

REGLE POUR DEATH ANGEL SPACE WOLF

L'ajout des loups Fenrissiens est facultatives, mais très intéressante à jouer. C'est une unité de soutien aux Space Wolves, qui ont leurs propres règles. Leur nombre va varier en fonction du nombre de joueur.

- Pour 1 joueur, soit 6 Space Wolves, ont utilisera 2 Loups.
- Pour 2 ou 4 joueurs, soit 8 Space Wolves, ont utilisera 2 Loups.
- Pour 5 joueurs, soit 10 Space Wolves, ont utilisera 3 Loups.
- Pour 3 ou 6 joueurs, soit 12 Space Wolves, ont utilisera 4 Loups.

Comment les utiliser ?

1°) Le placement et la fonction

En solo, vous êtes libre de placer les loups à coté de n'importe quel Space Wolf (orientation à l'opposée), mais toujours un loup Fenris par Space Wolf. A partir de 2 joueurs les loups seront tirés au sort entre les joueurs ou réparti entre eux selon un commun accord. Une fois la formation des Space Wolves mise en place, chaque joueur possédant un loup le positionnera derrière l'un de ses Space Wolf, orienté à l'opposé de ce dernier (voir figure ci-dessous). Le loup sert à protéger les arrières du Space Wolf.



2°) Le déplacement

Le loup ne peut pas se déplacer par lui-même. Il est toujours lié au Space Wolf avec lequel il est dans la formation. **Il ne peut être déplacé que si le joueur le contrôlant, joue une carte action "Déplacement et Activation"**. Dans ce cas, soit il suit son Space Wolf et se replace derrière lui sur la nouvelle position, soit le joueur le contrôlant décide de le déplacer lui seul (d'1 position seulement) et le place sur le Space Wolf d'une position adjacente (toujours orienté à l'opposé, voir exemple ci-dessous) que cela soit son deuxième Space Wolf ou celui d'un autre joueur.



Si le nouveau Space Wolf appartient à un autre joueur, c'est ce dernier qui contrôlera le loup durant sa phase "action", si besoin, et lors des prochains tours.

Dans le cas d'un tirage d'une carte événement faisant déplacer les Space Wolves, le loup suit son maître et se replace derrière lui.

A noter : Les loups ne peuvent pas activer une carte terrain (en aucun cas) et ne reçoivent pas de pions de soutiens.

3°) Attaque d'un Loup

Un loup ne peut attaquer que si le Space Wolf auquel il est rattaché, joue une carte "Attaque". Dans ce cas il pourra attaquer un essaim Genestealer qui se trouve dans le dos de son Space Wolf (rappel : le loup est orienté toujours pour protéger l'arrière de son Space Wolf).

Lors d'une attaque, le résultat du dé sera comme pour l'attaque d'un Space Wolf (si un crâne apparaît, le loup tue un Genestealer). Le loup ne pourra faire qu'une seule attaque par phase.

4°) Attaque des Genestealers

Lorsqu'un Genestealer ou un Essaim de Genestealer attaque un loup, on résout l'attaque comme pour un Space Wolf. Si le résultat du dé est égal ou inférieur au nombre de Genestealer présent dans l'essaim, le loup est tué, mais le Space Wolf n'est pas touché. Si c'est le Space Wolf qui est attaqué par un essaim et que le résultat lui est défavorable, il a le choix entre, relancer le dé (s'il a un pion de soutien) ou condamner le loup à une mort certaine. **On considère toujours que le loup protège son maître, et ce sera lui qui prendra le premier coup de griffe mortel, même si son orientation est à l'opposé de l'attaque** (on considère qu'il se retourne brusquement pour protéger son maître et périr à sa place), dans tous les cas, le loup mourra avant son maître.



5°) Conclusion

Les loups permettent d'attaquer un essaim Genestealer qui se trouve dans le dos d'un Space Marine et de le protéger de toutes attaques en se sacrifiant pour lui. Ils apportent ainsi une nouvelle façon tactique de jouer, et permettent au Space Wolves de survivre un peu plus longtemps...

<http://sh.chroniques.free.fr/>

