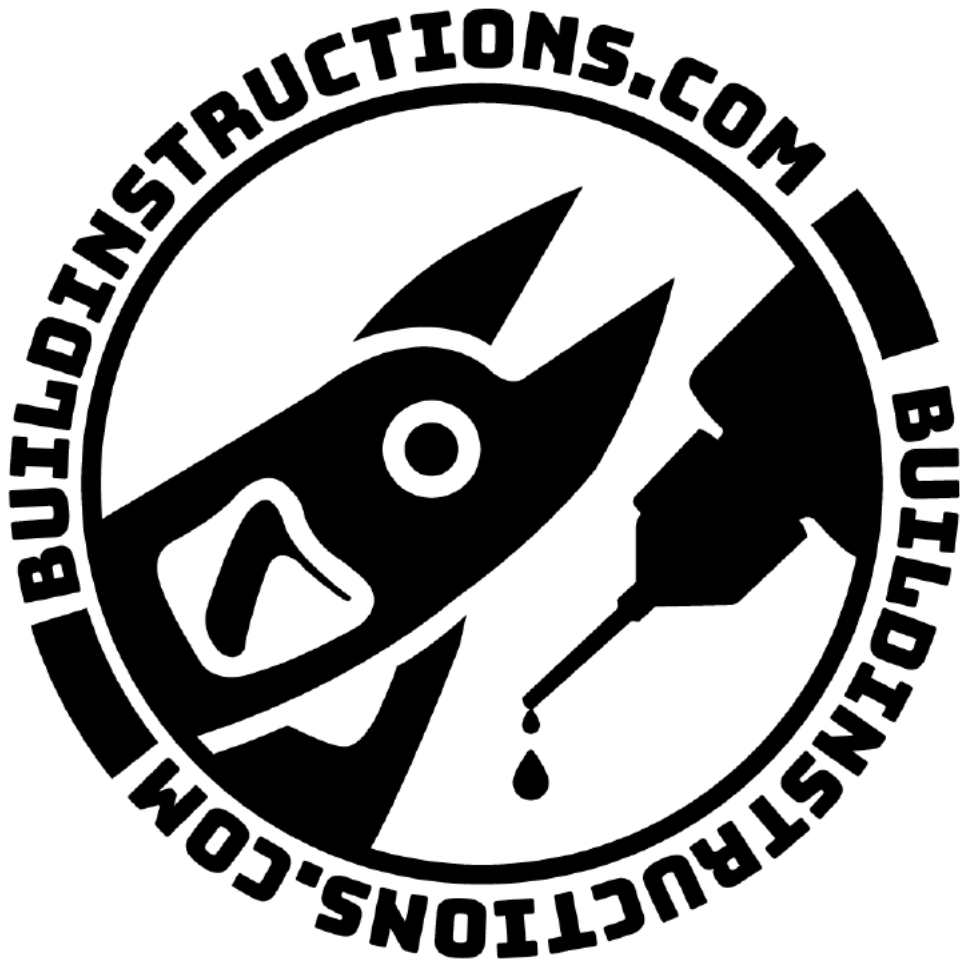




Free Downloads of Build Instructions,
Assembly Booklets & How To Guides

BuildInstructions.com

BATTLE SISTERS SQUAD



- **BEFORE ASSEMBLING YOUR MINIATURES, PLEASE READ THROUGH THE INSTRUCTIONS IN THIS BOOKLET CAREFULLY.** A pair of plastic cutters is required to remove the plastic components in this kit from their frame. We advise using a mouldline scraping tool to clean up the parts. To assemble your model you will need plastic glue.
- **AVANT D'ASSEMBLER VOS FIGURINES, VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES INSTRUCTIONS DE CE LIVRET.** Une pince coupante est requise pour détacher chaque élément de sa grappe. Nous vous recommandons l'utilisation d'un grattoir pour ébarber les éléments. Pour l'assemblage, vous aurez également besoin de colle plastique.
- **POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE ESTE LIBRETO DE INSTRUCCIONES ANTES DE EMPEZAR A MONTAR LAS MINIATURAS.** Te harán falta unas tenazas para plástico a fin de separar las piezas de la matriz. También aconsejamos una herramienta para rebabas a fin de limpiar cada pieza. Para montar la miniatura necesitarás pegamento para plástico.
- **VOR DEM ZUSAMMENBAU DER MINIATUREN BITTE DIE ANWEISUNGEN IN DIESER ANLEITUNG AUFMERKSAM DURCHLESEN.** Du benötigst einen Kunststoffseitschneider, um die Kunststoffbauteile aus dem Gussrahmen herauszutrennen, und Kunststoffkleber, um die Miniatur zusammenzubauen. Außerdem empfehlen wir, die Bauteile vorher mit einem Gussgratentferner zu säubern.
- **PRIMA DI ASSEMBLARE LE TUE MINIATURE LEGGI ATTENTAMENTE TUTTE LE ISTRUZIONI DI QUESTO LIBRETTO.** Sono necessarie un paio di tronchesine per plastica per staccare i componenti dai loro sprue. Consigliamo di usare un attrezzo apposito per pulire i componenti. Per assemblare il modello avrai bisogno di colla per plastica.

• EXPLANATION OF SYMBOLS • EXPLICATION DES SYMBOLES • EXPLICACIÓN DE SÍMBOLOS
• ERLÄUTERUNG DER SYMBOLE • LEGENDA DEI SIMBOLI



- Variant assembly
- Variante d'assemblage
- Variante de montaje
- Bauvariante
- Assemblaggio alternativo



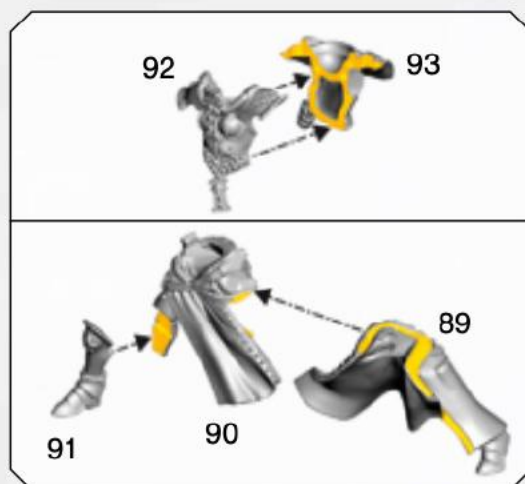
- Choice of parts
- Choix d'éléments
- Modelos de componentes
- Auswahl an Teilen
- Scelta di componenti



- Dry fit stage before gluing
- Tester avant de coller
- Comprobar el encaje antes de pegar
- Positionierung erst ohne Klebstoff ausprobieren
- Prova a secco prima di incollare

1 SISTER SUPERIOR

1 a



1 b



- Choose the variant you want to build • Choisissez la variante à assembler
- Elige qué versión quieres montar • Wähle die Variante, die du bauen möchtest
- Scegli la variante che vuoi assemblare



- Power sword • Épée Énergétique
- Espada de energía • Energieschwert
- Spada potenziata



- Chainsword • Épée Tronçonneuse
- Espada sierra • Kettenschwert
- Spada a catena



- Chaplet • Chapelet • Chaplet
- Gebetsschnur • Monile

1 b



1 a



1 a



1 a



1 b



157

158

159

146



104



105



106



108



107

- Boltgun
- Bolter
- Bólter
- Bolter
- Fucile requiem

- Bolt pistol
- Pistolet bolter
- Pistola bólter
- Boltpistole
- Pistola requiem

- Plasma pistol
- Pistolet à Plasma
- Pistola de plasma
- Plasmapistole
- Pistola plasma

- Condemnor boltgun
- Bolter Condemnor
- Bólter condenación
- Condemnor-Bolter
- Fucile requiem condemnor



109

- Boltgun • Bolter
- Bólter • Bolter
- Fucile requiem



110



111



112



- Combi-flamer
- Combi-lance-flammes
- Combi-lanzallamas
- Kombi-Flammenwerfer
- Combifiamma

- Combi-plasma
- Combi-plasma
- Combi-plasma
- Kombi-Plasmawerfer
- Combiplasma

- Combi-melta
- Combi-fuseur
- Combi-fusión
- Kombi-Melter
- Combitermico



2



- Interchangeable parts • Éléments interchangeables • Partes intercambiables
- Austauschbare Teile • Componenti intercambiabili

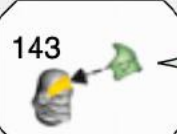
2 a



2 b



Celestian



143



144

145

Celestian

3 a Battle Sister A



3 b



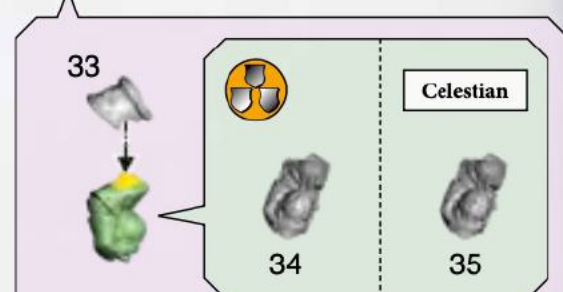
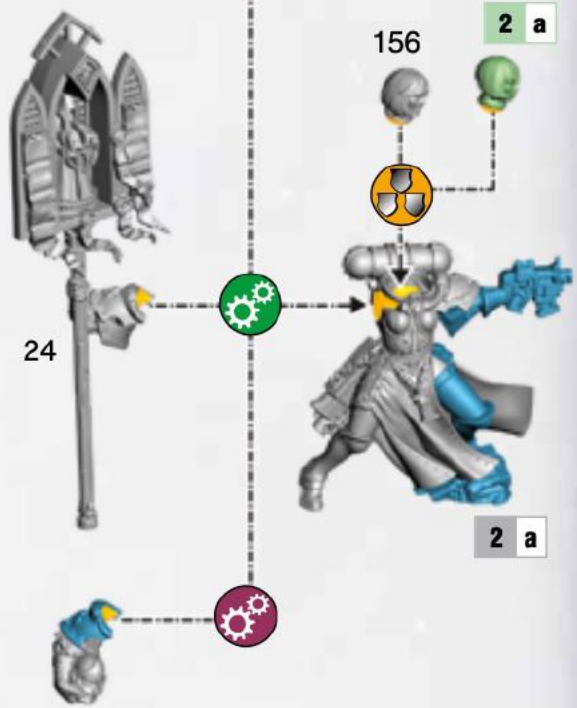
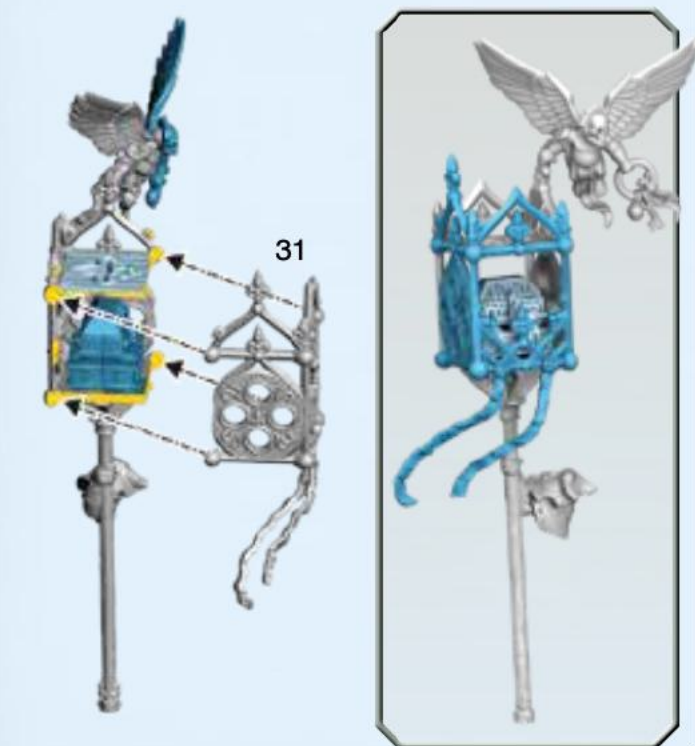
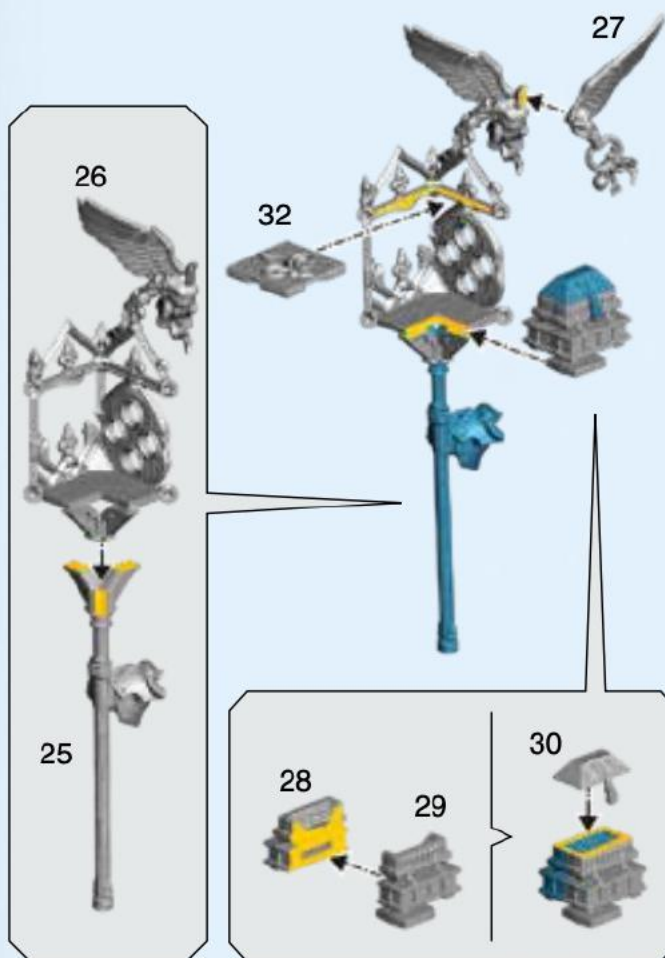
- Choose the variant you want to build • Choisissez la variante à assembler
- Elige qué versión quieres montar • Wähle die Variante, die du bauen möchtest
- Scegli la variante che vuoi assemblare



- Simulacrum Imperialis • Simulacrum Imperialis • Simulacrum Imperialis
- Simulacrum Imperialis • Simulacrum Imperialis



- Simulacrum Imperialis • Simulacrum Imperialis
- Simulacrum Imperialis • Simulacrum Imperialis
- Simulacrum Imperialis





4 a Battle Sister B

62



64

63

61



Ø
32mm



- Choose the variant you want to build
- Choisissez la variante à assembler
- Elige qué versión quieres montar
- Wähle die variante, die du bauen Möchtest
- Scegli la variante che vuoi assemblare



4 b



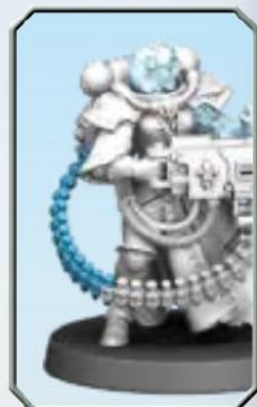
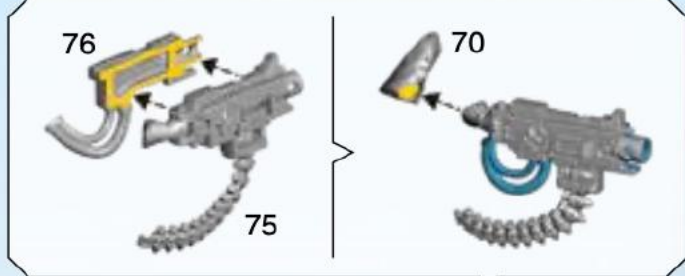
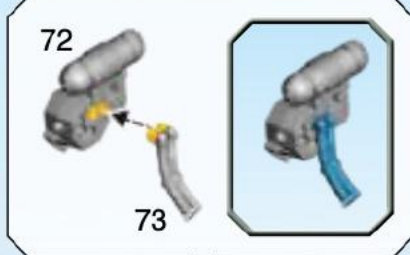
- Heavy bolter • Bolter lourd
- Bólter pesado • Schwerer Bolter
- Requiem pesante



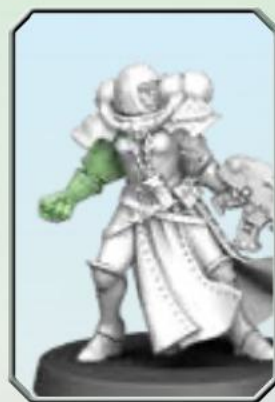
4 c



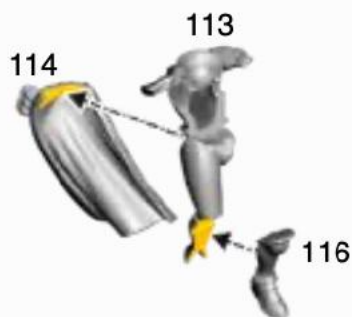
- Grenade & Boltgun • Grenade & Bolter
- Granada y bólter • Granate & Bolter
- Granata e fucile requiem



- Heavy bolter
- Bolter lourd
- Bólter pesado
- Schwerer Bolter
- Requiem pesante



5 a Battle Sister C



- Choose the variant you want to build
- Choisissez la variante à assembler
- Elige qué versión quieres montar
- Wähle die Variante, die du bauen möchtest
- Scegli la variante che vuoi assemblare



5 b



- Heavy flamer • Lance-flammes lourd
- Lanzallamas pesado
- Schwerer Flammenwerfer • Lanciافiamme pesante



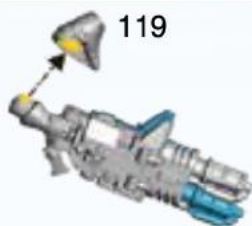
5 c



- Boltgun • Bolter • Bólter
- Bolter • Fucile requiem



5 b



- Heavy flamer • Lance-flammes lourd • Lanzallamas pesado
- Schwerer Flammenwerfer • Lanciافiamme pesante

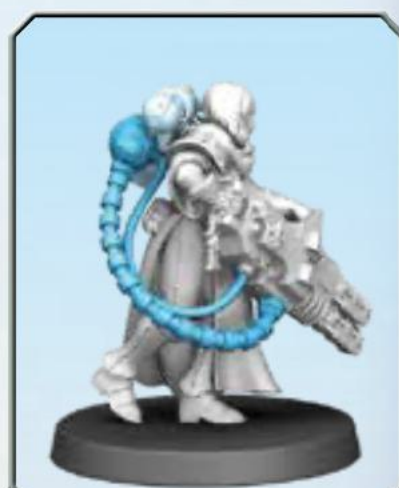


5 a



160

161



126

127

5 a



125

2



6 a Battle Sister D

8

11



6 b



14

15

• Boltgun • Bolter • Bólter
• Bolter • Fucile termico

16

13

6 a



9

10



6 c

2

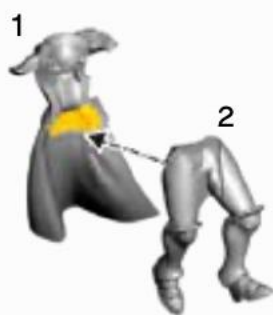
6 b



Ø
32mm



7 a Battle Sister E



7 b



- Boltgun • Bolter • Bólter • Bolter
- Fucile termico



7 a

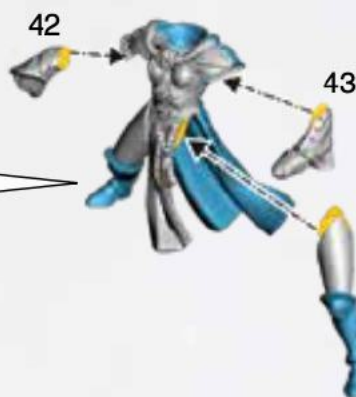
7 c



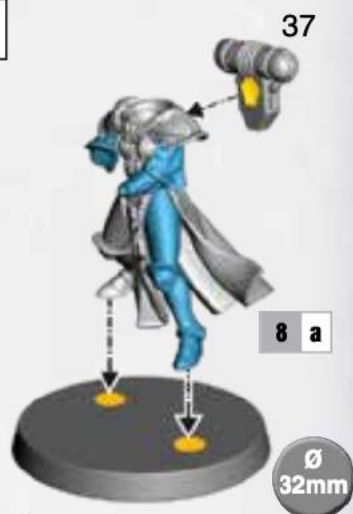
Ø 32mm



8 a Battle Sister F



8 b



8 a

Ø 32mm

8 c



8 b



- Boltgun • Bolter • Bólter
- Bolter • Fucile requiem

- Meltagun • Fuseur
- Rifle de fusión • Melter
- Fucile termico

- Flamer • Lance-flammes
- Lanzallamas
- Flammenwerfer
- Lanciافlamme

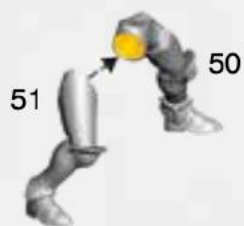
- Storm bolter
- Bolter Storm
- Bólter tormenta
- Sturmbolter
- Requiem tempesta



46



9 a Battle Sister G



9 b



9 c



• Boltgun • Bolter • Bólter
• Bolter • Fucile requiem

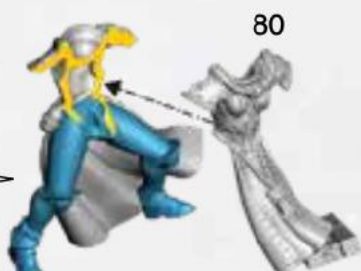
• Meltagun • Fuseur
• Rifle de fusión • Melter
• Fucile termico

• Flamer • Lance-flammes
• Lanzallamas
• Flammenwerfer
• Lanciafiamme

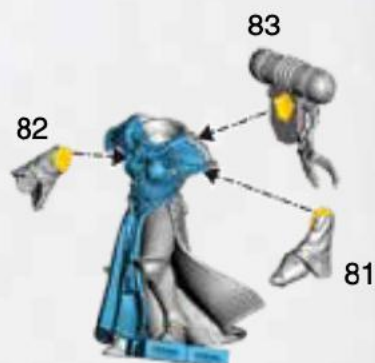
• Storm bolter
• Bolter Storm
• Bólter tormenta
• Sturmbolter
• Requiem tempesta



10 a Battle Sister H



10 b



10 a

10 c



2

10 b



Ø 32mm



84



87



88



• Boltgun • Bolter • Bólter
• Bolter • Fucile requiem

• Meltagun • Fuseur
• Rifle de fusión • Melter
• Fucile termico

• Flamer • Lance-flammes
• Lanzallamas
• Flammenwerfer
• Lanciafiamme

• Storm bolter
• Bolter Storm
• Bólter tormenta
• Sturmbolter
• Requiem tempesta

85



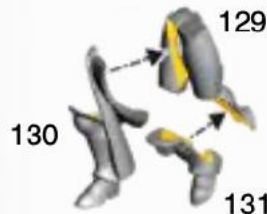
86



11 a

Battle Sister I

11 b



129

130

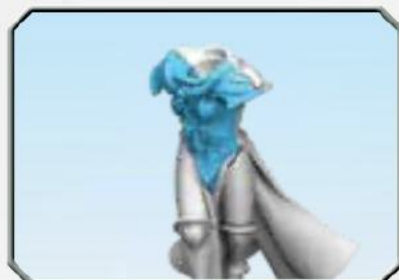
131



128



132



135

134

133

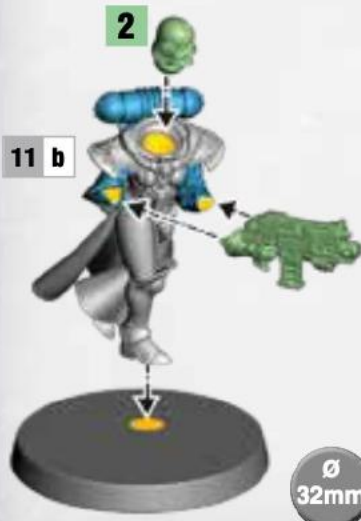
11 a

11 c



2

11 b



Ø 32mm



136



139



140



• Boltgun • Bolter • Bólter
• Bolter • Fucile requiem

• Meltagun • Fuseur
• Rifle de fusión • Melter
• Fucile termico

• Flamer • Lance-flammes
• Lanzallamas
• Flammenwerfer
• Lanciafiamme

• Storm bolter
• Bolter Storm
• Bólter tormenta
• Sturmbolter
• Requiem tempesta

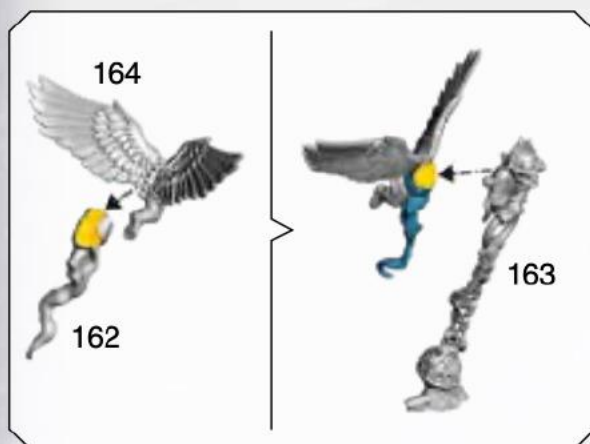
137



138



12 Incensor Cherub



Ø
32mm



13



3 - 11



3 - 11



BATTLE SISTERS SQUAD





BATTLE SISTERS SQUAD

NAME	M	WS	BS	S	T	W	A	Ld	Sv
Battle Sister	6"	4+	3+	3	3	1	1	7	3+
Sister Superior	6"	4+	3+	3	3	1	2	8	3+

This unit contains 1 Sister Superior and 4 Battle Sisters. It can additionally contain up to 5 Battle Sisters (**Power Rating +2**) or up to 10 Battle Sisters (**Power Rating +4**). Every model is equipped with: bolt pistol; boltgun; frag grenades; krak grenades.

WEAPONS	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Bolt pistol	12"	Pistol 1	4	0	1	-
Boltgun	24"	Rapid Fire 1	4	0	1	-
Frag grenades	6"	Grenade D6	3	0	1	-
Krak grenades	6"	Grenade 1	6	-1	D3	-

WARGEAR OPTIONS

- 1 Battle Sister can be equipped with 1 weapon from the *Special Weapons* list instead of 1 boltgun.
- 1 Battle Sister can be equipped with one of the following instead of 1 boltgun: 1 weapon from the *Heavy Weapons* list; 1 weapon from the *Special Weapons* list.
- 1 Battle Sister equipped with 1 boltgun can have a *Simulacrum Imperialis*.
- The Sister Superior can additionally be equipped with 1 weapon from the *Melee Weapons* list, or can be equipped with 1 weapon from the *Melee Weapons* list instead of 1 boltgun.
- The Sister Superior can be equipped with 1 weapon from the *Ranged Weapons* list instead of 1 boltgun.
- The Sister Superior can be equipped with 1 weapon from the *Pistols* list instead of 1 bolt pistol.
- The unit can have an Incensor Cherub.

ABILITIES

Acts of Faith, Sacred Rites, Shield of Faith

Simulacrum Imperialis: If a model in this unit has a *Simulacrum Imperialis* then once per phase you can perform one Act of Faith for this unit, even if you have already performed one or more Acts of Faith in that phase.

Incensor Cherub: If this unit has an Incensor Cherub, then once per battle, at the beginning of a phase, that Incensor Cherub can intercede. If it does, that Incensor Cherub is removed from play and you gain one Miracle dice: roll two D6 when you do so and select which one to keep. The Miracle dice you gain can only be used to perform an Act of Faith for this unit, and only in that phase – at the end of the phase, if the dice has not been used, it is lost.

An Incensor Cherub is represented by an Incensor Cherub model, but does not count as a model for any rules purposes. Whilst a unit with an Incensor Cherub is on the battlefield, that Incensor Cherub must be within 2" of it.

FACTION KEYWORDS

IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDER>

KEYWORDS

INFANTRY, BATTLE SISTERS SQUAD

RANGED WEAPONS

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Bolt pistol	12"	Pistol 1	4	0	1	-
Boltgun	24"	Rapid Fire 1	4	0	1	-
Combi-flamer	When you choose this weapon to shoot with, select one or both of the profiles below. If you select both, subtract 1 from hit rolls for attacks made with this weapon.					
- Boltgun	24"	Rapid Fire 1	4	0	1	-
- Flamer	8"	Assault D6	4	0	1	When resolving an attack made with this weapon, do not make a hit roll: it automatically scores a hit.
Combi-melta	When you choose this weapon to shoot with, select one or both of the profiles below. If you select both, subtract 1 from hit rolls for attacks made with this weapon.					
- Boltgun	24"	Rapid Fire 1	4	0	1	-
- Meltagun	12"	Assault 1	8	-4	D6	When resolving an attack made with this weapon against a unit that is within half range, roll two D6 when inflicting damage with it and discard one of the results.
Combi-plasma	When you choose this weapon to shoot with, select one or two of the profiles below. If you select two, subtract 1 from hit rolls for attacks made this weapon. Only one plasma gun profile can be selected.					
- Boltgun	24"	Rapid Fire 1	4	0	1	-
- Plasma gun (standard)	24"	Rapid Fire 1	7	-3	1	-
- Plasma gun (supercharge)	24"	Rapid Fire 1	8	-3	2	If any hit rolls of 1 are made for attacks with this weapon, the bearer is destroyed after shooting with this weapon.
Condemnor boltgun	24"	Rapid Fire 1	4	0	1	When resolving an attack made with this weapon against a PSYKER unit, this weapon has a Damage characteristic of D3 for that attack.

MELEE WEAPONS

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Chainsword	Melee	Melee	User	0	1	When the bearer fights, it makes 1 additional attack with this weapon.
Power sword	Melee	Melee	User	-3	1	-

PISTOL WEAPONS

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Bolt pistol	12"	Pistol 1	4	0	1	-
Plasma pistol	When you choose this weapon to shoot with, select one of the profiles below.					
- Standard	12"	Pistol 1	7	-3	1	-
- Supercharge	12"	Pistol 1	8	-3	2	If any hit rolls of 1 are made for attacks with this weapon, the bearer is destroyed after shooting with this weapon.

HEAVY WEAPONS

WEAPON	RANGE	TYPE	S	AP	D	ABILITIES
Heavy bolter	36"	Heavy 3	5	-1	1	-
Heavy flamer	8"	Heavy D6	5	-1	1	When resolving an attack made with this weapon, do not make a hit roll: it automatically scores a hit.
Multi-melta	24"	Heavy 1	8	-4	D6	When resolving an attack made with this weapon against a unit that is within half range, roll two D6 when inflicting damage with it and discard one of the results.

SPECIAL WEAPONS

Flamer	8"	Assault D6	4	0	1	When resolving an attack made with this weapon, do not make a hit roll: it automatically scores a hit.
Meltagun	12"	Assault 1	8	-4	D6	When resolving an attack made with this weapon against a unit that is within half range, roll two D6 when inflicting damage with it and discard one of the results.
Storm bolter	24"	Rapid Fire 2	4	0	1	-



BATTLE SISTERS SQUAD

NOM	M	CC	CT	F	E	PV	A	Cd	Sv
Battle Sister	6"	4+	3+	3	3	1	1	7	3+
Sister Superior	6"	4+	3+	3	3	1	2	8	3+

Cette unité contient 1 Sister Superior et 4 Battle Sisters. Elle peut contenir jusqu'à 5 Battle Sisters additionnelles (**Rang de Puissance +2**) ou jusqu'à 10 Battle Sisters additionnelles (**Rang de Puissance +4**). Chaque figurine est équipée de: pistolet bolter; bolter; grenades Frag; grenades Krak.

ARMES	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Pistolet bolter	12"	Pistolet 1	4	0	1	-
Bolter	24"	Tir Rapide 1	4	0	1	-
Grenades Frag	6"	Grenade D6	3	0	1	-
Grenades Krak	6"	Grenade 1	6	-1	D3	-

- OPTIONS D'ÉQUIPEMENT**
- 1 Battle Sister peut être équipée de 1 arme de la liste *Armes Spéciales* au lieu de 1 bolter.
 - 1 Battle Sister peut être équipée de 1 des choix suivants au lieu de 1 bolter:
1 arme de la liste *Armes Lourdes*; 1 arme de la liste *Armes Spéciales*.
 - 1 Battle Sister équipée de 1 bolter peut avoir un Simulacrum Imperialis.
 - La Sister Superior peut en outre être équipée de 1 arme de la liste *Armes de Mêlée*, ou peut être équipée de 1 arme de la liste *Armes de Mêlée* au lieu de 1 bolter.
 - La Sister Superior peut être équipée de 1 arme de la liste *Armes de Tir* au lieu de 1 bolter.
 - La Sister Superior peut être équipée de 1 arme de la liste *Pistolets* au lieu de 1 pistolet bolter.
 - L'unité peut avoir un chérubin à encensoir.

APTITUDES

Actes de Foi, Rites Sacrés, Bouclier de la Foi

Simulacrum Imperialis: Si une figurine de cette unité a un Simulacrum Imperialis, alors une fois par phase, vous pouvez accomplir 1 Acte de Foi pour cette unité, même si vous avez déjà accompli un ou plusieurs Actes de Foi à cette phase.

Chérubin à encensoir: Si cette unité a un chérubin à encensoir, alors une fois par bataille, au début d'une phase, le chérubin à encensoir peut intercéder. Dans ce cas, le chérubin à encensoir est retiré du jeu et vous gagnez 1 dé de Miracle : jetez deux D6 et choisissez celui que vous gardez. Le dé de Miracle ainsi gagné peut être utilisé pour accomplir un Acte de Foi pour cette unité uniquement, et seulement à cette phase – à la fin de la phase, si le dé n'a pas été utilisé, il est perdu.

Un chérubin à encensoir est représenté par une figurine de chérubin à encensoir, mais ne compte pas comme une figurine en termes de règles. Tant qu'une unité avec chérubin à encensoir est sur le champ de bataille, son chérubin à encensoir doit être à 2" ou moins d'elle.

MOTS-CLÉS DE FACTION

IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDRE>

MOTS-CLÉS

INFANTERIE, BATTLE SISTERS SQUAD

ARMES DE TIR

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Pistolet bolter	12"	Pistolet 1	4	0	1	-
Bolter	24"	Tir Rapide 1	4	0	1	-
Combi-lance-flammes	Lorsque vous faites tirer cette arme, choisissez un des profils ci-dessous ou les deux. Si vous choisissez les deux, soustrayez 1 aux jets de touche pour les attaques effectuées avec cette arme.					
- Bolter	24"	Tir Rapide 1	4	0	1	-
- Lance-flammes	8"	Assaut D6	4	0	1	Quand vous résolvez une attaque de cette arme, ne faites pas de jet de touche: elle touche automatiquement.
Combi-fuseur	Lorsque vous faites tirer cette arme, choisissez un des profils ci-dessous ou les deux. Si vous choisissez les deux, soustrayez 1 aux jets de touche pour les attaques effectuées avec cette arme.					
- Bolter	24"	Tir Rapide 1	4	0	1	-
- Fuseur	12"	Assaut 1	8	-4	D6	Quand vous résolvez une attaque de cette arme contre une unité à mi-portée ou moins, jetez deux D6 pour infliger ses dégâts et défaussez un des résultats.
Combi-plasma	Lorsque vous faites tirer cette arme, choisissez un ou deux des profils ci-dessous. Si vous en choisissez deux, soustrayez 1 aux jets de touche. On ne peut choisir qu'un seul profil de fusil à plasma.					
- Bolter	24"	Tir Rapide 1	4	0	1	-
- Fusil à plasma (standard)	24"	Tir Rapide 1	7	-3	1	-
- Fusil à plasma (surcharge)	24"	Tir Rapide 1	8	-3	2	Au moindre jet de touche donnant 1 pour les attaques de cette arme, le porteur est détruit après avoir tiré avec elle.
Bolter Condemnor	24"	Tir Rapide 1	4	0	1	Quand vous résolvez une attaque de cette arme contre une unité PSYKER , cette arme a une caractéristique de Dégâts de D3 pour cette attaque.

ARMES DE MÊLÉE

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Épée tronçonneuse	Mêlée	Mêlée	Util.	0	1	Quand le porteur combat, il effectue 1 attaque supplémentaire avec cette arme.
Épée Énergétique	Mêlée	Mêlée	Util.	-3	1	-

PISTOLETS

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Pistolet bolter	12"	Pistolet 1	4	0	1	-
Pistolet à plasma	Lorsque vous faites tirer cette arme, choisissez un des profils ci-dessous.					
- Standard	12"	Pistolet 1	7	-3	1	-
- Surcharge	12"	Pistolet 1	8	-3	2	Au moindre jet de touche donnant 1 pour les attaques de cette arme, le porteur est détruit après avoir tiré avec elle.

ARMES LOURDES

ARME	PORTÉE	TYPE	F	PA	D	APTITUDES
Bolter lourd	36"	Lourde 3	5	-1	1	-
Lance-flammes lourd	8"	Lourde D6	5	-1	1	Quand vous résolvez une attaque de cette arme, ne faites pas de jet de touche: elle touche automatiquement.
Multi-fuseur	24"	Lourde 1	8	-4	D6	Quand vous résolvez une attaque de cette arme contre une unité à mi-portée ou moins, jetez deux D6 pour infliger ses dégâts et défaussez un des résultats.

ARMES SPÉCIALES

Lance-flammes	8"	Assaut D6	4	0	1	Quand vous résolvez une attaque de cette arme, ne faites pas de jet de touche: elle touche automatiquement.
Fuseur	12"	Assaut 1	8	-4	D6	Quand vous résolvez une attaque de cette arme contre une unité à mi-portée ou moins, jetez deux D6 pour infliger ses dégâts et défaussez un des résultats.
Bolter Storm	24"	Tir Rapide 2	4	0	1	-



BATTLE SISTERS SQUAD

NOMBRE	M	HA	HP	F	R	H	A	L	S
Battle Sister	6"	4+	3+	3	3	1	1	7	3+
Sister Superior	6"	4+	3+	3	3	1	2	8	3+

Esta unidad contiene 1 Sister Superior y 4 Battle Sisters. Puede contener hasta 5 Battle Sisters adicionales (**Potencia de unidad +2**) o hasta 10 Battle Sisters adicionales (**Potencia de unidad +4**). Cada miniatura está equipada con: pistola bólter, bólter, granadas frag y granadas perforantes.

ARMAS	ALCANCE	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola bólter	12"	Pistola 1	4	0	1	-
Bólter	24"	Fuego rápido 1	4	0	1	-
Granadas frag	6"	Granada 1D6	3	0	1	-
Granadas perforantes	6"	Granada 1	6	-1	1D3	-

OPCIONES DE EQUIPO

- 1 Battle Sister puede estar equipada con 1 arma de la lista de *Armas especiales* en lugar de 1 bólter.
- 1 Battle Sister puede estar equipada con una de las siguientes en lugar de 1 bólter: 1 arma de la lista de *Armas pesadas*; 1 arma de la lista de *Armas especiales*.
- 1 Battle Sister equipada con 1 bólter puede tener un Simulacrum Imperialis.
- La Sister Superior puede estar equipada además con 1 arma de la lista de *Armas de combate*, o puede estar equipada con 1 arma de la lista de *Armas de combate* en lugar de 1 bólter.
- La Sister Superior puede estar equipada con 1 arma de la lista de *Armas a distancia* en lugar de 1 bólter.
- La Sister Superior puede estar equipada con 1 arma de la lista de *Pistolas* en lugar de 1 pistola bólter.
- La unidad puede tener un Querubín Incensor.

HABILIDADES

Actos de fe, Ritos Sagrados, Escudo de la fe

Querubín Incensor. Si esta unidad tiene un Querubín Incensor, una vez por batalla, al inicio de una fase, ese Querubín Incensor puede interceder. Si lo hace, retira de juego al Querubín y ganas un dado de Milagro: tira 2D6 cuando lo hagas y elige cuál te quedas. El dado de Milagro que ganas sólo se puede usar para llevar a cabo un Acto de fe con esta unidad y sólo en esa fase. Al final de la fase, si el dado no se ha usado, se pierde.

Un Querubín Incensor se representa con una miniatura de Querubín Incensor, pero no cuenta como una miniatura a efectos de reglas. Mientras una unidad con un Querubín Incensor esté en el campo de batalla, este debe estar a 2" o menos de ella.

Simulacrum Imperialis. Si una miniatura de esta unidad tiene un Simulacrum Imperialis, una vez por fase puedes realizar un Acto de fe por esta unidad, incluso si ya has realizado uno o más Actos de fe en esa fase.

CLAVES DE FACCIÓN

IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>

CLAVES

INFANTERÍA, BATTLE SISTERS SQUAD

ARMAS A DISTANCIA

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola bólder	12"	Pistola 1	4	0	1	-
Bólder	24"	Fuego rápido 1	4	0	1	-
Combi-lanzallamas	Cuando elijas esta arma para disparar, elige uno o ambos de los perfiles siguientes; si eliges ambos, resta 1 a todas las tiradas para impactar con esta arma.					
- Bólder	24"	Fuego rápido 1	4	0	1	-
- Lanzallamas	8"	Asalto 1D6	4	0	1	Al resolver un ataque con esta arma, no hagas tirada para impactar; logra impactar automáticamente.
Combi-fusión	Cuando elijas esta arma para disparar, elige uno o ambos de los perfiles siguientes; si eliges ambos, resta 1 a todas las tiradas para impactar con esta arma.					
- Bólder	24"	Fuego rápido 1	4	0	1	-
- Rifle de fusión	12"	Asalto 1	8	-4	1D6	Al resolver un ataque con esta arma contra una unidad a la mitad del alcance o más cerca, tira 2D6 al infligir daño y descarta un resultado.
Combi-plasma	Cuando elijas esta arma para disparar, elige uno o dos de los perfiles siguientes; si eliges dos, resta 1 a todas las tiradas para impactar con esta arma. Sólo puedes elegir un perfil de rifle de plasma.					
- Bólder	24"	Fuego rápido 1	4	0	1	-
- rifle de plasma (normal)	24"	Fuego rápido 1	7	-3	1	-
- rifle de plasma (sobrecarga)	24"	Fuego rápido 1	8	-3	2	Con alguna tirada para impactar con esta arma de 1, el portador es destruido tras haberla disparado.
Bólder condenación	24"	Fuego rápido 1	4	0	1	Al resolver un ataque con esta arma contra una unidad Psíquico , esta arma tiene un atributo Daño de 1D3

ARMAS DE COMBATE

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Espada sierra	Com.	Combate	Port.	0	1	Cuando el portador combate, realiza 1 ataque adicional con esta arma.
Espada de energía	Com.	Combate	Port.	-3	1	-

PISTOLAS

ARMA	ALC.	TIPO	F	FP	D	HABILIDADES
Pistola bólder	12"	Pistola 1	4	0	1	-
Pistola de plasma	Cuando elijas esta arma para disparar, elige uno de los perfiles siguientes.					
- Normal	12"	Pistola 1	7	-3	1	-
- Sobrecarga	12"	Pistola 1	8	-3	2	Con alguna tirada para impactar con esta arma de 1, el portador es destruido tras haberla disparado.

ARMAS PESADAS

ARMA	TIPO	ALC.	F	FP	D	HABILIDADES
Bólder pesado	36"	Pesada 3	5	-1	1	-
Lanzallamas pesado	8"	Pesada 1D6	5	-1	1	Al resolver un ataque con esta arma, no hagas tirada para impactar; logra impactar automáticamente.
Cañón de fusión	24"	Pesada 1	8	-4	1D6	Al resolver un ataque con esta arma contra una unidad a la mitad del alcance o más cerca, tira 2D6 al infligir daño y descarta un resultado.

ARMAS ESPECIALES

Lanzallamas	8"	Asalto 1D6	4	0	1	Al resolver un ataque con esta arma, no hagas tirada para impactar; logra impactar automáticamente.
Rifle de fusión	12"	Asalto 1	8	-4	1D6	Al resolver un ataque con esta arma contra una unidad a la mitad del alcance o más cerca, tira 2D6 al infligir daño y descarta un resultado.
Bólder tormenta	24"	Fuego rápido 2	4	0	1	-



BATTLE SISTERS SQUAD

NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Battle Sister	6"	4+	3+	3	3	1	1	7	3+
Sister Superior	6"	4+	3+	3	3	1	2	8	3+

Diese Einheit besteht aus 1 Sister Superior und 4 Battle Sisters. Sie kann zusätzlich bis zu 5 Battle Sisters (**Macht +2**) oder bis zu 10 Battle Sisters (**Macht +4**) enthalten. Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistole; Bolter; Fragmentgranaten; Sprenggranaten.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Bolter	24"	Schnellfeuer 1	4	0	1	-
Boltpistole	12"	Pistole 1	4	0	1	-
Fragmentgranaten	6"	Granate W6	3	0	1	-
Sprenggranaten	6"	Granate 1	6	-1	W3	-

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- 1 Battle Sister kann statt mit 1 Bolter mit 1 Waffe von der Liste *Spezialwaffen* ausgerüstet sein.
- 1 Battle Sister kann statt mit 1 Bolter mit einer der folgenden Optionen ausgerüstet sein: 1 Waffe von der Liste *Schwere Waffen*; 1 Waffe von der Liste *Spezialwaffen*.
- 1 Battle Sister, die mit 1 Bolter ausgerüstet ist, kann ein Simulacrum Imperialis haben.
- Die Sister Superior kann zusätzlich mit 1 Waffe von der Liste *Nahkampfwaffen* ausgerüstet sein oder kann statt mit 1 Bolter mit 1 Waffe von der Liste *Nahkampfwaffen* ausgerüstet sein.
- Die Sister Superior kann statt mit 1 Bolter mit 1 Waffe von der Liste *Fernkampfwaffen* ausgerüstet sein.
- Die Sister Superior kann statt mit 1 Boltpistole mit 1 Waffe von der Liste *Pistolen* ausgerüstet sein.
- Die Einheit kann einen Incensor-Cherub haben.

FÄHIGKEITEN

Glaubensakte, Heilige Riten, Schild des Glaubens

Simulacrum Imperialis: Wenn ein Modell in dieser Einheit ein Simulacrum Imperialis hat, darfst du einmal pro Phase einen *Glaubensakt* für diese Einheit durchführen, auch wenn du in dieser Phase bereits einen oder mehrere *Glaubensakte* durchgeführt hast.

Incensor-Cherub: Wenn diese Einheit einen Incensor-Cherub hat, kann dieser Incensor-Cherub zu Beginn einer Phase fürbitten. Wenn er dies tut, wird dieser Incensor-Cherub aus dem Spiel entfernt und du erhältst einen Wunderwürfel: wirf dafür zwei W6 und wählen einen aus, den du behältst. Der Wunderwürfel, den du erhältst, kann nur eingesetzt werden, um für diese Einheit und nur in dieser Phase einen *Glaubensakt* durchzuführen – am Ende der Phase verfällt der Würfel, wenn er nicht eingesetzt wurde.

Ein Incensor-Cherub wird durch ein Incensor-Cherub-Modell dargestellt, zählt aber für alle Regelbelange nicht als ein Modell. Solange sich eine Einheit mit einem Incensor-Cherub auf dem Schlachtfeld befindet, muss sich dieser Incensor-Cherub innerhalb von 2 Zoll um sie befinden.

FRAKTION

IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDEN>

SCHLÜSSELWÖRTER

INFANTERIE, BATTLE SISTERS SQUAD

FERNKAMPFWAFFEN

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Bolter	24"	Schnellfeuer 1	4	0	1	-
Boltpistole	12"	Pistole 1	4	0	1	-
Condemnor-Bolter	24"	Schnellfeuer 1	4	0	1	Wenn du mit dieser Waffe eine Attacke gegen eine PSIONIKER -Einheit abhandelst, hat diese Waffe bei dieser Attacke einen Schadenswert von W3.
Kombi-Flammenwerfer	Wenn du diese Waffe wählst, um mit ihr zu schießen, wähle eines oder beide der folgenden Profile. Wenn du beide wählst, ziehe 1 von Trefferwürfen für Attacken mit dieser Waffe ab.					
- Bolter	24"	Schnellfeuer 1	4	0	1	-
- Flammenwerfer	8"	Sturm W6	4	0	1	Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe abhandelst, führe keinen Trefferwurf durch: sie trifft automatisch.
Kombi-Melter	Wenn du diese Waffe wählst, um mit ihr zu schießen, wähle eines oder beide der folgenden Profile. Wenn du beide wählst, ziehe 1 von Trefferwürfen für Attacken mit dieser Waffe ab.					
- Bolter	24"	Schnellfeuer 1	4	0	1	-
- Melter	12"	Sturm 1	8	-4	W6	Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe gegen eine Einheit abhandelst, die sich innerhalb der halben Reichweite befindet, wirf zwei W6, wenn du Schaden verursachst, und lege eines der Ergebnisse ab.
Kombi-Plasmawerfer	Wenn du diese Waffe wählst, um mit ihr zu schießen, wähle ein oder zwei der folgenden Profile. Wenn du zwei wählst, ziehe 1 von Trefferwürfen für Attacken mit dieser Waffe ab. Du kannst nur ein Profil des Plasmawerfers wählen.					
- Bolter	24"	Schnellfeuer 1	4	0	1	-
- Plasmawerfer (Standard)	24"	Schnellfeuer 1	7	-3	1	-
- Plasmawerfer (Überladung)	24"	Schnellfeuer 1	8	-3	2	Bei Trefferwürfen von 1 für eine Attacke mit dieser Waffe wird der Träger zerstört, nachdem er mit dieser Waffe geschossen hat.

NAHKAMPFWAFFEN

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Energieschwert	Nahkampf	Nahkampf	Träger	-3	1	-
Kettenschwert	Nahkampf	Nahkampf	Träger	0	1	Wenn der Träger kämpft, führt er 1 zusätzliche Attacke mit dieser Waffe aus.

PISTOLEN

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Boltpistole	12"	Pistole 1	4	0	1	-
Plasmapistole	Wenn du diese Waffe wählst, um mit ihr zu schießen, wähle eines der folgenden Profile.					
- Standard	12"	Pistole 1	7	-3	1	-
- Überladung	12"	Pistole 1	8	-3	2	Bei Trefferwürfen von 1 für eine Attacke mit dieser Waffe wird der Träger zerstört, nachdem er mit dieser Waffe geschossen hat.

SCHWERE WAFFEN

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Multimelter	24"	Schwer 1	8	-4	W6	Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe gegen eine Einheit abhandelst, die sich innerhalb der halben Reichweite befindet, wirf zwei W6, wenn du Schaden verursachst, und lege eines der Ergebnisse ab.
Schwerer Bolter	36"	Schwer 3	5	-1	1	-
Schwerer Flammenwerfer	8"	Schwer W6	5	-1	1	Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe abhandelst, führe keinen Trefferwurf durch: sie trifft automatisch.

SPEZIALWAFFEN

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Flammenwerfer	8"	Sturm W6	4	0	1	Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe abhandelst, führe keinen Trefferwurf durch: sie trifft automatisch.
Melter	12"	Sturm 1	8	-4	W6	Wenn du eine Attacke mit dieser Waffe gegen eine Einheit abhandelst, die sich innerhalb der halben Reichweite befindet, wirf zwei W6, wenn du Schaden verursachst, und lege eines der Ergebnisse ab.
Sturmbolter	24"	Schnellfeuer 2	4	0	1	-



BATTLE SISTERS SQUAD

NOME	M	AC	AB	Fd	R	Fe	A	D	S
Battle Sister	6"	4+	3+	3	3	1	1	7	3+
Sister Superior	6"	4+	3+	3	3	1	2	8	3+

Questa unità include 1 Sister Superior e 4 Battle Sisters. Può comprendere fino a 5 Battle Sisters aggiuntive (**Valore di Potenza +2**) o fino a 10 Battle Sisters aggiuntive (**Valore di Potenza +4**). Ogni modello è equipaggiato con: pistola requiem; fucile requiem; granate a frammentazione; granate perforanti.

ARMI	GITTATA	TIPO	Fd	VP	Da	ABILITÀ
Pistola requiem	12"	Pistola 1	4	0	1	-
Fucile requiem	24"	Cadenza Rapida 1	4	0	1	-
Granate a frammentazione	6"	Granata D6	3	0	1	-
Granate perforanti	6"	Granata 1	6	-1	D3	-

OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- 1 Battle Sister può essere equipaggiata con 1 arma dalla lista *Armi speciali* al posto di 1 fucile requiem.
- 1 Battle Sister può essere equipaggiata con una delle seguenti armi al posto di 1 fucile requiem: 1 arma dalla lista *Armi pesanti*; 1 arma dalla lista *Armi speciali*.
- 1 Battle Sister equipaggiata con 1 fucile requiem può avere un Simulacrum Imperialis.
- La Sister Superior può essere equipaggiata inoltre con 1 arma dalla lista *Armi da mischia*, o può essere equipaggiata con 1 arma dalla lista *Armi da mischia* al posto di 1 fucile requiem.
- La Sister Superior può essere equipaggiata con 1 arma dalla lista *Armi da tiro* al posto di 1 fucile requiem.
- La Sister Superior può essere equipaggiata con 1 arma dalla lista *Pistole* al posto di 1 pistola requiem.
- L'unità può avere un Incensor Cherub.

ABILITÀ

Atti di Fede, Riti Sacri, Scudo di Fede

Simulacrum Imperialis: se un modello di questa unità ha un Simulacrum Imperialis, una volta per fase puoi eseguire un singolo Atto di Fede per questa unità anche se hai già eseguito uno o più Atti di Fede in quella fase.

Incensor Cherub: se questa unità ha un Incensor Cherub, una volta per battaglia, all'inizio di una fase, quell'Incensor Cherub può intervenire. Se lo fa, quell'Incensor Cherub viene rimosso dal gioco e tu ottieni un dado Miracolo: tira due D6 quando lo fai e scegli quale tenere. Il dado Miracolo che ottieni può essere usato solo per eseguire un Atto di Fede per questa unità, e solo in quella fase; se alla fine della fase il dado non è stato usato, viene perduto.

Un Incensor Cherub è rappresentato da un modello di Incensor Cherub, ma non conta come modello ai fini di nessuna regola. Quando un'unità con Incensor Cherub è sul campo di battaglia, quell'Incensor Cherub deve trovarsi entro 2" da essa.

KEYWORDS DI FAZIONE

IMPERIUM, ADEPTUS MINISTORUM, ADEPTA SORORITAS, <ORDINE>

KEYWORDS

FANTERIA, BATTLE SISTERS SQUAD

ARMI DA TIRO

ARMI	GITTATA	TIPO	Fd	VP	Da	ABILITÀ
Pistola requiem	12"	Pistola 1	4	0	1	-
Fucile requiem	24"	Cadenza Rapida 1	4	0	1	-
Combifiamma	Quando scegli quest'arma per sparare, scegli uno o entrambi i profili in basso. Se li scegli entrambi, sottrai 1 dai tiri per colpire degli attacchi effettuati con quest'arma.					
- Fucile requiem	24"	Cadenza Rapida 1	4	0	1	-
- Lanciafiamme	8"	Assalto D6	4	0	1	Quando risolvi un attacco sferrato con quest'arma, non effettuare un tiro per colpire: essa mette a segno automaticamente un colpo.
Combitermico	Quando scegli quest'arma per sparare, scegli uno o entrambi i profili in basso. Se li scegli entrambi, sottrai 1 dai tiri per colpire degli attacchi effettuati con quest'arma.					
- Fucile requiem	24"	Cadenza Rapida 1	4	0	1	-
- Fucile termico	12"	Assalto 1	8	-4	D6	Quando risolvi un attacco effettuato con quest'arma contro un'unità che si trova entro metà della gittata, tira due D6 quando infliggi i danni e scarta uno dei risultati.
Combiplasma	Quando scegli quest'arma per sparare, scegli uno o entrambi i profili in basso. Se li scegli entrambi, sottrai 1 dai tiri per colpire degli attacchi effettuati con quest'arma.					
- Fucile requiem	24"	Cadenza Rapida 1	4	0	1	-
- Fucile plasma (standard)	24"	Cadenza Rapida 1	7	-3	1	-
- Fucile plasma (sovraccarica)	24"	Cadenza Rapida 1	8	-3	2	Se ottieni qualsiasi tiro per colpire di 1 per un attacco effettuato con quest'arma, il portatore viene distrutto dopo aver sparato con quest'arma.
Fucile requiem condemnor	24"	Cadenza Rapida 1	4	0	1	Quando risolvi un attacco effettuato con quest'arma contro un'unità PSIONICO , per quell'attacco la caratteristica Danni di quest'arma è D3.

ARMI DA MISCHIA

ARMI	GITTATA	TIPO	Fd	VP	Da	ABILITÀ
Spada a catena	Mischia	Mischia	Mod.	0	1	Quando il portatore combatte effettua 1 attacco addizionale con quest'arma.
Spada potenziata	Mischia	Mischia	Mod.	-3	1	-

PISTOLE

ARMI	GITTATA	TIPO	Fd	VP	Da	ABILITÀ
Pistola requiem	12"	Pistola 1	4	0	1	-
Pistola plasma	Quando scegli quest'arma per sparare, scegli uno dei profili in basso.					
- Standard	12"	Pistola 1	7	-3	1	-
- Sovraccarica	12"	Pistola 1	8	-3	2	Se ottieni qualsiasi tiro per colpire di 1 per un attacco effettuato con quest'arma, il portatore viene distrutto dopo aver sparato con quest'arma.

ARMI PESANTI

ARMI	GITTATA	TIPO	Fd	VP	Da	ABILITÀ
Requiem pesante	36"	Pesante 3	5	-1	1	-
Lanciafiamme pesante	8"	Pesante D6	5	-1	1	Quando risolvi un attacco sferrato con quest'arma, non effettuare un tiro per colpire: essa mette a segno automaticamente un colpo.
Multitermico	24"	Pesante 1	8	-4	D6	Quando risolvi un attacco effettuato con quest'arma contro un'unità che si trova entro metà della gittata, tira due D6 quando infliggi i danni e scarta uno dei risultati.

ARMI SPECIALI

Lanciafiamme	8"	Assalto D6	4	0	1	Quando risolvi un attacco sferrato con quest'arma, non effettuare un tiro per colpire: essa mette a segno automaticamente un colpo.
Fucile termico	12"	Assalto 1	8	-4	D6	Quando risolvi un attacco effettuato con quest'arma contro un'unità che si trova entro metà della gittata, tira due D6 quando infliggi i danni e scarta uno dei risultati.
Requiem tempesta	24"	Cadenza Rapida 2	4	0	1	-



BASE RETRIBUTOR ARMOUR

SHADE REIKLAND FLESHSHADE

LAYER LIBERATOR GOLD

LAYER STORMHOST SILVER

BASE LEADBELCHER

SHADE AGRAX EARTHSHADE GLOSS

LAYER STORMHOST SILVER

BASE BUGMAN'S GLOW

SHADE REIKLAND FLESHSHADE

LAYER KISLEV FLESH

LAYER PLAYED ONE FLESH

BASE MEPHISTON RED

SHADE CARROBURG CRIMSON

LAYER EVIL SUNZ SCARLET

LAYER WHITE SCAR

BASE ABADDON BLACK

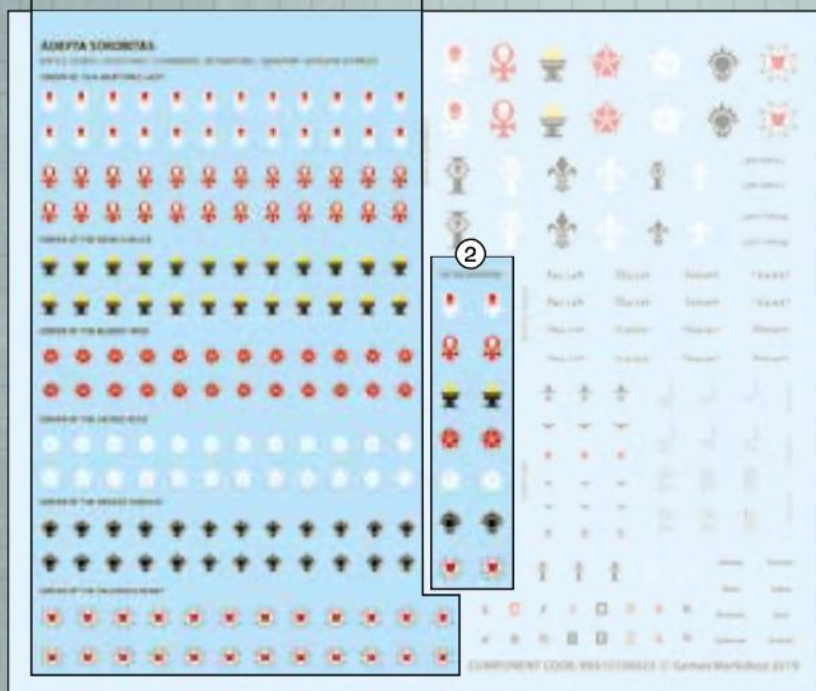
LAYER DARK REAPER

LAYER THUNDERHAWK BLUE

LAYER ULTHUAN GREY



1



1



2



993201080660



games-workshop.com

Games Workshop Limited, Willow Road,
Nottingham, NG7 2WS, UK

© Copyright Games Workshop Limited 2020.

