

# SPACE WOLVES – CHAMPIONS DE RUSS

## RÈGLE DE DÉTACHEMENT

*Les Space Wolves sont un Chapitre space marine de chasseurs impitoyables. Issus du monde hostile glaciaire de Fenris, ils s'efforcent d'émuler la force, la ruse et la férocité hurlante de leur Primarque : Leman Russ, le Roi Loup. Dans leur traque des ennemis de l'Humanité à travers la Mer d'Étoiles, les Space Wolves emploient la technologie sophistiquée et les armes fatales de l'Adeptus Astartes dissimulée sous une sauvagerie barbare feinte. Sous leurs fanfaronnades braillardes, leur impétuosité et leurs rugissements joyeux, les guerriers nés des Space Wolves composent un Chapitre de héros qui livrent bataille sans éprouver la peur ni le moindre doute, chacun cherchant à se forger une saga digne d'être immortalisée.*

Si votre Faction d'Armée est **ADEPTUS ASTARTES**, vous pouvez utiliser cette règle de Détachement de Champions de Russ.

### RESTRICTIONS

- Votre armée peut inclure des unités **SPACE WOLVES**, mais elle ne peut inclure pas inclure la moindre unité **ADEPTUS ASTARTES** issue d'un autre Chapitre.
- Votre armée ne peut inclure aucune des unités suivantes : **ESCOUADE TACTIQUE** ; **ESCOUADE D'ASSAUT** ; **ESCOUADE D'ASSAUT À RÉACTEURS DORSAUX** ; **ESCOUADE DEVASTATOR** ; **ESCOUADE D'ÉTAT-MAJOR** ; **APOTHECAIRE PRIMARIS**.

### FAITS DIGNES DES SAGAS

*Les hauts faits accomplis au combat enivrent comme l'hydromel. Ceux qui en sont témoins sont poussés à rivaliser d'audace et de vertu, afin de se montrer dignes de leur champion.*

À la fin du round de bataille, vous pouvez choisir 1 des Sagas listées ci-dessous. Si cette Saga a été accomplie par votre armée pendant ce round de bataille, toutes les figurines **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée gagnent le bénéfice associé jusqu'à la fin de la bataille. Vous pouvez choisir chaque Saga une seule fois par bataille.

#### SAGA DU GUERRIER NÉ

- Cette Saga est accomplie si au moins 1 figurine **PERSONNAGE ADEPTUS ASTARTES** de votre armée a détruit au moins 1 figurine **PERSONNAGE** ennemie pendant le round de bataille.
- **Bénéfice d'Accomplissement** : Les armes de mêlée dont sont équipées les figurines **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée ont l'aptitude [**TOUCHES SOUTENUES 1**].

#### SAGA DE MAJESTÉ

- Cette Saga est accomplie si vous contrôliez au moins 1 pion d'objectif dans la zone de déploiement adverse à la fin du tour d'un des joueurs pendant le round de bataille, et si au moins 1 figurine **PERSONNAGE ADEPTUS ASTARTES** de votre armée était à portée de ce pion d'objectif.
- **Bénéfice d'Accomplissement** : Améliorez de 1 la caractéristique de Contrôle d'Objectif des figurines **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée.

#### SAGA DE L'OURS

- Cette Saga est accomplie si au moins 1 figurine **PERSONNAGE ADEPTUS ASTARTES** de votre armée a été réduite en dessous de la moitié de ses PV initiaux pendant le round de bataille et si elle n'a pas été détruite à la fin du round de bataille.
- **Bénéfice d'Accomplissement** : Les figurines **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée ont l'aptitude Insensible à la Douleur 6+.

#### SAGA DU TUEUR DE BÊTE

- Cette Saga est accomplie si au moins 1 figurine **PERSONNAGE ADEPTUS ASTARTES** de votre armée a détruit au moins 1 figurine **MONSTRE** ou **VÉHICULE** pendant le round de bataille.
- **Bénéfice d'Accomplissement** : Les armes de mêlée dont sont équipées les figurines **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée ont l'aptitude [**TOUCHES FATALES**].





## STRATAGÈMES

Si vous utilisez la règle de Détachement de Champions de Russ, vous pouvez utiliser ces Stratagèmes de Champions de Russ.



### ARMURE DU MÉPRIS

CHAMPIONS DE RUSS – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

*L'agressivité des guerriers de l'Adeptus Astartes, combinée à leur physiologie transhumaine, en fait des adversaires inflexibles.*

1PC

**QUAND :** À la phase de Tir adverse ou à la phase de Combat, juste après qu'une unité ennemie a choisi ses cibles.

**CIBLE :** 1 unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée qui a été choisie comme cible d'au moins 1 attaque de l'unité attaquante.

**EFFET :** Jusqu'à la fin de la phase, à chaque attaque qui cible votre unité, dégradez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure de l'attaque.



### PRENEZ-LES À LA GORGE

CHAMPIONS DE RUSS – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

*Quand l'odeur du sang emplît l'air et que la joie du combat palpite dans le cœur des vrais guerriers, même la plus grande des proies peut être mise à bas.*

1PC

**QUAND :** À la phase de Combat.

**CIBLE :** 1 unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée qui n'a pas été choisie pour combattre à cette phase.

**EFFET :** Jusqu'à la fin de la phase, améliorez de 1 la caractéristique de Pénétration d'Armure des armes de mêlée dont sont équipées les figurines de votre unité. Si la Saga du Tueur de Bêtes a été accomplie par votre armée, jusqu'à la fin de la phase, ces armes ont l'aptitude **[LANCE]** également.



### CHARMES RUNIQUES

CHAMPIONS DE RUSS – STRATAGÈME D'ÉQUIPEMENT

*Imprégnés de la puissance psychique des Prêtres des Runes, les totems, tatouages et fétiches chamaniques constituent une protection efficace contre la plus abjecte des sorcelleries.*

1PC

**QUAND :** À la phase de Tir adverse ou à la phase de Combat, juste après qu'une unité ennemie a choisi ses cibles.

**CIBLE :** 1 unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée qui a été choisie comme cible d'au moins 1 attaque de l'unité attaquante.

**EFFET :** Jusqu'à la fin de la phase, les figurines de votre unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 5+ contre les blessures mortelles et les Attaques Psychiques. Si la Saga de l'Ours a été accomplie par votre armée, jusqu'à la fin de la phase, les figurines de votre unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 4+ contre les blessures mortelles et les Attaques Psychiques à la place.



## STRATAGÈMES

Si vous utilisez la règle de Détachement de Champions de Russ, vous pouvez utiliser ces Stratagèmes de Champions de Russ.



### HURLEMENT FUNESTE

CHAMPIONS DE RUSS – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

*Une fois la proie acculée ou renversée, il ne reste plus qu'à frapper ses points faibles et à la mettre en pièces féroce. Les témoins de ce spectacle sanglant sont stupéfaits d'horreur, juste avant que les fils de Russ se jettent sur eux.*

**QUAND :** À la phase de Combat.

**CIBLE :** 1 unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée qui a détruit au moins 1 unité ennemie à cette phase.

**EFFET :** Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une figurine de votre unité fait un mouvement de Consolidation, elle peut se déplacer de jusqu'à 6" au lieu de jusqu'à 3", à condition que votre unité termine ce mouvement de Consolidation en Cohésion d'Unité et à Portée d'Engagement d'une ou plusieurs unités ennemies. De plus, si la Saga de Majesté a été accomplie à ce tour par votre armée, chaque unité ennemie à 6" de votre unité quand elle termine ce mouvement de Consolidation doit faire un test d'Ébranlement.

1PC



### FIERTÉ DU GUERRIER

CHAMPIONS DE RUSS – STRATAGÈME DE FAIT ÉPIQUE

*Les plus grands champions des fils de Russ se doivent de porter le combat à l'ennemi, et ils mènent par l'exemple afin d'honorer leur Chapitre.*

**QUAND :** À votre phase de Commandement.

**CIBLE :** 1 figurine **PERSONNAGE ADEPTUS ASTARTES** de votre armée.

**EFFET :** Choisissez 1 Saga qui n'a pas encore été accomplie par votre armée. Jusqu'à la fin du tour, les figurines de l'unité de votre **PERSONNAGE** ont le bénéfice de la Saga choisie comme si elle avait été accomplie par votre armée.

1PC



### ASSAUT IMPLACABLE

CHAMPIONS DE RUSS – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

*Une fois leurs lames et griffes rouges de sang ennemi, rien ne peut retenir les sauvages fils de Russ de se ruer sur une nouvelle proie.*

**QUAND :** À votre phase de Mouvement, juste après qu'une unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée a fait un mouvement de Retraite ou d'Avance.

**CIBLE :** Cette unité **ADEPTUS ASTARTES**.

**EFFET :** Jusqu'à la fin du tour, votre unité est éligible pour tirer même si elle a Battu en Retraite ou Avancé à cette phase. Si la Saga du Guerrier Né a été accomplie par votre armée, jusqu'à la fin du tour, votre unité est aussi éligible pour déclarer une charge.

1PC



# SPACE WOLVES – CHAMPIONS DE RUSS

---

## OPTIMISATIONS

Si vous utilisez la règle de Détachement de Champions de Russ, vous pouvez utiliser ces Optimisations de Champions de Russ.

### PELISSE DE L'AFFRELOUP

---

*Les peaux de loup sont des trophées communs chez les héros de Fenris. Toutefois, certaines sont rares et nimbées de légendes, celles issues des quasi mythiques loups à crinière noire. La Pelisse de l'Affreloup est tirée d'un gigantesque spécimen de cette espèce. Si le nom de l'héroïque pourfendeur de la bête s'est perdu, l'esprit de l'Affreloup imprègne encore la peau de la créature, une aura bestiale qui affecte les centres de la peur atavique. Même les plus puissants tremblent face au porteur, car ils sentent la présence d'un terrible prédateur alpha.*

Figurine **ADEPTUS ASTARTES** seulement.

Au début de la phase de Combat, chaque unité ennemie à Portée d'Engagement du porteur doit faire un test d'Ébranlement.

### MORT NOIRE

---

*Les sagas de Torvald Fangbreaker, de Gerd le Sanglant et de bien d'autres détaillent les monstres écœurants et sombres champions occis par la Mort Noire. Elles racontent que les enchantements runiques liés à la lame d'ébène luisent sinistrement au combat, transformant le porteur en une machine à tuer implacable.*

Figurine **ADEPTUS ASTARTES** seulement.

Les armes de mêlée du porteur ont les aptitudes [ANTI-MONSTRE 4+] et [ANTI-VÉHICULE 4+].

### TALISMAN DE QUEUE DE LOUP

---

*Bien que perçus par les fils de Russ comme des porte-bonheur et des protections contre le mal, les talismans de queue de loup sont considérés par beaucoup comme de la superstition en dehors des Chapitres issus du legs génétique de Russ. Toutefois, que ce soit dû au pouvoir de la croyance du porteur, des attributs liés à la créature dont ils sont issus ou de quelque autre raison, ces talismans confèrent à leur porteur une forme de protection contre les attaques maléfiques.*

Figurine **ADEPTUS ASTARTES** seulement.

Chaque fois qu'une attaque est allouée au porteur, soustrayez 1 à la caractéristique de Dégâts de l'attaque.

### ARME DE GIVRE

---

*Comptant parmi les armes les plus prisées des fils de Russ, Seigneur de l'Hiver et de la Guerre, ces pièces d'un froid glacial sont chacune l'œuvre d'un maître Prêtre de Fer. Certaines sont forgées à partir des crocs tranchants comme des rasoirs du Kraken des Glaces, tandis que d'autres sont des éclats de diamant, ce qui leur donne l'apparence de lames faites de la glace la plus pure.*

Figurine **ADEPTUS ASTARTES** seulement.

Les armes de mêlée du porteur ont l'aptitude [PRÉCISION], et les caractéristiques de Force et de Pénétration d'Armure de ces armes sont améliorées de 1.





# LOGAN GRIMNAR

M

5"

E

5

SV

2+

PV

6

CD

6+

CO

1



## 🎯 ARMES DE TIR

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	2+	4	0	1

## ⚔️ ARMES DE MÊLÉE

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Hache Morkai – à une main	Mêlée	10	2+	6	-2	1
Hache Morkai – à deux mains	Mêlée	6	2+	8	-2	3

➡ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

**MOTS-CLÉS :** INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, IMPERIUM, TERMINATOR, MAÎTRE DE CHAPITRE, LOGAN GRIMNAR

## APTITUDES

**BASE :** Frappe en Profondeur, Meneur

**FACTION :** Serment de l'Instant

**Haut Roi de Fenris :** Une fois par bataille, à votre phase de Charge, cette figurine peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin du tour, vous pouvez relancer les jets de Charge pour les unités **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée et, jusqu'à la fin du tour, à chaque attaque de mêlée d'une figurine **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée, vous pouvez relancer le jet de Touche.

**Le Loup Suprême :** Chaque fois que cette figurine détruit une unité ennemie, vous gagnez 1PC.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

**MOTS-CLÉS DE FACTION :**  
**ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES**

# LOGAN GRIMNAR

*Logan Grimnar, Loup Suprême et Haut Roi de Fenris, est l'un des Maîtres de Chapitre les plus anciens. Il livre bataille contre tous ceux qui menacent les Space Wolves ou l'Imperium, et son charisme ainsi que des siècles de victoires héroïques l'ont immortalisé en tant que guerrier parmi les plus vantés de la galaxie.*

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- Logan Grimnar – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : bolter Storm; Hache Morkai.

## MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE D'ASSAUT TERMINATOR
- ESCOUADE TERMINATOR RELIC
- ESCOUADE TERMINATOR
- TERMINATORS GARDES LOUPS

## LOGAN GRIMNAR

Votre armée ne peut pas inclure à la fois **LOGAN GRIMNAR** et **LOGAN GRIMNAR SUR STORMRIDER**.

**MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, IMPERIUM, TERMINATOR, MAÎTRE DE CHAPITRE, LOGAN GRIMNAR**

**MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES**





# LOGAN GRIMNAR SUR STORMRIDER

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	6	2+	12	6+	4



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	2+	4	0	1
ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Hache Morkai – à une main	Mêlée	10	2+	6	-2	1
Hache Morkai – à deux mains	Mêlée	6	2+	8	-2	3
Déluge de griffes et de crocs [ATTAQUES BONUS]	Mêlée	6	4+	5	-1	1

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

**MOTS-CLÉS :** MONTÉ, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, IMPERIUM, MAÎTRE DE CHAPITRE, LOGAN GRIMNAR SUR STORMRIDER

## APTITUDES

**BASE :** Destruction Néfaste D3, Meneur

**FACTION :** Serment de l'Instant

**Haut Roi de Fenris :** Une fois par bataille, à votre phase de Charge, cette figurine peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin du tour, vous pouvez relancer les jets de Charge pour les unités **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée et, jusqu'à la fin du tour, à chaque attaque de mêlée d'une figurine **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée, vous pouvez relancer le jet de Touche.

**Le Loup Suprême :** Chaque fois que cette figurine détruit une unité ennemie, vous gagnez 1PC.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

## LOGAN GRIMNAR SUR STORMRIDER

Lorsqu'il se rend au combat sur Stormrider, son chariot antigrav, Logan Grimnar est telle une tempête vélocité et destructrice. Tirée par une paire de féroces Loups Tonnerre, la coque ciselée de sagas de Stormrider porte le chef grisonnant au cœur de l'ennemi, où il prélève un lourd tribut avec la Hache Morkai.



### OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

### COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Logan Grimnar sur Stormrider – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : bolter Storm ; Hache Morkai ; déluge de griffes et de crocs.

### MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- CAVALERIE SUR LOUPS TONNERRE

### LOGAN GRIMNAR

Votre armée ne peut pas inclure à la fois **LOGAN GRIMNAR** et **LOGAN GRIMNAR SUR STORMRIDER**.

MOTS-CLÉS : MONTÉ, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, IMPERIUM, MAÎTRE DE CHAPITRE, LOGAN GRIMNAR SUR STORMRIDER



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

# NJÁL STORMCALLER

M

5"

E

5

SV

2+

PV

5

CD

6+

CO

1



🎯	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
➡	Éclair Vivant – feu sorcier [PSYCHIQUE, TOUCHES SOUTENUES 2]	24"	D6	3+	7	-1	1
➡	Éclair Vivant – feu sorcier focalisé [À RISQUE, PSYCHIQUE, TOUCHES SOUTENUES 2]	24"	2D6	3+	7	-1	1

⚔️	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Bâton des Tempêtes [PSYCHIQUE, TOUCHES SOUTENUES 2]	Mêlée	4	3+	7	-1	D3

➡ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

**MOTS-CLÉS :** INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, PSYKER, IMPERIUM, TERMINATOR, NJÁL STORMCALLER

## APTITUDES

**BASE :** Frappe en Profondeur, Meneur

**FACTION :** Serment de l'Instant

**Appel de la Tempête (Psychique) :** Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de l'unité ont l'aptitude Discrétion.

**Armure Runique :** À chaque attaque Psychique qui cible l'unité de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Blessure.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

**MOTS-CLÉS DE FACTION :**  
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

# NJÁL STORMCALLER

*Invoquant un blizzard chargé d'éclats gelés pour disperser ses ennemis, Njál Stormcaller est un concentré de fureur psychique élémentaire. Il est le Grand Prêtre des Runes des Space Wolves, et manie un bâton crépitant avec lequel il peut étouffer la sorcellerie adverse.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Njál Stormcaller – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; Éclair Vivant ; Bâton des Tempêtes.

## MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE D'ASSAUT TERMINATOR
- ESCOUADE TERMINATOR RELIC
- ESCOUADE TERMINATOR
- TERMINATORS GARDES LOUPS

**MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, PSYKER, IMPERIUM, TERMINATOR, NJÁL STORMCALLER**

**MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES**

# BJÖRN MAIN FUNESTE

M

8"

E

9

SV

2+

PV

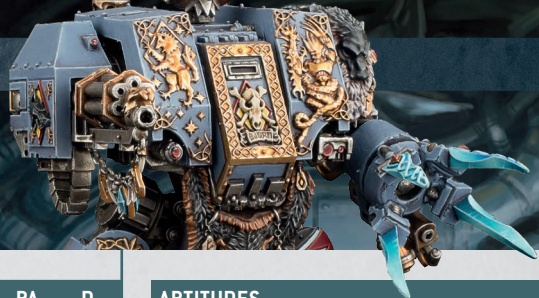
8

CD

6+

CO

3



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon d'assaut [BLESSURES DÉVASTATRICES]	24"	6	2+	6	0	1
Lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
▶ Canon à plasma lourd – standard [DÉFLAGRATION]	36"	D3	2+	7	-2	2
▶ Canon à plasma lourd – surcharge [DÉFLAGRATION, À RISQUE]	36"	D3	2+	8	-3	3
▶ Canon Helfrost – diffus [TORRENT]	12"	D6	N/A	6	-1	2
▶ Canon Helfrost – concentré	36"	1	2+	9	-3	5
Multi-fuseur [FUSION 2]	18"	2	2+	9	-4	D6
Canon laser jumelé [JUMELÉ]	48"	1	2+	12	-3	D6+1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Sûregriffe [TOUCHES FATALES]	Mêlée	6	2+	12	-2	3

▶ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

**MOTS-CLÉS :** VÉHICULE, MARCHEUR, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, FUMÉE, IMPERIUM, DREADNOUGHT, BJÖRN MAIN FUNESTE

## APTITUDES

**BASE :** Destruction Néfaste 1, Insensible à la Douleur 5+

**FACTION :** Serment de l'Instant

**Ténacité Légendaire :** À chaque attaque qui cible cette figurine, divisez par deux la caractéristique de Dégâts de l'attaque.

**Doyen Tacticien :** Une fois par bataille, après que votre adversaire a utilisé un Stratagème, cette figurine peut utiliser cette aptitude. En ce cas, jusqu'à la fin de la bataille, augmentez de 1PC le coût de ce Stratagème pour votre adversaire.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :**  
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

# BJÖRN MAIN FUNESTE

*Doyen de tous les Space Marines et dernier membre de la Compagnie de Russ, Björn Main Funeste a combattu pendant des millénaires dans le sarcophage d'un Dreadnought. Les Space Wolves vénèrent Björn en tant que lien vivant avec leur passé le plus lointain, ne l'éveillant qu'en temps de crise, où il se bat aussi furieusement que lorsqu'il était aux côtés de Russ.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le canon d'assaut de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
  - canon à plasma lourd
  - canon Helfrost
  - multi-fuseur
  - canon laser jumelé

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Björn Main Funeste – HÉROS ÉPIQUE

**Cette figurine est équipée de :** canon d'assaut ; lance-flammes lourd ; Sûregriffe.

**MOTS-CLÉS :** VÉHICULE, MARCHEUR, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, FUMÉE, IMPERIUM, DREADNOUGHT, BJÖRN MAIN FUNESTE



**MOTS-CLÉS DE FACTION :** ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

# ARJAC ROCKFIST

M

5"

E

5

SV

2+

PV

6

CD

6+

CO

1



## ☒ ARMES DE TIR

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Marteau à Ennemis [ANTI-MONSTRE 2+, ASSAUT]	6"	1	2+	8	-2	3

## ⚔ ARMES DE MÊLÉE

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Marteau à Ennemis [ANTI-MONSTRE 2+]	Mêlée	5	2+	8	-2	3

## APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Meneur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

**Endurance de l'Enclume** : Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque d'une figurine de l'unité, ajoutez 1 au jet de Touche si l'unité est en dessous de son Effectif Initial, et ajoutez 1 au jet de Blessure également si l'unité est En Dessous de son Demi-effectif.

**Champion de la Garde du Roi** : Vous pouvez cibler cette figurine avec le Stratagème Défi Épique pour OPC. De plus, chaque fois que cette figurine fait une attaque de mêlée qui cible une unité **PERSONNAGE**, vous pouvez relancer le jet de Touche et vous pouvez relancer le jet de Blessure.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

### 4+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, IMPERIUM, TERMINATOR, ARJAC ROCKFIST

MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

# ARJAC ROCKFIST

Arjac Rockfist est une imposante masse de muscles possédant l'endurance taciturne d'une enclume. Maniant l'énorme Marteau à Ennemis, qui lui rappelle son rôle passé en tant que Prêtre de Fer de la forge, Arjac pulvérise ses adversaires. En tant que Champion personnel du Loup Suprême, Arjac défend l'honneur du Chapitre.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Arjac Rockfist – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : Marteau à Ennemis.

## MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE D'ASSAUT TERMINATOR
- ESCOUADE TERMINATOR RELIC
- ESCOUADE TERMINATOR
- TERMINATORS GARDES LOUPS

*Vous pouvez attacher cette figurine à une des unités ci-dessus même si 1 figurine CAPITAINE ou MAÎTRE DE CHAPITRE lui a déjà été attachée. Si c'est le cas, et si l'unité de Gardes du Corps du Corps est détruite, les unités de Meneur qui lui sont attachées deviennent des unités séparées, avec leurs Effectifs Initiaux d'origine.*

**MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, IMPERIUM, TERMINATOR, ARJAC ROCKFIST**

**MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES**



# ULRIK LE TUEUR

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	3+	4	5+	1



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	2+	7	-2	1
Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	2+	8	-3	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Crozius d'artificier	Mêlée	5	2+	6	-2	2

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

**MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, GRENADES, IMPERIUM, ULRIK LE TUEUR**

## APTITUDES

BASE : **Insensible à la Douleur 6+**, **Meneur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

**Serment du Tueur** : Tant que cette figurine mène une unité, au début de la phase de Combat, choisissez 1 unité ennemie à Portée d'Engagement de l'unité de cette figurine. Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une figurine de l'unité de cette figurine fait une attaque de mêlée qui cible l'unité ennemie choisie, relancez tout jet de Touche de 1 et relancez tout jet de Blessure de 1. Si l'unité ennemie est une unité **PERSONNAGE**, **VÉHICULE** ou **MONSTRE**, jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une figurine de l'unité de cette figurine fait une attaque de mêlée qui cible cette unité ennemie, vous pouvez relancer le jet de Touche et vous pouvez relancer le jet de Blessure.

**Heaume du Loup de Russ (Aura)** : Tant qu'une unité **ADEPTUS ASTARTES** amie est à 6" de cette figurine, les figurines de l'unité ont une caractéristique de Commandement de 5+.

**SAUVEGARDE INVULNÉRABLE**

4+

**MOTS-CLÉS DE FACTION :**  
**ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES**

# ULRIK LE TUEUR

*Parangon de sagesse et d'expérience, Ulrik le Tueur a guidé beaucoup des plus grands champions des Space Wolves. Il est le Grand Prêtre Loup, qui galvanise tous ceux qui combattent à ses côtés par son agressivité et ses prouesses martiales. Tournant son regard noir vers les ennemis les plus redoutables, Ulrik prête serment de les faucher en vociférant.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Ulrik le Tueur – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : pistolet à plasma ; crozius d'artificier.

## MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- GRIFFES SANGLANTES
- CHASSEURS GRIS
- LONGS CROCS
- GARDES LOUPS

**MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, GRENADES, IMPERIUM, ULRIK LE TUEUR**

**MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES**



# RAGNAR BLACKMANE

M

6"

E

4

SV

3+

PV

5

CD

6+

CO

1



## ☒ ARMES DE TIR

PORTÉE

A

CT

F

PA

D

Pistolet bolter [PISTOLET]

12"

1

2+

4

0

1

## ⚔ ARMES DE MÊLÉE

PORTÉE

A

CC

F

PA

D

Croc de Givre [TOUCHES SOUTENUES 1]

Mêlée

8

2+

6

-3

2

## APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Serment de l'Instant

**Hurlerment Guerrier** : Tant que cette figurine mène une unité, l'unité est éligible pour déclarer une charge à un tour où elle a Avancé.

**Avidité Guerrière** : Chaque fois que cette figurine finit un mouvement de Charge, jusqu'à la fin du tour, ajoutez 2 aux caractéristiques d'Attaques et de Force du Croc de Givre de cette figurine.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, IMPERIUM, GRENADES, TACTICUS, CAPITAINE, RAGNAR BLACKMANE



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

# RAGNAR BLACKMANE

*Surconfiant et voulant toujours être le premier au contact, le Seigneur Loup Ragnar Blackmane mène régulièrement des invasions planétaires à la tête de sa Grande Compagnie. Moins entêté que dans sa jeunesse, Ragnar conserve une rage berserk qui en fait un tourbillon de violence, et son hurlement glace le sang de ses ennemis.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Ragnar Blackmane – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; Croc de Givre.

## MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- GARDES LOUPS
- GRIFFES SANGLANTES
- CHASSEURS GRIS
- ESCOUADE D'ASSAUT INTERCESSOR
- ESCOUADE DE VÉTÉRANS BLADEGUARDS
- ESCOUADE INTERCESSOR

**MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, IMPERIUM, GRENADES, TACTICUS, CAPITAINÉ, RAGNAR BLACKMANE**



**MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES**

# KROM DRAGONGAZE

M

6"

E

4

SV

3+

PV

4

CD

6+

CO

1



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	2+	4	0	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Griffe de Guivre [TOUCHES FATALES]	Mêlée	6	2+	7	-2	2

## APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Serment de l'Instant

**Refus d'Accepter la Défaite :** Tant que cette figurine mène une unité, à chaque attaque d'une figurine de l'unité, ajoutez 1 au jet de Touche si l'unité est en dessous de son Effectif Initial, et ajoutez 1 au jet de Blessure également si l'unité est En Dessous de son Demi-effectif.

**L'Œil Féroce :** À votre phase de Tir, vous pouvez choisir 1 unité **INFANTERIE** ennemie à 12" et visible de cette figurine. Cette unité ennemie doit faire un test d'Ébranlement.

SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, GRENADES, IMPERIUM, CAPITAINÉ, KROM DRAGONGAZE

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

# KROM DRAGONGAZE

*Belliqueux, violent, ne souffrant pas qu'on mette en question ses tactiques sanguinaires, Krom Dragongaze est prompt à perdre son sang-froid. Son regard féroce pétrifie les hommes sans valeur, mais il sait reconnaître les actes de bravoure et sa Grande Compagnie compte beaucoup de vétérans Gardes Loups. Krom possède en outre un esprit de compétition prononcé, et refuse d'accepter la défaite.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Krom Dragongaze

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; Griffe de Guivre.

## MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- GRIFFES SANGLANTES
- CHASSEURS GRIS
- GARDES LOUPS

**MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, GRENADES, IMPERIUM, CAPITAINE, KROM DRAGONGAZE**

**MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES**



# HARALD DEATHWOLF

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	6	3+	7	6+	2



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	2+	4	0	1
ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Griffes et crocs broyeur [ATTAQUES BONUS]	Mêlée	3	3+	5	-1	1
Glacius	Mêlée	6	2+	6	-2	2

## APTITUDES

BASE : Meneur

FACTION : Serment de l'Instant

**Seigneur des Loups** : Tant que cette figurine mène une unité, chaque fois que l'unité fait un mouvement de Charge, jusqu'à la fin du tour, les griffes et crocs broyeur dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude [BLESSURES DÉVASTATRICES].

**Manteau du Roi des Trolls** : Une fois par phase, quand vous résolvez une attaque contre cette figurine, après avoir fait un jet de sauvegarde pour cette figurine, vous pouvez changer la caractéristique de Dégâts de l'attaque par 0.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

MOTS-CLÉS : MONTÉ, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, GRENADES, IMPERIUM, CAPITAINÉ, HARALD DEATHWOLF



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

# HARALD DEATHWOLF

*Harald Deathwolf est plus proche des bêtes lupines de Fenris que quiconque ou presque. La tanière de sa Grande Compagnie résonne de leurs hurlements, et beaucoup de ces loups luttent aux côtés de ses guerriers. Chasseur hors pair, Harald traque sa proie avec vitesse et discrétion, en lançant l'attaque monté sur son immense Loup Tonnerre, Icetooth.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Harald Deathwolf – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; griffes et crocs broyeur ; Glacius.

## MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- CAVALERIE SUR LOUPS TONNERRE

**MOTS-CLÉS : MONTÉ, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, GRENADES, IMPERIUM, CAPITAINE, HARALD DEATHWOLF**

**MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES**





# CANIS WOLFBORN

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	6	3+	6	6+	2



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	5+	4	0	1
⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Griffes et crocs broyeur [ATTAQUES BONUS]	Mêlée	3	4+	5	-1	1
Griffes de Loup [JUMELÉ]	Mêlée	8	2+	5	-2	1

## APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

**Fils des Loups** : Tant que cette figurine mène une unité, les armes de mêlée dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude [TOUCHES SOUTENUES 1].

**Prédateur Alpha** : Chaque fois que cette figurine finit un mouvement de Charge, choisissez 1 unité ennemie à Portée d'Engagement d'elle et jetez 1 D6 : sur 2-3, cette unité ennemie subit D3 blessures mortelles ; sur 4-5, elle subit 3 blessures mortelles ; sur 6, elle subit D3+3 blessures mortelles.

MOTS-CLÉS : MONTÉ, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, IMPERIUM, CANIS WOLFBORN



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

# CANIS WOLFBORN

*Canis Wolfborn, le plus sauvage des vétérans de Harald Deathwolf, se meut avec une assurance animale. Censément élevé par une louve, Canis parle à ses frères en poussant des grognements, et sur le champ de bataille, sa rage, ses griffes et les morsures de Loup Tonnerre sont les seuls modes de communication dont il a besoin.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Canis Wolfborn – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : griffes et crocs broyeurs ; Griffes de Loup.

## MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- LOUPS FENRISSIENS
- CAVALERIE SUR LOUPS TONNERRE

MOTS-CLÉS : MONTÉ, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, IMPERIUM, CANIS WOLFBORN



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

# CHEF DE BATAILLE GARDE LOUP EN ARMURE TERMINATOR



M

5"

E

5

SV

2+

PV

5

CD

6+

CO

1

🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Arme combinée [ANTI-INFANTRIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	4	0	1
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	2+	4	0	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Poing tronçonneur [ANTI-VÉHICULE 3+]	Mêlée	4	3+	8	-2	2
Arme de corps à corps	Mêlée	5	3+	4	0	1
Arme énergétique	Mêlée	5	2+	5	-2	1
Gantelet énergétique	Mêlée	4	2+	8	-2	2
Marteau Thunder [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	4	3+	8	-2	2
Paire de griffes Lightning [JUMELÉ]	Mêlée	6	3+	5	-2	1

## APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Meneur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

**Précision Tactique** : Tant que cette figurine mène une unité, les armes dont sont équipées les figurines de l'unité avec ont l'aptitude [TOUCHES FATALES].

**Huskarl du Jarl** : Tant que cette figurine est attachée à une unité qui inclut une autre figurine **PERSONNAGE**, toutes les figurines **PERSONNAGE** de l'unité ont l'aptitude Insensible à la Douleur 4+.

## APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

**Bouclier Relique** : Le porteur a une caractéristique de PV de 6.

**SAUVEGARDE INVULNÉRABLE**

4+

MOTS-CLÉS : **INFANTRIE, PERSONNAGE, IMPERIUM, TERMINATOR, CHEF DE BATAILLE GARDE LOUP EN ARMURE TERMINATOR**

MOTS-CLÉS DE FACTION : **ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES**

## CHEF DE BATAILLE GARDE LOUP EN ARMURE TERMINATOR

Les Chefs de Bataille Gardes Loups possèdent une grande expérience et une personnalité dominante, qu'ils emploient à guider les autres dans les arts de la guerre. Chacun d'eux combine des talents martiaux hors du commun avec les meilleures reliques de l'armurerie de son seigneur, les plus prisées étant les imposantes armures Terminator.



### OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- L'arme énergétique de cette figurine peut être remplacée par 1 des choix suivants :
  - 1 poing tronçonneur
  - 1 gantelet énergétique
  - 1 bouclier relique et 1 arme de corps à corps
  - 1 marteau Thunder
- Le bolter Storm de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
  - 1 poing tronçonneur
  - 1 gantelet énergétique
  - 1 arme énergétique
  - 1 marteau Thunder
  - 1 arme combinée
- Le bolter Storm et l'arme énergétique de cette figurine peuvent être remplacés par 1 paire de griffes Lightning.

### COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Chef de Bataille Garde Loup en Armure Terminator

Cette figurine est équipée de : bolter Storm ; arme énergétique.

### MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- ESCOUADE D'ASSAUT TERMINATOR
- ESCOUADE TERMINATOR RELIC
- ESCOUADE TERMINATOR
- TERMINATORS GARDES LOUPS

*Vous pouvez attacher cette figurine à une des unités ci-dessus même si 1 figurine **CAPITAINE** ou **MAÎTRE DE CHAPITRE** lui a déjà été attachée. Si c'est le cas, et si l'unité de Gardes du Corps du Corps est détruite, les unités de Meneur qui lui sont attachées deviennent des unités séparées, avec leurs Effectifs Initiaux d'origine.*

**MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, IMPERIUM, TERMINATOR, CHEF DE BATAILLE GARDE LOUP EN ARMURE TERMINATOR**



**MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES**

# SEIGNEUR LOUP SUR LOUP TONNERRE

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	6	3+	6	6+	2

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	2+	4	0	1
Arme combinée [ANTI-INFANTRIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	4	0	1
Bolter de maître	24"	2	2+	4	0	2
▶ Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	2+	7	-2	1
▶ Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	2+	8	-3	2
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	2+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	6	3+	4	0	1
Griffes et crocs broyeur [ATTAQUES BONUS]	Mêlée	3	4+	5	-1	1
Gantelet énergétique	Mêlée	5	2+	8	-2	2
Arme relique	Mêlée	6	2+	5	-2	2
Marteau Thunder [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	5	3+	8	-2	2
Paire de griffes Lightning [JUMELÉ]	Mêlée	7	3+	5	-2	1

▶ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

**MOTS-CLÉS :** MONTÉ, PERSONNAGE, GRENADES, IMPERIUM, CAPITAINE, SEIGNEUR LOUP SUR LOUP TONNERRE

## APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

**Rites de Bataille :** Une fois par round de bataille, 1 unité de votre armée ayant cette aptitude peut être ciblée avec un Stratagème pour OPC, même si une autre unité de votre armée a déjà été ciblée avec ce Stratagème à cette phase.

**Vitesse du Chasseur :** Ajoutez 1 aux jets d'Avance et de Charge pour l'unité de cette figurine.

## APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

**Bouclier Relique :** Le porteur a une caractéristique de PV de 7.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

**MOTS-CLÉS DE FACTION :**

ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

## SEIGNEUR LOUP *SUR LOUP TONNERRE*

*Qu'il ait été élevé dès le plus jeune âge ou dompté dans les désolations, un loup Tonnerre fait une monture redoutable pour un Seigneur Loup. Généralement à la tête de Grandes Compagnies audacieuses, ces Seigneurs Loups mêlent leurs siècles d'expérience et leur acuité stratégique à la férocité et la vitesse d'un prédateur aussi terrible qu'eux.*

### OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- L'arme relique de cette figurine peut être remplacée par 1 des choix suivants :
  - 1 pistolet à plasma
  - 1 gantelet énergétique
  - 1 marteau Thunder
  - 1 bouclier relique et 1 arme de corps à corps
- Le pistolet bolter de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
  - 1 arme combinée
  - 1 bolter de maître
  - 1 pistolet à plasma
  - 1 bolter Storm
  - 1 gantelet énergétique
  - 1 arme relique
  - 1 marteau Thunder
- Le pistolet bolter et l'arme relique de cette figurine peuvent être remplacés par 1 paire de griffes Lightning.

**MOTS-CLÉS : MONTÉ, PERSONNAGE, GRENADES, IMPERIUM, CAPITAINE, SEIGNEUR LOUP SUR LOUP TONNERRE**

### COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Seigneur Loup sur Loup Tonnerre

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; griffes et crocs broyeur ; arme relique.

### MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- CAVALERIE SUR LOUPS TONNERRE

**MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES**



# CHEF DE BATAILLE GARDE LOUP SUR LOUP TONNERRE

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	6	3+	5	6+	2



🎯	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	2+	4	0	1
	Arme combinée [ANTI-INFANTRIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	4	0	1
	Bolter de maître	24"	2	2+	4	0	2
➡	Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	2+	7	-2	1
➡	Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	2+	8	-3	2
	Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	2+	4	0	1

⚔️	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Arme de corps à corps	Mêlée	5	3+	4	0	1
	Griffes et crocs broyeur [ATTAQUES BONUS]	Mêlée	3	4+	5	-1	1
	Gantelet énergétique	Mêlée	4	2+	8	-2	2
	Arme relique	Mêlée	5	2+	5	-2	2
	Marteau Thunder [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	4	3+	8	-2	2
	Paire de griffes Lightning [JUMELÉ]	Mêlée	6	3+	4	-2	1

➡ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

**MOTS-CLÉS : MONTÉ, PERSONNAGE, GRENADES, IMPERIUM, CHEF DE BATAILLE GARDE LOUP SUR LOUP TONNERRE**

## APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

**Précision Tactique :** Tant que cette figurine mène une unité, les armes dont sont équipées les figurines de l'unité ont l'aptitude [TOUCHES FATALES].

**Chasseur Agressif :** Une fois par bataille, à la phase de Tir adverse, après qu'une unité ennemie a résolu ses attaques, si l'unité de cette figurine a été ciblée par une ou plusieurs de ces attaques, l'unité de cette figurine peut faire un mouvement Normal de jusqu'à D6", mais doit finir ce mouvement aussi près que possible de l'unité ennemie la plus proche. Ce faisant, les figurines de l'unité de cette figurine peuvent être déplacées à Portée d'Engagement de cette unité ennemie.

## APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

**Bouclier Storm :** Le porteur a une sauvegarde invulnérable de 4+.

**MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES**



## CHEF DE BATAILLE GARDE LOUP SUR LOUP TONNERRE

En tant que champions possédant de grandes qualités de tacticiens et de meneurs, les Chefs de Bataille sont choisis personnellement par leur seigneur pour diriger leurs propres forces. Les plus agressifs et impulsifs choisissent souvent d'aller au combat à dos de Loup Tonnerre.



### OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- L'arme relique de cette figurine peut être remplacée par 1 des choix suivants :
  - 1 pistolet à plasma
  - 1 gantelet énergétique
  - 1 marteau Thunder
  - 1 bouclier Storm et 1 arme de corps à corps
- Le pistolet bolter de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
  - 1 arme combinée
  - 1 bolter de maître
  - 1 pistolet à plasma
  - 1 bolter Storm
  - 1 gantelet énergétique
  - 1 arme relique
  - 1 marteau Thunder
- Le pistolet bolter et l'arme relique de cette figurine peuvent être remplacés par 1 paire de griffes Lightning.

### COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Chef de Bataille Garde Loup sur Loup Tonnerre

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; griffes et crocs broyeurs ; arme relique.

### MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- CAVALERIE SUR LOUPS TONNERRE

*Vous pouvez attacher cette figurine à l'unité ci-dessus même si 1 figurine CAPITAINE ou MAÎTRE DE CHAPITRE lui a déjà été attachée. Si c'est le cas, et si l'unité de Gardes du Corps du Corps est détruite, les unités de Meneur qui lui sont attachées deviennent des unités séparées, avec leurs Effectifs Initiaux d'origine.*

MOTS-CLÉS : MONTÉ, PERSONNAGE, GRENADES, IMPERIUM,  
CHEF DE BATAILLE GARDE LOUP SUR LOUP TONNERRE



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES



# GRIFFES SANGLANTES

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	3+	2	6+	2



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Bolter	24"	2	3+	4	0	1
Lance-flammes [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	4	0	1
Fusil à gravitons [ANTI-VÉHICULE 2+]	18"	2	3+	5	-1	2
Fuseur [FUSION 2]	12"	1	3+	9	-4	D6
Fusil à plasma – standard [TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	7	-2	1
Fusil à plasma – surcharge [À RISQUE, TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	8	-3	2
Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	3+	7	-2	1
Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	3+	8	-3	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Épée tronçonneuse Astartes	Mêlée	3	3+	4	-1	1
Arme de corps à corps	Mêlée	2	3+	4	0	1
Gantelet énergétique	Mêlée	2	3+	8	-2	2
Arme énergétique	Mêlée	3	3+	5	-2	1

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, GRENADES, IMPERIUM, GRIFFES SANGLANTES

## APTITUDES

FACTION : Serment de l'Instant

**Charge Berserk** : Chaque fois que cette unité fait un mouvement de Charge, jusqu'à la fin du tour, ajoutez 1 aux caractéristiques d'Attaques et de Force des armes de mêlée dont sont équipées les figurines de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

# GRIFFES SANGLANTES

*Jeunes guerriers pleins de fougue, les Griffes Sanglantes sont avides de prouver leur valeur lors de combats sauvages. Avec une exubérance inépuisable, ils se ruent tête baissée sur l'ennemi, avec un héroïsme frisant la témérité. Beaucoup de sagas commencent par les chasses glorieuses au sein des Griffes Sanglantes.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le pistolet bolter du Chef de Meute Griffes Sanglantes peut être remplacé par 1 pistolet à plasma.
- L'épée tronçonneuse Astartes du Chef de Meute Griffes Sanglantes peut être remplacée par 1 des choix suivants :
  - 1 gantelet énergétique
  - 1 arme énergétique
- Jusqu'à 2 Griffes Sanglantes peuvent avoir chacun leur épée tronçonneuse Astartes remplacée par 1 des choix suivants :
  - 1 lance-flammes et 1 arme de corps à corps
  - 1 fusil à gravitons et 1 arme de corps à corps
  - 1 fuseur et 1 arme de corps à corps
  - 1 fusil à plasma et 1 arme de corps à corps

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Chef de Meute Griffes Sanglantes
- 9-14 Griffes Sanglantes

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter ; épée tronçonneuse Astartes.

## UNITÉ ATTACHÉE

Si une unité **PERSONNAGE** de votre armée avec l'aptitude Meneur peut être attachée à une **ESCOUADRE D'ASSAUT**, elle peut à la place être attachée à cette unité.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, GRENADES, IMPERIUM, GRIFFES SANGLANTES



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

# CHASSEURS GRIS

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	3+	2	6+	2



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Bolter	24"	2	3+	4	0	1
Lance-flammes [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	4	0	1
Fusil à gravitons [ANTI-VÉHICULE 2+]	18"	2	3+	5	-1	1
Fuseur [FUSION 2]	12"	1	3+	9	-4	D6
Fusil à plasma – standard [TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	7	-2	1
Fusil à plasma – surcharge [À RISQUE, TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	8	-3	2
Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	3+	7	-2	1
Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	3+	8	-3	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Épée tronçonneuse Astartes	Mêlée	3	3+	4	-1	1
Arme de corps à corps	Mêlée	2	3+	4	0	1
Gantelet énergétique	Mêlée	2	3+	8	-2	2
Arme énergétique	Mêlée	3	3+	5	-2	1

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, GRENADES, IMPERIUM, CHASSEURS GRIS

## APTITUDES

FACTION : Serment de l'Instant

**Chasseurs Rusés :** Cette unité est éligible pour tirer à un tour où elle a Battu en Retraite ou Avancé.



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

# CHASSEURS GRIS

*Leur agressivité tempérée, mais jamais étouffée, par leurs victoires sur le champ de bataille, les Chasseurs Gris sont patients, rusés et adaptables. Certaines meutes prennent et tiennent le terrain, en lâchant des salves disciplinées, tandis que d'autres rôdent sur les flancs. Une fois le piège tendu, les Chasseurs Gris se ruent pour la tuerie.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut être équipée de 1 épée tronçonneuse Astartes.
- L'arme de corps à corps du Chef de Meute Chasseur Gris peut être remplacée par 1 des choix suivants :
  - 1 gantelet énergétique
  - 1 arme énergétique
- Jusqu'à 2 Chasseurs Gris peuvent avoir chacun leur bolter remplacé par 1 des choix suivants :
  - 1 lance-flammes
  - 1 fusil à gravitons
  - 1 fuseur
  - 1 fusil à plasma

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Chef de Meute Chasseur Gris
- 4-9 Chasseurs Gris

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter ; bolter ; arme de corps à corps.

## UNITÉ ATTACHÉE

Si une unité **PERSONNAGE** de votre armée avec l'aptitude Meneur peut être attachée à une **ESCOUPE TACTIQUE**, elle peut à la place être attachée à cette unité.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, LIGNE, GRENADES, IMPERIUM, CHASSEURS GRIS

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

# GARDES LOUPS

M

6"

E

4

SV

3+

PV

2

CD

5+

CO

1



🎯	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
	Bolter	24"	2	3+	4	0	1
	Arme combinée [ANTI-INFANTRIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1
➡	Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	3+	7	-2	1
➡	Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	3+	8	-3	2
	Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1

⚔️	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Arme patrimoniale	Mêlée	4	3+	5	-1	1

➡ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, GRENADES, IMPERIUM, GARDES LOUPS

## APTITUDES

**FACTION :** Serment de l'Instant

**Compagnons Choisis :** Tant qu'une **PERSONNAGE** figurine mène cette unité, à chaque attaque d'une figurine de cette unité, ajoutez 1 au jet de Touche.

## APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

**Bouclier Storm :** Le porteur a une sauvegarde invulnérable de 4+.

MOTS-CLÉS DE FACTION :

ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

# GARDES LOUPS

*Ayant gagné sa place en vertu de ses faits d'armes exceptionnels, chaque Garde Loup est un guerrier héroïque choisi par son seigneur. Il agit en tant que sage et compagnon de maisonnée et fauche les ennemis à ses côtés. Les Gardes Loups peuvent également servir d'escortes à d'autres guerriers importants, voire mener leurs propres missions.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir son pistolet bolter remplacé par 1 des choix suivants :
  - 1 bolter
  - 1 arme combinée
  - 1 pistolet à plasma
  - 1 bolter Storm
  - 1 bouclier Storm

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Chef de Meute Garde Loup
- 4-9 Gardes Loups

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter ;  
arme patrimoniale.

## UNITÉ ATTACHÉE

Si une unité **PERSONNAGE** de votre armée avec l'aptitude Meneur peut être attachée à une **ESCOUADE DE VÉTÉRANS VANGUARDS**, elle peut à la place être attachée à cette unité.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRENADES, IMPERIUM, GARDES LOUPS



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

# LUKAS LE TROMPEUR

M

6"

E

4

SV

3+

PV

4

CD

6+

CO

1



## 🎯 ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
➤ Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	3+	7	-2	1
➤ Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	3+	8	-3	2

## ⚔️ ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Griffe du Loup-chacal	Mêlée	6	2+	5	-2	1

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

**MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, GRENADES, IMPERIUM, LUKAS LE TROMPEUR**

## APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

**Pelisse du Doppgangrel :** Tant que cette figurine mène une unité, chaque fois qu'une attaque cible l'unité, soustrayez 1 au jet de Touche.

**Qui Rira le Dernier :** Si cette figurine est détruite par une attaque de mêlée, après que l'unité attaquante a résolu ses attaques, jetez 1 D6 : sur 4+, l'unité attaquante subit D6 blessures mortelles et est Ébranlée.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :**  
**ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES**

# LUKAS LE TROMPEUR

Légende auprès des guerriers impulsifs, Lukas, appelé le Trompeur par ses nombreux détracteurs, est synonyme d'irrévérence et de jeunesse d'esprit. Ses sabotages, et ses facéties meurtrières et inventives, le classent parmi les plus rusés du Chapitre. Combattant déloyal, Lukas possède des talents aussi mortels qu'espîegles.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Lukas le Trompeur – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : pistolet à plasma ;  
Griffe du Loup-chacal.

## MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- GRIFFES SANGLANTES

## MAÎTRE DES FRASQUES

Cette figurine ne peut pas être votre SEIGNEUR DE GUERRE.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, GRENADES, IMPERIUM,  
LUKAS LE TROMPEUR

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES





# TERMINATORS GARDES LOUPS

M	E	SV	PV	CD	CO
5"	5	2+	3	6+	1



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon d'assaut [BLESSURES DÉVASTATRICES]	24"	6	3+	6	0	1
Arme combinée [ANTI-INFANTRIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1
Lance-missiles Cyclone – Frag [DÉFLAGRATION]	36"	2D6	3+	4	0	1
Lance-missiles Cyclone – Krak	36"	2	3+	9	-2	D6
Lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Poing tronçonneur [ANTI-VÉHICULE 3+]	Mêlée	3	4+	8	-2	2
Gantelet énergétique	Mêlée	3	3+	8	-2	2
Arme énergétique	Mêlée	4	3+	5	-2	1
Marteau Thunder [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	3	4+	8	-2	2
Paire de griffes Lightning [JUMELÉ]	Mêlée	5	3+	5	-2	1

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

**MOTS-CLÉS :** INFANTRIE, GRENADES, IMPERIUM, TERMINATOR, TERMINATORS GARDES LOUPS

## APTITUDES

**BASE :** Frappe en Profondeur

**FACTION :** Serment de l'Instant

**Gardes Loups :** À chaque attaque d'une figurine de cette unité, vous pouvez ignorer certains ou tous les modificateurs aux caractéristiques de Capacité de Tir ou de Capacité de Combat et/ou au jet de Touche de cette attaque. De plus, à chaque attaque d'une figurine de cette unité qui cible l'unité ennemie que vous avez choisie pour l'aptitude Serment de l'Instant à ce tour, ajoutez 1 au jet de Touche.

## APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

**Bouclier Storm :** Le porteur a une caractéristique de PV de 4.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

**MOTS-CLÉS DE FACTION :** ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

# TERMINATORS GARDES LOUPS

Les Gardes Loups ornent leurs armures Terminators de totems, trophées et signes honorifiques gagnés au fil de leurs années de combat. En meute, ils font trembler le sol sous leurs pas tandis qu'ils tuent avec un talent stupéfiant. Leurs aptitudes valent à certains de servir de mentor, leur carrure intimidante étant aussi redoutable que leurs armes.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir son gantelet énergétique et son bolter Storm ou son arme énergétique et son bolter Storm remplacés par deux des choix suivants :
  - 1 bolter Storm\*
  - 1 arme combinée\*
  - 1 poing tronçonneur
  - 1 gantelet énergétique
  - 1 arme énergétique
  - 1 marteau Thunder
  - 1 bouclier Storm
- Par tranche de 5 figurines dans cette unité, 1 Terminator Garde Loup peut remplacer son gantelet énergétique et son bolter Storm par 1 des choix suivants :
  - 1 canon d'assaut
  - 1 lance-flammes lourd
  - 1 bolter Storm et 1 lance-missiles Cyclone
- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir son gantelet énergétique et son bolter Storm ou son arme énergétique et son bolter Storm remplacés par 1 paire de griffes Lightning.

\* Chaque figurine peut avoir chacune de ces pièces d'équipement en un seul exemplaire et ne peut pas avoir à la fois un bolter Storm et une arme combinée.

**MOTS-CLÉS : INFANTRIE, GRENADES, IMPERIUM, TERMINATOR, TERMINATORS GARDES LOUPS**

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Chef de Meute Terminator Garde Loup
- 4-9 Terminators Gardes Loups

Le Chef de Meute Terminator Garde Loup est équipé de : bolter Storm ; arme énergétique.

Chaque Terminator Garde Loup est équipé de : bolter Storm ; gantelet énergétique.

## UNITÉ ATTACHÉE

Si une unité **PERSONNAGE** de votre armée avec l'aptitude Meneur peut être attachée à une **ESCOUADE TERMINATOR**, elle peut à la place être attachée à cette unité.

**MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES**

# MOLOSSES DE MORKAÏ



M

6"

E

4

SV

3+

PV

2

CD

6+

CO

1

## 🎯 ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter de Morkaï [ANTI-PSYKER 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, PISTOLET, PRÉCISION]	12"	1	3+	4	-1	1

## ⚔️ ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Couteau de combat de Morkaï [ANTI-PSYKER 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, PRÉCISION]	Mêlée	4	3+	4	0	1

## APTITUDES

BASE : Éclaireurs 6"

FACTION : Serment de l'Instant

**Hurllement de Morkaï :** À votre phase de Tir, vous pouvez choisir 1 unité ennemie à 12" de cette unité (si un **LIEUTENANT EN ARMURE REIVER** mène cette unité, vous pouvez choisir 1 unité ennemie à 18" à la place). L'unité ennemie choisie doit faire un test d'Ébranlement, en soustrayant 1 au résultat si c'est une unité **PSYKER**. En cas d'échec à ce test, outre le fait d'être Ébranlée, cette unité ennemie est **Sonnée** jusqu'au début de votre prochaine phase de Tir. Tant qu'une unité est **Sonnée**, chaque fois qu'une de ses figurines fait une attaque Psychique, soustrayez 1 au jet de Touche.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE\*

6+

\* Cette sauvegarde invulnérable est améliorée en 4+ contre les attaques Psychiques.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRENADES, FUMÉE, IMPERIUM, PHOBOS, MOLOSSES DE MORKAÏ

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

# MOLOSSES DE MORKAÏ

Couverts de runes de protection et d'abjuration sous leurs armures Phobos, les Molosses de Morkaï sont des chasseurs de psykers. Les flairant à l'aide de détecteurs psycept, ces guerriers focalisés sur leur mission émettent des hurlements aigus caractéristiques. Des circuits runiques amplifient ces cris de chasse, perturbant les pouvoirs de leur proie et semant la peur avant la mort.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Chef de Meute Molosse de Morkaï
- 4-9 Molosses de Morkaï

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter de Morkaï ; couteau de combat de Morkaï.

## UNITÉ ATTACHÉE

Si une unité **PERSONNAGE** de votre armée avec l'aptitude Meneur peut être attachée à une **ESCOUADE REIVER**, elle peut à la place être attachée à cette unité.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRENADES, FUMÉE, IMPERIUM, PHOBOS, MOLOSSES DE MORKAÏ



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

# WULFEN

M

8"

E

5

SV

4+

PV

2

CD

6+

CO

0



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Auto-lanceur Stormfrag [ASSAUT, DÉFLAGRATION]	12"	D6	5+	4	0	1

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Griffes de Wulfen et armes de mêlée	Mêlée	6	3+	5	-1	1
Marteau de Wulfen	Mêlée	4	3+	5	-1	1

## APTITUDES

BASE : Insensible à la Douleur 6+

FACTION : Serment de l'Instant

**Frénésie de Mort** : Chaque fois qu'une figurine de cette unité est détruite par une attaque de mêlée, si cette figurine n'a pas combattu à cette phase, jetez 1 D6. Sur 4+, ne la retirez pas du jeu ; cette figurine détruite peut combattre après que l'unité de la figurine attaquante a résolu ses attaques, puis elle est retirée du jeu.

## APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

**Bouclier Storm** : Le porteur a une sauvegarde invulnérable de 4+.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, IMPERIUM, WULFEN



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

# WULFEN

*Les Wulfen sont en permanence sur le point de sombrer dans un état de rage, et leurs hurlements glaçants réveillent la bête qui sommeille en chaque fils de Russ à proximité. Les Wulfen sont des guerriers bestiaux, altérés par la Malédiction qui coule dans le sang de tous les fils du Roi Loup. Ce sont des chasseurs, qui bondissent en montrant les crocs, toutes griffes dehors, et démembreront leurs ennemis avec une vitesse inhumaine.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut être équipée de 1 auto-lanceur Stormfrag.
- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir ses griffes de Wulfen et armes de mêlée remplacées par 1 marteau de Wulfen et 1 bouclier Storm.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Chef de Meute Wulfen
- 4-9 Wulfen

Chaque figurine est équipée de : griffes de Wulfen et armes de mêlée.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, IMPERIUM, WULFEN



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

# DREADNOUGHT WULFEN

M

E

SV

PV

CD

CO

8"

9

2+

8

6+


0

## ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1

## ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
 Grande hache de Fenris – frappe	Mêlée	5	3+	10	-2	D6+1
 Grande hache de Fenris – balayage	Mêlée	10	3+	6	-2	1
Grande griffe de loup	Mêlée	5	3+	10	-3	3

 Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, IMPERIUM, DREADNOUGHT, DREADNOUGHT WULFEN

## APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste 1, Insensible à la Douleur 6+**

FACTION : **Serment de l'Instant**

**Rage Bestiale** : Chaque fois que cette figurine est choisie pour combattre, vous pouvez choisir 1 unité ennemie à Portée d'Engagement d'elle et jeter 1 D6, en ajoutant 2 au résultat si cette figurine a fait un mouvement de Charge à ce tour : sur 4-5, l'unité ennemie subit D3 blessures mortelles ; sur 6+, elle subit D3+3 blessures mortelles.

## APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

**Bouclier Blizzard** : Le porteur a une sauvegarde invulnérable de 4+.

MOTS-CLÉS DE FACTION :

ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

# DREADNOUGHT WULFEN

*Même presque mort et inhumé dans le sarcophage d'un Dreadnought, un guerrier peut succomber à la Malédiction du Wulfen. Les joints et les servomoteurs tressaillent comme les muscles d'un animal dément tandis qu'un Dreadnought Wulfen cherche à mutiler et éviscérer tout en hurlant sa rage et son appétit de violence à travers ses haut-parleurs.*

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- La grande hache de Fenris ou la grande griffe de loup et le bolter Storm de cette figurine peuvent être remplacés par 1 bouclier Blizzard et 1 bolter Storm.
- Chaque bolter Storm (n'importe quel nombre) de cette figurine peut être remplacé par 1 lance-flammes lourd.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Dreadnought Wulfen

**Cette figurine est équipée de :** bolter Storm ; grande hache de Fenris ; grande griffe de loup.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, IMPERIUM, DREADNOUGHT, DREADNOUGHT WULFEN



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES



# MURDERFANG

M

8"

E

9

SV

2+

PV

8

CD

6+

CO

0



## 🎯 ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1

## ⚔️ ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Griffes Meurtrières [JUMELÉ]	Mêlée	8	3+	14	-2	3

## APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste 1, Insensible à la Douleur 6+**

FACTION : **Serment de l'Instant**

**Meurtrier** : Chaque fois qu'une unité ennemie cible cette figurine, après que l'unité a résolu ses attaques, cette figurine peut soit tirer comme si c'était votre phase de Tir soit combattre comme si c'était la phase de Combat.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, IMPERIUM, DREADNOUGHT, MURDERFANG

MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

# MURDERFANG

Une bête mécanique ravageuse est libérée du Croc en temps de crise, et de ses énormes griffes elle démembre alors les ennemis. Le Chapitre l'appelle Murderfang. Sa véritable identité est inconnue car elle ne s'exprime que par des grognements de rage ; on sait seulement qu'il s'agit d'une indomptable force de destruction.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- Murderfang – HÉROS ÉPIQUE

Cette figurine est équipée de : lance-flammes lourd ; bolter Storm ; Griffes Meurtrières.

## INDOMPTABLE FORCE DE DESTRUCTION

Cette figurine ne peut pas être votre SEIGNEUR DE GUERRE.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, PERSONNAGE, HÉROS ÉPIQUE, IMPERIUM, DREADNOUGHT, MURDERFANG

MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

# CAVALERIE SUR LOUPS TONNERRE

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	6	3+	4	6+	2



🎯	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
	Bolter	24"	2	3+	4	0	1
➡	Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	3+	7	-2	1
➡	Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	3+	8	-3	2
⚔️	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Griffes et crocs broyeur [ATTAQUES BONUS]	Mêlée	3	4+	5	-1	1
	Arme patrimoniale	Mêlée	4	3+	5	-1	1

➡ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : MONTÉ, GRENADES, IMPERIUM, CAVALERIE SUR LOUPS TONNERRE

## APTITUDES

FACTION : Serment de l'Instant

**Charge Féroce :** Chaque fois que cette unité fait un mouvement de Charge, jusqu'à la fin du tour, ajoutez 1 à la caractéristique de Dégâts des armes de mêlée dont sont équipées les figurines de cette unité.

## APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

**Bouclier Storm :** Le porteur a une sauvegarde invulnérable de 4+.



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

## CAVALERIE SUR LOUPS TONNERRE

Les Loups Tonnerre sont des prédateurs alpha monstrueux et solitaires, et seule une élite au sein des Gardes Loups dégage l'autorité suffisante pour les monter au combat. Lorsqu'ils chargent, leurs mâchoires broient les plaques de blindage, la chair et les os avec sauvagerie, tandis que leurs cavaliers fauchent l'ennemi avec une férocité héroïque.



### OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir son pistolet bolter remplacé par 1 des choix suivants :
  - 1 bolter
  - 1 pistolet à plasma
  - 1 bouclier Storm

### COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Chef de Meute sur Loups Tonnerre
- 2-5 Cavalier sur Loups Tonnerre

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter ; griffes et crocs broyeur ; arme patrimoniale.

MOTS-CLÉS : MONTÉ, GRENADES, IMPERIUM, CAVALERIE SUR LOUPS TONNERRE



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

# LOUPS FENRISSIENS

M	E	SV	PV	CD	CO
10"	4	6+	1	8+	0



## ARMES DE MÊLÉE

Griffes et crocs

## PORTÉE

Mêlée

A CC F PA D

2 4+ 4 0 1

## APTITUDES

FACTION : Serment de l'Instant

**Chasseurs Véloces :** Cette unité est éligible pour déclarer une charge à un tour où elle a Avancé.

MOTS-CLÉS : BÊTES, IMPERIUM, LOUPS FENRISSIENS



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

## LOUPS FENRISSIENS

*Comptant parmi les prédateurs les plus féroces et intelligents de la galaxie, les Loups Fenrissiens accompagnent les fils de Russ sur le champ de bataille, comme la meute suit le loup alpha. Les plus menus d'entre eux sont aussi gros qu'un humain, mais ils rampent sans bruit avant de bondir dans un déluge coordonné de griffes et de crocs effilés.*



### OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

### COMPOSITION D'UNITÉ

- 5-10 Loups Fenrissiens

Chaque figurine est équipée de : griffes et crocs.

MOTS-CLÉS : BÊTES, IMPERIUM, LOUPS FENRISSIENS



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

# SERRES SANGLANTES

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	4	3+	2	6+	1



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Lance-flammes [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	4	0	1
Fusil à gravitons [ANTI-VÉHICULE 2+]	18"	2	3+	5	-1	2
Fuseur [FUSION 2]	12"	1	3+	9	-4	D6
Fusil à plasma – standard [TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	7	-2	1
Fusil à plasma – surcharge [À RISQUE, TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	8	-3	2
Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	3+	7	-2	1
Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	3+	8	-3	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Épée tronçonneuse Astartes	Mêlée	3	3+	4	-1	1
Arme de corps à corps	Mêlée	2	3+	4	0	1
Gantelet énergétique	Mêlée	2	3+	8	-2	2
Arme énergétique	Mêlée	3	3+	5	-2	1

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

**MOTS-CLÉS : INFANTERIE, RÉACTEUR DORSAL, VOL, GRENADES, IMPERIUM, SERRES SANGLANTES**

## APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

**Entêtés :** Vous pouvez relancer les jets de Charge pour cette unité. Chaque fois que cette unité fait un mouvement de Charge, jusqu'à la fin du tour, à chaque attaque de mêlée d'une figurine de cette unité, ajoutez 1 au jet de Touche.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :**  
**ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES**

# SERRES SANGLANTES

*Les Griffes Sanglantes particulièrement intrépides sont assignés aux meutes de serres sanglantes, équipées de réacteurs dorsaux. Rebelles et indépendants, les Serres Sanglantes saisissent la moindre occasion de jouer les risque-tout. Ils filent sans peur en faisant de grands bonds, faisant rugir leurs épées tronçonneuses tandis qu'ils tuent, en plongeant au cœur de l'ennemi avec une fureur téméraire.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le pistolet bolter du Chef de Meute Serre Sanglante peut être remplacé par 1 pistolet à plasma.
- L'épée tronçonneuse Astartes du Chef de Meute Serre Sanglante peut être remplacée par 1 des choix suivants :
  - 1 gantelet énergétique
  - 1 arme énergétique
- Jusqu'à 2 Serres Sanglantes peuvent avoir chacun leur pistolet bolter et leur épée tronçonneuse Astartes remplacés par 1 des choix suivants :
  - 1 pistolet à plasma et 1 épée tronçonneuse Astartes
  - 1 lance-flammes et 1 arme de corps à corps
  - 1 fusil à gravitons et 1 arme de corps à corps
  - 1 fuseur et 1 arme de corps à corps
  - 1 fusil à plasma et 1 arme de corps à corps

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Chef de Meute Serre Sanglante
- 4-14 Serres Sanglantes

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter ; épée tronçonneuse Astartes.

## UNITÉ ATTACHÉE

Si une unité **PERSONNAGE** de votre armée avec l'aptitude Meneur peut être attachée à une **ESCOUADE D'ASSAUT À RÉACTEURS DORSAUX**, elle peut à la place être attachée à cette unité.

**MOTS-CLÉS : INFANTERIE, RÉACTEUR DORSAL, VOL, GRENADES, IMPERIUM, SERRES SANGLANTES**

**MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES**



# LONGS CROCS

M

6"

E

4

SV

3+

PV

2

CD

6+

CO

1



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Bolter	24"	2	3+	4	0	1
Canon à gravitons [ANTI-VÉHICULE 2+, LOURD]	24"	3	4+	6	-1	3
Bolter lourd [LOURD, TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	4+	5	-1	2
Canon laser [LOURD]	48"	1	4+	12	-3	D6+1
Lance-missiles – Frag [DÉFLAGRATION, LOURD]	48"	D6	4+	4	0	1
Lance-missiles – Krak [LOURD]	48"	1	4+	9	-2	D6
Multi-fuseur [LOURD, FUSION 2]	18"	2	4+	9	-4	D6
Canon à plasma – standard [DÉFLAGRATION, LOURD]	36"	D3	4+	7	-2	1
Canon à plasma – surcharge [DÉFLAGRATION, À RISQUE, LOURD]	36"	D3	4+	8	-3	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Épée tronçonneuse Astartes	Mêlée	3	3+	4	-1	1
Arme de corps à corps	Mêlée	2	3+	4	0	1
Gantelet énergétique	Mêlée	2	3+	8	-2	2
Arme énergétique	Mêlée	2	3+	5	-2	1

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRENADES, IMPERIUM, LONGS CROCS

## APTITUDES

**FACTION :** Serment de l'Instant

**Discipline de Tir :** Chaque fois que cette unité Reste Immobille, si elle inclut une figurine de Chef de Meute Long Croc, vous pouvez choisir 1 unité ennemie qui est visible de cette figurine. Jusqu'à la fin du tour, à chaque attaque de tir d'une figurine de l'unité avec cette aptitude qui cible cette unité ennemie, relancez tout jet de Touche de 1.

**Chérubin de l'Armorium :** Une fois par bataille, après avoir fait un jet de Touche pour une figurine de cette unité, vous pouvez changer ce jet en 6 non modifié.

**Note des Concepteurs :** Place un pion de Chérubin de l'Armorium à côté de cette unité, et retirez-le une fois cette aptitude utilisée.

▶ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
SPACE WOLVES

# LONGS CROCS

Vétérans taciturnes, les Longs Crocs ont la main sûre et un tempérament mesuré, des cheveux grisonnant de sagesse et des crocs allongés. Ces guerriers patients reçoivent les armes de tir les plus dévastatrices de leur Grande Compagnie. L'œil perçant, les Longs Crocs chassent les bêtes monstrueuses et les chars d'assaut de l'ennemi.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque Long Croc (n'importe quel nombre) peut avoir son bolter remplacé par 1 des choix suivants:
  - 1 canon à gravitons
  - 1 bolter lourd
  - 1 lance-flammes lourd\*
  - 1 canon laser
  - 1 lance-missiles
  - 1 multi-fuseur
  - 1 canon à plasma
- L'arme de corps à corps du Chef de Meute Long Croc peut être remplacé par 1 des choix suivants:
  - 1 épée tronçonneuse Astartes
  - 1 gantelet énergétique
  - 1 arme énergétique
- Le bolter du Chef de Meute Long Croc peut être remplacé par 1 des choix suivants :\*
  - 1 lance-flammes
  - 1 fusil à gravitons
  - 1 fuseur
  - 1 fusil à plasma
  - 1 pistolet à plasma

\* Le profil de cette arme se trouve sur la carte d'armurerie des Space Wolves.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Chef de Meute Long Croc
- 4-5 Longs Crocs

Chaque figurine est équipée de : bolter ; pistolet bolter ; arme de corps à corps.

## UNITÉ ATTACHÉE

Si une unité **PERSONNAGE** de votre armée avec l'aptitude Meneur peut être attachée à une **ESCOUPE DEVASTATOR**, elle peut à la place être attachée à cette unité.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRENADES, IMPERIUM, LONGS CROCS



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
SPACE WOLVES

# ESCORTEUR STORMFANG

M	E	SV	PV	CD	CO
20+''	10	3+	14	6+	0



🎯 ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
➤ Destructeur Helfrost – diffus [TOUCHES SOUTENUES D3]	36''	D3	3+	11	-3	7
➤ Destructeur Helfrost – concentré [TORRENT]	12''	D6+6	3+	8	-1	2
Lance-missiles Skyhammer [ANTI-VOL 2+]	48''	3	3+	8	-1	D3
Bolter lourd jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36''	3	3+	5	-1	2
Canon laser jumelé [JUMELÉ]	48''	1	3+	12	-3	D6+1
Multi-fuseur jumelé [FUSION 2, JUMELÉ]	18''	2	3+	9	-4	D6
Lance-missiles Stormstrike jumelé [JUMELÉ]	48''	1	3+	10	-2	3

⚔️ ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Coque blindée	Mêlée	6	4+	8	0	1

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, AÉRODYNE, VOL, TRANSPORT, ESCORTEUR STORMFANG

## APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D6, Stationnaire

FACTION : Serment de l'Instant

**Proie Gelée** : À votre phase de Tir, après que cette figurine a tiré, si une unité **MONSTRE** ou **VÉHICULE** ennemie a été touchée par une ou plusieurs de ces attaques qui ont été faites avec le destructeur Helfrost de cette figurine, jusqu'à la fin du prochain tour adverse, l'unité ennemie est Gelée. Tant qu'une unité est Gelée, soustrayez 2 à sa caractéristique de Mouvement, et soustrayez 2 aux jets d'Avance et de Charge pour elle.

## ENDOMMAGÉ : 1-5 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-5 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES



# ESCORTEUR STORMFANG

*Dominant le ciel comme les effroyables guivres des glaces des mythes, les Escorteurs Stormfang sont des aéronefs lourdement armés et blindés, qui se frayent un passage à travers les éléments aériens ennemis. Chacun est construit autour d'un énorme destructeur Helfrost qui gèle sa cible sur place ; la chair s'effrite tandis que les armures se craquellent et se brisent.*



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Les 2 lance-missiles Skyhammer de cette figurine peuvent être remplacés par 1 des choix suivants :
  - 2 multi-fuseurs jumelés
  - 2 bolters lourds jumelés
- Le lance-missiles Stormstrike jumelé de cette figurine peut être remplacé par 1 canon laser jumelé.

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Escorteur Stormfang

**Cette figurine est équipée de :** destructeur Helfrost ; 2 lance-missiles Skyhammer ; lance-missiles Stormstrike jumelé ; coque blindée.

## TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 6 figurines **INFANTERIE ADEPTUS ASTARTES**. Chaque figurine **RÉACTEUR DORSAL**, **WULFEN**, **GRAVIS** ou **TERMINATOR** occupe la place de 2 figurines et chaque figurine **CENTURION** occupe la place de 3 figurines.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, AÉRODYNE, VOL, TRANSPORT, ESCORTEUR STORMFANG



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

# STORMWOLF

M	E	SV	PV	CD	CO
20+"	10	3+	14	6+	0



☯	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Lance-missiles Skyhammer [ANTI-VOL 2+]	48"	3	3+	8	-1	D3
	Bolter lourd jumelé [TOUCHES SOUTENUES 1, JUMELÉ]	36"	3	3+	5	-1	2
➤	Canon Helfrost jumelé – diffus [TORRENT, JUMELÉ]	12"	D6	N/A	6	-1	2
➤	Canon Helfrost jumelé – concentré [JUMELÉ]	36"	1	3+	9	-3	5
	Canon laser jumelé [JUMELÉ]	48"	1	3+	12	-3	D6+1
	Multi-fuseur jumelé [FUSION 2, JUMELÉ]	18"	2	3+	9	-4	D6

⚔	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Coque blindée	Mêlée	6	4+	8	0	1

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, AÉRODYNE, VOL, TRANSPORT, STORMWOLF

## APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D6, Stationnaire

FACTION : Serment de l'Instant

**Ruée Sur l'Ennemi** : Si une unité débarque de ce **TRANSPORT** avant qu'il se déplace, jusqu'à la fin du tour, l'unité est éligible pour charger à un tour où elle a Avancé.

## ENDOMMAGÉ : 1-5 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-5 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

# STORMWOLF

Les Stormwolf permettent aux fils de Russ de porter le combat chez l'ennemi où qu'il se cache. Dans leur vaste compartiment, des meutes de guerriers sont transportées à une vitesse impensable en plein milieu de l'ennemi. Tandis que les meutes surgissent de l'appareil pour se ruer à l'attaque, les Stormwolf saturent la zone de tirs d'arme lourde, avant de reprendre leur essor en quête d'autres cibles.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Les 2 lance-missiles Skyhammer de cette figurine peuvent être remplacés par 1 des choix suivants :
  - 2 bolters lourds jumelés
  - 2 multi-fuseurs jumelés

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Stormwolf

Cette figurine est équipée de : 2 nacelles de missiles Skyhammer ; canon Helfrost jumelé ; canon laser jumelé ; coque blindée.

## TRANSPORT

Cette figurine a une capacité de transport de 16 figurines **INFANTERIE ADEPTUS ASTARTES**. Chaque figurine **RÉACTEUR DORSAL, WULFEN, GRAVIS** ou **TERMINATOR** occupe la place de 2 figurines et chaque figurine **CENTURION** occupe la place de 3 figurines.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, AÉRODYNE, VOL, TRANSPORT, STORMWOLF



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

# CHEF DE MEUTE GARDE LOUP

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	3+	2	6+	1

🎯	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
	Bolter	24"	2	3+	4	0	1
	Arme combinée [ANTI-INFANTRIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	4	0	1
➡	Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	3+	7	-2	1
➡	Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	3+	8	-3	2
	Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1

⚔️	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Épée tronçonneuse Astartes	Mêlée	4	3+	4	-1	1
	Arme de corps à corps	Mêlée	3	4+	4	0	1
	Gantelet énergétique	Mêlée	2	3+	8	-2	2
	Arme énergétique	Mêlée	3	3+	5	-2	1
	Marteau Thunder [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	2	4+	8	-2	2
	Paire de griffes Lightning [JUMELÉ]	Mêlée	4	3+	5	-2	1

➡ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

**MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, GRENADES, IMPERIUM, CHEF DE MEUTE, CHEF DE MEUTE GARDE LOUP**

## APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

**Chef Exaltant :** Tant que cette figurine mène une unité, une fois par bataille, quand un test d'Ébranlement est fait pour l'unité, vous pouvez relancer le test.

**Chef de Meute :** Cette figurine ne peut pas être votre **SEIGNEUR DE GUERRE** et ne peut pas recevoir d'Optimisations.

## APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

**Bouclier Storm :** Le porteur a une sauvegarde invulnérable de 4+.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :**  
**ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES**

# CHEF DE MEUTE GARDE LOUP

Les Gardes Loups qui ont fait montre de capacités à diriger et de charisme belliqueux peuvent être assignés à des meutes de frères de bataille. L'expérience et les prouesses dignes des sagas de ces guerriers inspirent les Space Wolves dont ils ont la charge, et le fait de combattre à leurs côtés est un grand honneur.

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le pistolet bolter et le bolter de cette figurine peuvent être remplacés par deux armes différentes de la liste suivante :\*
  - 1 pistolet bolter
  - 1 bolter
  - 1 arme combinée
  - 1 pistolet à plasma
  - 1 bolter Storm
  - 1 épée tronçonneuse Astartes
  - 1 gantelet énergétique
  - 1 arme énergétique
  - 1 marteau Thunder
  - 1 bouclier Storm
- Le pistolet bolter et le bolter de cette figurine peuvent être remplacés par 1 paire de griffes Lightning.

\* Cette figurine peut être équipée de deux armes de tir seulement si l'une d'elles est un Pistolet (et elle peut avoir un seul Pistolet).

**MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, GRENADES, IMPERIUM, CHEF DE MEUTE, CHEF DE MEUTE GARDE LOUP**

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Chef de Meute Garde Loup

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; bolter ; arme de corps à corps.

## MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- GRIFFES SANGLANTES
- CHASSEURS GRIS
- LONGS CROCS

Vous devez attacher cette figurine à une des unités ci-dessus, et vous pouvez même le faire si une ou plusieurs unités **PERSONNAGE** y ont déjà été attachées, mais une unité ne peut jamais inclure plus de 1 figurine **CHEF DE MEUTE**. Si c'est le cas, et si l'unité de Gardes du Corps du Corps est détruite, les unités de Meneur qui lui sont attachées deviennent des unités séparées, avec leurs Effectifs Initiaux d'origine. S'il n'est pas possible d'attacher cette figurine à une unité, elle ne prend pas part à la bataille et compte comme ayant été détruite.

**MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES**



# CHEF DE MEUTE GARDE LOUP AVEC RÉACTEUR DORSAL

M	E	SV	PV	CD	CO
12"	4	3+	2	6+	1

🎯	ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
	Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
	Arme combinée [ANTI-INFANTERIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	4	0	1
➡	Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	3+	7	-2	1
➡	Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	3+	8	-3	2
	Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1

⚔️	ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
	Épée tronçonneuse Astartes	Mêlée	4	3+	4	-1	1
	Gantelet énergétique	Mêlée	2	3+	8	-2	2
	Arme énergétique	Mêlée	3	3+	5	-2	1
	Marteau Thunder [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	2	4+	8	-2	2
	Paire de griffes Lightning [JUMELÉ]	Mêlée	4	3+	5	-2	1

➡ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

**MOTS-CLÉS :** INFANTERIE, PERSONNAGE, RÉACTEUR DORSAL, VOL, GRENADES, IMPERIUM, CHEF DE MEUTE, CHEF DE MEUTE GARDE LOUP À RÉACTEUR DORSAL



## APTITUDES

**BASE :** Frappe en Profondeur, Meneur

**FACTION :** Serment de l'Instant

**Chef Exaltant :** Tant que cette figurine mène une unité, une fois par bataille, quand un test d'Ébranlement est fait pour l'unité, vous pouvez relancer ce test.

**Chef de Meute :** Cette figurine ne peut pas être votre **SEIGNEUR DE GUERRE** et ne peut pas recevoir d'Optimisations.

## APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

**Bouclier Storm :** Le porteur a une sauvegarde invulnérable de 4+.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :**

**ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES**

## CHEF DE MEUTE GARDE LOUP AVEC RÉACTEUR DORSAL

Les Gardes Loups placés à la tête des indépendantes meutes de Serres Sanglantes portent des puissants réacteurs dorsaux qui leur permettent de faire de grands bonds jusqu'à l'ennemi. Leur rigueur calme l'ardeur de leurs protégés entêtés, mais dans la brutalité d'une charge, un Chef de Meute est un furieux blizzard de destruction.



### OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le pistolet bolter et l'épée tronçonneuse Astartes de cette figurine peuvent être remplacés par deux armes différentes de la liste suivante :\*
  - 1 pistolet bolter
  - 1 arme combinée
  - 1 pistolet à plasma
  - 1 bolter Storm
  - 1 épée tronçonneuse Astartes
  - 1 gantelet énergétique
  - 1 arme énergétique
  - 1 marteau Thunder
  - 1 bouclier Storm
- Le pistolet bolter et l'épée tronçonneuse Astartes de cette figurine peuvent être remplacés par 1 paire de griffes Lightning.

\* Cette figurine peut être équipée de deux armes de tir seulement si l'une d'elles est un Pistolet (et elle peut avoir un seul Pistolet).

### COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Chef de Meute Garde Loup à Réacteur Dorsal

Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; épée tronçonneuse Astartes.

### MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- **SERRES SANGLANTES**

Vous devez attacher cette figurine à l'unité ci-dessus, et vous pouvez même le faire si une ou plusieurs unités **PERSONNAGE** y ont déjà été attachées, mais une unité ne peut jamais inclure plus de 1 figurine **CHEF DE MEUTE**. Si c'est le cas, et si l'unité de Gardes du Corps du Corps est détruite, les unités de Meneur qui lui sont attachées deviennent des unités séparées, avec leurs Effectifs Initiaux d'origine. S'il n'est pas possible d'attacher cette figurine à une unité, elle ne prend pas part à la bataille et compte comme ayant été détruite.

**MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, RÉACTEUR DORSAL, VOL, GRENADES, IMPERIUM, CHEF DE MEUTE, CHEF DE MEUTE GARDE LOUP À RÉACTEUR DORSAL**



**MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES**

# CHEF DE MEUTE GARDE LOUP EN ARMURE TERMINATOR

M	E	SV	PV	CD	CO
5"	5	2+	3	6+	1

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon d'assaut [BLESSURES DÉVASTATRICES]	24"	6	3+	6	0	1
Arme combinée [ANTI-INFANTRIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, IGNORE LE COUVERT]	24"	2	3+	4	0	1
▶ Lance-missiles Cyclone – Frag [DÉFLAGRATION]	36"	2D6	3+	4	0	1
▶ Lance-missiles Cyclone – Krak	36"	2	3+	9	-2	D6
Lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Poing tronçonneur [ANTI-VÉHICULE 3+]	Mêlée	2	4+	8	-2	2
Gantelet énergétique	Mêlée	2	3+	8	-2	2
Arme énergétique	Mêlée	3	3+	5	-2	1
Marteau Thunder [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	2	4+	8	-2	2
Paire de griffes Lightning [JUMELÉ]	Mêlée	4	3+	4	-2	1

▶ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

**MOTS-CLÉS :** INFANTRIE, PERSONNAGE, GRENADES, IMPERIUM, TERMINATOR,  
CHEF DE MEUTE, CHEF DE MEUTE GARDE LOUP EN ARMURE TERMINATOR



## APTITUDES

BASE : **Frappe en Profondeur, Meneur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

**Chef Exaltant :** Tant que cette figurine mène une unité, une fois par bataille, quand un test d'Ébranlement est fait pour l'unité, vous pouvez relancer ce test.

**Chef de Meute :** Cette figurine ne peut pas être votre **SEIGNEUR DE GUERRE** et ne peut pas recevoir d'Optimisations.

## APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

**Bouclier Storm :** Le porteur a une caractéristique de PV de 4.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

4+

**MOTS-CLÉS DE FACTION :**  
**ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES**

## CHEF DE MEUTE GARDE LOUP EN ARMURE TERMINATOR

Les Gardes Loups qui reçoivent la puissance brute octroyée par une armure Terminator arpentent le champ de bataille tels des champions quasi-invulnérables. Dans les meutes qu'ils dirigent, ils servent d'enclumes inamovibles, qui ancrent les lignes de leurs frères de bataille avec leur carrure intimidante tout en déchaînant la puissance de leurs armes ornementées.

### OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le bolter Storm et l'arme énergétique de cette figurine peuvent être remplacés par deux options différentes de la liste suivante :\*
  - 1 canon d'assaut
  - 1 lance-flammes lourd
  - 1 lance-missiles Cyclone et 1 bolter Storm
  - 1 bolter Storm
  - 1 poing tronçonneur
  - 1 gantelet énergétique
  - 1 marteau Thunder
  - 1 bouclier Storm
- Le bolter Storm et l'arme énergétique de cette figurine peuvent être remplacés par 1 paire de griffes Lightning.
- Le bolter Storm de cette figurine peut être remplacé par 1 arme combinée.

\* Cette figurine peut être équipée de deux armes de tir seulement si une d'elles est un lance-missiles Cyclone et l'autre est soit un bolter Storm, soit une arme combinée.

### COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Chef de Meute Garde Loup en Armure Terminator

Cette figurine est équipée de : bolter Storm ;  
arme énergétique.

### MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- GRIFFES SANGLANTES
- CHASSEURS GRIS
- LONGS CROCS

Vous devez attacher cette figurine à une des unités ci-dessus, et vous pouvez même le faire si une ou plusieurs unités **PERSONNAGE** y ont déjà été attachées, mais une unité ne peut jamais inclure plus de 1 **CHEF DE MEUTE** figurine. Si c'est le cas, et si l'unité de Gardes du Corps du Corps est détruite, les unités de Meneur qui lui sont attachées deviennent des unités séparées, avec leurs Effectifs Initiaux d'origine. S'il n'est pas possible d'attacher cette figurine à une unité, elle ne prend pas part à la bataille et compte comme ayant été détruite.

**MOTS-CLÉS : INFANTERIE, PERSONNAGE, GRENADES, IMPERIUM, TERMINATOR, CHEF DE MEUTE, CHEF DE MEUTE GARDE LOUP EN ARMURE TERMINATOR**



**MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES**

# PRÊTRE DE FER

M

6"

E

4

SV

2+

PV

4

CD

6+

CO

1



## ARMES DE TIR

	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet Helfrost – diffus [PISTOLET, TORRENT]	12"	D3	N/A	3	-1	1
Pistolet Helfrost – concentré [PISTOLET]	12"	1	2+	6	-3	3

## ARMES DE MÊLÉE

	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Servobras [ATTAQUES BONUS]	Mêlée	1	3+	8	-2	3
Marteau Tempest	Mêlée	3	4+	8	-2	3

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

**MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, GRENADES, IMPERIUM, TECHMARINE, PRÊTRE DE FER**

## APTITUDES

BASE : **Meneur**

FACTION : **Serment de l'Instant**

**Prêtre de Fer :** Tant que cette figurine est à 3" d'une ou plusieurs unités **VÉHICULE ADEPTUS ASTARTES** amies, cette figurine a l'aptitude Agent Solitaire.

**Bénédictio de l'Omninessie :** À votre phase de Commandement, vous pouvez choisir 1 figurine **VÉHICULE ADEPTUS ASTARTES** amie à 3" de cette figurine. La figurine choisie récupère jusqu'à D3 PV perdus et, jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, chaque fois que cette figurine **VÉHICULE** fait une attaque, ajoutez 1 au jet de Touche. Chaque figurine peut être choisie pour cette aptitude une seule fois par tour.

**Vengeance de l'Omninessie :** Si une figurine **VÉHICULE ADEPTUS ASTARTES** amie est détruite à 12" de cette figurine, jusqu'à la fin de la bataille, le marteau Tempest de cette figurine a une caractéristique d'Attaques de 6.

**MOTS-CLÉS DE FACTION :**  
**ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES**

# PRÊTRE DE FER

Les Techmarines Space Wolves, appelés Prêtres de Fer, sont les dépositaires du savoir technologique nécessaire à la réparation des machines de guerre du Chapitre et à l'apaisement de leurs esprits de la machine offensés. Guerriers de Fenris avant tout, les Prêtres de Fer n'hésiteront pas à abattre leurs propres armes ésotériques sur l'ennemi si nécessaire.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Prêtre de Fer

Cette figurine est équipée de : pistolet Helfrost ; servobras ; marteau Tempest.

## MENEUR

Cette figurine peut être attachée aux unités suivantes :

- SERVITORS DE L'ASTARTES
- GRIFFES SANGLANTES
- CHASSEURS GRIS
- LONGS CROCS

MOTS-CLÉS : INFANTRIE, PERSONNAGE, GRENADES, IMPERIUM, TECHMARINE, PRÊTRE DE FER

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES



# CYBERLOUP

M

10"

E

4

SV

6+

PV

2

CD

7+

CO

0



## ARMES DE MÊLÉE

Griffes et crocs

## PORTÉE

Mêlée

A

4

CC

4+

F

4

PA

0

D

1

## APTITUDES

FACTION : Serment de l'Instant

**Chasseur Alpha** : Tant que cette figurine mène une unité, les figurines de l'unité ont l'aptitude Éclaireurs 6".

**Approche Meurtrière** : À chaque attaque de cette figurine qui cible une unité ennemie qui est En Dessous de son Demi-effectif, ajoutez 1 au jet de Touche et ajoutez 1 au jet de Blessure.

## SAUVEGARDE INVULNÉRABLE

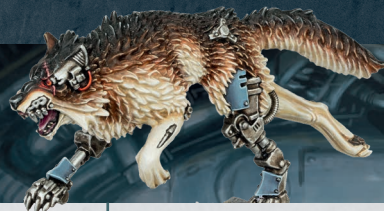
6+

MOTS-CLÉS : BÊTE, PERSONNAGE, IMPERIUM, CYBERLOUP

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

# CYBERLOUP

S'ils sont sévèrement blessés, les loups les plus grands et féroces sont reconstruits par les Prêtres de Fer du Chapitre. Certains de ces Cyberloups reviennent diriger leur ancienne meute, et chassent avec une force bionique et des crocs d'acier. L'instinct des loups de chair et de sang les pousse à suivre ces hybrides surpuissants.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Aucune

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Cyberloup

Cette figurine est équipée de : griffes et crocs.

## MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante :

- LOUPS FENRISSIENS

*Vous devez attacher cette figurine à l'unité ci-dessus, même si CANIS WOLFBORN lui a été attachée. Si c'est le cas, et si l'unité de Gardes du Corps du Corps est détruite, les unités de Meneur qui lui sont attachées deviennent des unités séparées, avec leurs Effectifs Initiaux d'origine. S'il n'est pas possible d'attacher cette figurine à une unité, elle ne prend pas part à la bataille et compte comme ayant été détruite.*

## LOUP DE FENRIS

Cette figurine ne peut pas être votre SEIGNEUR DE GUERRE et ne peut pas recevoir d'Optimisations.

MOTS-CLÉS : BÊTE, PERSONNAGE, IMPERIUM, CYBERLOUP



MOTS-CLÉS DE FACTION :  
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES



# SCOUTS SPACE WOLVES

M	E	SV	PV	CD	CO
6"	4	4+	1	6+	1

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Fusil à pompe Astartes [ASSAUT]	18"	2	3+	4	0	1
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Bolter	24"	2	3+	4	0	1
Bolter lourd [LOURD, TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	4+	5	-1	2
▶ Lance-missiles – Frag [DÉFLAGRATION, LOURD]	48"	D6	4+	4	0	1
▶ Lance-missiles – Krak [LOURD]	48"	1	4+	9	-2	D6
▶ Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	3+	7	-2	1
▶ Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	3+	8	-3	2

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Épée tronçonneuse Astartes	Mêlée	4	3+	4	-1	1
Arme de corps à corps	Mêlée	2	3+	4	0	1
Couteau de combat	Mêlée	3	3+	5	0	1
Gantelet énergétique	Mêlée	2	3+	8	-2	2
Arme énergétique	Mêlée	3	3+	5	-2	1
Marteau Thunder [BLESSURES DÉVASTATRICES]	Mêlée	2	4+	8	-2	2
Paire de griffes Lightning [JUMELÉ]	Mêlée	4	3+	5	-2	1

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRENADES, FUMÉE, IMPERIUM, ESCOUADE DE SCOUTS, SCOUTS SPACE WOLVES

## APTITUDES

BASE : Infiltrateurs, Éclaireurs 6"

FACTION : Serment de l'Instant

**Tactiques de Guérilla :** À la fin du tour adverse, si cette unité est à plus de 6" des figurines ennemies, vous pouvez retirer cette unité du champ de bataille et la placer en Réserve Stratégique.

▶ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

# SCOUTS SPACE WOLVES

Les Scouts Space Wolves sont des tueurs taciturnes qui rôdent derrière les lignes ennemies ou en lisière du champ de bataille. Ce ne sont pas des néophytes comme dans les autres Chapitres, mais des frères de bataille expérimentés, patients et rusés dans leur rôle de reconnaissance, qui débloquent les ennemis isolés et les éliminent avec fureur.

## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Chaque figurine (n'importe quel nombre) peut avoir son bolter remplacé par 1 des choix suivants :
  - 1 fusil à pompe Astartes
  - 1 couteau de combat
- Le bolter de 1 Scout Space Wolf peut être remplacé par 1 des choix suivants :
  - 1 lance-flammes\*
  - 1 fusil à gravitons\*
  - 1 bolter lourd
  - 1 fuseur\*
  - 1 lance-missiles
  - 1 fusil à plasma\*
- Le bolter et le pistolet bolter de 1 Scout Space Wolf peuvent être remplacés par 1 des choix suivants :
  - 1 pistolet bolter et 1 arme énergétique
  - 1 pistolet à plasma et 1 bolter

\* Le profil de cette arme se trouve sur la carte d'armurerie des Space Wolves.

\*\* Cette figurine peut être équipée de deux armes de tir seulement si l'une d'elles est un Pistolet [et elle peut avoir un seul Pistolet].

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Chef de Meute Scout Space Wolf
- 4-9 Scouts Space Wolves

Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter; bolter; arme de corps à corps.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, GRENADES, FUMÉE, IMPERIUM, ESCOUADE DE SCOUTS, SCOUTS SPACE WOLVES

MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES



# DREADNOUGHT VÉNÉRABLE DES SPACE WOLVES

M

6"

E

9

SV

2+

PV

8

CD

6+

CO

3



ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Canon d'assaut [BLESSURES DÉVASTATRICES]	24"	6	3+	6	0	1
Lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	3+	5	-1	1
▶ Canon Helfrost – diffus [TORRENT]	12"	D6	N/A	6	-1	2
▶ Canon Helfrost – concentré	36"	1	3+	9	-3	5
▶ Lance-missiles – Frag [DÉFLAGRATION]	48"	D6	3+	4	0	D6
▶ Lance-missiles – Krak	48"	1	3+	9	-2	1
Multi-fuseur [FUSION 2]	18"	2	3+	9	-4	D6
▶ Canon à plasma – standard [DÉFLAGRATION]	36"	D3	3+	7	-2	2
▶ Canon à plasma – surcharge [DÉFLAGRATION, À RISQUE]	36"	D3	3+	8	-3	3
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	3+	4	0	1
Canon laser jumelé [JUMELÉ]	48"	1	3+	12	-3	D6+1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Arme de corps à corps	Mêlée	5	3+	6	0	1
Arme de mêlée de Dreadnought	Mêlée	5	3+	12	-2	3
▶ Grande hache de Fenris – frappe	Mêlée	5	3+	10	-2	D6+1
▶ Grande hache de Fenris – balayage	Mêlée	10	3+	6	-2	1

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR FUMÉE, IMPERIUM, DREADNOUGHT, DREADNOUGHT VÉNÉRABLE

## APTITUDES

BASE : **Destruction Néfaste 1**

FACTION : **Serment de l'Instant**

**Sagesse des Anciens (Aura)** : Tant qu'une unité **INFANTRIE ADEPTUS ASTARTES** amie est à 6" de cette figurine, à chaque attaque d'une figurine de l'unité, relancez tout jet de Touche de 1 et relancez tout jet de Blessure de 1.

## APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

**Bouclier Blizzard** : Le porteur a une sauvegarde invulnérable de 4+.

▶ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

MOTS-CLÉS DE FACTION :  
**ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES**



# DREADNOUGHT VÉNÉRABLE DES SPACE WOLVES

Les Dreadnoughts vénérables sont des reliques inestimables trempées dans des siècles de conflits. Le guerrier abrité dans chacun d'eux est une légende vivante des Space Wolves, dont la sagesse possède la profondeur des abysses et l'instinct est aussi affûté que des dents de kraken. Tirés de leur sommeil, ils luttent tels des seigneurs des batailles, comme surgis des sagas pour tuer au nom de Russ.



## OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Le canon d'assaut de cette figurine peut être remplacé par 1 des choix suivants :
  - 1 canon Helfrost
  - 1 multi-fuseur
  - 1 canon à plasma
  - 1 canon laser jumelé
- L'arme de mêlée de Dreadnought et le bolter Storm de cette figurine peuvent être remplacés par 1 des choix suivants :
  - 1 lance-missiles et 1 arme de corps à corps
  - 1 arme de mêlée de Dreadnought et 1 lance-flammes lourd
- Le canon d'assaut, le bolter Storm et l'arme de mêlée de Dreadnought de cette figurine peuvent être remplacés par 1 des choix suivants :
  - 1 grande hache de Fenris, 1 bouclier Blizzard et 1 bolter Storm
  - 1 grande hache de Fenris, 1 bouclier Blizzard et 1 lance-flammes lourd

## COMPOSITION D'UNITÉ

- 1 Dreadnought Vénérable des Space Wolves

Cette figurine est équipée de : canon d'assaut ; Bolter Storm ; arme de mêlée de Dreadnought.

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR FUMÉE, IMPERIUM, DREADNOUGHT, DREADNOUGHT VÉNÉRABLE



MOTS-CLÉS DE FACTION : ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

# ARMURERIE DES SPACE WOLVES

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Arme combinée [ANTI-INFANTERIE 4+, BLESSURES DÉVASTATRICES, TIR RAPIDE 1]	24"	1	4+	4	0	1
Bolter Storm [TIR RAPIDE 2]	24"	2	4+	4	0	1
Fuseur [FUSION 2]	12"	1	3+	9	-4	D6
Fusil à gravitons [ANTI-VÉHICULE 2+]	18"	2	3+	5	-1	2
➤ Fusil à plasma – standard [TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	7	-2	1
➤ Fusil à plasma – surcharge [À RISQUE, TIR RAPIDE 1]	24"	1	3+	8	-3	2
Lance-flammes [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	4	0	1
Lance-flammes léger [IGNORE LE COUVERT, PISTOLET, TORRENT]	12"	D6	N/A	3	0	1
Lance-flammes lourd [IGNORE LE COUVERT, TORRENT]	12"	D6	N/A	5	-1	1
Pistolet à gravitons [ANTI-VÉHICULE 2+, PISTOLET]	18"	1	3+	4	-1	2
➤ Pistolet à plasma – standard [PISTOLET]	12"	1	3+	7	-2	1
➤ Pistolet à plasma – surcharge [À RISQUE, PISTOLET]	12"	1	3+	8	-3	2
Pistolet Inferno [FUSION 2, PISTOLET]	6"	1	3+	8	-4	D3

➤ Avant de choisir des cibles pour cette arme, choisissez 1 de ses profils avec lequel faire des attaques.

## LISTES D'ARMES

Certaines figurines **SPACE WOLVES** peuvent être équipées d'une ou plusieurs armes dont les profils ne sont pas listés sur leur fiche technique. Les profils de ces armes sont à la place listés sur cette carte.



