

NetEpic Livre d'armée

Adeptus Ministrorum



Disclaimer: This rulebook is completely unofficial and in no way endorsed by Games Workshop Limited. Warhammer 40,000, Adeptus Titanicus, Space Marine, Epic 40,000, Epic: Armageddon and other names, races, characters, illustrations and images from the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Copyright Games Workshop Ltd 2000-2005, used without permission and their use should not be construed as a challenge to said ownership. NetEpic is a non-profit work intended for personal use and cannot be distributed with intent of profit. Concepts and ideas not owned by Games Workshop are the property of the NetEpic Discussion Group.

Sommaire

HISTOIRE	3
L'ARMEE DE L'ADEPTUS MINISTORUM	4
REGLES SPECIALES	4
EXEMPLE D'ARMEE:L'ORDRE DE LA SACRED ROSE	5
DESCRIPTION DES UNITES	6
UNITES SPECIALES	6
INFANTERIE	7
CAVALERIE	8
MARCHEURS	8
VEHICULES	9
ARTILLERIE LOURDE	9
AVIATION	10
SUPERS LOURD	10
PRETORIEN	10
CARTES D'ARMEE DES SOEURS DE BATAILLE	12
CARACTERISTIQUES DES UNITES	14

Histoire

Les Sœurs de Bataille sont officiellement le bras armé de l'Adeptus Ministorum, la sainte église de l'Imperium. À la fin du terrible Âge de l'Apostasie, Il fut interdit à l'Ecclesiarchie de garder une armée "d'hommes".

Les Sœurs de Bataille sont composées de femmes au service de l'Ecclesiarchie, faisant respecter leurs doctrines. Elles se battent contre les ennemis de l'humanité et protègent les serviteurs de l'église tout en étendant la Lumière de l'Empereur dans les recoins les plus sombres de la galaxie.

En raison de l'adhésion exclusivement féminine, l'Adeptus Sororitas est souvent appelé la Sororité, bien que certains l'appellent toujours par son nom original, les Filles de l'Empereur.

La Sororité est plus généralement associée aux Sœurs de Bataille des Ordres Militant mais ce n'est pas le seul ordre dans l'Imperium.

Il existe trois autres Ordres majeurs au sein de l'Adeptus Sororitas et surement beaucoup d'autres composés de quelques centaines d'individus.

Tous les Ordres de la Sororité sont représentés sur Terre dans le Palais Impérial. De plus, de vastes Couvents des principaux ordres sont répartis un peu partout dans la galaxie.

La responsabilité de chaque Couvent est donnée à la Prioress, qui est dévouée seulement à l'Ecclesiarch lui-même.

En termes d'organisation au sein de chaque Couvent on retrouve au-dessous de la Prioress, la Chanoinesse et les Sœurs Supérieurs.

Elles s'occupent de la formation des recrues, l'exécution des sessions des prières régulières (d'habitude plusieurs par jour) et le traitement de leurs propres affaires.

La particularité de la Sororité est son isolement, généralement seulement la Chanoinesse ou les Sœurs Supérieurs les plus expérimentés sont en charge des transactions avec les étrangers ainsi qu'avec les Sœurs d'un autre Ordre.

Les Ordres Militant

Ces Sœurs de Bataille suivent les doctrines ancestrales des Filles de l'Empereur. Elles cherchent la perfection dans leurs compétences martiales pour purifier leurs esprits et se consacrer à l'Empereur.

Les Ordres Militant sont composés d'unités militaires, chaque équipe est menée par une Sœur Supérieure. Les plus expérimentées des Sœurs Supérieurs peuvent avoir le contrôle organisationnel de plusieurs équipes de Sœurs de Bataille, mais sur le champ de guerre on considère chaque équipe comme une entité individuelle.

Les Sœurs de Bataille les plus qualifiées et expérimentées reçoivent une nouvelle formation et peuvent participer aux rites les plus antiques de l'Ordre.

Ces élites sont nommées Séraphine. Parmi elles, les plus confiantes et spirituelles, deviennent les gardes du corps personnel de la Chanoinesse de l'Ordre.

Les plus vieux et célèbres ordres sont l'Ordre de Our Martyred Lady, de l'Ebon Chalice, du Valorous Heart, de l'Argent Shroud.

Plus récemment les Ordres de la Bloody Rose et de la Sacred Rose ont été créés.

Chaque ordre a sa propre combinaison de couleurs et symboles :

- L'ordre de l'Argent Shroud porte une armure argentée et des habits blancs avec un liserai rouge et des armes rouges.
- L'ordre du Valorous Heart porte une armure et des habits noirs avec un liserai blanc et des armes noires.
- L'ordre de l'Ebon Chalice porte une armure et des habits blancs avec un liserai rouge et des armes rouges.
- L'ordre de Our Martyred Lady porte une armure et des habits noirs avec un liserai rouge, et des armes rouges.
- L'ordre de la Bloody Rose porte une armure rouge et des habits noirs avec liserai blanc et des armes noires.
- L'ordre de la Sacred Rose porte une armure blanche et des habits noirs avec un liserai rouge et des armes rouges.

Les Ordres Hospitalier

Les Ordres Hospitalier accompagnent la Garde Impériale pour fournir un support médical. Non seulement elles fournissent des chirurgiens, des médecins et des infirmières mais elles fournissent aussi de l'aide aux pauvres et aux défavorisés, créent des foyers d'étudiants et des abris pour les nécessiteux. En instillant leur propre foi spirituelle et leur rigide discipline, elles sauvent beaucoup d'âmes tourmentées et transforment les citoyens mécontents ainsi que les criminels en de fidèles et travailleurs citoyens Impériaux.

Les Ordres Dialogus & Famulous

Celles qui ont une aptitude pour la traduction trouvent leur voie dans les rangs des Ordres Dialogus où elles apprennent davantage de langages. Au sein même de L'Imperium nous retrouvons une seule langue, l'Impérial Gothique, mais il existe des milliers de dialectes, de l'argot, etc....

Quand un missionnaire trouve une nouvelle civilisation, Une Sœur de l'Ordre Dialogus lui est assignée et l'aide à apprendre la langue maternelle et communiquer avec le peuple nouvellement découvert.

Les membres de l'Ordre Famulous sont consacrées à servir la noblesse et les officiers militaires de la Souveraineté comme des conseillères et châtelaines.

Elles s'occupent des affaires des familles nobles et dirigent leurs affaires. Elles arrangent des mariages et des accords entre les familles nobles, répriment les querelles et les conflits pour éviter que cela mettent en danger la stabilité de la zone.

Avec des membres dans chaque rouage de la société, la Sororité peut garder un œil sur les affaires de l'Imperium. L'Adeptus Sororitas est aussi bien utile sur les affaires politiques que social sans compter qu'avec l'armée de l'Ordre Militant, la Sororité a la protection et les forces nécessaire pour agir correctement.

"La force de l'Empereur est l'Humanité, et la force de l'Humanité est l'Empereur. Si l'un se détourne de l'autre, alors nous sommes condamnés."

Sermon de Sébastian Thor, Vol XXVII, ch. LXII

L'armée de l'Adeptus Ministorum

Codex	Au moins 75% de vos points dans...	Et jusqu'à 25% de vos points dans...
Sœurs de Bataille	Sœurs de Bataille	1 des armées de la Garde Impériale Ou liste des Eldars

Règles spéciales

Haine du Chaos:

En raison de leur haine envers le Chaos, toute l'infanterie des Sœurs de bataille combattant au corps à corps des troupes du Chaos ou leurs alliés peuvent relancer les résultats de 1 ou 2 sur leurs jets de dé.

Prière Divine:

Les Sœurs de bataille font appel à leur foi inébranlable pour guider leurs actes et éradiquer leurs ennemis. Avant chaque affrontement, les Sœurs de bataille font des prières, implorant les forces sacrées de leur venir en aide. Pour représenter cet acte de foi, au début de chaque tour (avant le jet d'initiative), jetez 1D6 sur la table des Prières Divine et appliquez les effets du résultat obtenu. A la fin du tour le bonus disparaît:

Résultat	Prière	Effets
1	Souhait divin	Augmente le résultat de votre jet d'initiative de 1.
2	Colère sacrée	1 détachement d'infanterie obtient +1 en CAF.
3	Aura angélique	L'aura (Combat Leader, Holy Rage, Medic, Mechanic, Tactical Genius) d'une de vos unités spéciales est augmentée de 10 cm.
4	Intervention divine	1 détachement peut relancer une fois leur sauvegarde ratée.
5	Sainte volonté	1 détachement de votre choix peut relancer une fois ses tirs manqués.
6	Bouclier de foi	1 détachement d'infanterie gagne une sauvegarde de 6+f. Si le détachement avait déjà une sauvegarde de 6+f ou mieux, rien ne se passe.

Compétences spéciales: Sainte Colère

Un détachement possédant la « Sainte Colère » peut au début de chaque tour activer sa compétence.

Une unité emprise par la Sainte Colère obtient +2 en CAF, sera en mouvement de Charge et doit engager un ennemi s'il le peut.

Si un détachement sous l'emprise de la Sainte Colère échoue à un test de moral, au lieu d'attribuer un ordre de fuite, retirez un socle du détachement. Les fanatiques purgent les traîtres et les lâches dans leurs rangs.

A la fin du tour effectuez un test de moral pour chaque détachement ayant bénéficié de la Sainte Colère ce tour-ci. Si le test est réussi rien ne se passe, si c'est un échec une unité du détachement s'effondre et est retirée de la partie.

Exemple d'armée: L'ordre de la Sacred Rose

Cartes D'armée	Coût	Notes
1) Compagnie de Sœurs de bataille	450	
Spéciale: Escouade de Justifier	250	
Détachement de Retributor	300	
2) Compagnie de Séraphine	600	
Spécial: Mère Supérieur	0	
Repressor	150	
Repressor	150	
Protecteur AA	300	
3) Compagnie d'Immolator	600	
Escouade de Predateur Cleanser	200	
Total	3000	

"Aucune armée n'est assez vaste pour conquérir la galaxie, mais la foi seule peut renverser l'univers."
Ecclésiarque Deacis IX

Descriptions des unités

Unités Spéciales



Chanoinesse: la Chanoinesse est la commandante globale d'un Ordre Militant. Elle est responsable de la survie des Sœurs de Bataille sous son commandement et est directement responsable des Sœurs Supérieures de son couvent.

- Command
- Elite
- HQ

Chanoinesse (Séraphine): Sœurs de bataille d'assaut (les Séraphines) et leurs commandants ont des jump pack qui leur permettent de se déplacer plus rapidement et survoler les terrains difficiles ou passer par dessus les obstacles.

- Command
- Elite
- HQ
- Jump Pack

Confesseur: Cette unité représente un puissant Psyker. Parce que l'Ecclesiarchie est très suspicieuse envers les Psykers, les Confesseurs doivent montrer une foi supérieure aux autres tout en étant continuellement testés. Vous pouvez seulement avoir 1 Confesseur dans votre armée. Ce sont des Psykers et peuvent utiliser à chaque tour 1 des pouvoirs cités ci-dessous:

- Pouvoir Psychique :

1. Encouragement: Toutes les unités Impériale ou Sœur de Bataille sous 15 cm (Le Confesseur inclus) sont immunisés aux tests de morale et gagnent +1 en CAF. Ceci jusqu'à la fin de la phase en cours.

2. Feu purificateur: Le Psyker peut faire immédiatement une attaque à distance sur une cible dans sa ligne de vue et sous 50 cm. C'est une physical psychic attaque et touche sur 4+ avec -2 TSM.

3. Destruction de Démon: Le Confesseur peut attaquer une créature démoniaque dans sa ligne de vue et sous 25 cm. Le Confesseur jette 2D6. L'autre joueur jette 3D6 pour les Greater Démons et les Avatar Eldar, 2D6 pour les Wraithguard et Eldar Dreadnoughts et 1D6 pour les Démons mineurs et les Androïdes du Chaos.

Si le Confesseur gagne le jet de dé, la cible est détruite et retirée du jeu.

Si l'ennemi gagne rien ne se passe sauf si le résultat est supérieur d'au moins deux fois celui du Confesseur, dans ce cas le Confesseur est tué. Si le résultat est égal, les deux joueurs relance leur jet de dé.

- HQ

Eradicateur: Les Eradicateurs sont les mortels snipers des sœurs de bataille, utilisées dans les missions secrètes afin de faire expier les plus importants hérétiques.

- Independent : Elles opèrent de façon indépendante et n'ont pas de formation, la règle des 6cm ne s'applique pas sur elles.
- Sniper : Les Eradicateurs sont entraînés pour repérer et tuer les commandeurs ennemis afin de causer une confusion parmi les rangs adverse. Ainsi, Les Eradicateurs ne sont pas soumis à la règle des HQ et peuvent essayer de tirer sur les ennemis HQ même s'ils ne sont pas les cibles les plus proches. Pour cela, avant d'effectuer les tirs le joueur doit obtenir un 4+ sur 1D6 afin de pouvoir tirer sur un HQ adverse.
- Stealth : Tant qu'elles se trouvent camouflées (couvert offrant au moins un -1 pour toucher) et au-delà de 25 cm des ennemis, les Eradicateurs ne peuvent pas être prises pour cible.
- Unbreakable : VP sont donnés seulement si les 4 socles sont détruits – si vous utilisez plus d'une faction d'Eradicateur, les VP seront donnés à chaque fois que 4 socles seront détruits.

Observateur: Vitesse et précision sont les compétences essentielles pour prévenir l'artillerie en support. L'Imperium a pour cela entraîné des Observateurs pour aider les batteries d'artillerie.

- HQ
- Stealth
- Spécial : Observateur Avancé. Peuvent faire appel aux tirs de barrage léger / lourd.

Sœur Hospitalière: Les Sœurs Hospitalières sont les soigneuses des sœurs de batailles et sont spécialisées dans le transport d'équipement médical pour soigner les blessés.

- HQ
- Medic

Inquisiteur: Ce sont les gardiens de l'Imperium, toujours prêts à combattre le chaos et punir ceux qui s'éloignent de la doctrine de l'Imperium.

- Command
- Elite
- HQ
- Fearless
- Psychic Save 4+
- Spécial : En raison de la crainte qu'ils inspirent tout Impériale ou détachements de Sœurs dans les 25 cm sont immunisés aux tests de morale.

Mère Supérieur: La Mère Supérieur commande l'armée toute en entière des Sœurs de bataille. Sa présence sur le champ de bataille donne du courage aux Sœurs de Bataille, de ce fait toutes les unités sous 10 CM sont immunisés aux tests de morale et obtiennent +1 en CAF (Ne se cumule pas avec le bonus conféré par les Prioress).

La Mère Supérieur est une carte gratuite et unique, mais est quand même comptée dans les emplacements des cartes spéciales.

- Command
- Elite
- HQ
- Combat Leader : toutes les unités sous 10 CM sont immunisés aux tests de morale et obtiennent +1 en CAF (Ne se cumule pas avec le bonus conféré par les Prioress)
- Spécial : Elle peut utiliser une fois par tour la compétence ci-dessous :
Génie Tactique : Un détachement d'Impérial ou de Sœurs de bataille sous 10 cm peut modifier l'ordre qui lui a été attribué de la façon suivante : Charge ↔ Avance ↔ First Fire. (Un ordre de Charge ne peut être modifié en ordre de First Fire)
- Une seule Mère Supérieur peut être incluse dans votre armée

Prioress: Les Prioress commandent un Couvent. La présence d'une Prioress transcende les Sœurs de bataille dans les combats contre les ennemis. Toutes les Sœurs de Bataille sous 10 cm ajoutent +1 en CAF (Ne se cumule pas avec le bonus conféré par la Mère Supérieur).

- Command
- Elite
- HQ
- Combat leader : Toutes les Sœurs de Bataille sous 10 cm ajoutent +1 en CAF (Ne se cumule pas avec le bonus conféré par la Mère Supérieur).

Sœurs Repentia: Les Sœurs Repentia accompagnées par une Maîtresse sont animées par la compétence spéciale Sainte Colère. Tant que la Maîtresse est vivante, les Sœurs Repentia (ainsi que la Maîtresse) peuvent passer en état de Sainte Colère et peuvent être dirigées contre n'importe quel ennemi. Au moins un Socle de Sœur Repentia doit rester en cohérence (6cm) avec la Maîtresse. La Maîtresse a la compétence HQ.

Si la Maîtresse est tuée le bonus conféré par la Sainte Colère est perdu et les Sœurs Repentia doivent immédiatement faire un mouvement de charge (sauf si elles sont déjà engagées au combat) vers le plus proche ennemi.

A chaque tour les Sœurs Repentia seront en mouvement de charge et devront engager le socle ennemi le plus proche. Elles chercheront l'absolution dans le martyre et tripleront leur mouvement en charge.

Les points de Victoire des Sœurs Repentia ne sont pas donnés normalement. Votre adversaire gagnera les points de victoire des Sœurs Repentia tant qu'elles ne seront pas breakées. Dans le cas contraire (si les Sœurs Repentia ont été breakées ou détruites) aucun point de victoire ne sera obtenu par votre adversaire (cette règle s'applique également pour les Tyrannides et Nécron).

Ingénieur Tech-Prêtre: Ils sont entraînés par l'Adeptus Mechanicus pour réparer les véhicules de l'Imperium.

- HQ
- Mechanic.

Infanterie

Archange: Les Archanges sont l'élite des troupes de combat rapproché des Sœurs de bataille. Elles sont les vétérans les plus expérimentées des Séraphines. Les Archanges sont équipées de flight packs qui leur permettent de voler rapidement pour se mettre en position. Pour représenter le fait que ce sont des troupes relativement rares, un seul détachement d'Archange peut être rattaché par carte de compagnie.

- Elite
- Flight Pack

Célestes Les Sœurs de bataille qui montrent une dévotion exemplaire et une aptitude élevée à l'art de la guerre sont promues au rang de Céleste. Les Célestes sont des combattantes d'élite des Sœurs de bataille, de ce fait seulement 1 carte de support peut être prise par carte de compagnie.

- Elite
- Spécial : En raison de leur expérience en combat urbain les Célestes gagnent +1 en CAF quand elles se battent dans un bâtiment ou contre un ennemi se trouvant dans un bâtiment.

Noviciat: Noviciats n'ont pas encore reçu tous les entraînements et doctrines pour devenir pleinement une Sœur de bataille. Elles sont utilisées pour des missions de reconnaissance et d'infiltration.

- Infiltration

Assassins du culte Vindicare: Les Assassins du culte Vindicare sont les plus étrange agents des Sœurs de bataille. Elles sont fanatiques et tuent au nom de l'empereur. Elles utilisent uniquement des lames qui combinées à leur foi font d'elles de formidables et dangereuses serviteurs. Pour représenter le fait qu'elles sont relativement peu nombreuses, un seul détachement d'Assassins du culte Vindicare peut être rattaché par carte de compagnie.

- Independent : Elles opèrent de façon indépendante et n'ont pas de formation, la règle des 6cm ne s'applique pas sur elles.
- Infiltrate
- Stealth : Tant qu'elles se trouvent camouflée (couvert offrant au moins un -1 pour toucher) et au-delà de 25 cm des ennemis, les Eradicateurs ne peuvent pas être prises pour cible.

Arco-Flagellant: L'arco-flagellation est un châtime infligé à ceux reconnus coupables de crime contre l'Éclésiarchie. Leur corps est modifié chirurgicalement, leur esprit est reconditionné et d'effrayantes armes mortelles ainsi que d'injecteurs chimiques sont implantés. Un casque pacificateur leur projette des images apaisantes jusqu'à ce qu'un mot déclencheur soit prononcé, l'Arco-Flagellant devenant alors une machine à tuer.

- Fearless
- Sainte Colère : Cette unité peut choisir de souffrir de la Sainte Colère.

Retributor: Les Retributors sont les spécialistes des armes lourdes au sein des Sœurs de bataille. Leur travail consiste à couvrir l'avancé des Sœurs de bataille.

- Spécial : Leur expérience en milieu urbain leur permet de diminuer d'un cran le niveau de protection des couverts utilisés par les ennemis. Le niveau ne peut être diminué à « sans couvert ».

Séraphine: Les Séraphines sont les principales troupes de corps à corps des Sœurs de Bataille. Leur Jump Packs leurs permettent de se déplacer rapidement et efficacement contre les hérétiques, ignorant les terrains difficiles et les obstacles. Contrairement aux autres troupes d'assaut de l'Imperium, les Séraphines sont équipées de lance-flamme qui les rendent particulièrement meurtrière en combat rapproché.

- Jump Pack



Sœur: Les Sœurs sont les principales troupes de l'armée des Sœurs de Bataille.

Cavalerie

Punisher: Les Sœurs de bataille ont leurs propres motos de combat pour effectuer des assauts éclairs appelés Punishers. Elles sont équipées de lance-flamme, efficace pour purger les hérétiques. Ce sont des véhicules spécialisés dans le combat rapproché.

Escouade de Justifier: Un Justifier est un land speeder modifié par les Sœurs de bataille. Les Justifiers accompagnent les attaques éclairs des Sœurs et offrent une force de frappe intéressante contre les véhicules lourds ennemis. Les meilleurs vétérans des Punishers sont choisis pour piloter les Justifiers.

- Elite
- Skimmer

Marcheurs



Machine de Pénitence: Moitié dreadnought, moitié engin de torture. La Machine de Pénitence contient un hérétique placé dans un dispositif de torture. Une multitude de câbles et d'injecteurs chimiques sont implantés dans la moelle épinière du pilote, et lorsqu'il ne se déchaine pas dans les rangs ennemis, des ondes de douleur et des images lui rappelant ses fautes sont directement envoyés à son cerveau afin que jamais il ne s'apaise. Ainsi poussé par son besoin frénétique d'être absous, il charge sans crainte du danger, car c'est seulement en infligeant la mort à ses ennemis qu'il arrachera son pardon. Armé de 2 eviscerators et de 2 Lance-flammes lourds, la Machine de Pénitence est effroyable pour les ennemis de l'Empereur

- Spécial : Cette unité peut choisir de souffrir de la Sainte Colère.

Purifier: Les Sœurs de bataille utilisent un dreadnought spécifiquement modifié appelé Purifier. Il est utilisé pour placer une Sœur de Bataille mortellement blessée qui ne pouvait pas survivre autrement. Etre choisi comme pilote d'un Purifier est un haut honneur et seulement les meilleurs vétérans ont droit à cette chance de servir leur empereur.

Véhicules

Immolator: Un Immolator est un Rhino blindé et armé d'un lance-flamme lourd sur tourelle. C'est un véhicule parfaitement adapté dans les combats urbain et spécialement efficace pour purger les hérétiques qui se cache dans des bunkers ou fortifications. Le lance-flamme utilise le large gabarit de feu, ignorant les couvert et touche sur du 4+ sans modificateur de TSM.

Exorciste: Une autre variante du Rhino est l'Exorciste, proche du Whirlwind des Space Marines. L'Exorciste est une plateforme de lance missiles. Pour cibler une unité il est nécessaire d'avoir une ligne de vue. La puissance de feu de ces vénérables machines est tout à fait irrégulière, pouvant aller d'un salut dévastateur à un échec complet du tir. Pour représenter ceci, le point de barrage est déterminé par un Dé de barrage. Un Missfire indique que l'Exorciste ne pourra pas tirer ce tour ci.

Laud Hailer: Orgue monté sur le châssis d'un Rhino qui émet continuellement des hymnes et Litanies Impériales.

- Spécial : Le Laud Hailer permet à n'importe quelle unité des Sœurs de Bataille à 25 cm de relancer les résultats de 1 sur chaque jet de Dé. Le nouveau résultat ne pourra pas être relancé même si celui-ci est un 1 et qu'une autre escouade de Laud Hailer se trouve à proximité.



Prédateur Cleanser: Le Prédateur Cleanser est armé d'une tourelle Multi-Melta et de Bolters Lourds.

Protecteur AA Platform: Le Protecteur fournit aux Sœurs de Bataille une couverture anti-aérienne. Il utilise le même type d'arme que l'Hydre mais monté sur un châssis de Rhino.

- Unité AA

Repressor: Le Répressor est une variante du Rhino, il est armé de Storm Bolter et peut transporter deux socles d'infanterie

- Transport (2)

Rhino: Ceci est le principal APC Impériale. Il a 1 point de défense et peut transporter deux socles d'infanterie. Contrairement aux Space Marines, les Sœurs n'incluent pas les Rhino dans les détachements d'infanterie.

- Transport (2)

Vindicator: Enorme canon monté sur le châssis d'un Rhino capable de détruire sa cible et d'intervenir en couverture. Les tirs d'un Vindicator ignorent les modificateurs de couverture.

Artillerie Lourde

Banisher: Le Banisher est un double Thudd gun monté sur le châssis d'un Rhino. Les Thudd gun utilisent des missiles propulsés par des fusées pour améliorer la portée ainsi que la pénétration des blindages.

Cardinal: Les Cardinales tirent un barrage de missiles incendiaire qui noient les ennemis dans une tempête de feu sacré. Ils sont utilisés pour harceler les ennemis et couvrir l'avancée des Sœurs de bataille sur des points stratégiques. Les barrages ignorent les couverts et sont donc très efficaces contre l'infanterie retranchée dans des bâtiments.

Tir de Barrage: Ils représentent les artilleries longue portée qui sont déployées au-delà du champ de bataille ou les tirs des vaisseaux en orbite. Les tirs de barrage n'ont pas de coût mais donnent des points de Victoire à la place, ils peuvent seulement être utilisés par les Observateurs.

Aviation

Avenger Strike Fighter: Les Avengers Strike Fighter sont spécifiquement utilisés par l'Adeptus Sororitas en tant que support pour leurs purgations.

- Flier

Super Lourds

Transport Gorgon: Le transport de troupe de type Gorgon est utilisé pour lancer l'assaut contre des positions ennemies lourdement fortifiées. Leur important blindage sur le devant du Gorgon lui permet de bénéficier de 2 sauvegardes.

Le Gorgon n'a pas de pénalité pour se déplacer sur des terrains boisés ou difficiles.

En se déplaçant dans un terrain boisé, le Gorgon laisse un corridor considéré comme un terrain normal.

Ce véhicule est aussi efficace pour détruire les obstacles comme les barricades, les tranchées ou bâtiments.

- Transport (6)
- Spécial

Redemptor : Petite chapelle sur un véhicule blindé. Il est en charge de couvrir l'avancé des Sœurs de Bataille et d'éliminer les véhicules ennemis les plus résistants.

Inferno : Véhicule blindé, armé d'un énorme canon.

- Spécial : Quand vous tirez avec le canon « crématoire » placez trois gabarits de 6 cm (chaque gabarit doit au moins toucher l'un des deux autres). Toutes les figurines sous les gabarits sont touchées sur 3+ et reçoivent un malus de -2 TSM.

Prétorien

Sanctuaire: Basilique sur un véhicule blindé. Le sanctuaire constitue le dernier rempart des sœurs de bataille.

- Spécial : 6 socles d'infanterie peuvent être transportés dans le Sanctuaire et bénéficient :
 - Les unités sont en ordre de First Fire et sont activées indépendamment du Sanctuaire.
 - Les unités sont bénies et voit leur précision augmenter, ajouter +1 au résultat de leurs jet de dé pour toucher.
 - Les unités embarquées sont immunisées aux tests de moral.

“Un seul homme ayant la foi peut triompher d'une légion de mécréants. Rien ne peut s'opposer à un milliard de croyants.”

Sermons de Sebastian Thors, Vol. XI, ch. IV

Sanctuaire

Mouvement	CAF	Boucliers	Réparation	Notes
10cm	+12	4	4+	Prétorien. Transport 6 socles d'infanterie. Les troupes transportées sont immunisées aux tests de moral, peuvent tirer en First Fire, et bénéficient d'un bonus de +1 à leur résultat de jet de dé pour toucher.

Armes	Portée	Nombre De dé(s) d'attaque	Touche sur du	TSM	Notes
Lascannons	75cm	6	5+	-1	Arc de tir de 360°
Points de défense	15cm	12	6+	0	

DEVANT


	Basilique 2+	
Coque 1+	Coque 1+	Coque 1+
Chenille 2+	Coque 1+	Chenille 2+

COTE

	Basilique 2+			
	Coque 1+	Coque 1+	Réacteur 1+	
Chenille 2+	Coque 1+	Coque 1+	Coque 1+	Chenille 2+

ARRIERE

	Basilique 2+	
Coque 1+	Réacteur 1+	Coque 1+
Chenille 2+	Coque 1+	Chenille 2+



Basilique		Réacteur	
1-2	Endommagée, CAF divisée par 2	1-2	Endommagé. Le véhicule ne peut plus bouger ni tirer jusqu'à que le réacteur soit réparé
3-4	Partiellement détruite, CAF divisé par 2 et les unités transportées ne bénéficient plus des bonus qui leurs étaient accordés, mais peuvent toujours tirer.	3-4	Important dommage. Si le réacteur n'est pas réparé à la fin du tour il explose comme sur la ligne en dessous
5-6	Détruite. Les troupes transportées doivent sortir du véhicule. Jetez un Dé sur la table de la Coque	5-6	Boom ! toutes les unités sous 2D6 cm sont touchées par les débris, elles doivent réussir leur sauvegarde pour éviter d'être détruites
Chenille		Coque	
1-2	Endommagée, la vitesse de mouvement est divisée par 2 et impossible de se déplacer en terrain difficile	1-6	Ajoute +1 à votre futur jet de dé sur la table de la Coque
3-4	Endommagée comme en 1-2. Si le véhicule se déplace, jetez 1D6, sur un 5+ les chenilles sont détruite et appliquez l'effet de la ligne en dessous.	7	Jetez un Dé sur la table du Réacteur
5-6	Détruite, le véhicule est immobilisé et jetez un dé sur la table de la Coque.		

Cartes d'armée des Sœurs de Bataille

Cartes de Compagnie	Contient	Break Point	Moral	Points de Victoire	Coût
Compagnie de Sœurs	Chanoinesse et 3 Détachements de Sœurs	10	2	5	450
Compagnie de Séraphines	Chanoinesse Séraphine et 3 Détachements de Séraphines	10	2	6	600
Compagnie de Retributor	Chanoinesse et 3 Détachements de Retributor	10	2	9	900
Compagnie de Noviciat	Chanoinesse et 3 Détachements de Noviciat	10	3	3	300
Compagnie de Punisher	Commandant Punisher et 3 Détachements de Punisher	8	2	6	600
Compagnie d'Exorciste	Commandant Exorciste et 3 Détachements d'Exorciste	5	2	8	750
Compagnie d'Immolator	Commandant Immolator et 3 Détachements d'Immolator	5	2	5	525
Compagnie de Vindicator	Commandant Vindicator et 3 Détachements de Vindicator	5	2	6	600

Cartes Spéciales	Contient	Break Point	Moral	Points de Victoire	Coût
Mère Supérieur	Mère Supérieur & Commandant Rhino	Socle	-	2	Gratuite Et Unique
Confesseur	Confesseur & Commandant Rhino	Socle	2	1	100
Prioress	Prioress & Commandant Rhino	Socle	-	1	75
Sœur Hospitalière	Sœur Hospitalière & Commandant Rhino	Socle	1	1	50
Tech-Prêtre Ingénieur	Tech-Prêtre Ingénieur & Commandant Rhino	Socle	2	1	100
Observateur	Observateur & Commandant Rhino	Socle	-	1	50
inquisiteur	Inquisiteur & Commandant Rhino	Socle	-	1	100
Eradicateurs	4 Eradicateurs	4	1	2	150
Sœurs Repentia	5 Sœurs Repentia & 1 Maîtresse HQ	Spécial	-	3	250
Compagnie de Rhino	1 Rhino commandant 3 Detachments de Rhino	5	2	2	150

Cartes de Support	Contient	Break Point	Moral	Points de Victoire	Coût
Infanterie					
Détachement de Sœur	6 Sœurs	3	2	2	150
Détachement de Séraphine	6 Séraphines	3	2	2	200
Détachement de Retributor	6 Retributors	3	2	3	300
Détachement de Noviciat	6 Noviciats	3	3	1	100
Détachement de Céleste	6 Célestes	3	1	3	250
Détachement d'Archange	6 Archanges	3	1	3	275
Assassins du culte Vindicare	4 Assassins	2	2	1	100
Arco-Flagellant	5 Arco-Flagellant	5	-	2	200
Cavalerie					
Escouade de Justifier	5 Justifiers	3	1	3	250
Escouade de Punisher	5 Punishers	3	2	2	200
Marcheurs					
Escouade de Machine de Pénitence	4 Machines de Pénitence	2	2	2	175
Détachement de Purifier	4 Purifiers	2	1	2	225
Véhicules					
Escouade d'Immolator	3 Immolators	2	2	2	175
Escouade d'Exorciste	3 Exorcistes	2	2	3	250
Escouade de Laud Hailer	3 Laud Hailer	2	2	1	100
Escouade de Predateur Cleanser	3 Predateurs Cleanser	2	2	2	200
Protecteur AA Batterie	3 Protecteurs	2	2	3	300
Escouade de Rhino	3 Rhinos	2	2	1	50
Escouade de Repressor	3 Repressors	2	2	2	150
Escouade de Vindicator	3 Vindicators	2	2	2	200
Artillerie Lourde					
Batterie de Banisher	3 Banishers	2	2	2	200
Batterie de Cardinal	3 Cardinals	2	2	2	200
Tir de Barrage léger	1 Tir de Barrage léger	-	-	-	1 VP
Tir de Barrage lourd	1 Tir de Barrage lourd	-	-	-	2 VP
Aviation					
Escadron d' Avenger Strike Fighter	3 Avengers Strike Fighter	2	2	3	250
Supers Lourd					
Gorgon	Gorgon	Socle	-	1	100
Redemptor	Redemptor	Socle	-	3	300
Inferno	Inferno	Socle	-	3	250
Prétorien					
Sanctuaire	Sanctuaire	Socle	-	5	450

Caractéristiques des unités

Type d'unité	Mouvement	Sauvegarde d'armure	CAF	Armes	Portée	Nombre De tir	Touche sur du	TSM	Notes
Spéciale									
Chanoinesse	10 cm	6+	+3	Bolters	50 cm	1	5+	0	Command, Elite, HQ
Chanoinesse (Séraphine)	15 cm	6+	+4	Pistolet Bolter	25 cm	2	5+	0	Command, Elite, HQ, Jump Packs
Confesseur	10 cm	-	+1	Bolters	50 cm	1	5+	0	HQ, Pouvoir Psychique
Eradicateur	10 cm	-	+1	Executionneur	75 cm	1	4+	0	Independent, Sniper, Stealth, Unbreakable
Sœur Hospitalière	10 cm	-	+1	Pistolet Bolter	25 cm	1	5+	0	HQ, Medic
Inquisiteur	10 cm	4+f	+6	Divers	35 cm	2	4+	-1	Command, Elite, HQ, Fearless, Psychic Save 4+, Spécial
Mère Supérieur	10 cm	6+f	+5	Bolters	50 cm	2	4+	-1	Command, Elite, HQ, Combat Leader, Spécial
Prioressse	10 cm	6+f	+4	Bolters	50 cm	2	5+	0	Combat Leader, Command, Elite, HQ
Observateur	10 cm	-	+2	Pistolet Bolter	25 cm	1	5+	0	HQ, Stealth, Spécial
Soeur Repentia	10 cm	-	+4	Eviscerator	-	-	-	-	Fearless, Spécial
Maîtresse	10 cm	-	+3	Fouets Neuraux	-	-	-	-	HQ, Sainte Colère
Ingénieur Tech-Prêtre	10 cm	-	0	Pistolet Bolter	25 cm	1	5+	0	HQ, Mechanic
Infanterie									
Archange	25 cm	-	+4	Pistolet à Plasma	25 cm	2	4+	-1	Elite, Flight Pack
Céleste	10 cm	6+	+2	Pistolet à Plasma	35 cm	2	4+	-1	Elite, Spécial
Assassins du Culte Vindicare	10 cm	6+f	+3	Lame de dévotion	-	-	-	-	Independent, Infiltrate, Stealth
Novitiate	10 cm	-	0	Pistolet Bolter	25 cm	1	5+	0	Infiltration
Retributor	10 cm	-	0	Armes Lourdes	75 cm	2	5+	-1	Spécial
Séraphine	15 cm	-	+3	Lance flamme	15 cm	1	4+	0	Jump Pack, Ignores Couvert
Sœur	10 cm	-	+1	Bolters	50 cm	1	5+	0	
Arco-Flagellant	10 cm	-	+4	Close Combat	-	-	-	-	Fearless, Sainte colère
Cavalerie									
Escouade de Justifier	30 cm	6+	+3	Multi-Melta	25 cm	1	3+	-2	Elite, Skimmer, * Ignores Cover
				Lance flamme *	25 cm	1	4+	0	
Punisher	30 cm	-	+4	Lance flamme	25 cm	1	4+	0	Ignores Cover

Marcheurs									
Machine de Pénitence	15 cm	5+	+4	Lances flamme lourd	Templae	1	4+	-1	Ignore Cover, Spécial
Purifier	10 cm	4+	+3	Fusil d'Assaut	50 cm	3	5+	-1	
Véhicules									
Exorciste	20 cm	4+	0	Missiles Exorciste	75 cm	2-10 BP	Variable	0	
Immolator	20 cm	3+	0	Lance flamme lourd	Template	1	4+	0	Ignore Cover
Laud Haller	20 cm	3+	0	Multi-Laser	25 cm	1	4+	0	Turret, Spécial
Predateur Cleanser	25 cm	3+	+2	Multi-Melta Lourd* Bolter Lourd*	35 cm 25 cm	2 2	4+ 5+	-2 0	*Turret
Protecteur	20 cm	4+	0	Autocannon	100 cm	4	5+	-1	AA unit
Rhino	25 cm	4+	0	-	-	-	-	-	PD (1), Transport 2
Repressor	25 cm	3+	+1	Storm Bolter	35 cm	2	5+	0	Turret, Transport 2
Vindicator	20 cm	2+	0	Thunderer	50 cm	1	4+	-3	Ignore Cover
Artillerie Lourde									
Banisher	20 cm	4+	0	Double Thudd Gun	100 cm	2 BP @	Var.	-3	
Cardinal	20 cm	4+	0	Lance-roquettes	150 cm	4 BP	5+	0	Ignore Cover
Tir de barrage léger	-	-	-	Barrage Orbitale	Spécial	6 BP	4+	-1	Coût 1 VP
Tir de barrage lourd	-	-	-	Barrage Orbitale	Spécial	10 BP	2+	-2	Coût 2 VP
Aviation									
Avenger Strike Fighter	80 cm	3+	+4	Las-cannons Autocannon	35 cm 25 cm	2 3	5+ 5+	-1 -1	Flier
Supers Lourd									
Gorgon	10 cm	1+/1+	+4	Mine Thrower	15 cm	1	4+	-3	Transport 6, PD (4), Spécial
Redemptor	15 cm	1+	+6	ExecutorCannon* Autoweapons**	75 cm 35 cm	2 6	2+ 5+	-3 0	*Penetrating +2, **Turret, PD (6)
Inferno	10 cm	1+/3+f	+8	Crematorium* Las-cannons	50 cm 50cm	8BP 4	3+ 5+	-2 -1	*Spécial, PD(6)
Prétorien									
Sanctuaire	10 cm	Table	+12	Las-cannons* Points de défense	75cm 15cm	6 12	5+ 6+	-1 0	*Arc de tir de 360°, Transport 6 (Spécial)

Gabarit Lance-flamme :

