



WARHAMMER

40,000

CODEx

SPACE WOLVES



SPACE WOLVES



LES FILS DE RUSS

SOMMAIRE

INTRODUCTION.....	3	FORCES DES SPACE WOLVES (SUITE)	
LES FILS DE RUSS.....	6	Wolf Guard.....	68
Le Monde Hostile de Fenris.....	12	Wolf Guard Terminators.....	69
Rites Initiatiques.....	16	Arjac Rockfist.....	70
Guerriers du Croc.....	18	Swiftclaws.....	71
Greats Companies.....	19	Rhino.....	72
Sagas des Space Wolves.....	22	Razorback.....	73
Chasseurs de Fenris.....	24	Drop Pod.....	74
Le Jeune Roi.....	26	Stormwolf.....	75
Annales des Space Wolves.....	28	Thunderwolf Cavalry.....	76
L'Ère du Loup Approche.....	29	* Fenrisian Wolves.....	77
COMPAGNIES DE FENRIS.....	33	Skyclaws.....	78
FORCES DES SPACE WOLVES.....	46	Land Speeders.....	79
Listes d'équipement.....	47	Stormfang Gunship.....	80
Wolf Lord.....	48	Long Fangs.....	81
Ragnar Blackmane.....	49	Vindicator.....	82
Harald Deathwolf.....	50	Whirlwind.....	83
Canis Wolfborn.....	51	Predator.....	84
Rune Priest.....	52	Land Raider.....	85
Njal Stormcaller.....	53	Land Raider Crusader.....	86
Wolf Priest.....	54	Land Raider Redeemer.....	87
Ulrik the Slayer.....	55	Logan Grimnar.....	88
Wolf Guard Battle Leader.....	56	Great Company.....	90
Bjorn the Fell-Handed.....	57	APPENDICES.....	94
Blood Claws.....	58	Traits de Seigneur de Guerre.....	94
Lukas the Trickster.....	59	Armes de Tir.....	95
Grey Hunters.....	60	Armes de Mêlée.....	97
Iron Priest.....	62	Équipement spécial.....	98
Servitors.....	63	Armures.....	99
Wolf Scouts.....	64	Équipements de véhicule Space Wolf.....	99
Lone Wolf.....	65	Reliques du Croc.....	100
Dreadnought.....	66	Discipline de Tempestas.....	101
Murderfang.....	67	Détachement des Loups Déchaînés.....	102
		Objectifs Tactiques.....	103
		Références.....	104

PRODUIT PAR LE DESIGN STUDIO GAMES WORKSHOP

© Copyright Games Workshop Limited 2014, Games Workshop, le logo Games Workshop, GW, Warhammer, Warhammer 40,000, le logo Warhammer 40,000, le logo Aquila, 40K, 40,000, Citadel, le logo Citadel, Codex: Space Wolves, et tous les autres logos, noms, marques, lieux, personnages, créatures, races et symboles de race, illustrations et images issus de l'univers de Warhammer 40,000 sont ©, TM et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2014, pour le Royaume-Uni et d'autres pays du monde. Tous droits réservés.

Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite, enregistrée en version informatique ou transmise sous quelque forme que ce soit, électronique, mécanique, par photocopie, enregistrée ou quoi que ce soit d'autre sans l'autorisation de son propriétaire et éditeur.

Ce livre met en scène des personnages et des événements fictifs. Toute ressemblance avec des personnages ou des événements réels serait fortuite et accidentelle. Images à vocation uniquement illustrative.

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 16 ans sans la supervision d'un adulte. Quel que soit votre âge, soyez prudent lorsque vous utilisez de la colle, des instruments coupants et des bombes aérosol. Respectez les précautions d'emploi.

UK

Games Workshop Ltd,
Willow Rd, Lenton,
Nottingham,
NG7 2WS

INTRODUCTION

Les Space Wolves comptent parmi les plus grands défenseurs de l'Humanité. Où qu'ils se rendent, les ennemis du Père de Tous tremblent, car les fils de Russ sont de terribles guerriers, avides d'inscrire leur glorieuse saga dans les hall de Fenris.

Dans un âge de guerre, où la galaxie brûle et où l'Imperium est assailli de toute part, les space marines sont le dernier espoir de l'humanité. Les Space Wolves sont l'un des premiers et des plus illustres chapitres de l'Adeptus Astartes. Ils ne vivent que pour infliger le courroux du Père de Tous par la hache et le bolter. Issus des tribus féroces du monde hostile de Fenris, les Space Wolves sont des adversaires mortels. Dix millénaires de guerre les ont vus remporter d'innombrables victoires et gagner une réputation de courage, de sacrifice et de détermination absolue. Cet ouvrage raconte leur épopée, et dans ses pages se trouve la force d'endosser leur manteau et de graver vos propres légendes dans l'histoire.

WARHAMMER 40,000

Si vous lisez ce Codex, vous avez sans doute déjà fait vos premiers pas dans le hobby Warhammer 40,000. Le livre Warhammer 40,000: Les Règles comprend toutes les règles nécessaires pour livrer bataille avec vos figurines Citadel, et chaque armée a son Codex, un guide de collection visant à déchaîner sa puissance sur tous les champs de bataille du 41^e Millénaire. Ce Codex vous permet de faire de votre collection de Space Wolves une meute de héros digne d'une saga.

SPACE WOLVES

Leman Russ, le primarque des Space Wolves, fut créé pour être le plus grand guerrier de la galaxie. Longtemps après que leur père génétique soit passé dans la légende, ses fils poursuivent le combat en son nom, honorant le vœu du Père des Loups de défendre l'Humanité contre tous ses ennemis. Au combat, entouré par les meutes de leurs fidèles guerriers, les fils de Russ sont inexorables. Les héros des Space Wolves figurent parmi les plus puissants de la galaxie, et mènent leurs armées de combattants féroces et de véhicules effroyables en première ligne.

COMMENT FONCTIONNE CE CODEX

Le *Codex: Space Wolves* contient toutes les informations nécessaires pour collectionner une force de Space Wolves et les déchaîner sur les champs de bataille du 41^e Millénaire.

Vous apprendrez dans ces pages leur histoire, et comment le monde glaciaire de Fenris a façonné à la fois leur primarque de jadis et les Space Wolves eux-mêmes. Ce livre ne se limite à une somptueuse galerie de figurines Citadel donnant vie aux personnages et unités des fils de Fenris, mais présente également un ensemble complet de règles pour les utiliser lors de vos parties de Warhammer 40,000.







LES FILS DE RUSS

L'histoire des Space Wolves est un conte glorieux. Depuis leur fondation il y a plus de dix millénaires, ils se tiennent en première ligne des défenses de l'Humanité sur d'innombrables champs de bataille à travers l'Imperium. Les tribus de leur monde, Fenris, les appellent les Guerriers du Ciel, mais ce sont les fils de Russ, des guerriers incomparables.

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. Sans l'Empereur pour les guider dans cette période effroyable, les restes des mondes humains disséminés à travers la galaxie étaient démunis face aux déprédations des xenos et des créatures du Warp. Un par un, ces mondes avaient sombré dans l'anarchie et le désespoir. Il semblait que l'Humanité était condamnée.

LES PRIMARQUES

Pendant l'isolation de Terra, l'Empereur s'était consacré à la création de vingt êtres surhumains nommés primarques. Ces primarques étaient génétiquement modifiés, des humanoïdes artificiels aux pouvoirs incommensurables. Chacun fut créé selon une méthode différente si bien qu'ils possédaient tous des talents uniques. Ils ressemblaient à des hommes, mais aux proportions titanesques et aux attributs étranges. Toutefois, l'Empereur ne put jamais mener à leur terme ses expériences. Lors d'un accident désastreux, les capsules contenant les embryons des primarques furent dispersées à travers la galaxie par des forces mystérieuses.

L'empereur ne disposait ni du temps ni des ressources nécessaires pour reprendre depuis le début le processus long et difficile d'engendrement des primarques. Cependant, il fut en mesure de se servir de la banque génétique développée durant le projet pour créer les space marines. Il développa en culture artificielle un certain nombre d'organes adaptés du code génétique 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.

LES LEGIONES ASTARTES

L'Empereur créa vingt légions space marines, une à partir de la souche génétique dérivée de chaque primarque. La plupart des implants étaient communs aux vingt légions, mais ils présentaient des variations subtiles qui s'étaient développées en raison des différences de leurs origines. De fait, les guerriers de chaque légion space marine reflétaient à divers degrés les particularités des gènes du primarque qui avaient servi à développer leurs implants. Dans le cas des Space Wolves, ces organes surhumains furent engendrés à partir du génome de Lemman Russ, appelé plus tard le Canis Helix.

À cette époque, l'Empereur savait seulement que ses primarques avaient été enlevés par les forces du Chaos. Il ignorait totalement où ils avaient disparu, et même s'ils avaient survécu. Ce ne fut que plus tard, au cours de la Grande Croisade, que l'Empereur les retrouva un par un. Bien évidemment, ils étaient devenus depuis des adultes au sein des civilisations dans lesquelles ils s'étaient retrouvés. Cependant, tous n'avaient pas atterri sur des mondes civilisés, et certains grandirent sur des mondes inhospitaliers, voire hostiles.



L'ENFANT-LOUP SUR FENRIS

Le primarque des Space Wolves arriva sur le monde glacière de Fenris, sa nacelle d'incubation atterrit sur le flanc d'une énorme montagne. Émergeant de sa capsule, fumante, l'enfant primarque se retrouva vite nez à nez avec une louve tonnerre. Il était condamné, mais le destin en décida autrement. Sentant chez le jeune sauvage une sorte de parenté, la louve géante ne le tua pas, mais l'éleva avec sa portée comme l'un de ses louveteaux.

Quelques années plus tard, le jeune enfant-loup fut découvert par les chasseurs d'une tribu de Fenris.

Lors d'une confrontation cruelle, la louve et plusieurs louveteaux moururent sous les flèches et les fers de lance. Le primarque combattit avec une fureur indescriptible, tuant une douzaine de guerriers à main nue pour protéger les deux derniers loups de sa meute, Freki et Geri. Le destin intervint alors une nouvelle fois. Un des chasseurs identifia la nature humaine du primarque et demanda à ses camarades de baisser les armes. Le jeune sauvage montrait toujours les dents, mais comprit le geste pacifique des chasseurs et parvint à contenir sa colère. Ne sachant que faire, les chasseurs menèrent le jeune primarque et ses loups, car on ne pouvait les séparer, devant la cour du roi Thengir de la tribu de Russ. Le chef grisonnant perçut le potentiel du jeune homme et ordonna qu'on l'intègre à sa maisonnée, où il serait élevé en authentique fils de Fenris, en guerrier. Bien que la décision du roi en laissât plus d'un perplexe, le temps allait prouver la sagesse de Thengir.

Devenu adulte, le primarque fut de loin le meilleur combattant de la tribu, et il mena ses guerriers à la victoire en plus d'un millier d'occasions. À la mort du roi Thengir, ce fut naturellement lui, Leman des Russ, qui lui succéda, et c'est ainsi que le Roi-loup devint une légende vivante sur Fenris. Ce n'était plus qu'une question de temps avant que la nouvelle parvienne jusqu'à celui qui était désespérément à la recherche de ses fils perdus.

LA GRANDE CROISADE

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 égarés ; il se rendit sur Fenris pour le rencontrer. 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 primarques furent réunis avec l'Empereur et prirent la tête de leurs légions respectives. Horus fut acclamé comme le plus grand des primarques, et l'Empereur fit de lui son Maître de Guerre, son bras droit et son fils favori. En tant que Maître de Guerre, Horus avait la charge de superviser la Grande Croisade en l'absence de son père, mais le primarque finit malheureusement par trahir l'Empereur de la façon la plus abjecte qui soit.

La rébellion menée par Horus déchira l'Imperium naissant et les space marine se tournèrent les uns contre les autres à mesure que les primarques et leurs légions décidaient de rallier le camp du Maître de Guerre ou de rester fidèles à l'Empereur. 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 échange de pouvoirs inimaginables dont même un primarque n'aurait pu que rêver.

En dépit de la trahison de plusieurs de ses frères, Leman Russ respecta son serment. Les Space Wolves restèrent féroceusement loyaux à l'Empereur au cours de l'Hérésie et prirent part à certaines des batailles les plus célèbres. 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.



PROSPERO BRÛLE

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. À l'apogée de la bataille, Leman Russ affronta en combat singulier le primarque des Thousand Sons, un géant à l'œil unique nommé Magnus le Rouge. En dépit de ses pouvoirs psychiques considérables, Magnus ne put résister à la force brute du Roi-loup. Après un duel bref mais impitoyable, Russ envoya Magnus au tapis, mais le sorcier usa de sa magie pour échapper au coup fatal. Leur primarque perdu, les Thousand Sons échappèrent à l'extermination en fuyant à travers un portail, qui les conduisit dans un royaume démoniaque appelé l'Œil de la terreur. Ce fut en poursuivant les Thousand Sons que les Space Wolves perdirent tout contact avec leur Treizième Compagnie, dont les guerriers féroces, affligés d'une tare génétique bestiale, étaient appelés les Wulfen. Depuis ce jour, les Space Wolves n'ont plus de Treizième Compagnie, et aucun Wolf Lord n'a plus porté l'emblème du Wulfen.

LE CODEX ASTARTES

Les Space Wolves n'étaient pas présents lors de la bataille de Terra qui mit fin à l'Hérésie et condamna l'Empereur à une existence confinée au champ de stase du Trône d'Or. Russ tempêta contre les événements qui l'avaient empêché d'arriver à temps pour porter secours à son seigneur. L'incarcération de l'Empereur dans le Trône d'Or annonça l'avènement d'un nouvel âge. Les primarques étaient des guerriers, des généraux et des meneurs d'hommes, pas des bureaucrates, aussi la régence de l'Imperium passait-elle entre les mains des hauts seigneurs de Terra.

Ces nouveaux maîtres craignaient le retour du Chaos tout autant que les primarques 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. En suivant les préceptes d'un code baptisé le Codex Astartes, rédigé par le primarque Roboute Guilliman, les légions originelles furent divisées en chapitres aux effectifs moins importants, et leur rôle et leur juridiction au sein de l'Imperium furent redéfinis. 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 de space marines. Les légions loyalistes, réduites désormais à un chapitre, dit de la Première Fondation, conservèrent leur ancien nom et leurs symboles, tandis que les chapitres qu'elles engendrèrent reçurent leur propre appellation et une nouvelle héraldique. Cet événement fut nommé la

Deuxième Fondation. Tous les chapitres de la Deuxième Fondation ont ainsi une filiation génétique directe avec les anciennes légions et leurs primarques.

Les Space Wolves ne furent divisés qu'une seule fois pour donner naissance au chapitre maudit des Wolfbrothers. Leman Russ dénigrait l'organisation et des tactiques militaires, préférant se fier au courage et à la force de ses guerriers. Il n'avait aucune intention de morceler sa toute-puissante légion selon le souhait de son frère. Guilliman sembla d'accord pour que les Space Wolves conservent leurs douze grandes compagnies restantes, toutefois chacune comprenait plusieurs centaines de combattants, car le Roi-loup les faisait combattre à la façon des tribus de Fenris, c'est-à-dire comme une armée de guerriers avides de gloire, et non un contingent restreint de troupes disciplinées. Ainsi les Space Wolves n'ont que mépris pour les édits du Codex Astartes, auxquels ils préférèrent les enseignements de Russ, qui perdurent encore aujourd'hui.

Pour quiconque les observe au combat, les Space Wolves sont l'élite de l'Humanité, la quintessence de l'Imperium. Le rude climat de Fenris engendre des hommes à la force et à la résistance proverbiales, un matériau de choix pour de nouvelles recrues space marines. En outre, la culture de chaque tribu encourage la loyauté envers ses frères et son roi, un modèle qui correspond parfaitement aux idéaux de l'Adeptus Astartes. Seuls les meilleurs combattants atteignent les halls des Guerriers du Ciel, mais bien que ces nobles barbares aient passé leur vie à lutter pour atteindre cette position honorée, leur voyage ne fait que commencer.



LA DISPARITION DE LEMAN 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 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, quelque deux siècles 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 the Fell-handed resta sur place lorsqu'ils partirent.

Personne ne sut où se rendit Leman Russ. Les Space Wolves attendirent son retour. Chaque année, sa place était gardée au Grand Festin, et son hanap rempli au cas où il reviendrait. Mais les années passèrent et le primarque ne revenait pas.

Au bout de sept ans, les Wolf Lords se réunirent et octroyèrent à Bjorn le titre de Great Wolf. Bjorn 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. Ainsi les douze grandes compagnies s'embarquèrent-elles sur leurs navires et prirent la Mer d'Étoiles dans différentes directions.

Le récit de leurs exploits est si long qu'il n'est raconté que lors de la Veille de l'Hiver, lorsque les Rune Priests se rassemblent pour chanter les sagas. Les Space Wolves cherchèrent Russ sur d'innombrables mondes, livrèrent de rudes batailles contre les extraterrestres, vainquirent des démons et des créatures du vide. Ils 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 Great Wolf ou à un Rune Priest et lui dit que le temps est venu. Il s'en suit de grands exploits et des périples épiques lorsque le chapitre prend la Mer d'Étoiles à la recherche de son maître perdu. Si aucune grande chasse n'a jamais permis de retrouver Russ, toutes ont porté un coup décisif aux ennemis de l'Humanité: la Seconde Grande Chasse exhuma un artefact que l'on pense être l'armure de Russ; la Quatrième mit à jour la Conspiration Corellienne et mit un terme sanglant à sa tentative pour renverser l'Administratum; la Neuvième détruisit les mondes infestés de genestealers du système Gehenna; et la Treizième vit l'annihilation d'une bande de space marines renégats, the Lost.

Il semble que lorsque le fantôme de Russ apparaît à son peuple, c'est qu'il a une tâche importante à lui confier. Qui sait ce qu'apportera la prochaine Grande Chasse?

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 corrompre, 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 et une éternité à festoyer dans les halls de Russ. C'est pour cette raison que les Space Wolves sont des combattants infatigables sur lesquels ni le doute ni la peur n'ont prise, des guerriers qui combattent la tête haute en sachant qu'ils tiennent les rênes de leur propre destin.



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 marins gros comme des continents. Ils ont une fière tradition orale, et apprécient presque autant une bonne histoire qu'un bon combat. La mythologie de Fenris regorge de faits héroïques, dont beaucoup impliquent les loups de Fenris.

Selon une légende ancienne, 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. Russ affronta ensuite les lieutenants de Morkai, et les bannit l'un après l'autre en un lieu précis. Le plus terrible de tous était Crinière Noire, un terrifiant géant au pelage noir comme la nuit et dont le cri lugubre pouvait faire sortir les morts de leurs tombes. 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.

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. Au cœur de ces croyances se trouvent Leman Russ et l'Empereur, qu'ils appellent le Père de Tous. Russ est plus qu'un homme, car il possédait les pouvoirs d'un dieu. Les héros sont tenus en haute estime, le plus révééré étant le primarque lui-même, qui reviendra se battre à leurs côtés à la fin des temps.

LE CROC

Le foyer des Space Wolves est la forteresse monumentale appelée le Croc, qui perce l'atmosphère de Fenris telle une dague plantée dans le ciel. Bâti au cœur et sur les flancs de la montagne la plus majestueuse d'une chaîne dont les sommets, dit-on, touchent les étoiles, le pic du Croc domine tous les autres de toute sa hauteur, et se dresse telle une dent au centre du continent d'Asaheim. La citadelle des Space Wolves est l'un des plus grands bastions de l'Imperium, peut-être le plus grand si l'on excepte le Palais de l'Empereur sur 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, dont les secrets de fabrication ont été perdus.

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 Great Wolf. 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 Great Wolf 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 entretenues 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. C'est de là que les Space Wolves se rendent à la guerre dans toute la galaxie, et ici qu'ils reviennent avec les récits de nouvelles victoires au nom des fils de Russ.



LE MONDE HOSTILE DE FENRIS

L'Imperium compte maints mondes hostiles, dont la faune sauvage, la flore carnivore ou la nature ésotérique sont l'ennemi de toute vie humaine, et Fenris se classe parmi les pires: un monde de feu et de glace, de loups et de dragons. C'est l'une des planètes les plus inhospitalières de l'univers, mais le peuple de Fenris y prospère néanmoins.

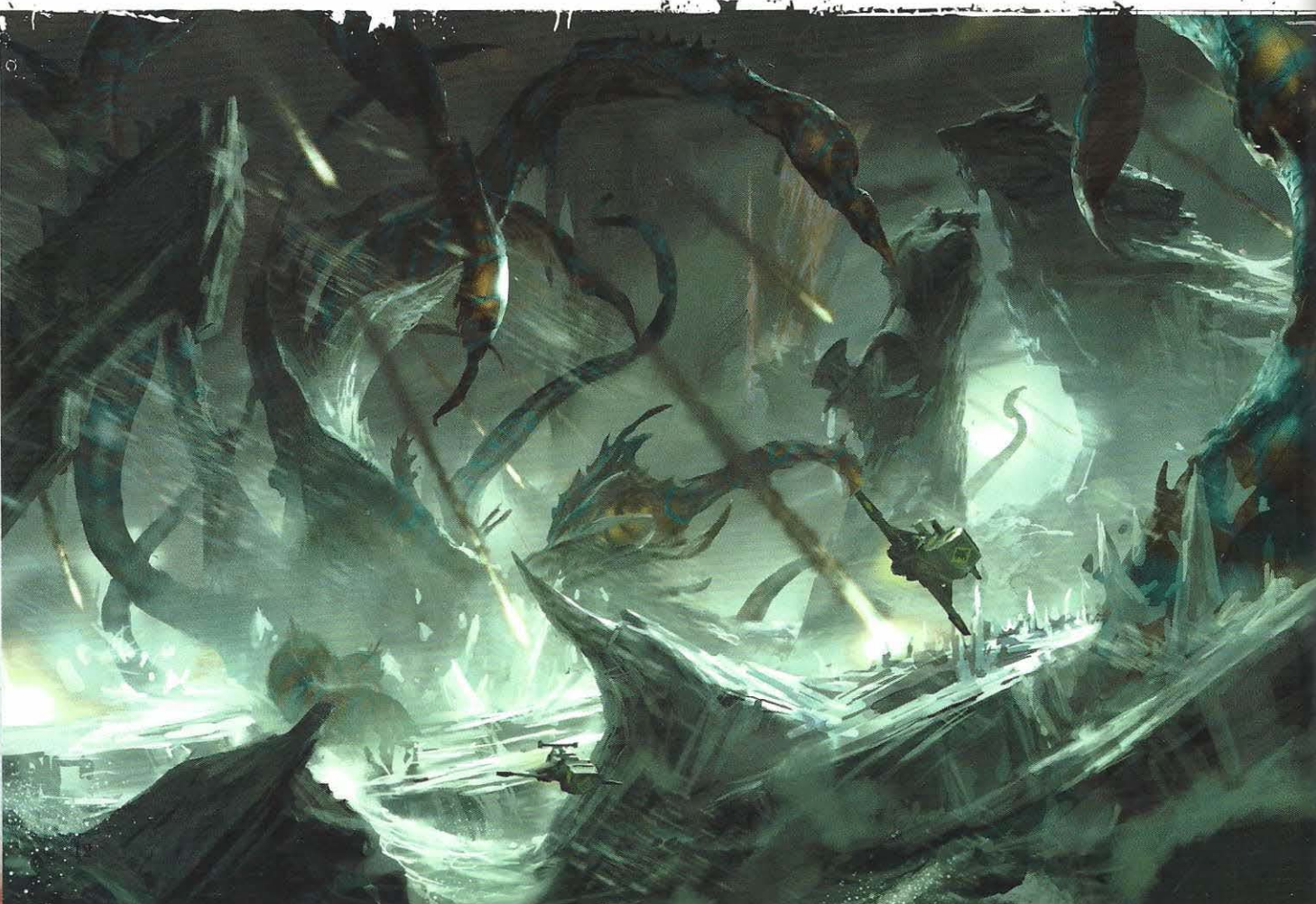
Le monde d'origine des Space Wolves est dominé par des climats extrêmes, et compte parmi les mondes les plus inhospitaliers habités par l'homme. L'essentiel de sa surface est recouvert par les eaux, et ses quelques terres ne sont guère plus que des îles noyées dans l'immensité des océans. Son seul continent, Asaheim, se situe 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 les dieux l'accueillirent parmi eux après ce fait héroïque. Vers la fin de l'année, lorsque la planète se rapproche de son soleil, un printemps fugace réchauffe sa surface. La glace se retire vers les pôles et les monstres des profondeurs remontent à la surface pour se nourrir de plancton et de poissons-lames qui prolifèrent brièvement.

Lorsque Fenris atteint son périastre, sa croûte océanique se brise et son manteau s'insinue dans les fonds abyssaux. 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. La majorité des îles créées lors des saisons du feu précédentes sont englouties lors de ce nouveau cataclysme, et leurs habitants meurent noyés. Seul le continent appelé Asaheim résiste imperturbablement aux violents changements qui s'opèrent à la surface de la planète.

"ON RACONTE QUE LORS DE LA CRÉATION, LE PÈRE DE TOUS JETA FENRIS DANS LA MER D'ÉTOILES CAR ELLE N'ÉTAIT PAS DIGNE D'ACCUEILLIR LA VIE. ELLE TREMBLA DE FROID ET VINT CHERCHER UN PEU DE CHALEUR AUPRÈS DE L'ŒIL DU LOUP, DONT ÉTREINTE LA BRÛLA, ET ELLE S'ENFUIT DE NOUVEAU DANS LES TÉNÉBRES POUR PANSER SES BLESSURES. C'EST AINSI QUE CHAQUE ANNÉE, FENRIS TENTE DE SE RÉCONCILIER AVEC LE 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



ASAHEIM

Le peuple de Fenris s'est habitué à la saison du feu et supporte 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 mammouths, 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 de Fenris, 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 est 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 subsistent. Cette vie est violente et dangereuse, car des choses horribles vivent dans les profondeurs, des bêtes sans âge recouvertes d'écailles qui luttent elles aussi 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 grands yeux ronds 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 gens de Fenris doivent être des guerriers talentueux dès l'adolescence, mais leur volonté et leur détermination sont tout aussi importantes que leurs talents martiaux. Puisque leur planète est presque entièrement recouverte d'eau, ils sont par nécessité des marins émérites capables de naviguer sur les mers les plus démontées et naturellement résistants aux carences et aux maladies. La majeure 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.

LES GUERRES TRIBALES

La compétition est féroce pour savoir qui s'appropriera les rares sources de nourriture disponibles. La terre est la ressource la plus précieuse de toutes, même si nul ne peut prédire les bouleversements 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-marée 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. À la fin de chaque été, des guerres sanglantes éclatent pour savoir qui parviendra à s'approprier les nouvelles terres qui ont émergé. Les gens de Fenris doivent coloniser ces îles avant de tomber à court de vivres. Ainsi, leur vie est une migration constante tout autant qu'une guerre sans fin, mais ils se satisfont de leur existence, car c'est justement son âpreté qui leur donne une chance de devenir un jour les Guerriers du Ciel, les plus grands défenseurs du Père de Tous.

LES MAÎTRES DANS LES NUAGES

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. Toutefois, si les Space Wolves n'apparaissent que rarement ouvertement aux tribus, ils gardent un œil sur elles. Les gens de Fenris 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, 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 gens de Fenris sont habitués au fait que 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'ŒUF DU KRAKEN

Toutes les quelques révolutions revient l'hiver infernal. L'orbite irrégulière de Fenris l'emporte loin de son soleil et engendre une brève ère glaciaire pouvant durer plusieurs années. La planète traverse à cette même époque une ceinture d'astéroïdes qui bombardent sa surface et font trembler sa croûte terrestre comme une bête apeurée. Les tribus embarquent alors sur leurs navires et traversent les froids océans à la recherche d'endroits sûrs. Certains sont renversés par les énormes vagues provoquées par la chute des météorites, davantage périssent sous les crocs des baleines polaires ou des terribles krakens.

Le kraken est le pire monstre des profondeurs, pouvant mesurer plusieurs kilomètres à l'âge adulte, avec des tentacules quatre fois plus longs. Il pourrait s'agir de bio-créations tyranides, mais selon la légende, ils sont aussi vieux que Fenris et en rongent les racines. Un conte de Russ narre comment il partit un jour à la pêche et attrapa le Père des Krakens, le monstre fabuleux 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 quand elle serait arrivée à maturité. Comme la plupart des fables de Fenris, elle doit comporter son lot d'exagérations, mais elle pourrait expliquer les origines du fameux Œuf du Kraken, une énorme sphère de chair tannée qui trôna des années durant dans le hall des Trophées du Croc, avant d'éclorer et d'infester la forteresse de créatures répugnantes.

LE SYSTÈME DE FENRIS

Au cœur du système Fenris, brille un soleil aussi féroce que l'esprit guerrier de Leman Russ. Les natifs de Fenris l'appellent l'Œil du Loup, et la force gravitationnelle de cet astre repousse incessamment les planètes qui l'entourent dans la Mer d'Étoiles, avant de les rappeler à lui. Ainsi partagent-elles toute une orbite elliptique autour de l'Œil du Loup, éprouvant ses habitants avec des saisons impitoyables, dont l'adversité n'est nulle part plus évidente que sur Fenris elle-même.

Comme pour toute parcelle de la galaxie qui abrite un chapitre space marine, le système de Fenris possède de redoutables défenses statiques et une flotte d'une puissance colossale, ce qui transforme toute attaque dans ses environs en acte d'une bravoure exceptionnelle, ou de pure folie. En quelque dix millénaires, le système de Fenris n'a ainsi subi que trois assauts ennemis directs, par des forces suffisamment puissantes pour triompher. À chaque fois cependant, les Space Wolves ont relevé le défi et défendu leur foyer contre ceux qui souhaitaient le réduire en cendre.



L'ŒIL DU LOUP

933.M41
LA BATAILLE DE MIDGARDIA

MIDGARDIA

33945-293-A
33110-000-367

GORMENJARL

VALDRMANI
LA LUNE-LOUVE

FENRIS

MJALNAR

FENRIS

Le monde hostile de Fenris est la planète capitale des Space Wolves. Ses vastes océans sont parsemés d'îles volcaniques et d'archipels glaciaires sur lesquels les tribus indigènes livrent une lutte permanente pour survivre. C'est un monde rythmé par l'alternance d'hivers longs et rigoureux, et de brefs étés caniculaires. Chaque fois que l'orbite elliptique de la planète l'approche de son soleil, son intense gravité fracture la croûte terrestre, et engloutit sous les eaux toutes les terres à l'exception du continent polaire, Asaheim.



742.M32
LA BATAILLE DU CROC
(LÉGION DES THOUSAND SON)

LÉGENDE

-  STATION DE DÉFENSE
-  FORTERESSE STELLAIRE
-  CHAMP DE MINES

FLOTTE CHAPITRALE DES SPACE WOLVES

Bâtiments de Renom:

- *Spear of Russ*, Barge de Bataille
- *Herald of Morkai*, Barge de Bataille
- *Allfather's Honour*, Barge de Bataille
- *Seawolf*, Croiseur d'Attaque
- *Wolfborn*, Croiseur d'Attaque

Actifs de la flotte:

- 2 Forts Stellaire de classe Ramilies
- 8 Barges de Bataille
- 30+ Croiseurs d'Attaque
- 20+ Escadrons de Destroyers de classe Hunter.
- 20+ Escadrons de Frégates de classes Gladius et Nova



Spear of Russ
Barge de Bataille

FROSTHEIM

1E110-4400-30

SVELLGARD

1E11-666

310-334.M36

LE FLÉAU DE LA FOI
(CARDINAL APOSTAT
BUCHARIS DE GATHALAMOR)

GRANDES CHASSES DES SPACE WOLVES



RITES INITIATIQUES

Transformer un mortel, même un homme ayant grandi dans l'environnement hostile de Fenris, en un Guerrier du Ciel est un processus long, difficile, et incroyablement dangereux. Nombreux périssent au cours de l'épreuve. Y survivre atteste sans réserve de la ruse, de la force et du courage de l'aspirant: un digne successeur de l'héritage de Leman Russ.

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.

Lorsque les tribus natives de Fenris s'affrontent pour le droit de s'installer sur les îles qui ont émergé des mers démontées, 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' élu est agonisant, mais les étrangers n'en ont que faire. Ils l'emmènent et disparaissent dans le blizzard et encore une fois, on ne revoit jamais celui qu'ils ont emporté. Les autochtones ne pleurent pas la perte de ces braves, car ils savent qu'ils ont été choisis pour vivre parmi les dieux.

En vérité, ces hommes énigmatiques sont les Wolf Priests 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 des space marines. Mais ce don n'est pas sans conséquences...



LES PORTES DE MORKAI

Nombreuses sont les épreuves qu'un jeune guerrier doit endurer avant de rejoindre les rangs des Space Wolves. Chaque test éprouvera son esprit et sa force, et lui fera affronter des dangers dont il devra sortir vivant à défaut d'indemne. Si un aspirant survit aux premiers mois d'entraînement, il doit subir les deux épreuves de Morkai; une pour chacune des deux têtes du dieu-loup.

Pour la première, il est amené devant le conseil des Rune Priests, où son esprit est testé aussi durement que son physique l'avait été par les Wolf Priest. Dans les tréfonds du Croc se trouvent les Portes de Morkai, un immense portail cerné de rivières de lave. L'image du dieu-loup couronne l'arche, et ses flancs sont constellés de puissantes runes. Une fois que le jeune guerrier voit l'ancienne voûte, il doit la franchir; reculer revient à admettre une faiblesse ou un vice, et les Guerriers du Ciel ne tolèrent que ceux qui sont purs de cœur et qui s'accrochent à la vie.

Dès qu'il franchit les Portes de Morkai, l'esprit de l'aspirant est entre les mains des Rune Priests. Ils purgeront son âme du doute, des impuretés et des tentations enfouies; de tout ce qui pourrait être utilisé contre un Space Wolf ou ses frères par les puissances occultes ou xenos qu'il affrontera tôt ou tard. Seul quelqu'un capable de se prémunir contre de telles horreurs est digne de s'appeler un Fils de Russ. La façon exacte dont est éprouvé un candidat varie selon sa personnalité. La plupart du temps, un aspirant se retrouvera confronté à des situations insurmontables. Envoûté par les Rune Priests, le jeune guerrier pensera affronter la réalité, et réagira conformément à ce que lui dicte son cœur. Ceux qui échouent à ce test ne se réveilleront jamais, car les Rune Priests effaceront leur esprit avant de les confier aux Iron Priests afin que les candidats éconduits servent le chapitre en tant que serviteur. Toutefois, pour ceux qui réussissent cette épreuve, le plus dur reste à venir.



LE TEST DE MORKAI

Bien que la nature et la durée des différentes épreuves qu'un aspirant doit endurer varient grandement, la dernière est toujours la même : le Test de Morkai, qui poussera les jeunes de Fenris aux limites de leur résistance. 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. 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 ne peuvent pas être implantés.

Tandis qu'il est pris de convulsion, l'aspirant 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, ou à être capturé par ses anciens frères et mis en cage jusqu'au moment d'être lâchés sur le champ de bataille.

Si l'aspirant parvient à regagner le Croc malgré les ravages qui se sont opérés en lui et les périls qui le séparent de sa destination, on lui implante les autres gènes des Space Wolves, qui canalisent les effets du Canis Helix et achèvent sa transformation en Guerrier du Ciel. Il est accueilli au sein du chapitre et devient un Space Wolf à part entière. 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 la malédiction du Wulfen, redoutée à juste titre. Cependant, 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.

L'ÉPREUVE DE LA BÊTE

Droit vers le plus haut pic, pensa Ærrod, luttant pour ne pas marcher à quatre pattes. Sa vision se bouillait ; il sentait son poulx battre contre sa gorge et la sueur couler le long de ses flancs velus, en dépit du froid intense. Il s'accrochait obstinément au pacte qu'il avait conclu avec Geidric, comme un marin agrippé à l'épave d'un navire brisé par un kraken. Droit vers le plus haut pic, avait dit Geidric, ses yeux verts luisant sous une crinière devenue blanche suite aux efforts des dernières semaines. Ils se retrouveraient et veilleraient l'un sur l'autre, comme lors des autres épreuves. Il n'était plus très loin. Plus très loin de la sécurité de la meute.

La bête en lui rugissait tandis qu'il courait, tel un animal en cage raclant ses côtes de l'intérieur en luttant pour s'échapper. De vieilles habitudes canalisèrent la douleur en colère, puis en force. Il se lança depuis le bord d'un abîme, volant dans le vide avant de saisir la roche noire. Il tâtonna au-dessus de lui, trouva une prise avec ses griffes et se hissa sur le rebord. La part de lui-même encore humaine était envahie d'un sentiment de triomphe. Il était presque arrivé, et se mit à courir.

Quelque chose se jeta sur Ærrod de derrière un rocher, une masse écumante de muscles et de fourrure, avec un museau blanc. Elle le renversa dans la neige. Ærrod roula sous l'impact, amena son genou au niveau du poitrail de la créature et la repoussa brutalement en détendant sa jambe. La chose se servit de l'élan pour se redresser. Elle était aussi grande qu'un troll des glaces, et écartait des bras griffus tandis qu'elle hurlait de défi au ciel de cristal.

Ærrod sentit hurler la bête en lui, d'anxiété plus que de joie. La chose avait les yeux verts. Des yeux verts et une crinière blanche.

La chose-Geidric bondit, mais Ærrod roulait déjà sur le côté, le sérum dans son sang lui conférant une vitesse qu'aucun mortel n'aurait pu égaler. Alors que les griffes de la bête blanche s'enfonçaient dans la neige, la voix intérieure d'Ærrod lui hurla de mordre, d'arracher la gorge de son ennemi avec ses dents et de festoyer sur son cadavre. Sa vue se troubla de rouge, mais il se força à réprimer ses pulsions sauvages, et de penser comme un homme, non comme un animal.

La chose Geidric bondit à nouveau, mais cette fois, Ærrod était prêt. Il jeta de la neige au visage de la créature pour distraire son attention, tandis qu'il effectuait un grand mouvement circulaire de son autre main. Il écrasa violemment la pierre qu'il tenait sur la tempe de la bête. Elle s'abattit sur lui néanmoins, mais ses membres étaient inertes. Le pelage blanc du cadavre de Geidric se pressa contre Ærrod tandis qu'il attendait que la brume rouge se dissipe. Lorsque le fracas de son poulx commença à s'apaiser, il repoussa la chose velue et se leva, ensanglanté, mais invaincu. Son corps changeait, se transformait, régressait même, mais son esprit lui appartenait toujours.

Tandis qu'il marchait péniblement vers le pic, Il vit quelque chose qui le regardait avec des yeux rouges. Un guerrier au casque en forme de loup ; une légende vivante.

L'individu hochait brusquement la tête et disparut dans la brume arctique.

GUERRIERS DU CROC

Les Space Wolves commencent tous en tant que Blood Claws, avides de gloire et de prouver leur valeur au combat. À mesure que ces jeunes loups gagnent en maturité, leur rôle au sein de la Great Company évolue. Ainsi, chaque meute passe de troupe d'assaut à une unité de ligne expérimentée, et devient enfin une escouade d'appui inflexible.

Lorsqu'un guerrier est accueilli dans le chapitre, il est assigné à un groupe de recrues dans une meute de Blood Claws. Ces jeunes débordent d'enthousiasme belliciste et bouillonnent d'excitation après avoir rejoint les rangs des légendaires Guerriers du Ciel. Ils savent qu'on leur a offert l'opportunité de devenir d'authentiques héros, car avant que sa légende ne résonne à travers les étoiles pour l'éternité, même Russ n'était qu'un jeune guerrier téméraire. Ce savoir galvanise les Blood Claws, à tel point qu'ils sont constamment sur le fil du rasoir entre l'héroïsme insensé et l'inconséquence absolue. Les Space Wolves plus âgés qui supervisent le développement des Blood Claws sont convaincus que le champ de bataille est le meilleur moyen de tempérer l'ardeur de ces jeunes chiots. Les Space Wolves ne redoutent jamais d'initier un combat, et quelle façon d'apprendre est-elle plus directe que les conditions réelles ? Ainsi les Blood Claws sont-ils toujours en avant-garde des Great Companies, tandis que leurs anciens les observent pour identifier ceux qui font preuve d'un véritable talent et d'une ruse admirable.

Lorsqu'un Space Wolf acquiert assez d'âge et d'expérience, la tare génétique de son Canis Helix commence à se manifester physiquement. La transition d'un aspirant à un Grey Hunter à part entière peut prendre des décennies, voire des siècles, mais si un Blood Claw ne trouve pas la mort sur le champ de bataille, ce passage est inévitable. Ses cheveux grisonnent et ses crocs s'allongent, sa peau se tanne et dans les cas les plus extrêmes, ses yeux deviennent jaunes jusqu'à ressembler à ceux d'un loup. Ce sont les signes que l'individu s'est montré digne de son héritage, et qu'il est devenu un frère de bataille à l'apex de sa puissance. Dans le reste de l'Imperium, de telles mutations seraient abhorrées, mais les Space Wolves considèrent que ces marques sont celles des authentiques guerriers.

La plupart des Space Wolves ne dépasseront jamais le rang de Grey Hunter, et trouveront une mort glorieuse aux côtés de leurs frères de meute sur l'un des innombrables champs de bataille de la galaxie. Ceux qui excellent dans une forme particulière de combat intègrent parfois une formation spécialisée, mais ce genre de promotion reste rare. Seuls les guerriers d'exception survivront à une vie de guerres, afin de gagner une place auprès des fabuleux Wolf Guards de leur Wolf Lord, à moins de devenir un Long Fang, comme sont appelés les plus anciens Space Wolves.

Pour rejoindre la Wolf Guard, un Grey Hunter doit gagner le respect du seigneur d'une Great Company. Les promotions suite à de hauts faits d'arme sont courantes, car les Wolf Lords sont avant tout guidés par leurs convictions. Un guerrier grièvement blessé, entouré de corps brisés de terribles xenos le dépassant de plusieurs têtes, pourra voir un Wolf Lord approuver sa conduite. De même, le dernier survivant d'une guerre dans l'Œil de la Terreur, et qui se serait frayé un chemin à travers les étoiles pourrait découvrir qu'un nouveau rôle l'attend à son retour sur Fenris. La façon la plus sûre de rejoindre la Wolf Guard est peut-être de sauver la vie d'un Wolf Lord dans le feu des combats. Après tout, le devoir sacré d'un Wolf Guard est d'être l'épée et le bouclier de son seigneur, et ils sont nombreux à avoir prouvé leur valeur en ce domaine.

Les Long Fangs sont aussi grisonnants que bourrus, après avoir survécu suffisamment longtemps pour que le Canis Helix se manifeste pleinement. Leurs crocs sont en effet longs, car les canines d'un Space Wolf s'allongent avec l'âge, tandis que leur barbe blanchit et s'épaissit. Jeunes, ces vétérans étaient tout aussi avides de gloire et d'inscrire leur nom dans les sagas que leurs jeunes frères de bataille. Leur meute nombreuse s'est réduite à une poignée de spécialistes qui se connaissent au point d'agir comme un seul homme. Ces rares braves, autrefois des Blood Claws, ont depuis longtemps accompli leur Test de Morkai et peuvent témoigner de siècles de guerres, de gloire et d'héroïsme au service du chapitre.



GREAT COMPANIES

L'organisation du chapitre des Space Wolves doit plus à la personnalité et la culture de son primarque qu'aux édits du Codex Astartes. Le chapitre de Leman Russ se compose ainsi de douze Great Companies, chacune comparable à une tribu de Fenris, menée par un roi-guerrier, le Wolf Lord, et conseillée par un conclave d'anciens.

Chaque Great Company est nommée d'après son Wolf Lord, comme la Great Company de Bjorn Stormwolf, les Stormwolves. Elles n'ont pas de taille déterminée, et chacune dispose d'un quartier général, de vaisseaux, d'un arsenal, d'une forge et d'autres installations qui lui sont propres au sein de la forteresse du chapitre. À presque tous les points de vue, une Great Company est une confrérie de guerriers autonome, avec ses traditions et ses héros.

À la mort d'un Wolf Lord, son successeur est choisi parmi sa Wolf Guard, et la Great Company adopte le nom du nouveau commandant, qui choisit comme emblème un symbole issu de la mythologie de Fenris. Celui-ci sera repris sur la bannière de la Great Company et sur l'armure de ses membres. Il n'est pas rare qu'un Wolf Lord change de nom pour que celui-ci coïncide avec l'emblème de son choix ; par exemple, Egil Silverhand prit le nom d'Egil Iron Wolf lorsqu'il adopta pour totem cette bête mythique qui repose sous les montagnes. L'histoire des Space Wolves a compté des milliers de Wolf Lords, mais beaucoup choisissent de reprendre des symboles utilisés par leurs illustres prédécesseurs. Ainsi, l'un des emblèmes les plus utilisés est celui de Drekan Thunderwolf, qui selon la légende aurait été défait par Leman Russ. C'est actuellement la compagnie de Bjorn Thunderwolf qui arbore son symbole, mais il sera forcément repris par un autre Wolf Lord lorsque celui-ci sera entré dans la légende.

LA GREAT COMPANY DU GREAT WOLF

Contrairement à la plupart des maîtres de chapitre, le Great Wolf commande sa propre Great Company, bien qu'elle diffère des autres par divers aspects fondamentaux. Elle accueille ce qui tient lieu de clergé au chapitre, à savoir les Wolf Priests, les Iron Priests et les Rune Priests. Ces éléments auxiliaires, conseillers ou héros légendaires, sont ajoutés aux forces des autres Grandes Compagnies quand et si le loup suprême l'estime nécessaire.

Lorsque le Great Wolf meurt, le chapitre entier choisit son successeur parmi les Wolf Lords qui dirigent les autres Great Companies. 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 Wolf Lord qui a récolté le plus de pierres à son nom au douzième coup de minuit est élu Great Wolf. La plupart du temps, l'un des candidats remporte le vote avec une marge confortable, mais s'il advient que deux Wolf Lords récoltent un nombre égal de pierres, 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, puis est acclamé comme nouveau Great Wolf. Le symbole du Great Wolf est toujours celui du Loup qui Chasse entre les Étoiles ; celui de Leman Russ en personne, qui est arboré avec fierté sur la bannière du chapitre.

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. Toutefois, 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 Space Wolves et les Dark Angels se battaient côte à côte contre le Tyran Durath lorsque, soudainement et sans prévenir, El'Jonson et ses space marines 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 une victoire triomphale en haut de ses remparts tandis que les Space Wolves étaient embourbés dans une mêlée inextricable en contrebas.

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 à gorge déployée. Le Primarque Dark Angel 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.

On dit que les Primarques se battirent en duel à d'autres reprises, jusqu'à se respecter mutuellement et 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.

COMPAGNIES DU CROC

Les Space Wolves placent la force, le courage et l'honneur au-dessus de tout, car ce sont ces vertus qui définissaient le grand Leman Russ. Ainsi les Wolf Lords incarnent-ils la grandeur de leur primarque, mais comme toute chose sur Fenris, ils le font à leur façon, et les guerriers de leurs Great Companies aspirent à devenir comme eux.



Le Grand Cercle des Space Wolves se trouve au cœur du Hall du Great Wolf, au sommet du Croc. Il dépeint l'organisation du chapitre; chacun de ses quartiers est un bloc de pierre gravée frappé des sceaux et des runes du Wolf Lord qu'il représente. Lors des festins qui ont lieu dans le hall, la coutume veut que les Wolf Lords et leurs Wolf Guards 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 Great Wolf. Elle pivote pour indiquer quel Wolf Lord jouit actuellement de ce titre. La reproduction ci-dessus illustre les Wolf Lords actifs en 999.M41.



BLOODMAWS

L'icône de Bran Redmaw est le Chasseur Ensanglanté, associé aux porteurs de la marque du wulfen, ce que sauvagerie du Wolf Lord et de ses guerriers semble attester. Les Grey Hunters de Bran attendent toujours l'adversaire lorsqu'il se replie face à l'assaut de leur Wolf Lord, si bien qu'une force piégée par cette Great Company sera taillée en pièces.



SEAWOLVES

L'emblème d'Engir Krakendoom est le Loup des Mers. Choisi parmi les chasseurs de krakens des îles du sud, ses hommes sont aussi sombres de peau que d'humeur. Ils vont au combat dans des transports et des appareils d'assaut, leurs Swiftclaws leur servant d'éclaireurs. Engir a mené à bien de nombreuses quêtes à travers la Mer d'Étoiles.



SONS OF MORKAI

Nommé d'après le Loup des Morts bien avant d'adopter son symbole bicéphale, Erik Morkai a toujours été lugubre et austère. Sa Great Company compte beaucoup de Wolf 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.



RED MOONS

Le Loup de la Lune Pourpre est une bête squelettique qui arpente les sept enfers en dévorant continuellement les cadavres des indignes sans jamais grossir. Pourtant, le Wolf Lord qui porte son symbole, Gunnar Red Moon, est un colosse aussi bruyant que joyeux. Il apprécie les Long Fangs plus que tout, car ces vétérans font d'excellents compagnons, que ce soit sur le champ de bataille ou à la table du festin.



CHAMPIONS OF FENRIS

La Great Company de Logan Grimnar est fanatiquement dévouée à son chef rusé et charismatique. Ses guerriers sont fiers de leur lien unique avec le maître du chapitre, et tous rivalisent de prouesses pour s'attirer la faveur du Vieux Loup, qui croit fermement qu'une bataille peut être remportée par une poignée de héros déployés au bon endroit, au bon moment.



DEATHWOLVES

Harald Deathwolf a adopté l'emblème du Grand Vorace, qui symbolise l'Ère du Loup, la fin de toutes choses, lorsque Morkai dévorera le soleil et que la nuit éternelle étreindra les étoiles. Il chevauche le grand loup gris Icetooth. On dit que Harald est capable de sentir la peur chez l'ennemi. Sa Great Company comprend de nombreux loups, des bêtes de chair et de sang comme des organismes cybernétiques.



STORMWOLVES

Bjorn Stormwolf est une montagne de muscle dénuée de patience. Il a adopté le Loup Tonnerre comme emblème, car lui aussi préfère la force et la férocité à la discrétion. Les Stormwolves combattent avec de nombreuses armes lourdes, des motos, et des Vindicator, soit tout ce qui est susceptible de faire du vacarme.



IRONWOLVES

Egil Iron Wolf est une brute faite davantage de métal que de chair. Sa Great Company compte de nombreuses bêtes de métal. Les assauts blindés d'Egil sont réputés à travers l'Imperium, et voient généralement des escouades mécanisées couper le couloir de retraite de l'ennemi tandis que les chars d'assaut pilonnent ses lignes.



DRAKESLAYERS

Krom Dragongaze jouit d'une force de volonté telle que ses Wolf Guard prétendent que seul le mythique Astre-loup pourrait lui faire baisser le regard. Krom adore les défis de toute sorte, comme la Piste de l'Œil Tranchant ou les rivalités qu'il attise au sein de sa Great Company et au-delà.



BLACKMANES

Ragnar Blackmane est peut-être le Wolf Lord le plus habile de tous, et sa férocité est légendaire. Bien que jeune, c'est un guerrier né qui a souvent l'honneur de mener les invasions planétaires des Space Wolves, car ses meutes sont les maîtres incontestées des assauts en Drop Pod appelés la Griffe de Russ.



FIREHOWLERS

Les guerriers de Sven Bloodhowl arborent des tatouages du volcan Cracheur de Flammes, leur symbole, mais aussi des runes et des scènes de leurs propres sagas. Sven est tatoué de la tête aux pieds, et manque de place, car il affectionne la gloire du corps à corps, dans lequel il excelle.



GRIMBLOODS

Dans la mythologie de Fenris, le Loup de feu brûle sans se consumer. Certains murmurent que Kjarl Grimblood a hérité de son totem, et possède le don de lire l'avenir dans les flammes. Quelle que soit la vérité, ses guerriers font grand usage d'armes à flammes, et affectionnent l'odeur de la chair brûlée.

13TH COMPANY

La dalle vierge du Grand Cercle représentait jadis la Great Company de Jorin Bloodhowl, le Wulfkin. C'est cette formation qui poursuit les Thousand Sons dans le Warp durant l'Hérésie d'Horus. Elle symbolise à présent toutes les Great Companies qui ont été détruites, ont disparu, ou sont tombées en disgrâce. Peu d'étrangers connaissent son existence.

SAGAS DES SPACE WOLVES

Les sagas des plus grands seigneurs et héros Space Wolves ont été contées depuis des millénaires autour des feux de camp du chapitre. Des noms tels que Logan Grimnar et Bjorn the Fell-Handed résonnent à travers les âges, et leurs actions épiques inspirent les jeunes Blood Claws comme les Grey Hunters à forger leur propre saga dans le creuset des batailles.

RAGNAR BLACKMANE

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 firent la recrue idéale pour les Guerriers du Ciel, et dès qu'il fut découvert par les Wolf Priests, il quitta sa tribu sans un regard en arrière.

Ce fut durant le Test de Morkai que l'adresse et le courage de Ragnar 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, Ragnar tua la bête à mains nues. Épuisé, le jeune aspirant ramena la carcasse à travers les glaciers jusqu'au Croc. Cet exploit fut salué par les Wolf Priests comme étant un heureux présage. À compter de ce jour, Ragnar adopta le nom de Blackmane et la peau de l'animal couvre encore ses épaules à présent. Le chapitre suivant de sa saga raconte son passage des

rangs des Blood Claws directement à ceux des Wolf Guards. Cette promotion inouïe lui fut accordée après qu'il eut tué le Warlord ork Borzag Khan et tous les guerriers de sa suite. Ragnar prouva rapidement ses qualités de meneur d'hommes en plus d'être un puissant guerrier. Lorsque son Wolf Lord, Berek Thunderfist, fut tué par la hache-démon d'un champion de Khorne, ce fut Ragnar qui mena la chasse au meurtrier de son maître et vengea sa mort. Il fut ultérieurement nommé Wolf Lord à la place de Berek, un accomplissement remarquable pour un Space Wolf aussi peu aguerri. Depuis, Ragnar mène sa Great Company avec la fougue de la jeunesse, et ses guerriers arborent avec fierté le symbole du Loup à Crinière Noire en son honneur.

BJORN THE FELL-HANDED

Bjorn the Fell-Handed est le plus vieux guerrier de l'Imperium. C'est un héros légendaire parmi les Space Wolves, car il a combattu durant l'Hérésie d'Horus dans la garde du corps de Lemman Russ en personne. En dépit du fait que les événements qu'il relate ressemblent à la chanson d'un scald, ils sont véridiques. À l'aube de chaque nouveau siècle, Bjorn est tiré de son long sommeil pour participer à la Grande Fête. Lorsqu'il commence à raconter sa propre saga, les cris brailards des frères de bataille font place à un silence révérencieux. Des générations entières de Space Wolves peuvent combattre et mourir sans jamais rencontrer Bjorn, aussi se retrouver en présence du héros constitue un véritable privilège.

Lors de l'ère chaotique qui fit suite à l'Hérésie, Bjorn lutta 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 se montrer digne d'un tel honneur et prouver sa valeur aux yeux de son père spirituel. D'ailleurs, c'est Lemman Russ lui-même qui le baptisa "Fell Handed", un nom qu'il arbore avec fierté pour avoir fait l'objet de l'éloge du primarque. Lorsque Russ quitta Fenris afin d'entamer un périple dans l'Œil de la Terreur, il emmena ses gardes du corps avec lui, ne laissant que le plus jeune d'entre eux pour veiller sur le chapitre. Bjorn n'explique jamais pourquoi il a été laissé en arrière, et il est probable qu'il ne le sache pas, mais ce qui est sûr, c'est que Russ n'agissait jamais à la légère. Ainsi, lorsqu'il devint clair que le primarque ne reviendrait pas, Bjorn se résolut à prendre sa place à la tête du chapitre, et devint le premier Great Wolf.

Depuis la disparition de Russ, Bjorn s'est donné corps et âme à son chapitre pour se montrer à la hauteur de sa charge, d'abord en tant que Great Wolf, puis Dreadnought, et enfin comme gardien spirituel de tout son chapitre. Seul le haut prêtre Ulrik connaît Bjorn assez bien pour soupçonner qu'il désirerait plus que tout la bénédiction de Russ, et qu'il ne trouvera pas le repos tant que ce dernier ne sera pas revenu pour se battre à nouveau à ses côtés.



LOGAN GRIMNAR

Guerrier né, Logan s'est hissé dans la hiérarchie des Space Wolves sous le regard inflexible d'Ulrik the Slayer. Bien que Logan soit l'un des plus anciens maîtres de chapitre de l'Imperium, Ulrik continue de l'appeler "le jeune Grimnar", et le fait que le Great Wolf ne s'en plaigne pas témoigne de l'amitié qu'il voue à son mentor. 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 hormis ceux-là.

Cela fait plus de 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 contre les tyrans et les monstres, soumettant les seigneurs du Chaos et repoussant la menace xenos qui ronge constamment les frontières de l'Imperium. Sous sa forme écrite, la saga de Logan s'étire d'un bout à l'autre du Grand Hall du Croc, car le Vieux Loup affronte le mal où qu'il se cache, sans la moindre hésitation, quelle que soit son origine.

Si certains esprits cyniques doutent de la véracité de nombreuses sagas de Fenris, les trouvant exagérées, nul ne peut nier que durant son règne en tant que Great Wolf, Logan Grimnar a joué un rôle essentiel dans plusieurs glorieuses victoires impériales du 41^e Millénaire. La Première Guerre d'Armageddon aurait fini en désastre si Logan n'avait pas mené ses hommes au secours de la planète. En dépit de sa promotion récente à la tête de son chapitre, il a dirigé une campagne qui finit par causer la défaite de la légion des World Eaters et de son primarque-démon, Angron. À l'apogée du conflit, Grimnar tua un seigneur World Eaters en combat singulier, et garda la hache maléfique du champion en guise de trophée. La célèbre Hache Morkai fut forgée à partir de cette arme.

Engoncé dans son armure Terminator ornementée, Grimnar domine tous ses guerriers à l'exception d'Arjac, son champion. Sa barbe et ses crocs sont longs, mais l'âge ne l'a pas diminué. Son armure est recouverte de la fourrure de l'infâme loup Felclaw, dont le crâne doré fait office de couronne au-dessus de la tête du Great Wolf. Felclaw terrorisa jadis les plaines septentrionales d'Asaheim, dans l'ombre du mont Fangard. Logan entreprit de chasser la créature et la traqua jusqu'à sa tanière. Seul, nu et désarmé, Logan affronta sa proie sur un pied d'égalité, et finit par arracher la gorge du Thunderwolf avec ses crocs à l'issue d'une lutte éprouvante. Cherchant à s'abriter d'une tempête de glace, Logan pénétra dans l'antre de la bête, et y trouva deux louveteaux. Il comprit que la férocité de Felclaw avait été due en partie à son instinct paternel. Ne pouvant se résoudre à abandonner les petits, Logan ramassa les louveteaux dans la peau de Felclaw et retourna au Croc. Ils finirent par devenir deux puissants Thunderwolves, féroce ment loyaux à leur maître, qu'ils accompagnent désormais depuis plus de cinq siècles.

En dépit de ses innombrables victoires, 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 et les intentions menaçaient les Space Wolves ou



les civils innocents des mondes qu'ils avaient secourus, et ce non sans une certaine joie. Par conséquent, lui et son chapitre ont souvent été accusés d'hérésie, de rébellion et de trahison, sans parler de déviance génétique. Toutefois, 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 que parmi leurs ennemis. Et, même si ses méthodes sont peu orthodoxes, nul ne peut nier que Logan Grimnar est l'un des plus grands commandants de l'Humanité et un authentique héros de l'Imperium.

ULRIK THE SLAYER

La saga de ce légendaire Wolf Priest prend racine aux premiers jours du 41^e Millénaire. Ulrik est ancêtre vivant, car il lutte pour le chapitre depuis environ mille ans. Un space marine peut presque vivre indéfiniment s'il n'est pas tué au combat, une ironie cruelle puisque l'Adeptus Astartes est voué à une guerre sans fin. Pourtant depuis tout ce temps, Ulrik n'a pas affronté un ennemi capable de le vaincre. C'est durant la Première Guerre d'Armageddon qu'il fut le plus près de gagner sa place au banquet éternel, à la table de Russ. Ulrik triompha d'un trio de World Eaters avec une telle férocité qu'il reçut un hochement de tête approbateur de la part du primarque-démon Angron. L'intervention d'une confrérie entière de Grey Knights condamna finalement le maître des World Eaters à la défaite, et priva Ulrik de l'opportunité d'une mort glorieuse. Ses actes de jour là valurent néanmoins à Ulrik d'être baptisé le Tueur, nom qu'il porte depuis ce jour.

CHASSEURS DE FENRIS

Harald Deathwolf chevauche son redoutable Thunderwolf, Icetooth, avec les hordes hurlantes de Fenris à sa suite. Sa Great Company, les Deathwolves, est un ost aux vastes meutes de Fenrisian Wolves et d'énormes Thunderwolves. Aux côtés de Deathwolf se tient Canis Wolfborn, son chevalier sauvage, sur Fangir, le plus grand Thunderwolf jamais vu.

LES DEATHWOLVES

Harald Deathwolf occupe le rang de Wolf Lord depuis plus d'un siècle. Guerrier réputé de la Great Company de Leif Snowfang, Harald s'était rapidement hissé parmi les Wolf Guards de son seigneur, et remporta maintes victoires en son nom. Harald manifestait un attrait pour les loups depuis toujours, et ses frères de meute plaisaient souvent en le traitant de fils illégitime d'un Thunderwolf, ce qui lui valut le surnom de Thunderson. Leif se servit souvent de l'empathie d'Harald avec les loups au combat, et Thunderson menait des meutes de Fenrisian Wolves, de Thunderwolves et d'autres créatures sauvages avec une maîtrise inédite de mémoire d'homme.

Lorsque Leif Snowfang tomba sur Rygar, tué par un coup chanceux du Warboss ork Rokbad Necksnapper, ce fut Harald qui rallia les guerriers de sa Great Company et les mena à la victoire. Sur un champ de bataille jonché des piles de cadavres de la tribu de Rokbad, Harald fut élu Wolf Lord sous les acclamations de ses frères. Selon sa saga, Harald regarda le faible soleil de Rygar, masqué par la fumée des combats, et se proclama Deathwolf, en choisissant comme totem le Grand Vorace, le symbole de l'Ère du Loup.

La Great Company d'Harald Deathwolf inclut des meutes de loups, et plusieurs salles du Croc leur servent de tanière. Où que se rende le Wolf Lord, les loups le suivent, qu'ils rôdent dans son ombre ou se couchent à ses pieds.



Par une nuit glacée, les Deathwolves accueillirent un puissant guerrier. Cette nuit-là, Canis Wolfborn arriva au Croc avec sa meute de loups, en suivant la piste couverte de neige de l'initié Space Wolf Jorek the Giant, qui était venu chasser la meute de Canis, et avait échoué. Élevé par les loups et totalement sauvage, Canis hurla en direction de l'édifice, défiant quiconque de s'attaquer à ses frères loups. Ce fut Harald Deathwolf lui-même qui répondit à l'appel, et rencontra le jeune guerrier sous la froide lueur de la Lune-louve. 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. Le Wolf Lord décida alors de conduire le jeune sauvage à l'intérieur du Croc. Ainsi Canis devint le champion de Harald et le plus redoutable de ses Deathwolves.

SAGA DE LA DENT DE GLACE

Les scaldes chantent des odes à Harald dans les halls du Croc, narrant son courage et sa férocité, au travers d'histoires telles que la Bataille de la Ruche Hurlante ou la Mort des Trolls des Glaces. Dans chacun de ces contes, les sens affûtés du Wolf Lord jouent un rôle important et les scaldes attribuent souvent ses succès à sa ruse et son empathie avec ses compagnons à quatre pattes. Ces histoires font éclater de rire l'intéressé, qui frappe alors sa corne d'hydromel sur la table jusqu'à ce que le silence s'installe. Et tandis qu'il médite sur ce qui vient d'être dit, ses frères de bataille en rajoutent.

Une de ces histoires, celle de la Dent de Glace, raconte comment Harald chassa le renégat Svane Vulfbad, qui passa au Chaos en entraînant une partie de sa Great Company avec lui. Il fut condamné à mort par Logan Grimnar, une sentence qui incombait au Deathwolf d'infliger. Pendant une année, Harald suivit la piste de Vulfbad, écumant la Mer d'Étoile à sa recherche. Sans relâche, Harald poursuivit le vaisseau du traître à travers les nuages radioactifs et les courant gravitationnels de la lune de Gallimius, dans le système maudit de Clieves.

Harald descendit sur la lune à la tête d'une force restreinte, et les Space Wolves se perdirent rapidement dans l'atmosphère rouge et brumeuse. La poussière ferreuse en suspension à la surface de Gallimius limitait la visibilité à quelques mètres, et Deathwolf utilisa son flair légendaire pour traquer sa proie, en suivant la puanteur du Chaos qui s'accrochait à Vulfbad. Le seigneur hérétique entrava Harald à plusieurs reprises avec ses serviteurs, des space marines renégats, des bêtes corrompues par le Warp et des mutants babillants qui jaillirent de tempête de poussière pour assaillir les Space Wolves. Ils les vainquirent à chaque fois, au prix de la vie de plusieurs frères de bataille et leur proie gagna de précieuses heures sur ses poursuivants.

Au bout de plusieurs semaines, la partie de chasse accula Vulfbad dans les ruines d'un ancien avant-poste impérial, au sommet d'une montagne balayée par la tempête. Vulfbad invoquait l'aide des dieux sombres lorsque Harald et ses Deathwolves chargèrent à travers la brume du rituel. Alors que le jeune Wolf Lord et le Space Wolf renégat s'affrontaient enfin, un portail béant s'ouvrit au-dessus d'eux, et Harald distingua les visages de démons avides de pénétrer dans l'univers matériel. En dépit de la frénésie de Vulfbad, il était dépassé par la maîtrise et la détermination de son adversaire. Toutefois, lorsque Harald s'appêta à porter le coup fatal, Vulfbad libéra son sort. Le portail s'effondra, et les deux adversaires furent projetés à l'opposé l'un de l'autre par une décharge. Lorsque Harald se releva, il ne resta de Vulfbad que sa hache de givre brisée, dont Harald se servit d'une écharde pour confectionner une dent pour son Thunderwolf, baptisé Icetooth depuis lors.

LE PIÈGE DU SORCIER

Au crépuscule du 41^e Millénaire, l'un des vieux ennemis de Harald émergea à nouveau de la Mer d'Étoiles. Le sorcier des Thousand Sons Mordant Hex, refit surface après des années passées dans l'ombre. Depuis que Harald avait déjoué les plans du sorcier dans les cathédrales d'Ak-Hirbat, Hex harcelait le Wolf Lord. Le Thousand était apparu pour entraver les missions de Harald, ou pour aider les ennemis des Space Wolves, et disparaissait juste avant que Deathwolf puisse le tuer.

Mordant Hex avait pris d'assaut une vaste station spatiale au-dessus d'Issajur, une planète ravagée par d'incessantes tempêtes de glace. Le sorcier et ses space marines des Thousand Sons massacrèrent l'équipage et sacrifièrent des centaines de personnes. Hex entreprit de jeter un sort aux têtes coupées de plusieurs membres d'équipage pour qu'elles délivrent un message de son cru. Il plaça ensuite les têtes dans un vaisseau désarmé, qu'il envoya dans le système de Fenris. Découvertes par des Wolf Scouts, les têtes ensorcelées répétèrent leur sinistre message aux Space Wolves, ce qui provoqua une grande agitation au sein du Croc. Flairant le piège, Harald Deathwolf saisit l'opportunité de supprimer Hex une fois pour toutes, et mobilisa sa Great Company. Depuis leur barge de bataille, les grandes meutes de Thunderwolves et de Fenrisian Wolves de Harald investirent la station en quête des renégats. Toutefois, la plupart de ces Effacés s'avérèrent des illusions et les véritables Thousand Sons commencèrent à quitter la superstructure.

Une série d'explosions fit disloquer la station au-dessus de l'atmosphère d'Issajur, alors que les Deathwolves s'y trouvaient encore. Les frères de Harald retournèrent à bord de leur barge de bataille juste avant que la station vole en éclat et baigne Issajur de débris incandescents. La barge s'éloigna de l'explosion, se rua sur l'appareil des Thousand Sons, et les deux vaisseaux partirent en vrille vers la surface d'Issajur. C'est alors qu'émergea des ruines de la station un immense portail Warp, qui s'écrasa sur la planète. Des milliers de démons de Tzeentch se déversèrent de la brèche, un duc du changement parmi eux. À la tête de sa cavalerie de Thunderwolves, Harald partit aussitôt chasser Mordant Hex, dont les forces commençaient à s'enfuir à travers le portail, pendant que Canis Wolfborn menait l'assaut sur les démons.

La puissance de feu des Thousand Sons permit à Mordant Hex de s'échapper dans le Warp. Après avoir massacré les derniers traîtres, Harald et des frères de chasse s'en retournèrent vers leur barge écrasée, où le Duc du Changement causait des ravages parmi le reste des Deathwolves. Le Wolf Lord chargea le démon majeur et le bannit dans l'Immaterium.

Enfin, Harald demanda au Rune Priest Hallfrid de puiser dans ses pouvoirs surnaturels. Le psyker agita les éléments, jusqu'à déclencher une tempête si puissante qu'elle souleva l'épave du croiseur des Thousand Sons et la projeta dans le portail Warp. L'explosion consécutive ébranla la planète et endigua la marée de démons sur Issajur.



LE JEUNE ROI

Ragnar Blackmane a combattu aux côtés du Great Wolf Logan Grimnar à la Bataille d'Alaric Prime, où le jeune Wolf Lord a mené sa Great Company contre la Red Waaagh! et ses orks belliqueux.

CROC DE GIVRE

La lame de givre de Ragnar a été fabriquée il y a des siècles par le maître Iron Priest Fergus Forgrim. Ses dents ont été forgées dans un métal dont le secret a disparu avec son créateur.

CAPE EN PEAU DE LOUP

Ragnar tire son nom du loup à crinière noire qu'il a tué durant son Test de Morkai. Ce fait lui valut un grand honneur et lui promit un grand avenir.

CEINTURE DE RUSS

Chaque Great Company possède une ceinture de Russ. Elles furent fabriquées par le maître Iron Priest Stef Blacksoul après la disparition du primarque et sont réputées ressembler à la ceinture que portait Leman Russ.

TALISMAN DE QUEUE DE LOUP

Les Space Wolves sont très superstitieux et portent sur eux une collection de colifichets censés les protéger au combat.

Ragnar a choisi la Crinière Noire comme symbole de sa Great Company. 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. Ils sont notoirement indomptables. Les natifs de Fenris désignent souvent une tâche impossible par la métaphore "dompter une crinière noire". Selon les mythes de leurs tribus, 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.

GREAT COMPANY DE BLACKMANE

Bien que les guerriers de Ragnar Blackmane dénigrent autant le Codex Astartes que ceux de toute autre Great Company, ils emploient le code héraldique adopté par les Space Wolves. Typiquement, ils portent leur marquage de meute sur leur épaulière droite, tandis que la gauche arbore le symbole de Great Company de leur Wolf Lord.

LES GRIFFES DE RUSS À LA BATAILLE D'ALARIC PRIME, 998.M41

WOLF LORD RAGNAR BLACKMANE



OLVEC THE WISE
Wolf Guard Battle Leader



CRINIÈRES NOIRES, WOLF GUARD DE RAGNAR
Tor Wolfheart, Alrydd the Bard,
Uller Greylock, Hrolf Longspear
et Svengril the Younger



TUEURS DE TOUS D'ASGEIR
10 Blood Claws



LOUPS GLORIEUX D'EINAR
10 Blood Claws



FLÉAUX DE MEREC
10 Blood Claws



LANCE DE HOSTOR
10 Blood Claws



MEUTE DE MAEGAR
10 Blood Claws



POINGS TONNERRE
10 Skyclaws



FOUDRES DE DRESKOR
10 Skyclaws



PREUX VALEUREUX
10 Skyclaws



TUEURS DE GÉANTS D'ORNOLF
5 Swiftclaws



GUERRIERS-NÉS DE GRAEGOR
10 Grey Hunters



MEUTE DE THIERULF BLOODHANDED
10 Grey Hunters



ÉPÉES DE SOERGAR
10 Grey Hunters



MEUTE DE DOLFEN WYRDBANE
9 Grey Hunters



MEUTE DE GRAEHAR SLYAXE
9 Grey Hunters



LAMES DE RAEGREC
8 Grey Hunters



LAMES NOCTURNES DE DREKKA
10 Wolf Scouts



PERÇANTS D'OLOVEC
10 Wolf Scouts



CROCS DE WYRM DE WYVALD
6 Long Fangs



BARBES BLANCHES DE SUNPROWLER
6 Long Fangs



RARES SAGES D'ASHENBEARD
5 Long Fangs



THORFINN DOOMSEEKER
Lone Wolf



SKOLGRIM DU SOURCIL NOIR
Lone Wolf



KORVOC DE LA BRUME ROUGE
Lone Wolf





ANNALES DES SPACE WOLVES

Les Space Wolves peuvent faire remonter leur glorieuse histoire à la fondation de l'Imperium et aux terribles guerres qui ont été livrées pour le protéger. Au fil des millénaires, les Space Wolves sont restés fidèles à leur vœu de lutter au nom de leur primarque et du Père de Tous. Ils ont vaincu les ennemis de l'Humanité sur d'innombrables champs de bataille pour respecter ce serment. L'Administratum considère parfois les fils de Russ comme des alliés gênants, mais il sait que tandis que la galaxie se consume, rares seront les guerriers aussi valeureux que les fils de Russ à ses côtés.

C.800.M30 LA GRANDE CROISADE

005.M31 L'HÉRÉSIE D'HORUS

C. M31 LA CRÉMATION DE PROSPERO

L'Empereur ordonne la mise aux arrêts de Magnus le Rouge et la destruction de sa légion des Thousand Sons pour avoir agi en contradiction avec les édits du Concile de Nikaea. À la tête de sa légion, Leman Russ mène un assaut dévastateur sur Prospero. Les Thousand Sons sont presque annihilés et Russ brise les reins de son frère lors d'un duel de titans, bien que Magnus échappe à la mort en usant de magie occulte. La 13th Company des Space Wolves disparaît en poursuivant les Thousand Sons qui fuient à travers un portail Warp donnant sur l'Œil de la Terreur.

C. M31 LA PURGE

021.M31 LA DEUXIÈME FONDATION

Les légions space marines sont divisées en chapitres, en accord avec le Codex Astartes. Russ ne consent qu'à créer que le chapitre des Wolf Brothers, ignorant le traité pour conserver intacte l'essentiel de sa légion.

211.M31 LE DÉPART DU PRIMARQUE

Lors du 197^e festin célébrant l'ascension de l'Empereur sur Fenris, Leman Russ réunit ses proches guerriers et part pour l'Œil de la Terreur sans explication.

218.M31 LA PREMIÈRE GRANDE CHASSE

Après sept ans à attendre le retour de leur primarque, les Space Wolves élisent Bjorn the Fell-Handed, le seul membre de sa compagnie que Russ avait laissé derrière lui, comme chef. Pour son premier acte en tant que Great Wolf, Bjorn lance la Grande Chasse. Tout le chapitre prend la Mer d'Étoile pour découvrir le destin de son primarque perdu, mais les Space Wolves finissent par renoncer après une quête infructueuse.

576.M31 LA GUERRE DES LOUPS ET DES ANGES

934.M31 L'INCARCÉRATION

La carrière héroïque de Bjorn the Fell-Handed prend fin tragiquement lors de la Rébellion de Proxima. Il mène avec succès un raid pour secourir ses frères assiégés dans la Citadelle du Soleil Noir, mais Bjorn subit tant de blessures durant l'opération que pour préserver sa vie, les vestiges de son corps meurtri sont confinés dans le sarcophage d'un Dreadnought. Conscient de son incapacité à assurer le rôle de maître de chapitre en tant que Dreadnought, Bjorn renonce à son titre de Great Wolf.

742.M32 LA BATAILLE DU CROC

Le Great Wolf Harek Ironhelm est hanté par des visions de Magnus le Rouge. Progressivement, il est persuadé d'affronter les Thousand Sons et d'achever ce que les Space Wolves avaient entrepris sur Prospero un millénaire plus tôt. Après avoir appris que les traîtres se rassemblaient sur le monde de Gangava, Ironhelm lance sans hésitation une attaque de grande envergure à la tête de onze Great Companies.

Magnus le Rouge avait ourdi sa vengeance pendant des centaines d'années, et arrive sur Fenris avec ce qui reste de sa légion. Seule une Great Company est stationnée dans le Croc pour assurer sa défense, et Bjorn the Fell-Handed est tiré de son sommeil pour mener une campagne de guérilla contre les traîtres. Les Thousand Sons brisent les grandes portes du Croc, mais pas avant que le Wolf Scout Haakon Blackwing s'échappe pour informer le reste du chapitre de la situation. Les Space Wolves reviennent en force pour chasser leurs ennemis jurés de leur monde. Harek Ironhelm affronte Magnus en combat singulier, mais il est fauché avant que le puissant Bjorn ne bannisse le primarque maudit à son tour.



671.M34 LA NEUVIÈME GRANDE CHASSE

310-334.M36 LE FLÉAU DE LA FOI

Après avoir rallié à sa cause une vaste armée de dépravés, le cardinal apostat Bucharis de Gathalamor mène sa croisade impie en direction de Terra. Après s'être frayé un chemin à travers la galaxie durant plusieurs années, Bucharis assiège le monde capitral des Space Wolves pour sécuriser une route menant au cœur de l'Imperium. Bucharis est sûr de l'emporter grâce à ses forces inépuisables. Il se trompe lourdement.

Après trois années de siège au cours desquelles les renégats subissent des pertes colossales, le Wolf Lord Kyril Grimblood revient sur Fenris à l'issue d'une campagne dans l'Œil de la Terreur et taille en pièces les lignes arrière de Bucharis. Pris entre les défenses impénétrables du Croc et la flotte de Grimblood, l'armada du cardinal apostat est forcée de lever le siège de Fenris et abandonne une grande partie de ses effectifs à un funeste destin sur le monde glaciaire.

L'ÈRE DU LOUP APPROCHE

À la fin du 41^e Millénaire, les Space Wolves connaissent une série ininterrompue de guerres éreintantes. Certains prêtres du chapitre pensent que l'Ère du Loup approche à grands pas; ils ont identifié les présages de la Fin des Temps, lorsque Morkai, le Loups des Morts, avalera le soleil de Fenris, et que tous les êtres vivants devront lutter jusqu'à ce que la mort et les ténèbres règnent sur les étoiles. Si cela se vérifie, une chose est certaine: les Space Wolves lutteront jusqu'à leur dernier souffle avant que la galaxie ne s'éteigne à jamais.

392-399.M41 LA CROISADE MACHARIENNE

444.M41 PREMIÈRE GUERRE D'ARMAGEDDON

Les World Eaters envahissent le monde-ruche d'Armageddon aux côtés d'une immense horde démoniaque menée par le primarque-démon Angron en personne. Le Great Wolf tout récemment élu, Logan Grimnar, mène les Space Wolves au secours de la planète, et arrive juste à temps pour arrêter l'attaque des serviteurs de Khorne. Au cours d'une bataille finale cataclysmique, les World Eaters sont tenus en échec par les défenses impériales levées en hâte. Angron et sa garde rapprochée de douze buveurs de sang de Khorne sont bannis dans le Warp par les efforts combinés d'une confrérie entière de Terminators Grey Knights, bien que plus des neuf dixièmes d'entre eux périssent au cours de cet exploit.

444-451.M41 LES MOIS DE LA HONTE

Les Space Wolves et l'Inquisition s'affrontent de nouveau. Logan Grimnar demande que les forces inquisitoriales cessent la purge systématique des gardes impériaux survivants qui ont bravement défendu Armageddon. Les hostilités ne cessent qu'avec l'intervention de Bjorn the Fell-Handed.

739.M41 LA PURGE DU STARKRUSHA

Le titanesque vaisseau-amiral de la Waaagh! Godstompa émerge du Warp dans une nébuleuse verdâtre. Le Wolf Lord Finn Goresson, 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 superkroiseur *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 Great Company à l'abordage. La guerre fait rage dans les entrailles du *Starkrusha* pendant près de six mois, mais le Wolf Lords en émerge victorieux, la tête de Godstompa pendue à sa ceinture.

777.M41 LA LONGUE VEILLE

La Great Company de Gunnar Red Moon subit de lourdes pertes contre les orks de la Waaagh! 'Eadbusta. Seule la ténacité des Long Fangs sauve leurs frères après avoir tenu le col de Croc de Lune pendant trois jours avant l'arrivée des renforts.

780.M41 LA PROPHÉTIE DU MAUDIT

822.M41 LES CHASSEURS CHASSÉS

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

833.M41 LE LOUP ET LE CHEVALIER

Un Chevalier de la maison Hawkshroud, secouru par Krom Dragongaze, prête allégeance aux fils de Russ.



837.M41 LA MORT DE L'HONNEUR

Lors des Guerres de l'Éclipse, les Space Wolves se battent aux côtés des chapitres des Angels Vindict 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 Ratspire, en grande partie grâce à une féroce contre-attaque des marines d'assauts 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.

848.M41 L'EMBUSCADE DE HEL'S RIDGE

Un vaste essaim tyranide encercle la Great Company de Bran Redmaw après avoir massacré les gardes impériaux alliés aux Space Wolves jusqu'au dernier. L'arrivée opportune d'une douzaine de Stormfang dégage le ciel avant qu'une sauvage contre-attaque de Redmaw et ses meutes de Blood Claw font basculer l'affrontement en défaveur de la nuée tyranide.



877.M41 SORTI DU WARP

La Great Company d'Engir Krakendoom est proche de la porte Warp de Sloth lorsqu'une anomalie en émerge. 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. Après une âpre lutte contre l'écosystème hostile de la bête, Engir et ses troupes 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.

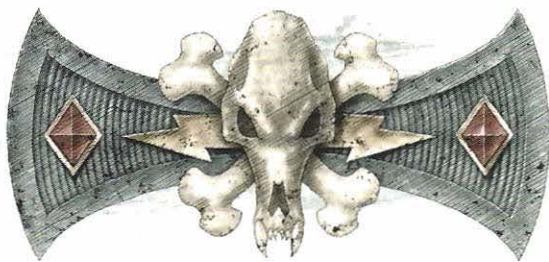
880.M41 LA CROISADE MEURTRIÈRE

886.M41 L'ECCLÉSARCHIE VISITE FENRIS

Une délégation 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 de Fenris. Il en résulte une guerre de trois semaines, puis l'Éclésiarchie décide que de ne pas insister et se replie avec ses troupes.

892.M41 MASSACRE DES TROLLS DES GLACES

Harald Deathwolf, champion de la tribu des Mille Loups durant sa vie de mortel, entend parler d'une migration de trolls de glace qui dévorent son peuple. De rage il revient sans autorisation sur sa terre natale et mène les barbares de sa tribu à la victoire, en gardant la peau enchantée du plus gros des monstres comme trophée.



894.M41 UN SANG MAUVAIS EST VERSÉ

Les Space Wolves et les Dark Angels luttent côte à côte pour la première fois depuis des années pour mater une rébellion dans le système Artemis. Après le conflit, Ranulf la Brute tue par inadvertance le champion Dark Angel Balthasar Xaphan lors du duel traditionnel qui commémore celui des primarques Leman Russ et Lion El'Jonson. Il s'en suit une rixe sanglante.

895.M41 ALLIANCE BRISÉE

Lorsque la Waaagh! de Grimtusk Bloodboila cherche à envahir le système Athelaq, seule la Great Company d'Egil Iron Wolf 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 grande pompe, 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.

897.M41 LA BATAILLE DU SPATIOPORT DE MONTBERG

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 tyranides, occupés à dévorer les civils, puissent être détruits depuis l'espace. Bran Redmaw, qui se ravitaille alors sur Thressiax, s'oppose à cet édit. Occupé à se battre aux premières lignes, il envoie deux escouades de Grey Hunters renforcer le spatioport vital de Montberg pour permettre l'évacuation des civils. À quelques jours de l'arrivée des tyranides, 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 Grey Hunters et leur milice parviennent à tenir les fortifications de Montberg assez longtemps pour que les familles des colons puissent être évacuées. Lorsque les six Grey Hunters 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 Redmaw les promeut tous les six dans sa suite de Wolf Guards, en récompense de leurs exploits.

900.M41 LA 30^e GRANDE CHASSE

954.M41 L'ABOMINATION DE CYRIAX

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

959.M41 L'ŒIL DU LOUP CILLE

Une anomalie Warp provoque la première éclipse solaire de Fenris. Pour ses habitants superstitieux, un tel présage augure d'un temps de grands malheurs.

960.M41 MASSACRE DE MURDERFANG

Sur le monde infernal d'Omnicide, la Great Company de Logan Grimnar découvre un Dreadnought sauvage semant la pagaille parmi les space marines du Chaos. La machine meurtrière est capturée, placée en stase et ramenée au Croc pour y être examinée.

966.M41 LA GUERRE SOUS L'OCÉAN

L'Empire Tau empiète de plus en plus sur le domaine de l'Humanité, et installe des exploitations minières sur les fonds du monde océanique de Kviam Alpha. Il faut dix ans pour qu'un robot-sonde impérial découvre les dômes et les corridors construits 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 Great Company de Gunnar Red Moon atterrit sur la rare masse terrestre de Kviam 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 blindés 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.

983.M41 LA VENGEANCE DE BEREK THUNDERFIST

Ragnar Blackmane tue le champion du Chaos Ghorox Bloodfist, l'assassin de son seigneur en combat singulier. Puis Blackmane et une force triée sur le volet chassent et annihilent les alliés Word Bearers de Bloodfist lors du Massacre de Gravespite. Le jeune Ragnar est par la suite élu pour succéder à son défunt Wolf Lord en raison de ses faits héroïques.

988.M41 CHEVAUCHEURS DES TEMPÊTES

Logan Grimnar mène la charge de sa Great Company sur son majestueux chariot, *Stormrider*, et brise les phalanges nécrons d'Imotekh, le Seigneur des Tempêtes, sur la planète Vhaloth IV.

989.M41 UN SERMENT ACCOMPLI

Après plus de 350 ans, Ulrik the Slayer venge les aspirants enlevés par la coterie de tourmenteurs eldars noirs, la Sorcière, après que les Wolf Scouts d'Erik Morkai aient flairé la piste de la coterie jusqu'à leur dernière galerie d'art vivant en date. Khaeghris Khakt, le doyen tourmenteur qui avait commandité les atrocités passées, est trahi par un subalterne avide, qui laisse son ignoble maître seul face à Ulrik. La tête de Khakt trône bientôt au bout d'une pique dans la salle des trophées du Croc.

990.M41 LE GESTE DE TROP

Lukas the Trickster provoque l'ire volcanique de Bjorn Stormwolf en infestant l'armure Terminator du Wolf Lord de poux microscopiques. Indigné et en proie à d'incontrôlables démangeaisons, Stormwolf frappe l'espiègle Loup-chacal jusqu'à lui faire perdre connaissance. Heureusement pour le Blood Claw, Ragnar Blackmane s'interpose avant que le gigantesque Wolf Lord ne porte le coup fatal. Le Jeune Loup incorpore le facétieux guerrier à sa Great Company, et sauve ainsi la vie de Lukas.



998.M41 LE GRAND DÉVOREUR ARRIVE À SHADRAC

La vrille 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 se mette à espérer lorsqu'une meute de Space Wolves surgit du néant. Menés par Skold Greypelt, 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-ruche a appris à craindre le courroux des Fils de Russ.

998.M41 TROISIÈME GUERRE D'ARMAGEDDON

Sa présence requise ailleurs, Logan Grimnar envoie cinq Great Companies se joindre aux forces impériales sur Armageddon, rassemblée en hâte pour affronter la deuxième invasion des orks de la Waaagh! de Ghazghkull Thraka, plus vaste encore que la précédente.

998.M41 BATAILLE D'ALARIC PRIME

Après la destruction du *Magnir's Revenge*, le Great Wolf mène en personne les fils de Russ à Sanctus Reach, pour se jeter tête la première dans une bataille contre la Red Waaagh! qui assiège la planète assiégée d'Alaric Prime.

999.M41 LE KRAKEN S'ÉVEILLE

L'orbe de cuir du fameux "Œuf du Kraken", qui trônait depuis des éons dans la salle des trophées du Croc, éclos et répand un essaim de bêtes tentaculaires. Les Fenrissian Wolves de Harald Deathwolf sont les premiers à sentir leur odeur âcre, et mènent le Wolf Lord sur place. Avec l'aide de Canis Wolfborn et d'une troupe de frères de bataille, Harald massacre les abominations par une série de charges dévastatrices. C'est une victoire difficile cependant, et pas un guerrier n'en réchappe sans une cicatrice circulaire laissée par les rejets de kraken quelque part sur son corps.

999.M41 LA 13^e CROISADE NOIRE

Abaddon le Fléau lance sa 13^e Croisade Noire, la plus à craindre selon les stratèges impériaux. La porte de Cadia est attaquée de front sur toute la largeur du système. Guidé par son intuition, Logan Grimnar mobilise tout son chapitre et vole au secours de Cadia. À son arrivée, le Vieux Loup assume le rôle de commandant suprême des forces impériales et se prépare à ce qui promet être la guerre la plus effroyable depuis l'Hérésie d'Horus.





COMPAGNIES DE FENRIS

Chaque Great Company de Space Wolves arbore l'héraldique de son Wolf Lord ainsi que les couleurs caractéristiques du chapitre. En outre, chaque unité et chaque véhicule sont identifiables grâce à leurs propres séries de marquages distinctifs, dont vous trouverez divers exemples dans cette section.





Ingvarr Thunderbrow, Wolf Guard Terminator avec bolter d'assaut et poing tronçonneur



Jekren Skald, Wolf Guard armé de deux griffes de loup





Drekkon Greyfellt, Wolf Guard avec marteau Thunder et bouclier Storm



Ranulf Ironfang, Wolf Guard Terminator avec bolter d'assaut et épée énergétique





Kraeger Firebreath, Wolf Guard Terminator avec lance-flammes lourd et poing trônçonneur



Godroc, Wolf Guard Terminator avec hache de givre et bolter d'assaut





Raegir Bloodknife, Wolf Guard Terminator avec deux griffes de loup



Logan Grimnar, le Loup Suprême, Haut Roi de Fenris

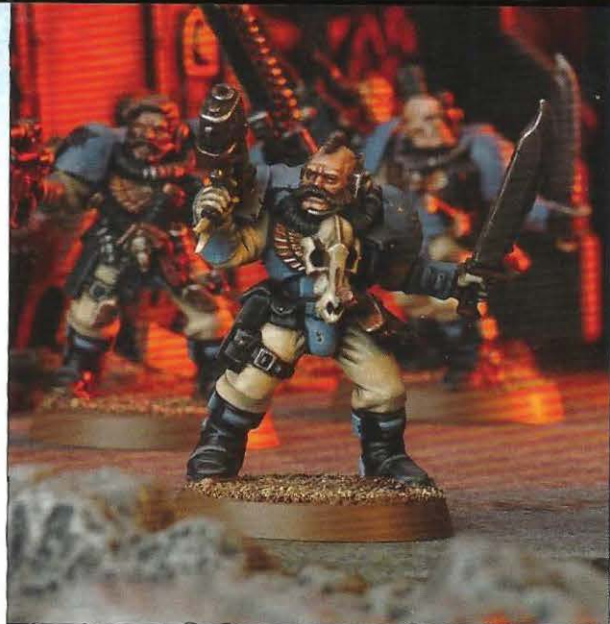


Jorn Tall, Wolf Guard Terminator avec bolter d'assaut et gantelet énergétique



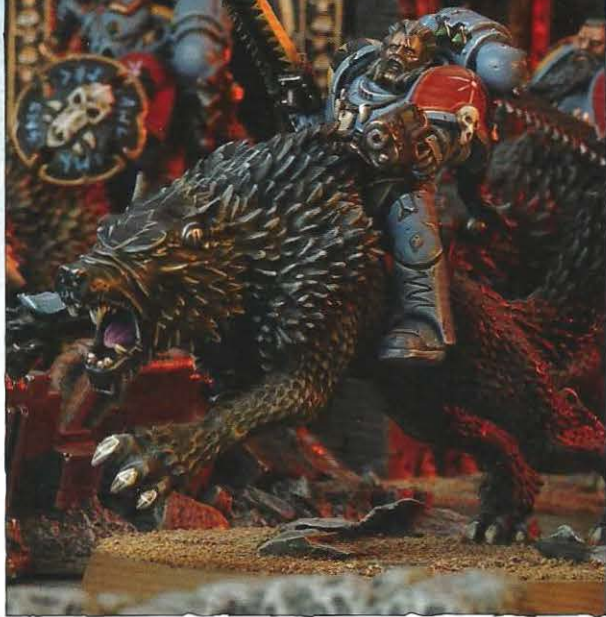


Ces Grey Hunters inspectent des ruines en quête de nouvelles proies.



Les Wolf Scouts sont de redoutables vétérans, experts en discrétion.





Les Deathwolves comprennent de nombreux cavaliers Thunderwolves.

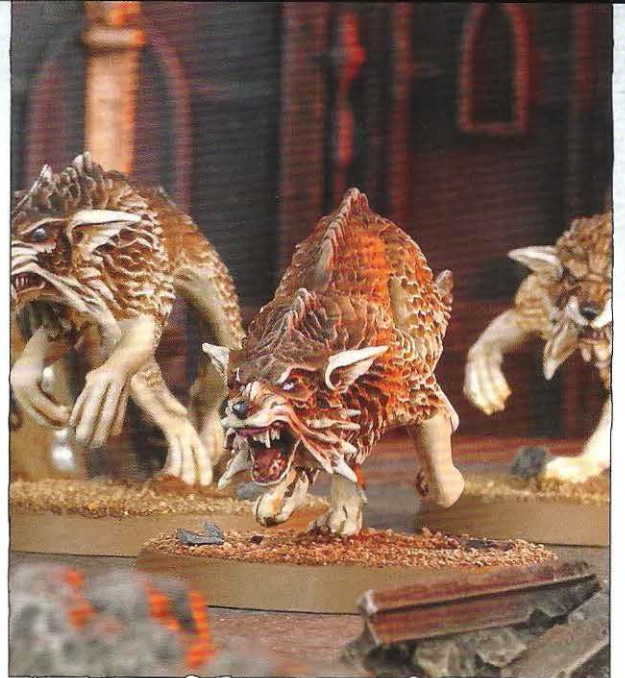


Harald Deathwolf, monté sur son fidèle Ictooth





Les farouches Blood Claws excellent au corps à corps.



Meute de Fenrisian Wolves





Les Long Fangs disposent d'une véritable profusion d'armes lourdes.



Vegel Shard, Dreadnought armé d'un canon Helfrost et d'une grande griffe







Les Grey Hunters savent manier une grande variété d'armes.



Les cavaliers Thunderwolves comptent parmi les troupes de choc les plus efficaces.







FORCES DES SPACE WOLVES

Les pages de cette section détaillent l'histoire et les règles qui décrivent les forces utilisées par les Space Wolves – guerriers, véhicules et personnages aptes à les commander. Elles vous permettront d'organiser votre collection de figurines en une armée prête à en découdre face aux ennemis de l'Imperium dans vos parties de Warhammer 40,000.

FICHES TECHNIQUES

Chaque unité Space Wolf de ce livre a sa fiche technique, qui détaille une entrée de liste d'armée ou une formation. Elle contient toutes les informations et règles pour utiliser vos figurines lors de vos parties de Warhammer 40,000.

ENTRÉES DE LISTE D'ARMÉE

Chaque fiche technique inclut les informations suivantes :

- 1 **Faction :** La Faction de chaque unité sera indiquée par un symbole. Toutes les unités décrites dans ce codex sont de la Faction Space Wolves.
- 2 **Rôle Tactique :** Le Rôle Tactique de l'unité est indiqué ici par un symbole. Chaque unité de ce livre a un des Rôles Tactiques suivants : QG, Troupes, Élite, Attaque Rapide, Soutien, Seigneurs des Batailles. Les symboles de ces différents rôles sont définis dans le livre Warhammer 40,000 : Les Règles.
- 3 **Nom de l'Unité :** L'appellation générique de l'unité.
- 4 **Description de l'Unité :** Cette section fournit une description historique de l'unité, de ses forces et de ses faiblesses particulières, ainsi que les tactiques et les méthodes qu'elle emploie dans le cadre des conflits du 41^e Millénaire.
- 5 **Coût en Points :** Il s'agit de la valeur en points de l'unité, sans aucune amélioration. Il est utilisé pour sélectionner une armée jusqu'à un montant maximal en points.
- 6 **Profil de l'Unité :** Cette section inclut les profils de caractéristiques de toutes les figurines qui peuvent composer l'unité.
- 7 **Type d'Unité :** Se réfère aux règles de types d'unités définies dans Warhammer 40,000 : Les Règles. Par exemple, une unité peut être classée en Infanterie, Cavalerie ou Véhicule, ce qui la soumet à certaines règles de mouvement, de tir, d'assaut, etc.
- 8 **Composition d'Unité :** Cette section indique le nombre et le type des figurines qui composent l'unité de base, avant de sélectionner la moindre amélioration.
- 9 **Équipement :** Cette section décrit les armes et les équipements portés par les figurines de l'unité, dont la plupart sont détaillés dans la section Appendices de ce livre. Le coût de l'équipement basique de l'unité est inclus dans son Coût en Points.
- 10 **Règles Spéciales :** Toutes les règles spéciales des figurines de l'unité sont listées ici. Les règles spéciales propres aux figurines de cette unité sont décrites ici, les autres sont détaillées soit dans la section Appendices de ce livre (p. 94), soit dans la section Règles Spéciales de Warhammer 40,000 : Les Règles.
- 11 **Options :** Cette section liste toutes les améliorations que vous pouvez apporter à l'unité, et le coût en points de chacune.



Si une option indique que vous pouvez remplacer une arme "et/ou" une autre, vous pouvez échanger l'une ou l'autre, ou les deux, à condition de payer le coût en points pour chacune. L'abréviation "pts" signifie "points" et "pts/figurine", "points par figurine". Cette section indiquera les éventuels Transports Assignés que l'unité peut avoir, lesquels ont leurs propres fiches. Ils n'occupent pas de cases d'Organigramme de Force, mais fonctionnent par ailleurs comme des unités séparées. La section Détachements de Warhammer 40,000 : Les Règles l'explique en détail.

- 12 **Trait de Seigneur de Guerre :** Précise que le personnage possède un Trait de Seigneur de Guerre spécifique.
- 13 **Reliques du Croc :** Certaines entrées incluent des équipements uniques, avec leur description et leurs règles.



FORMATIONS

Ce symbole identifie les fiches techniques de Formation. Les règles des Formations se trouvent dans Warhammer 40,000 : Les Règles. Une fiche technique de Formation énumère les Entrées de Liste d'Armée qui composent la Formation en question, ainsi que les éventuelles restrictions sur ce qu'elle peut contenir, et les règles spéciales que gagnent les unités de la Formation.

LISTES D'ÉQUIPEMENT

Ces listes détaillent les valeurs en points de divers objets auxquels les unités de votre armée ont accès. Les entrées d'unités des fiches techniques des pages suivantes peuvent inclure des options d'équipements d'une ou plusieurs de ces listes; la fiche technique précisera (en gras) quelles listes sont utilisables.

Armes de Tir p.95

Une figurine peut remplacer son pistolet bolter et/ou son arme de mêlée par 1 des armes suivantes:

- Bolter d'assaut 5 pts
- Combi-fuseur, -plasma ou -lance-flammes 10 pts
- Pistolet à plasma 15 pts

Armes de Mêlée..... p.97

Une figurine peut remplacer son pistolet bolter et/ou son arme de mêlée par 1 des armes suivantes:

- Arme énergétique 15 pts
- Bouclier Storm 15 pts
- Épée de givre 20 pts
- Hache de givre 20 pts
- Griffes de loup 20 pts
- Gantelet énergétique 25 pts
- Marteau Tonnerre 30 pts
- 2 griffes de loup¹ 30 pts

Armes de Terminator

Une figurine portant une armure Terminator peut remplacer son bolter d'assaut par 1 des armes suivantes:

- Combi-fuseur, -plasma ou -lance-flammes 5 pts
- Griffes de loup 15 pts
- Marteau Thunder..... 25 pts

Une figurine portant une armure Terminator peut remplacer son arme énergétique par 1 des armes suivantes:

- Bouclier Storm *gratuit*
- Hache de givre 5 pts
- Épée de givre 5 pts
- Griffes de loup 10 pts
- Gantelet énergétique 10 pts
- Poing tronçonneur..... 15 pts
- Marteau Thunder..... 15 pts

Armes Lourdes

Une figurine peut remplacer son bolter et/ou son pistolet bolter par 1 des armes suivantes:

- Bolter lourd..... 10 pts
- Multi-fuseur²..... 10 pts
- Lance-missiles (avec missiles frag & antichar) 15 pts
 - o Ajouter des missiles antiaériens 10 pts
- Canon à plasma² 15 pts
- Canon laser² 20 pts

Armes Spéciales

Une figurine peut remplacer son arme de mêlée ou son bolter par 1 des armes suivantes:

- Lance-flammes 5 pts
- Fuseur 10 pts
- Fusil à plasma 15 pts

Armes de Dreadnought p.95

Une figurine peut remplacer son multi-fuseur par 1 des armes suivantes:

- Autocanon jumelé 5 pts
- Bolter lourd jumelé..... 5 pts
- Lance-flammes lourd jumelé..... 5 pts
- Canon à plasma 10 pts
- Canon d'assaut 20 pts
- Canon Helfrost..... 20 pts
- Canon laser jumelé 25 pts

Équipements Spéciaux p.98

Une figurine peut avoir chaque équipement en un exemplaire:

- Bombes à fusion 5 pts
- Armes digitales 10 pts
- Réacteur dorsal^{3,4,5} 15 pts
- Moto Space Marine^{3,4} 20 pts



Reliques du Croc..... p.100

Chaque relique peut être sélectionnée en un seul exemplaire par armée. Une figurine peut remplacer une seule arme par 1 des reliques suivantes:

- Morsure de Fenris 10 pts
- Heaume de Durfast⁶..... 20 pts
- Mort Noire 25 pts
- Croc de Sabre du Loup de Glace 25 pts
- L'Armure de Russ⁶ 35 pts
- La Pierre du Wulfen⁶ 40 pts

Équipements de Véhicule Space Wolf p.99

Un véhicule peut avoir chaque équipement en un exemplaire:

- Bolter d'assaut 5 pts
- Lame de bulldozer⁷ 5 pts
- Blindage renforcé 10 pts
- Missile Traqueur..... 10 pts

¹ Remplace le pistolet bolter et l'arme de mêlée. Ne peut être pris que par des figurines qui peuvent remplacer leurs deux armes.

² Non accessible aux Wolf Scouts.

³ Non accessible aux figurines avec armure Terminator ou monture Thunderwolf.

⁴ Notez que ces équipements ne sont pas cumulables. Par exemple, une figurine avec moto ne peut pas prendre un réacteur dorsal.

⁵ Non accessible aux Iron Priests.

⁶ Ne remplace pas une des armes du personnage.

⁷ Non accessible aux Land Raider de tous types.



WOLF LORD

105
POINTS



Les Wolf Lords 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 différemment. Lorsqu'un Wolf Lord 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 Wolf Lord est élu par la Wolf Guard. Être ainsi choisi 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 Wolf Lord est exécuté sans la moindre hésitation, car même s'il a suivi la voie du guerrier, il détient désormais l'autorité d'un roi. Une Great Company de Space Wolves prospérera ou périra selon les décisions de son Wolf Lord, le sort de ses frères est entre ses mains. Les Wolf Lords ne sont donc pas de simples dirigeants, ce sont des loups alpha, les plus redoutables des guerriers, et où qu'ils aillent, les Space Wolves suivront.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Wolf Lord	6	5	4	4	3	5	4	10	3+	Infanterie (Personnage)	1 Wolf Lord
Fenrisian Wolf	4	0	4	4	1	4	2	5	6+	Bête	

ÉQUIPEMENT:

- Armure énergétique (p. 99)
- Pistolet bolter
- Épée tronçonneuse
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Ceinture de Russ (p. 98)

RÈGLES SPÉCIALES:

- Contre-attaque
- Et Ils ne Connaîtront Pas la Peur
- Personnage Indépendant
- Sens Aiguisés

OPTIONS:

- Prendre jusqu'à deux Fenrisian Wolves..... 8 pts/figurine
- Remplacer l'armure énergétique par une armure runique..... 20 pts
- Prendre des objets des listes **Armes de Mêlée**, **Armes de Tir**, **Équipements Spéciaux** et/ou **Reliques du Croc**.
- Remplacer l'armure énergétique, le pistolet bolter, l'épée tronçonneuse et les grenades frag & antichars par une armure Terminator, un bolter d'assaut et une arme énergétique..... 40 pts
- Un Wolf Lord en armure Terminator ne peut sélectionner des objets que dans les listes **Armes de Terminator**, **Équipements Spéciaux** et/ou **Reliques du Croc**.
- Remplacer une arme de mêlée ou de tir par un bouclier Storm..... 15 pts
- S'il ne porte pas d'armure Terminator, un Wolf Lord peut prendre un Thunderwolf comme monture..... 50 pts/figurine



RAGNAR BLACKMANE

LE JEUNE ROI

195
POINTS



Ragnar Blackmane est exceptionnel à tous égards. Il exsude la confiance, l'adresse et les capacités athlétiques par toutes les fibres de son corps; il fut le plus jeune frère de bataille promu Wolf Lord. On raconte que le spectacle de sa rage berserk évoque la furie meurtrière de l'ouragan. L'habileté de Ragnar est à l'égal de sa fureur, et même lors de ses assauts les plus brutaux, chaque coup de taille est une démonstration de précision à laquelle les autres guerriers ne peuvent qu'aspirer. En fait, la férocité de Ragnar à la bataille est aussi communicative que légendaire, et pousse ses camarades de meute à combattre encore plus vaillamment. Beaucoup croient que Ragnar succédera à Logan Grimnar en tant que Great Wolf, mais la plupart des Wolf Priests affirment qu'il devra d'abord maîtriser sa colère; car si le caractère fougueux de Blackmane lui confère une grande force, il le rend impétueux, ce qui pourrait un jour se retourner contre lui. Seul le temps dévoilera le véritable destin du célèbre Jeune Roi.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv
Ragnar Blackmane	6	5	4	4	3	5	4	10	3+
Fenrisian Wolf	4	0	4	4	1	4	2	5	6+

Type d'Unité
Infanterie (Personnage)
Bête

Composition d'Unité
1 (Unique)

ÉQUIPEMENT:

- Armure énergétique (p.99)
- Pistolet bolter
- Grenades frag
- Grenades antichars

- Bombes à fusion
- Ceinture de Russ (p.98)

TRAIT DE S. DE GUERRE:
Saga du Guerrier Né (p.94)

RÈGLES SPÉCIALES:

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

Réflexes Éclair: Ragnar peut relancer un seul jet de sauvegarde raté à chaque phase d'Assaut.

Téméraire: Ragnar doit lancer ou accepter un défi chaque fois qu'il en a la possibilité.

Cri de Guerre: Ragnar et toutes les figurines de la Faction Space Wolves de son unité ont la règle spéciale Charge Féroce.

OPTIONS:

- Prendre jusqu'à deux Fenrisian Wolves..... 8 pts/figurine

RELIQUE DU CROC

Croc de Givre: Les dents de kraken dures comme du diamant de cette épée de givre mythique peuvent mordre aisément dans les armures les plus épaisses.

Portée	F	PA	Type
-	+1	3	Mêlée, Perforant, Arme de Maître



HARALD DEATHWOLF

SEIGNEUR DU WOLFKIN

190
POINTS



Harald Deathwolf commande sa Great Company depuis de nombreuses années et compte incontestablement parmi les meilleurs guerriers du Croc. Il incarne la punition ultime pour les ennemis du chapitre, et le Great Wolf fait souvent appel à lui pour se charger des pires ennemis des Space Wolves, qu'il traquera tel l'impitoyable prédateur qu'il est. Monté sur Icefang, son fidèle Thunderwolf, Harald Deathwolf entraîne avec lui sa Great Company, faisant régner toute son autorité de loup alpha sur la meute de ses frères de bataille. Une fois qu'il s'est lancé sur la piste de sa proie, celle-ci est condamnée. Harald fait preuve d'une extraordinaire emprise sur les loups, et sa seule présence suffit à apaiser les plus farouches ou les plus récalcitrants. C'est sa Great Company qui compte le plus de Cavaliers Thunderwolf, qui sont toujours escortés de meutes de Fenrisian Wolves. Ceux qui ne chevauchent pas aux côtés de leur Wolf Lord ou au sein d'unités de cavalerie se déplacent à bord de transports assignés, afin de ne pas être semés par le reste de leur compagnie.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Harald Deathwolf	6	5	5	5	4	5	5	10	3+	Cavalerie (Personnage)	1 (Unique)
Fenrisian Wolf	4	0	4	4	1	4	2	5	6+	Bête	

ÉQUIPEMENT:

- Armure énergétique (p.99)
- Pistolet bolter
- Hache de givre (p.97)
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Bouclier Storm (p.98)
- Monture Thunderwolf (p.98)

TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE:

- Saga du Wolfkin (p.94)

RÈGLES SPÉCIALES:

- Attaque de Flanc
- Contre-attaque
- Et Ils ne Connaîtront Pas la Peur
- Personnage Indépendant
- Sens Aiguïsés

Seigneur du Wolfkin:

Toutes les figurines Space Wolves amies de type Bêtes et Cavalerie situées dans un rayon de 12" de Harald Deathwolf utilisent sa valeur de Cd, à moins que la leur soit meilleure.

OPTIONS:

- Prendre jusqu'à deux Fenrisian Wolves.....8 pts/figurine



RELIQUE DU CROC

Cape de Peau du Roi des Trolls de Glace: Cette cape enchantée protège Harald contre les flammes de tous types.

Harald Deathwolf est immunisé à tous les pouvoirs psy de Pyromancie et à toutes les armes à flammes telles que définies dans *Warhammer 40,000: Les Règles*.



CANIS WOLFBORN

LE CHEVALIER SAUVAGE

185
POINTS



Parmi les Wolf Guards d'Harald Deathwolf 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, ses yeux jaunes vivaces et les grognements qui lui tiennent lieu de langage. Son nom est Canis Wolfborn – frère-loup du redoutable Fangir, le plus gros et le plus puissant de tous les Thunderwolves. Canis a été élevé par une meute de Fenrisian Wolves, et tenait plus du loup que de l'homme lorsqu'il a été trouvé par Harald Deathwolf. Ce ne fut que la force bestiale et sauvage de ce dernier qui lui permit de gagner enfin la confiance et le respect de son cadet, qui combat depuis en tant que son Champion, sa valeur comme son courage ne pouvant être remis en question. Dans le feu de l'action, Canis se transforme en un tourbillon de griffes et de crocs, et il chevauche toujours parmi les frères-loups qui l'avaient jadis recueilli. Hurlant dans son sillage, la meute le protège en attaquant ses ennemis avec la plus grande férocité.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Canis Wolfborn	5	2	5	5	3	5	5	9	3+	Cavalerie (Personnage)	1 (Unique)
Fenrisian Wolf	4	0	4	4	1	4	2	5	6+	Bête	

ÉQUIPEMENT:

- Armure énergétique (p.99)
- Pistolet bolter
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Deux griffes de loup (p.97)
- Monture Thunderwolf (p.98)

TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE:

- Saga du Wolfkin (p.94)

RÈGLES SPÉCIALES:

- Contre-attaque
- Et Ils ne Connaîtront Pas la Peur
- Folie Furieuse
- Personnage Indépendant
- Sens Aiguïsés

Élevé par les Loups: Canis Wolfborn, et tous les Fenrisian Wolves et Cyberwolves de son unité, relancent les jets Pour Toucher ratés en corps à corps lors des phases d'Assaut où ils ont chargé.

OPTIONS:

- Prendre jusqu'à deux Fenrisian Wolves..... 8 pts/figurine





RUNE PRIEST

60
POINTS



Les Rune Priests sont les maîtres de la tempête: ils commandent aux blizzards, avec lesquels ils confondent les ennemis du Père de Tous. Ils savent canaliser les esprits de leur monde pour assaillir leurs adversaires de manifestations spectrales, d'horreurs et de bêtes diaboliques tout droit sorties des mythes de Fenris. Leur pouvoir est tel que certains Space Wolves racontent qu'en combattant à leur côté, on voit les anciennes sagas prendre vie. Nul ne sait comment l'étincelle du pouvoir psychique du contrôle les éléments émerge dans une âme humaine. Un guerrier peut voir ses mains entourées d'électricité au cours d'une bagarre, ou un jeune Blood Claw peut survivre miraculeusement après avoir été frappé par la foudre, tout en gagnant une emprise sur celle-ci. Peut-être les natifs de Fenris possèdent-ils tous des pouvoirs psychiques latents, à moins qu'une irrégularité du Canis Helix ne déclenche de tels changements. Quoi qu'il en soit, les Rune Priests affirment qu'il s'agit de la volonté de Morkai et l'acceptent volontiers.

Rune Priest

CC CT F E PV I A Cd Sv
5 4 4 4 2 4 2 10 3+

Type d'Unité
Infanterie (Personnage)

Composition d'Unité
1 Rune Priest

ÉQUIPEMENT:

- Armure énergétique (p.99)
- Pistolet bolter
- Hache runique (p.97)
- Grenades frag
- Grenades antichars

RÈGLES SPÉCIALES:

- Contre-attaque
- Et Ils ne Connaîtront Pas la Peur
- Personnage Indépendant
- Psyker (Niveau de Maîtrise 1)
- Sens Aiguïsés

PSYKER:

Un Rune Priest génère ses pouvoirs dans les disciplines de **Biomancie**, de **Démonologie**, de **Divination**, de **Télékinésie** et de **Tempestas** (p. 101).

OPTIONS:

- Être promu Psyker (Niveau de Maîtrise 2) 25 pts
- Prendre une coiffe psychique..... 10 pts
- Remplacer l'armure énergétique par une armure runique..... 25 pts
- Remplacer la hache runique par une épée runique ou un bâton runique*gratuit*
- Prendre des objets des listes **Armes de Tir**, **Équipements Spéciaux** et/ou **Reliques du Croc**.
- Remplacer l'armure énergétique, le pistolet bolter et les grenades frag & antichars par une armure Terminator..... 25 pts
- Un Rune Priest en armure Terminator peut prendre un:
 - Bolter d'assaut..... 5 pts
 - Combi-fuseur, -plasma ou -lance-flammes..... 10 pts
- Un Rune Priest en armure Terminator ne peut sélectionner des objets que dans les listes **Équipements Spéciaux** et/ou **Reliques du Croc**.



NJAL STORMCALLER

LA TEMPÊTE EN MARCHÉ

180
POINTS



Les tribus barbares de Fenris croient que les plus puissants Guerriers du Ciel peuvent plier les éléments déchaînés à leur volonté, et Njal Stormcaller est la preuve de la véracité de cette croyance. Il commande aux cieux, et se plaît à invoquer des blizzards chargés d'éclats de glace ou des bourrasques épouvantables pour disperser les ennemis qui osent se dresser face à lui. Njal a des pouvoirs psychiques rivalisant avec ceux des meilleurs psykers de l'Imperium. Durant la célèbre bataille du Tourbillon de Sang, il vengea son mentor en abattant un redoutable Buveur de Sang de Khorne, puis dispersa tous ses serviteurs au moyen d'une tempête de glace qui les écorcha vifs. C'est depuis ce jour qu'on le surnomme Njal Stormcaller, "celui qui invoque les tempêtes". Il occupe à présent la position de Seigneur des Runes, le rang le plus prestigieux parmi les Rune Priests du chapitre.

Njal Stormcaller

CC CT F E PV I A Cd Sv
5 5 4 4 3 4 3 10 2+

Type d'Unité
Infanterie (Personnage)

Composition d'Unité
1 (Unique)

ÉQUIPEMENT:

- Armure runique (p. 99)
- Pistolet bolter
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Coiffe psychique

TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE:

Saga de Majesté (p. 94)

RÈGLES SPÉCIALES:

- Contre-attaque
- Et Ils ne Connaîtront Pas la Peur
- Personnage Indépendant
- Psyker (Niveau de Maîtrise 3)
- Sens Aiguës

Seigneur des Tempêtes: Njal Stormcaller peut relancer un seul test Psychique par tour lorsqu'il tente de manifester des pouvoirs psy de la discipline de **Tempestas**.

PSYKER:

Njal Stormcaller génère ses pouvoirs parmi les disciplines **Biomancie**, **Démonologie**, **Divination**, **Télékinésie** et **Tempestas** (p. 101).

OPTIONS:

- Remplacer son armure runique, ses grenades frag & antichars par une armure Terminator*gratuit*



RELIQUES DU CROC

Nightwing: À la bataille du Monde Rouille, Njal sauva la vie de l'Iron Priest Ulf Blackbrow. Ne voulant pas rester redevable, Blackbrow forgea ce psyker-familier pour Njal.

Njal Stormcaller peut lâcher Nightwing, comptant comme une attaque de tir avec le profil suivant:

Portée	F	PA	Type
24"	3	-	Assaut 1D6

Bâton des Tempêtes: Ce sceptre orné de runes de puissance a absorbé tant d'énergie qu'il a développé sa propre conscience.

Portée	F	PA	Type
-	+2	4	Mêlée, Commotion, Fléau du Wyrd, Force

Fléau du Wyrd: Confère au porteur la règle spéciale Volonté d'Adamantium. En outre, le porteur peut relancer une seule tentative d'Abjurer le Sorcier ratée à chaque tour.



WOLF PRIEST

110
POINTS



Les Wolf Priests sont les plus révéérés des prêtres Space Wolves, et il y a une bonne raison à cela : parmi leurs nombreuses charges, ils ont celle de superviser le recrutement du chapitre. Même le plus fier Wolf Lord s'inclinera devant la sagesse ancestrale d'un Wolf Priest et lui cédera le passage, car lui-même aura sans doute été introduit dans la confrérie par un tel mentor et lui en sera reconnaissant jusqu'à la mort. Tout Wolf Priest part au combat couvert des totems de son office, son crozius arcanum abattant traîtres et mutants où qu'ils se trouvent. Mais son attribut le plus emblématique reste le Croc de Morkai, un appareil qui permet l'extraction des glandes progénoides d'un Space Wolf afin que son essence puisse survivre dans un autre hôte. Au combat, la présence d'un Wolf Priest renforce les guerriers alors qu'il conduit la charge, 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 Tous pour l'éternité.

Wolf Priest

CC CT F E PV I A Cd Sv
5 4 4 4 2 4 2 10 3+

Type d'Unité
Infanterie (Personnage)

Composition d'Unité
1 Wolf Priest

ÉQUIPEMENT :

- Armure énergétique (p.99)
- Pistolet bolter
- Crozius arcanum (p.97)
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Baumes de Soins (p.98)
- Amulette du Loup (p.98)

RÈGLES SPÉCIALES :

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

Serment de Guerre :

Le Wolf Priest peut choisir un type d'unité au début de la partie, comme Infanterie ou Créature Monstrueuse. Il a alors la règle spéciale Ennemi Juré contre les figurines avec ce type d'unité.

OPTIONS :

- Remplacer l'armure énergétique par une armure runique 20 pts
- Prendre des objets des listes **Armes de Tir, Équipements Spéciaux** et/ou **Reliques du Croc**.
- Remplacer l'armure énergétique, le pistolet bolter et les grenades frag & antichars par une armure Terminator et un bolter d'assaut 30 pts
- Un Wolf Priest en armure Terminator peut remplacer son bolter d'assaut par un combi-fuseur, -plasma ou -lance-flammes 5 pts
- Un Wolf Priest en armure Terminator ne peut sélectionner des objets que dans les listes **Équipements Spéciaux** et/ou **Reliques du Croc**.



ULRIK THE SLAYER

LE HAUT PRÊTRE LOUP

145
POINTS



Ulrik a été le maître d'apprentissage de certains des plus grands chefs que les Space Wolves aient jamais eus. Certains sont morts, d'autres vivent encore, Ulrik ayant participé à d'innombrables guerres au service du chapitre. En effet, hormis les Dreadnought, il est le plus vieux des Space Wolves, et sa crinière est aussi blanche que les pentes d'Asaheim. Ulrik se rappelle même de Logan Grimmar en tant que Blood Claw, plein de promesses et de fureur. En guerre, Ulrik est une figure terrifiante, soulignée par son armure noire et le célèbre Heaume Loup de Russ qui couvre ses traits carnassiers. Dernièrement, Ulrik est devenu encore plus agressif, jurant d'abattre le plus puissant adversaire du jour au nom du Père de Tous. Sa soif de sang a eu raison de nombreux ennemis du chapitre, qui ont connu une fin brutale et sanglante sous ses coups rageurs. Les frères de bataille qui l'accompagnent au combat sont privilégiés: s'ils gagnent, leur gloire est immense, et s'ils meurent, c'est en véritables héros de saga.

Ulrik the Slayer

CC CT F E PV I A Cd Sv
6 5 4 4 3 5 3 10 3+

Type d'Unité
Infanterie (Personnage)

Composition d'Unité
1 (Unique)

ÉQUIPEMENT:

- Armure énergétique (p.99)
- Pistolet à Plasma
- Crozius arcanum (p.97)
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Baumes de Soins (p.98)
- Amulette du Loup (p.98)

RÈGLES SPÉCIALES:

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

Serment du Tueur:

Ulrik the Slayer, et toutes les unités amies de la Faction Space Wolves dans un rayon de 6", ont la règle spéciale Ennemi Juré.



RELIQUE DU CROC

Heaume Loup de Russ: La légende prétend 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.

Toutes les unités amies de la Faction Space Wolves dans un rayon de 12" du porteur ont la règle spéciale Obstiné.

TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE:

- Saga du Tueur de Bêtes (p.94)



WOLF GUARD BATTLE LEADER

50
POINTS



Le membre le plus héroïque de la Wolf Guard, généralement un guerrier en qui on voit un chef né, se verra accorder le commandement de la Wolf Guard de la Great Company. Appelé Battle Leader, ce Wolf Guard est le champion de sa compagnie, et assure la direction générale de la formation en l'absence de son seigneur. Être nommé Battle Leader est un honneur décerné à très peu de Space Wolves, et ceux qui atteignent un tel rang sont des héros dans une compagnie de héros. À la bataille, le Battle Leader joue soit le rôle de garde du corps du Wolf Lord, soit de héraut si le combat l'appelle ailleurs; dans le second cas, le Battle Leader dirigera les éléments de la Great Company en lieu et place de son seigneur. Par ses revers de hache ou par les ordres qu'il donne à ses guerriers, un Battle Leader ne doit pas faire défaut à l'honneur de son seigneur. Un Battle Leader qui a su prouver sa valeur, et gagner le respect de ses camarades de la Wolf Guard et de la Great Company, se retrouve en bonne position de succéder à son Wolf Lord lorsque celui-ci passe définitivement dans la légende.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Battle Leader	5	5	4	4	2	5	3	9	3+	Infanterie (Personnage)	1 Battle Leader
Fenrisian Wolf	4	0	4	4	1	4	2	5	6+	Bête	

ÉQUIPEMENT:

- Armure énergétique (p. 99)
- Pistolet bolter
- Épée tronçonneuse
- Grenades frag
- Grenades antichars

RÈGLES SPÉCIALES:

- Contre-attaque
- Et Ils ne Connaîtront Pas la Peur
- Personnage Indépendant
- Sens Aiguisés

OPTIONS:

- Prendre jusqu'à deux Fenrisian Wolves..... 8 pts/figurine
- Remplacer l'armure énergétique par une armure runique 25 pts
- Remplacer le pistolet bolter par un bolter gratuit
- Prendre des objets des listes **Armes de Mêlée, Armes de Tir, Équipements Spéciaux** et/ou **Reliques du Croc**.
- Remplacer l'armure énergétique, le pistolet bolter, l'épée tronçonneuse et les grenades frag & antichars par une armure Terminator, un bolter d'assaut et une arme énergétique 40 pts
- Un Wolf Guard Battle Leader en armure Terminator ne peut sélectionner des objets que dans les listes **Armes de Terminator, Équipements Spéciaux** et/ou **Reliques du Croc**.
- Remplacer une arme de mêlée ou de tir par un bouclier Storm 25 pts
- S'il ne porte pas d'armure Terminator, un Wolf Guard Battle Leader peut prendre un Thunderwolf comme monture..... 50 pts/figurine



BJORN THE FELL-HANDED

DERNIER DE LA COMPAGNIE DE RUSS

220
POINTS



Bjorn the Fell-Handed est un ancien, dans tous les sens du terme. Il est si vieux qu'il a combattu, en tant que mortel, aux côtés de Leman Russ en personne aux heures les plus noires de l'Hérésie d'Horus. Plus de dix mille ans se sont écoulés depuis cette glorieuse époque, et Bjorn est le chaînon vivant qui relie le chapitre à ce passé lointain – on comprend donc pourquoi les Space Wolves cherchent son conseil. Malgré son âge extrêmement avancé, Bjorn est un guerrier indomptable qui se rend à la bataille inhumé dans le sarcophage sacré de son Dreadnought. Ce héros vénérable et immensément puissant a échafaudé maintes glorieuses victoires des Space Wolves, et nombre des ennemis de l'Imperium les plus farouches ont péri de sa main. Toujours prêt à écraser les adversaires du Père de Tous, Bjorn continue de combattre dans les rangs du chapitre, comme il l'a fait depuis des millénaires. La légende veut que l'esprit de Russ veille sur Bjorn, et que ce dernier ne subira aucun dégât jusqu'à ce que le primarque revienne pour lutter au côté de son ami lors de la bataille ultime.

Blindage

CC CT F Av Fl Arr I A PC

Bjorn the Fell-Handed 6 6 7 13 12 10 3 4 3

Type d'Unité

Véhicule (Marcheur, Personnage) 1 (Unique)

Composition d'Unité

ÉQUIPEMENT:

- Canon d'assaut
- Projecteur
- Fumigènes

RÈGLES SPÉCIALES:

- Vénérable (p.66)

Vieux Tacticien: Une armée incluant Bjorn the Fell-Handed ajoute +1 aux jets pour Prendre l'Initiative.

Marque du Primarque: Bjorn a une sauvegarde invulnérable de 5+.

OPTIONS:

- Remplacer le canon d'assaut par une des armes suivantes:
 - Canon à plasma*gratuit*
 - Canon Helfrost*gratuit*
 - Canon laser jumelé..... 5 pts
- Prendre un Drop Pod en tant que Transport Assigné (p.74).

TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE:

- Saga de Majesté (p.94)



RELIQUE DU CROC

Griffe Intègre: Peu après l'inhumation de Bjorn, les Iron Priests lui façonnèrent une griffe en mémoire de son arme de prédilection. Bjorn la manie avec la même dextérité que de son vivant, si bien que son nom lui va toujours comme un gant.

En plus du profil ci-dessous, Griffe Intègre a un lance-flammes lourd intégré.

Portée	F	PA	Type
-	10	2	Mêlée, Arme de Maître, Lacération

BLOOD CLAWS

60
POINTS



Les Blood Claws sont les plus jeunes et les moins aguerris des Space Wolves, mais aussi les plus avides de faire leurs preuves. Sauvages et agressifs, ils n'ont pas quitté leur tribu et ses traditions depuis longtemps et n'hésiteront jamais à se jeter sur l'ennemi, quel qu'il soit. Leurs charges tête baissée sont célèbres dans tout l'Imperium, car ils sont convaincus de leur invincibilité et défient l'ennemi de prouver le contraire. Ils manquent cependant de l'expérience et de la patience de leurs frères Grey Hunters, et leur orgueil les pousse à s'attaquer à plus fort qu'eux, c'est pourquoi ils sont souvent commandés par un vieux Wolf Guard dont la tâche est de tempérer les ardeurs de ses jeunes disciples.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Blood Claw	3	3	4	4	1	4	1	8	3+	Infanterie	5 Blood Claws
Wolf Guard Pack Leader	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Infanterie (Personnage)	

ÉQUIPEMENT :

- Armure énergétique (p. 99)
- Pistolet bolter
- Épée tronçonneuse
- Grenades frag
- Grenades antichars

RÈGLES SPÉCIALES :

- Contre-attaque
- Et Ils ne Connaîtront
Pas la Peur
- Rage
- Sens Aiguïsés

OPTIONS :

- Ajouter jusqu'à 10 Blood Claws 12 pts/figurine
- 1 Blood Claw peut remplacer son pistolet bolter par un pistolet à plasma 15 pts
- 1 Blood Claw peut remplacer son épée tronçonneuse par une des armes suivantes :
 - Arme énergétique 15 pts
 - Gantelet énergétique 25 pts
- 1 Blood Claw peut choisir un objet de la liste **Armes Spéciales**. Si l'escouade compte 15 figurines, 1 autre Blood Claw peut choisir un objet de la liste **Armes Spéciales**.
- Promouvoir 1 Blood Claw en Wolf Guard Pack Leader 10 pts
- Le Wolf Guard Pack Leader peut choisir des objets dans les listes **Armes de Mêlée** et/ou **Armes de Tir**.
- Le Wolf Guard Pack Leader peut avoir des bombes à fusion 5 pts
- Le Wolf Guard Pack Leader peut remplacer son armure énergétique, son pistolet bolter, son épée tronçonneuse et ses grenades frag & antichars par une armure Terminator, un bolter d'assaut et une arme énergétique 15 pts
 - Dans ce cas, il ne pourra prendre des objets que dans la liste **Armes de Terminator**.
- L'unité peut avoir 1 Rhino (p. 72), ou 1 Razorback (p. 73), ou 1 Drop Pod (p. 74) ou 1 Stormwolf (p. 75) en tant que Transport Assigné.



LUKAS THE TRICKSTER

LE LOUP CHACAL

80
POINTS



Au sein des Space Wolves, le nom de Lukas est devenu synonyme d'irrévérence, de malice et de rébellion juvénile. Réfractaire à toute autorité et méprisé par les Wolf Lords, il n'a jamais quitté les Blood Claws malgré une expérience qui dépasse celle de nombreux Wolf Guards. Lukas a dû changer de Great Company un nombre incalculable de fois, aucun Wolf Lord ne tenant à se trouver avec un élément aussi incontrôlable sous son autorité. Mais sa valeur comme sa ruse sont reconnues de tous au sein du chapitre, et il est toujours le bienvenu dans les rangs des Blood Claws de sa compagnie adoptive. Mais si malin et redoutable soit-il, Lukas a été battu une fois alors qu'il tentait de désamarrer le vaisseau amiral du duc Sliscus, et il se retrouvait projeté dans le vide spatial, le pirate eldar noir gardant son cœur en souvenir. Seul un marine pouvait survivre à cette épreuve, et Lukas a depuis une grenade à stase à la place de son cœur secondaire, laquelle explosera si le premier venait à s'arrêter de battre, si bien que l'ennemi qui l'aura vaincu sera figé pour l'éternité avec sa dépouille, tel un monument à sa gloire.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv
Lukas the Trickster	5	5	4	4	2	5	3	8	3+

Type d'Unité
Infanterie (Personnage)

Composition d'Unité
1 (Unique)

ÉQUIPEMENT:

- Armure énergétique (p.99)
- Grenades antichars
- Pistolet à plasma
- Griffe de loup (p.97)
- Grenades frag



RELIQUE DU CROC

Pelisse du Doppegangrel: Lukas est le seul homme qui ait tué un doppegangrel. Il porte depuis sa peau couverte de reflets changeants, ce qui le rend extrêmement difficile à toucher.

En défi, l'adversaire de Lukas the Trickster subit un malus de -3 à sa Capacité de Combat (jusqu'à un minimum de 1).

RÈGLES SPÉCIALES:

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

Héros des Blood Claws: Lukas ne peut rejoindre qu'une unité de Blood Claws. S'il est sélectionné dans un Détachement qui compte au moins 1 unité de Blood Claws, il n'occupe aucune case dans l'Organigramme de Force.

Qui Rira le Dernier: Si Lukas est retiré comme perte en livrant un défi, les deux joueurs tirent immédiatement au dé. Si le joueur Space Wolf obtient le meilleur résultat, l'adversaire de Lukas est également retiré comme perte.

Rebelle: Lukas et son unité ne peuvent jamais utiliser une valeur de Cd supérieure à 8 pour tous leurs tests.

GREY HUNTERS

70
POINTS



Les Grey Hunters forment l'épine dorsale de chaque Great Company, et ce sont de leurs rangs qu'émergeront les héros du chapitre. Même s'ils sont tout aussi avides de gloire que leurs jeunes frères de bataille, leur agressivité est tempérée par leur expérience. Tout Space Wolf sait que la ruse est une arme plus efficace que la lame la plus affûtée, et les Grey Hunters en sont la preuve vivante. Ce n'est que lorsque les Blood Claws seront sortis vainqueurs des plus terribles combats que leur chef de meute Wolf Guard les considérera dignes d'intégrer les Grey Hunters. Chacun d'entre eux devra alors faire ses preuves en pourchassant un loup gris de Fenris et en le tuant à mains nues.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Grey Hunter	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	Infanterie	5 Grey Hunters
Wolf Guard Pack Leader	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Infanterie (Personnage)	

ÉQUIPEMENT:

- Armure énergétique (p.99)
- Bolter (Grey Hunters)
- Pistolet bolter
- Épée tronçonneuse (Wolf Guard Pack Leader)
- Grenades frag
- Grenades antichars

RÈGLES SPÉCIALES:

- Contre-attaque
- Et Ils ne Connaîtront Pas la Peur
- Sens Aiguisés

OPTIONS:

- Ajouter jusqu'à 5 Grey Hunters 14 pts/figurine
- Toute figurine peut prendre une arme de corps à corps 2 pts/figurine
- 1 Grey Hunter peut remplacer son bolter et/ou pistolet bolter par une des armes suivantes:
 - Arme énergétique 15 pts
 - Gantelet énergétique 25 pts
- 1 Grey Hunter peut remplacer son bolter et/ou pistolet bolter par un pistolet à plasma 15 pts
- Pour chaque tranche de 5 figurines dans l'unité, 1 Grey Hunter peut prendre 1 objet de la liste **Armes Spéciales**.
- 1 Grey Hunter par Détachement peut prendre un étendard du loup 25 pts
- Promouvoir 1 Grey Hunter en Wolf Guard Pack Leader 10 pts
- Le Wolf Guard Pack Leader peut prendre des objets dans les listes **Armes de Mêlée** et/ou **Armes de Tir**.
- Le Wolf Guard Pack Leader peut avoir des bombes à fusion 5 pts
- Le Wolf Guard Pack Leader peut remplacer son armure énergétique, son pistolet bolter, son arme de corps à corps et ses grenades frag & antichars par une armure Terminator, un bolter d'assaut et une arme énergétique 15 pts
 - Dans ce cas, il ne pourra prendre des objets que dans la liste **Armes de Terminator**.
- L'unité peut avoir 1 Rhino (p.72), ou 1 Razorback (p.73), ou 1 Drop Pod (p.74) ou 1 Stormwolf (p.75) en tant que Transport Assigné.





IRON PRIEST

55
POINTS



Maîtres des forges, des engins de guerre et des esprits de la machine, les Iron Priests entretiennent les armes et les appareils des Space Wolves. Ce sont eux qui créent le moindre bolter, la moindre lame, et qui savent apaiser les esprits du feu et du plasma. Parmi les tribus originaires de Fenris, les forgerons vénèrent les Dieux du Fer, êtres légendaires qui, dit-on, résident dans les îles volcaniques de la Mer Bouillonnante. Un jeune forgeron particulièrement doué entreprendra parfois un pèlerinage solitaire vers les Îles du Fer afin de contempler les dieux de ses propres yeux, car c'est l'apparence qu'adoptent les Iron Priests lorsqu'ils doivent traiter avec de simples mortels. Un pèlerin qui passe l'épreuve du Gantelet de Fer avec succès pourra devenir un apprenti et être initié par les Space Wolves. Il pourra alors partir pour Mars, la planète rouge, où lui sera enseigné son art sous la tutelle du mystérieux et ésotérique Adeptus Mechanicus. Ce n'est que lorsqu'il aura étreint les secrets de l'Omnimesie qu'il pourra revenir sur Fenris et prendre la place qui lui revient parmi les Iron Priests, afin de donner vie aux machines de guerre de son chapitre.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Iron Priest	4	4	4	4	1	4	2	8	2+	Infanterie (Personnage)	1 Iron Priest
Cyberwolf	4	0	4	4	1	4	3	6	4+	Bête (Personnage)	

ÉQUIPEMENT:

- Armure runique (p.99)
- Bolter
- Servo-bras (p.97)
- Marteau Thunder
- Grenades frag
- Grenades antichars

RÈGLES SPÉCIALES:

- Contre-attaque
- Et Ils ne Connaîtront Pas la Peur
- Personnage Indépendant
- Sens Aiguisés

Forgeron: Durant chacune de vos phases de Tir, un Iron Priest peut choisir de réparer un véhicule ami dans lequel il est embarqué ou avec lequel il est en contact, au lieu de tirer avec ses armes. Jetez 1D6 et ajoutez +1 au résultat pour chaque Servitor avec servo-bras que compte son unité. Si le total est 5 ou plus, vous pouvez restaurer un Point de Coque, ou annuler un résultat Arme Détruite ou Immobilisé, subit plus tôt dans la bataille, avec effet immédiat.

OPTIONS:

- Remplacer le bolter par un pistolet bolter *gratuit*
- Prendre jusqu'à 4 Cyberwolves *15 pts/figurine*
- Peut prendre des objets de la liste **Équipements Spéciaux.**
- Avoir une monture Thunderwolf *50 pts*



SERVITORS

10
POINTS



Pour chaque aspirant qui réussit l'épreuve du Gantelet de Fer, une centaine d'autres échoue. Ces malheureux sont condamnés à être transformés en créatures décérébrées appelées Servitors – des fusions grotesques d'homme et de machine. Assujettis aux Iron Priests, leurs corps sont disséqués et reconstruits afin de mieux servir leurs maîtres et d'expié leur échec. Ces Servitors deviennent généralement des automates de réparation, garnis d'outils pour assister les Iron Priests dans leur ministère sur le champ de bataille. Si le besoin s'en fait sentir, ils peuvent se voir doter d'armes lourdes pour servir de canons vivants, afin que les Iron Priests puissent dévouer toute leur attention à la réparation des véhicules Space Wolves. Ainsi les Servitors paient-ils leur dette envers les cruels Dieux du Fer.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Servitor	3	3	3	3	1	3	1	8	4+	Infanterie	1 Servitor

ÉQUIPEMENT:

- Servo-bras (p.97)

RÈGLES SPÉCIALES:

Blocage mental: À moins d'inclure également un Iron Priest, une unité non engagée qui contient au moins 1 figurine avec cette règle spéciale doit jeter 1D6 au début de son tour. Sur 4+, cette règle n'a aucun effet à ce tour. Sur 1, 2 ou 3, l'unité connaît un blocage mental jusqu'au début de son prochain tour. Elle ne peut alors pas se déplacer, ni tirer, ni charger volontairement, mais doit quand même accomplir les mouvements obligatoires (Mises au Contact, Retraites, etc.).

Assujettis: Les Servitors d'un Détachement qui inclut au moins 1 Iron Priest n'occupent pas de case d'Organigramme de Force.

OPTIONS:

- Ajouter jusqu'à 4 Servitors..... 10 pts/figurine
- Jusqu'à 2 Servitors peuvent remplacer leur servo-bras par une des armes suivantes:
 - Bolter lourd..... 10 pts/figurine
 - Multi-fuseur 10 pts/figurine
 - Canon à Plasma 20 pts/figurine

WOLF SCOUTS

70
POINTS



Dans la plupart des chapitres, les nouveaux space marines sont intégrés dans la Compagnie de Scouts. Une fois qu'ils ont prouvé leur valeur, ils deviennent des membres à part entière de l'Adeptus Astartes. Ce n'est pas le cas des Wolf Scouts qui proviennent le plus souvent des rangs des Grey Hunters. On attend de leurs meutes qu'elles opèrent en avant-garde pour repérer les concentrations ennemies, infiltrer ses positions et harceler ses éléments isolés. De telles missions conviennent à merveille aux Wolf Scouts car elles leur permettent d'opérer à leur guise, tels les chasseurs furtifs qu'ils sont. 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 Wolf Scouts.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Wolf Scout	4	4	4	4	1	4	1	8	4+	Infanterie	5 Wolf Scouts
Wolf Guard Pack Leader	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Infanterie (Personnage)	

ÉQUIPEMENT:

- Armure de Scout (p.99)
(Wolf Scouts)
- Armure énergétique (p.99)
(Wolf Guard Pack Leader)
- Bolter
- Pistolet bolter
- Grenades Frag
- Grenades antichars

RÈGLES SPÉCIALES:

- Contre-attaque
- Et Ils ne Connaîtront
Pas la Peur
- Infiltration
(Wolf Scouts)
- Mouvement à Couvert
(Wolf Scouts)
- Scout
(Wolf Scouts)
- Sens Aiguïsés

OPTIONS:

- Ajouter jusqu'à 5 Wolf Scouts..... 14 pts/figurine
- Prendre des capes de camouflage
pour tous les Wolf Scouts de l'unité 2 pts/figurine
- Promouvoir 1 Wolf Scout en Wolf Guard Pack Leader..... 10 pts
- Le Wolf Guard Pack Leader peut prendre des objets
dans les listes Armes de Mêlée et/ou Armes de Tir.
- Le Wolf Guard Pack Leader peut avoir des bombes à fusion ... 5 pts
- Tout Wolf Scout peut remplacer son bolter par:
 - Fusil à pompe space marine ou arme de corps..... *gratuit*
 - Fusil de Sniper 1 pt/figurine
- Jusqu'à 2 Wolf Scouts peuvent remplacer leur bolter par:
 - Pistolet à plasma 15 pts/figurine
 - Arme énergétique..... 15 pts/figurine
- 1 Wolf Scout peut choisir 1 objet soit dans la liste
Armes Lourdes, soit dans la liste **Armes Spéciales**.



LONE WOLF

20
POINTS



En dépit de leur adresse, les Space Wolves ne l'emportent pas toujours sur leurs ennemis. Toute meute perd régulièrement certains de ses membres à chaque nouvelle campagne, chose que même la plus jeune recrue voit comme l'ordre naturel des choses, un banal processus qui permet de distinguer les guerriers vraiment exceptionnels au sein d'une unité. Au cours des siècles, la plupart des meutes se voient réduites à une poignée d'individus qui continuent à se battre en tant que Grey Hunters ou Long Fangs. Mais il arrive aussi qu'une meute soit réduite à un seul survivant, un Space Wolf qui a perdu tous ses frères. Un sans-meute, qui n'a plus que la vengeance pour se raccrocher à cette existence de paria. Un Lone Wolf. De tels survivants cherchent à venger leurs frères tombés au combat. Ils prêtent serment sur les corps sans vie de leurs camarades, et jurent de rétablir leur honneur. Ils gravent les noms des morts sur leur lame ou se les tatouent sur la peau. Afin de remplir sa quête, un Lone Wolf doit tuer l'ennemi le plus dangereux qu'il puisse trouver. Ainsi, il peut venger sa meute et la rejoindre dans le royaume des morts avec une saga digne de ce nom.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Lone Wolf	5	4	4	4	2	4	2	8	3+	Infanterie (Personnage)	1 Lone Wolf
Fenrisian Wolf	4	0	4	4	1	4	2	5	6+	Bête	

Vous pouvez sélectionner 1 Lone Wolf pour chaque choix de Troupes ou unité de Wolf Guards ou de Wolf Guard Terminators de votre armée. Il n'occupe pas de case de l'Organigramme de Force.

ÉQUIPEMENT:

- Armure énergétique (p.99)
- Pistolet bolter
- Épée tronçonneuse
- Grenades frag
- Grenades antichars

RÈGLES SPÉCIALES:

- Contre-attaque
- Guerrier Éternel
- Insensible à la Douleur
- Sans Peur
- Sens Aiguïsés
- Tueur de Monstres

Une Mort Glorieuse: Les unités de Lone Wolf ne sont jamais opérationnelles.

Solitaire: Les figurines avec la règle spéciale Personnage Indépendant ne peuvent pas rejoindre les unités de Lone Wolf.

OPTIONS:

- Ajouter jusqu'à 2 Fenrisian Wolves 8 pts/figurine
- Prendre des objets dans les listes
Armes de Mêlée et/ou **Armes de Tir**.
- Bombes à fusion 5 pts
- Remplacer l'armure énergétique, le pistolet bolter, l'épée tronçonneuse et les grenades frag & antichars par une armure Terminator, un bolter d'assaut et une arme énergétique 30 pts
- Dans ce cas, il ne pourra prendre des objets que dans la liste **Armes de Terminator**.



DREADNOUGHT

95
POINTS



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, incarnation de la vengeance du Père de Tous. Au cœur du sarcophage d'adamantium de chaque Dreadnought se trouve le corps brisé d'un héros légendaire, dont l'esprit reste toutefois intact et déterminé à poursuivre le combat contre les ennemis de Russ, jusqu'à ce que son cœur cybernétique cesse de battre et que Morkai le rappelle à lui. Ils sont conservés dans un champ de stase au cœur d'une crypte au plus profond du Croc, et ne sont réveillés qu'en cas de menace sérieuse, car ils incarnent à eux seuls une partie illustre de l'histoire du chapitre des Space Wolves.

	┌ Blindage ┐									Type d'Unité	Composition d'Unité
	CC	CT	F	Av	Fl	Arr	I	A	PC		
Dreadnought	4	4	6	12	12	10	4	2	3	Véhicule (Marcheur)	1 Dreadnought
Venerable Dreadnought	5	5	6	12	12	10	4	2	3	Véhicule (Marcheur)	

ÉQUIPEMENT :

- Multi-fuseur
- Gantelet énergétique avec bolter d'assaut intégré
- Projecteur

RÈGLES SPÉCIALES :

Vénérable (Venerable Dreadnought) :

Si un Venerable Dreadnought subit une touche pénétrante, vous pouvez faire relancer le résultat sur le tableau de Dégâts des Véhicules. Vous devrez alors accepter ce nouveau résultat, même s'il est pire que le premier.

OPTIONS :

- Prendre des objets dans la liste **Armes de Dreadnought**.
- Remplacer son gantelet énergétique avec bolter d'assaut intégré par 1 des armes suivantes :
 - Griffes du Grand Loup avec bolter d'assaut intégré 5 pts
 - Lance-missiles 10 pts
 - Autocanon jumelé 15 pts
- Remplacer le bolter d'assaut intégré par un lance-flammes lourd intégré 10 pts
- Blindage renforcé 10 pts
- Fumigènes 5 pts
- Promouvoir au rang de Venerable Dreadnought 25 pts
 - Un Venerable Dreadnought peut remplacer son multi-fuseur et son gantelet énergétique avec bolter d'assaut intégré par une grande hache de Fenris et un bouclier Blizzard 25 pts
- Peut avoir un Drop Pod en tant que Transport Assigné (p. 74).



MURDERFANG

LE MAUDIT

135
POINTS



Le monstre à peau de métal de la Prophétie du Maudit devait jadis avoir un nom, car il ressemble à un Dreadnought Space Wolf. Toutefois, l'identité du héros enfermé dans son sarcophage est perdue depuis longtemps, dévorée par la chose bestiale qui grimace dans sa carcasse. Baptisé Murderfang par les Space Wolves, le Maudit est une force indomptable de destruction. En cas de besoin, la bête-machine est libérée de sa prison glaciale et lâchée sur l'ennemi. Une fois sa besogne accomplie, les Space Wolves la congèle grâce à la technologie Helfrost, espérant que la fureur infinie de Murderfang se sera refroidie assez longtemps pour qu'il soit convoyé dans les grottes sous le Croc. Mais tous savent que la Fin des Temps approche, et que l'ardeur de sa rage sera plus que jamais la bienvenue.

	Blindage									Type d'Unité	Composition d'Unité
	CC	CT	F	Av	Fl	Arr	I	A	PC		
Murderfang	5	3	6	12	12	10	4	4	3	Véhicule (Marcheur, Personnage)	1 (Unique)

ÉQUIPEMENT:

- Projecteur

RÈGLES SPÉCIALES:

- Charge Féroce
- Folie Furieuse
- Il Est Invincible
- Rage

Soif de Meurtre: Murderfang ignore les effets d'Équipage Secoué et Équipage Sonné (mais perd quand même 1 PC).

OPTIONS:

- Peut avoir un Drop Pod (p. 74) en tant que Transport Assigné.

RELIQUES DU CROC

Les Griffes Meurtrières: Ces griffes extraordinairement tranchantes sont faites d'une glace enchantée d'origine alien.

Chaque Griffe Meurtrière est une arme de Mêlée avec le profil ci-dessous. L'une incorpore un bolter d'assaut intégré, l'autre un lance-flammes lourd intégré.

Portée	F	PA	Type
-	7	2	Mêlée, Arme de Maître, Arme de Spécialiste, Lacération



WOLF GUARD

90
POINTS



Les Wolf Guards sont un groupe d'élite de soldats aguerris, composé des plus grands champions de chaque Great Company. Chacun d'eux est un héros trié sur le volet par son Wolf Lord, pour intégrer les rangs de ses fidèles huscarls. Ce sont les exploits accomplis par un Wolf Guard qui le distinguent, non son âge, de sorte que ce rang peut être occupé aussi bien par de jeunes guerriers au sang chaud que par de solides vétérans. Tous ont lutté durement pour gagner leur place, car seuls ceux qui démontrent régulièrement leur héroïsme par des actions vaillantes et adroites sont reconnus dignes de rejoindre une compagnie aussi illustre. Au combat, ils constituent la lame la plus acérée du Wolf Lord : grâce à leur équipement spécialisé, ils peuvent encadrer la ligne de bataille de la Great Company ou s'occuper d'objectifs vitaux.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Wolf Guard	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Infanterie	4 Wolf Guard
Wolf Guard Pack Leader	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Infanterie (Personnage)	1 Wolf Guard Pack Leader

ÉQUIPEMENT :

- Armure énergétique (p.99)
- Pistolet bolter
- Épée tronçonneuse
- Grenades frag
- Grenades antichars

RÈGLES SPÉCIALES :

- Et Ils ne Connaîtront Pas la Peur
- Contre-attaque
- Sens Aiguisés

OPTIONS :

- Ajouter jusqu'à 5 Wolf Guards 18 pts/figurine
- Toute figurine peut remplacer son pistolet bolter et/ou son épée tronçonneuse par un bolter gratuit
- Toute figurine peut prendre des objets dans les listes Armes de Mêlée et/ou Armes de Tir.
- Toute figurine peut avoir des bombes à fusion 5 pts/figurine
- Toute l'unité peut être équipée de l'un des équipements suivants :
 - Réacteurs dorsaux 3 pts/figurine
 - Motos Space Marines 7 pts/figurine
- L'unité peut avoir 1 Rhino (p.72), ou 1 Razorback (p.73), ou 1 Drop Pod (p.74) ou 1 Stormwolf (p.75) ou 1 Land Raider (p.85), ou 1 Land Raider Crusader (p.86), ou 1 Land Raider Redeemer (p.87) en tant que Transport Assigné.



WOLF GUARD TERMINATORS

99
POINTS



Chaque guerrier Space Wolf rêve d'intégrer les Wolf Guards. Être un membre de cette compagnie d'élite permet de manier les armes les plus mortelles, l'arsenal de la Great Company étant toujours ouvert pour la garde personnel du Wolf Lord. Ainsi, nombre de Wolf Guards choisissent de revêtir l'armure Terminator sacrée, la plus solide protection à laquelle les frères du chapitre ont accès. Les actions de ces grands guerriers peuvent changer le cours d'une guerre; des meutes de Wolf Guard Terminators forment souvent le fer de lance d'un assaut Space Wolf, afin de réduire les tirs défensifs de l'ennemi en lui sautant directement à la gorge. En de rares occasions, une Great Company peut engager tous ses Wolf Guard Terminators dans une même zone de guerre, tel un marteau qui écrase toute résistance.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Wolf Guard Terminator	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	Infanterie	2 Wolf Guard Terminators
Wolf Guard Terminator Leader	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	Infanterie (Personnage)	1 Wolf Guard Terminator Leader

ÉQUIPEMENT:

- Armure Terminator (p.99)
- Bolter d'assaut
- Arme énergétique

RÈGLES SPÉCIALES:

- Contre-attaque
- Et Ils ne Connaîtront Pas la Peur
- Sens Aiguïsés

OPTIONS:

- Ajouter jusqu'à 7 Wolf Guard Terminators..... 33 pts/figurine
- Toute figurine peut remplacer son bolter d'assaut et son arme énergétique par 1 des combinaisons d'armes suivantes:
 - Marteau Thunder et bouclier Storm 15 pts/figurine
 - 2 griffes de loup..... 15 pts/figurine
- Toute figurine peut prendre des objets dans la liste **Armes de Terminator**.
- Pour chaque tranche de 5 figurines de l'unité, 1 figurine peut choisir l'une des options suivantes:
 - Remplacer son bolter d'assaut par un lance-flammes lourd 10 pts/figurine
 - Remplacer son bolter d'assaut par un canon d'assaut..... 20 pts/figurine
 - Prendre un lance-missiles Cyclone 25 pts/figurine
- L'unité peut avoir 1 Stormwolf (p. 75), ou 1 Land Raider (p. 85), ou 1 Land Raider Crusader (p. 86), ou 1 Land Raider Redeemer (p. 87) en tant que Transport Assigné.



ARJAC ROCKFIST

CHAMPION DE GRIMNAR

115
POINTS



Avant même d'être élevé au rang de Guerrier du Ciel, Arjac Rockfist 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, son marteau se charge de parler pour lui. Même si ses frères Iron Priests lui manquent parfois et qu'il aimerait retourner aux fourneaux du chapitre, il est évident pour tous ceux qui ont assisté à l'un de ses massacres que ses talents naturels en font bien plus un combattant qu'un forgeron. Il prouva sa force en combattant un kraken sur l'Île de Fer, gagnant ainsi la faveur du Great Wolf. Depuis ce jour, Arjac a plus d'une fois mérité sa place de champion de Logan Grimnar, bien qu'il ne cherche pas à commander – il ne fait que suivre la voie du guerrier. Lors des terribles combats sur Acheron's Fall, Arjac sauva la vie de Grimnar alors qu'ils affrontaient un chevalier fantôme eldar. Après avoir dévié un coup destiné au Great Wolf avec son bouclier, Arjac abattit le construct d'un coup titanesque de son fidèle Marteau à Ennemis.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Arjac Rockfist	5	5	5	4	2	4	3	9	2+	Infanterie (Personnage)	1 (Unique)

ÉQUIPEMENT:

- Armure Terminator (p.99)

RÈGLES SPÉCIALES:

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

L'Enclume de Fenris: Arjac Rockfist ne peut rejoindre qu'une unité de Wolf Guard Terminators ou de Wolf Guards. S'il est sélectionné dans un Détachement qui inclut au moins 1 unité de Wolf Guard Terminators ou de Wolf Guards, il n'occupe pas de case d'Organigramme de Force.

Champion de Grimnar: Arjac Rockfist doit lancer ou accepter un défi chaque fois qu'il en a la possibilité. En outre, en défi, il relance les jets Pour Toucher ratés.

RELIQUES DU CROC

Bouclier Enclume: Arjac a brisé bien des crânes avec ce bouclier façonné à partir d'une plaque d'obstiné.

Confère une sauvegarde invulnérable de 3+, et les règles spéciales Guerrier Éternel et Marteau de Fureur.

Marteau à Ennemis: Un téléporteur intégré assure que lorsqu'Arjac jette son arme, elle revient dans sa paume.

Portée	F	PA	Type
6"	x2	2	Assaut 1, Commotion
-	x2	2	Mêlée, Commotion, Encombrant



SWIFTCLAWS

60
POINTS



Les meutes de Swiftclaw Bikers sont formées lorsque le chapitre a besoin d'une force de frappe rapide et mobile capable de s'enfoncer tel un épieu en un point vital des lignes ennemies. Or, le tempérament des Blood Claws est particulièrement adapté à ce rôle. Grâce aux sens aiguisés de ses membres, une meute de Swiftclaw Bikers peut traquer sa proie dans un environnement hostile pendant des mois si nécessaire, humant l'inimitable odeur de sueur imprégnée de peur dans la brise. À l'instar des Fenrisian Wolves qui les accompagnent souvent au cours de leurs opérations, ils sont d'une endurance telle qu'ils préféreraient mourir plutôt que d'abandonner la chasse. Lorsqu'ils finissent par trouver leur proie, les Swiftclaw libèrent toute l'agressivité retenue durant l'attente en une débauche pyrotechnique de violence et de carnage.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Swiftclaw Biker	3	3	4	5	1	4	1	8	3+	Moto	3 Swiftclaw Bikers
Wolf Guard Bike Leader	4	4	4	5	1	4	2	9	3+	Moto (Personnage)	
Swiftclaw Attack Bike	3	3	4	5	2	4	2	8	3+	Moto	

ÉQUIPEMENT:

- Armure énergétique (p.99)
- Pistolet bolter
- Bolter lourd (Attack Bike)
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Moto Space Marine (p.98)

RÈGLES SPÉCIALES:

- Contre-attaque
- Et Ils ne Connaîtront Pas la Peur
- Rage (Swiftclaws)
- Sens Aiguisés

OPTIONS:

- Ajouter jusqu'à 7 Swiftclaw Bikers 20 pts/figurine
- Toute figurine peut remplacer son pistolet bolter par une épée trônçonneuse gratuit
- 1 Swiftclaw Biker peut remplacer son pistolet bolter par:
 - Lance-flammes 5 pts
 - Fuseur 10 pts
 - Fusil à plasma ou pistolet à plasma 15 pts
- 1 Swiftclaw Biker peut prendre un objet de la liste **Armes de Mêlée**.
- Ajouter 1 Swiftclaw Attack Bike 35 pts
 - Remplacer son bolter lourd par un multi-fuseur 10 pts
- Promouvoir 1 Swiftclaw Biker en Wolf Guard Bike Leader 10 pts
- Le Wolf Guard Bike Leader peut prendre des objets dans les listes **Armes de Mêlée** et/ou **Armes de Tir**.
- Le Wolf Guard Bike Leader peut avoir des bombes à fusion 5 pts



RHINO

35
POINTS



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 mérite leur respect, qu'elle soit faite de chair ou forgée dans le métal. Bien que les fils de Fenris préfèrent combattre à pied, ils ne voient aucune objection à utiliser un engin capable de les amener rapidement au front afin que l'essentiel de leurs efforts puisse être consacré à massacrer l'ennemi. Il est heureux que le Rhino soit robuste et facile à réparer car les Space Wolves aiment le pousser dans ses derniers retranchements en tentant de périlleuses manœuvres. Aussitôt à l'arrêt et les écoutes ouvertes, les meutes de guerriers peuvent surgir pour se jeter dans le feu des combats.

	Blindage	Type d'Unité	Composition d'Unité
	CT Av Fl Arr PC		
Rhino	4 11 11 10 3	Véhicule (Char, Transport)	1 Rhino

ÉQUIPEMENT:

- Bolter d'assaut
- Fumigènes
- Projecteur

RÈGLES SPÉCIALES:

Réparation: Si un Rhino est Immobilisé, alors à chaque tour suivant, il peut tenter de se réparer au lieu de tirer. Pour ce faire, lancez 1D6 pendant votre phase de Tir. Sur un résultat de 6, le véhicule n'est plus Immobilisé. Notez qu'une Réparation réussie ne restaure aucun Point de Coque.

TRANSPORT:

- **Capacité de Transport:** 10 figurines.
Ne peut pas transporter de figurines ayant la règle spéciale Massif, Très Massif ou Extrêmement Massif.
- **Postes de Tir:** Jusqu'à 2 figurines peuvent tirer par la trappe supérieure du Rhino.
- **Points d'Accès:** 1 sur chaque côté de la coque et 1 à l'arrière.

OPTIONS:

- Peut prendre des objets de la liste
Équipements de Véhicule Space Wolf.

RAZORBACK

55
POINTS



Si vous demandez à n'importe quel Long Fang ce qui est mieux qu'un bon vieux Rhino, il vous répondra : "Un Rhino avec une arme lourde montée dessus." Une telle configuration est appelée Razorback, et ce modèle sacrifie une partie de sa capacité de transport au profit d'un système d'arme jumelé monté sur son toit. C'est la polyvalence du Razorback qui le rend si précieux aux yeux des Space Wolves, car il peut remplir le rôle de transport de troupes tout en harcelant les lignes ennemies de toute la puissance de feu de son armement lourd. Les fils de Russ les exploitent souvent pour prendre et tenir les positions adverses, ses passagers pouvant débarquer au beau milieu de l'endroit d'où les armes lourdes du Razorback ont repoussé l'ennemi.

Blindage					
CT	Av	Fl	Arr	PC	
Razorback	4	11	11	10	3

Type d'Unité
Véhicule (Char, Transport)

Composition d'Unité
1 Razorback

ÉQUIPEMENT :

- Bolter lourd jumelé
- Fumigènes
- Projecteur

TRANSPORT :

- **Capacité de Transport :** 6 figurines.
Ne peut pas transporter de figurines ayant la règle spéciale Massif, Très Massif ou Extrêmement Massif.
- **Postes de Tir :** Aucun.
- **Points d'Accès :** 1 sur chaque côté de la coque et 1 à l'arrière.

OPTIONS :

- Peut prendre des objets de la liste
Équipements de Véhicule Space Wolf.
- Remplacer son bolter lourd jumelé par :
 - Lance-flammes lourd jumelé..... gratuit
 - Canon d'assaut jumelé..... 20 pts
 - Canon laser jumelé..... 20 pts
 - Canon laser et fusil à plasma jumelé..... 20 pts



DROP POD

35
POINTS



Tirés avec une force colossale par des croiseurs d'attaque ou des barges de bataille en orbite, les Drop Pods tombent des cieux comme des étoiles filantes. À la fois oiseaux de mauvais augure pour les ennemis de l'Humanité et lueur d'espoir pour les fidèles de l'Empereur, qui savent ainsi que les space marines arrivent pour détruire leurs ennemis. Tout autant transport de troupes qu'arme psychologique, un Drop Pod 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 impatientes d'en découdre. Lorsqu'une Great Company entière pénètre ainsi dans l'atmosphère, elle laisse des traînées lumineuses dans le ciel que les sagas surnomment les Griffes de Russ, et peut renverser le cours d'une guerre grâce à cet assaut planétaire magistral.

	┌ Blindage ┐		
	CT	Av	FI Arr PC
Drop Pod	4	12	12 12 3
	Type d'Unité		
	Véhicule		
	(Découvert, Transport)		
	Composition d'Unité		
	1 Drop Pod		

ÉQUIPEMENT:

- Bolter d'assaut

RÈGLES SPÉCIALES:

Assaut Orbital: Les Drop Pods et les unités embarquées à leur bord doivent être conservés en Réserve de Frappe en Profondeur. Au début de votre premier tour, la moitié de vos Drop Pods (arrondie au supérieur) arrive automatiquement des Réserves. L'arrivée des autres Drop Pods suit les règles habituelles.

Immobile: Un Drop Pod ne peut plus se déplacer après être entré en jeu, et compte à tout point de vue comme ayant subi un résultat Immobilisé (qui ne peut pas être réparé). Cela ne lui fait cependant perdre aucun Point de Coque.

Système de Guidage Inertiel: Si un Drop Pod dévie sur un terrain infranchissable ou sur une figurine (amie ou ennemie), réduisez la distance de déviation du minimum nécessaire pour éviter l'obstacle. S'il dévie hors de la table, il subit un Incident de Frappe en Profondeur.

TRANSPORT:

Capacité de Transport: 10 figurines ou 1 Dreadnought. Aussitôt posé, tous ses passagers doivent débarquer et aucune figurine ne peut embarquer jusqu'à la fin de la partie.

OPTIONS:

- Remplacer le bolter d'assaut par un lance-missiles Deathwind..... 15 pts
- Balise de localisation 10 pts



STORMWOLF

215
POINTS



Le Stormwolf est l'appareil d'assaut principal du chapitre; il permet aux Space Wolves de porter le combat à l'ennemi où qu'il se trouve. Combinant vitesse et altitude, un Stormwolf peut rapidement rattrapper sa proie avant de larguer sa cargaison de tueurs au milieu des lignes ennemies. Il emporte en outre une puissance de feu suffisante pour garantir que son atterrissage ne sera pas gêné. Sa silhouette en forme de tête de loup instille la peur dans le cœur de quiconque affronte les fils de Russ, car sa présence annonce l'arrivée imminente de certains des plus redoutables guerriers de l'Imperium. Un tel sentiment n'est pas dénué de fondement, car le Stormwolf est le transport de prédilection des meutes de Blood Claws, réputées pour leur férocité débridée en corps à corps.

Blindage

CT Av Fl Arr PC
4 12 12 12 3

Type d'Unité
Véhicule (Aéronef,
Antigrav, Transport)

Composition d'Unité
1 Stormwolf

ÉQUIPEMENT:

- Canon Helfrost jumelé (p.95)
- Canon laser jumelé
- Deux bolters lourds jumelés
- Blindage de céramite (p.99)

TRANSPORT:

- Capacité de Transport: 16 figurines.
- Postes de Tir: Aucun.
- Points d'Accès: 1 à l'avant de la coque.

OPTIONS:

- Remplacer ses 2 bolters lourds jumelés par une des options suivantes:
 - 1 lance-missiles Skyhammer gratuit
 - 2 multi-fuseurs jumelés 20 pts

RÈGLES SPÉCIALES:

- Esprit de la Machine
- Véhicule d'Assaut



THUNDERWOLF CAVALRY

120
POINTS



Les légendaires Thunderwolves habitent les étendues nordiques d'Asaheim et font leur tanière dans les mythiques Montagnes du Maelström. Beaucoup de Fenrisiens vénèrent cet animal en tant que totem, car il est sans doute le plus terrifiant prédateur des étendues gelées du nord, mais seuls les Space Wolves sont assez robustes pour le chasser sur son propre territoire, les tempêtes de glace qui y sévissent pouvant arracher la peau en quelques heures. Il existe quelques exemples de Space Wolves ayant traqué et "dompté" un Thunderwolf dans une version extrême de la Chasse Solitaire. Cette pratique a donné naissance à la légendaire Thunderwolf Cavalry, une force d'élite réduite mais implacable, recrutée parmi les rangs des Wolf Guards, mais curieusement absente des archives officielles de l'Imperium.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv
Thunderwolf Cavalry	4	4	5	5	2	4	4	9	3+
Thunderwolf Cavalry	4	4	5	5	2	4	4	9	3+
Pack Leader									

Type d'Unité
Cavalerie
Cavalerie (Personnage)

Composition d'Unité
2 Thunderwolf Cavalry
1 Thunderwolf Cavalry
Pack Leader

ÉQUIPEMENT :

- Armure énergétique (p. 99)
- Épée tronçonneuse
- Pistolet bolter
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Monture Thunderwolf

RÈGLES SPÉCIALES :

- Contre-attaque
- Et Ils ne Connaîtront Pas la Peur
- Sens Aiguisés

OPTIONS :

- Ajouter jusqu'à 3 Thunderwolf Cavalry..... 40 pts/figurine
- Toute figurine peut remplacer son pistolet bolter par 1 des armes suivantes :
 - Bolter gratuit
 - Pistolet à plasma 15 pts/figurine
- Toute figurine peut prendre des objets dans la liste **Armes de Mêlée**.
- Toute figurine peut avoir des bombes à fusion 5 pts/figurine



FENRISIAN WOLVES

40
POINTS



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 Fenrisian Wolf, le colossal Blackmaned Wolf et le fabuleux Thunderwolf qui écume les banquises septentrionales de la planète. La taille d'un Fenrisian Wolf peut aller de celle d'un homme adulte à celle d'un lion des neiges. Sa crinière est dense, ses épaules puissantes et ses dents acérées et dures comme l'acier. On considère que partir sans arme à la traque d'une meute est un véritable exploit, même pour un Space Wolf. Ce rituel est appelé la Chasse Solitaire.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Fenrisian Wolf	4	0	4	4	1	4	2	5	6+	Bête	5 Fenrisian Wolves
Cyberwolf	4	0	4	4	1	4	3	6	4+	Bête (Personnage)	

RÈGLES SPÉCIALES:

- Contre-attaque
- Sens Aiguïsés

OPTIONS:

- Ajouter jusqu'à 10 Fenrisian Wolves..... 8 pts/figurine
- 1 Fenrisian Wolf peut être promu Cyberwolf..... 10 pts



SKYCLAWS

75
POINTS



Les plus indisciplinés des Blood Claws sont souvent “récompensés” en étant incorporés à une meute d’assaut de Skyclaws, au sein de laquelle ils se voient confier des réacteurs dorsaux afin de satisfaire le plus rapidement possible leur soif de combat. La promotion d’un guerrier au sein des Skyclaws est vue comme un honneur douteux par les frères de bataille les plus matures, mais ceci ne fait que décupler l’ardeur qu’ont les Skyclaws à faire leurs preuves. Ils s’élancent dans le ciel sans hésiter et progressent à grands bonds jusqu’au cœur des lignes ennemies. Lèvres retroussées et lames tronçonneuses au clair, ils abattent de leurs pistolets bolters les cibles hors de portée de leurs griffes, et aiment voir les lignes ennemies céder sous la pression de leurs assauts fulgurants.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Skyclaw	3	3	4	4	1	4	1	8	3+	Infanterie de Saut	5 Skyclaws
Wolf Guard Sky Leader	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Infanterie de Saut (Personnage)	

ÉQUIPEMENT:

- Armure énergétique (p. 99)
- Épée tronçonneuse
- Pistolet bolter
- Grenades frag
- Grenades antichars
- Réacteur dorsal (p. 98)

RÈGLES SPÉCIALES:

- Contre-attaque
- Et Ils ne Connaîtront Pas la Peur
- Rage (Skyclaws)
- Sens Aiguïsés

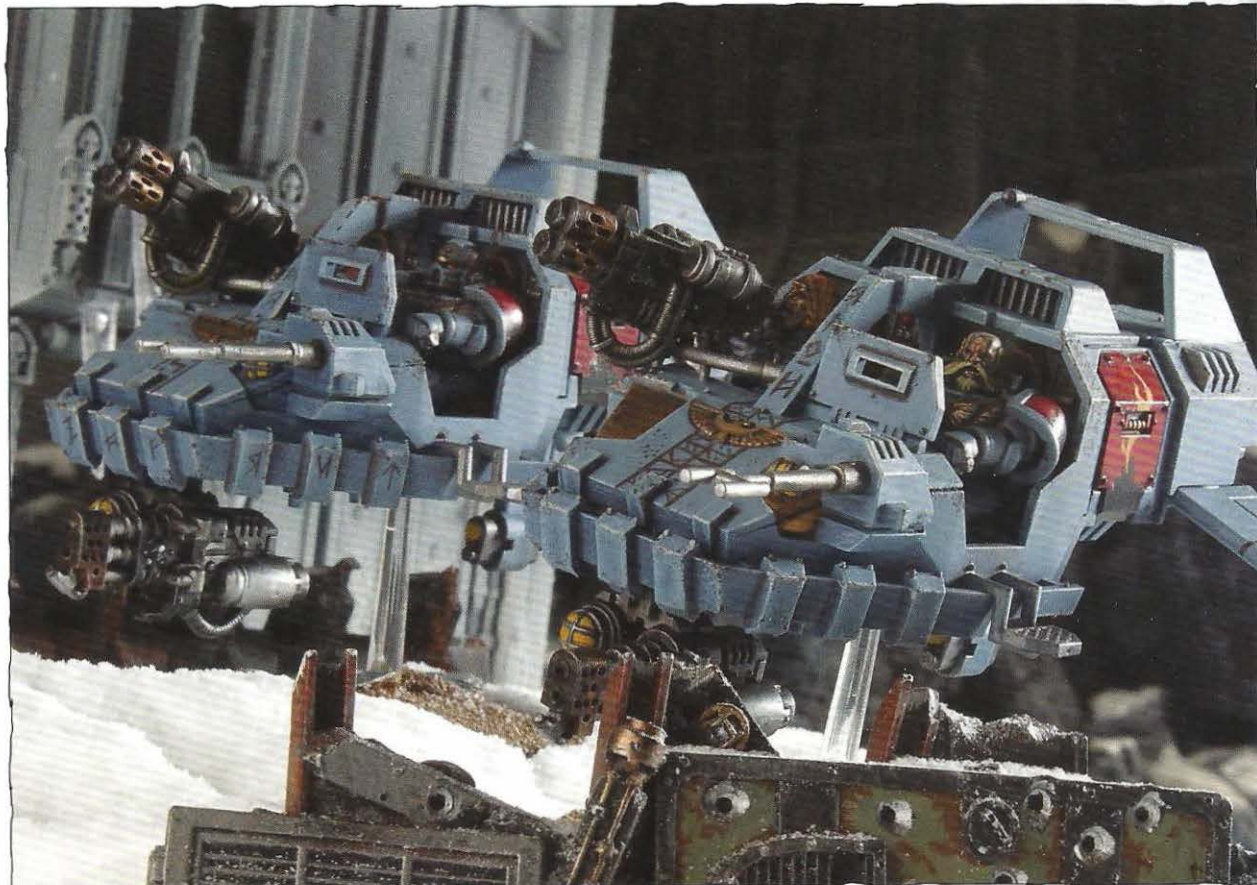
OPTIONS:

- Ajouter jusqu'à 5 Skyclaws..... 15 pts/figurine
- Jusqu'à 2 Skyclaws peuvent remplacer leur pistolet bolter par:
 - Lance-flammes..... 5 pts/figurine
 - Fuseur..... 10 pts/figurine
 - Fusil à plasma..... 15 pts/figurine
 - Pistolet à plasma..... 15 pts/figurine
- 1 Skyclaw peut remplacer son épée tronçonneuse par:
 - Arme énergétique..... 15 pts/figurine
 - Gantelet énergétique..... 25 pts/figurine
- Promouvoir 1 Skyclaw en Wolf Guard Sky Leader..... 10 pts
- Le Wolf Guard Sky Leader peut prendre des objets dans les listes **Armes de Mêlée** et/ou **Armes de Tir**.
- Le Wolf Guard Sky Leader peut avoir des bombes à fusion..... 5 pts



LAND SPEEDERS

50
POINTS



Les Land Speeders sont des appareils vifs comme l'éclair utilisés pour attaquer les flancs et l'arrière des formations adverses, car leur armement est à même de frapper l'ennemi avec une précision mortelle, pendant que leur vitesse et leur manœuvrabilité leur permettent d'échapper à toutes représailles. Opérant généralement par meutes de trois appareils, ils constituent une part vitale des détachements Space Wolves. Ils constituent d'excellentes unités de reconnaissance, cependant les Wolf Lords préfèrent réserver cette tâche aux Wolf Scouts afin d'utiliser les Land Speeders du chapitre comme escadrons de choc. C'est lorsque l'ennemi pense affronter l'intégralité d'une Great Company que les Land Speeders jaillissent brusquement des nuages, tels des oiseaux de proie.

	Blindage 7	Type d'Unité	Composition d'Unité
Land Speeder	CT Av Fl Arr PC 4 10 10 10 2	Véhicule (Rapide, Antigrav)	1 Land Speeder

ÉQUIPEMENT:

- Bolter Lourd

RÈGLES SPÉCIALES:

- Frappe en Profondeur

OPTIONS:

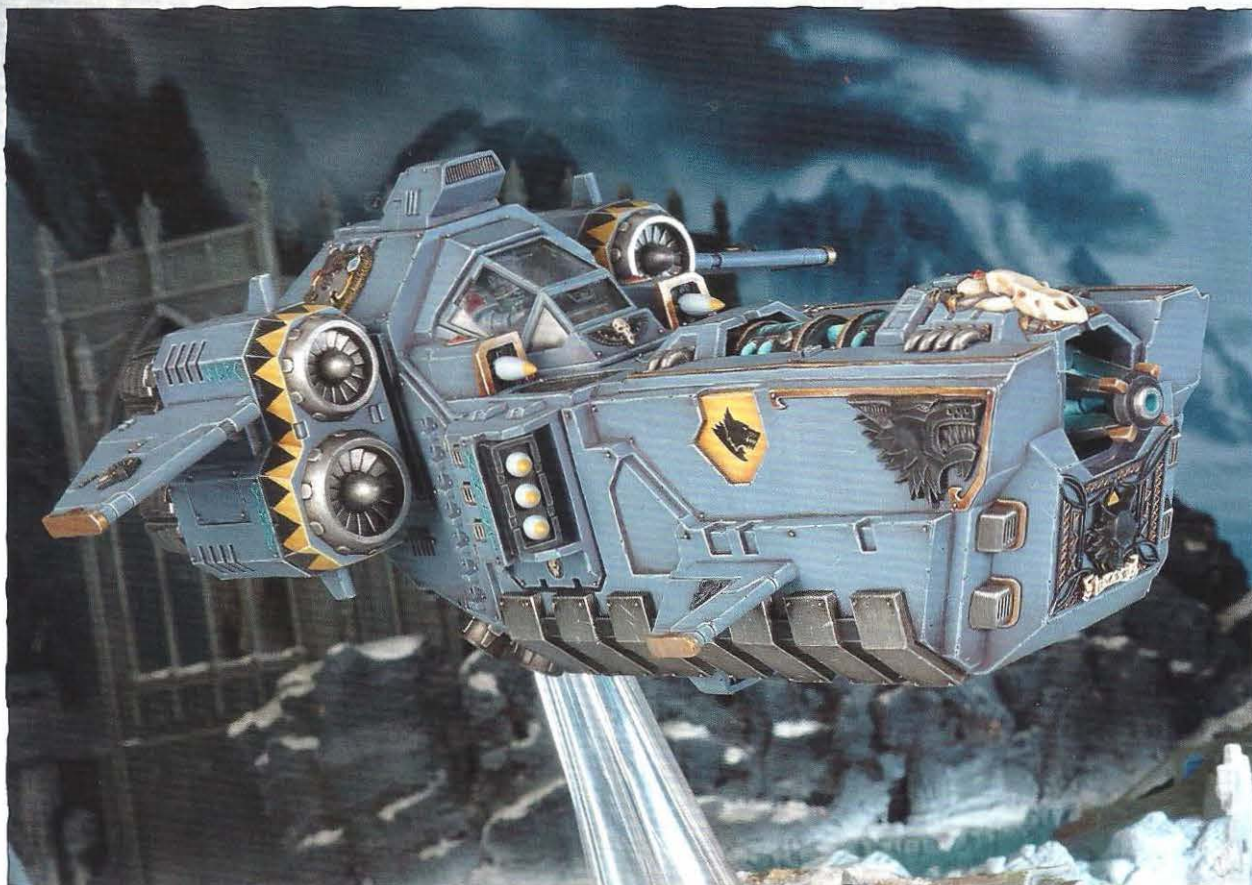
- Ajouter jusqu'à 2 Land Speeders..... 50 pts/figurine
- Remplacer le bolter lourd par 1 des armes suivantes:
 - Lance-flammes lourd gratuit
 - Multi-fuseur 10 pts/figurine
- Prendre 1 arme supplémentaire parmi les suivantes:
 - Bolter lourd..... 10 pts/figurine
 - Lance-flammes lourd 10 pts/figurine
 - Multi-fuseur 20 pts/figurine
 - Lance-missiles Typhoon..... 25 pts/figurine
 - Canon d'assaut..... 30 pts/figurine





STORMFANG

220
POINTS



L'escorteur Stormfang est l'instrument ultime de supériorité aérienne pour les Space Wolves. Conçu pour dominer les cieux à la manière des terrifiants wyrms des glaces de Fenris, le Stormfang possède un armement qui reflète les qualités martiales des Space Wolves eux-mêmes. Un destructeur Helfrost court le long de sa coque – une arme redoutable qui congèle la zone cible en un clin d'œil. Même les matériaux réputés indestructibles comme la céramite, le ferrobéton ou la moelle spectrale eldar ne peuvent supporter le choc thermique, proche du zéro absolu, et se brisent sous la caresse glaciale du faisceau Helfrost. La plupart des pilotes de Stormfang se vantent de la puissance de feu dont ils disposent, et peignent des marquages sur leur appareil pour garder le compte des ennemis qu'ils ont abattus.

Blindage

CT Av Fl Arr PC
4 12 12 12 3

Type d'Unité
Véhicule (Volant,
Antigrav, Transport)

Composition d'Unité
1 Stormfang

ÉQUIPEMENT:

- Destructeur Helfrost (p. 95)
- 2 bolters lourds jumelés
- 2 missiles Stormstrike (p. 95)
- Blindage de céramite (p. 99)

TRANSPORT:

- Capacité de Transport: 6 figurines.
- Postes de Tir: Aucun.
- Points d'Accès: 1 à l'arrière de la coque.

RÈGLES SPÉCIALES:

- Esprit de la Machine

OPTIONS:

- Remplacer les 2 bolters lourds jumelés par une des options suivantes:
 - 1 lance-missiles Skyhammer*gratuit*
 - 2 multi-fuseurs jumelés *20 pts*
- Remplacer les 2 missiles Stormstrike par:
 - 1 canon laser jumelé *15 pts*



LONG FANGS

30
POINTS



Certains Space Wolves sont assez rusés pour survivre pendant des siècles au service du Père de Tous. Leurs sagas sont longues et sanglantes, car chacun d'entre eux a acquis la sagesse en combattant sur des milliers de champs de bataille. Ces vétérans sont connus sous le nom de Long Fangs. Leur caractère est inflexible, et leur visée, inébranlable. La discipline et la détermination de ces vénérables guerriers est légendaire, et ils ont la lourde tâche de devoir couvrir leurs frères au combat en utilisant l'armement le plus lourd que contiennent les arsenaux du Croc. Les Long Fangs prétendent connaître intimement l'esprit de la machine de toutes les armes que les Iron Priests mettent à leur disposition, et ils sont toujours prêts à le prouver.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Long Fang	4	4	4	4	1	4	1	9	3+	Infanterie	1 Long Fang
Long Fang Ancient	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Infanterie (Personnage)	1 Long Fang Ancient
Wolf Guard Pack Leader	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	Infanterie (Personnage)	

ÉQUIPEMENT:

- Armure énergétique (p. 99)
- Épée tronçonneuse
- Pistolet bolter
- Grenades frag
- Grenades antichars

RÈGLES SPÉCIALES:

- Contre-attaque
- Et Ils ne Connaîtront Pas la Peur
- Sens Aiguïsés
- Tir Divisé

OPTIONS:

- Ajouter jusqu'à 4 Long Fangs 15 pts/figurine
- Le Long Fang Ancient peut remplacer son pistolet bolter et/ou son épée tronçonneuse par une des armes suivantes:
 - Pistolet à plasma ou arme énergétique..... 15 pts
 - Gantelet énergétique..... 25 pts
- Le Long Fang Ancient peut avoir des bombes à fusion 5 pts

- Tout Long Fang prendre 1 objet de la liste **Armes Lourdes**. Le Long Fang Ancient peut prendre 1 objet de la liste **Armes Spéciales**.
- Promouvoir 1 figurine en Wolf Guard Pack Leader 10 pts
- Le Wolf Guard Pack Leader peut prendre des objets des listes **Armes de Mêlée** et/ou **Armes de Tir**.
- Le Wolf Guard Pack Leader peut avoir des bombes à fusion 5 pts
- Le Wolf Guard Pack Leader peut remplacer son armure énergétique, son pistolet bolter, son épée tronçonneuse, ses grenades frag & antichars par une armure Terminator, un bolter d'assaut et une arme énergétique 15 pts
 - Dans ce cas, il ne pourra prendre des objets que dans la liste **Armes de Terminator**.
- L'unité peut avoir 1 Rhino (p. 72), ou 1 Razorback (p. 73), ou 1 Drop Pod (p. 74) en tant que Transport Assigné.

VINDICATOR

120
POINTS



Même le plus borné et le plus endurci des Wolf Guards doit admettre, à contrecœur, qu'une hache et une bonne dose d'héroïsme ne suffisent pas à remporter toutes les batailles. C'est pourquoi les hurlements des Space Wolves seront souvent accompagnés par le rugissement de leurs blindés. Un des chars les plus menaçants de l'arsenal est le Vindicator, un véhicule de siège lourdement blindé conçu pour se planter devant les fortifications et les réduire en miettes. Son grand bouclier de siège lui permet d'évoluer dans les ruines et les rues obstruées par les gravats, et son armement ne donne pas dans la finesse, avec le tristement célèbre canon Demolisher. Ses obus peuvent pulvériser le ferrobéton et déchiqueter la chair, creusant une brèche par laquelle les Space Wolves peuvent assaillir l'ennemi.

Blindage

CT Av Fl Arr PC
4 13 11 10 3

Vindicator

Type d'Unité
Véhicule (Char)

Composition d'Unité
1 Vindicator

ÉQUIPEMENT:

- Canon Demolisher
- Fumigènes
- Projecteur

OPTIONS:

- Peut prendre des objets de la liste
Équipements de Véhicule Space Wolf.
- Bouclier de siège 10 pts



WHIRLWIND

65
POINTS



Les chars d'appui Whirlwind font tomber une pluie funeste sur l'ennemi, à des portées extrêmes. Surnommées "Grands Égaliseurs" par les plus vieux Space Wolves, ces plates-formes d'artillerie mobiles peuvent priver une horde de son avantage numérique, saper le moral d'une rébellion ou consumer une ligne défensive dans des feux chimiques. Comme la plupart des chars de l'Adeptus Astartes, le Whirlwind a été conçu à partir du châssis du Rhino. Offrant un parfait équilibre entre robustesse et vitesse, il localise ses cibles grâce à un système de visée multispectres capable de détecter un snotling au milieu d'une tempête de neige. Les doctrines conventionnelles de tirs de barrage sont souvent ignorées par les équipages, qui préfèrent faire feu en mouvement tout en envoyant des salves de missiles haut dans les nuages.

Blindage				
CT	Av	Fl	Arr	PC
4	11	11	10	3

Type d'Unité
Véhicule (Char)

Composition d'Unité
1 Whirlwind

ÉQUIPEMENT:

- Lance-missiles multiple Whirlwind
- Fumigènes
- Projecteur

OPTIONS:

- Peut prendre des objets de la liste
Équipements de Véhicule Space Wolf.



PREDATOR

75
POINTS



Chaque char d'assaut employé par l'Adeptus Astartes est une machine de destruction soigneusement conçue, non seulement pour annihiler l'ennemi, mais également pour être mobile, et le Predator ne fait pas exception. Souvent considéré comme le Thunderwolf du parc de véhicules des Space Wolves, le Predator est optimisé pour accomplir une tâche avant tout : transformer les ennemis des fils de Russ en passeroies. Ce char peut être équipé d'armes diverses, ce qui lui confère une grande polyvalence. L'autocanon de la variante Destructor est le fléau des fantassins et des véhicules légers, tandis que les canons laser de l'Annihilator peuvent détruire les cibles les plus pesantes. Un seul Predator peut creuser un trou béant dans la ligne ennemie, mais quand les chars du chapitre se rassemblent, la terre tremble.

Predator	Blindage					Type d'Unité	Composition d'Unité
	CT	Av	Fl	Arr	PC		
Predator	4	13	11	10	3	Véhicule (Char)	1 Predator

ÉQUIPEMENT :

- Autocanon
- Fumigènes
- Projecteur

OPTIONS :

- Remplacer l'autocanon par un canon laser jumelé 25 pts
- Ajouter 2 affûts latéraux équipés de l'une des options d'armes suivantes :
 - Bolters lourds 20 pts
 - Canons laser 40 pts
- Peut prendre des objets de la liste Équipements de Véhicule Space Wolf.

LAND RAIDER

250
POINTS



Le Land Raider est le plus redoutable des chars Space Wolves. Sa coque est si robuste qu'il peut traverser une forêt de piliers de glace acérés sans ralentir, et ses quatre canons laser Godhammer sont capables de percer un mur de trois épaisseurs de plastacier en un seul tir. Les rares Fenrisiens qui ont vu un Land Raider en action l'ont surnommé 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. Chaque char est révééré comme un véritable héros par sa Great Company, car le noyau de données qui abrite son puissant esprit de la machine a été lié à la coque du Land Raider en des temps qui remontent au-delà de la mémoire des hommes, lorsque les ancêtres des Iron Priests lui donnèrent vie.

Blindage

CT Av Fl Arr PC
4 14 14 14 4

Land Raider

Type d'Unité

Véhicule (Char, Transport)

Composition d'Unité

1 Land Raider

ÉQUIPEMENT:

- Bolter lourd jumelé
- 2 canons laser jumelés
- Fumigènes
- Projecteur

OPTIONS:

- Multi-fuseur..... 10 pts
- Peut prendre des objets de la liste Équipements de Véhicule Space Wolf.

RÈGLES SPÉCIALES:

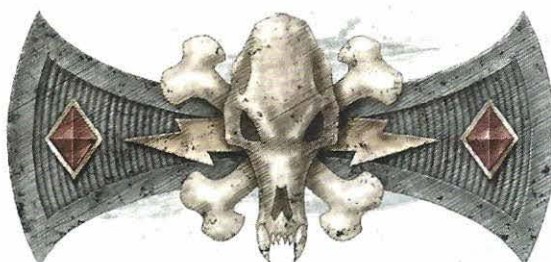
- Esprit de la Machine
- Véhicule d'Assaut

TRANSPORT:

Capacité de Transport: 10 figurines.

Postes de Tir: Aucun.

Points d'Accès: 1 sur chaque flanc et 1 à l'avant de la coque.





LAND RAIDER CRUSADER

250
POINTS



Les Land Raider Crusader sont des briseurs de ligne conçus pour optimiser les assauts de l'infanterie. Ils se ruent au beau milieu des lignes adverses en provoquant des centaines d'explosions localisées, pendant que leurs meutes de frères de bataille se jettent sur l'ennemi en hurlant. Les Crusader sont équipés de redoutables bolters Hurricane et d'un canon d'assaut jumelé, une puissance de feu telle qu'elle peut décimer le cœur de toute ligne de bataille. Les adversaires peu protégés sont particulièrement vulnérables à ses tirs, et des pelotons complets d'infanterie peuvent être réduits en charpie en une seule salve. Une fois le Crusader en position, il tire avec ses auto-lanceurs de grenades frag, ce qui oblige l'ennemi à se mettre à couvert pendant que ses passagers se ruent à l'attaque.

Blindage

CT Av Fl Arr PC

Land Raider Crusader 4 14 14 14 4

Type d'Unité

Véhicule (Char, Transport)

Composition d'Unité

1 Land Raider Crusader

ÉQUIPEMENT:

- Canon d'assaut jumelé
- 2 bolters Hurricane
- Auto-lanceurs frag
- Fumigènes
- Projecteur

RÈGLES SPÉCIALES:

- Esprit de la Machine
- Véhicule d'Assaut

TRANSPORT:

- Capacité de Transport: 16 figurines.
- Postes de Tir: Aucun.
- Points d'Accès: 1 sur chaque flanc et 1 à l'avant de la coque.

OPTIONS:

- Multi-fuseur..... 10 pts
- Peut prendre des objets de la liste Équipements de Véhicule Space Wolf.



LAND RAIDER REDEEMER

240
POINTS



Le Land Raider Redeemer remplit un rôle similaire au Crusader, mais ses bolters Hurricane ont été remplacés par des canons Flamestorm qui crachent des langues rugissantes de prométhium. On prétend que les flammes d'un Redeemer atteignent une température telle qu'elles peuvent faire fondre le plastacier et même la céramite d'une armure énergétique. C'est pour cette raison qu'il est surnommé "Firewurm" par les Space Wolves, en référence à une bête des mythes de Fenris, dans le ventre de laquelle serait né le soleil. Les Redeemer sont employés par les fils de Russ lorsque l'ennemi se terre dans des réseaux de bunkers. La tempête de flammes qui se déchaîne alors est si féroce qu'elle liquéfie le rocbéton en ne laissant qu'un tas de matière fondue. Quant au sort de ses occupants, il est préférable de le passer sous silence...

┌ Blindage ┐

CT Av Fl Arr PC

Land Raider Redeemer 4 14 14 14 4

Type d'Unité

Véhicule (Char, Transport)

Composition d'Unité

1 Land Raider Redeemer

ÉQUIPEMENT :

- Canon d'assaut jumelé
- 2 canons Flamestorm
- Auto-lanceurs frag
- Fumigènes
- Projecteur

RÈGLES SPÉCIALES :

- Esprit de la Machine
- Véhicule d'Assaut

TRANSPORT :

- Capacité de Transport: 12 figurines.
- Postes de Tir: Aucun.
- Points d'Accès: 1 sur chaque flanc et 1 à l'avant de la coque.

OPTIONS :

- Multi-fuseur..... 10 pts
- Peut prendre des objets de la liste Équipements de Véhicule Space Wolf.



LOGAN GRIMNAR

HAUT ROI DE FENRIS

250
POINTS

Logan Grimnar incarne la noble fureur de son peuple. Son nom est respecté partout sur Fenris, mais aussi dans la galaxie tout entière. Dire qu'il est populaire est autant un euphémisme qu'affirmer 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. Sous sa forme écrite, la saga de Logan s'étire d'un bout à l'autre du Grand Hall du Croc, car le Vieux Loup affronte le mal où qu'il se cache sans jamais hésiter. 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.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type d'Unité	Composition d'Unité
Logan Grimnar	6	5	4	4	4	5	5	10	2+	Infanterie (Personnage)	1 (Unique)

	Blindage					Type d'Unité
	CT	Av	Fl	Arr	PC	Véhicule (Chariot, Découvert)
Stormrider	3	12	12	12	3	

ÉQUIPEMENT:

- Armure Terminator (p. 99)
- Bolter d'Assaut
- Ceinture de Russ (p. 98)

TRAIT DE SEIGNEUR DE GUERRE:

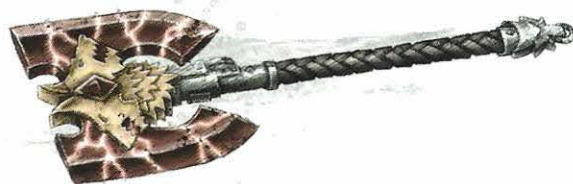
- Saga de Majesté (p. 94)

RÈGLES SPÉCIALES:

- Contre-attaque
- Et Ils ne Connaîtront
Pas la Peur
- Guerrier Éternel
- Obstiné
- Personnage Indépendant
- Sens Aiguïsés

OPTIONS:

- Stormrider 70 pts



"EN AVANT, FILS DE RUSS ! CETTE NUIT, NOTRE ENNEMI SENTIRA LES CROCS DU LOUP SUR SA GORGE !"

- Logan Grimnar



RELIQUES DU CROC

La Hache Morkai : Grimnar prit cette hache vibrant de la puissance du Warp des mains d'un champion de Khorne vaincu sur le champ de bataille sanguinolent d'Armageddon ; il la fit ensuite reforcer à l'image du dieu-loup Morkai.

La Hache Morkai peut être utilisée à une ou à deux mains. Logan Grimnar peut répartir ses Attaques entre ces deux modes, pour en effectuer certaines à une main et d'autres à deux mains (ce qui peut lui conférer une Mise au Contact supplémentaire). Annoncez combien d'Attaques seront effectuées selon chaque mode au début de la sous-phase de Combat. Les attaques ont les profils suivants :

	Portée	F	PA	Type
À une main	-	+2	3	Mêlée
À deux mains	-	x2	2	Mêlée, À deux mains, Encombrant

Stormrider : Stormrider est un chariot de guerre ornementé soulevé par des gyrostabilisateurs antigrav. Dépourvu de moyen de propulsion, il est tiré par deux Thunderwolves depuis l'ère de Russ. Des runes et des champs énergétiques protègent l'aurige et les bêtes des tirs ennemis, permettant au Vieux Loup d'atteindre les lignes ennemies indemne. Grimnar compte parmi les plus grands guerriers de l'Imperium, mais quand il est sur son attelage tiré par ses Thunderwolves Tyrnak et Fenrir, rien ne peut l'arrêter.

Stormrider a une sauvegarde invulnérable de 4+ et peut se déplacer de jusqu'à 12" en phase de Mouvement. Toutes les touches pénétrantes obtenues contre Stormrider comptent à la place comme des touches superficielles. Lorsqu'il conduit Stormrider, Logan Grimnar perd la règle spéciale Frappe en Profondeur (liée à son armure Terminator), et ne peut plus rejoindre d'autres unités ni être rejoint par d'autres Personnages Indépendants ; en outre, il effectue 4 Attaques supplémentaires de F5 PA- à chaque phase d'Assaut, résolues au rang d'Initiative 5 (ce qui peut lui conférer une Mise au Contact supplémentaire) et dotées de la règle spéciale Perforant.



GREAT COMPANY



Quand une Great Company rassemble toutes ses forces et s'embarque sur la Mer des Étoiles, il existe peu d'armées dans la galaxie capables de s'opposer à elle. La plupart des zones de guerre ne requièrent l'attention que d'une poignée de space marines pour apporter la victoire à l'Imperium; or, les plus vastes Great Companies se composent de nombreuses meutes de Space Wolves – assez pour conquérir des systèmes stellaires entiers ou chasser les ennemis de l'Humanité hors de leurs plus grandes forteresses. Lorsqu'elle déclare la guerre, une Great Company combat comme un seul corps de guerriers déterminés, chaque meute soutenant les autres avec des tirs de couverture disciplinés ou des contre-charges agressives. Alors que l'adversaire s'évertue à former une ligne de bataille ou à mettre en joue ses armes lourdes, les unités avancées des Space Wolves surgissent sur les flancs, à portée de bolter. Lorsque les combats atteignent leur apogée sanglant, le Wolf Lord pousse un hurlement de loup terrifiant – le cri de guerre traditionnel des Space Wolves, qui remonte à l'âge de Russ lui-même. Chaque guerrier de la Great Company ajoute sa voix à la cacophonie jusqu'à former un unisson, glaçant les âmes des ennemis et invitant les Space Wolves à lâcher la bride à leur nature sauvage comme ils se jettent dans la mêlée avec une terrible férocité.

"NOUS SOMMES PEU ET NOS ENNEMIS SONT LÉGION. 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 TOUS, LA GALAXIE GARDERA ESPOIR."

-Ragnar Blackmane



FORMATION :

- 1 Wolf Lord (p. 48)
- 1 Wolf Guard Battle Leader (p. 56)
- 1 unité de Wolf Guard (p. 68)
- 5 unités de Grey Hunters (p. 60)
- 1 unité de Wolf Scouts (p. 64)
- 3 unités parmi les suivantes :
 - Blood Claws (p. 58)
 - Swiftclaws (p. 71)
 - Skyclaws (p. 78)
- 2 unités de Long Fangs (p. 81)

RESTRICTION :

1 unité de Grey Hunters doit inclure un étendard du loup.

RÈGLES SPÉCIALES :

Jarl de Russ : Si cette Formation est votre Détachement Principal, vous pouvez relancer le jet sur le tableau de Traits de Seigneur du Guerre du *Codex : Space Wolves*.

Ruse du Loup : Avant le Déploiement, jetez 1D6 pour chaque unité de cette Formation, en ajoutant +2 au résultat si le Rôle Tactique de l'unité est Troupes et si elle a été rejointe par un Personnage Indépendant de la Formation (avant d'effectuer le jet, annoncez à votre adversaire quel Personnage Indépendant rejoindra quelle unité de Troupes et débute la partie avec elle). Sur 6+, l'unité a la règle spéciale Attaque de Flanc. En outre, au début de chacun de vos tours après le premier, vous pouvez désigner 1 unité de la Formation qui se trouve en Réserve ; elle entre automatiquement en jeu à ce tour (aucun jet de Réserve n'est nécessaire).

Le Hurlement des Loups : Tant que le Wolf Lord de la Formation est en vie, toutes les unités de la Formation ont les règles spéciales Charge Féroce et Peur.





APPENDICES

Cette section détaille nombre des règles d'utilisation d'une armée de Space Wolves lors de vos parties de Warhammer 40,000, y compris ses Traits de Seigneur de Guerre, équipements, pouvoirs psychiques, Objectifs Tactiques et le Détachement de Loups Déchainés. La section des références résume les règles de ce codex, et compile les profils des armes et des unités.

RÈGLES SPÉCIALES DES SPACE WOLVES

Une armée de Space Wolves suit des règles spéciales partagées par certaines de ses unités; elles sont rassemblées ici pour plus de facilité. Les règles spéciales exclusives à certaines unités figurent dans leur propre entrée. Les autres règles spéciales, les plus communes, sont simplement listées par leur nom; celles-ci sont détaillées dans la section Règles Spéciales de Warhammer 40,000: Les Règles.



FENRISIAN WOLVES ET CYBERWOLVES

Certains personnages Space Wolves ont accès à l'option des Fenrisian Wolves ou Cyberwolves. S'ils sont choisis, ils ne forment qu'une seule unité avec leur personnage.

Si le personnage Space Wolf a la règle spéciale Personnage Indépendant, il peut rejoindre d'autres unités avec ses loups (Fenrisian Wolves et/ou Cyberwolves), auquel cas le personnage et ses loups rejoignent tous l'unité. Si le Personnage Indépendant quitte ensuite l'unité, tous ses loups survivants quittent également l'unité, et forment une unité séparée avec leur personnage.

Si le Personnage Indépendant est tué alors qu'il avait rejoint une autre unité, ses loups survivants font désormais partie de cette unité et ne peuvent pas la quitter; l'unité du Personnage Indépendant compte alors comme ayant été complètement détruite vis-à-vis des conditions de victoire.

Si le Personnage Indépendant est tué alors qu'il n'a pas rejoint une autre unité, ne retirez pas les loups survivants; dans ce cas, l'unité ne sera pas complètement détruite tant que tous les loups n'auront pas été eux aussi retirés comme pertes. Ces loups ne peuvent pas rejoindre d'autres unités. Un autre Personnage Indépendant peut rejoindre les loups survivants, mais n'étant pas ses propres améliorations, ils ne peuvent pas l'accompagner s'il rejoint une autre unité.

TRAITS DE SEIGNEUR DE GUERRE

Un Seigneur de Guerre Space Wolf peut générer son Trait en effectuant un jet soit sur un des tableaux de Traits de Seigneur de Guerre de Warhammer 40,000: Les Règles, soit sur le tableau ci-contre.

TRAITS DE SEIGNEUR DE GUERRE

D6 TRAIT

- Saga du Guerrier Né:** *Ce héros est le pourfendeur des ennemis du Père de Tous. Au combat, il incarne l'esprit de Russ et du guerrier ultime.*
En défi, le Seigneur de Guerre relance les jets Pour Toucher ratés.
- Saga du Wolfkin:** *Le cri de guerre sauvage du seigneur de guerre est d'une telle puissance primale qu'il enflamme les instincts prédateurs des loups.*
Le Seigneur de Guerre, et toutes les unités amies de la Faction Space Wolves composées entièrement de figurines de type Cavalerie ou Bêtes, ont la règle spéciale Obstiné. En outre, si une unité amie de la Faction Space Wolves est située dans un rayon de 12" du Seigneur de Guerre au début de la phase d'Assaut, les figurines de type Cavalerie et Bêtes de l'unité ont la règle spéciale Charge Féroce jusqu'à la fin de la phase.
- Saga du Tueur de Bêtes:** *Ce personnage a tué certaines des pires créatures de la galaxie. Un tel héros personnifie la force et le courage de Russ.*
Le Seigneur de Guerre a la règle spéciale Tueur de Monstres.
- Saga de l'Ours:** *Ce héros est aussi inébranlable que les montagnes d'Asaheim. Sa résolution incite ses hommes à combattre malgré la douleur et les blessures.*
Le Seigneur de Guerre, et son unité, ont la règle spéciale Insensible à la Douleur (6+).
- Saga du Chasseur:** *Ce maître de la traque a l'instinct du chasseur de Russ et piste sa proie depuis les ombres.*
Le Seigneur de Guerre a les règles spéciales Attaque de Flanc et Discrétion.
- Saga de Majesté:** *Le héros parle avec sagesse et autorité, et inspire valeur et grandeur à ses hommes.*
Le Seigneur de Guerre, et les unités amies de la Faction Space Wolves dans un rayon de 12", doivent relancer les tests de Moral et de Pionnage ratés.



ARSENAL DU CROC

Cette section contient les armes et les équipements utilisés par les Space Wolves, ainsi que les règles pour les jouer lors de vos parties de Warhammer 40,000. L'équipement porté par les personnages spéciaux nommés est détaillé dans leur fiche technique (p.48 à 91), alors que les armes et les équipements utilisés par tous les autres types d'unités sont décrits ici.

ARMES DE TIR

Les règles des armes de tir suivantes figurent dans Warhammer 40,000: Les Règles.

Armes combinées	Fusil à plasma
Autocanon	Fusil à pompe Space Marine
Bolter	Fusil de sniper
Bolter d'assaut	Lance-flammes
Bolter lourd	Lance-flammes lourd
Canon à plasma	Lance-missiles
Canon d'assaut	Multi-fuseur
Canon Flamestorm	Pistolet à plasma
Canon laser	Pistolet bolter
Fuseur	

LANCE-MISSILES CYCLONE

Le lance-missiles Cyclone est souvent utilisé comme arme de soutien par les Terminators. Ses missiles frag et antichars permettent de traiter aussi bien les cibles blindées que l'infanterie.

Un Wolf Guard Terminator peut tirer avec son lance-missiles Cyclone en plus de son bolter d'assaut.

	Portée	F	PA	Type
Missile antichar	48"	8	3	Lourde 2
Missile frag	48"	4	6	Lourde 2, Explosion

LANCEUR DEATHWIND

Cette arme projette des ogives à sous-munitions antipersonnel, permettant aux Drop Pods de se déployer au beau milieu des lignes adverses.

Portée	F	PA	Type
12"	5	-	Lourde 1, Grande Explosion

CANON DEMOLISHER

Le canon Demolisher a généralement le dernier mot en combat urbain. La détonation tonitruante de ses obus pulvérise les bâtiments aussi aisément que les ennemis les mieux protégés.

Portée	F	PA	Type
24"	10	2	Artillerie 1, Grande Explosion

BOLTER HURRICANE

Constitué d'un râtelier de six bolters interconnectés, le bolter Hurricane est le fléau des fantassins de la galaxie.

Un bolter Hurricane consiste en trois bolters jumelés qui tirent comme une seule arme.

ARMES HELFROST

Ces armes tirent un faisceau de glace diffus ou concentré, qui enfonce instantanément la cible dans un bloc plus froid que le vide de l'espace. À moins de briser les parois, elle restera piégée à jamais.

	Portée	F	PA	Type
Canon Helfrost				
- diffus	24"	6	3	Lourde 1, Helfrost, Explosion
- concentré	24"	8	1	Lourde 1, Helfrost
Destructeur Helfrost				
- diffus	24"	6	3	Lourde 1, Helfrost, Grande Explosion
- concentré	24"	8	1	Lourde 1, Helfrost, Rayon

Helfrost: Une figurine qui perd au moins 1 Point de Vie à cause de cette arme doit réussir un test de Force séparé pour chaque PV perdu, ou être retirée du jeu.

LANCE-MISSILES SKYHAMMER

Un missile Skyhammer éclate contre sa cible avec une terrible force.

Portée	F	PA	Type
60"	7	4	Lourde 3

MISSILE STORMSTRIKE

Un missile Stormstrike détone dans un coup de tonnerre.

Portée	F	PA	Type
72"	8	2	Lourde 1, Commotion, Usage Unique

LANCE-MISSILES TYPHOON

Cette arme convient autant à la chasse aux blindés qu'aux fantassins.

	Portée	F	PA	Type
Missile antichar	48"	8	3	Lourde 2
Missile frag	48"	4	6	Lourde 2, Explosion

LANCE-MISSILES MULTIPLE WHIRLWIND

Il existe deux variantes de tête de missile Whirlwind.

	Portée	F	PA	Type
Missile Vengeance	12-48"	5	4	Artillerie 1, Barrage, Grande Explosion
Missile incendiaire Castellan	12-48"	4	5	Artillerie 1, Barrage, Grande Explosion, Ignore les Couverts



Bolter



Bouclier Storm



Lance-flammes



Fusil à plasma



Fuseur



Pistolet à plasma



Marteau Thunder



Épée de givre



Hache énergétique



Griffe de loup



Pistolet bolter



Épée tronçonneuse



Bombe à fusion



Canon d'assaut



Canon laser

ARMES DE MÊLÉE

Les règles des armes de Mêlée suivantes figurent dans *Warhammer 40,000 : Les Règles*.

Arme de corps à corps	Marteau Thunder
Arme énergétique	(Tonnerre)
Épée tronçonneuse	Poing tronçonneur
Gantelet énergétique	

BOUCLIER BLIZZARD

Le bouclier Blizzard est une version agrandie et renforcée du bouclier Storm, conçue pour les Dreadnought. Bien que principalement utilisé en défense, le bouclier Blizzard devient une redoutable arme improvisée entre les mains mécaniques d'un de ces marcheurs.

Portée	F	PA	Type
-	Util.	2	Mêlée, Bouclier

Bouclier: Confère une sauvegarde invulnérable de 3+ contre les touches dirigées contre le Blindage Avant du Dreadnought.

CROZIUS ARCANUM

Chaque Wolf Priest porte l'arme sacrée de son ordre: une masse stylisée pourvue d'un champ énergétique crépitant si destructeur qu'il peut pulvériser sa cible à l'impact.

Portée	F	PA	Type
-	+2	4	Mêlée, Commotion

GRANDE HACHE DE FENRIS

Chaque grande hache a été forgée dans le cœur du Croc par un maître armurier. Cette arme plus haute qu'un homme est si lourde qu'elle peut être brandie uniquement par un Dreadnought. Un tel guerrier, équipé d'une arme aussi mortelle, peut se tailler un chemin sanglant dans les lignes ennemies.

	Portée	F	PA	Type
Grande Hache de Fenris	-	x2	2	Mêlée, Arme de Maître

LAMES DE GIVRE

Qu'elle soit façonnée à partir du croc acéré d'un kraken des neiges ou d'un éclat de diamant glacial, une lame de givre mord dans l'acier, la chair et l'os avec une égale indifférence.

	Portée	F	PA	Type
Épée de givre	-	+1	3	Mêlée
Hache de givre	-	+2	2	Mêlée, Encombrant

ARMES RUNIQUES

Instruments caractéristiques des Rune Priests, ces armes à charge psychique sont gravées de nombreux sceaux de puissance pour protéger le porteur des énergies impies du Warp.

	Portée	F	PA	Type
Bâton runique	-	+2	4	Mêlée, Force, Commotion, Protection
Épée runique	-	Util.	3	Mêlée, Force, Protection
Hache runique	-	+1	2	Mêlée, Force, Encombrant, Protection

Protection: Une figurine équipée de cette arme a la règle spéciale Volonté d'Adamantium.



SERVO-BRAS

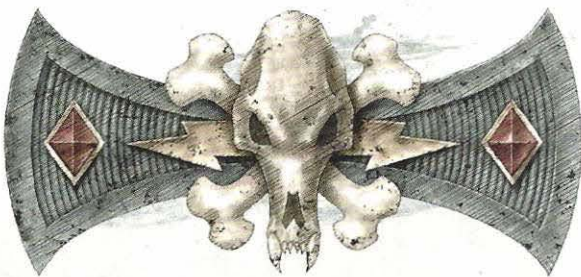
Les Iron Priests et les Servitors utilisent de puissants servo-bras pour effectuer en pleine bataille des réparations sur les véhicules endommagés, ainsi que pour broyer leurs ennemis en corps à corps.

Portée	F	PA	Type
-	x2	1	Mêlée, Encombrant, Arme de Spécialiste

GRIFFES DE LOUP

Les griffes de loup sont une variation des griffes éclairs propre à Fenris. Souvent maniées par paire, leurs lames sont enchantées au moyen de runes qui augmentent leur potentiel destructeur.

	Portée	F	PA	Type
Griffe de loup	-	+1	3	Mêlée, Arme de Spécialiste, Lacération
Grande griffe de loup	-	x2	2	Mêlée, Arme de Spécialiste, Lacération



EQUIPEMENTS SPÉCIAUX

Les règles des objets suivants figurent dans *Warhammer 40,000: Les Règles*.

Grenades frag*
Grenades antichars

Bombes à fusion
Coiffe psychique

* Voir grenades offensives

CEINTURE DE RUSS

Chaque *Great Company* a une Ceinture de Russ dans son reliquaire. Outre la gemme dont elle est ornée, elle incorpore un générateur de champ de conversion qui protège le porteur.

Confère une sauvegarde invulnérable de 4+.

CAPE DE CAMOUFLAGE

Les *Wolf Scouts* portent souvent des capes de caméléolin. Elles intègrent des couches de tissu photosensible pouvant changer de couleur pour imiter le terrain environnant, rendant le porteur extrêmement difficile à distinguer.

Confère +1 à la sauvegarde de couvert. Si la figurine n'a pas déjà une sauvegarde de couvert, elle en gagne une de 6+.

ARMES DIGITALES

Les armes digitales sont des lasers camouflés dans les phalanges d'un gantelet. Malgré une portée très courte, elles sont très utiles pour exploiter une faiblesse de l'adversaire au corps à corps.

Une figurine dotée d'armes digitales peut relancer un seul jet Pour Blesser lors de chaque phase d'Assaut.



BAUMES DE SOIN

Nombre de *Wolf Priests* sont instruits dans l'art thérapeutique de Fenris et emportent avec eux des potions et des baumes qui calment rapidement la douleur et la gêne dues aux blessures.

Tant que le porteur est en vie, toutes les figurines de son unité ont la règle spéciale Insensible à la Douleur (6+).

RÉACTEUR DORSAL

La plupart des *Space Wolves* préfèrent combattre comme Russ l'entendait : avec les pieds fermement campés au sol. Toutefois, cela n'empêche pas les *Skyclaws* les plus intrépides d'employer des réacteurs dorsaux pour assaillir rapidement leurs ennemis.

Confère le type d'unité de Saut, tel que décrit dans *Warhammer 40,000: Les Règles*.

MOTO SPACE MARINE

Les robustes motos *Space Marines* sont dotées de puissants moteurs et de pneus pare-balles. Chacune est une plate-forme de combat polyvalente capable de tirer en mouvement et de lancer des charges dévastatrices. La vitesse et le poids d'une moto en font une arme terrifiante entre les mains d'un *Space Wolf*.

Confère le type d'unité Motos, tel que décrit dans *Warhammer 40,000: Les Règles*. Une moto *Space Marine* est équipée d'un bolter jumelé.



BOUCLIER STORM

Un bouclier *Storm* est une égide stylisée intégrant un générateur de champ énergétique très puissant, qui rend le porteur invulnérable aussi longtemps qu'une attaque ne franchit pas sa garde.

Confère une sauvegarde invulnérable de 3+. Toutefois, le porteur ne peut jamais bénéficier du bonus de +1 Attaque dû au maniement de deux armes de Mêlée lors d'un assaut.

MONTURE THUNDERWOLF

Seuls les *Space Wolves* les plus braves et les plus adroits ont les qualités requises pour dompter l'un des légendaires *Thunderwolves* de Fenris. Ceux qui y parviennent peuvent chevaucher à la bataille sur une montagne de muscles, de férocité et de bioniques.

Confère le type d'unité Cavalerie, tel que décrit dans *Warhammer 40,000: Les Règles*. Toutes les attaques de corps à corps d'une figurine avec monture *Thunderwolf* ont la règle spéciale Perforant. En outre, les caractéristiques de Force, Endurance, Attaques et Points de Vie d'une figurine améliorée en choisissant l'option de monture *Thunderwolf* sont augmentées de 1 (ces bonus sont déjà inclus dans les profils des figurines dont la monture *Thunderwolf* fait partie de l'équipement standard).

AMULETTE DU LOUP

Les *Wolf Priests* portent ces amulettes en tant que symbole de leur office et en tant que protection. Elles incorporent un champ énergétique qui repousse les coups mortels et les attaques impies.

Confère une sauvegarde invulnérable de 4+.

ÉTENDARD DU LOUP

Les étendards sacrés des *Great Companies* sont des reliques capitales inestimables. Chacun d'eux a été témoin de plusieurs millénaires de guerre, et les fils de Fenris combattront encore plus vaillamment en sa présence pour faire honneur aux héros d'antan.

Les unités amies de la Faction *Space Wolves* dans un rayon de 12" du porteur relancent les tests de Moral et de Pionnage ratés. En outre, les figurines des unités amies de la faction *Space Wolves* dans un rayon de 6" ont +1 Attaque.

ARMURES

ARMURE SCOUT

Formée de plaques d'armure Carapace et d'un tissage de titanium, cette protection est moins encombrante et moins bruyante qu'une armure énergétique – parfaite pour les missions de guérilla.

Confère une Sauvegarde d'Armure de 4+.

ARMURE ÉNERGÉTIQUE

Constituée d'épaisses plaques de céramite et de faisceaux de fibres électro-stimulées pour augmenter la puissance du porteur, cette armure est l'une des meilleures protections que l'Imperium puisse offrir.

Confère une Sauvegarde d'Armure de 3+.

ARMURE RUNIQUE

Cette armure énergétique est une antiquité révérée. C'est un chef-d'œuvre d'ingénierie auquel s'ajoutent des runes de protection qui portent la bénédiction des Rune Priests du chapitre.

Confère une Sauvegarde d'Armure de 2+ et une sauvegarde invulnérable de 6+.

ARMURE TERMINATOR

Également appelée Armure Tactique Dreadnought, il s'agit de la meilleure protection dont puisse bénéficier un space marine. Son exosquelette d'adamantium peut encaisser presque toutes les attaques. Chacune de ces armures est une précieuse relique de l'arsenal des Space Wolves, ornée d'écritures runiques, de filigranes d'or et d'icônes honorant les exploits des porteurs successifs.

Confère une Sauvegarde d'Armure de 2+ et une sauvegarde invulnérable de 5+. En outre, une figurine en armure Terminator a les règles spéciales Frappe en profondeur, Implacable et Massif et ne peut jamais effectuer de Percées.



ÉQUIPEMENTS DE VÉHICULE SPACE WOLF

Les règles des améliorations de véhicule suivantes figurent dans *Warhammer 40,000 : Les Règles*.

Blindage renforcé

Bâtir d'assaut

• Fumigènes

Lame de bulldozer

Missile Traqueur

Projecteur

BLINDAGE DE CÉRAMITE

Ces plaques sont destinées à protéger le véhicule lors de son entrée dans l'atmosphère d'une planète, mais sont aussi efficaces face aux armes qui ont recours à des températures extrêmes.

Les armes à fusion ne lancent pas 1D6 supplémentaire pour leurs jets de pénétration de Blindage lorsqu'elles tirent sur ce véhicule et que celui-ci est situé à mi-portée ou moins.

AUTO-LANCEURS FRAG

Les coques des Land Raider Crusader et Redeemer sont équipées de charges explosives qui projettent des shrapnels sur l'ennemi au moment où leurs passagers débarquent.

Une unité qui charge lors du tour où elle débarque du véhicule compte comme ayant des grenades frag.

BALISE DE LOCALISATION

Une fois activée, cette balise fournit des données de signalisation et de géopositionnement au relais tactique des Space Wolves afin que ceux-ci expédient leurs réserves avec précision.

Les unités amies ne dévient pas lorsqu'elles Frappent en Profondeur tant que la première figurine est placée dans un rayon de 6" du porteur d'une balise de localisation. Le porteur doit déjà être présent sur la table au début du tour afin de pouvoir l'utiliser.

BOUCLIER DE SIÈGE

Afin de renforcer l'efficacité de leur armement dans les environnements couverts de débris des combats urbains, les Vindicator sont souvent dotés de grands boucliers de siège, avec lesquels ils peuvent traverser les obstacles en toute impunité.

Un véhicule avec bouclier de siège réussit automatiquement ses tests de Terrain Dangereux.



RELIQUES DU CROC

Ces artefacts sont des objets incroyablement rares, d'anciens héritages qui sont soigneusement entretenus et entreposés dans l'armurerie imprenable du Croc. Une seule de chacune des reliques suivantes peut être choisie par armée.

L'ARMURE DE RUSS

Au cours de la deuxième Grande Chasse, les Space Wolves retrouvèrent une armure antique dans le Temple d'Horus sur Rudra. Les Space Wolves croient que cette armure n'est nulle autre que celle de Russ lui-même, bien que les érudits impériaux se gaussent de cette affirmation. Or, la qualité exceptionnelle de l'armure est indéniable, et elle est toujours entourée d'une aura de givre, à l'instar de l'ancienne armure de Russ; en sa présence, les étrangers à Fenris sont gelés jusqu'à la moelle.

Confère une Sauvegarde d'Armure de 2+ et une sauvegarde invulnérable de 4+. En outre, en défi, l'adversaire du porteur subit un malus de -5 en Initiative (jusqu'à un minimum de 1).

MORSURE DE FENRIS

Le bolter baptisé Morsure de Fenris fait connaître les saisons extrêmes du monde des Space Wolves à ceux qui se retrouvent dans sa ligne de mire. Son grondement annonce un destin mortel parmi deux possibles, sa culasse auto-sélectrice pouvant accueillir deux types de bolts à réaction de masse. Les bolts Helwinter, d'un bleu glacial, incorporent une charge thermophage qui transforme la cible en statue cassante. Les bolts Flametide, au contraire, contiennent la fureur rougeoyante de l'été de Fenris, et explosent une fraction de seconde avant l'impact, engloutissant l'ennemi dans une flamme de shrapnels surchauffés.

	Portée	F	PA	Type
Bolt Helwinter	24"	4	5	Tir Rapide, Helfrost
Bolt Flametide	24"	5	4	Tir Rapide, Ignore les Couverts

Helfrost: Une figurine qui perd au moins 1 Point de Vie à cause de cette arme doit réussir un test de Force séparé pour chaque PV perdu, ou être retirée du jeu.

MORT NOIRE

Les Space Wolves disent que la hache de givre appelée Banisvatr – Mort Noire dans la langue de Fenris – compte parmi les armes les plus mortelles jamais forgées. Elle est mentionnée dans plusieurs sagas, évoquant les monstres et les guerriers qui tombèrent sous sa morsure. Toutes ces fables décrivent les funestes enchantements runiques liés à sa lame d'ébène, censés transformer le porteur en une implacable machine à tuer, mais personne ne sait qui grava ces runes à l'origine, ni dans quel but.

Portée	F	PA	Type
-	+2	2	Mêlée, Encombrant Tornado de Mort

Tornado de Mort: Le porteur gagne +3 Attaques pour la durée de la sous-phase de Combat s'il est verrouillé dans un combat qui implique plus de figurines ennemies que de figurines amies.

HEAUME DE DURFAST

La saga de Durfast le présente comme le sauveur de Mordrak, une planète morte depuis des éons et qui accueillait autrefois une race de techno-savants. De nombreuses merveilles de technologie furent découvertes dans les ruines de Mordrak après que la Great Company de Durfast eut vaincu une Waaagh! ork qui menaçait ce monde. L'un de ces artefacts fut intégré dans le casque à tête de loup de Durfast par les Iron Priests à son retour sur le Croc, et est depuis devenu une relique du chapitre. Le Heaume de Durfast incorpore une archéotechnologie temporelle qui octroie au porteur une perception accrue du passé, du présent et du futur immédiats. Ces facultés précognitives lui confèrent un aperçu momentané de son propre destin, lui permettant d'anticiper les mouvements de la cible avec une précision et une vitesse apparemment surnaturelles.

Le porteur relance les jets Pour Toucher ratés. En outre, les attaques de tir du porteur ont la règle spéciale Ignore les Couverts.

CROC DE SABRE DU LOUP DE GLACE

Les premiers mythes de Leman Russ n'évoquent pas seulement la défaite de Morkai des mains du Roi-Loup, mais également celle de ses lieutenants. Le Loup de Glace était l'un des plus redoutables, mais il fut vaincu par Russ lors d'une terrible bataille et jeté dans l'Œil du Loup. Du Loup de Glace, il ne resta plus qu'un croc long comme un sabre planté dans la jambe de Russ. La chose est à mettre au crédit de la robustesse du primarque, car le sang d'un être inférieur aurait gelé instantanément. Russ ordonna que le croc soit reforgé en une lame, afin que son pouvoir serve à combattre les ennemis du Père de Tous. Baptisée Svellbrandr – le Croc de Sabre du Loup de Glace –, cette épée peut tuer n'importe qui d'un seul coup.

Portée	F	PA	Type
-	+1	3	Mêlée, Helfrost, Perforant

Helfrost: Une figurine qui perd au moins 1 Point de Vie à cause de cette arme doit réussir un test de Force séparé pour chaque PV perdu, ou être retirée du jeu.

LA PIERRE DU WULFEN

Les Space Wolves respectent cette gemme autant qu'ils la craignent, car elle représente à la fois la plus grande force de leur patrimoine génétique, et sa plus terrible malédiction. Tel un animal en cage, ce gros diamant de sang renferme l'esprit rageur du Wulfen – la bête tapie dans le for intérieur de chaque Space Wolf. Fabriquée par l'Iron Priest Fengri, le plus grand armurier de son temps, la Pierre du Wulfen est une relique emportée à la bataille uniquement dans les circonstances les plus extrêmes. Sa présence déclenche de violentes pulsions chez les fils de Russ, un désir de verser le sang qu'aucun porteur du Canis Helix ne peut dominer.

Le porteur, et son unité, ont la règle spéciale Charge Féroce. En outre, le porteur a la règle spéciale Rage.

DISCIPLINE DE TEMPESTAS

Les Rune Priests Space Wolves puisent leur puissance dans la fureur indomptée de la nature. Ils sont les maîtres de l'orage, capables de commander aux éléments pour apporter la mort et la ruine à l'ennemi. Leurs pouvoirs se manifestent souvent sous la forme d'anciens esprits de Fenris, de loups fantasmagoriques qui hurlent et mordent au cœur de la tempête psychique.

POUVOIR PRIMARIS

ÉCLAIR VIVANT CHARGE WARP 1
Une foudre consciente craque dans le ciel noir comme le Rune Priest fait appel aux éléments. Le psyker prononce un mot de pouvoir et des arcs électriques vont frapper les rangs ennemis, ne laissant que des corps carbonisés derrière eux.

Éclair Vivant est une **décharge psy** avec le profil suivant :

Portée	F	PA	Type
18"	7	-	Assaut 3, Choc

Choc: Pour chaque jet Pour Toucher de 6 obtenu avec un Éclair Vivant, la cible subit 2 touches supplémentaires, sauf s'il s'agit d'un Tir au Jugé.

1. MESSAGER DE LA TEMPÊTE..... CHARGE WARP 1
Le Rune Priest récite un ancien rituel qui gonfle en un terrifiant crescendo. Des vents hurlants et des blizzards rageurs forment un vortex de glace et de neige qui le dissimule à la vue de l'ennemi.

Messager de la Tempête est une **bénédiction** ciblant le Psyker et son unité. Tant que le pouvoir est en jeu, l'unité ciblée a la règle spéciale Dissimulation.

2. COLÈRE DE LA TEMPÊTE CHARGE WARP 1
Le Rune Priest porte la fureur de l'orage à son comble, et des esprits du vent aux doigts gelés lacèrent ceux qui osent pénétrer dans leur domaine et les jettent à terre.

Colère de la Tempête est une **malédiction** d'une portée de 18" ciblant 1 unité ennemie. Tant que le pouvoir est en jeu, toutes les figurines de l'unité ciblée subissent un malus de -1 en CT (jusqu'à un minimum de 1) et traitent tous les terrains, y compris les terrains découverts, comme des terrains difficiles. En outre, à moins d'être déjà Immobilisées, toutes les figurines de l'unité ciblée qui ont le type d'unité de Saut, à Répulseurs, Motojets, Créature Monstrueuse Volante, Aéronef ou Antigrav doivent effectuer immédiatement un test de Terrain Dangereux.

3. COUP DE TONNERRE CHARGE WARP 1
Le Rune Priest cogne ses gantelets blindés l'un contre l'autre tout en criant un mot de pouvoir. Le coup de tonnerre consécutif est assez fort pour briser la pierre et liquéfier les cervelles.

Coup de Tonnerre est une **nova** avec le profil suivant :

Portée	F	PA	Type
12"	3	-	Assaut 2D6

4. OURAGAN MEURTRIER..... CHARGE WARP 2
Le Rune Priest rugit une ancienne malédiction et ses ennemis se retrouvent déchirés par une tornade d'échardes gelées, des milliers de lames de glace psychique se plantant dans leur chair.

Ouragan Meurtrier est une **décharge psy** avec le profil suivant :

Portée	F	PA	Type
18"	4	-	Assaut 1, G ^{de} Explosion, Perforant

5. FUREUR DES ESPRITS LOUPS..... CHARGE WARP 2
Le Rune Priest invoquant les esprits de Freki le Féroce et de Geri le Rusé, puis lâche les spectres noirs sur ses ennemis.

Fureur des Esprits Loups est une **décharge psy**. Chaque fois que le Psyker manifeste ce pouvoir, il tire en utilisant les deux profils ci-dessous, l'un après l'autre, dans n'importe quel ordre. Les deux attaques doivent cibler la même unité.

	Portée	F	PA	Type
Fureur de Freki	18"	6	-	Assaut 4
Fureur de Geri	18"	5	2	Assaut 2, Tir de Précision

6. MÂCHOIRES DU LOUP DU MONDE....CHARGE WARP 2
Le Rune Priest implore l'esprit du monde sur lequel il marche d'ouvrir sa gueule à crocs de roc, et un abîme s'ouvre sous les pieds de l'ennemi désigné, qui est précipité vers sa mort.

Mâchoires du Loup du Monde est une **décharge focalisée** d'une portée de 18" ciblant une seule unité autre qu'un véhicule. Une figurine touchée par Mâchoires du Loup du Monde doit effectuer un test d'Initiative. Les Créatures Monstrueuses réussissent automatiquement ce test. Si le test est réussi, rien ne se passe ; s'il est raté, la figurine est retirée du jeu.



DÉTACHEMENT DES LOUPS DÉCHAÎNÉS

Le *Codex: Space Wolves* inclut un Détachement unique – les Loups Déchaînés – qui représente une force de Space Wolves en chasse. Il suit toutes les règles des Détachements figurant dans *Warhammer 40,000: Les Règles*.

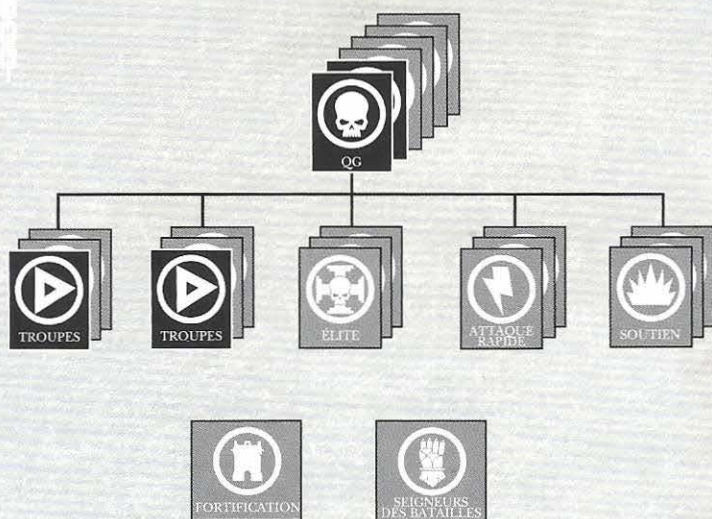
RESTRICTIONS:

Toutes les unités de ce Détachement (hormis les fortifications) doivent appartenir à la Faction Space Wolves.

BONUS DE COMMANDEMENT:

Jarl de Russ: Si ce Détachement est votre Détachement Principal, vous pouvez relancer le jet sur le tableau de Traits de Seigneur du Guerre du *Codex: Space Wolves*.

Ruse du Loup: Avant le Déploiement, jetez 1D6 pour chaque unité de ce Détachement, en ajoutant +2 au résultat si le Rôle Tactique de l'unité est Troupes, et si elle a été rejointe par un Personnage Indépendant du Détachement (avant d'effectuer le jet, annoncez à votre adversaire quel Personnage Indépendant rejoindra quelle unité de Troupes et débutera la partie avec elle). Sur 6+, l'unité a la règle spéciale Attaque de Flanc. En outre, au début de chacun de vos tours après le premier, vous pouvez désigner 1 unité de ce Détachement qui se trouve en Réserves; elle entre automatiquement en jeu à ce tour (aucun jet de Réserve n'est nécessaire).



OBLIGATOIRE

2 QG
2 Troupes

OPTIONNEL

4 QG
4 Troupes
3 Élite
3 Attaque Rapide

3 Soutien
1 Fortification
1 Seigneur des Batailles



OBJECTIFS TACTIQUES

Le Codex : *Space Wolves* inclut six Objectifs Tactiques à utiliser au cours de vos parties, qui sont propres aux *Space Wolves* et qui représentent leur soif d'héroïsme au combat.

Si votre Seigneur de Guerre est de la Faction *Space Wolves*, ces Objectifs Tactiques remplacent les Objectifs Tactiques Capturer & Contrôler (n° 11-16) décrits dans *Warhammer 40,000 : Les Règles*. Si une mission de *Warhammer 40,000* a la règle spéciale Objectifs Tactiques, les joueurs suivent les règles normales des Objectifs Tactiques à une exception près : quand un joueur *Space Wolf* génère un objectif Capturer & Contrôler (n° 11-16), il génère à la place l'Objectif Tactique *Space Wolf* correspondant, comme le montre le tableau à droite. Les autres Objectifs Tactiques (n° 21-66) sont générés selon la procédure habituelle décrite dans *Warhammer 40,000 : Les Règles*.

D66 RÉSULTAT

11	Serment de Vengeance
12	L'Étoffe des Sagas
13	Lâchez les Loups
14	Tenez le Terrain
15	Chassez avec Ruse
16	Les Héros de Fenris

11 SERMENT DE VENGEANCE

TYPE : SPACE WOLVES

Défendez l'honneur des fils de Russ en tuant un ennemi de Fenris pour mettre un terme à une ancienne vendetta.

Quand cet Objectif Tactique est généré, votre adversaire doit désigner 1 des personnages de sa Fiche de Force. Marquez 1 Point de Victoire à la fin de votre tour si le personnage désigné a été retiré comme perte à ce tour ou à un tour précédent.

12 L'ÉTOFFE DES SAGAS

TYPE : SPACE WOLVES

Cherchez et tuez l'ennemi le plus monstrueux, et la saga de votre victoire sera contée par les générations futures.

Marquez 1 Point de Victoire à la fin de votre tour si au moins 1 Véhicule/Créature Monstrueuse ennemi a été détruit pendant votre tour. Si un Véhicule/Créature Monstrueuse ennemi a été détruit par un personnage *Space Wolf*, marquez 1D3 Points de Victoire à la place.

13 LÂCHEZ LES LOUPS

TYPE : SPACE WOLVES

Laissez libre cours à votre rage, frappez et n'arrêtez que lorsque vos lames dégoulineront du sang de l'ennemi.

Marquez 1 Point de Victoire à la fin de votre tour si au moins 1 unité ennemie a été complètement détruite pendant votre phase d'Assaut.

14 TENEZ LE TERRAIN

TYPE : SPACE WOLVES

Ne cédez le terrain conquis sous aucun prétexte ; repoussez tous les assauts et ne laissez aucun ennemi passer.

Quand cet Objectif Tactique est généré, votre adversaire doit désigner 1 Pion Objectif qui se trouve dans votre moitié de table. Par la suite, si vous contrôlez ce Pion avec la même unité à la fin de deux tours consécutifs, vous marquez 2 Points de Victoire.

15 CHASSEZ AVEC RUSE

TYPE : SPACE WOLVES

Portez votre attaque là où elle causera le plus de dégâts – le chasseur digne de ce nom frappe par surprise.

Marquez 1 Point de Victoire à la fin de votre tour si au moins 1 unité ennemie a été complètement détruite pendant votre tour par unité de *Space Wolves* avec la règle spéciale Scout, Infiltration ou Attaque de Flanc. Si au moins 1 unité ennemie a été complètement détruite par unité de *Space Wolves* avec la règle spéciale Scout, Infiltration ou Attaque de Flanc au cours du même tour où elle est arrivée des Réserves, marquez 1D3 Points de Victoire à la place.

16 HÉROS DE FENRIS

TYPE : SPACE WOLVES

Les plus grands champions parmi les fils de Russ doivent porter le combat à l'ennemi et mener par l'exemple, afin d'inspirer leurs frères de meute.

Marquez 1 Point de Victoire à la fin de votre tour si au moins 1 de vos personnages *Space Wolves* a lancé ou livré un défi pendant votre tour. Si entre 3 et 5 de vos personnages *Space Wolves* ont lancé ou livré un défi pendant votre tour, marquez 1D3 Points de Victoire à la place. Si au moins 6 de vos personnages *Space Wolves* ont lancé ou livré un défi pendant votre tour, marquez 1D3+3 Points de Victoire à la place.

NOTE DU CONCEPTEUR : CARTES D'OBJECTIFS TACTIQUES

Si vous possédez un paquet de Cartes d'Objectifs Tactiques *Space Wolves*, vous pouvez générer vos Objectifs Tactiques en battant le paquet de cartes et en tirant celle du dessus, au lieu de jeter 1D66. Les cartes ainsi tirées sont révélées, afin que votre adversaire puisse voir vos Objectifs Tactiques, à moins que la mission que vous jouez ne précise le contraire.

RÉFÉRENCES

Les règles et tableaux de cette section sont condensés pour que vous puissiez vous y référer plus facilement. Si vous avez besoin du texte intégral, reportez-vous à la page indiquée.

RÈGLES SPÉCIALES D'ARMÉE (P.94)

FENRISIAN WOLVES ET CYBERWOLVES

Si un personnage Space Wolf reçoit des Fenrisian Wolves et/ou des Cyberwolves en tant qu'améliorations, ils comptent tous comme une seule unité.

Si le personnage Space Wolf a la règle spéciale Personnage Indépendant, il peut rejoindre d'autres unités avec ses loups (Fenrisian Wolves et/ou Cyberwolves), auquel cas le personnage et ses loups rejoignent tous l'unité. S'il quitte l'unité, tous ses loups survivants la quittent également, et forment une unité séparée avec leur personnage.

Si le Personnage Indépendant est tué alors qu'il avait rejoint une autre unité, ses loups survivants font désormais partie de cette unité et ne peuvent pas la quitter; l'unité du Personnage Indépendant compte alors comme ayant été complètement détruite vis-à-vis des conditions de victoire. Si le Personnage Indépendant est tué alors qu'il n'a pas rejoint une autre unité, ne retirez pas les loups survivants; dans ce cas, l'unité ne sera pas complètement détruite tant que tous les loups n'auront pas été eux aussi retirés comme pertes. Ces loups ne peuvent pas rejoindre d'autres unités. Un autre Personnage Indépendant peut rejoindre les loups survivants, mais n'étant pas ses propres améliorations, ils ne peuvent pas l'accompagner s'il rejoint une autre unité.

RÈGLES SPÉCIALES

Assaut en Drop Pods (p.74) : Les Drop Pods et les unités embarquées à leur bord doivent être conservées en Réserves de Frappe en Profondeur.

Au début de votre premier tour, la moitié de vos Drop Pods (arrondie au supérieur) arrive automatiquement des Réserves. Suivez la procédure normale pour l'arrivée des autres Drop Pods.

Assujettis (p.63) : Les Servitors d'un Détachement qui inclut au moins 1 Iron Priest n'occupent pas de case d'Organigramme de Force.

Blocage mental (p.63) : À moins d'inclure une Iron Priest, une unité non engagée contenant au moins 1 figurine avec cette règle spéciale doit jeter 1D6 au début de son tour. Sur 4+, rien ne se passe. Sur 1, 2 ou 3, l'unité subit un blocage mental jusqu'au début de son prochain tour: elle ne

peut pas se déplacer, tirer ni charger volontairement, mais doit quand même faire les mouvements obligatoires (ex: Mises au Contact et Retraites).

Champion de Grimnar (p.70) : Arjac Rockfist doit lancer ou accepter un défi chaque fois qu'il le peut. En défi, il relance les jets Pour Toucher ratés.

Cri de Guerre (p.49) : Ragnar et tous les Space Wolves de son unité ont la règle spéciale Charge Féroce.

Élevé par les Loups (p.51) : Canis Wolfborn, et les Fenrisian Wolves et Cyberwolves de son unité, relancent les jets Pour Toucher ratés en corps à corps lors des phases d'Assaut où ils ont chargé.

Forgeron (p.62) : À chacune de vos phases de Tir, un Iron Priest peut choisir de réparer un véhicule ami

TRAITS DE SEIGNEUR DE GUERRE (P.94)

1D6 TRAIT

- 1 Saga du Guerrier Né:** En défi, le Seigneur de Guerre relance les jets Pour Toucher ratés.
- 2 Saga du Wolfkin:** Le Seigneur de Guerre, et les unités amies de la Faction Space Wolves composées entièrement de type Cavalerie et Bêtes sont Obstinés. Si une unité amie de la Faction Space Wolves est dans un rayon de 12" du Seigneur au début de la phase d'Assaut, les figurines de type Cavalerie et Bêtes ont Charge Féroce jusqu'à la fin de la phase.
- 3 Saga du Tueur de Bêtes:** Le Seigneur de Guerre a la règle spéciale Tueur de Monstres.
- 4 Saga de l'Ours:** Le Seigneur de Guerre, et son unité, sont Insensibles à la Douleur (6+).
- 5 Saga du Chasseur:** Le Seigneur de Guerre a les règles spéciales Attaque de Flanc et Discrétion.
- 6 Saga de Majesté:** Le Seigneur de Guerre, et toutes les unités amies de la Faction Space Wolves dans un rayon de 12" doivent relancer les tests de Moral et de Pionnage ratés.

dans lequel il est embarqué ou avec lequel il est en contact, au lieu de tirer. Jetez 1D6 et ajoutez +1 pour chaque Servitor avec servo-bras de son unité. Sur 5+, vous pouvez restaurer 1 PC, ou annuler un résultat Arme Détruite ou Immobilisé subi plus tôt dans la bataille, avec effet immédiat.

Héros des Blood Claws (p.59) :

Lukas the Trickster ne peut rejoindre qu'une unité de Blood Claws. S'il est sélectionné dans un Détachement qui compte au moins 1 unité de Blood Claws, il n'occupe aucune case dans l'Organigramme de Force.

Immobilisé (p.74) : Un Drop Pod ne peut plus se déplacer après être entré en jeu, et compte à tous points de vue comme un véhicule ayant subi un résultat Immobilisé qui ne peut être réparé d'aucune manière. Cela ne lui fait pas perdre 1 Point de Coque.

Jarl de Russ (p.91): Si cette Formation est votre Détachement Principal, vous pouvez relancer le jet sur le tableau de Traits de Seigneur du Guerre du Codex: *Space Wolves*.

Le Hurllement des Loups (p.91): Tant que le Wolf Lord de la Formation est en vie, les unités de la Formation ont Charge Féroce et Peur.

L'Enclume de Fenris (p.70): Arjac Rockfist ne peut rejoindre qu'une unité de Wolf Guard Terminators ou de Wolf Guards. S'il est sélectionné dans un Détachement qui inclut au moins 1 unité de Wolf Guard Terminators ou de Wolf Guards, il n'occupe pas de case d'Organigramme de Force.

Marque du Primarque (p.57): Confère une sauvegarde invulnérable de 5+.

Qui Rira le Dernier (p.59): Si Lukas est retiré comme perte en livrant un défi, les deux joueurs tirent au dé immédiatement. Si le joueur Space Wolf gagne, l'adversaire de Lukas est également retiré comme perte.

Rebelle (p.59): Lukas the Trickster et son unité ne peuvent jamais utiliser un Cd supérieur à 8, quel que soit le test qu'ils effectuent.

Réflexes Éclair (p.49): Ragnar peut relancer un seul jet de sauvegarde raté à chaque phase d'Assaut.

Réparation (p.72): Un Rhino Immobilisé peut tenter, lors de ses tours suivants, de se réparer au lieu de tirer. Pour ce faire, jetez 1D6 pendant la phase de Tir; sur 6, le véhicule n'est plus Immobilisé. Un jet de Réparation réussi ne restitue pas un PC.

Ruse du Loup (p.91): Avant le Déploiement, jetez 1D6 pour chaque unité de la Formation, en ajoutant +2 pour les unités de Troupes rejointes par un Personnage Indépendant de la Formation. Sur 6+, l'unité a la règle spéciale Attaque de Flanc. En outre, au début de chacun de vos tours après le premier, vous pouvez désigner 1 de vos unités qui se trouve en Réserves; elle entre automatiquement en jeu à ce tour (aucun jet de Réserve n'est nécessaire).

Seigneur des Tempêtes (p.53): Njal Stormcaller peut relancer un seul test Psychique par tour lorsqu'il tente de manifester des pouvoirs psy de la discipline de *Tempestas*.

Seigneur du Wolfkin (p.50): Toutes les figurines Space Wolves amies de type Bêtes et Cavalerie situées dans un rayon de 12" de Harald Deathwolf utilisent sa valeur de Cd, à moins que la leur soit meilleure.

Serment de Guerre (p.54): Le Wolf Priest peut choisir un type d'unité au début de la partie (Infanterie ou Créature Monstrueuse par exemple). Dans ce cas, il a la règle spéciale Ennemi Juré contre les figurines avec ce type d'unité.

Serment du Tueur (p.55): Ulrik the Slayer, et tous les Space Wolves de l'unité qu'il rejoint, ont la règle spéciale Ennemi Juré.

Soif de Meurtre (p.67): Murderfang ignore les effets d'Équipage Secoué et Équipage Sonné (mais perd quand même 1 Point de Coque).

Solitaire (p.65): Les Personnages Indépendants ne peuvent pas rejoindre les unités de Lone Wolf.

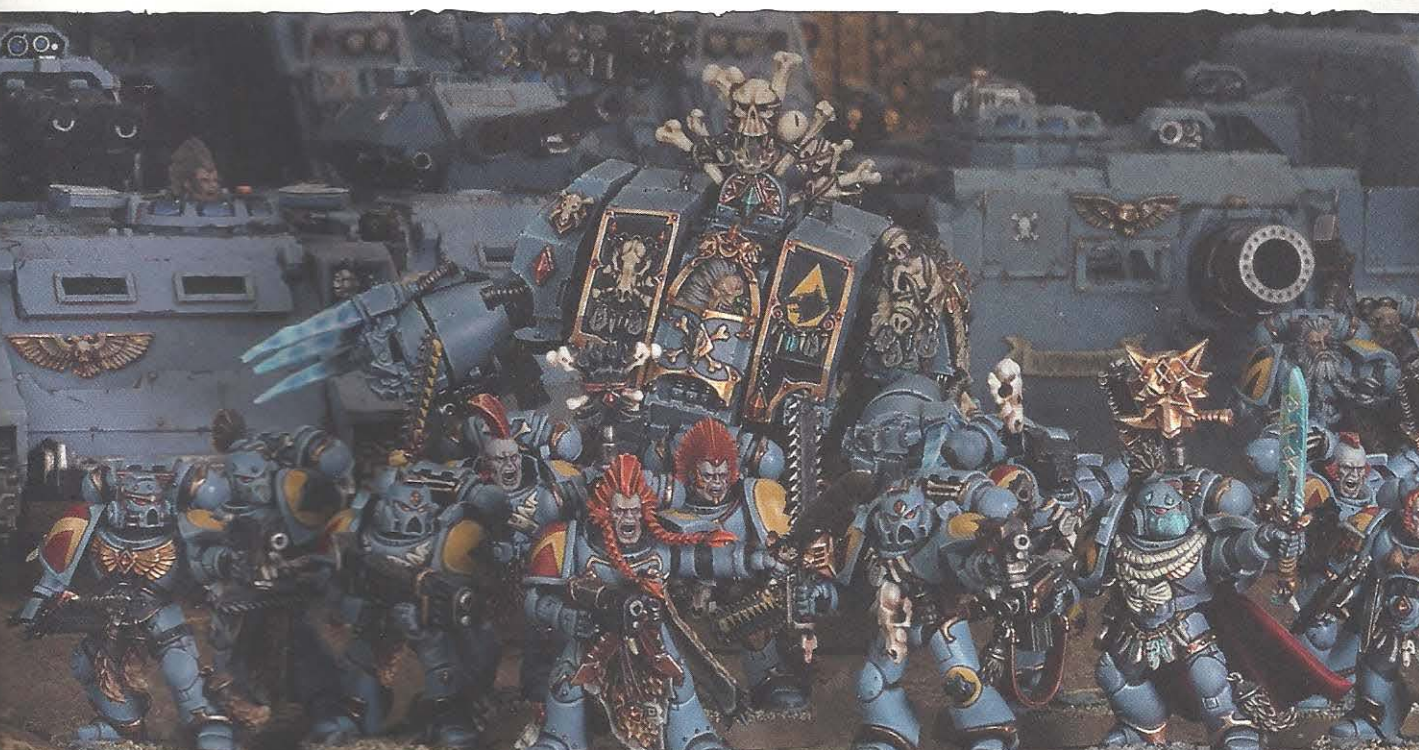
Système de Guidage Inertiel (p.74): Si un Drop Pod dévie sur un terrain infranchissable ou sur une autre figurine (amie ou ennemie), réduisez la distance de déviation du minimum requis pour éviter l'obstacle. S'il dévie hors de la table, il subit un Incident de Frappe en Profondeur.

Téméraire (p.49): Ragnar doit lancer ou accepter un défi chaque fois qu'il en a la possibilité.

Une Mort Glorieuse (p.65): Les unités de Lone Wolf ne sont jamais opérationnelles.

Vénérable (p.66): Si un Venerable Dreadnought subit une touche pénétrante, vous pouvez faire relancer le résultat sur le tableau de Dégâts des Véhicules (vous devrez accepter le second résultat, même s'il est pire).

Vieux Tacticien (p.57): Une armée qui inclut Bjorn the Fell-Handed ajoute +1 à son jet pour Prendre l'Initiative.



ÉQUIPEMENTS SPÉCIAUX (p.98)

Amulette du loup: Sauvegarde invulnérable 4+.

Armes digitales: Relance 1 jet Pour Blessé raté à chaque phase d'Assaut.

Baumes de soin: Tant que le porteur est en vie, les figurines de son unité sont Insensibles à la Douleur (6+).

Bouclier Storm: Sauvegarde invulnérable 3+. Toutefois, le porteur ne peut jamais bénéficier du bonus de +1 Attaque dû au port de deux armes de Mêlée.

Cape de camouflage: +1 à la sauvegarde de couvert. Si la figurine n'a pas déjà une sauvegarde de couvert, elle en gagne une de 6+.

Ceinture de Russ: Sauvegarde invulnérable 4+.

Étendard du loup: Les unités amies de la Faction Space Wolves dans un rayon de 12" relancent les tests de Moral et de Pionnage ratés. Les figurines des unités amies de la Faction Space Wolves dans un rayon de 6" ont +1 Attaque.

Monture Thunderwolf: Confère le type d'unité Cavalerie, tel que décrit dans *Warhammer 40,000: Les Règles*. Toutes les attaques de corps à corps d'une figurine avec monture Thunderwolf sont Perforantes. Les caractéristiques de Force, Endurance, Attaques et PV d'une figurine améliorée avec l'option de monture Thunderwolf sont augmentées de 1 (ces bonus sont déjà inclus dans les profils des figurines dont la monture Thunderwolf fait partie de l'équipement standard).

Moto Space Marine: Confère le type d'unité Motos, tel que décrit dans *Warhammer 40,000: Les Règles*. Une moto Space Marine est équipée d'un bolter jumelé.

Réacteur dorsal: Confère le type d'unité de Saut, tel que décrit dans *Warhammer 40,000: Les Règles*.



ARMURES (p.99)

Armure énergétique: Sauvegarde d'Armure 3+.

Armure runique: Sauvegarde d'Armure 2+ et sauvegarde invulnérable 6+.

Armure Scout: Sauvegarde d'Armure 4+.

Armure Terminator: Sauvegarde d'Armure 2+ et sauvegarde invulnérable 5+. Confère en outre les règles spéciales Frappe en Profondeur, Implacable et Massif, et empêche d'effectuer des Percées.

ÉQUIPEMENTS DE VÉHICULE (p.99)

Blindage de céramite: Les armes à fusion ne lancent pas 1D6 supplémentaire pour pénétrer le Blindage du véhicule s'il est situé à mi-portée ou moins.

Auto-lanceurs Frag: Une unité qui charge lors du tour où elle débarque du véhicule compte comme ayant des grenades frag.

Balise de localisation: Les unités amies ne dévient pas lorsqu'elles frappent en Profondeur tant que la première figurine est placée dans un rayon de 6" du porteur. Celui-ci doit déjà être présent sur la table au début du tour.

Bouclier de Siège: Le véhicule réussit automatiquement ses tests de Terrain Dangereux.



PROFILS

QG

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type	Page
Battle Leader	5	5	4	4	2	5	3	9	3+	In(p)	56
Canis Wolfborn	5	2	5	5	3	5	5	9	3+	Cv(ch)	51
Harald Deathwolf	6	5	5	5	3	5	5	10	3+	Cv(ch)	50
Njal Stormcaller	5	5	4	4	3	4	3	10	2+	In(p)	53
Ragnar Blackmane	6	5	4	4	3	5	4	10	3+	In(p)	49
Runc Priest	5	4	4	4	2	4	2	10	3+	In(p)	52
Ulrik the Slayer	6	5	4	4	3	5	3	10	3+	In(p)	55
Wolf Lord	6	5	4	4	3	5	4	10	3+	In(p)	48
Wolf Priest	5	4	4	4	2	4	2	10	3+	In(p)	54

TROUPES

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type	Page
Blood Claw	3	3	4	4	1	4	1	8	3+	In	58
Grey Hunter	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	In	60
Lukas the Trickster	5	5	4	4	2	5	3	8	3+	In(p)	59
Wolf Guard											
Pack Leader	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	In(p)	-

ÉLITE

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type	Page
Arjac Rockfist	5	5	5	4	2	4	3	9	2+	In(p)	70
Iron Priest	4	4	4	4	1	4	2	8	2+	In(p)	62
Lone Wolf	5	4	4	4	2	4	2	8	3+	In(p)	65
Servitor	3	3	3	3	1	3	1	8	4+	In	63
Wolf Guard	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	In	68
Wolf Guard											
Pack Leader	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	In(p)	64
Wolf Guard											
Terminator	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	In	69
Wolf Guard											
Terminator Leader	4	4	4	4	1	4	2	9	2+	In(p)	69
Wolf Scout	4	4	4	4	1	4	1	8	4+	In	64

ATTAQUE RAPIDE

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type	Page
Cyberwolf	4	0	4	5	1	4	3	6	4+	Be(ch)	77
Fenrisian Wolf	4	0	4	4	1	4	2	5	6+	Be	77
Skyclaw	3	3	4	4	1	4	1	8	3+	In, dS	78
Swiftclaw Attack Bike	3	3	4	5	2	4	2	8	3+	Mo	71
Swiftclaw Biker	3	3	4	5	1	4	1	8	3+	Mo	71
Thunderwolf Cavalry	4	4	5	5	2	4	4	9	3+	Cv	76
Thunderwolf Cavalry											
Pack Leader	4	4	5	5	2	4	4	9	3+	Cv(ch)	76
Wolf Guard											
Bike Leader	4	4	4	5	1	4	2	9	3+	Mo(ch)	71
Wolf Guard											
Sky Leader	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	In, dS(ch)	78

SOUTIEN

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type	Page
Long Fang	4	4	4	4	1	4	1	9	3+	In	81
Long Fang Ancient	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	In(p)	81
Wolf Guard											
Pack Leader	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	In(p)	81

SEIGNEURS DES BATAILLES

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Sv	Type	Page
Logan Grimnar	6	5	4	4	4	5	5	10	2+	In(p)	88

VÉHICULES

Blindage

	CC	CT	F	Av	FI	Arr	I	A	PC	Type	Page
Bjorn the Fell-handed	6	6	7	13	12	10	3	4	3	M(ch)	57
Dreadnought	4	4	6	12	12	10	4	2	3	M	66
Drop Pod	-	4	-	12	12	-	-	-	3	D, T	74
Land Raider	-	4	-	14	14	14	-	-	4	C, T	85
Land Raider Crusader	-	4	-	14	14	14	-	-	4	C, T	86
Land Raider Redeemer	-	4	-	14	14	14	-	-	4	C, T	87
Land Speeder	-	4	-	10	10	10	-	-	2	R, Ag	79
Murderfang	5	3	6	12	12	10	4	4	3	M(ch)	67
Predator	-	4	-	13	11	10	-	-	3	C	84
Razorback	-	4	-	11	11	10	-	-	3	C, T	73
Rhino	-	4	-	11	11	10	-	-	3	C, T	72
Stormfang	-	4	-	12	12	12	-	-	3	Ac, St, T	80
Stormrider	-	3	-	12	12	12	-	-	3	D, Ct	88
Stormwolf	-	4	-	12	12	12	-	-	3	Ac, St, T	75
Venerable											
Dreadnought	5	5	6	12	12	10	4	2	3	M	66
Vindicator	-	4	-	13	11	10	-	-	3	C	82
Whirlwind	-	4	-	11	11	10	-	-	3	C	83

TYPES D'UNITÉS

Aéronef = Ac, Antigra = Ag, Bêtes = Be, Cavalerie = Cv, Char = C, Chariot = Ct, Découvert = D, Infanterie = In, Marcheur = M, Motos = Mo, Personnage = (p), Rapide = R, Stationnaire = St, unité de Saut = dS, Transport = T

ARMES DE TIR

Arme	Portée	F	PA	Type
Autocanon	48"	7	4	Lourde 2
Bolter	24"	4	5	Tir Rapide
Bolter d'assaut	24"	4	5	Assaut 2
Bolter lourd	36"	5	4	Lourde 3
Canon à plasma	36"	7	2	Lourde 1, Expl., Surchauffe
Canon d'assaut	24"	6	4	Lourde 4, Perforant
Canon Demolisher	24"	10	2	Artillerie 1, G ^{de} Explosion
Canon Flamestorm	Souffle	6	3	Lourde 1
Canon Helfrost				
- concentré	24"	8	1	Lourde 1, Helfrost
- diffus	24"	6	3	Lourde 1, Expl., Helfrost
Canon laser	48"	9	2	Lourde 1
Destructeur Helfrost				
- concentré	24"	8	1	Lourde 1, Helfrost, Rayon
- diffus	24"	6	2	Lourde 1, G ^{de} Explosion, Helfrost
Fuseur	12"	8	1	Assaut 1, Fusion
Fusil à plasma	24"	7	2	Tir Rapide, Surchauffe
Fusil à pompe				
Space Marine	12"	4	-	Assaut 2
Fusil de sniper	36"	X	6	Lourde 1, Sniper
Grenade antichar	8"	6	4	Assaut 1
Grenade frag	8"	3	-	Assaut 1, Explosion
Lance-flammes	Souffle	4	5	Assaut 1
Lance-flammes lourd	Souffle	5	4	Assaut 1
Lance-missiles				
- Missile antiaérien	48"	7	4	Lourde 1, Antiaérien
- Missile antichar	48"	8	3	Lourde 1
- Missile frag	48"	4	6	Lourde 1, Explosion
Lance-missiles Cyclone				
- Missile antichar	48"	8	3	Lourde 2
- Missile frag	48"	4	6	Lourde 2, Explosion
Lance-missiles multiple Whirlwind				
- Missile incendiaire Castellon	12-48"	4	5	Artillerie 1, Barrage, G ^{de} Explosion, Ignore les Couverts
- Missile Vengeance	12-48"	5	4	Artillerie 1, Barrage, G ^{de} Explosion
Lance-missiles Skyhammer	60"	7	4	Lourde 3
Lance-missiles Typhoon				
- Missiles antichar	48"	8	3	Lourde 2
- Missiles frag	48"	4	6	Lourde 2, Explosion
Lanceur Deathwind	12"	5	-	Lourde 1, G ^{de} Explosion
Missile Stormstrike	72"	8	2	Lourde 1, Commotion, Usage Unique
Multi-fuseur	24"	8	1	Lourde 1, Fusion
Pistolet à plasma	12"	7	2	Pistolet, Surchauffe
Pistolet bolter	12"	4	5	Pistolet

ARMES DE MÊLÉE

Arme	Portée	F	PA	Type
Arme de corps à corps	-	Util.	-	Mêlée
Bâton runique	-	+2	4	Mêlée, Commotion, Force, Protection
Bombe à fusion	-	8	1	Encombrant, Fléau des Blindages
Bouclier Blizzard	-	Util.	2	Mêlée, Bouclier
Crozius arcanum	-	+2	4	Mêlée, Commotion
Épée de givre	-	+1	3	Mêlée
Épée énergétique	-	Util.	3	Mêlée
Épée runique	-	Util.	3	Mêlée, Force, Protection
Épée tronçonneuse	-	Util.	-	Mêlée
Gantelet énergétique	-	x2	2	Mêlée, Encombrant, Arme de Spécialiste
Grande griffe de loup	-	x2	2	Mêlée, Laceration, Arme de Spécialiste
Grande hache de Fenris	-	x2	2	Mêlée, Arme de Maître
Griffe de loup	-	+1	3	Mêlée, Laceration, Arme de Spécialiste
Grenade antichar	-	6	4	-
Hache de givre	-	+2	2	Mêlée, Encombrant
Hache énergétique	-	+1	2	Mêlée, Encombrant
Hache runique	-	+1	2	Mêlée, Encombrant, Force, Protection
Lance énergétique	-	+1/U	3/4	Mêlée
Marteau Thunder	-	x2	2	Mêlée, Commotion, Arme de Spécialiste, Encombrant
Masse énergétique	-	+2	4	Mêlée, Commotion
Poing tronçonneur	-	x2	2	Mêlée, Encombrant, Arme de Spécialiste, Fléau des Blindages
Servo-bras	-	x2	1	Mêlée, Encombrant, Arme de Spécialiste

WARHAMMER® 40,000



POUR RUSS ET LE PÈRE DE TOUS !

Bien que certains les voient comme des sauvages, les Fils de Russ forment une noble confrérie, aussi fière que féroce. Courant à la bataille en compagnie de loups monstrueux, de machines de guerre rugissantes et de légendes vivantes aux sagas millénaires, ces Space Marines peuvent paraître barbares, voire bestiaux. Toutefois, leur loyauté envers l'Imperium est indiscutable. Ils personnifient la fureur des orages de Fenris tempérée par la ruse du chasseur. Ce sont les Space Wolves, célébrés dans la galaxie pour avoir vaincu les bêtes du vide et les plus dangereux agents du mal. Malheur à celui qu'ils désignent comme leur proie, car lui aussi sentira les crocs du loup se refermer sur sa gorge...

Ce livre vous propose :

LES FILS DE RUSS : L'histoire du chapitre des Space Wolves et les sagas des héros légendaires qui le conduisent à la bataille.

COMPAGNIES DE FENRIS : Une galerie des figurines Citadel de la gamme Space Wolves, présentant les schémas de couleurs et l'iconographie employés par les Fils de Russ pour marquer leurs meutes, leurs véhicules et leur matériel de guerre.

FORCES DES SPACE WOLVES : Une liste d'armée exhaustive qui vous permet d'organiser votre collection de Space Wolves en instrument tonitruant de la colère de l'Empereur sur les tables de jeu de Warhammer 40,000.

APPENDICES : La description et les règles des équipements Space Wolves et de leurs féroces armées.

ISBN 978-1782533825



9 781782 533825


FRENCH
LANGUAGE
IMPRIMÉ
EN CHINE

01 03 01 01 021

Un supplément pour



Un exemplaire de Warhammer 40,000 : Les Règles est nécessaire pour utiliser ce supplément.



games-workshop.com