



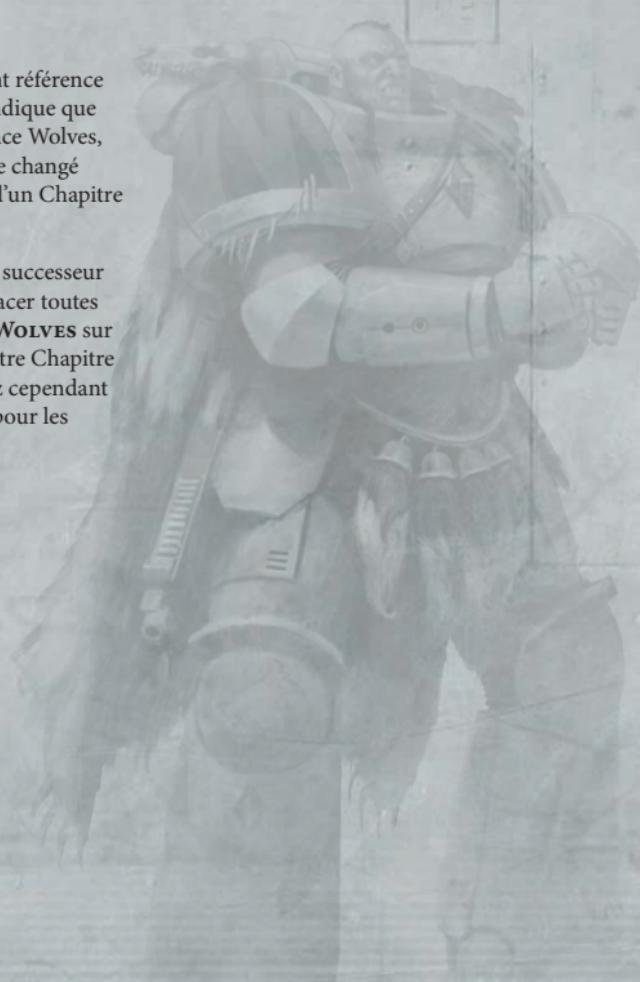
FILS DE RUSS

Ces fiches techniques vous permettent de livrer des batailles d'Apocalypse avec vos figurines Space Wolves. Chaque fiche technique inclut les profils de caractéristiques de l'unité qu'elle décrit, ainsi que son équipement et ses aptitudes.

MOTS-CLÉS

Ces fiches techniques feront souvent référence au mot-clé **SPACE WOLVES**. Cela indique que l'unité est issue du Chapitre des Space Wolves, mais ce mot-clé peut également être changé pour indiquer que l'unité est issue d'un Chapitre successeur de votre choix.

Si une unité est issue d'un Chapitre successeur des Space Wolves, il suffit de remplacer toutes les occurrences du mot-clé **SPACE WOLVES** sur sa fiche technique par le nom de votre Chapitre successeur des Space Wolves. Notez cependant que vous ne pouvez pas faire ainsi pour les personnages nommés.



LOGAN GRIMNAR



7



Logan Grimnar est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : La Hache Morkai.
Votre armée ne peut inclure qu'un seul **LOGAN GRIMNAR**.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Logan Grimnar	5"	2+	2+	1	1	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
La Hache Morkai	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	6+	-

APTITUDES

Frappe en Profondeur

Haut Roi de Fenris : les Tests de Moral pour les unités **WOLF GUARD** amies sont automatiquement réussis tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Le Loup Suprême : Vous pouvez relancer les jets de touche ratés pour les attaques des unités **SPACE WOLVES** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

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

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTRIE, PERSONNAGE, TERMINATOR, MAÎTRE DE CHAPITRE, WOLF LORD, LOGAN GRIMNAR

LOGAN GRIMNAR SUR STORMRIDER



9



Logan Grimnar sur Stormrider est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: La Hache Morkai; Griffes & Crocs de Thunderwolves. Votre armée ne peut inclure qu'un seul **LOGAN GRIMNAR**.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Logan Grimnar sur Stormrider	10"	2+	2+	1	2	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
La Hache Morkai	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	6+	-
Griffes & Crocs de Thunderwolves	Mêlée	Mêlée	2	9+	10+	-

APTITUDES

Haut Roi de Fenris: Les tests de Moral pour les unités **WOLF GUARD** amies sont automatiquement réussis tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Le Loup Suprême: Vous pouvez relancer les jets de touche ratés pour les attaques des unités **SPACE WOLVES** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

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

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, PERSONNAGE, STORMRIDER, MAÎTRE DE CHAPITRE, WOLF LORD, LOGAN GRIMNAR

ARJAC ROCKFIST



6



Arjac Rockfist est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Marteau à Ennemis.
Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Arjac Rockfist	5"	2+	3+	1	1	6	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Marteau à Ennemis	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	6+	-

APTITUDES

Frappe en Profondeur

Champion de la Garde du Roi: Vous pouvez relancer les jets de touche ratés pour les attaques de cette unité qui ciblent les unités PERSONNAGE.

Baron du Haut Roi: Relancez les jets de blessure de 1 pour les attaques des unités SPACE WOLVES amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTRIE, PERSONNAGE, TERMINATOR, WOLF GUARD, ARJAC ROCKFIST

BJORN THE FELL-HANDED



Bjorn the Fell-handed est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Canon d'Assaut; Griffe Intègre. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Bjorn the Fell-handed	8"	2+	2+	2	2	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Canon à Plasma Lourd	Lourde	36"	1	7+	7+	Surcharge
Canon d'Assaut	Lourde	24"	2	6+	8+	-
Canon Helfrost	Lourde	24"	1	7+	7+	-
Canon Laser Jumelé	Lourde	48"	2	10+	5+	-
Griffe Intègre	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	7+	Destructeur

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Canon d'Assaut, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants : 1 Canon à Plasma Lourd; 1 Canon Helfrost; 1 Canon Laser Jumelé.

APTITUDES

Ignore les Dégâts (5+)

Vieux Tacticien : Si cette unité est sur le champ de bataille au début de l'étape Générer des Atouts de Commandement, vous générerez 1 Atout de Commandement supplémentaire.

Dernier Survivant de la Compagnie de Russ : Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités **SPACE WOLVES** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

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

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, PERSONNAGE, DREADNOUGHT, BJORN THE FELL-HANDED

HARALD DEATHWOLF



Harald Deathwolf est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Glacius; Griffes & Crocs d'Icetooth. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Harald Deathwolf	10"	2+	2+	1	1	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Glacius	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-
Griffes & Crocs d'Icetooth	Mêlée	Mêlée	1	9+	9+	-

APTITUDES

Jarl de Fenris: Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités **SPACE WOLVES** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Seigneur des Loups: Si cette unité est un Seigneur de Guerre, tant qu'elle est sur le champ de bataille, ajoutez 2" à la caractéristique de Mouvement des **THUNDERWOLF**, **FENRISIAN WOLVES** ou **CYBERWOLVES** du Détachement de cette unité.

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, CAVALERIE, PERSONNAGE, WOLF LORD, THUNDERWOLF, HARALD DEATHWOLF

CANIS WOLFBORN



7



Canis Wolfborn est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Armes de Maître ; Griffes & Crocs de Fangir. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Canis Wolfborn	10"	2+	5+	1	1	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Griffes & Crocs de Fangir	Mêlée	Mêlée	1	8+	9+	-
Armes de Maître	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

APTITUDES

Fils des Loups : Ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques des unités – **FENRISIAN WOLVES** et **CYBERWOLVES** – amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Champion des Deathwolves : Relancez les jets de blessure de 1 pour les attaques des unités **SPACE WOLVES** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, CAVALERIE, PERSONNAGE, WOLF GUARD, THUNDERWOLF, CANIS WOLFBORN

ULRIK THE SLAYER



6



Ulrik the Slayer est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Crozius Arcanum. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Ulrik the Slayer	6"	2+	2+	1	1	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Crozius Arcanum	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

APTITUDES

Serment du Tueur: Vous pouvez relancer les jets de touche ratés pour les unités **SPACE WOLVES** amies lorsqu'elles utilisent des armes de mêlée en étant à 6" ou moins de cette unité.

Baumes de Guérison: À la fin de la phase d>Action, cette unité peut tenter de soigner 1 unité **LÉGÈRE SPACE WOLVES** amie en contact socle à socle avec elle. Dans ce cas, jetez 1 D6; sur 4+ retirez 1 pion Dégâts à côté de cette unité **LÉGÈRE**. On ne peut tenter de soigner chaque unité qu'une seule fois par tour.

Chef Spirituel: Les unités **SPACE WOLVES** amies peuvent utiliser la caractéristique de Commandement de cette unité au lieu de la leur tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, PRÊTRE, WOLF PRIEST, ULRIK THE SLAYER

NJAL STORMCALLER



5



Njal Stormcaller est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Bâton des Tempêtes.
Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Njal Stormcaller	6"	2+	2+	1	1	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Bâton des Tempêtes	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir une Armure Terminator (**Rang de Puissance +2**). Si cette unité a une Armure Terminator, elle:
 - A une caractéristique de Mouvement de 5".
 - A une caractéristique de Sauvegarde de 4+.
 - Gagne l'aptitude suivante: **Frappe en Profondeur**.
 - Gagne le mot-clé suivant: **TERMINATOR**.

APTITUDES

Maître Psyker: Une fois par bataille, à la fin de la phase d'Ordres, vous pouvez regarder dans votre pile d'Atouts de Commandement et tirer soit 1 Atout de Commandement Adeptus Astartes de votre choix qui est un pouvoir psychique, soit la carte Abjurer le Sorcier ou Volonté d'Adamantium. Ajoutez la carte tirée à votre main, puis mélangez la pile d'Atouts de Commandement et posez-la face cachée.

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTRIE, PSYKER, PERSONNAGE, RUNE PRIEST, NJAL STORMCALLER

KROM DRAGONGAZE



Krom Dragongaze est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Griffe de Guivre. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Krom Dragongaze	6"	2+	2+	1	1	7	5+

ARME	TYPE	PORTEE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Griffe de Guivre	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

APTITUDES

Troupes de Terreur

Jarl de Fenris: Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités **SPACE WOLVES** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, WOLF LORD, KROM DRAGONGAZE

RAGNAR BLACKMANE



6



Ragnar Blackmane est une unité comprenant 1 figurine. Elle peut également comprendre 1 figurine de Svangir et 1 figurine d'Ulfgrir (**Rang de Puissance +1**). Elle est équipée de: Croc de Givre. Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Ragnar Blackmane (1/3 figurines)	6"	2+	2+	1	1	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Croc de Givre	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-
Griffes & Crocs de Svangir et Ulfgrir	Mêlée	Mêlée	2	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Si cette unité comprend Svangir et Ulfgrir, elle est également équipée de Griffes & Crocs de Svangir et Ulfgrir.

APTITUDES

Jarl de Fenris: Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités **SPACE WOLVES** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Hurlement Guerrier: Si cette unité est un Seigneur de Guerre, tant qu'elle est sur le champ de bataille, ajoutez 2" à la caractéristique de Mouvement des unités **LÉGÈRES SPACE WOLVES** du Détachement de cette unité.

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, WOLF LORD, RAGNAR BLACKMANE

WOLF LORD



5



Un Wolf Lord est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Armes de Maître.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Wolf Lord	6"	2+	2+	1	1	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Armes de Maître	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-
Griffes & Crocs de Thunderwolf	Mêlée	Mêlée	1	9+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir 1 des choix suivants:
 - Réacteur Dorsal (**Rang de Puissance +2**). Si cette unité a un Réacteur Dorsal, elle :
 - A une caractéristique de Mouvement de 12".
 - Gagne l'aptitude suivante : **Frappe en Profondeur**.
 - Gagne les mots-clés suivants : **RÉACTEUR DORSAL, VOL**.
 - Armure Terminator (**Rang de Puissance +2**). Si cette unité a une Armure Terminator, elle :
 - A une caractéristique de Mouvement de 5".
 - A une caractéristique de Sauvegarde de 4+.
 - Gagne l'aptitude suivante : **Frappe en Profondeur**.
 - Gagne le mot-clé suivant : **TERMINATOR**.
 - Moto (**Rang de Puissance +1**). Si cette unité a une Moto, elle :
 - A une caractéristique de Mouvement de 14".
 - Gagne le mot-clé suivant : **MOTARD**.
 - Perd le mot-clé suivant : **INFANTERIE**.
 - Thunderwolf (**Rang de Puissance +1**). Si cette unité a un Thunderwolf, elle :
 - A une caractéristique de Mouvement de 10".
 - Est également équipée de Griffes & Crocs de Thunderwolf.
 - Gagne le mot-clé suivant : **CAVALERIE**.
 - Perd le mot-clé suivant : **INFANTERIE**.

APTITUDES

Jarl de Fenris: Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités **SPACE WOLVES** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

MOTS-CLÉS DE FACTON: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, WOLF LORD

PRIMARIS WOLF LORD



Un Primaris Wolf Lord est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Armes de Maître.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Primaris Wolf Lord	6"	2+	2+	1	1	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Armes de Maître	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir 1 des choix suivants:
 - Armure Phobos (**Rang de Puissance +2**). Si cette unité a une Armure Phobos, elle:
 - Gagne les aptitudes suivantes: **Infiltrateurs, Discréption**.
 - Gagne le mot-clé suivant: **PHOBOS**.
 - Armure Gravis (**Rang de Puissance +1**). Si cette unité a une Armure Gravis, elle:
 - A une caractéristique de Mouvement de 5" et une caractéristique de Sauvegarde de 4+.
 - Gagne le mot-clé suivant: **Mk X GRAVIS**.

APTITUDES

Jarl de Fenris: Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités **SPACE WOLVES** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, PRIMARIS, WOLF LORD

RUNE PRIEST



3



Un Rune Priest est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Arme de Force.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Rune Priest	6"	2+	3+	1	1	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Arme de Force	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir 1 des choix suivants:
 - Réacteur Dorsal (**Rang de Puissance +2**). Si cette unité a un Réacteur Dorsal, elle:
 - A une caractéristique de Mouvement de 12".
 - Gagne l'aptitude suivante: **Frappe en Profondeur**.
 - Gagne les mots-clés suivants: **RÉACTEUR DORSAL, VOL**.
- Armure Terminator (**Rang de Puissance +2**). Si cette unité a une Armure Terminator, elle:
 - A une caractéristique de Mouvement de 5".
 - A une caractéristique de Sauvegarde de 4+.
 - Gagne l'aptitude suivante: **Frappe en Profondeur**.
 - Gagne le mot-clé suivant: **TERMINATOR**.
- Moto (**Rang de Puissance +1**). Si cette unité a une Moto, elle:
 - A une caractéristique de Mouvement de 14".
 - Gagne le mot-clé suivant: **MOTARD**.
 - Perd le mot-clé suivant: **INFANTERIE**.

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PSYKER, PERSONNAGE, RUNE PRIEST

PRIMARIS RUNE PRIEST



Un Primaris Rune Priest est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Arme de Force.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Primaris Rune Priest	6"	2+	3+	1	1	7	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Arme de Force	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir une Armure Phobos (**Rang de Puissance +2**).

Si cette unité a une Armure Phobos, elle:

- Gagne les aptitudes suivantes : **Infiltrateurs, Discréption**.
- Gagne le mot-clé suivant : **PHOBOS**.

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTRIE, PSYKER, PERSONNAGE, PRIMARIS, RUNE PRIEST

WOLF PRIEST



6



Un Wolf Priest est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Crozius Arcanum.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Wolf Priest	6"	2+	3+	1	1	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Crozius Arcanum	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir 1 des choix suivants:
 - Réacteur Dorsal (**Rang de Puissance +2**). Si cette unité a un Réacteur Dorsal, elle :
 - A une caractéristique de Mouvement de 12".
 - Gagne l'aptitude suivante : **Frappe en Profondeur**.
 - Gagne les mots-clés suivants : **RÉACTEUR DORSAL, VOL**.
 - Armure Terminator (**Rang de Puissance +2**). Si cette unité a une Armure Terminator, elle :
 - A une caractéristique de Mouvement de 5".
 - A une caractéristique de Sauvegarde de 4+.
 - Gagne l'aptitude suivante : **Frappe en Profondeur**.
 - Gagne le mot-clé suivant : **TERMINATOR**.
 - Moto (**Rang de Puissance +1**). Si cette unité a une Moto, elle :
 - A une caractéristique de Mouvement de 14".
 - Gagne le mot-clé suivant : **MOTARD**.
 - Perd le mot-clé suivant : **INFANTERIE**.

APTITUDES

Serment Guerrier: Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques d'armes de mêlée des unités **SPACE WOLVES** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Chef Spirituel: Les unités **SPACE WOLVES** amies peuvent utiliser la caractéristique de Commandement de cette unité au lieu de la leur tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Baumes de Guérison: À la fin de la phase d>Action, cette unité peut tenter de soigner 1 unité **LÉGÈRE SPACE WOLVES** amie en contact socle à socle avec elle. Dans ce cas, jetez 1 D6; sur 4+ retirez 1 pion Dégâts à côté de cette unité **LÉGÈRE**. On ne peut tenter de soigner chaque unité qu'une seule fois par tour.

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, PRÊTRE, WOLF PRIEST

PRIMARIS WOLF PRIEST



6



Un Primaris Wolf Priest est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Crozius Arcanum.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Primaris Wolf Priest	6"	2+	3+	1	1	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Crozius Arcanum	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

APTITUDES

Serment Guerrier: Vous pouvez relancer les jets de touche pour les attaques d'armes de mêlée des unités **SPACE WOLVES** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Chef Spirituel: Les unités **SPACE WOLVES** amies peuvent utiliser la caractéristique de Commandement de cette unité au lieu de la leur tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

Baumes de Guérison: À la fin de la phase d>Action, cette unité peut tenter de soigner 1 unité **LÉGÈRE SPACE WOLVES** amie en contact socle à socle avec elle. Dans ce cas, jetez 1 D6; sur 4+ retirez 1 pion Dégâts à côté de cette unité **LÉGÈRE**. On ne peut tenter de soigner chaque unité qu'une seule fois par tour.

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, PRIMARIS, PRÊTRE, WOLF PRIEST

IRON PRIEST



5



Un Iron Priest est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Servobras & Marteau Tempest.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Iron Priest	6"	2+	3+	1	1	6	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Servobras & Marteau Tempest	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	9+	-
Griffes & Crocs de Thunderwolf	Mêlée	Mêlée	1	9+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir 1 des choix suivants:
 - Réacteur Dorsal (**Rang de Puissance +2**). Si cette unité a un Réacteur Dorsal, elle:
 - A une caractéristique de Mouvement de 12".
 - Gagne les aptitudes suivantes : **Frappe en Profondeur**.
 - Gagne les mots-clés suivants : **RÉACTEUR DORSAL, VOL**.
 - Moto (**Rang de Puissance +1**). Si cette unité a une Moto, elle:
 - A une caractéristique de Mouvement de 14".
 - Gagne le mot-clé suivant : **MOTARD**.
 - Perd le mot-clé suivant : **INFANTERIE**.
 - Thunderwolf (**Rang de Puissance +1**). Si cette unité a un Thunderwolf, elle:
 - A une caractéristique de Mouvement de 10".
 - Est également équipée de Griffes & Crocs de Thunderwolf.
 - Gagne le mot-clé suivant : **CAVALERIE**.
 - Perd le mot-clé suivant : **INFANTERIE**.

APTITUDES

Forgeron : À la fin de la phase d'Action, cette unité peut tenter de réparer 1 unité **VÉHICULE SPACE WOLVES** amie en contact socle à socle avec elle. Dans ce cas, jetez 1 D6 ; sur 4+ retirez 1 pion Dégâts à côté de cette unité **VÉHICULE**. On ne peut tenter de réparer chaque unité qu'une seule fois par tour.

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

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, IRON PRIEST

WOLF GUARD BATTLE LEADER



4



Un Wolf Guard Battle Leader est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Wolf Guard Battle Leader	6"	2+	3+	1	1	6	6+
ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAt	PAc	APTITUDES	
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	9+	-	
Griffes & Crocs de Thunderwolf	Mêlée	Mêlée	1	9+	10+	-	

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir 1 des choix suivants :
 - Réacteur Dorsal (**Rang de Puissance +2**). Si cette unité a un Réacteur Dorsal, elle :
 - A une caractéristique de Mouvement de 12".
 - Gagne l'aptitude suivante: **Frappe en Profondeur**.
 - Gagne les mots-clés suivants: **RÉACTEUR DORSAL, VOL**.
 - Armure Terminator (**Rang de Puissance +2**). Si cette unité a une Armure Terminator, elle :
 - A une caractéristique de Mouvement de 5".
 - A une caractéristique de Sauvegarde de 4+.
 - Gagne l'aptitude suivante: **Frappe en Profondeur**.
 - Gagne le mot-clé suivant: **TERMINATOR**.
 - Moto (**Rang de Puissance +1**). Si cette unité a une Moto, elle :
 - A une caractéristique de Mouvement de 14".
 - Gagne le mot-clé suivant: **MOTARD**.
 - Perd le mot-clé suivant: **INFANERIE**.
 - Thunderwolf (**Rang de Puissance +1**). Si cette unité a un Thunderwolf, elle:
 - A une caractéristique de Mouvement de 10".
 - Est également équipée de Griffes & Crocs de Thunderwolf.
 - Gagne le mot-clé suivant: **CAVALERIE**.
 - Perd le mot-clé suivant: **INFANERIE**.

APTITUDES

Huskarl du Jarl: Relancez les jets de blessure de 1 pour les attaques des unités **SPACE WOLVES** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANERIE, PERSONNAGE, WOLF GUARD, BATTLE LEADER

PRIMARIS BATTLE LEADER



4



Un Primaris Battle Leader est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Armes de Corps à Corps.

M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Primaris Battle Leader	6"	2+	3+	1	1	6
ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir une Armure Phobos (**Rang de Puissance +2**). Si cette unité a une Armure Phobos, elle:
 - Gagne les aptitudes suivantes : **Infiltrateurs, Discréption**.
 - Gagne le mot-clé suivant : **PHOBOS**.

APTITUDES

Huskarl du Jarl: Relancez les jets de blessure de 1 pour les attaques des unités **SPACE WOLVES** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTRIE, PERSONNAGE, PRIMARIS, BATTLE LEADER

LAND RAIDER EXCELSIOR



15



Un Land Raider Excelsior est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : 2 Canons Laser Jumelés ; Canon à Gravitons ; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Land Raider Excelsior	10"	5+	3+	2	3	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Canon à Gravitons	Lourde	24"	1	8+	6+	-
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Canon Laser Jumelé	Lourde	48"	2	10+	5+	-
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de 1 Multi-fuseur (**Rang de Puissance +1**).

APTITUDES

Augures de Données: La caractéristique de Capacité de Tir de cette unité devient 2+ tant qu'elle se trouve à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités **RHINO PRIMARIS SPACE WOLVES** amies.

Jarl de Fenris: Relancez les jets de touche de 1 pour les attaques des unités **SPACE WOLVES** amies tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 10 figurines d'**INFANTERIE SPACE WOLVES** amies.

Chaque figurine **TERMINATOR** ou à **RÉACTEUR DORSAL** occupe la place de 2 autres figurines d'**INFANTERIE**, et chaque figurine de **WULFEN** occupe la place de 3 autres figurines d'**INFANTERIE**. Elle ne peut pas transporter d'unités **PRIMARIS**.

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

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, TRANSPORT, PERSONNAGE, LAND RAIDER, LAND RAIDER EXCELSIOR

RHINO PRIMARIS



8



Un Rhino Primaris est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Relais Orbital ; Fusil à Plasma Jumelé ; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Rhino Primaris	12"	6+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Relais Orbital	Lourde	72"	2	6+	6+	Usage Unique, Barrage, Destructeur
Fusil à Plasma Jumelé	Armes Légères	24"	Util.	8+	8+	Tir Rapide, Surcharge
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

APTITUDES

Relais de Servocrânes : Au début de la phase de Dégâts, vous pouvez retirer 1 petit pion Explosion à côté de 1 unité **VÉHICULE SPACE WOLVES** amie à 6" ou moins de cette unité.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 6 figurines d'**INFANTERIE SPACE WOLVES** amies. Elle ne peut pas transporter d'unités **PRIMARIS**, **TERMINATOR**, **WULFEN** ou à **RÉACTEUR DORSAL**.

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

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, TRANSPORT, RHINO PRIMARIS

BLOOD CLAWS



3



Les Blood Claws sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (Rang de Puissance 6) ou 15 figurines (Rang de Puissance 9). Elle est équipée de : Pistolets Bolters ; Épées Tronçonneuses.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Blood Claws (5 figurines)	6"	3+	4+	1	1	5	6+
Blood Claws (10 figurines)	6"	3+	4+	2	2	5	6+
Blood Claws (15 figurines)	6"	3+	4+	3	3	5	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES	
Pistolets Bolters	Armes Légères	12"	Util.	7+	9+	-	
Épées Tronçonneuses	Mêlée	Mêlée	x2	7+	9+	-	

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir des Réacteurs Dorsaux (Rang de Puissance +2). Si cette unité a des Réacteurs Dorsaux, elle:
 - A une caractéristique de Mouvement de 12".
 - Gagne l'aptitude suivante: **Frappe en Profondeur**.
 - Gagne les mots-clés suivants: **RÉACTEUR DORSAL, VOL**.

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, BLOOD CLAWS

GREY HUNTERS



4



Les Grey Hunters sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 9**). Elle est équipée de: Bolters; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Grey Hunters (5 figurines)	6"	3+	3+	1	1	6	6+
Grey Hunters (10 figurines)	6"	3+	3+	2	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Bolters	Armes Légères	24"	Util.	7+	9+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-
Épées Tronçonneuses	Mêlée	Mêlée	x2	7+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu d'Armes de Corps à Corps, cette unité peut être équipée d'Épées Tronçonneuses (**Rang de Puissance +1**).

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, GREY HUNTERS

INTERCESSORS



6



Les Intercessors sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (Rang de Puissance 12). Elle est équipée de : Fusils Bolters ; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Intercessors (5 figurines)	6"	3+	3+	1	2	6	6+
Intercessors (10 figurines)	6"	3+	3+	2	4	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Fusils Bolters	Armes Légères	30"	Util.	5+	8+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	x2	7+	9+	-

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTRIE, PRIMARIS, INTERCESSORS

INFILTRATORS



8



Les Infiltrators sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (**Rang de Puissance 14**). Elle est équipée de : Carabines Bolters d'Elite; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Infiltrators (5 figurines)	6"	3+	3+	1	2	6	6+
Infiltrators (10 figurines)	6"	3+	3+	2	4	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Carabines Bolters d'Elite	Armes Légères	24"	Util.	6+	8+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

APTITUDES

Infiltrateurs

Omni-brouilleurs: Les unités ennemis ne peuvent pas être placées à 12" ou moins de cette unité à l'étape Placement des Renforts.

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PRIMARIS, PHOBOS, INFILTRATEURS

WOLF SCOUTS



4



Les Wolf Scouts sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (Rang de Puissance 7). Elle est équipée de : Armes de Scout ; Couteaux de Combat.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Wolf Scouts (5 figurines)	6"	3+	3+	1	1	6	8+
Wolf Scouts (10 figurines)	6"	3+	3+	2	2	6	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Lance-missiles	Lourde	48"	1	7+	7+	-
Armes de Scout	Armes Légères	24"	Util.	7+	9+	-
Fusils de Sniper	Armes Légères	36"	Util.	7+	9+	Sniper
Couteaux de Combat	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	9+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de 1 des choix suivants (Rang de Puissance +1) : 1 Bolter Lourd ; 1 Lance-missiles.
- Au lieu d'Armes de Scout et Couteaux de Combat, cette unité peut être équipée de Fusils de Sniper et Armes de Corps à Corps (Rang de Puissance +1). Dans ce cas, elle gagne l'aptitude suivante : **Discretion**.

APTITUDES

Infiltrateurs

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

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTRIE, SCOUT, WOLF SCOUTS

REIVERS



6



Les Reivers sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (Rang de Puissance 11). Elle est équipée de : Pistolets Bolters Lourds ; Lames de Reiver.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Reivers (5 figurines)	6"	3+	3+	1	2	6	6+
Reivers (10 figurines)	6"	3+	3+	2	4	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES	
Carabines Bolters	Armes Légères	24"	x2	7+	9+	-	
Pistolets Bolters Lourds	Armes Légères	12"	1	6+	9+	-	
Lames de Reiver	Mêlée	Mêlée	x3	7+	9+	-	
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	x2	7+	9+	-	

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de Pistolets Bolters Lourds et Lames de Reiver, cette unité peut être équipée de Carabines Bolters et Armes de Corps à Corps.
- Cette unité peut avoir des Grav-chutes (Rang de Puissance +1). Si cette unité a des Grav-chutes, elle gagne l'aptitude suivante : **Frappe en Profondeur**.
- Cette unité peut avoir des Lance-grappin (Rang de Puissance +1). Si cette unité a des Lance-grappin, elle gagne l'aptitude suivante : **Infiltrateurs**.

APTITUDES

Troupes de Terreur

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTRIE, PRIMARIS, PHOBOS, REIVERS

AGGRESSORS



8



Les Aggressors sont une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (**Rang de Puissance 16**). Elle est équipée de : Gantelets Boltstorm Automatiques; Lance-grenades Fragstorm; Gantelets d'Aggressor.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Aggressors (3 figurines)	5"	3+	3+	1	2	6	5+
Aggressors (6 figurines)	5"	3+	3+	2	4	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Gantelets Boltstorm Automatiques	Armes Légères	18"	x3	7+	9+	-
Gantelets Flamestorm	Armes Légères	8"	x3	7+	9+	Brasier
Lance-grenades Fragstorm	Armes Légères	18"	x2	7+	9+	-
Gantelets d'Aggressor	Mêlée	Mêlée	x2	6+	7+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de Gantelets Boltstorm Automatiques et Lance-grenades Fragstorm, cette unité peut être équipée de Gantelets Flamestorm.

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PRIMARIS, MK X GRAVIS, AGGRESSORS

SERVITORS



2



Les Servitors sont une unité comprenant 4 figurines. Elle est équipée de : Servobras.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Servitors (4 figurines)	5"	5+	5+	1	1	4	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Canon à Plasma	Lourde	36"	1	7+	7+	Surcharge
Servobras	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de jusqu'à deux des choix suivants selon n'importe quelle combinaison (**Rang de Puissance +1 par arme**): 1 Bolter Lourd; 1 Multi-fuseur; 1 Canon à Plasma.

APTITUDES

Blocage Mental: Les caractéristiques de Capacité de Combat et de Capacité de Tir de cette unité sont de 4+ tant qu'elle est à 6" ou moins d'au moins un **IRON PRIEST SPACE WOLVES** ami.

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, SERVITORS

LUKAS THE TRICKSTER



6



Lukas the Trickster est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Griffes du Loup-chacal.
Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Lukas the Trickster	6"	2+	3+	1	1	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Griffe du Loup-chacal	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	9+	-

APTITUDES

Troupes de Terreur

Maître des Frasques: Cette unité ne peut pas être un **SEIGNEUR DE GUERRE**.

Qui Rira le Dernier: Quand cette unité est détruite, avant de la retirer du champ de bataille, choisissez 1 unité ennemie en contact socle à socle avec cette unité et placez 1 pion Explosion à côté de l'unité choisie. Cela peut avoir pour conséquence que des dégâts doivent être résolus contre la même unité plus d'une fois durant la phase de Dégâts.

Pelisse du Doppegangrel: Soustrayez 1 aux jets de touche pour les attaques d'armes de mêlée des unités ennemis qui ciblent cette unité.

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTRIE, PERSONNAGE, BLOOD CLAW, LUKAS THE TRICKSTER

WULFEN DREADNOUGHT



Un Wulfen Dreadnought est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Bolter Storm ; Grande Hache de Fenris ; Grande Griffe de Loup.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Wulfen Dreadnought	8"	3+	5+	2	2	5	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Bolter Storm	Armes Légères	24"	1	9+	10+	Tir Rapide
Grande Hache de Fenris	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	5+	-
Grande Griffe de Loup	Mêlée	Mêlée	Util.	5+	7+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Bolter Storm, cette unité peut être équipée de 1 Lance-flammes Lourd.
- Au lieu de 1 Grande Hache de Fenris ou 1 Grande Griffe de Loup, cette unité peut être équipée de 1 Bolter Storm et avoir un Bouclier Blizzard. Si cette unité a un Bouclier Blizzard, elle a une caractéristique de Sauvegarde de 4+.

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

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, DREADNOUGHT, WULFEN DREADNOUGHT

GREAT COMPANY ANCIENT



4



Un Great Company Ancient est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Great Company Ancient	6"	3+	3+	1	1	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir une Moto (**Rang de Puissance +1**). Si cette unité a une Moto, elle:
 - A une caractéristique de Mouvement de 14".
 - Gagne le mot-clé suivant: **MOTARD**.
 - Perd le mot-clé suivant: **INFANTERIE**.

APTITUDES

Bannière de Grande Compagnie: Les Tests de Moral pour les unités **SPACE WOLVES** amies sont automatiquement réussis tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, ANCIENT, GREAT COMPANY ANCIENT

PRIMARIS ANCIENT



4



Un Primaris Ancien est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Primaris Ancient	6"	3+	3+	1	1	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	9+	-

APTITUDES

Bannière de Grande Compagnie: Les Tests de Moral pour les unités **SPACE WOLVES** amies sont automatiquement réussis tant qu'elles sont à 6" ou moins de cette unité.

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, PRIMARIS, ANCIENT

GREAT COMPANY CHAMPION



5



Un Great Company Champion est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Armes de Maître.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Great Company Champion	6"	2+	3+	1	1	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Armes de Maître	Mêlée	Mêlée	Util.	8+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir une Moto (**Rang de Puissance +1**). Si cette unité a une Moto, elle:
 - A une caractéristique de Mouvement de 14".
 - Gagne le mot-clé suivant: **MOTARD**.
 - Perd le mot-clé suivant: **INFANTERIE**.

APTITUDES

L'Honneur ou la Mort: Vous pouvez relancer les jets de blessure pour les attaques d'armes de mêlée de cette unité qui ciblent les unités **PERSONNAGE**.

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, PERSONNAGE, GREAT COMPANY CHAMPION

WOLF GUARD



5



La Wolf Guard est une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (Rang de Puissance 9). Elle est équipée de : Armes Spéciales; Armes de Wolf Guard.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Wolf Guard (5 figurines)	6"	3+	3+	1	1	6	6+
Wolf Guard (10 figurines)	6"	3+	3+	2	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Armes Spéciales	Armes Légères	24"	Util.	6+	8+	-
Bolters Jumelés	Armes Légères	24"	x2	7+	9+	Tir Rapide
Armes de Wolf Guard	Mêlée		Mêlée	x3	7+	9+ -

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir 1 des choix suivants:
 - Réacteurs Dorsaux (**Rang de Puissance +2**). Si cette unité a des Réacteurs Dorsaux, elle:
 - A une caractéristique de Mouvement de 12".
 - Gagne les aptitudes suivantes : **Frappe en Profondeur**.
 - Gagne les mots-clés suivants : **RÉACTEUR DORSAL, VOL**.
 - Motos (**Rang de Puissance +2**). Si cette unité a des Motos, elle:
 - A une caractéristique de Mouvement de 14".
 - Est équipée de Bolters Jumelés au lieu d'Armes Spéciales.
 - Gagne le mot-clé suivant : **MOTARD**.
 - Perd le mot-clé suivant : **INFANTERIE**.

APTITUDES

Vétérans de Grande Compagnie: Vous pouvez relancer les jets de blessure de 1 pour les attaques d'armes de mêlée de cette unité.

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, WOLF GUARD

WOLF GUARD TERMINATORS



11



Les Wolf Guard Terminators sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (Rang de Puissance 21). Elle est équipée de: Bolters Storm; Armes Énergétiques de Terminator.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Wolf Guard Terminators (5 figurines)	5"	3+	3+	1	2	6	4+
Wolf Guard Terminators (10 figurines)	5"	3+	3+	2	4	6	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Canon d'Assaut	Lourde	24"	2	6+	8+	-
Lance-missiles Cyclone	Lourde	36"	2	7+	7+	-
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Autocanon Reaper	Lourde	36"	2	8+	8+	-
Bolters Storm	Armes Légères	24"	x2	7+	9+	Tir Rapide
Armes Énergétiques de Terminator	Mêlée	Mêlée	x2	6+	7+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Par tranche de 5 figurines que comprend cette unité, elle peut également être équipée de 1 des choix suivants (Rang de Puissance +1 par arme): 1 Canon d'Assaut; 1 Lance-missiles Cyclone; 1 Lance-flammes Lourd; 1 Autocanon Reaper.

APTITUDES

Frappe en Profondeur

Vétérans de Grande Compagnie: Vous pouvez relancer les jets de blessure de 1 pour les attaques d'armes de mêlée de cette unité.

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTRIE, TERMINATOR, WOLF GUARD

DREADNOUGHT



7



Un Dreadnought est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Canon d'Assaut; Bolter Storm; Arme de Mêlée de Dreadnought.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Dreadnought	6"	3+	3+	2	2	6	6+
ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES	

Canon d'Assaut	Lourde	24"	2	6+	8+	-	
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier	
Canon à Plasma Lourd	Lourde	36"	1	7+	7+	Surcharge	
Canon Helfrost	Lourde	24"	1	7+	7+	-	
Lance-missiles	Lourde	48"	1	7+	7+	-	
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-	
Autocanon Jumelé	Lourde	48"	2	8+	8+	-	
Bolter Lourd Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-	
Lance-flammes Lourd Jumelé	Lourde	8"	2	6+	9+	Brasier	
Canon Laser Jumelé	Lourde	48"	2	10+	5+	-	
Bolter Storm	Armes Légères	24"	1	9+	10+	Tir Rapide	
Pieds Blindés	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-	
Arme de Mêlée de Dreadnought	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	6+	-	
Grande Griffe de Loup	Mêlée	Mêlée	Util.	5+	7+	-	

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Canon d'Assaut, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants: 1 Canon à Plasma Lourd; 1 Canon Helfrost; 1 Multi-fuseur; 1 Autocanon Jumelé; 1 Bolter Lourd Jumelé; 1 Lance-flammes Lourd Jumelé; 1 Canon Laser Jumelé.
- Au lieu de 1 Arme de Mêlée de Dreadnought et 1 Bolter Storm, cette unité peut être équipée de 1 Pieds Blindés et 1 des choix suivants: 1 Lance-missiles; 1 Autocanon Jumelé.
- Au lieu de 1 Bolter Storm, cette unité peut être équipée de 1 Lance-flammes Lourd.
- Au lieu de 1 Arme de Mêlée de Dreadnought, cette unité peut être équipée de 1 Grande Griffe de Loup.

MOTS-CLÉS DE FACTON: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, DREADNOUGHT

VENERABLE DREADNOUGHT



Un Venerable Dreadnought est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Canon d'Assaut; Bolter Storm; Arme de Mêlée de Dreadnought.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Venerable Dreadnought	6"	2+	2+	2	2	6	6+
ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES	
Canon d'Assaut	Lourde	24"	2	6+	8+	-	
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier	
Canon à Plasma Lourd	Lourde	36"	1	7+	7+	Surcharge	
Canon Helfrost	Lourde	24"	1	7+	7+	-	
Lance-missiles	Lourde	48"	1	7+	7+	-	
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-	
Autocanon Jumelé	Lourde	48"	2	8+	8+	-	
Bolter Lourd Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-	
Lance-flammes Lourd Jumelé	Lourde	8"	2	6+	9+	Brasier	
Canon Laser Jumelé	Lourde	48"	2	10+	5+	-	
Bolter Storm	Armes Légères	24"	1	9+	10+	Tir Rapide	
Pieds Blindés	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-	
Arme de Mêlée de Dreadnought	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	6+	-	
Grande Griffe de Loup	Mêlée	Mêlée	Util.	5+	7+	-	

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Canon d'Assaut, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants: 1 Canon à Plasma Lourd; 1 Canon Helfrost; 1 Multi-fuseur; 1 Autocanon Jumelé; 1 Bolter Lourd Jumelé; 1 Lance-flammes Lourd Jumelé; 1 Canon Laser Jumelé.
- Au lieu de 1 Arme de Mêlée de Dreadnought et 1 Bolter Storm, cette unité peut être équipée de 1 Pieds Blindés et 1 des choix suivants: 1 Lance-missiles; 1 Autocanon Jumelé.
- Au lieu de 1 Bolter Storm, cette unité peut être équipée de 1 Lance-flammes Lourd.
- Au lieu de 1 Arme de Mêlée de Dreadnought, cette unité peut être équipée de 1 Grande Griffe de Loup.

APTITUDES

Ignore les Dégâts (6+)

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

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, DREADNOUGHT, VENERABLE DREADNOUGHT

CONTEMPTOR DREADNOUGHT



Un Contemptor Dreadnought est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Canon d'Assaut Modèle Kheres ; Combi-bolter ; Arme de Mêlée de Dreadnought.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Contemptor Dreadnought	9"	2+	2+	2	2	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Canon d'Assaut Modèle Kheres	Lourde	24"	2	5+	7+	-
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Combi-Bolter	Armes Légères	24"	1	9+	10+	Tir Rapide
Arme de Mêlée de Dreadnought	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	6+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Canon d'Assaut Modèle Kheres, cette unité peut être équipée de 1 Multi-fuseur.

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

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, DREADNOUGHT, CONTEMPTOR DREADNOUGHT

REDEMPTOR DREADNOUGHT



Un Redemptor Dreadnought est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Lance-flammes Lourd; Canon Gatling Onslaught Lourd; Système d'Armes Défensives; Poing de Redemptor.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Redemptor Dreadnought	8"	3+	3+	2	3	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAt	PAc	APTITUDES
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Canon Gatling Onslaught Lourd	Lourde	30"	4	7+	9+	-
Nacelle Lance-roquettes Icarus	Lourde	24"	1	9+	8+	Anti-aérien
Macro-incinérateur à Plasma	Lourde	36"	2	5+	6+	Surcharge
Canon Gatling Onslaught	Lourde	24"	2	7+	9+	-
Système d'Armes Défensives	Armes Légères	24"	2	7+	9+	-
Poing de Redemptor	Mêlée	Mêlée	Util.	5+	5+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Lance-flammes Lourd, cette unité peut être équipée de 1 Canon Gatling Onslaught (**Rang de Puissance +1**).
- Au lieu de 1 Canon Gatling Onslaught Lourd, cette unité peut être équipée de 1 Macro-incinérateur à Plasma.
- Cette unité peut également être équipée de 1 Nacelle Lance-roquettes Icarus (**Rang de Puissance +1**).

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

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, DREADNOUGHT, REDEMPTOR DREADNOUGHT

WULFEN



7



Les Wulfen sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (Rang de Puissance 12). Elle est équipée de : Armes de Wulfen.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Wulfen (5 figurines)	8"	3+	5+	1	2	5	7+
Wulfen (10 figurines)	8"	3+	5+	2	4	5	7+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Armes de Wulfen	Mêlée	Mêlée	x3	5+	7+	-

APTITUDES

Ignore les Dégâts (6+)

Frénésie de Mort: Ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques de cette unité si elle a un ou plusieurs pions Dégât à côté d'elle.

Malédiction du Wulfen: Ajoutez 1 aux jets de blessure pour les attaques des unités **LÉGÈRES SPACE WOLVES** tant qu'elles sont à 6" ou moins d'une ou plusieurs unités **WULFEN** amies.

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, WULFEN

MURDERFANG



6



Murderfang est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Griffes Meurtrières.
Votre armée ne peut inclure cette unité qu'en un seul exemplaire.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Murderfang	9"	2+	3+	2	2	6	6+
ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES	
Griffes Meurtrières	Mêlée	Mêlée	x3	5+	10+	-	

APTITUDES

Indomptable Force de Destruction: Cette unité ne peut pas être un **SEIGNEUR DE GUERRE**.

Soif de Meurtre: Au début de la phase d'Action, si cette unité est à 1" ou moins d'une ou plusieurs unités ennemis qui ont un ou plusieurs pions Explosion à côté d'elles, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques de cette unité jusqu'à la fin de cette phase.

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

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, PERSONNAGE, DREADNOUGHT, MURDERFANG

SWIFTCLAWS



6



Les Swiftclaws sont une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (Rang de Puissance 12), 9 figurines (Rang de Puissance 18), 12 figurines (Rang de Puissance 24) ou 15 figurines (Rang de Puissance 30). Elle peut également comprendre 1 figurine de Swiftclaw Attack Bike (Rang de Puissance +1). Elle est équipée de : Bolters Jumelés ; Épées Tronçonneuses.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Swiftclaws (3/4 figurines)	14"	3+	4+	1	1	5	5+
Swiftclaws (6/7 figurines)	14"	3+	4+	2	2	5	5+
Swiftclaws (9/10 figurines)	14"	3+	4+	3	3	5	5+
Swiftclaws (12/13 figurines)	14"	3+	4+	4	4	5	5+
Swiftclaws (15/16 figurines)	14"	3+	4+	5	5	5	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Bolters Jumelés	Armes Légères	24"	x2	7+	9+	Tir Rapide
Épées Tronçonneuses	Mêlée		x2	7+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Si cette unité a une Attack Bike, elle:
 - Ajoute 1 à sa caractéristique de Points de Vie.
 - Est également équipée de 1 des choix suivants : 1 Bolter Lourd ; 1 Multi-fuseur.

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, MOTARD, BLOOD CLAWS, SWIFTCLAWS

SWIFTCLAW ATTACK BIKES



3



Les Swiftclaw Attack Bikes sont une unité comprenant 1 figurine. Elle peut comprendre 2 figurines (**Rang de Puissance 6**) ou 3 figurines (**Rang de Puissance 9**). Elle est équipée de : Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Swiftclaw Attack Bikes (1 figurine)	14"	3+	4+	1	1	5	5+
Swiftclaw Attack Bikes (2 figurines)	14"	3+	4+	2	2	5	5+
Swiftclaw Attack Bikes (3 figurines)	14"	3+	4+	3	3	5	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Pour chaque figurine que cette unité comprend, elle doit également être équipée de 1 des choix suivants : 1 Bolter Lourd; 1 Multi-fuseur.

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, MOTARD, BLOOD CLAWS, SWIFTCLAW ATTACK BIKES

LAND SPEEDER



4



Les Land Speeder sont une unité comprenant 1 figurine. Elle peut comprendre 2 figurines (Rang de Puissance 8) ou 3 figurines (Rang de Puissance 12). Elle est équipée de : Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Land Speeder (1 figurine)	16"	3+	3+	1	1	5	6+
Land Speeder (2 figurines)	16"	3+	3+	2	2	5	6+
Land Speeder (3 figurines)	20"	3+	3+	3	3	5	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Canon d'Assaut	Lourde	24"	2	6+	8+	-
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Lance-flammes Lourd	Lourde	8"	1	6+	9+	Brasier
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Lance-missiles Typhoon	Lourde	48"	2	7+	7+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Pour chaque figurine que cette unité comprend, elle doit également être équipée de 1 des choix suivants : 1 Bolter Lourd ; 1 Multi-fuseur.
- Pour chaque figurine que cette unité comprend, elle peut également être équipée de 1 des choix suivants : 1 Canon d'Assaut ; 1 Lance-flammes Lourd ; 1 Lance-missiles Typhoon.

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

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, VOL, LAND SPEEDER

INCEPTORS



11



Les Inceptors sont une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (Rang de Puissance 22). Elle est équipée de : Bolters d'Assaut; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Inceptors (3 figurines)	10"	3+	3+	1	2	6	5+
Inceptors (6 figurines)	10"	3+	3+	2	4	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Bolters d'Assaut	Armes Légères	18"	x3	7+	9+	-
Exterminateurs à Plasma	Armes Légères	18"	x2	5+	6+	Surcharge
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	x2	7+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de Bolters d'Assaut, cette unité peut être équipée d'Exterminateurs à Plasma.

APTITUDES

Frappe en Profondeur

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, VOL, RÉACTEUR DORSAL, PRIMARIS, MK X GRAVIS, INCEPTORS

THUNDERWOLF CAVALRY



9



La Thunderwolf Cavalry est une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (Rang de Puissance 18). Elle est équipée de : Pistolets Bolters; Griffes & Crocs de Thunderwolves; Armes de Wolf Guard.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Thunderwolf Cavalry (3 figurines)	10"	3+	3+	2	2	6	6+
Thunderwolf Cavalry (6 figurines)	10"	3+	3+	4	4	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Pistolets Bolters	Armes Légères	12"	Util.	7+	9+	-
Griffes & Crocs de Thunderwolves	Mêlée	Mêlée	2	9+	10+	-
Armes de Wolf Guard	Mêlée	Mêlée	x3	7+	9+	-

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, CAVALERIE, WOLF GUARD, THUNDERWOLF CAVALRY

FENRISIAN WOLVES



1



Les Fenrisian Wolves sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (Rang de Puissance 2) ou 15 figurines (Rang de Puissance 3). Elle est équipée de : Griffes & Crocs.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Fenrisian Wolves (5 figurines)	10"	3+	-	1	1	4	10+
Fenrisian Wolves (10 figurines)	10"	3+	-	2	2	4	10+
Fenrisian Wolves (15 figurines)	10"	3+	-	3	3	5	10+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Griffes & Crocs	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, BÈTE, FENRISIAN WOLVES

WOLF SCOUT BIKERS



Les Wolf Scout Bikers sont une unité comprenant 3 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (Rang de Puissance 14) ou 9 figurines (Rang de Puissance 21). Elle est équipée de : Bolters Jumelés ; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Wolf Scout Bikers (3 figurines)	16"	3+	3+	1	1	6	7+
Wolf Scout Bikers (6 figurines)	16"	3+	3+	2	2	6	7+
Wolf Scout Bikers (9 figurines)	16"	3+	3+	3	3	6	7+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Bolters Jumelés	Armes Légères	24"	x2	7+	9+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, MOTARD, WOLF SCOUT BIKERS

CYBERWOLVES



Les Cyberwolves sont une unité comprenant 1 figurine. Elle peut comprendre 2 figurines (Rang de Puissance 4), 3 figurines (Rang de Puissance 6), 4 figurines (Rang de Puissance 8) ou 5 figurines (Rang de Puissance 10). Elle est équipée de : Griffes & Crocs de Cyberwolf.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Cyberwolves (1 figurine)	11"	3+	-	1	1	4	7+
Cyberwolves (2 figurines)	11"	3+	-	2	2	4	7+
Cyberwolves (3 figurines)	11"	3+	-	3	3	4	7+
Cyberwolves (4 figurines)	11"	3+	-	4	4	4	7+
Cyberwolves (5 figurines)	11"	3+	-	5	5	4	7+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Griffes & Crocs de Cyberwolf	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	8+	-

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, BÈTE, CYBERWOLVES

SUPPRESSORS



8



Les Suppressors sont une unité comprenant 3 figurines. Elle est équipée de : Autocanons Accelerator; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Suppressors	12"	3+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Autocanons Accelerator	Lourde	48"	3	8+	8+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

APTITUDES

Frappe en Profondeur

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTERIE, VOL, RÉACTEUR DORSAL, PRIMARIS, SUPPRESSORS

LONG FANGS



3



Les Long Fangs sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 6 figurines (**Rang de Puissance 4**). Elle est équipée de : Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Long Fangs (5 figurines)	6"	3+	3+	1	1	6	6+
Long Fangs (6 figurines)	6"	3+	3+	1	1	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Canon à Gravitons	Lourde	24"	1	8+	6+	-
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Canon Laser	Lourde	48"	1	10+	5+	-
Lance-missiles	Lourde	48"	1	7+	7+	-
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Canon à Plasma	Lourde	36"	1	7+	7+	Surcharge
Bolters	Armes Légères	24"	Util.	7+	9+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de jusqu'à 4 des choix suivants selon n'importe quelle combinaison (**Rang de Puissance +1 par arme**) : 1 Canon à Gravitons; 1 Bolter Lourd; 1 Canon Laser; 1 Lance-missiles; 1 Multi-fuseur; 1 Canon à Plasma.
- Si cette unité comprend 6 figurines, elle peut également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +1**) : 1 Canon à Gravitons; 1 Bolter Lourd; 1 Canon Laser; 1 Lance-missiles; 1 Multi-fuseur; 1 Canon à Plasma.
- Si cette unité n'est équipée d'aucune arme Lourde, elle est également équipée de Bolters.

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTRIE, LONG FANGS

HELLBLASTERS



7



Les Hellblasters sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (Rang de Puissance 14). Elle est équipée de : Incinérateurs à Plasma; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Hellblasters (5 figurines)	6"	3+	3+	1	2	6	6+
Hellblasters (10 figurines)	6"	3+	3+	2	4	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES	
Incinérateurs à Plasma	Lourde	30"	Util.	5+	6+	Tir Rapide, Surcharge	
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	x2	7+	9+	-	

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTRIE, PRIMARIS, HELLBLASTERS

ELIMINATORS



8



Les Eliminators sont une unité comprenant 3 figurines. Elle est équipée de : Fusils Bolters de Sniper; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Eliminators	6"	3+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAb	APTITUDES
Fusils Bolters de Sniper	Armes Légères	36"	Util.	6+	9+	Sniper
Arquebuses Laser	Armes Légères	36"	Util.	9+	6+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	9+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de Fusils Bolters de Sniper, cette unité peut être équipée d'Arquebuses Laser.

APTITUDES

Infiltrateurs, Discréction

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

MOTS-CLÉS: LÉGER, INFANTRIE, PRIMARIS, PHOBOS, ELIMINATORS

HUNTER



9



Un Hunter est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Lance-missiles Skyspear ; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Hunter	10"	6+	3+	1	2	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Lance-missiles Skyspear	Lourde	60"	1	8+	4+	Anti-aérien, Destructeur
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

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

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, HUNTER

STALKER



8



Un Stalker est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : 2 Canons Storm Icarus; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Stalker	10"	6+	3+	1	2	6	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Canon Storm Icarus	Lourde	48"	1	8+	8+	Anti-aérien
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

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

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, STALKER

WHIRLWIND



6



Un Whirlwind est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Lance-roquettes Whirlwind ; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Whirlwind	12"	6+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Lance-roquettes Whirlwind	Lourde	72"	2	6+	8+	Barrage
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

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

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, WHIRLWIND

PREDATOR



7



Un Predator est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Autocanon Predator ; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Predator	12"	6+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Canon Laser	Lourde	48"	1	10+	5+	-
Autocanon Predator	Lourde	48"	2	7+	7+	-
Canon Laser Jumelé	Lourde	48"	2	10+	5+	-
Chenilles Blindées	Mêlée		Mêlée	Util.	10+	10+

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Autocanon Predator, cette unité peut être équipée de 1 Canon Laser Jumelé.
- Cette unité peut également être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +2**) : 2 Bolters Lourds ; 2 Canons Laser.

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

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, PREDATOR

VINDICATOR



9



Un Vindicator est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Canon Demolisher; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Vindicator	10"	6+	3+	1	2	6	5+

ARME	TYPE	PORTEE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Canon Demolisher	Lourde	24"	2	6+	6+	Destructeur
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut avoir un Bouclier de Siège (**Rang de Puissance +1**). Si cette unité a un Bouclier de Siège, elle a une caractéristique de Sauvegarde de 4+.

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

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, VINDICATOR

LAND RAIDER



13



Un Land Raider est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Bolter Lourd Jumelé; 2 Canons Laser Jumelés; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Land Raider	10"	5+	3+	2	3	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Bolter Lourd Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-
Canon Laser Jumelé	Lourde	48"	2	10+	5+	-
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de 1 Multi-fuseur (**Rang de Puissance +1**).

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 10 figurines d'**INFANTERIE SPACE WOLVES** amies.

Chaque figurine **TERMINATOR** ou à **RÉACTEUR DORSAL** occupe la place de 2 autres figurines d'**INFANTERIE**, et chaque figurine de **WULFEN** occupe la place de 3 autres figurines d'**INFANTERIE**. Elle ne peut pas transporter d'unités **PRIMARIS**.

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

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, TRANSPORT, LAND RAIDER

LAND RAIDER CRUSADER



19



Un Land Raider Crusader est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : 2 Bolters Hurricane; Canon d'Assaut Jumelé; Lanceurs d'Assaut Frag.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Land Raider Crusader	10"	5+	3+	2	3	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Bolter Hurricane	Lourde	24"	2	7+	9+	Tir Rapide
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Canon d'Assaut Jumelé	Lourde	24"	4	6+	8+	-
Lanceurs d'Assaut Frag	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de 1 Multi-fuseur (**Rang de Puissance +1**).

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 16 figurines d'**INFANTERIE SPACE WOLVES** amies. Chaque figurine **TERMINATOR** ou à **RÉACTEUR DORSAL** occupe la place de 2 autres figurines d'**INFANTERIE** et chaque figurine de **WULFEN** occupe la place de 3 autres figurines d'**INFANTERIE**. Elle ne peut pas transporter d'unités **PRIMARIS**.

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

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, TRANSPORT, LAND RAIDER, LAND RAIDER CRUSADER

LAND RAIDER REDEEMER



19



Un Land Raider Redeemer est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : 2 Canons Flamestorm ; Canon d'Assaut Jumelé ; Lanceurs d'Assaut Frag.

Land Raider Redeemer	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
	10"	5+	3+	2	3	7	4+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Canon Flamestorm	Lourde	8"	2	5+	8+	Brasier
Multi-fuseur	Lourde	24"	1	10+	4+	-
Canon d'Assaut Jumelé	Lourde	24"	4	6+	8+	-
Lanceurs d'Assaut Frag	Mêlée	Mêlée	Util.	7+	8+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut également être équipée de 1 Multi-fuseur (**Rang de Puissance +1**).

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 12 figurines d'**INFANTERIE SPACE WOLVES** amies. Chaque figurine **TERMINATOR** ou à **RÉACTEUR DORSAL** occupe la place de 2 autres figurines d'**INFANTERIE** et chaque figurine de **WULFEN** occupe la place de 3 autres figurines d'**INFANTERIE**. Elle ne peut pas transporter d'unités **PRIMARIS**.

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

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, TRANSPORT, LAND RAIDER, LAND RAIDER REDEEMER

REPULSOR EXECUTIONER



24



Un Repulsor Executioner est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Canon Gatling Onslaught Lourd ; Armes Icarus ; Macro-incinérateur à Plasma ; Bolter Lourd Jumelé ; Système d'Armes Défensives Repulsor ; Champ Repulsor.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Repulsor Executioner	10"	5+	3+	3	3	7	5+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Destructeur Laser Lourd	Lourde	72"	2	9+	4+	-
Canon Gatling Onslaught Lourd	Lourde	30"	4	7+	9+	-
Armes Icarus	Lourde	30"	1	8+	10+	Anti-aérien
Mitrailleuse Ironhail	Lourde	36"	1	8+	10+	-
Macro-incinérateur à Plasma	Lourde	36"	2	5+	6+	Surcharge
Bolter Lourd Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-
Système d'Armes Défensives Repulsor	Armes Légères	24"	2	7+	9+	-
Champ Repulsor	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Macro-incinérateur à Plasma, cette unité peut être équipée de 1 Destructeur Laser Lourd.
- Cette unité peut également être équipée de 1 Mitrailleuse Ironhail (**Rang de Puissance +1**).

APTITUDES

Glisseur: On mesure les distances depuis et jusqu'à la coque de cette unité, même si elle a un socle.

Optiques Aquilon: Quand cette unité effectue une action de Tir, si elle ne s'est pas déplacée ou s'est déplacée d'une distance inférieure à la moitié de sa caractéristique de Mouvement à ce tour, doublez la caractéristique d'Atttaques de son Destructeur Laser Lourd ou Macro-incinérateur à Plasma pour cette action.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 6 figurines d'**INFANTERIE PRIMARIS SPACE WOLVES** amies. Chaque figurine **Mk X GRAVIS** occupe la place de 2 autres figurines. Elle ne peut pas transporter d'unités à **RÉACTEUR DORSAL**.

MOTS-CLÉS DE FACTON: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, VOL, TRANSPORT, REPULSOR EXECUTIONER

RHINO



5



Un Rhino est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Bolter Storm ; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Rhino	12"	6+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Bolter Storm	Armes Légères	24"	1	9+	10+	Tir Rapide
Chenilles Blindées	Mêlée	Mêlée	Util.	10+	10+	-

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 10 figurines d'**INFANERIE SPACE WOLVES** amies. Elle ne peut pas transporter d'unités **PRIMARIS**, **TERMINATOR**, **WULFEN** ou **RÉACTEUR DORSAL**.

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

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, TRANSPORT, RHINO

RAZORBACK



6



Un Razorback est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Bolter Lourd Jumelé; Chenilles Blindées.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Razorback	12"	6+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Canon d'Assaut Jumelé	Lourde	24"	4	6+	8+	-
Bolter Lourd Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-
Canon Laser Jumelé	Lourde	48"	2	10+	5+	-
Chenilles Blindées	Mêlée		Mêlée	Util.	10+	10+

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Bolter Lourd Jumelé, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants : 1 Canon d'Assaut Jumelé (**Rang de Puissance +1**) ; 1 Canon Laser Jumelé.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 6 figurines d'**INFANTERIE SPACE WOLVES** amies. Elle ne peut pas transporter d'unités **PRIMARIS**, **TERMINATOR**, **WULFEN** ou à **RÉACTEUR DORSAL**.

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

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, TRANSPORT, RAZORBACK

DROP POD



5



Un Drop Pod est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de: Bolter Storm.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Drop Pod	-	-	3+	-	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Lanceur Deathwind	Lourde	12"	2	7+	9+	-
Bolter Storm	Armes Légères	24"	1	9+	10+	Tir Rapide

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Bolter Storm, cette unité peut être équipée de 1 Lanceur Deathwind.

APTITUDES

Frappe en Profondeur

Assaut par Drop Pod: Une fois cette unité placée sur le champ de bataille, les unités embarquées à son bord doivent immédiatement débarquer, et aucune unité ne peut plus y embarquer pour le restant de la bataille. Les unités débarquant de cette unité ne peuvent pas être placées à 9" ou moins d'une unité ennemie. Toute unité embarquée dans cette unité et ne pouvant pas en débarquer est détruite.

Immobile: Cette unité n'est jamais Hors Commandement: on ne place jamais de pion Hors Commandement à côté d'elle.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 10 figurines d'**INFANTERIE SPACE WOLVES** amies. Elle ne peut pas transporter d'unités **PRIMARIS**, **TERMINATOR**, **WULFEN** ou à **RÉACTEUR DORSAL**.

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

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, TRANSPORT, DROP POD

LAND SPEEDER STORM



6



Un Land Speeder Storm est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Lanceur Cerberus; Bolter Lourd; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Land Speeder Storm	18"	3+	3+	1	1	5	8+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Lanceur Cerberus	Lourde	18"	1	7+	9+	-
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	1	10+	10+	-

APTITUDES

Découvert

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 5 figurines d'**INFANTERIE SCOUT SPACE WOLVES** amies.

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

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, VOL, TRANSPORT, LAND SPEEDER, SCOUT, LAND SPEEDER STORM

REPULSOR



13



Un Repulsor est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Serre Laser; Armes Icarus; Mitrailleuse Ironhail; Bolter Lourd Jumelé; Système d'Armes Défensives Repulsor; Champ Repulsor.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Repulsor	10"	5+	3+	3	3	7	5+
ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES	
Canon Gatling Onslaught Lourd	Lourde	30"	4	7+	9+	-	
Armes Icarus	Lourde	30"	1	8+	10+	Anti-aérien	
Mitrailleuse Ironhail	Lourde	36"	1	8+	10+	-	
Serre Laser	Lourde	24"	2	10+	5+	-	
Canon Gatling Onslaught	Lourde	24"	2	7+	9+	-	
Bolter Lourd Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-	
Canon Laser Jumelé	Lourde	48"	2	10+	5+	-	
Système d'Armes Défensives Repulsor	Armes Légères	24"	2	7+	9+	-	
Champ Repulsor	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-	

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Bolter Lourd Jumelé, cette unité peut être équipée de 1 Canon Laser Jumelé.
- Au lieu de 1 Serre Laser, cette unité peut être équipée de 1 Canon Gatling Onslaught Lourd (**Rang de Puissance +3**).
- Au lieu de 1 Mitrailleuse Ironhail, cette unité peut être équipée de 1 Canon Gatling Onslaught (**Rang de Puissance +1**).
- Cette unité peut également être équipée de 1 Mitrailleuse Ironhail.

APTITUDES

Glisseur: On mesure les distances depuis et jusqu'à la coque de cette unité, même si elle a un socle.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 10 figurines d'**INFANTERIE PRIMARIS SPACE WOLVES** amie. Chaque figurine **MK X GRAVIS** occupe la place de 2 autres figurines. Elle ne peut pas transporter d'unités à **RÉACTEUR DORSAL**.

MOTS-CLÉS DE FACTON: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, VOL, TRANSPORT, REPULSOR

STORMFANG GUNSHIP



19



Un Stormfang Gunship est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Destructeur Helfrost ; 2 Lance-Missiles Stormstrike ; 2 Bolters Lourds Jumelés ; Coque Blindée.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Stormfang Gunship	20"-50"	6+	3+	1	3	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Destructeur Helfrost	Lourde	24"	1	5+	5+	Destructeur
Canon Laser	Lourde	48"	1	10+	5+	-
Lance-missiles Skyhammer	Lourde	60"	1	8+	6+	Anti-aérien
Lance-missiles Stormstrike	Lourde	72"	1	10+	6+	-
Bolter Lourd Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-
Multi-fuseur Jumelé	Lourde	24"	2	10+	4+	-
Coque Blindée	Mêlée	Mêlée	Util.	11+	11+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 2 Bolters Lourds Jumelés, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants : 1 Lance-missiles Skyhammer ; 2 Multi-fuseurs Jumelés.
- Au lieu de 2 Lance-Missiles Stormstrike, cette unité peut être équipée de 2 Canons Laser.

APTITUDES

Supersonique

Vol Stationnaire : Au début de la phase d>Action, vous pouvez déclarer que cette unité effectue un vol stationnaire. Dans ce cas, jusqu'à la fin de la phase, sa caractéristique de Mouvement devient 20" mais elle perd l'aptitude Supersonique.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter 6 figurines d'**INFANTERIE SPACE WOLVES**. Chaque figurine TERMINATOR, WULFEN ou à RÉACTEUR DORSAL occupe la place de deux autres figurines. Elle ne peut pas transporter d'unités PRIMARIS.

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

MOTS-CLÉS : LOURD, VÉHICULE, VOL, TRANSPORT, AÉRODYNE, STORMFANG GUNSHIP

STORMHAWK INTERCEPTOR



16



Un Stormhawk Interceptor est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : 2 Canons d'Assaut ; 2 Bolters Lourds ; Canon Storm Icarus ; Coque Blindée.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Stormhawk Interceptor	20-60"	6+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTEE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Canon d'Assaut	Lourde	24"	2	6+	8+	-
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Canon Storm Icarus	Lourde	48"	1	8+	8+	Anti-aérien
Serre Laser	Lourde	24"	2	10+	5+	-
Lance-missiles Skyhammer	Lourde	60"	1	8+	6+	Anti-aérien
Lance-missiles Typhoon	Lourde	48"	2	7+	7+	-
Coque Blindée	Mêlée		Util.	11+	11+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 2 Bolters Lourds, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants: 1 Lance-missiles Skyhammer; 1 Lance-missiles Typhoon.
- Au lieu de 1 Canon Storm Icarus, cette unité peut être équipée de 1 Serre Laser.

APTITUDES

Supersonique

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

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, VOL, AÉRODYNE, STORMHAWK INTERCEPTOR

STORMWOLF



20



Un Stormwolf est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : 2 Canons Laser; 2 Bolters Lourds Jumelés; 1 Canon Helfrost Jumelé; Coque Blindée.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Stormwolf	20"-50"	6+	3+	1	3	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Canon Laser	Lourde	48"	1	10+	5+	-
Lance-missiles Skyhammer	Lourde	60"	1	8+	6+	Anti-aérien
Lance-missiles Stormstrike	Lourde	72"	1	10+	6+	-
Bolter Lourd Jumelé	Lourde	36"	2	7+	9+	-
Canon Helfrost Jumelé	Lourde	24"	2	7+	7+	-
Multi-fuseur Jumelé	Lourde	24"	2	10+	4+	-
Coque Blindée	Mêlée	Mêlée	Util.	11+	11+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 2 Bolters Lourds Jumelés, cette unité peut être équipée de 1 des choix suivants: 1 Lance-missiles Skyhammer; 2 Multi-fuseurs Jumelés.
- Au lieu de 2 Lance-Missiles Stormstrike, cette unité peut être équipée de 2 Canons Laser.

APTITUDES

Supersonique

Vol Stationnaire: Au début de la phase d>Action, vous pouvez déclarer que cette unité effectue un vol stationnaire. Dans ce cas, jusqu'à la fin de la phase, sa caractéristique de Mouvement devient 20" mais elle perd l'aptitude Supersonique.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter 16 figurines d'**INFANTERIE SPACE WOLVES**. Chaque figurine **TERMINATOR**, **WULFEN** ou à **RÉACTEUR DORSAL** occupe la place de deux autres figurines. Elle ne peut pas transporter d'unités **PRIMARIS**.

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

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

INCURSORS



8



Les Incursors sont une unité comprenant 5 figurines. Elle peut comprendre 10 figurines (Rang de Puissance 15). Elle est équipée de : Carabines Bolter Occulus; Armes de Corps à Corps.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Incursors (5 figurines)	6"	3+	3+	1	2	6	6+
Incursors (10 figurines)	6"	3+	3+	2	4	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAP	PAC	APTITUDES
Carabines Bolter Occulus	Armes Légères	24"	Util.	6+	9+	Tir Rapide
Armes de Corps à Corps	Mêlée	Mêlée	x2	7+	9+	-

APTITUDES

Infiltrateurs

Lunettes Multi-spectre : N'appliquez pas les modificateurs négatifs aux jets de touche pour les attaques d'armes de tir de cette unité.

Mine Disruptrice : Une fois par bataille, à la fin de la phase de Combat, vous pouvez choisir 1 unité ennemie à 3" ou moins de cette unité. Si l'unité choisie est un VÉHICULE ou un BÂTIMENT, placez deux pions Explosion à côté d'elle; sinon, placez 1 pion Explosion à côté d'elle.

MOTS-CLÉS DE FACTONS : IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

MOTS-CLÉS : LÉGER, INFANTERIE, PRIMARIS, PHOBOS, INCURSORS

INVICTOR TACTICAL WARSUIT



15



Une Invictor Tactical Warsuit est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Canon Incendum ; 2 Mitrailleuses Ironhail ; Bolter Lourd ; Gantelet Invictor.

Invictor Tactical Warsuit	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
	10"	3+	3+	2	3	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAC	APTITUDES
Bolter Lourd	Lourde	36"	1	7+	9+	-
Canon Incendum	Lourde	12"	2	7+	9+	Brasier
Mitrailleuse Ironhail	Lourde	36"	1	8+	10+	-
Autocanon Ironhail Jumelé	Lourde	48"	2	8+	8+	-
Gantelet Invictor	Mêlée	Mêlée	Util.	6+	6+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Au lieu de 1 Canon Incendum, cette unité peut être équipée de 1 Autocanon Ironhail Jumelé.

APTITUDES

Infiltrateurs

MOTS-CLÉS DE FACTONS: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, INVICTOR TACTICAL WARSUIT

IMPULSOR



6



Un Impulsor est une unité comprenant 1 figurine. Elle est équipée de : Mitrailleuse Ironhail ; Système d'Armes Défensives Impulsor ; Champ Repulsor.

	M	CC	CT	A	PV	Cd	Sv
Impulsor	14"	6+	3+	1	2	6	6+

ARME	TYPE	PORTÉE	A	PAp	PAc	APTITUDES
Bordée de Missiles Impulsor	Lourde	48"	1	7+	7+	Anti-aérien
Mitrailleuse Ironhail	Lourde	36"	1	8+	10+	-
Bordée Skytalon Ironhail	Lourde	36"	2	8+	10+	Anti-aérien
Relais Orbital	Lourde	72"	2	6+	6+	Usage Unique, Barrage, Destructeur
Système d'Armes Défensives Impulsor	Armes Légères	24"	Util.	7+	9+	-
Champ Repulsor	Mêlée	Mêlée	Util.	9+	10+	-

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

- Cette unité peut soit avoir un Dôme-bouclier (**Rang de Puissance +1**), soit être équipée de 1 des choix suivants (**Rang de Puissance +1**) : 1 Relais Orbital; 1 Bordée de Missiles Impulsor; 1 Bordée Skytalon Ironhail. Si cette unité a un Dôme-bouclier, elle a une caractéristique de Sauvegarde de 5+.

APTITUDES

Glisseur: On mesure les distances depuis et jusqu'à la coque de cette unité, même si elle a un socle.

TRANSPORT

Cette unité peut transporter jusqu'à 6 figurines d'**INFANTERIE PRIMARIS SPACE WOLVES** amies.

Elle ne peut pas transporter d'unités **MK X GRAVIS** ou à **RÉACTEUR DORSAL**.

MOTS-CLÉS DE FACTONS: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

MOTS-CLÉS: LOURD, VÉHICULE, VOL, TRANSPORT, IMPULSOR