

FRÈRE GABRIEL

Portée de l'Attaque 2

Frère Gabriel est un tacticien émérite, utilisant des feintes et des assauts surprises à l'avantage de son escouade, ne laissant jamais son ennemi connaître son prochain mouvement.



FRÈRE GABRIEL

Portée de l'Attaque 2

Frère Gabriel est un tacticien émérite, utilisant des feintes et des assauts surprises à l'avantage de son escouade, ne laissant jamais son ennemi connaître son prochain mouvement.



ARCHIVISTE MENELAUIS

Portée de l'Attaque 2

L'Archiviste Menelaus use de ses pouvoirs psychiques avec une précision mortelle, faisant de lui un membre estimé de la Deathwing.



ARCHIVISTE MENELAUIS

Portée de l'Attaque 2

L'Archiviste Menelaus use de ses pouvoirs psychiques avec une précision mortelle, faisant de lui un membre estimé de la Deathwing.



SERGENT ARBALAN

Portée de l'Attaque 0

Le Sergent Arbalan charge dans le tas avec une seule préoccupation : la destruction de ses ennemis.



SERGENT ARBALAN

Portée de l'Attaque 0

Le Sergent Arbalan charge dans le tas avec une seule préoccupation : la destruction de ses ennemis.



FRÈRE ZARIAH

Portée de l'Attaque 1

Zariah, ombre silencieuse au sein de la Deathwing, manie la redoutable hallebarde de Caliban avec une grâce mortelle, fauchant ses ennemis.



FRÈRE ZARIAH

Portée de l'Attaque 1

Zariah, ombre silencieuse au sein de la Deathwing, manie la redoutable hallebarde de Caliban avec une grâce mortelle, fauchant ses ennemis.



**FRÈRE
HEPHAESTUS**

**Portée de
l'Attaque 2**

Frère Hephæstus est un technicien accompli. Accompagné d'un serviteur d'arme, il peut fournir une puissance de feu répressive même quand il effectue d'autres actions.



**FRÈRE
HEPHAESTUS**

**Portée de
l'Attaque 2**

Frère Hephæstus est un technicien accompli. Accompagné d'un serviteur d'arme, il peut fournir une puissance de feu répressive même quand il effectue d'autres actions.



**FRÈRE
BOREAS**

**Portée de
l'Attaque 3**

Frère Boreas est capable de lâcher une pluie de projectiles à longue distance, s'assurant qu'aucun Genestealer ne tende une embuscade à ses frères de combats.



**FRÈRE
BOREAS**

**Portée de
l'Attaque 3**

Frère Boreas est capable de lâcher une pluie de projectiles à longue distance, s'assurant qu'aucun Genestealer ne tende une embuscade à ses frères de combats.



**FRÈRE
CHARON**

**Portée de
l'Attaque 3**

Frère Charon utilise un canon à plasma. Son tir provoque une explosion de très grande puissance qui sème mort et destruction sur son passage.



**FRÈRE
CHARON**

**Portée de
l'Attaque 3**

Frère Charon utilise un canon à plasma. Son tir provoque une explosion de très grande puissance qui sème mort et destruction sur son passage.



**CHAPELAIN
URIEL**

**Portée de
l'Attaque 1**

La foi du Chapelain Uriel est inflexible. Les feux de sa dévotion alimentent le courage de ses frères de combat.



**CHAPELAIN
URIEL**

**Portée de
l'Attaque 1**

La foi du Chapelain Uriel est inflexible. Les feux de sa dévotion alimentent le courage de ses frères de combat.



CHEVALIER JERICO

Portée de l'Attaque 0

Chevalier de la Deathwing, élite de la 1ère compagnie, Jericho brandit sa masse d'absolution qui irradie d'une énergie funeste.



CHEVALIER JERICO

Portée de l'Attaque 0

Chevalier de la Deathwing, élite de la 1ère compagnie, Jericho brandit sa masse d'absolution qui irradie d'une énergie funeste.



APOTHICAIRE NESTOR

Portée de l'Attaque 2

L'apothicaire Nestor comprend l'importance de conserver le matériel génétique de son Chapitre, en utilisant son narthecium pour sauver ceux qu'il peut.



APOTHICAIRE NESTOR

Portée de l'Attaque 2

L'apothicaire Nestor comprend l'importance de maintenir la semence génétique de ce chapitre, en utilisant son narthecium pour sauver ceux qu'il peut.



FRÈRE RAPHEAN

Portée de l'Attaque 2

Calmes et calculateurs, les Frères Raphean utilisent leur précision sans faille pour faire une pluie mortelle. Aucun ennemi ne peut échapper à ses tirs et à sa lame.



FRÈRE RAPHEAN

Portée de l'Attaque 2

Calmes et calculateurs, les Frères Raphean utilisent leur précision sans faille pour faire une pluie mortelle. Aucun ennemi ne peut échapper à ses tirs et à sa lame.



SERGENT ZALTYS

Portée de l'Attaque 2

Le Sergent Zaltys étudie constamment la formation, s'assurant que son escouade reçoit le soutien nécessaire au moment adéquat.



SERGENT ZALTYS

Portée de l'Attaque 2

Le Sergent Zaltys étudie constamment la formation, s'assurant que son escouade reçoit le soutien nécessaire au moment adéquat.



13 FEU D'ENFER



ATTAQUE

Au lieu d'attaquer avec l'Archiviste Menelaus, vous pouvez lancer un dé et tuez autant de Genestealers (n'importe où dans la formation) que le chiffre obtenu. Sur un 6, l'Archiviste Menelaus doit dépenser un pion Soutien, sinon il est tué.

11 PARASITE CEREBRAL



DEPLACEMENT + ACTIVATION

Après avoir résolu l'action de cette carte, choisissez 1 essaim à portée et orienté face à l'Archiviste Menelaus. Un Space Marine attaquant cet essaim peut relancer le dé **une fois par attaque** (sans dépenser de pions Soutien).

5 BARRIERE DE FORCE



SOUTIEN

Avant qu'un essaim engagé n'attaque l'Archiviste Menelaus, il peut dépenser un pion Soutien pour faire échouer automatiquement cette attaque. Puis il donne le pion Soutien utilisé, à un Space Marine qui lui est adjacent.

14 FUREUR DU LION



ATTAQUE

Chaque fois que le Sergent Arbalan tue un Genestealer, il peut effectuer une nouvelle attaque. Chaque fois que le frère Zariah tue un Genestealer, il peut dépenser 1 pion Soutien pour immédiatement attaquer de nouveau.

10 APPATER UN STEALER



DEPLACEMENT + ACTIVATION

Après avoir résolu l'action de cette carte, vous pouvez choisir 1 de vos Space Marines s'étant déplacé. Déplacez 1 essaim de sa **position précédente** vers sa **nouvelle position** (l'essaim reste du même côté de la formation).

3 TETE DE PONT



SOUTIEN

Durant la phase événement, vous pouvez dépenser 1 pion Soutien d'un de vos Space Marines pour **empêcher** les Genestealers d'être générés à sa position (les cartes restent dans la pile de blips).

17 SECRETS DES FIDELES



ATTAQUE

A chaque attaque réussie du frère Boreas, le chiffre obtenu à côté du 6, donne le nombre de Genestealers éliminés. Si Boreas et Hephaestus sont côte à côte, ils attaquent chacun deux fois.

7 SERVO-BRAS



DEPLACEMENT + ACTIVATION

Au lieu d'activer une carte Terrain devant le Frère Hephaestus, vous **pouvez** activer une carte Terrain jusqu'à une portée 1 de lui (en ignorant l'orientation).

4 SERVITEUR D'ARME



SOUTIEN

Après avoir résolu l'action de cette carte, vous pouvez choisir un Space Marine ayant au moins un pion Soutien et lancer un dé. Sur un 6, tuez 1 Genestealer engagé avec le Space Marine choisi, en ignorant l'orientation.

15 ASSAUT DEATHWING



ATTAQUE

Au lieu d'attaquer, chacun de vos Space Marines peut choisir un essaim adjacent ou engagé (en ignorant l'orientation) et lancer un dé. Le chiffre obtenu détermine le nombre de Genestealers tués, de cet essaim.

8 DEVOTION ACHARNEE



DEPLACEMENT + ACTIVATION

Après avoir résolu l'action de cette carte, vous pouvez choisir un Space Marine. Déplacez n'importe quel nombre de pions Soutien du Space Marine choisi vers un autre Space Marine.

6 INTERROGATION



SOUTIEN

Chaque fois que le *Chapelain Uriel* dépense ou défausse un pion Soutien lors de ce tour (pour n'importe quelle raison), vous pouvez placer un pion Soutien sur n'importe quel autre Space Marine.

18 FRAPPE D'ABSOLUTION



ATTAQUE

Le *Chevalier Jericho* attaque tous les essaims qui se trouvent engagés contre lui (peut importe leurs orientations). A chaque jet de dé réussi, il élimine jusqu'à 3 Genestealers de l'essaim attaqué.

9 UNE PISTE SANGLANTE



DEPLACEMENT + ACTIVATION

Après avoir résolu l'action de cette carte, vous pouvez choisir un de vos Space Marines qui s'est déplacé et lancer un dé. Sur un , tuez jusqu'à 4 Genestealers de sa **position précédente**. Sur un , tuez le Space Marine dans sa **position précédente**.

2 NARTHECIUM



SOUTIEN

Vous recevez 2 pions Soutien. Chaque fois qu'un Space Marine adjacent à l'*Apothicaire Nestor* doit être tué, l'*Apothicaire Nestor* peut dépenser 1 pion Soutien pour lancer 1 dé. Sur un , le Space Marine n'est pas tué.

16 COUP RAPIDE



ATTAQUE

Si vous n'attaquez qu'avec un seul de vos Space Marines à ce tour, celui-ci attaque 2 fois, et vous pourrez reprendre cette carte en main pour l'utiliser au prochain tour.

12 PREMIERE LEGION



DEPLACEMENT + ACTIVATION

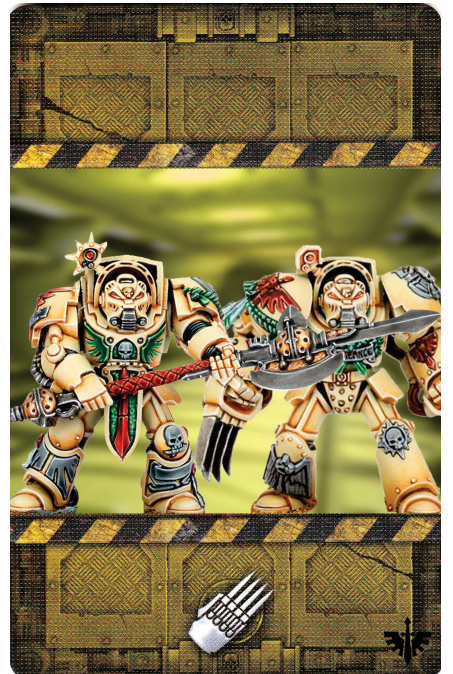
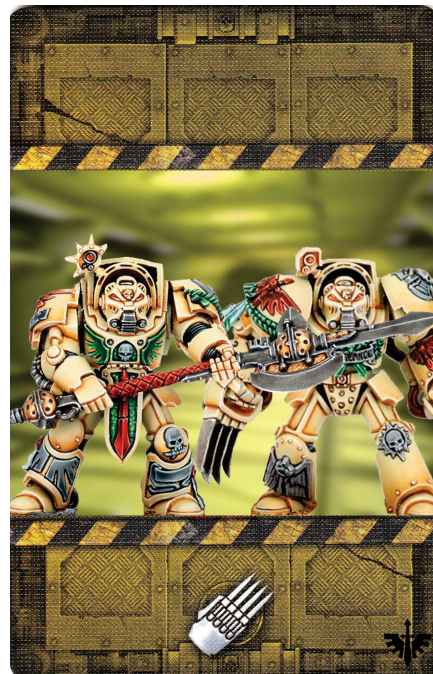
Avant de résoudre l'action de cette carte, vous pouvez déplacer 1 autre Space Marine (appartenant à une autre équipe de combat) sans changer son orientation.

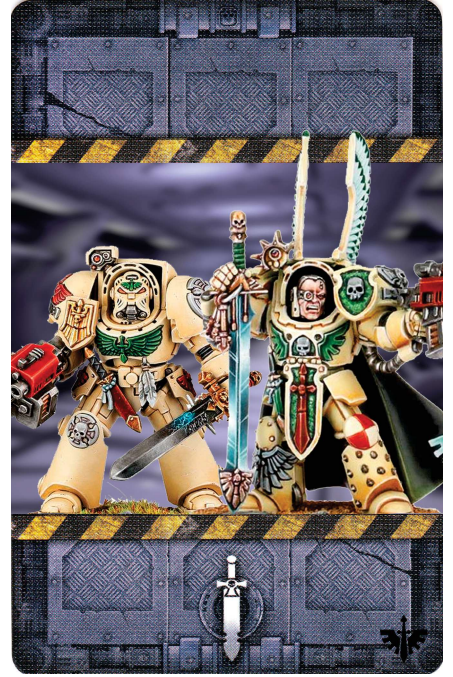
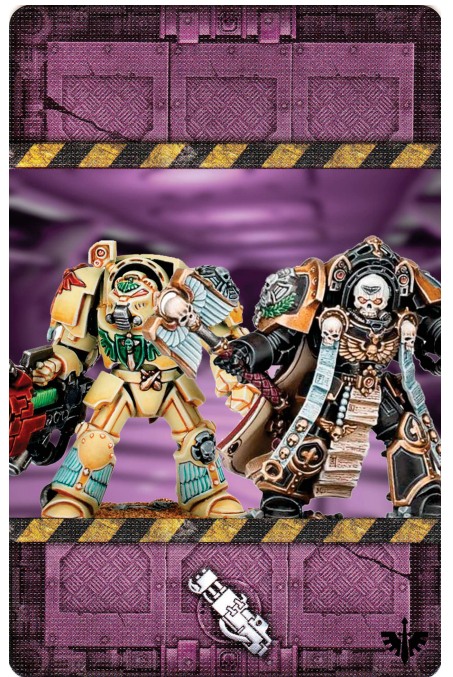
1 SOUTIEN DES ANGES

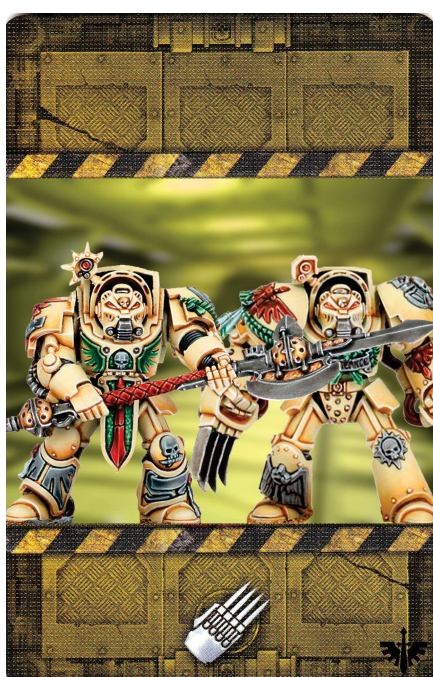
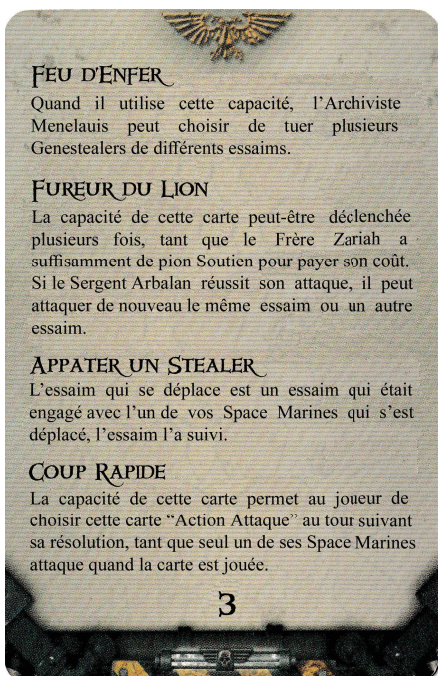
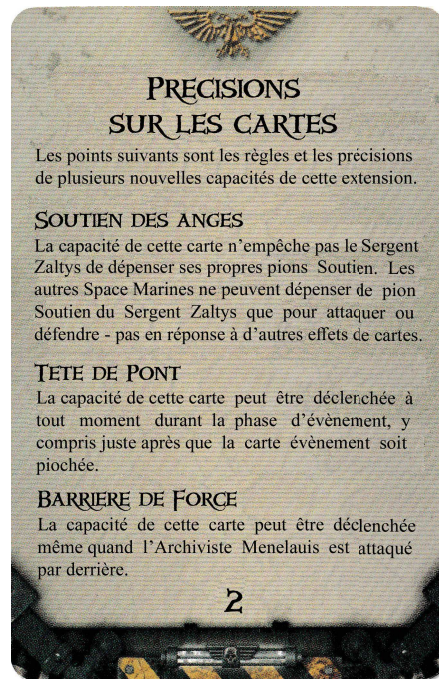


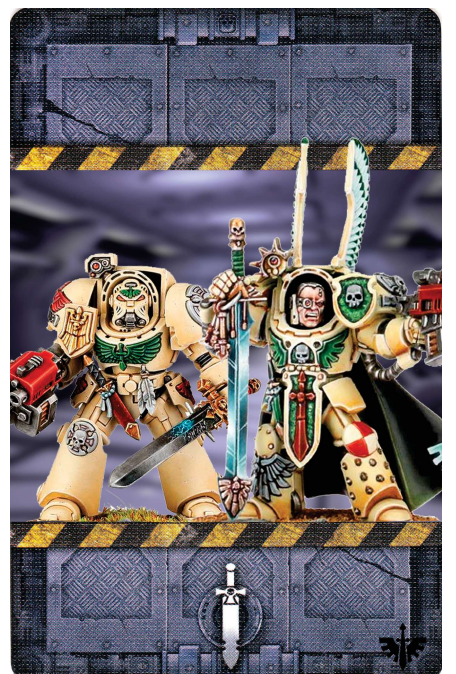
SOUTIEN

N'importe quel autre Space Marine peut dépenser des pions Soutien du *Sergent Zaltys* pour relancer le dé **quand il attaque ou défend** durant ce tour.









Conseil d'impression : Imprimez en **taille réelle** l'ensemble de ce PDF.

Crédit : Space Hulk Death Angel est jeu de Corey Konieczka créé en 2010, édité par Fantasy Flight Games et distribué en France par Edge Entertainment.

Space Hulk appartient à l'univers de Games workshop

Notes : Cette extension a été créée à partir d'images trouvés par recherche sur pinterest.fr et sur le site : <https://wh40kartwork.tumblr.com>. Merci à tous ceux qui ont réalisé et peint ses images. Il y a de ma part aucune volonté de nuire à ces oeuvres, seulement de m'en servir pour réaliser cette extension du jeu, pour le plus grand bonheur des Fans.

