

JENSUS NATORIAN

Portée de l'Attaque 2

Les pouvoirs psychiques de l'Archiviste Jensus Natorian portent sa force et ses réflexes, à des niveaux inconcevables.



JENSUS NATORIAN

Portée de l'Attaque 2

Les pouvoirs psychiques de l'Archiviste Jensus Natorian portent sa force et ses réflexes, à des niveaux inconcevables.



CAPITAINE ARTEMIS

Portée de l'Attaque 2

Le Capitaine Artemis est reconnu pour sa bravoure irréprochable ayant participé à des centaines de campagnes.



CAPITAINE ARTEMIS

Portée de l'Attaque 2

Le Capitaine Artemis est reconnu pour sa bravoure irréprochable ayant participé à des centaines de campagnes.



SERGENT ANTON DELASSIO

Portée de l'Attaque 1

Les attaques aériennes du Sergent Delassio, ont abattu des monstres xénos d'une taille plusieurs fois supérieure à la sienne.



SERGENT ANTON DELASSIO

Portée de l'Attaque 1

Les attaques aériennes du Sergent Delassio, ont abattu des monstres xénos d'une taille plusieurs fois supérieure à la sienne.



VETERAN EDRYC SETORAX

Portée de l'Attaque 0

Surnommé le tueur silencieux, surgissant de nulle part, Edryc Setorax plonge des nuées sur ses proies sans leur donner le temps de riposter.



VETERAN EDRYC SETORAX

Portée de l'Attaque 0

Surnommé le tueur silencieux, surgissant de nulle part, Edryc Setorax plonge des nuées sur ses proies sans leur donner le temps de riposter.



VETERAN ENNOX SORRLOCK

Portée de l'Attaque 2

Sorrlock est un vétéran de Sternguard qui apporte un pragmatisme sans faille à sa kill-team. Il évalue chaque situation pour trouver le meilleur plan d'action.



VETERAN ENNOX SORRLOCK

Portée de l'Attaque 2

Sorrlock est un vétéran de Sternguard qui apporte un pragmatisme sans faille à sa kill-team. Il évalue chaque situation pour trouver le meilleur plan d'action.



RODRICUS GRYTT

Portée de l'Attaque 3

Rodicrus Grytt tient un canon à fragmentation, qui tire des obus solides ou explosifs pour pulvériser l'ennemi.



RODRICUS GRYTT

Portée de l'Attaque 3

Rodicrus Grytt tient un canon à fragmentation, qui tire des obus solides ou explosifs, pour pulvériser l'ennemi.



GARRAN BRANATAR

Portée de l'Attaque 2

Branatar est le rempart sur lequel d'innombrables ennemis monstrueux se sont brisés. Il laisse dans son sillage les cadavres de xénos en cendres.



GARRAN BRANATAR

Portée de l'Attaque 2

Branatar est le rempart sur lequel d'innombrables ennemis monstrueux se sont brisés. Il laisse dans son sillage les cadavres de xénos en cendres.



VETERAN VAEL DONATUS

Portée de l'Attaque 3

À l'origine vétéran de la Sternguard de la 1ère Compagnie, Donatus est un tireur d'élite Chevromné, spécialiste du tir à longue distance.



VETERAN VAEL DONATUS

Portée de l'Attaque 3

À l'origine vétéran de la Sternguard de la 1ère Compagnie, Donatus est un tireur d'élite Chevromné, spécialiste du tir à longue distance.



**CHAPELAIN
ORTAN CASSIUS**

**Portée de
l'Attaque 2**

Le Chapelain Ortan Cassius est un homme à la forte présence, sa fureur au combat est telle qu'elle stimule tous ceux qui entendent sa voix de stentor.



**CHAPELAIN
ORTAN CASSIUS**

**Portée de
l'Attaque 2**

Le Chapelain Ortan Cassius est un homme à la forte présence, sa fureur au combat est telle qu'elle stimule tous ceux qui entendent sa voix de stentor.



**DRENN
REDBLADE**

**Portée de
l'Attaque 1**

Son bolter attaché en bandoulière, Drenn est un redoutable guerrier, toujours en mouvement, et préférant les armes de corps à corps.



**DRENN
REDBLADE**

**Portée de
l'Attaque 1**

Son bolter attaché en bandoulière, Drenn est un redoutable guerrier, toujours en mouvement, et préférant les armes de corps à corps.



**CHAMPION
ZAMEON GYDRAEL**

**Portée de
l'Attaque 2**

Venu du chapitre des Dark Angels, Zameon a reçu le titre de champion pour ses exploits et ses assauts implacables.



**CHAMPION
ZAMEON GYDRAEL**

**Portée de
l'Attaque 2**

Venu du chapitre des Dark Angels, Zameon a reçu le titre de champion pour ses exploits et ses assauts implacables.



**VETERAN
KVEN REDHAND**

**Portée de
l'Attaque 1**

Kven Redhand aime tout particulièrement le combat rapproché. Furtif et très rapide dans ses mouvements, ses ennemis sont fauchés sans réagir.



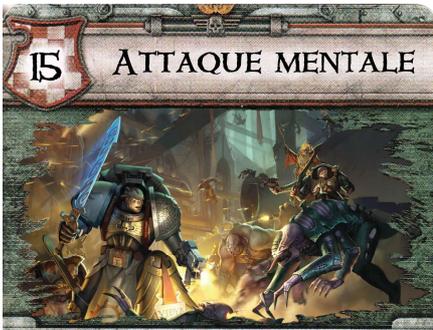
**VETERAN
KVEN REDHAND**

**Portée de
l'Attaque 1**

Kven Redhand aime tout particulièrement le combat rapproché. Furtif et très rapide dans ses mouvements, ses ennemis sont fauchés sans réagir.



15 **ATTAQUE MENTALE**



ATTAQUE

A la place d'une simple attaque, L'Archiviste peut utiliser un pion de soutien qu'il dépose sur un essaim de Genestealers, cela bloque leur attaque pour ce tour, et on oublie les **☠** sur le résultat du dé, le chiffre détermine le nombre de Genestealers tués.

8 **RIPOSTE**



DEPLACEMENT + ACTIVATION

Après avoir résolu l'action de cette carte, vous pouvez attaquer chaque essaim se trouvant dans le dos des Space Marines de votre équipe.

3 **A LA RESCOUSSE**



SOUTIEN

Si l'un des Space Marines de cette équipe est engagé avec un essaim de Genestealers, elle reçoit un pion de soutien supplémentaire.

14 **LA MORT VIENT DU CIEL**



ATTAQUE

Pour tout résultat d'attaque réussie sur un essaim engagé avec eux, le Sergent Delassio élimine 3 Genestealers, et le vétéran Edryc Setorax élimine 2 Genestealers.

11 **SAUT TACTIQUE**



DEPLACEMENT + ACTIVATION

Vos Space marines peuvent se déplacer sur n'importe quelle position de la formation. Si sur leur case d'arrivée un essaim se trouve engagé avec eux, ils éliminent automatiquement 1 Genestealer de l'essaim.

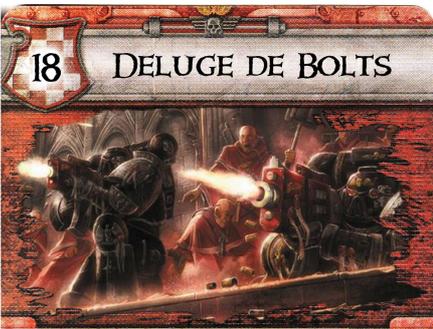
2 **GRIFFES MORTELLES**



SOUTIEN

Après avoir résolu l'action de cette carte, si Edryc Setorax est engagé avec un essaim et possède un pion de soutien, tuez 1 Genestealer de l'essaim, sans défausser son pion de soutien.

18 **DELUGE DE BOLTS**



ATTAQUE

Le tir intense de vos Space Marines, permet l'élimination d'un plus grand nombre d'ennemis. Le chiffre à côté d'un **☠** détermine le nombre d'ennemis tués.

12 **RETOURNEMENT**



DEPLACEMENT + ACTIVATION

Après avoir résolu l'action de cette carte, tous les Space Marines au contact de votre équipe peuvent changer d'orientation.

6 **SENTINELLE**



SOUTIEN

Vous recevez 2 pions de soutien. Chacun de vos Space Marines engagés avec un essaim et orienté vers lui, peut effectuer un tir vers celui-ci, en dépensant 1 pion de soutien.

17 PROMETHIUM



ATTAQUE

Si Garran Branatar obtient un  à son résultat de dé, notez le chiffre à coté et relancez le dé. Additionnez le nouveau chiffre obtenu avec le précédent, cela déterminera le nombre de victimes tuées.

9 OFFENSIVE



DEPLACEMENT + ACTIVATION

Après avoir résolu l'action de cette carte, chacun de vos Space Marines peut effectuer une attaque en dépensant un pion de soutien, sauf s'il a activé une carte terrain.

5 SNIPER



SOUTIEN

Vael Donatus peut effectuer un tir précis jusqu'à la portée de son attaque en utilisant un pion de soutien sur un ennemi lui faisant face. Ce dernier est automatiquement retiré du jeu.

13 FRENESIE



ATTAQUE

Si le Chapelain Ortan Cassius réussit son attaque alors tout l'essaim est détruit.

7 PAR L'EXEMPLE



DEPLACEMENT + ACTIVATION

Si après avoir résolu cette action Drenn Redblade est adjacent au Chapelain Ortan Cassius, alors il effectue une attaque, peu importe son orientation.

1 BENEDICTION



SOUTIEN

Après avoir résolu cette carte, les Space Marines adjacents au Chapelain Ortan Cassius, reçoivent 1 pion de soutien chacun.

16 PAR L'ÉPÉE !



ATTAQUE

Chacun de vos Space Marines pourra effectuer 2 attaques sur un essaim leur faisant face jusqu'à leur portée d'attaque.

10 RENFORCEMENT



DEPLACEMENT + ACTIVATION

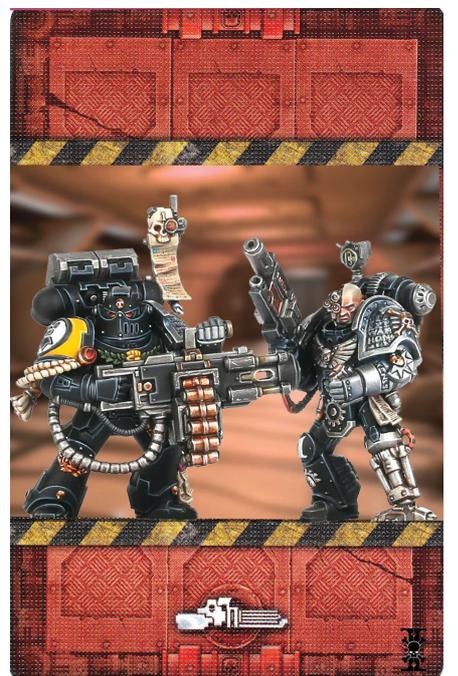
Chaque fois qu'1 de vos Space Marines active une *Porte*, vous pouvez placez 1 pion de soutien supplémentaire sur la carte terrain et l'un de vos Space Marines reçoit un pion de soutien.

4 ATTITUDE FERME

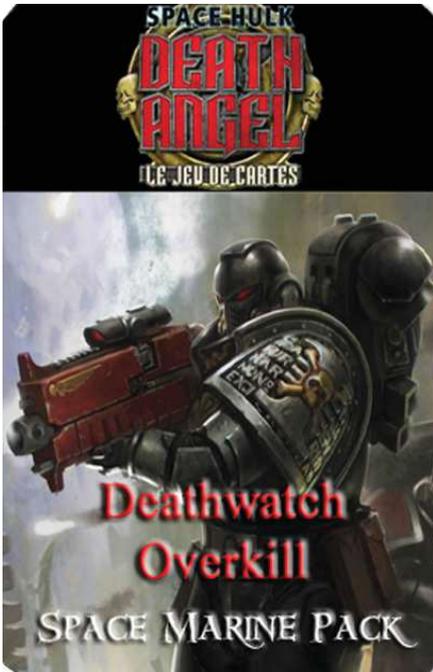


SOUTIEN

Durant la phase d'évènement, vous pouvez dépenser 1 pion de soutien. Cela générera une carte Genestealer de moins sur les 2 générations de Genestealers.








**DEATHWATCH
OVERKILL
SPACE MARINE PACK**

Ce *Deathwatch Overkill Space Marine Pack* pour *Death Angel* comprend :

- 12 cartes Space Marine de la Deathwatch
- 18 cartes Action Deathwatch Overkill
- 6 cartes Equipes Deathwatch Overkill

 **SYMBOLE D'EXTENSION**

Toutes les cartes de cette extension sont marquées du symbole de la Deathwatch pour vous permettre de les distinguer facilement de celle du jeu de base.

REGLE PARTICULIERE DE CE PACK

Chaque équipe de la Deathwatch en jeu, recevra un pion soutien au début de la partie, qui sera placé sur l'un des deux Space Marine de l'équipe.

Important : Imprimez toutes les feuilles du pdf en « **taille réelle** » dans les caractéristiques d'impression, sinon rien ne sera à la bonne dimension.

Imprimez toutes les feuilles du pdf en « **taille réelle** » dans les caractéristiques d'impression, sinon rien ne sera à la bonne dimension.

