

# EPIC ARMAGEDDON



**CODEX**

# ADEPTA SORORITAS

EA-FR

# ADEPTA SORORITAS



« Certains prétendent que nous devrions pardonner aux ignorants, aux timorés et aux dévoyés. Ces faibles qui prônent la clémence et la compréhension sont aussi coupables que ceux qu'ils cherchent à excuser. Qu'ils brûlent tous sur le même bûcher ! »

**Chanoinesse Ismelda Caritados.**

La liste qui suit vous permet de mettre sur pied une armée de l'Adepta Sororitas.

Les armées de l'Adepta Sororitas sont organisées autour de formations appelées **formations de l'Ordre Militant**. Chacune d'entre elles permet de recruter jusqu'à une **formation de l'ecclésiarchie**.

Chaque *formation* peut recevoir des **améliorations**. La liste d'armée indique pour chaque formation quelles *améliorations* sont autorisées. Chaque *amélioration* autorisée ne peut être prise qu'une fois par formation. Les améliorations font partie intégrante des formations et doivent respecter les règles de cohésion. Noter que certaines *améliorations* remplacent des unités d'une formation tandis que d'autres ajoutent des unités supplémentaires.

Les **formations de la Navy Impériale et Support Lourd** sont des formations autonomes. Un maximum de  $\frac{1}{3}$  des points peuvent être dépensés pour ces formations.

## Règle spéciale : Acte de Foi

Une seule formation de l'Ordre Militant de l'Adepta Sororitas peut choisir de faire un **acte de foi** par tour quand elle fait son test d'action.

La formation reçoit alors une pénalité de -1 à son test d'action (qui est cumulatif avec les autres modificateurs).

Si le test d'action est réussi, la formation résout son action normalement. De plus, toutes les unités de la formation gagnent « Sans Peur » et « Sauvegarde invulnérable » jusqu'au début de la séquence de jeu « fin du tour » (§1.14 du livre de règle).

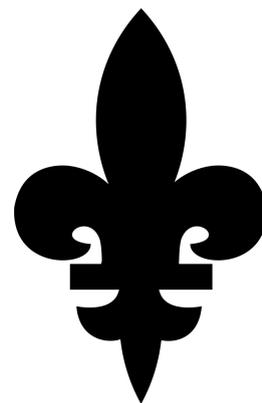
Si le test d'action est raté, la formation doit effectuer l'action Tenir comme indiqué dans le §1.6.2 du livre de règle.

## Règle spéciale : Sainte

Si une formation ou une unité de la formation possède la règle spéciale **Sainte** alors la formation ignore la pénalité « -1 » à son test d'action du à la règle **Acte de foi**. Elle subit par contre toutes les autres pénalités à son test d'action comme indiqué dans le §1.6.2 du livre de règle.

## Règle spéciale : Transport

Si une formation possède des véhicules de transport (amélioration Transport et/ou Repressor), vous **devez** prendre assez de véhicules pour transporter l'intégralité de la formation (amélioration comprise). Toutes les places des transports doivent être occupées.



*Symbole des troupes d'élites de l'Adepta Sororitas*

## LISTE D'ARMÉE ADEPTA SORORITAS

Les armées de l'Adepta Sororitas ont une **valeur stratégique de 3**. Les formations d'ordre militant, d'Incinérateur et de Cathédrale ont une **initiative de 1+**. Les autres formations ont une **initiative de 2+**.

### FORMATION DE L'ORDRE MILITANT

Formations	Unités	Améliorations	Coût
<b>Couvent Sororita</b>	8 unités de Soeurs de Bataille	Céleste , Exorciste , Hunter , Supérieure, Repressor, Transport	225 pts
<b>Couvent Retributor</b>	6 unités de Retributors	Hunter , Supérieure , Transport	200 pts
<b>Couvent Séraphin</b>	6 unités de Séraphines	Supérieure	225 pts
<b>Couvent Dominus</b>	4 unités de Dominions 4 Immolators (tous types)	Supérieure	250 pts
<b>Couvent Purification</b>	6 Immolators (tous types)	Exorciste, Hunter	200 pts
<b>Couvent d'Exorcisme</b>	6 Exorcistes	Exorciste, Hunter	300 pts
<b>Couvent de Repentance</b>	6 unités de Repentias + 1 personnage de Maîtresse	Machine de Pénitence, Repressor, Transport	200

### FORMATION DE L'ECCLÉSIAIRCHIE

*Vous pouvez prendre une formation de support par formation d'ordre militant prise*

Formations	Unités	Améliorations	Coût
<b>Croisade</b>	10 unités de Rédemptionnistes + 1 personnage de Prêcher	Machine de pénitence	150 pts
<b>0-1 Suite inquisitoriale</b>	8 unités de Troupes de Choc Inquisitoriales + 1 personnage d'Inquisiteur de l'Ordo Hereticus	Transport Inquisition, Assassin	225 pts
<b>Conclave</b>	8 unités d'Arco-flagellant	Machine de pénitence	200 pts
<b>Pénitence</b>	6 Machines de pénitence		250 pts

### AMÉLIORATIONS

*(Chaque amélioration ne peut être prise qu'une seule fois par formation)*

Améliorations	Unités	Coût
<b>Supérieure</b>	Ajouter un personnage de Palatine à la formation <b>ou</b>	50 pts
	Ajouter un personnage de Chanoinesse à la formation (1 maximum par armée)	75 pts
<b>Céleste</b>	Remplacer deux unités de la formation par deux unités de Céleste	25 pts
<b>Exorciste</b>	Ajouter de 1 à 2 Exorciste(s) à la formation	50 pts chacun
<b>Hunter</b>	Ajouter 1 Hunter à la formation	50 pts
<b>Transport</b>	Ajouter des Rhinos à la formation	25 pts par 3 / 50 pts par 4
	Ajouter des Immolators à la formations	25 pts chacun
<b>Repressor</b>	Ajouter des Repressors à la formations	50 pts par 3 / 75 pts par 4
<b>Machine de Pénitence</b>	Ajouter 2 machines de pénitences	75 pts
<b>Transport Inquisition</b>	Ajouter assez de chimère pour transporter toute la formation <b>ou</b>	25 pts chacune
	Ajouter 4 Valkyries à la formation.	150 pts
<b>Assassins</b>	Remplacer 2 unités de troupe de choc par 2 unités de Cultiste de Parque	25 pts

### FORMATIONS DE LA NAVY IMPÉRIALE ET SUPPORT LOURD

*(Jusqu'à 1/3 des points disponibles peuvent être dépensés pour ces formations)*

Formations	Unités	Coût	Formations	Unités	Coût
<b>Incinérateur</b>	1 Incinérateur (Ajouter 1 Incinérateur)	200 pts (+200 pts)	<b>Escadrille Avenger</b>	2 Avengers (Ajouter 1 ou 2 Avengers)	150 pts (+75 pts chacun)
<b>Cathédrale</b>	1 Cathédrale	650 pts	<b>0-1 Soutien Orbital</b>	1 Croiseur de classe Lunar	100 pts

# FEUILLES DE RÉFÉRENCES ADEPTA SORORITAS

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
<b>Chanoinesse</b>	Perso	-	-	-	-	Arme bénie	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	<i>Charismatique, Commandant suprême, Sauvegarde Invulnérable, Sainte</i>
<b>Maitresse</b>	Perso	-	-	-	-	Fouets neuraux	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, FeP	<i>Frappe en Premier, Meneur</i>
<b>Palatine</b>	Perso	-	-	-	-	Bolter Condemnor	(15cm)	Arme Légère, +1A, MA	<i>Commandant, Meneur, Sauvegarde Invulnérable</i>
<b>Céleste</b>	Inf	15cm	4+	5+	4+	Multi-Fuseur et	15cm (15cm)	MA5+ Arme Légère, MA	
<b>Soeur de Bataille</b>	Inf	15cm	4+	5+	4+	Lance-Flammes MkI et	15cm (15cm)	AP4+, IC Arme Légère, IC	
<b>Retributor</b>	Inf	15cm	4+	6+	3+	2x Bolter lourd	30cm	AP5+	
<b>Séraphine</b>	Inf	30cm	4+	4+	4+	Pistolets bolter Jumelés	(15cm)	Arme Légère	<i>Réacteurs dorsaux, Sainte</i>
<b>Dominion</b>	Inf	15cm	4+	5+	4+	Cadre de Fuseurs	(15cm)	Arme Légère, MA	<i>Éclaireur</i>
<b>Repentia</b>	Inf	15cm	-	4+	-	Eviscerator	(contact)	Arme d'Assaut, MA	<i>Sans peur, Infiltrateur, Sauvegarde Invulnérable</i>
<b>Exorciste</b>	VB	25cm	5+	6+	5+	Lance-missiles Exorcist	45cm	2xAP6+/AC4+	<i>Blindage Renforcé</i>
<b>Immolator (Immolation)</b>	VB	30cm	5+	6+	3+	Lance-flammes Immolation	15cm (15cm)	AP3+, IC Arme Légère, IC	<i>Transport (1) : Infanterie</i>
<b>Immolator (Inferno)</b>	VB	30cm	5+	6+	5+	Multi-Fuseurs Jumelés	15cm (15cm)	MA4+ Arme Légère, MA	<i>Transport (1) : Infanterie</i>
<b>Rhino</b>	VB	30cm	5+	6+	6+	Fulgurant	(15cm)	Arme Légère	<i>Transport (2) : Infanterie</i>
<b>Repressor</b>	VB	30cm	5+	5+	5+	Lance-Flammes MkI et	15cm (15cm)	AP4+, IC Arme Légère, IC	<i>Marcheur Transport (2) : Infanterie</i>
<b>Hunter</b>	VB	30cm	5+	6+	6+	Lance-Missile Hunter	60cm	AC4+/AA4+	
<b>Incinérateur</b>	EG	15cm	4+	6+	4+	Canon infernus 2x Bolters Lourds Jumelés Canon Inferno (Gauche) Canon Inferno (Droite)	30cm 30cm 15cm (15cm) 15cm (15cm)	4PB, IC, Frt AP4+ AP3+, IC, Gch Arme Légère, +1A, IC AP3+, IC, Drt Arme Légère, +1A, IC	<i>Blindage Renforcé CD3 - Critique : Détruit, Touche à 5cm sur 6</i>
<b>Cathédrale</b>	EG	15cm	4+	6+	3+	Canon prométhéum Coupole de la foi 2x Bolters Lourds Jumelés (G) 2x Bolters Lourds Jumelés (D) Coupole Multi-Fuseur	60cm 30cm 30cm 30cm 15cm (15cm)	4PB, IC, MA, Frt 2xAC3+/AA4+ AP4+, Gch AP4+, Drt 2xMA5+ Arme Légère, +1A, MA	<i>Blindage Renforcé, Charismatique, Sans peur CD6 / BI2 - Critique : Fissure du prométhéum, l'Engin perd 1 Point de Structure supplémentaire</i>

# FEUILLES DE RÉFÉRENCES DE L'ECCLÉSIAIRCHIE

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Inquisiteur de l'Ordo Hereticus	Perso	-	-	-	-	Arme énergétique	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	Commandant, Sauvegarde Invulnérable
Prêcheur	Perso	-	-	-	-	Eviscerator	(contact)	Arme d'Assaut, MA	Meneur, Sans Peur
Rédemptionniste	Inf	15cm	-	6+	6+	-	-	-	Obstiné
Troupe de choc inquisitoriale	Inf	15cm	5+	5+	4+	Lance-plasma	15cm	AP5+/AC5+	Eclaireur
Cultiste de Parque	Inf	15cm	5+	3+	-	Arme Énergétique	(contact)	Arme d'Assaut, +1A, MA	Infiltrateur, Sauvegarde Invulnérable
Arco-flagellant	Inf	15cm	5+	3+	-	Chaines de combat	(contact)	Arme d'Assaut	Infiltrateur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable
Machine de pénitence	VL	15cm	4+	4+	5+	2x Lance-Flammes Mkl et Scie de combat	15cm (15cm) (contact)	AP4+, IC Arme Légère, IC Arme d'Assaut, +1A, MA	Infiltrateur, Marcheur, Sans Peur, Sauvegarde Invulnérable
Chimère	VB	30cm	5+	6+	5+	Multi-Laser Bolter Lourd	30cm 30cm	AP5+/AC6+ AP5+	Transport (2) : Infanterie
Valkyrie	VB	35cm	5+	6+	5+	Multi-Laser 2x Bolter Lourd 2x Nacelles de roquettes	30cm 30cm 30cm	AP5+/AC6+ AP5+ 1PB, Uniq, Rpt	Antigrav, Éclaireur, Transport (2)

# FEUILLES DE RÉFÉRENCES DE LA NAVY IMPÉRIALE

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Avenger	A	C	6+	-	-	Canon Avenger Canon Laser (AA) Mitrailleuse Lourde(AA)	30cm 30cm 30cm	AP3+/AC5+, FrtF AC5+/AA6+, FrtF AA6+, Arr	
Croiseur Classe Lunar	VS	-	-	-	-	Bombardement Orbital (3) Frappe chirurgicale	∞ ∞	3PB, MA MA2+, TT (D3)	

# FEUILLE DE RÉFÉRENCE ABRÉVIATIONS

## Type :

**perso** : Personnage  
**Inf** : Infanterie  
**VL** : Véhicule Léger  
**VB** : Véhicule Blindé  
**EG** : Engin de Guerre  
**A** : Aéronef  
**VS** : Vaisseau Spatial

**CC** : valeur de Corps à Corps  
**FF** : valeur de Fusillade

## Puissance de Feu :

**AP** : Anti-Personnel  
**AC** : Anti-Char  
**MA** : Macro-Arme  
**PB** : Point de Barrage  
**AA** : Armes Antiaériennes  
**+1A** : Attaque Supplémentaire  
**FeP** : Frappe en Premier  
**IC** : Ignore les Couvert  
**Rpt** : Rupture  
**Rchg** : Rechargement  
**Ind** : Tir Indirect  
**Uniq** : Tir Unique  
**TT** : Tueur de Titan  
**Frnt** : Arc de Tir frontal  
**FrntF** : Arc de Tir frontal Fixe  
**Arr** : Arc de Tir Arrière  
**Drt** : Arc de Tir Droit  
**Gch** : Arc de Tir Gauche

**CD** : Capacité de Dommage de L'Engin de Guerre.  
**BI** : Nombre de Boucliers (cf 3.2.5 livre des règles p36)

Nom	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
<b>Cathédrale</b>	EG	15cm	4+	6+	3+	Canon prométhéum	60cm	4PB, IC, MA, Frnt	<i>Blindage Renforcé, Charismatique, Sans peur</i> <i>CD6 / BI2 - Critique : Fissure du prométhéum, l'Engin perd 1 Point de Structure supplémentaire</i>
						Coupole de la foi	30cm	2xAC3+/AA4+	
						2x Bolters Lourds Jumelés (G)	30cm	AP4+, Gch	
						2x Bolters Lourds Jumelés (D)	30cm	AP4+, Drt	
						Coupole Multi-Fuseur	15cm (15cm)	2xMA5+ Arme Légère, +1A, MA	

## Vitesse :

**C** : Aéronef de type Chasseur  
**CB** : Aéronef de type Chasseur-Bombardier  
**B** : Aéronef de type Bombardier

## Coupole Multi-Fuseur:

Cette arme possède deux profils. L'un utilisable en Tir, l'autre utilisable en assaut en fusillade.