

REGLES
OFFICIELLES

WARHAMMER
40,000

Sœurs de Bataille

Les Sœurs de Bataille utilisent leur inébranlable foi en l'Empereur comme une arme redoutable. Dans ce numéro, nous vous présentons la première partie du Codex officiel, en détaillant les unités des Sœurs de Bataille ainsi que leurs capacités.



Chapter Approved

Ce Codex officiel pour les Sœurs de Bataille, écrit par Robin Cruddace et Mat Ward, sera présenté en deux parties, et remplace le Codex Chasseurs de Sorcières. Il vous suffira de ces deux numéros de White Dwarf, du livre de règles de Warhammer 40,000 et bien sûr de votre collection de figurines de Sœurs de Bataille pour jouer une telle armée.



Les Sœurs de Bataille, aussi connues comme l'Adepta Sororitas, forment une congrégation de guerrières élevées depuis leur plus jeune âge dans l'adoration de l'Empereur de l'Humanité. Leur dévotion fanatique et leur pureté inaltérable sont un rempart contre la corruption, l'hérésie et la menace alien, et sur le champ de bataille, elles ne se relâchent pas avant que l'ennemi soit annihilé. Même la mort ne saurait contenir le courroux de l'Adepta Sororitas, car le sang des martyrs renforce leur détermination et les pousse aux plus grands actes d'héroïsme.

L'Adeptus Ministorum, plus souvent appelé Ecclésiarchie, est une organisation monolithique fondée sur le culte de l'Empereur et la propagation du Credo Impérial. Les Sœurs de Bataille sont le bras armé de l'Ecclésiarchie. Engoncées dans une armure énergétique de céramite et entraînées aux limites des capacités humaines, elles comptent parmi les combattants les plus dévoués et disciplinés de l'humanité. Où que soient les ennemis de l'Empereur, les Sœurs de Bataille les combattront sans faillir.

Lorsqu'elles ne livrent pas les guerres de l'Ecclésiarchie, les Sœurs de Bataille partagent leur temps entre le culte et l'entraînement au combat. En effet, pour l'Adepta Sororitas, les deux disciplines sont indissociables, car si le maniement des armes et l'étude des tactiques militaires affûtent le corps et la pensée, seules les prières renforcent l'âme, et les trois éléments sont indispensables pour triompher de l'adversaire. L'efficacité de cette combinaison devient évidente lorsque les Sœurs de Bataille clament haut et fort hymnes et versets en avançant au combat, implorant l'Empereur de les aider à défaire l'ennemi. La nature immuable de cette foi en fait une arme puissante. Elle se manifeste comme une inspiration divine qui exhorte l'Adepta Sororitas à accomplir des prouesses sans égal. Irradiant de ferveur, les Sœurs de Bataille bannissent la peur de leur esprit, ignorent les blessures et abattent leurs ennemis, imbuës de la force de leur foi. Quiconque est le témoin de ces miracles est convaincu que l'Empereur marche en effet au côté de ses pieuses combattantes.



Les Origines de l'Adepta Sororitas

L'Adepta Sororitas fut fondée durant l'époque tourmentée appelée Âge de l'Apostasie. Durant le 36^e Millénaire, le pouvoir de l'Éclésiarchie était absolu. Son autorité était incontestable, bien que l'Administratum eût lutté pendant des siècles contre sa domination. La majeure partie de l'Imperium était accablée par les révoltes ou les invasions aliens, et les renégats du Chaos tiraient avantage de ces bouleversements. Les mondes succombaient les uns après les autres, et des populations entières se tournaient vers des cultes prônant la flagellation et d'horribles sacrifices dans l'espoir désespéré de raviver la lumière de l'Empereur. C'est dans ce contexte tourmenté que s'éleva l'infâme 361^e Haut Seigneur de l'Administratum, Goge Vandire. Le tyran brutal prit le contrôle de l'Éclésiarchie après un coup d'état militaire, et assumait le double rôle d'Éclésiarque et de Haut Seigneur de l'Administratum, ce qui déchira l'Imperium en engendrant la pire guerre civile depuis l'Hérésie d'Horus: Le Règne du Sang.

Dès qu'il parvint au pouvoir, Vandire découvrit une sororité de guerrières basée sur le monde reculé de San Leor, appelées les Filles de l'Empereur. Il vit en cette communauté une armée redoutable, pourvu qu'il la plie à sa volonté. Par ruse, il parvint à convaincre la sororité qu'il avait été choisi par l'Empereur pour sa piété afin de guider l'Imperium. Ainsi les Filles de l'Empereur devinrent la garde personnelle de Vandire.

D'innombrables mondes périrent dans les flammes du Règne du Sang. Durant cette période émergea une secte appelée la Confédération de la Lumière qui, menée par Sebastian Thor, dénonça Vandire comme étant un traître. La confédération répandit son message à un peuple brutalisé ne demandant qu'à se libérer de l'oppression. Thor était un orateur exceptionnel et ses mots rallièrent des mondes entiers à sa cause jusqu'à renverser la donne. Puis, lorsque sa croisade affronta les armées de l'Éclésiarchie, les Space Marines et l'Adeptus Mechanicus, restés jusque-là sur la défensive, joignirent leurs forces à Thor et gagnèrent Terra.



Missionnaires

Les Missionnaires sont des éléments du Missionarius Galaxia accompagnant les croisades tandis qu'elles repoussent les frontières de l'Imperium. Les Sœurs de Bataille les protègent au combat, afin qu'ils puissent répandre leur doctrine.



Dominion avec lance-flammes

“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.”

Sermons de Sebastian Thor, Vol. XXVII, Ch. LXII

d’audience de Vandire, bouillonnant d’une fureur à peine contrôlée. Elles le trouvèrent engagé dans une autre de ses cinglantes tirades et, ne s’arrêtant que pour dénoncer ses crimes contre l’Empereur de vive voix, Alicia Dominica décapita le tyran. Le Règne du Sang était terminé.

La Réforme de l’Ecclésiarchie

Suite à la chute de Vandire, Sebastian Thor fut nommé Ecclésiarque, et l’Imperium entama sa reconstruction. L’un des premiers actes des Hauts Seigneurs de Terra fut d’adopter le Décret de Passivité, qui interdit à l’Adeptus Ministorum d’entretenir des “hommes en armes”, pour que jamais plus l’Ecclésiarchie ne menace l’Administratum. En raison de la nature uniquement féminine de ses membres, les Filles de l’Empereur ne transgressaient techniquement pas cette interdiction et furent renommées Ordres Militants de l’Adepta Sororitas, puis directement incorporées à l’Adeptus Ministorum, devenant les gardiennes de la foi ainsi qu’un rappel du pouvoir de l’Ecclésiarchie.

Durant les premières années de l’existence de la sororité, Alicia Dominica fit la guerre aux envahisseurs aliens qui avaient exploité la faiblesse de l’Imperium. Silvana, Mina, Lucia, Katherine et Arabella, les Sœurs qui l’avaient suivies devant le Trône d’Or, accompagnèrent Dominica. Sous leur commandement, l’Adepta Sororitas était animée d’une ferveur qu’on n’avait plus vue depuis les jours glorieux de la Grande Croisade. D’innombrables ennemis tombèrent sous les coups des Sœurs de Bataille, tandis qu’elles apportaient la justice divine de l’Ecclésiarchie jusqu’aux confins obscurs de la galaxie. Depuis ce jour, elles se tiennent en fervents et loyaux défenseurs de l’Imperium.

La Fondation des Ordres Militants

L’Adepta Sororitas fut séparée et répartie entre le Couvent Prioris sur Sainte Terra et le Couvent Sanctorum sur Ophelia VII. Les deux couvents étaient des forteresses imposantes accueillant des dizaines de

milliers de Sœurs de Bataille. Les Ordres Militants se développèrent encore au fil du temps, jusqu’à devenir de puissantes organisations, et le successeur de Sebastian Thor, l’Ecclésiarque Alexis XXII, décréta que les deux couvents devaient chacun être subdivisés en deux Ordres Militants. Le Couvent Prioris donna naissance à l’Ordre du Calice d’Ébène, fondé par Dominica, et l’Ordre du Suaire d’Argent, mené par Silvana. Le Couvent Sanctorum engendra quant à lui l’Ordre du Cœur Ardent, conduit par Katherine, et l’Ordre du Cœur Valeureux,

dirigé par Lucia. Bien que tous ces ordres eussent comme origine commune les Filles de l’Empereur, des divergences mineures commencèrent à se manifester, à l’image de la perception et de la personnalité de leurs fondatrices. Par exemple, l’Ordre du Cœur Ardent reflétait la nature vengeresse de Katherine, tandis que les actes d’abnégation héroïques des sœurs du Suaire d’Argent renvoyaient à la bonté d’âme de Silvana.

À la fin du 36^e Millénaire, les Sœurs de Bataille devinrent synonymes du pouvoir de l’Ecclésiarchie, inculquant son dogme et poursuivant ses guerres à travers la galaxie, tandis que les Ordres Militants se répandaient, établissant des couvents secondaires sur des mondes clés dans tout l’Imperium. Dominica, Katherine, Silvana et Lucia furent toutes déclarées Saintes Vivantes, accomplirent des exploits légendaires à la tête de leurs ordres et les menèrent à la victoire en maintes occasions. Mais de telles légendes connaissent rarement une fin heureuse, et Dominica, puis Silvana et Lucia furent martyrisées par les cultistes du Chaos et les aliens. Lorsque Katherine fut assassinée par le Culte des Sorciers de Mnesteus, son ordre fut rebaptisé Notre Dame des Martyres, tant ses sœurs pleurèrent sa perte.

Vers le milieu du 38^e Millénaire, l’Ecclésiarque Deacis VI créa deux Ordres Militants de plus, à partir des Couvents Prioris et Sanctorum. Tous deux furent formés de sœurs vénérant les derniers compagnons de Dominica, Mina et Arabella, et bien qu’elles ne conduisissent jamais leurs ordres à la bataille de leur vivant, chacun fut nommé en leur honneur, la Rose de Sang pour Mina, et la Rose Sacrée pour Arabella.

Pendant cette période, de nombreux autres Ordres Militants, les Ordres Mineurs, furent fondés à travers l’Imperium, avec leurs propres traditions, doctrines et livrées. Ils varient en taille, mais si certains ne comptent que quelques centaines de Sœurs de Bataille, chacun est une force d’élite exclusivement dédiée à l’éradication des ennemis de l’Ecclésiarchie.

Ophelia VII

Ophelia VII est le plus ancien des mondes cardinaux, que seule Terra elle-même dépasse en sainteté. Site du Synode Ministra, sa surface est recouverte de cathédrales hautes de plus d’un kilomètre, et de clochers gothiques reliés par des avenues où sont alignées des statues des milliers de saints de l’Imperium. Au milieu de cette architecture dorée, les donjons d’Ophelia VII s’enracinent dans les entrailles de la planète. C’est là qu’est arrachée la rédemption des hérétiques, dont l’âme est purifiée par l’arco-flagellation, le masque de mort ou l’attelage à une machine de pénitence.



Les Guerres de la Foi

La liste d'événements suivante donne un aperçu des affrontements impliquant l'Adepta Sororitas durant la dernière partie du 41^e Millénaire, mais de nombreux autres combats ont été menés durant cette période sanglante.

799.M41

Le Massacre de San Leor

Une force de Red Corsairs envahit San Leor, le monde d'origine des Filles de l'Empereur. Les Space Marines du Chaos ne s'attendent cependant pas à la contre-attaque vengeresse de l'Adepta Sororitas, et sont annihilés par l'assaut combiné de neuf Ordres Militants.

835.M41

La Guerre de la Piété

Le monde temple de Piété se rematérialise après avoir été englouti par le Warp deux siècles plus tôt. Cependant, la planète est méconnaissable, transformée à présent en monde démon. La Chanoinesse Sariah de l'Ordre de la Rose Sacrée part immédiatement à la tête d'une force de Sœurs de Bataille jusqu'à Piété pour récupérer les artefacts contenus dans le Reliquaire de l'Espoir, l'un des rares sites à avoir été préservé de la corruption. Tandis que le reste de ses forces établit un périmètre de sécurité autour du reliquaire, Sariah mène plusieurs escouades dans le dédale de corridors souterrains. Durant trois jours, la chanoinesse et ses Sœurs de Bataille purgent des passages infestés de monstres, abattent des meutes entières de chiens de Khorne assoiffés de sang, et brûlent des tas de bêtes de la peste bouffies. Seules Sariah et deux célestes survivantes parviennent à rejoindre la surface avec le tibia de Saint Dolan et trois pages du Lexicon des Mensonges, qui avaient été mis à l'abri dans une chambre de stase. Les Sœurs de Bataille ont à peine le temps de se replier en orbite qu'une flotte de Chevaliers Gris arrive et pilonne la planète avec des torpilles cycloniques.

858.M41

La Défense de Dimmamar

Dimmamar, le monde natal de Sebastian Thor, subit l'assaut des eldars du vaisseau-monde Ulthwé sans aucun avertissement. La Séraphine Supérieure Amelda de l'Ordre de la Rose de Sang riposte en menant son escouade dans une attaque désespérée pour tuer le commandant ennemi, le grand prophète Kauerith. Les Séraphines se fraient un chemin sanglant à travers les eldars à l'armure noire avant d'être prises dans une tornade d'éclairs psychiques. Nombre de ses compagnons périssent, mais Amelda refuse de plier et avance sans faiblir à travers la tempête, pour enfin abattre le grand prophète d'un bolt en pleine tête.

“Les hérétiques ont grand besoin du feu purificateur de l'absolution. Qu'ils n'aient crainte, nous le leur apporterons.”

Chanoinesse Josmane, de l'Ordre de la Rose Sacrée



897.M41

Le Massacre du Sanctuaire 101

La forteresse sanctuaire 101 et toutes ses Sœurs de Bataille sont annihilées par les nécrons.

980.M41

La Guerre du Prométhéum

L'Ordre du Calice d'Ébène vient soutenir les Space Marines du chapitre des Salamanders, engagés dans une guerre urbaine brutale contre la Black Legion sur le monde d'Hélétine. L'ennemi est réduit en torche lorsque des dizaines d'Immolator et de Land Raider Redeemer traversent les cités dévastées. En dépit de la puissance déployée, l'avance impériale est stoppée lorsque le seigneur Gralastyx, le prince démon menant les forces du Chaos, libère une légion de Space Marines possédés. Tandis que la horde frénétique éventre les blindés, Sœurs de Bataille et Space Marines se battent dos à dos, chacun cherchant à vendre chèrement sa peau en crachant la mort avec son bolter ou son lance-flammes. Toutefois, les alliés sont sauvés quand apparaît Sainte Célestine, qui plonge sur les forces de la ruine tel un ange vengeur. La sainte vivante finit par atteindre le prince démon, et enfonce sa lame dans son cœur corrompu. La mort de Gralastyx précipite la destruction de la horde du Chaos, mais de Célestine on ne trouve aucune trace, disparue aussi soudainement qu'elle était apparue.

991.M41

Le Martyr de Praxedes.

La chanoinesse Praxedes de l'Ordre de Notre Dame des Martyres vient soutenir la Garde Impériale sur le monde cardinal d'Okassis, peu après le début de la Seconde Guerre Tyranique. Lorsque les tyranides de la flotte-ruche Kraken attaquent la cathédrale de l'Ecclésiarchie, le feu combiné des escouades Retributor et des chars Exorcist oblitère la première vague d'assaut, mais la seconde crée une brèche dans le mur fortifié. Alors que les xenos affluent, Praxedes affronte un prince tyranide. La chanoinesse subit une blessure mortelle, mais tandis que sa vie lui échappe, elle trouve la force de délivrer un dernier coup et fracasse le crâne de la bête avec sa masse énergétique. Son prince terrassé, l'essaim tyranide perd toute cohésion. Les Sœurs de Bataille, rendues ivres de vengeance par la mort de leur chanoinesse, redoublent d'efforts et les xenos restants sont éparpillés, ce qui laisse assez de temps pour évacuer les prêtres de l'Ecclésiarchie.

Règles Spéciales de l'Armée

Les Sœurs de Bataille puisent dans leur foi inébranlable pour guider leurs actions, celle-ci leur permettant de surmonter les épreuves, sans pour autant s'attendre à des miracles. En effet, le Credo Impérial repose sur la croyance selon laquelle le divin Empereur compte sur ses fidèles pour trouver leur propre salut. Cependant, si la situation est trop précaire, Il interviendra pour les protéger.

Points de Foi

Au début de chacune de vos phases de Mouvement, votre armée de Sœurs de Bataille génère 1D6 Points de Foi. Cela représente le nombre de Points de Foi disponibles pour ce tour. Plus vous en disposez, plus vous pourrez tenter d'effectuer des *Actes de Foi*. Tout Point de Foi non utilisé à la fin de votre tour est perdu.

Actes de Foi

Un *Acte de Foi* peut être tenté juste avant qu'une unité de Sœurs de Bataille agisse durant une phase de jeu, par exemple, juste avant qu'elle se déplace en phase de Mouvement, qu'elle tire (ou sprinte) en phase de Tir ou qu'elle porte ses attaques en phase d'Assaut.

Pour tenter d'accomplir un *Acte de Foi*, choisissez une unité et réduisez de 1 votre total de Points de Foi, puis lancez 1D6 et ajoutez les modificateurs suivants :

- +1 si l'unité est menée par au moins une Sœur Supérieure, une Retributor Supérieure, une Dominion Supérieure, une Séraphine Supérieure, une Céleste Supérieure ou une Maîtresse du Repentir.
- +1 si l'unité est rejointe par au moins l'un des personnages indépendants suivants : Chanoinesse, Confesseur Ecclésiarchal, Sainte Célestine, Uriah Jacobus ou Archi-Confesseur Kyrinov.
- +1 si l'unité a subi au moins une perte.

Notez que ces modificateurs sont cumulatifs.

Si le total est inférieur à 5, l'*Acte de Foi* a échoué. Le Point de Foi est perdu sans que quoi que ce soit ne se produise.

Si le total est supérieur ou égal à 5, l'*Acte de Foi* est accompli et l'unité bénéficie immédiatement d'un bonus et/ou de règles spéciales jusqu'à la fin de la phase, et dont la nature dépend de l'*Acte de Foi* employé.

Par exemple, si une unité de Célestes réussit un *Acte de Foi* durant la phase d'Assaut, leur *Acte Main de l'Empereur* leur octroie +1 en Force et la règle spéciale Sans Peur jusqu'à la fin de la phase d'Assaut.

Personnages Indépendants et Actes de Foi

Les Personnages Indépendants qui suivent la règle *Actes de Foi* bénéficient de tous les bonus conférés à l'unité qu'ils ont rejointe lorsqu'un *Acte de Foi* est accompli. De façon similaire, les unités suivant la règle *Actes de Foi* bénéficient des mêmes bonus octroyés à un personnage indépendant qui a rejoint l'unité lorsqu'il effectue un *Acte de Foi*.

Si une unité et un personnage indépendant peuvent effectuer chacun un *Acte de Foi* prenant effet durant la même phase, il faut faire une tentative séparée pour chaque *Acte de Foi*. Par exemple, si une chanoinesse rejoint une unité de Célestes, il vous faudra deux Points de Foi (et deux *Actes de Foi*) pour accomplir à la fois *La Passion* et *La Main de l'Empereur* durant la phase d'Assaut.

Bouclier de la Foi

On enseigne aux Sœurs de Bataille que la foi est la plus solide des armures. Ainsi, leur conviction que l'Empereur les protège est si puissante que les membres de l'Adepta Sororitas peuvent ignorer les pires blessures.

Les figurines suivant la règle spéciale *Bouclier de la Foi* bénéficient d'une sauvegarde invulnérable de 6+.



Retributor avec bolter lourd

“Aucune armée n'est assez vaste pour conquérir la galaxie, mais la foi seule peut renverser l'univers.”

Ecclésiarche Deacis IX



Chanoinesse

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Chanoinesse	5	5	3	3	3	4	3	10	3+

Une chanoinesse, commandant suprême de l'un des Ordres Militants, est un exemple de pureté et de dévotion à sa cause. Chacune d'elles est une combattante aguerrie par des centaines de batailles et ayant atteint sa position actuelle grâce à ses qualités de chef, son génie tactique et sa foi indéfectible en l'Empereur. Lorsque l'Éclésiarchie sonne l'appel aux armes, une chanoinesse mène ses sœurs au combat, refusant de reculer ne serait-ce d'un seul pas tant que ses ennemis respirent encore. Sous son commandement, les Sœurs de Bataille écrasent les ennemis de l'Empereur à travers la galaxie.

Bien qu'elle soit responsable de son prieuré, les connaissances supérieures d'une chanoinesse en matière militaire influencent inmanquablement les affaires de son ordre dans ce domaine. Une chanoinesse est également responsable du bien-être spirituel des guerrières sous son commandement et constitue le principal gardien de leur âme. Les tâches non-militaires d'une chanoinesse incluent de diriger les prières de l'ordre, d'effectuer les rites d'initiation et de

superviser le bon fonctionnement de l'ordre. Ainsi, une chanoinesse inspire une intense dévotion à ses Sœurs de Bataille, en les dirigeant depuis le front tout en récitant des grands hymnes de l'Adeptus Ministorum.

TYPE D'UNITÉ: Infanterie (personnage)

RÈGLES SPÉCIALES: Actes de Foi, Personnage Indépendant, Obstiné, Bouclier de la Foi.

La Passion: Une chanoinesse mène ses Sœurs dans le chaos de la mêlée, frappant ses ennemis avec une vitesse et une détermination émanant de sa ferveur.

Cet Acte de Foi s'effectue en phase d'Assaut. S'il est accompli, la Chanoinesse et son unité reçoivent un bonus de +1 en Initiative et suivent la règle spéciale *Ennemi Juré* jusqu'à la fin de la phase d'Assaut.

ÉQUIPEMENT: Armure énergétique, bolter, pistolet bolter, grenades frag et antichars.



Chanoinesse



Céleste avec Simulacrum Imperialis

Escouades de Commandement Sororitas

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Céleste	4	4	3	3	1	3	2	9	3+
Sœur Dialogus	3	4	3	3	1	3	1	9	3+
Sœur Hospitalière	3	4	3	3	1	3	1	9	3+

Les membres d'une escouade de commandement Sororitas proviennent des rangs d'élite des célestes, car seules les Sœurs de Bataille les plus dévouées reçoivent le privilège de servir de garde du corps à leurs maîtres. Les célestes d'une escouade de commandement Sororitas ont prouvé leurs mérites et ont souvent l'insigne honneur de porter au combat l'étendard sacré de leur ordre, ou de garder tout au long d'une campagne une relique révéérée, comme les ossements d'un saint défunt depuis des siècles, ou une icône réputée avoir été touchée par l'Empereur en personne.

Une escouade de commandement Sororitas peut également être accompagnée par d'autres Ordres Non-militants, agissant comme conseillers ou spécialistes pour leur chanoinesse. Ces sœurs sont généralement issues de l'Ordre Dialogus, des orateurs chevronnés dont la voix amplifiée peut galvaniser les troupes alentour, et de l'Ordre Hospitalier. Grâce à leurs outils de chirurgien, les soins prodigués par une Sœur Hospitalière

peuvent stopper les hémorragies et purger de nombreux poison du flux sanguin d'une Sœur de Bataille, qui peut alors reprendre le combat en dépit de graves blessures.

TYPE D'UNITÉ: Infanterie

RÈGLES SPÉCIALES: Actes de Foi, Bouclier de la Foi.

Croisade Sans Fin: Lorsqu'ils sont mus par l'esprit de l'Empereur, les membres sont imbus d'une énergie renouvelée.

Cet Acte de Foi s'effectue en phase de Mouvement. S'il est accompli, l'unité suit les règles spéciales *Implacable* et *Mouvement à Couvert* jusqu'à la fin du tour.

ÉQUIPEMENT: Armure énergétique, bolter (Célestes seulement), pistolet bolter, grenades frag et antichars, outils de chirurgien (Sœur Hospitalière seulement), porte-voix (Sœur Dialogus seulement).



Sœur Dialogus



Sœur Hospitalière



Prêchreur de l'Ecclésiarchie

Prêtre de l'Ecclésiarchie

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Confesseur de l'Ecclésiarchie	5	5	3	3	3	4	3	10	5+
Prêchreur de l'Ecclésiarchie	3	3	3	3	1	4	2	7	5+

Les prêtres de l'Ecclésiarchie accompagnent souvent les Ordres Militants au combat et mènent généralement les Guerres de la Foi. S'il existe différents titres au sein de l'Ecclésiarchie, leur rôle reste identique sur le champ de bataille : raffermir la foi des troupes pour terrasser les ennemis de l'Empereur.

Les confesseurs sont des chefs puissants et charismatiques au sein de l'Ecclésiarchie, et une garde rapprochée les accompagne où qu'ils aillent. Certains préfèrent les sermons enflammés pour inciter la population au fanatisme religieux, d'autres sont plus subtils, préférant manipuler les meneurs civils pour qu'ils se liguent contre l'ennemi.

Les confesseurs ont également la charge de former les plus jeunes prêtres de l'Ecclésiarchie, les prêchreurs étant les plus nombreux. Sous la tutelle d'un confesseur, ils apprennent à exalter la foi des guerriers au cœur des combats, et leurs litanies portent au-dessus du rugissement des canons et des lames tronçonneuses.

Les Sœurs de Bataille prodiguent un soutien militaire aux prêtres de l'Ecclésiarchie, et constituent un rappel du véritable pouvoir du Ministorum. Leur devoir inclut d'escorter les prêtres dans les zones hostiles, d'assassiner les chefs rebelles, de lever la dîme dans leurs diocèses ou de procéder à des frappes chirurgicales pour retrouver des reliques ou des artefacts perdus.

TYPE D'UNITÉ : Infanterie (personnage)

RÈGLES SPÉCIALES : Actes de Foi, Bouclier de la Foi, Personnage Indépendant.

Juste Colère : Lors du tour de joueur où une figurine avec cette règle lance un assaut, elle et tous les membres de l'unité qu'elle a rejointe relancent tous les jets pour toucher ratés.

ÉQUIPEMENT : Gilet pare-balles, pistolet laser, épée tronçonneuse, grenades frag et antichars, rosarius.



Arco-flagellant

Conclave Guerrier de l'Ecclésiarchie

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Arco-flagellant	5	3	4	3	1	3	4	8	-
Croisé	4	3	3	3	1	3	1	8	5+
Cultiste de Parque	5	3	4	3	1	6	2	8	5+

Les prêtres de l'Ecclésiarchie disposent souvent d'une escorte pour les assister dans l'exécution de leur devoir (et des hérétiques). Ces groupes sont appelés conclaves guerriers, et sont nécessairement restreints, afin de ne point enfreindre le Décret de Passivité sur l'entretien prohibé "d'hommes en armes". Même ainsi, l'Inquisition exerce secrètement un contrôle sur ces conclaves, afin de préserver l'esprit du décret, voire son sens au mot près.

Les croisés sont recrutés parmi la garde d'honneur des Cardinaux Écarlates, un ordre ancien et mystérieux réputé pour sa dévotion indéfectible envers l'Empereur. Les croisés dédient leur vie à la perfection martiale, ce qui en fait de parfaits gardes du corps.

L'arco-flagellation est un châtiment infligé aux coupables de crime contre l'Ecclésiarchie. Leur corps est modifié chirurgicalement et implanté d'armes, et leur esprit reconditionné. 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.

Les cultistes de Parque sont les plus étranges agents d'un conclave guerrier. Bien que certains cultes soient voués au Chaos, certains sont des fanatiques du Credo Impérial et tuent au nom de l'Empereur. Ces guerriers sont rompus au maniement des lames, ce qui, combiné à leur dévotion à l'Empereur, en fait des suivants aussi loyaux que redoutables.

TYPE D'UNITÉ : Infanterie

RÈGLES SPÉCIALES : Insensible à la Douleur (Arco-flagellants seulement).

Réflexes Foudroyants (Cultistes de Parque seulement) : Un Cultiste de Parque possède une sauvegarde invulnérable de 5+.

ÉQUIPEMENT : Un croisé a un gilet pare-balles, une arme énergétique et un bouclier tempête. Un arco-flagellant a des arco-fléaux (arme de corps à corps). Un cultiste de Parque a un gilet pare-balles et deux armes énergétiques.



Croisé



Cultiste de Parque

Sœurs Repentia

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Sœur Repentia	4	4	3	3	1	3	2	8	-
Maîtresse du Repentir	4	4	3	3	1	3	2	9	3+

Les confessions et les prières constituent une part aussi importante dans la vie d'une Sœur de Bataille que peuvent l'être la discipline militaire et l'entraînement au bolter. Celles qui faillissent aux codes stricts de la sororité subissent des châtiments, qui dans le pire des cas s'illustrent par l'exclusion de leur ordre. Ces guerrières, appelées sœurs Repentia, se rassemblent pour trouver la rédemption au cœur de la bataille. Elles sont menées par une Maîtresse du Repentir, qui juge les faits de chaque sœur exilée, accordant parfois sa miséricorde une fois la bataille terminée. Les rares à être réintégrées sont acclamées.

Celles qui recherchent le pardon sont dans un état de grâce auquel beaucoup aspirent, mais que peu atteignent. En effet, certaines sœurs s'exilent volontairement, trouvant une faute dans la plus infime transgression pour rejoindre les Repentia, que la ferveur conduit à devenir des martyrs en livrant des combats désespérés pour enfin trouver l'absolution dans la mort.

TYPE D'UNITÉ: Infanterie

RÈGLES SPÉCIALES: Actes de Foi, Bouclier de la Foi, Course, Insensible à la Douleur, Rage, Sans Peur.

Esprit des Martyrs: Les Repentia rassemblent la force de délivrer un ultime coup.

Cet Acte de Foi s'effectue en phase d'Assaut. S'il est accompli, ne retirez pas les figurines de l'unité si elles sont tuées avant d'avoir attaqué, mais couchez-les sur le côté. Après avoir résolu toutes les Attaques de ce corps à corps, toute figurine couchée sur le côté peut effectuer une seule Attaque, puis les figurines en question sont retirées comme pertes.

ÉQUIPEMENT: Une Sœur Repentia manie un eviscerator; une Maîtresse du Repentir porte une armure énergétique, deux fouets neuraux, des grenades frag et antichars.



Sœur Repentia



Maîtresse du Repentir

Machines de Pénitence

	CC	CT	F	I	A	Blindage	Avant	Latéral	Arrière
Machine de Pénitence	4	2	5(10)	3	1D6+1	11	11	11	10

Les Machines de Pénitence font de vrais ravages dans les lignes adverses, leurs lance-flammes traçant un sillage de mort à mesure qu'elles se ruent sur l'ennemi.

Être pilote d'une machine de pénitence signifie avoir commis un crime si haïssable que tous les autres châtiments semblaient trop indulgents. Parmi les infortunés condamnés à y être enchâssés, on compte de nombreux membres déchus de l'Éclésiarchie, comme des prêtres tombés en disgrâce ou des Sœurs de Bataille qui, par manque de foi ou par désobéissance, ont causé la mort de nombreux fidèles. Une multitude de câbles et d'injecteurs chimiques sont implantés dans la moelle épinière du pilote, et lorsqu'il ne se déchaîne 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.

Les machines de pénitence sont souvent employées au combat aux côtés des Ordres Militants. Les Sœurs de Bataille considèrent

qu'il est de leur devoir de les observer dans le feu des combats, afin de témoigner des actions de leurs frères et sœurs déchus tandis qu'ils expient leurs fautes.

TYPE D'UNITÉ: Véhicule (Marcheur, Découvert)

RÈGLES SPÉCIALES: Bouclier de la Foi, Rage.

Inexorable: Une Machine de Pénitence ignore les résultats *équipement sonné* et *équipement secoué* sur le tableau des dommages des véhicules.

Furie du Combat: Pour chaque blessure non sauvegardée infligée par la Machine de Pénitence au corps à corps, celle-ci effectue immédiatement une Attaque additionnelle. Ces Attaques ne peuvent pas générer à leur tour d'autres Attaques additionnelles.

ÉQUIPEMENT: Deux armes de corps à corps de Dreadnought (avec lance-flammes intégré). Notez que le bonus d'Attaques pour disposer de deux armes de corps à corps a déjà été inclus dans le profil ci-dessus.



Machine de Pénitence

Escouades de Sœurs de Bataille



Sœur Supérieure avec épée tronçonneuse



Sœur de Bataille

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Sœur de Bataille	3	4	3	3	1	3	1	8	3+
Sœur Supérieure	3	4	3	3	1	3	2	9	3+

La vaste majorité des Ordres Militants est constituée de Sœurs de Bataille. Chacune d'entre elles est une orpheline à qui la Schola Progenium a inculqué depuis l'enfance la croyance en la justesse de sa cause. Elles sont la branche armée de l'Adepta Sororitas, des éléments choisis pour leurs aptitudes physiques et martiales. Les Sœurs de Bataille sont disciplinées et vouées à l'Empereur. Elles sont entraînées depuis leur plus jeune âge à porter une armure et à manier des armes, ce qui, combiné avec leur inextinguible foi, en fait une force avec laquelle il faut compter.

Chaque escouade de Sœurs de Bataille est menée par une sœur supérieure, une subordonnée directe de la chanoinesse d'un Ordre Militant, et qui est responsable de son unité à l'entraînement comme au combat. Lorsqu'une Adepta Sororitas rejoint un Ordre Militant, elle est placée sous la tutelle d'une sœur supérieure, et son mentor veillera alors à son entraînement physique comme spirituel. Les sœurs supérieures les plus expérimentées secondent leur chanoinesse dans la direction de leur ordre.

TYPE D'UNITÉ: Infanterie

RÈGLES SPÉCIALES: Actes de Foi, Bouclier de la Foi.

ÉQUIPEMENT: Armure énergétique, bolter, pistolet bolter, grenades frag et antichars.

Lumière de l'Empereur: Armées de leur foi en l'Empereur, les Sœurs de Bataille sont poussées aux plus grands actes de bravoure.

Cet Acte de Foi peut être effectué lors de la phase de Mouvement, de Tir ou d'Assaut. S'il est accompli en phase de Mouvement alors que l'escouade de Sœurs de Bataille est en fuite, l'unité se regroupe automatiquement en ignorant les restrictions habituelles. S'il est accompli en phase de Tir ou d'Assaut, l'unité relance ses jets pour toucher ayant donné 1 jusqu'à la fin de la phase. Notez que la même escouade peut utiliser *Lumière de l'Empereur* lors de deux phases ou plus d'un même tour, sous réserve de dépenser un Point de Foi et de réussir le test à chaque fois.

Escouades de Célestes

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Céleste	4	4	3	3	1	3	2	9	3+
Céleste Supérieure	4	4	3	3	1	3	2	9	3+



Céleste



Céleste Supérieure avec pistolet à plasma

Les célestes sont les meilleures guerrières de leur ordre, des figures charismatiques dont l'opiniâtreté, même dans les pires situations, est légendaire. Leur présence galvanise l'esprit combatif des troupes alentour, aussi les Ordres Militants accordent-ils à ces nobles vétérans d'arborer des signes distinctifs de dévotion. Le Sigil Sororitas est le symbole le plus couramment employé, qu'il soit reproduit en tatouage ou comme un élément décoratif ornant le front d'un casque, un honneur réservé aux sœurs ayant fait preuve d'un courage exceptionnel.

Seules les Sœurs de Bataille s'étant illustrées par leurs compétences dans l'art de la guerre peuvent être jugées dignes de rejoindre les rangs de célestes. Ces guerrières d'élite sont déployées là où leur expérience peut faire basculer le cours d'une bataille. Parmi elles se trouvent des sœurs ayant servi comme Dominion ou Retributor, les célestes disposent ainsi des armes nécessaires pour faire face à n'importe quelle menace, bien qu'elles

considèrent que rien ne saurait égaler leur foi pour combattre l'ennemi. Les célestes sont des ferventes du Credo Impérial, des exemples de pureté d'âme que toutes les Sœurs de Bataille aspirent à atteindre. Les Célestes renforcent cette ardeur au combat, ce qui leur permet de fracasser les crânes d'aliens sauvages d'un seul coup, voire de bannir les démons dans le Warp.

TYPE D'UNITÉ: Infanterie

RÈGLES SPÉCIALES: Actes de Foi, Bouclier de la Foi.

Main de l'Empereur: Les Célestes demandent à l'Empereur le courage et la force de terrasser leurs ennemis.

Cet Acte de Foi s'effectue en phase d'Assaut. S'il est accompli, l'unité gagne +1 en F et la règle *Sans Peur* jusqu'à la fin de la phase.

ÉQUIPEMENT: Armure énergétique, bolter, pistolet bolter, grenades frag et antichars.

Escouades Dominion

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Dominion	3	4	3	3	1	3	1	8	3+
Dominion Supérieure	3	4	3	3	1	3	2	9	3+

Les Sœurs de Bataille maniant des armes spéciales sont appelées Dominions, et font partie des combattantes les plus agressives de leur ordre, poussées par le besoin irrépensible de détruire les ennemis de l'Empereur. Bien que leur entraînement ait tempéré leur impétuosité, les Dominions cherchent toujours à être en première ligne. Ainsi, les Ordres Militants maintiennent-ils un contingent d'unités composées essentiellement de ces guerrières. Les escouades Dominion sont les troupes de choc des Sœurs de Bataille, et sont à la pointe des assauts, où leur rôle est de percer les lignes ennemies, de détruire des fortifications ou d'endiguer les contre-attaques adverses. L'importance de telles missions est comparable à leur dangerosité, aussi les Dominions vont-elles au combat protégées des salves ennemies à bord de Rhino ou d'Immolator. Ces chars ne s'arrêtent qu'à quelques mètres de leur cible, et il ne faut alors qu'une poignée de secondes avant qu'une pleine escouade Dominion purge son objectif de toute présence ennemie

à grand renfort de bolts, de flammes et de rayons incendiaires.

Les Dominions ne sont pas censées prendre ou tenir des positions, leur rôle étant de les nettoyer le plus rapidement possible afin que d'autres escouades puissent s'acquitter de cette tâche, et à l'instant même où leur objectif est sécurisé, elles remontent dans leurs transports et se dirigent vers le suivant.

TYPE D'UNITÉ: Infanterie

RÈGLES SPÉCIALES: Actes de Foi, Bouclier de la Foi, Scouts.

Sainte Fusillade: *En priant l'Empereur de concentrer sa colère dans leurs armes, les Dominions déchainent leur puissance de feu.*

Cet Acte de Foi s'effectue en phase de Tir. S'il est accompli, les armes de l'unité comptent comme jumelées jusqu'à la fin de la phase.

ÉQUIPEMENT: Armure énergétique, bolter, pistolet bolter, grenades frag et antichars.



Dominion avec fulgurant



Dominion avec fuseur

Escouades de Séraphines

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Séraphine	4	4	3	3	1	3	1	8	3+
Séraphine Supérieure	4	4	3	3	1	3	2	9	3+

La foi de certaines Sœurs de Bataille brûle si intensément qu'on jurerait que leurs actions sont guidées par l'Empereur en personne. Ces guerrières angéliques sont appelées séraphines, et sont exclusivement entraînées à utiliser des réacteurs dorsaux, et à maîtriser l'usage simultané de deux pistolets. Les séraphines frappent tels des anges vengeurs, plongeant dans la bataille sur des ailes de feu, leurs armes de poing crachant la mort. En mêlée, elles dévient les attaques adverses avec fluidité avant de porter un coup décisif, typiquement un bolt en pleine tête.

Les séraphines supérieures sont des guerrières hautement respectées au sein de leur ordre, et leurs avis sont précieux lors des conseils de guerre. Comme il sied à des vétérans de cette trempe, elles manient les armes les plus révérees de leur ordre, comme des épées énergétiques à lame d'or et gravées de litanies, ou des pistolets sacrés ayant appartenu à des Saintes Vivantes. Toutes sont des artefacts irremplaçables.

TYPE D'UNITÉ: Infanterie Autoportée

RÈGLES SPÉCIALES: Actes de Foi, Bouclier de la Foi, Désengagement.

La Délivrance de l'Empereur: *Lorsque les séraphines récitent les rites de destruction, chacun de leurs tirs apporte la mort.*

Cet Acte de Foi s'effectue en phase de Tir. S'il est accompli, les jets pour blesser au tir ratés de l'unité sont relancés jusqu'à la fin de la phase.

Pistolets de Séraphine: Toute figurine d'une escouade de séraphines armée de deux pistolets bolters peut tirer avec les deux dans la même phase de Tir, mais ne pourra pas utiliser d'autres armes de tir à ce tour.

Visage Angélique: Les séraphines relancent les tests d'Actes de Fois ratés ainsi que les sauvegardes invulnérables ratées conférées par la règle spéciale *Bouclier de la Foi*.

ÉQUIPEMENT: Armure énergétique, deux pistolets bolters, grenades frag et antichars, réacteurs dorsaux.



Séraphine Supérieure avec épée énergétique



Séraphine avec deux lance-flammes légers

Escouades Retributor

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Retributor	3	4	3	3	1	3	1	8	3+
Retributor Supérieure	3	4	3	3	1	3	2	9	3+



Retributor avec lance-flammes lourd



Retributor avec multi-fuseur

Les Retributors portent les armes lourdes de leur ordre. Ces sœurs croient fermement que l'Empereur guide leur visée, et annihilent les ennemis de l'Éclésiarchie grâce à une puissance de feu écrasante. Les Retributors sont communément équipées de bolters lourds pour apporter un soutien à longue portée, et faucher des hordes d'infanterie avec une cadence de tir élevée. Toutefois, dans les environnements confinés des combats urbains, les Retributors préfèrent s'en remettre aux lance-flammes lourds, et calciner les ennemis au mépris des couverts. Enfin, pour compléter la "sainte trinité" du bolter, du lance-flammes et du fuseur, les Retributors sont également adeptes du multi-fuseur pour réduire les blindés en scories.

Les Retributors sont les plus logiques et pondérées de toutes les Sœurs de Bataille, un trait précieux leur permettant de choisir leurs cibles avec calme dans le feu de l'action. Bien qu'il soit habituel d'assigner individuellement les Retributors aux escouades de Sœurs

de Batailles, un noyau d'escouades à forte proportion d'armes lourdes est également maintenu. En concentrant de cette façon les armes les plus dévastatrices de l'ordre, une Retributor supérieure est plus à même de diriger leur puissance combinée pour causer des dommages terribles à l'ennemi.

TYPE D'UNITÉ: Infanterie

RÈGLES SPÉCIALES: Actes de Foi, Bouclier de la Foi.

Le Divin Guide: Guidées par la volonté de l'Empereur, les tirs des Retributors traversent sans peine les armures ennemies.

Cet Acte de Foi s'effectue en phase de Tir. S'il est accompli, les armes de l'unité bénéficient de la règle *Perforant* jusqu'à la fin de la phase.

ÉQUIPEMENT: Armure énergétique, bolter, pistolet bolter, grenades frag et antichars.

Exorcist

	CT	Γ Avant	Blindage Latéral	Γ Arrière
Exorcist	4	13	11	10

L'Exorcist, un char libérant un déluge antichars sur les ennemis de l'Imperium, fait partie des armes employées uniquement par l'Adepta Sororitas. Toutefois, ce sont des véhicules imprévisibles dont le fonctionnement n'est

que vaguement compris par les technaugures, qui sont contraints de leur prodiguer une maintenance soutenue. De nombreux Exorcist sont

en service depuis l'Âge de l'Apostasie, ce qui a aggravé leur nature erratique. Les missiles Exorcist tirés par ces véhicules révérents sont capables d'éventrer les blindés ennemis ou d'annihiler des escouades d'infanterie lourde en une seule salve, sous réserve bien sûr que l'esprit de la machine de l'Exorcist ne souffre pas d'un dysfonctionnement.

La plupart des véhicules de l'arsenal des Sœurs de Bataille servent plusieurs buts, car en plus d'être des armes de guerre, ce sont également des temples mobiles ornés de sculptures et d'icônes somptueuses. L'Exorcist est peut-être à cet égard le plus ornementé. Chacun est une véritable œuvre d'art dont le rôle de soutien dévastateur à longue portée n'est que secondaire comparé à sa signification en tant que symbole grandiose du pouvoir et de la gloire de l'Éclésiarchie.

TYPE D'UNITÉ: Véhicule (Char)

RÈGLE SPÉCIALE: Bouclier de la Foi.

ÉQUIPEMENT: Lance-missiles Exorcist, fumigènes.



Rhino

	CT	┐ Avant	Blindage Latéral	┐ Arrière
Rhino	4	11	11	10

Le Rhino est le véhicule de transport le plus commun à disposition des Sœurs de Bataille, un char robuste répandu dans tout l'Imperium. Les véhicules d'un ordre sont tous ornés de symboles sacrés et de reliques, de même que les marquages d'escouades et de l'ordre auquel ils appartiennent. Leurs portes latérales arborent généralement le Sigil Sororitas, l'icône des Sœurs de Bataille.

TYPE D'UNITÉ: Véhicule (Char)

TRANSPORT: Un Rhino a une capacité de transport de dix figurines. Il ne peut pas transporter de figurine en armure Terminator.

Postes de Tir: Deux figurines peuvent faire feu depuis la trappe supérieure du Rhino.

Points d'Accès: Les Rhino ont un point d'accès sur chaque flanc et un à l'arrière.

RÈGLES SPÉCIALES: Bouclier de la Foi.

Réparation: Si un Rhino est *immobilisé*, qu'elle qu'en soit la raison, son équipage peut essayer de le réparer durant les tours suivants au lieu de tirer avec les armes du véhicule. Lancez 1D6 durant la phase de Tir: sur 6, le véhicule n'est plus *immobilisé*.

ÉQUIPEMENT:
Fulgurant,
fumigènes.



Immolator

	CT	┐ Avant	Blindage Latéral	┐ Arrière
Immolator	4	11	11	10

L'Immolator est un char basé sur le châssis du Rhino exclusivement utilisé par l'Adeptus Ministorum. Il est équipé de lance-flammes lourds pour nettoyer le champ de bataille. La seule vision d'un tel véhicule a causé la perte de plus d'une ligne de bataille adverse, tandis que les ennemis tentent en vain d'échapper à la fournaise de l'Immolator.

Les Sœurs de Bataille emploient bolters, lance-flammes et fuseurs pour éradiquer l'ennemi, la "sainte trinité" des armes. Ainsi, certains Immolator reçoivent-ils une paire de multi-fuseurs à la place des lance-flammes lourds, tandis que d'autres utilisent des bolters lourds chargés d'obus incendiaires.

Les Immolator sont des véhicules polyvalents que beaucoup de commandants choisissent pour aller au combat, car ils peuvent transporter des escouades de Sœurs de Bataille, et ainsi appuyer leurs passagers avec leur armement prodigieux.

TYPE D'UNITÉ: Véhicule (Char)

TRANSPORT: Un Immolator a une capacité de transport de six figurines. Il ne peut pas transporter de figurine en armure Terminator.

Postes de Tir: Aucun.

Points d'Accès: Les Immolator ont un point d'accès sur chaque flanc et un à l'arrière.

RÈGLES SPÉCIALES:
Bouclier de la Foi.

ÉQUIPEMENT:
Lance-flammes
lourds jumelés,
fumigènes.





Archi-Confesseur Kyrinov

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

Les Sermons de Sebastian Thor, Vol. XI, Ch. IV

Archi-Confesseur Kyrinov

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Archi-Confesseur Kyrinov	5	5	3	3	3	4	3	10	5+

L'Archi-Confesseur Kyrinov a été le fléau des hérétiques et des blasphémateurs à travers une centaine de mondes. Il est connu pour son adhésion indéfectible à la doctrine ecclésiarchale et pour ses discours enflammés capable d'enfiévrer des populations entières. Cependant, la patience et la perspicacité de Kyrinov lui sont plus utiles que ses sermons. On dit que l'Archi-Confesseur pourrait attendre jusqu'à ce que les étoiles s'éteignent si cela permet d'éliminer un ennemi de l'Ecclésiarchie. Sa gestuelle endiablée et ses actes de foi dramatisants dissimulent en vérité une approche froide et logique de la destruction de ses adversaires. L'Archi-Confesseur est un fin manipulateur, impossible à duper ou à apaiser.

Aussi grandes que soient ses qualités d'orateur, Kyrinov sait que les actions parlent toujours plus fort que les mots, et on peut le voir se battre vaillamment sur les champs de bataille de l'Imperium. Les armées de l'Adepta Sororitas le suivent à chacun de ses pas, et les sermons de l'Archi-Confesseur sont ainsi appuyés par l'abolement des bolters. La puissance oratoire de Kyrinov est

telle qu'en sa présence, les Ordres Militants redoublent leurs efforts, et entrent dans une sainte fureur pour terrasser leurs ennemis.

TYPE D'UNITÉ: Infanterie (personnage)

RÈGLES SPÉCIALES: Actes de Foi, Sans Peur, Personnage Indépendant, Juste Colère (voir page 96), Bouclier de la Foi.

Ferveur Exacerbée: L'Archi-Confesseur Kyrinov compte comme étant équipé d'un porte-voix et d'un Simulacrum Imperialis.

ÉQUIPEMENT: Gilet pare-balles, pistolet bolter, rosarius, grenades frag et antichars.

Masse de Valaan: Arme énergétique. De plus, toute figurine subissant une blessure non sauvegardée par la Masse de Valaan voit son Initiative réduite à 1 jusqu'à la fin du tour de joueur suivant.

Icône de Chiros: Toutes les unités amies dans un rayon de 6 ps de Kyrinov sont Sans Peur.

Uriah Jacobus, Protecteur de la Foi

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Uriah Jacobus	5	5	3	3	3	4	3	10	5+

On trouve différents types de missionnaires, allant des jeunes, fervents et pleins d'espoir arpentant le monde de l'Imperium pour la première fois, jusqu'aux anciens, des membres aguerris du Missionarius Galaxia. Uriah Jacobus fait partie de ces derniers, un survivant de nombreuses batailles. S'il est célèbre pour sa résistance, son sens pratique et sa foi inébranlable, il est aussi borné qu'une mule (et parfois aussi fou), mais son talent pour ramener des mondes perdus dans le giron de l'Imperium est inégalé. Certains disent que Jacobus est guidé par l'Empereur en personne, d'autres, en particulier les Sœurs de Bataille qui l'appuient au combat, pensent simplement qu'il est attiré par les problèmes comme par un aimant.

Quand les balles commencent à fuser, Uriah Jacobus se trouve en première ligne, grommelant pour lui-même tandis qu'il expédie un autre ennemi honni dans les entrailles de l'oubli avec le Rédempteur, son fidèle fusil. Il porte au combat la Bannière de Sainteté, bénie dit-on par Sebastian Thor, et qui inspire entre les mains du vieil homme les plus grands actes de bravoure.

TYPE D'UNITÉ: Infanterie (personnage)

RÈGLES SPÉCIALES: Actes de Foi, Bouclier de la Foi, Juste Colère (voir page 96), Obstiné, Personnage Indépendant.

Protecteur de la Foi: Tant qu'Uriah Jacobus est en vie, vous pouvez relancer le dé pour déterminer le nombre de Points de Foi dont vous disposez à chaque tour.

ÉQUIPEMENT: Gilet pare-balles, pistolet bolter, épée tronçonneuse, rosarius, grenades frag et antichars.

Le Rédempteur: Uriah Jacobus manie le Rédempteur, un fusil massif doté du profil suivant:

Portée	Force	PA	Type
24ps	4	4	Assaut 2

Bannière de Sainteté: L'une des plus saintes reliques de Ecclésiarchie. Les figurines de l'unité d'Uriah Jacobus ont +1 Attaque et suivent la règle *Insensible à la Douleur*.



Uriah Jacobus, Protecteur de la Foi

Sainte Célestine

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Sainte Célestine	7	7	3	3	3	7	5	10	2+

On ne sait que peu de chose sur la vie de Sainte Célestine avant sa canonisation de son vivant, mais suite à son apothéose durant la Croisade Palatine, elle devint une guerrière emplie d'un pouvoir divin et apparaissant dans les situations désespérées. Sainte Célestine combattit en avant-garde de nombreuses Guerres de la Foi, et des centaines de milliers d'hérétiques ont trouvé la mort en affrontant ses armées. On dit qu'elle est tombée au combat en maintes occasions, des suites d'un coup mortel porté par un ennemi de l'Humanité. Cependant, elle est à chaque fois revenue à la vie, car Célestine ne mourra que lorsque l'Empereur la rappellera à lui, pas avant.

TYPE D'UNITÉ: Infanterie Autoportée (personnage)

RÈGLES SPÉCIALES: Actes de Foi, Bouclier de la Foi, Personnage Indépendant, Sans Peur.

Intervention Miraculeuse: Chaque fois que Célestine est retirée comme perte, placez un marqueur là où elle a été "tuée".

Lancez 1D6 au début de chacun de vos tours suivants. Sur 4+, elle revient en jeu à moins d'1 ps du marqueur avec 1D3 PV. Si cela conduit à placer Célestine à moins d'1 ps d'une autre figurine, déplacez-la du minimum requis pour que ne ce soit plus le cas. Célestine peut agir normalement durant le tour où elle est "ressuscitée", et ne rapporte aucun Point d'Annihilation si elle est encore en vie à la fin de la bataille.

ÉQUIPEMENT: Grenades frag et antichars, réacteurs dorsaux.

Armure de Sainte Katherine: L'Armure de Sainte Katherine confère à son porteur une sauvegarde d'armure de 2+ et une sauvegarde invulnérable de 4+.

La Lame Ardente: Cette arme énergétique blesse toujours sur 4+ (à moins qu'un résultat inférieur suffise). De plus, elle peut tirer en phase de Tir avec le profil suivant:

Portée	Force	PA	Type
Souffle	5	4	Assaut 1

“Du sang des martyrs naissent les graines de l'Imperium.”



Sainte Célestine

Le Mois Prochain : Liste d'Armée des Sœurs de Batailles

Notre prochain numéro de White Dwarf contiendra la seconde partie du Codex, ainsi qu'un rapport de bataille opposant l'Adepta Sororitas à la flotte-ruche Leviathan.



RÈGLES
OFFICIELLES

WARHAMMER
40,000

Sœurs de Bataille

Le mois dernier nous vous présentions le tout nouveau Codex Sœurs de Bataille. Ce numéro inclut la seconde partie du Codex, avec tout ce dont vous avez besoin pour en aligner une force à Warhammer 40,000 : l'arsenal et la liste d'armée complète.





LISTE D'ARMÉE DES SŒURS DE BATAILLE

La liste d'armée suivante vous permet de rassembler une force de Sœurs de Bataille et de disputer des parties avec les scénarios du livre de règles de Warhammer 40,000.

Utiliser la Liste d'Armée

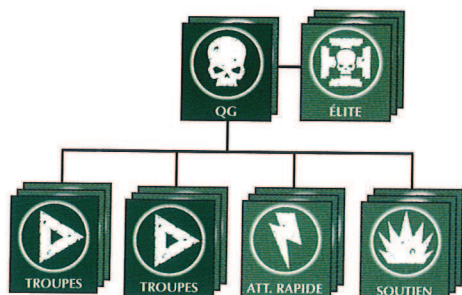
La liste d'armée des Sœurs de Bataille se divise en cinq sections: QG, Élite, Troupes, Attaque Rapide et Soutien. Toutes les escouades, les véhicules et les personnages de l'armée sont classés dans l'une de ces sections en fonction de leur rôle sur le champ de bataille. Chaque figurine dispose également d'une valeur en points qui dépend de son impact sur le jeu.

Avant de choisir votre armée, vous devrez convenir avec votre adversaire du type de bataille que vous allez jouer et de la valeur en points maximum de vos forces. Ensuite, vous pourrez commencer à sélectionner vos unités.

Utiliser un Schéma de Structure d'Armée

La liste d'armée s'utilise en conjonction avec le schéma de structure d'armée d'un scénario. Chaque schéma est divisé en cinq catégories qui correspondent aux sections de la liste d'armée, chacune représentée par une ou plusieurs cases. Chaque case vert clair vous permet de faire un choix dans cette section de la liste d'armée, tandis qu'une case vert foncé indique un choix obligatoire.

Missions Standards



OBLIGATOIRE

1 QG
2 Troupes

OPTIONNEL

1 QG
4 Troupes
3 Élite

OPTIONNEL

3 Attaque Rapide
3 Soutien

Entrées de la Liste d'Armée

Chaque entrée de la liste d'armée représente une unité particulière. Vous trouverez plus d'informations relatives à l'historique et aux règles spécifiques des Sœurs de Bataille dans la 1^{re} Partie du Codex parue dans White Dwarf 208.

Chaque entrée d'unité de la liste d'armée des Sœurs de Bataille contient les informations suivantes:

Nom de l'unité: Chaque entrée de la liste d'armée débute par le nom de l'unité décrite et par son coût en points sans aucune option.

Profil de l'unité: Cette partie vous détaille le profil de caractéristiques de chaque figurine que l'unité peut inclure.

Composition de l'unité: Lorsque c'est nécessaire, cette partie dresse la liste du nombre et du type de chaque figurine qui compose l'unité de base, avant que les options soient ajoutées. Si le type d'unité indique le terme "Unique", cela signifie que vous ne pouvez avoir qu'une seule fois cette unité dans l'armée.

Type d'unité: Cette ligne fait référence au chapitre sur les types d'unités du livre de règles de Warhammer 40,000. Par exemple, une unité peut être de l'infanterie, un véhicule ou de la cavalerie, ce qui implique de suivre certaines règles pour le mouvement, le tir, etc.

Équipement: Cette partie détaille les armes et l'équipement portés par les figurines de l'unité. Leur coût est inclus dans la valeur en points à côté du nom de l'unité.

Règles spéciales: Toutes les règles spéciales s'appliquant à l'unité sont listées ici. Ces règles spéciales sont expliquées en détail soit dans la 1^{re} Partie du Codex parue dans White Dwarf 208, soit dans le livre de règles de Warhammer 40,000.

Transport assigné: Dans le cas où une unité peut se voir assigner un véhicule de transport, cette partie détaille les différentes possibilités qui lui sont offertes. Ces véhicules ont leurs propres entrées page 89 de ce numéro. Un transport assigné n'occupe pas de case sur le schéma de structure d'armée, mais compte comme une unité distincte à tout autre point de vue. La section Véhicules de Transport du livre de règles de Warhammer 40,000 explique comment fonctionnent les transports assignés.

Options: Il s'agit de la liste des améliorations disponibles pour l'unité avec le coût pour chacune d'elles. Si une option précise que vous pouvez échanger une ou deux armes contre telle et/ou telle autre, vous pouvez remplacer une arme, les deux ou aucune des deux, tant que vous payez le coût indiqué.

“L'Empereur est notre Père et notre Gardien, mais nous devons nous aussi protéger l'Empereur.”

— Les Sermons de Sebastian Thor, Vol. XVI, Ch. I



QG

Sainte Célestine 115 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Sainte Célestine	7	7	3	3	3	7	5	10	2+

Composition d'unité:
• 1 (Unique)

Type d'unité:
• Infanterie autoportée (personnage)

Équipement:

- Armure de Sainte Katherine
- La Lame Ardente
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Réacteur dorsal

Règles Spéciales:

- Actes de Foi
- Bouclier de la Foi
- Intervention Miraculeuse
- Sans Peur

Chanoinesse 65 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Chanoinesse	5	5	3	3	3	4	3	10	3+

Composition d'unité:
• 1 chanoinesse

Type d'unité:
• Infanterie (personnage)

Équipement:

- Armure énergétique
- Bolter
- Pistolet bolter
- Grenades frag
- Grenades antichars

Règles Spéciales:

- Actes de Foi
- Bouclier de la Foi
- Obstiné
- La Passion
- Personnage Indépendant

Options:

- Remplacer le bolter et/ou le pistolet bolter par un/une :
 - Épée tronçonneuse gratuite
 - Fulgurant 3 points
 - Épée énergétique, combi-lance-flammes, -fuseur ou -plasma 10 points
 - Bolter condemnor, pistolet à plasma ou pistolet inferno 15 points
 - Eviscerator 25 points
 - Rosarius 25 points
 - Bombes à fusion 5 points

“ Ces hérétiques contestent le droit sacré de l'Empereur à régner.
Qu'ils en débattent avec le canon de nos bolters. ”

- Chanoinesse Sabine de l'Ordre de Notre-Dame des Martyrs

Escouade de Commandement Sororitas 115 points

Vous pouvez sélectionner une escouade de commandement sororitas pour chaque chanoinesse présente dans votre armée. Les escouades de commandement sororitas n'occupent pas de choix QG.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Céleste	4	4	3	3	1	3	2	9	3+
Sœur Dialogus	3	4	3	3	1	3	1	9	3+
Sœur Hospitalière	3	4	3	3	1	3	1	9	3+

Composition d'unité:
• 3 célestes
• 1 sœur dialogus
• 1 sœur hospitalière

Type d'unité:
• Infanterie

Règles Spéciales:

- Actes de Foi
- Bouclier de la Foi
- Croisade Sans Fin

Équipement:

- Armure énergétique
- Bolter (célestes uniquement)
- Pistolet bolter
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Outils de chirurgien (sœur hospitalière uniquement)
- Porte-voix (Sœur Dialogus uniquement)

Transport assigné:

- L'escouade peut avoir n'importe quel transport assigné (voir page 89).

Options:

- Une seule céleste peut avoir l'un des équipements suivants :
 - Simulacrum imperialis 20 points
 - Bannière bénie 15 points
- Toute céleste peut remplacer son bolter par un/une :
 - Épée tronçonneuse gratuit
 - Fulgurant 3 points par figurine
 - Bolter lourd ou lance-flammes 5 points par figurine
 - Multi-fuseur ou fuseur 10 points par figurine
 - Lance-flammes lourd 20 points par figurine

QG

Archi-Confesseur Kyrinov 90 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Kyrinov	5	5	3	3	3	4	3	10	5+

Composition d'unité:

- 1 (Unique)

Type d'unité:

- Infanterie (personnage)

Équipement:

- Gilet pare-balles
- Pistolet bolter
- Masse de Valaan
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Icône de Chiros
- Rosarius

Règles Spéciales:

- Actes de Foi
- Bouclier de la Foi
- Ferveur Exacerbée
- Juste Colère
- Personnage Indépendant
- Sans Peur

Uriah Jacobus, Protecteur de la Foi 90 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Uriah Jacobus	5	5	3	3	3	4	3	10	5+

Composition d'unité:

- 1 (Unique)

Type d'unité:

- Infanterie (personnage)

Équipement:

- Gilet pare-balles
- Épée tronçonneuse
- Pistolet bolter
- Le Rédempteur
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Bannière de Sainteté
- Rosarius

Règles Spéciales:

- Actes de Foi
- Bouclier de la Foi
- Juste Colère
- Obstiné
- Personnage Indépendant
- Protecteur de la Foi



Uriah Jacobus mène son conclave guerrier au-devant des démons du Warp.

QG

Confesseur de l'Éclésiarchie 75 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Confesseur	5	5	3	3	3	4	3	10	5+

Composition d'unité:

- 1 Confesseur de l'Éclésiarchie

Type d'unité:

- Infanterie (personnage)

Règles Spéciales:

- Actes de Foi
- Bouclier de la Foi
- Juste Colère
- Personnage Indépendant

Équipement:

- Gilet pare-balles
- Épée tronçonneuse
- Pistolet laser
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Rosarius

Options:

- Remplacer le pistolet laser et/ou l'épée tronçonneuse par un/une:
 - Fusil, pistolet bolter ou bolter 2 points
 - Fulgurant 3 points
 - Épée énergétique, combi-lance-flammes, -fuseur ou -plasma 10 points
 - Bolter condennor ou pistolet à plasma 15 points
 - Eviscerator 25 points
- Lance-plasma 15 points
- Bombes à fusion 5 points

Conclave Guerrier de l'Éclésiarchie

Pour chaque confesseur de l'Éclésiarchie, Confesseur Kyrinov ou Uriah Jacobus dans votre armée, vous pouvez inclure un conclave guerrier composé de n'importe quelle combinaison de 3-10 figurines. Les conclaves n'occupent pas de choix QG.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Arco-flagellant	5	1	5	3	1	3	4	8	-
Croisé	4	3	3	3	1	3	1	8	5+
Cultiste de Parque	5	3	4	3	1	6	2	8	5+

Équipement:

- Cultiste de Parque:
 - Gilet pare-balles
 - 2 armes énergétiques

Croisé:

- Gilet pare-balles
- Arme énergétique
- Bouclier tempête

Arco-flagellant:

- Arco-fléaux (1 arme de corps à corps)

Règles Spéciales:

- Insensible à la Douleur (arco-flagellants uniquement)
- Réflexes Foudroyants (cultistes de Parque uniquement)

Options:

- Arco-flagellant 15 points par figurine
- Croisé 15 points par figurine
- Cultiste de Parque 15 points par figurine

Transport assigné:

- Un conclave guerrier peut avoir n'importe quel transport assigné (voir page 89).

ÉLITE

Prêcheteur de l'Éclésiarchie 45 points

Une armée de Sœurs de Bataille peut inclure 0-5 prêcheteurs de l'Éclésiarchie. Les prêcheteurs n'occupent aucune case sur le schéma de structure d'armée, mais sont traités par ailleurs comme des unités d'Élite séparées.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Prêcheteur	3	3	3	3	1	4	2	7	5+

Composition d'unité:

- 1 prêcheteur de l'Éclésiarchie

Type d'unité:

- Infanterie (personnage)

Règles Spéciales:

- Actes de Foi
- Bouclier de la Foi
- Juste Colère
- Personnage Indépendant

Équipement:

- Gilet pare-balles
- Épée tronçonneuse
- Pistolet laser
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Rosarius

Options:

- Remplacer le pistolet laser et/ou l'épée tronçonneuse par un/une:
 - Fusil, pistolet bolter ou bolter 2 points
 - Fulgurant 3 points
 - Épée énergétique, combi-lance-flammes, -fuseur ou -plasma 10 points
 - Bolter condennor ou pistolet à plasma 15 points
 - Eviscerator 25 points
- Bombes à fusion 5 points

ÉLITE

Escouade de Célestes..... 80 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Céleste	4	4	3	3	1	3	2	9	3+
Céleste Supérieure	4	4	3	3	1	3	2	9	3+

Composition d'unité:

- 4 célestes
- 1 céleste supérieure

Type d'unité:

- Infanterie



Équipement:

- Armure énergétique
- Bolter
- Pistolet bolter
- Grenades frag
- Grenades antichars

Règles Spéciales:

- Actes de Foi
- Bouclier de la Foi
- Main de l'Empereur

Transport assigné:

- L'escouade peut avoir n'importe quel transport assigné (voir ci-contre).

Options:

- Inclure jusqu'à cinq célestes supplémentaires: 15 points par figurine
- Une seule céleste peut remplacer son bolter par l'une des armes suivantes:
 - Fulgurant 3 points
 - Bolter lourd ou lance-flammes 5 points
 - Multi-fuseur or fuseur 10 points
 - Lance-flammes lourd 20 points
- Une seule céleste peut remplacer son bolter par l'une des armes suivantes:
 - Fulgurant 3 points
 - Lance-flammes 5 points
 - Fuseur 10 points
- Une seule céleste peut avoir un simulacrum imperialis 20 points
- La céleste supérieure peut remplacer son bolter et/ou son pistolet bolter par un/une:
 - Épée tronçonneuse gratuite
 - Fulgurant 3 points
 - Épée énergétique ou combi-lance-flammes, -fuseur ou -plasma 10 points
 - Bolter condamnator ou pistolet à plasma 15 points
- La céleste supérieure peut avoir des bombes à fusion 5 points

Sœurs Repentia..... 90 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Sœur Repentia	4	4	3	3	1	3	2	8	-
Maîtresse du Rep.	4	4	3	3	1	3	2	9	3+

Composition d'unité:

- 4 sœurs repentia
- 1 maîtresse du repentir

Type d'unité:

- Infanterie

“La prière peut purifier l'âme, mais c'est la souffrance qui purifie le corps. Les deux sont nécessaires à la survie de l'Humanité.”

- Confesseur
Ganinimus

Équipement:

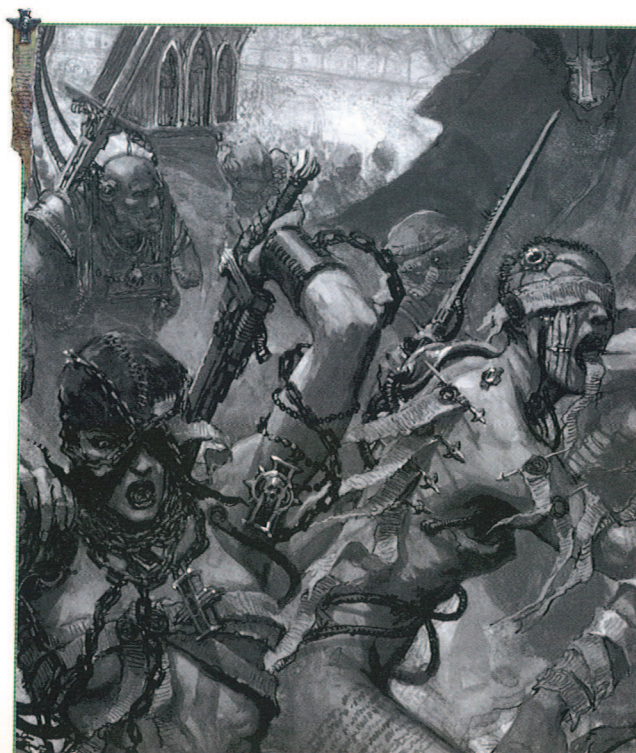
- Sœurs repentia:
 - Eviscerator

Maîtresse du repentir:

- Armure énergétique
- 2 fouets neuraux
- Grenades frag
- Grenades antichars

Règles Spéciales:

- Actes de Foi
- Bouclier de la Foi
- Course
- Esprit des Martyrs
- Insensible à la Douleur
- Rage
- Sans Peur



Options:

- Inclure jusqu'à cinq sœurs repentia supplémentaires: 17 points par figurine
- La maîtresse du repentir peut avoir des bombes à fusion 5 points



TROUPES

Escouade de Sœurs de Bataille 125 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Sœur de Bataille	3	4	3	3	1	3	1	8	3+
Sœur Supérieure	3	4	3	3	1	3	2	9	3+

Composition d'unité:

- 9 sœurs de bataille
- 1 sœur supérieure

Type d'unité:

- Infanterie



Équipement:

- Armure énergétique
- Bolter
- Pistolet bolter
- Grenades frag
- Grenades antichars

Règles Spéciales:

- Actes de Foi
- Bouclier de la Foi
- Lumière de l'Empereur

Transport assigné:

- L'escouade peut avoir n'importe quel transport assigné (voir ci-dessous).

Options:

- Inclure jusqu'à dix sœurs de bataille supplémentaires: 12 points par figurine
- Une seule sœur de bataille peut remplacer son bolter par l'une des armes suivantes:
 - Fulgurant 3 points
 - Bolter lourd ou lance-flammes 5 points
 - Multi-fuseur ou fuseur 10 points
 - Lance-flammes lourd 20 points
- Une seule sœur de bataille peut remplacer son bolter par l'une des armes suivantes:
 - Fulgurant 3 points
 - Lance-flammes 5 points
 - Fuseur 10 points
- Une seule sœur de bataille peut avoir un simulacrum imperialis 20 points
- La sœur supérieure peut remplacer son bolter et/ou son pistolet bolter par un/une:
 - Épée tronçonneuse gratuite
 - Fulgurant 3 points
 - Épée énergétique ou combi-lance-flammes, -fuseur ou -plasma 10 points
 - Bolter condennor ou pistolet à plasma 15 points
- La sœur supérieure peut avoir des bombes à fusion 5 points

TRANSPORTS ASSIGNÉS

Rhino 35 points

	Blindage			
	CT	Av.	Fl.	Arr.
Rhino	4	11	11	10

Composition d'unité:

- 1 Rhino

Type d'unité:

- Véhicule (char)

Capacité de transport:

- Dix figurines

Équipement:

- Fulgurant
- Fumigènes

Règles Spéciales:

- Bouclier de la Foi
- Réparation

Options:

- Peut recevoir ces améliorations:
 - Projecteur 1 point
 - Lane de bulldozer 5 points
 - Fulgurant 10 points
 - Missile traqueur 10 points
 - Blindage renforcé 15 points

Immolator 65 points

	Blindage			
	CT	Av.	Fl.	Arr.
Immolator	4	11	11	10

Composition d'unité:

- 1 Immolator

Type d'unité:

- Véhicule (char)

Capacité de transport:

- Six figurines

Équipement:

- Lance-flammes lourds jumelés
- Fumigènes

Règles Spéciales:

- Bouclier de la Foi

Options:

- Remplacer les lance-flammes lourds jumelés par l'une des armes suivantes:
 - Bolters lourds jumelés et bolts inferno gratuit
 - Multi-fuseurs jumelés 15 points
- Peut recevoir ces améliorations:
 - Projecteur 1 point
 - Lane de bulldozer 5 points
 - Fulgurant 10 points
 - Missile traqueur 10 points
 - Blindage renforcé 15 points

ATTAQUE RAPIDE

Escouade de Séraphines..... 80 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Séraphine	4	4	3	3	1	3	1	8	3+
Séraphine Sup.	4	4	3	3	1	3	2	9	3+

Composition d'unité:

- 4 séraphines
- 1 séraphine supérieure

Type d'unité:

- Infanterie autoportée

Équipement:

- Armure énergétique
- 2 pistolets bolters
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Réacteur dorsal

Règles Spéciales:

- Actes de Foi
- Bouclier de la Foi
- La Délivrance de l'Empereur
- Désengagement
- Pistolets de Séraphines
- Visage Angélique

Options:

- Inclure jusqu'à cinq séraphines supplémentaires: 15 points par figurine
- Jusqu'à deux séraphines peuvent remplacer leurs deux pistolets bolters par l'une des paires d'armes suivantes:
 - Lance-flammes légers..... 20 points par figurine
 - Pistolets inferno 30 points par figurine
- La séraphine supérieure peut remplacer l'un de ses pistolets bolters par l'une des armes suivantes:
 - Épée tronçonneuse..... gratuite
 - Épée énergétique 10 points
 - Eviscerator 25 points
- La séraphine supérieure peut remplacer son autre pistolet bolter par un pistolet à plasma..... 15 points
- La séraphine supérieure peut avoir des bombes à fusion 5 points

Escouade Dominion..... 70 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Dominion	3	4	3	3	1	3	1	8	3+
Dominion Sup.	3	4	3	3	1	3	2	9	3+

Composition d'unité:

- 4 dominions
- 1 dominion supérieure

Type d'unité:

- Infanterie

Équipement:

- Armure énergétique
- Bolter
- Pistolet bolter
- Grenades frag
- Grenades antichars

Règles Spéciales:

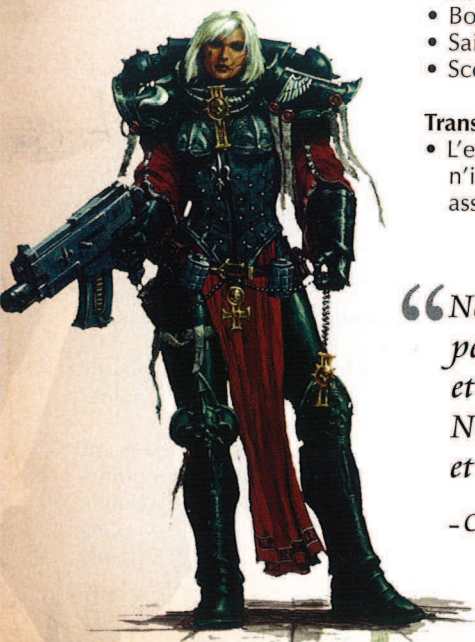
- Actes de Foi
- Bouclier de la Foi
- Sainte Fusillade
- Scouts

Transport assigné:

- L'escouade peut avoir n'importe quel transport assigné (voir page 89).

Options:

- Inclure jusqu'à cinq dominions supplémentaires: 13 points par figurine
- Par tranche complète de cinq figurines dans l'escouade, jusqu'à deux dominions peuvent remplacer leur bolter par l'une des armes suivantes:
 - Fulgurant 3 points par figurine
 - Lance-flammes..... 5 points par figurine
 - Fuseur..... 10 points par figurine
- Une seule dominion peut avoir un simulacrum imperialis 20 points
- La dominion supérieure peut remplacer son bolter et/ou son pistolet bolter par un/une:
 - Épée tronçonneuse..... gratuite
 - Fulgurant 3 points
 - Épée énergétique ou combi-lance-flammes, -fuseur ou -plasma..... 10 points
 - Bolter condemnor ou pistolet à plasma 15 points
- La dominion supérieure peut avoir des bombes à fusion 5 points



“Nous sommes cernées par nombre de terribles menaces en cette période troublée, mais nous marchons dans la lumière de l'Empereur, et nous ne laisserons aucun ennemi nous détourner de notre devoir. Nous sommes les Sœurs de la grande Ecclésiarchie et n'aurons de cesse de combattre.”

- Chanoinesse Palmiro de l'Ordre du Calice d'Ébène

SOUTIEN

Escouade Retributor 65 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Retributor	3	4	3	3	1	3	1	8	3+
Retributor Sup.	3	4	3	3	1	3	2	9	3+

Composition d'unité:

- 4 retributors
- 1 retributor supérieure

Type d'unité:

- Infanterie

Équipement:

- Armure énergétique
- Bolter
- Pistolet bolter
- Grenades frag
- Grenades antichars

Règles Spéciales:

- Actes de Foi
- Bouclier de la Foi
- Le Divin Guide

Transport assigné:

- L'escouade peut avoir n'importe quel transport assigné (voir page 89).

Options:

- Inclure jusqu'à cinq retributors supplémentaires: 12 points par figurine
- Jusqu'à quatre retributors peuvent remplacer leurs bolters par l'une des armes suivantes:
 - Bolter lourd 5 points par figurine
 - Multi-fuseur 10 points par figurine
 - Lance-flammes lourd 20 points par figurine
- Une seule retributor peut avoir un simulacrum imperialis 20 points
- La retributor supérieure peut remplacer son bolter et/ou son pistolet bolter par un/une:
 - Épée tronçonneuse gratuite
 - Fulgurant 3 points
 - Épée énergétique ou combi-lance-flammes, -fuseur ou -plasma 10 points
 - Bolter condemnor ou pistolet à plasma 15 points
- La retributor supérieure peut avoir des bombes à fusion 5 points

Exorcist 135 points

	Blindage			
	CT	Av.	Fl.	Arr.
Exorcist	4	13	11	10

Composition d'unité:

- 1 Exorcist

Type d'unité:

- Véhicule (char)

Équipement:

- Lance-missiles Exorcist
- Fumigènes

Règles Spéciales:

- Bouclier de la Foi

Options:

- Peut recevoir ces améliorations:
 - Projecteur 1 point
 - Lane de bulldozer 5 points
 - Fulgurant 10 points
 - Missile traqueur 10 points
 - Blindage renforcé 15 points

Machine de Pénitence 85 points

	Blindage							
	CC	CT	F	I	A	Av.	Fl.	Arr.
Machine de Pén.	4	2	5(10)	3	D6+1	11	11	10

Composition d'unité:

- 1 machine de pénitence

Type d'unité:

- Véhicule (marcheur, découvert)

Équipement:

- 2 armes de corps à corps de Dreadnought avec chacune un lance-flammes lourd intégré

Règles Spéciales:

- Rage
- Bouclier de la Foi
- Furie du Combat
- Inexorable



ARSENAL

Bannière bénie

Toute unité du Codex Sœurs de Bataille dans un rayon de 12 ps du porteur de la bannière relance ses tests de moral et de pilonnage ratés. De plus, tant que le porteur est en vie, l'escouade de commandement sororitas compte comme ayant causé une blessure additionnelle au corps à corps au moment de calculer le résultat de combat.

Épée tronçonneuse

Les épées tronçonneuses sont des armes de corps à corps (voir La Phase d'Assaut dans le livre de règles de Warhammer 40,000).

Outils de chirurgien

À la fois instruments de torture et de médecine, les outils de chirurgiens permettent parfois de remettre le guerrier sur pieds.

Tant qu'une sœur hospitalière est en vie, son unité suit la règle *Insensible à la Douleur*.

Armes combinées

Une figurine équipée d'une arme combinée (combi-fuseur, combi-plasma ou combi-lance-flammes) peut choisir de tirer soit avec le bolter, soit avec l'arme secondaire, en suivant le profil indiqué page suivante. On peut tirer avec le bolter à chaque tour, tandis que l'arme secondaire peut être utilisée une seule fois par bataille (un combi-plasma peut effectuer un tir rapide). On ne peut pas tirer avec les deux armes lors du même tour.

Bolter Condemnor

Le bolter condemnor est une arme combinée hautement spécialisée utilisée quasi exclusivement par les agents de l'Ecclésiarchie. Il s'agit d'un bolter avec une armature intégrée d'arbalète à un coup. En dépit de son aspect archaïque, l'arbalète tire un pieu d'argent gravé de sceaux de disruption qui brouille la connexion d'un psyker avec le Warp. Un coup au but cause non seulement une terrible blessure au psyker, mais lui fait également perdre le contrôle de ses pouvoirs, qui consomment alors son esprit.

Le bolter condemnor suit toutes les règles des armes combinées données ci-dessus – il combine un bolter et une arbalète à pieu. L'arme secondaire peut être utilisée une fois par bataille et possède le profil suivant :

Portée	Force	PA	Type
24 ps	5	-	Assaut 1, Choc Psy*

* Tout psyker perdant 1 PV à cause d'un tir d'arbalète à pieu souffre des Périls du Warp en plus de tout autre effet.

Eviscerator

Un eviscerator est une épée tronçonneuse à deux mains particulièrement massive.

Un eviscerator suit les mêmes règles qu'un gantelet énergétique. De plus, le porteur jette 1D6 supplémentaire pour pénétrer les blindages.

Grenades frag

Les grenades frag sont des grenades offensives (voir La Phase d'Assaut dans le livre de règles de Warhammer 40,000).

Porte-voix

Clamant la puissance de l'Empereur sur des modulations religieuses, les porte-voix affermissent l'esprit des fervents.

Si une unité du Codex Sœurs de Bataille dans un rayon de 12 ps d'une figurine avec porte-voix réussit un *Acte de Foi*, jetez 1D6. Sur un 6, votre armée récupère immédiatement un Point de Foi.

Fouet neural

Un fouet neural suit les mêmes règles qu'une arme énergétique. De plus, les touches causées par un fouet neural aux unités autres que des véhicules sont résolues avec une Force de 8 contre la valeur de Cd non modifiée de la cible au lieu de son Endurance.

Rosarius

Un rosarius est un appareil qui se présente sous la forme d'un gorgerin ou d'une amulette et qui intègre un champ de force. Sa fonction est de protéger les membres de l'Ecclésiarchie des dégâts physiques et spirituels dans l'exercice de leur mandat.

Un rosarius confère une sauvegarde invulnérable de 4+.

Simulacrum imperialis

Ce symbole sacré de l'Ecclésiarchie était autrefois porté par l'un des nombreux saints de l'Imperium, voire a été façonné à partir de ses reliques.

Une unité dotée d'un simulacrum imperialis relance ses tests d'*Actes de Foi* ratés.

Bouclier tempête

Confère à son porteur une sauvegarde invulnérable de 3+. Celui-ci ne peut jamais bénéficier du bonus de +1 Attaque pour être équipé de 2 armes de corps à corps en assaut.

Note : Tout équipement qui n'est pas détaillé sur cette page, ou dans les références page suivante, suit les règles du livre de règles de Warhammer 40,000.

Améliorations de véhicules

Blindage renforcé
Un véhicule équipé d'un blindage renforcé compte tout dégât *équipage* sonné comme un dégât *équipage secoué*.

Bolts inferno
Les bolts inferno permettent de relancer les jets pour blesser ratés avec un bolter lourd.

Fulgurant
Un fulgurant sur pivot compte comme une arme défensive supplémentaire avec le profil normal d'un fulgurant (voir tableau page suivante).

Lame de bulldozer
Un véhicule équipé d'une lame de bulldozer relance ses tests de terrain difficile ratés.

Missile traqueur
Un missile traqueur peut être utilisé une fois par bataille et possède le profil suivant :

Portée	Force	PA	Type
Illimitée	8	3	Lourde 1

Un missile traqueur compte comme une arme supplémentaire. Un tir de missile traqueur est effectué avec un CT de 4.

Projecteur
Les projecteurs servent lors des missions utilisant les règles de *combat nocturne*. Un véhicule avec projecteur doit choisir sa cible selon les règles de *combat nocturne*, mais l'éclaire s'il parvient à la voir. Pour le reste de la phase de Tir, toute unité amie tirant sur l'unité éclairée ignore les règles de *combat nocturne*. Cependant, un véhicule utilisant un projecteur peut être pris pour cible au tour suivant en ignorant les règles de *combat nocturne*, car il sera facilement repéré à cause du faisceau du projecteur.

RÉFÉRENCES

Types de Troupes

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Céleste	4	4	3	3	1	3	2	9	3+
Céleste Supérieure	4	4	3	3	1	3	2	9	3+
Chanoinesse	5	5	3	3	3	4	3	10	3+
Conclave Guerrier									
Arco-flagellant	5	1	5	3	1	3	4	8	-
Croisé	4	3	3	3	1	3	1	8	5+
Cultiste de Parque	5	3	4	3	1	6	2	8	5+
Confesseur	5	5	3	3	3	4	3	10	5+
Dominion	3	4	3	3	1	3	1	8	3+
Dominion Sup.	3	4	3	3	1	3	2	9	3+
Kyrinov	5	5	3	3	3	4	3	10	5+
Maîtresse du Rep.	4	4	3	3	1	3	2	9	3+
Prêcheur	3	3	3	3	1	4	2	7	5+
Retributor	3	4	3	3	1	3	1	8	3+
Retributor Sup.	3	4	3	3	1	3	2	9	3+
Sainte Célestine	7	7	3	3	3	7	5	10	2+
Séraphine	4	4	3	3	1	3	1	8	3+
Séraphine Sup.	4	4	3	3	1	3	2	9	3+
Sœur de Bataille	3	4	3	3	1	3	1	8	3+
Sœur Dialogus	3	4	3	3	1	3	1	9	3+
Sœur Hospitalière	3	4	3	3	1	3	1	9	3+
Sœur Repentia	4	4	3	3	1	3	2	8	-
Sœur Supérieure	3	4	3	3	1	3	2	9	3+
Uriah Jacobus	5	5	3	3	3	4	3	10	5+

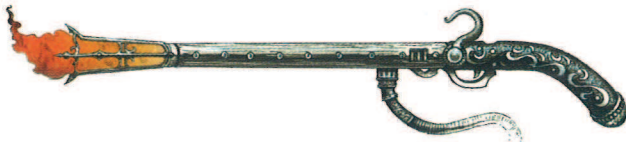
Types d'Armes

Arme	Portée	Force	PA	Type
Bolter	24 ps	4	5	Tir Rapide
Bolter				
condemnor	24 ps	5	-	Assaut 1, Choc Psy
Bolter lourd	36 ps	5	4	Lourde 3
Fulgurant	24 ps	4	5	Assaut 2
Fuseur	12 ps	8	1	Assaut 1, Fusion
Fusil	12 ps	3	-	Assaut 2
Lance-flammes	Souffle	4	5	Assaut 1
Lance-fl. léger	Souffle	3	6	Pistolet
Lance-fl. lourd	Souffle	5	4	Assaut 1
Lance-missiles				
Exorcist	48 ps	8	1	Lourde 1D6
Lance-plasma	24 ps	7	2	Tir Rapide, Surchauffe
Multi-fuseur	24 ps	8	1	Lourde 1, Fusion
Pistolet bolter	12 ps	4	5	Pistolet
Pistolet inferno	6 ps	8	1	Pistolet, Fusion
Pistolet laser	12 ps	3	-	Pistolet
Pistol. à plasma	12 ps	7	2	Pistolet, Surchauffe

Véhicules

	Blindage			
	CT	Av.	Fl.	Arr.
Exorcist	4	13	11	10
Immolator	4	11	11	10
Rhino	4	11	11	10

					Blindage			
	CC	CT	F	I	A	Av.	Fl.	Arr.
Machine de Pén.	4	2	5(10)	3	D6+1	11	11	10



Les Adepta Sororitas de l'Ordre de la Rose Sacrée sont prêtes à lancer leur attaque.

Forge World

www.forgeworld.co.uk

