SPACE WOLVES

Codex Epic Armageddon
F.ERC

Space Wolves

Codex Epic Armageddon

Sommaire

Présentation FERC....3
Les Space Wolves....4
Changement par rapport à la liste Space Marines Codex....5
Liste d'armée Space Wolves....6
Unités Space Wolves....9
Appareils de la flotte....14
Soutien titanique....15
Feuille de référence: Space Wolves....16

Crédits

Liste d'armée

French-ERC

Traductions

Games Workshop

French-ERC

Responsable d'armée

Chris

Textes et mise en page

French-ERC

Games Workshop

Photos et Illustrations

Games Workshop

Jay

Couverture

Chris

Certains textes et les illustrations de ce livre sont empruntés à différentes publications pour Warhammer 40.000, éditées par Games Workshop. Nous sommes conscients d'avoir utilisé ces éléments sans autorisation de Games Workshop mais nous espérons œuvrer non seulement pour les joueurs mais également dans l'intérêt de l'éditeur en faisant la promotion de l'un de ses systèmes de jeu.

LIVING RULES BOOK SPACE WOLVES F-ERC

Le French Epic Rules Commitee est un groupe de joueurs réuni sur internet par une même motivation :

Rendre le jeu plus agréable pour chacun. Depuis l'abandon quasi-total de Games Workshop pour sa gamme Specialist Games, le développement et les mises à jour des règles d'Epic passent par le travail des joueurs, ce qui n'est pas forcément une mauvaise chose, mais plus précisément par le travail des joueurs anglophones, sous la direction des « champions d'armées » désignés par GW. Sans remettre en cause le travail qui y est accompli, on peut émettre 3 remarques :

- premièrement, le travail progresse lentement, et en tant que joueur frénétique, nombre d'entre nous sont impatients de pouvoir aboutir à des listes jouables ;

- deuxièmement, les discussions s'y passent en anglais, langue dans laquelle nombre de joueurs ne se sentent pas à l'aise pour discuter ;

- troisièmement, le jeu n'est pas perçu de la même façon par tous les joueurs, et pas tout à fait de la même façon d'un pays à l'autre. Et devant l'abandon pas totalement avoué de GW, on peut discuter du bonus de légitimité du travail accompli sur les forums anglais par rapport à ce que l'on peut faire ensemble.

De ces constats est né cet ambitieux projet : recréer notre propre ERC, à la française, avec les objectifs suivants :

- pouvoir permettre à tous les joueurs qui le souhaitent de discuter des règles et des modifications proposées, ici ou sur les forums anglais, et pouvoir faire savoir son opinion ;

- aboutir assez rapidement à des versions alternatives des listes d'armées, jugées par la majorité des joueurs ayant participé au débat comme étant plus jouables, équilibrées et fluffs, bref « meilleures » ;

- pouvoir par la suite présenter le fruit de notre travail aux camarades anglais, afin de participer à l'évolution « officielle » du jeu.

- pouvoir disposer lors des rencontres entre joueurs de différentes régions de codex retravaillés sans tomber dans les simples règles maisons.

Les discussions se font sur le forum d'epic_fr dans une section " F-ERC ", en suivant une procédure avec un minimum de rigueur afin d'ordonner les débats, et de trancher démocratiquement en cas d'avis divergents, et en respectant 3 critères :

- « Cohérence » avec le fluff, les profils 40K, les différentes unités d'Epic ;

- « Équité » dans les profils, les prix et l'effet des règles spéciales, afin d'avoir le plus d'équilibre entre les armées ;

- « Jouabilité » de toutes les unités et formations, afin de ne pas laisser sur le placard une unité à cause de règles trop désavantageuses ou difficilement jouables.

Le F-ERC présentera au fur et à mesure de l'aboutissement de chaque projet un codex alternatif en PDF téléchargeable. Afin de ne pas semer la confusion dans l'esprit de nouveau joueur, ces codex seront clairement identifiés comme liste alternative, mais il ne faut pas non plus réduire le travail effectué à celui de simple « codex maison », aussi un label spécial sera choisi pour identifier tous les codex édités par le F-ERC.

Pour finir, précisons que ces projets ne sont jamais totalement achevés, ce sont des Living RuleBook, qui seront donc remis à jour de temps en temps (mettons une fois par an). Mais nous voulons avant tout aboutir à quelque chose de jouable et plus fixe que ce qui est actuellement proposé par l'ERC anglais officiel.

Le F-ERC

Adresse du forum : http://epic-fr.niceboard.com/forum.htm

Adresses du Site F-ERC :

http://f-erc-codex-epic-armageddon.e-monsite.com/

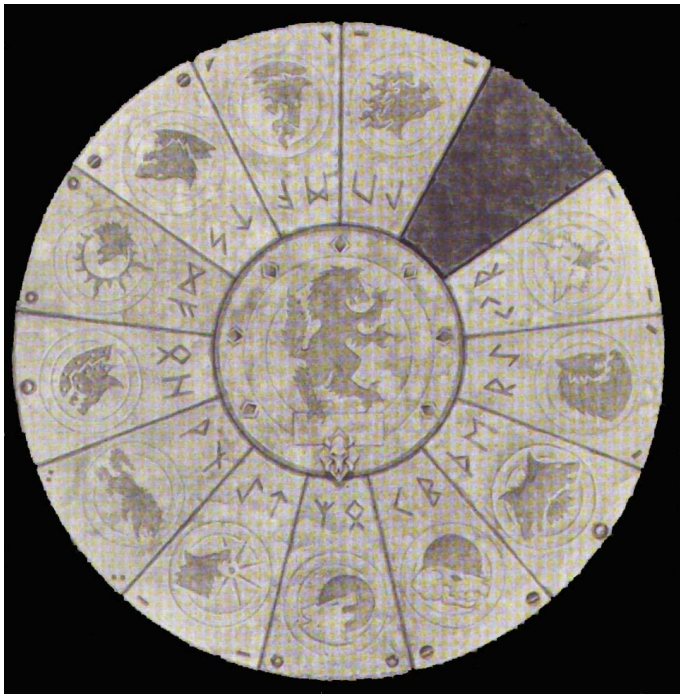
OU

http://www.epic40k.fr/epicarmageddon/f-erc/

Mentions légales :

Ce document, n'est pas un document officiel Games Workshop Ltd. et n'a aucunement été approuvé par cette mêmesociété. Citadel & le château Citadel, Dark Angels, Deathwing, 'Eavy Metal, Eldar, games Workshop & le logo games Workshop, Genestealer, Space Marine, Tyranide et Epic sont des marques déposées de Games Worshop Ltd. Adepta Sororitas, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Aspect Warrior, Avatar, Azazel, Battlefleet Gothic, Black Library, Blood Angels, Bloodletter, Bloodthirster, Cadian, Catachan, Champions of Chaos, Codex, Culexus, Daemonette, Dark Eldar, Dark Reaper, Eversor, Exarch, Eye of Terror, Falcon, Farseer, Fire Dragon, Fire Prism, Flesh Hound, Gargant, Golden Demon, Gorkamorka, Great Unclean One, Gretchin, Grey Knight, Grot, Hellion, Hunter Slayer, Immolator, Incubi, Inferno, Keeper of Secrets, Khorne, Legion of the Damned, Leman Russ, Lord of Change, Madboy, Man O' War, Marauder, Mekboy, Mordheim, Mordian, Necromunda, Necron, Nob, Nurgle, Nurgling, Obliterator, Ogryn, Old World, Ork, Painboy, Plaguebearer, Plague Fleet, Predator, Psyker, Raider, Raptor, Ratling, Ravenwing, Sea of Blood, Sentinel, Servitor, Skaven, Slaanesh, Slann, Snot, Snotling, Space Wolves, Spanner, Squat, Squig, Striking Scorpion, Succubus, Swooping Hawk, Sybarite, Tallarn, Tears of Isha, Terminator, Troll Slayer, Tzeentch, Ultramarines, Valhalla, Vyper, Warhammer Quest, Weirdboy, White Dwarf, the White Dwarf figure, World Eaters, Wraithlord et Zoanthrope sont des marques de Games Worshop Ltd .Certaines illustrations contenues dans ce site sont des créations ou des travaux effectués sur demande par GW. Les droits exclusifs de ces illustrations sont la propriété exclusive de Games Worshop Ltd. 1989-2009. Tous droits réservés.

Les Space Wolves



Les Space Wolves peuvent être considérés comme faisant partie des plus grands chapitres Space Marines, une confrérie de féroces guerriers avides de gloire et intraitables dans leur défense de l'humanité. Leur histoire est longue et glorieuse, elle s'étend sur dix millénaires d'incessants combats au nom du Père de Toutes Choses, et de leur Primarque, Leman Russ.

Au combat, le style des Space Wolves démontre clairement une préférence pour les corps à corps, car chaque membre de ce chapitre est un guerrier né avec une hache dans une main et une épée dans l'autre. Le guerrier des tribu sauvages s'est réincarné en un combattant des étoiles, héros de l'humanité, membre de l'Adeptus Astartes.

Les Space Wolves sont une force combattante particulière. Ils représentent une confrérie de héros de l'humanité, dont le courage, la valeur et les prouesses guerrières forgent les légendes. Chaque Space Wolf est un héros à part entière, un combattant surhumain qui n'aspire qu'à la gloire et à mériter une place auprès de son Primarque Leman Russ quand viendra la fin des temps, l'Ère du Loup.À l'instar de tout autre Space Marine, le Space Wolf est supérieur à tout être humain ordinaire et est équipé des meilleures armes et armures de l'Imperium. Ils sont héritiers de la juste colère de l'Empereur et ont juré de défendre l'Imperium contre ses innombrables ennemis. Mais les Space Wolves ont leur particularités. Ils sont en effet férocement indépendants et hermétiques à toute hiérarchie et à l'administration. Leurs traditions et leur culture peuvent sembler barbares, peut-être même sauvages, et leur apparence, avec ces morceaux de fourrure et ces fétiches archaïques, pourrait mettre en doute leur loyauté. Les Space Wolves peuvent cependant être comptés parmi les plus fidèles protecteurs de l'humanité, des guerriers qui combattront jusqu'au bout et iront même jusqu'à se sacrifier pour la défense de l'Imperium.

Les Rites du Loup
Un homme ne nait pas Space Wolf, mais il est forgé ensuite pour en devenir un. Le monde de Fenris, planète d'origine des Space Wolves, est un endroit hostile aux hivers longs et rigoureux, et aux prédateurs multiples et redoutables. C'est dans cet environnement dangereux que les Fenrissiens grandissent et se renforcent, au sein d'une culture de marins de haute mer dont les valeurs de force et d'honneur au combat surpassent toutes les autres. C'est parmi ce peuple sauvage et barbare que le chapitre sélectionne ses recrues, tirant partie de la nature robuste et résistante des guerriers de Fenris pour donner des êtres que viendront encore renforcer la mystérieuse technologie et les manipulations génétiques de l'Adeptus Astartes.

Les Guerriers des Cieux
Durant dix millénaires, les Space Wolves ont été à la pointe de toutes les guerres menées par l'humanité pour sa défense contre les extraterrestres, les hérétiques et les traîtres. Les indigènes de Fenris les appellent les "Guerriers des Cieux", une notion rustique, mais parfaitement adéquate pour décrire la réalité. Les Space Wolves parcourent les étoiles, luttant contre les ennemis du Père de Toutes Choses, partout où ils peuvent les dénicher. Comme tous les Space Marines, les Space Wolves frappent vite et fort, sans éprouver le moindre remord ni la moindre hésitation. Les invasions sont stoppée net, les insurrections tuées dans l'œuf et la volonté du Père de Toutes Choses restaurée. Ainsi en a-t-il été depuis ces jours où Leman Russ marchait parmi les siens, et ainsi il en sera pour les millénaires à venir.

Bien d'autres renseignements concernant les Space Wolves peuvent être trouvés à cette adresse:
http://wh40k-fr.lexicanum.com/wiki/Space_Wolves

Changements par rapport à la liste Space Marines Codex

Personnages : Changement des noms des Chapelains (Prêtre Loup), des Capitaines (Chef de Meute), du commandant suprême (Seigneur Loup) et des Archivistes (Prêtre des Runes).

Assauts (Serres Sanglantes) FF6+, 150pts

Motos (Griffes Sanglantes à moto) : FF5+, 175pts.

Tactiques (Chasseurs Gris), CC3+, tir 15cm, AP5+/AT5+.

Devastators (Longs Crocs) : FF3+, 275pts.

Scouts Space Wolves : CC3+, gagne Téléportation, tir: 15cm, AP5+/AT5+, perd transports et les options razorbacks/sniper, ainsi que la possibilité de prendre un chapelain ou archiviste, 175pts

Terminators (Gardes Loups) perdent l'option Téléportation et gagne l'option Drop Pod +25pts

Option « Gardes Loups »: sur les formations de Chasseurs Gris et Longs Crocs : « Rajouter 0-2 socles de Gardes Loups à la formation 75pts pièce.

Nouvelles formations « Griffes Sanglantes » 6 Griffes Sanglantes + transport, profil comme chasseurs gris (sans tir) mais FF6+, option griffe sanglante: +2 socles 75pts et option drop pod 25pts, mais perd option Razorback et support lourd, 225pts

Ajout des Gardes Loups et des Griffes Sanglantes à la liste des unités transportables en Module d'atterrissage.

Liste d'armée Space Wolves

Les Space Wolves ont une Valeur Stratégique de 5. Les formations Space Wolves ont une initiative de 1+, les formations des soutiens titaniques ont une initiative de 1+ et les formations des appareils de la flotte, ont une initiative de 2+.

Détachements Space Wolves

Formations	Composition	Améliorations / Notes	Coût
Chasseurs Gris	Six Chasseurs Gris plus transports	Dreadnoughts, Commandant, Razorbacks, Hunter, Support Lourd, Gardes Loups	275pts
Longs Crocs	Quatre Longs Crocs plus transports	Dreadnoughts, Commandant, Razorbacks, Hunter, Support Lourd, Gardes Loups	275pts
Griffes Sanglantes	Six Griffes S. plus transports	Dreadnoughts, Commandant, Giffes Sanglantes	225pts
Serres Sanglantes	Quatre Serres Sanglantes	Commandant.	150pts
Gardes Loups	Quatre Gardes Loups	Commandant, Dreadnoughts, Transports Gardes Loups	300pts
Scouts Space Wolves	Quatre Scouts Space Wolves	Chef de meute	175pts
Griffes Sanglantes à Motos	Cinq Griffes Sanglantes à Motos	Commandant, Motos d'assaut.	175pts
Land Speeders	Cinq Land Speeders	Tornado / Typhoon, Commandant.	200pts
Land Raiders	Quatre Land Raiders	Commandant, Vindicators.	350pts
Prédators	Combinaison de quatre Prédators de n'importe quel type.	Commandant, Vindicators.	250pts
Vindicators	Quatre Vindicators	Commandant.	250pts
Whirlwinds	Quatre Whirlwinds	Commandant, Hunter.	300pts
Thunderhawk	Un Thunderhawk	Compte dans la limitation des 1/3	225pts
Barge de débarquement	Une Barge de débarquement	Compte dans la limitation des 1/3	400pts
Croiseur d'attaque	Un Croiseur d'attaque	Pour +150pts remplacez le Croiseur d'attaque par une Barge de bataille.	200pts

Améliorations Space Wolves

(Chaque amélioration ne peut être choisie qu'une fois pour une même formation)

Améliorations	Composition	Coût
Commandant	Ajoutez un officier Space Wolves à une unité de la formation. L'officier peut être un Chef de meute, un Prêtre des Runes ou un Prêtre Loup. Un des Chef de meute de l'armée peut être échangé gratuitement par un Seigneurs Loups .	50pts
Motos d'assaut	Remplacez n'importe quel nombre de Griffes Sanglantes à Motos par des motos d'assaut.	Gratuit
Hunter	Ajoutez 1 Hunter.	50pts
Razorbacks	Vous pouvez ajoutez autant de Razorbacks que d'unités à transporter moins le nombre de places disponibles en Land Raider.	25pts chaque
Dreadnoughts	Ajoutez jusqu'à deux Dreadnoughts à la formation.	50pts chaque
Support Lourd	Ajoutez jusqu'à 2 blindés de n'importe quelle combinaison de : Predators Annihilator, Destructor, Vindicators. Land Raider	65pts chaque 75pts chaque
Transports Gardes Loups	Ajoutez quatre Land Raiders à la formation OU Permettez à la formation les Modules d'Atterrissage	300pts2 5pts
Vindicators	Ajoutez jusqu'à deux Vindicators.	65pts chaque
Tornado / Typhoon	Remplacez n'importe quel nombre de Land Speeders par autant de Land Speeders Tornado pour +10pts chaque ou Typhoon pour +25pts chaque.	10 & 25pts
Griffes Sanglantes	Ajoutez deux socles de Griffes Sanglantes à la formation	75pts
Gardes Loups	Rajouter 0-2 socles de Gardes Loups à la formation 75pts pièce.	
Chef de meute	Ajouter un chef de meute à la formation.	50pts

Appareils de la flotte

(Jusqu'à 1/3 des points d'armée peuvent être dépensés en appareils de la flotte et Soutien Titanique)

Formations	Composition	Notes	Coût
Escadrille d'intercepteurs	Deux chasseurs Thunderbolt	Ajoutez 2 chasseurs supplémentaires pour +150 pts	150pts
Escadrille de bombardiers	Deux Marauders Bombardiers	-	300pts

Soutien Titanique

(Jusqu'à 1/3 des points d'armée peuvent être dépensés en appareils de la flotte et Soutien Titanique)

Formations	Composition	Coût
Titan Warlord	Un Titan Warlord	850pts
Titan Reaver	Un Titan Reaver	650pts
Titan Warhound	Un Titan Warhound	275pts
Meute de Warhounds	Deux Titans Warhounds	500pts

Règle spéciale
Et Ils Ne Connaitront Pas La Peur

La bravoure et la ténacité des Space Wolves sont légendaires. Ces traits de caractère sont représentés par les règles suivantes :

• Il faut deux pions d'impact pour neutraliser une unité Space Wolves ou détruire une unité démoralisée (ignorez les pions d'impacts en plus).
• Les formations Space Wolves ne sont démoralisées qu'à partir du moment où elles ont deux pions d'impact ou plus par unité.
• Lors d'une résolution d'assaut, le fait d'être plus nombreux que les Space Wolves ne compte pas. Par contre le fait d'être plus de deux fois plus nombreux que les Space Wolves s'applique toujours.
• Réduisez de moitié le nombre de touches supplémentaires subies par une formation de Space Wolves perdant un assaut, en arrondissant à l'entier inférieur en faveur des Space Wolves.
• Lorsqu'une formation Space Wolves démoralisée se rallie, elle reçoit un nombre de pions impact égal au nombre d'unités plutôt qu'à la moitié du nombre d'unités.
• Les Meneurs Space Wolves retirent deux pions d'impact au lieu d'habituellement un seul.

Règle spéciale
Transports

Les Space Wolves sont une armée très mobile. De ce fait, le coût en points d'une formation comprend assez de Rhino pour la transporter.
Les formations qui ont des Rhinos porte la mention " plus transports " dans leur composition.
Le nombre de Rhino sera toujours égal au minimum nécessaire pour transporter la formation, vous ne pouvez pas en prendre davantage.
Notez toutefois que vous n'avez pas à prendre de Rhinos si vous ne le voulez pas.

Si vous avez acheté des véhicules avec une capacité de transport pour la formation (comme des Razorbacks ou des Land Raiders), on considère qu'ils transportent au maximum de leurs capacités et que vous avez ensuite droit à assez de Rhino pour transporter ce qu'il reste de la formation (même si un Rhino ne se retrouve qu'à demi-chargement en cas de nombre impair de Razorbacks).

En outre, vous pouvez choisir de remplacer tous les Rhinos de la formation par un Dreadnought OU par des modules d'atterrissage.
Si vous choisissez les modules d'atterrissage, la formation entrera en jeu en en utilisant les règles d'assaut planétaire (voir chapitre 4.4). Vous aurez par contre besoin d'un croiseur Space Marine ou d'une barge de bataille pour déployer les modules d'atterrissage.

Unités Space Wolves

Space Wolves

SEIGNEUR LOUP				
Type	**Vitesse**	**Blindage**	**Corps à Corps**	**Fusillade**
Personnage	-	-	-	-
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Arme énergétique	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémenraires (+1), Macro arme	

Notes : Commandant suprême, Sauvegarde invulnérable.

CHEF DE MEUTE				
Type	**Vitesse**	**Blindage**	**Corps à Corps**	**Fusillade**
Personnage	-	-	-	-
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Arme énergétique	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémenraires (+1), Macro arme	

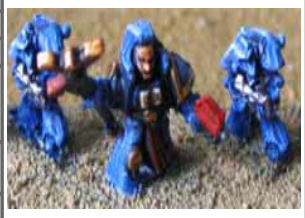
Notes : Commandant, Meneur, Sauvegarde invulnérable.

PRETRE LOUP				
Type	**Vitesse**	**Blindage**	**Corps à Corps**	**Fusillade**
Personnage	-	-	-	-
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Arme énergétique	(contact)	Armes d'assaut	Attaques supplémenraires (+1), Macro arme	

Notes : Charismatique, Meneur, Sauvegarde invulnérable.

PRETRE DES RUNES				
Type	**Vitesse**	**Blindage**	**Corps à Corps**	**Fusillade**
Personnage	-	-	-	-
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Frappe psychique et	30cm (15cm)	MA4+ Armes légères	- Attaques supplémenraires (+1), Macro arme	
Arme énergétique	(contact)	Arme d'assaut	Attaques supplémenraires (+1), Macro arme	

Notes : Meneur, Sauvegarde invulnérable.



CHASSEUR GRIS				
Type	**Vitesse**	**Blindage**	**Corps à Corps**	**Fusillade**
Infanterie	15cm	4+	3+	4+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Lance plasma	15cm	AP5+ / AC5+	-	
Bolters	(15cm)	Armes légères	-	
Epée tronçonneuses	(contact)	Armes d'assaut		

Notes : Aucune.

GRIFFE SANGLANTE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	3+	6+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Epée tronçonneuses	(contact)	Armes d'assaut	-	
Pistolets bolters	(15cm)	Armes légères	-	

Notes : Aucune.

LONGS CROCS

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	5+	3+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Armes lourdes	45cm	2 x AP5+ / AC5+	-	
Bolters	(15cm)	Armes légères	-	

Notes : Aucune.

SERRE SANGLANTE

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	30cm	4+	3+	6+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Epée tronçonneuses	(contact)	Armes d'assaut	-	
Pistolets bolters	(15cm)	Armes légères	-	

Notes : .Réacteurs dorsaux.

GARDE LOUP

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	4+	3+	3+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
2 x Canons d'assaut	30cm	AP5+ / AC5+	-	
Fulgurants	(15cm)	Armes légères	-	
Armes énergétiques	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+1), Macro arme	

Notes : Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé.

SCOUT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	15cm	5+	3+	5+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Lance Plasma	15cm	AP5+ / AC5+	-	
Armes de corps à corps	(contact)	Armes d'assaut	-	
Pistolets bolters	(15cm)	Armes légères	-	

Notes : Eclaireur, Infiltrateur, Téléportation.

GRIFFE SANGLANTE A MOTO

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	35cm	4+	3+	5+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Bolters	(15cm)	Armes légères	-	
Epée tronçonneuses	(contact)	Armes légères	-	

Notes : Montés.

MOTO D'ASSAUT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Infanterie	35cm	4+	5+	5+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Bolter lourd	30cm	AP5+	-	

Notes : Montés.

LAND SPEEDER

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule léger	35cm	4+	6+	5+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Multi fuseur et	15cm (15cm)	MA5+ Armes légères	- Macro arme	

Notes : Antigrav, Eclaireur.

LAND SPEEDER TORNADO

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule léger	35cm	4+	6+	4+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Canon d'assaut	30cm	AP5+ / AC5+	-	
Bolter lourd	30cm	AP5+	-	

Notes : Antigrav, Eclaireur.

LAND SPEEDER TYPHOON

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule léger	35cm	4+	6+	4+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Lance missiles Typhoon	45cm	AP3+ / AC5+	-	
Bolter lourd	30cm	AP5+	-	

Notes : Antigrav, Eclaireur.

DREADNOUGHT

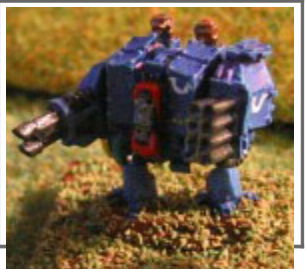
Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	15cm	4+	4+	4+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Canon d'assaut	30cm	AP5+ / AC5+	-	
Poing énergétique	(contact)	Armes d'assaut	Attaque supplémentaire (+1), Macro arme	

Notes : Marcheur, Sans peur.

DREADNOUGHT FEU D'ENFER

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	15cm	4+	4+	4+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Canons lasers jumelés	45cm	AC4+	-	
Lance missiles	45cm	AP5+ / AC6+	-	

Notes : Marcheur, Sans peur.



LAND RAIDER

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	25cm	4+	6+	4+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
2 x Canons lasers jumelés	45cm	AC4+	-	
Bolters lourds jumelés	30cm	AP4+	-	

Notes : Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Transport : 1 Garde Loup, 2 Chasseurs Gris, 2 Longs Crocs.

RHINO

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30cm	5+	6+	6+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Fulgurant	(15cm)	Armes légères	-	

Notes : Transport : 2 Chasseurs Gris, 2 Longs Crocs, 2 scouts.

RAZORBACK BOLTERS LOURDS JUMELES

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30cm	5+	6+	4+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Bolters lourds jumelés	30cm	AP4+	-	

Notes : Transport : 1 Chasseur gris, 1 Longs Crocs, 1 scout.

RAZORBACK CANONS LASERS JUMELES

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30cm	5+	6+	5+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Canons lasers jumelés	45cm	AC4+	-	

Notes : 1 Chasseur gris, 1 Longs Crocs, 1 scout.

PREDATOR DESTRUCTOR

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30cm	5+	6+	3+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Autocanon	45cm	AP5+ / AC6+	-	
2 x Bolters lourds	30cm	AP5+	-	

Notes : Blindage renforcé.

PREDATOR ANNIHILATOR

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30cm	5+	6+	5+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Canons lasers jumelés	45cm	AC4+	-	
2 x Canons lasers	45cm	AC5+	-	

Notes : Blindage renforcé.

VINDICATOR

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	25cm	5+	6+	4+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Canon démolisseur et	30cm (15cm)	MA4+ Armes légères	- Macro arme	

Notes : Blindage renforcé.

WHIRLWIND

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30cm	5+	6+	6+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Whirlwind	45cm	1PB	Tir indirect	

Notes : Aucune.

HUNTER

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Véhicule blindé	30cm	5+	6+	6+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Missiles traqueurs	60cm	AC4+ / AA4+	-	

Notes : Aucune.

THUNDERHAWK

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	Bombardier	4+	6+	4+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Obusier	75cm	AP4+ / AC4+	Arc de tir frontal fixe	
2 x Bolters lourds jumelés	30cm	AP4+ / AA5+	Arc de tir frontal fixe	
1 x Bolters lourds jumelés	30cm	AP4+ / AA5+	Arc de tir droit	
1 x Bolters lourds jumelés	30cm	AP4+ / AA5+	Arc de tir gauche	

Capacité de dommage 2 : Touche critique : L'appareil s'écrase au sol tuant tous ceux à bord.

Notes : Assaut planétaire, Blindage renforcé, Transport : peut embarquer 8 de ces unités suivantes : Chasseurs Gris, Longs Crocs, Serres Sanglantes, scouts, Griffes Sanglantes à Motos, Gardes Loups, dreadnoughts. Les Gardes Loups et dreadnoughts prennent 2 emplacements.

BARGE DE DEBARQUEMENT

Type	Vitesse	Blindage	Corps à Corps	Fusillade
Engin de guerre	Bombardier	4+	5+	3+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
2 x Canons lasers jumelés	45cm	AC4+	-	
3 x Bolters lourds jumelés	30cm	AP4+ / AA5+	-	

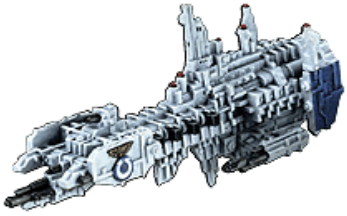
Capacité de dommage 4 : Touche critique : La Barge explose tuant tout le monde à bord. Toute unité dans un rayon de 5cm de l'appareil subit une touche si la Barge se trouvait au sol à ce moment là.

Notes : Assaut planétaire, Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Sans peur, Transport : peut transporter 12 de ces unités suivantes : Chasseurs Gris, Longs Crocs, Serres Sanglantes, scouts, Griffes Sanglantes à Motos, Gardes Loups et dreadnoughts. Les Gardes Loups et dreadnoughts prennent 2 places. En plus il peut transporter 4 land raiders ou 6 de ces unités suivantes : rhinos, razorbacks, whirlwinds, hunters, predators et vindicators.

MODULE D'ATTERRISSAGE				
Type	**Vitesse**	**Blindage**	**Corps à Corps**	**Fusillade**
Véhicule blindé	-	-	-	-
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Deathwing	15cm	AP5+ / AC5+	-	

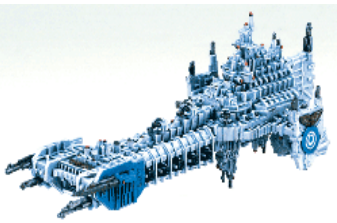
Notes : Assaut planétaire, Transport : ne peut transporter que des unités Chasseurs Gris, Longs Crocs, scouts Gardes loups, Griffes Sanglantes, Dreadnought, Placez le module sur la coordonnée, lancez le dé de dispersion +2D6cm. Une fois atterrit le deathwing attaque toutes unités ennemies dans un rayon de 15cm. Ensuite disposez les unités à 5cm du drop pod ou les unes des autres tout en restant dans un rayon de 15cm du module,

CROISEUR D'ATTAQUE				
Type	**Vitesse**	**Blindage**	**Corps à Corps**	**Fusillade**
Vaisseau	-	-	-	-
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Bombardement Orbital	-	5PB	Macro arme	



Notes : Transport, peut transporter 20 des unités suivantes : Chasseurs Gris, dévatators, scouts, Serres Sanglantes, Gardes Loups, dreadnoughts, Griffes Sanglantes à Motos ainsi que 20 rhinos, whirlwinds, hunters, predators, vindicators, land raiders plus 6 thunderhawks et assez de modules d'atterrissage et de barge de débarquement.

BARGE DE BATAILLE				
Type	**Vitesse**	**Blindage**	**Corps à Corps**	**Fusillade**
Vaisseau	-	-	-	-
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Bombardement Orbital	-	14PB	Macro arme	



Notes : Transport, peut transporter 60 des unités suivantes : Chasseurs Gris, dévatators, scouts, Serres Sanglantes, Gardes Loups, dreadnoughts, Griffes Sanglantes à Motos ainsi que 60 rhinos, whirlwinds, hunters, predators, vindicators, land raiders plus 9 thunderhawks et assez de modules d'atterrissage et de barge de débarquement. Lent, ne peut être utilisé lors des 2 premiers tours à moins que le scénario ne précise le contraire.

Appareils de la flotte

THUNDERBOLT				
Type	**Vitesse**	**Blindage**	**Corps à Corps**	**Fusillade**
Aéronef	Chasseur Bombardier	6+	-	-
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Fulgurants	15cm	AP4+ / AA5+	Arc de tir frontal fixe	
Multilasers	30cm	AP5+ / AC6+ / AA5+	Arc de tir frontal fixe	
Roquettes	30cm	AC4+	Arc de tir frontal fixe	

Notes : Le Thunderbolt peut choisir d'esquiver une attaque AA en réalisant une sauvegarde d'esquive sur un 4+ au lieu de sa sauvegarde normale. Cependant toute la formation perd la possibilité d'attaquer si elle ne l'a pas encore fait pour ce tour ci.

MARAUDER BOMBARDIER				
Type	**Vitesse**	**Blindage**	**Corps à Corps**	**Fusillade**
Engin de guerre	Bombardier	6+	-	-
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Bolters lourds jumelés	30cm	AA5+	Tourelle dorsale 360°	
Bolters lourds jumelés	30cm	AA5+	Arc de tir arrière fixe	
Canons lasers jumelés	45cm	AC4+ / AA5+	Arc de tir frontal fixe	
Bombes	15cm	3PB	Arc de tir frontal fixe	

Capacité de dommage 2 : Touche critique : Le Marauder Bomber s'écrase au sol.

Notes : Aucune.

Soutien Titanique

WARLORD				
Type	**Vitesse**	**Blindage**	**Corps à Corps**	**Fusillade**
Engin de guerre	15cm	4+	2+	3+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
2 x Destructeurs turbo laser	60cm	4 x AP5+ / AC3+	Arc de tir frontal fixe	
Canon Gatling	60cm	4 x AP4+ / AC4+	Arc de tir frontal	
Canon volcano	90cm	MA2+	Arc de tir frontal Tueur de titan (1D3)	

Capacité de Dommage : 8, 6 boucliers. Touche critique : Le réacteur à plasma se fissure. Lancez 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque fissure. Sur un résultat de 1 le réacteur explose détruisant le Warlord et infligeant une touche sur un 4+ à toutes unités dans un rayon de 5cm. Sur 2-3, le Warlord subit un point de dommage supplémentaire. Et sur un 4-6, la fissure est réparée.

Notes : Blindage Renforcé, Blindage arrière renforcé, Marcheur, sans peur. Peut passer au dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins haut que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large.

REAVER				
Type	**Vitesse**	**Blindage**	**Corps à Corps**	**Fusillade**
Engin de guerre	20cm	4+	3+	3+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Lance roquettes multiple	60cm	3PB	Arc de tir frontal fixe	
2 x Destructeurs turbo laser	60cm	4 x AP5+ / AC3+	Arc de tir frontal	

Capacité de Dommage : 6, 4 boucliers. Touche critique : Le réacteur à plasma se fissure. Lancez 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque fissure. Sur un résultat de 1 le réacteur explose détruisant le Reaver et infligeant une touche sur un 5+ à toutes unités dans un rayon de 5cm. Sur 2-3, le Reaver subit un point de dommage supplémentaire. Et sur un 4-6, la fissure est réparée.

Notes : Blindage Renforcé, Marcheur, sans peur. Peut passer au dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins haut que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large.

WARHOUND				
Type	**Vitesse**	**Blindage**	**Corps à Corps**	**Fusillade**
Engin de guerre	30cm	5+	4+	4+
Arme	**Portée**	**Puissance de feu**	**Notes**	
Canon plasma léger	45cm	2 x MA2+	Arc de tir frontal, Rechargement, peut tirer à mi-puissance	
Méga bolter Vulcain L.	45cm	4 x AP3+ / AC5+	Arc de tir frontal	

Capacité de Dommage : 3, 2 boucliers. Touche critique : Le Warhound vacille, déplacez le dans une direction aléatoire de 1D6cm. Si le Warhound percute un terrain infranchissable ou une unité qu'il ne peut pousser, il s'arrête et perd un point de dommage supplémentaire. Les unités qu'il percute subissent une touche sur un résultat de 6+.

Notes : Blindage Renforcé, Marcheur, sans peur. Peut passer au dessus d'unités et de terrains infranchissables ou dangereux moins haut que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large.

Feuilles de référence: Space Wolves

	Unité	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Space Wolves	Seigneur Loup		Pers.	-	-	-	-	Arme énergétique	(contact)	Arme d'assaut	Attaque supplémentaire (+1), MA, Cmd Suprême, Svg invulnérable
	Chef de Meute		Pers.	-	-	-	-	Arme énergétique	(contact)	Arme d'assaut	Attaque supplémentaire (+1), MA, Cmd, Meneur, Svg invulnérable
	Prêtre Loup		Pers.	-	-	-	-	Arme énergétique	(contact)	Arme d'assaut	Attaque supplémentaire (+1), MA, Charismatique, Meneur, Svg inv.
	Prêtre des Runes		Pers.	-	-	-	-	Arme énergétique Frappe psychique	(contact) 30cm	Arme d'assaut MA4+	Attaque supplémentaire (+1), MA, Meneur, Svg invulnérable et (15cm) Armes légères, Attaque supplémentaire (+1), MA
	Scout S. Wolves		Infanterie	15cm	5+	3+	5+	Lance Plasma Pistolets Bolters	15cm (15cm)	AP5+/AT5+ Armes légères	Eclaireur, Infiltrateur, Téléportation
	Chasseur gris		Infanterie	15cm	4+	3+	4+	Lance plasma Bolters	15cm (15cm)	AP5+ / AC5+ Armes légères	-
	Longs Crocs		Infanterie	15cm	4+	5+	3+	Armes lourdes	45cm	2 X AP5+ / AC5+	-
	Griffe Sanglante		Infanterie	15cm	4+	3+	6+	Pistolets bolters	(15cm)	Armes légères	-
	Serre Sanglante		Infanterie	30cm	4+	3+	6+	Pistolets bolters	(15cm)	Armes légères	Réacteurs dorsaux
	Garde Loup		Infanterie	15cm	4+	3+	3+	Armes énergétiques 2 x Canons d'assaut	(contact) 30cm	Arme d'assaut AP5+ / AC5+	Attaque supplémentaire (+1), MA Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé
	Land Speeder		VL	35cm	4+	6+	5+	Multifuseur	15cm	MA5+	Antigrav, Eclaireur
	LS Tornado		VL	35cm	4+	6+	4+	Canon d'assaut Bolter lourd	30cm 30cm	AP5+ / AC5+ AP5+	Antigrav, Eclaireur
	LS Typhoon		VL	35cm	4+	6+	4+	LM Typhoon Bolter lourd	45cm 30cm	AP3+ / AC5+ AP5+	Antigrav, Eclaireur
	Griffe S. à Moto		Infanterie	35cm	4+	3+	5+	Épées tronçonneuses Bolters	(contact) (15cm)	Armes d'assaut Armes légères	Montés
	Moto d'assaut		Infanterie	35cm	4+	5+	5+	Bolter lourd	30cm	AP5+	Montés
	Dreadnought		VB	15cm	4+	4+	4+	Poing énergétique Canon d'assaut	(contact) 30cm	Arme d'assaut AP5+ / AC5+	Attaque supplémentaire (+1), MA Sans peur, Marcheur
	Dreadnought Feu d'Enfer		VB	15cm	4+	4+	4+	Canons lasers jumelés Lance missiles	45cm 45cm	AC4+ AP5+ / AC6+	Sans peur, Marcheur
	Rhino		VB	30cm	5+	6+	6+	Fulgurant	(15cm)	Armes légères	Transport : 2 Chasseurs Gris, 2 Longs Crocs, 2 scou

	Unité	Type	Vitesse	Blindage	CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Space Wolves	Razorback bolters lourds jumelés		VB	30cm	5+	6+	4	Bolters lourds jumelés	30cm	AP5+	Transport : 1 Chasseur gris, 1 Longs Crocs, 1 scout
	Razorback canons lasers jumelés		VB	30cm	5+	6+	5+	Canons lasers jumelés	45cm	AC4+	Transport : 1 Chasseur gris, 1 Longs Crocs, 1 scout
	Predator Destructor		VB	30cm	5+	6+	3+	Autocanon 2 x Bolters lourds	45cm 30cm	AP5+ / AC6+ AP5+	Blindage renforcé
	Predator Annihilator		VB	30cm	5+	6+	4+	Canons lasers jumelés 2 x Canons lasers	45cm	AC4+ AC5+	Blindage renforcé
	Vindicator		VB	25cm	5+	6+	4+	Canon démolisseur et	30cm (15cm)	MA4+ Armes légères	Blindage renforcé Macro arme
	Whirlwind		VB	30cm	5+	6+	5+	Whirlwind	45cm	1PB	Tir indirect
	Hunter		VB	30cm	5+	6+	6+	Missiles traqueurs	60cm	AC4+ / AA4+	-
	Land Raider		VB	25cm	4+	6+	4+	2 x Canons lasers jum. Bolters lourds jumelés	45cm 30cm	AC4+ AP4+	Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé Transport : 1 Garde Loup, 2 Chasseurs Gris, 2 Longs Crocs
	Thunderhawk		EG	B	4+	6+	4+	Obusier 2 x Bolters lourds jum. 1 x Bolter lours jum. 1 x Bolter lourd jum.	75cm 30cm 30cm 30cm	AP4+ / AC4+ FrtF AP4+ / AA5+ FrtF AP4+ / AA5+ Arc de tir droit AP4+ / AA5+ Arc de tir gauche	Capacité de dommage 2 : Touche critique : L'appareil s'écrase au sol tuant tous ceux à bord. Assaut planétaire, Blindage renforcé, Transport : peut embarquer 8 de ces unités suivantes : Chasseurs Gris, Longs Crocs, Serres Sanglantes, scouts, Griffes Sanglantes à Motos, Gardes Loups, dreadnoughts. Les Gardes Loups et dreadnoughts prennent 2 emplacements.
	Barge de débarquement		EG	B	4+	6+	3+	2 x Canons lasers jum. 3 x Bolters lourds jum.	45cm 30cm	AC4+ AP4+ / AA5+	Capacité de dommage 4 : Touche critique : La Barge explose tuant tout le monde à bord. Toute unité dans un rayon de 5cm de l'appareil subit une touche si la Barge se trouvait au sol à ce moment là. Assaut planétaire, Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Sans peur, Transport : peut transporter 12 de ces unités suivantes : Chasseurs Gris, Longs Crocs, Serres Sanglantes, scouts, Griffes Sanglantes à Motos, Gardes Loups et dreadnoughts. Les Gardes Loups et dreadnoughts prennent 2 places. En plus il peut transporter 4 land raiders ou 6 de ces unités suivantes : rhinos, razorbacks, whirlwinds, hunters, predators et vindicators.
	Module d'atterrissage		VB	-	-	-	-	Deathwing	15cm	AP5+ / AC5+	Assaut planétaire, Transport : transporte les unités Chasseurs Gris, Longs Crocs, scouts et dreadnoughts. Placez le module sur la coordonnée, lancez le dé de dispersion +2D6cm. Une fois atterrit le deathwing attaque toutes unités ennemies dans un rayon de 15cm. Ensuite disposez les unités à 5cm du module ou les unes des autres tout en restant dans un rayon de 15cm du module,

	Unités	Type	Vitesse	Blindage			CC	FF	Armes	Portée	Puissance de feu	Notes
Vaisseaux	Croiseur d'attaque	V	-	-	-	-	Bombardement orbital		-	5PB, MA		
	Barge de bataille	V	-	-	-	-	Bombardement orbital		-	14PB, MA		Lent, ne peut être utilisé aux tours un et deux d'une bataille à moins que le scénario ne précise le contraire.
Aeronefs	Thunderbolt	A	CB	6+	-	-	Fulgurants		15cm	AP4+/AA5+, FrtF		Le Thunderbolt peut choisir d'esquiver une attaque AA en réalisant une sauvegarde d'esquive sur un 4+ au lieu de sa sauvegarde normale. Cependant toute la formation perd la possibilité d'attaquer si elle ne l'a pas encore fait pour ce tour ci.
							Multi-laser		30cm	AP5+/AC6+, AA5+, FrtF		
							Roquettes		30cm	AC4+, FrtF		
	Marauder Bombardier	EG	B	6+	-	-	Bolters lourds jumelés		30cm	AA5+		CD2 Critique: le Marauder s'écrase au sol.
							Bolters lourds jumelés		30cm	AA5+, ArrF		
							Canons laser jumelés		45cm	AC4+/AA4+, FrtF		
							Bombes		15cm	3PB, FrtF		
Soutien Titanique	Warlord	EG	15cm	4+	2+	3+	2 x Turbo laser Dest. Canon gatling Canon volcano		60cm 60cm 90cm	4 x AP5+ / AC3+, FrtF 4 x AP4+ / AC4+, Frt MA2+, TT (1D3), Frt		CD8, 6 Boucliers, Blindage renforcé, Blindage arrière renforcé, Marcheur, Sans peur, peut passer au dessus d'unités et des obstacles moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large. Critique : Le réacteur à plasma se fissure, lancez 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque fissure. Sur un résultat de 1 le Warlord explose et inflige une touche sur un 4+ aux unités à 5cm, sur 2-3 le Warlord perd 1 CD, sur 4+ la fissure est réparée.
	Reaver	EG	20cm	4+	3+	3+	Lance missiles mult. 2 x Turbo laser Dest.		60cm 60cm	3PB, FrtF 4 x AP5+ / AC3+, Frt		CD6, 4 boucliers, Blindage renforcé, Marcheur, Sans peur, peut passer au dessus d'unités et des obstacles moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large. Critique : Le réacteur à plasma se fissure, lancez 1D6 à la fin de chaque tour pour chaque fissure. Sur un résultat de 1 le Reaver explose et inflige une touche sur un 5+ aux unités à 5cm, sur 2-3, le Reaver perd 1 CD, sur 4+ la fissure est réparée.
	Warhound	EG	30cm	5+	4+	4+	Méga bolter Vulcain L. Plasma léger		45cm 45cm	4 x AP3+ / AC5+, Frt 2 x MA2+, Rechargement, tir mi-puissance, Frt		CD3, 2 Boucliers, Blindage renforcé, Marcheur, Sans peur, Peut passer au dessus d'unités et des obstacles moins hauts que les genoux du titan et au maximum de 2cm de large. Critique : Le titan est déséquilibré et vacille. Déplacez le dans une direction aléatoire de 1D6cm. Si le Warhound percute un terrain infranchissable ou une unité qu'il ne peut pousser, il s'arrête et perd un point de dommage supplémentaire, les unités qu'il percute subissent une touche sur un résultat de 6+.