

ADEPTA SORORITAS

REGLAS DE EJÉRCITO

Las Hermanas de Batalla de las Adepta Sororitas portan el armamento sagrado con el que las legiones del Emperador conquistaron la galaxia, e iluminan a los infieles con andanadas letales de la sagrada trinidad: bólter, lanzallamas y armas de fusión. Se dice que la bendición del Emperador toca a cada una de estas guerreras, manifestándose como un halo de luz sagrada en la que su poder se revela como actos milagrosos de fortaleza y fuerza divinas.

ACTOS DE FE

Si tu facción de ejército es **ADEPTA SORORITAS**, cada unidad de tu ejército con esta habilidad puede realizar un Acto de fe por fase. Esto se lleva a cabo usando dados de milagro.

OBTENER DADOS DE MILAGRO

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

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

Cada vez que obtienes un dado de milagro, tira 1D6. El número que saques es el valor de ese dado de milagro. Este valor no puede ser cambiado o tirado de nuevo, a menos que una regla especifique lo contrario. Mantén tus dados de milagro a un lado: esa será tu reserva de dados de milagro.

REALIZAR UN ACTO DE FE

Antes de efectuar una tirada por una miniatura o unidad de tu ejército con la habilidad Actos de fe, si tienes uno o más dados en tu reserva de dados de milagro, esa unidad puede realizar un Acto de fe. Si lo hace, elige uno de los dados de tu reserva de dados de milagro con el que sustituir esa tirada (si una tirada involucra más de un dado, p. ej., una tirada de carga o un chequeo de acobardamiento, solo podrás sustituir uno de los dados). El dado que se sustituye no se tira; en su lugar, se usa el valor del dado de milagro elegido como si se hubiera tirado (esto cuenta como una tirada sin modificar de ese valor para todos los propósitos de reglas). Cada dado de milagro solo puede ser elegido como sustitución una vez. Una vez se hayan realizado todas las sustituciones de dados de milagro, retira los dados de milagro elegidos de tu reserva de dados de milagro, y tira todos los dados restantes que no has sustituido y que forman parte de esa tirada. Puedes usar dados de milagro cuando una unidad realiza un Acto de fe en cualquiera de los siguientes tipos de tirada de dados:

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

Ejemplo: En lugar de tirar 2D6 por el chequeo de acobardamiento de una unidad, puedes usar 1D6 de tu reserva de dados de milagro. Si el valor de ese dado es 4, la tirada de acobardamiento se determinaría tirando 1D6 y sumando 4, es decir, 1D6+4.



ADEPTA SORORITAS – MÁRTIRES VENERADAS

REGLA DE DESTACAMENTO

Si tu facción de ejército es **ADEPTA SORORITAS**, puedes usar la regla de destacamento **Mártires veneradas**.

LA SANGRE DE LOS MÁRTIRES

La sangre de los mártires es la fuerza vital del Imperium. Así lo proclaman con alegría los principios de esta Orden, y en la hora más oscura de sus guerreras, el sacrificio de las Hermanas caídas brilla con gran intensidad.

Cada vez que una miniatura **ADEPTA SORORITAS** en tu ejército realice un ataque, suma 1 a la tirada para impactar si la unidad de esa miniatura está por debajo de sus efectivos iniciales y, si además está bajo la mitad de sus efectivos. A efectos de esta habilidad, si una unidad tiene efectivos iniciales de 1, se considera por debajo de sus efectivos iniciales si ha perdido una o más heridas.



ADEPTA SORORITAS – MÁRTIRES VENERADAS

ESTRATAGEMAS

Si usas la regla de destacamento Mártires veneradas, puedes usar estas estrategias de Mártires veneradas.



INTERVENCIÓN DIVINA

ESTRAT. MÁRTIRES VENERADAS – HAZAÑA ÉPICA

A veces, se sobrevive a un roce con la muerte tan cercano que la única explicación es la intervención divina.

CUÁNDO: Cualquier fase.

BLANCO: Una unidad **PERSONAJE ADEPTA SORORITAS** de tu ejército que acabe de ser eliminada. Puedes usar esta estrategia sobre esa unidad aunque acabe de ser eliminada.

EFECTO: Descarta 1-3 dados de milagro. Al final de la fase, despliega la última miniatura eliminada de tu unidad de vuelta en el campo de batalla, tan cerca como sea posible de donde fue eliminada y fuera de la zona de amenaza de miniaturas enemigas. Esa miniatura es devuelta con un número de heridas restantes igual al número de dados de milagro que hayas descartado.

RESTRICCIONES: No puedes elegir a **SANTA CELESTINE** como blanco de esta estrategia. No puedes elegir al mismo **PERSONAJE** como blanco de esta estrategia más de una vez por batalla.

1PM



LUZ DEL EMPERADOR

ESTRAT. MÁRTIRES VENERADAS – TÁCTICA DE BATALLA

El resplandor del Emperador brilla sobre sus guerreras, envalentonándolas en el fragor de la batalla, en el peor de los momentos.

CUÁNDO: Fase de mando.

BLANCO: Una unidad **ADEPTA SORORITAS** de tu ejército que esté por debajo de sus efectivos iniciales. Para propósitos de esta estrategia, si una unidad tiene efectivos iniciales de 1, se considera por debajo de sus efectivos iniciales mientras haya perdido una o más heridas.

EFECTO: Hasta el final del turno, tu unidad puede ignorar cualquiera o todos los modificadores a sus atributos y/o a cualquier tirada o chequeo realizado por ella (excepto modificadores a tiradas de salvación).

1PM



RABIA SANTA

ESTRAT. MÁRTIRES VENERADAS – ARDID ESTRATÉGICO

Entre salmos, las fieles se lanzan hacia delante y derriban al enemigo con una fuerza interna nacida de la fe en el Emperador.

CUÁNDO: Fase de combate.

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

EFECTO: Hasta el final de la fase, cada vez que una miniatura en tu unidad realice un ataque de combate, suma 1 a la tirada para herir.

1PM



ADEPTA SORORITAS – MÁRTIRES VENERADAS

ESTRATAGEMAS

Si usas la regla de destacamento Mártires veneradas, puedes usar estas estratagemas de Mártires veneradas.



ESPÍRITU DE LA MÁRTIR

ESTRAT. MÁRTIRES VENERADAS – A. ESTRATÉGICO

Incluso como último acto las Sororitas ejecutan el juicio del Emperador.

2PM

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

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

EFECTO: Hasta el final de la fase, cada vez que una miniatura en tu unidad es eliminada, si esa miniatura no ha combatido esa fase, no la retires del juego. La miniatura eliminada puede combatir después de que la unidad de la miniatura atacante haya terminado de realizar sus ataques. Después, esa miniatura es retirada del juego.



REGOCIJO POR LAS CAÍDAS

ESTRATAGEMA MÁRTIRES VENERADAS – ARDID ESTRATÉGICO

La muerte de una Hermana de Batalla no hace sino incitar a las supervivientes a luchar con ahínco para vengarse.

1PM

CUÁNDO: La fase de disparo de tu oponente, justo después de que una unidad enemiga haya resuelto sus ataques.

BLANCO: Una unidad **ADEPTA SORORITAS** de tu ejército a la que le hayan eliminado una o más miniaturas como resultado de los ataques de la unidad atacante.

EFECTO: Tu unidad puede disparar como si fuera tu fase de disparo, pero solo debe tomar como blanco a esa unidad enemiga, y solo puede hacerlo si esa unidad enemiga es un blanco elegible.



SUFRIMIENTO Y SACRIFICIO

ESTRAT. MÁRTIRES VENERADAS – A. ESTRATÉGICO

El sufrimiento es una oración básica para las Adepta Sororitas, y el sino de una mártir solo trae más gloria al Dios Emperador.

1PM

CUÁNDO: Inicio de la fase de combate.

BLANCO: Una unidad **INFANTERÍA ADEPTA SORORITAS** o **BÍPODE ADEPTA SORORITAS** de tu ejército.

EFECTO: Hasta el final de la fase, cada vez que una miniatura enemiga dentro de la zona de amenaza de tu unidad elija blancos, debe elegir a tu unidad como blanco de sus ataques.



ADEPTA SORORITAS – MÁRTIRES VENERADAS

MEJORAS

Si usas la regla de destacamento Mártires veneradas, puedes usar estas mejoras de Mártires veneradas.

EJEMPLO SANTO

Con su último aliento otra heroína se eleva a las filas de la santidad, y su muerte incita a sus compañeras a acabar lo que ha empezado.

Solo miniatura **ADEPTA SORORITAS**. Cuando la portadora es eliminada, obtienes 1D3 dados de milagro adicionales.

ESPADA DE SANTA ELLYNOR

Esta hoja está forjada con plata bendecida tres veces, templada en la sangre de un centenar de heroínas martirizadas. En un lado están inscritos a nivel molecular los nombres y actos de mil santos, mientras que el otro lado tiene grabada la Fede Imperialis entera. La hoja brilla con poder justo y ha matado incontable número de herejes, mutantes y xenos.

Solo miniatura **ADEPTA SORORITAS**. Suma 1 a los atributos Ataques, Fuerza y Daño de las armas de combate de la portadora. Si la portadora ha perdido una o más heridas, en su lugar suma 2 a los atributos Ataques, Fuerza y Daño de las armas de combate de la portadora.

LETANÍAS DE FE

Cuando Sebastian Thor fue declarado Eclesiarca tras la Era de la Apostasía, su primer sermón fue transcrito en pergaminos por un ejército de escribas. Hoy día solo queda una copia, que se mantiene en una cámara de estasis bajo el Convento Prioris en Terra y solo se saca con el permiso del propio Eclesiarca. Este pergamino poco ostentoso es una de las reliquias más sagradas del Ministerium, y su mera presencia basta para llenar los corazones de los fieles con fervor justo.

Solo miniatura **ADEPTA SORORITAS**. Al final de tu fase de mando, si la portadora está en el campo de batalla, puedes volver a tirar un dado de milagro y devolverlo a tu reserva de dados de milagro con el nuevo resultado obtenido. Cuando lo hagas, si la portadora ha perdido una o más heridas o si lidera una unidad que está por debajo de los efectivos iniciales, en su lugar puedes volver a tirar hasta tres dados de milagro de esta forma.

MANTO DE OPHELIA

El Manto de Ophelia fue una vez una señal de posición para la Priorisa del Convento Sanctorum, y fue portado por Helena la Virtuosa, una Santa en Vida y una de las líderes más veneradas de la historia de las Adepta Sororitas. Se cree que el manto tiene poderes de protección sagrados, pues se dice que Helena lo ungió con las Lágrimas del Emperador, un vial de un líquido similar a la sangre recolectado a lo largo de un siglo de las estatuas del Emperador que lloran a lo largo de los mundos cardinales del Imperium.

Solo miniatura **CANONESA** o **PALATINA**. Cada vez que la portadora es blanco de un ataque, cambia a 1 el atributo Daño de ese ataque.





MORVENN VAHL

M	R	S	H	L	CO
8"	6	2+	8	6+	2



☯	ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
	Fidelis [GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	2+	6	-1	2
➤	Lanzamisiles ejemplar—pioris	36"	2	2+	9	-2	106
➤	Lanzamisiles ejemplar—sanctorum [ÁREA]	36"	2D6	2+	4	0	1

⚔	ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
➤	Lanza de la iluminación – barrido	Combate	10	2+	5	-1	1
➤	Lanza de la iluminación – golpe [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	5	2+	8	-2	3

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

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPODE, PERSONAJE, HEROÍNA ÉPICA, IMPERIUM, MORVENN VAHL



HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1, Líder

FACCIÓN: Actos de fe

Abadesa Sanctorum: Mientras esta miniatura esté liderando a una unidad, cada vez que una miniatura de esa unidad realice un ataque, puedes repetir la tirada para impactar y la tirada para herir.

Repugnancia desde la rectitud: Una vez por batalla, en tu fase de mando, esta miniatura puede usar esta habilidad. Si lo hace, hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, suma 3 al atributo Ataques de Fidelis y de la Lanza de la iluminación.

SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

MORVENN VAHL

Morvenn Vahl, agresiva, áspera y taciturna, lidera a las Adepta Sororitas desde el frente. Sale al campo de batalla en un antiguo Exoesqueleto Ejemplar y destroza a un enemigo tras otro con andanadas ensordecedoras de Fidelis, salvas de misiles certeros y estocadas con la Lanza de la Iluminación.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Morvenn Vahl – HEROÍNA ÉPICA

Esta miniatura está equipada con: Fidelis; lanzamisiles ejemplar; Lanza de la Iluminación.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- EXOESQUELETOS EJEMPLARES

COMANDANTE SUPREMA

Si tu ejército incluye esta miniatura, debe ser tu **SEÑORA DE LA GUERRA**.

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPODE, PERSONAJE, HEROÍNA ÉPICA, IMPERIUM, MORVENN VAHL



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

CANONESA

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



🎯 ARMAS A DISTANCIA

Bólder condenación [ANTIPSIQUICOS 2+, HERIDAS DEVASTADORAS, PRECISIÓN, FUEGO RÁPIDO 1] 24" 1 2+ 4 0 1

Brasero de fuego sagrado [IGNORA COBERTURA, DISPARO ÚNICO, RÁFAGA] 12" 1D6 N/A 6 -1 2

Disparo único: La portadora solo puede disparar con esta arma una vez por batalla.

Pistola bólder [PISTOLA] 12" 1 2+ 4 0 1

Pistola infierno [FUSIÓN 2, PISTOLA] 6" 1 2+ 8 -4 1D3

➤ Pistola de plasma – normal [PISTOLA] 12" 1 2+ 7 -2 1

➤ Pistola de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, PISTOLA] 12" 1 2+ 8 -3 2

⚔️ ARMAS DE COMBATE

Arma de energía Combate 4 2+ 4 -2 1

Espada sierra Combate 5 2+ 3 0 1

Filo bendecido Combate 3 2+ 6 -2 2

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

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, GRANADAS, IMPERIUM, CANONESA

HABILIDADES

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: Actos de fe

La gracia del Emperador: Una vez por batalla, al inicio de cualquier fase, esta miniatura puede usar esta habilidad. Si lo hace, hasta el final de la fase, esta miniatura tiene una salvación invulnerable de 2+.

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

HABILIDADES DE EQUIPO

Vara de oficio: Cada vez que eliges la unidad del portador como blanco de una estratagema, tira 1D6: con un 4+, obtienes 1PM.

Vara nulificadora: Las miniaturas de la unidad de la portadora tienen la habilidad No hay dolor 4+ contra ataques psíquicos.

SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS



CANONESA

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



OPCIONES DE EQUIPO

- La pistola bólter de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 bólter condenación
 - 1 pistola infierno
 - 1 pistola de plasma
- La espada sierra de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 filo bendecido
 - 1 Arma de energía
- Si esta miniatura está equipada con una espada sierra, puede equiparse con una de las siguientes:
 - 1 brasero de fuego sagrado
 - 1 Vara nulificadora
- Si esta miniatura está equipada con una pistola de plasma y un Arma de energía, puede equiparse con:
 - 1 vara de oficio

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Canonera

Esta miniatura está equipada con: pistola bólter; espada sierra.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- ESCUADRA DE HERMANAS DE BATALLA
- CELESTES SACROSANTAS

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, GRANADAS, IMPERIUM, CANONESA



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

PALATINA

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



🎯 ARMAS A DISTANCIA

	ALC.	A	HP	F	FP	D
Pistola b6lter [PISTOLA]	12"	1	2+	4	0	1
➤ Pistola de plasma – normal [PISTOLA]	12"	1	2+	7	-2	1
➤ Pistola de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, PISTOLA]	12"	1	2+	8	-3	2

⚔️ ARMAS DE COMBATE

	ALC.	A	HA	F	FP	D
Espada de Palatina	Combate	4	2+	4	-2	2

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

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, GRANADAS, IMPERIUM, PALATINA

HABILIDADES

BÁSICA: Avanzadilla 6", Líder

FACCIÓN: Actos de fe

Furia de las Justas: Mientras esta miniatura esté liderando a una unidad, las armas con las que están equipadas las miniaturas de esta unidad tienen la habilidad [IMPACTOS LETALES].

Golpes extasiados: Cada vez que la unidad de esta miniatura sea elegida para combatir, puedes descartar un dado de milagro. Si lo haces, entonces hasta el final de la fase, cada vez que un ataque de combate realizado por esta miniatura cause una herida, el blanco de ese ataque sufre 1 herida mortal además del daño normal.

SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS



PALATINA

Las Palatinas son comandantes muy capaces y experimentadas de las Misiones de Adepta Sororitas. Con una fe y propósito inquebrantables, actúan como ejemplos excelentes para las Hermanas de Batalla que las siguen. Esto las convierte en una fuerza potente en el campo de batalla, que inspira a las fervorosas guerreras hacia la victoria.



OPCIONES DE EQUIPO

- La pistola bólter de esta miniatura puede reemplazarse por 1 pistola de plasma.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Palatina

Esta miniatura está equipada con: pistola bólter; espada de Palatina.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- ESCUADRA DE HERMANAS DE BATALLA
- CELESTES SACROSANTAS
- ESCUADRA DE DOMINIAS
- ESCUADRA DE HERMANAS NOVICIAS

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, GRANADAS, IMPERIUM, PALATINA



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

JUNITH ERUITA

M

6"

R

4

S

2+

H

6

L

6+

CO

2



ARMAS A DISTANCIA

	ALC.	A	HP	F	FP	D
Lanzallamas pesado doble ministorum [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA, ACOPLADO]	12"	106	N/A	6	-1	1

ARMAS DE COMBATE

	ALC.	A	HA	F	FP	D
Maza de castigo	Combate	4	2+	6	-2	2

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1, Líder

FACCIÓN: Actos de fe

Convicción ferviente: Si esta miniatura está en el campo de batalla al inicio de tu fase de mando, obtienes 1PM.

Púlpito de la basílica de Santa Holline: Mientras esta miniatura esté liderando a una unidad, cada vez que un ataque tome como blanco a esa unidad, resta 1 a la tirada para impactar.

SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, VOLAR, HEROÍNA ÉPICA, IMPERIUM, JUNITH ERUITA



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

JUNITH ERUITA

Junith Eruita barre el campo de batalla envuelta en fuego sagrado. Flota sobre el campo de batalla sobre oleadas vibrantes de energía en el púlpito de la Basílica de Santa Holline. Su presencia y voz inspira a quienes la rodean, mientras que sus lanzallamas pesados envuelven a sus enemigos en fuego purgador.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Junith Eruita – HEROÍNA ÉPICA

Esta miniatura está equipada con: lanzallamas pesado doble ministorum; maza de castigo.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- ESCUADRA DE HERMANAS DE BATALLA
- CELESTES SACROSANTAS

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, VOLAR, HEROÍNA ÉPICA, IMPERIUM, JUNITH ERUITA



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

MISIONERO

M

6"

R

3

S

6+

H

3

L


7+

CO

1



 ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Escopeta ministorum [ASALTO]	12"	2	4+	4	0	1
Pistola sagrada [PISTOLA]	12"	3	4+	4	0	1
Rifle automático [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	3	0	1

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

HABILIDADES

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: Actos de fe

Himno de guerra: Mientras esta miniatura esté liderando a una unidad, las armas de combate con las que estén equipadas las miniaturas de esta unidad tienen la habilidad [GOLPES SOSTENIDOS 1].

Santa piedad: Cada vez que esta miniatura realice un ataque de combate, a menos que la unidad de esta miniatura esté acobardada, puedes repetir la tirada para impactar.

SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, GRANADAS, IMPERIUM, MISIONERO



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

MISIONERO

Los Misioneros viven existencias de conflicto constante, al llevar la luz del Dios Emperador a las regiones más peligrosas de la galaxia. A menudo luchan al frente de las guerras santas de las Adepta Sororitas, lanzándose al combate sin miedo mientras entonan rezos sagrados. Esto agita los corazones de los guerreros imperiales y provoca en ellos un frenesí asesino.



OPCIONES DE EQUIPO

- El Arma de energía de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 rifle automático y 1 espada sierra
 - 1 escopeta ministorum y 1 espada sierra

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Misionero

Esta miniatura está equipada con: pistola sagrada; Arma de energía.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- ARCOFLAGELANTES
- ESCUADRA DE HERMANAS DE BATALLA
- CRUZADOS
- ESCUADRA DE HERMANAS NOVIAS

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, GRANADAS, IMPERIUM, MISIONERO



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

SANTA CELESTINE

M	R	S	H	L	CO	
12"	3	2+	5	6+	1	CELESTINE
12"	3	2+	2	7+	1	GEMINAE SUPERIA



☯ ARMAS A DISTANCIA

	ALC.	A	HP	F	FP	D
La espada flamígera [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	6	-2	1
Pistola bólter [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1

⚔ ARMAS DE COMBATE

	ALC.	A	HA	F	FP	D
Arma de energía	Combate	3	3+	4	-2	1
La espada flamígera [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate	5	2+	6	-3	2

HABILIDADES

BÁSICA: **Despliegue rápido, Líder**

FACCIÓN: **Actos de fe**

Intervención milagrosa: La primera vez que la miniatura de Celestine de esta unidad sea eliminada, tira 1D6 al final de la fase. Con un 2+, devuelve esta miniatura de Celestine al campo de batalla, tan cerca como sea posible de donde fue eliminada y fuera de la zona de amenaza de las unidades enemigas, con todas sus heridas iniciales.

Lágrimas sanadoras: Mientras esta unidad contenga una miniatura Celestine, en tu fase de mando, si esta unidad está por debajo de sus efectivos iniciales, 1 miniatura eliminada vuelve a esta unidad.

Protectora: Mientras esta unidad contenga una o más miniaturas Geminæ Superia, Celestine tiene la habilidad No hay dolor 4+.

SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES – TODAS LAS MINIATURAS: **INFANTERÍA, PROPULSOR DE SALTO, VOLAR, GRANADAS, IMPERIUM** | SANTA CELESTINE: **PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, SANTA CELESTINE**



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

SANTA CELESTINE

Santa Celestine es la personificación del poder del Emperador e irradia luz sagrada. A sus pies, los fieles se llenan de coraje, mientras que los herejes experimentan un terror abrumador. Flanqueada por sus campeonas Geminae elegidas, cura a los enfermos con gestos o ejecuta el juicio del Emperador para golpear con fuerza divina.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Celestine – HEROÍNA ÉPICA
- 2 Geminae Superia

Santa Celestine está equipada con: La espada flamígera.

Cada Geminae Superia está equipada con: pistola bólder;
Arma de energía.

LÍDER

Esta unidad puede anexarse a las siguientes unidades:

- ESCUADRA DE SERAFINAS
- ESCUADRA DE CEFÍREAS

CLAVES – TODAS LAS MINIATURAS: INFANTERÍA, PROPULSOR DE SALTO, VOLAR,
GRANADAS, IMPERIUM | SANTA CELESTINE: PERSONAJE, HÉROE ÉPICO, SANTA CELESTINE



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

TRIUNFO DE SANTA KATHERINE

M	R	S	H	L	CO
6"	3	3+	18	6+	6



☙ ARMAS A DISTANCIA

	ALC.	A	HP	F	FP	D
Pistolas b6lter [PISTOLA]	12"	6	2+	4	0	1

⚔ ARMAS DE COMBATE

	ALC.	A	HA	F	FP	D
Armas reliquia	Combate	18	2+	5	-2	1

RELIQUIAS DE LAS MATRIARCAS

El coraz6n ardiente [aura]: Mientras una unidad **ADEPTA SORORITAS** amiga se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, si esa unidad es eliminada, los dados de milagro que obtienes como resultado son autom6ticamente un 6.

Icono del Coraz6n Valeroso [aura]: Mientras una unidad **ADEPTA SORORITAS** amiga se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, esa unidad tiene la habilidad No hay dolor 6+.

Incensario de la Rosa Sagrada [aura]: Mientras una unidad **ADEPTA SORORITAS** amiga se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, mejora en 1 el atributo Liderazgo de esa unidad.

P6talos de la Rosa Ensangrentada [aura]: Mientras una unidad **ADEPTA SORORITAS** amiga se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, las armas de combate con las que est6n equipadas las miniaturas en esa unidad tienen la habilidad **[IMPACTOS LETALES]**.

Simulacro del C6liz de 6bano [aura]: Mientras una unidad **ADEPTA SORORITAS** amiga se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, esa unidad puede realizar cualquier n6mero de Actos de fe por fase en lugar de solo 1.

Simulacro del Sudario de Plata [aura]: Mientras una unidad **ADEPTA SORORITAS** amiga se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, suma 1 al atributo Ataques de las armas Fuego r6pido con las que est6n equipadas las miniaturas de esa unidad.

HABILIDADES

B6SICA: L6der

FACCI6N: Actos de fe

Reliquias de las Matriarcas: Al inicio de la ronda de batalla, elige hasta dos de las habilidades en la secci6n Reliquias de las Matriarcas (ver izquierda). Hasta el inicio de la siguiente ronda de batalla, esta miniatura tiene esas habilidades.

DAÑADA: 1-5 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-5 heridas restantes, los atributos Ataques de todas sus armas se dividen a la mitad, y solo puedes elegir una habilidad al usar su habilidad Reliquias de las Matriarcas (en lugar de hasta dos).

SALVACI6N INVULNERABLE

4+

CLAVES: INFANTERÍA, GRANADAS, PERSONAJE, HEROÍNA ÉPICA, IMPERIUM, TRIUNFO DE SANTA KATHERINE



CLAVES DE FACCI6N:
ADEPTA SORORITAS

TRIUNFO DE SANTA KATHERINE

En el centro del Triunfo está el féretro sagrado en el que yacen los restos mortales de Santa Katherine, bajo el candelero que contiene su ardiente corazón. Allá donde va el Triunfo, el resplandor del Emperador lo acompaña. La gloria de la Matriarca martirizada se extiende y las Hermanas de Batalla se llenan de convicción para purgar a los enemigos de la Humanidad.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Triunfo de Santa Katherine – HEROÍNA ÉPICA

Esta miniatura está equipada con: pistolas bólder; armas reliquia.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- ESCUADRA DE HERMANAS DE BATALLA

CLAVES: INFANTERÍA, GRANADAS, PERSONAJE, HEROÍNA ÉPICA, IMPERIUM, TRIUNFO DE SANTA KATHERINE



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

DAEMONÍFUGA

M	R	S	H	L	CO
8"	3	3+	5	7+	1
8"	3	6+	3	7+	1

EPHRAEL STERN

KYGANIL DE LAS
LÁGRIMAS SANGRIENTAS



☯ ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Pistola bólder [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
⚔ ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Filos del proscrito [PRECISIÓN]	Combate	6	2+	4	-1	1
Santidad [ANTICAOS 2+, PRECISIÓN]	Combate	4	2+	6	-2	2

HABILIDADES

BÁSICA: Agente solitario, Combatir primero, Despliegue rápido

FACCIÓN: Actos de fe

Juicio sagrado: Al inicio de tu fase de disparo, elige a una unidad enemiga a 12" o menos de Ephrael Stern y que sea visible para ella. La unidad elegida debe realizar un chequeo de Liderazgo, restando 2 al resultado si es una unidad **CAOS**. Si el chequeo falla, esa unidad enemiga sufre 3 heridas mortales.

Salvadores misteriosos: Puedes tomar como blanco a esta unidad para la estrategia Intervención heroica por OPM, aunque ya hayas usado esa estrategia con una unidad diferente durante esta fase.

SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES: INFANTERÍA, GRANADAS, PERSONAJE, HEROÍNA ÉPICA, IMPERIUM, DAEMONÍFUGA



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

DAEMONÍFUGA

Ephrael Stern, la Daemonífuga, es capaz de manifestar poderes extraños que se consideran brujería, pero es una ferviente defensora del Credo Imperial. Junto a su compañero Aeldari, Kyganil, Stern usa su fuerza y velocidad aumentadas contra los enemigos del Emperador.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Ephrael Stern – HEROÍNA ÉPICA
- 1 Kyganil de las Lágrimas sangrientas – HÉROE ÉPICO

Ephrael Stern está equipada con: pistola bólder; Santidad.

Kyganil de las Lágrimas sangrientas está equipado con: filos del Proscrito.

CLAVES: INFANTERÍA, GRANADAS, PERSONAJE, HEROÍNA ÉPICA, IMPERIUM, DAEMONÍFUGA



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

ESCUADRA DE HERMANAS DE BATALLA

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



☉ ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Bólder [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	3+	4	0	1
Bólder pesado [PESADA, GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Bólder tormenta de artificio [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	2
Cañón de fusión [PESADA, FUSIÓN 2]	18"	2	4+	9	-4	1D6
Lanzallamas ministorum [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	0	1
Lanzallamas pesado ministorum [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	6	-1	1
Pistola bólder [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
Rifle de fusión [FUSIÓN 2]	12"	1	3+	9	-4	1D6

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

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

HABILIDADES

FACCIÓN: Actos de fe

Defensoras de la fe: Al final de tu fase de mando, por cada marcador de objetivo que controles y que tenga dentro de su alcance a una o más unidades de tu ejército con esta habilidad, obtienes 1 dado de milagro.

Querubín: Una vez por batalla, después de que esta unidad haya realizado un Acto de fe, obtienes 1 dado de milagro.

Nota de diseño: Coloca una ficha de Querubín junto a la unidad y retírala tras usar esta habilidad.

HABILIDADES DE EQUIPO

Simulacrum Imperialis: Cada vez que una unidad sea eliminada por la unidad de la portadora, obtienes 1 dado de milagro.

SALVACIÓN INVULNERABLE

6+

CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS



ESCUADRA DE HERMANAS DE BATALLA

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



OPCIONES DE EQUIPO

- El bólter de la Hermana superiora puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 pistola bólter
 - 1 combiarma*
 - 1 bólter condenación*
 - 1 pistola infierno*
 - 1 pistola lanzallamas ministorum*
 - 1 pistola de plasma*
- La Hermana Superiora puede equiparse con una de las siguientes:
 - 1 espada sierra
 - 1 Arma de energía
- El bólter de 1 Hermana de Batalla puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 bólter tormenta de artífice
 - 1 rifle de fusión
 - 1 lanzallamas ministorum
- El bólter de 1 Hermana de Batalla puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 bólter tormenta de artífice
 - 1 bólter pesado
 - 1 rifle de fusión
 - 1 lanzallamas ministorum
 - 1 lanzallamas pesado ministorum
 - 1 cañón de fusión
- 1 Hermana de Batalla equipada con 1 bólter puede equiparse con 1 Simulacrum Imperialis (el bólter de esa miniatura no puede reemplazarse).

** El perfil de esta arma se encuentra en la carta de Armería de las Adepta Sororitas.*

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Hermana Superiora
- 9 Hermanas de Batalla

Cada miniatura está equipada con: bólter; pistola bólter; arma cuerpo a cuerpo.

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



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

ESCUADRA DE HERMANAS NOVIAS

M	R	S	H	L	CO	
6"	3	3+	1	7+	2	NOVICIA SUPERIORA
6"	3	4+	1	8+	2	HERMANA NOVICIA



ARMAS A DISTANCIA

	ALC.	A	HP	F	FP	D
Bólter [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	3+	4	0	1
Lanzallamas ministorum [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	0	1
Pistola automática [PISTOLA]	12"	1	3+	3	0	1
Pistola bólter [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
▶ Pistola de plasma – normal [PISTOLA]	12"	1	3+	7	-2	1
▶ Pistola de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, PISTOLA]	12"	1	3+	8	-3	2
Rifle automático [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	3+	3	0	1

ARMAS DE COMBATE

	ALC.	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	1	4+	3	0	1
Arma de energía	Combate	2	4+	4	-2	1
Armas de combate de Novicias	Combate	2	4+	4	0	1

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

CLAVES: INFANTERÍA, GRANADAS, IMPERIUM, ESCUADRA DE HERMANAS NOVIAS

HABILIDADES

FACCIÓN: Actos de fe

Fervor impetuoso: Cada vez que una miniatura de esta unidad realice un ataque, repite una tirada para impactar que haya obtenido un resultado 1. Si el blanco de ese ataque es una unidad enemiga dentro del alcance de un marcador de objetivo, en su lugar puedes repetir la tirada para impactar sea cual sea el resultado.

HABILIDADES DE EQUIPO

Estandarte sagrado: Puedes repetir las tiradas de avanzar y de carga realizadas por la unidad de la portadora.

Simulacrum Imperialis: Cada vez que una unidad sea eliminada por la unidad de la portadora, obtienes 1 dado de milagro.

SALVACIÓN INVULNERABLE

6+

CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS



ESCUADRA DE HERMANAS NOVICIAS

Las Hermanas Novicias son jóvenes reclutas de las Adepta Sororitas. Adiestradas por los Abades de entrenamiento de la Schola Progenium, son asignadas a una Orden Militante para obtener experiencia de combate y demostrar su temple en el crisol de la guerra.



OPCIONES DE EQUIPO

- La pistola bólter y el bólter de la Novicia Superiora Novicia pueden reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 pistola bólter y 1 Arma de energía
 - 1 pistola de plasma y 1 Arma de energía
- El rifle automático de 1 Hermana Novicia puede reemplazarse por 1 estandarte sagrado.
- El rifle automático de 1 Hermana Novicia puede reemplazarse por 1 Simulacrum Imperialis.
- Los rifles automáticos de hasta 2 Hermanas Novicias pueden reemplazarse por 1 lanzallamas ministorum cada uno.
- El rifle automático y el arma cuerpo a cuerpo de cualquier número de Hermanas Novicias pueden reemplazarse por 1 arma de combate de Novicias.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Novicia Superiora
- 9 Hermana Novicia

La Novicia Superiora está equipada con: pistola bólter; bólter; arma cuerpo a cuerpo.

Cada Hermana Novicia está equipada con: pistola automática; rifle automático; arma cuerpo a cuerpo.

CLAVES: INFANTERÍA, GRANADAS, IMPERIUM, ESCUADRA DE HERMANAS NOVICIAS



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

AESTRED THURGA Y AGATHAE DOLAN

M	R	S	H	L	CO	
6"	3	2+	4	6+	1	AESTRED THURGA
6"	3	6+	3	7+	1	AGATHAE DOLAN



🎯 ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Pistola b6lter [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1

⚔️ ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Bast6n de escriba	Combate	3	4+	4	0	1
Filo de la vigilia	Combate	4	3+	5	-2	2

HABILIDADES

BÁSICA: L6der

FACCIÓN: Actos de fe

Autotapiz del Juicio del Emperador: Mientras Aestred Thurga lidere una unidad, las armas de combate con las que est6n equipadas las miniaturas de esa unidad tienen la habilidad [HERIDAS DEVASTADORAS].

Narrar haza6as de las Santas: Mientras Agathae Dolan sea parte de esta unidad, cada vez que esta unidad realice un Acto de fe, antes de ello el resultado de un dado de milagro usado en ese Acto de fe mejora en 1 (hasta un m6ximo de 6).

SALVACI6N INVULNERABLE

4+

CLAVES: INFANTERÍA, GRANADAS, PERSONAJE, HEROÍNA ÉPICA, IMPERIUM, AESTRED THURGA Y AGATHAE DOLAN



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

AESTRED THURGA Y AGATHAE DOLAN

Aestred Thurga es una poderosa guerrera por derecho propio, pero reconoce con gran humildad que el antiguo estandarte reliquia que porta es mucho más importante que ella. Morirá con gusto por proteger el Autotapiz del Juicio del Emperador, mientras que las Hermanas junto a las que combate son inspiradas a desempeñar grandes actos de fe en su presencia, que registra la Hagiólatra Agathae Dolan.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Aestred Thurga – HEROÍNA ÉPICA
- 1 Agathae Dolan – HEROÍNA ÉPICA

Aestred Thurga está equipada con: pistola bólder; filo de la vigilia.

Agathae Dolan está equipada con: pistola bólder; bastón de escriba.

LÍDER

Esta unidad puede anexarse a las siguientes unidades:

- ESCUADRA DE HERMANAS DE BATALLA
- CELESTES SACROSANTAS
- ESCUADRA DE DOMINIAS
- ESCUADRA DE VENGADORAS

CLAVES: INFANTERÍA, GRANADAS, PERSONAJE, HEROÍNA ÉPICA, IMPERIUM, AESTRED THURGA Y AGATHAE DOLAN



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

IMAGIFICADORA

M

6"

R

3

S

3+

H

3

L

6+

CO

1



ARMAS A DISTANCIA

	ALC.	A	HP	F	FP	D
Bólder [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	3+	4	0	1
Pistola bólder [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE

	ALC.	A	HA	F	FP	D
Arma cuerpo a cuerpo	Combate	3	4+	3	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: Actos de fe

Letanía de hechos: Cada vez que obtengas un dado de milagro debido a que una unidad **ADEPTA SORORITAS** amiga sea eliminada, si dicha unidad ha sido eliminada a 12" o menos de esta miniatura, puedes volver a tirar el resultado de ese dado de milagro antes de añadirlo a tu reserva de dados de milagro.

Soporte de Mártires sagradas: Mientras esta miniatura esté liderando a una unidad, las miniaturas de esa unidad tienen una salvación invulnerable 4+. Mientras esta miniatura esté liderando a una unidad **CELESTES SACROSANTAS**, las miniaturas de esa unidad tienen un atributo Salvación de 2+.

SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

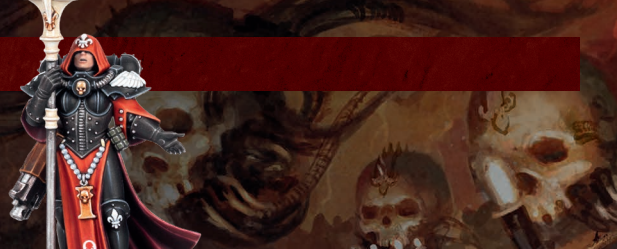
CLAVES: INFANTERÍA, GRANADAS, PERSONAJE, IMPERIUM, IMAGIFICADORA



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

IMAGIFICADORA

La Imagificadora tiene el más sagrado papel de exaltar las virtudes de las Hermanas caídas y relatar sus santas hazañas. Las Imagificadoras portan en alto grandes soportes con la imagen de un mártir inscritos con textos sagrados, y van a lo más duro del conflicto para recitar letanías e inspirar a sus Hermanas.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Imagificadora

Esta miniatura está equipada con: bólder; pistola bólder; arma cuerpo a cuerpo.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- ESCUADRA DE HERMANAS DE BATALLA
- CELESTES SACROSANTAS
- ESCUADRA DE DOMINIAS
- ESCUADRA DE VENGADORAS

Esta miniatura puede anexarse a una **ESCUADRA DE HERMANAS DE BATALLA**, incluso aunque ya se haya anexoado a ella una miniatura **CANONESA**, **PALATINA** o **JUNITH ERUITA**. Si lo haces, y esa unidad **Guardaespaldas** es eliminada, las unidades **Líderes** anexadas a ella se convierten en unidades separadas con sus efectivos iniciales originales.

CLAVES: INFANTERÍA, GRANADAS, PERSONAJE, IMPERIUM, IMAGIFICADORA



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

DIALOGANTE

M

6"

R

3

S

3+

H

3

L

6+

CO

1



ARMAS A DISTANCIA

	ALC.	A	HP	F	FP	D
Pistola b6lter [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE

	ALC.	A	HA	F	FP	D
B6culo de Dialogante	Combate	3	4+	4	0	1

HABILIDADES

B6SICA: L6der

FACCI6N: Actos de fe

Meg6fono de las alabanzas: Mientras esta miniatura est6 liderando a una unidad, esa unidad puede ser tomada como blanco de estratagemas aunque est6 acobardada.

Ret6rica emocionante: Mientras esta miniatura est6 liderando a una unidad, cada vez que la unidad de esta miniatura realice un Acto de fe, antes de ello el resultado de un dado de milagro usado en ese Acto de fe se cambia a 6.

SALVACI6N INVULNERABLE

6+

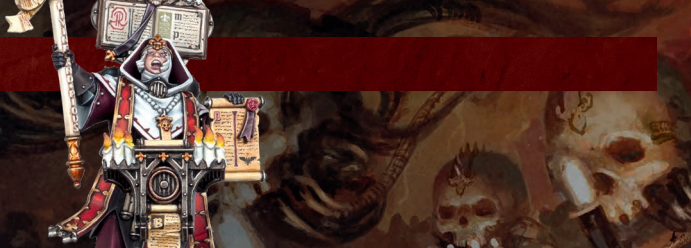
CLAVES: INFANTER6A, PERSONAJE, IMPERIUM, DIALOGANTE



CLAVES DE FACCI6N:
ADEPTA SORORITAS

DIALOGANTE

La Dialogante ahoga los gritos de guerra enemigos profiriendo alabanzas exaltadoras hacia el Dios Emperador. Transmite sus liturgias a sus Hermanas mediante sus vococuentas y sensores, mientras que su lanzalabanzas amplifica la retórica inspiradora e himnos por todo el campo de batalla.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Dialogante

Esta miniatura está equipada con: Pistola bólder; báculo de Dialogante.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- ESCUADRA DE HERMANAS DE BATALLA
- CELESTES SACROSANTAS
- ESCUADRA DE DOMINIAS
- ESCUADRA DE VENGADORAS
- ESCUADRA DE HERMANAS NOVICIAS

Esta miniatura puede anexarse a una **ESCUADRA DE HERMANAS DE BATALLA**, incluso aunque ya se haya anexado a ella una miniatura **CANONESA, PALATINA** o **JUNITH ERUITA**. Si lo haces, y esa unidad **Guardaespaldas** es eliminada, las unidades **Líderes** anexadas a ella se convierten en unidades separadas con sus efectivos iniciales originales.

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, IMPERIUM, DIALOGANTE



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

PREDICADOR

M

6"

R

3

S

6+

H

3

L

7+

CO

1



ARMAS A DISTANCIA

	ALC.	A	HP	F	FP	D
Pistola automática [PISTOLA]	12"	1	4+	3	0	1
Vindicador del fanático [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	0	1

ARMAS DE COMBATE

	ALC.	A	HA	F	FP	D
Espada sierra	Combate	4	4+	3	0	1
Vindicador del fanático	Combate	3	4+	5	-1	2

HABILIDADES

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: Actos de fe

Justo castigo: Mientras esta miniatura esté liderando a una unidad, cada vez que una miniatura de esa unidad realice un ataque de combate, suma 1 a la tirada para herir.

Fanático: Una vez por batalla, en la fase de combate, esta miniatura puede usar esta habilidad. Si lo hace, hasta el final de la fase mejora en 2 los atributos Fuerza y Ataques de las armas de combate con las que esté equipada esta miniatura.

SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, IMPERIUM, PREDICADOR



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

PREDICADOR

El papel de los Predicadores es manejar la fe de los guerreros imperiales en batalla. A menudo se unen a Guerras de la Fe, aunque no es inaudito que un Predicador las lidere. Están colmados por un temible fervor religioso que incita a los fieles mientras claman catequismos de odio.



OPCIONES DE EQUIPO

- El vindicador del fanático de esta miniatura puede reemplazarse por 1 pistola automática y 1 espada sierra.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Predicador

Esta miniatura está equipada con: vindicador del fanático.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- ARCOFLAGELANTES
- CRUZADOS
- ESCUADRA DE HERMANAS NOVIAS

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, IMPERIUM, PREDICADOR



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

CELESTES SACROSANTAS

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



☒	ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
	Pistola b6lter [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
	Pistola infierno [FUSI6N 2, PISTOLA]	6"	1	3+	8	-4	103
	Pistola lanzallamas ministorum [IGNORA COBERTURA, PISTOLA, RÁFAGA]	12"	106	N/A	4	0	1
➤	Pistola de plasma – normal [PISTOLA]	12"	1	3+	7	-2	1
➤	Pistola de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, PISTOLA]	12"	1	3+	8	-3	2

⚔	ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
	Alabarda ungida	Combate	2	3+	5	-2	1
	Lanza de los fieles	Combate	3	3+	5	-2	2
	Maza consagrada	Combate	2	3+	4	-1	2

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

CLAVES: INFANTERÍA, GRANADAS, IMPERIUM, CELESTES SACROSANTAS

HABILIDADES

FACCIÓN: Actos de fe

Protectoras juradas: Mientras una miniatura **CANONESA**, **PALATINA** or **JUNITH ERUITA** esté liderando esta unidad, cada vez que esta unidad sea blanco de un ataque, resta 1 a la tirada para herir.

SALVACI6N INVULNERABLE

4+

CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS



CELESTES SACROSANTAS

Parte de la élite Celeste de las Órdenes Militantes, las Celestes Sacrosantas son especialistas de combate cuerpo a cuerpo que, en lugar de servir como guardaespaldas, han recibido una búsqueda sagrada. Ya sea recuperar reliquias santas o purgar lugares mancillados, las Sacrosantas son imparables en pos de la victoria.



OPCIONES DE EQUIPO

- La maza consagrada de la Sacrosanta Superiora puede ser reemplazada por 1 lanza de los fieles.
- La pistola bólter de la Sacrosanta Superiora puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 pistola infierno
 - 1 pistola lanzallamas ministorum
 - 1 pistola de plasma
- Cualquier número de miniaturas puede reemplazar su maza consagrada por 1 alabarda ungida.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Sacrosanta Superiora
- 4-9 Celestes Sacrosantas

Cada miniatura está equipada con: pistola bólter; maza consagrada.

CLAVES: INFANTERÍA, GRANADAS, IMPERIUM, CELESTES SACROSANTAS



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

HOSPITALARIA

M

6"

R

3

S

3+

H

3

L

7+

CO

1



☒ ARMAS A DISTANCIA

	ALC.	A	HP	F	FP	D
Pistola b6lter [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1

⚔ ARMAS DE COMBATE

	ALC.	A	HA	F	FP	D
Instrumental de cirujano	Combate	3	4+	3	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: L6der

FACCI6N: Actos de fe

Curaci6n sagrada: Al final de tu fase de movimiento, elige a una unidad **INFANTERIA PERSONAJE ADEPTA SORORITAS** amiga a 3" o menos de esta miniatura. la unidad elegida recupera hasta 3 heridas perdidas. Una unidad solo puede ser afectada por esta habilidad una vez por turno.

Medicus Ministerum: Mientras esta miniatura est6 liderando a una unidad, las miniaturas de esa unidad tienen la habilidad No hay dolor 5+.

SALVACI6N INVULNERABLE

6+

CLAVES: INFANTERIA, PERSONAJE, IMPERIUM, HOSPITALARIA



CLAVES DE FACCI6N:
ADEPTA SORORITAS

HOSPITALARIA

Las Hospitalarias son sanadoras físicas y espirituales. Poseen conocimiento medicinal además de servir como fuente de fe para quienes sufren, susurrando mantras de vigor para ahogar el dolor y entonando oraciones para calmar mentes febriles. Se mueven con rapidez por el campo de batalla y trabajan con calma solemne en las condiciones más insostenibles.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Hospitalaria

Esta miniatura está equipada con: Pistola bólder; instrumental de cirujano.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- ESCUADRA DE HERMANAS DE BATALLA
- CELESTES SACROSANTAS
- ESCUADRA DE DOMINIAS
- ESCUADRA DE VENGADORAS
- ESCUADRA DE HERMANAS NOVICIAS

Esta miniatura puede anexarse a una **ESCUADRA DE HERMANAS DE BATALLA**, incluso aunque ya se haya anexado a ella una miniatura **CANONESA**, **PALATINA** o **JUNITH ERUITA**. Si lo haces, y esa unidad **Guardaespaldas** es eliminada, las unidades **Líderes** anexadas a ella se convierten en unidades separadas con sus efectivos iniciales originales.

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, IMPERIUM, HOSPITALARIA



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

DOGMÁTICA

M

6"

R

3

S

3+

H

3

L

6+

CO

1



ARMAS A DISTANCIA

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

ARMAS DE COMBATE

	ALC.	A	HA	F	FP	D
Maza de la rectitud	Combate	4	3+	5	-1	2

HABILIDADES

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: Actos de fe

Determinación impávida: Mientras esta miniatura está liderando una unidad, suma 1 al atributo Control de objetivo de las miniaturas de esa unidad.

Ejecutora de herejes (aura): Mientras una unidad enemiga se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, cada vez que se haga un chequeo de acobardamiento o de Liderazgo para esa unidad, resta 1 al chequeo.

SALVACIÓN INVULNERABLE

6+

CLAVES: INFANTERÍA, GRANADAS, PERSONAJE, IMPERIUM, DOGMÁTICA



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

DOGMÁTICA

Con mirada vigilante, las Hermanas Dogmáticas investigan infracciones dentro de su Orden. Son consideradas con tanto miedo como respeto, pues pueden condenar a una Hermana a las Arrepentidas con una sola palabra. Demuestran el camino de la rectitud con rezos gritados y golpes de maza, mostrando a las Hermanas lo que han de esperar si fracasan en sus deberes.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Dogmática

Esta miniatura está equipada con: pistola bólder; maza de la rectitud.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- ESCUADRA DE HERMANAS DE BATALLA
- CELESTES SACROSANTAS
- ESCUADRA DE DOMINIAS
- ESCUADRA DE VENGADORAS

Esta miniatura puede anexarse a una **ESCUADRA DE HERMANAS DE BATALLA**, incluso aunque ya se haya anexado a ella una miniatura **CANONESA**, **PALATINA** o **JUNITH ERUITA**. Si lo haces, y esa unidad **Guardaespaldas** es eliminada, las unidades Líderes anexadas a ella se convierten en unidades separadas con sus efectivos iniciales originales.

CLAVES: INFANTERÍA, GRANADAS, PERSONAJE, IMPERIUM, DOGMÁTICA



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

EXOESQUELETOS EJEMPLARES

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



☯ ARMAS A DISTANCIA

	ALC.	A	HP	F	FP	D
Bólder pesado [GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	3+	5	-1	2
Bólders tormenta ejemplares [FUEGO RÁPIDO 2, ACOPLADO]	24"	2	3+	4	0	1
Cañón de fusión [FUSIÓN 2]	18"	2	3+	9	-4	1D6
Lanzagranadas ejemplares [ACOPLADO]	24"	1	3+	9	-2	1D3
Lanzallamas pesado ministorum [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	6	-1	1
Pistola bólder [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1

⚔ ARMAS DE COMBATE

	ALC.	A	HA	F	FP	D
Espada de guerra ejemplar	Combate	4	3+	6	-2	2
Maza de guerra ejemplar	Combate	3	4+	12	-1	3

HABILIDADES

FACCIÓN: Actos de fe

Parangones justos: Esta unidad puede ser elegible para disparar y declarar una carga en un turno en el que haya retrocedido.

SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPODE, GRANADAS, IMPERIUM, EXOESQUELETOS EJEMPLARES



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

EXOESQUELETOS EJEMPLARES

Una piloto debe tener una fe inmensa para que el espíritu de su Exoesqueleto Ejemplar confíe en ella. También deben poseer una increíble habilidad para manejar su sistema de control, lo que permite movimientos altamente complejos y fluidos. Dominar un Exoesqueleto Ejemplar permite a una Hermana enfrentarse a los enemigos más temibles y salir victoriosa.



OPCIONES DE EQUIPO

- Los bólteres tormenta ejemplares de cualquier número de miniaturas pueden reemplazarse por 1 lanzagranadas ejemplar.
- Los bólteres pesados de cualquier número de miniaturas pueden reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 lanzallamas pesado ministorum
 - 1 cañón de fusión
- Las espadas de guerra ejemplares de cualquier número de miniaturas pueden ser reemplazadas por 1 maza de guerra ejemplar.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Ejemplar Superiora
- 2 Ejemplares

Cada miniatura está equipada con: bólter pesado; bólteres tormenta ejemplares; pistola bólter; espada de guerra ejemplar.

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPODE, GRANADAS, IMPERIUM, EXOESQUELETOS EJEMPLARES



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

ESCUADRA DE ARREPENTIDAS

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



 ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Pistola b6lter [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
 ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Eviscerador penitente	Combate	2	4+	6	-2	2
L6tigos neuronales [ANTIINFANTERIA 4+]	Combate	4	3+	3	-1	1

HABILIDADES

B6SICA: No hay dolor 5+

FACCI6N: Actos de fe

Supervisora de Redenci6n: Mientras esta unidad contenga a una Superiora Arrepentida, cada vez que una miniatura de esta unidad realice un ataque de combate, puedes repetir la tirada para impactar. Adem6s, si esta unidad ha realizado un movimiento de carga este turno, tambi6n puedes repetir la tirada para herir.

SALVACI6N INVULNERABLE

6+

CLAVES: INFANTERIA, GRANADAS, IMPERIUM, ESCUADRA DE ARREPENTIDAS



CLAVES DE FACCI6N:
ADEPTA SORORITAS

ESCUADRA DE ARREPENTIDAS

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



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Superiora Arrepentida
- 4-9 Hermanas Arrepentidas

La Superiora Arrepentida está equipada con: pistola bólder; látigos neuronales.

Cada Hermana Arrepentida está equipada con: eviscerador penitente.

CLAVES: INFANTERÍA, GRANADAS, IMPERIUM, ESCUADRA DE ARREPENTIDAS



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

CRUZADOS

M

6"

R

3

S

3+

H

1

L

7+

CO

1



ARMAS DE COMBATE

Arma de energía

ALC.

Combate

A

2

HA

3+

F

4

FP

-2

D

1

HABILIDADES

FACCIÓN: Actos de fe

Fortaleza espiritual: Mientras una miniatura **MISIONERO** o **PREDICADOR** esté liderando esta unidad, las miniaturas de esta unidad tienen la habilidad No hay dolor 4+ contra heridas mortales.

SALVACIÓN INVULNERABLE

4+

CLAVES: INFANTERÍA, IMPERIUM, CRUZADOS

CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

CRUZADOS

Estos guardaespaldas píos son elegidos por su habilidad marcial y su devoción al Credo Imperial. Derraman sangre hereje con grandes arcos de sus mandobles pesados. Las balas y fuego brujo rebotan contra sus escudos de torre protegidos, con los que forman un muro impenetrable en torno a quienes protegen.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 2-6 Cruzados

Cada miniatura está equipada con: Arma de energía.

CLAVES: INFANTERÍA, IMPERIUM, CRUZADOS



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

ASESINAS DEL CULTO DE LA MUERTE



M	R	S	H	L	CO
7"	3	5+	1	7+	1

ARMAS DE COMBATE

Espadas de energía del Culto de la Muerte

[PRECISIÓN]

ALC.	A	HA	F	FP	D
Combate	4	2+	4	-2	1

HABILIDADES

BÁSICA: **Combatir primero**

FACCIÓN: **Actos de fe**

Culto de la Muerte : Cada vez que una miniatura de esta unidad realice un ataque que tome como blanco a una unidad **PERSONAJE**, repite una tirada para herir de 1.

SALVACIÓN INVULNERABLE

5+

CLAVES: INFANTERÍA, IMPERIUM, ASESINAS DEL CULTO DE LA MUERTE



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

ASESINAS DEL CULTO DE LA MUERTE

Las Asesinas del Culto de la Muerte están obsesionadas con derramar la sangre de los impuros. Dan saltos impávidos hacia las filas enemigas, girando sobre sí mismas. Cada corte y puñalada tiene elementos rituales, y para ellas la forma en la que matan gana un significado especial cuando ofrecen el alma de la víctima al Emperador.



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 2-6 Asesinas del Culto de la Muerte

Cada miniatura está equipada con:
espadas de energía del Culto de la Muerte.

CLAVES: INFANTERÍA, IMPERIUM, ASESINAS DEL CULTO DE LA MUERTE



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

ESCUADRA DE DOMINIAS

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



☉ ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Bólder tormenta de artífice [FUEGO RÁPIDO 2, ASALTO]	24"	2	3+	4	0	2
Pistola bólder [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
Bólder [FUEGO RÁPIDO 2, ASALTO]	24"	1	3+	4	0	1
Rifle de fusión [ASALTO, FUSIÓN 2]	12"	1	3+	9	-4	106
Lanzallamas ministerum [ASALTO, IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	106	N/A	5	0	1

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

CLAVES: INFANTERÍA, GRANADAS, IMPERIUM, ESCUADRA DE DOMINIAS

HABILIDADES

BÁSICA: Avanzadilla 6"

FACCIÓN: Actos de fe

Querubín: Una vez por batalla, después de que esta unidad haya realizado un Acto de fe, obtienes 1 dado de milagro.

Nota de diseño: Coloca una ficha de Querubín junto a la unidad y retírala tras usar esta habilidad.

Vanguardia sagrada: Puedes repetir las tiradas de avanzar realizadas por esta unidad.

HABILIDADES DE EQUIPO

Simulacrum Imperialis: Cada vez que una unidad sea eliminada por la unidad de la portadora, obtienes 1 dado de milagro.

SALVACIÓN INVULNERABLE

6+

CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS



ESCUADRA DE DOMINIAS

La Escuadra de Dominias golpea tan rápida y furiosamente como el rayo, limpiando búnkeres, capturando ubicaciones estratégicas y cortando contraataques con salvas de sus lanzallamas y rifles de fusión. Son agresivas, pero no impetuosas, y su deseo de matar está equiparado con la consideración de valores tácticos y de llevar la rectitud a donde se necesite.



OPCIONES DE EQUIPO

- El bólter de la Dominia Superiora puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 pistola bólter
 - 1 combiarma*
 - 1 bólter condenación*
 - 1 pistola infierno*
 - 1 pistola lanzallamas ministorum*
 - 1 pistola de plasma*
- La Dominia Superiora puede equiparse con una de las siguientes opciones:
 - 1 espada sierra
 - 1 Arma de energía
- Los bólteres de hasta 4 Dominias pueden reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 bólter tormenta de artífice
 - 1 rifle de fusión
 - 1 lanzallamas ministorum
- 1 Dominia equipada con 1 bólter puede equiparse con 1 simulacrum imperialis (el bólter de esa miniatura no puede reemplazarse).

** El perfil de esta arma se encuentra en la carta de Ameria de las Adepta Sororitas.*

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Dominia Superiora
- 9 Dominias

Cada miniatura está equipada con: bólter; pistola bólter; arma cuerpo a cuerpo.

CLAVES: INFANTERÍA, GRANADAS, IMPERIUM, ESCUADRA DE DOMINIAS



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

ESCUADRA DE SERAFINAS

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



☯	ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
	Pistola b6lter [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
	Pistola infierno [FUSI6N 2, PISTOLA]	6"	1	3+	8	-4	103
	Pistola lanzallamas ministorum [PISTOLA, RÁFAGA, IGNORA COBERTURA]	12"	106	N/A	4	0	1
➤	Pistola de plasma – normal [PISTOLA]	12"	1	3+	7	-2	1
➤	Pistola de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, PISTOLA]	12"	1	3+	8	-3	2

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

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

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

HABILIDADES

BÁSICA: Despliegue rápido

FACCIÓN: Actos de fe

Ascensi6n angelical: En tu fase de disparo, despu6s de que esta unidad haya disparado, si no est6 dentro de la zona de amenaza de ninguna unidad enemiga, puede realizar un movimiento normal de hasta 6". Si lo hace, hasta el final del turno esta unidad no puede ser elegida para declarar una carga.

SALVACI6N INVULNERABLE

5+

CLAVES DE FACCI6N:
ADEPTA SORORITAS



ESCUADRA DE SERAFINAS

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



OPCIONES DE EQUIPO

- Las 2 pistolas bólter de la Serafina Superiora Serafina pueden reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 pistola bólter y 1 espada sierra
 - 1 pistola bólter y 1 pistola de plasma
 - 1 pistola bólter y 1 Arma de energía
 - 1 pistola de plasma y 1 espada sierra
 - 1 pistola de plasma y 1 Arma de energía
- Por cada 5 miniaturas que incluya la unidad, las 2 pistolas bólter de hasta 2 Serafinas pueden ser reemplazadas por una de las siguientes opciones:
 - 2 pistolas infierno
 - 2 pistolas lanzallamas ministorum

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Serafina Superiora
- 4-9 Serafinas

Cada miniatura está equipada con: 2 pistolas bólter; arma cuerpo a cuerpo.

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



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

ESCUADRA DE CEFÍREAS

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



☯ ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Pistola b6lter [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1
➤ Pistola de plasma – normal [PISTOLA]	12"	1	3+	7	-2	1
➤ Pistola de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, PISTOLA]	12"	1	3+	8	-3	2

⚔ ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
Arma de energa	Combate	3	3+	4	-2	1

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

CLAVES: INFANTERA, PROPULSOR DE SALTO, VOLAR, GRANADAS, IMPERIUM, ESCUADRA DE CEFIREAS

HABILIDADES

BÁSICA: Despliegue rápido

FACCIÓN: Actos de fe

Profecia encarnada: Cada vez que una miniatura de esta unidad realice un ataque de combate, si esta unidad ha llevado a cabo un movimiento de carga este turno, suma 1 al atributo Fuerza de ese ataque.

HABILIDADES DE EQUIPO

Estandarte sagrado: Puedes repetir las tiradas de avanzar y de carga realizadas por la unidad de la portadora.

SALVACIÓN INVULNERABLE

5+



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

ESCUADRA DE CEFÍREAS

Solo aquellas que experimentan una conexión directa y persistente con el Emperador pueden convertirse en Cefíreas. Son destructoras divinas, figuras de pasión e integridad incomparables. En el campo de batalla atacan con precisión despiadada, mientras sus cánticos angelicales ahogan los gritos de los moribundos.



OPCIONES DE EQUIPO

- La Cefírea Superiora puede equiparse con 1 estandarte sagrado.
- La pistola bólter de la Cefírea Superiora puede reemplazarse por 1 pistola de plasma.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Cefírea Superiora
- 4-9 Cefíreas

Cada miniatura está equipada con: Pistola bólter;
Arma de energía.

CLAVES: INFANTERÍA, PROPULSOR DE SALTO, VOLAR, GRANADAS, IMPERIUM, ESCUADRA DE CEFÍREAS



CLAVES DE FACCIÓN: ADEPTA SORORITAS

ESCUADRA DE VENGADORAS

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



☒ ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Bólter [FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	3+	4	0	1
Bólter pesado [PESADA, GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Cañón de fusión [PESADA, FUSIÓN 2]	18"	2	4+	9	-4	106
Lanzallamas pesado ministorum [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	106	N/A	6	-1	1
Pistola bólter [PISTOLA]	12"	1	3+	4	0	1

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

HABILIDADES

FACCIÓN: Actos de fe

Querubín: Una vez por batalla, después de que esta unidad haya realizado un Acto de fe, obtienes 1 dado de milagro.

Nota de diseño: Coloca una ficha de Querubín junto a la unidad y retírala tras usar esta habilidad.

Tormenta de venganza: Cada vez que una miniatura de esta unidad realice un ataque a distancia, repite una tirada para herir de 1.

SALVACIÓN INVULNERABLE

6+

CLAVES: INFANTERÍA, GRANADAS, IMPERIUM, ESCUADRA DE VENGADORAS



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

ESCUADRA DE VENGADORAS

Las Vengadoras son guerreras experimentadas y de las mejores tiradoras de su Orden. Solo las Hermanas de Batalla más equilibradas pueden unirse a sus filas. Proporcionar apoyo de fuego de largo alcance requiere excelentes habilidades de priorización de blancos, además de la capacidad de optimizar soluciones de fuego e identificar puntos débiles enemigos.



OPCIONES DE EQUIPO

- El bólter de la Vengadora Superiora puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 pistola bólter
 - 1 combiarma*
 - 1 bólter condenación*
 - 1 pistola infierno*
 - 1 pistola lanzallamas ministorum*
 - 1 pistola de plasma*

- La Vengadora Superiora puede equiparse con una de las siguientes:
 - 1 espada sierra
 - 1 Arma de energía

- El bólter pesado de cada Vengadora puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 lanzallamas pesado ministorum
 - 1 cañón de fusión

** El perfil de esta arma se encuentra en la carta de Ameria de las Adepta Sororitas.*

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Vengadora Superiora
- 4 Vengadoras

La Vengadora Superiora está equipada con: bólter; pistola bólter; arma cuerpo a cuerpo.

Cada Vengadora está equipada con: bólter pesado; pistola bólter; arma cuerpo a cuerpo.

CLAVES: INFANTERÍA, GRANADAS, IMPERIUM, ESCUADRA DE VENGADORAS



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

MORTIFICADORAS

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



☯ ARMAS A DISTANCIA

	ALC.	A	HP	F	FP	D
Bólder pesado [GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	3+	5	-1	2
Lanzallamas mortificador [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA, ACOPLADO]	12"	106	N/A	5	0	1

⚔ ARMAS DE COMBATE

	ALC.	A	HA	F	FP	D
Flagelo de penitente	Combate	8	3+	5	-1	1
Flagelos de penitente dobles [ACOPLADO]	Combate	8	3+	5	-1	1
Sierra de penitente	Combate	4	3+	20	-3	2
Sierras de penitente dobles [ACOPLADO]	Combate	4	3+	10	-3	2

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1, No hay dolor 5+

FACCIÓN: Actos de fe

Angustia del irredento: Cada vez que esta unidad realiza un movimiento de carga, hasta el final de la fase las armas de combate con las que estén equipadas las miniaturas de esta unidad tienen la habilidad [GOLPES SOSTENIDOS 1].

HABILIDADES DE EQUIPO

Sarcófago de anacoreta: La portadora tiene un atributo Salvación de 3+.

SALVACIÓN INVULNERABLE

6+

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPODE, IMPERIUM, MORTIFICADORAS



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

MORTIFICADORAS

La piloto de una Mortificadora es una Hermana Arrepentida que ha huido de la batalla. Enterrada tras el casco blindado de la Mortificadora, no puede moverse, hablar u oír. Sufre una agonía y una vergüenza infinitas, y la locura y el dolor la lleva a abrirse un camino de mutilación y destrucción a través del enemigo.



OPCIONES DE EQUIPO

- 1 miniatura puede equiparse con 1 sarcófago de anacoreta.
- Los 2 bólteres pesados de cualquier número de miniaturas pueden reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 bólter pesado y 1 lanzallamas mortificador
 - 2 lanzallamas mortificadores
- Las sierras de penitente de cualquier número de miniaturas pueden ser reemplazadas por una de las siguientes opciones:
 - 1 flagelos de penitente dobles
 - 1 sierra de penitentea y 1 flagelo de penitente

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1-2 Mortificadoras

Cada miniatura está equipada con: 2 bólteres pesados; sierras de penitente.

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPODE, IMPERIUM, MORTIFICADORAS



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

CASTIGOS DEL PENITENTE

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



☒	ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
	Lanzallamas de penitente [ASALTO, IGNORA COBERTURA, RÁFAGA, ACOPLADO]	12"	2D6	N/A	5	0	1
⚔	ARMAS DE COMBATE	ALC.	A	HA	F	FP	D
	Flagelo de penitente [GOLPES SOSTENIDOS 1]	Combate	8	4+	5	-1	1
	Flagelo de penitente doble [GOLPES SOSTENIDOS 1, ACOPLADO]	Combate	8	4+	5	-1	1
	Sierra de penitente [GOLPES SOSTENIDOS 1]	Combate	4	4+	10	-3	2
	Sierras de penitente [GOLPES SOSTENIDOS 1, ACOPLADO]	Combate	4	4+	10	-3	2

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1, No hay dolor 5+

FACCIÓN: Actos de fe

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

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPODE, IMPERIUM, CASTIGOS DEL PENITENTE



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

CASTIGOS DEL PENITENTE

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



OPCIONES DE EQUIPO

- Las sierras de penitente de cualquier número de miniaturas pueden ser reemplazadas por una de las siguientes opciones:
 - 1 sierra de penitente y 1 flagelo de penitente
 - 1 flagelo de penitente doble

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1-2 Castigos del Penitente

Cada miniatura está equipada con: lanzallamas de penitente; sierras de penitente.

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPODE, IMPERIUM, CASTIGOS DEL PENITENTE



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

EXORCIST

M	R	S	H	L	CO
10"	10	3+	11	7+	3



☒ ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Bólder pesado [GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	3+	5	-1	2
Cohetes conflagración Exorcist [ÁREA, PESADA, IGNORA COBERTURA, INDIRECTA]	36"	3D6	3+	5	0	1
Lanzamisiles Exorcist [PESADA, INDIRECTA]	36"	1D6+2	3+	10	-2	1D6
Misil cazador-asesino [DISPARO ÚNICO]	48"	1	2+	14	-3	1D6

Disparo único: La portadora solo puede disparar con esta arma una vez por batalla.

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

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento D3

FACCIÓN: Actos de fe

Altar móvil (aura): Mientras una unidad **INFANTERÍA ADEPTA SORORITAS** amiga se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, mejora en 1 el atributo Liderazgo de las miniaturas en esa unidad.

DAÑADA: 1-4 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-4 heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

SALVACIÓN INVULNERABLE

6+

CLAVES: VEHÍCULO, HUMO, IMPERIUM, EXORCIST



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

EXORCIST

Cada chorro de notas interpretado por la artillera del Exorcist está cargado con soluciones de puntería y coordenadas de impacto, de forma que las andanadas de sus cohetes tres veces bendecidos caigan sobre el enemigo sin posibilidad de error. Más que tanques de artillería, los Exorcists son altares móviles que proyectan cánticos de batalla dedicados a la magnificencia del Emperador.



OPCIONES DE EQUIPO

- Los lanzamisiles Exorcist de esta miniatura pueden reemplazarse por 1 cohete conflagración Exorcist.
- Esta miniatura puede ser equipada con 1 misil cazador-asesino.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Exorcist

Esta miniatura está equipada con: bólter pesado; lanzamisiles Exorcist; orugas blindadas.

CLAVES: VEHÍCULO, HUMO, IMPERIUM, EXORCIST



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

CASTIGATOR

M	R	S	H	L	CO
10"	10	3+	11	7+	3



☯ ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Bólder pesado [GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	3+	5	-1	2
Bólder tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1
Cañón de batalla Castigator [ÁREA, IGNORA COBERTURA]	48"	106+3	3+	10	-1	3
Cañones automáticos Castigator [ACOPLADO, FUEGO RÁPIDO 4]	48"	4	3+	9	-1	3
Misil cazador-asesino [DISPARO ÚNICO]	48"	1	2+	14	-3	106

Disparo único: La portadora solo puede disparar con esta arma una vez por batalla.

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

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D3

FACCIÓN: Actos de fe

Ritos de castigo: Siempre que esta miniatura ataque con sus cañones automáticos tomando como blanco a una unidad **INFANTERÍA** enemiga, puedes repetir la tirada para impactar. Siempre que esta miniatura ataque con su cañón de batalla Castigator tomando como blanco a una unidad **MONSTRUO** o **VEHÍCULO** enemiga, puedes repetir la tirada para impactar. Después de que esta miniatura haya disparado, elige a una unidad enemiga que haya sido impactada esta fase por sus cañones automáticos Castigator o por su cañón de batalla Castigator. La unidad elegida debe realizar un chequeo de acobardamiento.

DAÑADA: 1-4 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-4 heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

SALVACIÓN INVULNERABLE

6+

CLAVES: VEHÍCULO, HUMO, IMPERIUM, CASTIGATOR



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

CASTIGATOR

Los Castigators son poderosos tanques de batalla de las Adepta Sororitas. Proporcionan un excelente apoyo de fuego para las Hermanas de Batalla gracias a su amplia serie de armas, y aplastan las filas enemigas masacrando a grandes franjas de infantería en cuestión de segundos.



OPCIONES DE EQUIPO

- Los cañones automáticos Castigator de esta miniatura pueden reemplazarse por 1 cañón de batalla Castigator.
- Esta miniatura puede equiparse con 1 misil cazador-asesino.
- Esta miniatura puede equiparse con 1 bólter tormenta.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Castigator

Esta miniatura está equipada con: cañones automáticos Castigator; 3 bólteres pesados; orugas blindadas.

CLAVES: VEHÍCULO, HUMO, IMPERIUM, CASTIGATOR



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

RHINO DE LAS SORORITAS

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



☯ ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Bólder tormenta [FUEGO RÁPIDO 2]	24"	2	3+	4	0	1
Misil cazador-asesino [DISPARO ÚNICO]	48"	1	2+	14	-3	106

Disparo único: La portadora solo puede disparar con esta arma una vez por batalla.

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

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D3, Cubierta de disparo 2

FACCIÓN: Actos de fe

Autorreparación: Al inicio de tu fase de mando, esta miniatura recupera 1 herida perdida.

SALVACIÓN INVULNERABLE

6+

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



CLAVES DE FACCIÓN: ADEPTA SORORITAS

RHINO DE LAS SORORITAS

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



OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede equiparse con 1 misil cazador-asesino.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Rhino de las Sororitas

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

TRANSPORTE

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

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



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

IMMOLATOR

M	R	S	H	L	CO
12"	10	3+	11	7+	2



ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Bólder pesado [GOLPES SOSTENIDOS 1]	36"	3	3+	5	-1	2
Bólder pesado doble [GOLPES SOSTENIDOS 1, ACOPLADO]	36"	3	3+	5	-1	2
Cañón de fusión doble [FUSIÓN 2, ACOPLADO]	18"	2	3+	9	-4	106
Lanzallamas inmolación [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	18"	2D6	N/A	6	-1	1
Misil cazador-asesino [DISPARO ÚNICO]	48"	1	2+	14	-3	106

Disparo único: La portadora solo puede disparar con esta arma una vez por batalla.

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

CLAVES: VEHÍCULO, HUMO, TRANSPORTE, TRANSPORTE DEDICADO, IMPERIUM, IMMOLATOR

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D3

FACCIÓN: Actos de fe

Apoyo de fuego: En tu fase de disparo, después de que esta miniatura haya disparado, elige a una unidad enemiga a la que haya impactado con uno o más de esos ataques en esta fase. Hasta el final de la fase, cada vez que una miniatura amiga que haya desembarcado desde este **TRANSPORTE** durante este turno realice un ataque que tome como blanco a la unidad enemiga elegida, puedes repetir la tirada para herir.

SALVACIÓN INVULNERABLE

6+

CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS



IMMOLATOR

Esta variante de Rhino tiene un espíritu máquina agresivo y está equipado con una elaborada torreta que incorpora un potente sistema de armas. Esto lo hace ideal para los avances rápidos encargados de limpiar los puntos defensivos enemigos, proporcionando fuego de apoyo a las tropas que transporta a la batalla y actuando como escolta exterior de las columnas blindadas.



OPCIONES DE EQUIPO

- El lanzallamas inmolación de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 bólter pesado doble
 - 1 cañón de fusión doble
- Esta miniatura puede equiparse con 1 misil cazador-asesino.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Immolator

Esta miniatura está equipada con: bólter pesado; lanzallamas inmolación; orugas blindadas.

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 6 miniaturas **INFANTERÍA ADEPTA SORORITAS**. No puede transportar miniaturas **PROPULSOR DE SALTO** ni **TRIUNFO DE SANTA KATHERINE**.

Al inicio del paso de Declarar formaciones de batalla, puedes elegir a una **ESCUADRA DE HERMANAS DE BATALLA**, **ESCUADRA DE DOMINIAS** o **ESCUADRA DE HERMANAS NOVICIAS** de tu ejército. Si lo haces, esa unidad se divide en dos unidades, ambas con un número de miniaturas lo más equitativo posible (al dividir una unidad así, anota qué miniaturas forman cada una de las dos nuevas unidades). Una de estas unidades debe empezar la batalla embarcada en este **TRANSPORTE**; la otra puede empezar la batalla embarcada en otro **TRANSPORTE**, o puede ser desplegada como unidad separada.

CLAVES: **VEHÍCULO, HUMO, TRANSPORTE, TRANSPORTE DEDICADO, IMPERIUM, IMMOLATOR**



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

ARCOFLAGELANTES

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



⚔️ ARMAS DE COMBATE

Arcoflagelos [GOLPES SOSTENIDOS 1, ACOPLADO]

ALC. A HA F FP D

Combate 4 4+ 5 0 1

HABILIDADES

BÁSICA: No hay dolor 4+

FACCIÓN: Actos de fe

Palabra de activación extremis: Cada vez que esta unidad sea elegida para combatir, puedes elegir invocar su palabra de activación extremis. Si lo haces, entonces hasta el final de la fase los arcoflagelos con los que están equipadas las miniaturas de esta unidad tienen un atributo Ataques de 6 y la habilidad [DE RIESGO].

CLAVES: INFANTERÍA, IMPERIUM, ARCOFLAGELANTES



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

ARCOFLAGELANTES

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



OPCIONES DE EQUIPO

- Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 3-10 Arcoflagelantes

Cada miniatura está equipada con: arcoflagelos.


CLAVES: INFANTERÍA, IMPERIUM, ARCOFLAGELANTES



CLAVES DE FACCIÓN:
ADEPTA SORORITAS

ARMERÍA DE LAS ADEPTA SORORITAS

 ARMAS A DISTANCIA	ALC.	A	HP	F	FP	D
Combi-arma [ANTIINFANTERÍA 4+, HERIDAS DEVASTADORAS, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	4+	4	0	1
Bólder condenación [ANTIPSÍQUICOS 2+, HERIDAS DEVASTADORAS, PRECISION, FUEGO RÁPIDO 1]	24"	1	3+	4	0	1
Pistola infierno [FUSIÓN 2, PISTOLA]	6"	1	3+	8	-4	103
Pistola lanzallamas Ministerum [IGNORA COBERTURA, PISTOLA, RÁFAGA]	12"	106	N/A	4	0	1
 Pistola de plasma– normal [PISTOLA]	12"	1	3+	7	-2	1
 Pistola de plasma – sobrecarga [DE RIESGO, PISTOLA]	12"	1	3+	8	-3	2

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

LISTAS DE ARMAS

Algunas unidades campeonas **ADEPTA SORORITAS** pueden estar equipadas con una o más armas cuyos perfiles no están listadas en su hoja de datos. En su lugar, los perfiles de estas armas se listan en esta tarjeta.



