



PATROUILLE : SPACE WOLVES

TRAQUEURS DE THORYK

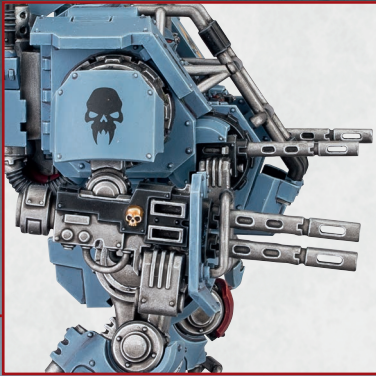
Le Chef de Bataille Thoryk a pour entourage des guerriers qu'il a lui-même sélectionnés pour leur férocité, leur courage suicidaire et leur instinct de chasseur. Ces fils de Russ se sont battus côte à côte sur de nombreux mondes, traquant les champions et chefs de guerre ennemis comme du gibier avant de fondre sur eux en meute hurlante pour les tailler en pièces.

Cette Patrouille comprend les unités listées ci-dessous.

- A Chef de Bataille Thoryk**
(1 figurine)
 - Cette figurine est équipée de : pistolet bolter ; fusil bolter de maître ; arme énergétique de maître.
- B Escouade Intercessor**
(10 figurines)
 - 1 Sergent Intercessor est équipé de : pistolet bolter ; épée tronçonneuse Astartes.
 - 9 Intecessors sont équipés de : fusil bolter ; pistolet bolter ; arme de corps à corps.
- C Escouade Reiver**
(5 figurines)
 - Chaque figurine est équipée de : pistolet bolter spécialisé ; couteau de combat ; grav-chute Reiver.
- D Exo-Harnais Tactique Invictor**
(1 figurine)
 - Cette figurine est équipée de : lance-grenades Fragstorm ; bolter lourd ; autocanon Ironhail jumelé ; mitrailleuse Ironhail jumelée ; gantelet Invictor.



Autocanon Ironhail jumelé



Pistolet bolter spécialisé

Grav-chute Reiver



Couteau de combat



Reivers

D

B

C

A



PATROUILLE : SPACE WOLVES TRAQUEURS DE THORYK

APTITUDES

Les fiches techniques nécessaires pour utiliser les Traqueurs de Thoryk sont disponibles sur les pages suivantes et sont conçues exclusivement pour les parties au format Patrouille. La fiche technique d'une unité liste toutes les aptitudes qu'elle possède. Cela comprend l'aptitude de Faction, Serment de l'Instant, notée sur la fiche technique de chaque unité et décrite ci-dessous.

SERMENT DE L'INSTANT

Au combat, les Space Marines font des serments éloquentes, en promettant de détruire les ennemis de l'Empereur et d'honorer leur Chapitre, et chacun de ces vœux est sacro-saint. Quand les Anges de la Mort frappent, c'est avec la précision d'un chirurgien et la puissance d'un trait de foudre. Leur expérience et leur expertise stratégique leur permettent de déchiffrer le flux des combats avec une lucidité et une vitesse post-humaine, et ils braquent leur courroux sur une cible prioritaire après l'autre. L'état-major ennemi est annihilé, et ses blindés, son artillerie et ses élites sont écrasés en un clin d'œil. Alors, les Anges de la Mort de l'Empereur se dressent, victorieux, sur un paysage d'épaves fumantes et de cadavres déchiquetés par les bolts, l'honneur du Chapitre enfin satisfait.

Au début de votre phase de Commandement, choisissez 1 unité de l'armée adverse. Jusqu'au début de votre prochaine phase de Commandement, cette unité ennemie est votre cible de Serment de l'Instant. À chaque attaque d'une figurine avec cette aptitude qui cible votre cible du Serment de l'Instant, vous pouvez relancer le jet de Touche.

OPTIMISATIONS

Votre figurine **CHEF DE BATAILLE** est votre **SEIGNEUR DE GUERRE** et a l'Optimisation Chasseur Infatigable. Vous pouvez la remplacer par Féroce.

OPTIMISATION PAR DÉFAUT

CHASSEUR INFATIGABLE

Lorsque ce guerrier perçoit l'odeur de sa proie, il la poursuit avec acharnement et combat avec une froide férocité pour l'abattre.

Au début du premier round de bataille, choisissez 1 unité ennemie. À chaque attaque du porteur contre l'unité choisie, ajoutez 1 au jet de Blessure.

OU

OPTIMISATION OPTIONNELLE

FÉROCE

Toujours enclin à plonger sa lame dans le sang de l'ennemi, ce combattant sauvage se jette en combat rapproché à la moindre occasion.

Vous pouvez cibler l'unité du porteur avec le Stratagème Intervention Héroïque pour OPC, et ce même si une autre unité de votre armée a déjà été ciblée par ce Stratagème à cette phase.

OBJECTIFS SECONDAIRES

Vous utiliserez l'objectif secondaire Glorieuse Saga. Vous pouvez le remplacer par Pillards Conquérants.

OBJECTIF SECONDAIRE PAR DÉFAUT

GLORIEUSE SAGA

Tout Space Wolf espère un jour accomplir de grands exploits dignes de sagas mémorables. Au premier rang de ces prouesses se trouve le fait d'abattre une bête imposante ou un infâme champion ennemi.

Au début du premier round de bataille, choisissez une figurine **PERSONNAGE**, **MONSTRE** ou **VÉHICULE** ennemie.

À la fin de la bataille, vous marquez 8PdV si cette figurine ennemie a été détruite. Si cette unité ennemie a été détruite par votre figurine **CHEF DE BATAILLE**, vous marquez 12PdV à la place.

OU

OBJECTIF SECONDAIRE OPTIONNEL

PILLARDS CONQUÉRANTS

Avant même leur recrutement au sein du Chapitre, ceux qui deviendront des Space Wolves combattent dans les rangs des tribus belliqueuses de Fenris et apprennent à s'emparer des territoires ennemis lors de raids rapides et décisifs. Ces leçons ne les quittent jamais.

À la fin du tour adverse, vous marquez 3PdV si vous contrôlez au moins un pion d'objectif dans le No Man's Land et si vous contrôlez au moins autant de pions objectifs dans le No Man's Land que votre adversaire.

STRATAGÈMES

Vous pouvez utiliser les Stratagèmes suivants :



LA MORT D'UN GUERRIER

TRAQUEURS DE THORYK – STRATAGÈME DE FAIT ÉPIQUE

Les Space Wolves luttent jusqu'à la mort, acceptant ce qu'ils considèrent être une bonne mort au combat.

1PC

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

CIBLE : 1 unité **ADEPTUS ASTARTES** de votre armée qui a été choisie comme cible d'une ou plusieurs attaques de l'unité attaquante.

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, chaque fois qu'une figurine de votre unité est détruite, si cette figurine n'a pas combattu à cette phase, jetez 1 D6. Sur 4+, ne la retirez pas du jeu ; cette figurine détruite peut combattre après que l'unité de la figurine attaquante a résolu ses attaques, puis elle est retirée du jeu.



SENS AFFÛTÉS

TRAQUEURS DE THORYK – STRATAGÈME DE TACTIQUE DE BATAILLE

Même selon les standards des Space Marines, la capacité des Space Wolves à sentir leurs ennemis et à les repérer malgré une faible luminosité est remarquable. Il est presque impossible de se cacher d'eux.

1PC

QUAND : À votre phase de Tir.

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

EFFET : Jusqu'à la fin de la phase, les armes de tir dont les figurines de votre unité sont équipées ont l'aptitude **[IGNORE LE COUVERT]** et à chaque attaque de votre unité qui cible une unité **PERSONNAGE**, relancez tout jet de Touche de 1.



EMBUSCADE EN MEUTE

TRAQUEURS DE THORYK – STRATAGÈME DE RUSE STRATÉGIQUE

Le premier signe du danger qui pèse sur l'ennemi est une volée de tirs depuis les ombres qui abat les guerriers sur place. Puis le hurlement retentit tout autour, et la terreur s'installe ...

1PC

QUAND : À votre phase de Tir, juste après qu'une unité **ESCOUADE REIVER** de votre armée a résolu ses attaques.

CIBLE : 1 unité ennemie qui a été touchée par une ou plusieurs de ces attaques et qui n'est pas à portée d'Engagement de cette unité **ESCOUADE REIVER**.

EFFET : Cette unité ennemie doit faire un test d'Ébranlement, en soustrayant 1 à ce test ce faisant.

CHEF DE BATAILLE THORYK

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



Fiche Technique de Patrouille

Au sein du Chapitre des Space Wolves, les Lieutenants sont souvent appelés Chef de Bataille Gardes Loups. Les héros comme Thoryk incarnent la fureur prédatrice et le talent martial durement acquis qui font la renommée de leur Chapitre. Et même face aux plus terribles horreurs, leur courage est aussi inexpugnable que la roche de Fenris.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	2+	4	0	1
Fusil bolter de maître	24"	2	2+	4	-1	2

ARMES DE MÊLÉE	RANGE	A	C	F	PA	D
Arme énergétique de maître	Mêlée	5	2+	5	-2	2

MENEUR

Cette figurine peut être attachée à l'unité suivante: **ESCOUADE INTERCESSOR**

APTITUDES

BASE: **Meneur**

FACTION: **Serment de l'Instant**

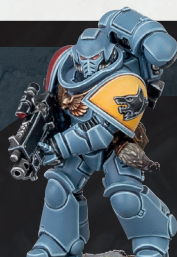
Cible Prioritaire: L'unité de cette figurine est éligible pour tirer et déclarer une charge à un tour où elle a Battu en Retraite.

MOTS-CLÉS: INFANTRIE, PERSONNAGE, IMPERIUM, TACTICUS, CHEF DE BATAILLE, THORYK

MOTS-CLÉS DE FACTION: ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

ESCOUADE INTERCESSOR

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



Fiche Technique de Patrouille

Les Escouades Intercessor peuvent libérer un feu nourri tout en avançant ou en tenant le terrain. Elles ont accès à une gamme d'armes à bolts adaptées à diverses fonctions tactiques, qu'il s'agisse d'attaquer l'ennemi à longue portée ou de nettoyer des complexes de bunkers.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter [PISTOLET]	12"	1	3+	4	0	1
Fusil bolter [ASSAUT, LOURD]	24"	2	3+	4	-1	1

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

ESCOUADES DE PATROUILLE

Au début de l'étape Déclarer les Formations de Bataille, avant de placer la moindre unité, cette unité peut être scindée en deux unités de cinq figurines chacune.

APTITUDES

FACTION: **Serment de l'Instant**

MOTS-CLÉS: INFANTRIE, LIGNE, IMPERIUM, TACTICUS, ESCOUADE INTERCESSOR

MOTS-CLÉS DE FACTION: ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

ESCOUADE REIVER

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



Fiche Technique de Patrouille

Troupes de terreur à insertion rapide, les Escouades Reiver sont souvent déployées à l'aide de grav-chutes et d'aïlons directionnels pour atterrir avec une grande précision. Opérant avec une discrétion quasi parfaite pour atteindre la position optimale, elles se ruent à l'attaque avec des hurlements amplifiés et le rugissement de leurs armes.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Pistolet bolter spécialisé [PISTOLET, PRÉCISION]	12"	1	3+	4	-1	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Couteau de combat [PRÉCISION]	Mêlée	4	3+	4	0	1

APTITUDES D'ÉQUIPEMENT

Grav-chute Reiver : Le porteur a l'aptitude Frappe en Profondeur.

APTITUDES

BASE : Éclaireurs 6"

FACTION : Serment de l'Instant

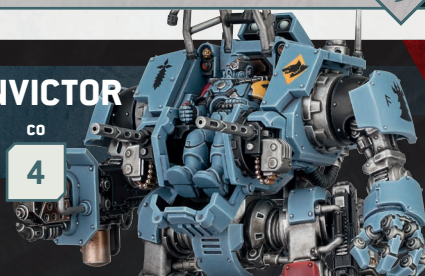
Assaut Terrifiant : Au début de la phase de Combat, chaque unité ennemie à portée d'une ou plusieurs unités avec cette aptitude doit faire un test d'Ébranlement.

MOTS-CLÉS : INFANTERIE, FUMÉE, IMPERIUM, PHOBOS, ESCOUADE REIVER

MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES

EXO-HARNAIS TACTIQUE INVICTOR

M	E	SV	PV	CD	CO
8"	8	3+	12	6+	4



Fiche Technique de Patrouille

Pourvu de réacteurs et de servomoteurs silencieux, l'Exo-harnais Tactique Invictor est un marcheur de combat idéalement conçu pour soutenir les opérations des Vanguard et agir indépendamment de la force de frappe space marine principale. Au combat, il est piloté par un spécialiste qui se voue à protéger ses frères de bataille.

ARMES DE TIR	PORTÉE	A	CT	F	PA	D
Lance-grenades Fragstorm [DÉFLAGRATION]	18"	D6	3+	4	0	1
Bolter lourd [TOUCHES SOUTENUES 1]	36"	3	3+	5	-1	2
Autocanon Ironhail jumelé [JUMELÉ]	48"	3	3+	9	-1	3
Mitrailleuse Ironhail jumelée [TIR RAPIDE 3, JUMELÉ]	36"	3	3+	4	0	1

ARMES DE MÊLÉE	PORTÉE	A	CC	F	PA	D
Gantelet Invictor	Mêlée	5	3+	14	-2	3

ENDOMMAGÉ : 1-4 PV RESTANTS

Tant que cette figurine a 1-4 PV restants, à chaque attaque de cette figurine, soustrayez 1 au jet de Touche.

APTITUDES

BASE : Destruction Néfaste D3, Éclaireurs 8"

FACTION : Serment de l'Instant

MOTS-CLÉS : VÉHICULE, MARCHEUR, IMPERIUM, PHOBOS, EXO-HARNAIS TACTIQUE INVICTOR

MOTS-CLÉS DE FACTION :
ADEPTUS ASTARTES, SPACE WOLVES