

WARHAMMER[®] 40,000

SPACE WOLVES[™]



WARHAMMER
40,000
CODEX

GAMES
WORKSHOP[®]

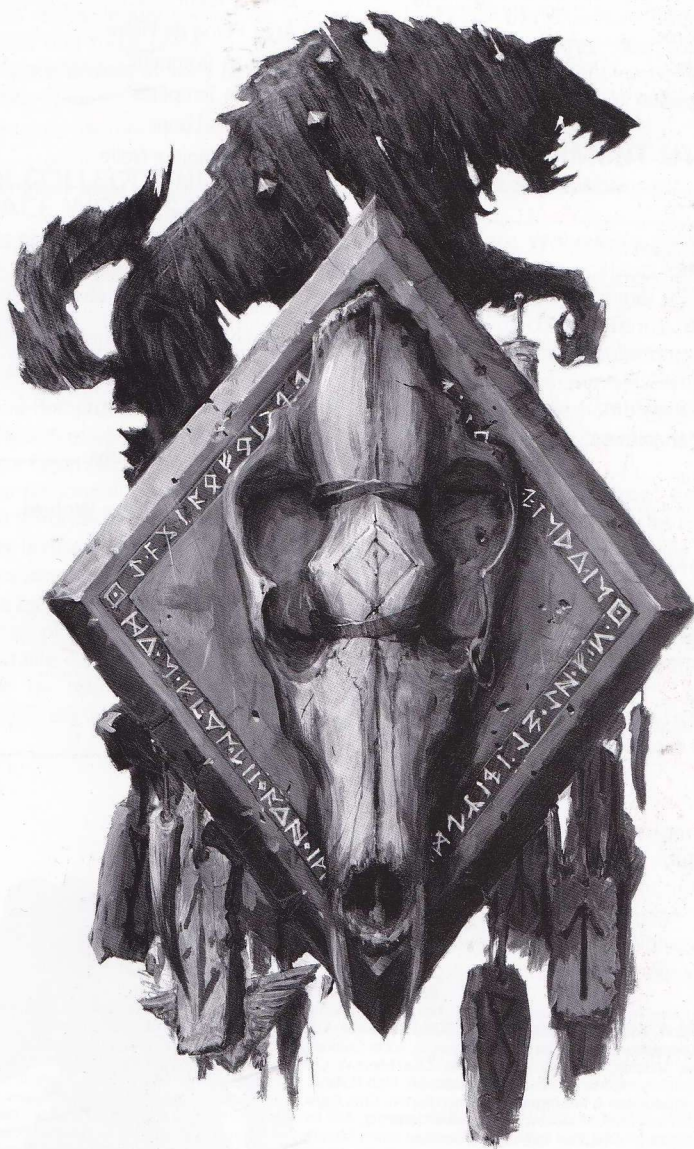


La Garde des Loups charge les eldars et leur demi-dieu.



Le Loup Suprême Logan Grimnar porte le combat jusqu'au cœur de la horde tyranide.

SPACE WOLVES



par Phil Kelly



SOMMAIRE

Introduction	3	Les Guerriers du Croc.....	suite
Les Guerriers du Ciel	5	Land Raider	44
Le Monde Hostile de Fenris	6	Land Speeder	46
L'Histoire des Space Wolves	8	Module d'Atterrissage	47
Rites d'Initiation	10	Dreadnought	48
Les Fils de Russ	12	Bjorn Main Terrible	49
Les Grandes Compagnies	14	Ulrik le Tueur	50
Les Seigneurs de Guerre du Croc	16	Arjac Poing de Pierre	51
La Guerre dans la Mer d'Étoiles	18	Lukas le Trompeur	52
La Première Guerre d'Armageddon	22	Njal des Tempêtes	53
Les Guerriers du Croc	24	Canis des Loups	54
Griffes Sanglantes	25	Ragnar Crinière Noire	55
Chasseurs Gris	26	Logan Grimnar, le Loup Suprême	56
Scouts	27	Arsenal des Space Wolves	57
Longs Crocs	28	Armes	57
Loups Solitaires	29	Armures	61
Gardes Loups	30	Améliorations et Autres Équipements	62
Loups Fenrissiens	31	Équipements des Véhicules	63
Meutes d'Assaut de Serres Sanglantes	32	Sagas	64
Meutes de Motards Griffes Sanglantes	33	Une Compagnie de Loups.....	65
Cavaliers Tonnerre	34	Liste d'Armée des Space Wolves.....	81
Prêtres Loups	35	QG	82
Prêtres des Runes	36	Élite	86
<i>Pouvoirs Psychiques de Prêtre des Runes</i>	<i>37</i>	Troupes	89
Prêtres de Fer	38	Attaque Rapide	90
Seigneurs Loups	39	Soutien	92
Rhino & Razorback	40	Transports Assignés	94
Predator	41	Références	96
Whirlwind	42		
Vindicator	43		



Écrit par : Phil Kelly

Illustrations : John Blanche, Alex Boyd, Rob Carey, Paul Dainton, Dave Gallagher, Neil Hodgson, Nuala Kinrade, Adrian Smith. **Conception :** Carl Dafforn, Emma Parrington, Mark Raynor.
Photographies : Christian Byrne, Glenn More, Jim Sowter. **'Eavy Metal :** Fil Dunn, Neil Green, Kornel Kozak, Darren Latham, Keith Robertson, Joe Tomaszewski, Anja Wettergren, Kirsten Williams, Tom Winstone. **Conception des Règles :** Alessio Cavatore, Robin Cruddace, Graham Davey, Andy Hoare, Jervis Johnson, Phil Kelly, Andrew Kenrick, Jeremy Vetock, Matthew Ward. **Décor :** Dave Andrews, Nick Bayton, Mark Jones, Chad Mierzwia, Chris Peach. **Sculpture des Figurines :** Mike Anderson, Giorgio Bassani, Trish Carden, Juan Diaz, Martin Footitt, Jes Goodwin, Colin Grayson, Mark Harrison, Alex Hedström, Matt Holland, Neil Langdown, Aly Morrison, Brian Nelson, Seb Perbet, Alan Perry, Michael Perry, Dale Stringer, Dave Thomas, Tom Walton. **Production & Reprographie :** Simon Burton, Chris Eggar, Marc Elliott, Zaff Haydn-Davies, Kris Jagers, John Michelbach, Melissa Roberts, Rachel Ryan, James Shardlow, Kris Shields, Ian Strickland, Madeleine Tighe. **Remerciements :** Rick Priestley, Alan Merrett, Jervis Johnson, Andy Chambers, Gavin Thorpe, Peter Gosling, Bob "la Machine" Mair, Paul Gayner, Jon Twemlow, Jimmy Murphy, Matt Plonski, Dominic Murray et Adam Troke.
Version Française : Philippe Beaubrun, Sébastien Delmas, Laurent Philibert-Caillat. **Merçi à :** Stéphane Andrey, Daniel Aziz et Marc Lacreuse.

Un Produit Games Workshop

© Games Workshop Limited 2009. Games Workshop, le logo Games Workshop, GW, 40K, Citadel, le Logo Citadel, l'Aigle Bicéphale, 'Eavy Metal, Warhammer, le logo Warhammer, White Dwarf, Arjac Poing de Pierre, Bjorn Main Terrible, Griffes Sanglantes, Canis des Loups, Chaos, Cyber-loup, Dreadnought, Module d'Atterrissage, Loup Fenrissien, Chasseur Gris, Prêtre de Fer, Land Raider, Land Speeder, Logan Grimnar, Loup Solitaire, Longs Crocs, Lukas le Trompeur, Njal des Tempêtes, Ragnar Crinière Noire, Razorback, Rhino, Prêtre des Runes, Predator, Serviteur, Serres Sanglantes, Space Wolf, Space Wolves, Motard Griffes Sanglantes, Loup Tonnerre, Ulrik le Tueur, Vindicator, Whirlwind, Chasseur Blanc, Garde Loup, Seigneur Loup, Prêtre Loup, Scout et tous les logos, marques, noms, lieux, personnages, créatures, races et logos de races, véhicules, illustrations et images associés à l'univers de Warhammer 40,000 sont ®, TM et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2009, pour le Royaume-Uni et d'autres pays du monde. Tous Droits Réservés.

Certains produits Citadel peuvent être dangereux si les précautions d'emploi ne sont pas respectées et Games Workshop déconseille leur utilisation aux enfants de moins de seize ans sans la surveillance d'un adulte. Quel que soit votre âge, soyez prudent lorsque vous utilisez de la colle, des instruments coupants et des bombes aérosols. Respectez les précautions d'emploi.

ROYAUME-UNI
Games Workshop Ltd.,
Willow Rd, Lenton,
Nottingham,
NG7 2WS

FRANCE
Games Workshop,
Europarc de Pichaury, BP419,
1330, Avenue J.G.G. de la Lauzière,
13591 Aix-en-Provence Cedex 3

CANADA
Games Workshop,
2679 Bristol Circle,
Unit 3, Oakville,
Ontario, L6H 6Z8

INTRODUCTION

Bienvenue dans la confrérie de Fenris ! Les Space Wolves sont l'alliance ultime entre la force brute et la technologie, car ils utilisent indifféremment l'épée, la griffe ou le bolter pour combattre les horreurs qui menacent l'humanité.

LE JEU WARHAMMER 40,000

Le livre de règles de Warhammer 40,000 présente les règles nécessaires pour faire combattre vos figurines Citadel dans l'univers violent du 41^e millénaire. Chaque armée possède son propre Codex adapté à ces règles, lequel permet de faire de votre collection de figurines une force prête au combat. Le présent Codex décrit les Space Wolves et vous permet de les jouer à Warhammer 40,000.

POURQUOI COLLECTIONNER LES SPACE WOLVES ?

Les Space Marines sont les plus grands héros de l'Imperium et l'une des forces les plus redoutables du 41^e Millénaire. Le profil d'un Space Marine égale ou dépasse sans peine celui des troupes d'élite des autres races. Sans eux, l'Imperium de l'Humanité succomberait sous les coups de ses ennemis.

Tout comme leur légendaire Primarque Leman Russ, les Space Wolves sont des guerriers féroces et agressifs. Même s'ils ne sont pas fous ou enragés dans leur façon de combattre (du moins pour la plupart d'entre eux), leur personnalité très forte et leur sens de la justice les poussent à affronter sans cesse les horreurs de la galaxie. Ils se battent avec la ruse d'une meute de loups plutôt qu'avec la frénésie de chiens assoiffés de sang. Les Space Wolves aiment la viande rouge, la bière forte, les chansons paillardes et les bonnes bagarres, mais plus que tout, ils recherchent la gloire sur le champ de bataille. Ils voient la mort au combat comme la plus glorieuse de toutes, surtout s'ils laissent derrière eux des faits héroïques dignes de figurer dans une saga.



Les Space Wolves sont une armée de Space Marines très particulière, qui s'articule autour de quelques grands champions. Chaque Space Wolf est un héros de l'Imperium, et même si leurs armées sont peu nombreuses, elles compensent cela par des prouesses hors du commun. Les Space Wolves sont les maîtres des assauts féroces, et leurs chefs charismatiques font partie des guerriers les plus respectés et les plus craints du 41^e Millénaire.

COMMENT UTILISER CE CODEX

Le Codex Space Wolves est composé des sections suivantes :

Les Space Wolves : La première section de ce livre présente les Space Wolves, leurs origines et leur place au sein de l'univers de Warhammer 40,000. Elle révèle l'histoire de leur monde glacial de Fenris, de leur Primarque adulé, de la transformation douloureuse d'un homme en un Space Marine, et des Grandes Compagnies des Seigneurs Loups. Elle dévoile aussi de nombreuses sagas accomplies par les Space Wolves au cours des millénaires.

Les Guerriers du Croc : Cette section rassemble toutes les troupes, les véhicules et les héros sous les ordres des seigneurs de guerre de Fenris. Chaque page décrit en détail une de ces unités, depuis les jeunes et impulsifs Griffes Sanglantes jusqu'à Logan Grimnar, le Vieux Loup en personne. C'est également là que vous trouverez les règles complètes de chaque unité et des équipements spéciaux dont elle dispose.

Cette section se termine par la description des armes, des animaux et de l'équipement que les Space Wolves emmènent au combat.

Une Compagnie de Loups : Cette section regorge de photos en couleurs présentant toute la gamme des Space Wolves proposée par Citadel. Ces figurines ont été peintes de main de maître par la célèbre équipe 'Eavy Metal. L'iconographie et les marquages des Space Wolves sont expliqués afin de vous aider à collectionner et à peindre votre Grande Compagnie.

Liste d'Armée des Space Wolves : La liste d'armée reprend toutes les unités et tous les héros présentés dans la section Les Guerriers du Croc pour vous permettre de mettre sur pied une force équilibrée. Chaque unité possède une valeur en points pour affronter votre adversaire dans un combat à la loyale, comme les aiment les Space Wolves.

POUR EN SAVOIR PLUS

Le Codex Space Wolves contient tout ce que vous avez besoin de savoir pour jouer, mais il reste toujours des tactiques inédites à apprendre, de nouvelles manières de jouer à découvrir et des idées de peinture à essayer. Le magazine mensuel White Dwarf présente des articles couvrant tous les aspects du Hobby, et vous pouvez retrouver une rubrique dédiée aux Space Wolves sur notre site internet :

www.games-workshop.com



LES GUERRIERS DU CIEL

VINRENT PAR UNE NUIT NOIRE
LES GUERRIERS DU CIEL DE FENRIS,
SUR DES PALEFROIS DE FLAMMES,
FRAPPANT COMME LA FOUDRE.

CHACUN AUSSI HAUT QU'UN OURS -
DENTS COMME DES DAGUES -
ILS AVAIENT LA FORCE DU KRAKEN,
LE SANG DES DIEUX DANS LEURS VEINES.

VÊTUE DE VIVANT ACIER,
PEAUX DE PRÉDATEURS, CRÂNES DE MONSTRES,
DE RUNES ET DE LAMES,
LA CONFRÉRIE SANS PEUR.

LE FER INFERNAL DONNEUR DE CENT MORTS,
L'ACIER PERCE LE CŒUR,
LE SOUFFLE DU DRAGON NE LAISSE QUE CENDRES,
LA LAME ENTONNE LA MÉLOPÉE.

LES CORBEAUX ONT PÂTURE SUR LEUR PASSAGE;
LE WYRM CRAINT LEUR CRI - S'ENFUIT LE TROLL.
LES GRANDS LOUPS GALOPENT AVEC EUX,
LE LOUP TONNERRE EST TERRASSÉ.

POINT LE SOUFFLE FROID DE L'HIVER NE LES ATTEINT,
NON PLUS QUE LE VENT FUMANT DE L'ÉTÉ.
POINT LE TRÉPAS NE LES ARRÊTE,
ILS FESTOIENT SUR LEURS PROIES.

DEPUIS LES AIRES D'ASAHEIM, EN HAUT DES NUÉES,
ILS FLOTTENT SUR DES AILES DE FLAMMES -
TERRIBLES DESTRIERS LEUR ONT DONNÉ LES MAÎTRES DU MÉTAL -
LE CIEL S'IRRITE DANS LEUR SILLAGE.

ÉVENTRENT NOS ENNEMIS ET LES ÉCORCHENT VIFS,
MASSACRENT LES MONSTRES ENTRE LES MONDES,
CEUX QU'ILS CHOISSENT POUR LES REJOINDRE
RENAISSENT AU SÉJOUR DES DIEUX.

- LA LÉGENDE DES GUERRIERS DU CIEL,
TELLE QU'ELLE EST RACONTÉE PAR HAGAR À LA MAIN UNIQUE,
SCALDE DE LA TRIBU DE LA DENT DU LOUP

LE MONDE HOSTILE DE FENRIS

Le monde d'origine des Space Wolves est Fenris. Il se trouve au nord du Segmentum Solar, à la frontière de la zone que l'on nomme l'Œil de la Terreur, là où se terrent les pillards et les renégats au service des Dieux du Chaos. Fenris est donc à l'avant-garde des défenses contre le Chaos. Les Space Wolves maintiennent une surveillance sur une centaine de planètes qui a commencé il y a des milliers d'années, à la fin de l'Hérésie d'Horus. Leurs domaines s'étendent sur les étoiles qui entourent le système de Fenris, le monde hostile où ils se sont établis.

Fenris est une planète de feu et de glace dominée par des climats extrêmes. L'Apocryphe de Skaros raconte qu'il s'agit d'un des trois mondes les plus inhospitaliers habités par l'homme. L'essentiel de sa surface est recouvert par les eaux, et ses quelques terres ne sont guère plus que des îles noyées dans l'immensité des océans. Son seul continent, Asaheim, se trouve au niveau du pôle nord.

Fenris suit une orbite elliptique autour d'une naine blanche. Pendant la plus grande partie de l'année, elle est très éloignée de son soleil et d'un froid glacial. Les océans gèlent au point que même les mers équatoriales sont recouvertes par la banquise. Les montagnes qui jaillissent des flots sont prises dans une gangue de glace, si bien que les hommes peuvent aller à pied d'une île à l'autre. On raconte que Sigurd le Grand fut capable de marcher des pics équatoriaux jusqu'aux montagnes

d'Asaheim dans le nord, et que ses faits héroïques furent si nombreux que les dieux acceptèrent de l'accueillir parmi eux.

Vers la fin de l'année, lorsque la planète se rapproche de l'Œil du Loup - le nom donné à son soleil - celui-ci se met à briller dans le ciel et un printemps éphémère réchauffe sa surface. Au cours de cette période, la glace se retire vers les pôles et les colossales créatures des profondeurs remontent à la surface pour se nourrir de plancton et de poissons-lames qui prolifèrent momentanément grâce à la chaleur.

Lorsque Fenris atteint son périastre, sa croûte océanique se brise et son manteau s'insinue dans les fonds abyssaux. C'est alors que débute la saison du feu et des tempêtes, qui déchire littéralement la surface de la planète. Des volcans en éruption jaillissent des océans. Sous la surface, les eaux se mettent à bouillir, si bien que l'atmosphère de Fenris est envahie par des fumées aux relents de soufre. Des raz-de-marées s'abattent furieusement sur les terres. La majorité des îles créées lors des saisons du feu précédentes sont englouties lors de ce nouveau cataclysme, et leurs habitants meurent noyés. Seul Asaheim résiste imperturbablement aux violents changements qui s'opèrent à la surface de la planète.

ASAHEIM

Les Fenrissiens se sont habitués à la saison du feu et supportent son passage avec un courage extraordinaire. Quant à la faune et à la flore locales, elles ne sont plus ou moins épargnées par ces changements de climat que sur Asaheim. C'est là qu'on trouve les animaux endémiques de Fenris, comme les énormes ours des glaces, les mégacéros, les mammoths, ou d'autres plus étranges comme les trolls des neiges, les doppegangrels changeurs de forme et les grands wyrms blancs qui nichent dans les crevasses des glaciers et des fjords. Le plus redoutable des prédateurs n'est autre que le loup fenrissien, car il est doté d'une ruse hors normes. Ses plus grands représentants occupent sans partage l'ultime maillon de la chaîne alimentaire.

Asaheim est un continent coupé du reste de Fenris par des falaises de plusieurs centaines de mètres de haut qui émergent de l'océan. Ainsi, ses terres ne peuvent pas servir de refuge aux tribus humaines qui peuplent le reste de la planète. Pour elles, Asaheim n'est autre que le royaume des dieux.

LES MERS SAUVAGES

L'essentiel de la faune de Fenris est aquatique, et c'est au-dessus d'elle que les hommes naissent et se battent pour survivre. Comme on pourrait s'y attendre, leur vie est violente et dangereuse, car des choses horribles vivent dans les profondeurs, des bêtes sans âge recouvertes d'écailles qui elles aussi livrent un combat de tout instant pour survivre. Certaines d'entre elles sont aussi vastes que de petites îles et peuvent engloutir un knörr dans leur gueule béante. D'autres ressemblent à d'immenses serpents dont le sang jaillit en ébullition de leurs plaies, et dont les écailles sont aussi dures que l'acier et aussi brillantes que le diamant. Il arrive que ces créatures s'attaquent aux navires et emportent avec eux un marin infortuné pour le dévorer. Enfin, quelques-unes sont trop étranges pour être décrites avec exactitude, telles ces choses aux becs acérés et aux yeux grands comme des



assiettes qui brillent dans les profondeurs. Les rares hommes de Fenris qui affrontent ces créatures et qui en sortent vainqueurs vivent pour l'éternité dans les légendes de leurs tribus.

Pour survivre, les fenrissiens doivent être des guerriers talentueux dès l'adolescence. Chaque enfant reçoit une hache lors de son rite de passage à l'âge adulte. Ceux qui sont trop faibles pour la manier sont bannis de leur tribu et condamnés à mourir de froid, de faim ou dévorés par un prédateur. La volonté et la détermination d'un fenrissien sont tout aussi importantes que ses talents martiaux s'il veut vivre au-delà de douze printemps.

Puisque leur planète est presque entièrement recouverte d'eau, les fenrissiens sont par nécessité des marins émérites capables de naviguer sur les mers les plus démontées et naturellement résistants aux carences et aux maladies. La plus grande partie de l'année, les tribus vivent une existence nomade et maritime ponctuée d'affrontements avec leurs rivaux et de combats contre les monstres des profondeurs, car la compétition est féroce pour savoir qui s'appropriera les rares sources de nourriture disponibles.



LES GUERRES TRIBALES

De toutes les ressources, la plus précieuse est la terre, même si nul ne peut prédire les changements qui se produiront lors de la saison du feu. Parfois, une île résiste plusieurs années de suite au changement de saison, ce qui permet à la tribu qui l'habite de prospérer ; mais le plus souvent, les archipels sont engloutis par les raz-de-marées provoqués par les spasmes qui secouent la planète. Les îles les plus grandes sont réduites à leur plus simple expression, et ne peuvent plus subvenir qu'au besoin d'une poignée d'hommes là où auparavant toute une tribu s'était établie. Lorsque cela se produit, des guerres sanglantes éclatent pour savoir qui parviendra à s'approprier les nouvelles terres qui ont émergé.

Une fois la saison du feu et des tempêtes terminée, les fenrissiens doivent coloniser ces îles avant de tomber à court de vivres, c'est pourquoi ils sont forcés de guerroyer contre les autres tribus s'ils ne trouvent pas d'endroit où s'installer. Ainsi, leur vie est une migration constante tout autant qu'une guerre sans fin.

“ON RACONTE QUE LORS DE LA CRÉATION, LE TOUT-PUISSANT JETÀ FENRIS DANS LA MER D'ÉTOILES CAR ELLE N'ÉTAIT PAS DIGNE D'ACCUEILLIR LA VIE, MAIS ELLE TREMBLA DE FROID ET REVINT CHERCHER UN PEU DE CHALEUR AUPRÈS DE L'ŒIL DU LOUP. MAIS SON ÉTREINTE LA BRÛLA, ET ELLE S'ENFUIT DE NOUVEAU DANS LES TÉNÉBRES POUR PANSER SES BLESSURES. C'EST AINSI QU'ANNÉE APRÈS ANNÉE, FENRIS TENTE DE TROUVER RÉCONFORT AUPRÈS DU SOLEIL MAIS QUE, DÉPITÉE, ELLE FINIT PAR S'ABANDONNER DE NOUVEAU DANS LES BRAS DE L'HIVER.”

– La Saga de Haakon l'Œil d'Or

LES MAÎTRES DANS LES NUAGES

Les fenrissiens se satisfont de leur existence, car c'est justement son âpreté qui leur donne une chance de devenir un jour les plus grands de tous les guerriers de l'Empereur. En effet, c'est au sein de ces tribus indomptables que les Space Wolves choisissent leurs recrues.

Bien que Fenris soit le monde d'origine des Space Wolves, ils n'en occupent que l'île-continent d'Asaheim. Celle-ci se dresse comme un immense pilier de pierre au milieu de l'océan, cachée des yeux des mortels par de grands nuages blancs. Les Space Wolves ne se soucient guère du reste de la planète, et laissent sa population primitive survivre comme elle peut à travers le cycle sans fin de la saison du feu.

Cependant, même si les Space Wolves n'apparaissent que rarement ouvertement aux tribus, cela ne signifie pas qu'ils ne gardent pas un œil sur elles. Les fenrissiens les nomment simplement les Guerriers du Ciel, des êtres qu'ils n'aperçoivent que brièvement et qui détiennent des pouvoirs divins. Ce sont des guerriers légendaires, les compagnons qui combattront aux côtés de Russ lors de la fin des temps, et Asaheim est leur royaume. Les traditions proscrirent de tenter de s'y rendre, car seul un guerrier élu des dieux a le droit de pénétrer dans la forteresse de Russ, située sur sa plus haute montagne. Les fenrissiens se sont habitués au fait que quelques-uns de leurs plus jeunes et plus vaillants guerriers gagnent le droit de marcher aux côtés des dieux, et que ces derniers les emmènent vivre à Asaheim. Il en a toujours été ainsi, et cela continuera jusqu'à la fin des temps.



L'HISTOIRE DES SPACE WOLVES

Il existe plus d'un millier de chapitres Space Marines qui maintiennent une surveillance constante aux frontières de l'Imperium. Les Space Wolves sont un des plus célèbres d'entre eux, si bien que leur nom et leurs faits d'armes sont connus à travers toute la galaxie. Ils sont l'une des vingt légions originelles fondées par l'Empereur il y a de cela plus de dix mille ans.

Les légions de Space Marines furent créées afin de participer à la Grande Croisade, la reconquête de la galaxie par l'Empereur, qui a engendré l'Imperium tel qu'il est aujourd'hui. Avant la Grande Croisade, Terra connut des milliers d'années d'isolation tandis que des tempêtes Warp cataclysmiques secouaient la partie occidentale de la galaxie. L'Empereur était piégé sur Terra, mais il mit ce temps à profit pour préparer ses armées et planifier ses futures conquêtes.

LES PRIMARQUES

L'Empereur commença par se consacrer à la création d'êtres surhumains nommés Primarques. Les Primarques étaient des êtres génétiquement modifiés, des humanoïdes artificiels aux pouvoirs incommensurables. Chacun fut créé selon une méthode différente, si bien que chacun possédait des talents uniques; certains ressemblaient à des

hommes, mais aux proportions titanesques et aux attributs étranges. L'Empereur ne put jamais mener à leur terme ces expériences, car les capsules contenant les embryons des Primarques furent dispersées à travers la galaxie par une force mystérieuse. Il parvint à leur sauver la vie grâce à ses talents psychiques, mais fut incapable de les ramener sur Terre: les Primarques furent perdus dans les courants du Warp.

L'Empereur n'avait ni le courage ni le temps de reprendre à zéro le Projet Primarques, mais il fut en mesure de se servir du stock génétique qu'il avait mis au point pour créer les Space Marines. Il développa en culture artificielle un certain nombre d'organes adaptés de l'ADN des Primarques et destinés à être implantés dans le corps d'un humain en pleine croissance. Une fois implantés, ces organes étaient assimilés par le corps du receveur. Ils interagissaient avec ses diverses fonctions en augmentant la masse musculaire et en stimulant le développement neuronal pour donner naissance au guerrier ultime. Certes, ces humains n'étaient que de pâles reflets des Primarques, mais ils restaient malgré tout les combattants les plus loyaux et les plus redoutables de l'Empereur.

LA GRANDE CROISADE

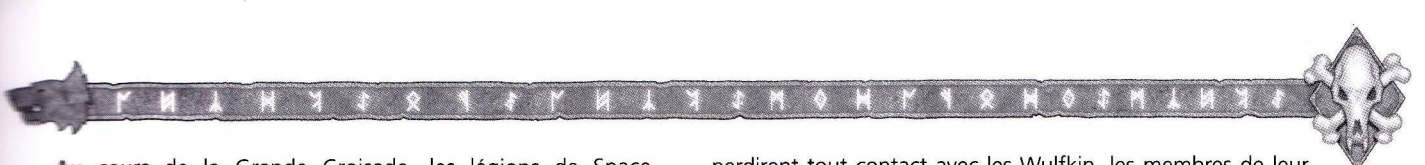
L'Empereur créa vingt légions de Space Marines, une à partir de l'ADN de chaque Primarque. La plupart des implants étaient communs aux vingt légions, mais il existait des variations subtiles dues à leurs différentes origines génétiques. De fait, les guerriers de chaque légion reflétaient les particularités des gènes du Primarque qui avaient servi à leur donner naissance. Dans le cas des Space Wolves, leurs implants furent créés à partir de l'ADN du Primarque Leman Russ.

À cette époque, l'Empereur savait seulement que ses Primarques avaient été enlevés par les forces du Chaos. Il ne savait pas où ils se trouvaient, ni même s'ils avaient survécu. Ce n'est qu'au cours de la Grande Croisade que l'Empereur les retrouva peu à peu. Bien évidemment, ils étaient devenus depuis des adultes au sein des civilisations dans lesquelles ils s'étaient retrouvés. Tous n'avaient pas atterri sur des mondes civilisés, et certains grandirent sur des mondes inhospitaliers, voire hostiles. Leman Russ fut trouvé et élevé par une tribu de Fenris. Il fut emmené à la cour du Roi Thengir, et remporta plus d'un millier de victoires dès qu'il fut en mesure de prendre les armes. Finalement, il assura la succession de son père adoptif et devint une légende vivante. Les tribus de Fenris ne tardèrent pas à le nommer le Roi Loup.

"NUL HOMME NI BÊTE NE POUVAIT VAINCRE LE ROI LOUP. AUCUNE TRIBU NE POUVAIT SE MESURER À SES ARMÉES. AU SEIN DE SON ROYAUME, UNE TRÊVE EXISTAIT ENTRE L'HOMME ET LE LOUP. SA COUR COMPTAIT LES PLUS FÉROCES DES SEIGNEURS DE GUERRE ET LES PLUS BELLES DES VIERGES."

- La Saga du Roi Loup





Au cours de la Grande Croisade, les légions de Space Marines libérèrent inexorablement des milliers de mondes humains et les unirent au sein d'un Imperium omnipotent. Le monde de Fenris fut rapidement redécouvert dans la partie nord-ouest de la galaxie. La légende du Roi Loup arriva jusqu'aux oreilles de l'Empereur, qui comprit immédiatement qu'il avait redécouvert un de ses fils perdus ; il se rendit sur Fenris pour le rencontrer. Russ était un géant, aussi prompt à rire et à festoyer qu'à se battre, et de nouvelles légendes naissaient dès qu'il tirait son épée. On dit que l'Empereur parvint à gagner le respect et l'obéissance de Russ en le battant lors d'un duel. Le Primarque accepta la première défaite de sa vie de bonne grâce et serra fraternellement la main de l'Empereur, qui lui offrit peu de temps après le commandement de la légion de Space Marines qui portait ses gènes.

Au cours des décennies suivantes, Leman Russ mena les Space Wolves à travers maintes guerres victorieuses, et prouva qu'il était un des généraux les plus audacieux de l'Empereur. Fenris devint le monde d'origine des Space Wolves et une forteresse imprenable fut érigée dans les montagnes sur le continent polaire d'Asaheim. Elle fut nommée le Croc, et c'est aujourd'hui encore l'un des bastions les plus formidables de toute la galaxie.

L'HÉRÉSIE D'HORUS

Les Space Wolves ne furent pas la seule légion Space Marine à retrouver son géniteur. Au fil du temps, les vingt Primarkes furent réunis avec l'Empereur et prirent la tête de leurs légions respectives. L'un d'entre eux était le Maître de Guerre Horus. Il était le plus puissant de tous, et aussi le plus proche confident de l'Empereur. Il devint son bras droit et son meilleur ami, mais finit malheureusement par le trahir de la façon la plus abjecte qui soit.

La rébellion menée par Horus déchira l'Imperium naissant et monta les légions Space Marines les unes contre les autres. Au début, rares furent ceux qui suspectèrent les forces maléfiques qui avaient corrompu Horus. Ne sachant quel parti prendre, quelques légions adoptèrent une attitude neutre. D'autres suivirent Horus car elles étaient proches de lui, et si certaines regrettèrent plus tard leur décision, il était déjà trop tard. L'esprit d'Horus avait été possédé ; il avait juré allégeance aux dieux du Chaos en l'échange de pouvoirs inimaginables dont même un Primarque n'aurait pu que rêver.

Les Space Wolves restèrent toutefois loyaux envers l'Empereur au cours de l'Hérésie d'Horus et prirent part à certaines des batailles les plus féroces. Cependant, peu de détails sur les événements de cette époque ont survécu au passage du temps, et ils appartiennent désormais aux légendes. La guerre avait balayé la galaxie tout entière, et seuls des écrits apocryphes rapportés bien plus tard par des chroniqueurs de l'Administratum existent encore de nos jours. Selon eux, les Space Wolves eurent une influence déterminante sur l'une des toutes premières campagnes de l'Hérésie, lorsqu'ils attaquèrent et dévastèrent Prospero, le monde d'origine de la Légion des Thousand Sons. On raconte que leur Primarque Magnus le Rouge, un géant à l'œil unique, affronta Leman Russ tandis qu'autour d'eux Space Marines loyalistes et rebelles combattaient pour le contrôle de la planète. Finalement, Magnus le Rouge s'enfuit avec les survivants de sa légion. C'est en les poursuivant que les Space Wolves

perdirent tout contact avec les Wulfkin, les membres de leur Treizième Compagnie. Depuis ce jour, les Space Wolves n'ont plus de Treizième Compagnie, et aucun Seigneur Loup n'a plus porté l'emblème du Wulfen.

LE CODEX ASTARTES

Les Space Wolves n'étaient pas présents lors de la bataille pour Terra qui mit fin à l'Hérésie et condamna l'Empereur à une existence confinée au champ de stase du Trône d'Or. Leman Russ tempêta contre les événements qui l'avaient empêché d'arriver à temps pour porter secours à l'Empereur et décida de poursuivre les Légions renégates dans l'Œil de la Terreur à la tête de ses Space Marines. Finalement, Russ s'enfonça toujours plus loin dans la tempête Warp avec sa coterie de plus fidèles guerriers et finit par disparaître. Les Seigneurs Loups ont organisé depuis de nombreuses Grandes Chasses, c'est-à-dire des expéditions pour tenter de retrouver leur Primarque perdu, mais aucun d'eux n'a jamais réussi. À ce jour, le destin de Russ reste encore inconnu.

“DES DESTINS DE TOUS LES PRIMARKES, CELUI DE LEMAN RUSS EST LE PLUS MYSTÉRIeux. IL A DISPARU VOILÀ DIX MILLE ANS, MAIS L'UNE DES CROYANCES LES PLUS FONDAMENTALES DES SPACE WOLVES EST QU'IL REVIENDRA POUR COMBATTRE À LEURS CÔTÉS LORS DE L'ULTIME BATAILLE QUI AURA LIEU À LA FIN DES TEMPS.”

– Balthazar von Heppel, Adepte du Ministorum

L'incarcération de l'Empereur dans le Trône d'Or vit l'avènement d'un nouvel âge, où la régence de l'Imperium passa entre les mains des Hauts Seigneurs de Terra. Ces nouveaux maîtres craignaient le retour du Chaos tout autant que les Primarkes survivants ; d'innombrables mondes connurent des purges sanglantes. À travers toute la galaxie, la souillure du Chaos fut traquée et éliminée. Plus jamais l'Imperium ne tolérerait que des armées de Space Marines puissent tomber sous l'influence de l'ennemi. Les légions originelles furent divisées en chapitres aux effectifs moins importants, et un code baptisé le Codex Astartes fut rédigé pour définir leur rôle et leur juridiction au sein de l'Imperium. Alors qu'avant l'Hérésie, une légion pouvait compter plus de dix mille combattants, la taille des nouveaux chapitres fut limitée à seulement un millier. La légion réduite désormais à un chapitre conserva son ancien nom, et les chapitres qu'elle engendra reçurent leur propre appellation.

Cet événement fut nommé la Deuxième Fondation. Les chapitres de la Deuxième Fondation ont une filiation génétique directe avec les anciennes légions et leurs Primarkes. Quant aux Space Wolves, ils ne furent divisés qu'une seule fois pour donner naissance au chapitre maudit des Wolfbrothers. Peut-être les Hauts Seigneurs s'aperçurent-ils de l'instabilité génétique qui caractérisait les Space Wolves et qui risquait de condamner à la malédiction du Wulfen le patrimoine génétique de leurs successeurs, ou peut-être Leman Russ n'avait-il aucune intention de diviser sa toute-puissante légion, de peur qu'elle ne perde définitivement de sa superbe. Tout ce que l'on sait, c'est que les Space Wolves n'ont que mépris pour les édits du Codex Astartes, auxquels ils préfèrent les enseignements de Russ, passés de Prêtre Loup à Griffes Sanglantes depuis des générations.

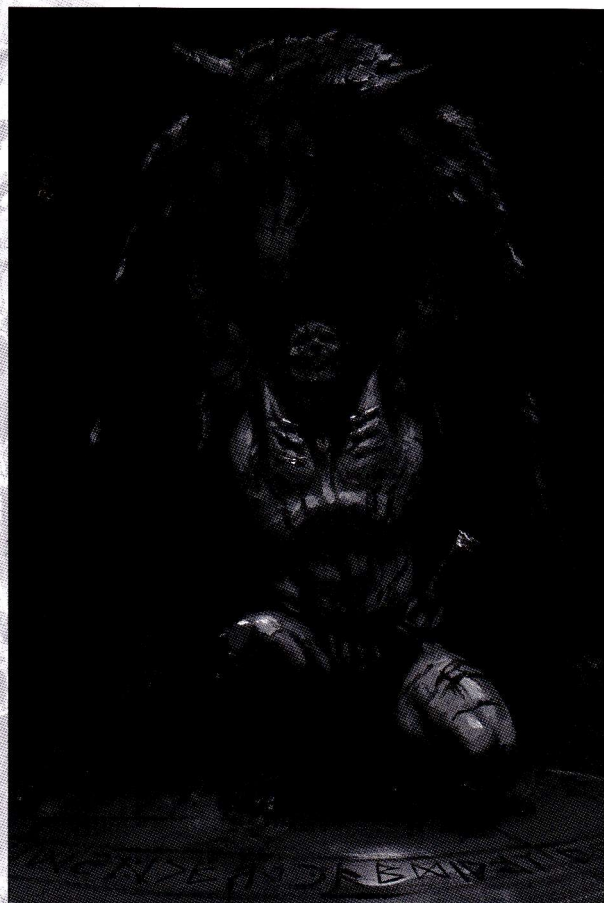


ITES INITIATIQUES

Des étrangers parcourent les terres de Fenris. Dans les halls des clans, on parle d'êtres mystérieux qui surgissent du plus profond de l'hiver et lancent des défis de boisson et de lutte aux guerriers les plus forts de la tribu. Ce sont des hommes effrayants, des guerriers énormes aux yeux de flammes et vêtus des fourrures des loups de Fenris. Ils arrivent toujours à battre leurs adversaires, et une fois qu'ils ont gagné, ils désignent les plus méritants d'entre eux et les emmènent, et plus personne ne les revoit jamais.

Parfois, lorsque les longs vaisseaux sont tirés sur le rivage et que le sang rougit la neige, on peut apercevoir ces étrangers observer la bataille. Si un guerrier se distingue pendant le combat, il arrive qu'ils l'approchent, et tous les yeux se tournent alors vers eux. Bien souvent, l'écu est agonisant, mais les étrangers n'en ont que faire. Ils l'emmenent avec eux et disparaissent dans le blizzard et encore une fois, on ne revoit jamais celui qu'ils ont emporté. On dit qu'ils partent en chevauchant le tonnerre, et que de grands navires volants viennent les chercher, mais nul ne sait vraiment qui ils sont.

En vérité, ces hommes énigmatiques sont les Prêtres Loups des Space Wolves. Ceux qui Choisissent les Guerriers. Les jeunes qu'ils emmènent subissent des tests rigoureux, et s'ils ont l'esprit aussi bien trempé que le corps, l'héritage de Leman Russ leur sera implanté afin qu'ils deviennent un jour de redoutables Space Marines.



LE TEST DE MORKAI

Un jeune guerrier fenrissien doit endurer de nombreuses épreuves avant de rejoindre les rangs des Space Wolves. Celles-ci testeront son intelligence tout autant que sa force, et le mettront face à des dangers mortels dont il devra se tirer seul. Bien que la nature des différentes épreuves varie grandement, la dernière est toujours la même : c'est le Test de Morkai, appelé ainsi en hommage au légendaire loup bicéphale qui garde les portes du royaume des morts.

Certains échouent lors de ce dernier test. Ils sont pris par Morkai et perdus à jamais. L'épreuve est longue, car l'aspirant est emmené à près de cinq cents lieues dans les désolations au-delà du Croc. Il boit alors à la Coupe du Wulfen afin que son corps assimile le premier et le plus dangereux des gènes des Space Wolves, le Canis Helix.

Depuis sa création, les terrifiants effets du Canis Helix ont eu raison de millions d'aspirants lorsque leurs corps mutèrent horriblement. Ceux qu'il ne tue pas sont transformés en créatures écumanes. Malgré tout, le Canis Helix est essentiel car sans lui, les autres gènes hérités de Leman Russ ne peuvent pas être implantés dans le corps d'un adolescent. Tandis qu'il est pris de convulsion, il est abandonné dans les désolations avec pour tâche de revenir jusqu'au Croc. Le gène lui inflige des mutations physiques et mentales affreuses ; ses instincts les plus primaires reprennent le dessus, son squelette se déforme, de longs poils recouvrent son corps et sa seule obsession devient de se repaître de chair rouge et de sang frais. Sa masse musculaire augmente de plus de quatre-vingts pour cent alors que certains de ses os fusionnent. Enfin, de longues canines poussent à la place de ses dents. Pendant que son corps est parcouru par de violents spasmes de douleur, l'aspirant doit aussi lutter pour éviter que l'ombre qui s'empare de son esprit ne le submerge totalement. S'il échoue, il devient un de ces animaux maudits qu'on nomme les Wulfen, condamné à parcourir les désolations tel une bête sauvage qui a perdu toute trace d'humanité.

S'il parvient à regagner le Croc malgré le blizzard et les prédateurs d'Asaheim, on lui plante les autres gènes des Space Wolves, qui canalisent les effets du Canis Helix et achèvent sa transformation. Une minorité de ces guerriers ne parvient toutefois pas à surmonter totalement la malédiction du Canis Helix et, lorsqu'ils connaissent d'importantes poussées d'adrénaline, la Malédiction du Wulfen s'éveille en eux et ils redeviennent les créatures bestiales qu'ils étaient.

C'est ainsi que certains aspirants réussissent à survivre au traumatisme de leur transformation et aux dangers d'Asaheim. Ils sont accueillis au sein du Chapitre et deviennent des Space Wolves à part entière. En tant que Space Marines, ils vivront des centaines d'années s'ils ne périssent pas au combat, et voyageront à travers les étoiles pour livrer bataille au nom de l'Empereur. Ils affronteront des orks barbares et d'insidieux démons du Chaos. Ils feront face à l'horreur des tyranides et aux périls du Warp. Et pour un homme né et élevé dans le feu et la glace de Fenris, il s'agit bel et bien d'une vie passée aux côtés des dieux en personne.





LES FILS DE RUSS

Pour ceux qui les voient au combat, les Space Wolves représentent l'élite de l'humanité, le summum du génie impérial. Les conditions de vie sur Fenris engendrent des hommes à la force et à la résistance proverbiales, un matériau de choix pour de nouvelles recrues Space Marines. La culture des différentes tribus fenrissiennes encourage la loyauté envers ses frères et son roi, un modèle qui correspond parfaitement aux idéaux de l'Adeptus Astartes. Seuls les meilleurs combattants fenrissiens atteignent les halls des Guerriers du Ciel, mais bien que ces nobles barbares aient déjà passé leur vie à se battre pour atteindre cette position honorée, leur voyage ne fait que commencer.

UNE LÉGENDE EST FORGÉE

De même qu'un guerrier fenrissien peut triompher de plusieurs hommes ordinaires, un seul Space Marine, même désarmé, est l'égal d'une dizaine de Fenrissiens. Telle est l'ampleur des modifications subies par les aspirants lorsqu'ils sont transformés en fils de Russ.

Ces recrues sont en effet soumises au complexe processus mental et physique qui va faire d'elles des Space Marines, sans jamais se plaindre. Les aspirants savent que quels que soient les tourments qu'ils endurent, la douleur ne sera que passagère, tandis que la puissance qu'ils vont en tirer sera leur pour l'éternité. Après tout, les Fenrissiens ont conscience, plus que quiconque, que toute chose de valeur se gagne au prix du sang et de la sueur.



Une fois les opérations chirurgicales terminées, le colosse fenrissien a cédé la place à un véritable géant conçu pour tuer, sur le point de devenir l'arme humaine ultime. Le patrimoine génétique qui lui a été implanté est accompagné d'une série d'organes qui lui accordent des capacités surhumaines. Quel que soit son chapitre, un Space Marine dispose d'un cœur secondaire et d'un poumon auxiliaire, ce qui lui permet de survivre à de terribles blessures au thorax. Il peut guérir de lésions qui auraient raison de n'importe qui d'autre, hibernier pendant des décennies, respirer sous l'eau ou dans des atmosphères empoisonnées sans gêne, cracher de l'acide et absorber les souvenirs et les pensées de ses ennemis en consommant et en assimilant leur chair. Les Space Marines sont les créations de l'Empereur, et ils sont les héritiers d'une partie de Sa puissance.

Aussi incroyable que cela puisse paraître, un Space Wolf jouit de capacités surnaturelles encore supérieures à celles des Space Marines des autres chapitres. En raison des particularités de l'héritage de Russ, chaque Space Wolf dispose de sens particulièrement aiguisés qui lui permettent de flairer l'odeur de l'ennemi au milieu d'une tempête de neige ou de déceler le rythme respiratoire d'un adversaire au cœur d'une bataille. Au cours de sa vie, ses dents vont continuer à pousser pour devenir de véritables crocs capables d'entamer le plastacier, et sa peau deviendra aussi épaisse que du cuir tanné. Certains sont encore plus marqués par l'empreinte génétique du Canis Helix, et l'on raconte de sinistres histoires sur les transformations que subissent certains guerriers lorsque la rage des combats est sur eux.

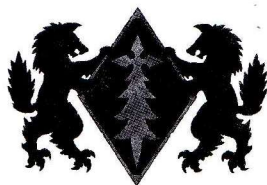
LES OUTILS DU GUERRIER

Si puissant soit-il, un Space Marine sans son équipement n'est rien comparé au combattant qu'il devient une fois harnaché pour la guerre. Chaque Space Marine porte sur le torse un interface complexe appelé la carapace noire. Cela lui permet de porter l'armure énergétique, un miracle de la technologie impériale qui est aussi l'un des signes distinctifs de l'Adeptus Astartes. L'armure énergétique est faite d'adamantium et de céramite, deux des matières les plus solides de la galaxie, et ses systèmes internes décuplent la force de son porteur, ce qui le rend capable de briser un crâne d'un simple coup de poing et d'arracher une gorge du bout des doigts. Revêtu de son armure énergétique, un Space Marine peut se jeter à travers une grêle de balles, bondir par-dessus des crevasses béantes, résister à la pression des profondeurs de l'océan ou même se battre dans le vide spatial. Chaque armure est laborieusement entretenue par les Prêtres de Fer et les artificiers des Space Wolves, car ce sont en outre des reliques presque aussi vieilles que le chapitre lui-même.

Mais ce n'est pas le seul équipement confié aux guerriers des Space Wolves. Étant versée dans l'art de l'escrime, chaque recrue reçoit une épée tronçonneuse ou une hache si habilement façonnée qu'elle peut couper un homme en deux d'un seul revers. Pareilles lames sont souvent utilisées en conjonction avec un pistolet bolter, une version compacte du bolter tout aussi redoutable que l'original. Le saint bolter est d'ailleurs l'arme d'assaut rêvée pour tout guerrier, car elle projette un ouragan de munitions explosives à chaque pression de la gâchette. Par conséquent, cette arme n'est

confiée qu'aux Space Wolves qui ont fait leurs preuves au combat. Telles sont, parmi d'autres, les armes des Space Wolves; les meilleurs exemples des connaissances militaires de l'Adeptus Mechanicus, maniés par les guerriers nés les plus féroces et les plus adroits de l'Imperium. Ce mélange sans pareil de science et de capacités innées s'est avéré imbattable sur plus d'un champ de bataille.

Il n'en demeure pas moins que la plus puissante arme dont disposent les Space Wolves est leur volonté. Les Space Wolves sont immunisés aux insidieux périls du désespoir, de l'apathie ou de la frustration, car ils mènent la vie dont rêve tout guerrier: une existence faite de combats quotidiens ponctués de festins et de concours de boisson dantesques. Rien ne peut les contondre, car ils disposent déjà de tout ce qu'ils peuvent désirer, sans compter que leur loyauté les uns envers les autres et envers leur chapitre est sans faille. Mieux, un Space Wolf place sa foi non pas en une divinité lointaine et abstraite, mais en lui-même et en ses compagnons. Ils connaissent instinctivement la route de la gloire, et ils savent qu'elle se termine par une mort glorieuse au combat. C'est pour cette raison que les Space Wolves sont des combattants infatigables sur lesquels ni le doute ni la peur n'ont prise.



LE CROC

Au centre du vaste plateau d'Asaheim se dresse une chaîne de montagnes si hautes que ses pics, dit-on, touchent les étoiles. Le plus élevé de tous se trouve au milieu de la chaîne et domine les autres de toute sa hauteur. Ce pic, ainsi que la forteresse capitulaire bâtie en son cœur et sur ses flancs, est appelé le Croc. Semblable à une dague plantée dans le ciel, il perce l'atmosphère de la planète.

La citadelle des Space Wolves est l'un des plus grands bastions de l'Imperium, peut-être même le plus grand si l'on excepte les forteresses de Terra. Au cours de sa longue histoire, le Croc a bien des fois résisté alors que les forces du désordre se jetaient sur ses flancs. Le Croc est revêtu d'un blindage à l'épaisseur phénoménale et entouré par des boucliers encore plus solides que ceux qui protègent les cuirassés de la flotte impériale. De sombres puits s'enfoncent sur des kilomètres au cœur de la montagne et dissimulent des lasers de défense capables de disloquer le navire le plus robuste. Ces énormes armes sont aussi anciennes que le chapitre, et leurs réacteurs thermiques sont un témoignage des merveilles technologiques du lointain passé.

Les sombres tunnels qui serpentent au cœur de la montagne sont parcourus par les innombrables serfs et alliés des Space Wolves. Ces serfs sont parfois des hommes, parfois des loups, parfois des machines et parfois un horrible mélange des trois, mais même si beaucoup souffrent d'un aspect abominable, leur cœur est noble. On raconte qu'il y a plus de tunnels dans le Croc que de poils sur le dos d'un troll, et qu'ils se ramifient sous la surface de Fenris sur des milliers de kilomètres, de même que les racines de l'arbre du monde s'étendent à travers l'espace et le temps.

Dans les profondeurs du Croc se trouve une série de chambres fortes, un véritable dédale s'étendant sur plusieurs kilomètres. La lumière y est rare et peu de Space Wolves s'aventurent dans cette pénombre, car c'est le lieu de repos des héros d'antan. C'est là que sommeillent les Dreadnought du chapitre en attendant l'appel aux armes du Loup Suprême. Ceux-ci passent l'essentiel de leur temps à dormir, et ne sont appelés que lorsque leur présence est nécessaire au combat. Dans la mesure où le processus de réveil demande beaucoup de temps, un Dreadnought ne peut être réveillé qu'une fois tous les dix ou quinze ans. Plus un Dreadnought est âgé, plus il est lent à revenir à la conscience, et plus il lui faudra de temps pour récupérer avant de pouvoir participer à une nouvelle bataille. Le Croc abrite une centaine de ces êtres anciens, mais le Loup Suprême doit faire preuve de discernement quant à leur utilisation. Seules les circonstances les plus graves exigent le réveil de plus d'une poignée d'entre eux.

Au sommet du Croc se trouvent les docks de la flotte spatiale des Space Wolves, où des centaines de vaisseaux sont entretenus dans des hangars creusés dans la montagne. Chaque navire transporte assez de Space Wolves pour changer le cours d'une guerre en une seule journée, et peut anéantir une cité par ses bombardements. Si un voyageur parvenait à pénétrer les brumes qui ceignent le Croc et le dissimulent au regard des simples mortels, il pourrait peut-être distinguer, si sa vue est bonne, des vaisseaux se pressant autour du sommet du pic, lesquels à cette distance ne lui sembleraient guère différents d'un vol de corbeaux nichant sur les hauteurs. C'est de là que les Space Wolves se rendent à la guerre dans toute la galaxie.





LES GRANDES COMPAGNIES

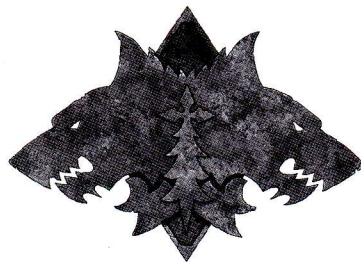
L'organisation du chapitre des Space Wolves doit plus à la personnalité de son Primarque et à la culture tribale de Fenris qu'aux édits du Codex Astartes. Par conséquent, il est divisé en douze Grandes Compagnies, chacune comparable à une tribu menée par un roi-guerrier et conseillée par un conclave d'anciens.

Le commandant d'une Grande Compagnie porte le titre de Seigneur Loup, et il n'en répond qu'au Loup Suprême en personne. Chaque Grande Compagnie dispose de quartiers généraux et d'un territoire au sein de la forteresse du chapitre, ainsi que d'un arsenal, de forges, de vaisseaux et autres installations qui lui sont propres. À presque tous points de vue, une Grande Compagnie est une confrérie de guerriers autonome. Chacune a ses propres traditions, ses héros et ses coutumes guerrières, et les défend jalousement.

Chaque Grande Compagnie est généralement nommée d'après son Seigneur Loup, comme la Grande Compagnie de Bjorn Loup des Tempêtes, célèbre pour son approche unique et bruyante des invasions planétaires. Lorsqu'un Seigneur Loup meurt, son remplaçant est choisi par les Gardes Loups de sa suite, et la Grande Compagnie adopte alors son nom. C'est un honneur unique, si bien que chaque Seigneur Loup va redoubler d'efforts pour être à la hauteur de ses prédécesseurs. Ainsi, les Grandes Compagnies ne sont pas figées, contrairement aux compagnies des chapitres ordinaires, mais évoluent au fil des siècles en fonction du caractère de leur Seigneur Loup.



Lorsqu'il est promu Seigneur Loup, le nouveau commandant choisit un symbole issu de la mythologie fenrissienne, qui va devenir son emblème. Ce symbole sera alors repris sur la bannière de la compagnie et apparaîtra sur l'armure de ses membres. Il n'est pas rare qu'un Seigneur Loup change aussi de nom pour que celui-ci coïncide avec l'emblème de son choix ; par exemple, Egil à la Main d'Argent prit le nom d'Egil Loup de Fer lorsqu'il adopta pour totem cette bête mythique qui repose sous les montagnes.



L'histoire des Space Wolves a compté des milliers de Seigneurs Loups, mais beaucoup choisissent de reprendre des symboles utilisés par leurs illustres prédécesseurs. Ainsi, l'un des emblèmes les plus utilisés est celui de Drekan le Loup Tonnerre, qui selon la légende fenrissienne aurait été défait par Leman Russ. C'est actuellement la compagnie de Bjorn Loup des Tempêtes qui arbore son symbole, mais il sera forcément repris par un autre Seigneur Loup après que celui-ci sera entré dans la légende.

LA COMPAGNIE DU LOUP SUPRÊME

La première des douze Grandes Compagnies est celle du Loup Suprême. Lorsque le Loup Suprême meurt, le chapitre entier choisit son successeur parmi les Seigneurs Loups qui dirigent les autres Grandes Compagnies. Le vote est réalisé en jetant des pierres dans le Crâne du Dragon qui se trouve au cœur du Croc. Chaque pierre est gravée d'une rune nominale, et le Seigneur Loup qui a récolté le plus de pierres à son nom au douzième coup de minuit est élu Loup Suprême. La plupart du temps, l'un des candidats remporte le vote avec une marge confortable, mais s'il advient que deux Seigneurs Loups récoltent un nombre égal de pierre, ils se battent en duel sur la table du festin du Grand Hall, comme le firent Leman Russ et l'Empereur il y a bien des siècles. Le vainqueur du duel aide son rival à se relever avec un sourire puis est acclamé comme nouveau Loup Suprême.

La Compagnie du Loup Suprême diffère des autres par divers aspects fondamentaux. Elle accueille ce qui tient lieu de clergé au chapitre, à savoir les Prêtres Loups, les Prêtres de Fer et les Prêtres des Runes. C'est aussi sur son territoire que reposent les Dreadnought du chapitre dans leur champ de stase, afin de prolonger encore leur longévité. Ces éléments auxiliaires, conseillers ou héros légendaires, sont ajoutés aux forces des autres Grandes Compagnies quand et si le Loup Suprême l'estime nécessaire.

Autre différence, l'emblème de la compagnie du Loup Suprême est toujours le même : il s'agit du Loup qui Chasse entre les Étoiles, l'antique symbole de Leman Russ en personne, duquel est frappée la glorieuse bannière du chapitre.

LE GRAND CERCLE

Le Grand Cercle des Space Wolves se trouve au cœur du Hall du Loup Suprême, au sommet du Croc. Il dépeint l'organisation du chapitre: chacun de ses quartiers est un bloc de pierre gravée frappée des sceaux et des runes du Seigneur Loup qu'il représente. Lors des festins qui ont lieu dans le hall, la coutume veut que les Seigneurs Loups et leurs Gardes Loups s'assoient dans la partie de la salle qui fait face à leur pierre. L'orientation de la dalle centrale, qui porte le symbole du Loup qui Chasse entre les Étoiles, indique la position du Loup Suprême. Elle pivote pour indiquer quel Seigneur Loup jouit actuellement de ce titre.



Chacune des dalles est aussi large qu'un char d'assaut, et il faut une dizaine des Space Wolves les plus forts pour la soulever. Le plus grand soin est apporté à la construction et à l'installation des pierres autour du cercle, car on considère que briser une pierre revient à condamner la compagnie qu'elle représente à une fin ignoble au combat.

Lorsqu'un Seigneur Loup meurt, sa pierre est retirée du Hall du Loup Suprême et amenée au Sanctuaire des Héros, où elle rejoindra les stèles qui entourent la plus ancienne de toutes, celle de Leman Russ en personne. Elle reposera au milieu des cercles de pierre concentriques pour l'éternité, parmi les autres témoignages de l'histoire des Space Wolves.



LES SEIGNEURS DE GUERRE DU CROC



Bran Gueule Rouge

Bran Gueule Rouge, dont l'icône est le Chasseur Ensanglanté, n'aime rien tant que chasser sous la pleine lune. Bran est animé d'un instinct rusé; il sait deviner les manœuvres ennemies de sorte que ses Chasseurs Gris attendent toujours l'adversaire lorsqu'il se replie face à l'assaut des premières lignes Space Wolves. La sauvagerie de ses guerriers est légendaire, et une force adverse piégée par la Grande Compagnie de Bran sera littéralement taillée en pièces.

Le symbole du Chasseur Ensanglanté est associé aux porteurs de la Marque du Wulfen, et beaucoup parmi les hommes de Bran souffrent de cette malédiction. Certains murmurent même que Bran adopte une forme étrange lorsqu'il est pris par la passion de la chasse.



Engir Tue-les-Krakens

Engir est issu d'une fière lignée de seigneurs de guerre qui règnent sur les îles australes de Fenris. Les gens du sud sont aussi sombres de peau que d'humeur, et s'avèrent aussi doués pour l'exploration que pour la navigation. Ils écumant les océans de Fenris à la recherche de monstres aquatiques, harpons et haches de guerre au clair. On raconte qu'Engir a reçu le surnom de Tue-les-Krakens lorsqu'il fut attiré sous les flots par un monstre tentaculaire. Lorsque la bête et l'homme refirent surface, Engir seul cria victoire, et se vanta ultérieurement d'avoir étranglé le poulpe avec ses propres tentacules.

L'emblème d'Engir est le Loup des Mers. Sa compagnie se rend généralement au combat dans des transports, et de nombreux motards lui servent d'éclaireurs. Les hommes d'Engir excellent dans les opérations d'abordage et les combats spatiaux. Lorsque les Space Wolves prennent la Mer d'Étoiles, la compagnie d'Engir leur ouvre souvent la voie.



Erik Morkai

Si les autres Seigneurs Loups connaissent encore la peur, ils craindraient Erik Morkai. Celui-ci fut nommé d'après le Loup des Morts bien avant d'adopter son symbole bicéphale, car c'est un personnage lugubre et austère. Sa compagnie compte un grand nombre de Scouts, des vétérans qui apprécient le comportement taciturne et l'approche directe de leur commandant. Erik résout généralement les problèmes qui se présentent à lui par la violence, et il a été élu pour son efficacité plus que pour sa personnalité. Son frère jumeau, Irnist le Sage, a quitté sa compagnie pour servir en tant que Prêtre des Runes sous le Loup Suprême; un acte qu'Erik ne lui a jamais vraiment pardonné.

"CES HOMMES-LOUPS SE CROIENT AU-DESSUS DU CODEX ASTARTES. AU-DESSUS DE DIX MILLÉNAIRES DE SAGESSE ET DE TRADITION? SOIT. QU'ILS SE BATTENT SELON LEURS COUTUMES. QU'ILS SE BATTENT ET MEURENT EN SAUVAGES."

- Capitaine Nico Trevellias des White Consuls



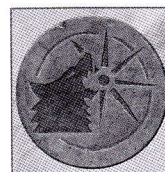
Gunnar Lune Pourpre

Le Loup de la Lune Pourpre est un terrifiant dieu de vengeance dans le panthéon fenrissien, une grande bête squelettique qui arpente les sept enfers en dévorant continuellement les cadavres des indignes sans jamais grossir. Pourtant, le Seigneur Loup qui arbore son symbole est un colosse aussi bruyant que joyeux. Il apprécie les Longs Crocs plus que tout, car ils font d'excellents compagnons, que ce soit sur le champ de bataille ou à la table du festin. Grand conteur d'histoires invraisemblables, Gunnar a adopté la Lune Pourpre comme symbole après l'invasion de l'Orbe de Bal'yth, où il prétend avoir tué tant d'eldars que le sol de la lune est devenu rouge.



Logan Grimnar

La Grande Compagnie de Logan Grimnar est fanatiquement dévouée à son charismatique et rusé commandant. Chacun de ses guerriers est extrêmement fier de son lien unique avec le chef du chapitre, et tous font assaut de prouesses pour s'attirer les faveurs du Loup Suprême. Logan Grimnar croit fermement qu'une bataille peut être remportée par une poignée de héros déployés au bon endroit, c'est pourquoi les places parmi sa Garde Loup sont très disputées. Après tout, quel fils de Russ ne donnerait pas sa vie pour se battre aux côtés du Loup Suprême?



Harald Loup des Morts

Harald Loup des Morts a adopté l'emblème du Grand Dévoreur, qui symbolise l'Ère du Loup, la fin de toutes choses, lorsque Morkai dévorera le soleil et que la nuit éternelle tombera sur les étoiles.

Harald chevauche au combat le grand loup gris, Croc de Glace. On dit que l'odorat d'Harald est si affûté qu'il peut sentir la peur de ses ennemis à plusieurs lieues. Sa Grande Compagnie part en guerre accompagnée de nombreux loups, des bêtes de chair et de sang, des organismes cybernétiques et même les esprits de ces loyaux compagnons.



Bjorn Loup des Tempêtes

Les campagnes de la Grande Compagnie de Bjorn Loup des Tempêtes se déroulent toujours dans le bruit et la fureur. Bjorn est une montagne de muscles rougeaude et velue pour laquelle calme et introspection sont des concepts totalement étrangers. Il a adopté le Loup Tonnerre comme emblème, car lui aussi préfère la force et la férocité à la discrétion.

Bjorn ne passe pas inaperçu, même lorsqu'il ne porte pas son énorme armure Terminator. Lorsqu'il s'ennuie, il interrompt les dignitaires impériaux d'un rot tonitruant (ou pire). Ses assauts spectaculaires reflètent son impatience et son agressivité, et impliquent toujours de nombreuses armes lourdes, des motos et des Vindicator - tout ce qui est susceptible de causer un vacarme optimal. Le Loup Suprême confie à Bjorn les assauts frontaux, de préférence aux missions de discrétion, que le Loup des Tempêtes qualifie de "travail de chiot".



Egil Loup de Fer

D'après les mythes fenrissiens, le Loup de Fer dort sous Asaheim, et il est si vaste que les montagnes sont la fourrure de son dos et les filons de métal qu'on y trouve, ses veines.

Si tel est le cas, Egil Loup de Fer doit beaucoup à son totem, car sa Grande Compagnie compte de nombreuses bêtes de métal. Les assauts blindés de sa compagnie sont réputés dans tout le système de Fenris, et voient généralement des escouades mécanisées couper le couloir de retraite de l'ennemi tandis que les chars d'assaut pilonnent ses lignes. Egil en personne, une brute faite de davantage de métal que de chair, est en tête de l'assaut, embarqué dans un Land Raider personnalisé qui arbore encore le bouclier de son clan originel.

"VOUS PENSEZ ÊTRE DES GUERRIERS, AVEC VOS PALAIS ET VOS FONTAINES, VOS MÉDAILLES ET VOS PARADES ? J'AI LEVÉ MA PREMIÈRE HACHE ALORS QUE J'ÉTAIS ENCORE AU BERCEAU, ET J'AI ÉCORCHÉ MON PREMIER LOUP ALORS QUE JE N'ÉTAIS QU'UN CHIOT. JE ME SUIS BATTU CHAQUE JOUR DE MA VIE, FILS. ET AUJOURD'HUI, ÇA POURRAIT BIEN ÊTRE CONTRE TOI..."

– Vorck Poing Nouveux des Loups de Fer



Krom Œil du Dragon

Krom Œil du Dragon, aussi appelé "Œil Terrible", jouit d'une présence et d'une force de volonté telles que son regard peut paralyser un être moindre. Krom n'aime pas les imbéciles et a arraché la gorge de plus d'un

sot qui osait discuter ses décisions. Avidé de compétition, Krom aime participer à toutes sortes de concours avec ses camarades Seigneurs Loups, qu'il s'agisse de manger, de boire, de chasser, de se battre ou de la Piste de l'Œil Tranchant, épreuve dans laquelle il excelle. Mais comme tous les Space Wolves, c'est au combat qu'il apprécie de faire ses preuves. Sa Grande Compagnie compte de nombreux Gardes Loups, car l'Œil Terrible estime que la valeur doit toujours être récompensée.

Le symbole de Krom est le Loup Solaire, dont l'ancre est le ventre du soleil et qui se jette sur Fenris à chaque nouvelle aube.



Ragnar Crinière Noire

La Grande Compagnie de Ragnar Crinière Noire n'est dépassée en éminence que par celle de Logan Grimnar. Elle compte deux cents guerriers endurcis, et est menée par celui qui est peut-être le plus habile des

Seigneurs Loups. Bien que Crinière Noire soit menu comparé au géant qu'est Bjorn Loup des Tempêtes et qu'il n'ait pas atteint la sagesse de Logan Grimnar, sa férocité est devenue légendaire, et c'est généralement lui qui remporte les duels annuels qui opposent les Seigneurs Loups au sommet du Croc. La Grande Compagnie de Ragnar Crinière Noire a fréquemment l'honneur de mener les assauts planétaires des Space Wolves, et à juste titre, car c'est un rôle dans lequel elle ne souffre aucune comparaison. Ses meutes sont les maîtres incontestés de l'assaut en module d'atterrissage appelé la Griffe de Russ.



Sven Hurle-au-Sang

Les guerriers de la Grande Compagnie de Sven Hurle-au-Sang arborent des tatouages représentant des runes, des entrelacs abstraits et des scènes de leurs propres sagas. Celle de Sven est si dense qu'elle

couvre son corps entier - et encore, il manque à présent de place, si bien qu'il utilise désormais la peau de ses victimes comme toile pour représenter ses derniers exploits.

Sven a choisi le symbole du Cracheur de Flammes, un volcan qui se trouve à quelques centaines de lieues du Croc. Lors des festins, Sven et ses hommes aiment cracher des flammes et marcher sur des charbons ardents, ce qui selon Hurle-au-Sang "échauffe efficacement ses gars". Après ces démonstrations, ils font descendre des quartiers de viande épicée avec des tonnelets d'un alcool particulièrement fort. Sven part au combat au milieu d'une horde de spécialistes du corps à corps, et la légende veut que son avant-garde crache des flammes sur les rangs ennemis en riant.



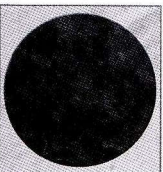
Kjarl Sang Farouche

Féroce rival de Sven Hurle-au-Sang, Kjarl et sa Grande Compagnie arborent l'emblème du Loup de Feu. D'après la légende fenrissienne, cet animal brûle sans se consumer, et c'est sa voix de flammes qui

fait fondre la neige et les glaciers avant chaque saison du feu. Kjarl semble être capable d'une grande prescience, si bien que certains murmurent - jamais en sa présence - qu'il a le Don et qu'il peut lire l'avenir dans les flammes. Sa Grande Compagnie emploie de nombreuses armes à flammes, et compte pas moins de douze Land Raider Redeemer. Ses Chasseurs Gris doivent se soumettre à un rite de passage insolite : une fois qu'ils ont tué un ennemi par le feu, ils ont le droit d'appliquer des peintures de guerre rouge sur leur visage, cette décoration clamant haut et fort qu'ils ont rejoint les rangs des célèbres Chasseurs Rouges.

"SURVEILLE TA LANGUE, CHIOT, OU JE TE L'ARRACHE. PEU M'IMPORTENT TES DIVAGATIONS OU LES HISTOIRES DE TA GRAND-MÈRE. DE LA TREIZIÈME COMPAGNIE, ON NE PARLE PAS. NE L'OUBLIE JAMAIS."

– Ulfric Tête Griffue



La 13^e Compagnie

La dalle vierge du Grand Cercle représentait jadis la Grande Compagnie de Jorin Hurle-au-Sang, qu'on appelait le Wulfkin; c'est cette formation qui poursuivait Magnus le Rouge dans le Warp à l'époque de l'Hérésie. Elle

symbolise à présent toutes les Grandes Compagnies qui, au cours de l'histoire des Space Wolves, ont été détruites au combat, ont disparu, ou ont renoncé à leur serment de loyauté. Par conséquent, elle est entourée de rumeurs et de superstitions. Peu d'étrangers ont vu la pierre ou même eu vent de son existence, et suggérer qu'une des autres compagnies "va vers la treizième pierre" est une accusation très grave.



LA GUERRE DANS LA MER D'ÉTOILES

Lors des derniers jours du 41^e Millénaire, les Space Wolves ne connaissent que la guerre, sans pause ni répit. Certains des prêtres du chapitre estiment que l'Ère du Loup approche. Ils ont décelé de sombres présages, et les signes avant-coureurs de la Fin des Temps, lorsque le loup Morkai avalera le soleil de Fenris et que tous les êtres vivants s'entre-tueront jusqu'à ce que la mort et les ténèbres règnent sur les étoiles. Si cela est vrai, une chose est sûre : les Space Wolves continueront de hurler leur défi jusqu'à ce que la galaxie s'éteigne pour toujours.

La Purge du Starkrusha

739.M41

Le titanesque vaisseau-amiral de la Waaagh! Godstompa émerge du Warp dans une nébuleuse verdâtre. Le Seigneur Loup Finn Goresson, célèbre pour son opiniâtreté et sa férocité, fait immédiatement changer de cap à sa flottille pour engager le space hulk. Finn sort vainqueur des premiers combats, notamment grâce à l'éperonnage réussi du supercroiseur *Longtoof*, qui coupe littéralement en deux le navire peau-verte. Cependant, ses croiseurs d'attaque ne font pas le poids face au *Starkrusha* en approche et beaucoup sont détruits par son impressionnante puissance de feu. Finn conduit sa flotte dans les nuages de gaz de la nébuleuse et attend patiemment qu'apparaisse le flanc du *Starkrusha*. Il dirige alors son navire dans la baie de lancement du bâtiment ork et mène sa Grande Compagnie à l'abordage. La guerre fait rage dans les entrailles du *Starkrusha* pendant près de six mois, mais Finn en émerge victorieux, la tête de Godstompa pendue à sa ceinture.

Le Vol des Sagas

741.M41

L'Inquisiteur Bastalek Grim participe au Grand Festin de Gerrod Barberouge et enregistre les sagas qui y sont racontées sur ses implants eidétiques. Il les transmet ensuite aux archives impériales de Terra sous la forme du célèbre traité *La Guerre des Géants*.

La Bataille de la Gueule du Maelström

781.M41

La Grande Chasse du Seigneur Loup Osric Trois Poings, réputé pour sa laideur, touche à son terme lorsque, alors qu'il tourne autour du Maelström, sa flotte tombe dans une embuscade tendue par une flotte du Chaos bien plus puissante. Le vaisseau amiral ennemi, *Storm of Hate*, désempare le navire d'Osric, le *Voidfang*, d'une bordée dévastatrice. Osric et ses hommes n'ont que quelques minutes pour mettre leur casque et s'élancer par les sas du navire. Ils flottent dans le vide en direction du *Hate*, propulsés par l'onde de choc causée par l'explosion de leur propre navire. Seule une trentaine de Space Wolves atteint la coque du vaisseau ennemi. Ils s'y accrochent grâce à leurs semelles magnétiques, et la percent à l'aide de leurs marteaux tonnerre et de leurs gantelets énergétiques. Pénétrant dans le bâtiment, ils se frayent un passage jusqu'à sa passerelle de commandement. Une fois toute opposition vaincue, Osric et ses hommes retournent la puissance de feu du *Storm of Hate* contre ses alliés et remportent la bataille.

La Mort d'Ur-Bolg

818.M41

Ur-Bolg, le père des géants, sème la destruction dans les fjords fortifiés d'Aesheim. Il est finalement défait lorsque Throth Demi-tête l'aveugle avec une lame à plasma et le précipite dans l'océan.



Les Chasseurs Chassés

822.M41

Les pirates de la Cabale de la Main Brisée franchissent sans dommage le réseau défensif de la Nécropole de Luetin. Ils ont à peine commencé leurs pillages qu'ils tombent dans une embuscade tendue par la Grande Compagnie d'Erik Morkai, dont les hommes se jettent des fenêtres pour aborder les transports découverts des xénos.

La Mort de l'Honneur

837.M41

Lors des Guerres de l'Éclipse, les Space Wolves se battent aux côtés des chapitres des Angels Vindictant et des Flesh Tearers sur le monde-temple de Lucid Prime. L'Imperium réussit à repousser les Space Marines du Chaos qui terrorisent la ruche grâce à une féroce contre-attaque des Flesh Tearers. Malgré ce succès, ces derniers poursuivent leurs massacres. Leur maître de chapitre, Seth, soutient que ses hommes purgent les citoyens exposés à la corruption, mais les Space Wolves, outragés, attaquent les Flesh Tearers. Une terrible bataille fratricide éclate et fait des centaines de morts dans les deux camps. Cet événement tragique devient par la suite connu sous le nom de Mort de l'Honneur.

La Guerre du Tueur de Démons

853.M41

Le Seigneur Querrian, Inquisiteur radical, retourne le Chaos contre lui-même sur le monde infesté de démons de Yaggeddon. La Grande Compagnie de Sven Hurle-au-Sang, qui affronte les démons près du cœur en fusion de la planète, a la surprise de voir les contingents de Khorne et de Slaanesh se jeter l'un sur l'autre en oubliant leurs ennemis mortels. Sven ordonne à ses hommes de rester à l'écart du combat, et les Space Wolves n'ont plus qu'à éliminer les rares survivants du carnage fratricide.

Quelques jours plus tard, des Inquisiteurs puritains de l'Ordo Malleus viennent exécuter Querrian pour ses pratiques hérétiques. Sven intervient, bouillonnant d'indignation face à cette injustice flagrante. L'Ordo Malleus se refuse à abandonner les poursuites, et la guerre semble inévitable. Les Space Wolves finissent par renoncer, mais les actions de Sven laissent assez de temps à Querrian pour qu'il puisse s'échapper.

Sorti du Warp

877.M41

Les Space Wolves d'Engir Tue-les-Krakens sont stationnés non loin lorsque survient une anomalie de type MSI à la porte Warp de Sloth. Avec ses vingt mille kilomètres de chair difforme, l'entité défie toute classification jusqu'à ce qu'une xénologue découvre qu'il s'agissait à l'origine d'une baleine sidérale, que son périple dans le Warp a fait muter. Alors que le monstre s'apprête à engloutir la forteresse orbitale de Perilia, les Space Wolves l'attaquent avec des torpilles d'abordage. C'était sans compter avec le fait que le prédateur surnaturel abrite son propre écosystème, hostile qui plus est. Engir et ses hommes sont rapidement attaqués par des Remora écaillés, des monstres vampiriques bipèdes issus du Warp dont la gueule, semblable à celle d'une lamproie, est hérissée de dents effilées. Après des combats particulièrement meurtriers et éprouvants dans la flore pulmonaire et buccale de la bête, Engir et ses hommes accèdent au réseau sanguin de l'animal et disposent des charges thermiques au cœur de ses organes vitaux. Ils s'échappent du corps du monstre au moment où celui-ci explose dans un vaste nuage de sang corrompu. Ses restes, suspendus dans le vide, formeront la Ceinture Gazeuse Perilienne.

L'Éclésiarchie visite Fenris

886.M41

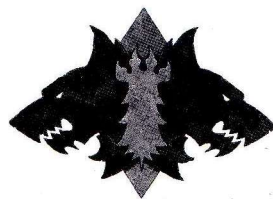
Un cadre d'officiels de l'Éclésiarchie approche de Fenris dans l'intention d'enquêter sur les Space Wolves après avoir eu vent de rumeurs parlant de l'adoration de dieux païens. Les Space Wolves ouvrent le feu sur les navires du Ministorum dès qu'ils approchent à portée du Croc. Près d'un an plus tard, l'Éclésiarchie revient avec trois ordres de l'Adepta Sororitas et tente d'entrer de force dans l'espace fenrissien. Il en résulte une guerre de trois semaines, puis l'Éclésiarchie décide que le jeu n'en vaut pas la chandelle et se replie avec ses troupes.

Alliance Brisée

895.M41

Lorsque la Waaagh! de Grimtusk Bloodboila cherche à envahir le système Athelaq, seule la Grande Compagnie d'Egil Loup de Fer se dresse sur son chemin. Un ost de guerriers aspects eldars tente de contenir l'invasion peau-verte dans le quadrant nord-est de la zone, ce qui permet aux Space Wolves de ne pas se faire encercler. Les chars d'Egil prélèvent un lourd tribut parmi les peaux-vertes. Après de longues semaines de combat, Grimtusk est tué et la Waaagh! freinée.

Ultérieurement, l'Autarque Elenduil se rend dans la salle du trône d'Egil en grandes pompes, sa garde de Scorpions portant cérémonieusement les corps des Space Wolves tombés au combat. Hélas, ce qui devait être un échange de cadeaux entre alliés occasionnels tourne mal suite à une légère erreur de traduction. Des insultes fusent, les lames sont tirées, et les féroces combats qui éclatent pâleront à côté de la guerre totale, opposant les trois factions, dans laquelle va s'enfoncer le secteur entier.



La Bataille du Spatioport de Montberg

897.M41

Lorsque la flotte-ruche Colossus tombe sur le monde civilisé de Thressiax, les forces de défense impériales s'avèrent impuissantes à la repousser. L'état-major donne l'ordre aux forces militaires d'évacuer la planète afin que les tyrannides, occupés à dévorer les civils, puissent être détruits depuis l'espace. Bran Gueule Rouge, qui se ravitaille alors sur Thressiax, s'oppose à cet édit. Occupé à se battre aux premières lignes, il envoie deux escouades de Chasseurs Gris renforcer le spatioport vital de Montberg pour permettre l'évacuation des civils. À quelques jours de l'arrivée des tyrannides, les Space Wolves entraînent de manière intensive les hommes de Thressiax à lutter contre les extraterrestres, tout en dissuadant par la menace ceux qui songent à s'enfuir. Contre toute attente, les Chasseurs Gris et leur milice parviennent à tenir les fortifications de Montberg assez longtemps pour que les familles des colons puissent être évacuées. Lorsque les six Chasseurs Gris survivants de l'opération finissent par quitter le spatioport, l'état-major impérial ordonne qu'ils soient dégradés et dépouillés de leurs médailles pour avoir désobéi à un ordre direct. À la place, Bran Gueule Rouge les promeut tous les six dans sa suite de Gardes Loups, en récompense de leurs exploits.



La Compagnie Perdue de Svengar le Rouge

912.M41

Voyageant dans le Warp à la recherche du Primarque perdu, Svengar le Rouge et ses hommes se retrouvent transportés bien au-delà des limites de la galaxie, au-delà même des Astres Fantômes. L'espace semble aussi vide que l'âme d'un hérétique, mais les hommes de Svengar commencent à parler de voix dans leurs têtes qui leur promettent un abri sûr. Incertain de sa position, Svengar continue d'avancer. Les journées se transforment en mois. Alors qu'ils s'apprêtent à changer de cap, les Space Wolves aperçoivent au loin une planète sombre. Ils y découvrent une civilisation de gens grands et beaux vivant dans le luxe, loin de la guerre et de la confusion du cœur de la galaxie. Soulagés d'avoir trouvé une base d'opération, Svengar et ses hommes se laissent aller au plaisir de ce monde paisible, festoyant avec les autochtones et leur racontant leurs sagas. Ce n'est que lorsque Svengar fait des avances à l'une de leurs femmes qu'il s'avère que leurs hôtes ne sont pas ce qu'ils semblent être. Les Space Wolves se battent vaillamment, mais nul n'entend plus jamais parler d'eux.

L'Abomination de Cyriax

954.M41

Les légendes du sous-monde prennent vie lorsqu'une chose horrible et énorme s'éveille dans les entrailles de la roche Necros. Elle tue des centaines d'habitants des bas-fonds pendant plusieurs mois, mais le gouvernement n'appelle à l'aide que lorsqu'un membre de l'aristocratie est dévoré. Logan Grimnar ordonne à ses cavaliers Loups Tonnerre d'aller traquer l'abomination. Un nouveau mythe se répand sur toute la planète, parlant de géants chevauchant des loups démoniaques à la peau de métal.

"PRENDS SOIN DE TA CARCASSE - TU ME DOIS TOUJOURS DEUX TONNEAUX D'HYDROMEL DE NOTRE DERNIER BRAS-DE-FER. CE SERAIT BIEN DE TOI DE TE FAIRE TUER POUR ÉVITER D'AVOIR À PAYER TES DETTES..."

- Échange typique entre deux Gardes Loups de la suite de Ragnar Crinière Noire

Thorgir et le Dragon Épineux

963.M41

Lorsque le Thunderhawk *Wyrmsbane* reçoit l'appel à l'aide du haut magistrat du monde féodal Isoulde, les Space Wolves suivent immédiatement la trace d'un monstre qui terrorise les châteaux et les bastions des autochtones. Le souffle acide de la créature aveugle cependant le sensorium du Thunderhawk de ses volutes enflammées et l'appareil s'écrase au sol dans un crash spectaculaire.

Thorgir Main Rouge émerge des débris de l'appareil, seul survivant protégé par son armure Terminator. Il traque alors la bête et l'engage de son marteau tonnerre, mais les coups donnés sur son ventre gluant ne font que la rendre furieuse. Dans sa colère, elle marche sur la cathédrale de pierre de Loftspire. Elle ravage ses murailles, mais c'est Thorgir qui fait s'effondrer l'édifice après avoir heurté de son marteau le pilier central de la nef. Lentement, la flèche de la cathédrale se fissure et tombe, s'enfonçant dans le cou de la bête et la tuant sur le coup. Thorgir se retrouve enterré sous des centaines de tonnes de roc, mais lorsque les gens d'Isoulde l'en extraient, les feux du défi brûlent encore dans ses yeux.

La Guerre sous l'Océan

966.M41

L'Empire Tau, empiétant de plus en plus sur les domaines de l'homme, installe des exploitations minières sur les fonds du monde océanique de Kvariam Alpha. Il faut dix ans pour qu'un robot-sonde impérial découvre les dômes et les corridors qui s'étendent au fond des océans. La Garde Impériale ne pouvant engager les Tau sous la surface de la mer, on fait appel aux Space Wolves.

LA CHASSE AU MONSTRE

Durant les hivers particulièrement féroces, un Seigneur Loup peut conduire ses hommes dans une chasse au monstre, sans armes, seulement équipés de leur ruse. La tradition veut qu'un guerrier ne puisse pas revenir au Croc tant qu'il n'a pas ramené le cadavre d'un grand monstre qu'il a tué de ses propres mains.

Le premier chasseur à revenir, généralement le Seigneur Loup en personne, s'assied à la tête de la table pour le festin qui va suivre, lequel est composé de viande rouge et de bière mêlée à du sang. Le dernier à revenir est surnommé la Queue, et il est obligé de servir à manger à ses camarades au lieu de festoyer à leurs côtés. Le repas dégénère donc souvent en bagarre, ce qui est exactement ce que veulent les Space Wolves!

La Grande Compagnie de Gunnar Lune Rouge atterrit sur la rare masse terrestre de Kvariam et attaque les Guerriers de Feu qui y sont stationnés. Après avoir établi une tête de pont, Gunnar sépare ses hommes du gros de la force d'invasion et lance un assaut aquatique massif de Land Raider. Les coques d'adamantium des véhicules les protègent des terrifiantes pressions comme ils progressent le long du plancher océanique.

Alors que les tanks approchent des dômes et des spires de la cité Tau pour débarquer leurs passagers en armure Terminator, des portails circulaires s'ouvrent sur les flancs des édifices pour libérer des équipes d'exo-armures aquatiques afin d'intercepter les Space Wolves. Une bataille sous-marine aussi désespérée que silencieuse éclate, mais malgré la quantité d'appareils amphibies lance-torpilles déployés contre eux, les Terminator parviennent à abattre les installations minières ennemies. Les eaux sont chargées de cadavres et les Tau finissent par s'enfuir.

La Bataille de Parenxes

981.M41

Durant la Guerre de Badab, des pirates Red Corsairs attirent le croiseur d'attaque *Space Wolf Wolf of Fenris* dans une embuscade. Les Red Corsairs abordent le navire. Sur la passerelle, Gnyrll à la Dent Bleue affronte Huron Sombrecoeur en combat singulier, mais est abattu par la griffe énergétique du Tyran de Badab. Le *Wolf of Fenris* est ainsi capturé, et demeure à ce jour la plus belle prise de guerre de Huron.

La Vengeance de Ragnar

983.M41

Ragnar Crinière Noire tue l'assassin de son seigneur, Ghorox Poing de Sang, en combat singulier. Ragnar et sa force de frappe triée sur le volet défont ensuite les alliés Word Bearers de Poing de Sang lors du Massacre de Gravespite. Il est élu à la suite de Berek Poing-tonnerre en récompense de ces exploits.



Le Grand Carnassier arrive à Shadrac

998.M41

La ville d'une flotte-ruche tyranide attaque le monde glacial et désolé de Shadrac. Les gardes impériaux qui le protègent savent que seul un miracle pourra les sauver, et lorsqu'une meute de Space Wolves apparaît hors du néant, il semble que le miracle se soit produit. Menés par Skold Pelage Gris, les Space Wolves se joignent aux gardes impériaux pour une manœuvre défensive audacieuse, qui consume un essaim entier dans une explosion dévastatrice. Seule une poignée de guerriers s'en sort, et Shadrac finit quand même par tomber. Néanmoins, l'esprit de la ruche a appris à craindre le courroux des Fils de Russ.

Le Retour des Wulfen

999.M41

Lorsque le groupe de combat cadien "La Lame de Creed" se porte volontaire pour mener une contre-invasion controversée dans l'Œil de la Terreur afin de désorganiser les armées démoniaques qui se massent sur monde de Voidsoul, beaucoup de stratèges impériaux considèrent que les Cadiens partent vers une mort certaine et inutile. Hélas, ils ont raison. Des milliers de gardes impériaux périssent dans la terreur et la souffrance lors des premières heures de l'assaut. Puis, alors que les osts démoniaques commencent à encercler les forces impériales, quelque chose d'incroyable se produit. Des silhouettes gracieuses apparaissent entre les flammes verdâtres de Voidsoul, puis des choses bestiales sortent du néant par dizaines, babines retroussées et griffes couvertes de sang. Ces êtres plus ou moins bipèdes, couverts de plaques d'armures disparates qui révèlent des muscles saillants au pelage ras, tombent sur les légions démoniaques dans une fureur incroyable. Les quelques gardes qui réchappent du carnage et retournent vivants à la Porte Cadienne murmurent avec effroi à propos de leurs bestiaux sauveurs, car s'il s'agit bel et bien des frères perdus de la 13^e compagnie, ils sont tout aussi terrifiants que les choses démoniaques de Voidsoul.

Les Loups de l'Hiver

999.M41

Lukas le Trompeur accomplit son plus bel exploit lorsque ses Griffes Sanglantes et lui sont bannis dans le système Elixir par le Seigneur Loup Dvorjac. Cet agri-monde verdoyant était jadis riche en métal, mais les peaux-vertes qui l'infestent ont épuisé ses ressources. Pire, le génie autoproclamé qui les dirige, Mégamek, n'est pas resté inactif. Des Dreadnought, des Krabouillator et des Gargants de toutes les tailles et de toutes les formes arpentent la planète entière. La Waaagh ! Mégamek est prête à se déverser sur la galaxie.

Rassemblant toutes les données disponibles sur Elixir, Lukas découvre qu'au pôle de la planète se trouve un Climatope, un ancien appareil SCS qui maintient la température du monde à un niveau tempéré. Rassemblant ses hommes, Lukas tente une attaque suicidaire en réacteurs dorsaux sur le complexe qui abrite l'appareil. Les jeunes guerriers se fraient un chemin jusqu'à la salle de contrôle du Climatope et la font sauter avant de s'envoler à travers le plafond de verre pour rejoindre la sécurité de leur Thunderhawk.

"FENRIS PRODUIT DES HÉROS COMME UNE TAVERNE DES IVROGNES - BRAILLARDS, FIER ET AVIDES D'EN DÉCOUDRE."

- Grand Maître Belial des Dark Angels

Au cours des semaines qui suivent, la température d'Elixir baisse régulièrement. Sous peu, la planète est ravagée par des blizzards et des pluies glaciales. Les monstres de métal de Mégamek rouillent et tombent en morceaux, des milliers tombant brutalement en panne ou gelant sur place avant de tirer le moindre coup de feu. Lorsque Dvorjac et sa Grande Compagnie arrivent pour donner le coup de grâce aux dernières forces de Mégamek, ils trouvent les conditions arctiques très à leur goût, contrairement aux poignées d'orks qui n'ont pas encore succombé au froid.

LA DISPARITION DE RUSS

Personne ne sait ce qu'il est advenu de Leman Russ. Certains disent qu'il a disparu dans l'Œil de la Terreur alors qu'il était à la recherche de son vieil ami et rival, le Primarque Lion El'Jonson. D'autres prétendent qu'il était en mission secrète pour l'Empereur lorsqu'il fut tué par un roi démon, et que son âme s'est perdue dans le Warp. D'autres enfin estiment qu'il marche encore, déguisé, parmi les hommes, et veille sur le genre humain en le protégeant des puissances du Chaos.

La seule chose certaine concernant la disparition de Leman Russ est qu'elle survint lors de la Fête de l'Ascension de l'Empereur, en 197 après l'incarcération du souverain de l'humanité dans le Trône d'Or. Les yeux du Primarque devinrent soudainement vitreux, comme s'il était possédé par une vision. Il se leva de la table du festin, posa son hanap et appela ses antrusions. Parmi eux, seul Bjorn Main Terrible resta sur place lorsqu'ils partirent.

Personne ne sut où allaient Russ et ses guerriers. Les Space Wolves attendirent son retour, mais les semaines devinrent des mois, puis des années, et le Primarque ne revenait toujours pas.

Au bout de sept ans, les Seigneurs Loups se réunirent et octroyèrent à Bjorn le titre de Loup Suprême. Il rassembla ses troupes dans le Hall du Croc et lança la première Grande Chasse. Les gens de Russ allaient le chercher dans toute la galaxie, dussent-ils y passer toute l'éternité.

Le récit de leurs exploits est si long qu'il n'est raconté que lors de la Veille de l'Hiver, lorsque les Prêtres des Runes se rassemblent pour chanter les sagas. Les compagnies prirent la Mer d'Étoiles dans différentes directions. Elles livrèrent de rudes batailles contre les extraterrestres, vainquirent des démons et des créatures du vide. Les Space Wolves chassèrent dans cette dimension et dans l'autre, mais ne trouvèrent pas trace de Russ. Ils furent finalement rappelés au Croc, les mains vides mais chargés de récits d'aventure. La première Grande Chasse se termina cependant sur un triste échec.

Il y a eu d'autres Grandes Chasses depuis ce jour. Parfois, Russ apparaît en rêve à un Loup Suprême ou à un Prêtre des Runes et lui dit que le temps est venu. Il s'en suit de grands exploits et des périples épiques, et si aucun Grande Chasse n'a permis de retrouver le Primarque, toutes ont toujours eu des effets positifs d'une sorte ou d'une autre.



LA PREMIÈRE GUERRE D'ARMAGEDDON

Au cours des derniers siècles, les Space Wolves ont été impliqués dans davantage de guerres que lors de n'importe quelle autre période de leur histoire. Mais leur plus titanesque campagne demeure cependant la Première Guerre d'Armageddon, un conflit qui embrasa l'un des principaux mondes de l'Imperium mais reste curieusement absent des archives officielles de l'Imperium à ce jour.

Monde-usine d'une taille et d'une rentabilité exceptionnelles, Armageddon était et est encore la pierre angulaire d'un secteur entier de l'Imperium. Comme tous les mondes industriels, Armageddon abrite des milliards d'âmes qui triment dans la rouille et l'acier des usines, respirant le même air pollué. Les troubles y sont par conséquent fréquents. Des démagogues cherchent à soulever la population contre le statu quo, mutants et hérétiques complotent dans les ombres. Lors du troisième siècle du 41^e millénaire, les graines de la rébellion avaient été semées avec tant d'adresse que la planète était telle un fruit mûr prêt à tomber dans la gueule du Chaos. Si les citoyens d'Armageddon avaient su l'enfer qui allait se déchaîner, ils auraient davantage apprécié les heures malheureuses de leur misérable existence.

LE CHAOS ASCENDANT

La flotte de guerre d'Angron, Primarque Démon des World Eaters, l'un des élus du Dieu du Sang, sortit du Warp. À la tête de cette armada se tenait le *Devourer of Stars*, un space hulk si colossal qu'à côté de lui, les croiseurs d'attaque des World Eaters évoquaient un banc de piranhas rôdant sur les flancs d'un monstre marin. Chaque fissure, chaque crevasse de l'immense vaisseau grouillait de mutants, de Space Marines renégats et de sauvages démons de Khorne.

Malgré les efforts de la flotte impériale, la masse de vaisseaux se jeta inexorablement sur Armageddon. Angron ordonna l'assaut et une averse de modules d'atterrissage difformes frappa le sol de la planète comme une pluie de feu. Pour empirer les choses, la trahison éclata au grand jour : la moitié des gardes impériaux d'Armageddon se retournèrent contre leurs frères car leurs rangs avaient été gangrenés par des sectateurs et des hérétiques. En moins d'une semaine, la totalité du continent d'Armageddon Prime avait sombré dans la guerre totale. Les démons hurlaient en massacrant la population civile, les titans renégats déchiraient le sol dans leur fureur. Le seul espoir des défenseurs impériaux était de se replier à travers les jungles équatoriales vers Armageddon Secundus et d'appeler des renforts. Ils laissaient derrière eux un paysage de démence démoniaque, où des villes pavées d'os étaient irriguées par des rivières de sang empoisonné.

LES MÂCHOIRES DU LOUP SUPRÊME

Les guerriers frénétiques d'Angron ravagèrent Armageddon Prime avec une facilité terrifiante, ne s'arrêtant que pour élever des monuments à la gloire du dieu du sang. Souvent, les monceaux de cadavres de leurs victimes s'élevaient aussi haut que les spires des ruches. Ces brèves pauses furent exploitées par l'Imperium, et lorsque les forces du Chaos traversèrent la jungle pour attaquer Secundus, elles se heurtèrent à une opposition mieux préparée qu'elles ne l'avaient cru. Les Space Wolves avaient répondu à l'appel à l'aide d'Armageddon. Mieux, la présence du Loup Suprême,

Logan Grimnar, et ses oraisons martiales avaient rallié les hommes d'Armageddon et avaient affermi leur courage face aux horreurs qu'ils allaient affronter. À l'insu d'Angron, la rive opposée du fleuve Chaeron, large de deux kilomètres, était tenue par des millions de fantassins impériaux attendant de pied ferme l'assaut.

Les Space Wolves portèrent le combat à un ennemi mille fois plus nombreux. Grimnar mena un assaut blindé à travers le fleuve là où il était le moins profond, au cœur des rangs des World Eaters qui émergeaient de la jungle, et leur causa de grands dommages avant de rapidement se replier. Avec un mugissement terrible qui fit frissonner la jungle derrière elles, les forces du Chaos s'élancèrent dans le sillage de la sortie impériale. Dès que les véhicules impériaux eurent atteint la rive, le Loup Suprême poussa alors un rugissement qui couvrit le tumulte des troupes adverses.

Le massacre qui suivit fut épouvantable. Le fleuve fut criblé d'explosions alors que les chars de la Garde Impériale donnaient de la voix. Des grêles de tirs de laser vinrent frapper en sifflant les renégats qui pataugeaient dans les eaux toxiques de Chaeron lorsque des rangs disciplinés de gardes ouvrirent le feu à l'unisson. Sur les rives, de vastes meutes de Chasseurs Gris exterminèrent à grandes rafales de bolter les traîtres qui réussirent à traverser le fleuve. Là où les lignes chaotiques étaient les plus denses, là où marchaient les bêtes les plus colossales, les Space Wolves se jetèrent à l'eau pour les attaquer de leurs lames de givre et de leurs marteaux tonnerre. Une heure de tuerie s'écoula, puis une autre, et encore une autre, jusqu'à ce que le fleuve soit encombré par les corps des envahisseurs. Les vestiges de la horde sanguinaire hésitèrent puis se dispersèrent.

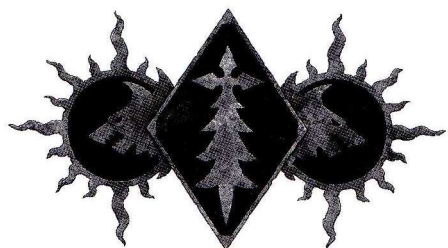
LA FOI ET LA FUREUR

Mais les vivats des soldats d'Armageddon étaient prématurés. À l'ouest, Angron mena personnellement l'attaque contre les ruches Helsreach et Infernus. Des compagnies entières de Berserks World Eaters se taillèrent un chemin au cœur des lignes de défense, et aux côtés d'Angron se battaient douze immenses Buveurs de Sang, les plus terribles des serveurs de Khorne à l'exception du Primarque Démon lui-même. Rien ne pouvait les arrêter car, en dépit de leur bravoure et de leur puissance, les Space Wolves étaient trop peu nombreux, et ils ne pouvaient espérer l'emporter seuls face aux véritables Élus de Khorne.

Le Vieux Loup, Grimnar, était toutefois versé dans l'art de combattre le Chaos, et il avait une dernière carte à jouer. Des jours plus tôt, lorsqu'il avait compris l'ampleur de l'invasion à laquelle il allait devoir faire face, il avait demandé l'aide de la Chambre Militante de l'Ordo Malleus. Ainsi, alors que les Space Wolves lançaient la contre-attaque, une compagnie complète d'une centaine de Chevaliers Gris en armure Terminator se téléporta au cœur de l'armée du Chaos.

La bataille qui s'ensuivit fut proprement épique. D'un côté se tenait la manifestation de la rage aveugle et de la haine de l'humanité, de l'autre les dépositaires de la grâce divine de l'Empereur. Le combat intérieur de l'âme humaine allait être rejoué sur les champs de bataille d'Armageddon, comme il

l'avait été des millénaires plus tôt aux portes du Palais Impérial. Les seuls guerriers qui émergèrent de la dévastation causée par ce combat épique furent une poignée de Chevaliers Gris. La foi brûlait encore intensément dans leurs yeux malgré l'aura de mort qui les entourait. Ils se contentèrent d'offrir une poignée de main martiale à Logan Grimnar et à ses Gardes Loups, puis retournèrent d'où ils étaient venus dans une tempête de lumière aveuglante.



APRÈS LA GUERRE

Une fois Angron et ses lieutenants bannis dans le Warp, les armées du Chaos déroutèrent. Les hordes désorganisées furent des proies faciles pour les Grandes Compagnies des Space Wolves, qui les poursuivirent dans les désolations sans jamais ralentir, jusqu'à ce que la planète ressemble à un immense charnier.

Pourtant, les alliés des Space Wolves ne purent partager la gloire de la victoire. L'Administratum et l'Inquisition statuèrent

que la souillure de l'incursion démoniaque devait être contenue, car le désastre était à craindre si elle se répandait et allait ébranler la foi de l'humanité. Une fois n'est pas coutume, l'Exterminatus ne fut pas appliqué, car Armageddon était un monde bien trop précieux pour être ainsi sacrifié. À la place, les Adeptes ordonnèrent que toutes traces de l'invasion fussent effacées, et que tous les citoyens qui avaient ne serait-ce qu'eue vent des événements fussent arrêtés, stérilisés et envoyés dans des camps de travail forcé loin au sud. Ainsi, des millions de ceux qui s'étaient battus aux côtés des Space Wolves furent forcés de terminer leur vie dans l'esclavage. Les ruches étaient désormais vides, à l'exception des familles régnautes, des riches et des puissants, et l'Administratum dut faire venir sur place une nouvelle main-d'œuvre pour remplacer ceux qui avaient commis le péché d'avoir vu le vrai visage du Chaos et survécu. Les malheureux qui ne faisaient que mentionner la guerre étaient arrêtés par les autorités et exécutés, et en moins d'un mois la productivité de la planète retrouva son niveau habituel.

Tel n'est pas le sens de la gratitude des Space Wolves. Lorsque Logan Grimnar apprit la façon dont ses alliés avaient été traités, il tomba dans une grande colère et se lança dans une série de malédictions et d'insultes qui auraient fait rougir un ork. L'incident se termina sans violence de très peu; seuls les conseils d'Ulrik le Tueur empêchèrent Grimnar de déclencher une nouvelle guerre civile qui aurait eu raison des vestiges de la planète. Il n'en demeure pas moins que, depuis ce jour, Grimnar voue une haine féroce aux Adeptes de l'Administratum, et qu'il a juré de venger un jour les héros d'Armageddon.





LES GUERRIERS DU CROC

Cette section du livre détaille les héros et les meutes des Space Wolves: leurs armes, leurs unités, et les personnages spéciaux que vous pouvez recruter, comme le Seigneur Loup Ragnar Crinière Noire ou Arjac Poing de Pierre, le Champion de Fenris. Chaque page décrit une unité et ses règles spéciales. La liste d'armée à la fin du livre vous renvoie aux pages correspondantes afin que vous puissiez facilement choisir les troupes les plus adaptées pour votre armée.

La section Les Guerriers du Croc est divisée en deux parties. La première décrit les troupes et les véhicules des Space Wolves, y compris les personnages spéciaux. La deuxième, nommée l'arsenal, décrit les armes et les équipements qu'ils utilisent.

ÉQUIPEMENT

La liste d'armée à la fin du livre détaille tous les équipements, optionnels ou non, qu'une figurine peut avoir. Certains objets sont uniques et ne peuvent être pris que par un seul personnage, mais d'autres sont communs à plusieurs unités. Si un objet est unique, ses règles sont données sur la page de l'unité qui le possède. Sinon, elles sont détaillées dans l'Arsenal. Un bon exemple de cela est la Hache Morkai, une arme légendaire appartenant à Logan Grimnar, ses règles sont donc données sur la page consacrée à Logan Grimnar. Celui-ci porte également un fulgurant, mais comme il s'agit d'une arme répandue chez les Space Wolves, ses règles se trouvent dans l'Arsenal.



SAGAS

Beaucoup de personnages Space Wolves ont la possibilité de suivre une Saga. Les Sagas représentent la longue et glorieuse histoire d'un héros qui s'est souvent spécialisé dans une méthode de combat. Les personnages peuvent acheter une Saga en tant qu'équipement. Elles sont décrites page 64.

RÈGLES SPÉCIALES DES SPACE WOLVES

Contre-attaque

La férocité des natifs de Fenris est légendaire. Si un ennemi les attaque, ils se jetteront à sa rencontre en hurlant leur cri de guerre. Les Space Wolves suivent la règle *contre-attaque*.

Sens Aiguïsés

Les sens d'un Fenrissien sont décuplés par l'implantation du Canis Helix. Les Space Wolves suivent la règle *sens aigusés*.

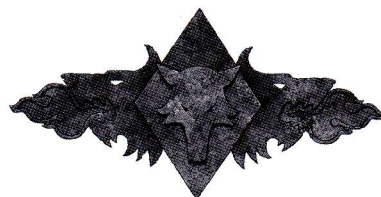
"Et Ils ne Connaîtront pas la Peur"

Les Space Wolves ont beau être moins disciplinés que des chapitres plus orthodoxes, ils n'en restent pas moins des guerriers de l'Adeptus Astartes. Les Space Wolves réussissent automatiquement leurs tests de *regroupement*, et peuvent se regrouper même si leur escouade a perdu plus de la moitié de ses effectifs. Les autres critères continuent toutefois de s'appliquer. D'ordinaire, les figurines qui se regroupent ne peuvent pas se déplacer normalement et comptent comme s'étant déplacées, qu'elles l'aient fait ou non, mais ces restrictions ne s'appliquent pas aux figurines dotées de cette règle spéciale. Si des Space Wolves sont rattrapés par une *percée*, ils ne sont pas détruits mais continuent à se battre normalement. Dans ce cas, l'unité est sujette à la règle *Pas de Repli* lors de ce round de combat, et risque donc de subir des pertes supplémentaires.

Les unités contenant des Serviteurs, des Loups Fenrissiens et/ou des Cyberloups suivent cette règle spéciale du moment qu'elles incluent au moins un Space Marine.

"SA VOIX ÉTAIT CELLE DU TONNERRE,
SON REGARD ÉTAIT CELUI DE L'AIGLE,
SA FORCE ÉTAIT CELLE DU KRAKEN,
SA RUSE ÉTAIT CELLE DU WULFEN,
SA JOIE ÉTAIT LA MORT DES HOMMES."

- Extrait de la saga du Prêtre Loup Voltar le Sanglant



Note des Concepteurs: Comme expliqué page 81, les Space Wolves sont très individualistes, et leurs héros portent rarement le même équipement. En fait, les joueurs Space Wolves sont encouragés à personnaliser le plus possible leurs figurines de personnages!

Les meutes de Griffes Sanglantes sont toujours assez nombreuses pour encaisser quelques pertes et l'emporter malgré tout. Dans l'esprit des Fenrissiens, les premiers morts subis par une meute sont un processus essentiel qui fait partie intégrante du rite de passage à l'âge adulte. Les lacunes dans la discipline ne sont généralement traitées qu'après la bataille par le Garde Loup chargé de surveiller les Griffes Sanglantes, car il sait que si elle est poussée dans la bonne direction, leur sauvagerie peut renverser le cours d'une bataille en l'espace d'un horrible carnage d'à peine quelques minutes.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Griffe Sanglante	3	3	4	4	1	4	1	8	3+

RÈGLES SPÉCIALES

Sens Aiguisés, Et Ils ne Connaîtront pas la Peur, Contre-attaque.

Charge Berserk: Les Griffes Sanglantes sont célèbres pour leurs charges. Ils reçoivent un bonus de +2 Attaques quand ils chargent au lieu de +1. Notez que cela ne s'applique pas aux autres figurines qui ont rejoint la meute. Ce bonus ne s'applique pas lorsque les Griffes Sanglantes lancent une *contre-attaque*.

Indisciplinés: Les Griffes Sanglantes n'hésitent jamais à prendre des risques énormes pour tenter de se couvrir de gloire. Si une meute de Griffes Sanglantes se trouve dans un rayon de 6 ps autour d'une figurine ennemie au début de la phase de tir, elle ne fera rien lors de sa phase de tir car elle se prépare à charger (les Griffes Sanglantes sont trop agitées pour viser correctement !) La meute doit tenter de lancer un assaut lors de la phase d'assaut suivante. Celui-ci bénéficiera de la règle *Charge Berserk* ci-dessus. Si une figurine de Garde Loup ou un Personnage Indépendant accompagne les Griffes Sanglantes, la règle *Indisciplinés* ne s'applique pas, car le vétéran instille une dose de bon sens à ses jeunes ouailles.



CHASSEURS GRIS

Lorsqu'un Griffes Sanglante a survécu à suffisamment de combats, son Garde Loup propose son intronisation au sein des rangs des Chasseurs Gris. Ces derniers forment l'ossature de toutes les Grandes Compagnies. Même s'ils sont tout aussi avides de gloire que leurs jeunes frères de bataille, leur agressivité est tempérée par leur expérience. Tout Space Marine sait que la ruse est bien souvent une arme plus efficace que la lame la plus affûtée. Le serment de fraternité qui lie chaque Chasseur Gris à ses compagnons est si fort qu'une meute de ces combattants peut triompher sans faillir du pire ennemi, et qu'elle est tout aussi dangereuse qu'une véritable petite armée de troupes conventionnelles.

Lorsqu'un Space Wolf prend de l'âge et accumule de l'expérience, les manifestations physiques et mentales du gène Canis Helix deviennent de plus en plus flagrantes. La transition du statut d'aspirant à celui de Chasseur Gris confirmé peut prendre des décennies, voire des siècles, mais à moins que le Griffes Sanglante ne trouve la mort sur le champ de bataille, cette transformation est inévitable. Ses cheveux et ses poils grisonnent et ses canines s'allongent, sa peau devient de plus en plus mate et dure comme du cuir. Dans les cas extrêmes, ses yeux jaunissent, comme ceux d'un loup. Ce sont autant de signes prouvant que l'héritage génétique de l'individu a atteint sa maturité, et que le Space Marine est devenu un véritable Chasseur Gris. Même si l'Imperium abhorre de telles mutations, les Space Wolves les voient comme la marque d'un vrai guerrier.



Disciplinés, patients et rusés, les Chasseurs Gris peuvent tenir leurs positions contre des hordes d'assaillants jusqu'à ce que les douilles de leurs bolts montent jusqu'à leurs chevilles. Pistolet bolter brandi et lame au clair, ils se ruent à la rencontre de l'ennemi si celui-ci traverse leur rideau de feu, ou simplement s'ils tombent à court de munitions après avoir abattu des dizaines de cibles.

Cependant, c'est en attaque que ces vétérans excellent réellement. Leur nom n'est pas dû au hasard, car les Chasseurs Gris traquent leurs proies avec la ruse et la patience du loup. Leurs meutes avancent de façon parfaitement synchronisée, et libèrent un déluge de tirs qui force l'ennemi à se jeter à couvert. Une fois leurs frères de bataille en position, le piège est déclenché. Un hurlement couvre alors le bruit de la fusillade. Les Chasseurs Gris se jettent en avant pour la curée, et une autre grande victoire est remportée en l'honneur de Leman Russ.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Chasseur Gris	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

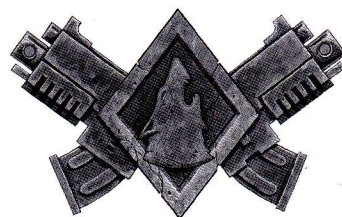
RÈGLES SPÉCIALES

Sens Aiguïsés, Et Ils ne Connaîtront pas la Peur, Contre-attaque.

LE BOLTER SACRÉ DE L'ADEPTUS ASTARTES

Libres du fardeau du commandement, assumé par d'autres Space Wolves plus expérimentés, les Chasseurs Gris peuvent se consacrer entièrement à la destruction de l'ennemi. Pour remplir ce rôle à la perfection, ils se spécialisent dans l'utilisation de l'armement le plus sacré de l'Adeptus Astartes, le saint bolter. C'est une arme à la fois fiable et redoutablement efficace, capable d'abattre n'importe quelle créature d'une rafale de projectiles explosifs.

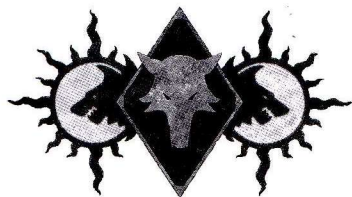
Il n'est pas rare que les Chasseurs Gris décorent leur bolter avec des talismans, des runes et des crânes afin de communiquer avec l'esprit de l'arme. Pour la même raison, il arrive que les Space Wolves oignent leurs bolters avec le sang de ceux qu'ils ont abattus. En dépit de ces pratiques superstitieuses, chaque guerrier traite son bolter comme un chef-d'œuvre inestimable, car il sait que son arme continuera à servir d'instrument de vengeance pour son chapitre longtemps après qu'il aura lui-même rejoint le royaume des héros de légendes.



SCOUTS

Les Fenrissiens sont d'ordinaire des gens sociables, mais certains d'entre eux semblent touchés par Lokyar, le Grand Loup Solitaire. Ces guerriers sont taciturnes, féroces et implacables, mais ils éprouvent des difficultés à s'adapter à la civilisation, même sous sa forme rudimentaire dans le chapitre des Space Wolves. Ils ne sont jamais plus heureux que lorsqu'ils parcourent les neiges immaculées sous un ciel cristallin, les narines frémissant de l'odeur de leur proie, et des frissons parcourant leur échine à la pensée de la traque et du massacre à venir.

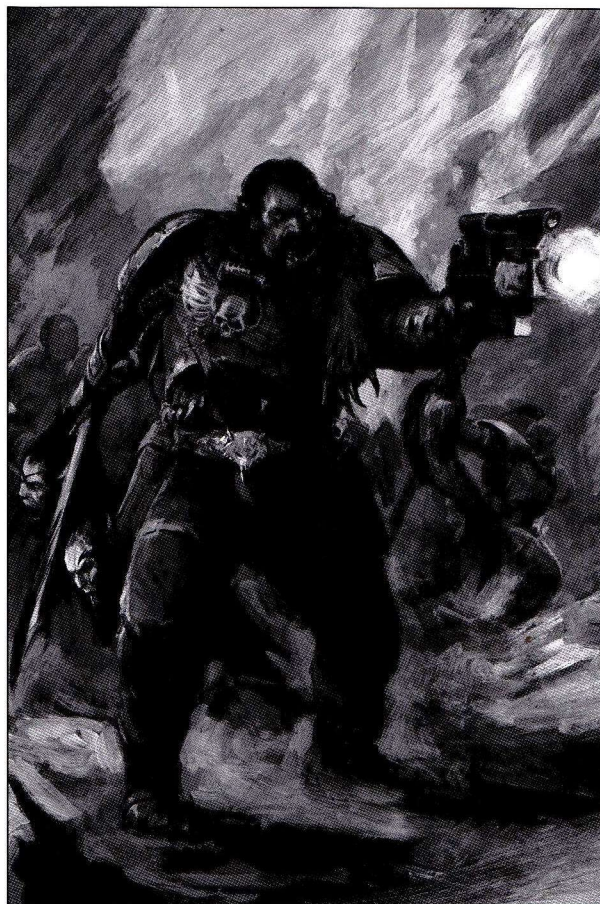
Lorsqu'un tel individu est intégré à la confrérie des Space Wolves, il supporte difficilement la promiscuité et la camaraderie des autres guerriers. Son cœur froid abrite des instincts solitaires et une violence sourde à peine contenue. De tels guerriers ne sont pas adaptés aux méthodes de combat traditionnelles des meutes de Space Wolves, mais ils restent très utiles pour le chapitre, car leur ruse fait d'eux des pisteurs et des chasseurs inégalables. C'est ainsi qu'ils sont rassemblés au sein de formations indépendantes afin d'assumer le rôle de Scouts.



Dans la plupart des Chapitres, les nouveaux Space Marines sont intégrés dans la Compagnies de Scouts. Une fois qu'ils ont prouvé leur valeur, ils deviennent de véritables membres de l'Adeptus Astartes. Ce n'est pas le cas des Scouts Space Wolves, qui proviennent le plus souvent des rangs des Chasseurs Gris. Il arrive aussi qu'un Prêtre Loup particulièrement observateur détecte un candidat potentiel au rôle de Scout bien avant qu'il n'intègre une Grande Compagnie, cependant l'intéressé doit d'abord faire ses preuves au combat comme ses camarades avant d'accéder à l'indépendance en tant que Scout.

Parmi les armes des Scouts Space Wolves, on peut trouver des lames de combat froides comme le givre et des pistolets bolter modifiés au cas où l'ennemi ne pourrait pas être éliminé silencieusement grâce aux premières. Les meutes de Scouts disposent souvent de rares et précieux pistolets à plasma pour lutter contre les cibles blindées. Chaque Scout est revêtu d'une armure carapace et d'un treillis en durtissu, généralement décorés de trophées et de peaux de bêtes. Il possède aussi en dotation standard plusieurs grenades pour prendre d'assaut les positions fortifiées.

Cependant, les véritables armes d'un Scout sont sa patience, son endurance, sa ruse et, par-dessus tout, sa discrétion. On attend de leurs meutes qu'elles opèrent en avant-garde pour repérer les concentrations ennemies, infiltrer ses positions et harceler ses éléments isolés. Bien des ennemis ont sous-estimé les Space Wolves en s'attendant à un assaut frontal alors même que leurs voies de ravitaillement et leurs couloirs de retraite étaient coupés un à un par les lames silencieuses des Scouts Space Wolves.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Scout	4	4	4	4	1	4	1	8	4+

RÈGLES SPÉCIALES

Sens Aiguisés, Et Ils ne Connaîtront pas la Peur, Scout, Contre-attaque, Infiltrateurs, Mouvement à Couvert.

Derrière les Lignes Ennemies: Si une unité de Scouts effectue une Attaque de Flanc, lancez un dé lorsqu'elle arrive en jeu pour voir où vous pouvez la déployer. Sur un résultat de 1, elle arrive par le bord de table à gauche du joueur, sur un 2 elle arrive par le bord de table de droite, et sur un 3-6, elle arrive en jeu par n'importe quel bord de table désigné par le joueur qui la contrôle, même le bord de table de l'adversaire.

“LES SPACE WOLVES VÈNERENT L'EMPEREUR COMME LE PLUS GRAND GUERRIER DE TOUS LES TEMPS, CAR IL EST LE SEUL À AVOIR RÉUSSI À VAINCRE LEMAN RUSS EN COMBAT. LORSQUE LES SPACE WOLVES EN APPELLENT À L'EMPEREUR OU À RUSS, C'EST AFIN QU'ILS JUGENT DE LEUR HÉROÏSME ET DÉCIDENT DU DESTIN DES MORTS.”

– Méditations sur le Croc



LONGS CROCS

Certains Space Wolves sont assez rusés pour survivre pendant des siècles au service du Père de Toutes Choses. Leurs sagas sont longues et sanglantes, car chacun d'entre eux a acquis la sagesse en combattant sur des milliers de champs de bataille. Leurs compétences sont trop précieuses pour être gaspillées lors d'un assaut risqué ou d'une quête vengeresse mais sans espoir. Ces meutes de Space Wolves vétérans deviennent alors des Longs Crocs dont la tâche est de protéger leurs frères grâce à l'armement individuel le plus puissant à la disposition des fils de Leman Russ.

Les Longs Crocs sont des guerriers endurcis qui ont survécu assez longtemps pour que les manifestations physiques et psychiques du Canis Helix s'expriment totalement. Ils possèdent véritablement de longs crocs, car tout au long de leur vie les canines des Space Wolves continuent de grandir et leur pilosité ne cesse de se développer. Au cours de leur jeunesse, ils étaient avides de gloire comme leurs jeunes frères et désiraient qu'on chante un jour leur saga. Désormais, après d'innombrables guerres, ils inspirent un profond respect aux Space Wolves plus jeunes, car leur saga est longue et glorieuse. L'exubérance de la jeunesse a laissé place à un pragmatisme consommé, ce qui fait d'eux des guerriers d'une extraordinaire polyvalence.

La plupart des Griffes Sanglantes et des Chasseurs Gris meurent au combat, si bien que seule une minorité d'entre

eux atteignent un âge vénérable, mais ceux qui y parviennent font partie des guerriers les plus redoutables de la galaxie. Les Longs Crocs ont remporté des guerres sans merci dans cet univers et même au-delà, et restent de pierre même quand ils font face aux plus terribles ennemis. Les quelques survivants ont tissé entre eux des liens si étroits que leur meute semble combattre comme une même entité. Ils conversent souvent calmement au plus fort des combats, et se lancent des paris tout en laminant l'ennemi de leurs salves.

Cette attitude imperturbable explique en grande partie l'efficacité des Longs Crocs en tant qu'unité d'appui. Sans eux, les créatures monstrueuses et les chars massacraient les meutes de leurs jeunes frères, mais aucun Long Croc n'accepterait de laisser cela se produire. Le plus vieux Long Croc de la meute est chargé de coordonner les tirs et d'assigner les cibles prioritaires. Ces vétérans sont capables d'anticiper les réactions de l'ennemi avec une facilité déconcertante, ce qui permet à leur escouade d'être encore plus efficace qu'une escouade Devastator ordinaire. Lorsque les Space Wolves menacent d'être submergés par une horde de tyranides ou d'orks, ce sont les Longs Crocs qui se chargent d'éliminer la menace. Si les chefs ennemis font appel à des chars, ce sont encore une fois ces vétérans qui se chargent de les réduire au silence. Les Longs Crocs prétendent connaître intimement l'esprit de la machine de toutes les armes de l'arsenal des Prêtres de Fer, et sont toujours prêts à le prouver.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Long Croc	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Chef de Meute	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

RÈGLES SPÉCIALES

Sens Aiguisés, Et Ils ne Connaîtront pas la Peur, Contre-attaque.

Assignation de Cibles: Les chefs de meutes de Longs Crocs connaissent leurs hommes depuis des décennies, voire des siècles. Ils sont ainsi capables de diriger leurs tirs rapidement et efficacement. Tant que le Chef de Meute est en vie et qu'il ne tire pas au cours de la phase de tir, l'unité peut diviser ses tirs entre deux cibles différentes au lieu de viser la même cible. Déclarez quelles figurines vont tirer sur quelle cible puis résolvez normalement les tirs.

“ÉCOUTEZ BIEN MES FRÈRES, CAR JE SUIS SUR LE POINT DE POUSSER MON DERNIER SOUPIR. VIENDRA UN TEMPS OÙ NOTRE CHAPITRE SERA MOURANT, COMME JE LE SUIS AUJOURD'HUI, ET OÙ NOS ENNEMIS SE RASSEMBLERONT POUR LA CURÉE. ALORS, MES ENFANTS, J'ENTENDRAI VOTRE APPEL QUEL QUE SOIT LE ROYAUME OÙ JE ME TROUVERAI, ET JE VIENDRAI À VOUS EN DÉPIT DES LOIS QUI RÉGISSENT LA VIE ET LA MORT. JE SERAI LÀ POUR LA FIN DES TEMPS, POUR L'ULTIME BATAILLE. POUR L'ÈRE DU LOUP.”

– Dernières paroles de Leman Russ,
Primarque des Space Wolves

LOUPS SOLITAIRES

En dépit de leur adresse, les Space Wolves ne l'emportent pas toujours sur leurs ennemis. Chaque meute perd régulièrement quelques-uns de ses membres à chaque nouvelle campagne, chose que même la plus jeune recrue voit comme étant l'ordre naturel des choses, un processus qui permet de distinguer les guerriers réellement exceptionnels au sein d'une confrérie de héros. Au cours des siècles, la plupart des meutes sont réduites à une poignée d'individus qui continuent à se battre en tant que Chasseurs Gris ou Longs Crocs. Mais il arrive aussi qu'une meute soit réduite à un seul survivant, un Space Wolf qui a perdu tous ses frères mais qui pour autant n'a pas été accepté au sein des Gardes Loups. Un Space Wolf sans meute. Un Space Wolf qui n'a plus que la vengeance pour se raccrocher à cette existence de paria.

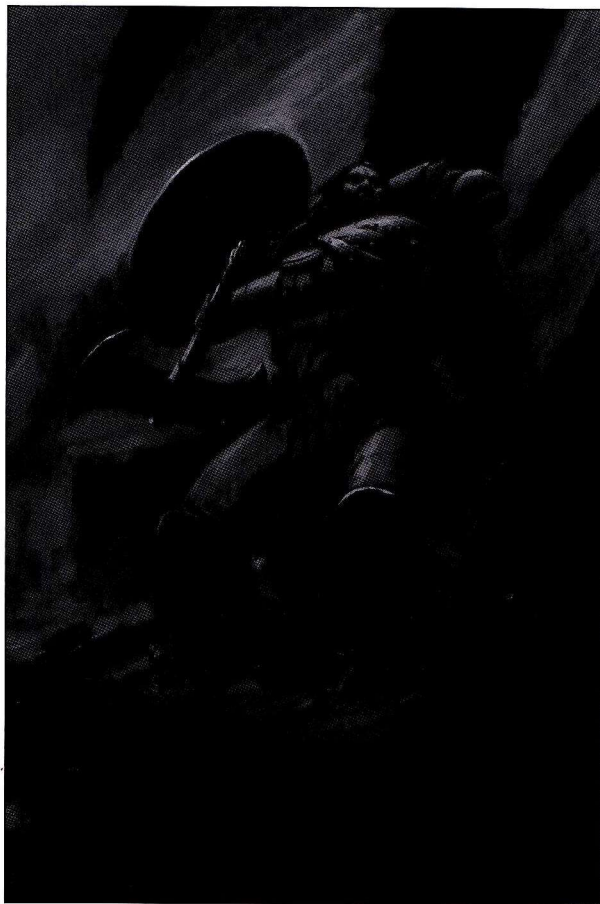
Ces Loups Solitaires cherchent à venger leurs frères tombés au combat. Ils prêtent serment sur les corps sans vie de leurs camarades, et jurent de restaurer leur honneur. Ils gravent les noms des morts sur leur lame ou se les tatouent sur la peau. Afin de remplir sa quête, le Loup solitaire doit abattre l'ennemi le plus dangereux qu'il puisse trouver. Il doit le tuer au nom de ses frères ou mourir en essayant. Ainsi, il peut parvenir à restaurer l'honneur de sa meute et la rejoindre dans le royaume des morts avec une saga digne de ce nom. C'est pour cette raison que l'avance des Space Wolves est souvent précédée par des silhouettes solitaires qui émergent du brouillard à la recherche d'une mort glorieuse au combat.

Les Loups Solitaires évitent la compagnie des autres Space Wolves. Ils ne participent plus aux banquets ou aux chasses dans les étendues sauvages. Ils passent leurs heures à se préparer mentalement et physiquement pour leur ultime combat. Même le Loup Suprême ne peut s'opposer au destin qu'un Loup Solitaire s'est choisi, car les Space Wolves prennent les affaires d'honneur très au sérieux. Seul dans sa cellule, il attend la bataille en lustrant son bouclier et en aiguisant sa hache, et se prépare à faire face à la mort avec un rictus sur le visage et une arme dans la main.

Le plus souvent, la saga d'un Loup Solitaire se termine dans le repaire jonché d'ossements de quelque monstre ou sous les bottes d'un seigneur de guerre extraterrestre. Mais parfois, un Loup Solitaire sort victorieux de son combat et ramène la tête de son adversaire jusqu'à sa Grande Compagnie avec un sourire féroce. De tels individus sont presque toujours intégrés à la Garde Loup, et leurs nouveaux camarades les accueillent à la table du banquet avec des rires tonitruants, un plat énorme de cerf rôti et assez d'hydromel pour assommer un mammoth.

“ELLE ÉTAIT NOIRE ET REPOUSSANTE
LA BÊTE QUI LES AVAIT DÉVORÉS
MAIS HROTHGAR AFFÛTA SA LAME
POUR ALLER L'OCCIRE
IL LA TRAQUA JOUR ET NUIT
ET TROUVA SON REPAIRE
POUR L'AFFRONTER AVEC LE FER
ET GAGNER LE SURNOM DE TUEUR”

– La Saga de Hrothgar le Tueur de Bêtes,
contée par Jacgar la Dent Friable



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Loup Solitaire	5	4	4	4	2	4	2	8	3+

RÈGLES SPÉCIALES

Sens Aiguisés, Sans Peur, Contre-attaque.

Une Mort Glorieuse: Les Loups Solitaires ont juré de mourir au combat et se consacrent corps et âme à parvenir à ce but, mais pas avant d'avoir atteint l'ennemi pour tenter de le vaincre ! Un Loup Solitaire suit les règles *Guerrier Éternel* et *Insensible à la Douleur*. De plus, lors de missions utilisant les points d'Annihilation, un Loup Solitaire ne donne aucun point s'il meurt pendant la bataille. Au lieu de cela, et afin de représenter son échec personnel, il donne un point d'Annihilation à l'adversaire s'il survit à la bataille !

Solitaire: Les autres Space Wolves reconnaissent le droit du Loup Solitaire à chercher une mort glorieuse pour mettre fin à sa saga. Un Loup Solitaire est une unité d'une seule figurine qui ne peut jamais être rejointe par d'autres figurines.

Tueur de Bêtes: Un Loup Solitaire cherchera l'ennemi le plus gros et le plus dangereux pour tenter de restaurer l'honneur de sa meute. Un Loup Solitaire peut relancer les jets pour toucher ratés contre les *marcheurs*, les *créatures monstrueuses* et les figurines ayant une Endurance de 5 ou plus.



GARDES LOUPS

Les Gardes Loups sont les vétérans triés sur le volet qui se battent aux côtés des Seigneurs Loups de chaque Grande Compagnie. Chacun a gagné sa place en accomplissant des actes d'une extrême bravoure. Ce sont ces exploits qui permettent l'accession du Space Wolf au rang de Garde Loup plutôt que son âge, il y a donc de jeunes guerriers tout autant que des vétérans burinés au sein de cette confrérie. Tout Space Wolf rêve de devenir un jour un Garde Loup, et redoublera d'efforts si un Seigneur Loup se trouve à proximité dans l'espoir d'attirer son attention et ses faveurs.

Il n'existe pas de critère déterminant l'entrée d'un Space Wolf dans les rangs des Gardes Loups en dehors du fait de gagner le respect du seigneur d'une Grande Compagnie. Les promotions sur le champ de bataille sont très répandues, car les Seigneurs Loups sont des hommes entiers et instinctifs. Un guerrier grièvement blessé et entouré par les cadavres de monstres extraterrestres faisant plusieurs fois sa taille aura peut-être la chance de voir son Seigneur Loup lui faire un signe de tête approbateur, ou l'unique survivant d'une guerre menée au plus profond de l'Œil de la Terreur pourra se frayer un chemin jusqu'à cette galaxie, et obtiendra la promotion tant convoitée lors de son retour sur Fenris. Mais la façon la plus prestigieuse de devenir un Garde Loup consiste à sauver la vie de son Seigneur Loup. Après tout, le devoir sacré d'un Garde Loup est d'être l'épée et le bouclier de son seigneur, tâche dont tous s'acquittent avec honneur.



Chaque Seigneur Loup équipe ses guerriers préférés avec le meilleur armement à sa disposition, des artefacts ornementés aux origines anciennes et des armes antiques d'une puissance colossale. Cependant, un Garde Loup est libre d'adopter la méthode de combat qu'il préfère car les Seigneurs Loups n'ont que faire des protocoles. C'est ainsi que certains gardent le rôle qu'ils remplissaient en tant que Griffes Sanglantes, Chasseur Gris ou Long Croc, même si rares sont ceux qui laissent passer la chance de revêtir une armure tactique Dreadnought. Un Seigneur Loup est presque toujours accompagné par une garde rapprochée de ces invincibles champions, chacun prêt à donner sa vie pour le protégé.

CHEF DE GRANDE MEUTE GARDE LOUP

En plus d'être les gardes du corps attirés d'un Seigneur Loup, les Gardes Loups peuvent aussi servir de mentor pour les autres Space Wolves. Leur expérience et leur talent naturel les rendent parfaitement adaptés à ce rôle. Un Garde Loup particulièrement charismatique ou à la personnalité dominante se verra confier une meute de ses frères de bataille afin de les guider au combat. Les Gardes Loups les plus héroïques et jugés dignes de cet honneur par leur Seigneur Loup recevront parfois le commandement de tout un détachement de Space Wolves en tant que Chef de Grande Meute. S'il satisfait aux attentes de son Seigneur Loup, il deviendra alors un prétendant sérieux à la succession de son maître lorsque la saga de celui-ci se terminera.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Garde Loup	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Chef de Grande Meute	5	5	4	4	2	5	3	9	3+

RÈGLES SPÉCIALES

Sens Aiguisés, Et Ils ne Connaîtront pas la Peur, Contre-attaque, Personnage Indépendant (Chef de Grande Meute uniquement).

ÉQUIPEMENT

Lance-missiles Cyclone: Il s'agit d'une rampe de missiles fixée sur les épaules d'un Terminator et qui lui permet d'engager aussi bien l'infanterie que les cibles blindées. Un Terminator peut tirer avec son lance-missiles cyclone en plus de son fulgurant. Chaque fois qu'il tire, le joueur choisit quel type de missile il utilise.

	Portée	Force	PA	Type
Antichar	48ps	8	3	Lourde 2
à Fragmentation	48ps	4	6	Lourde 2, Explosion

“LES SPACE WOLVES ONT PROUVÉ À MAINTES REPRISES LEUR CAPACITÉ À REPOUSSER TOUTE ATTAQUE SUR LEURS DOMAINES, UNE ACTION OUVERTE EST DONC À PROSCRIRE. CEPENDANT, JE CROIS QU'IL EST IMPÉRATIF DE LES SURVEILLER ÉTROITEMENT POUR DÉTECTER TOUT SIGNE DE CORRUPTION...”

– Balthazar von Heppel

LOUPS FENRISSIENS

Les loups de Fenris sont des bêtes légendaires dont l'existence est inextricablement liée à celle des tribus humaines qui partagent leur espace vital. Au fil des millénaires, ces gigantesques canidés sont devenus partie intégrante de la confrérie des Space Wolves.

Peu de gens sont conscients du grand nombre d'espèces de loups vivant sur Fenris, lesquelles incluent le commun mais redoutable loup fenrissien, le colossal loup à crinière noire et le fabuleux loup tonnerre qui écume les banquises les plus septentrionales de la planète.

Les loups de Fenris comptent parmi les prédateurs les plus dangereux de l'univers connu. Ils hantent les toundras de Fenris et se retrouvent en grands nombres dans les terres d'Asaheim, au pied des montagnes de Fangard. Les loups de Fenris suivent l'ordre naturel de leur espèce : ils chassent en groupe et obéissent toujours à un instinct de meute très poussé, le plus gros et le plus fort des mâles de la meute prenant le rôle d'alpha. C'est lui qui dirige la meute, repousse les menaces externes (tout comme les prétendants issus de la meute) et s'octroie la part du lion au moment du partage des proies et lors de la saison des accouplements. C'est une position très respectée par les sauvages barbares de Fenris, dont beaucoup essaient d'émuler ce comportement social au sein de leur tribu.

La taille d'un loup fenrissien peut aller de celle d'un homme adulte à celle d'un lion des neiges, et il est généralement gris ou blanc. Sa crinière est touffue, ses épaules puissantes et ses dents acérées et dures comme l'acier. On considère que partir sans arme à la traque d'une meute de ces animaux est un véritable exploit, même pour un Space Wolf. Ce rituel est appelé Chasse Solitaire. Si le frère de bataille tue l'alpha du groupe, le reste des loups le considérera désormais comme son nouveau mâle dominant, et il reviendra au Croc accompagné d'une meute de prédateurs. La plupart de ces loups voueront désormais une loyauté sans faille à leur nouveau chef, et se battront à ses côtés jusqu'à sa mort - ou la leur. Les liens qui se développent entre les Space Wolves et leurs loups sont tels qu'il n'est pas rare qu'un animal ayant subi une blessure fatale soit confié aux Prêtres de Fer du chapitre afin qu'ils le sauvent au moyen d'implants cybernétiques.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Loup Fenrissien	4	0	4	4	1	4	2	5	6+
Cyberloup	4	0	4	5	1	4	3	6	4+

RÈGLES SPÉCIALES

Contre-attaque : Les Loups Fenrissiens sont des prédateurs nés qui répondent à toute agression en se jetant à la gorge de l'ennemi. Ils bénéficient de la règle contre-attaque.

Compagnons Loyaux : Les Loups Fenrissiens choisis dans le cadre de l'équipement d'un personnage doivent toujours demeurer dans un rayon de 2 ps autour de leur maître, et ils peuvent entrer dans un véhicule ayant une capacité de transport, comptant chacun pour deux figurines.

LES LOUPS À CRINIÈRE NOIRE

Les loups fenrissiens à crinière noire sont aussi grands et musculeux que des destriers. Leur anatomie est similaire à celle des loups fenrissiens communs, mais leur tête est proportionnellement plus large et leurs dents encore plus imposantes. Leurs mâchoires exercent autant de pression que celles d'un requin des glaces, et ils sont capables de traquer une proie au milieu du plus épais des blizzards. Les loups à crinière noire n'apparaissent qu'au cœur de l'hiver, lorsque leurs meutes descendent des montagnes pour se nourrir et ne laissent dans leur sillage que des éclats d'os ensanglantés. Les plus illustres des Seigneurs Loups sont réputés aller au combat aux côtés de ces nobles bêtes, bien qu'elles soient indomptables. Les Fenrissiens désignent souvent une tâche impossible par la métaphore "dompter une crinière noire". Leman Russ en personne partait au combat accompagné de deux énormes loups à crinière noire animés d'une intelligence presque humaine, qui s'appelaient Freki et Geri, ce qui signifie "Féroce" et "Ruse" dans la langue fenrissienne.

Selon les mythes des tribus fenrissiennes, les loups à crinière noire servent dans l'autre monde Morkai, le gardien bicéphale des portes de la mort. La légende veut que ceux qui passent dans l'au-delà avec un loup à crinière noire à leurs côtés ne meurent jamais vraiment.



MEUTES D'ASSAUT SERRES SANGLANTES



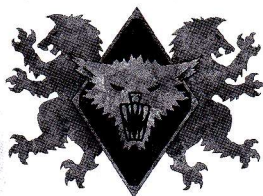
	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Serre Sanglante	3	3	4	4	1	4	1	8	3+

RÈGLES SPÉCIALES

Sens Aiguisés, Et Ils ne Connaîtront pas la Peur, Contre-attaque.

Charge Berserk : Voir l'entrée des Griffes Sanglantes, page 25.

Indisciplinés : Voir l'entrée des Griffes Sanglantes, page 25.



"S'ILS SONT SI PRESSÉS DE MOURIR ET QU'ILS REFUSENT D'ÉCOUTER LES CONSEILS DE LEURS SUPÉRIEURS, QU'ILS SE JETTENT DANS LA GUEULE DU LOUP, ET AVEC UN PEU DE CHANCE, QU'ILS L'ÉTOUFFENT."

– Seigneur Stellaire Macharius

Les plus indisciplinés des Griffes Sanglantes sont souvent "récompensés" en étant incorporés à une meute d'assaut de Serres Sanglantes, au sein de laquelle ils se voient confier des réacteurs dorsaux afin de satisfaire le plus rapidement possible leur soif de combat. Les Space Wolves plus aguerris plaisaient souvent en disant qu'il faut laisser les jeunes étancher leur soif de sang, et que leur mort éventuelle ne peut que leur servir de leçon.

La promotion d'un guerrier au sein des Serres Sanglantes est vue comme un honneur douteux par les frères de bataille les plus matures, non pas parce que le risque d'y trouver une mort violente est plus élevé, mais parce que si le combat à pied était assez bon pour leur Primarque, il est forcément assez bon pour eux ! Mais ceci ne fait que décupler l'ardeur qu'ont les Serres Sanglantes à faire leurs preuves. Ils s'élancent dans le ciel sans hésiter et progressent à grands bonds jusqu'au milieu des lignes ennemies. Lèvres retroussées et lames tronçonneuses au clair, ils abattent de leurs pistolets les cibles hors de portée de leurs griffes, et aiment voir les lignes ennemies céder sous la pression de leurs assauts aériens.

Les Serres Sanglantes comptent parmi les plus rebelles des Space Wolves. Ils lancent souvent des défis aux autres meutes de Serres ou de Griffes Sanglantes, qu'il s'agisse d'épreuves physiques ou de concours de boisson et de nourriture qui poussent leur constitution améliorée dans ses derniers retranchements. Ces compétitions finissent toujours chez un Prêtre Loup afin qu'il effectue des opérations d'urgence sur les participants. Les Serres Sanglantes aiment aussi jouer des tours : ils n'hésiteront pas à emprunter un Thunderhawk pour aller faire des acrobaties dans les fjords à des vitesses ahurissantes, à tenter de battre à la course des avalanches ou, lors d'un festin de victoire, à apporter la tête du commandant ennemi sur un plateau à leur Seigneur Loup - littéralement.

Les transgressions qui coûtent des vies sont sévèrement punies, mais même les plus vénérables des Seigneurs Loups se rappellent avoir été jeunes un jour, si bien que les Serres Sanglantes sont rarement exilés pour leurs méfaits. Après tout, personne ne peut nier que les "exploits" des différentes meutes font de bonnes histoires à raconter au coin du feu, pimentés de toasts portés à leurs rares survivants.

Cependant, la nature frivole des Serres Sanglantes est assortie d'un côté plus sombre. Comme tous ceux qui transgressent les règles ancestrales de Russ, les guerriers qui abusent de leur chance et commettent un méfait contraire aux principes de leur chapitre se voient assigner un châtiment à la hauteur de leur crime. Un Serre Sanglante dont l'imprudence a causé la mort d'un Space Wolf plus méritant sera assommé et se réveillera dans la carcasse d'un médi-serviteur. Les sagas des fils de Russ ne finissent pas toutes dans la gloire.

Les Serres Sanglantes prétendent pouvoir triompher de n'importe quel ennemi, et cette assurance concrétise parfois leurs vantardises. Fenris les a rendus féroces et indépendants, le chapitre leur a accordé une puissance phénoménale. Mieux, les Prêtres de Fer leur ont accordé non seulement des armes mais aussi le pouvoir de voler. Qui pourrait échapper à un prédateur doté de ces atouts ?

MEUTES DE MOTARDS GRIFFES SANGLANTES

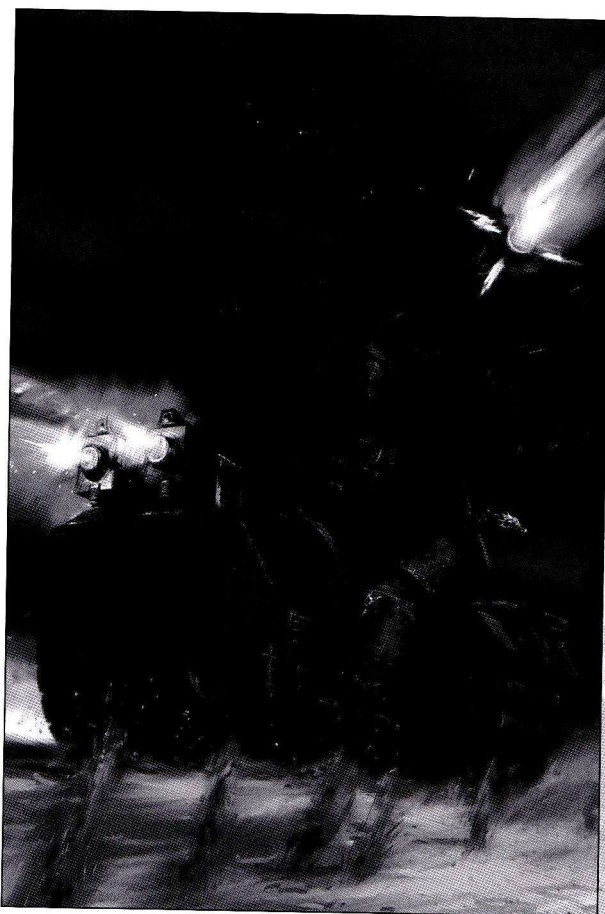
Les meutes de motards Griffes Sanglantes sont réunies lorsque le chapitre a besoin d'une force de frappe rapide et mobile capable de s'enfoncer telle un épieu en un point vital des lignes ennemies. Or, le tempérament des Griffes Sanglantes est particulièrement adapté à ce genre d'opérations. Par conséquent, il n'y a souvent aucune objection lorsqu'ils sont promus motards.

Les meutes de motard savent aussi bien que leur commandant que le rôle de leur unité est de causer un maximum de dommages et de perturbation, un rôle pour lequel les jeunes recrues Space Wolves s'appliquent consciencieusement. De fait, certains Griffes Sanglantes apprécient tant cette nouvelle opportunité de semer le chaos, avec la liberté accrue qui va avec, qu'ils demandent à adopter ce rôle de manière permanente. La vitesse et la puissance d'une moto Space Marine ont quelque chose de grisant.

Les autres chapitres utilisent avant tout leurs motards pour les missions de reconnaissance avancée, mais chez les Space Wolves, ce sont les Scouts qui se chargent de ces opérations. Du coup, les motards se voient confier des missions de démolition et d'assaut. Après tout, rien ne sert de demander à des Griffes Sanglantes de se tenir loin de la mêlée et, si la tâche à accomplir demande précisément la destruction spectaculaire de quoi que ce soit, on ne pourra pas trouver mieux parmi tout l'Adeptus Astartes. Souvent, une meute de motards entreprendra une quête périlleuse qu'elle seule peut accomplir, comme poursuivre un renégat haï dans les abîmes d'un monde hostile, recouvrer une relique du chapitre située dans un nid de tyranides ou venger la mort d'un vieux mentor.

Grâce aux sens surnaturels de ses membres, une meute de motards peut traquer sa proie dans un environnement hostile pendant des mois si nécessaire en humant l'inimitable odeur de la sueur imprégnée de peur dans la brise. L'expérience acquise au cours de leur vie passée de nomades et de chasseurs est telle que même la recrue la plus récente est un expert en survie capable de se sustenter de neige fondue, de morceaux d'écorce et de la viande crue des animaux qu'il aura croisés au cours de la chasse. Ainsi, une meute de motards peut rester opérationnelle pendant des mois sans être ravitaillée. À l'instar des loups fenrissiens qui les accompagnent souvent au cours de leurs opérations, les motards sont d'une endurance telle qu'ils préféreraient mourir plutôt que d'abandonner la chasse. De plus, ils savent qu'ils pourront compter sur un grand festin une fois leur objectif atteint.

Lorsqu'ils finissent par trouver leur proie, les motards libèrent toute leur agressivité retenue pendant la chasse en une démonstration pyrotechnique de violence et de destruction, qui peut se manifester par le biais de bombes à fusion, de grappes de grenades antichars ou d'une tempête de tirs de bolter. Peu importe aux Griffes Sanglantes, tant que leur proie est éliminée de façon spectaculaire. L'une de leurs tactiques préférées consiste à incendier l'abri de leur adversaire avant d'y pénétrer à toute vitesse, leurs bolters crachant la mort. Après tout, rien n'aiguise tant l'appétit de combat que de longues semaines passées à acculer l'ennemi. Il n'est donc pas étonnant que les Griffes Sanglantes finissent toujours par fonder au milieu des lignes adverses pour y récolter les lauriers de la victoire.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Motard Griffes Sanglantes	3	3	4	4(5)	1	4	1	8	3+
Moto d'Assaut Griffes S.	3	3	4	4(5)	2	4	2	8	3+

RÈGLES SPÉCIALES

Sens Aiguïsés, Et Ils ne Connaîtront pas la Peur, Contre-attaque.

Charge Berserk : Voir l'entrée des Griffes Sanglantes, page 25.

Indisciplinés : Voir l'entrée des Griffes Sanglantes, page 25.

“LES FENRISSIENS APPRENNENT LE SENS DE LA CAMARADERIE ET DE LA LOYAUTÉ ENVERS LEUR TRIBU DÈS LEUR NAISSANCE. AU SEIN DES SPACE WOLVES, LEUR ALLÉGEANCE VA À LEUR SEIGNEUR LOUP ET À LA COMPAGNIE DE SES FIDÈLES.

EN TANT QUE GUERRIERS BARBARES, ILS PRESENT PAR-DESSUS TOUT LA BRAVOURE ET LE HAUT FAIT, ET N'ONT QUE MÉPRIS POUR L'AUTORITÉ GAGNÉE AUTREMENT QUE PAR LA VERTU DES ARMES.”

– Colonel Hassar du 7^e Cadien



CAVALIERS TONNERRE

Les légendaires loups tonnerre habitent les étendues nordiques de Fenris et font leur tanière dans les mythiques Montagnes du Maelström. Beaucoup de Fenrissiens vénèrent cet animal en tant que totem, car cette bête est sans doute le plus terrifiant prédateur à chasser dans les étendues gelées du grand nord.

Les loups tonnerre sont des créatures solitaires qui attaquent généralement leurs congénères à vue, comme si chacun tentait d'être le mâle alpha de la planète entière. Ces bêtes monstrueuses vivent seules un cycle de chasse, de nutrition et de sommeil. Leurs proies principales sont les ours géants, les trolls des glaces et les mastodontes fenrissiens, mais ils dévoreront sans hésiter n'importe quelle créature qui s'aventure sur leurs domaines. On dit que la meilleure façon de faire sortir un loup tonnerre de son antre est d'égorger l'une de ses proies favorites, sans oublier de s'éloigner très rapidement lorsque la bête s'approche.

Physiquement, un loup tonnerre est un véritable monstre dont l'anatomie se rapproche plus du rhinocéros terrien que d'un canidé ordinaire. Il est couvert d'un épais pelage ressemblant à du fil de fer, et ses mâchoires sont si puissantes qu'elles peuvent broyer l'acier. On a retrouvé des crânes de loup tonnerre prouvant qu'elles sont garnies de plusieurs rangées de dents en croissance perpétuelle, ce qui permet de remplacer rapidement celles qui sont perdues lors d'un combat féroce.



Leurs dents sont du reste très prisées comme fétiches martiaux par les barbares de Fenris. Si l'on en croit la rumeur, c'est aussi le cas chez les orks, en raison de leur taille et de leurs tranchants barbelés.

Plutôt que de traquer patiemment leurs proies comme leurs cousins moins grands, les loups tonnerre se jettent sur elles en une charge terrifiante, s'en saisissent de leurs mâchoires écumantes et lui arrachent la tête en quelques coups de dents particulièrement sauvages.



Seuls les Space Wolves sont assez robustes pour chasser les loups tonnerre qui hantent les Montagnes du Maelström, car les tempêtes de glace qui y sévissent peuvent écorcher la peau d'une créature vivante en l'espace d'une journée. Il existe plusieurs exemples de Space Wolves ayant traqué et "dompté" un loup tonnerre dans une version particulièrement extrême de la Chasse Solitaire. Cette pratique, qu'on considère être un rituel d'initiation vers les plus hauts échelons de la Garde des Loups, a donné naissance aux légendaires Cavaliers Tonnerre, une force d'élite très réduite mais implacable, recrutée parmi les rangs des Gardes Loups mais curieusement absente des archives officielles de l'Imperium.

Malgré leur nature quasi légendaire, il existe au moins une capture vidéo d'un trio de Cavaliers Tonnerre chargeant une vaste bande d'orks en armure. Le massacre qui suit a de quoi choquer le plus aguerri des vétérans. Sur ces images, on peut voir des silhouettes de Space Marines montés sur ce qui ressemble à s'y méprendre à des loups tonnerre, si ce n'est qu'ils sont améliorés par des mâchoires d'adamantium, des pistons et des membres métalliques se terminant par des lames acérées. Bien que l'existence de ce document soit un secret bien gardé et que les Space Wolves aient toujours nié aller au combat monté sur des animaux, des rumeurs concernant ces féroces guerriers abondent dans tout le secteur de Fenris.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Cavalier Tonnerre	4	4	5	5	2	4	4	8	3+

RÈGLES SPÉCIALES

Sens Aiguïsés, Et Ils ne Connaîtront pas la Peur, Contre-attaque, Attaques Perforantes (corps à corps uniquement).

Frère des Loups: Les Cavaliers Tonnerre sont spirituellement liés à leur monture. Par la force de leur volonté ou le respect mutuel, les canidés inférieurs obéissent à leurs grognements. Toute unité de Loups Fenrissiens peut relancer ses tests de moral ratés si elle se trouve dans un rayon de 12 ps autour d'un Cavalier Tonnerre.

PRÊTRES LOUPS



Lorsque les tribus de Fenris livrent leurs guerres et que le champ de bataille est jonché de cadavres, on aperçoit parfois une silhouette massive qui contemple les événements, son regard perçant scrutant chaque guerrier tour à tour. Si l'un d'eux s'est révélé particulièrement vaillant, il recevra peut-être la visite d'un colosse en armure, noir comme l'âme d'un sorcier et doté d'un crâne de loup grimaçant à la place du visage. L'apparition sortira de l'ombre, fera signe au Fenrissien de le suivre et l'emportera pour toujours loin de sa famille et de son clan. Aucun guerrier n'a jamais refusé cet appel, car on dit que les Prêtre Loups accordent non seulement la sagesse, mais détiennent aussi les clefs des étoiles.

Les Prêtres Loups sont versés dans l'art de la biomécanique et de la chirurgie car ce sont eux qui supervisent la longue et périlleuse transformation des aspirants humains en Space Marines. Le premier et le dernier visage que verra un Space Wolf au cours de sa carrière sera le masque canin d'un Prêtre Loup, car c'est lui qui le guidera lors de ses premières années et lui administrera les rites de Morkai lorsqu'il versera sa dernière goutte de sang au champ d'honneur.

S'ils récoltent le patrimoine génétique des morts de même que les Apothicaires des autres chapitres, préserver l'héritage des Space Wolves est loin d'être le seul devoir des Prêtres Loups. Ils font également office de chefs religieux et de guides spirituels, à la manière des Chapelains des autres formations,

chacun étant un lien vivant entre le chapitre et la foi impériale. Ce sont les Prêtres Loups qui empêchent la malédiction du Wulfen de submerger les Space Wolves, et ils s'acquittent de leur charge aussi bien martialement que spirituellement et mentalement. Les Prêtres Loups n'en répondent qu'au Loup Suprême et au Primarque. Même le plus fier des Seigneurs Loups s'inclinera devant la sagesse ancestrale d'un Prêtre Loup et lui cédera le passage, car lui-même aura sans doute été introduit dans la confrérie des Space Wolves par un mentor de ce type, et lui en sera reconnaissant jusqu'à sa mort.

Les Prêtres Loups partent au combat couverts des totems de leur office. Leur grotesque masque en forme de crâne de loup symbolise leur lien avec la mort et le cycle de la renaissance, tandis que leur crozius arcanum crépitant abat les traîtres et les mutants où qu'ils se trouvent. Mais l'outil le plus caractéristique du Prêtre Loup est peut-être le Croc de Morkai, un appareil complexe à lames multiples qui permet l'extraction des glandes progénitoïdes d'un Space Marine, afin que son essence puisse vivre dans un autre hôte. Au combat, la présence d'un Prêtre Loup renforce les guerriers alentours alors qu'il conduit la charge contre les ennemis de son choix, car les Space Wolves savent que leur prêtre en armure noire emmènera ceux qui l'ont mérité au-delà des portes de Morkai, afin qu'ils puissent continuer à affronter les ennemis du Père de Toutes Choses pour l'éternité.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Prêtre Loup	5	4	4	4	2	4	2	10	3+

RÈGLES SPÉCIALES

Sens Aiguisés, Contre-attaque, Sans Peur, Personnage Indépendant.

Serment de Guerre: Les Prêtres Loups font le serment d'abattre un ennemi particulier avant une bataille. Le Prêtre Loup peut choisir un type d'unité avant la partie ("infanterie" ou "créature monstrueuse", par exemple). Lui et toute unité qu'il rejoint gagnent la règle spéciale *Ennemis Jurés* contre ce type d'unité.

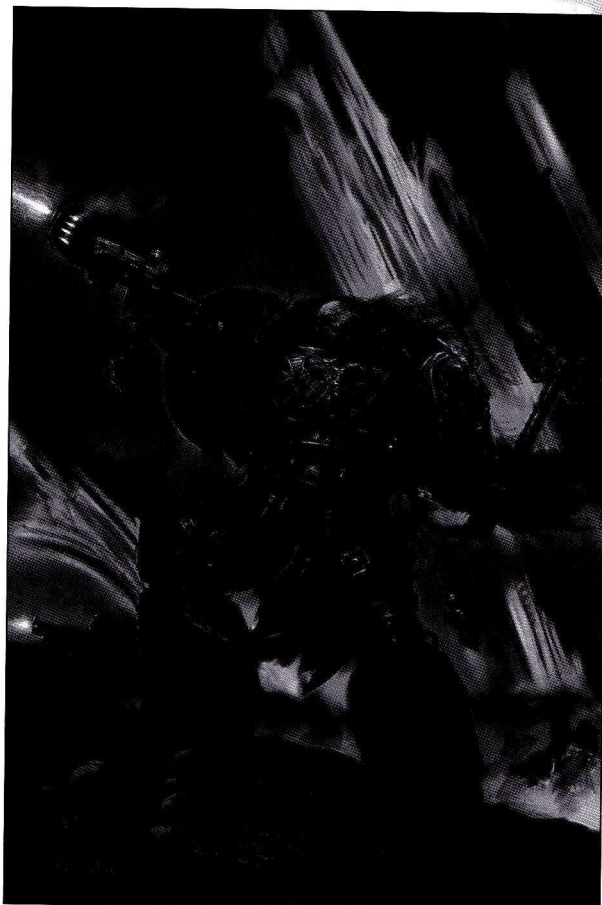
ÉQUIPEMENT

Croc de Morkai: Ceux qui se battent aux côtés d'un Prêtre Loup savent que leur destinée est entre de bonnes mains. Toutes les figurines de l'unité du Prêtre Loup comptent comme étant *sans peur*.

Amulette de Loup: Les Prêtres Loups portent des amulettes qui les protègent des coups et des énergies néfastes. Un Prêtre Loup dispose d'une sauvegarde invulnérable de 4+.

"IL ÉTAIT IMMENSE, ET SES YEUX BRÛLAIENT DERRIÈRE SON CASQUE EN CRÂNE DE LOUP. IL A PRIS ASAL ET HAAKON MALGRÉ LEURS BLESSURES FATALES. PUIS, IL S'EST TRANSFORMÉ EN UN ÉCLAIR DE LUMIÈRE ET IL A DISPARU."

– Koloth, Jarl des Griffes d'Ours



PRÊTRES DES RUNES

Les Prêtres des Runes sont des individus mystérieux et distants qui appartiennent au plus ésotérique des clergés des Space Wolves. Ils ont souvent été marqués par les dieux avant même d'être introduit au sein du chapitre, et maîtrisent des traditions chamaniques qu'un simple guerrier ne saurait comprendre. Ils connaissent les arts mystiques, les rituels transmis depuis l'aube des temps qui consomment leurs jours et hantent leurs nuits. Les Prêtres des Runes restent à l'écart de leurs frères hormis pour interpréter le tirage des runes. Mais au combat, ils se transforment en incarnations de la fureur de Fenris.

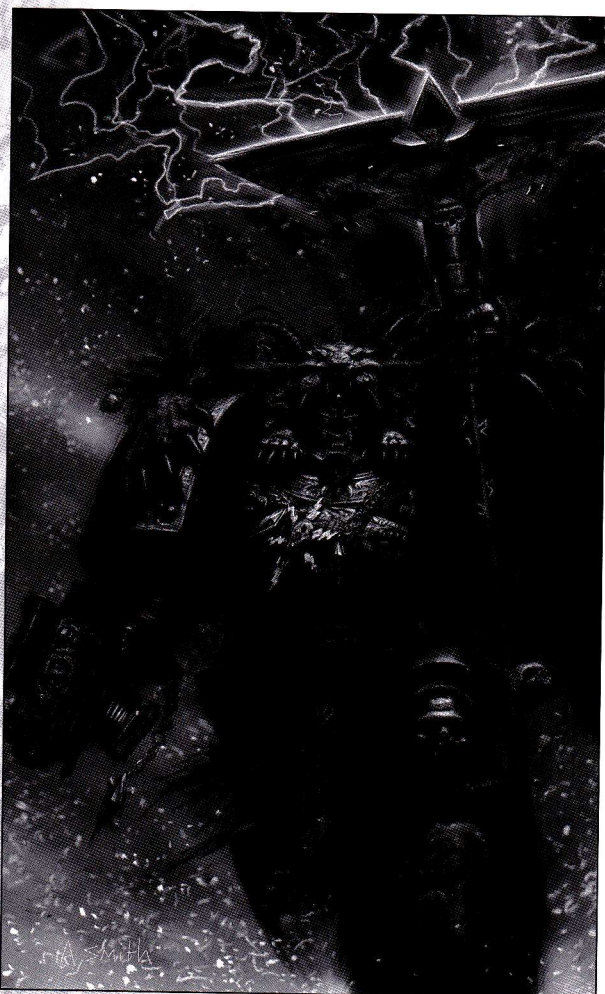
Les Prêtres des Runes sont les maîtres des tempêtes et les éléments leur obéissent. Un Prêtre des Runes peut demander à Grand-père Blizzard de cribler ses ennemis d'éclats de glace, implorer le Seigneur de la Foudre de frapper l'adversaire depuis les cieux ou obliger les mâchoires rocheuses de Fenris à s'ouvrir pour précipiter les importuns vers la fournaise qu'est le cœur de la planète.

Personne ne sait exactement comment l'étincelle du pouvoir psychique qui contrôle les éléments en vient à se manifester dans une âme humaine. Un guerrier peut voir ses mains entourées d'électricité au cours d'une bagarre, ou un Griffes Sanglante peut survivre par miracle après avoir été touché par

la foudre, sur laquelle il aura désormais un certain contrôle. Peut-être les Fenrissiens possèdent-ils tous des pouvoirs psychiques latents, à moins qu'une irrégularité du Canis Helix ne déclenche ces changements.

Peu importe aux hommes du Croc, seule compte la capacité qu'ont les Prêtres des Runes à servir le chapitre avec honneur - leurs méthodes et l'origine de leurs pouvoirs sont finalement leurs affaires. En vérité, tous croient au fond de leur cœur que les hommes de Fenris sont en partie les fils de la tempête, et le fait qu'elle aide ses enfants n'a rien de surprenant.

Les Prêtres des Runes manient des armes ouvragées couvertes d'antiques runes qui rougeoient lorsqu'ils concentrent leurs pouvoirs à travers elles. C'est grâce à ces runes que les psykers Space Wolves contrôlent et dirigent la fureur des éléments. Les Prêtres des Runes s'ornent aussi de talismans et de colifichets qui leur permettent de résister aux pouvoirs du Warp. Grâce à ces divers outils, il revient au Prêtre des Runes de bannir les plus puissants démons, ceux dont le cuir ne saurait être entamé par l'acier d'hommes moindres. Ainsi, la légende veut que se batte aux côtés d'un Prêtre des Runes revienne à voir prendre vie les plus épiques et les plus spectaculaires des sagas de Fenris.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Prêtres des Runes	5	4	4	4	2	4	2	10	3+

RÈGLES SPÉCIALES

Sens Aiguisés, Et Ils ne Connaîtront pas la Peur, Contre-attaque, Personnage Indépendant.

Psyker: Les Prêtres des Runes sont des Psykers, comme décrit dans le livre de règles de Warhammer 40,000, et ont accès aux pouvoirs psychiques des Space Wolves décrits ci-contre.

ÉQUIPEMENT

Psyber-familier: Ce mélange de chair et de métal prend souvent la forme d'un corbeau et agit comme familier et espion au service du Prêtre des Runes. Une armée qui inclut un Psyber-familier peut placer un pion le représentant n'importe où sur le champ de bataille avant que l'ennemi se déploie. Ce pion doit être plus petit que le Prêtre des Runes et ne peut pas être détruit. Les unités ennemies ne peuvent pas utiliser la règle *Infiltrateurs* pour se déployer dans un rayon de 18ps autour du pion du Psyber-familier avant le premier tour. De plus, si le Prêtre des Runes effectue une attaque de tir sur une cible disposant d'une ligne de vue sur le pion, il peut considérer sa CT comme étant supérieure d'un point à sa valeur habituelle.

Arme Runique: Les armes runiques prennent souvent la forme d'un sceptre ou d'une hache. Elles sont gravées de sceaux de protection afin de garder leur porteur contre les énergies du Warp. Une arme runique est une arme de force. De plus, chaque fois qu'une figurine ennemie réussit un test psychique dans un rayon de 24ps autour du porteur, jetez un dé. Sur un résultat de 4+, ce pouvoir est annulé. Une arme runique blesse toujours les Démons sur un résultat de 2+. Cette capacité spéciale n'a aucun effet sur les véhicules.

POUVOIRS PSYCHIQUES DES PRÊTRES DES RUNES

Un Prêtre des Runes dispose de deux pouvoirs de la liste ci-dessous déterminés lorsque vous choisissez votre armée. Il ne peut utiliser qu'un seul pouvoir par tour de joueur à moins d'avoir été promu Maître des Runes, auquel cas il peut utiliser jusqu'à deux pouvoirs par tour de joueur. Tous les pouvoirs psychiques des Prêtres des Runes suivent les règles du livre de Warhammer 40,000.

Coup de Tonnerre

Le Prêtre des Runes claque des mains en hurlant un mot de pouvoir, et le son de ses gantelets s'entrechoquant est décuplé. Le coup de tonnerre qui en résulte est assez puissant pour briser la roche et liquéfier le cerveau des ennemis à proximité.

Un Prêtre des Runes peut utiliser *Coup de Tonnerre* comme une attaque de tir psychique. Placez le grand gabarit d'explosion de sorte qu'il touche le Prêtre des Runes. Toutes les figurines ennemies touchées par le gabarit subissent une touche de Force 3, PA5.

Éclair Vivant

Une électricité vivante vient frapper les rangs ennemis, sautant d'un adversaire à l'autre jusqu'à ne laisser derrière elle qu'une pile de corps carbonisés.

Éclair Vivant est une attaque de tir psychique disposant du profil suivant :

	Portée	Force	PA	Type
Éclair Vivant	Illimitée	7	5	Assaut 1D6

Appel à la Tempête

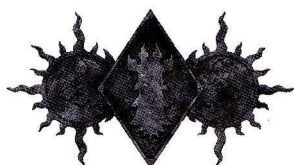
Le Prêtre des Runes chante une antique strophe qui atteint un crescendo terrifiant. En quelques instants, des vents féroces créent autour de lui un blizzard crépitant.

Au début de son tour, le Prêtre des runes peut invoquer une tempête de pouvoir psychique centrée sur lui-même. Jusqu'au début de son prochain tour, lui-même et toutes les unités amies dans un rayon de 6ps autour de lui bénéficient d'une sauvegarde de couvert de 5+.

Colère de l'Orage

Le Prêtre des Runes attise le courroux de la tempête si bien que des esprits élémentaires aux doigts de givre s'en échappent pour frapper les intrus et les écraser au sol.

S'utilise au début du tour du Prêtre des Runes. Jusqu'au début de son prochain tour, toutes les unités ennemies étant des antigrav, des motojets, de l'infanterie autoportée ou entrant en jeu par *frappe en profondeur* qui terminent leur mouvement dans un rayon de 24ps autour du Prêtre des Runes traitent tout terrain, même le terrain dégagé, comme étant à la fois dangereux et difficile.



Fureur des Esprits Loups

Invoquant Freki et Geri depuis l'autre monde, le Prêtre des Runes libère les esprits noirs des plus puissants des loups à crinière noire sur l'ennemi, dont le hurlement rend leurs adversaires fous de terreur.

Le Prêtre des Runes peut libérer Freki le Féroce et Geri le Rusé comme une attaque de tir psychique. Ils comptent comme une seule attaque de tir psychique mais utilisent les deux profils ci-dessous et visent tous les deux la même unité.

	Portée	Force	PA	Type
Freki	12 ps	5	-	Assaut 3
Geri	12 ps	4	2	Assaut 2

Si Freki et/ou Geri causent une ou plusieurs pertes, l'unité ennemie doit effectuer un test de moral.



Ouragan Meurtrier

Le Prêtre des Runes rugit une antique malédiction et son souffle givré forme un blizzard mortel. En quelques instants, ses adversaires sont abattus par une tempête d'éclats de glace psychique qui lacère leurs chairs.

Ce pouvoir est une attaque de tir psychique ayant une portée de 18ps. L'unité visée subit 3D6 touches de Force 3, PA -. Placez un pion à côté de l'unité visée : lors de son prochain tour, elle traitera tout terrain, même le terrain dégagé, comme du terrain difficile et dangereux.

Mâchoires du Loup du Monde

Le Prêtre des Runes implore l'esprit du monde qu'il arpente d'ouvrir ses mâchoires rocheuses afin qu'une crevasse apparaisse sous les pieds de ses ennemis et les précipite vers une mort certaine.

Attaque de tir psychique. Le Prêtre des Runes peut tracer une ligne droite de 24ps partant de lui-même dans n'importe quelle direction. Cette ligne peut traverser des décors. Les créatures monstrueuses, les bêtes, la cavalerie, les motos et les figurines d'infanterie touchées par cette ligne doivent effectuer un test d'Initiative (voir Tests de Caractéristique dans le livre de règles). Si la figurine rate ce test, elle est retirée du jeu. Les créatures monstrueuses soustraient 1 au résultat des dés en raison de leur taille, mais n'oubliez pas qu'un résultat de 6 est toujours un échec.



PRÊTRES DE FER



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Prêtre de Fer	4	4	4	4	1	4	2	8	2+
Cyberloup	4	0	4	5	1	4	3	6	4+
Serviteur	3	3	3	3	1	3	1	8	4+

RÈGLES SPÉCIALES

Sens Aiguisés, Et Ils ne Connaîtront pas la Peur, Contre-attaque.

Forgeron : Si un Prêtre de Fer est en contact avec un véhicule endommagé durant la phase de Tir, il peut tenter de le réparer au lieu de tirer. Jetez 1D6 et ajoutez +1 au résultat pour chaque Serviteur avec servo-bras que compte son unité. Si le total est 5 ou plus, un dommage *Arme Détruite* ou *Immobilisé* (au choix du joueur) est réparé. Si une arme est réparée, elle pourra faire feu lors de la phase de tir suivante. Le Prêtre de Fer ne peut pas réparer s'il est à *terre* ou s'il bat en *retraite*.

ÉQUIPEMENT

Servo-bras : Les servo-bras peuvent être utilisés pour effectuer des réparations de fortune sur le champ de bataille ou même pour broyer les ennemis qui approchent trop près. Un servo-bras accorde à son porteur une attaque de corps à corps supplémentaire, résolue séparément avec une Initiative de 1 et une Force de 8. Les attaques de servo-bras ignorent les sauvegardes d'armure. Un servo-bras ne peut effectuer qu'une seule attaque de corps à corps par phase d'assaut.

Maîtres des forges, des engins de guerre et de l'esprit des machines, les Prêtres de Fer entretiennent les armes et les appareils des Space Wolves. Sans les Prêtres de Fer, les fils de Russ en seraient rapidement réduits à se vêtir de cottes de mailles plutôt que d'armures énergétiques. Sans les Prêtres de Fer, les guerriers de Fenris ne pourraient parcourir la Mer d'Étoiles dans leurs vaisseaux crénelés. Ce sont eux qui forgent le moindre bolter, la moindre lame, et qui savent apaiser les esprits du feu et du plasma. Leur confrérie est plus ancienne encore que le chapitre.

Parmi les tribus de Fenris, les forgerons vénèrent les Dieux du Fer, des êtres légendaires qui, dit-on, résident dans les îles volcaniques mouvantes de la mer Bouillonnante. On sait trois choses de ces divinités : du métal en fusion court dans leurs veines, les flammes s'animent selon leur volonté et eux-mêmes s'inclinent devant l'autel du dieu d'airain de la technologie. Un jeune forgeron fenrissien particulièrement doué entreprendra parfois un pèlerinage solitaire vers les îles du fer et leurs fumées afin de contempler les dieux de ses propres yeux. Ceux qui ont la force et l'intelligence nécessaires pour accomplir cette quête seront effectivement mis en présence de dieux vivants, car c'est l'apparence qu'adoptent les Prêtres de Fer lorsqu'ils traitent avec de simples mortels.

Le pèlerin est alors mis au travail dans les forges de lave, où il suera sang et eau pour façonner les plus belles épées dans la bouche même du volcan. Ses mains sont couvertes de gants de métal et ses muscles crient d'épuisement alors qu'il transforme le minerai autour de lui en instruments guerriers. Il s'agit de l'épreuve des Gantelets de Fer. Si son travail est digne de louanges et qu'il réussit les autres tests qui l'attendent, il peut être pris comme apprenti puis introduit au sein de la confrérie des Space Wolves. Plus tard, il partira vers la planète rouge, Mars, où il apprendra son art sous la tutelle du mystérieux et ésotérique Adeptus Mechanicus. Ce n'est que lorsqu'il aura étreint les secrets de l'Omnimessie qu'il pourra revenir sur Fenris et prendre la place qui lui revient parmi les Prêtres de Fer afin de donner vie aux machines de guerre des Space Wolves.

LES SERVITEURS

Pour chaque aspirant qui réussit l'Épreuve des Gantelets de Fer, cent échouent. Ces malheureuses créatures sont alors emportées dans les donjons où elles seront transformées en serviteurs, de tristes amalgames de chair et de machine. Liés à la volonté des Prêtres de Fer, les serviteurs ne connaissent ni la peur ni la lâcheté, et leur corps sera optimisé pour l'accomplissement d'une et une seule tâche. Leur statut est encore inférieur à celui des cyberloups que créent les Prêtres de Fer pour les accompagner au combat, car les aspirants qu'ils étaient ont commis l'impardonnable péché de gaspiller le temps des Dieux du Fer, et seul leur nouveau rôle pourra effacer leurs erreurs. Transformé en machine qui aidera dans ses réparations le Prêtre de Fer auquel il a fait défaut ou en arme vivante, le serviteur pourra ainsi lui rembourser sa dette, voire connaître l'apothéose libératrice d'une mort glorieuse sur le champ de bataille.

SEIGNEURS LOUPS

Dans le Hall du Loup Suprême au sommet du Croc, un conseil de douze héros se réunit pour planifier ses conquêtes et prêter des serments de bataille autour des tables de pierre du Grand Cercle. Ces promesses changeront à jamais le destin de la galaxie, car ces guerriers sont doublés de chefs sans égaux. La fureur des Grandes Compagnies est leur épée; leur confiance en eux, leur bouclier, et leur âme brille comme l'acier de Fenris. Ce sont les Seigneurs Loups, et la moindre de leurs paroles sonne comme un décret divin.

Les Seigneurs Loups règnent depuis le cœur du Chapitre des Space Wolves. Ils incarnent à la perfection les Fils de Russ, car la grandeur de chacun d'entre eux ne fait aucun doute, même si elle s'exprime à chaque fois différemment. Lorsqu'un Seigneur Loup meurt, son corps est brûlé en mer ou envoyé dans le cœur d'un soleil proche au cours d'un grand rite funéraire. Le jour suivant, le nouveau Seigneur Loup est élu par les Gardes Loups. Être choisi d'une telle façon et voir son nom gravé dans la Pierre du Loup sous celui de Leman Russ en personne est un immense honneur. À partir de cet instant, chaque ordre du Seigneur Loup est exécuté sans la moindre hésitation, car même s'il a suivi la voie du guerrier, il détient désormais l'autorité d'un roi.

Un Seigneur Loup mène une Grande Compagnie comptant plus de cent des meilleurs guerriers de Fenris. La prospérité ou l'étiollement d'une Grande Compagnie est la conséquence directe des décisions de son Seigneur Loup, car c'est lui qui

tient entre ses mains le destin de ses frères. En dépit de ses devoirs en tant que chef, un Seigneur Loup ne perd jamais sa soif de violence primitive. Il se jettera au combat sans hésiter et donnera l'exemple à ses hommes avec sa lame, sa hache de givre ou, s'il s'agit d'une dispute intestine, de ses poings.

Il est déjà arrivé qu'un Seigneur Loup entreprenne une mission en solitaire si le Chapitre a besoin de faire preuve de discrétion et d'efficacité et non pas d'envoyer une force d'invasion planétaire. Sven Hurle-au-Sang s'assura sa position de Seigneur Loup lorsqu'il sauta d'un Thunderhawk sur la Ruche Gharillian et se fraya un passage à l'intérieur avec son marteau tonnerre. Il put alors traquer et exécuter le psyker renégat Thyrox. La saga de Krom Œil de Dragon raconte l'Histoire de l'Œil Terrible dans laquelle le Seigneur Loup glaça du regard une bande de Dreadnought orks, et provoqua maintes destructions dans la cité décadente d'Ossoleia. Encore plus impressionnant, au cours du dernier de ses nombreux exploits, Ragnar Crinière Noire pénétra dans la cité-tunnel des Mantes technophages et en ressortit plusieurs mois plus tard, ensanglanté mais victorieux.

Mais le plus souvent, un Seigneur Loup mène les assauts car c'est lorsqu'il est entouré par le maelström furieux d'une bataille à grande échelle que sa véritable gloire se manifeste. Il court la hache à la main et hurle sa joie du combat, ce qui inspire des actes d'héroïsme toujours plus grands à ses hommes.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Seigneur Loup	6	5	4	4	3	5	4	10	3+

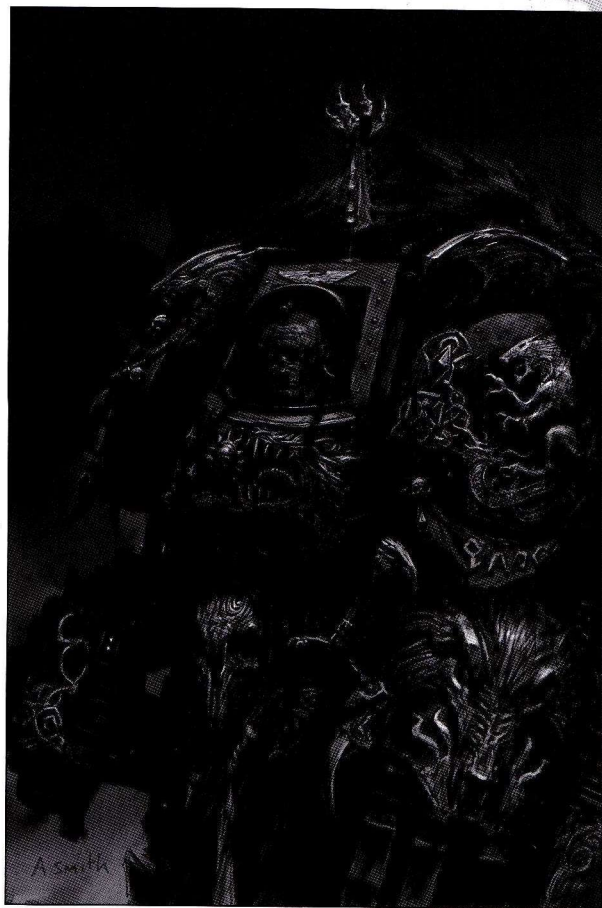
RÈGLES SPÉCIALES

Et ils ne Connaîtront pas la Peur, Sens Aiguïsés, Contre-attaque, Personnage Indépendant.

LA MYTHOLOGIE DE FENRIS

Les Guerriers de Fenris grandissent en écoutant des histoires de monstres et de héros, de loups courant dans le ciel et de monstres gros comme des continents. Ils ont une fière tradition orale, et accordent presque autant d'importance à une bonne histoire qu'à un bon combat. La mythologie de Fenris regorge de faits héroïques, dont beaucoup ont pour origine les loups fenrissiens qui parcourent Asahcim.

Ces croyances païennes sont considérées avec dédain par l'Éclésiarchie, néanmoins les Fils de Russ refusent de les abandonner même lorsque leurs crocs sont longs et leur peau parcheminée. Les Space Wolves sont très superstitieux et vont au combat décorés de totems et de talismans censés attirer la chance et repousser les mauvais esprits. L'Empereur est au cœur de ces croyances. Les Fenrissiens le nomment le Père de Toutes Choses, tandis que le Primarque Leman Russ est son fils. Pour eux, Russ est plus qu'un homme, car il possédait les pouvoirs d'un dieu. Les héros sont tenus en haute estime, le plus révérend étant le Primarque lui-même, qui reviendra se battre à leurs côtés à la fin des temps.





RHINO & RAZORBACK



Le transport de troupes Rhino est tenu en haute estime par les Space Wolves, car c'est un véhicule polyvalent et robuste capable d'évoluer dans les montagnes polaires et les crevasses de lave refroidie. Pour eux, toute monture à même de supporter la sauvagerie de Fenris est digne de respect, qu'elle soit née de chair ou forgée dans un métal froid.

Bien que les Fenrissiens préfèrent combattre à pied, les étendues glacées de Fenris sont vastes et les traverser peut prendre des mois, voire des années. Néanmoins, selon les traditions des grandes tribus nomades, les guerriers de Fenris doivent entamer de longues marches d'une terre à l'autre régulièrement afin de faire la guerre aux autres clans et voler leurs femmes. Ils doivent alors affronter le blizzard et risquer de traverser les mers pullulant de monstres à bord de leurs loins vaisseaux de bois nouveaux et de fer noir.

Les Space Wolves voient dans le Rhino un engin capable de les amener rapidement et efficacement sur le front des combats afin que l'essentiel de leurs efforts puisse être consacré à massacrer l'ennemi. Il est heureux que le Rhino soit si robuste et facile à réparer, car les Space Wolves adorent le pousser dans ses derniers retranchements en essayant des manœuvres toujours plus suicidaires.

RAZORBACK

Si vous demandez à n'importe quel Long Croc ce qui est mieux qu'un bon vieux Rhino, il vous répondra: "Un Rhino avec une énorme arme lourde montée dessus." Une telle configuration est appelée Razorback, et bien qu'elle soit plutôt récente, elle est devenue extrêmement populaire auprès des Grandes Compagnies de Space Wolves dans lesquelles elle a été introduite.

Un Razorback sacrifie une partie de sa capacité de transport au profit d'un système d'armes jumelées monté sur son toit. Souvent, il s'agit de bolters lourds qui peuvent être remplacés par des canons d'assaut, des canons laser ou autres. C'est la polyvalence du Razorback qui le rend si utile, car il peut remplir le rôle de transport de troupes, de sniper ou de chasseur, selon les circonstances. Au combat, il est excellent pour harceler l'ennemi, levrader ses arrières et l'ameuter dans la ligne de feu de ses frères Vindicator et Predator. Une fois en position, ses passagers peuvent débarquer, souvent au beau milieu de l'endroit d'où les armes du Razorback ont repoussé l'ennemi.

Le Razorback est très populaire auprès des Longs Crocs, pour lesquels sa capacité de transport limitée n'est pas un problème. Ces meutes de vétérans utilisent non seulement leurs Razorback pour gagner des positions de tir avantageuses sur les mesas, les glaciers et les bâtiments en ruine, mais aussi comme ambulance et comme dépôt de munitions mobile. Un rapide coup d'œil à l'intérieur d'un Razorback révèle toujours tout un arsenal d'armes lourdes rangées dans ses râteliers et destiné à permettre aux Longs Crocs de choisir l'outil adapté aux ennemis qu'ils affrontent. De telles excentricités sont généralement passées sous silence par les Seigneurs Loups, qui savent qu'ainsi, les armes lourdes du chapitre tout autant que les Razorback sont mis à profit par leurs escouades de guerriers vétérans.

	Blindage				Type
	CT	Av.	Fl.	Arr.	
Rhino	4	11	11	10	Char
Razorback	4	11	11	10	Char

TRANSPORT

Le Rhino a une capacité de transport de 10 figurines.
Le Razorback a une capacité de transport de 6 figurines.

POSTES DE TIR

Jusqu'à deux figurines peuvent tirer par la trappe supérieure du Rhino. Le Razorback n'a pas de postes de tir.

POINTS D'ACCÈS

Les Rhino et les Razorback ont un point d'accès sur chaque flanc et un autre à l'arrière.

RÈGLE SPÉCIALE (Rhino)

Réparation: Le Rhino est un véhicule exceptionnellement résistant qui peut souvent être réparé au beau milieu des combats. Si un Rhino est *immobilisé* pour n'importe quelle raison alors, à chaque tour suivant, l'équipage peut tenter de le réparer au lieu de tirer. Lancez 1D6 pendant la phase de tir. Sur un résultat de 6, le véhicule n'est plus *immobilisé*.

PREDATOR

Rôdant sur les pires champs de bataille de l'Imperium, le Predator dispense une mort rapide aux extraterrestres et aux sorciers. C'est une machine à tuer blindée dont la glorieuse histoire remonte à l'aube de l'Imperium. Son rôle au sein des Space Wolves est optimisé au détriment de tous les autres : abattre ceux qui s'opposent aux fils de Russ dans des explosions de violence spectaculaires.

Souvent qualifié de loup tonnerre du parc de véhicules des Space Wolves, le Predator mène la traque lors des assauts pied au plancher pour lesquels les Space Marines sont célèbres. Sa coque blindée est une adaptation renforcée du vénérable châssis du VAB Rhino. Elle est résistante à toutes les armes antichars, en dehors des plus puissantes. Quant aux projectiles des armes légères, ils ricochent sur sa peau gris bleu comme des échardes de givre sur un glacier. Viser les rares zones vulnérables d'un Predator est très difficile, car ce monstre de métal impétueux ne reste jamais immobile. Il cherche sans cesse de nouvelles positions de tir en laissant derrière lui un sillage de destruction tandis qu'il se rapproche inexorablement de sa proie terrifiée.

Tout comme ses frères chars le Vindicator, le Whirlwind et le Razorback, le Predator est si solide et résistant qu'il peut théoriquement rester en service pendant des millénaires et continuer à fonctionner à cent pour cent de ses capacités. Les quelques indomptables véhicules qui ont accompli un tel exploit sont traités avec tout autant de respect que n'importe quel autre Space Wolf, car ils font partie intégrante de la machine de guerre de Fenris, et c'est tout un pan de la gloire du Chapitre qui disparaîtrait avec eux. C'est ainsi que les noms des Predator les plus fiables et les plus sacrés entrent dans les sagas, aux côtés de ceux des nobles héros et des commandants particulièrement brillants.

Le Predator existe principalement en deux configurations destinées à éliminer l'ennemi, que les Prêtres de Fer qui les créent nomment Annihilator et Destructor. Les Predator Annihilator sont les véhicules antichars ultimes. Leurs tourelles racées sont équipées de canons laser jumelés, des armes si puissantes qu'elles peuvent même percer d'une seule salve aveuglante le métal vivant d'une machine de guerre Nécron.

D'un autre côté, les Predator Destructor tirent avec leurs autocanons des munitions explosives d'un si gros calibre qu'un Space Marine peut enfoncer son poing fermé dans leurs canons. Les Predator modèle Destructor sont polyvalents et meurtriers, tout aussi capables de traquer et de détruire des escadrons entiers de véhicules légers que l'infanterie d'élite des ennemis des Space Wolves.

L'armement principal d'un Predator est secondé par des armes en tourelles latérales. Il s'agit généralement d'une paire de canons laser pour les chars modèles Annihilator, ou deux bolters lourds à l'aboiement rageur pour les Destructor, même si quelques variantes ont vu le jour au cours des millénaires. Un seul Predator détient une puissance de feu suffisante pour ouvrir une brèche dans la ligne de bataille ennemie, et lorsque plusieurs de ces chars vont au combat ensemble et sillonnent le paysage dévasté comme une meute d'énormes prédateurs métalliques, le sol lui-même tremble à leur approche.



	Blindage				Type
	CT	Av.	Fl.	Arr.	
Predator	4	13	11	10	Char

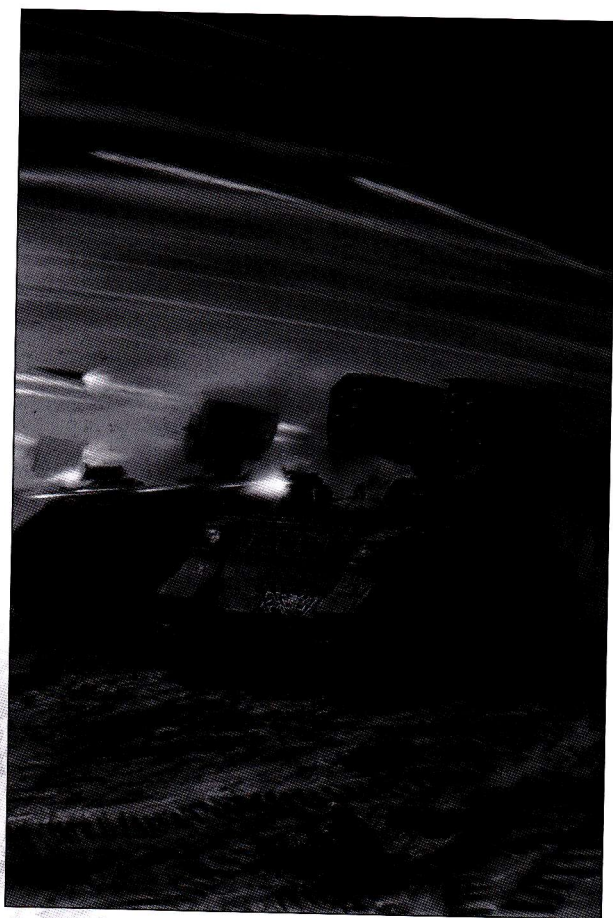
“DEPUIS LA FIN DE L'HÉRÉSIE D'HORUS SURVENUE IL Y A DIX MILLE ANS, LES SPACE WOLVES ONT SERVI L'EMPEREUR AVEC LOYAUTÉ. LEUR CHAPITRE A CONNU DES GUERRES CONSTANTES. IL A SURVÉCU AUX HEURES D'ANARCHIE QUI ONT SECOUÉ L'IMPERIUM, OU À DES PÉRIODES D'ISOLATION PROLONGÉE D'AVEC TERRA. L'IMPERIUM A CONNU DES CRISES INTÉRIEURES OU EXTÉRIEURES, ET IL LUI EST ARRIVÉ D'ÊTRE MIS À GENOUX PAR LES RÉBELLIONS OU DIVISÉ PAR LES INVASIONS. EN D'AUTRES OCCASIONS, DES TEMPÊTES WARP ONT ISOLÉ DES PANS ENTIERS DE LA GALAXIE PENDANT DES SIÈCLES.

AU COURS DE TOUTES CES ANNÉES DE DÉSESPOIR, LES SPACE WOLVES ONT RESPECTÉ LE SERMENT DE LEMAN RUSS DE SERVIR L'EMPEREUR, MÊME S'ILS NE L'ONT PAS TOUJOURS FAIT COMME LES HAUTS SEIGNEURS DE TERRA L'AURAIENT DÉSIRÉ...”

– Extrait de l'Apocryphe de Jacjansson, Volume II



WHIRLWIND



	Blindage				Type
	CT	Av.	Fl.	Arr.	
Whirlwind	4	11	11	10	Char

ARMES

Lance-missiles Multiple Whirlwind: Chaque Whirlwind est équipé des missiles Vengeance standards et des missiles incendiaires Castellan, ou "souffle du dragon". Déclarez quel type de missile vous désirez utiliser avant de faire tirer le Whirlwind.

Missiles Vengeance

Portée	Force	PA	Type
12-48ps	5	4	Artillerie 1, Barrage Grande Explosion

Missiles Incendiaires Castellan

Portée	Force	PA	Type
12-48ps	4	5	Artillerie 1, Barrage Grande Explosion, Ignore les Couverts*

***Ignore les Couverts:** Les Sauvegardes de Couvert ne peuvent pas être tentées contre les blessures infligées par les missiles Castellan.

Les chars d'appui Whirlwind font tomber une funeste pluie sur l'ennemi à des portées extrêmes. Ce sont des plates-formes d'artillerie mobiles très appréciées des Space Wolves, car leurs tirs de barrage intensifs peuvent clouer l'ennemi sur place et le canaliser vers les dents des assauts dévastateurs des Grandes Compagnies. Parfois surnommés "Grands Égaliseurs" par les plus vieux Space Wolves, les Whirlwind peuvent priver une horde de son avantage numérique, saper le moral d'une rébellion ou consumer une ligne défensive dans des feux chimiques avec une facilité déconcertante.

Comme la plupart des chars de l'Adeptus Astartes, le Whirlwind a été conçu à partir du châssis du Rhino. Sa coque compacte mais indomptable est un équilibre parfait entre robustesse et vitesse, et son système moteur simple mais efficace lui permet de se redéployer avec la rapidité et l'agilité d'un prédateur. Chaque char peut localiser ses cibles grâce à un système de visée multispectres et à des cogitateurs d'analyses infrarouges. Si on en croit les dires de leurs équipages, cela leur permet de détecter un snotling au milieu d'une tempête de neige à plus de quatre kilomètres. Les Prêtres de Fer les plus extrémistes relient au Whirlwind un Serviteur aux sens olfactifs améliorés, afin que le char puisse littéralement sentir sa proie. Les doctrines conventionnelles de tir de barrages sont souvent ignorées par ces équipages, qui préfèrent faire feu en mouvement et lâchent des salves de missiles haut dans les nuages tout en roulant à tombeau ouvert vers leur cible pour en apprécier les effets.



En lieu et place de l'habitacle des passagers du Rhino, le Whirlwind transporte des munitions de plusieurs types destinées à provoquer des carnages aux effets différents. Elles incluent le redoutable missile à fragmentation, plus grand qu'un Space Marine, et surnommé souvent le "Croc" du Whirlwind. Ces tubes couleur ivoire sont chargés avec précaution dans le lanceur du Whirlwind avant de s'envoler en hurlant dans le ciel vers les zones où se rassemble l'ennemi. Ils frappent comme la foudre et fauchent l'infanterie dans une tempête de shrapnells et de métal tordu.

Le Whirlwind est également équipé de missiles incendiaires Castellan, que ceux qui ont été témoin de leur explosion appellent "Souffle du Dragon". Chaque souffle du dragon emporte une charge chimique volatile qui provoque une tempête de flammes à l'impact et projette des langues de feu contre lesquelles même un bunker renforcé n'offre aucune protection. Si la détonation ne suffit pas à tuer la cible du Whirlwind, les flammes empoisonnées qui brûlent pendant de longues minutes en viendront à bout où qu'il se terre. On dit que le sifflement strident émit par une salve de ces missiles est comme le hurlement du Loup des Morts, car c'est le dernier son qu'entendent les victimes du Whirlwind.

VINDICATOR

Si le Predator peut être comparé à un prédateur gracieux, le Vindicator est un bouledogue hargneux dressé pour l'attaque, tout de muscles et de brutalité. Les Vindicator compensent leur faible portée par une puissance de feu qui ferait y réfléchir à deux fois un Titan avant de s'attaquer à eux. Jaillissant de sa proue comme un poing noir cuirassé se trouve le célèbre canon Démolisseur, l'arme la plus dévastatrice de l'arsenal des Space Wolves.

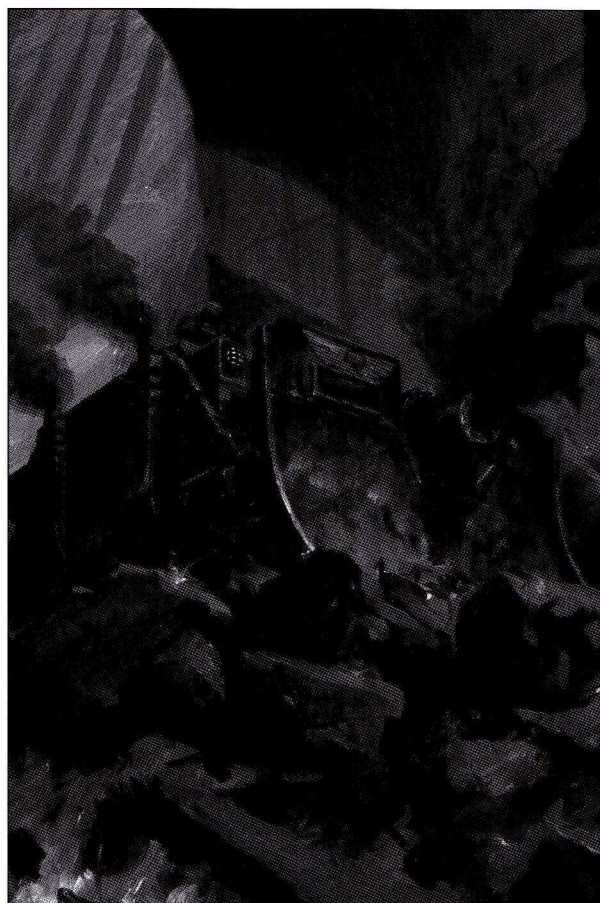
Les Vindicator sont bien connus en tant que chars de démolition, et ils incarnent à eux seuls la tendance qu'à l'Adeptus Astartes à résoudre un problème par une application soudaine et disproportionnée de force brute. Le canon Démolisseur a été conçu pour briser le mythe de l'invulnérabilité. Destinés au départ à anéantir les bastions où rôdaient les renégats, les Vindicator peuvent pulvériser en un instant des murs entiers d'un bâtiment renforcé dans un rugissement assourdissant, provoquant par la même occasion l'effondrement spectaculaire du reste de l'édifice.



Les Seigneurs Loups des Grandes Compagnies adorent lâcher leurs agressifs et pugnaces Vindicator contre les forteresses et les défenses des armées qui se croient à l'abri, et caressent leurs barbes d'un air satisfait lorsque l'ennemi est enterré vivant sous les fortifications qu'il pensait être son sanctuaire. Il y a quelque chose d'absurde dans la vision d'une telle puissance de feu montée sur un char aussi compact, mais de cela, les Space Wolves n'ont cure, surtout qu'ils ont l'habitude de faire face à des obstacles en apparence insurmontables.

La plupart des Space Wolves les plus traditionalistes voient le belliqueux Vindicator comme la mascotte de leurs inexorables tactiques. D'ailleurs, une charge de cavalerie appuyée par un escadron de Vindicator réchauffera même le cœur du Long Croc le plus désabusé.

Le combatif Vindicator est chéri par les Prêtres de Fer, non pas à cause de son immense puissance de feu, mais pour sa puissance motrice phénoménale. Le Vindicator est prévu pour les combats urbains et possède souvent un gigantesque bouclier de siège, une version très encombrante et énorme de la lame de bulldozer employée par les chars de la Garde Impériale. La conception robuste du bouclier de siège lui permet de dégager les décombres d'une cité en ruine comme s'il s'agissait d'une fine couche de neige. De plus, il fournit une excellente protection au char abrité derrière, toujours prêt à traverser un déluge de feu ou les murs autrefois splendides d'une forteresse en écrasant son architecture sous ses chenilles d'acier. Les Space Wolves croient que même une machine divine ou la plus imprenable citadelle ne peuvent pas résister à un escadron de Vindicator sans finir réduites à une pitoyable pile de décombres.



	Blindage				Type
	CT	Av.	Fl.	Arr.	
Vindicator	4	13	11	10	Char

ARSENAL

Canon Démolisseur : Il s'agit d'une arme de choix lorsque les Grandes Compagnies participent à un siège ou à des combats urbains. Elle possède le profil suivant :

Portée	Force	PA	Type
24 ps	10	2	Artillerie 1, Grande Explosion

Bouclier de Siège : Les Vindicator sont équipés d'une énorme lame de bulldozer qui leur permet de dégager sans risques les décombres et les débris du champ de bataille. Un Vindicator avec bouclier de siège réussit automatiquement ses tests de terrain dangereux.

“ARRACHER LA GORGE DES ROIS, EXTIRPER LE FAIBLE DE LA MEUTE, PORTER LA MORT DANS LES ÉTOILES. VOILÀ LA VÉRITABLE VOIE DU LOUP.”

– Jorik Poing du Croc, Seigneur des Griffes Pourpres



LAND RAIDER

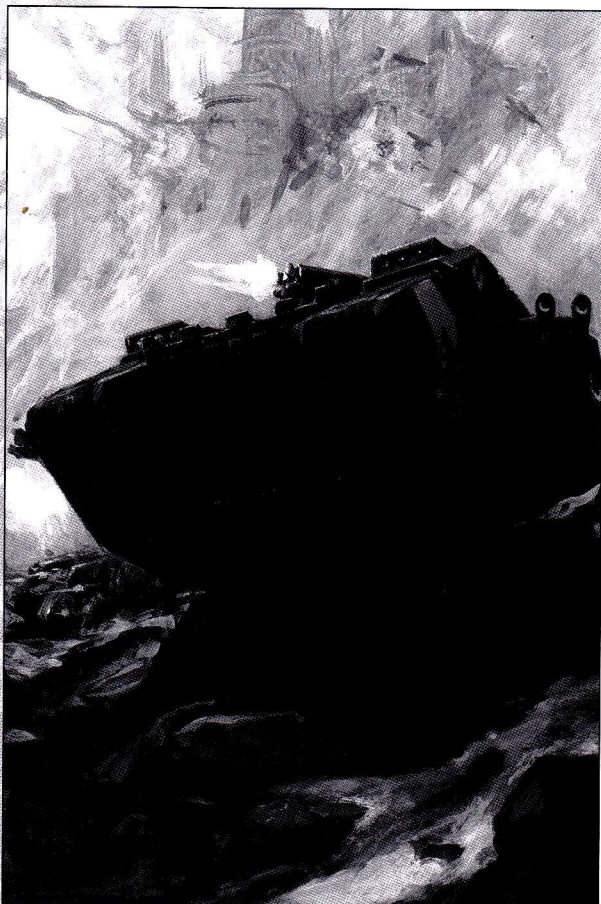
Le Land Raider est le plus redoutable des chars Space Marines. Sa coque est si robuste qu'il peut traverser une forêt de piliers de glace acérés sans ralentir. Ses quatre canons laser Godhammer sont capables de percer un mur de trois épaisseurs de plastacier. Les rares Fenrissiens qui ont été témoins d'un Land Raider en action l'ont appelé le Grand Ours d'Acier, mais en vérité rien dans le royaume animal ne peut égaler la fureur de ses armes ou la résistance de son blindage d'adamantium.

Les chamans qui croient que le Land Raider est possédé par des esprits totems n'ont pas complètement tort. Chaque char est révééré comme un héros par sa Grande Compagnie, car leurs noyaux de données abritent un puissant esprit de la machine. L'instant où cette conscience spectrale a été liée à la coque bleu acier du Land Raider remonte au-delà de la mémoire des hommes actuels, car ce sont les ancêtres des Prêtres de Fer qui lui ont donné vie. Chaque esprit de la machine est belliqueux mais entièrement dévoué à la cause du Chapitre, et peut prendre le contrôle des systèmes d'armes ou du moteur de son hôte. Les Prêtres de Fer croient que les esprits de la machine sont les âmes des fils du Loup de Fer, c'est pourquoi ils leur font des offrandes de chair fraîche à la veille d'une bataille pour attiser leurs instincts agressifs.

Le Land Raider est sans doute le plus polyvalent de tous les véhicules dans lesquels combattent les Space Wolves, car il peut jouer différents rôles sur le champ de bataille, à

commencer par celui de chasseur de tanks. Son moteur vrombit tandis que ses chenilles frappées de l'Aquila labourent le champ de bataille et qu'il provoque un carnage parmi les chars adverses comme un loup entré dans une bergerie. Les chars de ligne ennemis n'ont aucune chance de stopper un Land Raider qui avance en rugissant. Les obus et les rayons d'énergie des armes extraterrestres ricochent sans effet sur le blindage de ce monstre de métal. En retour, l'équipage du Land Raider pulvérise tous les véhicules qui croisent sa ligne de mire, abattant parfois deux cibles d'un coup lorsque l'esprit de la machine avide de sang se joint à la bataille. Il arrive même que l'équipage oigne la coque de son char d'hydromel si son esprit de la machine a réalisé un tableau de chasse particulièrement impressionnant.

L'autre rôle du Land Raider est de transporter les Space Wolves au combat pour qu'ils puissent débiter le massacre le plus tôt possible. Son blindage est si épais qu'il peut emmener ses passagers à travers une tempête de tirs et défoncer le mur de plâtré d'une forteresse sans subir de dommages. Sa rampe est comme une mâchoire énorme garnie de dents de métal acérées qui peut s'ouvrir en un instant pour libérer les Space Wolves qu'il garde au fond de sa gorge, ou au contraire se refermer brutalement sur tout ennemi assez fou pour s'en approcher. Le Land Raider incarne donc trois menaces mortelles pour l'adversaire : plate-forme de tir, transport lourd et bélier de siège, le tout en un seul char invincible.



	Blindage				Type
	CT	Av.	Fl.	Arr.	
Land Raider	4	14	14	14	Char

TRANSPORT

Un Land Raider a une capacité de transport de 10 figurines.

Postes de Tir : Aucun.

Points d'Accès : Un Land Raider possède un point d'accès sur chaque flanc et un autre à l'avant.

RÈGLES SPÉCIALES

Esprit de la Machine : L'interface entre l'Esprit de la Machine et l'armement d'un Land Raider permet à l'équipage de faire feu avec une précision diabolique.

Un Land Raider peut tirer avec une arme de plus que la normale, et celle-ci peut viser une unité différente des autres armes, en respectant les règles normales de tir.

Ainsi, un Land Raider qui s'est déplacé à vitesse de combat peut tirer avec deux armes, et un Land Raider qui s'est déplacé à vitesse de manœuvre ou qui a subi un dégât *équipage secoué* ou *équipage sonné* peut tirer avec une seule arme.

Véhicule d'Assaut : Les figurines qui débarquent d'un Land Raider depuis n'importe quel point d'accès peuvent lancer un assaut au cours du même tour.

LAND RAIDER REDEEMER

Le Land Raider modèle Redeemer remplit un rôle similaire au Crusader, mais ses bolters Ouragan ont été remplacés par des canons Tempête de Feu qui crachent des langues rugissantes de prométhium dans les tranchées et les bunkers de leurs victimes. On dit que les flammes d'un Redeemer sont d'une telle température qu'elles peuvent faire fondre le plastacier et même la céramite d'une armure énergétique. C'est pour cette raison que le Redeemer est appelé Wyrme de Feu par les Space Wolves, en référence à une bête des mythes de Fenris dans le ventre de laquelle est né le soleil.

Les Redeemer sont employés par les Space Wolves lorsque l'ennemi se terre dans des réseaux de bunkers. L'intérieur de chaque char est décoré avec les peaux d'animaux exotiques et l'odeur de l'odeur de l'encens d'os runique pilé. C'est là le repaire d'une meute de frères de bataille prêts à surgir. Des flammes lèchent les flancs du Redeemer tandis qu'il se fraie un chemin sur le champ de bataille en ne laissant derrière lui que l'odeur écœurante de la chair carbonisée.

Une des tactiques favorites de l'équipage d'un Redeemer consiste à percer les lignes défensives de l'ennemi à toute vitesse avant d'effectuer un dérapage contrôlé, l'équipage visant avec ses canons Tempête de Feu les meurtrières des bunkers avant de presser sur la gâchette. La tempête de flammes qui se déchaîne alors est si féroce qu'elle liquéfie le roc béton en ne laissant qu'un tas de matière fondue là où se trouvait auparavant un fier édifice. Quant au sort de ses occupants, il est préférable de le passer sous silence...

	Blindage				Type
	CT	Av.	Fl.	Arr.	
Land Raider Redeemer	4	14	14	14	Char

TRANSPORT

Un Land Raider Redeemer possède une capacité de transport de 12 figurines.

Postes de Tir: Aucun.

Points d'Accès: Un Land Raider Redeemer possède un point d'accès sur chaque flanc et un autre à l'avant.

RÈGLES SPÉCIALES

Véhicule d'Assaut, Esprit de la Machine:

Voir page précédente.

ARSENAL

Auto-lanceurs de Grenades à Fragmentation:

Voir ci-contre.

Canon Tempête de Feu: Il s'agit d'une version gigantesque du lance-flammes utilisé par les Space Marines. Il tire des langues de prométhium incandescent capables de faire fondre le métal et la roche. Cette arme possède le profil suivant:

Portée	Force	PA	Type
Souffle	6	3	Lourde 1

LAND RAIDER CRUSADER

Le Crusader est une variante d'appui rapproché du Land Raider. Il est équipé de plusieurs systèmes d'armes destinés à soutenir l'infanterie à courte portée. Les Land Raider Crusader sont des briseurs de ligne prévus pour se ruer au beau milieu des lignes adverses en provoquant des centaines d'explosions localisées. Pendant ce temps, leurs meutes de frères de bataille se jettent sur l'ennemi en hurlant.

Le Crusader est populaire auprès des Space Wolves qui ont perdu des camarades à cause de tirs à longue portée, car son habitat caverneux est constitué d'une baie d'assaut dans laquelle peut entrer toute une meute, sans compter des autels dédiés à Russ et au Père de Toutes Choses ainsi que les reliques de héros Space Wolves. Une meute emmenée au combat dans le ventre d'un Crusader est sûre d'arriver au corps à corps sans avoir subi de pertes, tout en étant au pic de sa poussée d'adrénaline et prête à en découdre.

Un Crusader est armé de bolters Ouragan, chacun de ces systèmes étant garni avec pas moins de six exemplaires de l'arme la plus célèbre des Space Marines. Lorsqu'ils tirent à l'unisson avec les canons d'assaut jumelés, leur puissance de feu est telle qu'elle peut décimer le cœur de la ligne de bataille adverse. Une fois le Crusader en position, il tire avec ses auto-lanceurs de grenades à fragmentation, qui forcent l'ennemi à se mettre à couvert pendant que ses passagers se lancent à l'attaque. Il n'est pas non plus démuni contre les blindés, car un multi-fuseur sur pivot lui permet d'en venir à bout pendant que les Space Wolves s'occupent de l'infanterie.

	Blindage				Type
	CT	Av.	Fl.	Arr.	
Land Raider Crusader	4	14	14	14	Char

TRANSPORT

Un Land Raider Crusader possède une capacité de transport de 16 figurines.

Postes de Tir: Aucun.

Points d'Accès: Un Land Raider Crusader possède un point d'accès sur chaque flanc et un autre à l'avant.

RÈGLES SPÉCIALES

Véhicule d'Assaut, Esprit de la Machine:

Voir page précédente.

ARSENAL

Bolters Ouragan: Un système consiste en trois paires de bolters jumelés qui tirent comme une seule arme.

Auto-lanceurs de Grenades à Fragmentation: Les coques des Land Raider Crusader et Redeemer sont garnies de charges explosives destinées à projeter des shrapnells sur les troupes ennemies tandis que les passagers se ruent à l'attaque. Toute unité qui charge au corps à corps lors du tour où elle débarque d'un Crusader ou d'un Redeemer compte comme ayant des grenades à fragmentation.



LAND SPEEDER



	CT	Blindage			Type
		Av.	Fl.	Arr.	
Land Speeder	4	10	10	10	Rapide, Antigrav

RÈGLES SPÉCIALES

Frappe en Profondeur.

ARSENAL

Lance-missiles Typhoon : Le lance-missiles Typhoon est une arme de choix pour les équipages de Land Speeder qui veulent faire une entrée théâtrale sur le champ de bataille. Les lance-missiles Typhoon sont toujours dotés de missiles à fragmentation et antichars. Déclarez quel type de missiles vous utilisez avant de tirer.

Missiles à Fragmentation

Portée	Force	PA	Type
48 ps	4	6	Lourde 2, Explosion

Missiles Antichars

Portée	Force	PA	Type
48 ps	8	3	Lourde 2

Le Land Speeder est un appareil vif comme l'éclair qui zigzague dans l'air glacial avant de plonger en hurlant sur ses proies terrifiées pour les gratifier des tirs de ses armes lourdes. Les Land Speeder sont utilisés par les Seigneurs Loups pour attaquer les flancs et l'arrière des formations adverses, car ces appareils peuvent exterminer l'ennemi avec une précision mortelle, leur vitesse et leur manœuvrabilité leur permettant d'échapper à toutes représailles.

Tout comme les autres Schémas de Construction Standards utilisés par les Chapitres de Adeptus Astartes à travers la galaxie, le Land Speeder est robuste et peut être adapté afin de remplir plusieurs rôles sur le champ de bataille. Grâce à ses plaques répulsives inférieures, le Land Speeder peut défier les lois de la gravité et voler à quelques mètres au-dessus du sol à une vitesse incroyable. Il peut même effectuer des vols à basse altitude sur de courtes distances en poussant son moteur jusqu'à ses limites.

C'est cette capacité qui lui a valu sa terrible réputation sur Fenris. Ses natifs croient en effet que les rares apparitions des Land Speeder sont les manifestations des esprits vengeurs de la tempête. Ces apparitions rugissantes et hurlant de colère surgissent des nuages pour projeter des éclairs dans les rangs des guerriers qu'ils survolent avant de disparaître dans un battement de cœur.

Le Land Speeder est compact et agile sans pour autant sacrifier la force brute typique des véhicules des Space Marines. Il est équipé d'armes plus redoutables que ce que sa taille réduite laisserait supposer. Chaque Land Speeder est opéré par deux Chasseurs Gris versés dans l'art des manœuvres audacieuses et complexes. L'un d'eux est le pilote. Ses réactions et sa constitution surhumaines lui permettent de se lancer dans des figures aériennes et des accélérations qui s'avèreraient mortelles pour un homme ordinaire. L'autre fait office d'artilleur et s'assure que ses armes restent pointées sur l'ennemi en toutes circonstances. Son visage est figé par la concentration tandis qu'il tire salve après salve sur ses cibles.

"CRAIGNEZ-NOUS, CAR NOUS SOMMES LA TEMPÊTE."

- Lukan Main-tonnerre du *Croc des Tempêtes*

Généralement, les Land Speeder opèrent par meutes de trois appareils et constituent une part vitale des détachements Space Marines. Ce sont d'excellentes unités de reconnaissance, cependant les Seigneurs Loups préfèrent attribuer cette tâche aux Scouts afin d'utiliser leurs Land Speeder comme escadrons de choc. Alors que l'ennemi pense affronter l'intégralité d'une force de Space Wolves, les Land Speeder jaillissent des nuages comme des oiseaux de proie. Ils plongent sur l'ennemi, les hurlements stridents de leurs moteurs s'ajoutant au traumatisme provoqué par leur attaque surprise, puis leurs bolters lourds, leurs canons d'assaut et leurs lance-missiles Typhoon ne laissent derrière eux que mort et désolation. Il n'est pas rare que les équipages de Land Speeder parviennent à disperser des formations entières après un seul passage, le vent emportant derrière eux des cris de guerre et des hurlements de joie semblables au rire de la tempête.

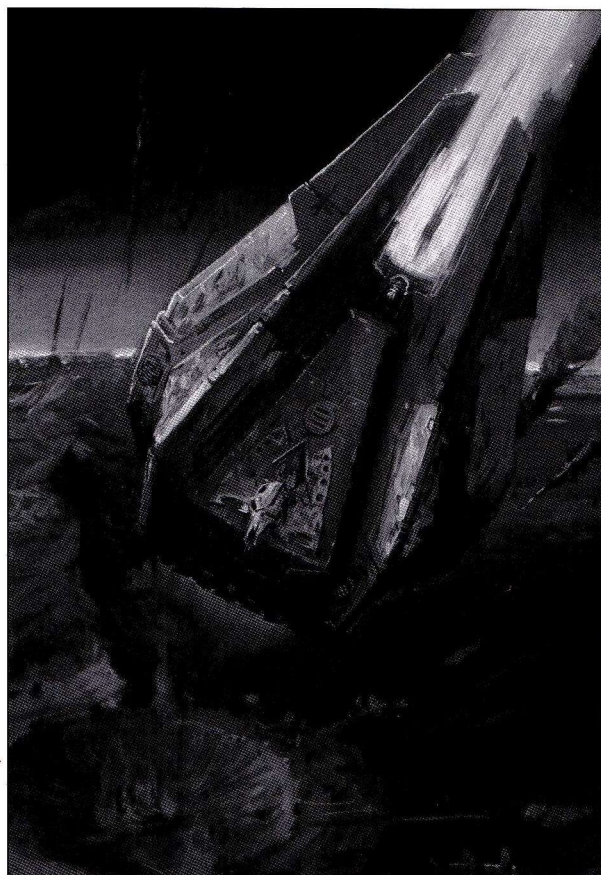
MODULES D'ATERRISSAGE

Un Module d'Atterrissage ne peut pas parcourir le champ de bataille, car il tombe du ciel comme un météore de métal enflammé. À la fois transport de troupes et arme psychologique, un Module d'Atterrissage peut semer la confusion en se posant au beau milieu d'une ligne de bataille et en dégorgeant de sa coque métallique une escouade de féroces Space Wolves. Toute une compagnie de Modules d'Atterrissage attaquant de cette façon peut renverser le cours d'une guerre grâce à un assaut planétaire magistral.

Le Module d'Atterrissage est la quintessence du véhicule Space Marine, un outil d'invasion planétaire ultime, car la vitesse à laquelle il pénètre dans l'atmosphère d'un monde rend toute tentative d'interception vouée à l'échec. Tirés avec une force colossale par les Croiseurs d'Attaque en orbite, les Modules d'Atterrissage traversent la stratosphère d'une planète à une vitesse ahurissante, leur bouclier thermique en céramite rougissant à cause des frottements extrêmes qu'il subit. L'intérieur spartiate d'un Module d'Atterrissage contient une escouade de Space Wolves prête au combat. Ceux-ci entonnent souvent des chants bruyants et paillards, exaltés à l'idée du carnage qu'ils sont sur le point de commettre. À l'instant où le Module d'Atterrissage semble prêt à s'écraser sur le sol de la planète, les rétrofusées fixées sous son ventre s'allument et l'appareil ralentit pour poser ses occupants au sol en toute sécurité.

Lorsque des formations entières de Modules d'Atterrissage des Space Wolves pénètrent dans l'atmosphère, ils laissent de longues traînées de flammes que les sagas nomment les Griffes de Russ. Leur simple vue suffit à plonger dans le désespoir le cœur des ennemis des Space Wolves, qui comprennent que les Space Marines sont venus pour eux.

Chaque "griffe" est constituée de plusieurs Modules d'Atterrissage qui descendent en formation serrée et qui percutent tour à tour le sol de la planète. Alors que l'ennemi se remet à peine de ces secousses successives, les portes des Modules s'ouvrent à la volée pour former des rampes de débarquement, et des Space Wolves avides de combat émergent, leurs voix et leurs armes entonnant un chant de mort en hommage aux dieux de la guerre lorsque débute le massacre.



RÈGLES SPÉCIALES

Assaut Orbital: Un Module d'Atterrissage entre toujours en jeu selon les règles de *frappe en profondeur* du livre de règles. Au début de votre premier tour, vous devez choisir la moitié de vos Modules d'Atterrissage (en arrondissant au supérieur) pour effectuer un Assaut Orbital. Les unités effectuant un Assaut Orbital arrivent en jeu lors du premier tour. L'arrivée des autres Modules d'Atterrissage se déroule normalement. Une unité qui effectue une *frappe en profondeur* à bord d'un Module d'Atterrissage ne peut pas lancer d'assaut le tour où elle entre en jeu.

Système de Guidage à Inertie: Si un Module d'Atterrissage dévie sur un terrain infranchissable ou une figurine (amie ou ennemie!) réduisez la distance de déviation du minimum nécessaire pour éviter l'obstacle.

Immobile: Un Module d'Atterrissage ne peut plus se déplacer une fois qu'il s'est posé, et compte à tout point de vue comme ayant subi un *dégât véhicule immobilisé* (qui ne peut être réparé d'aucune façon).

ÉQUIPEMENT

Lance-missiles Deathwind: Certains Modules d'Atterrissage sont équipés d'un lance-missiles Deathwind en lieu et place du fulgurant standard:

Portée	Force	PA	Type
12 ps	5	-	Lourde 1, Grande explosion

	Blindage				Type
	CT	Av.	Fl.	Arr.	
Module d'Atterrissage	4	12	12	12	Découvert

TRANSPORT

Un Module d'Atterrissage a une capacité de transport de 10 figurines. Il peut transporter 10 figurines d'infanterie ou un seul Dreadnought. Les Loups Fenrissiens et les Loups Tonnerre ne peuvent pas embarquer dans un Module d'Atterrissage. Une fois que le Module d'Atterrissage s'est posé, tous ses passagers doivent débarquer immédiatement. Une fois que les passagers ont débarqué, aucune figurine ne peut embarquer dans le Module d'Atterrissage.

Postes de Tir et Points d'Accès: Une fois déployé, un Module d'Atterrissage compte comme étant *découvert*.



DREADNOUGHT

Lorsque les Space Wolves partent en guerre, ils le font aux côtés de géants, car leur ligne de bataille est surplombée par des machines construites par la main de l'homme et nommées Dreadnought. Elles sont habitées par des héros qui ont visité le royaume de l'au-delà, car ils ont été arrachés des griffes du Loup des Morts.

Un Dreadnought est un véritable char ambulant de cinq mètres de haut, une incarnation de la fureur animée par la puissance des pistons. Il parcourt le champ de bataille avec la majesté d'un Dieu de la Guerre. Au cœur du blindage d'adamantium de chaque Dreadnought se trouve le corps brisé d'un héros légendaire dont l'esprit est toutefois intact et déterminé à continuer le combat contre les ennemis du Primarque jusqu'à ce que son cœur cybernétique arrête de battre et que Morkai vienne le prendre. Ils sont conservés dans un champ de stase dans une crypte au plus profond du Croc, et ne sont réveillés qu'en cas de menace grave, car ils incarnent une partie de l'histoire du Chapitre.

Lorsqu'un grand héros des Space Wolves est finalement vaincu au combat, il est emporté du champ de bataille jusqu'à son bûcher funéraire par ses frères. Mais si l'étincelle de la vie brille encore en lui, il arrive qu'il éteigne le poignet d'un de ses porteurs et leur demande une ultime faveur en bougeant doucement ses lèvres ensanglantées : celle d'être implanté dans le corps d'un Dreadnought afin de continuer à écrire sa saga.



Le héros est alors emmené aux forges par les Prêtres de Fer et allongé sur un établi afin d'être ressuscité dans un nouveau corps de métal pour continuer à répandre la mort. Son corps est démembré et son tronc est connecté à un sarcophage spécial au point que ses veines et ses tendons fusionnent avec les électrofibrilles et les connexions neurales. Le sarcophage est ensuite installé dans la coque d'un Dreadnought, une ancienne relique du Chapitre. Celui-ci est alors équipé de versions encore plus puissantes des armes que le héros portait dans sa vie précédente, comme d'immenses griffes de loup ou de armes lourdes dévastatrices.

Au cours d'une grande cérémonie célébrée dans les chambres du Croc, un Prêtre de Fer appuie sur les runes d'activation et le Dreadnought s'éveille à une terrible parodie de vie. Le héros à l'intérieur baigne dans un fluide amniotique. Ses yeux sont connectés à des senseurs multispectres, ses muscles à des canons et des griffes énergétiques. Son cri de guerre est amplifié par des haut-parleurs. Il est dès lors impossible de l'extraire de son sarcophage, si bien que seule sa destruction peut mettre fin au destin qu'il s'est choisi, car toutes ses armes sont au service du Chapitre pour l'éternité.

		Blindage							
		CC	CT	F	Av.	Fl.	Arr.	I	A
Dreadnought		4	4	6	12	12	10	4	2
Dreadnought Vénérable		5	5	6	12	12	10	4	2

RÈGLES SPÉCIALES

Vénérable : Si un Dreadnought Vénérable subit un dégât superficiel ou important, vous pouvez demander à l'adversaire de relancer le résultat obtenu sur le tableau de dégâts des véhicules. Vous devez accepter le nouveau résultat même s'il est pire que le premier.

ARSENAL

Arme de Corps à Corps de Dreadnought :

Voir le livre de règles de Warhammer 40,000.

DREADNOUGHT VÉNÉRABLES

Les Dreadnought sont des artefacts inestimables et indomptables ayant une expérience du combat vieille de plusieurs siècles ; ils sont donc très durs à abattre. Certains échappent à leur destin pendant si longtemps qu'ils continuent de vivre des milliers d'années et deviennent des légendes vivantes. Ils sont tenus en très haute estime par leurs frères de bataille, car leur sagesse est aussi profonde que l'océan glacé et leur intuition aussi tranchante que les dents d'un Kraken. Chacun d'entre eux est le détenteur d'un savoir martial et de connaissances oubliées ; et de fait, leur avis est toujours demandé avec humilité par les maîtres des Grandes Compagnies lors des pires circonstances. Même si un Dreadnought Vénérable passe l'essentiel de son temps à dormir dans les entrailles du Croc, lorsqu'il est éveillé, il se bat comme les dieux de la guerre des sagas, et répand de nouveau la mort au nom de Russ.

BJORN MAIN TERRIBLE

L'Ancien, La Vraie Griffes, Le Trois-fois Révéré, Le Dernier de la Compagnie de Russ

Bjorn Main Terrible est le plus vieux guerrier de l'Imperium. Il a été incarcéré dans le sarcophage d'un Dreadnought en M31. C'est un héros légendaire parmi les Space Wolves, car il a combattu lors de l'Hérésie d'Horus dans la garde du corps de Leman Russ en personne. Rien que cela fait de Bjorn le Space Wolf le plus révééré de tous, car il constitue le dernier maillon entre cette époque et les jours glorieux de la Grande Croisade. Bjorn a sauvé le Chapitre des Space Wolves d'innombrables fois, gagnant ainsi l'estime de tous les Seigneurs Loups, même les plus féroces.

Bjorn était tout juste devenu un Chasseur Gris lorsqu'il combattit aux côtés de son Primarque. L'entendre parler de cette époque est comme entendre les échos de l'histoire. En dépit du fait que les événements qu'il relate ressemblent à la chanson d'un scalde, ils sont néanmoins véridiques, car la moindre parole de Bjorn est totalement fidèle à la réalité. À l'aube de chaque nouveau siècle, Bjorn est réveillé de son long sommeil pour participer à la Grande Fête. Lorsqu'il commence à conter sa propre saga, les cris brailards des frères de bataille sont remplacés par un silence révérencieux.

Lors de l'ère chaotique qui fit suite à l'Hérésie d'Horus, Bjorn combattit avec tant d'abnégation pour rebâtir l'Imperium que Russ l'intégra à sa garde personnelle. Bjorn poursuivit le combat avec encore plus de courage pour être digne d'un tel honneur et prouver sa valeur aux yeux de son père spirituel.

D'ailleurs, c'est Leman Russ lui-même qui le baptisa "Main Terrible". Puis, un jour funeste que Bjorn n'oubliera jamais, le Primarque se leva de la table de banquet du Grand Hall, et après un silence aussi long qu'angoissant, il annonça son intention de partir pour l'Œil de la Terreur. Bjorn resterait au Croc pour veiller sur le Chapitre. Il n'explique jamais pourquoi il a été laissé en arrière, et il est probable qu'il ne le sache pas lui-même, mais ce qui est sûr, c'est que Russ n'agissait jamais à la légère.

Même s'il a raconté ce jour plus d'une centaine de fois, il est clair dans la voix de Bjorn que cela réveille en lui un sentiment de honte et de regret intense. Ceux qui l'entendent savent que le souvenir du départ de Leman Russ lui est plus douloureux que celui de sa propre fin face à un monstre du Warp aux gueules innombrables, ou que celui du jour où son esprit parcourut les domaines glacés de Morkai tandis qu'on l'implantait dans son sarcophage d'adamantium.

Depuis la disparition de Russ, Bjorn s'est donné corps et âme à son Chapitre pour prouver sa valeur aux yeux de son Primarque, tout d'abord en tant que guerrier, puis Seigneur Loup, Dreadnought, et enfin en tant que gardien spirituel de l'histoire des Space Wolves. Seul le Haut Prêtre Loup Ulrik connaît Bjorn assez bien pour soupçonner qu'il désirerait plus que tout la bénédiction de Leman Russ, et qu'il ne trouvera pas la paix tant que ce dernier ne sera pas revenu pour se battre de nouveau à ses côtés.

	Blindage								
	CC	CT	F	Av.	Fl.	Arr.	I	A	
Bjorn Main Terrible	6	6	7	13	12	10	3	4	

RÈGLES SPÉCIALES

Vénéérable : Voir l'entrée du Dreadnought ci-contre.

Maître Tacticien : Bjorn a connu des millénaires de guerres. Son armée peut relancer le dé pour voir quel joueur choisi sa zone de déploiement.

La Marque du Primarque : Les Prêtres Loups croient que la longévité de Bjorn a un sens caché, et qu'il ne peut pas mourir tant qu'il n'aura pas accompli son destin. Il possède une Sauvegarde Invulnérable de 5+ contre tout dégât important ou superficiel.

Relique Vivante : Bjorn a combattu aux côtés de Leman Russ lors de sa première vie, il est donc révééré plus que tout par les Space Wolves. Si par malheur il tombe au combat, ses frères feront tout pour récupérer sa dépouille.

Si Bjorn subit n'importe quel dégât *détruit*, laissez la figurine en place. À partir de cet instant, tous les Space Wolves deviennent *sans peur* jusqu'à la fin de la partie. Si la mission utilise des objectifs, les restes de Bjorn comptent comme un objectif supplémentaire. Si la mission utilise des points d'Annihilation, le joueur Space Wolf concède 1D3 points supplémentaires à l'adversaire, à moins qu'il n'ait une figurine au contact de Bjorn à la fin de la partie.





ULRIK LE TUEUR

Le Haut Prêtre Loup, Le Grand-père Lupus, Le Gardien des Fils de Russ

Ulrik le Tueur a été le mentor de certains des plus grands héros du Chapitre. Il est le plus vieux de tous les Space Wolves, à l'exception des nobles Dreadnought, et sa crinière est aussi blanche que les pentes d'Asaheim. Ulrik est même plus vieux que Logan Grimnar, bien que celui-ci combatte au nom de l'Empereur depuis plus de sept cents ans.

Ce fut au cours de la Première Guerre d'Armageddon qu'Ulrik devint célèbre, alors qu'il combattait au sein des Gardes Loups de la Grande Compagnie de Kruger. Le Seigneur Loup et ses hommes attaquèrent les bandes d'envahisseurs World Eaters avec une fureur égale à celle des renégats, car la colère est le fruit de la trahison. Mais Kruger fut occis. Ulrik, malgré la perte de son épée lors des corps à corps, s'interposa entre son maître mourant et les trois énormes Berserks des World Eaters qui souhaitaient lui donner le coup de grâce, et parvint à les tuer. Ce jour-là, Ulrik se battit comme un loup tonnerre. Ses actes galvanisèrent ses camarades, et il reçut même un hochement de tête approbateur de la part du Seigneur du Chaos des World Eaters. Finalement, l'Imperium fut victorieux. Le jour suivant, Ulrik fut baptisé Le Tueur et élu par ses camarades Gardes Loups pour remplacer Kruger à la tête de la Grande Compagnie. Cependant, même si personne ne l'avait jamais fait avant lui, Ulrik refusa cet honneur car il pensait être né pour se battre, pas pour commander.



Ulrik accepta toutefois le rôle de Prêtre Loup, et en moins d'un siècle il apparut qu'il était particulièrement doué pour sélectionner et entraîner les recrues. C'était un vétéran de tant de guerres que ses connaissances en la matière étaient insurpassables; de plus, son charisme naturel faisait de lui un excellent mentor. Néanmoins, au cours de ces dernières années, Ulrik s'est révélé de plus en plus agressif au combat, jurant de plus en plus souvent de tuer les pires ennemis au nom de l'Empereur sans se soucier de sa propre sécurité.

En tant que Haut Prêtre de son ordre, Ulrik a reçu le Heaume Loup de Russ, un objet sacré qu'on dit avoir appartenu au Primarque lui-même. C'est à la fois un emblème du Chapitre et un artefact mystérieux qui emplir de peur ceux qui le contemplent. Lorsqu'il part en guerre, Ulrik le Tueur est une silhouette effrayante, car il est engoncé dans une armure noire resplendissante et porte le Heaume Loup et un Crozius Arcanum crépitant, tous deux puissants symboles de son office.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Ulrik le Tueur	6	5	4	4	2	5	3	10	3+

RÈGLES SPÉCIALES

Sens Aiguisés, Contre-attaque, Sans Peur, Personnage Indépendant.

Le Serment du Tueur: Ulrik incarne le devoir sacré des Space Wolves de protéger l'innocent des ennemis de l'Imperium. L'irréductible Prêtre Loup mène la charge en jurant de traquer et de tuer les créatures les plus effrayantes et les plus grands seigneurs de guerre sur lesquels il pourra mettre la main. Lorsqu'Ulrik et l'escouade qu'il a rejointe allouent leurs Attaques contre une figurine ayant une Endurance de 5 ou plus, ils peuvent relancer leurs jets pour toucher et pour blesser ratés.

Mentor: Les Prêtres Loups ont pour rôle de recruter et d'entraîner de nouveaux Space Marines. Ulrik a lui-même sélectionné et formé un grand nombre des plus grands héros du Chapitre. Afin de représenter cela, vous pouvez désigner une figurine autre qu'une figurine Unique de votre armée qui a été entraînée par Ulrik. Celle-ci gagne alors +1 en CC, jusqu'à un maximum de 6.

ÉQUIPEMENT

Le Heaume Loup de Russ: La légende raconte que ce heaume a été fabriqué par les artificiers de l'Empereur et offert à Russ lors de la fondation de la légion des Space Wolves. Toute unité de Space Wolves pouvant tracer une ligne de vue sur Ulrik peut relancer ses tests de moral ratés. De plus, tout ennemi ayant la règle *personnage indépendant* et souhaitant allouer une ou plusieurs Attaques à Ulrik doit d'abord effectuer un test de Commandement. En cas d'échec, elle ne peut pas attaquer du tout à ce tour car elle tremble face au regard terrifiant du Heaume.

Croc de Morkai, Amulette du Loup: Voir l'entrée des Prêtres Loups page 35.

ARJAC POING DE PIERRE

L'Homme-montagne, Le Champion de Grimnar, L'Enclume de Fenris

Avant même d'être élevé au rang de Guerrier du Ciel, Arjac Poing de Pierre était réputé être un géant doté d'une force prodigieuse. Jadis forgeron de la tribu des Griffes d'Ours, Arjac n'est pas très bavard, mais il est loin d'être sot. Il sait pertinemment qu'il restera pour toujours un guerrier et ne sera jamais un meneur d'hommes. Même si ses frères Prêtres de Fer lui manquent parfois et qu'il aimerait un jour retourner aux fournaies du chapitre, il est évident pour tous ceux qui ont assisté à l'un de ses massacres que ses talents naturels en font un combattant davantage qu'un forgeron.

C'est lors d'une année particulièrement chaude qu'Arjac fit la preuve de ses véritables dons. Les algues envahissaient les plages des Îles de Fer et autour des volcans, la végétation avait crû dans des proportions étonnantes, mais les Prêtres de Fer étaient trop plongés dans leurs tâches pour y déceler les signes avant-coureurs d'un désastre. Car les immenses monstres des océans de Fenris ne restent pas toujours confinés dans leurs profondeurs glacées.

Ainsi, lorsqu'un millier de krakens émergea des eaux de Fenris, la confrérie des Îles de Fer fut dépassée par les événements. Hengis Main Noire, le plus ancien des Prêtres de Fer, n'eut d'autre choix que d'ordonner la fermeture des salles fortes, ce qui laissa des centaines d'hommes piégés à l'extérieur.

Poing de Pierre n'approuva pas la décision d'Hengis. Ne prenant pas le temps de se justifier, il se fraya un chemin hors du complexe à l'aide de son marteau et créa une ouverture pour permettre à ses camarades de se mettre à l'abri des monstres. Presque tous réussirent à atteindre la sécurité du volcan, mais les dix derniers Prêtres firent volte-face et se rangèrent aux côtés d'Arjac pour interdire l'entrée aux bêtes.

Moins de deux heures plus tard, le ciel au-dessus des Îles de Fer fut laceré par les réacteurs d'une dizaine de Thunderhawk Space Wolves. Leurs passagers virent que l'archipel entier grouillait de créatures tentaculaires, hormis en un point où une silhouette entourée de monstres à carapace noire maniait un marteau tonnerre. Sans hésiter, Logan Grimnar et ses hommes se jetèrent sur la horde de bêtes, semèrent le carnage parmi les créatures et, avec l'aide des autres compagnies les repoussèrent dans la mer. Le corps d'Arjac, qui barrait encore l'entrée des forges, fut extrait de sous une montagne de cadavres bestiaux et de tentacules coupés et confié aux Prêtres Loups, qui le ramenèrent du seuil de Morkai. Le Loup Suprême fut si impressionné par les hauts faits du colosse, sa force et sa résistance, qu'il en fit son champion personnel sur-le-champ. Depuis ce jour, Arjac a mille fois prouvé la pertinence de ce choix, car son terrible marteau ne reste jamais longtemps au repos.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Arjac Poing de Pierre	5	5	5	4	2	4	3	9	2+

RÈGLES SPÉCIALES

Sens Aiguisés, Et Ils ne Connaîtront pas la Peur, Contre-attaque, Obstiné.

Le Champion de Grimnar: Malgré sa modestie, même Arjac ne peut nier qu'il possède un talent certain pour abattre les plus puissants ennemis. Arjac doit toujours allouer ses attaques à un personnage indépendant si possible.

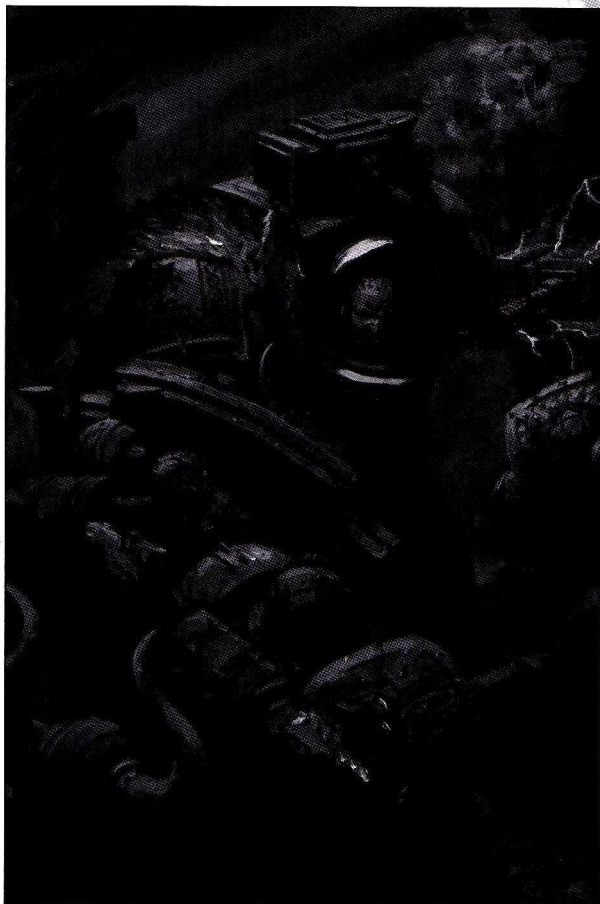
Son talent pour le duel est tel qu'il peut relancer ses jets pour toucher ratés contre un ennemi étant un *personnage indépendant* ou une *créature monstrueuse*.

ÉQUIPEMENT

Le Marteau à Ennemis: Lorsque l'arme runique appelée le Marteau à Ennemis est lancée, son système de téléportation incorporé lui permet de revenir dans la main d'Arjac. Le Marteau à Ennemis est un marteau tonnerre qui peut être utilisé comme une arme de tir ayant le profil suivant:

Portée	Force	PA	Type
6 ps	10	1	Assaut 1

Bouclier Enclume: Le Bouclier Enclume est une dalle d'obstinite veinée d'Adamantium avec laquelle Arjac a brisé le crâne de plus d'un seigneur de guerre. Il s'agit d'un bouclier tempête qui accorde à Arjac une attaque supplémentaire lors du premier round de tout assaut.





LUKAS LE TROMPEUR

Le Fils de la Discorde, Le Moqueur, Le Loup Chacal

Au sein des Space Wolves, le nom de Lukas est devenu synonyme d'irrévérence, de malice et de rébellion juvénile. Méprisé par les Seigneurs Loups, Lukas n'a jamais quitté les Griffes Sanglantes malgré une expérience qui dépasse celle de la plupart des Gardes Loups. Ceci lui importe peu, car il ne se soucie guère de ce que ses supérieurs pensent de lui. Du moment qu'il est libre d'accomplir ses méfaits et d'abattre de nombreux ennemis dans la foulée, il est satisfait.

Bien qu'il soit sans doute l'un des Space Marines les plus rusés du chapitre, Lukas est appelé le Trompeur par la plupart de ses détracteurs, car il a toujours recours à l'artifice et aux pires intrigues pour parvenir à ses fins. Grand mais plutôt maigre par rapport à ses camarades, Lukas est un rebelle qui aime semer l'anarchie et la discorde. Il incarne l'insoumission du chapitre entier, et il est souvent trop occupé à mettre à mal l'ego des hautes instances pour se soucier des sagas poussiéreuses ou des doctrines de combat.

Personnage jadis légendaire parmi les femmes de Fenris, Lukas était réputé pour explorer une douzaine de lits en une seule nuit. Mais depuis son élévation au rang de Space Wolf, c'est sa contribution à l'effort de guerre du chapitre qui lui a attiré le respect de ses camarades Griffes Sanglantes. Il a imité une série de transmissions qui ont conduit directement à une

guerre civile parmi les orks, a infecté le réseau d'une cellule renégate de l'Adeptus Mechanicus avec son propre nécovirus et s'est débrouillé pour pousser un seigneur Word Bearers à faire atterrir ses troupes sur un lac gelé, ce qui a précipité des centaines de renégats au fond de la périlleuse Mer des Âmes Perdues. Lukas n'a été battu qu'une seule fois, alors qu'il tentait de désemperer le vaisseau amiral du prince Siscus des eldars noirs. Lukas se retrouva projeté dans le vide spatial, et le voïvode garda son cœur en souvenir. Seul un membre de l'Adeptus Astartes aurait pu survivre à cette épreuve, et seul Lukas est capable d'en rire après coup.

Les tours de Lukas ne sont cependant pas réservés aux ennemis de l'Imperium. Les Griffes Sanglantes lui vouent une sorte de culte depuis qu'il a "accidentellement" enfermé une délégation inquisitoriale génotaxatrice dans un enclos d'accouplement à grox pendant la saison du rut. Il risqua même la mort par flagellation lorsqu'il releva la cervoise de l'arrogant Seigneur Loup Hrothgar du venin d'un crapaud-enfleur. S'il ne trahira jamais ses frères en temps de péril, il n'hésitera jamais à retourner la force d'un ennemi contre lui. Même sans arme, son absence de scrupule le rend redoutable, mais lorsqu'il est équipé de sa griffe de loup personnalisée et d'un pistolet à plasma, les ennemis qui croisent son chemin connaissent toujours une mort douloureuse, mais originale.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Lukas le Trompeur	5	5	4	4	2	5	3	8	3+

RÈGLES SPÉCIALES

Sens Aiguïsés, Et Ils ne Connaîtront pas la Peur, Contre-attaque.

Rebelle: Lukas n'a aucun respect pour l'autorité. Son Commandement ne peut être amélioré d'aucune façon, et sa tendance à semer l'anarchie signifie que toute unité qu'il rejoint n'aura qu'un Cd de 8 dans le meilleur des cas.

...Qui Rira le Dernier: Lukas a une grenade à stase à la place de son cœur secondaire, laquelle explosera si le premier vient à s'arrêter de battre, si bien que l'ennemi qui l'a abattu sera figé pour l'éternité avec sa dépouille, monument à la gloire du Trompeur. Si Lukas est retiré du jeu, les deux joueurs jettent un dé. Si le joueur Space Wolves obtient un résultat supérieur ou égal à celui de son adversaire, toutes les figurines au contact de Lukas sont aussi retirées comme pertes, car elles sont piégées pour l'éternité dans une prison de stase où seuls les hurlements de rire du Trompeur leur tiendront compagnie.

ÉQUIPEMENT

Pelisse du Doppegangrel: Lukas est le seul homme à avoir traqué et tué un Doppegangrel, et il porte encore sa peau à ce jour. Par conséquent, il est toujours entouré de reflets changeants et contradictoires, ce qui le rend difficile à toucher. Tous les jets pour toucher réussis visant spécifiquement Lukas (pas l'escouade qu'il a rejointe) doivent être relancés.

NJAL DES TEMPÊTES

Njal Stormsson, La Tempête en Marche

Les tribus barbares de Fenris croient que les plus puissants Guerriers du Ciel peuvent plier les éléments déchaînés à leur volonté, et Njal des Tempêtes est la preuve de la véracité de cette croyance. Il commande aux cieus, et se plaît à invoquer des blizzards chargés d'éclats de glace tranchants ou des bourrasques épouvantables pour disperser les ennemis qui se dressent face à lui.

Lorsqu'il n'était qu'un guerrier fenrissien, Njal était un combattant énergique et féroce, aux cheveux de feu et à la barbe fourchue. Lorsque sa tribu prit la mer, elle fut attaquée par ses rivaux, les Peaux Pâles. Njal était au cœur des combats : il repoussa les pirates puis contre-attaqua avec vigueur, sautant de rame en rame pour aborder le navire ennemi. Il se battit avec tant de fureur que même les vétérans de la tribu adverses craignaient de l'affronter. Après la bataille, il gisait sur le pont ensanglanté du navire, le cœur percé d'un fer de lance. Sa blessure était fatale, et il serait passé dans les légendes de sa tribu s'il n'avait été soustrait aux mâchoires de Morkai par le Prêtre des Runes Heimdall, qui l'introduisit parmi les rangs des Space Wolves.

Sous la tutelle de Heimdall, Njal apprit à canaliser les énergies destructrices de la nature. Après des années de luttes et d'efforts au sommet du Croc, il manifesta des pouvoirs psychiques rivalisant avec ceux des meilleurs psykers de l'Imperium. À la bataille du Tourbillon de Sang, il vengea son mentor en abattant un redoutable Buveur de Sang de Khorne, puis dispersa ses serviteurs au moyen d'une tempête de glace qui les écorcha vifs. Depuis ce jour, on l'appelle Njal des Tempêtes.



Aile Nocturne : À la bataille du Monde Rouillé, Njal sauva la vie du Prêtre de Fer Ulf le Noir grâce à une hache lancée avec adresse. Le forgeron, un homme fier qui n'aimait pas être redevable à autrui, façonna pour Njal un psyber-familier qui lui a depuis sauvé la vie à plusieurs reprises. Aile Nocturne suit toutes les règles des psyber-familiers. Lors de la phase d'assaut, une seule figurine en contact avec Njal (choisie par le joueur qui la contrôle) subit 1D3 touches de Force 3 à une Initiative de 5 pour représenter les attaques au passage du familier.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Njal des Tempêtes	5	4	4	4	2	4	3	10	2+

RÈGLES SPÉCIALES

Sens Aiguïsés, Et Ils ne Connaîtront pas la Peur, Contre-attaque, Personnage Indépendant.

Maître Psyker : Njal connaît tous les pouvoirs psychiques décrits page 37 et peut en utiliser jusqu'à deux par tour.

Seigneur des Tempêtes : Lorsque Njal est en colère, les éléments l'aident à abattre l'ennemi. Tant que Njal est en jeu, jetez 1D3 au début de son tour et ajoutez le numéro du tour en cours, puis consultez le tableau ci-contre pour découvrir les effets de la tempête pour ce tour de jeu. Seules les figurines ennemies se trouvant dans la ligne de vue de Njal peuvent être affectées par les effets de la tempête.

ÉQUIPEMENT

Le Bâton des Tempêtes : Le sceptre de Njal est une arme runique qui annule les pouvoirs psychiques ennemis sur un résultat de 3+ (voir page 36).

Armure Terminator Runique : Njal seul a le pouvoir d'ensorceler une armure Terminator. Il dispose d'une sauvegarde d'armure de 2+ et d'une sauvegarde invulnérable de 4+.

Résultat	EFFETS DU SEIGNEUR DES TEMPÊTES
2	Le Calme avant la Tempête : la pluie et la grêle s'intensifient, mais cela n'a aucun effet.
3	Bourrasque : Les figurines ennemies à 24ps ou moins subissent -1 en CT pour ce tour.
4	Ouragan : L'infanterie ennemie à 24ps ou moins se déplace comme en terrain difficile.
5	Cyclone : À la fin de la phase d'assaut de Njal, toutes les unités ennemies non engagées à 18ps ou moins doivent réussir un test de moral ou battre en retraite.
6	Tornado : À la fin de la phase de tir de Njal, une figurine à 18ps ou moins est touchée par la tornade et subit 1D3 touches de Force 9. Les véhicules sont touchés sur leur blindage latéral.
7+	Foudre : À la fin de la phase de tir de Njal, les unités ennemies non engagées à 12ps ou moins subissent 1D6 touches de Force 8, PA5.



CANIS DES LOUPS

Grognegorge, Le Chevalier Sauvage, Chevauche-les-Crocs

Parmi les rangs des Gardes Loups d'Harald Loup des Morts se trouve un guerrier qui se sent plus à l'aise en compagnie des loups que des hommes. Il rôde pourtant dans les corridors du Croc, entouré d'ombres à forme de loups de toutes tailles. Il y a quelque chose d'animal dans sa démarche assurée, ses vivaces yeux jaunes et les grognements qui lui tiennent lieu de langage. Son nom est Canis des Loups, et il règne sur les loups aussi sûrement que Logan Grimnar règne sur les hommes.

Canis fut découvert par Jorek le Géant, un grand seigneur de guerre des tribus fenrissiennes qui avait été choisi par les Prêtres Loups. Lors de sa Chasse Solitaire, Jorek suivit une meute de loups jusqu'à une fissure dans les montagnes des Lames et se posta au-dessus de l'entrée de la caverne. Il se préparait à bondir sur ce qu'il pensait être le mâle dominant de la meute lorsqu'une silhouette humaine se jeta sur lui et le précipita au milieu de la meute en contrebas. Jorek distingua à peine des yeux sauvages, des ongles incrustés de sang et des cheveux ébouriffés avant d'être assommé.

Jorek finit par retourner au Croc, mais pas comme il l'avait escompté : il fut traîné par les chevilles par Canis, lequel avait remonté les traces de Jorek jusqu'au Croc. Plus étrange encore, le Fenrissien était lui-même suivi par une meute entière de loups gigantesques. Canis et sa meute atteignirent

les portes du Croc et poussèrent un hurlement tel que le Seigneur Loup Harald Loup des Morts vint voir de quoi il en retournait. Après plusieurs tentatives stériles pour communiquer, Harald regarda Canis droit dans les yeux et lui grogna un défi. Le duel qui suivit fut bien plus serré que ne s'y attendait Harald, mais Canis finit par admettre, à contrecœur, qu'il avait rencontré un prédateur plus puissant que lui et lui offrit sa gorge. Il devint ainsi le camarade du Loup des Morts et finalement son champion.

Depuis ce jour, Canis a honoré sa naissance en devenant un véritable guerrier de Fenris. Selon les Prêtres Loups, Canis fut probablement perdu au cours d'une tempête de neige qui eut raison de son clan, puis recueilli par une louve dans la tanière de laquelle il s'était réfugié. Ses compagnons se moquent souvent de lui en disant qu'il fut adopté par les loups parce qu'il était anormalement velu et sentait aussi fort qu'un arrière-train de loup mouillé, mais tous respectent Chevauche-les-Crocs. Son courage est exceptionnel, et les loups de toutes tailles obéissent sans hésiter à ses ordres. Même les plus gros loups tonnerre baissent les yeux devant lui. Chacun sait qu'au combat, Canis plonge dans une frénésie meurtrière, et il chevauche aujourd'hui le plus grand loup tonnerre alors que le reste de sa meute hurle à sa suite.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Canis des Loups	5	2	5	5	3	5	5	8	3+

RÈGLES SPÉCIALES

Sens Aiguïsés, Et Ils ne Connaîtront pas la Peur, Contre-attaque, Personnage Indépendant, Attaques Perforantes.

Seigneur des Loups : Canis a été élevé par une meute de loups fenrissiens et sait aboyer des ordres dans leur langue aussi bien que n'importe lequel d'entre eux. Toute unité de Loups Fenrissiens dans un rayon de 12 ps autour de Canis peut utiliser le Cd de ce dernier au lieu du sien.

Colère Barbare : Lorsque Canis est encerclé d'ennemis, lui et son loup tonnerre Fangir plongent dans une fureur animale, frappant la gorge de leurs assaillants dans une avalanche de coups de griffes et de dents. Canis peut choisir d'utiliser le nombre de figurines ennemies à son contact comme étant sa caractéristique d'Attaques. Par exemple, Canis charge et est rapidement encerclé par six orks. Il disposera alors de 8 Attaques pour ce tour (6 pour le nombre d'orks au contact, +1 parce qu'il a chargé et +1 pour ses deux griffes de loup). Mais sachez qu'il est formellement interdit de monter Canis sur un socle plus gros que la normale pour optimiser cette règle !

ÉQUIPEMENT

Fangir : Fangir est un monstrueux loup tonnerre, aussi fort qu'un mammoth et haut qu'un troll de glace. Canis dispose d'un profil surhumain qui prend en compte les monstrueuses capacités de Fangir.



RAGNAR CRINIÈRE NOIRE

Le Jeune Roi, L'Habile, Le Tueur de Toutes Choses

Ragnar Crinière Noire est exceptionnel dans tous les sens du terme. Il est le plus jeune guerrier à avoir jamais atteint le rang de Seigneur Loup, et chacun de ses mouvements trahit l'assurance et l'agilité. On dit qu'il est toujours le premier à toucher le sol lors d'un assaut planétaire et le dernier à quitter le champ de bataille, et que ses charges berserk sont aussi foudroyantes que l'ouragan. Beaucoup pensent qu'il succédera un jour à Logan Grimnar, mais les plus anciens Prêtres Loups savent qu'il devra d'abord apprendre à maîtriser sa colère. Car si le tempérament rageur de Ragnar lui accorde une grande force, il lui fait oublier toute prudence et risque, un jour, de causer sa perte.

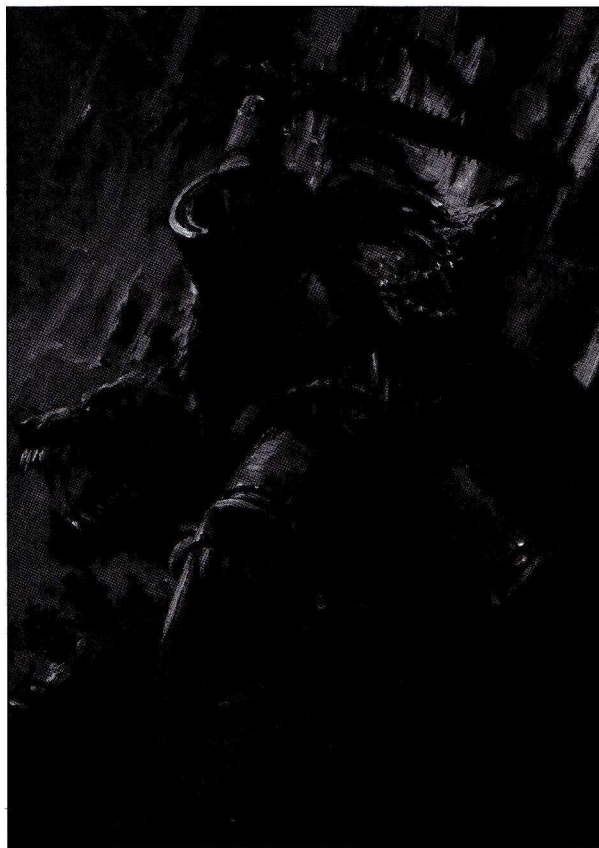
Ragnar naquit au sein de la tribu des Poings-tonnerre, et il reçut très tôt la marque d'un destin exceptionnel. Encore enfant, il se mesurait à de jeunes guerriers ayant deux fois son âge, et ses premières batailles le virent massacrer bien des hommes des autres tribus. Son audace et sa férocité en faisaient la recrue idéale pour les Space Wolves, et il fut rapidement emmené par les Prêtres Loups dès qu'ils eurent repéré ses talents.

C'est lors des épreuves qu'il passa en tant qu'aspirant que son adresse et son courage brillèrent. Alors qu'il parcourait seul les étendues sauvages, il fut pris en chasse par un loup à crinière noire aussi sombre et terrifiant qu'un démon. Bien qu'il fût plusieurs fois sa taille, le loup fut tué à mains nues par Ragnar. Épuisé, le jeune aspirant ramena la carcasse à travers les glaciers jusqu'au Croc. Cet exploit fut salué par les Prêtres Loups comme étant un heureux présage. À compter de ce jour, Ragnar adopta le loup à crinière noire comme totem et assura sa place parmi les légendes des Guerriers du Ciel.

Le chapitre suivant de sa saga raconte son passage des rangs des Griffes Sanglantes à ceux des Gardes Loups. Cette promotion inouïe lui fut accordée après qu'il eut tué le seigneur de guerre ork Borzag Khan et tous les guerriers de sa suite au corps à corps.

Ragnar ne se reposa toutefois pas sur ses lauriers. Il prouva rapidement être un bon meneur d'hommes en plus d'être un puissant guerrier. Lorsque son Seigneur Loup, Berek Poing-tonnerre, fut tué par la hache d'un champion des dieux du Chaos, ce fut Ragnar qui mena la chasse au meurtrier de son maître. Il fut ultérieurement nommé Seigneur Loup à sa place, un accomplissement remarquable pour un Space Wolf aussi peu aguerri.

Bien qu'il remplisse cet office avec talent et passion, Ragnar a maintes fois prouvé que son plus grand talent repose dans l'exécution d'un assaut planétaire. Grimnar choisit généralement sa Grande Compagnie pour mener les invasions planétaires. Avec un taux de réussite stupéfiant, la renommée de Ragnar s'est étendue dans toute la galaxie. Vu son jeune âge, la Crinière Noire a encore le potentiel de devenir le plus illustre Seigneur Loup de toute l'histoire du chapitre.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Ragnar Crinière Noire	6	5	4	4	3	5	4	10	3+

RÈGLES SPÉCIALES

Sens Aiguës, Et Ils ne Connaîtront pas la Peur, Contre-attaque, Personnage Indépendant.

Téméraire: Ragnar est aussi avide de gloire que le plus féroce des Griffes Sanglantes et ses exploits sur le champ de bataille sont célèbres. Lui-même et toute escouade qu'il rejoint doivent toujours lancer un assaut si cela est possible. Lorsqu'ils chargent, Ragnar et son unité gagnent +1D3 Attaques par figurine au lieu du +1 habituel.

Cri de Guerre: Ragnar et toutes les figurines de l'escouade qu'il mène disposent de la règle spéciale *Charge Féroce*. De plus, une fois par partie, Ragnar peut pousser son célèbre hurlement au début de sa phase d'Assaut afin de galvaniser ses troupes. Pour la durée de cette phase d'Assaut, toutes les unités de Space Wolves dans un rayon de 12 ps autour de Ragnar disposent de la règle spéciale *Charge Féroce*.

Réflexes Éclair: Ragnar dispose de réflexes plus foudroyants que ceux d'un loup. Pour représenter sa capacité à esquiver les pires coups, il dispose d'une sauvegarde invulnérable de 4+.

LOGAN GRIMNAR, LE LOUP SUPRÊME

Le Vieux Loup, Le Père des Crocs, Le Haut Roi de Fenris

Logan Grimnar incarne la noble fureur de son peuple. Son nom est respecté sur tout Fenris, mais aussi dans la galaxie entière. Dire que Logan est populaire est tout autant un euphémisme que dire que le ciel nocturne compte beaucoup d'étoiles. Il est le roi guerrier des Space Wolves, un meneur d'hommes sage et rusé auquel beaucoup de mondes impériaux vouent une adulation frisant la vénération. Le Vieux Loup inspire une loyauté si grande à ses hommes qu'il a conduit les fils de Russ face à des horreurs indicibles pour en revenir avec la victoire entre les crocs. Sous son commandement, les hommes ordinaires deviennent des héros et les héros se transforment en légendes.

Guerrier né, Logan a parcouru la hiérarchie des Space Wolves sous le regard inflexible d'Ulrik le Tueur. Bien que Grimnar ait à ce jour connu sept cents ans de guerres, le Prêtre Loup continue de l'appeler "le jeune Grimnar", et le fait que le Loup Suprême ne s'en plaigne pas indique assez l'amitié qu'il voue à Ulrik. Au contraire des maîtres des autres chapitres, souvent hautains et taciturnes, Logan est un personnage charismatique et aimable, aussi prompt à saluer ses hommes d'une bourrade et d'une corne d'hydromel que d'une recommandation officielle. Le roi de Fenris respecte ceux qui combattent, boivent et mangent avec lui, et peu d'autres humains hormis ceux-là.

Cela fait cinq siècles que Grimnar est à la tête des Space Wolves. Au cours de cette période, le Vieux Loup a mené son chapitre vers d'innombrables victoires face aux monstres, aux hérétiques, soumettant des Seigneurs du Chaos et repoussant la menace extraterrestre qui ronge les frontières de l'Imperium. Sous sa forme écrite, la saga de Logan s'étire d'un bout du Grand Hall du Croc à l'autre, car le Vieux Loup affronte le mal où qu'il se cache sans jamais hésiter.

Mais Grimnar ne combat pas seulement les ennemis de l'Imperium. Il a déjà mené des actions militaires contre d'autres forces impériales dont les actes ou les intentions menaçaient ses sujets, et ce avec une certaine joie. Par conséquent, lui-même et son chapitre ont souvent été accusés d'hérésie, de rébellion et de trahison, sans parler de déviance génétique. Mais le fait que le Vieux Loup soit toujours désireux de rencontrer ses détracteurs sur le champ de bataille a tendance à faire tourner court toute concrétisation de ces accusations. Les adeptes de l'Administratum savent d'expérience qu'il vaut mieux compter les Space Wolves parmi leurs alliés plutôt que parmi leurs ennemis. Et même si ses méthodes sont rarement orthodoxes, nul ne peut nier que Logan est l'un des commandants impériaux les plus auréolés de victoires, un véritable champion de l'Imperium et une inspiration pour les hommes comme pour l'Astartes.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Logan Grimnar	6	5	4	4	3	5	5	10	2+

RÈGLES SPÉCIALES

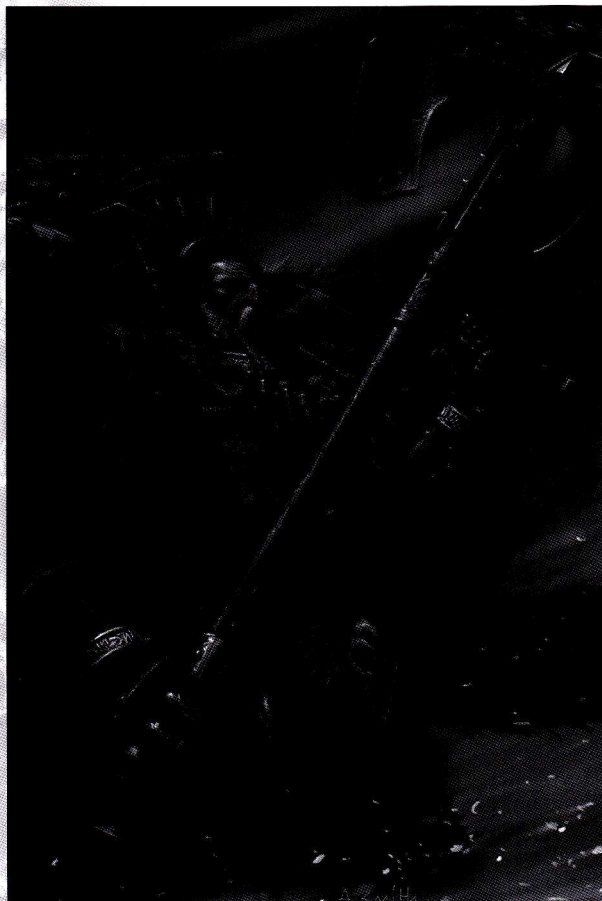
Sens Aiguisés, Et Ils ne Connaîtront pas la Peur, Contre-attaque, Guerrier Éternel, Personnage Indépendant, Obstiné.

Légende Vivante: Logan Grimnar est l'un des guerriers les plus respectés et les mieux aimés de toute la galaxie. Une fois par partie, Logan peut exhorter ses hommes à redoubler d'efforts et à attaquer de toutes leurs forces. Pour le reste du tour de joueur, toutes les figurines amies dans un rayon de 18ps gagnent +1 Attaque.

Le Haut Roi: Logan est un guerrier dont le charisme inspire ses hommes. Ses talents de commandant sont tels que vous pouvez choisir l'une des règles spéciales suivantes au début de chaque tour: **Sans Peur, Tueurs de Chars, Implacables, Ennemis Jurés.** Logan et toute unité qu'il a rejointe disposent de cette règle pour la durée de ce tour de joueur.

ÉQUIPEMENT

La Hache Morkai: Cet antique artefact bouillonne du pouvoir du Warp et a été reforgé à l'image du dieu-loup bicéphale Morkai. La Hache Morkai peut être utilisée comme une lame de givre ordinaire ou, si Logan la manie à deux mains, comme un gantelet énergétique. Logan peut répartir ses Attaques entre ces deux modes de combat s'il le souhaite: il peut par exemple effectuer deux attaques de gantelet et trois attaques de lame de givre.



ARSENAL DES SPACE WOLVES

Ce chapitre du Codex Space Wolves décrit l'équipement et les armes employés par les Space Wolves, ainsi que les règles qui vous permettront de les utiliser lors de vos batailles de Warhammer 40,000.

Les armes et les équipements qui peuvent être utilisés par plusieurs types de figurines ou d'unités sont détaillés ici, tandis que l'équipement spécifique à un type de figurine ou d'unité (y compris le matériel des personnages spéciaux) est détaillé dans leur entrée de la section Forces.

Par exemple, les bolters sont très répandus et sont donc décrits ici. Le Croc de Morkai, en revanche, est réservé aux Prêtres Loups. Il est référencé ici par un numéro de page qui vous renverra à sa description détaillée, à l'entrée des Prêtres Loups. Ce chapitre couvre aussi les règles des Sagas.

ARMES

Arme Combinée

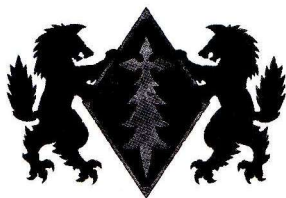
Les armes combinées sont des bolters qui ont été modifiés par les plus habiles Prêtres de Fer du chapitre. Chacun a été spécialement converti pour incorporer une autre arme : un fuseur, un lance-plasma ou un lance-flammes. Les munitions de cette arme secondaire sont limitées et n'autorisent qu'un seul tir, qui peut cependant faire la différence.

Un Space Marine équipé d'une arme combinée (bolter/fuseur, bolter/lance-plasma ou bolter/lance-flammes) peut choisir de tirer soit avec le bolter, soit avec l'arme secondaire, mais celle-ci ne peut faire feu qu'une seule fois par bataille (un bolter/lance-plasma peut bien entendu effectuer un *tir rapide*). Les deux armes ne peuvent pas tirer lors du même tour.

Arme Énergétique

Une arme énergétique est généralement une hache ou une épée entourée d'un champ disrupteur azur qui lui permet de traverser le métal et la céramite aussi sûrement que la chair.

Voir la section *La Phase d'Assaut* du livre de règles pour l'utilisation des armes énergétiques.



Arme de Force

Voir le livre de règles de Warhammer 40,000.

Bolter

Le bolter tire de petits projectiles autopropulsés appelés bolts. Ces munitions explosent après avoir pénétré leur cible, la détruisant de l'intérieur.

Portée	Force	PA	Type
24ps	4	5	Tir Rapide

Bolter Lourd

Il s'agit d'une version plus imposante du bolter, tirant des projectiles de la taille d'un poing à une cadence infernale.

Portée	Force	PA	Type
36ps	5	4	Lourde 3

Bombes à Fusion

Une bombe à fusion est une charge subatomique de démolition capable de faire fondre le blindage le plus épais. Elle est beaucoup plus encombrante qu'une grenade antichar et possède un mécanisme de détonation plus sophistiqué. Les motards Griffes Sanglantes et les vétérans Space Wolves portent souvent des bombes à fusion pour détruire chars et bunkers.

Voir la section *Véhicules* du livre de règles pour l'utilisation des bombes à fusion.

Canon d'Assaut

Les fûts rotatifs du canon d'assaut sont capables de libérer une grêle d'obus aussi efficace contre les véhicules blindés que contre les fantassins.

Portée	Force	PA	Type
24ps	6	4	Lourde 4 Perforante

Canon Laser

Rares sont les armes plus efficaces que le canon laser pour chasser le blindé. Cette arme est en effet dotée d'une chambre de tir délivrant un rayon si puissant qu'il peut vaporiser un tank. Les Space Wolves utilisent plusieurs modèles de canon laser, comme celui porté par les escouades de Longs Crocs, ou le modèle Godhammer des Land Raider.

Portée	Force	PA	Type
48ps	9	2	Lourde 1

Épée Tronçonneuse ou Lame de Combat

Les Space Wolves ont recours à diverses armes de corps à corps, des lames froides comme la glace des Scouts aux bruyantes épées tronçonneuses des Serres Sanglantes. Les épées tronçonneuses et les lames de combat sont des armes de corps à corps, comme décrit dans le chapitre *Phase d'Assaut* du livre de règles.

Fulgurant

Un fulgurant ressemble à deux bolters jumelés. C'est une arme capable de tirer des grêles de bolts tout en restant très maniable, ce qui permet à son porteur de faire feu tout en avançant vers l'ennemi.

Portée	Force	PA	Type
24ps	4	5	Assaut 2



Fuseur

Les fuseurs sont des armes antichars utilisées pour lancer des assauts contre les fortifications. Ils sont efficaces à courte portée et peuvent réduire en cendre la roche, le métal et la chair en chauffant les molécules de leur cible. Leurs effets sur les tissus vivants sont horribles.

Portée	Force	PA	Type
12 ps	8	1	Assaut 1, Fusion

Fusil de Sniper

Voir la règle *Sniper* dans le livre de règles.

“LOGAN GRIMNAR, SES MAINS MACULÉES DE SANG
SUR LES TERTRES DES TRÉPASSÉS
AMASSE LES CRÂNES;
PLEURENT SES ENNEMIS, PÉRISSENT SOUS SES PAS.
LOGAN GRIMNAR, MAÎTRE DE LA MEUTE –
AVIDE SA HACHE,
AFFAMÉE SA LAME –
IL RIT AU CŒUR DES HORIONS.
LOGAN GRIMNAR, PÈRE DES LOUPS,
SES FILS POURCHASSENT SES PROIES,
LES FAUCHENT DANS LEUR FUITE,
RAPPORTENT LEURS PEUX À FENRIS.”

Extrait de la Saga du Vieux Loup

Gantelet Énergétique

Il s'agit d'un gantelet blindé entouré d'un champ d'énergie crépitant. Ses coups sont à même de fendre les armures ou de briser le crâne des adversaires les plus coriaces. Malheur au guerrier qui se retrouve pris dans la poigne de cette arme.

Voir la section *La Phase d'Assaut* du livre de règles pour les règles des gantelets énergétiques.

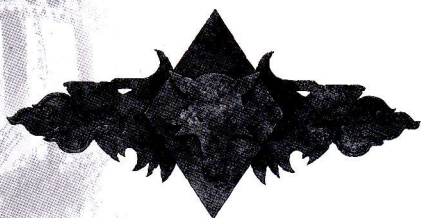
Grenades Antichars

Une grenade antichar est utilisée pour pénétrer le blindage des véhicules. Même si elle n'est pas aussi puissante qu'une bombe à fusion, elle est plus facile à transporter, ce qui en fait une excellente arme d'opportunité entre les mains douées des Space Wolves.

Voir la section *Véhicules* du livre de règles.

Grenades à Fragmentation

Une grenade à fragmentation est un explosif lancé avant un assaut. Les shrapnels qui résultent de sa détonation forcent l'adversaire à rester à couvert, ce qui donne de précieuses secondes aux Space Wolves pour se ruer sur lui. Il s'agit de *grenades offensives*. Voir le livre de règles.



Griffes de Loup

Cette variante des griffes éclair utilisées par les autres chapitres consiste en un gantelet blindé doté de lames acérées entourées d'un champ énergétique. Elles sont souvent portées par paire, et leur aspect évoque celui des griffes d'un loup. Elles décuplent les chances de toucher un adversaire, que ce soit à coups de tailles pour causer de graves blessures ou d'estoc pour tuer sur le coup n'importe quel ennemi. Une Griffes de Loup est une griffe éclair qui permet à son porteur de relancer soit ses jets pour toucher, soit ses jets pour blesser. Le joueur doit choisir quels jets il relancera au début de chaque phase de corps à corps.

Lame ou Hache de Givre

Ces armes figurent parmi les artefacts les plus précieux du chapitre. Elles ne sont façonnées que par les meilleurs Prêtres de Fer. Le tranchant de la plupart des lames de givre est garni de dents de krakens des glaces, dures comme l'acier, alors que le fer des haches de givre est parfois façonné dans du diamant énergétique, ce qui leur donne l'apparence de la glace. Quel que soit leur aspect, toutes les lames et haches de givre sont des armes énergétiques accordant un bonus de +1 à la Force de leur utilisateur.

Lance-missiles Cyclone

Voir l'entrée des Gardes Loups, page 30.

Lance-flammes

Les lance-flammes projettent des gerbes de liquides inflammables. Ils sont parfois appelés "lames de dragon" par les Space Wolves, qui les emploient essentiellement pour déloger l'ennemi des fortifications.

Portée	Force	PA	Type
Souffle	4	5	Assaut 1

Lance-flammes Lourd

Il s'agit de l'arme ultime pour inonder de flammes les fortifications et incinérer l'ennemi à courte portée.

Portée	Force	PA	Type
Souffle	5	4	Assaut 1

Lance-missiles

Il s'agit de l'arme lourde la plus répandue parmi les escouades de Longs Crocs. Elle peut tirer des missiles à fragmentation ou antichars. Les premiers sont conçus pour venir à bout de l'infanterie légère, les seconds sont capables de détruire une cible blindée.

Lorsque vous tirez avec un lance-missiles, vous devez indiquer à chaque fois à votre adversaire le type de missile que vous utilisez : à fragmentation ou antichar.

Missile Antichar

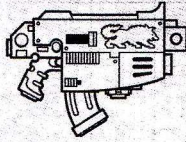
Portée	Force	PA	Type
48 ps	8	3	Lourde 1

Missile à Fragmentation

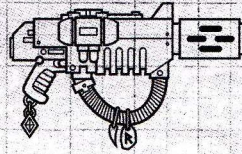
Portée	Force	PA	Type
48 ps	4	6	Lourde 1, Explosion



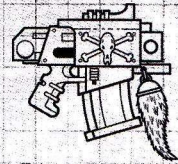
Bolter
+++Modèle Asaheim+++
Craignez la tourmente.



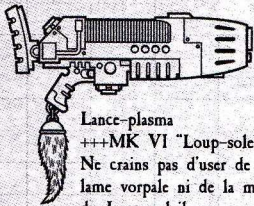
MK III Arme combinée
Bolter/Lance-plasma
+++Modèle Morkai+++



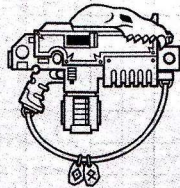
++Fuseur modèle "Morsure de la Forge"++
Terrible est la colère du volcan entre les
mains du vengeur.



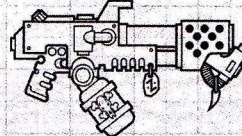
Fulgurant
Grêle meurtrière
telle la fureur des dieux.



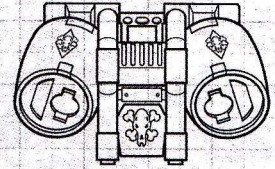
Lance-plasma
+++MK VI "Loup-soleil"+++
Ne crains pas d'user de la
lame vorpale ni de la morsure
du Loup-soleil.



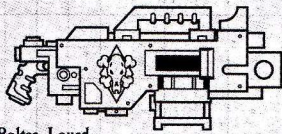
Bolter
+++Modèle Fenris MK IV+++
La superstition est un bouclier.



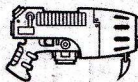
Lance-flammes
Le souffle du Loup de Feu,
avide de consumer les
hérétiques et les
extraterrestres.



Réacteurs Dorsaux
+++Modèle Valkyris+++
Frappe comme la foudre.



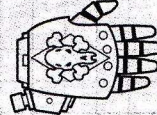
Bolter Lourd
+++Modèle Asgal MK VI+++
Le rugissement de notre courroux
couvre la plus féroce des tempêtes.



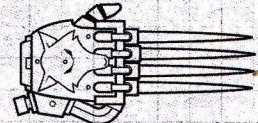
Pistolet à plasma
++Croc du
Loup-soleil++



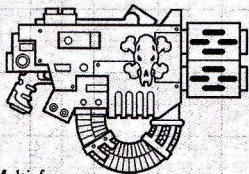
Pistolet bolter
++Dent
de glace++



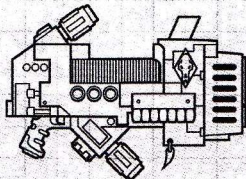
Gantelet énergétique
+++Poing de Fenris+++
Le gantelet énergétique
écrase tout.



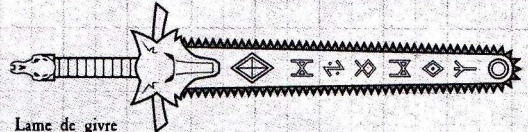
Griffes de Loup
+++Fureur Tranchante+++
La vengeance du Loup s'abattra
sur nos ennemis.



Multi-fuseur
+++Modèle Loup des Morts+++
Ne reculez pas devant les mesures
extrêmes.



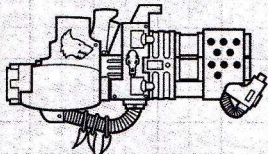
Lance-plasma lourd
+++MK XIII+++
Malheur à ceux que scrute le Loup-soleil.



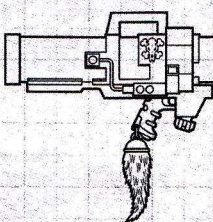
Lame de givre
+++Modèle Dent de Kraken+++
Que la lame blanche se rougisse du sang du pleutre.



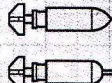
Épée tronçonneuse
+++Type "Croc" MK V+++
Il est bon de voir son ennemi mourir.



Lance-flammes lourd
+++MK VI: Réservoir de Promethium
grande capacité+++
La conflagration ne laisse que des cendres.



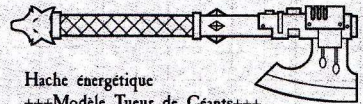
Bouclier tempête
+++Modèle de
maître+++
Type "Sigilite".



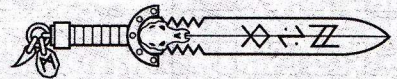
Lance-missiles
+++Modèle
Foudre+++



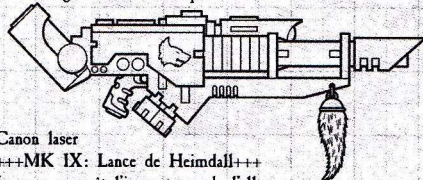
Bouclier tempête
+++Variante+++ Type
"Écaille de Dragon".



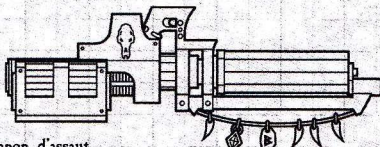
Hache énergétique
+++Modèle Tueur de Géants+++
Une bataille peut-être gagnée en portant
un seul coup.



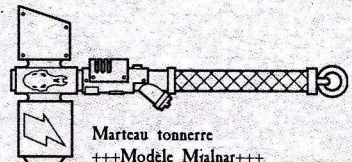
Épée énergétique
Veille sur ta lame
et elle veillera sur toi.



Canon laser
+++MK IX: Lance de Heimdall+++
Le sage connaît l'importance de l'allonge.



Canon d'assaut
+++Astartes MK VIII: modèle Absolo+++
Sans la colère, nous ne sommes rien.



Marteau tonnerre
+++Modèle Mjølner+++
Dans nos cœurs, l'honneur
Dans nos poings, le tonnerre.



Lance-plasma

Plus petit que le lance-plasma lourd, le lance-plasma projette plusieurs courtes rafales de cette matière. Sa portée est moins grande, mais ses tirs sont tout aussi mortels. Ces armes sont très appréciées des Space Wolves, qui vénéraient le soleil du temps de leur vie de Fenrissiens et apprécient à présent toute occasion d'accorder à leurs ennemis le terrible baiser de l'Œil du Loup.

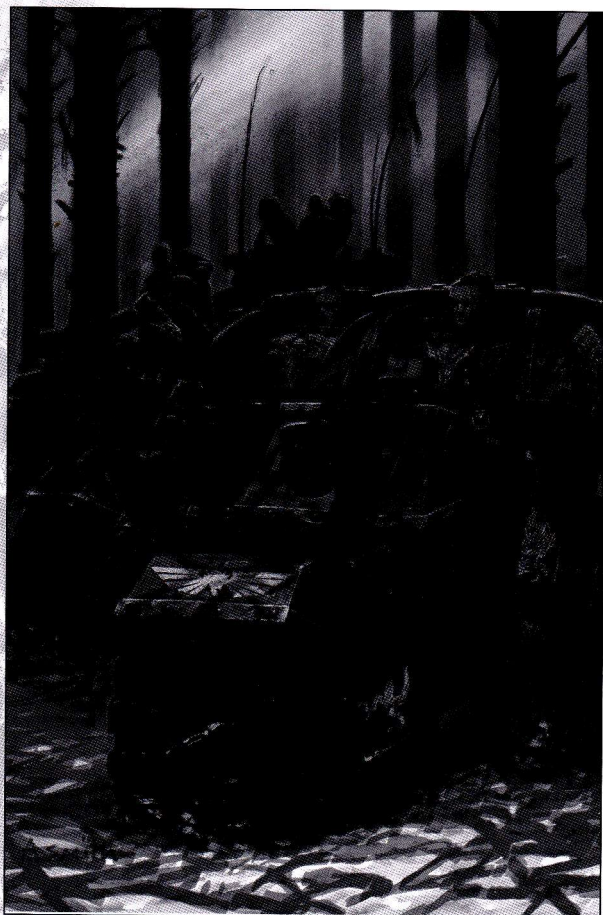
Portée	Force	PA	Type
24 ps	7	2	Tir Rapide Surchauffe

Lance-plasma Lourd

Le lance-plasma lourd tire des éclairs de plasma - de la matière à l'état énergisé et surchauffé - chacun dégageant la chaleur et l'éclat d'un petit soleil. Lorsque l'éclair frappe sa cible, son énergie se libère et crée une explosion meurtrière.

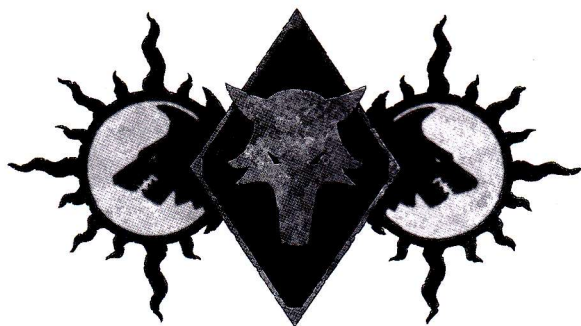
Si les armes à plasma sont extrêmement efficaces, elles sont aussi très dangereuses car sujettes à des surchauffes qui peuvent s'avérer fatales pour leur utilisateur. Mais peu importe aux Space Wolves, qui apprécient plus que tout la dévastation causée par ces antiques et terrifiantes armes.

Portée	Force	PA	Type
36 ps	7	2	Lourde 1, Explosion Surchauffe



Marteau Tonnerre

Un marteau tonnerre libère une décharge d'énergie terrifiante au moment où il heurte sa cible. Cette arme encombrante est souvent utilisée en conjonction avec un bouclier tempête, ce qui offre au porteur une combinaison idéale de puissance de frappe et de défense. Voir la section *La Phase d'Assaut* du livre de règles pour l'utilisation des marteaux tonnerre.



Multi-fuseur

C'est une version lourde du fuseur, parfaite pour détruire les chars et les bunkers à plus longue portée. Bien qu'elle ne fasse aucun son en tirant, l'air sur le passage de son faisceau atteint des températures élevées, ce qui cause un sifflement qui se transforme en rugissement lorsque sa cible est détruite de manière explosive et spectaculaire.

Portée	Force	PA	Type
24 ps	8	1	Lourde 1, Fusion

Pistolet Bolter

Le pistolet bolter est une version réduite du bolter, ce qui en fait une arme de poing idéale pour les Space Wolves avides de combat rapproché.

Portée	Force	PA	Type
12 ps	4	5	Pistolet

Pistolet à Plasma

Les pistolets à plasma sont la plus petite arme à plasma et sont très populaires à tous les échelons du chapitre. Leur potentiel destructeur est égal à celui du lance-plasma, mais leur portée et leur cadence de tir sont limitées par leur petite taille.

Portée	Force	PA	Type
12 ps	7	2	Pistolet, Surchauffe

Poing Tronçonneur

Le poing tronçonneur est une lame barbelée motorisée par la puissance d'un gantelet énergétique. Originellement conçu pour les actions d'abordage, le poing tronçonneur est à même de découper facilement une cloison blindée ou la coque d'un char. Il est traité exactement comme un gantelet énergétique, si ce n'est qu'il jette 2D6 pour pénétrer les blindages.

ARMURES

Armure de Scout

Cette armure est constituée d'épaisses plaques capables d'arrêter une balle. Moins encombrante et bruyante qu'une armure énergétique, elle est parfaite pour les missions d'infiltration dont les Scouts Space Wolves se sont fait une spécialité.

Les figurines équipées d'une armure de Scout bénéficient d'une Sauvegarde d'Armure de 4+.

Armure Énergétique

L'armure énergétique est la protection usuelle des Space Marines et sa silhouette caractéristique terrifie les adversaires de l'Humanité. Façonnée à partir d'épaisses plaques de céramite et assistée de faisceaux de fibres électro-stimulées pour agmenter la puissance de son porteur, elle constitue l'une des meilleures protections que l'Imperium peut offrir.

Les figurines équipées d'une armure énergétique bénéficient d'une Sauvegarde d'Armure de 3+.

Armure Runique

L'ordre des Prêtres de Fer est passé maître dans l'art d'entretenir les antiques armures que portaient déjà les tout premiers Space Wolves, afin de les tenir prêtes à servir. Ces armures énergétiques d'un âge incalculable ont été améliorées au fil du temps grâce à des runes de protections assurant à ceux qui les portent la bénédiction des Prêtres de Fer.

Les figurines équipées d'une armure runique bénéficient d'une Sauvegarde d'Armure de 2+. De plus, elles bénéficient d'une sauvegarde invulnérable de 5+ contre toute blessure infligée par une attaque psychique.

Armure Terminator

Également appelée armure Tactique Dreadnought, c'est la meilleure protection dont puisse bénéficier un Space Marine. Conçue pour le corps à corps dans les Space Hulks et autres environnements confinés, elle résiste à presque toutes les attaques. Ses plaques de céramite peuvent détourner les assauts conventionnels, tandis que la crux terminatus sur l'épaulette protège même des attaques des armes énergétiques et des fuseurs. Il est dit qu'une armure Terminator peut résister aux énergies titanesques d'un réacteur à plasma. C'est d'ailleurs pour leur entretien qu'elle fut initialement développée.

Grâce à son robuste exo-squelette et ses générateurs, une figurine en armure Terminator suit la règle spéciale *implacable*. En revanche, l'armure est si encombrante qu'une figurine en armure Terminator (ou une unité comprenant une figurine en armure Terminator) ne peut pas poursuivre des adversaires lorsqu'ils s'enfuient. Les Terminator ne peuvent donc pas effectuer de *percée*.

Les figurines équipées d'une armure Terminator bénéficient d'une Sauvegarde d'Armure de 2+ et d'une sauvegarde invulnérable de 5+.

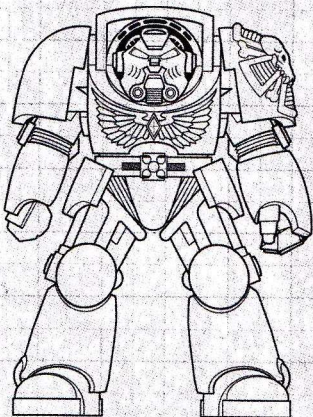
Une figurine en armure Terminator compte pour deux en ce qui concerne la capacité de transport des véhicules, et ne peut pas embarquer dans un Rhino ou un Razorback.

NB : Les Terminator des autres chapitres Space Marines se téléportent souvent en plein cœur des combats, mais les Space Wolves reprouvent de telles tactiques et préfèrent sentir sous leurs pieds le sol ferme, tout comme Russ le préconisait.

Armure Tactique Dreadnought

+++Modèle Indomitus+++

Nul ne peut résister face à la puissance de l'armure Terminator.



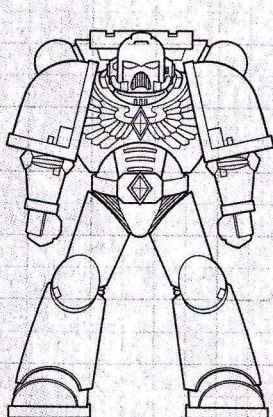
ARMURE TERMINATOR

Seuls les vrais fils de Russ ont l'honneur d'aller au combat dans cet artefact sacré qu'est l'Armure Tactique Dreadnought. Coiffer son heaume revient à devenir une divinité guerrière.

Armure Énergétique

+++Modèle Aquila MK VII+++

L'égaré et le damné craignent la seule vue de notre armure.



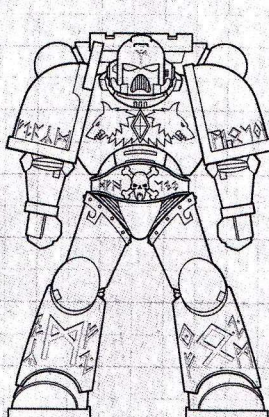
ARMURE ÉNERGÉTIQUE

Seuls ceux qui ont réussi les tests ultimes se voient octroyer le droit de porter l'armure de l'Adeptus Astartes. Elle est l'arme, le bouclier et la carapace du juste.

Armure Runique

+++Modèle Lupio MK XII+++

La foi et la dévotion protègent autant que le plus robuste bouclier.



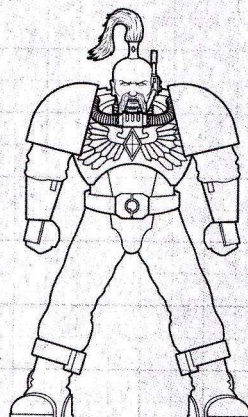
ARMURE RUNIQUE

Bénis soient les plus vaillants qui reçoivent l'armure runique, car elle représente non seulement l'aboutissement de l'art des Prêtres de Fer, mais aussi de celui des mystérieux Prêtres des Runes.

Armure de Scout

+++Modèle Quietus MK I+++

Craignez le loup silencieux, ses meutes en chasse ne hurlent pas.



ARMURE DE SCOUT

Ruse, discrétion et patience sont les alliées du chasseur. Ne vous hâtez pas de rassembler les outils de la destruction. Le silence est souvent la plus mortelle des armes.



AMÉLIORATIONS ET AUTRES ÉQUIPEMENTS

Amulette de Prêtre Loup

Voir Prêtre Loup, page 35.

Bâton Runique

Voir Prêtre des Runes, page 36.

Bouclier Tempête

Il s'agit d'un robuste bouclier équipé d'un générateur de champ énergétique. Le champ de force produit est capable de repousser presque toutes les attaques. Une figurine équipée d'un bouclier tempête bénéficie d'une Sauvegarde Invulnérable de 3+. Elle ne peut cependant jamais bénéficier de l'Attaque supplémentaire due au port de deux armes de corps à corps lors d'un assaut.

Ceinture de Russ

Chaque Grande Compagnie possède dans son propre reliquaire une Ceinture de Russ, une bande incrustée de gemmes et qui se porte autour de la taille. Chaque ceinture incorpore de plus un puissant générateur de champ réfracteur. Le porteur de la Ceinture de Russ bénéficie d'une sauvegarde invulnérable de 4+.

Collier en Dents de Loup

Quiconque est sorti victorieux de l'un des nombreux concours se déroulant au Croc voit ses prouesses guerrières ou athlétiques récompensées d'un collier. Au corps à corps, une figurine portant un collier en dents de loup touche toujours sur 3+, quelles que soient sa CC et celle de son adversaire.

Croc de Morkai

Voir Prêtre-Loup, page 35.

Étendard du Loup

Les étendards sacrés des Grandes Compagnies sont d'incalculables reliques et les fils de Fenris combattront encore plus féroceMENT en leur présence. Ils peuvent avoir des apparences très variées, depuis un simple assemblage de fourrures à d'authentiques bannières richement décorées. Chacun est symbole de courage et de force. Une fois par partie, une unité qui compte un Étendard du Loup peut en appeler à la féroceité de l'animal totem. Pour la durée de la phase d'assaut qui suit, toutes les figurines de cette unité peuvent relancer tout dé ayant donné 1.

Marque du Wulfen

La Marque du Wulfen est une altération du Canis Helix qui peut transformer un individu en une véritable machine à tuer lorsque s'abat sur lui la frénésie des combats. Une figurine portant la Marque du Wulfen bénéficie de la règle *perforante* au corps à corps. De plus, elle remplace sa caractéristique Attaques par 1D6+1, effectuez le jet juste avant que la figurine n'effectue ses Attaques. La figurine ne se sert alors plus que de ses griffes et de ses crocs, ses Attaques ne sont dès lors plus affectées par son équipement, une arme de base additionnelle, etc, même si elle continue de bénéficier d'autres facteurs (bonus de charge, règle spéciale *Légende Vivante* de Logan Grimnar, etc).

Monture Loup Tonnerre

Seuls les plus braves et les plus talentueux guerriers ont réussi à dompter le légendaire Loup Tonnerre. Celui qui y est parvenu va au combat juché sur le dos d'une véritable montagne de

muscles, de haine et de puissance cybernétique, capable de tout renverser sur son passage. Un personnage possédant une monture Loup Tonnerre suit les règles de la *cavalerie*, et ajoute +1 à ses caractéristiques de Force, Endurance et Attaque. Il bénéficie aussi de la règle spéciale *perforante* au corps à corps (seulement avec les attaques qui n'utilisent pas une arme de corps à corps spéciale). Il ne peut cependant rejoindre que des unités de Cavaliers Tonnerre ou de Loups Fenrissiens, rejoindre les autres ne serait que courir au-devant de graves ennuis !

Moto Space Marine

Chaque moto Space Marine est une plate-forme de combat polyvalente capable de tirer en mouvement et de lancer des charges dévastatrices. Les figurines équipées d'une moto Space Marine suivent les règles des *motos* décrites dans le livre de règles de Warhammer 40,000. Les motos Space Marines sont équipées de bolters jumelés.

Loup Fenrissien/Cyberloup

Certains Space Wolves gagnent le respect et la loyauté des Loups Fenrissiens, des bêtes qui continueront de combattre aux côtés de leur maître sur Fenris ou au-delà des étoiles. Certaines sont modifiées par les Prêtres de Fer, le plus souvent pour réparer des blessures subies au combat. Ces monstres métalliques sont les Cyberloups, ils suivent les mêmes règles que les Loups Fenrissiens. Les Loups Fenrissiens achetés en tant qu'équipement sont des figurines séparées possédant leur propre profil (voir ci-dessous) et appartenant au type d'unité *bêtes*. Si un personnage accompagné de Loups Fenrissiens est tué, ces derniers sont eux aussi retirés du jeu – on suppose qu'ils tirent le corps de leur maître à l'abri.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Loup Fenrissien	4	0	4	4	1	4	2	5	6+
Cyberloup	4	0	4	5	1	4	3	6	4+

Psyber-familier

Voir Prêtre des Runes, page 36.

Queue de Loup

Sans posséder la puissance du Warp, un tel talisman reste très utile, tant la foi des fenrissiens en ce genre d'objet est forte. Si une figurine portant un talisman en queue de loup, ou l'unité dans laquelle elle se trouve, est affectée par un pouvoir psychique ennemi, lancez 1D6. Sur un résultat de 5+, le pouvoir est annulé.

Réacteurs Dorsaux

Les réacteurs dorsaux permettent à leur porteur d'effectuer de grands sauts au-dessus du champ de bataille. Les figurines dotées de réacteurs dorsaux sont de l'*infanterie autoportée*. De plus, les meutes d'assaut de Serres Sanglantes peuvent être larguées à partir de Thunderhawk volant à basse altitude, ils utilisent alors leurs réacteurs pour freiner leur chute. Pour représenter cette tactique, ils peuvent être gardés en *réserve* et se déployer en suivant les règles de *frappe en profondeur* (voir les règles spéciales des missions dans le livre de règles).

Servo-bras

Voir Prêtre de Fer, page 38.

ARSENAL DES VÉHICULES

Autocanon

Les autocanons tirent des projectiles de gros calibre à haute vitesse initiale. Ils sont montés en tourelle sur le Predator Destructor ou par paire sur les Dreadnought.

Portée	Force	PA	Type
48 ps	7	4	Lourde 2

Auto-lanceur de Grenades à Fragmentation

Voir Land Raider Crusader, page 45.

Blindage Renforcé

Certains équipages Space Wolves ajoutent des plaques de blindage sur leur véhicule pour augmenter leur protection. Un véhicule avec blindage renforcé compte tout dégât *équipe* sonné comme un dégât *équipe* secoué.

Bouclier de Siège

Voir Vindicator, page 43.

Bolters Ouragan

Voir Land Raider Crusader, page 45.

Canon Démolisseur

Voir Vindicator, page 43.

Canon Tempête de Feu

Voir Land Raider Redeemer, page 45.

Fulgurant

Les fulgurants sur pivot sont souvent fixés sur des véhicules des Space Marines pour améliorer leur puissance de feu. Un fulgurant sur pivot compte comme une arme défensive supplémentaire ayant le profil normal d'un fulgurant.

Portée	Force	PA	Type
24 ps	4	5	Assaut 2

Fumigènes

Les fumigènes servent à masquer temporairement un véhicule derrière des nuages de fumée, ce qui lui permet de progresser sans danger. Voir la section véhicules du livre de règles.

Lame de Bulldozer

Il s'agit de lames ou d'éperons montés à l'avant d'un véhicule pour dégager les obstacles et les débris qui gênent le passage. Un véhicule possédant une lame de bulldozer peut relancer tout test de terrain difficile raté.

Lance-missiles Deathwind

Voir Module d'Atterrissage, page 47.

Lance-missiles Multiple Whirlwind

Voir Whirlwind, page 42.

Lance-missiles Typhoon

Voir Land Speeder, page 46.

Missile Traqueur

Les missiles Traqueurs sont couramment adaptés aux véhicules impériaux. Il s'agit d'armes à tir unique qui permettent à des véhicules comme les Rhino d'engager des cibles blindées contre lesquelles ils seraient normalement impuissants. Un missile Traqueur possède le profil d'un missile antichar à la portée illimitée qui ne peut toutefois être utilisé qu'une seule fois par partie, avec une CT de 4. un missile Traqueur compte comme une arme additionnelle.

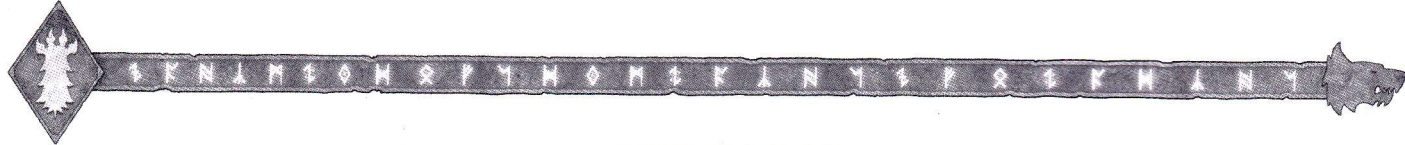
Projecteur

Des projecteurs sont souvent ajoutés aux véhicules Space Marines afin que nul ne puisse se cacher dans les ténèbres. Les projecteurs servent souvent lors des missions utilisant les règles de *combat nocturne*. Un véhicule avec projecteur doit choisir sa cible selon les règles de *combat nocturne*, mais l'éclaire s'il parvient à la voir. Pour le reste de la phase de tir, toute unité amie tirant sur l'unité éclairée ignore les règles de *combat nocturne*. Cependant, un véhicule utilisant un projecteur peut être pris pour cible au tour suivant en ignorant les règles de *combat nocturne*, car il sera repéré à cause du faisceau du projecteur.

L'ŒUF DU KRAKEN

Les conditions atmosphériques sur Fenris sont terribles: les hivers sont glacés et les brefs étés caniculaires. Cependant, par cycle de plusieurs années revient une saison appelée Hiver Infernal. L'orbite irrégulière de la planète l'emporte loin de son soleil et se produit alors une brève ère glaciaire pouvant durer plusieurs années. Elle traverse à cette même époque une ceinture d'astéroïdes qui bombardent alors sa surface en une pluie serrée. Les traînées des corps célestes illuminent le ciel nocturne, leurs impacts font trembler sa croûte terrestre comme une bête apeurée. Durant cette période, les tribus de Fenris embarquent dans leurs longs navires et traversent les froids océans à la recherche d'endroits un peu plus sûrs. Certains parcourent les labyrinthes d'icebergs pour aborder des montagnes de glace, d'autres sont renversés par les énormes vagues provoquées par la chute des météorites. Plus nombreux encore seront ceux qui périssent sous les crocs des baleines polaires ou des terribles monstres appelés krakens.

Le kraken est le plus terrifiant des monstres des profondeurs. Un individu de taille adulte peut mesurer plusieurs kilomètres, avec des tentacules quatre fois plus longs. Certaines spéculations prétendent que les krakens sont les survivants d'une invasion tyranide lancée par une ancienne flotte-ruche. D'autres avancent que ces monstres sont aussi vieux que Fenris, et qu'ils rongent le ventre du monde. L'un des plus vieux récits concernant Russ raconte comment il partit un jour à la pêche et attrapa le Père des Krakens, le monstre des légendes dont les tentacules font tout le tour de la planète. Russ sortit la créature des flots, mais la trouva trop petite, il la rejeta et promit de revenir plus tard, quand elle serait arrivée à maturité. Comme pour de nombreuses légendes fenrissiennes, elle doit comporter son lot d'exagérations, mais elle pourrait expliquer les origines du fameux Œuf du Kraken, une énorme sphère de chair cuireuse qui trône dans le hall des Trophées du Croc.



LES SAGAS

Les héros des Space Wolves atteignent ce statut après avoir accompli des hauts faits d'armes ou inventé une nouvelle manière de combattre. Un guerrier suivant un mode de combat particulier sera souvent équipé de manière à accentuer cette particularité, tirera profit de talents inhabituels ou même changera son nom pour un autre plus évocateur. De telles spécialisations peuvent conférer des capacités surhumaines sur le champ de bataille. Ceci est symbolisé par les événements décrits dans sa saga, laquelle est nommée d'une manière adéquate – par exemple, Canis des Loups suit la Saga des Wulfkin parce qu'il combat avec des meutes de Loups Fenrissiens et arrive par conséquent à mieux les contrôler.



De nombreux choix QG ont la possibilité de choisir une Saga, ainsi que le Serment qui l'accompagne. Les Space Wolves sont d'une nature très variée et fiers, aucun personnage ne suivra la même Saga qu'un autre. Les personnages spéciaux sont une exception à cette limitation, ils ont en effet leur histoire propre et des capacités qui dépassent les Sagas. par exemple, vous pourriez prendre un personnage de votre création et le faire suivre la *Saga de Majesté*, même si vous le destinez à agir sous les ordres de Logan Grimnar qui suit déjà la même Saga.

De tels avantages ont un prix (et pas uniquement le coût en points de chaque Saga). Afin d'assurer que la bonne fortune veille sur le chapitre, les Prêtres des Runes chargent les plus grands héros d'un devoir sacré ou d'un serment. Ceci est un immense privilège, et nul héros ne devrait les décevoir, au prix d'y perdre son honneur. Chaque Saga est liée à un serment, et votre personnage doit avoir un comportement en accord avec lui. Briser un serment n'a aucun effet en termes de jeu, ce n'est qu'une question d'honneur. Ceci dit, l'honneur est une chose que les Space Wolves placent au-dessus de tout. Si vous gagnez une bataille sans avoir brisé un seul serment, Russ lui-même sera fier de vous. Vous aurez combattu et vaincu avec honneur, et aurez mérité que les histoires courent sur votre nom, jusqu'à parvenir aux oreilles de vos frères Seigneurs Loups. Levez alors votre coupe à la gloire de Fenris et de l'Empereur! Si certains de vos personnages ont brisé leur serment, ce n'est plus pareil. Il vous faudra restaurer votre honneur à la première occasion...

**“ARJAC SE DRESSAIT TELLE UNE MONTAGNE ENNEIGÉE
SA RAGE RECOUVRAIT L'OURS BLESSÉ. POING DE
PIERRE VAINQUIT QUAND TOUT SEMBLAIT PERDU.”**

– La Saga d'Arjac Poing de Pierre

Note des concepteurs: Les Sagas sont là pour encourager les joueurs à trouver des noms bien évocateurs et de bien belles histoires pour leurs héros Space Wolves. En quelques parties, votre personnage gagnera en intérêt et sa propre histoire s'enrichira de ses victoires et, oserons-nous le dire, de ses défaites. Vos personnages écriront leur propre saga au fil de leurs batailles.

La Saga du Wulfkin

Les Loups Fenrissiens les plus féroces rampent aux pieds du héros, ils perçoivent en lui un esprit encore plus sauvage que le leur. Les Loups Fenrissiens et les Cyberloups de la même armée ont Initiative 5 et Commandement 7.

Serment: Honorer le Wulfkin. Le personnage considère ses alliés loups comme des frères. Au moins un Loup Fenrissien ou Loup Tonnerre doit survivre à la bataille.

La Saga de l'Ours

Le héros se revêt d'une peau d'ours et possède le tempérament de la bête. Lorsqu'il se campe solidement sur ses pieds, même une tornade ne pourra le renverser. Le personnage suit la règle spéciale *guerrier éternel*.

Serment: Porter la fureur jusqu'aux impies. Le personnage peut prouver la valeur des fils de Russ en portant le coup mortel à un personnage ennemi avant la fin de la bataille.

La Saga de Majesté

Le personnage a la stature d'un roi et sa voix transpire d'une autorité sans âge. Toute unité dans un rayon de 6 ps, y compris le personnage lui-même et son unité, peut relancer tout test de moral raté.

Serment: Mener par l'exemple. Quiconque recule ou se jette au sol est indigne de ce serment. Il doit éviter cela à tout prix.

La Saga du Chasseur

Infanterie uniquement. Certains héros ont gagné leur célébrité en pourchassant leur proie à travers un continent entier, sans jamais s'arrêter pour dormir. Le personnage peut effectuer une *attaque de flanc* et suit la règle *discrétion*.

Serment: Frapper sans être vu. Le vrai chasseur attaque toujours depuis un point inattendu, le personnage devrait donc être gardé en *réserve* au début de la partie.

La Saga du Guerrier Né

Le personnage ne vit que pour la guerre, sa lame dégouline de sang et sa rage ne s'éteint jamais. Durant la phase d'assaut, le personnage gagne un bonus d'Attaques égal au nombre de figurines qu'il a tuées dans la phase d'assaut précédente.

Serment: Rapporter un trophée. Gardez de côté les figurines tuées par le personnage. S'il en tue au moins dix, il devient un authentique champion de Fenris.

La Saga du Tueur de Bêtes

À la lueur du feu de camp, nombreux sont les héros fenrissiens à se prévaloir d'avoir vaincu un ennemi particulièrement monstrueux et à se vanter de rechercher d'autres semblables confrontations. Le personnage peut relancer ses jets pour touches ratées (tir et corps à corps) contre les marcheurs, les créatures monstrueuses et les figurines possédant une Endurance de 5 ou plus.

Serment: Ne pas craindre la bête. Afin de montrer à tous qu'il ne craint personne, le personnage devrait avoir mis hors d'état de nuire l'un de ces types d'adversaires avant la fin de la partie.

La Saga du Loup de Fer

Le héros peut exciter l'esprit mécanique qui anime les moteurs et les armes des chars de son armée, jusqu'à les plonger dans une rage destructrice. Tout véhicule transportant le personnage peut se déplacer d'1D3 ps supplémentaires, le personnage ajoutera de plus 1 à chacun de ses jets de réparation.

Serment: Porter le combat au cœur de l'ennemi. Le personnage peut démontrer la valeur de ses assauts mécanisés en terminant la partie dans la zone de déploiement ennemie.

UNE COMPAGNIE DE LOUPS

Or donc, par où commencer? Les irréductibles unités et personnages accessibles au joueur Space Wolf sont si nombreux que le simple choix peut s'avérer ardu. Comme toujours, la bonne approche est de collectionner les figurines qui vous plaisent, et l'armée des Space Wolves est tellement flexible qu'elle récompense cette approche. Vous pouvez commencer en vous procurant quelques boîtes de figurines plastiques et en assemblant quelques guerriers de base. Inutile de leur donner des identifications tout de suite, vous pourrez les ajouter plus tard, et utiliser la figurine la plus impressionnante pour conduire vos escouades.

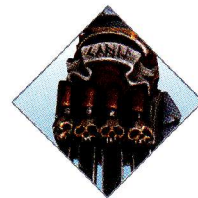
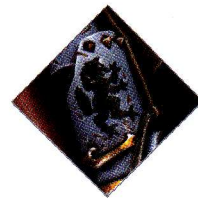
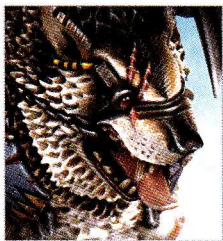
Un bon point de départ est de rassembler au moins un exemplaire de chaque type de meute - les jeunes et intrépides Griffes Sanglantes, les rusés et expérimentés Chasseurs Gris,

et les vétérans spécialistes de l'armement lourd que sont les Longs Crocs. Ceci vous fournira une escouade spécialisée dans l'assaut, une autre plus polyvalente, et une puissance de feu non négligeable. Une fois ces bases en place, vous pourrez passer à tout élément attirant votre regard, tout en restant assuré d'avoir une force tactiquement équilibrée.

Les Space Wolves peuvent compter sur des personnages vraiment redoutables pour les conduire au combat. Vous pourriez choisir l'un des personnages nommés décrits dans ce livre, ou inventer les vôtres, avec leur propre saga, équipement et héraldique. Nombreux sont les joueurs Space Wolves qui s'amuse à donner un nom à leurs personnages, tirant parfois leur inspiration des légendes vikings, et à concevoir leur propre imagerie.

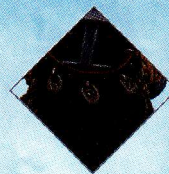


La masse des Space Wolves s'enfonce en plein cœur d'une horde démoniaque.



CANIS DES LOUPS

Le sauvage Canis chevauche Fangir, un terrible Loup Tonnerre cybernétique.



NJAL DES TEMPÊTES

Njal est le plus puissant Prêtre des Runes de tout le chapitre des Space Wolves. Il peut commander aux éléments. Armé du Bâton des Tempêtes, il invoque le blizzard et les éclairs pour abattre l'ennemi.



Chef de Grande Meute portant la Marque du Wulfen



Seigneur Loup avec pistolet à plasma et épée tronçonneuse



Chef de Grande Meute avec paire de griffes de loup



Ulrik le Tueur, Haut Prêtre Loup



Prêtre des Runes avec pistolet à plasma et hache runique



Prêtre Loup avec crozius arcanum et pistolet bolter



RAGNAR CRINIÈRE NOIRE

Ragnar est un Seigneur Loup jeune et impétueux. Il brandit une terrible lame de givre.



Bannière de la Grande Compagnie de Ragnar



Le Grand Étendard des Space Wolves



Dreadnought avec canons laser jumelés et poing de combat



Dreadnought avec canon d'assaut et poing de combat



Armés de leurs pistolets bolters et de leurs épées tronçonneuses, les Griffes Sanglantes chargent droit sur l'ennemi.

Griffes Sanglantes avec épée énergétique et pistolet à plasma



Griffes Sanglantes avec pistolet bolter et épée tronçonneuse



Les meutes des Griffes Sanglantes portent des marquages rouges et jaunes.



Comme tous les Space Wolves, les Griffes Sanglantes ornent leurs armures de pans de peaux de loup, de crocs, de pierres runiques et autres talismans.

LUKAS LE TROMPEUR

Le rebelle Lukas peut rejoindre une meute de Griffes Sanglantes. Sa cape le rend très difficile à atteindre.



Griffes Sanglantes avec pistolet bolter et épée tronçonneuse



Les dessins géométriques côtoient l'héraldique.



Griffes Sanglantes avec pistolets bolter et épées tronçonneuses

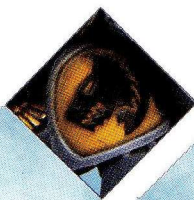
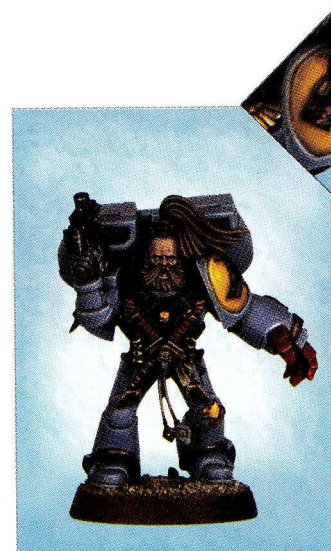


Griffes Sanglantes avec lance-plasma



Les guerriers qui s'en sont montrés dignes peuvent remplacer leur marquage de meute par d'autres qui leur sont propres.

Les Serres Sanglantes sont équipés de réacteurs dorsaux afin de fondre plus rapidement sur l'ennemi.



Serres Sanglantes avec pistolet bolter et gantelet énergétique

Serres Sanglantes avec fusée



Les différentes meutes peuvent arborer leur propre bannière, souvent accrochée à un paquetage dorsal. De gauche à droite: une bannière dorsale de Griffes Sanglantes, de Chasseurs Gris et de Longs Crocs.



Les Chasseurs Gris sont des guerriers expérimentés, capables de combattre l'ennemi à distance ou au corps à corps.



Chasseur Gris
avec pistolet bolter et
gantelet énergétique



Chasseur Gris
avec lance-plasma



Chasseur Gris
avec lance-flammes



Chasseur Gris
avec pistolet à plasma
et épée énergétique



Quelques Étendards des Loups: ceux des Grandes Compagnies d'Egil Loup de Fer et de Harald Loup des Morts.



Un Chasseur Gris particulièrement valeureux peut brandir l'Étendard des Loups.



Chasseur Gris avec bolter et épée tronçonneuse



Chasseur gris avec bolter



Chasseur Gris avec bolter et épée tronçonneuse



Les marquages des Chasseurs Gris sont noirs et rouges, avec des symboles honorifiques rouges.



Chasseur gris avec bolter



Les Gardes Loups se joignent souvent aux Chasseurs Gris



Ragnar Crinière Noire ne laisse à personne d'autre le soin de conduire la charge.

Les Gardes Loups sont des guerriers d'exception, choisis par leur Seigneur Loup. Ils peuvent se regrouper en meutes, ou rejoindre d'autres escouades qu'ils sauront faire profiter de leurs talents, expérience et héroïsme sur le champ de bataille.



Garde Loup Terminator avec lance-flammes lourd et poing tronçonneur



LOGAN GRIMNAR

Haut Souverain de tout le chapitre des Space Wolves, Logan Grimnar brandit sa redoutable hache Morkai.



Garde Loup Terminator avec fulgurant et poing tronçonneur



Garde Loup Terminator avec fulgurant et gantelet énergétique



Garde Loup Terminator avec fulgurant et hache de givre



Garde Loup Terminator avec marteau tonnerre et bouclier tempête



Garde Loup Terminator avec paire de griffes éclairs



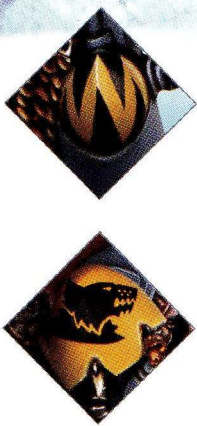
Garde Loup Terminator avec canon d'assaut et gantelet énergétique



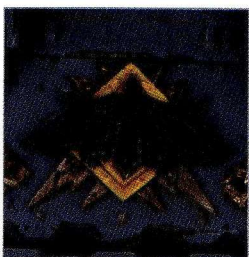
Garde Loup Terminator avec fulgurant, gantelet énergétique et lance-missiles cyclone



Garde Loup Terminator avec fulgurant et lame de givre



Les Gardes Loups en armure Terminator portent leur marquage de Grande Compagnie sur l'épaulière droite, celui de leur meute pouvant figurer sur une genouillère.



Le Land Raider Crusader remplace les canons laser standards par des tourelles Ouragan.

Ce véhicule est décoré d'icônes Space Wolves, de peaux de loup et de boucliers.



Garde Loup avec bolter et épée tronçonneuse



Garde Loup avec arme énergétique



Les Gardes Loups équipés de paires de griffes de loup sacrifient le tir pour plus d'efficacité au corps à corps.



Garde Loup avec marteau tonnerre et bouclier tempête



Garde Loup avec fulgurant et épée tronçonneuse



Garde Loup avec arme énergétique et pistolet à plasma



Les marquages de meute des Gardes Loups sont jaunes et noirs, les marquages honorifiques sont noirs.



Garde Loup avec hache de givre



Garde Loup avec pistolet à plasma et épée tronçonneuse



Garde Loup avec marteau tonnerre et pistolet bolter



Les vétérans Longs Crocs fournissent les tirs d'appui. Équipés de bolters lourds, ils déciment l'infanterie ennemie.



Le multi-fuseur (à gauche) et le canon laser (à droite) sont parfaitement adaptés à la chasse aux blindés.



Le lance-plasma lourd peut s'avérer aussi dangereux pour sa cible que pour le tireur.



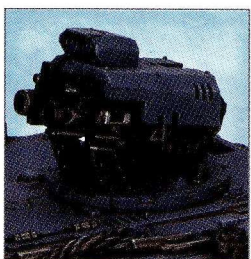
Le lance-missiles peut tirer des munitions antichars ou à fragmentation.



Le chef d'escouade dirige le tir.



Chef d'escouade avec lance-plasma



Les Razorback sont le plus souvent équipés de bolters lourds (ci-dessus) ou de canons laser (à droite).





Scouts Space Wolves avec pistolet bolter et arme de corps à corps



Leur pistolet à plasma permet à ces Scouts Space Wolves d'engager des cibles plus lourdement blindées.



Scout Space Wolf avec fulgurant



Scout Space Wolf avec bolter



Scout Space Wolf avec épée énergétique et pistolet bolter



Scout Space Wolf avec fusil de sniper



Les discrets Scouts Space Wolves utilisent des marquages de meute noirs sur leurs épaulières grises.



À courte portée, le fuseur est redoutable contre les chars.



Scout Space Wolf avec pistolet bolter et arme de corps à corps



LOUPS SOLITAIRES

Il s'agit le plus souvent du dernier survivant d'une meute. Chacun d'eux porte toujours le marquage de son ancienne unité, en l'honneur de ses frères disparus.



Marquage de meute.



Le robuste Rhino permet de déployer rapidement les Space Wolves sur les zones de combat.



Conduits par Njal des Tempêtes, Griffes Sanglantes et Serres Sanglantes se jettent sur l'ennemi dans une soif de gloire.



Le module d'atterrissage est utilisé pour les assauts planétaires.



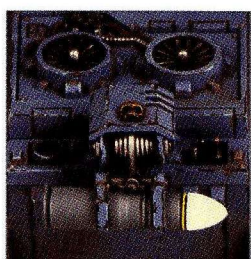
Le Land Raider est le tank le plus lourdement blindé de l'arsenal Space Marine.



L'armement latéral du Predator Destructor est composé de bolters lourds afin de décimer l'infanterie ennemie.



Afin de remplir son rôle de chasseur de tanks, le Predator Annihilator est équipé de nombreux canons laser.



Le canon Démolisseur du Vindicator tire ces énormes obus.



Le Whirlwind fournit un appui d'artillerie à longue portée.

MARQUAGES DES SPACE WOLVES

Comme on pourrait s'y attendre de la part d'un chapitre faisant si peu cas de l'autorité du Codex Astartes, l'iconographie utilisée par les Space Wolves est un mélange éclectique. Elle suit cependant quelques règles basiques, il existe notamment un code de couleurs général, et les guerriers portent normalement le marquage de leur meute sur l'épaillère droite et celui de leur Grande Compagnie sur la gauche. À l'intérieur de ces limites, les variantes peuvent être nombreuses.

Marquages

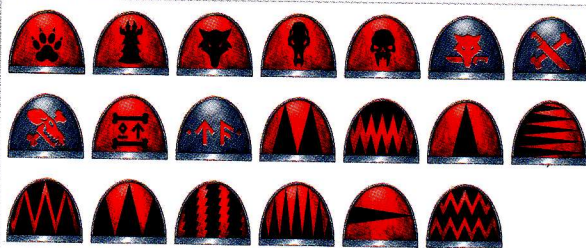
Les marquages de meute peuvent être répétés sur la genouillère ou le véhicule de transport de l'unité. Les marquages honorifiques individuels se portent sur fond gris.



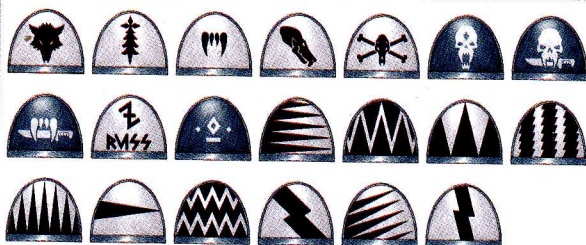
Scouts



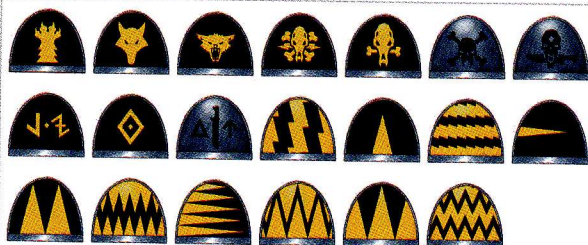
Griffes Sanglantes



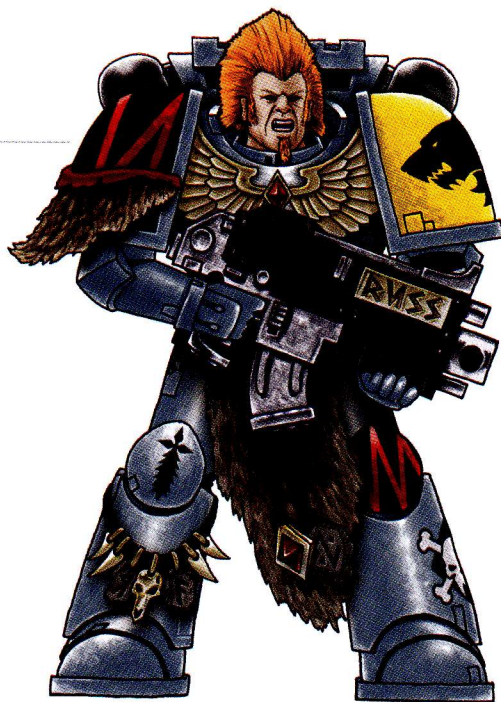
Chasseurs Gris



Longs Crocs



Gardes Loups



L'épaillère gauche indique la Grande Compagnie.



Lorsqu'un Seigneur Loup devient Loup Suprême, sa compagnie adopte cette héraldique.



Logan Grimnar
(avant de devenir
Loup Suprême)



G^{de} Compagnie
de Ragnar
Crinière Noire



G^{de} Compagnie
de Sven
Hurle-au-Sang



G^{de} Compagnie
de Harald Loup
des Morts



G^{de} Compagnie
de Bjorn Loup
des Tempêtes



G^{de} Compagnie
d'Engir
Tue-les-Krakens



G^{de} Compagnie
de Bran
Gueule Rouge



G^{de} Compagnie
de Kjarl
Sang Farouche



G^{de} Compagnie
de Krom
Œil du Dragon



G^{de} Compagnie
d'Erik Morkai



G^{de} Compagnie
de Gunnar
Lune Pourpre



G^{de} Compagnie
d'Egil Loup
de Fer

Les guerriers modifient parfois le marquage de leur Grande Compagnie pour l'adapter à celui de leur meute.

LISTE D'ARMÉE DES SPACE WOLVES

La liste d'armée qui suit vous permet d'utiliser une armée de Space Wolves pour livrer des batailles selon les scénarios du livre de règles de Warhammer 40,000.

UTILISER LA LISTE D'ARMÉE

La liste d'armée des Space Wolves est divisée en cinq sections : QG, Troupes, Élite, Attaque Rapide et Soutien. Toutes les escouades, véhicules et personnages de l'armée appartiennent à une de ces sections selon leur rôle sur le champ de bataille. Chaque figurine a également une valeur en points qui varie selon son efficacité.

Avant de choisir une armée, il faudra vous mettre d'accord avec votre adversaire sur le total de points que vous pourrez dépenser pour la constituer. Vous pourrez ensuite rassembler votre armée comme indiqué ci-dessous.

UTILISER UN SCHÉMA DE STRUCTURE D'ARMÉE

La liste d'armée s'utilise en conjonction avec le schéma de structure d'armée d'un scénario. Chaque schéma est divisé en cinq sections qui correspondent à celles de la liste d'armée, chacune représentée par une ou plusieurs cases. Chaque case grise vous permet de faire un choix dans cette section de la liste d'armée, tandis qu'une case noire indique un choix obligatoire. Voyez ci-dessous le schéma de structure des Missions Standards.

Cette liste d'armée est principalement conçue pour les missions standards présentées dans le livre de règles de Warhammer 40,000. Elle peut être utilisée dans le cadre d'autres missions qui font appel au schéma de structure d'armée, mais veuillez noter que l'équilibre du jeu peut s'en trouver modifié.

LES ENTRÉES DE LA LISTE D'ARMÉE

Chaque entrée de la liste d'armée représente une unité différente. Vous pouvez trouver plus d'informations sur l'histoire et les règles des Space Wolves dans la section *Les Guerriers du Croc*, et pouvez voir des exemples de figurines Citadel pouvant représenter ces unités dans la section *Une Compagnie de Loups*.

Chaque entrée de la liste d'armée des Space Wolves est divisée en plusieurs parties :

Nom de l'Unité : Vous trouverez, au début de chaque entrée, le nom de l'unité, et son coût en points sans amélioration.

Profil de l'Unité : Cette ligne indique tout simplement le profil des figurines composant l'unité.

Composition d'Unité : Lorsque c'est nécessaire, cette entrée fait la liste du nombre et du type de chaque figurine qui compose l'unité de base, avant que la moindre option ou amélioration ne soit choisie.

Type d'Unité : Cela fait référence au chapitre sur les types d'unités du livre de règles de Warhammer 40,000. Par exemple, une unité peut être de l'infanterie, de l'infanterie autoportée ou un véhicule. Elle peut aussi avoir des règles spéciales de mouvement, de tir ou d'assaut. Si l'unité porte la mention *Unique*, cela signifie que vous ne pouvez en avoir qu'un seul exemplaire dans votre armée.

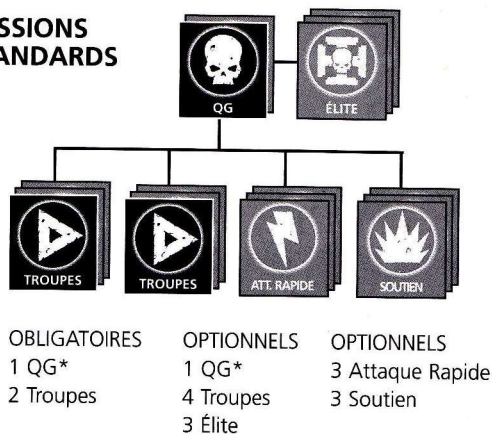
Équipement : Cette entrée détaille l'équipement porté par les figurines de l'escouade. Le coût de ces figurines et de ces équipements est inclus dans la valeur en points qui accompagne le profil.

Règles Spéciales : Toute règle spéciale qui s'applique à l'unité est mentionnée ici. Ces règles spéciales sont décrites en détail dans la section *Les Guerriers du Croc* ou font référence aux *Règles Spéciales Universelles* du livre de règles.

Transport : Cette rubrique concerne les véhicules de transport accessibles à l'unité. Ces derniers ont leurs propres entrées page 94. La section *Véhicules de Transport* du livre de règles explique comment sont gérés ces transports assignés.

Options : La liste des améliorations disponibles pour l'unité. Si une figurine est visiblement équipée avec l'une de ces options, vous devez en payer le coût, et vous ne pouvez pas jouer une option si elle n'est pas présente sur la figurine. Si une option précise que vous pouvez échanger une ou deux armes contre telle et/ou telle autre, vous pouvez remplacer une arme, les deux ou aucune des deux tant que vous payez le coût indiqué.

MISSIONS STANDARDS



*Les Mâles Dominants

Dans une armée de Space Wolves, chaque choix QG vous permet de prendre en fait deux Choix QG. Cela signifie que dans le cadre d'une mission standard, une armée de Space Wolves pourra prendre un, deux, trois ou même quatre choix QG. Ceci représente l'abondance de héros avides d'entrer dans la légende.

Les meutes se battent mieux lorsqu'elles suivent un chef charismatique doté d'une personnalité forte. Pour représenter cela, deux personnages ou plus ne peuvent pas être dotés de la même saga ni posséder la même combinaison de pouvoirs psychiques ou d'équipement. Les Space Wolves sont trop fiers pour adopter les mêmes tactiques que leurs pairs.



QG*

LOGAN GRIMNAR, LE LOUP SUPRÊME 275 points

Page 56

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Logan Grimnar	6	5	4	4	3	5	5	10	2+

Composition :

- 1 (Unique)

Type d'Unité :

- Infanterie

Équipement :

- Armure Terminator
- La Hache Morkai
- Collier de dents de loup
- Queue de loup
- Fulgurant
- Ceinture de Russ
- Saga de Majesté

Règles Spéciales :

- Et Ils ne Connaîtront pas la Peur
- Sens Aiguisés
- Contre-attaque
- Guerrier Éternel
- Personnage Indépendant
- Obstiné
- Légende Vivante
- Le Haut Roi

LE LOUP SUPRÊME

Si votre armée inclut Logan Grimnar, les unités de Gardes Loups comptent comme des choix de Troupes.

NJAL DES TEMPÊTES, SEIGNEUR DES ORAGES 245 points

Page 53

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Njal des Tempêtes	5	4	4	4	2	4	3	10	2+

Composition :

- 1 (Unique)

Type d'Unité :

- Infanterie

Équipement :

- Armure runique
- Collier de dents de loup
- Bâton des Tempêtes
- Aile Nocturne
- Pistolet bolter
- Grenades frag et antichars
- Saga de Majesté

Options :

- Peut remplacer son armure runique et ses grenades frag et antichars par une armure Terminator runique pour +25 pts.

Règles Spéciales :

- Et Ils ne Connaîtront pas la Peur
- Sens Aiguisés
- Contre-attaque
- Personnage Indépendant
- Maître Psyker
- Seigneur des Tempêtes

Pouvoirs Psychiques :

Njal connaît tous les pouvoirs psychiques de la page 37.

SEIGNEUR LOUP RAGNAR CRINIÈRE NOIRE 240 points

Page 55

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Ragnar Crinière Noire	6	5	4	4	3	5	4	10	3+
Svangir/Ulfgir	4	0	4	4	1	4	2	6	5+

Composition :

- 1 (Unique)

Type d'Unité :

- Infanterie

Équipement :

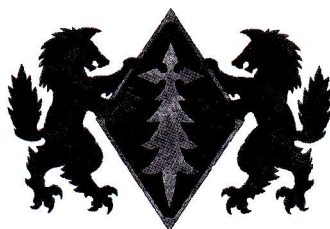
- Armure énergétique
- Pistolet bolter
- Collier de dents de loup
- Queue de loup
- Lame de givre
- Bombes à fusion
- Grenades frag et antichars
- Saga du Guerrier Né

Options :

- Ragnar peut être accompagné par jusqu'à deux Loups Fenrissiens, Svangir et Ulfgir 10 points par figurine.

Règles Spéciales :

- Et Ils ne Connaîtront pas la Peur
- Sens Aiguisés
- Contre-attaque
- Personnage Indépendant
- Téméraire
- Cri de Guerre
- Réflexes Éclair



ULRIK LE TUEUR.....180 points

Page 50

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Ulrik le Tueur	6	5	4	4	2	5	3	10	3+

- Composition :**
 - 1 (Unique)
- Type d'Unité :**
 - Infanterie
- Équipement :**
 - Armure Énergétique
 - Pistolet à plasma
 - Grenades frag et antichars
 - Arme énergétique
 - Le Croc de Morkai
 - Collier de Dents de Loup
 - Amulette du Loup
 - Heaume Loup de Russ
- Règles Spéciales :**
 - Personnage Indépendant
 - Sens Aiguës
 - Contre-attaque
 - Sans Peur
 - Serment du Tueur
 - Mentor

CANIS DES LOUPS185 points

Page 54

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Canis des Loups	5	2	5	5	3	5	5	8	3+

- Composition :**
 - 1 (Unique)
- Type d'Unité :**
 - Cavalerie
- Équipement :**
 - Armure Énergétique
 - Collier de Dents de Loup
 - Queue de Loup
 - Deux griffes de loup
 - Grenades frag et antichars
 - Fangir
 - Saga du Wulfkin
- Options :**
 - Canis des Loups peut être accompagné par jusqu'à deux
- Loups Fenrissiens 10 pts par figurine
- Règles Spéciales :**
 - Et Ils ne Connaîtront pas la Peur
 - Personnage Indépendant
 - Sens Aiguës
 - Contre-attaque
 - Attaques Perforantes
 - Colère Barbare
 - Seigneur des Loups
- LE ROI DES LOUPS

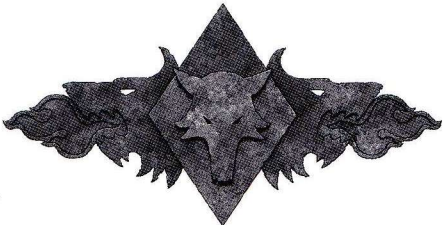
Si votre armée inclut Canis, les Loups Fenrissiens comptent comme des choix de Troupes.

BJORN MAIN TERRIBLE.....270 points

Page 49

	CC	CT	F	Blindage			I	A
				Av	Fl	Ar		
Bjorn Main Terrible	6	6	7	13	12	10	3	4

- Composition :**
 - 1 Dreadnought Vénérable (Unique)
- Type d'Unité :**
 - Véhicule (Marcheur)
- Équipement :**
 - Canon d'assaut
 - Arme de corps à corps de Dreadnought (avec lance-flammes lourd intégré)
 - Queue de Loup
 - Fumigènes
 - Saga de Majesté
- Options :**
 - Peut remplacer son canon d'assaut par :
 - Lance-plasma lourd gratuit
 - Canons laser jumelés 20 pts
- Règles Spéciales :**
 - Vénérable
 - Maître Tacticien
 - La Marque du Primarque
 - Relique Vivante





QG*

SEIGNEUR LOUP 100 points

Page 39

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Seigneur Loup	6	5	4	4	3	5	4	10	3+

Composition :

- 1 Seigneur Loup

Type d'Unité :

- Infanterie

Équipement :

- Armure énergétique
- Arme de corps à corps
- Pistolet bolter
- Grenades frag et antichars

Options :

- Remplacer le pistolet bolter et/ou l'arme de corps à corps par :
 - Bolter *gratuit*
 - Fulgurant *3 points*
 - Arme combinée lance-flammes, plasma ou fuseur *10 points*
 - Arme énergétique ou pistolet à plasma *15 points*
 - Griffes de loup *20 points*
 - Gantelet énergétique, lame ou hache de givre *25 points*
 - Marteau tonnerre ou bouclier tempête *30 points*
- Remplacer l'armure énergétique par une armure runique *20 points*
- Remplacer l'armure énergétique, l'arme de corps à corps, le pistolet bolter et les grenades frag et antichars par une armure Terminator avec fulgurant et arme énergétique ... *40 points*

Règles Spéciales :

- Et Ils ne Connaîtront pas la Peur
- Personnage Indépendant
- Sens Aiguës
- Contre-attaque

Options : (suite)

- Remplacer le fulgurant de l'armure Terminator par :
 - Arme combinée lance-flammes, plasma ou fuseur *5 points*
 - Griffes de loup *15 points*
 - Gantelet énergétique *20 points*
 - Marteau tonnerre, bouclier tempête ou poing tronçonneur *25 points*
- Remplacer l'arme énergétique de l'armure Terminator par :
 - Griffes de loup *5 points*
 - Gantelet énergétique *10 points*
 - Marteau tonnerre, bouclier tempête ou poing tronçonneur *15 points*
- S'il n'a pas d'armure Terminator, peut avoir l'une de ces options :
 - Réacteurs dorsaux *25 points*
 - Moto Space Marine *35 points*
 - Monture Loup Tonnerre *45 points*
- Peut avoir :
 - Bombes à fusion *5 points*
 - Collier de dents de loup *10 points*
 - Queue de loup *5 points*
 - Jusqu'à deux Loups Fenrissiens *10 points chacun*
 - Marque du Wulfen *15 points*
 - Ceinture de Russ *25 points*
- Peut choisir l'une des sagas suivantes :
 - Saga du Tueur de Bêtes *10 points*
 - Saga de Majesté *15 points*
 - Saga du Wulfkin *15 points*
 - Saga du Guerrier Né *35 points*
 - Saga de l'Ours *35 points*

PRÊTRE DES RUNES 100 points

Page 36

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Prêtre des Runes	5	4	4	4	2	4	2	10	3+

Composition :

- 1 Prêtre des Runes

Type d'Unité :

- Infanterie

Équipement :

- Armure énergétique
- Arme runique
- Pistolet bolter
- Grenades frag et antichars

Règles Spéciales :

- Et Ils ne Connaîtront pas la Peur
- Personnage Indépendant
- Sens Aiguës
- Contre-attaque
- Psyker

Pouvoirs Psychiques :

- Un Prêtre des Runes dispose de deux des pouvoirs suivants :
- Coup de Tonnerre
 - Éclair Vivant
 - Appel à la Tempête
 - Colère de l'Orage
 - Fureur des Esprits Loups
 - Ouragan Meurtrier
 - Mâchoires du Loup du Monde

Options :

- Promouvoir en Maître des Runes *50 points*
- Remplacer le pistolet bolter par :
 - Bolter *gratuit*
 - Pistolet à plasma *15 points*
 - Fulgurant *3 points*
- Remplacer l'armure énergétique par une armure runique *20 points*
- Remplacer l'armure énergétique, le pistolet bolter, les grenades frag et antichars par une armure Terminator avec fulgurant *20 points*
- Remplacer le fulgurant de l'armure Terminator par :
 - Arme combinée lance-flammes, plasma ou fuseur *5 points*
- S'il n'a pas d'armure Terminator, peut avoir l'une de ces options :
 - Réacteurs Dorsaux *25 points*
 - Moto Space Marine *35 points*
- Peut avoir :
 - Bombes à fusion *5 points*
 - Collier de dents de loup *10 points*
 - Queue de loup *5 points*
 - Psyber-familier *10 points*
- Peut choisir l'une des sagas suivantes :
 - Saga du Tueur de Bêtes *10 points*
 - Saga du Guerrier Né *35 points*



QG*

PRÊTRE LOUP 100 points

Page 35

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Prêtre Loup	5	4	4	4	2	4	2	10	3+

Composition :

- 1 Prêtre Loup

Type d'Unité :

- Infanterie

Équipement :

- Armure énergétique
- Pistolet bolter
- Grenades frag et antichars
- Amulette du Loup
- Crozius Arcanum (Arme énergétique)
- Croc de Morkai

Options :

- Remplacer le pistolet bolter par :
 - Bolter *gratuit*
 - Fulgurant *3 points*
 - Pistolet à plasma *15 points*
 - Arme combinée lance-flammes, plasma ou fuseur *10 points*

Règles Spéciales :

- Sens Aiguïsés
- Contre-attaque
- Personnage Indépendant
- Sans Peur
- Serment Guerrier

Options : (suite)

- Remplacer l'armure énergétique par une armure runique *20 points*
- Remplacer l'armure énergétique, le pistolet bolter et les grenades frag et antichars par une armure Terminator et un fulgurant *20 points*
- Remplacer le fulgurant de l'armure Terminator par une arme combinée lance-flammes, plasma ou fuseur *5 points*
- S'il n'a pas d'armure Terminator, peut avoir l'une des options suivantes :
 - Réacteurs dorsaux *25 points*
 - Moto Space Marine *35 points*
- Peut avoir :
 - Bombes à fusion *5 points*
 - Collier de dents de loup *10 points*
 - Queue de loup *5 points*
- Peut choisir l'une des sagas suivantes :
 - Saga du Tueur de Bêtes *10 points*
 - Saga du Chasseur* *10 points*
 - Saga du Wulfkin *15 points*
 - Saga du Guerrier Né *35 points*

* Ne peut être choisie que par une figurine en armure énergétique n'ayant ni réacteurs dorsaux, ni moto Space Marine.

CHEF DE GRANDE MEUTE GARDE LOUP 70 points

Page 30

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Chef de Grande Meute	5	5	4	4	2	5	3	9	3+

Composition :

- 1 Chef de Grande Meute

Équipement :

- Armure énergétique
- Arme de corps à corps
- Pistolet bolter
- Grenades frag et antichars

Options :

- Remplacer le pistolet bolter et/ou l'arme de corps à corps par :
 - Bolter *gratuit*
 - Fulgurant *3 points*
 - Arme combinée lance-flammes, plasma ou fuseur *10 points*
 - Arme énergétique ou pistolet à plasma *15 points*
 - Griffes de loup *20 points*
 - Gantelet énergétique, lame ou hache de givre *25 points*
 - Marteau tonnerre ou bouclier tempête *30 points*
- Remplacer l'armure énergétique par une armure runique *20 points*
- Remplacer l'armure énergétique, l'arme de corps à corps, le pistolet bolter et les grenades frag et antichars par une armure Terminator avec fulgurant et arme énergétique *40 points*

Type : d'Unité

- Infanterie

Règles Spéciales :

- Et Ils ne Connaîtront pas la Peur
- Personnage Indépendant
- Sens Aiguïsés
- Contre-attaque

Options : (suite)

- Remplacer le fulgurant de l'armure Terminator par :
 - Arme combinée lance-flammes, plasma ou fuseur *5 points*
 - Griffes de loup *15 points*
 - Gantelet énergétique *20 points*
 - Marteau tonnerre, bouclier tempête ou poing trônçonneur *25 points*
- Remplacer l'arme énergétique de l'armure Terminator par :
 - Griffes de loup *5 points*
 - Gantelet énergétique *10 points*
 - Marteau tonnerre, bouclier tempête ou poing trônçonneur *15 points*
- S'il n'a pas d'armure Terminator, peut avoir l'une de ces options :
 - Réacteurs dorsaux *25 points*
 - Moto Space Marine *35 points*
 - Monture Loup Tonnerre *45 points*
- Peut avoir :
 - Bombes à fusion *5 points*
 - Collier de dents de loup *10 points*
 - Queue de loup *5 points*
 - Jusqu'à deux Loups Fenrissiens *10 points chacun*
 - Marque du Wulfen *15 points*
- Peut choisir l'une des sagas suivantes :
 - Saga du Tueur de Bêtes *10 points*
 - Saga du Chasseur* *10 points*
 - Saga du Wulfkin *15 points*
 - Saga du Guerrier Né *35 points*

* Ne peut être choisie que par une figurine en armure énergétique n'ayant ni réacteurs dorsaux, ni moto Space Marine.



ÉLITE

MEUTE DE GARDES LOUPS 18 points par figurine

Page 30

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Garde Loup	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Composition:

- 3-10 Gardes Loups

Type d'Unité:

- Infanterie

Équipement:

- Armure énergétique
- Arme de corps à corps
- Pistolet bolter
- Grenades frag et antichars

Règles Spéciales:

- Et Ils ne Connaîtront pas la Peur
- Sens Aiguës
- Contre-attaque

Transport Assigné:

- Peuvent choisir un Module d'Atterrissage, un Rhino ou un Razorback (voir page 94 pour le coût en points).
- Une seule meute de Gardes Loups peut choisir un Land Raider comme transport assigné (voir la section Soutien pour le coût en points).

Options:

- Tout Garde Loup peut remplacer son pistolet bolter et/ou son arme de corps à corps par :
 - Bolter *gratuit*
 - Fulgurant 3 pts/figurine
 - Arme combinée lance-flammes, plasma ou fusueur 5 pts/figurine
 - Arme énergétique ou pistolet à plasma 10 pts/figurine
 - Griffe de loup 15 pts/figurine
 - Gantelet énergétique, lame ou hache de givre 20 pts/figurine
 - Marteau tonnerre ou bouclier tempête 25 pts/figurine
- Remplacer l'armure énergétique, l'arme de corps à corps, le pistolet bolter et les grenades frag et antichars par une armure Terminator avec fulgurant et arme énergétique 15 pts/figurine

Options (suite):

- Remplacer le fulgurant de l'armure Terminator par :
 - Arme combinée lance-flammes, plasma ou fusueur 5 pts/figurine
 - Griffe de loup ou gantelet énergétique 10 pts/figurine
 - Marteau tonnerre, bouclier tempête ou poing tronçonneur 15 pts/figurine
- Remplacer l'arme énergétique de l'armure Terminator par :
 - Griffe de loup 5 pts
 - Gantelet énergétique, lame ou hache de givre 10 pts
 - Marteau tonnerre, bouclier tempête ou poing tronçonneur 15 pts/figurine
- Pour chaque tranche de 5 figurines que compte l'escouade, un seul Garde Loup en armure Terminator peut choisir une seule des options suivantes :
 - remplacer le fulgurant par un lance-flammes lourd 5 pts
 - remplacer le fulgurant par un canon d'assaut 30 pts
 - prendre un lance-missiles Cyclone 30 pts
- Toute figurine n'ayant pas d'armure Terminator peut avoir :
 - Réacteurs Dorsaux 25 pts/figurine
 - Moto Space Marine 35 pts/figurine
- Tout Garde Loup peut avoir :
 - Bombes à Fusion 5 pts/figurine
- Un seul Garde Loup peut avoir :
 - La Marque du Wulfen 15 pts
- Une seule figurine de Garde Loup peut devenir **Arjac Poing de Pierre**, l'Enclume de Fenris 170 pts

Chefs de Meutes: Les Gardes Loups escortent les seigneurs de Fenris, mais font aussi office de chefs pour les troupes moins expérimentées. Avant la bataille, chaque Garde Loup a l'option de pouvoir quitter sa meute et d'être assigné à une meute de la liste suivante: **Griffes Sanglantes, Motards Griffes Sanglantes, Chasseurs Gris, Scouts, Longs Crocs.** Un seul Garde Loup peut rejoindre chaque meute de cette manière. Les Gardes Loups en armure Terminator, dotés de réacteurs dorsaux ou montés sur une moto Space Marine ne peuvent pas rejoindre une meute de Scouts.

ARJAC POING DE PIERRE, L'ENCLUME DE FENRIS +170 points

Page 51

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Arjac Poing de Pierre	5	5	5	4	2	4	3	9	2+

Composition:

- 1 (Unique)

Type d'Unité:

- Infanterie

Équipement:

- Collier de dents de loup
- Le Marteau à Ennemis
- Bouclier Enclume
- Armure Terminator
- Saga de l'Ours

Règles Spéciales:

- Et Ils ne Connaîtront pas la Peur
- Sens Aiguës
- Contre-attaque
- Le Champion de Grimnar
- Obstiné

ÉLITE

DREADNOUGHT 105 points

Page 48

	Blindage							
	CC	CT	F	Av	Fl	Ar	I	A
Dreadnought	4	4	6	12	12	10	4	2

Composition :

- 1 Dreadnought

Type d'Unité :

- Véhicule (Marcheur)

Équipement :

- Canon d'Assaut
- Arme de corps à corps de Dreadnought (avec fulgurant intégré)
- Fumigènes
- Projecteur

Transport Assigné :

- Peut choisir un Module d'Atterrissage (voir page 94 pour le coût en points).

Options :

- Remplacer le fulgurant par :
 - Lance-flammes lourd 10 points
- Remplacer le canon d'assaut par :
 - Lance-flammes lourds jumelés ou multi-fuseur *gratuit*
 - Bolters lourds jumelés 5 points
 - Autocanons jumelés 10 points
 - Lance-plasma lourd 10 points
 - Canons laser jumelés 30 points
- Remplacer l'arme de corps à corps de Dreadnought par :
 - Autocanons jumelés ou lance-missiles 10 points
- Peut avoir :
 - Blindage renforcé 15 points
 - Collier de dents de loup 10 points
 - Queue de loup 5 points

DREADNOUGHT VÉNÉRABLE 165 points

Page 48

	Blindage							
	CC	CT	F	Av	Fl	Ar	I	A
Dreadnought Vén.	5	5	6	12	12	10	4	2

Composition :

- 1 Dreadnought Vénérable

Type d'Unité :

- Véhicule (Marcheur)

Équipement :

- Canon d'Assaut
- Arme de corps à corps de Dreadnought (avec fulgurant intégré)
- Fumigènes
- Projecteur

Règle Spéciale :

- Vénérable

Transport Assigné :

- Peut choisir un Module d'Atterrissage (voir page 94 pour le coût en points).

Options :

- Remplacer le fulgurant par :
 - Lance-flammes lourd 10 points
- Remplacer le canon d'assaut par :
 - Lance-flammes lourds jumelés ou multi-fuseur *gratuit*
 - Bolters lourds jumelés 5 points
 - Autocanons jumelés 10 points
 - Lance-plasma lourd 10 points
 - Canons laser jumelés 30 points
- Remplacer l'arme de corps à corps de Dreadnought par :
 - Autocanons jumelés ou lance-missiles 10 points
- Peut avoir :
 - Blindage renforcé 15 points
 - Collier de dents de loup 10 points
 - Queue de loup 5 points
 - Saga de Majesté 15 points

PRÊTRE DE FER 50 points

Page 38

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Prêtre de Fer	4	4	4	4	1	4	2	8	2+
Cyberloup	4	0	4	5	1	4	3	6	4+
Serviteur	3	3	3	3	1	3	1	8	4+

Composition :

- 1 Prêtre de Fer
- 0-4 Cyberloups
- 0-3 Serviteurs

Type d'Unité :

- Infanterie

Équipement (Prêtre) :

- Armure runique
- Servo-bras
- Pistolet bolter ou bolter
- Marteau tonnerre
- Grenades frag et antichars

Équipement (Serviteurs) :

- Servo-bras

Règles Spéciales :

- Et ils ne Connaîtront pas la Peur
- Sens Aiguisés
- Contre-attaque
- Forgeron

Options :

- Le Prêtre de Fer peut être accompagné par :
 - Jusqu'à 4 Cyberloups 15 points par figurine
 - Jusqu'à 3 Serviteurs 10 points par figurine
- Le Prêtre de Fer peut avoir :
 - Moto Space Marine 35 points
 - Monture Loup Tonnerre 45 points
- Jusqu'à deux Serviteurs peuvent remplacer leur servo-bras par :
 - Bolter lourd 5 points par figurine
 - Multi-fuseur 10 points par figurine
 - Lance-plasma lourd 20 points par figurine
- Le Prêtre de Fer peut avoir :
 - Collier de dents de loup 10 points
 - Queue de loup 5 points
 - Saga du Loup de Fer 15 points



ÉLITE

MEUTE DE SCOUTS

15 points par figurine

Page 27

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Scout	4	4	4	4	1	4	1	8	4+

Composition :

- 5-10 Scouts

Type d'Unité :

- Infanterie

Équipement :

- Armure de Scout
- Arme de corps à corps
- Pistolet bolter
- Grenades frag et antichars

Règles Spéciales :

- Et Ils ne Connaîtront pas la Peur
- Sens Aiguïsés
- Contre-attaque
- Infiltrateurs
- Déplacement à Couvert
- Scouts
- Derrière les Lignes Ennemies

Options :

- Toute figurine peut remplacer son pistolet bolter et/ou son arme de corps à corps par :
 - Bolter *gratuit*
 - Fusil de sniper *3 points par figurine*
- L'escouade peut avoir :
 - Bombes à fusion *5 points par figurine*
- Un seul Scout peut avoir :
 - La Marque du Wulfen *15 points*
- Un seul Scout peut remplacer son pistolet bolter par :
 - Lance-flammes ou bolter lourd *5 points*
 - Fuseur ou lance-missiles *10 points*
 - Lance-plasma *15 points*
- Jusqu'à 2 Scouts peuvent remplacer leur pistolet bolter par :
 - Pistolet à plasma ou arme énergétique *15 pts par figurine*

LOUP SOLITAIRE

20 points par figurine

Page 29

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Loup Solitaire	5	4	4	4	2	4	2	8	3+

Composition :

- 1 Loup Solitaire

Type d'Unité :

- Infanterie

Équipement :

- Armure énergétique
- Arme de corps à corps
- Pistolet bolter
- Grenades frag et antichars

Règles Spéciales :

- Sens Aiguïsés
- Contre-attaque
- Sans Peur
- Solitaire
- Une Mort Glorieuse
- Tueur de Bêtes

Options (suite) :

- Remplacer l'armure énergétique, l'arme de corps à corps, le pistolet bolter et les grenades frag et antichars par une armure Terminator avec fulgurant et arme énergétique *25 points*
- Remplacer le fulgurant de l'armure Terminator par :
 - Arme combinée lance-flammes, plasma ou fuseur *5 points*
 - Griffes de loup *15 points*
 - Marteau tonnerre, bouclier tempête ou poing tronçonneur *25 points*
- Remplacer l'arme énergétique de l'armure Terminator par :
 - Griffes de loup *5 points*
 - Gantelet énergétique, lame ou hache de givre .. *10 points*
 - Marteau tonnerre, bouclier tempête ou poing tronçonneur *15 points*
- Peut avoir :
 - Bombes à fusion *5 points*
 - Jusqu'à deux Loups Fenrissiens *10 points par figurine*
 - La Marque du Wulfen *15 points*

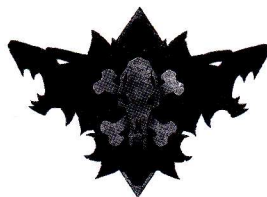
Options :

- Remplacer le pistolet bolter et/ou l'arme de corps à corps par :
 - Épée énergétique ou pistolet à plasma *15 points*
 - Griffes de loup *20 points*
 - Gantelet énergétique, lame ou hache de givre .. *25 points*
 - Marteau tonnerre ou bouclier tempête *30 points*

Selon les légendes de Fenris, Leman Russ combattit et soumit les grandes meutes de loups d'Asaheim. Il abattit Morkai, la grande bête à deux têtes, et en fit le gardien des portes de la mort, une tâche que Morkai assure encore aujourd'hui. Il existe aussi de nombreuses histoires courant sur la façon dont Russ a vaincu et banni tous les lieutenants de Morkai.

Le Loup Tonnerre était l'un des animaux dont Leman Russ triompha. Il était si grand que son grognement était le tonnerre et l'éclat de ses crocs la foudre, mais Russ était encore plus tonitrueux et féroce. Le Loup Tonnerre s'enfuit devant le Primarque, et continua de courir en rond autour de Fenris à ce jour encore. On peut distinguer sa forme dans les étoiles alors qu'il fuit à travers le ciel.

Mais le plus terrible de tous était Crinière Noire, un terrifiant géant au pelage noir comme la nuit surnommé le Hurlleur Nocturne dont le lugubre cri pouvait faire sortir les morts de leur tombe. Russ affronta et tua Crinière Noire, puis fit de sa fourrure une cape qui lui permettrait de passer au-delà des portes de la mort.





TROUPES

MEUTE DE CHASSEURS GRIS 15 points par figurine

Page 26

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Chasseur Gris	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

Composition:

- 5-10 Chasseurs Gris

Type d'Unité:

- Infanterie

Équipement:

- Armure énergétique
- Arme de corps à corps
- Pistolet bolter
- Bolter
- Grenades frag et antichars

Règles Spéciales:

- Et Ils ne Connaîtront pas la Peur
- Sens Aiguës
- Contre-attaque

Transport Assigné:

- Peuvent choisir un Module d'Atterrissage, un Rhino ou un Razorback (voir page 94 pour le coût en points).

Options:

- Un seul Chasseur Gris peut remplacer son bolter par:
 - Lance-flammes *gratuit*
 - Fuseur *5 points*
 - Lance-plasma *10 points*
- Si l'escouade compte 10 figurines, un deuxième Chasseur Gris peut remplacer son bolter par l'une des armes ci-dessus sans coût supplémentaire.
- Un seul Chasseur Gris peut remplacer son pistolet bolter par:
 - Pistolet à plasma *15 points*
- Un seul Chasseur Gris peut remplacer son arme de corps à corps par l'une des armes suivantes:
 - Arme énergétique *15 points*
 - Gantelet énergétique *25 points*
- Un seul Chasseur Gris peut avoir l'honneur de porter:
 - L'Étendard du Loup *10 points*
- Un seul Chasseur Gris peut avoir:
 - La Marque du Wulfen *15 points*

MEUTE DE GRIFFES SANGLANTES 15 points par figurine

Page 25

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Griffes Sanglantes	3	3	4	4	1	4	1	8	3+

Composition:

- 5-15 Griffes Sanglantes

Type d'Unité:

- Infanterie

Équipement:

- Armure énergétique
- Arme de corps à corps
- Pistolet bolter
- Grenades frag et antichars

Règles Spéciales:

- Et Ils ne Connaîtront pas la Peur
- Sens Aiguës
- Contre-attaque
- Charge Berserk
- Indisciplinés

Transport Assigné:

- Peuvent choisir un Module d'Atterrissage, un Rhino ou un Razorback (voir page 94 pour le coût en points).

Options:

- Un seul Griffes Sanglantes peut remplacer son pistolet bolter par:
 - Lance-flammes *gratuit*
 - Fuseur *5 points*
 - Lance-plasma *10 points*
- Si l'escouade compte 15 figurines, un deuxième Griffes Sanglantes peut remplacer son pistolet bolter par l'une des armes ci-dessus sans coût supplémentaire.
- Un seul Griffes Sanglantes peut remplacer son pistolet bolter par:
 - Pistolet à plasma *15 points*
- Un seul Griffes Sanglantes peut remplacer son arme de corps à corps par l'une des armes suivantes:
 - Arme énergétique *15 points*
 - Gantelet énergétique *25 points*
- Un seul Griffes Sanglantes peut devenir **Lukas le Trompeur** *140 points*

LUKAS LE TROMPEUR +140 points

Page 52

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Lukas le Trompeur	5	5	4	4	2	5	3	8	3+

Composition:

- 1 (Unique)

Type d'Unité:

- Infanterie

Équipement:

- Armure énergétique
- Collier de dents de loup
- Queue de loup
- Griffes de loup
- Pistolet à plasma
- Pelisse du Doppegangrel

Règles Spéciales:

- Et Ils ne Connaîtront pas la Peur
- Sens Aiguës
- Contre-attaque
- Rebelle
- ...qui Rira le Dernier



ATTAQUE RAPIDE

CAVALIERS TONNERRE 50 points par figurine

Page 34

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Cavalier Tonnerre	4	4	5	5	2	4	4	8	3+

Composition :

- 1-5 Cavaliers Tonnerre

Type d'Unité :

- Cavalerie

Équipement :

- Armure énergétique
- Pistolet bolter
- Arme de corps à corps
- Grenades frag et antichars

Règles Spéciales :

- Et Ils ne Connaîtront pas la Peur
- Sens Aiguisés
- Contre-attaque
- Attaques perforantes (corps à corps uniquement)
- Frère des Loups

Options :

- Tout Cavalier Tonnerre peut remplacer son pistolet bolter par :
 - Bolter *gratuit*
 - Pistolet à plasma *15 points par figurine*
 - Bouclier Tempête *30 points par figurine*
- Tout Cavalier Tonnerre peut avoir :
 - Bombes à fusion *5 points par figurine*
- Un seul Cavalier Tonnerre peut remplacer son arme de corps à corps par l'une des armes suivantes :
 - Arme énergétique *15 points*
 - Griffes de loup *20 points*
 - Gantelet énergétique, lame ou hache de givre *25 points*
 - Marteau tonnerre ou bouclier tempête *30 points*
- Un seul Cavalier Tonnerre peut avoir :
 - La Marque du Wulfen *5 points*

MEUTE DE MOTARDS GRIFFES SANGLANTES 25 points par figurine

Page 33

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Motard Griffes Sanglantes	3	3	4	4(5)	1	4	1	8	3+
Moto d'Assaut	3	3	4	4(5)	2	4	2	8	3+

Composition :

- 3-10 Motards Griffes Sanglantes

Type d'Unité :

- Motos

Équipement :

- Armure énergétique
- Arme de corps à corps
- Pistolet bolter
- Grenades frag et antichars
- Moto Space Marine

Règles Spéciales :

- Et Ils ne Connaîtront pas la Peur
- Sens Aiguisés
- Contre-attaque
- Indisciplinés
- Charge Berserk

Options :

- Un seul Motard peut remplacer son pistolet bolter par l'une des armes suivantes :
 - Lance-flammes *5 points*
 - Fuseur *10 points*
 - Lance-plasma *15 points*
 - Pistolet à plasma *15 points*
- Un seul Motard peut remplacer son arme de corps à corps par :
 - Arme énergétique *15 points*
 - Gantelet énergétique *25 points*
- Ajouter une seule Moto d'Assaut avec bolter lourd *30 points*
- La Moto d'Assaut peut remplacer son bolter lourd par :
 - Multi-fuseur *10 points*
- La Meute entière peut avoir :
 - Bombes à fusion *5 points par figurine*

MEUTE D'ASSAUT DE SERRES SANGLANTES 18 points par figurine

Page 32

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Serres Sanglantes	3	3	4	4	1	4	1	8	3+

Composition :

- 5-10 Serres Sanglantes

Type d'Unité :

- Infanterie Autoportée

Équipement :

- Armure énergétique
- Arme de corps à corps
- Pistolet bolter
- Grenades frag et antichars
- Réacteurs Dorsaux

Règles Spéciales :

- Et Ils ne Connaîtront pas la Peur
- Sens Aiguisés
- Contre-attaque
- Indisciplinés
- Charge Berserk

Options :

- Un seul Serres Sanglantes peut remplacer son pistolet bolter par l'une des armes suivantes :
 - Lance-flammes *5 points*
 - Fuseur *10 points*
 - Lance-plasma *15 points*
 - Pistolet à plasma *15 points*
- Un seul Serres Sanglantes peut remplacer son arme de corps à corps par l'une des armes suivantes :
 - Arme énergétique *15 points*
 - Gantelet énergétique *25 points*
- Un seul Serres Sanglantes peut porter :
 - La Marque du Wulfen *15 points*

ATTAQUE RAPIDE

ESCADRON DE LAND SPEEDER 50 points par figurine

Page 46

	Blindage			
	CT	Av	Fl	Arr
Land Speeder	4	10	10	10

Composition :

- 1-3 Land Speeder

Règle Spéciale :

- Frappe en profondeur

Type d'Unité :

- Véhicule
(Rapide, Antigra)

Équipement :

- Bolter lourd

Options :

- Tout Land Speeder peut remplacer son bolter lourd par :
 - Lance-flammes lourd *gratuit*
 - Multi-fuseur *10 points par figurine*
- Tout Land Speeder peut devenir un Land Speeder Tornado doté d'une des armes suivantes :
 - Lance-flammes lourd *10 points par figurine*
 - Bolter lourd *10 points par figurine*
 - Multi-fuseur *20 points par figurine*
 - Canon d'assaut *40 points par figurine*
- À la place, un Land Speeder peut devenir un Land Speeder Typhoon armé d'un :
 - Lance-missiles Typhoon *40 points par figurine*

MEUTES DE LOUPS FENRISSIENS 8 points par figurine

Page 31

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Loup Fenrissien	4	0	4	4	1	4	2	5	6+
Cyberloup	4	0	4	5	1	4	3	6	4+

Composition :

- 5-15 Loups Fenrissiens

Règle Spéciale :

- Contre-attaque

Type d'Unité :

- Bêtes

Équipement :

- Griffes et crocs (arme de corps à corps)

Options :

- Un seul Loup Fenrissien peut être promu :
 - Cyberloup *8 points*

SURNUMÉRAIRES

Les Loups Fenrissiens, bien que féroces et rusés, n'ont que faire de la stratégie militaire. Par conséquent, ils ne peuvent pas prendre un objectif quelles que soient les circonstances.

LE LOUP ET LE LION

Les relations entre les divers chapitres Space Marines ne sont pas toujours cordiales malgré leur loyauté commune envers l'Empereur et l'Imperium. Rivalités, conflits territoriaux et toutes sortes de circonstances peuvent créer la discorde entre eux. Mais peu d'inimitiés sont aussi anciennes, profondes et célèbres que celle qui oppose les Space Wolves aux Dark Angels.

Selon la légende, c'est lors de l'Hérésie d'Horus que les deux chapitres se rencontrèrent pour la première fois. Les Space Wolves assurent que leur querelle est due à Lion El'Jonson, le Primarque des Dark Angels. Les deux légions en vinrent aux mains sur le monde de Dulan. Les deux chapitres se battaient côte à côte contre le Tyran Durath lorsque, soudainement et sans prévenir, El'Jonson et ses hommes sortirent des rangs pour mener l'assaut sur la forteresse du renégat. Le flanc des Space Wolves fut ainsi exposé et beaucoup de guerriers périrent lors de la contre-attaque ennemie. Peut-être pire pour l'orgueilleux Leman Russ, les Dark Angels prirent la forteresse et remportèrent aisément la bataille.

Après les combats, un Leman Russ bouillonnant se jeta sur El'Jonson, les poings en avant et la malédiction aux lèvres.

Les titanesques Primarques se battirent ainsi pendant un jour et une nuit, aucun des deux ne parvenant à prendre le dessus sur son adversaire.

Les combattants finirent par se séparer et Russ, percevant l'absurdité de la situation, se mit à rire, d'abord doucement puis à grands éclats tonitruants. Le Primarque Dark Angels n'eut qu'un regard de mépris pour lui. Il estimait que le Roi de Fenris l'avait attaqué par trahison et asséna à Russ un coup si terrible qu'il l'assomma. Considérant son honneur lavé, El'Jonson quitta la planète. Ainsi commença une longue rivalité entre les deux Primarques, laquelle perdure encore aujourd'hui, d'une certaine façon. On dit que les Primarques se battirent en duel à d'autres reprises et finirent par se respecter mutuellement et par devenir de grands amis.

Mais depuis la disparition de ces deux êtres surhumains, Space Wolves et Dark Angels se sont éloignés les uns des autres. Même s'il leur arrive encore de se battre côte à côte, leur vieille rivalité se poursuit. Ainsi, à chaque fois que les deux chapitres se rencontrent, deux champions sont choisis dans leurs rangs et se battent en duel, faisant ainsi écho au premier affrontement entre Russ et El'Jonson pour maintenir leur honneur et la tradition.



SOUTIEN

MEUTE DE LONGS CROCS 15 points par figurine

Page 28

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Longs Crocs	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Chef d'Escouade	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Composition:

- 1-5 Longs Crocs
- 1 Chef d'Escouade

Type d'Unité:

- Infanterie

Équipement:

- Armure énergétique
- Pistolet bolter
- Arme de corps à corps
- Grenades frag et antichars

Règles Spéciales:

- Et Ils ne Connaîtront pas la Peur
- Sens Aiguïsés
- Contre-attaque
- Assignation de Cibles

Transport Assigné:

- Peuvent choisir un Module d'Atterrissage, un Rhino ou un Razorback (voir page 94 pour le coût en points).

Options:

- Le Chef d'Escouade peut remplacer son arme de corps à corps et/ou son pistolet bolter par l'une des armes suivantes:
 - Lance-flammes 5 points
 - Fuseur 10 points
 - Pistolet à plasma, lance-plasma ou arme énergétique 15 points
 - Gantelet énergétique 25 points
- Le Chef d'Escouade peut avoir:
 - Bombes à Fusion 5 points
- Chaque Long Croc, à l'exception du chef d'escouade, **doit** remplacer son pistolet bolter par l'une des armes suivantes:
 - Bolter lourd 5 points par figurine
 - Lance-missiles ou multi-fuseur 10 points par figurine
 - Lance-plasma lourd 20 points par figurine
 - Canon laser 25 points par figurine

PREDATOR 60 points

Page 41

	Blindage			
	CT	Av	Fl	Arr
Predator	4	13	11	10

Composition:

- 1 Predator

Type d'Unité:

- Véhicule (Char)

Équipement:

- Autocanon
- Fumigènes
- Projecteurs

Options:

- Remplacer l'autocanon par:
 - Canons laser jumelés 45 points
- Peut être doté de tourelles latérales avec des bolters lourds 25 points ou des canons laser 60 points
- Peut avoir:
 - Lame de bulldozer 5 points
 - Fulgurant 10 points
 - Missile Traqueur 10 points
 - Blindage renforcé 15 points

WHIRLWIND 85 points

Page 42

	Blindage			
	CT	Av	Fl	Ar
Whirlwind	4	11	11	10

Composition:

- 1 Whirlwind

Type d'Unité:

- Véhicule (Char)

Équipement:

- Lance-missiles multiple Whirlwind
- Fumigènes
- Projecteur

Options:

- Peut avoir:
 - Lame de bulldozer 5 points
 - Fulgurant 10 points
 - Missile Traqueur 10 points
 - Blindage renforcé 15 points

VINDICATOR 115 points

Page 43

	Blindage			
	CT	Av	Fl	Ar
Vindicator	4	13	11	10

Composition:

- 1 Vindicator

Type d'Unité:

- Véhicule (Char)

Équipement:

- Canon Démolisseur
- Fulgurant
- Fumigènes
- Projecteur

Options:

- Peut avoir:
 - Lame de bulldozer 5 points
 - Fulgurant 10 points
 - Missile traqueur 10 points
 - Bouclier de siège 10 points
 - Blindage renforcé 15 points



SOUTIEN

LAND RAIDER 250 points

Page 44

	Blindage			
	CT	Av	Fl	Ar
Land Raider	4	14	14	14

Composition:

- 1 Land Raider

Capacité de Transport:

- Dix figurines

Type d'Unité:

- Véhicule (Char)

Règles Spéciales:

- Esprit de la Machine
- Véhicule d'Assaut

Équipement:

- Bolters lourds jumelés
- Deux tourelles latérales avec canons laser jumelés
- Fumigènes
- Projecteur

Options:

- Peut avoir:
 - Fulgurant 10 points
 - Missile Traqueur 10 points
 - Multi-fuseur 10 points
 - Blindage renforcé 15 points

LAND RAIDER CRUSADER 250 points

Page 45

	Blindage			
	CT	Av	Fl	Ar
Land Raider Crusader	4	14	14	14

Composition:

- 1 Land Raider

Capacité de Transport

- Seize figurines

Type d'Unité:

- Véhicule (Char)

Règles Spéciales:

- Esprit de la Machine
- Véhicule d'Assaut

Équipement:

- Canons d'assaut jumelés
- Deux tourelles Ouragan
- Auto-lanceurs de grenades à fragmentation
- Fumigènes
- Projecteur

Options:

- Peut avoir:
 - Fulgurant 10 points
 - Missile Traqueur 10 points
 - Multi-fuseur 10 points
 - Blindage renforcé 15 points

LAND RAIDER REDEEMER 240 points

Page 45

	Blindage			
	CT	Av	Fl	Ar
Land Raider Redeemer	4	14	14	14

Composition:

- 1 Land Raider

Capacité de Transport

- Douze figurines

Type d'Unité:

- Véhicule (Char)

Règles Spéciales:

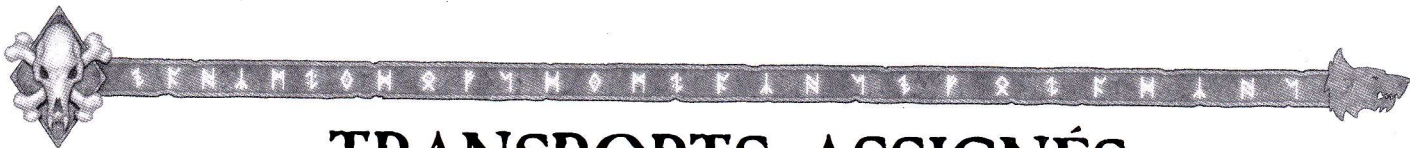
- Esprit de la Machine
- Véhicule d'Assaut

Équipement:

- Canons d'assaut jumelés
- Deux canons Tempête de Feu
- Auto-lanceurs de grenades à fragmentation
- Fumigènes
- Projecteur

Options:

- Peut avoir:
 - Fulgurant 10 points
 - Missile Traqueur 10 points
 - Multi-fuseur 10 points
 - Blindage renforcé 15 points



TRANSPORTS ASSIGNÉS

RHINO 35 points

Page 40

	Blindage			
	CT	Av	Fl	Ar
Rhino	4	11	11	10

Composition :

- 1 Rhino

Capacité de Transport :

- Dix figurines

Type d'Unité :

- Véhicule (Char)

Règle Spéciale :

- Réparation

Équipement :

- Fulgurant
- Fumigènes
- Projecteur

Options :

- Peut avoir :
 - Lance de bulldozer 5 points
 - Fulgurant 10 points
 - Missile Traqueur 10 points
 - Blindage renforcé 15 points

RAZORBACK 40 points

Page 40

	Blindage			
	CT	Av	Fl	Ar
Razorback	4	11	11	10

Composition :

- 1 Razorback

Capacité de Transport :

- Six figurines

Type d'Unité :

- Véhicule (Char)

Équipement :

- Bolters lourds jumelés
- Fumigènes
- Projecteur

Options :

- Remplacer les bolters lourds jumelés par :
 - Lance-flammes lourds jumelés 25 points
 - Canons d'assaut jumelés 35 points
 - Canons laser jumelés 35 points
 - Canon laser et lance-plasma jumelés 35 points
- Peut avoir :
 - Lance de Bulldozer 5 points
 - Fulgurant 10 points
 - Missile traqueur 10 points
 - Blindage renforcé 15 points

MODULE D'ATERRISSAGE 35 points

Page 47

	Blindage			
	CT	Av	Fl	Ar
Module d'Atterrissage	4	12	12	12

Composition :

- 1 Module d'Atterrissage

Capacité de Transport :

- Dix figurines
ou un Dreadnought

Type d'Unité :

- Véhicule (Découvert)

Règles Spéciales :

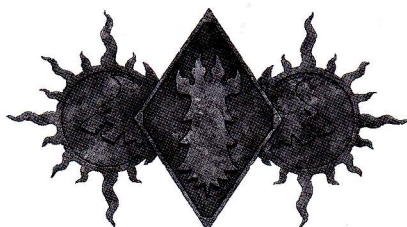
- Système de Guidage à Inertie
- Immobile
- Assaut Orbital

Équipement :

- Fulgurant

Options :

- Remplacer le fulgurant par :
 - Lance-missiles Deathwind 20 points



“NOUS SOMMES PEU, ET NOS ENNEMIS SONT LÉGIONS.
MAIS TANT QU'UN SEUL D'ENTRE NOUS RESPIRE, TANT
QU'UN SEUL D'ENTRE NOUS LUTTE AU NOM DE LA
JUSTICE ET DE LA VÉRITÉ, ALORS, PAR LE PÈRE DE
TOUTES CHOSES, LA GALAXIE GARDERA ESPOIR.”

– Ragnar Crinière Noire des Space Wolves



RÉFÉRENCES

UNITÉS

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Page
Arjac Poing de Pierre	5	5	5	4	2	4	3	9	2+	51
Canis des Loups	5	2	5	5	3	5	5	8	3+	54
Cavalier Tonnerre	4	4	5	5	2	4	4	8	3+	34
Chasseur Gris	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	26
Chef d'Escouade	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	28
Chef de Gde Meute	5	5	4	4	2	5	3	9	3+	30
Cyberloup	4	0	4	5	1	4	3	6	4+	31
Garde Loup	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	30
Griffes Sanglantes	3	3	4	4	1	4	1	8	3+	25
Logan Grimnar	6	5	4	4	3	5	5	10	2+	56
Longs Crocs	4	4	4	4	1	4	1	9	3+	28
Loup Fenrissien	4	0	4	4	1	4	2	5	6+	31
Loup Solitaire	5	4	4	4	2	4	2	8	3+	29
Lukas le Trompeur	5	5	4	4	2	5	3	8	3+	52
Motard	3	3	4	4(5)	1	4	1	8	3+	33
Moto d'Assaut	3	3	4	4(5)	2	4	2	8	3+	33
Njal des Tempêtes	5	4	4	4	2	4	3	10	2+	53
Prêtre de Fer	4	4	4	4	1	4	2	8	2+	38
Prêtre Loup	5	4	4	4	2	4	2	10	3+	35
Prêtre des Runes	5	4	4	4	2	4	2	10	3+	36
Ragnar Crinière Noire	6	5	4	4	3	5	4	10	3+	55
Scout	4	4	4	4	1	4	1	8	4+	27
Seigneur Loup	6	5	4	4	3	5	4	10	3+	39
Serres Sanglantes	3	3	4	4	1	4	1	8	3+	32
Serviteur	3	3	3	3	1	3	1	8	4+	38
Ulrik le Tueur	6	5	4	4	2	5	3	10	3+	50

VÉHICULES

	CT	Blindage			Page
		Avant	Flanc	Arrière	
Land Raider	4	14	14	14	44
Land Raider Crusader	4	14	14	14	45
Land Raider Redeemer	4	14	14	14	45
Land Speeder	4	10	10	10	46
Module d'Atterrissage	4	12	12	12	47
Predator	4	13	11	10	41
Razorback	4	11	11	10	40
Rhino	4	11	11	10	40
Vindicator	4	13	11	10	43
Whirlwind	4	11	11	10	42

	CC	CT	F	Blindage			I	A	Page
				Avant	Flanc	Arr.			
Dreadnought	4	4	6	12	12	10	4	2	48
Dreadnought Vénérable	5	5	6	12	12	10	4	2	48
Bjorn	6	6	7	13	12	10	3	4	49
Main Terrible									

ARTILLERIE					
Arme	Portée	F.	PA	Type	Page
Démolisseur	24 ps	10	2	Artillerie 1, Grande explosion	43
Lance-missiles multiple Whirlwind*					42
Missiles Vengeance	12-48 ps	5	4	Artillerie 1, Barrage, Grande Explosion	42
Missiles Incendiaires Castellan	12-48 ps	4	5	Artillerie 1, Barrage, Grande Explosion Ignore les couverts	42

ARMES

Arme	Portée	F	PA	Type	Page
Autocanon	48 ps	7	4	Lourde 2	63
Bolter	24 ps	4	5	Tir rapide	57
Bolter lourd	36 ps	5	4	Lourde 3	58
Canon d'assaut	24 ps	6	4	Lourde 4, Perforant	57
Canon laser	48 ps	9	2	Lourde 1	58
Canon Tempête de Feu Souffle	6	3		Lourde 1	45
Fuseur	12 ps	8	1	Assaut 1, fusion	58
Fulgurant	24 ps	4	5	Assaut 2	60
Fusil de sniper	36 ps	X	6	Lourde 1, sniper	60
Lance-flammes	Souffle	4	5	Assaut 1	57
Lance-flammes lourd	Souffle	5	4	Assaut 1	58
Lance-missiles*					58
(Frag)	48 ps	4	6	Lourde 1, explosion	
(Antichars)	48 ps	8	3	Lourde 1	
Lance-missiles Cyclone*					30
(Frag)	48 ps	4	6	Lourde 2, explosion	
(Antichars)	48 ps	8	3	Lourde 2	
L.-missiles Deathwind	12 ps	5	-	Lourde 1, gde expl.	47
Lance-missiles Typhoon*					46
(Frag)	48 ps	4	6	Lourde 2, explosion	
(Krak)	48 ps	8	3	Lourde 2	
Lance-plasma	24 ps	7	2	Tir rapide, surchauffe	60
Lance-plasma lourd	36 ps	7	2	Lourde 1, expl., surchauffe	60
Multi-fuseur	24 ps	8	1	Lourde 1, fusion	58
Pistolet bolter	12 ps	4	5	Pistolet	57
Pistolet à plasma	12 ps	7	2	Pistolet, surchauffe	60

POUVOIRS PSYCHIQUES DES PRÊTRES DES RUNES

Coup de Tonnerre: Attaque de tir psychique. Placez le grand gabarit d'explosion en contact avec le Prêtre des Runes. Tout ennemi touché par le gabarit subit une touche de Force 3, PA5.

Éclair Vivant: Attaque de tir psychique ayant le profil suivant:

	Portée	Force	PA	Type
Éclair Vivant	Illimitée	7	5	Assaut 1D6

Appel à la Tempête: S'utilise au début du tour. Jusqu'au début du prochain tour du Prêtre des Runes, lui et toutes les unités amies dans un rayon de 6 ps autour de lui bénéficient d'une sauvegarde de couvert de 5+.

Colère de l'Orage: S'utilise au début du tour. Jusqu'au début du prochain tour du Prêtre des Runes, toutes les unités adverses étant des antigrav, des motojets, de l'infanterie autoportée ou se déployant par frappe en profondeur comptent tous les terrains comme étant difficiles et dangereux si elles terminent leur mouvement dans un rayon de 24 ps autour du Prêtre des Runes.

Fureur des Esprits Loups: Attaques de tir psychique ayant les profils ci-dessous. Si une ou plusieurs pertes sont causées, la cible doit passer un test de moral.

	Portée	Force	PA	Type
Freki	12 ps	5	-	Assaut 3
Geri	12 ps	4	2	Assaut 2

Ouragan Meurtrier: Attaque de tir psychique. Une unité ennemie dans un rayon de 18 ps du Prêtre des Runes subit 3D6 touches de Force 3, PA-. Lors du tour suivant, elle considère tous les terrains comme étant difficiles et dangereux.

Mâchoires du Loup du Monde: Attaque de tir psychique. Tracez une ligne droite de 24 ps à partir du Prêtre des Runes. Les créatures monstrueuses, les bêtes, la cavalerie, les motos et les figurines d'infanterie ennemies touchées par la ligne doivent réussir un test d'Initiative ou être retirées comme perte. Les créatures monstrueuses retranchent 1 au résultat du dé.

* Ces armes peuvent tirer de deux manières différentes. Voir leur description pour plus de détails.



Ulrik le Tueur et ses Gardes Loups jaillissent de leur module d'atterrissage et engagent les envahisseurs Orks.



Le piège se referme. Lukas, dit le Trompeur, et ses Griffes Sanglantes scellent la destinée de créatures du Chaos.

WARHAMMER 40,000

SPACE WOLVES™

Membres du chapitre Space Marine le plus sauvage et le plus barbare, les fils de Russ sont nobles, fiers et féroces. Chacun d'eux se bat avec la fureur des tempêtes de Fenris, leur monde natal, et sa colère brûle tels les feux d'Asaheim. Mais leur soif de combats est tempérée par la ruse, tout comme leur force animale est augmentée par leur armure énergétique, leur bolter et leur hache de givre. Ils sont de ces guerriers dont les actes donnent naissance aux légendes.

Ces champions de l'Imperium sont les Space Wolves. Fléaux des monstres du vide et des pires agents du mal. Même dans les ténèbres du lointain futur, on peut trouver des héros...

"En avant, Fils de Russ! Cette nuit, notre ennemi sentira sur sa gorge les crocs du Loup!"

- Logan Grimnar, Assaut sur Fort Damnation

Contenu de ce Codex :

- **Les Space Wolves.** Tous les secrets de Fenris, son peuple élevé dans la fureur de la guerre et la légendaire confrérie des Space Marines qui quittent leurs terres glacées pour aller combattre parmi les étoiles.
- **Les Guerriers du Croc.** Un passage en revue dans le plus grand détail des unités de fantassins, machines de guerre, alliés et champions d'une armée de Space Wolves, avec toutes les règles pour les utiliser dans vos parties de Warhammer 40,000. Vous trouverez également l'arsenal en usage dans le chapitre des Space Wolves, ainsi que les héros les plus emblématiques qui ont fait son histoire, comme Bjorn Main Terrible, Arjac Poing de Pierre, et le Loup Suprême en personne, Logan Grimnar, pour ne citer qu'eux.
- **Une Compagnie de Loups.** Une galerie présentant la vaste gamme de figurines pour les Space Wolves, avec une sélection de leurs héros, de leurs meutes et de leurs tanks.
- **Liste d'Armée des Space Wolves.** Faites de votre collection de figurines une superbe armée de Space Wolves et envoyez-la combattre sur les tables de jeu!



ISBN 978-1841549408



9 781841 549408


FRENCH/FRANÇAIS
www.games-workshop.com
Imprimé en Chine

WARHAMMER 40,000
SPACE WOLVES
PRODUCT CODE 010 30 10 10 11



**GAMES
WORKSHOP**

**Vous devez posséder le jeu Warhammer 40,000
pour utiliser le contenu de ce livre.**