



## PATRULLA: ADEPTA SORORITAS

# LA HUESTE PENITENTE

La Canonessa Ellyrine se considera una portadora de iluminación y arrepentimiento a través del dolor. Es una fanática de voluntad férrea e inflexible que se juzga a sí misma y a sus seguidoras casi con la misma dureza con la que juzga a sus enemigos. Inspiradas a un arrebató furioso por el ejemplo implacable de su líder, las Hermanas de Batalla y penitentes que la siguen combatirán con ahínco para demostrarse dignas de la gracia del Dios Emperador.

Esta Patrulla incluye las unidades que se indican abajo.

### A Canonessa Ellyrine (1 miniatura)

- Esta miniatura está equipada con: Pistola de plasma; arma de energía; vara de oficio.

### B Escuadra de Hermanas de Batalla (10 miniaturas)

- 1 Hermana Superiora está equipada con: bólter; Pistola bólter; espada sierra.
- 6 Hermanas de Batalla están equipadas con: bólter; Pistola bólter; arma cuerpo a cuerpo.
- 1 Hermana de Batalla está equipada con: bólter; Pistola bólter; arma cuerpo a cuerpo; simulacrum Imperialis.
- 1 Hermana de Batalla está equipada con: bólter tormenta de artífice; Pistola bólter; arma cuerpo a cuerpo.
- 1 Hermana de Batalla está equipada con: lanzallamas ministorum; Pistola bólter; arma cuerpo a cuerpo

### C Escuadra de Serafinas (5 miniaturas)

- 1 Serafina Superiora está equipada con: Pistola de plasma; arma de energía.
- 4 Serafinas están equipadas con: 2 Pistolas bólteres; arma cuerpo a cuerpo.

### D Escuadra de Arrepentidas (5 miniaturas)

- 1 Superiora Arrepentida está equipada con: Pistola bólter; látigos neuronales.
- 4 Hermanas Arrepentidas están equipadas con: eviscerador penitente.

### E Arcoflagelantes (3 miniaturas)

- Cada miniatura está equipada con: arcoflagelos.

### F Castigo del Penitente (1 miniatura)

- Esta miniatura está equipada con: lanzallamas de penitente; sierras de penitente dobles.

### G Rhino de las Sororitas (1 miniatura)

- Esta miniatura está equipada con: bólter tormenta; orugas blindadas.





# PATRULLA: ADEPTA SORORITAS

## LA HUESTE PENITENTE

### HABILIDADES

Las hojas de datos requeridas para usar a la Hueste Penitente se hallan en las siguientes páginas, y están diseñadas exclusivamente para partidas de Patrulla. La hoja de datos de una unidad indica todas las habilidades que tiene. Esto incluirá una habilidad de facción (Actos de fe) que se describe en varias hojas de unidad y también abajo.

### ACTOS DE FE

*Se dice que la bendición del Emperador toca a las Adepta Sororitas, manifestando un halo de luz divina con la que se revela su poder a través de milagrosos actos de fortaleza y fuerza.*

Cada unidad de tu ejército puede realizar un acto de fe por fase. Esto se hace utilizando dados de milagro.

### Obtener dados de milagro

Si tu facción de ejército es **ADEPTA SORORITAS**, recibes 1 dado de milagro:

- Al inicio de cada turno.
- Cada vez que una unidad **ADEPTA SORORITAS** de tu ejército es eliminada.

Cuando recibes un dado de milagro, tira 1D6. El número del resultado es el valor del dado de milagro. Este valor no puede cambiarse ni volver a tirarse, a menos que una regla indique lo contrario específicamente. Mantén tus dados de milagro a un lado: esta es tu reserva de dados de milagro.

### Realizar un acto de fe

Antes de realizar una tirada por una miniatura o unidad de tu ejército, si tienes uno o más dados en tu reserva de dados de milagro, esa unidad puede realizar un acto de fe. Si lo hace, elige uno de los dados de tu reserva de dados de milagro para sustituir esa tirada de dados (si una tirada involucra más de un dado, como una tirada de carga o un chequeo de acobardamiento, solo se puede sustituir un único dado). El dado que se sustituye no se tira; en su lugar, el valor del dado de milagro elegido se utiliza como si fuera el resultado (esto cuenta como una tirada de dados sin modificar de ese valor en relación a todas las reglas). Cada dado de milagro solo puede ser elegido como sustitución una vez. Cuando se hayan realizado todas las sustituciones de dados de milagro, retira los dados de milagro elegidos de tu reserva de dados de milagro y tira todos los dados que queden y no hayan sido sustituidos que sean parte de esa tirada de dados. Puedes usar un dado de milagro cuando una unidad realiza un acto de fe para cualquiera de los siguientes tipos de tirada:

- Chequeo de acobardamiento
- Tirada de avanzar
- Tirada de carga
- Tirada de daño
- Tirada de salvación
- Tirada para impactar
- Tirada para herir

### MEJORAS

Tu miniatura **CANONESA** tiene la mejora Armadura de fe. Puedes reemplazarla por Reliquia santa.

### MEJORA POR DEFECTO

#### ARMADURA DE FE

*La fe de esta guerrera es tan intensa, y su fanatismo tan abrumador, que por pura fuerza de voluntad no solo ignora heridas que derribarían a alguien inferior, sino que también inspira a sus seguidoras a hacer lo mismo.*

La portadora tiene la habilidad No hay dolor 4+. Además, mientras la portadora lidere una unidad, otras miniaturas en esa unidad tienen la habilidad No hay dolor 5+.

0

### MEJORA OPCIONAL

#### RELIQUIA SANTA

*El Imperium es un reino erigido sobre el martirio de incontables santos. Estas figuras de fe han inspirado la creación de una miríada de reliquias que, según se dice, están fabricadas a partir de sus restos corporales. Es una práctica común entre las líderes de guerra de las Adepta Sororitas portarlas en batalla. Sirven como foco de fe y su influencia parece producir efectos casi sobrenaturales en la algarabía de la guerra.*

En tu fase de mando, si la portadora no está acobardada y está dentro del alcance de un marcador de objetivo que controles, obtienes un dado de milagro. Además, mientras la portadora esté en el campo de batalla, cada vez que obtengas un dado de milagro, puedes volver a tirarlo.

## OBJETIVOS SECUNDARIOS

Usarás el objetivo secundario Juicio divino. Puedes reemplazarlo por Ritos de reconsagración.

### OBJETIVO SECUNDARIO POR DEFECTO

#### JUICIO DIVINO

*Entre las filas enemigas hay algunos cuyas herejías son tan infames que deben ser derribados a toda costa por las pías Hermanas de Batalla.*

Al inicio de la primera ronda de batalla, tu oponente debe elegir una unidad de su ejército (excepto unidades **MONSTRUO** y **VEHÍCULO**).

Al final de la batalla, obtienes 6PV si esa unidad enemiga es eliminada. Si esa unidad enemiga fue eliminada por el ataque de combate de una miniatura **ADEPTA SORORITAS** de tu ejército, en su lugar obtienes 10PV.

0

### OBJETIVO SECUNDARIO OPCIONAL

#### RITOS DE RECONSAGRACIÓN

*Los enemigos han arrasado un lugar de gran importancia religiosa. Ahora recae en las guerreras de las Adeptas Sororitas abrirse paso a fuego y acero a través de las filas impías, asegurar la tierra sagrada profanada y reconsagrarla con oración y la sangre enemiga derramada.*

Desde la segunda ronda de batalla en adelante, al final de tu turno, obtienes 3PV si una o más unidades **ADEPTA SORORITAS** de tu ejército que no estén acobardadas se encuentran completamente dentro de la zona de despliegue de tu oponente.

## ESTRATEGEMAS

Puedes usar las siguientes estrategias:



### PROTECCIÓN DIVINA

ESTRATEGEMA LA HUESTE PENITENTE – HAZAÑA ÉPICA

*Las Hermanas de Batalla atraviesan los fuegos de la batalla como si las bendiciones del Dios Emperador las protegieran.*

**CUÁNDO:** La fase de disparo de tu oponente o la fase de combate, justo después de que una unidad enemiga haya elegido sus blancos.

**BLANCO:** Una unidad **ADEPTA SORORITAS** de tu ejército que haya sido tomada como blanco de uno o más de los ataques de la unidad atacante.

**EFEECTO:** Hasta el final de la fase, las miniaturas en tu unidad tienen salvación invulnerable 5+, o en su lugar salvación invulnerable 4+ si tu unidad es una **ESCUADRA DE HERMANAS DE BATALLA** o una **ESCUADRA DE ESCUADRA DE SERAFINAS**.



### PURIFICACIÓN SANTA

ESTRATEGEMA LA HUESTE PENITENTE – TÁCTICA DE BATALLA

*Las guerreras de las Adeptas Sororitas derriban a sus enemigos con fervor nacido del odio mientras cantan himnos de batalla.*

**CUÁNDO:** Tu fase de disparo o la fase de combate.

**BLANCO:** Una unidad **INFANTERÍA ADEPTA SORORITAS** de tu ejército que no haya sido elegida para disparar o combatir esta fase.

**EFEECTO:** Hasta el final de la fase, las armas con las que están equipadas las miniaturas de tu unidad tienen la habilidad **[IMPACTOS LETALES]**.



### MUERTE DE MÁRTIR

ESTRATEGEMA LA HUESTE PENITENTE – TÁCTICA DE BATALLA

*No hay mejor final para una Hermana de Batalla que morir en un glorioso martirio por la causa del Dios Emperador, derribando a sus enemigos hasta el último aliento.*

**CUÁNDO:** Fase de combate, justo después de que una unidad enemiga haya elegido sus blancos.

**BLANCO:** Una unidad **ADEPTA SORORITAS** de tu ejército que haya sido elegida como blanco de uno o más ataques de la unidad atacante.

**EFEECTO:** Hasta el final de la fase, cada vez que una miniatura de tu unidad sea destruida, si esa miniatura no ha combatido esta fase, no la retires del juego. La miniatura eliminada puede combatir después de que la unidad de la miniatura atacante haya terminado de realizar sus ataques, y a continuación es retirada del juego.



## CANONESA ELLYRINE

M	R	S	H	L	CO
6"	3	3+	4	7+	1

4+ SALVACIÓN INVULNERABLE



### Hoja de datos de Patrulla

Las Canonesas, comandantes marciales y espirituales de las Órdenes Militantes, son tanto guerreras veteranas con décadas de experiencia como ejemplos brillantes de pureza. Poseen habilidades de liderazgo impecables, ingenio táctico y una fe inmensa, y son balizas de virtud pía e ira sagrada.

ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Pistola de plasma – normal [PISTOLA]	12"	1	2+	7	-2	1
Pistola de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, PISTOLA]	12"	1	2+	8	-3	2

ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Arma de energía	Combate	4	2+	4	-2	1

#### LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad: ESCUADRA DE HERMANAS DE BATALLA

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, IMPERIUM, CANONESA ELLYRINE

#### HABILIDADES

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: Actos de fe

**Liderar a los Justos:** Mientras esta miniatura está liderando una unidad, cada vez que una miniatura en esa unidad realiza un ataque, puedes repetir la tirada para impactar.

CLAVES DE FACCIÓN:  
ADEPTA SORORITAS

## ESCUADRA DE HERMANAS DE BATALLA

M	R	S	H	L	CO
6"	3	3+	1	7+	2

6+ SALVACIÓN INVULNERABLE



### Hoja de datos de Patrulla

Las Hermanas de Batalla de las Órdenes Militantes son guerreras hábiles y devotas. Por donde avanzan, la luz del Emperador se extiende como un alba sagrada. Milagros que repelen los ataques enemigos o consumen a los rivales en fuegos de retribución se manifiestan en su presencia mientras derriban herejes con salvas atronadoras de sus bólteres.

ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Bólter tormenta de artífice [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	2
Pistola bólter [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
Bólter [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	3+	4	0	1
Lanzallamas ministerum [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	106	N/A	5	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Espada sierra	Combate	3	4+	3	0	1
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	1	4+	3	0	1

#### ESCUADRAS DE PATRULLA

Antes de la batalla, al inicio del paso de declarar formaciones de batalla, esta unidad puede dividirse en dos unidades, cada una compuesta por cinco miniaturas. Si lo haces, una de estas unidades debe contener la miniatura equipada con el lanzallamas ministerum y la otra unidad debe contener a la miniatura equipada con el bólter tormenta de artífice.

CLAVES: INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, IMPERIUM, ESCUADRA DE HERMANAS DE BATALLA

#### HABILIDADES

FACCIÓN: Actos de fe

CLAVES DE FACCIÓN:  
ADEPTA SORORITAS

## ESCUADRA DE SERAFINAS

M	R	S	H	L	CO
12"	3	3+	1	7+	1

5+ SALVACIÓN INVULNERABLE



### Hoja de datos de Patrulla

Las Serafinas combaten en la guardia avanzada de las Adepta Sororitas. Solo las Hermanas de Batalla con destreza superior son elegidas para unirse a sus filas, y disparan con gran puntería mientras se mueven rápidamente. Deben poder aterrizar con precisión increíble, derribar a sus enemigos y retirarse en un par de pestaños.

ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Pistola bólder [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
Pistola de plasma – estándar [PISTOLA]	12"	1	3+	7	-2	1
Pistola de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, PISTOLA]	12"	1	3+	8	-3	2

  

ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	2	3+	3	0	1
Arma de energía	Combate	3	3+	4	-2	1

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

CLAVES: INFANTERÍA, PROPULSOR DE SALTO, VOLAR, IMPERIUM, ESCUADRA DE SERAFINAS

### HABILIDADES

BÁSICA: Despliegue rápido

FACCIÓN: Actos de fe

**Ascensión angelical:** En tu fase de disparo, después de que esta unidad haya disparado, si no está dentro de la zona de amenaza de ninguna unidad enemiga, puede realizar un movimiento normal de hasta 6". Si lo hace, hasta el final del turno esta unidad no puede ser elegida para declarar una carga.

CLAVES DE FACCIÓN:  
ADEPTA SORORITAS

## ESCUADRA DE ARREPENTIDAS

M	R	S	H	L	CO
7"	3	3+	1	7+	1
7"	3	7+	1	8+	1

6+ SALVACIÓN INVULNERABLE

SUPERIORA ARREPENTIDA  
HERMANA ARREPENTIDA



### Hoja de datos de Patrulla

Las Hermanas Arrepentidas cargan por el campo de batalla aullando oraciones, colmadas por la necesidad de expiar sus errores pasados. Supervisadas por una vigilante adusta, la Superiora Arrepentida, las Hermanas Arrepentidas solo existen para masacrar a los enemigos del Emperador y se lanzan hacia delante sin pensar en su propia seguridad. Todas tratan de redimirse con actos de coraje altruista y devoción violenta.

ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Pistola bólder [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1

  

ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Látigos neuronales [ANTIINFANTERÍA 4+]	Combate	4	3+	3	-1	1
Eviscerador penitente	Combate	2	4+	6	-2	2

### HABILIDADES

BÁSICA: No hay dolor 5+

FACCIÓN: Actos de fe

**Supervisora de Redención:** Mientras esta unidad contenga a una Superiora Arrepentida, cada vez que una miniatura de esta unidad realice un ataque de combate, puedes repetir la tirada para impactar. Además, si esta unidad ha realizado un movimiento de carga este turno, también puedes repetir la tirada para herir.

CLAVES: INFANTERÍA, IMPERIUM, ESCUADRA DE ARREPENTIDAS

CLAVES DE FACCIÓN:  
ADEPTA SORORITAS

## ARCOFLAGELANTES

M	R	S	H	L	CO
7"	3	7+	2	8+	1



### Hoja de datos de Patrulla

A los Arcoflagelantes se les colocan armamento cibernético y bombas de estimulantes subdérmicos como castigo por pecados pasados. Cuando comienza la batalla, sus cuerpos son potenciados mediante una palabra de activación y luego se les desata contra el enemigo. Cualquier enemigo al que alcanzan acaba hecho trizas por sus flagelos ciberimplantados.

#### ARMAS DE COMBATE

ALC.	A	HA	F	FP	D	
Arcoflagelos [GOLPES SOSTENIDOS 1, ACOPLADO]	Combate	4	4+	5	0	1

#### HABILIDADES

BÁSICA: No hay dolor 4+

FACCIÓN: Actos de fe

CLAVES: INFANTERÍA, IMPERIUM, ARCOFLAGELANTES

CLAVES DE FACCIÓN:  
ADEPTA SORORITAS

## CASTIGO DEL PENITENTE

M	R	S	H	L	CO
8"	6	4+	5	7+	2



### Hoja de datos de Patrulla

Los pilotos de Castigos del Penitente son sometidos a una agonía terrible gracias a los amplificadores del tormento conectados a sus sinapsis. Abrasan una senda de destrucción con sus lanzallamas antes de cargar directos hacia el enemigo, guiados por la culpa y el dolor, sin preocuparse del peligro. Lo único que dejan a su paso es una carnicería horrible.

#### ARMAS A DISTANCIA

ALC.	A	HP	F	FP	D	
Lanzallamas de penitente [ASALTO, IGNORA COBERTURA, RÁFAGA, ACOPLADO]	12"	2D6	N/A	5	0	1

#### ARMAS DE COMBATE

ALC.	A	HA	F	FP	D	
Sierras de penitente dobles [GOLPES SOSTENIDOS 1, ACOPLADO]	Combate	4	4+	10	-3	2

#### HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1, No hay dolor 5+

FACCIÓN: Actos de fe

Sufrimiento infinito: Esta unidad puede elegirse para declarar una carga en un turno en el que haya avanzado.

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPODE, IMPERIUM, CASTIGOS DEL PENITENTE

CLAVES DE FACCIÓN:  
ADEPTA SORORITAS

# RHINO DE LAS SORORITAS

M R S H L CO  
**12"** **9** **3+** **10** **7+** **2**

**6+** SALVACIÓN INVULNERABLE



## Hoja de datos de Patrulla

Los Rhinos son el transporte base de las Adepta Sororitas, y antes de la batalla son bendecidos por Visioingenieros y sacerdotes del Ministorum. Son duraderos, robustos y fáciles de usar. Gracias a sus indomables espíritus máquina rara vez se averían, y llevan a las guerreras en su interior a toda velocidad a donde se las necesita.

ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Bólder tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Orugas blindadas	Combate	3	4+	6	0	1

### TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 12 miniaturas **INFANTERÍA ADEPTA SORORITAS**. No puede transportar miniaturas **PROPULSOR DE SALTO**.

### HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D3, Cubierta de disparo 2

FACCIÓN: Actos de fe

CLAVES: VEHÍCULO, TRANSPORTE, TRANSPORTE DEDICADO, HUMO, IMPERIUM, RHINO DE LAS SORORITAS



CLAVES DE FACCIÓN: ADEPTA SORORITAS