



MISE À JOUR POUR WARHAMMER 40,000 V4.0

CODEX SPACE WOLVES

Les règles de Warhammer 40,000 ont évolué depuis la sortie du Codex Space Wolves. Ce document explique comment adapter les règles des Space Wolves à cette nouvelle édition.

Règles Spéciales universelles

- Lorsque les règles spéciales suivantes apparaissent dans le Codex Space Wolves, référez-vous à leur définition dans le livre de règles :

Ils ne Connaîtront pas la Peur, Sauvegardes d'Armures Différentes, Sens Aiguisés, Contre-Attaque, Tir à une Main.

Règles Spéciales des Space Wolves (page 4)

- La règle *Rancune Tenace* ne peut être utilisée que contre une figurine disposant d'une valeur de CC.
- Ignorez le second paragraphe dans la description des Loups Fenrissiens. Tant que les Loups Fenrissiens sont dans un rayon de 2ps autour de leur maîtres, ils suivent les règles concernant les unités comprenant des figurines avec différentes Endurances et Sauvegardes d'Armures, telles qu'elles sont décrites dans le livre de règles de Warhammer 40,000.

Autres Considérations

- Le pouvoir *Tempête* tel qu'il est décrit peut induire des confusions, voici quelques précisions :
 1. Souvenez-vous que les grenades frag et plasma ne fonctionnent que si l'unité qui les porte charge. Si une unité sous les effets de *Tempête* charge un adversaire équipé de ces types de grenades, elle frappera en premier car ces grenades sont sans effet en réception de charge.
 2. Si une unité sous les effets de *Tempête* charge un ennemi à couvert, les Attaques sont simultanées.
 3. *Tempête* peut être lancé sur un véhicule ami, il compte alors comme étant en *profil bas*.
 4. Souvenez-vous aussi qu'un couvert n'apporte d'avantage que pour le premier round de corps à corps, les Attaques des rounds ultérieurs sont résolues par ordre d'Initiative. Une nouvelle unité chargeant celle sous les effets de *Tempête* sera par contre affectée. Les armes décrites comme frappant toujours en dernier continuent bien entendu de frapper en dernier.
- La règle *Téméraire* stipule que "les Griffes Sanglantes doivent charger si une figurine de l'unité se trouve à portée d'assaut de l'ennemi, à moins qu'ils ne soient commandés par..." un personnage. Cette règle signifie que les Griffes Sanglantes ne peuvent pas effectuer de tir rapide avec leurs pistolets si un ennemi se trouve à 6ps, car ceci les empêcherait de se lancer ensuite à l'assaut.
- Lorsqu'ils opèrent derrière les lignes ennemies dans une mission n'autorisant pas les *réserves* ennemies, les

Scouts entrent en jeu par le bord de table vers lequel l'ennemi bat en retraite. Si les Scouts Space Wolves doivent battre en retraite, il le font vers ce même bord de table.

- Le Chef de Meute de la Garde des Loups ne peut pas porter la *Marque du Wulfen*.
- Le Chef de Meute de la Garde des Loups n'utilise pas la colonne Garde Loup de l'Arsenal.
- Le Chef de Meute de la Garde des Loups n'est pas pris en compte dans le total de 20 figurines de Gardes Loups permis dans une armée.
- Une meute de Griffes Sanglantes ou de Scouts Space Wolves ne peut pas inclure de Garde Loup en armure Terminator. Notez que ceci est plus un amendement qu'une clarification et règle toutes les contradictions qu'entraînait ce genre de combinaison. Dans toutes les autres circonstances, une unité commandée par un Garde Loup en armure Terminator ne peut effectuer de *percée* après un corps à corps, mais peut *consolider*.
- Si une figurine portant un *collier de dents de loup* (touche toujours sur 3+ au corps à corps) combat contre un Exarque Vengeur eldar muni du pouvoir *Défense* (l'adversaire touche toujours sur 6+ au corps à corps), lancez 1D6 à chaque nouveau round de corps à corps pour déterminer quel équipement prend le dessus et impose ses règles spéciales pour ce round.
- Un *collier de dents de loup* n'a aucun effet contre un véhicule dépourvu de valeur de CC.
- Les Gardes Loups en armure Terminator peuvent porter une arme à une main en plus d'une éventuelle arme lourde (cette règle prend le pas sur la note figurant dans la liste d'armée et concernant les Gardes Loups). S'ils portent un lance-missiles Cyclone, l'arme à une main peut être remplacée par un fulgurant. De plus, ils peuvent porter des *Charmes Runiques*, une *cape en peau de loup* et un *collier de dent de loup* même en l'absence du "T" dans l'Arsenal indiquant que ces équipements sont accessibles aux figurines en armure Terminator.
- Les Longs Crocs peuvent avoir un Razorback pour le même coût qu'une meute de Chasseurs Gris.
- Si des *Charmes Runiques* sont combinés avec une armure Terminator, ils ne permettent pas de relancer la Sauvegarde Invulnérable de l'armure.
- Les *Baumes de Soins* ne permettent d'ignorer que les Sauvegardes d'Armures ratées.

Copyright © Games Workshop 2004. Les textes, règles et tout autre matériel contenu dans ce document pdf sont la propriété exclusive de Games Workshop Limited.

Une seule copie de ce fichier peut-être téléchargée et enregistrée sur un ordinateur donné pour un usage personnel, non-commercial, éducatif, ou de recherche ou en tant que référence, ce seulement pour le hobby Warhammer 40,000. Tous autres droits réservés.

Games Workshop, L'Aigle à Deux Têtes/Logo Aigle Impérial, le Logo Games Workshop, Chapter Approved, Œil de la Terreur, Citadel, Le Logo Citadel, Chaos, Les Factions du Chaos, Les Logos des Factions du Chaos, Space Marine, Les Chapitres Space Marine, Les Logos des Chapitres Space Marines, Codex, Eldar, Les Logos Eldar, Ork, Les Logos Ork, Tau, Les Désignations des Castes Tau, Kroot, Nécron, Tyranid, le Sous-Titre "Dans les ténèbres d'un lointain futur", Bataille pour Macragge, Cityfight, Warhammer, Le Logo Warhammer 40,000 et tous les marques, logos, noms, races et insignes, véhicules, lieux, unités, personnages, illustrations et images de l'univers de Warhammer 40,000 sont soit ©, TM et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2004, déposé au Royaume-Uni et dans d'autres pays dans le monde. Tous droits réservés.