

RÈGLES SPÉCIALES

Les règles spéciales suivantes s'appliquent aux armées de Space Wolves.

'Et Ils Ne Connaîtront Pas La Peur. Les Space Wolves se regroupent automatiquement s'ils battent en retraite, même si l'escouade a subi plus de 50% de pertes. Si l'ennemi les rattrape, ils ne sont pas détruits et l'avance ennemie est comptée comme un nouvel assaut (l'ennemi bénéficie de +1A au tour suivant), comme pour une percée. Si l'ennemi ne les rattrape pas, les Space Wolves sont libres de se déplacer, de tirer et de lancer un assaut lors du tour suivant.

Modules d'Atterrissage. Au début d'une bataille autorisant les *Frappes en Profondeur*, vous pouvez déployer vos Space Wolves à l'aide de modules d'atterrissage largués depuis une orbite basse. Les figurines déployées ainsi utilisent alors les règles de *Frappes en Profondeur* de Warhammer 40 000.

Seuls les éléments suivants peuvent utiliser les modules : marines en armures énergétiques ou Terminator, Scouts Space Wolves, Dreadnoughts et Land Speeders. Aucune autre figurine n'est alors autorisée dans la mission : elles restent en orbite.

Armures Mixtes. Il est possible pour les Space Wolves d'avoir des unités dont les figurines ont des armures et donc des sauvegardes différentes.

L'adversaire fait normalement ses jets pour toucher et pour blesser. Toutefois au moment où le joueur Space Wolves fait ses sauvegardes, il doit utiliser la sauvegarde des figurines les plus nombreuses de l'unité. En cas d'égalité, le joueur Space Wolves choisit quelle sauvegarde utiliser. Les pertes retirées après les sauvegardes doivent appartenir aux figurines les plus nombreuses de l'unité (même si l'arme annule les sauvegardes, une armé énergétique par exemple).

Exemple, si une unité de la Garde des Loups comprend trois figurines en armures Terminator et deux en armures énergétiques, la sauvegarde utilisée sera celle des Terminators, mais les pertes seront retirées d'abord chez les Terminators.

Téléportophobes. Les Space Wolves ont très peu de confiance et de respect pour la technologie de l'Imperium. Ils ont particulièrement horreur d'être téléportés et ils refusent obstinément de l'être. Pour représenter cela, les Space Wolves en armures Terminator ne peuvent pas faire de *Frappes en Profondeur*, à moins que toute l'armée n'utilise des modules d'atterrissage.

Sens Aiguisés. Les Space Wolves ont les sens aussi développés que des loups de Fenris, supérieurs même à ceux des autres marines. Cela est dû à l'altération de leur implant génétique et est autant une bénédiction qu'une malédiction. Vous pouvez donc relancer les jets pour mesurer à quelle distance peut voir une unité lors d'un combat nocturne. Vous devrez garder le second résultat quel qu'il soit.

Leurs sens exacerbés rendent les Space Wolves difficiles à surprendre. C'est pourquoi dans les scénarios

avec sentinelles, les Space Wolves utilisent quatre Chasseurs Gris comme sentinelles avec une distance de repérage du double de leur valeur d'Initiative.

Rancune Tenace. Les Space Wolves sont très rancuniers et ils ont des contentieux séculaires avec le Chapitre des Dark Angels et la légion des Thousand Sons. Un Space Wolf touchera son ennemi au corps à corps sur 3+, lorsqu'il combat ces adversaires, et ce, quel que soit le profil adverse. Cependant, les Dark Angels et les Thousand Sons répliqueront en touchant aussi sur 3+! Dans une armée du Chaos, vous devez déterminer avant la partie, quelles unités appartiennent aux Thousand Sons.

Contre-Attaque. Pour les Space Wolves, la meilleure défense est l'attaque. S'ils sont chargés, ils iront à la rencontre de l'adversaire. Pour représenter cela, les Space Wolves et les loups fenrissiens non engagés sur la charge obtiennent un mouvement supplémentaire de 6ps pour arriver au contact de l'ennemi. Traitez les contre-attaques comme un assaut normal, il sera donc affecté par le terrain.

Les figurines contre-attaquant ne bénéficient pas du bonus de +1 pour la charge mais pourront combattre avec toutes les Attaques de leur profil. Les Longs Crocs ne peuvent pas faire de contre-charges car ils sont "un peu trop vieux pour ce genre de sport". Les figurines peuvent aussi faire une contre-attaque si l'unité est chargée dans le cadre d'une *Percée*, auquel cas, le mouvement est effectué lorsque l'unité en charge a terminé son mouvement de percée.

Coûte que Coûte. Les Space Wolves ne lâchent jamais prise et ils continuent à combattre quelles que soient les circonstances. Ils peuvent ignorer les malus pour les tests de moral en cas de sous-nombre au corps à corps.

Tir à une Main. Le bolter est équipé d'une crosse de pistolet qui permet de l'utiliser d'une seule main. Cela n'est normalement pas conseillé et il faut beaucoup d'expérience et de pratique pour réussir à maîtriser cette technique. Les unités de votre liste d'armée ayant la compétence "tir à une main" ont appris à utiliser leurs bolters de cette façon. En termes de jeu cela signifie que leurs bolters comptent comme des pistolets bolters en corps à corps et leur donnent une Attaque en plus s'ils ont aussi un pistolet ou une arme de corps à corps. Toutefois les figurines utilisant leur bolter de cette façon ne bénéficient pas du bonus d'attaque pour la charge, le bolter étant trop encombrant pour pouvoir en même temps tirer à une main et se jeter sur l'ennemi.

Loups Fenrissiens. Certains personnages peuvent être accompagnés par des loups de Fenris. Ces loups peuvent être représentés par n'importe quelles figurines de loups de la gamme Citadel. Ils doivent rester dans un rayon de 2ps du personnage et se déplacent à sa vitesse : le personnage et ses loups forment une petite unité, ils doivent donc faire un test de moral aussitôt qu'ils perdent 25% ou plus de leur effectif lors d'une phase de tir. De même s'ils perdent 50% de leurs effectifs, ils rapporteront des points de victoire, etc.

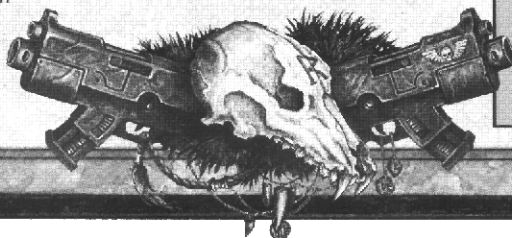
Le personnage et ses loups peuvent intégrer une unité. Traitez la réunion de ces unités comme une seule et même unité commandée par le plus cher des personnages l'ayant rejointe. Les loups doivent toujours rester à moins de 2ps de leur maître mais comme ils font partie de l'unité, ils peuvent être retirés dans les pertes, à la place de leur maître ou d'une autre figurine de l'unité rejointe.

Les loups peuvent être transportés en véhicule, comme leur maître. Les personnages accompagnés de loups ne peuvent pas avoir de réacteurs dorsaux mais ils peuvent piloter une moto, les loups courent à côté. Les loups de Fenris utilisent toujours le Mouvement de leur maître.

Les loups fenrissiens bénéficient des règles spéciales suivantes *Et Ils ne Connaîtront Pas La Peur, Sens Aiguisé, Coûte que Coûte* et *Contre-attaque*. Les loups fenrissiens ne peuvent pas utiliser la règle de *Retraite*.

Si leur maître est tué, les loups traînent son corps en lieu sûr et sont retirés du jeu dès qu'il meurt. Dans les parties où l'adversaire peut "capturer" des ennemis, ou peut prendre de l'équipement sur les cadavres, ils ne peuvent pas le faire si un des loups accompagnant le personnage est toujours en vie, car le loup le mettra à l'abri et le défendra (il faut qu'un loup soit encore vivant au moment où le personnage perd son dernier Point de Vie).

Les loups de Fenris font partie des créatures les plus féroces de l'univers connu. Ils hantent les désolations de Fenris. C'est cependant à Asaheim qu'ils sont les plus nombreux, car là se trouvent les montagnes de Fangard où culmine le Croc, la forteresse des Space Wolves. Parfois, un Space Wolf tente de maîtriser une meute de loups, il entreprend alors ce que l'on appelle la Traque Solitaire. Dans ce rituel, le Space Wolf abandonne armes, armure et équipement et parcourt les étendues voisines du Croc. Là, il doit traquer et trouver une meute de loups fenrissiens pour en tuer le chef et prendre le contrôle de la meute. En cas de succès, les loups le suivront fidèlement et combattront à ses côtés.





QG

Escortes. Les Space Wolves n'utilisent pas l'organisation militaire classique des autres chapitres Space Marines. Au lieu d'une hiérarchie stricte, les Space Wolves forment des meutes qui suivent un chef ou un guerrier en particulier. Ce système est souple, car il permet de transférer les escortes d'une affectation à une autre suivant les ordres du Seigneur Loup en charge de la Grande Compagnie. Les escortes sont généralement de petite taille et plusieurs peuvent fusionner dans le but de remplir certaines missions spécifiques.

En termes de jeu, cette méthode a peu d'effets directs, si ce n'est que plus l'armée est importante, plus vous aurez d'escouades QG. Chaque unité QG représente alors un officier et son escorte. Les règles spéciales suivantes s'appliquent aux armées de Space Wolves :

- Le nombre d'unités QG d'une armée de Space Wolves n'est pas déterminé par le schéma d'organisation de l'armée utilisée pour le scénario.
- Au lieu de cela, une armée de Space Wolves doit posséder une unité QG par tranche de 750 points, en arrondissant à la tranche supérieure. Par exemple une armée de Space Wolves de 1500 points possèdera donc deux unités QG. Ni plus, ni moins !
- A part pour les unités QG, toutes les autres restrictions des schémas d'armée s'appliquent.

0-1 SEIGNEUR LOUP

	Points/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Seigneur Loup	75	5	5	4	4	3	5	4	10	3+
Loup Fenrissien	+12	4	0	4	4	1	4	2	8	6+

Options : Un Seigneur Loup a accès à tout l'Arsenal des Space Wolves.

Loups Fenrissiens : Un Seigneur Loup peut être accompagné de un à quatre loups.

RÈGLES SPÉCIALES

Personnage Indépendant : A moins d'être accompagné par une escorte, un Seigneur Loup est un personnage indépendant appliquant toutes les règles de Warhammer 40,000 sur les personnages indépendants.

Escorte de Gardes Loups : Une escorte de Gardes Loups peut accompagner le Seigneur Loup. Voir la rubrique Garde des Loups pour les détails.

Tir à une Main : Le Seigneur Loup a la force et la dextérité nécessaires pour utiliser son bolter d'une seule main, il utilise donc la règle de *Tir à Une Main* de la page 4.

CHEF DE MEUTE DE LA GARDE DES LOUPS

	Points/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Chef de Meute	60	5	5	4	4	2	5	4	9	3+
Loup Fenrissien	+12	4	0	4	4	1	4	2	8	6+

Options : Le Chef de Meute peut recevoir n'importe quel équipement de l'Arsenal des Space Wolves et/ou de celui de la Garde des Loups.

Loups Fenrissiens : Un Chef de Meute peut être accompagné de un à quatre loups fenrissiens.

RÈGLES SPÉCIALES

Personnage Indépendant : A moins d'être accompagné par une escorte, un Chef de Meute est un personnage indépendant appliquant toutes les règles de Warhammer 40,000 sur les personnages indépendants.

Escorte de Gardes Loups : Une escorte de Gardes Loups peut accompagner le Chef de Meute. Voir la rubrique Garde des Loups pour les détails.

Tir à une Main : Le Chef de Horde a la force et la dextérité nécessaires pour utiliser son bolter d'une seule main, il utilise donc la règle de *Tir à Une Main* de la page 4.



Une Grande Compagnie est menée par un Seigneur Loup. Il s'agit d'un guerrier qui a gagné le respect de ses frères dans le feu des combats et a été élu par acclamation de ses pairs. Une fois élu, la volonté du Seigneur Loup fait loi pour tous les hommes de sa Grande Compagnie.



A la veille de la bataille, un Seigneur Loup désigne des officiers pour commander les meutes. Ils appartiennent souvent à la Garde des Loups et s'avèrent être à la fois de farouches guerriers et des commandants d'unités particulièrement doués de sagesse et d'esprit pratique.

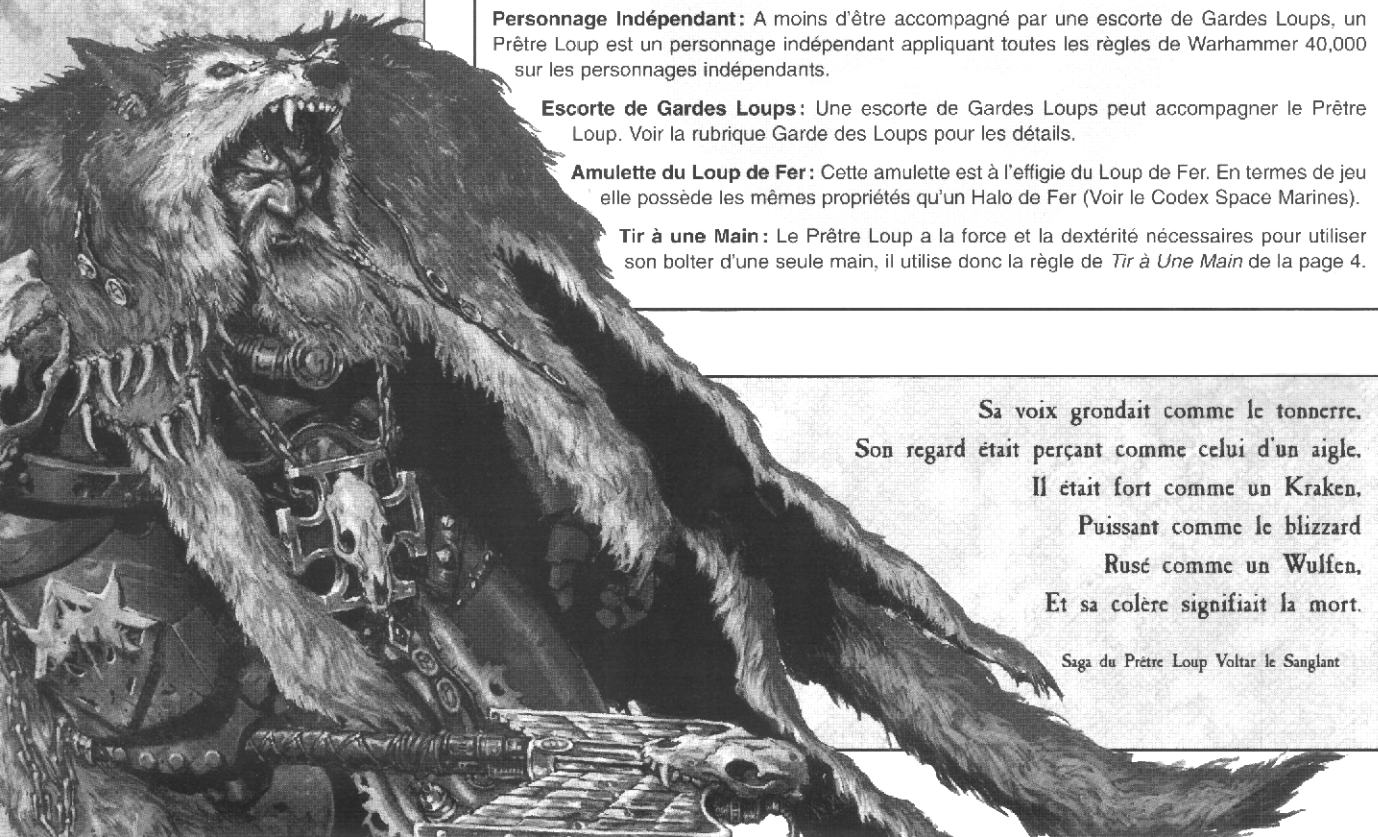




Les Archivistes des chapitres Space Marines sont remplacés par les Prêtres des Runes chez les Space Wolves. Ces personnages austères ont des pouvoirs psychiques basés sur la tradition chamanique de Fenris. Ce sont aussi les gardiens de la tradition orale du Chapitre.



Les Prêtres Loups remplissent les rôles d'Apothicaire et de Chapelains chez les Space Wolves. Ces robustes guerriers combinent les attributs des médecins et des ministres du culte. Ils sont les récipiendaires de siècles de connaissances en médecine et en génétique et de sagesse en matière religieuse.



0-1 PRÊTRE DES RUNES

	Points/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Prêtre des Runes	80	5	5	4	4	2	5	4	9	3+

Options : Le Prêtre des Runes peut choisir son équipement dans l'Arsenal des Space Wolves.

RÈGLES SPÉCIALES

Personnage Indépendant : A moins d'être accompagné par une escorte, un Prêtre des Runes est un personnage indépendant appliquant toutes les règles de Warhammer 40,000 sur les personnages indépendants.

Escorte de Gardes Loups : Une escorte de Gardes Loups peut accompagner le Prêtre des Runes. Voir la rubrique Garde des Loups pour les détails.

Pouvoir psychique, Tempête : Lors de n'importe quelle phase de tir des Space Wolves, le Prêtre des Runes peut invoquer un blizzard d'énergie psychique pouvant être utilisé pour cacher des troupes à l'ennemi. Il ne peut pas tirer dans le tour où il invoque la *Tempête*. S'il réussit à utiliser son pouvoir, il peut lancer *Tempête* sur lui-même ou l'unité qu'il accompagne ou sur une unité amie ayant une figurine au moins dans un rayon de 12ps autour de lui. Cette unité compte comme étant à couvert, et bénéficie donc d'une sauvegarde invulnérable de 5+, et frappe en premier au corps à corps jusqu'à la fin du tour ennemi suivant. Les unités protégées de cette façon peuvent lancer un assaut : si elles le font contre des troupes elles-mêmes à couvert le corps à corps se déroule dans l'ordre d'Initiative.

Tir à une Main : Le Prêtre des Runes a la force et la dextérité nécessaires pour utiliser son bolter d'une seule main, il utilise donc la règle de *Tir à Une Main* de la page 4.

0-1 PRÊTRE LOUP

	Points/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Prêtre Loup	95	5	5	4	4	2	5	4	10	3+
Loups fenrissiens	+12	4	4	4	4	1	4	2	8	6+

Armes : Pistolet bolter, arme énergétique et *Amulette du Loup de Fer* (voir ci-dessous).

Options : Un Prêtre Loup peut recevoir n'importe quel équipement de l'Arsenal des Space Wolves.

Loups fenrissiens : Un Prêtre Loup peut être accompagné de un à quatre loups.

RÈGLES SPÉCIALES

Personnage Indépendant : A moins d'être accompagné par une escorte de Gardes Loups, un Prêtre Loup est un personnage indépendant appliquant toutes les règles de Warhammer 40,000 sur les personnages indépendants.

Escorte de Gardes Loups : Une escorte de Gardes Loups peut accompagner le Prêtre Loup. Voir la rubrique Garde des Loups pour les détails.

Amulette du Loup de Fer : Cette amulette est à l'effigie du Loup de Fer. En termes de jeu elle possède les mêmes propriétés qu'un Halo de Fer (Voir le Codex Space Marines).

Tir à une Main : Le Prêtre Loup a la force et la dextérité nécessaires pour utiliser son bolter d'une seule main, il utilise donc la règle de *Tir à Une Main* de la page 4.

Sa voix grondait comme le tonnerre.
Son regard était perçant comme celui d'un aigle.
Il était fort comme un Kraken,
Puissant comme le blizzard
Rusé comme un Wulfen,
Et sa colère signifiait la mort.

Saga du Prêtre Loup Voltar le Sanglant



QG OU ÉLITE



0-1 DREADNOUGHT VÉNÉRABLE

	Points/Figurine	Blindage							I	A
		CC	CT	F	Avant	Lat.	Arr.			
Dreadnought Vénérable	125	5	5	6(10)	12	12	10	4	3	

Type : Marcheur

Equipage : Un Space Wolf.

Armes : Le bras gauche est équipé d'une arme de corps à corps de Dreadnought dotée d'un fulgurant intégré. Le bras droit est équipé d'une des armes suivantes : canon d'assaut pour +30 pts ; canons lasers jumelés pour +50 pts ; bolters lourds jumelés pour +30 pts ; multi-fuseur pour +40 pts, lance-plasma lourd pour +40 pts ; autocanons jumelés pour +35 pts.

Options : Le Dreadnought peut choisir les options de la liste des Améliorations de Véhicules du Codex Space Marine suivantes : *Blindage Renforcé*, *Projecteur*, *Fumigènes*. Aucune amélioration ne peut être prise plus d'une fois.

Le fulgurant peut être remplacé par un lance-flammes lourd pour +10 pts supplémentaires.

L'arme de corps à corps du Dreadnought peut être remplacée par un lance-missiles pour un coût supplémentaire de +10 pts.

RÈGLES SPÉCIALES

Vieux & Sage : Les Dreadnoughts Vénérables sont révéérés en tant que guerriers ayant acquis leur sagesse grâce à une longue expérience des combats. Si une armée de Space Wolves aligne un de ces dreadnoughts, le joueur peut alors refaire son jet de dé lors d'un scénario où le joueur obtenant le premier tour est déterminé par un jet de dé.

Robuste : Les Dreadnoughts Vénérables sont extrêmement tenaces et résistants. Pour représenter cela, lorsque le dreadnought subit un *Dégât Superficiel* ou *Important*, vous pouvez forcer votre adversaire à refaire son jet de dommages. Vous devez accepter le second résultat quel qu'il soit.

Charisme : Dans des circonstances exceptionnelles, un Dreadnought Vénérable peut commander une escorte de Space Wolves. Pour représenter cela, un Dreadnought Vénérable peut compter soit comme choix d'unité QG ou comme choix d'Élite.



Certains Dreadnoughts des Space Wolves

sont particulièrement vieux. Dans les temps de grands périls, on les appelle à l'aide, pour qu'ils fassent profiter le chapitre de leur sagesse et de leur expérience séculaire, voire millénaire. Le plus puissant de tous les Dreadnoughts Vénérables est Bjorn Main-Terrible, qui est si âgé qu'il a connu Leman Russ et vu l'Empereur avant que ce dernier ne soit enchaîné dans le Trône d'Or.

Les Dreadnoughts Space Wolves passent le plus clair de leur temps à dormir dans les profondeurs du Croc, et ne sont éveillés que dans les temps de périls extrêmes. Dans ces moments-là, les Prêtres de Fer descendent dans les cryptes et choisissent les plus forts pour les combats à venir.



"Je te dis que c'est vrai!" Les hanaps volèrent lorsque Hartog abattit son immense poing sur la table du banquet.

"Tu es un vieux fou et l'Œil du Loup t'a tapé sur le crâne!" répliqua Alwor.

Les deux guerriers se toisaient à travers la table couverte des vestiges du banquet, miettes de poisson fumé et de lard... Le feu crépitait dans l'âtre, rendant le silence encore plus pesant. De chaque côté de la table, les frères de meute d'Hartog et d'Alwor commençaient à empoigner haches et épées, tandis que les porteuses de boucliers se rapprochaient de leurs hommes. Les yeux des jeunes luisaient d'excitation, tandis que les visages des plus anciens se figeaient dans une attitude résolue et peu engageante. Dehors, le vent rugissait, comme une bête affamée. Avant que les deux factions n'en viennent aux mains, Koloth, le chef de la tribu leva sa puissante carcasse et quitta sa place d'honneur, à l'extrémité du Hall pour s'interposer entre les deux hommes. Sa voix était calme et posée.

"Alwor, Hartog, ça suffit maintenant, nous sommes tous frères ici. Et s'il dit qu'il a vu un Ascir, alors je le crois. Les légendes sont vraies, nous le savons. Chaque année les meilleurs de nos frères sont emportés vers le Pays des Dieux."

"Sornettes pour gamins et bonne femmes," grogna Alwor l'air mauvais.

Koloth se rua sur Alwor et lui asséna un coup si puissant qu'il envoya l'autre à travers la table. Sa glissade se termina contre un des os de dragons servant de montant au toit de peau du hall. Sa levre était fendue et son sang ruisselait sur sa barbe blonde.

La voix de Koloth n'était plus qu'un grondement lourd de menace et le reste de la tribu savait que désormais la mort rôdait dans la pièce. "Ne me traite pas de menteur Alwor car je les ai vus." Il se dirigea vers Alwor et le remit sur ses pieds.

"Je ne devais avoir plus de sept hivers," commença Koloth en se grattant la barbe, l'air perdu dans ses souvenirs. "Nous affrontons la

Fraternité de la Hache et l'île de Cumean était couverte de leur sang, et au moment même où nous repoussions leur dernier navire en flammes j'ai aperçu un étranger. Nous le vîmes arriver alors que le chant des armes venait juste de se terminer et personne n'osa s'interposer. Il était immense et sous son heaume à tête de loup, ses yeux brillaient de mille feux. Nous savions qu'il venait d'Asaheim et cela nous effrayait, même si nous avions appris à affronter des dragons des mers depuis notre plus tendre enfance. Il prit Asal et Haakon, mes frères de meute, alors qu'ils étaient blessés à mort. Puis, en un éclair éblouissant, il disparut. Ils les avaient emportés vers le Pays des Dieux pour qu'ils soient soignés et qu'ils rejoignent les armées de Russ pour l'Œil du Loup.

Koloth se détourna, ainsi Alwor ne put voir ses yeux et la douleur qu'ils exprimaient. Une vie entière de déception et de honte, les dieux ne l'avaient pas jugé assez brave. Dehors le vent impitoyable rugissait toujours.

ÉLITE



 Les Gardes Loups sont les guerriers les plus braves d'une Grande Compagnie, les frères d'armes du Seigneur Loup. Ce dernier honore ses guerriers élus de présents, comme des armures ornementées très anciennes, des armes de maîtres et, encore plus précieux, de la très célèbre armure Terminator.

Au combat les Gardes Loups sont affectés au commandement des meutes ou à l'escorte des personnages.



DREADNOUGHT

VOIR CODEX SPACE MARINES

0-20 GARDES LOUPS

Il y a un nombre limité de Gardes Loups dans une Grande Compagnie et, pour représenter cela, vous ne pouvez pas aligner plus de vingt Gardes Loups dans votre armée. Un Garde Loup peut être utilisé de deux façons : comme membre de l'escorte d'un personnage ou comme chef d'escouade de Space Wolves. Quelle que soit la façon choisie, vous ne pourrez de toutes les façons pas avoir plus de vingt Gardes Loups.

Si vous prenez des Gardes Loups dans votre armée, ils comptent comme un choix d'Elite. Le nombre total de Gardes Loups choisi et le nombre d'unités dans lesquelles ils sont incorporés importe peu, ils ne constituent toujours qu'un seul choix d'Elite.

Garde Loup (chef d'escouade) 30 points

	Points/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Garde Loup	30	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Options : Un Garde Loup peut recevoir de l'équipement de l'Arsenal des Space Wolves.

RÈGLES SPÉCIALES

Tir à une Main : un chef d'escouade a la force et la dextérité nécessaires pour utiliser son bolter d'une seule main, il utilise donc la règle de *Tir à Une Main* de la page 4.

Chefs de Meute : Au début de la bataille, vous pouvez affecter un Garde Loup par unité (meute) de votre armée, comme chef de meute. Le Garde Loup est alors rattaché à cette unité et ne peut plus la quitter pour le reste de la partie.

Garde Loup (escorte) 25 points

	Points/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Garde Loup	25	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Escouade : Une escorte de Gardes Loups est composée de 4 à 9 figurines. Elle doit être attribuée à un personnage qui a le droit à une escorte ; le personnage et l'escorte constituent une seule et même unité.

Options : Les Gardes Loups peuvent recevoir de l'équipement de l'Arsenal des Space Wolves.

Arme Lourde de la Gardes des Loups : Vous pouvez équiper jusqu'à un tiers (en arrondissant à la fraction supérieure) de vos Gardes Loups avec une des armes lourdes de la liste ci-dessous. Les figurines équipées d'armes lourdes ne peuvent ni avoir d'autres armes ni monter à moto. Toutes les armes comptent comme armes à deux mains pour ce qui est des options de l'Arsenal.

Armes lourdes de Terminators (uniquement pour les Gardes Loups en armure Terminator) :
Canon d'assaut +20pts ; lance-flammes lourd +10pts ; lance-missiles Cyclone +30pts.

Armes Lourdes standards (uniquement pour les Gardes Loups en armure énergétique) :
Bolter lourd pour +15pts, lance-missiles pour +20pts, canon laser pour +35pts, multi-fuseur pour +35pts, lance-plasma lourd pour +35pts.

Transport : Une escorte de la garde des Loups peut embarquer dans un Rhino pour +50pts, un Razorback pour +70pts, ou un Land Raider pour +250pts. Les Gardes Loups en armure Terminator ne peuvent embarquer que dans un Land Raider. Vous ne pouvez prendre un transport que si le personnage et son escorte peuvent tous tenir à l'intérieur.

Motos : Tout garde affecté à un personnage à moto doit monter une moto Space Marine pour +20pts par figurine. Notez que les motos Space Marines ne peuvent pas être utilisées par des figurines en armures Terminator et que les figurines à moto ne peuvent pas embarquer dans un véhicule de transport.

RÈGLES SPÉCIALES

Tir à une Main : Un garde Loup a la force et la dextérité nécessaire pour utiliser son bolter d'une seule main, il utilise donc la règle de *Tir à Une Main* de la page 4.

SCOUTS SPACE WOLVES

	Points/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Scouts	14	4	4	4	4	1	4	1	8	4+

Escouade : Une escouade de Scouts Space Wolves se compose de 4 à 6 figurines.

Armes : Pistolet bolter et arme corps à corps.

Options : Une (et une seule) escouade de Scouts peut s'équiper selon les options des Scouts du Codex Space Marines. Les autres escouades de Scouts ont accès à une des options suivantes :

Toute figurine de l'escouade peut remplacer gratuitement son pistolet bolter et son arme de corps à corps par un bolter ou un fusil.

Jusqu'à deux figurines peuvent remplacer leur pistolet bolter par un fusil de sniper pour +5pts ou un pistolet à plasma pour +10pts.

Jusqu'à deux figurines peuvent remplacer leur arme de corps à corps par une arme énergétique pour +10pts.

Une figurine peut remplacer son arme de corps à corps et son pistolet bolter par une des armes suivantes : lance-flammes pour +6pts ; fuseur pour +10pts ; lance-plasma pour +12pts.

Toute l'escouade peut s'équiper de grenades à fragmentation pour +1pt par figurine et de bombes à fusion pour +4pts par figurine.

RÈGLES SPÉCIALES

Infiltrateurs : Dans certains cas, les Scouts ont la capacité de s'embusquer dans une position avancée sur le champ de bataille. Pour représenter cela, ils peuvent (ainsi que le Garde Loup chef de meute, s'il y en a un) utiliser les règles des *Infiltrateurs* si la mission le permet. Si la mission n'autorise pas les *Infiltrateurs*, déployez les Scouts avec le reste de l'armée.

Franchissement de Couverts : Les Scouts (et l'éventuel Garde Loup détaché) lancent 1D6 supplémentaire pour les tests de terrain difficile. En général, ils lancent donc 3D6 et gardent le meilleur.

Opérations en Terrain Ennemi : Au lieu d'un déploiement normal, les Scouts (et le Garde Loup s'il y en a un) peuvent être envoyés derrière les lignes ennemies. Ils utilisent leur aptitude naturelle à se frayer un chemin sans se faire repérer et prendre l'ennemi au dépourvu. Si vous décidez d'utiliser cette option, vous devez garder les Scouts en réserve, même dans les scénarios qui normalement ne le permettent pas. Lorsque les Scouts entrent en jeu, ils le font par le bord de table par lequel rentrent et battent en retraite les réserves de l'ennemi. Si l'adversaire n'a pas de bord de table attiré, vous devrez faire un jet de dé pour savoir par quel côté de table faire entrer vos Scouts.

PRÊTRE DE FER & 0-4 SERVITEURS

	Points/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Prêtre de Fer	80	5	5	4	4	2	5	3	9	2+
Serviteur	+10	3	3	4	5	1	1	1	8	5+

Équipement : Le Prêtre de Fer est armé d'un bolter ou d'un pistolet bolter et d'un marteau tonnerre. Il porte également une armure d'artificier (sauvegarde incluse dans le profil).

Options : Un Prêtre Loup peut recevoir de l'équipement de l'Arsenal des Space Wolves.

Tout serviteur peut recevoir un implant de corps à corps (comptant comme arme énergétique) pour +10pts.

RÈGLES SPÉCIALES

Personnage Indépendant : Le Prêtre de Fer est un personnage qui, s'il n'est pas accompagné par une escorte de serviteurs, suit les règles sur les personnages indépendants contenues dans le livre de règles de Warhammer 40,000.

Escorte de Serviteurs : Dans chaque Grande Compagnie, il y a bon nombre de tâches pouvant être remplies par les serviteurs cyborgs dans le but de soulager le Prêtre de Fer de toutes ses charges. Les serviteurs cyborgs ont été créés par leurs maîtres pour servir d'assistant ou, le cas échéant, de gardes du corps sur le champ de bataille.

Pour représenter cela, le Prêtre de Fer peut être accompagné par une escorte de un à quatre serviteurs. Le Prêtre de Fer et ses serviteurs forment une seule et même unité. Si le Prêtre de Fer est tué, les serviteurs sont automatiquement désactivés et retirés du jeu.

Note du Créateur : Les figurines de serviteurs ne sont pas disponibles en magasin, mais uniquement par l'intermédiaire de la VPC anglaise. Si vous désirez en commander, n'hésitez pas à contacter les trolls de la VPC française qui vous indiqueront la procédure à suivre pour vous les procurer.

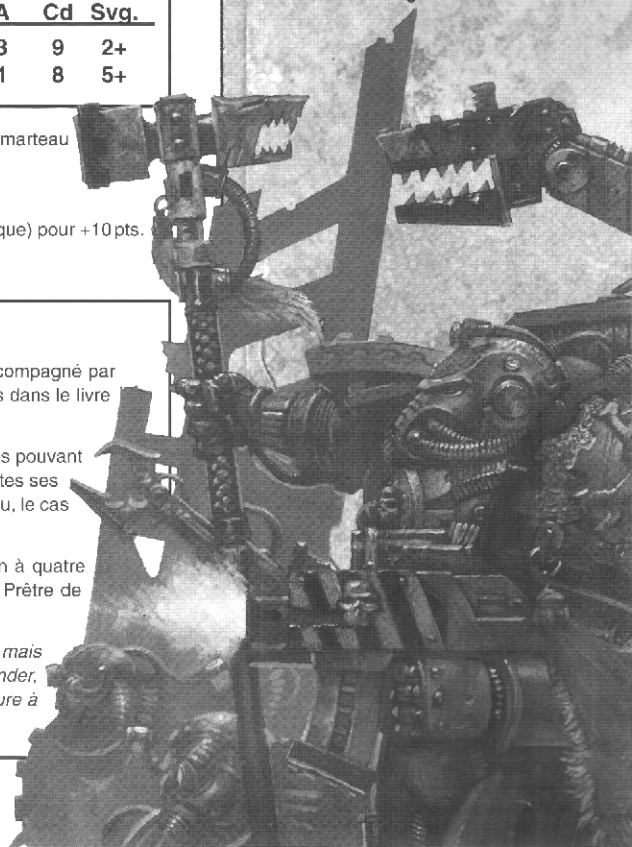
ÉLITE



Les Scouts Space Wolves sont des guerriers farouches et expérimentés. Ils sont utilisés pour des missions de reconnaissance en terrain ennemi et des attaques surprises. On connaît des exemples de Scouts Space Wolves ayant opéré en terrain ennemi pendant plusieurs années en continu.



Les Prêtres de Fer n'existent que chez les Space Wolves, ils ont cependant beaucoup de points communs avec les techmarines des autres Chapitres. Les Prêtres de Fer s'occupent de l'appareillage technique du Croc, ils supervisent l'ensemble des projets et réalisent certaines tâches quotidiennes indispensables. Les capacités de ces personnages taciturnes et solitaires sont respectées et craintes par les Space Wolves, dont la méfiance à l'égard de la science est légendaire.



TROUPES



Les Chasseurs Gris forment le gros des armées de Space Wolves. Ces combattants puissants et déterminés restent, malgré leur expérience, aussi avides d'honneurs que n'importe quel jeune guerrier de Fenris.



Les jeunes Space Wolves combattent en meutes de Griffes Sanglantes. Ce sont des guerriers féroces, avides de gagner le respect de leurs aînés par leurs prouesses au combat. Ils prennent tous les risques que leur permettent le courage et la jeunesse.



1+ MEUTES DE CHASSEURS GRIS

	Points/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Chasseur Gris	17	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

Escouade : L'escouade se compose de 6 à 10 Chasseurs Gris.

Armes : Pistolet bolter et arme de corps à corps.

Options : Toutes les figurines peuvent remplacer leur pistolet bolter et leur arme de corps à corps par un bolter et une arme de corps à corps pour +1 pt. Jusqu'à deux figurines de la meute peuvent remplacer leur arme de corps à corps par une des armes suivantes : arme énergétique +10 pts ; gantelet énergétique +15 pts. Jusqu'à deux figurines de la meute peuvent remplacer leur pistolet bolter par un pistolet à plasma pour +10 pts.

Une figurine peut remplacer son pistolet bolter et son arme de corps à corps par une des armes suivantes : lance-flammes pour +6 pts ; fuseur pour +10 pts ; lance-plasma +12 pts.

Toute la meute peut recevoir des grenades à fragmentation pour +1 pt par figurine et des grenades antichars pour +2 pts par figurine.

Porte-Étendard : L'honneur de porter l'un des glorieux étendards des Space Wolves revient à un Chasseur Gris auteur d'un acte de bravoure exceptionnel. Pour représenter cela, un des Chasseurs Gris de la meute peut être promu au rang de porte-étendard et reçoit un Totem Loup choisi dans l'Arsenal des Space Wolves.

Transport : Toute l'escouade peut embarquer dans un Rhino pour +50 pts supplémentaires ou un Razorback pour +70 pts supplémentaires (voir Transport pour les améliorations de véhicules).

RÈGLES SPÉCIALES

Tir à une Main : Les Chasseurs Gris ont la force et la dextérité nécessaires pour utiliser leurs bolters d'une seule main, ils utilisent donc la règle de *Tir à Une Main* de la page 4.

MEUTE DE GRIFFES SANGLANTES

	Points/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Griffe Sanglante	14	3	3	4	4	1	4	1	8	3+

Escouade : L'escouade se compose de 8 à 15 Griffes Sanglantes.

Armes : Pistolet bolter, arme de corps à corps et grenades à fragmentation.

Options : Vous pouvez remplacer le pistolet bolter ou l'arme de corps à corps d'un cinquième de la meute (en arrondissant au-dessus) par l'une des armes suivantes : arme énergétique pour +8 pts ; gantelet énergétique pour +12 pts ; pistolet à plasma pour +8 pts.

Toute la meute peut être équipée de grenades antichars pour +2 pts par figurine ou de bombes à fusion pour +4 pts par figurine.

Une des figurines peut remplacer son arme de corps à corps et son pistolet bolter par l'une des armes suivantes : lance-flammes pour +6 pts ; fuseur pour +8 pts ; lance-plasma pour +10 pts.

Véhicules de Transport : Toute l'escouade peut embarquer dans un Rhino pour +50 pts (voir la rubrique Transport pour les améliorations) tant que l'escouade ne dépasse pas dix figurines. Notez que les Griffes Sanglantes ne peuvent jamais embarquer dans un Razorback.

RÈGLES SPÉCIALES

Téméraires : Les Griffes Sanglantes doivent charger si l'un des leurs se trouve à moins de 6 ps d'une figurine ennemie, à moins que la meute ne soit commandée par un personnage indépendant. Ils doivent poursuivre un ennemi en fuite et ne peuvent jamais utiliser la règle de *Retraite Volontaire*.

Charge Berserk : Les Griffes Sanglantes sont réputés pour leurs attaques sauvages. Ils reçoivent donc un bonus de charge de +2 Attaques au lieu de +1. Notez que cette règle ne s'applique qu'aux Griffes Sanglantes, pas aux personnages qui les accompagnent (Garde Loup ou personnage indépendant).

Transport : Certaines unités de Space Wolves peuvent embarquer dans un Rhino ou un Razorback comme transport. Vous pourrez trouver les détails sur ces véhicules dans le Codex Space Marines. Notez qu'un véhicule de transport ne peut transporter que l'unité pour laquelle il a été acheté (c'est-à-dire que les transports ne font pas taxi pour toute l'armée !)



ATTAQUE RAPIDE

MOTARDS GRIFFES SANGLANTES

	Points/figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Motard G. Sanglante	30	3	3	4	4(5)	1	4	1	8	3+

Escouade : L'escouade est composée de 3 à 8 Griffes Sanglantes.

Armes : Chaque moto est équipée de bolters jumelés et chaque motard est équipé d'une arme de corps à corps ou d'un pistolet bolter.

Options : Jusqu'à deux figurines de la meute peuvent remplacer leur arme par une arme énergétique pour +8 pts, un gantelet énergétique pour +12 pts ou un pistolet à plasma pour +8 pts.

Une seule figurine peut remplacer son pistolet bolter ou son arme de corps à corps par une des armes suivantes : lance-flammes pour +6 pts ; fuséur pour +8 pts ; lance-plasma pour +10 pts.

RÈGLES SPÉCIALES

Téméraires : Les Griffes Sanglantes doivent charger si l'un des leurs se trouve à moins de 6ps d'une figurine ennemie, à moins que la meute ne soit commandée par un personnage indépendant. Ils doivent poursuivre un ennemi en fuite et ne peuvent jamais utiliser la règle de *Retraite Volontaire*.

Charge Berserk : Les Griffes Sanglantes sont réputés pour leurs attaques sauvages. Ils reçoivent donc un bonus de charge de +2 Attaques au lieu de +1. Notez que cette règle ne s'applique qu'aux Griffes Sanglantes, pas aux personnages qui les accompagnent (Garde Loup ou personnage indépendant).

Réacteurs Dorsaux : Vous pouvez choisir de remplacer les motos des motards Griffes Sanglantes par des réacteurs dorsaux. Si vous décidez de le faire, ils sont équipés d'un réacteur dorsal, d'un pistolet bolter et d'une arme de corps à corps : leur coût et leurs options restent les mêmes.

Rappelez-vous bien d'utiliser l'Endurance de 4 des Space Marines s'ils sont équipés de réacteurs, au lieu de l'Endurance de 5 due à la moto.

Les Griffes Sanglantes équipés de réacteurs dorsaux peuvent effectuer des *Frappes en Profondeur* lorsque le scénario le permet.



Parfois les meutes de Griffes Sanglantes pilotent des motos. Les Space Wolves les utilisent rarement pour des missions de reconnaissance (où ils préfèrent envoyer des Scouts) ; ils leur confient plutôt la tâche de harceler l'ennemi où leur rapidité fait merveille.

Les Space Wolves dédaignent les réacteurs dorsaux, préférant combattre les deux pieds fermement campés sur le sol, comme Russ l'aurait fait ! Parfois, une meute de Griffes Sanglantes (avec des dents trop courtes pour savoir ce qui est bon) s'équipe de réacteurs pour certaines missions spéciales.

VOIR LE CODEX SPACE MARINES POUR LES CHOIX D'ATTAQUE RAPIDE CI-DESSOUS :

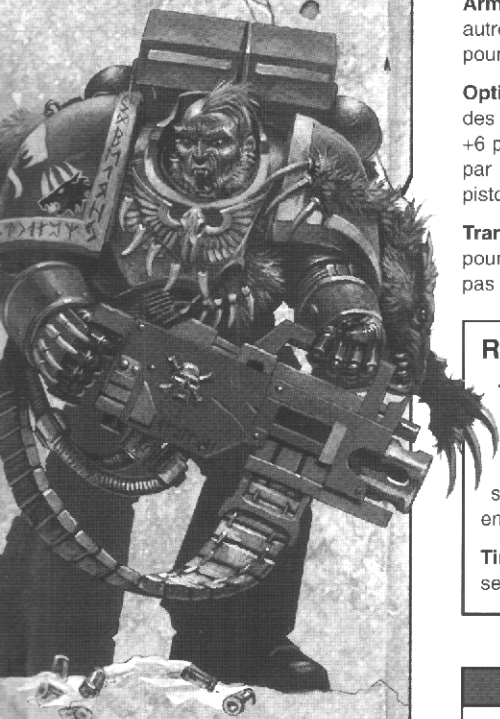
ESCADRON DE LAND SPEEDERS 50 PTS/MODELE
LAND SPEEDER TORNADO 75 PTS/MODELE
LAND SPEEDER TYPHOON 75 PTS/MODELE
ESCADRON DE MOTOS D'ASSAUT 50 PTS/FIGURINE



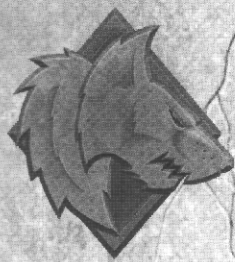
SOUTIEN



Les Longs Crocs sont les vétérans du Chapitre, blanchis sous le harnois, fiers et sages. Leur nom vient effectivement de la taille de leurs crocs car, à mesure qu'un Space Wolf vieillit, ses canines poussent en même temps que ses cheveux grisonnent et s'épaississent.



Le Leman Russ est généralement en service dans la Garde Impériale mais, en l'honneur de leur Primarque, les Space Wolves ont quelques Leman Russ Exterminator dans leur arsenal. L'Exterminator est une variante du Leman Russ de base équipé pour porter un autocanon jumelé à la place de l'obusier standard.



MEUTE DE LONGS CROCS

	Points/Figurine	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg.
Long Croc	18	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Chef Long Croc	36	4	4	4	4	1	4	1	9	3+

Escouade : L'escouade se compose d'un chef de Long Croc et de 2 à 4 Long Crocs. Notez que si un Garde Loup commande l'escouade, le chef Long Croc garde quand même toutes ses facultés.

Armes : Le chef Long Croc est équipé d'un pistolet bolter et d'une arme de corps à corps. Chacun des autres Longs Crocs est équipé d'une des armes suivantes : bolter lourd pour +15pts; lance-missiles pour +20pts; canon laser pour +35pts; multi-fuseur pour +35pts; lance-plasma +35pts.

Options : Le chef Longs Crocs peut remplacer son pistolet bolter et son arme de corps à corps par une des combinaisons d'armes suivantes : bolter et arme de corps à corps pour +1pt, lance-flammes pour +6pts; fuseur pour +10pts; lance-plasma pour +12pts. Il peut remplacer son arme de corps à corps par une des armes suivantes : arme énergétique pour +10pts; gantelet énergétique pour +15pts; pistolet à plasma pour +10pts.

Transport : Toute l'escouade peut embarquer dans un Rhino pour +50pts ou dans un Land Raider pour +250pts, (voir la rubrique *Amélioration de Véhicules* pour les options). Les Longs Crocs n'utilisent pas de Razorbacks.

RÈGLES SPÉCIALES

Tir Contrôlé : Le chef d'une meute de Longs Crocs s'est entraîné toute sa vie aux côtés de ses hommes, c'est ce qui lui permet de diviser leurs tirs sur les cibles les plus rentables avec un maximum d'efficacité. Pour représenter cela, tant que le chef est en vie et qu'il ne tire pas pendant la Phase de Tir, la meute peut prendre deux cibles différentes au lieu d'une. Déclarez simplement quelle figurine tire sur quelle cible en utilisant ensuite les règles normales. La valeur en points d'un chef de meute de Longs Crocs prend en compte cette capacité.

Tir à une Main : Un Long Croc a la force et la dextérité nécessaires pour utiliser son bolter d'une seule main, il utilise donc la règle de *Tir à Une Main* de la page 4.

0-1 LEMAN RUSS EXTERMINATOR

	Points	Blind. Avant	Blind. Lat.	Blind. Arr.	CT
Leman Russ	180	14	12	10	4

Type : Char

Equipage : Space Wolves

Armes : Le Leman Russ Exterminator est armé d'un autocanon jumelé en tourelle. Vous pouvez lui ajouter une des armes de coque suivantes : canon laser pour +15pts ou bolter lourd pour +5pts supplémentaires.

Le Leman Russ Exterminator peut recevoir des tourelles latérales équipées de bolters lourds pour +10points la paire.

Un Leman Russ Exterminator peut recevoir des améliorations de véhicules choisies dans la liste du Codex Space Marines. En aucun cas dans celle du Codex Garde Impériale.

VOIR LE CODEX SPACE MARINES POUR LES CHOIX DE SOUTIEN CI-DESSOUS :

WHIRLWIND	75 PTS/MODELE
PREDATOR ANNIHILATOR	120 PTS/MODELE
PREDATOR DESTRUCTOR	100 PTS/MODELE
LAND RAIDER	250 PTS/MODELE
VINDICATOR	120 PTS/MODELE

ARSENAL DES SPACE WOLVES

Un personnage peut porter jusqu'à deux armes, mais une seule des deux peut être une arme à deux mains. Compte tenu de ces limites, un personnage peut ajouter ou remplacer ses armes par une combinaison de l'Arsenal. De plus chaque personnage peut sélectionner jusqu'à 100 points d'équipement. Vous ne pouvez pas choisir d'objet en double pour un même personnage ou véhicule, et toute arme ou équipement doit être représenté sur la figurine. L'Arsenal donne deux valeurs par objet, la première est utilisée pour les Gardes Loups, la seconde (généralement plus élevée) pour le reste des personnages. Les figurines en armure Terminator n'ont accès qu'au matériel marqué d'un ^T.

IMPORTANT : Les Space Wolves ne peuvent pas choisir leur matériel dans le Codex Space Marines, ils doivent le prendre dans la liste ci-dessous. Une partie des objets est identique à ceux du Codex Space Marines, ils sont dans ce cas notés en italique. Vous trouverez une brève description de ces objets dans le récapitulatif à la fin de ce livre, mais vous devrez vous reporter au Codex Space Marines pour en avoir une description complète.

ARMES A UNE MAIN

Arme Garde Loup/Autre

<i>Pistolet Bolter</i>	1 pt/1 pt
<i>Poing Tronçonneur (Terminators uniquement)</i> ..	20 pts ^T /30 pts ^T
<i>Arme de Corps à Corps</i>	1 pt/1 pt
Arme Runique (Prêtre des Runes uniquement)	nd/40 pts ^T
Lame de Givre (hache ou épée)	nd/20 pts ^T
Griffe Eclair (simple)	15 pts ^T /25 pts ^T
Paire de Griffes Eclairs (comptent comme deux choix)	20 pts ^T /30 pts ^T
<i>Pistolet à Plasma</i>	10 pts/15 pts
<i>Gantelet Énergétique</i>	15 pts ^T /25 pts ^T
<i>Arme Énergétique</i>	10 pts ^T /15 pts ^T
Bâton Runique (Prêtre des Runes uniquement)	nd/10 pts ^T
<i>Bouclier Tempête</i>	5 pts ^T /10 pts ^T
<i>Marteau Tonnerre</i>	20 pts ^T /30 pts ^T



ARMES A DEUX MAINS

Arme Garde Loup/Autre

<i>Bolter</i>	1 pt/2 pts
<i>Armes combinées :</i>	
<i>Bolter-lance-flammes</i>	5 pts ^T /10 pts ^T
<i>Bolter-lance-plasma</i>	10 pts ^T /15 pts ^T
<i>Bolter-fuseur</i>	10 pts ^T /15 pts ^T
Bolter combiné (voir note 1)	3 pts/5 pts
<i>Fulgurant (Terminators uniquement)</i>	3 pts ^T /5 pts ^T

AMÉLIORATIONS DE VEHICULES

Certains véhicules Space Wolves peuvent recevoir les options suivantes (voir la rubrique véhicule du Codex Space Marines pour les détails). Les améliorations doivent être visibles sur la figurine. Vous ne pouvez pas utiliser deux fois la même amélioration sur un véhicule.

Lame de Bulldozer	5 pts
Blindage Renforcé	5 pts
Missile Traqueur	15 pts
Fulgurant sur pivot	10 pts
Projecteur	1 pt
Fumigènes	3 pts

ÉQUIPEMENT

Objet Garde Loup/Autre

<i>Auspex</i>	2 pts/2 pts
Ceinture de Russ (une par armée)	nd/25 pts
<i>Bioniques</i>	5 pts/10 pts
Œil du Destin (Prêtre des Runes uniquement)	nd/10 pts ^T
<i>Grenades à fragmentation</i>	1 pt/1 pt
Croc de Morkai (Prêtre Loup uniquement)	nd/5 pts
<i>Réacteur Dorsal (voir note 2)</i>	10 pts/na
Potions & Baumes de Soins (Prêtre Loup uniquement)	nd/25 pts
<i>Grenades Antichars</i>	2 pts/2 pts
Marque du Wulfen (Garde Loup uniquement)	10 pts/nd
<i>Arme de Maître</i>	10 pts/15 pts
<i>Bombes à Fusion</i>	3 pts/5 pts
Armure Runique	nd/20 pts
Charme Runique	5 pts ^T /10 pts ^T
<i>Servo-bras (Prêtre de Fer uniquement)</i>	nd/30 pts
<i>Moto Space Marine</i>	20 pts/35 pts
Armure Terminator (voir note 3)	5 pts/15 pts
Heaume de Russ (voir note 4)	nd/40 pts ^T
Bannière de Grande Compagnie (voir note 5) (P-Etendard Garde Loup uniquement)	60 pts ^T /nd
Peau de Loup	3 pts ^T /3 pts ^T

Objet Garde Loup/Autre

Queues de Loups	1 pt/1 pt
Collier de Dents de Loups	10 pts ^T /10 pts ^T
Totem Loup (P-Etendard Chasseur gris Uniquement)	na/20 pts

Notes

Note 1. Connu aussi sous le nom de combi-bolter. Il est utilisable une fois par partie comme un fulgurant.

Note 2. Seuls les Gardes Loups commandant une meute de Griffes Sanglantes équipée de réacteurs peuvent utiliser un réacteur dorsal.

Note 3. Les Space Wolves n'ont pas accès aux Crux Terminatus. Les bonus qui y sont normalement associés ont été inclus directement dans les profils lorsque cela était nécessaire (les personnages Space Wolves et les Gardes Loups ayant des honneurs équivalents à la Crux Terminatus). Les Space Wolves en armure Terminator ne reçoivent pas le bonus de +1 Attaque, c'est pour cela que le coût de l'armure Terminator a été diminué.

Note 4. Les Space Wolves n'ont pas accès aux reliques sacrées, puisqu'ils ont le Heaume de Russ. Vous ne pouvez prendre qu'un seul Heaume de Russ par armée, et seulement si l'armée est d'une valeur de 2000 points ou plus.

Note 5. Seule une armée de plus de 2000 points peut prendre une Bannière de Grande Compagnie. Une armée de 3000 points ou plus peut avoir une Bannière de Grande Compagnie et un Heaume de Russ en même temps.

ÉQUIPEMENT DES SPACE WOLVES

Les règles ci-dessous décrivent les équipements spéciaux des Space Wolves et leur fonctionnement. Les objets qui ne sont pas indiqués dans cette liste fonctionnent comme il est précisé dans le livre de règles de Warhammer 40,000 ou dans le Codex Space Marine. Les équipements choisis doivent être représentés sur la figurine.

Ceinture de Russ. Chaque Grande Compagnie possède une unique Ceinture de Russ. Les ceintures furent fabriquées, dit-on, par le Prêtre de Fer Stef Blacksoul sur le modèle de celle de Russ, juste après sa disparition. Chaque ceinture contient un champ d'énergie, qui protège le porteur. En termes de jeu, elles fonctionnent comme des *Halos de Fer* (voir le Codex Space Marines).

L'Œil du Destin. Il s'agit d'une créature cyborg volante syntonisée sur les ondes cérébrales d'un Prêtre des Runes. Il vole devant le prêtre et lui permet ainsi de visualiser le danger avant qu'il n'arrive ou de se protéger en cas d'attaque. Si vous utilisez un Prêtre des Runes avec un Œil du Destin, l'ennemi ne peut utiliser les règles spéciales d'infiltrateurs que sur 4+ sur 1D6 (lancez un dé par unité concernée). De plus un Prêtre des Runes peut utiliser l'Œil du Destin comme arme de corps à corps supplémentaire et bénéficie donc du bonus de +1 Attaque, sauf si le prêtre possède déjà une autre arme de corps à corps supplémentaire.

Croc de Morkai. Dans les légendes fenrissiennes, Morkai est l'immense loup gardien des Portes de la Mort. Le Croc de Morkai est l'appareil qui sert au prêtre Loup à extraire les glandes progénitoires des Space Wolves tombés au combat. En termes de jeu il a les mêmes effets qu'un *Reductor* (voir Codex Space Marines).

Lame de Givre (hache ou épée). Ces armes, comptant parmi les plus antiques du Chapitre des Space Wolves, sont des épées ou des haches tronçonneuses dont les Prêtres des Runes ont remplacé les dents par celles d'un kraken des glaces. Une Lame de Givre compte comme une arme énergétique mais avec un bonus de +1 en Force.

Bannière de Grande Compagnie. Chaque Grande Compagnie possède sa propre bannière, ornée de runes et de trophées retraçant l'histoire de la compagnie. Seul un Garde Loup de l'escorte du Seigneur Loup peut la brandir. Elle fonctionne comme une *Bannière de Chapitre* (voir Codex Space Marines).

Potions et baumes de soins. De nombreux Prêtres Loups sont doués pour les techniques médicinales primitives de Fenris et emportent souvent avec eux des baumes et des potions qui calment et atténuent les blessures superficielles. Si un Prêtre Loup équipé de baumes et de potions rejoint une unité, vous pouvez ignorer la première sauvegarde ratée de l'unité à chaque tour. La potion ne fonctionnera pas en cas de *Mort Instantanée* (c-a-d touchée non sauvegardée au double de la Force) ou avec des armes annulant les sauvegardes. Cet artefact est inutilisable si le Prêtre Loup est en contact socle à socle avec une figurine ennemie. Le Prêtre Loup ne peut pas utiliser les potions et les baumes sur lui-même.

Marque du Wulfen. Il s'agit d'une tare génétique à laquelle certains Space Wolves sont prédisposés. Ces individus sont alors tatoués par les Prêtres Loups pour être reconnus par les autres. Les guerriers portant la marque sont à la fois respectés et craints par les autres Space Wolves.

La Marque du Wulfen est limitée à une seule figurine de Garde Loup par armée. Vous pouvez la représenter par des tatouages sur la figurine ou par une conversion lui donnant une pose bestiale. Le Garde Loup portant la marque est considéré comme un personnage indépendant et doit rester seul. Il peut s'approcher d'une unité mais pas la rejoindre. Une figurine portant la Marque du Wulfen n'a pas accès aux armures Terminator, aux réacteurs dorsaux ou aux motos.

Un guerrier portant la Marque du Wulfen possède une nature mutante qui le rend enragé lors des corps à corps. Sa sauvegarde devient alors telle qu'il bénéficie d'1D3 Attaques supplémentaires et touche toujours son adversaire sur 3+, quelle que soit sa CC. En contrepartie, il se moque complètement de sa survie, l'adversaire le touche également sur 3+, quelle que soit sa CC. Un personnage avec la Marque du Wulfen ne connaît pas la peur : il est immunisé pour tous les tests de moral et de pilonnage et il ignore les armes ou les troupes ennemies provoquant une retraite automatique.

Armure Runique. Elle ne peut être forgée qu'à partir des efforts combinés d'un Prêtre de Fer et d'un Prêtre des Runes. L'armure qui en résulte est ornée de puissantes runes protectrices. En termes de jeu, elle produit les mêmes effets qu'une *Armure d'Artificier* (voir Codex Space Marines).

Bâton Runique. Le Bâton Runique d'un Prêtre des Runes est gravé de symboles de protection contre les pouvoirs psychiques ennemis. En termes de jeu il a les mêmes propriétés qu'une *Coiffe Psychique* (voir Codex Space Marines).

Arme Runique. Cette arme antique est constellée de runes redoutables qui drainent la puissance vitale de l'ennemi. En termes de jeu cette arme possède les mêmes propriétés qu'une *Arme de Force* (voir Codex Space Marines pour les détails).

Charme Runique. Les Space Wolves croient très fort à la puissance des charmes et autres objets magiques qui les protègent au combat. Une figurine protégée par un Charme Runique peut relancer un jet de sauvegarde raté par partie.

Heaume de Russ. Il s'agit de l'un des objets les plus sacrés du chapitre car la légende dit qu'il a été porté par Russ en personne. La Grande Compagnie à qui échoit l'honneur de porter le heaume est choisie tous les cent ans, lors du Grand Banquet de Russ. Lors de ce banquet, un champion de chaque Grande Compagnie affronte les autres dans une série d'épreuves. Le vainqueur final gagne pour sa compagnie l'honneur de porter le Heaume de Russ pour les cent prochaines années. Le heaume a été gagné pour la dernière fois par Ragnar Crinière Noire, qui le confia à Ulrik le Tueur en signe de respect et de gratitude pour l'avoir formé. En termes de jeu, le heaume fonctionne comme une *Sainte Relique* (voir le Codex Space Marines).

Peau de Loup. Cette fourrure est la dépouille d'une des puissants loups de Fenris, que le porteur a tué à mains nues. La seule façon de tuer proprement un loup de Fenris est d'attendre qu'il vous saute dessus. En effet, pendant qu'il est dans les airs, sa gorge et son ventre sont vulnérables. Pour réussir une telle mise à mort, il faut concilier habileté, ruse et férocité. Une figurine portant une Peau de Loup bénéficie d'un bonus d'Attaques de +1 lorsqu'elle *Contre-Attaque*.

Queues de Loups. Les Space Wolves sont des guerriers superstitieux : ils arborent toutes sortes de talismans qui, croient-ils, les protègent du mauvais œil pendant les combats. On dit que le plus puissant d'entre eux est la queue de loup. Les figurines ainsi protégées bénéficient d'une chance de résister à un pouvoir psychique en obtenant 6+ sur 1D6. Le pouvoir produit ses effets mais n'affecte pas un personnage réussissant sa sauvegarde psychique due au talisman.

Collier de Dents de Loup. Un Space Wolf ayant fait preuve d'un talent exceptionnel en combat rapproché reçoit souvent un collier de dents de loups comme marque de courage. Au corps à corps, il touche alors ses ennemis sur 3+, quelle que soit la CC de l'adversaire (supérieure ou non).

Totem Loup. Toutes les Grandes Compagnies possèdent des totems et des bannières qui sont brandies au combat par un Chasseur Gris. Les Totems Loups ont les mêmes effets qu'un *Etendard Sacré* (voir Codex Space Marines).

"A la fin je serai là. Pour le combat final.
Pour l'Ère du Loup."

Derniers mots de Leman Russ,
Primarque du Chapitre des Space Wolves

