



PATTUGLIA DA COMBATTIMENTO: ADEPTA SORORITAS

LA SCHIERA PENITENTE

La Badessa Ellyrine si reputa una portatrice di illuminazione e pentimento tramite il dolore. È un'irriducibile zelota dalla volontà ferrea che giudica se stessa e le sue seguaci con la medesima severità riservata ai nemici. Spronate a un'estasi furibonda dalla fermezza della leader, le Sorelle Guerriere e le penitenti ai suoi ordini lottano ancora più duramente per dimostrarsi degne di ricevere la grazia del Dio Imperatore.

Questa Pattuglia da Combattimento include le unità mostrate in basso.

A Badessa Ellyrine (1 modello)

- Questo modello è equipaggiato con: pistola plasma; arma potenziata; bastone dell'ordine.

- 4 Serafine sono equipaggiate con: 2 pistole requiem; arma da corpo a corpo.

B Squadra di Sorelle Guerriere (10 modelli)

- 1 Sorella Superiore è equipaggiata con: fucile requiem; pistola requiem; spada a catena.
- 6 Sorelle Guerriere sono equipaggiate con: fucile requiem; pistola requiem; arma da corpo a corpo.
- 1 Sorella Guerriera è equipaggiata con: fucile requiem; pistola requiem; arma da corpo a corpo; simulacrum imperialis.
- 1 Sorella Guerriera è equipaggiata con: requiem Tempesta dell'artefice; pistola requiem; arma da corpo a corpo.
- 1 Sorella Guerriera è equipaggiata con: lanciafiamme del Ministorum; pistola requiem; arma da corpo a corpo.

D Squadra Repentia (5 modelli)

- 1 Repentia Superiore è equipaggiata con: pistola requiem; fruste neurali.
- 4 Sorelle Repentia sono equipaggiate con: eviscerator della penitente.

E Arcoflagellanti (3 modelli)

- Ogni modello è equipaggiato con: arcoflagelli.

F Macchina Penitente (1 modello)

- Questo modello è equipaggiato con: lanciafiamme dei penitenti; doppie lame rotanti dei penitenti.

C Squadra Serafine (5 modelli)

- 1 Serafina Superiore è equipaggiata con: pistola plasma; arma potenziata.

G Rhino della Sororitas (1 modello)

- Questo modello è equipaggiato con: requiem Tempesta; cingoli corazzati.





PATTUGLIA DA COMBATTIMENTO: ADEPTA SORORITAS

LA SCHIERA PENITENTE

ABILITÀ

Puoi trovare le schede tecniche necessarie per usare la Schiera Penitente nelle prossime pagine; esse sono ideate esclusivamente per le partite Pattuglia da Combattimento. La scheda tecnica di un'unità elenca tutte le abilità che possiede. Ciò include un'abilità di Fazione, Atti di Fede, indicata sulla scheda tecnica di ciascuna unità e descritta di seguito.

ATTI DI FEDE

Si dice che l'Adepta Sororitas sia toccata dalla benedizione dell'Imperatore, il cui potere si esprime sotto forma di un'aura di luce sacra e genera atti di resistenza e forza divina.

Ogni unità della tua armata con questa abilità può eseguire un Atto di Fede per fase. Ciò avviene usando i dadi Miracolo.

Ottenere dadi Miracolo

Se la Fazione della tua armata è **ADEPTA SORORITAS**, ottieni 1 dado Miracolo:

- All'inizio di ogni turno.
- Ogni volta che un'unità dell'**ADEPTA SORORITAS** della tua armata viene distrutta.

Tira un D6 ogni volta che ottieni un dado Miracolo. La cifra che ottieni è il valore di quel dado Miracolo. Tale valore non può essere cambiato né il tiro di dado può essere ripetuto, a meno che una regola non lo indichi specificamente. Metti da parte i tuoi dadi Miracolo, formando così la tua riserva di dadi Miracolo.

Eeguire un atto di fede

Prima di effettuare un tiro di dado per un modello o un'unità della tua armata, se hai uno o più dadi nella tua riserva di dadi Miracolo, quell'unità può eseguire un Atto di Fede. Se lo fa, scegli uno dei dadi della tua riserva di dadi Miracolo affinché sostituisca quel tiro di dado (se un tiro prevede più di un dado, ad es. un tiro per Caricare o un test per i Traumi, puoi sostituire solamente un singolo dado). Non tirare il dado che viene sostituito; usa invece il valore del dado Miracolo scelto come se fosse stato tirato (a tutti i fini delle regole è considerato un tiro di dado non modificato pari a quel valore). Ogni dado Miracolo può essere scelto per la sostituzione solo una volta. Una volta che hai effettuato tutte le sostituzioni dei dadi Miracolo, rimuovi i dadi Miracolo scelti dalla tua riserva e poi tira tutti i rimanenti dadi non sostituiti che fanno parte del tiro. Puoi usare i dadi Miracolo quando un'unità effettua un Atto di Fede per qualunque dei seguenti tipi di tiro:

- Tiro per Avanzare
- Test per i Traumi
- Tiro per Caricare
- Tiro per i Danni
- Tiro per Colpire
- Tiro salvezza
- Tiro per Ferire

POTENZIAMENTI

Il tuo modello di **BADESSA** è il tuo **GENERALE** e ha il Potenziamento Armatura della Fede. Puoi sostituirlo con Santa Reliquia.

POTENZIAMENTO STANDARD

ARMATURA DELLA FEDE

La fede di questa guerriera è così fervida e il suo zelo così ardente da consentirle di ignorare con la sola forza di volontà ferite che l'avrebbero uccisa tre volte, spronando al contempo le sue seguaci a simili gesta.

Il portatore ha l'abilità Insensibile al Dolore 4+. Inoltre, fintanto che il portatore guida un'unità, gli altri modelli di quella unità hanno l'abilità Insensibile al Dolore 5+.

0

POTENZIAMENTO OPZIONALE

SANTA RELIQUIA

L'Imperium è un dominio fondato sul martirio di innumerevoli santi, figure cardine della fede. Ciò ha portato alla creazione di miriadi di reliquie, apparentemente ricavate dai loro resti, ed è pratica comune fra le condottiere dell'Adepta Sororitas portarle in battaglia. Sul campo fungono da ricettacoli di fede: la loro influenza sembra produrre effetti quasi sovranaturali nel caos del conflitto.

Nella tua fase di Comando, se il portatore non è Traumatizzato e si trova entro la gittata di un segnalino obiettivo che controlli, ottieni un dado Miracolo. Inoltre, fintanto che il portatore si trova in campo, ogni volta che ottieni un dado Miracolo puoi ripeterne il tiro.

OBIETTIVI SECONDARI

Usa l'obiettivo secondario Giudizio Divino. Puoi sostituirlo con Riti di Riconsacrazione.

OBIETTIVO SECONDARIO STANDARD

GIUDIZIO DIVINO

Fra i ranghi nemici ci sono individui dalle gesta così rivoltanti che le pie Sorelle Guerriere devono abatterli a tutti i costi.

All'inizio del primo round di battaglia l'avversario deve scegliere un'unità della propria armata (escluse le unità **MOSTRO** e **VEICOLO**).

Alla fine della battaglia ottieni 6PV se quell'unità nemica è distrutta. Se quell'unità nemica è stata distrutta da un attacco da mischia effettuato da un modello dell'**ADEPTA SORORITAS** della tua armata, ottieni invece 10PV.

0

OBIETTIVO SECONDARIO OPZIONALE

RITI DI RICONSAZIONE

Il nemico ha conquistato un sito di grande importanza religiosa. Spetta ora alle guerriere dell'Adepta Sororitas farsi strada fra i suoi ranghi immondi, scacciarlo e riconsacrare il luogo sacro profanato con le preghiere e con il sangue.

Dal secondo round di battaglia in poi, alla fine del tuo turno, ottieni 3PV se una o più unità non Traumatizzate dell'**ADEPTA SORORITAS** della tua armata si trovano interamente nella zona di schieramento dell'avversario.

STRATAGEMMI

Puoi usare i seguenti Stratagemmi:



PROTEZIONE DIVINA

LA SCHIERA PENITENTE – STRATAGEMMA GESTO EPICO

Le Sorelle Guerriere avanzano fra le fiamme della battaglia come protette dalla benedizione del Dio-Imperatore.

QUANDO: nella fase di Tiro dell'avversario o nella fase di Combattimento, subito dopo che un'unità nemica ha scelto i propri bersagli.

BERSAGLIO: un'unità dell'**ADEPTA SORORITAS** della tua armata scelta come bersaglio di uno o più attacchi dell'unità attaccante.

EFFETTO: fino alla fine della fase i modelli della tua unità hanno un tiro invulnerabilità di 5+, oppure un tiro invulnerabilità di 4+ se la tua unità è un'unità **SQUADRA DI SORELLE GUERRIERE** o **SQUADRA SERAFINE**.



1PC



SACRA PURIFICAZIONE

LA SCHIERA PENITENTE – STRATAGEMMA TATTICA BELLICA

Le guerriere dell'Adepta Sororitas puniscono i nemici con zelo nato dall'odio e litanie di battaglia sulle labbra.

QUANDO: nella tua fase di Tiro o nella fase di Combattimento.

BERSAGLIO: un'unità di **FANTERIA** dell'**ADEPTA SORORITAS** della tua armata non scelta per sparare o combattere in questa fase.

EFFETTO: fino alla fine della fase le armi dei modelli della tua unità hanno l'abilità **[COLPO FATALE]**.



1PC



MORTE DA MARTIRE

LA SCHIERA PENITENTE – STRATAGEMMA TATTICA BELLICA

Un glorioso martirio nel nome del Dio-Imperatore. Abattere i nemici esalando l'ultimo respiro. Questa è la fine che ogni Sorella Guerriera agogna.

QUANDO: nella fase di Combattimento, subito dopo che un'unità nemica ha scelto i propri bersagli.

BERSAGLIO: un'unità dell'**ADEPTA SORORITAS** della tua armata scelta come bersaglio di uno o più attacchi dell'unità attaccante.

EFFETTO: fino alla fine della fase, ogni volta che un modello della tua unità viene distrutto, se quel modello non ha combattuto in questa fase non rimuoverlo dal gioco. Il modello distrutto può combattere dopo che l'unità del modello attaccante ha terminato di effettuare i suoi attacchi; poi viene rimosso dal gioco.



2PC

BADESSA ELLYRINE

M	R	S	Fe	D	CO
6"	3	3+	4	7+	1
4+ TIRO INVULNERABILITÀ					



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Le Badesse sono comandanti marziali e spirituali degli Ordini Militant, guerriere veterane con decenni di esperienza e fulgidi esempi di purezza. Ellyrine è un faro della sacra luce dell'Imperatore sul campo di battaglia: abbatte i nemici e sprona le seguaci con la sua retorica e con il suo bastone dell'ordine.

ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Pistola plasma – standard [PISTOLA]	12"	1	2+	7	-2	1
Pistola plasma – sovraccarica [PERICOLOSA, PISTOLA]	12"	1	2+	8	-3	2

ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Arma potenziata	Mischia	4	2+	4	-2	1

LEADER

Questo modello può essere aggregato alla seguente unità: **SQUADRA DI SORELLE GUERRIERE**

► Prima di selezionare i bersagli per quest'arma scegli uno dei suoi profili con cui attaccare.

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, IMPERIUM, BADESSA, ELLYRINE

ABILITÀ

BASE: Leader

FAZIONE: Atti di Fede

Guida i Giusti: fintanto che questo modello guida un'unità, ogni volta che un modello di quell'unità effettua un attacco, puoi ripetere il tiro per Colpire.



KEYWORD DI FAZIONE:
ADEPTA SORORITAS

SQUADRA DI SORELLE GUERRIERE

M	R	S	Fe	D	CO
6"	3	3+	1	7+	2
6+ TIRO INVULNERABILITÀ					



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Le Sorelle Guerriere degli Ordini Militant sono combattenti abili e devote. La luce dell'Imperatore si diffonde ovunque avanzino come un'alba sacra. In loro presenza si manifestano miracoli che deviano i colpi dei nemici o li consumano nel fuoco del castigo, il tutto mentre le Sorelle abbattono gli eretici con salve tonanti dei loro fucili requiem.

ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Requiem Tempesta dell'artefice [CADENZA RAPIDA 2]	24"	2	3+	4	0	2
Pistola requiem [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
Fucile requiem [CADENZA RAPIDA 1]	24"	1	3+	4	0	1
Lanciafiamme del Ministerium [IGNORA LA COPERTURA, TORRENZIALE]	12"	D6	N/A	5	0	1

ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Spada a catena	Mischia	3	4+	3	0	1
Arma da corpo a corpo	Mischia	1	4+	3	0	1

SQUADRE DI PATTUGLIA

Prima della battaglia, all'inizio del passo Dichiarare le formazioni di battaglia, questa unità può essere divisa in due unità contenenti ciascuna cinque modelli. Se lo fai, una di tali unità deve contenere il modello con il lanciafiamme del Ministerium e l'altra deve contenere quello con il requiem Tempesta dell'artefice.

KEYWORD: FANTERIA, LINEA DI BATTAGLIA, IMPERIUM, SQUADRA DI SORELLE GUERRIERE

ABILITÀ

FAZIONE: Atti di Fede



KEYWORD DI FAZIONE:
ADEPTA SORORITAS

SQUADRA SERAFINE

M	R	S	Fe	D	CO
12"	3	3+	1	7+	1
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">5+</div> TIRO INVULNERABILITÀ					



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Le Serafine combattono nella guardia avanzata delle Adepta Sororitas. Per i loro ranghi vengono scelte solo le Sorelle con una destrezza superlativa e in grado di sparare con estrema accuratezza anche mentre si muovono ad alta velocità. Devono essere capaci di atterrare con precisione incredibile, abbattere rapidamente i nemici e ritirarsi in un battito di ciglia.

ARMATE	ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
	Pistola requiem [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
▶	Pistola plasma – standard [PISTOLA]	12"	1	3+	7	-2	1
▶	Pistola plasma – sovraccarica [PERICOLOSA, PISTOLA]	12"	1	3+	8	-3	2
ARMATE	ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
	Arma da corpo a corpo	Mischia	2	3+	3	0	1
	Arma potenziata	Mischia	3	3+	4	-2	1

▶ Prima di selezionare i bersagli per quest'arma scegli uno dei suoi profili con cui attaccare.

KEYWORD: FANTERIA, REATTORI DORSALI, VOLARE, IMPERIUM, SQUADRA SERAFINE

ABILITÀ

BASE: Attacco in Profondità

FAZIONE: Atti di Fede

Ascesa Angelica: nella tua fase di Tiro, dopo che questa unità ha sparato, se essa non si trova entro la Distanza di Ingaggio di nessuna unità nemica può effettuare un Movimento normale di massimo 6". Se lo fa, fino alla fine del turno questa unità non è idonea a dichiarare una carica.

KEYWORD DI FAZIONE:
ADEPTA SORORITAS

SQUADRA REPENTIA

M	R	S	Fe	D	CO	REPENTIA SUPERIORA
7"	3	3+	1	7+	1	
7"	3	7+	1	8+	1	SORELLE REPENTIA
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">6+</div> TIRO INVULNERABILITÀ						



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Le Sorelle Repentia caricano ululando preghiere, spinte dal desiderio di redimersi per gli sbagli passati. Supervisionate da una severa Repentia Superiora sempre attenta a segni di peccato, esistono solo per massacrare i nemici dell'Imperatore, e scattano all'attacco senza badare alla propria sicurezza. Ognuna cerca il perdono con atti di coraggio altruistico e devozione violenta.

ARMATE	ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
	Pistola requiem [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
ARMATE	ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
	Fruste neurali [ANTI-FANTERIA 4+]	Mischia	4	3+	3	-1	1
	Eviscerator della penitente	Mischia	2	4+	6	-2	2

KEYWORD: FANTERIA, IMPERIUM, SQUADRA REPENTIA

ABILITÀ

BASE: Insensibile al Dolore 5+

FAZIONE: Atti di Fede

Sovrintendente alla Redenzione: fintanto che questa unità include una Repentia Superiora, ogni volta che un modello di questa unità effettua un attacco da mischia puoi ripetere il tiro per Colpire e, se questa unità ha effettuato un movimento di Carica in questo turno, puoi ripetere anche il tiro per Ferire.

KEYWORD DI FAZIONE:
ADEPTA SORORITAS

ARCOFLAGELLANTI

M	R	S	Fe	D	CO
7"	3	7+	2	8+	1



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Agli Arcoflagellanti sono impiantati armi cibernetiche e stimolanti subdermali come punizione per i propri peccati. Quando la battaglia inizia i loro corpi vengono attivati da parole chiave e scatenati contro i nemici, che fanno a pezzi con flagelli cibernetiche.

ARMI DA MISCHIA

ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Arcoflagelli [SCARICA DI COLPI 1, BINATA]	Mischia	4	4+	5	0	1

ABILITÀ

BASE: Insensibile al Dolore 4+

FAZIONE: Atti di Fede

KEYWORD: FANTERIA, IMPERIUM, ARCOFLAGELLANTI

KEYWORD DI FAZIONE:
ADEPTA SORORITAS

MACCHINA PENITENTE

M	R	S	Fe	D	CO
8"	6	4+	5	7+	2



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Chi pilota le Macchine Penitenti è soggetto a una terribile agonia, dispensata dagli amplificatori di tormento collegati alle sinapsi. Questi camminatori si aprono un sentiero di distruzione con i lanciafiamme prima di caricare i nemici a testa bassa, spinti da colpa e dolore a non fermarsi mai, incuranti dei pericoli. Dopo il loro passaggio non resta altro che una carneficina.

ARMI DA TIRO

ARMI DA TIRO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Lanciafiamme dei penitenti [ASSALTO, IGNORA LA COPERTURA, TORRENZIALE, BINATA]	12"	2D6	N/A	5	0	1

ARMI DA MISCHIA

ARMI DA MISCHIA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Doppie lame rotanti dei penitenti [SCARICA DI COLPI 1, BINATA]	Mischia	4	4+	10	-3	2

ABILITÀ

BASE: Morte a Catena 1, Insensibile al Dolore 5+

FAZIONE: Atti di Fede

Sofferenza Eterna: questa unità è idonea a dichiarare una Carica in un turno in cui ha Avanzato.

KEYWORD: VEICOLO, CAMMINATORE, IMPERIUM, MACCHINA PENITENTE

KEYWORD DI FAZIONE:
ADEPTA SORORITAS

RHINO DELLA SORORITAS

M R S Fe D CO

12" 9 3+ 10 7+ 2

6+ TIRO INVULNERABILITÀ



Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

I Rhino sono i trasporti più comuni dell'Adepta Sororitas, e prima della battaglia vengono benedetti da Machinomanti e Preti del Ministorum. Sono veicoli durevoli, robusti e facili da pilotare. Grazie ai loro indomiti spiriti macchina è raro che abbiano malfunzionamenti e possono portare velocemente i guerrieri ovunque ce ne sia bisogno.

ARMATE	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
ARMI DA TIRO						
Requiem Tempesta [CADENZA RAPIDA 2]	24"	2	3+	4	0	1
ARMI DA MISCHIA						
Cingoli corazzati	Mischia	3	4+	6	0	1

TRASPORTO

Questo modello ha una capacità di trasporto di 12 modelli di FANTERIA dell'ADEPTA SORORITAS. Non può trasportare modelli con REATTORI DORSALI.

ABILITÀ

BASE: Morte a Catena D3, Pedana di Tiro 2

FAZIONE: Atti di Fede

KEYWORD: VEICOLO, TRASPORTO, TRASPORTO APPOSITO, FUMO, IMPERIUM, RHINO DELLA SORORITAS



KEYWORD DI FAZIONE: ADEPTA SORORITAS