines)	12"	3+	3+	2	2	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Pistolets Bolters	Armes Légères	12"	Util.	7+	9+	-
Épées Énergétiques de Geminæ	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

APTITUDES

Gardiennes Divines : Cette unité ne peut pas être un **SEIGNEUR DE GUERRE**. Cette unité n'occupe pas de case dans un Détachement qui contient **CELESTINE**.

Protectrices : Au début de la phase de Dégâts, vous pouvez choisir 1 unité **CELESTINE** amie qui a au moins 1 pion Explosion à côté d'elle et se trouve à 6" ou moins de cette. Retirez jusqu'à D3 pions Explosion à côté de l'unité **CELESTINE** et placez-les à côté de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS
MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, VOL, PERSONNAGE, RÉACTEUR DORSAL,
 GEMINAE SUPERIA

JUNITH ERUITA



6



Junith Eruita est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : 2 Lance-flammes Lourds ; La Masse de Castigation. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Junith Eruita	10"	2+	2+	1	1	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
La Masse de Castigation	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

APTITUDES

Chaire de la Basilique Sainte Holline : Améliorez de 1 la Caractéristique de Sauvegarde (jusqu'à un maximum de 3+) des unités d'**INFANTERIE ADEPTA SORORITAS** amies tant qu'elles sont entièrement à 6" ou moins de cette unité.

Conviction Brûlante : Relancez les jets de touche et de blessure de 1 pour les attaques des unités **ORDRE DE NOTRE-DAME DES MARTYRS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS,
ORDRE DE NOTRE-DAME DES MARTYRS

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, PERSONNAGE, VOL, CANONESS SUPERIOR, JUNITH ERUITA

TRIUMPH OF SAINT KATHERINE



Le Triumph of Saint Katherine est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Pistolets Bolters; Armes Reliques. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Triumph of Saint Katherine	6"	3+	3+	3	3	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Pistolets Bolters	Armes Légères	12"	1	7+	9+	-
Armes Reliques	Mêlée	Mêlée	x2	8+	8+	-

APTITUDES

Le Cœur Brûlant: Les unités **ADEPTA SORORITAS** amies réussissent automatiquement les tests de Moral tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Procession Solennelle: Cette unité ne peut pas embarquer à bord d'un **TRANSPORT**.

Reliques des Matriarches: Cette unité a trois aptitudes de relique. À la phase de Dégâts, après avoir effectué les jets de sauvegarde pour cette unité, réduisez son nombre d'aptitudes de relique du nombre de pion Dégâts à côté d'elle. À chaque réduction, choisissez une des aptitudes de relique de cette unité; elle perd l'aptitude choisie. Si des pions Dégâts sont retirés à cette unité, choisissez le nombre correspondant d'aptitudes de relique que regagne cette unité. Les aptitudes de reliques de cette unité sont les suivantes:

- Ajoutez 1 aux jets de touche pour les attaques d'armes de mêlée des unités **ADEPTA SORORITAS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.
- Si cette unité est sur le champ de bataille à l'étape Générer des Atouts de Commandement, vous générez 1 Atout de Commandement supplémentaire.
- Une fois par tour, au lieu de faire un jet de touche, de blessure ou de sauvegarde pour une unité **ADEPTA SORORITAS** à 6" ou moins de cette unité, vous pouvez utiliser cette aptitude. Le jet de touche, de blessure ou de sauvegarde est alors automatiquement réussi (ne jetez pas de dé).

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, TRIUMPH OF SAINT KATHERINE

CANONESS



4



Une Canoness est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Armes de Maître.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Canoness	6"	2+	2+	1	1	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Armes de Maître	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	9+	-

APTITUDES

Guider les Justes : Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités <ORDRE> amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDRE>

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, CANONESS

MISSIONARY



3



Un Missionary est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Missionary	6"	4+	4+	1	1	5	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

APTITUDES

Hymnes de Guerre: Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des unités d'**INFANTERIE – ADEPTUS MINISTORUM** et **ASTRA MILITARUM** – amies quand elles effectuent des actions de Combat en étant à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités amies avec cette aptitude.

Parole de l'Empereur: Relancez les tests de Moral ratés pour les unités d'**INFANTERIE ADEPTUS MINISTORUM** tant qu'elles sont à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités amies avec cette aptitude.

Mission Solitaire: Chaque Détachement ne peut pas inclure plus d'une unité **MISSIONARY**.

Zélote: Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques d'armes de mêlée de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, MINISTORUM PRIEST, MISSIONARY

IMAGIFIER



2



Une Imagifier est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Imagifier	6"	3+	3+	1	1	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

APTITUDES

Simulacrum Imperialis: Si une ou plusieurs unités amies avec cette aptitude sont sur le champ de bataille quand un Atout de Commandement Adepta Sororitas est joué, jetez 1 D12; sur un jet de 10+, remplacez cet Atout de Commandement dans votre main au lieu de le défausser. Cet Atout de Commandement ne peut pas être utilisé de nouveau à ce tour.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDRE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, IMAGIFIER

HOSPITALLER



Une Hospitalier est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Outils Chirurgicaux.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Hospitalier	6"	4+	3+	1	1	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Outils Chirurgicaux	Mêlée	Mêlée	Util.	11+	11+	-

APTITUDES

Medicus Ministorum : À la fin de la phase d'Action, cette unité peut tenter de soigner 1 unité

LÉGÈRE ADEPTUS MINISTORUM amie en contact socle à socle avec elle. Dans ce cas, jetez 1 D6 ; sur 4+ retirez 1 pion Dégâts à côté de cette unité **LÉGÈRE**. On ne peut tenter de soigner chaque unité qu'une seule fois par tour.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, HOSPITALIER

DIALOGUS



Une Dialogus est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Bâton de Dialogus.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Dialogus	6"	4+	3+	1	1	6	11+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Bâton de Dialogus	Mêlée	Mêlée	Util.	11+	11+	-

APTITUDES

Laudaphone: Vous pouvez relancer les Tests de Moral pour les unités **ADEPTA SORORITAS** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, DIALOGUS

BATTLE SISTERS SQUAD



Une Battle Sisters Squad est une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 6**) ou 15 figurines (**Rang de Puissance 12**). Elle est équipée de : Bolters ; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Battle Sisters Squad (5 figurines)	6"	4+	3+	1	1	6	6+
Battle Sisters Squad (10 figurines)	6"	4+	3+	2	2	6	6+
Battle Sisters Squad (15 figurines)	6"	4+	3+	3	3	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Bolters	Armes Légères	24"	Util.	7+	9+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +1**) : Bolter Lourd ; Lance-flammes Lourd ; Multi-fuseur.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDRE>

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, BATTLE SISTERS SQUAD

SERAPHIM SQUAD



5



Une Seraphim Squad est une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 9**). Elle est équipée de: Pistolets Bolters Jumelés; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Seraphim Squad (5 figurines)	12"	3+	3+	1	1	6	5+
Seraphim Squad (10 figurines)	12"	3+	3+	2	2	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Pistolets Bolters Jumelés	Armes Légères	12"	x2	7+	9+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	9+	-

APTITUDES

Frappe en Profondeur

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDRE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, VOL, RÉACTEUR DORSAL, SERAPHIM SQUAD

CELESTIAN SQUAD



4



Une Celestian Squad est une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 8**). Elle est équipée de: Bolters; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Celestian Squad (5 figurines)	6"	3+	3+	1	1	7	6+
Celestian Squad (10 figurines)	6"	3+	3+	2	2	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Bolters	Armes Légères	24"	Util.	7+	9+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	x2	8+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +1**): Bolter Lourd; Lance-flammes Lourd; Multi-fuseur.

APTITUDES

Garde Rapprochée: Au début de la phase de Dégâts, vous pouvez choisir 1 unité **LÉGÈRE** **PERSONNAGE** <ORDRE> amie qui a au moins 1 pion Explosion à côté d'elle et se trouve à 6" ou moins de cette unité. Retirez jusqu'à D3 pions Explosion à côté de l'unité **PERSONNAGE** et placez-les à côté de cette unité.

Protectrices Attitrées: Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques de cette unité tant qu'elle se trouve à 6" ou moins de la moindre unité **CANONESS** <ORDRE> amie.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDRE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, CELESTIAN SQUAD

REPENTIA SUPERIOR



3



Une Repentia Superior est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Fouets Neuraux.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Repentia Superior	6"	3+	3+	1	1	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Fouets Neuraux	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	10+	-

APTITUDES

Exhortation : Si une unité de **SISTERS REPENTIA <ORDRE>** entame une action de Mouvement à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités amies avec cette aptitude, ajoutez 3" à la caractéristique de Mouvement de l'unité en question pendant qu'elle effectue cette action de Mouvement.

Fléau des Pénitentes : Cette unité n'occupe pas de case dans un Détachement qui contient la moindre unité **SISTERS REPENTIA <ORDRE>**.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDRE>

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, REPENTIA SUPERIOR

SISTERS REPENTIA



3



Les Sisters Repentia sont une unité comprenant 4 figurines. Elle peut comprendre 9 figurines (**Rang de Puissance 6**). Elle est équipée de: Eviscerators de Pénitent.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Sisters Repentia (4 figurines)	6"	3+	3+	2	1	6	11+
Sisters Repentia (9 figurines)	6"	3+	3+	4	2	6	11+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Eviscerators de Pénitent	Mêlée	Mêlée	Util.	5+	8+	- F

APTITUDES

Ignore les Dégâts (6+)

Zélote: Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques d'armes de mêlée de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDRE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, SISTERS REPENTIA

RETRIBUTOR SQUAD



Une Retributor Squad est une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 6**). Elle est équipée de: Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Retributor Squad (5 figurines)	6"	4+	3+	1	1	6	6+
Retributor Squad (10 figurines)	6"	4+	3+	2	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Bolters	Armes Légères	24"	Util.	7+	9+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de jusqu'à 4 des choix suivants selon n'importe quelle combinaison (**Rang de Puissance +1** par arme): Bolter Lourd; Lance-flammes Lourd; Multi-fuseur.
- Si cette unité n'est équipée d'aucun Bolter Lourd, Lance-flammes Lourd ni Multi-fuseur, et/ou si elle comprend 10 figurines, elle est également équipée de Bolters.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDRE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, RETRIBUTOR SQUAD

DOMINION SQUAD



4



Une Dominion Squad est une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 8**). Elle est équipée de: Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Dominion Squad (5 figurines)	6"	4+	3+	1	1	6	6+
Dominion Squad (10 figurines)	6"	4+	3+	2	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Lance-flammes	Lourde	8"	1	7+	10+	Brasier
Fuseur	Lourde	12"	1	11+	7+	-
Bolters	Armes Légères	24"	Util.	7+	9+	Tir Rapide
Bolter Storm	Armes Légères	24"	1	9+	10+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de jusqu'à 4 des choix suivants selon n'importe quelle combinaison (**Rang de Puissance +1** par arme): Lance-flammes; Fuseur; Bolter Storm.
- Si cette unité n'est équipée d'aucun Lance-flammes, Fuseur ni Bolter Storm, et/ou si elle comprend 10 figurines, elle est également équipée de Bolters.

APTITUDES

Infiltrateurs

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDRE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, DOMINION SQUAD

SORORITAS RHINO



Un Sororitas Rhino est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Bolter Storm; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Sororitas Rhino	12"	6+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Bolter Storm	Armes Légères	24"	1	9+	10+	Tir Rapide
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 10 figurines d'INFANTRIE ADEPTUS MINISTORUM amies. Elle ne peut pas transporter de figurines à RÉACTEUR DORSAL et peut transporter des figurines de l'ADEPTA SORORITAS seulement si elles ont le mot-clé <ORDRE>, DIALOGUS ou HOSPITALER.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDRE>

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, TRANSPORT, RHINO, SORORITAS RHINO

IMMOLATOR



Un Immolator est une unité comprenant 1 figurine Elle est équipée de: Lance-flammes Immolation ; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Immolator	12"	6+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Lance-flammes Immolation	Lourde	12"	2	6+	9+	Brasier
Bolter Lourd jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-
Multi-fuseur Jumelé	Lourde	24"	2	10+	4+	-
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Lance-flammes Immolation, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants :
1 Bolter Lourd jumelé ; 1 Multi-fuseur Jumelé.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 6 figurines d'INFANTRIE ADEPTUS MINISTORUM amies.
Elle ne peut pas transporter de figurines à RÉACTEUR DORSAL et peut transporter des figurines de l'ADEPTA SORORITAS seulement si elles ont le mot-clé <ORDRE>, DIALOGUS ou HOSPITALIER.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDRE>

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, TRANSPORT, IMMOLATOR

EXORCIST



Un Exorcist est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Lance-missiles Exorcist ;
Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Exorcist	12"	6+	3+	1	2	5	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Roquettes à Conflagration Exorcist	Lourde	48"	3	6+	9+	-
Lance-missiles Exorcist	Lourde	48"	2	8+	5+	-
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Lance-missiles Exorcist, cette unité peut être équipée de Roquettes à Conflagration Exorcist.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDRE>

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, EXORCIST

URIAH JACOBUS



4



Uriah Jacobus est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Le Rédempteur ;
Armes de Corps à Corps. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Uriah Jacobus	6"	3+	3+	1	1	6	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Le Rédempteur	Armes Légères	24"	1	10+	10+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	11+	-

APTITUDES

Bannière de Sainteté : Ajoutez 1 à la caractéristique de Commandement des unités – **ADEPTUS MINISTORUM** et **ASTRA MILITARUM** – amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Hymnes de Guerre : Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des unités d'**INFANTERIE** – **ADEPTUS MINISTORUM** et **ASTRA MILITARUM** – amies quand elles effectuent des actions de Combat en étant à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités amies avec cette aptitude.

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, MINISTORUM PRIEST, MISSIONARY, URIAH JACOBUS

PREACHER



3



Un Preacher est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Preacher	6"	4+	4+	1	1	5	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

APTITUDES

Hymnes de Guerre: Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des unités d'**INFANTERIE – ADEPTUS MINISTORUM** et **ASTRA MILITARUM** – amies quand elles effectuent des actions de Combat en étant à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités amies avec cette aptitude.

Zélote: Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques d'armes de mêlée de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, MINISTORUM PRIEST, PREACHER

ZEPHYRIM SQUAD



Une Zephyrim Squad est une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 10**). Elle est équipée de: Pistolets Bolters; Épées Énergétiques de Zephyrim.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Zephyrim Squad (5 figurines)	12"	3+	3+	1	1	7	5+
Zephyrim Squad (10 figurines)	12"	3+	3+	2	2	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Pistolets Bolters	Armes Légères	12"	Util.	7+	9+	-
Épées Énergétiques de Zephyrim	Mêlée	Mêlée	x3	5+	9+	-

APTITUDES

Frappe en Profondeur

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDRE>

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, RÉACTEUR DORSAL, VOL, ZEPHYRIM SQUAD

CRUSADERS



1



Les Crusaders sont une unité comprenant 2 figurines. Elle peut comprendre 4 figurines (**Rang de Puissance 2**), 6 figurines (**Rang de Puissance 3**), 8 figurines (**Rang de Puissance 4**) ou 10 figurines (**Rang de Puissance 5**). Elle est équipée de: Épées Énergétiques de Crusader.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Crusaders (2 figurines)	6"	3+	4+	1	1	5	6+
Crusaders (4 figurines)	6"	3+	4+	2	2	5	6+
Crusaders (6 figurines)	6"	3+	4+	3	3	5	6+
Crusaders (8 figurines)	6"	3+	4+	4	4	5	6+
Crusaders (10 figurines)	6"	3+	4+	5	5	5	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Épées Énergétiques de Crusader	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

APTITUDES

Conclave Guerrier de l'Éclésiarchie: Cette unité n'occupe pas de case dans un Détachement qui contient le moindre **MINISTORUM PRIEST**.

Zélote: Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques d'armes de mêlée de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, CONCLAVE GUERRIER DE L'ÉCLÉSIARCHIE, CRUSADERS

DEATH CULT ASSASSINS



1



Les Death Cult Assassins sont une unité comprenant 2 figurines. Elle peut comprendre 4 figurines (**Rang de Puissance 2**), 6 figurines (**Rang de Puissance 3**), 8 figurines (**Rang de Puissance 4**) ou 10 figurines (**Rang de Puissance 5**). Elle est équipée de: Lames Énergétiques du Death Cult.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Death Cult Assassins (2 figurines)	7"	3+	4+	1	1	5	9+
Death Cult Assassins (4 figurines)	7"	3+	4+	2	2	5	9+
Death Cult Assassins (6 figurines)	7"	3+	4+	3	3	5	9+
Death Cult Assassins (8 figurines)	7"	3+	4+	4	4	5	9+
Death Cult Assassins (10 figurines)	7"	3+	4+	5	5	5	9+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Lames Énergétiques du Death Cult	Mêlée	Mêlée	x2	8+	8+	-

APTITUDES

Conclave Guerrier de l'Éclésiarchie: Cette unité n'occupe pas de case dans un Détachement qui contient le moindre **MINISTORUM PRIEST**.

Zélote: Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques d'armes de mêlée de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, CONCLAVE GUERRIER DE L'ÉCLÉSIARCHIE, DEATH CULT ASSASSINS

ARCO- FLAGELLANTS



2



Les Arco-flagellants sont une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 5 figurines (**Rang de Puissance 3**), ou 10 figurines (**Rang de Puissance 6**). Elle est équipée de: Arco-fléaux.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Arco-flagellants (3 figurines)	6"	4+	-	1	1	5	11+
Arco-flagellants (5 figurines)	6"	4+	-	2	1	5	11+
Arco-flagellants (10 figurines)	6"	4+	-	4	2	5	11+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Arco-fléaux	Mêlée	Mêlée	x2	7+	9+	-

APTITUDES

Ignore les Dégâts (6+)

Zélote: Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques d'armes de mêlée de cette unité.

Conclave Guerrier de l'Éclésiarchie: Cette unité n'occupe pas de case dans un Détachement qui contient le moindre **MINISTORUM PRIEST**.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, CONCLAVE GUERRIER DE L'ÉCLÉSIARCHIE,
ARCO-FLAGELLANTS

PENITENT ENGINES



4



Les Penitent Engines sont une unité comprenant 1 figurine. Elle peut comprendre 2 figurines (**Rang de Puissance 8**), 3 figurines (**Rang de Puissance 12**) ou 4 figurines (**Rang de Puissance 16**). Elle est équipée de: Armes de Penitent Engine.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Penitent Engines (1 figurine)	7"	4+	5+	1	1	6	7+
Penitent Engines (2 figurines)	7"	4+	5+	2	2	6	7+
Penitent Engines (3 figurines)	7"	4+	5+	3	3	6	7+
Penitent Engines (4 figurines)	7"	4+	5+	4	4	6	7+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Armes de Penitent Engine	Mêlée	Mêlée	x2	5+	7+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Pour chaque figurine que cette unité comprend, elle doit également être équipée de 2 Lance-flammes Lourds.

APTITUDES

Ignore les Dégâts (6+)

Zélote: Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques d'armes de mêlée de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION: IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, PENITENT ENGINES

MORTIFIERS



5



Les Mortifiers sont une unité comprenant 1 figurine. Elle peut comprendre 2 figurines (**Rang de Puissance 8**), 3 figurines (**Rang de Puissance 12**) ou 4 figurines (**Rang de Puissance 16**). Elle est équipée de : Armes de Mortifier.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Mortifiers (1 figurine)	9"	3+	3+	1	1	6	7+
Mortifiers (2 figurines)	9"	3+	3+	2	2	6	7+
Mortifiers (3 figurines)	9"	3+	3+	3	3	6	7+
Mortifiers (4 figurines)	9"	3+	3+	4	4	6	7+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PA _P	PA _C	APTITUDES
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Armes de Mortifier	Mêlée	Mêlée	x2	5+	7+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Pour chaque figurine que comprend cette unité, elle doit également être équipée d'un des choix suivants : 2 Bolters Lourds ; 2 Lance-flammes Lourds ; 1 Bolter Lourd et 1 Lance-flammes Lourd.

APTITUDES

Ignore les Dégâts (6+)

MOTS-CLÉS DE FACTION : IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, MORTIFIERS