

# GARDE WULFEN DE STERNHAMMER POINTS : 50 + FIGURINES

La légende de la 13<sup>e</sup> Compagnie des Space Wolves n'est jamais racontée en dehors du chapitre, et même en son sein elle n'est évoquée qu'à voix basse, de crainte que les jeunes Griffes Sanglantes apprennent des choses qu'ils ne doivent pas connaître.

On raconte que la 13<sup>e</sup> Compagnie de la Légion des Space Wolves participa aux plus terribles affrontements de l'Hérésie d'Horus. Chacun des frères de la légion portait la marque du *Canis Helix*, la bête qui sommeille au fond de leur âme, mais dans la 13<sup>e</sup> Compagnie, cette marque était puissante, et transformait les nobles guerriers en bêtes écumantes quand venait la bataille. À l'apogée des combats, la compagnie entière disparut corps et biens alors qu'elle poursuivait, dit-on, un ennemi qu'elle préféra chasser jusqu'à la fin des temps plutôt que de le laisser s'enfuir.

Après l'Hérésie, la 13<sup>e</sup> Compagnie devint une légende. Le *Canis Helix* resta la source de la férocité du chapitre, mais ne se manifesta jamais plus comme il l'avait fait au sein de la formation perdue. Récemment, toutefois, la 13<sup>e</sup> Compagnie

a refait parler d'elle. Des rumeurs évoquent une bande de sauvages guerriers arborant l'armure grise de la deuxième légion, complétée par des éléments pris à des Space Marines du Chaos. Cette bande est apparue de nulle part sur plus d'un champ de bataille pour fondre sur les serviteurs du Chaos avec une férocité épouvantable. Elle est menée par un puissant Prêtre-loup, appelé Sternhammer par les troupes impériales. On rapporte que cet individu est capable de contrôler, dans une certaine mesure, les bêtes qui composent sa suite. Après chaque bataille, la bande disparaît avant que les forces impériales ne puissent établir de contact. C'est pour certains un soulagement, car les monstres semblaient prêts à s'en prendre aux troupes de l'Imperium aussi bien qu'à l'ennemi.

Nul ne peut dire si cette bande guerrière est effectivement un vestige de la 13<sup>e</sup> Compagnie, ni même si les témoignages concernent tous la même formation. Pourtant, lorsque l'Imperium se trouve en difficulté face au Grand Ennemi, le hurlement du Wulfen déchire parfois la nuit pour glacer le sang de ses alliés comme de ses ennemis.



“On aurait dit des bêtes sauvages. Mais croyez-moi, cette nuit-là, les hurlements des Wulfens étaient le plus beau son du monde.”

– Sgt. Pridman, vétéran du Massacre de Tlaxr

## FORMATION :

1 Prêtre-loup, choisi dans le Codex Space Wolves  
2+ Meutes de Gardes Wulfens

## RÈGLES SPÉCIALES

**Chasseurs :** Les Wulfens attaquent toujours par surprise. Toutes les figurines de la formation disposent de l'atout stratégique *Prise de Flanc*. Elles commencent toujours la partie en réserve stratégique. Toutes les meutes de Gardes Wulfens doivent entrer en jeu dans un rayon de 12 ps autour du Prêtre-loup.

### MEUTE DE GARDES WULFENS

240 POINTS

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Garde Wulfen	5	0	5	4	1	5	2+1	10	3+

Nombre/escouade : 10

**Équipement :** Bien que certains Wulfens aient conservé leur ancien équipement, tous utilisent leurs griffes acérées au corps à corps. Ils comptent comme étant équipés de deux armes de corps à corps (bonus inclus dans le profil ci-contre).

## RÈGLES SPÉCIALES

### Attaques perforantes, Course

**Rage Animale :** Si le Prêtre-loup tombe au combat, la fureur animale des Wulfens ne connaît plus de bornes. Si le Prêtre-loup est retiré comme perte, tous les mouvements suivants des Wulfens doivent être dirigés vers l'ennemi le plus proche, qu'ils doivent charger si possible.