

# Úrfarkasok



by Dreamer88

# Az Agyar Harcosai

A könyv ezen része leírja azokat a hősöket és falkáikat, amelyekről az Űrfarkasok közismertek - a fegyvereiket, az osztagaikat és néhány közismert karaktert, akiket használhatsz, mint Ragnar Blackmane a Farkas Fejedeleme és Arjac Rockfist, Fenris Bajnoka. Minden bejegyzés leírja az osztagot és meghatározza azon szabályokat, amelyeket a játék folyamán használnak.

## *Az Űrfarkasok Speciális Szabályai*

### ***Ellentámadás (Counter-attack)***

Fenris lakosainak vadsága legendás. Ha egy ellenfél a közelükbe ér, akkor vicsorítva előrenyomulnak és szemtől szembe megmérkőznek az ellenféllel. Ennek szimbolizálására rendelkeznek az Ellentámadás speciális szabállyal.

### ***Éles Érzékek (Acute Senses)***

A Fenrisiek természetes hallása sokszorosára emelkedik a Canis Helix implantátum hatására. Minden Űrfarkas rendelkezik az Éles Érzékek speciális szabállyal.

### ***Nem Ismernek Félelmet (And The Shall Know No Fear)***

Habár a többi Rendházhoz képest az Űrfarkasok egy meglehetősen rendezetlen banda, akkor is Adeptus Astartesek. Az Űrfarkasok automatikusan átmennek az összeállítás teszten és még akkor is tehetnek ilyen tesztet, ha fél erő alá csökkentek, de az összes többi kivétel rájuk is vonatkozik. Általában az összeálló osztagok nem mozoghatnak rendesen és mozgottnak számítanak attól függetlenül, hogy mozogtak-e vagy sem, de ezek a korlátozások nem vonatkoznak az Űrfarkasokra. Ha az Űrfarkasokat eléri egy elsőprő támadással (sweeping advance), akkor nem pusztulnak el, hanem tovább küzdenek. Ha ez történik, akkor az osztagra vonatkozik a Nincs Visszavonulás! (No Retreat!) szabály és ezért akár további veszteségeket is elszenvedhetnek.

Azokra az osztagokra, amelyek Jobbágy- Szolgákat, Fenrisiai Farkasokat vagy Kiberfarkasokat tartalmaznak is vonatkozik ez a szabály egészen addig, amíg legalább egy Űrgárdista van az osztagban.

# Véres Karmok

Blood Claws

A Véres Karmok az Őrfarkasok legfiatalabb és legtapasztalatlanabb tagjai, így ők a legbuzgóbbak, hogy bizonyítsanak. Kivétel nélkül vadak és agresszívak, mivel nincs még olyan régen, hogy hátrahagyták törzsi gyökereiket, azonnal harcba szállnak mániákusokkal és szörnyekkel egyaránt. A Véres Karmok Őrjöngő Rohama közismert az egész Birodalomban, mert még mindig hisznek a sebezhetetlenségükben és folyamatosan dacolnak az univerzummal, hogy bizonyítsa be az ellenkezőjét.

Magabiztosak és újak, a Véres Karmok tele vannak a fiatalság lelkesedésével és izgatottsággal azért, mert beavatást nyertek a híres Égi Harcosok soraiba. Tudják, hogy nemcsak óriások lábnyomaiban járnak, de megadatott a lehetőségük, hogy valódi hőssé váljanak. Ezen tudás kijózanító hatása, gyakran kísérve egy-két hordó mézsörrel, könnyen elmosza a Véres Karmok számára a hősiesség és a felelőtlenség közti vékony határvonalat. Egy Véres Karom gondolkodás nélkül nekiesik egy rohamozó Squigothnak és elkezd csépelni a szemeit vagy befut egy Tyranida szörny alá és megpróbálja onnan felválni a gyomrát még akkor is, ha valószínűleg halálakor az agyonnyomja. Elvégre, ha kifizetődik a kockáztatása, akkor hírnevet szerzett magának, felkeltette a Farkas Fejedelem figyelmét és elkezdte a saját mondájának építését.



Az idősebb Őrfarkasok, akik a Véres Karmok fejlődését felügyelik, úgy vélik, hogy a legjobb kiképzőhely a harcmező. Russ Gyermekeinek nem való a gyakorlóketrec kiszámítható logikája, mert úgy vélik, hogy felettébb ritka az, hogy egy félig intelligens automata rendszer támadjon rájuk. Helyette inkább a hús-vér ellenfél elleni küzdelemre összpontosítanak. Elvégre, az Őrfarkasok sosem riadnak vissza attól, hogy elkezdenek egy harcot és mi lenne a legjobb módja a tanulásnak, ha nem a tapasztalat? Így van hát, hogy a Véres Karmokat nem rettentik el attól, hogy felvegyék kedvenc pozíciójukat a Nagy Századok előőrsében, amíg a feletteseik figyelmesen keresik azokat, akik valódi tehetségről és ravaszságról tesznek tanúbizonyságot.

Sajnos a Véres Karmok nem rendelkeznek azzal a türelemmel és képességekkel, mint Szürke Vadász testvéreik, és dicsőség utáni vadászatuk miatt gyakran túlvállalják magukat. Nem ritka látvány, hogy egy falka Véres Karom megtámadja az ellenséges sereg vezérét vagy bajnokát, gyakran katasztrofális eredménnyel. Éppen ezért a Véres Karmokat gyakran vezeti egy bölcs és tapasztalt Farkas Őr, akinek az a feladata, hogy kurta parancsokkal és egy esetleges pofonnal kordában tartsa a fiatalok vérszomját.

A Véres Karom falka mindig elég emberrel rendelkezik ahhoz, hogy még néhány veszteség elszenvedése mellett is sikerrel járjanak. A Fenrisiai általános nézet szerint, az első néhány veszteség, amit egy falka elszenved fontos része annak a folyamatnak, amely megkülönbözteti a fiúkat a férfiakról. A fegyelemsértéseket általában a harc után büntetik meg, mert a falka Farkas Őr mentora tudja, hogy egy jól irányzott Véres Karom roham az egész csata kimenetelét megváltoztathatja néhány véres perc alatt.

| Véres Karom (Blood Claw) | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|--------------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
|                          | 3  | 3  | 4 | 4 | 1 | 4 | 1 | 8  | 3+ |

**Speciális szabályok:** Éles Érzékek (Acute Senses), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Ellentámadás (Counter-attack)

**Őrjöngő Roham (Berserker Charge):** A Véres Karmok híresek a véres rohamaikról. Egy roham során +2 támadást kapnak a szokásos +1 helyett. Megjegyzendő, hogy ez a szabály nem vonatkozik az osztaghoz csatlakozott egyéb modellekre. Ezt a bónuszt nem lehet érvényesíteni, ha Ellentámadást hajtasz végre - még a Véres Karmok sem ennyire gyorsak!

**Őnfejű (Headstrong):** A Véres Karmok felfoghatatlan mértékű kockázatot vállalnak azért, hogy dicsőséget szerezzenek. Ha egy Véres Karom falka egy ellenséges osztagtól legfeljebb 6" távolságra van, akkor a falka kihagyja a lövési fázisát, mert felkészül egy félelmetes rohamra (túlságosan fel vannak pörögve ahhoz, hogy célzohassanak!). Ha lehetséges, akkor a falkának meg kell próbálnia megrohamozni az ellenséges osztagot a roham fázisban, amikor természetesen érvényesül az Őrjöngő Roham képességük is. Ha egy Farkas Őr modell vagy egy Egyedülálló Karakter csatlakozik a Véres Karom osztaghoz, akkor az Őnfejű szabály nem érvényesül - a mentoruk jelenléte azt jelenti, hogy egy kicsit több ésszel cselekednek.

# Szürke Vadászok

Grey Hunters

Egy Véres Karmot csakis akkor tekintenek a Farkas Örök méltónak arra, hogy bekerüljön a Szürke Vadászok köréibe, ha győztesen került ki a harcok legfélelmetesebb összecsapásából. A Szürke Vadászok alkotják a Nagy Századok gerincét. Habár ugyanúgy vágynak a dicsőségre, mint fiatalabb táraik, az ő tiszta vérszomjukat már lecsillapította a tapasztalatuk. Minden Űrgárdista tudja, hogy a ravaszság erősebb fegyver tud lenni, mint a legélesebb penge, és az őket összekötő esküvel minden Szürke Vadász falka egy kisebb sereg erejével bír.

Ahogy egy Űrfarkas egyre idősebb és tapasztaltabb lesz a Canis Helixében található genetikai hiba nemcsak mentálisan, hanem fizikailag is kezd manifesztálódni. Az átalakulás, amely folyamán egy újoncból teljes értékű Szürke Vadász lesz évtizedekig vagy akár évszázadokig is tarthat, de ha egy Véres Karom nem leli halálát a harcmezőn, akkor ez az átalakulás elkerülhetetlen. A haja megszőrkül és az agyari meg nőnek, a bőre egyre sötétebb és keményebb lesz és szélsőséges esetekben a szemei sárgává válnak egészen addig, amíg úgy nem néznek ki, mint egy farkasé. Ezek mind jelek arra, hogy az egyén eléri erejének tetőpontját és ténylegesen méltóvá válik a Szürke Vadász névre. A Birodalom maradéka talán irtózik az ilyen széles körű mutáció láttán, de az Űrfarkasok tudják, hogy a szürke bunda az igazi harcos jegye.

Megbízhatóak, türelmesek és ravaszak, a Szürke Vadászok képesek tartani a céljaikat vérengző támadók hordái ellen addig, amíg bokáig nem állnak az elhasznált lőszerben, csak akkor indulva rohamra, ha az ellenfél túljut a pusztító golyózáporon vagy, ha már annyi ellenfelet mészároltak le, hogy az összes lőszerük elfogyott.

Viszont a támadó szerepében emelkednek ki leginkább ezek a harcedzett harcosok. A Szürke Vadászok nem véletlenül kapták a nevüket, a farkas ravaszságával és türelmével követik prédájukat. Falka falka után mozog előre, zárótűzzel kényszerítve fedezékbe ellenségeiket. A csapda csak akkor zárul be, amikor minden testvérük a helyén van. Egy mindent elsöprő üvöltés kíséretében a Szürke Vadászok lecsapnak áldozatukra és egy újabb csatát nyernek meg Russ nevében.



|                             | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|-----------------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Szürke Vadász (Grey Hunter) | 4  | 4  | 4 | 4 | 1 | 4 | 1 | 8  | 3+ |

**Speciális szabályok:** Éles Érzékek (Acute Senses), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Ellentámadás (Counter-attack)

# Farkas Felderítők

Wolf Scouts

A Fenrisiaiak általában barátságos és társaságkedvelő emberek, de akadnak közöttük olyanok, akiket a szóbeszéd szerint megérintett Lokyar, a Nagy Magányos Farkas. Ezek a harcosok genetikailag szűkszávuak, ádázak és kegyetlenek és nehezükre esik a társadalom béklyóit, még az olyanokét is, mint az Őrfarkasok. Sose igazán boldogok, ha nem a szabad és alatt kószálnak és friss hó ropog a talpuk alatt, ha nem a préda szaga van az orrukban és a vérontás lehetősége a levegőben.

Ha egy ilyen személy nyert felvételt az Őrfarkasok körébe, akkor nem viszonzózzák társaik barátságát. A jeges szívükben a Canis Helix egy csendes, komor hangulatú fenevadat nevel. Habár az ilyen harcosok nem igazán alkalmasak a szokványos Őrfarkasok közötti testvéri kötelékek kialakítására, mégis a maguk módján pótolhatatlanok, mert az alattomos ravaszságuk páratlan vadászokká és nyomkövetőkké teszik őket. Az ilyen egyéneket laza osztagokba szervezik, melyeket úgy neveznek, hogy Farkas Felderítők.

A legtöbb Rendházban az új Őrgárdistákat először a Felderítő osztagokba osztják be és csak miután ott bizonyítottak válnak teljes értékű Astartessé. Nem így a Farkas Felderítők, akiket általában a Szürke Vadászok sorai közül választanak ki. Valójában egy szemfüles Farkas Pap az, aki felfigyel egy lehetséges Farkas Felderítőre még mielőtt az kipróbálná magát a Nagy Századok egyikében. Viszont csak azután jutalmazza meg őket egy Felderítő egyedülállóságával miután megtapasztalták a háború nyers valóságát.

A fegyvereik közé tartozik a jéghideg harci kés és a módosított bolt pisztoly, amivel megölik azokat, akiket nem lehet egy csendes vágással elintézni. Az is elég gyakori, hogy egy Farkas Vadász falka ritka és értékes plazma pisztolyokkal vannak felszerelve, hogy jobban el tudják pusztítani a páncélozott célpontokat. Mindegyik Farkas Felderítő könnyű páncélzatot visel, amelyeket gyakran díszítenek trófeák és személyes tárgyak. Valamint különféle gránátokkal is fel vannak szerelve, hogy szinte bármely célpont ellen hatékonyan fel tudjanak lépni.

De a Farkas Felderítő falka igazi fegyvere a türelem, a kitartás, a ravaszság és mindenek felett a lopakodás. A Farkas Felderítő falkáktól azt várják el, hogy messze, a társaik előtt haladva kiszimatolják az ellenség csapatait és megsemmisítsék az elkülönített ellenséges osztagokat. Sokan becsülték már alá az Őrfarkasokat, frontális rohamra számítva, holott időközbe a menekülési és utánpótlási vonalaikat elvágták a Farkas Felderítők csendes pengéi.



|                               | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|-------------------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Farkas Felderítő (Wolf Scout) | 4  | 4  | 4 | 4 | 1 | 4 | 1 | 8  | 4+ |

**Speciális szabályok:** Éles Érzékek (Acute Senses), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Ellentámadás (Counter-attack), Beszivárgás (Infiltrate), Átmozgás Terepen (Move Trough Cover), Felderítés (Scout)

**Ellenséges Vonalak Mögött (Behind Enemy Lines):** Ha a Farkas Felderítők kihasználják átkaroló (Outflank) képességüket, akkor dobj egy kockával, hogy meghatározd, hogy honnan jönnek az asztalra. 1-es dobásánál az irányító játékosuk balján lévő rövid oldalról, 2-es dobásánál az irányító játékosuk jobbján lévő rövid oldalról érkeznek és 3-6-ig bármely oldalról jöhetnek, amit az Őrfarkas játékos kiválaszt. Ez lehet akár az ellenfél asztalszéle is.

# Hosszú Agyarak

Long Fangs

Néhány Őrfarkas elég ravasz ahhoz, hogy több évszázadnyi szolgálatot is túléljen a Mindenek Atyja nevében. Habár az egyéni mondáik hosszúak és véres cselekedetekkel van tele, mindegyikük bölcsességet és tudást szerzett a megszámlálhatatlan harcmeszőkön és az összesített tudásuk túl értékes ahhoz, hogy egy véres rohamra vagy bosszúvágyuk beteljesítésére pazarolják el. Az ilyen veterán Őrfarkasokat Hosszú Agyar nevezetű falkákba rendezik, biztos kezűek és vérmérsékletűek és nemcsak a testvéreik védelmével vannak megbízva, hanem a legnehezebb fegyverekkel is amelyeket Russ fiai használnak.

A Hosszú Agyarak makacs és őszes egyének, akik elég sokáig éltek ahhoz, hogy a Canis helix genetikai öröksége teljesen kifejlődjön. Szó szerint jól el vannak látva hosszú agyarakkal, mert ahogy öregsznek, úgy nőnek folyamatosan az Őrfarkasok szemfogai valamint a hajuk és szakálluk vastag és szürke lesz. Fiatal korukban mindegyikük ugyanúgy áhítozott a becsületre és arra, hogy részesei legyenek egy mondának, mint fiatal társaik. Most, megszámlálhatatlan harc után, a becsületük toronymagasan áll, tiszteletet és ámulatot váltva ki a fiatalabbakból. A fiatalság heves acélját megedzette a becsület és a pragmatizmus, létrehozva így olyan finoman kiegyensúlyozott harcosokat, akiket a legnemesebb pengéhez lehet csak hasonlítani.

A legtöbb Véres Karom és Szürke Vadász harc közben elesik és csak nagyon kevesen élik meg az öregkort, de azok, akik elérik a galaxis legkiválóbb harcosai közé tartoznak. Győztesen kikerülve számtalan küzdelemből az anyagi univerzumban és a másik oldalról is, a Hosszú Agyarak nem veszítik el a hidegvérüket még a legpokolibb feltételek mellett sem. Az egykor népes falkából mára csak maroknyi veterán maradt, de ők már annyira jól ismerik egymást, hogy szinte egyként harcolnak, gyakran könnyedén beszélgetnek vagy fogadásokat kötnek egymással mialatt pusztító golyózáport zúdítanak az ellenségeikre.

Ez a stabil és megbízható viselkedés az, amiért a Hosszú Agyarak kiválóak a támogatási szerepükben. Ha nem lennének a Hosszú Agyarak, akkor az ellenfél szörnyű bestiái és harci tankjai véres lyukakat ütnének fiatalabb társaik soraiban, de ezek a veterán lövészek előbb hálnának meg, mintsem, hogy ez bekövetkezzen. A falka legidősebb Hosszú Agyara van megbízva a célpontok kiválasztásával és oda irányítja tárai tűzerejét, ahol az a legtöbb hasznot szolgálja. Ezek az Osztagvezetők képesek páratlan precizitással megjósolni a harc menetét, lehetővé téve ezzel társaiknak, hogy sokkal hatékonyabban működhessenek, mint egy hétköznapi Pusztító osztag. Ha az Őrfarkasokat létszámban felülmúlja a tyranidák élő hulláma vagy egy üvöltő Ork horda, akkor a Hosszú Agyarak azok, akik visszaállítják az egyensúlyt. Amikor az ellenséges vezér tankokat vet be, akkor ezek a veteránok azok, akik elhallgattatják őket. A Hosszú Agyarak azt állítják, hogy a Vas Papok fegyvertárában található összes fegyver lelkét ismerik és minden alkalmat megragadnak, hogy bebizonyítsák ezt.



|                             | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|-----------------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Hosszú Agyar (Long Fang)    | 4  | 4  | 4 | 4 | 1 | 4 | 1 | 9  | 3+ |
| Osztagvezető (Squad Leader) | 4  | 4  | 4 | 4 | 1 | 4 | 2 | 9  | 3+ |

**Speciális szabályok:** Éles Érzékek (Acute Senses), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Ellentámadás (Counter-attack)

**Tűzkontroll (Fire Control):** A Hosszú Agyarak vezetői több évtizeden vagy akár évszázadon keresztül harcoltak együtt a falkájuk többi tagjával. Ez lehetővé teszi nekik, hogy gyorsan és hatékonyan irányítsák osztaguk tűzerejét.

Amíg az Osztagvezető él és nem lő a lövési fázisban, addig az osztag lőhet két különböző célpontra egy helyett. Egyszerűen nevezd meg, hogy melyik modell melyik célpontra lő és utána folytasd a normál szabályokkal.

# Magányos Farkasok

Lone Wolves

Minden képességük és bátorságuk ellenére az Őrfarkasok nem győzedelmeskednek mindig. Nem ritka, hogy egy farka elveszítse néhány tagját minden új hadjárat során és még a legzöldebb újonc is megérti, hogy ez a dolgok rendje; ez a folyamat, amely megkülönbözteti a kivételeseket azoktól, akik egyszerűen csak erősek. A századok folyamán a legtöbb farka, amely egy maroknyi harcossá morzsolódott le, tovább küzd alacsonyabb létszámmal Szürke Vadászok vagy Hosszú Agyarakként. Néha viszont egy farka olyan súlyos veszteségeket szenved el, hogy egyetlen túlélő tagja marad csak, egy, aki elvesztette társait és mégsem nyert helyet a Farkas Örök soraik közé. Egy, akinek nincs farkája. Egy, akinek nincs rangja. Egy, akinek nincs más hátra, csak a keserű bosszú.

A Magányos Farkasokként is ismert Őrfarkasok azok a harcosok, akik arra tették fel életüket, hogy megbosszulja falkatársaik becsületét. A társai holttesteit felett a Magányos Farkas bosszút esküszik és belevési társai nevét a pengéjébe vagy akár a húsába. Ahogy esküje beteljesedni látszik, megfogadja, hogy megöli a legszörnyűbb ellenfelet, akit csak talál. Ezt megöli testvérei nevében vagy belehal a próbálkozásba. Így a Magányos Farkas visszanyeri elvesztett falkájának becsületét és a másvilágon egy remek történettel üdvözölheti őket. Így lehet, hogy az Őrfarkasok előrenyomulását megelőzi az, hogy magányos figurák járják a vidéket, dicső halál után áhítozva.



Miután egy Magányos Farkas letette esküjét kerüli a többiek társaságát. Nem vesz részt a lakomákon és nem leli örömét a szabad ég alatt - onnantól fogva minden ébren töltött percét azzal tölti, hogy fizikailag és mentálisan is felkészüljön a végső harcra. Még a Nagy Farkas sem szabna gátat a sorsnak, amit a Magányos Farkas választott magának, mert az Őrfarkasok nagyon is komolyan veszik a becsületbeli és a családi ügyeket. Egyedül ülve a cellájában a harc előtt, egy elveszett farka utolsó tagja felveszi fejszéjét és pajzsát, felkészül, hogy szembenézzen a halálával vicssorral az ajkain és fegyverrel a kezében.

Túl gyakran esik meg, hogy egy Magányos Farkas mondája egy szörny barlangjában vagy egy idegen hadúr keze által ér véget. Néha viszont a Magányos Farkas véresen ugyan, de győzedelmet arat, gonosz mosollyal az arcán cipelve vissza a Nagy Századához prédája fejét. Az ilyen egyéneket szinte mindig beavatják a farkas Örök soraiba, akik boldogan üdvözlők új társukat egy lakoma keretében, ahol egy tál sült elk és egy mamut megölésére is elegendő mézsör várja.

| Magányos Farkas (Lone Wolf) | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|-----------------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
|                             | 5  | 4  | 4 | 4 | 2 | 4 | 2 | 8  | 3+ |

**Speciális szabályok:** Éles Érzékek (Acute Senses), Ellentámadás (Counter-attack), Rettenthetetlen (Fearless)

**Dicső Halál (A Glorious Death):** A Magányos Farkasok esküt tettek arra, hogy csatában fognak meghalni és mindent megtesznek azért, hogy ezt el is éri. Egész egyszerűen nem engedik meg maguknak, hogy meghaljanak addig, amíg meg nem küzdöttek az ellenféllel.

A Magányos farkas rendelkezik az Örök Harcos (Eternal Warrior) és a Fájdalomtűrés (Feel No Pain) speciális szabályokkal. Továbbá, az olyan küldetésekben, amelyek ölési pontokat (kill points) használnak, egy Magányos Farkas után nem jár pont, ha meghal. E helyett, annak szemléltetésére, hogy nem tudta teljesíteni esküjét, a Magányos Farkas egy pontot ér az ellenfélnek, ha a játék végén még életben van.

**Egyszemélyes Farka (Pack of One):** Más Őrfarkasok elismerik azt, hogy egyes testvéreik a harcmezőn szeretnének véget vetni személyes mondájuknak.

Mindegyik Magányos Farkas egy egyszemélyes osztag, amely nem csatlakozhat másokhoz és hozzá sem csatlakozhat senki.

**Bestiaölő (Beastslayer):** A Magányos Farkasok általában a legnagyobb és legrémisztőbb ellenfelet nézik ki maguknak, hogy visszanyerjék elvesztett falkájuk becsületét.

A magányos Farkas újradobhatja a sikertelen találati dobásait lépegetők (Walkers), szörnyetegek (Monstrous Creatures) és 5-ösnél magasabb T-vel rendelkező modellek ellen.

# Farkas Örök

Wolf Guard

A farkas örök azok a kézzel kiválasztott csatatestvérek, akik a Nagy Századok Farkas Fejedelmei mellett harcolnak. Mindegyikük valamilyen elismerésre méltó harci cselekedettel vívta ki a helyét. Ezek a hősie tettek azok, amik jellemzik a Farkas Öröket, nem pedig a koruk, így van soraik között forróvérű fiatal harcosok és idős veteránok egyaránt. Minden Űrfarkas arról álmodik, hogy bekerüljön a Farkas Örök közé és még jobban harcol, ha egy Farkas Fejedelem is látja, abban reménykedve, hogy méltónak találja majd arra, hogy bekerüljön ebbe a legendás testvériségbe.

Azt leszámítva, hogy el kell nyerni egy Nagy Század fejedelmének tiszteletét, nincs kimondott feltétele annak, hogy ki kerülhet be a Farkas Örök soraiba. A harctéri előléptetések felettébb gyakoriak, mert a Farkas Fejedelmeket a meggyőződés és az ösztönök vezérik. Egy súlyosan sérült harcos, akit körbevesznek a nála többszörösen nagyobb idegen borzalmak élettelen testeivel, azon kaphatja magát, hogy egy Farkas Fejedelem elismerően bólint az irányába, vagy egy, a Terror Szemében vívott háború egyetlen túlélője, aki átküzdötte magát a csillagokon és hazatért Fenrisre egy új szerepben találhatja magát. A legbiztosabb módja annak, hogy valaki bekerüljön a Farkas Örök közé talán az, ha megmenti a Farkas Fejedelem életét. Elvégre, a Farkas Örök szent kötelessége, hogy a Fejedelmük kardja és pajzsaként szolgáljanak, és sokan már kétségeket kizáróan bebizonyították, hogy képesek erre.

Minden Farkas Fejedelem a legjobb fegyverekkel látja el kiválasztott kegyeltjeit. Ettől függetlenül minden Farkas Örtől elvárják, hogy abban a stílusban küzdjön, amiben jeleskedik, mert a Farkas Fejedelem keveset törődik az előírásokkal. Vannak, akik azt a felszerelést részesítik előnyben, amit Véres Karomként, Szürke Vadászként vagy Hosszú Agyarként forgattak, de kevesen vannak, akik visszautasítják egy Taktikai Félelmetlen Páncél által kínált nyers erőt. Így lehet, hogy egy Farkas Fejedelmet gyakran egy hatalmas méretű, jószerint sebezhetetlen bajnokokból álló testvériség kíséri, akik közül mindegyikük kész az életét adni a fejedelméért.

### Farkas Őr Harci Vezérek

A Farkas Örök nemcsak a Nagy Századok Farkas Fejedelmeinek testőreiként remekelnek, hanem a fiatalabb Űrfarkasok mentoraiként is. A harctéri tapasztalatuk kombinálva a nyers tehetséggel, ami a felemelkedésüket elősegítette kiváló példaképpé teszik őket. Így, a kimagasló karizmával vagy uralkodó személyiséggel rendelkező Farkas Öröket csatatestvérek falkáinak élére nevezik ki, hogy irányítsák őket a harctéren. A leghősiesebb Farkas Öröket, akiket általában a Fejedelmük vezetésre teremtettnek lát, néha egész Űrfarkas csapásmérő hadosztály élére neveznek ki Farkas Őr Harci Vezérként. Ha egy ilyen vezér képes felülmúlni felettese magas elvárásait, akkor azon kaphatja magát, hogy ő a soron következő, amikor a Farkas Fejedelme távozik az örök vadászmezőkre.



|                             | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|-----------------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Farkas Őr (Wolf Guard)      | 4  | 4  | 4 | 4 | 1 | 4 | 2 | 9  | 3+ |
| Harci Vezér (Battle Leader) | 5  | 5  | 4 | 4 | 2 | 5 | 3 | 9  | 3+ |

**Speciális szabályok:** Éles Érzékek (Acute Senses), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Ellentámadás (Counter-attack), Egyedülálló Karakter (csak a Farkas Őr Harci Vezér)

### Felszerelés

**Ciklon Rakétavető (Cyclone Missile Launcher):** Lényegében egy adag rakéta, amit egy Terminátor vállára erősítettek, a ciklon rakétavető lehetővé teszi a Terminátornak, hogy szembeszálljon nehéz páncélzatú gépekkel és az ellenséges gyalogsággal egyaránt. Egy Terminátor lőhet a ciklon rakétavetőjével a villámvetője mellett. Minden alkalommal, amikor a ciklon rakétavetővel lősz meg kell határoznod, hogy milyen löszert használsz.

| Fegyver                        | Hatótáv | Erő | AP | Típus          |
|--------------------------------|---------|-----|----|----------------|
| Repsz rakéta<br>(Frag Missile) | 48"     | 4   | 6  | Heavy 2, Blast |
| Krak rakéta<br>(Krak Missile)  | 48"     | 8   | 3  | Heavy 2        |

# Fenrisi Farkasok

Fenrisian Wolves

Fenris farkasai legendás bestiák, akiknek az élete elválaszthatatlanul össze van kötve azokkal az emberi törzsekkel, akikkel a jeges bolygójukon osztoznak. Az évezredek folyamán ezek a hatalmas ragadozók az Őrfarkasok testvériségének szerves részévé váltak.

Kevesen tudják, hogy hány különböző fajta farkas él Fenrisen. A hétköznapi, de attól még ugyanolyan halálos, Fenrisi Farkastól egészen a hírhedt Viharfarkasokig, akik a legészakabbi jég fedte csúcsokon portyáznak.

Fenris farkasai a legvadabb ragadozók az ismert univerzumban. Fenris tundráin kóborolnak és rengetegen vannak Asanheim földjei, a Fangard hegy lábánál. A Fenrisi Farkasok a saját fajtájuk természetes törvényeit követik, csoportokban vadásznak és ösztönösen követik a falka dinamikáját, ahol legnagyobb és legerősebb funkcionál alfa hímként. Az alfa hím hozza meg a döntéseket, néz szembe a külső fenyegetésekkel és a riválisaival egyaránt és övé az első falat nemcsak az elejtett vadból, hanem a falka nőstény tagjaiból is. Ezt a pozíciót a Fenrisi vademberek is nagy tiszteletben tartják és próbálják is utánozni a saját társadalmaikban.

A Fenrisi Farkasok nagysága az ember méretűtől a jegesmedve nagyságúig terjednek és általában szürke vagy fehér bundával rendelkeznek. Borzas a szőrük, erősek a vállaik és túlfejlett, acélerősek a fogaik. Nagy dolognak tartják, ha az Őrfarkas Rendház egyik csatatestvére levadászik egy falka ilyen fenevadat a puszta kezével. Ez a rituálét Magányos Vadászatként is ismerik. Ha a csatatestvérnek sikerül valahogy megölnie az alfa hímet, akkor a többi farkas automatikusan őt tekinti új vezetőjüknek, és amikor visszatér az Agyarba, akkor azt egy falka farkas társaságában teszi. Ezen új falkatagok közül sokan tartós kötődést alakítanak ki a vezetőjükkel, mert tisztelik őt és attól a pillanattól fogva a mesterük oldalán harcolnak egészen addig, amíg egyikük vagy mindkettőjük el nem esik a harcban. Annyira erős a kötelék Őrfarkas és bestiáik között, hogy az sem ritka, hogy egy súlyosan sérült Fenrisi Farkas bizonyos részeit mechanikusan pótolják a Rendház Vas Papjai, hogy tovább küzdhessenek.



|                                 | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|---------------------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Fenrisi Farkas (Fenrisian Wolf) | 4  | 0  | 4 | 4 | 1 | 4 | 2 | 5  | 6+ |
| Kiberfarkas (Cyberwolf)         | 4  | 0  | 4 | 5 | 1 | 4 | 3 | 6  | 4+ |

### Speciális szabályok:

**Ellentámadás (Counter-attack):** A Fenrisi Farkasok félelmet nem ismerő ragadozók, akiknek a természetes reakciója a támadás. Rendelkeznek az Ellentámadás szabállyal.

**Hű Társak (Loyal Companions):** Azok a Fenrisi Farkasok, akiket egy karakter felszereléséként választottak mindig 2"-en belül kell maradniuk a mesterüktől. Azok a Fenrisi Farkasok, akiket egy karakter felszereléséként választottak beszálhatnak a szállító járművekbe, de két modellnek számítanak.

# Égi Karom Roham Falka

Skyclaw Assault Packs

A Véres Karmok közül a legnagyobb bajkeverőket gyakran ‘jutalmazták’ meg azzal, hogy áthelyezik egy Égi Karom Roham Falkába. Rájuk bíznak egy rakéta pakkot, hogy kielégítsék vágyukat arra, hogy mielőbb a harc sűrűjében találják magukat. Oltás vérszomjukat a fiatalok, viccelődjenek csak az idősebb Őrfarkasokon, és ha meghalnak mindeközben, akkor megtanultak egy fontos leckét.

Az Égi Karommá való előléptetés kétes elismerésnek számít a tapasztaltabb testvérek szemében, nem azért, mert megnő a gyors és véres halál esélye, hanem, mert ha a két lábon való harc jó volt a Primarchnak, akkor nekik is az! Az ilyen ellenszenv miatt lesznek az Égi Karmok még eltökéltebbek, hogy bizonyítsanak idősebb testvéreiknek. Félelmet nem ismerve szelik át az eget, sziklát zúzó erővel landolva mielőtt egyenesen nekirontanak az ellenfél sorainak. Üvöltő lánckardokkal és pusztító bolt pisztolyokkal azok ellen, akik kívül esnek a kardjaik hatókörén, az Égi Karmok imádják látni ahogy az ellenfél megtörik az égi rohamuk nyomása alatt.

Az Égi Karmok a legvadabban és leglázázóbbak az Őrfarkasok közül. A versengések mindennaposak a Véres Karmok és az Égi Karmok között, ezek lehetnek szimpla atlétikai versenyek, vagy evési és ivási tornák, ahol a fejlett kitartásuk határait feszegetik. Ezek a versenyek általában azzal végződnek, hogy néhány résztvevő felkeres egy Farkas Papot felmentést vagy sürgősségi műtétet keresve. Kedvelve a praktikus vicceket, az ilyen versengéseknél nem riadnak vissza attól, hogy ellopjanak egy Viharsólymot és a Fenrisi jeges fjordok között cikázzanak észveszejtő sebességgel, vagy egymással versenyezve próbáljanak lefutni egy lavinát, vagy egy győzelmi vacsoránál szó szerint tálcán kínálják az ellenséges vezér fejét a Farkas Fejedelemnek.

Habár az olyan kihágásokat, amely társaik életébe kerül, szigorúan megbüntetik, még maguk a vén Farkas Fejedelmek is voltak fiatalok egykor, így az Égi Karmokat ritkán számúzik felelőtlen magatartásukért. Elvégre senki sem tagadhatja, hogy az Égi Karom falkák tettei remek történeteket eredményeznek a tábortűznél.

Ám van egy árnyoldala is az Égi Karmok könnyelműségének és lázadó hajlamának. Mint mindenki mást, aki vét Russ kimondatlan törvényei ellen, azok, aki túl sokáig kísértik a szerencséjüket és a Rendház számára elfogadhatatlan tettet követnek el, megfelelő büntetésben részesítik. Ha valaki a halálát okozta egy idősebb Őrfarkasnak, akkor könnyen azon kaphatja magát, hogy leütik és egy egészségügyi szolgaként ébre fel. Russ Fiainak nem minden mondája ér dicső véget.

Az Égi Karmok úgy tartják, hogy bárkit le tudnak győzni az ismert galaxisban, és a magabiztosságukból kiindulva elképzelhető, hogy igazuk is van. Fenris beléjük nevelte a vadságot és az önállóságot és a Rendház felruházta őket emberfeletti erővel. Az Égi Karmok szerint még ennél is jobb, hogy a Vas Papok nemcsak egy egész fegyverarzenállal, hanem a repülés erejével is felruházták őket és milyen préda remélheti, hogy elkerüli egy ilyen fenevad támadását?



| Égi Karom (Skyclaw) | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|---------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
|                     | 3  | 3  | 4 | 4 | 1 | 4 | 1 | 8  | 3+ |

**Speciális szabályok:** Éles Érzékek (Acute Senses), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Ellentámadás (Counter-attack)

**Őrjöngő Roham:** Lsd. Véres Karmok

**Önfejű:** Lsd. Véres Karmok

# Gyors Karom Motoros Falka

Swiftclaw Biker Packs

Gyors Karom Motoros Falkákat akkor alakítanak ki, amikor a rendháznak szüksége van egy gyors, mobilis csapásmérő erőre, ami képes az ellenséges csapatok mélyére hatolva elpusztítani azok fontos részeit és a Véres Karmok vérszomjas természete tökéletessé teszi őket az ilyen feladatok elvégzésére. Így nagyon ritkán van ellenvetés, ha egy Véres Karmot egy Gyors Karom falkába helyeznek át.

A gyors Karmok és a parancsnokaik egyaránt tudják, hogy a motoros falka feladata az, hogy a lehető legnagyobb pusztítást és zavarást végezze el, egy olyan feladatot, amit a fiatal Úrfarkasok előszeretettel tesznek meg. Néhány újoncot annyira magával ragad a hosszabb póráz, amit kapnak - és a pusztítás, amit ez alatt véghezvihetnek - hogy állandó helyet követelnek egy Gyors Karom falkában. Van valami kijózanító az Úrgárdista Motor nyers erejében és sebességében.

Habár más Rendházak elsősorban előretolt felderítőkként alkalmazzák a motoros osztagaikat, az Úrfarkasoknál ezt a szerepet tökéletesítették a Farkas Felderítők. E helyett az Úrfarkasok romboló és közelharc szerepben használják a motorosaikat. Főöslegesen elvárni a fiatal Úrfarkasoktól, hogy maradjanak ki a küzdelemből, de ha valamit fel kell robbantani vagy meg kell ölni látványos módon, akkor keresve sem lehetne alkalmasabb egyéneket találni az Adeptus Astartes sorai között.

Néha a gyors Karmok olyan küldetést kapnak, amit csak ők tudnak véghezvinni. Ez lehet az, hogy jussanak át egy világ kanyargó kanyonjain vagy szerezzenek vissza egy ereklyét a Tyranidák fészkeből, esetleg az, hogy bosszulják meg egy öreg mentor halálát.

A természetfeletten éles érzékeik miatt egy teljesen felszerelt Gyors Karom Motoros Falka hónapokig képes követni prédáját ellenséges terepen keresztül. A vadászokként és nomádokként töltött előző életük azt eredményezi, hogy még a legfrissebb újonc is mestere a túlélésnek, aki képes az olvadt havon, a farkas gyökerén és az elejtett vad nyers húsán megélni a természetben. Így egy Gyors Karom falka hónapokig is képes elélni utánpótlás nélkül. Hasonlóan a Fenrisi Farkasokhoz, akik gyakran kísérik őket, a Gyors Karmoknak is szinte kifogyhatatlan kitartása van, és inkább meghalnának, mintsem, hogy feladják a vadászatot. És különben is biztosak lehetnek egy jó lakomában miután véghezvitték a küldetésüket.

Amikor végre megtalálják az áldozatukat, akkor a Gyors Karom Motoros Falka kiereszti az addig felgyülemlett agresszióját egy felettébb látványos pusztítás és vérengzés formájában. Ez elérhető melta bombákkal, krak gránátcsokrokkal vagy összehangolt bolter tűzzel is; a Gyors Karmokat nem érdekli addig, amíg a gyilkolás látványos. Kedvelt taktika az, hogy felgyűjtják az ellenfél búvóhelyét és utána egyenesen behajtanak az égő falakon keresztül a belső szentélybe tüzelő bolterekkel és hangos csatakiáltásokkal. Elvégre semmi sem hozza meg jobban az étvágyat az öléshez, mint az a néhány hét, amit a préda földre kényszerítésével töltöttek. Nem csoda, hogy a Gyors Karom falkák ennyire készek az ellenség soraiba hajtani, arcon köpve a halált, ahogy kivívják hírnevüket az ellenfeleik húsából.



|                                                       | WS | BS | S | T    | W | I | A | Ld | Sv |
|-------------------------------------------------------|----|----|---|------|---|---|---|----|----|
| Gyors Karom Motoros (Swiftclaw Biker)                 | 3  | 3  | 4 | 4(5) | 1 | 4 | 1 | 8  | 3+ |
| Gyors Karom Támadó Motoros<br>(Swiftclaw Attack Bike) | 3  | 3  | 4 | 4(5) | 2 | 4 | 2 | 8  | 3+ |

**Speciális szabályok:** Éles Érzékek (Acute Senses), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Ellentámadás (Counter-attack)

**Őrjöngő Roham (Berserker Charge):** Lsd. Véres Karmok

**Önfejű (Headstrong):** Lsd. Véres Karmok

# Viharfarkas Lovasság

Thunderwolf Cavarly

A legendás Viharfarkasok Fenris legészakabbi pontján, az Örvény Hegységben tanyáznak. Sok Fenrisi totemként imádja a Viharfarkasokat, mert ezek a vadak a vadállatok csúcsát jelképezik, akik a világ fagyott tetején élnek.

A Viharfarkasok magányos állatok, akik általában azonnal rátámadnak egymásra - mintha mindegyikük az egész bolygó alfa hímje akarna lenni. Ezek a hatalmas monsthumok egyedül élnek a vadászat, evés és alvás örökös körforgásában. A fő táplálékforrásuk az óriás medve, a jégtroll és a Fenrisi masztodon, habár a Viharfarkasok bármit elfogyasztanak, ami a területükre téved. Úgy tartják, hogy a legjobb módja egy Viharfarkas előcsalogatásának az, ha valaki lemészárolja az egyik zsákmány állatukat és jó messzire kerül, mire odajön az állat szaglászni.

Fizikailag a Viharfarkasok igazán gigásziak, az anatómiájuk inkább hasonlít a Földi rinocéroszéra, mint egy kutyafélére. Nyolc láb magas is lehet a marmagasságuk és olyan erős szőrrel bírnak, mint a gubancos acéldrót és az állkapcsuk olyan erős, hogy képesek átharapni a fémeket. A megtalált Viharfarkas koponyák folyamatos fogsorokra utalnak, így a harcos során kihullott fogak gyorsan pótlódnak. A fogaik különösen értékesek harcos totemként a Fenrisi kultúrában. Ha igaz a szóbeszéd, akkor a Viharfarkas fogak az Ork társadalomban felettébb sokat érnek a méretük és élességük miatt.



Ahelyett, hogy idővel levadásznák zsákmányukat, mint kisebb rokonaik, a Viharfarkasok félelmetes rohammal terítik le áldozatukat. Elkapták a zsákmányukat a véráztatta pofájukkal és leharapják a fejét egyetlen erős harapással.

Csak az Űrfarkasok rendelkeznek a kitartással ahhoz, hogy levadásszák az Örvény Hegységben élő Viharfarkasokat, mert a hegyekben az erős viharok egy nap leforgása alatt lenyúznák a bőrt a gyengébb lényekről. Több ismert eset van, amikor egy idősebb Űrfarkas megtalál és 'betör' egy Viharfarkast a Magányos Vadászat egy extrém változataként. Ez a gyakorlat, amelyre a Farkas Őrök köreibbe való beavatási szertartásként tekintettek, tette lehetővé a Viharfarkas Lovasság létrejöttét - egy kis elit csoport a Farkas Őrök körein belül, akik véletlenül kimaradtak minden Birodalmi feljegyzésből.

A közel mitikus természetük ellenére, létezik legalább egy magas felbontású video felvétel három Űrfarkas lovasról, akik egy csapat páncélozatlan Orkot rohamoznak meg. A bekövetkező méészárlás még az edzett veteránokat is meghökkenti. A videón látszanak az Űrgárdisták árnyékai, ahogyan látszólag Viharfarkasokat ülnék meg, ámbár olyanokat, amelyek adamantium állkapcsokkal és sötét, fémes végtagokkal rendelkeznek. Habár a videó létezése féltve őrzött titok, mindegy, hogy mennyire tagadják az Űrfarkasok a bestiák megülését, a Fenris szektor tele van a Viharfarkas Lovasság legendás rohamainak hírével.

| Viharfarkas Lovas (Thunderwolf Cavarly) | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|-----------------------------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
|                                         | 4  | 4  | 5 | 5 | 2 | 4 | 4 | 8  | 3+ |

**Speciális szabályok:** Éles Érzékek (Acute Senses), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Ellentámadás (Counter-attack), Hasítás (Rending) (csak közelharcban)

**Farkas testvér (Wolfkin):** A Viharfarkas Lovas szellemi és néha eszmei szinten is eggyé vált farkasával. Az akaraterőnek vagy kölcsönös tiszteletnek köszönhetően, az alacsonyabb rendű farkasok hallgatnak a szavára.

Bármely Fenrisi Farkas osztag újradobhatja a rontott Morál tesztjeit, ha egy Viharfarkas Lovas modell 12"-es körzetén belül vannak.

# Farkas Pap

Wolf Priest

Amikor Fenris törzsei a véres háborúikat vívják és a csatamező tele van a legyőzöttek hulláival, akkor gyakran látható a messzeségben, ahogy a tekintete végigvándorol minden harcoson. Azokat, akik kimagaslóan teljesítettek a harcok során meglátogathatja egy fenyegető páncélozott férfi, akinek az arca helyén egy farkas koponya található. A látogató az árnyak sötétjéből lép elő és arra kéri a Fenrisit, hogy kövesse őt, hogy hagyja el a családjá által nyújtott meleget és szeretetet mindörökre. Még egyetlen személy sem utasította vissza az ajánlatot, mert a legenda úgy tartja, hogy a Farkas Papok nem csak naggyá tudják tenni az embert, hanem a csillagokhoz vezető út kulcsa is az ő kezükben van.

A Farkas Papok jártasak a bio mechanikában és ők felügyelik azt a hosszú és veszélyes folyamatot, amely során egy ember átalakul Őrgárdistává. Az első és az utolsó arc, amit a harcos Őrfarkasként lát, az a Farkas Pap állati koponyája, mert ő az, aki segíti a harcos felemelkedését a korai években és ő az, aki végrehajtja Morkai Rítusát, amikor a harcos elvérzik a harcmezőn.

Habár hasonlóképpen távolítják el a génállományt, mint más Rendházak Szanitécei, megőrizve a testvéreik genetikai örökségét, mégsem ez a Farkas Papok egyetlen feladata. Kultusz vezetőkként és spirituális útmutatókként is szolgálnak, hasonlóképpen egy Őrgárdista Káplánhoz, mindegyikük egy élő kapocs, amely összeköti a Rendházat a Birodalmi Hitvallással. A Farkas Papok azok, akik meggátolják, hogy a Wulfen átka elhatalmasodjon egy Őrfarkason és teljes felelősséget vállalnak oltalmazottaikért. A Farkas Papok nincsenek alárendelve senkinek, kivéve a Nagy farkast és magát a Primarchot. Még a legbüszkébb Farkas fejedelem is meghajol a Farkas Papok bölcsessége előtt és félreáll az útjából, mert minden Fejedelmet egykoron egy ilyen mentor juttatott be az Őrfarkasok testvériségébe és ezt halálukig tiszteletben tartják.

A Farkas Papok úgy vonulnak harcba, hogy a pozíciójuknak megfelelő totemeket is magukra öltik. A farkas koponya formájú sisakjuk szimbolizálja a halál és újjászületés körforgásával való kapcsolatukat, és a Crozius Arcanumuk lesújt a hitetlenre és az eretnekre. Talán a legjellegzetesebb eszköze a Farkas Papnak a Morkai Foga, egy bonyolult eszköz, amely lehetővé teszi egy haldokló Őrfarkas progenoid mirigyének eltávolítását. Harcban a Farkas Pap jelenléte megerősíti azokat, akiket a kiválasztott ellenfelei lemészárlására vezet, mert az Őrfarkasok tudják, hogy a sötét páncélú papjaik átviszik az arra érdemeseket Morkai kapuin túlra, hogy ott örökké harcolhassanak a Mindenek Atyja ellenségeivel.



| Farkas Pap (Wolf Priest) | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|--------------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
|                          | 5  | 4  | 4 | 4 | 2 | 4 | 2 | 10 | 3+ |

**Speciális szabályok:** Éles Érzékek (Acute Senses), Ellentámadás (Counter-attack), Rettenthetetlen (Fearless), Egyedülálló Karakter (Independent Character)

**Háborús Eskü (Oath of War):** A Farkas Papok és kegyeltjei ünnepélyes esküvel megfogadják, hogy megölik kiválasztot ellenfeleiket.

A Farkas pap kijelölhet egy egységtípust a játék elején - például „gyalogság” vagy „szörnyeteg”. Ő és az osztag, amihez csatlakozott rendelkezik a Preferált Ellenfél szabállyal az ellen az egységtípus ellen.

### Felszerelés

**Morkai Agyara (Fang of Morkai):** Azok, akik a Farkas Pap oldalán harcolnak, tudják, hogy a sorsuk jó kezekben van. A Farkas Pappal egy osztagban lévő modellek mind Rettenthetetlenek lesznek.

**Farkas Amulett (Wolf Amulett):** A Farkas Papok különleges amuletteket viselnek, amelyek védik a testet és a szellemet a halálos csapások és ártalmas energiák ellen egyaránt.

A Farkas Pap 4+-os sebezhetetlenségi mentővel rendelkezik.

# Rúna Pap

Rune Priest

Az egész Ūrfarkas papságban a legmisztikusabb és leginkább távolságtartó egyének a Rúna Papok. Gyakran jelölik meg őket az istenek még azelőtt, hogy bekerülnének az Ūrfarkasok sorai közé, képesek elsajátítani azokat a sámáni tradíciókat, amelyeket egy egyszerű törzstag megérteni sem tudna. A Rúna Papok maguknak valók, eltávolodva élnek társaiktól, kivéve, amikor a rúnák jóslatát kell megfejteni. A harcban viszont a Rúna Papok leginkább egy megtettesült viharhoz hasonlíthatóak.

A Rúna Papok a viharok mesterei és maguk az elemek is engedelmeskednek nekik. Egy Rúna Pap segítségül hívhatja a jégvihart, hogy jégdarabokkal szabadlja szét ellenfelei testét vagy a villámokat, hogy felülről csapják agyon ellenségeit vagy magát a földet, hogy nyelje el az eretnekeket.

Senki sem tudja igazán, hogy a psy erő, ami az elemeket irányítja, hogyan testesül meg a lélekben. Talán egy harcos arra lesz figyelmes, hogy villámok szikráznak az ujjai között, vagy egy fiatal Véres Karom túlél egy hatalmas villámcsapást és örökre megérinti a vihar ereje. Lehet, hogy a psy képességek a Fenrisi vérvonalban szunnyadnak, vagy ez is egy olyan változás, amit a Canis Helix rendszertelensége idéz elő.

Az Agyar embereinek ez nem számít. Nekik csak a Rúna Pap képességei fontosak, amivel képes szolgálni a Rendházat, az, hogy ezeket miként szerzi meg már az ő dolga. Valójában mindenki úgy véli, hogy a szívében minden Fenrisi férfi legalább részben a vihar fia, és, hogy nincs semmi természetellenes abban, ha a vihar segíti a sajátjait.

A Rúna Papok vésett fegyvereket viselnek, amelyek tetőtől talpig ősi rúnákkal van tele, amelyek vörösen izzanak, amikor átjárja őket az erő. Ezekkel a rúnákkal irányítják az Ūrfarkasok psy használói az elemek erejét. A Rúna Papok hordanak maguknál különféle talizmánokat és totemeket is, amelyek hatékony fegyverek a Warp gonosz erői ellen. Ezekkel az eszközökkel a Rúna Pap feladata, hogy száműzze a legszörnyűbb Daemonokat, akiknek a bőre ellenáll a gyengébb emberek pengéinek. Olyan legendák övezik őket, hogy sok Ūrfarkas úgy véli, hogy ha egy Rúna Pap oldalán harcol, akkor megpillanthatja, hogy hogyan kelnek életre az ősi mondák.



| Rúna Pap (Rune Priest) | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|------------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
|                        | 5  | 4  | 4 | 4 | 2 | 4 | 2 | 10 | 3+ |

**Speciális szabályok:** Éles Érzékek (Acute Senses), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Ellentámadás (Counter-attack), Egyedülálló Karakter (Independent Character)

**Psy használó (Psyker):** a Rúna Papok psy használók, mint ahogyan a Warhammer 40.000 alapszabálykönyvben le van írva és a következő oldalon található psy erőkhöz van hozzáférésük.

## Felszerelés

**A Halál Hírnöke (Chooser of the Slain):** Gyakran egy mesterséges holló alakját felvéve, a Halál Hírnöke hús és fém ötvözte és a Rúna Pap kísérőjeként szolgál.

Egy sereg, amely tartalmazza a Halál Hírnökét, elhelyezheti a Hírnököt bárhol a pályán, még mielőtt az ellenfél felpakolt volna. Ennek a jelzőnek kisebbnek kell lennie, mint a Rúna Papnak és nm lehet elpusztítani. Az ellenséges osztagok nem használhatják a Beszivárgás képességüket a jelző 18"-es körzetében. Ha a Rúna Pap egy lövést ad le és a célpontnak rálátása van a Halál Hírnökre, akkor a Rúna Pap eggyel magasabbnak tekintheti a BS-ét, mint általában.

**Rúnafegyver (Runic Weapon):** A rúnafegyverek a Rúna Papok jellemző eszközei, gyakran botként vagy fejszeként megjelenve. Védő pecsétekkel és űző idézetekkel díszesítve a fegyver kiváló védelmet nyújt a Warp erőivel szemben.

A rúnafegyver egy erőfegyver (force weapon). Továbbá, ha egy ellenséges modell sikeres Psy tesztet tesz egy rúnafegyverrel felszerelt modell 24"-es körzetén belül, akkor a fegyver viselője tehet egy kockadobást - 4+-os a psy erő semlegesítve lett. A rúnafegyverek a Daemonokat mindig 2+-on sebzik. Ez a képesség nincs hatással a járművekre.

# Rúna Pap Psy Erők

A Rúna Papok két psy erővel rendelkeznek az alábbi listából. Ezeket a sereg összeállításakor kell kiválasztani. Egy Rúna Pap minden játékos körében csak egy erőt használhat, kivéve, ha rendelkezik az Rúnák Mestere fejlesztéssel, mert akkor játékos körönként két erőt tud alkalmazni. Minden psy erő, amit a Rúna Pap használ a Warhammer 40.000 szabálykönyvben leírtakat követi.

### Villámcsapás (Thunderclap)

A Rúna Pap összecsapja két páncélozott tenyerét miközben a hatalom szavait kántálja és a hangja ezerszeresére erősödik. A keletkező hanghullám leginkább egy villámcsapás hangjára hasonlít és elég erős ahhoz, hogy köveket törjön szét vagy cseppfolyósítsa a közelben lévő kő agyát.

A Rúna Pap a Villámcsapást psy lövésként használhatja. Helyezd el a nagy robbanás jelzőt úgy, hogy az érintse a Rúna Papot. Minden ellenséges modell, aki a sablon alatt van, elszenved egy 3-as erejű találatot, amely 5-ös AP-vel rendelkezik.

### Élő Villám (Living Lightning)

Gondolkodásra képes villám csap le az égből, ellenfélről ellenfélre ugorva, amíg csak megégett testek maradnak utána.

Az Élő Villám egy psy lövés a következő profillal:

| Hatótáv  | Erő | AP | Típus      |
|----------|-----|----|------------|
| Végtelen | 7   | 5  | Assault D6 |

### Vihar Hívása (Storm Caller)

A Rúna Pap egy ősi rítust kántál, amely egyre erősödik. Néhány pillanat leforgása alatt süvöltő szelek és jeges viharok tombolnak körülötte.

A köre elején a Rúna Pap megidézhet egy vihart maga köré. A Rúna Pap következő körének elejéig ő és a 6"-es körzetében tartózkodó baráti osztagok 5+-os fedezékmentővel rendelkeznek.

### A Vihar Haragja (Tempest's Wrath)

A Rúna Pap a végletekig felkorbácsolja a vihar szellemeinek dühét, akik így mindenkire lecsapnak jeges ujjakkal, akik bemerészkednek a területükre és az égből a földre kényszerítik őket.

A Rúna Pap körének elején lehet használni. A Rúna Pap következő körének elejéig minden ellenséges lebegő (skimmer), sugármotor (jetbike), ugró gyalogság (jump infantry) és a Becsapódás (Deep Strike) szabály alapján érkezők, akik a Rúna Pap 24"-es körzetén belül fejezik be a mozgásukat, minden terepet, még a nyílt terepet is, nehéz (difficult) és veszélyes (dangerous) terepként kell, hogy kezeljék.

### A Farkas Szellemek Dühe (Fury of the Wolf Spirits)

Megidézve Frekit és Gerit a túlvilágról, a Rúna Pap ráereszti eme nagytiszteletű Viharfarkasokat az ellenfeleire.

A Rúna Pap szabadjára engedheti Freki és Geri szellemét psy lövés gyanánt. Egy psy lövésnek számítanak, amely mindkét profilt használja az alábbi listából és mindegyikük ugyanazt az osztagot támadja:

|       | Hatótáv | Erő | AP | Típus     |
|-------|---------|-----|----|-----------|
| Freki | 12"     | 5   | -  | Assault 3 |
| Geri  | 12"     | 4   | 2  | Assault 2 |

Ha Freki vagy Geri egy, vagy több áldozatot okoz, akkor az ellenfélnek Morál tesztet kell tennie.

### Gyilkos Hurrikán (Murderous Hurricane)

A Rúna Pap elmond egy ősi átkot és a jeges leheletéből hamarosan halálos vihar keletkezik. Pillanatokon belül a Rúna Pap ellenfeleit jóformán bekebelezi a jégtüskékből álló szélvihar és cafatokra tépi őket.

Ez az erő egy psy lövés 18"-es hatótávval. A célpont osztag elszenved 3D6 3-as Erejű, AP - értékű találatot. Helyezz egy jelzőt az érintett osztag mellé - a következő körükben az az osztag minden terepet, még a nyílt terepet is, nehéz és veszélyes terepként kell, hogy kezeljen.

### A Világfarkas Harapása (Jaws of the World Wolf)

A Rúna Pap megkéri azon világ szellemét, amin jár, hogy nyissa meg sziklás száját és nyelje el ellenfeleit mindörökre.

Psy lövésként a Rúna Pap kimérhet a saját talpától kezdve egy 24"-es egyenes vonalat. Ez a vonal átmehet terepen is. Minden szörny, bestia (beasts), lovassági (cavalry), motoros és gyalogsági modellnek, aki a vonal alatt van tennie kell egy Gyorsaság (Initiative) tesztet (Isd a Warhammer 40.000 szabálykönyvet a karakterisztika tesztekről). Ha a modell elbukja a tesztet, akkor távolítsd el a játékból (remove from play). A szörnyek levonhatnak egyet a dobásuk eredményéből a méretük és erejük miatt, de ne feledd, hogy egy 6-os dobás mindig sikertelenséget jelent.

# Vas Pap

Iron Priest

A kovácsolás, a harci eszközök és a gépszellem mesterei, a Vas Papok tartják karban az Ūrfarkasok gépeit és fegyvereit. A Vas Papok nélkül Russ fiai idővel arra kényszerülnének, hogy acélozott lemezeket viseljenek erővel átitatott páncél helyett. A Vas Papok nélkül Fenris harcosai nem lennének képesek a Csillag-tengert átszelni a hatalmas hajóikban. A Vas Papok azok, aki minden pengét kovácsolnak, minden boltort megáldanak és ők engesztelik ki a plazma és a tűz szellemeit. Az övüké még a Rendháznál is egy régebbi testvériség.

A Fenrisi őslakosok közül minden törzs kovácsa az Acél Isteneit tiszteli, legendás személyeket, akik a monda alapján a Forró Tengerbe található vulkáni szigeteken élnek. Három dolgot tudnak ezekről az istenekről - azt, hogy olvadt fém folyik az ereikben, a tűz az akaratuknak megfelelően táncol és, hogy ők a technológia bronz istenét imádják. Egy kivételesen tehetséges kovács megteheti a magányos zarándokutat a Fém Szigetekhez, eltökélve, hogy saját szemével látja meg az isteneket. Azok, akik elég erősek testben és lélekben, hogy elérjék céljukat tényleg találkozhatnak az élő istenekkel.

Mindegyik zarándokot munkába állítják a láva műhelyekben, ahol a bőrük és az izzadságuk is sistereg, ahogy megpróbálják a legkiválóbb kardokat kovácsolni a tűzhányók gyomrában. A kezeik vaskos fém kesztyűkbe vannak bújtatva és az izmaik üvöltenek az izomlástól, ahogy átalakítják a nyers fémet halálos harci eszközökké. Ezt nevezik az Acél Próbának. Ha a munkája mesteri szintű és képes teljesíteni az elé állított embert próbáló feladatokat, akkor lehet, hogy felveszik tanoncként az Ūrfarkasok közé. Később elutazik a Marsra, a Vörös Bolygóra, ahol megtanulja a gépek útját az Adeptus Mechanicus felügyelete alatt. Csak akkor, ha sikeresen elsajátítja az Ommissiah rejtelseit, engedik vissza Fenrisre, hogy elfoglalhassa helyét a Vas Papok soraiban és morgó harci gépekbe leheljenek életet a Rendház szolgálatában.



|                                   | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|-----------------------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Vas Pap (Iron Priest)             | 4  | 4  | 4 | 4 | 1 | 4 | 2 | 8  | 2+ |
| Kiberfarkas (Cyberwolf)           | 4  | 0  | 4 | 5 | 1 | 4 | 3 | 6  | 4+ |
| Jobbágy- Szolga (Thrall-Servitor) | 3  | 3  | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 8  | 4+ |

**Speciális szabályok:** Éles Érzékek (Acute Senses), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Ellentámadás (Counter-attack)

**Harci Kovács (Battlesmith):** Ha a Vas Pap talapzatkontaktusban van egy sérült járművel a lövési fázis folyamán, akkor megpróbálhatja megjavítani azt lövés helyett. Dobj egy D6-al és adj hozzá a dobáshoz +1-et minden szervó karral felszerelt Jobbágy-Szolga után, amely az osztagban van. Ha a végeredmény 5 vagy több, akkor sikerült megjavítani a jármű mozgásképtelenségét vagy egy elpusztított fegyverét (a jármű tulajdonosa választja ki). Ha egy fegyver lett megjavítva, akkor az a következő lövési fázisban tud majd először lőni. A Vas Pap nem tud javítani, ha éppen visszavonul, vagy a földön fekszik (gone to ground).

### Felszerelés

**Szervo kar (Servo-arm):** A szervó karokat harctéri javításokra vagy az ellenfél koponyájának összeroppantására is lehet használni, ha túl közel kerülnek. A szervó kar egy extra közelharc támadást biztosít viselőjének, amelyet 1-es kezdeményezésnél és 8-as erővel kell megtenni. A szervó kar támadása ignorálja a páncélmentőket. Roham fázisonként egy szervó kar támadás hajtható végre modellenként.

# Farkas Fejedelem

Wolf Lord

Az Agyar tetején, a Nagy Farkas Termében egy tizenkét hósból álló tanács gyűlik össze, hogy hódításokat tervezzenek és harci eszközöket tegyenek a Nagy Gyűrű Ősi kőlapjain. Ezek az eszközök a galaxis sorsát befolyásolják, mert ezek mind páratlan harcosok és vezérek. A Nagy Századok ereje a kardjuk, a megingathatatlan önbizalmuk a pajzsuk és legbelül a lelkük Fenris acélja. Ők a Farkas Fejedelmek, az ő szavuk törvény.

A farkas Fejedelmek az Őrfarkas Rendház szívéből irányítanak. Ők jelképezik, hogy mit jelent Russ egyik fiának lenni és mindegyikük a maga módján naggyá vált. Amikor egy Farkas Fejedelem meghal, akkor a testét elégetik a tengernél vagy egy közeli napba küldik egy nagyszabású temetési szertartás keretein belül és másnap a Farkas Őrei új Fejedelmet választanak. Az, hogy valakit így választanak meg, hogy belevésik a nevét a Farkas Kőbe Leman Russ neve alá, a legnagyobb megtiszteltetés. Attól a pillanattól kezdve minden parancsot, ami elhagyja az új Farkas Fejedelem ajkait kérdés nélkül követik. Habár a harcos útját járta, most egy király hatalmával parancsol.

Mindegyik Farkas Fejedelem egy Nagy Századot vezet, amely Fenris száz leghalálosabb emberéből áll. Egy Nagy Század a vezetője döntéseinek megfelelően virágzik vagy pusztul el és a Farkas Fejedelem a kezében tartja testvérei sorsát. A parancsnoki kötelezettségei ellenére egy Farkas Fejedelem sosem veszíti el a harc iránti veleszületett vágyát. Fejest ugrik a csatába és példát mutat embereinek a kardjával, jégbaltájával vagy, ha belső ügyről van szó, az öklével.

Nem ritka, hogy egy Farkas Fejedelem egyedül végezzen el egy küldetést, ha a Rendháznak ügyességre van szüksége az isten-szerű teljes invázió helyett. Sven Bloodhowl úgy betonozta be magát Farkas Fejedelemként, hogy kiugrott egy Viharsólyomból Gharillian kaptárváros fellegvárába és egyedül levadászta és megölte a szabadúszó psyker urát Thyroxot. Krom Dragonsgaze mondája elmondja a Félelem Szemének Történetét, amely során a Farkas Fejedelem egy csoport Ork Félelmetlennel szállt szembe, akik a közeli Ossoleia városában keltettek zűrzavart. Még lenyűgözőbb Ragnar Blackmane sok hőstette közül a legújabb, amely során Mantise járat városába ereszkedett le és hónapokkal később véresen, de győzedelmesen tért vissza.

A leggyakrabban a Farkas Fejedelem mégis a frontról irányít. Habár a harci tetteit aprólékosan kidolgozza, csak akkor látszik az igazi nagysága, ha körbeveszi egy tejes értékű harc kaotikus vihara. Előrerohanva, fejszével a kezében, harci üvöltést hallatva még nagyobb tettekre sarkallja az embereit.



|                              | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|------------------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Farkas Fejedelem (Wolf Lord) | 6  | 5  | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 10 | 3+ |

**Speciális szabályok:** Éles Érzékek (Acute Senses), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Ellentámadás (Counter-attack), Egyedülálló Karakter (Independent Character)

# Rhino és Pengehátú

Rhino and Razorback

A Rhino páncélozott személyi szállító jármű nagy tiszteletnek örvend az Űrfarkasok között, mert olyan erős és alkalmazkodó képes jármű, amely képes megbirkózni jeges hegyekkel és láva menti utakkal egyaránt. Az Űrfarkasok úgy vélik, hogy bármely paripa, amely képes helytállni Fenris kegyetlen vidékein méltó a tiszteletükre, függetlenül attól, hogy az hús-vér állat vagy rettenthetetlen fém fenevad.

Habár a Fenrisiek inkább a saját lábukon állva harcolnak, a Fenrisi jégmezők hatalmas méretűek. Az átszelésük hónapokba vagy akár évekbe is telhet. Ennek ellenére a nagy nomád törzsek szokásainak megfelelően Fenris harcosai minden évben megteszik a zarándokutat az egyik kontinensről a másikra, hogy harcoljanak más törzsekkel és ellopják asszonyaikat. Ezt vagy úgy teszik, hogy átkelnek a viharokon vagy úgy, hogy áteveznek a szörnyekkel teli tengeren hosszú hajóikban.

Az Űrfarkasok a háború egy hasonló eszközének tekintik a Rhinot, egy eszköznek, amely gyorsan és hatékonyan eljuttatja őket a frontvonalra, hogy az erejük nagy részét az ellenfeleik lemészárlására fordíthassák. Tényleg szerencsés dolog, hogy a Rhino ilyen strapabíró és könnyen javítható, mert az Űrfarkasok imádják a végsőig hajsolni járműveiket.

## Pengehátú

Kérdezd meg bármely Hosszú Agyart, hogy mi jobb egy stabil és megbízható Rhinonál és azt fogja mondani, hogy egy Rhino dübörgő nehézfegyverekkel a tetején. Az ilyen kiszerezéseket Pengehátúként ismerik és habár relatív új fejlesztések, nagy népszerűségnek örvendenek a Nagy Századokban beavatásuk óta.

A Pengehátúak feláldozzák szállítókapacitásuk egy részét egy ikerkapcsolt toronyért. Ez a sima nehéz boltértől a párosított gépágyúkon keresztül az ikerkapcsolt lézerágyú tornyokig terjed. A sokoldalúságuk az, ami ilyen hasznossá teszi ezeket a tankokat, mert a Pengehátú képes betölteni szállító, lövész vagy vadász szerepet is a helyzettől függően. A harcban a Pengehátúak általában az ellenfelet zavarják, odapörkölve a formációk szélének és beterve az ellenséget a Ragadozó és a Védelmező testvéreik tűzvonalába. Miután pozícióba kerültek, az utasaik kiszállnak, általában ott, ahonnan a Pengehátú fegyverei elűzték az ellenséget.

A Pengehátú különösen kedveltek a Hosszú Agyarak köreiben, akiknél a jármű csökkentett szállítókapacitása nem hátrány. Ezek a veteránok nemcsak gyors szállításra használják a Pengehátút, hogy eljussanak a megfelelő tüzelő pozícióba, hanem improvizált kórteremnek és lőszertárolónak. Egy gyors pillantás egy ilyen Pengehátú belsejébe tömérdek nehézfegyvert látni a belső falain, ezzel lehetővé téve a veteránoknak, hogy az ütközethez legmegfelelőbb fegyvert viselhessék. Az ilyen élvezeteket elnézik a Farkas Fejedelmek, mert tudják, hogy nemcsak az Űrfarkasok arzenálja, hanem a Pengehátú is akkor szolgál a legjobban, ha ilyen veteránok kezében van.



|                       | Típus | BS | F  | S  | R  |
|-----------------------|-------|----|----|----|----|
| Rhino (Rhino)         | Tank  | 4  | 11 | 11 | 10 |
| Pengehátú (Razorback) | Tank  | 4  | 11 | 11 | 10 |

**Transzport:** A Rhino 10, a Pengehátú 6 modell szállítására képes.

**Lőrés:** Legfeljebb 2 modell lőhet ki a Rhino felső nyílásából. A Pengehátúnak nincsenek lőrései.

**Beszállási pont:** A Rhino és a Pengehátú is egy hátsó és egy-egy oldalsó beszállási ponttal rendelkezik.

## Speciális szabályok (Rhino)

**Javítás (Repair):** A Rhinok nagyon ellenállóak és könnyű őket karbantartani. Éppen ezért gyakran javítja meg őket a legénység a harc hevében.

Ha egy Rhino bármely okból mozgásképtelenné válik, akkor a következő körökben a személyzet megpróbálhatja megjavítani a járművet lövés helyett. Dobj D6-al a lövési fázisban – egy 6-os dobása esetén a Rhino újra képes mozogni.

# Ragadozó

Predator

Portyázva a Birodalom legvadabb harcmezőin, a Ragadozó harci tank gyors halált hoz az idegennek és a boszorkánynak egyaránt. Egy páncélozott gyilkológép, amelynek büszke története a Birodalom születéséig nyúlik vissza, a Ragadozónak egyetlen célja van, az, hogy felettébb véres módon lemészárolja azokat, akik ellenszegülnének Russ Fiaival.

Gyakran tekintve az Őrfarkasok járműparkjának Viharfarkasaként, a Ragadozó harci tank gyakran vezeti az Őrfarkasok hírhedt rohamait. A páncélozott külseje, a mindig megbízható Rhino egy változata, véd a legerősebb tankelhárító fegyverek kivételével minden ellen, a kézi fegyverek lövedékei úgy pattognak le róla, mint jégdarabok egy gleccserről. A Ragadozón lévő néhány gyengepont megcélzása is nehéz feladat, mert ez a nyughatatlan fém szörnyeteg folyamatosan mozgásban van, új löállásokat keresve és pusztítást hagyva maga mögött, ahogy egyre közelebb kerül rémült zsákmányához.

Hasonlóan a testvéreihez, a Védelmezőhöz, a Forgósélhez és a Pengehátúhoz, a Ragadozó is elég strapabíró ahhoz, hogy egy évezreden keresztül szolgáljon és még mindig maximális teljesítményt nyújtson. Azon kevesek, akik elérték ezt ugyanakkora tiszteletnek örvendenek, mint az Őrfarkasok csatatestvérei, mert szerves részét képezik Fenris járműparkjának és nélkülük a Rendház dicsőségének nagy része elveszne. Így van hát, hogy a szent Ragadozók nevét beleszövik a mondákba a nemes hősök és híres parancsnokok mellé.



A Ragadozónak két változata van, amivel irthatja az ellenséget, amelyek a Vas Papok által csak Megsemmisítő és Pusztító sablonként ismertek. A Megsemmisítő Ragadozó az utolsó szó a tankelhárítás terén. Hosszú csövű, ikercsatolt lézergyúkat viselnek kecses tornyukban, egy olyan erejű fegyvert, amely képes akár egy Necron harci gépezet élő fém külsejét is egyetlen lövéssel széttepni.

Ezzel szemben a Pusztító Ragadozó olyan méretű robbanó lövedékeket lő ki a lövegtornyaiból, mint egy Őrgárdista ökle. A Pusztító sablonú Ragadozók sokoldalúak és halálosak, mert ugyanolyan hatékonyan képesek levadászni és elpusztítani könnyű járművek egész osztagát, mint átrágni magukat az Őrfarkasok ellenségeinek elit egységein.

Minden Ragadozó kiserelése tovább van erősítve oldalsó felfüggesztésekkel, amelyek kiegészítik a fő fegyverzetét. Ezek általában egy pár halálosan pontos lézergyú a Megsemmisítő sablonú tankoknál és egy pár dübörgő nehéz bolter a Pusztítóknál, habár több variáció is született ez évezredek folyamán. Egyetlen Ragadozó is elég tűzerővel rendelkezik, hogy hatalmas lyukat üssön az ellenség vonalaiba, de amikor a Rendház Ragadozói egymás oldalán szállnak harcba, fém vadakként átszelve a harcmezőt, akkor a föld is beleremeg a közeledésükbe.

|                        | Típus | BS | F  | S  | R  |
|------------------------|-------|----|----|----|----|
| Ragadozó<br>(Predator) | Tank  | 4  | 13 | 11 | 10 |

# Forgószél

Whirlwind

A Forgószélként ismert támogató tankok extrém távolságokról szórnak büntetést az ellenségre. Mozgékony lövegállásokként nagy tiszteletnek örvendenek az Űrfarkasok köreibben, mert a folyamatos tűzérési támadásaik földhöz szegeznek az ellenfelet és betereleik őket a Nagy Századok pusztító rohamaik elé. Néha a legidősebb Űrfarkasok által csak „nagy kiegyenlítő” néven emlegetve, a Forgószelek képesek megfosztani egy hordát a számbeli fölényüktől, megtörni egy felkelés morálját vagy kémiai tűzzel elárasztani egy védelmi vonalat keccses könnyelműséggel.

Mint az Űrgárdisták más tankjai, a Forgószél is a Rhinora épül. A Forgószél kicsi, de ellenálló külseje tökéletes egyensúlyt teremt kitartás és gyorsaság között és a gyors meghajtása lehetővé teszi, hogy egy vadászó bestia sebességével és magabiztosságával változtassa helyzetét. Mindegyik tank infravörös és szélessávú célzó berendezések segítségével lokalizálja prédáját és, ha lehet hinni a büszke személyzetnek, akkor képes egy Takonypócot is bemérni, amely egy kilométerre van tőle egy vihar kellős közepén. A radikálisabb Vas Papok némelyike mesterséges érzékszervekkel látja el a Forgószelet, hogy az szó szerint „kiszimatolhassa” prédáját. A szokványos üteg doktrínát gyakran figyelmen kívül hagyják az ilyen kezelőszemélyzetek, akik szeretnek mozgás közben hatalmas rakétafelhőket lőni az égbe és utána teljes sebességgel a vélt becsapódási pont felé haladni, hogy jobban szemügyre vehessék a pusztítást, amit véghezvittek.



A Rhino utastere helyén a Forgószél halálos rakétaszállítmányt cipel, melyek közül mindegyiket egy bizonyos fajta pusztítást szem előtt tartva terveztek. Ezek közé tartoznak az Űrgárdistáknál is nagyobb repeszrakéták, közismertebben a Forgószél „fogai”. Ezeket a halálos eszközöket a legnagyobb odafigyeléssel helyezik bele a Forgószél kilövő réseibe és utána sűrítve útjára indítják őket oda, ahol láthatólag a legtöbb az ellenség, ahol villámként csapódnak be és szétszabdallják az ellenfelet repeszdarabok és izzó fémek viharában.

A Forgószeleket továbbá felszerelik Várúr osztályú gyújtóbombákkal, amelyek a „sárkánydühöngő” becenevet kapták azoktól, akik közelről látták őket felrobbanni. Mindegyik sárkánydühöngő veszélyes kémiai anyagokat tartalmazó robbanófejjel van ellátva, amely hatalmas izzó vihart hagy maga után becsapódáskor, amelyek ellen még a legbiztosabb bunker sem jelent védelmet. Ha az eredeti robbanásnak nem sikerül megölnie a Forgószél célpontját, akkor a hátramaradó mérgező tüzek biztos magukkal rántják a gyávákat, függetlenül attól, hogy milyen mélyen vannak elrejtve. Valójában azt mondják, hogy a sűrítő hang, amelyet egy érkező sortűz hallattat a Halálfarkas vonyításához hasonlítható, mert ez az utolsó hang, amit a Forgószél prédája valaha hallani fog.

|                          | Típus | BS | F  | S  | R  |
|--------------------------|-------|----|----|----|----|
| Forgószél<br>(Whirlwind) | Tank  | 4  | 11 | 11 | 10 |

### Felszerelés:

**Forgószél Többlövetű Rakétavető (Whirlwind Multiple Missile Launcher):** Mindegyik Forgószél a szokványos bosszú rakétákkal és Várnagy gyújtóbombákkal vagy „sárkánydühöngő” rakétákkal van felszerelve. Nevezd meg, hogy melyik lőszerfajta használatát, mielőtt a Forgószél lő.

### Bosszú Rakéták (Vengeance Missiles)

| Hatótáv | Erő | AP | Típus                             |
|---------|-----|----|-----------------------------------|
| 12-48"  | 5   | 4  | Orderance 1, Barrage, Large Blast |

### Várnagy gyújtóbombák (Incendiary Castellan Missiles)

| Hatótáv | Erő | AP | Típus                                             |
|---------|-----|----|---------------------------------------------------|
| 12-48"  | 4   | 5  | Orderance 1, Barrage, Large Blast, Nincs Fedezék* |

\* **Nincs Fedezék (Ignores Cover):** A Várnagy gyújtóbombák által okozott sebek ellen nem tehető fedezékmentő.

# Védelmező

Vindicator

Ha a Ragadozó egy vékony, vadászó bestiához hasonlítható, akkor a Védelmező pisze orrú, agresszív harci kutya, csupa izom és rossz modor. A Védelmezők a rövid hatótávjukat azzal pótolják, hogy akkorát ütnek, hogy azt még egy Titán is megemlegeti. A Védelmező elején, fekete öklként ott ékeskedik a hírhedt romboló ágyú, a legpusztítóbb fegyver az Őrfarkasok arzenáljában.

A Védelmező híresek arról, hogy mennyire jó romboló tankok és jól jelképezik az Őrgárdisták tendenciáját arról, hogy a problémákat gyors és mindent elsöprő nyers erő bevetésével oldják meg. Eredetileg eretnekek bástyáinak ledöntésére kifejlesztve, a Védelmező romboló ágyúja képes megerősített épületek egész csoportját megsemmisíteni egy fűlsüketítő, üvöltő pillantás alatt.

A Nagy Századok Farkas Fejedelmei előszeretettel eresztik rá a Védelmezőiket olyan ellenfelekre, akik úgy gondolják, hogy biztonságban vannak az erődtímeikben, utána pedig mosolyogva nézni, ahogyan az ellenségeit az az építmény temeti maga alá, amelyet a megváltásuknak hittek. Van valami enyhén abszurd abban, hogy ekkora tűzerő található egy ilyen kis tankon, de ez egyáltalán nem zavarja az Őrfarkasokat - már hozzászoktak, hogy nagyobb ütnek a súlyuknál.

Sok tradicionálisabb beállítottságú Őrfarkas úgy tekint a Védelmezőre, mint a saját megállíthatatlan taktikáiknak a kabalájára és egy páncélos roham, amelyet egy osztagnyi Védelmező támogat még a legmorcosabb Hosszú Agyar szívét is megmelengeti.

A Védelmező a Vas Papok kedvence, nem csak a hatalmas tűzereje miatt, hanem a nyers mozgató ereje miatt is. Városi harcokra optimalizálva, a Védelmező gyakran egy hatalmas ostrompajzzsal van ellátva, ami a Birodalmi Gárda által használt toló lapátokhoz hasonlít, de extrém méretben. Az ostrompajzs robosztus felépítése lehetővé teszi, hogy úgy tolja el az útjából egy romos város maradványait, mintha azok csak hópelyhek lennének. Ezen kívül a rohampajzs kiváló védelmet biztosít a mögötte haladó tank számára, amely készen állva arra, hogy végzetes zárótüzeket és várfalakon egyaránt átküzdje magát. Az Őrfarkasok úgy vélik, hogy nincs olyan dolog - legyen szó isteni-gépezetről vagy magasló fellegvárról - amit egy Védelmező osztag ne tudna idővel romhalmazzá változtatni.



|                           | Típus | BS | F  | S  | R  |
|---------------------------|-------|----|----|----|----|
| Védelmező<br>(Vindicator) | Tank  | 4  | 13 | 11 | 10 |

### Felszerelés

**Romboló Ágyú (Demolisher Cannon):** A romboló ágyú a legkedveltebb fegyver, ha a Nagy Századok elnyújtott ostromban vagy városi harcban vesznek részt. A következő profillal rendelkezik:

| Hatótáv | Erő | AP | Típus                    |
|---------|-----|----|--------------------------|
| 24"     | 10  | 2  | Ordinance 1, Large Blast |

**Ostrompajzs (Siege Shield):** A Védelmezők hatalmas bulldózer lapáttal vannak felszerelve, amely lehetővé teszi nekik, hogy félresöpörjék a városi és a harcmezőn található többi törmelékét kockázat nélkül. Egy ostrompajzzsal felszerelt Védelmező automatikusan átmegy a veszélyes terep teszteken.

# Land Raider

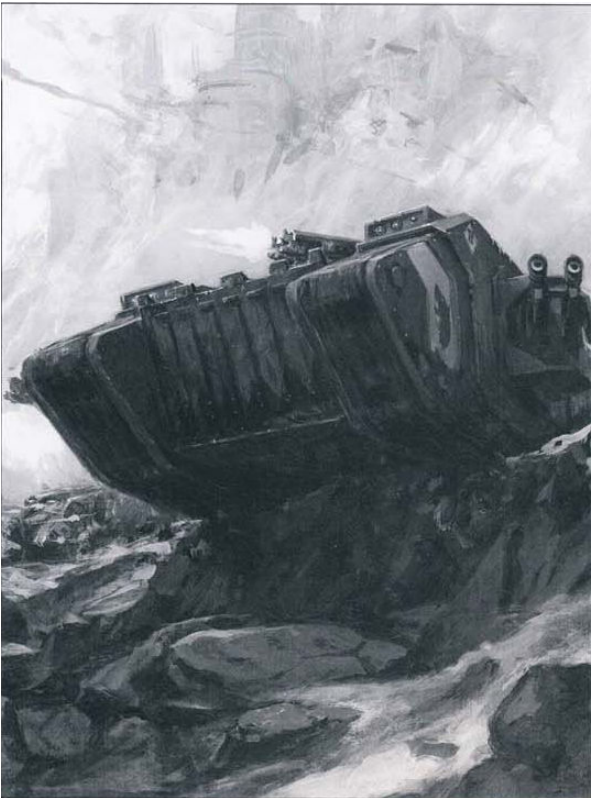
Land Raider

A Land Raider a legnehezebb és legfélelmetesebb az összes Űrgárdista tank közül. A tömege akkora, hogy képes áthajtani egy egész erdőn anélkül, hogy lassítana és a négy isteni pöröly típusú lézérágyúja át tud ütni három egymás mögött lévő műfém réteget. Azon kevés Fenrisiek, akik láttak egy Land Raidert bevetés közben csak Nagy Acél Medveként emlegetik, de valójában a való világból semmi sem hasonlítható a fegyverei dühéhez és a páncélja ellenállóságához.

Azok a törzsi sámánok, akik úgy hiszik, hogy a Land Raiderben valamilyen totem szellem lakozik nem tévednek teljesen. Mindegyik tankot hősként tisztelik a Nagy Százában, mert minden Land Raider adatközpontjai erőteljes gépszellemeknek adnak otthont. Ezt a szellem tudatot még az idők kezdetén építették bele a Land Raiderekbe a Vas Papok ősi elődei. Mindegyik szellem harcias és teljes mértékben hűséges a Rendházhoz és képes beköltözni gazdatestének bármely fegyverébe vagy a motorjába. A Farkas Papok úgy vélik, hogy a gépszellemek a Vas Farkas szellem gyermekei és nyers, gőzölgő húsért könnyörögnek, hogy felébresszék eme gépszörnyek agresszív ösztöneit minden harc előestéjén.

Talán a legalkalmazkodóbb az Űrfarkasok összes járműve közül, a Land Raider több harci feladatot is képes ellátni. Elsőként a tankvadász feladatát. A Land Raider úgy vadászik a kisebb tankokra, mint éhes farkas a bárányokra. Az ellenfél tankjainak esélye sincsen megállítani a Land Raidert ahogy előrehalad, minden lövedék egyszerűen lepattan az oldaláról. Viszonzásként az Űrfarkas kezelőszemélyzet darabokra lövi a célkeresztjébe kerülő ellenséges járműveket, néha két járművet is elpusztítva egy lövéssel, ahogy a gépszellem kielégíti vérszomját.

A Land Raider másodlagos feladata elszállítani az Űrfarkasokat a frontvonalra, hogy minél hamarabb megkezdhessék a mészárlást. Olyan vastag a bőre, hogy képes az utasait eljuttatni a céljukhoz a leghevesebb tűzviharon és akár egy erődítmény falain keresztül is anélkül, hogy nagyobb sérülést szenvedne el. A tank rohamrúdjára, egy hatalmas acél álkapocs fém fogakkal, egy pillanat alatt képes kinyílni, lehetővé téve ezzel a benne utazó Űrfarkasoknak, hogy egyenesen belerohanhassanak az ellenfél soraiba vagy bárkibe, aki túl közel merészkedett. Így van hát, hogy a Land Raider háromszoros fenyegetést jelent az ellenfélnek: pusztító tank, szállító jármű és adamantium faltörő kos egyben, egy megrendíthetetlen külsőben.



|                              | Típus | BS | F  | S  | R  |
|------------------------------|-------|----|----|----|----|
| Land Raider<br>(Land Raider) | Tank  | 4  | 14 | 14 | 14 |

**Transzport:** A Land Raider 10 modellt képes szállítani.

**Lőrés:** Nincs.

**Beszállási pont:** A Land Raider egy beszállási ponttal rendelkezik az elején és egy-egy darabbal az oldalán.

### Speciális szabályok

**A Gépszellem Ereje (Power of the Machine Spirit):** A Land Raider gépszelleme és tüzérségi rendszerei közötti kapcsolat lehetővé teszi a személyzetnek, hogy felettébb pontosan célzhasson.

A Land Raider eggyel több fegyverrel lőhet, mint amennyi normálisan megengedett lenne neki. Továbbá ez a fegyver lőhet más célpontra is, mint a többi fegyver, de a normál lövési szabályok vonatkoznak rá.

Így egy Land Raider, amely harci sebességgel (combat speed) mozgott két fegyverrel lőhet és egy Land Raider, amely cirkáló sebességgel (cruising speed) mozgott vagy elszenvedett egy kábult személyzet (crew stunned) vagy megrendített személyzet (crew shaken) hatást lőhet egy fegyverrel.

**Rohamjármű (Assault Vechicle):** A Land Raider bármely pontján kiszálló modellek rohamozhatnak abban a körben, amelyikben kiszálltak.

# Land Raider Megváltó

Land Raider Redeemer

A Megváltó típusú Land Raider a Hódítóhoz hasonló feladatot lát el, de a hurrikán bolterei helyett a Megváltó hatalmas lángvihar ágyúkat visel, amelyek égő lángokkal árasztja el az áldozatai védelmi vonalait és bunkerrendszereit. Úgy mondják, hogy a Megváltó lángjai elég forróak ahhoz, hogy megolvasszák a műfémeket és akár az Űrgárdisták páncélját is. Ezért a Megváltót Tűzgyíkként is ismerik az Űrfarkasok, utalva egy ősi Fenrisi mitológiai lényre, amely egy nap tűzének erejét hordozta magában.

A Megváltót akkor alkalmazzák az Űrfarkasok, amikor az ellenfél mélyen beásta magát bunkerekbe és más védelmi rendszerekbe. Mindegyik tank belseje egy falkányi ugrásra kész Űrfarkast rejt magában. Ahogy a lángok égnak a Land Raider Megváltó körül az égett hús szaga lengi be a levegőt és nem marad más hátra az ellenségeiből, mint megégett húsdarabok és elszenesedett csontvázak.

A Megváltó személyzetének kedvelt taktikája, hogy áttörnek az ellenfél védelmi vonalán teljes gázzal és oldalra fordulnak egy irányított farolással, hogy a lángvihar ágyúik egy szintbe kerüljenek a bunkerek lőréseivel mielőtt meghúznák a ravaszt. A keletkező tűzvihar olyan intenzitású, hogy megolvasztja az áldozatok bunkerének falait, olvadt masszát hátrahagyva ott, ahol egykor egy büszke építmény állt. A bent lévők sorsát pedig a legjobb a képzelőerőre bízni.

|                                                      | Típus | BS | F  | S  | R  |
|------------------------------------------------------|-------|----|----|----|----|
| Land Raider<br>Megváltó<br>(Land Raider<br>Redeemer) | Tank  | 4  | 14 | 14 | 14 |

**Transzport:** A Land Raider Megváltó 12 modellt képes szállítani.

**Lőrés:** Nincs.

**Beszállási pont:** A Land Raider Megváltó egy beszállási ponttal rendelkezik az elején és egy-egy darabbal az oldalán.

**Speciális szabályok**

Rohamjármű, A Gépszellem Ereje (Lsd. Land Raider)

**Felszerelés**

**Roham Repeszkilövők (Lsd. Land Raider Hódító)**

**Lángvihar Ágyú (Flamestorm Cannon):** A lángvihar ágyú a gyalogság által használt lángszóró egy hatalmas változata. Olyan tűzcsóvákat lő ki, amelyek képesek fémet és kőzeteket is megolvasztani egy szempillantás alatt. A lángvihar ágyú a következő profillal rendelkezik:

| Hatótáv  | Erő | AP | Típus   |
|----------|-----|----|---------|
| Template | 6   | 3  | Heavy 1 |

# Land Raider Hódító

Land Raider Crusader

A Hódító, a Land Raider egy közelharcú változata, pusztító gyalogsági rohamok előkészítésére van felszerelve. A Land Raider Hódítók olyan tankok, amelyek előretörnek az ellenséges vonalak sűrűjébe, több száz irányított robbanással töltve meg a levegőt és szabadjára engedve a bennük rejlő csatatestvéreket.

A Hódító nagyon népszerű az Őrfarkasok azon köreiből, akik veszítettek már el csatatestvéreket távolság tűz miatt. Egy falka, amely egy Hódító belsejében indul a frontvonalra biztos lehet benne, hogy épségben elérnek oda, tele adrenalinnal és éhezve az igazi harc kezdetére.

A Hódítók a hírhedt hurrikán bolterekkel vannak felszerelve, mindegyik felfüggesztésen nem kevesebb, mint hat darab van az Őrgárdisták legfőbb harci fegyveréből. Amikor ezt kombinálják az élő rohamágyúval, a Hódító által képviselt tűzerő elegendő ahhoz, hogy kitépje egy ellenséges vonal szívét. Amint a Hódító pozícióba kerül elsüti a roham repeszkilövőit, fedezékbe kényszerítve az ellenfelet, amíg az utasai kirohamoznak a rohamrámpáján keresztül. Ám a Hódító az ellenséges tankok ellen sem védtelen - a kupolájába ágyazott multimelta lehetővé teszi a személyzetnek, hogy a legszilárdabb tankot vagy bunkert is szétszedje, hogy az Őrfarkasok megküzdhessenek a benne lévőekkel.

|                                              | Típus | BS | F  | S  | R  |
|----------------------------------------------|-------|----|----|----|----|
| Land Raider Hódító<br>(Land Raider Crusader) | Tank  | 4  | 14 | 14 | 14 |

**Transzport:** A Land Raider Hódító 16 modellt képes szállítani.

**Lőrés:** Nincs.

**Beszállási pont:** A Land Raider Hódító egy beszállási ponttal rendelkezik az elején és egy-egy darabbal az oldalán.

**Speciális szabályok**

Rohamjármű, A Gépszellem Ereje (Isd. Land Raider)

**Felszerelés**

**Hurrikán Bolterek (Hurricane Bolters):** Mindegyik hurrikán bolter három ikercsatolt bolterből áll, amelyet egy fegyverként lehet elsütni.

**Roham Repeszkilövők (Frag Assault Launchers):** A Land Raider Hódítók és a Land Raider Megváltók külseje robbanótöltetekkel van tele, amelyek repeszekkel árasztják el az ellenfeleket, ahogy a benne ülők kirohamoznak. Minden osztagot, amely ugyanabban a körben rohamozik, mint amelyikben kiszállt egy Megváltóból vagy egy Hódítóból, úgy kell kezelni, mintha repeszgránátokkal lennének felszerelve.

# Sikló

Land Speeder

A Sikló egy villámgyors harci lebegő, amely átszeli a hideg eget és lecsap az áldozataira a nehézfegyvereivel. A Siklókat a Farkas Fejedelmek arra használják, hogy az ellenséges formációk oldalát és hátát megsértsék, mert mindegyik Sikló képes halálos pontossággal megsemmisíteni célpontját, az ellenfélnek pedig esélye sincs eltalálni egy ilyen gyors és mozgékony járművet.

Más Rendházakhoz hasonlóan az Őrfarkasok által használt Sikló is strapabíró felépítésű és több szerepet is képes betölteni. Az alján lévő taszító mezőinek köszönhetően a Sikló képes ellenállni a gravitációnak és a föld felett lebegve széleseben száguldani. Rövidtávon felerősítheti az anti-gravitációs mezejét, ezzel alacsony magasságú repülést téve lehetővé.

Ez a képessége az, aminek a hírnevét köszönheti Fenrisen. Az őslakosok úgy tekintenek az akció közben látott Siklókra, mint a vihar dühödt szellemeire, üvöltő, sikító megjelenések, amelyek előtörnek a fellegekből és villámokat szórnak az alattuk állókra és egy szempillantás alatt eltűnnek.

Kicsi és mozgékony anélkül, hogy feláldozná a tradicionálisabb Ūrgárdista tankok bivaly erejét, a Sikló sokkal félelmetesebb fegyverekkel bír, mint ahogy azt az ember a méretéből gondolná. Kétszemélyes jármű, mindegyik Siklót két Szürke Vadász vezeti, akik jártasak a komplex és merész manőverek végrehajtásában. Az egyikük pilótaként szolgál, akinek a megnövelt reflexei lehetővé teszik, hogy olyan légi mutatványokat és hajmeresztő sebességeket érjen el, ami halálos lenne egy gyengébb ember számára. A társa a Sikló fegyvereit kezeli és hatalmas koncentrálással az arcán pusztító tűzesőt zúdít az ellenfeleire.

Általában háromfős osztagokban harcolva a Siklók fontos részei minden Ūrgárdista seregnek. Kiváló előretolt felderítők, de a Farkas Fejedelmek az ilyen feladatokat inkább a Farkas Felderítőkre hagyják és inkább rohamosztagként használják a Siklókat. Amikor már az ellenség úgy véli, hogy felmérte a Nagy Század erejét, akkor csapnak le a Farkas fejedelem Siklói a fellegek közül. Süvítve közelítenek az ellenfél felé és a motorjaik sikító hangja csak fokozza a meglepetés szerű támadás pszichológiai hatását és nehéz bolterek, rohamágyúk és Tájfun-típusú rakétavetők szórnak halálos áldást az alattuk lévőkre.



|                         | Típus         | BS | F  | S  | R  |
|-------------------------|---------------|----|----|----|----|
| Sikló<br>(Land Speeder) | Fast, Skimmer | 4  | 10 | 10 | 10 |

### Speciális szabályok

Beccapódás (Deep Strike)

### Felszerelés

**Tájfun Rakétavető (Typhoon Missile Launcher):** A tájfun rakétavető közkedvelt választás olyan Sikló pilótáknál, akik drámai belépést kívánnak tenni a harcmezőre. a tájfun rakétavetők mindig fel vannak szerelve repesz és krak rakétákkal. Nevezd meg, hogy melyik rakétát használsz minden alkalommal, amikor a tájfun rakétavető tüzel.

### Repsz Rakéták (Frag Missiles)

| Hatótáv | Erő | AP | Típus          |
|---------|-----|----|----------------|
| 48"     | 4   | 6  | Heavy 2, Blast |

### Krak Rakéták (Krak Missiles)

| Hatótáv | Erő | AP | Típus   |
|---------|-----|----|---------|
| 48"     | 8   | 3  | Heavy 2 |

# Drop Pod

## Drop Pod

A Drop Podok nem a harcmezőn leselkednek, hanem tüzes fém meteoroként szállnak alá az égből. Egyszerre csapatszállító és felettébb hatékony pszichológiai fegyver, a Drop Pod képes káoszba taszítani egy ellenséges vonalat, ahogy becsapódik a közepébe és kienged magából egy osztag vad Űrfarkast. Egy egész századnyi Drop Pod képes ilyen módon egy csapásra megfordítani egy egész háború kimenetelét.

Nélkülözhetetlen Űrgárdista járműként a Drop Pod az ultimatív eszköz egy földi invázió megkezdéséhez, mert a sebesség, amivel átszakítja a bolygó légkörét jóformán lehetetlenné teszi a lelövését. Hatalmas erővel lövik ki őket a föld körüli pályán keringő űrhajókból, így a Drop Podok félelmetes sebességgel lépnek be a bolygó sztratoszférájába, a külső borításuk vörösen izzik a rájuk ható erő miatt. Minden Drop Pod belsejében egy harcra kész Űrfarkas osztag várja, hogy szabadjára engedhesse a dühét a Birodalom ellenségeivel szemben. Pont, amikor úgy tűnne, hogy a Drop Pod ripityára töri magát a bolygó felszínén, felizzanak az alján lévő toló rakéták és eléggé lelassítják ahhoz, hogy az utasai biztonságban elérjék céljukat.

Amikor az Űrfarkasok Drop Podjai egy bizonyos formációban átégetik magukat az atmoszférán, akkor hatalmas tűzcsíkokkal szaggatják szét az eget, ezt a jelenséget a mondákban Russ Karmaként emlegetik. Egy ilyen pirotechnikai elem pusztá látványa elég ahhoz, hogy félelmet keltsen minden ellenfél szívében, mert mindenki, aki látja, tudja, hogy az Űrgárdisták támadnak.

Mindegyik „karom” több Drop Podból áll, amelyek szoros formációban szállnak alá az égből, egymás után csapódva be a föld felszínébe. Amíg az ellenfél feleszmél a becsapódás keltette lökeshullámból, a Drop Pod oldalai kirobbannak és rámpákat hozva létre, amelyeken egy harcra éhes Űrfarkas falka ront ki, gyors imát intézve az istenekhez, mielőtt megkezdődik a vérontás.



|                        | Típus       | BS | F  | S  | R  |
|------------------------|-------------|----|----|----|----|
| Drop Pod<br>(Drop Pod) | Open-topped | 4  | 12 | 12 | 12 |

### Transzport

A Drop Pod 10 modell vagy 1 Félelmetlen (Dreadnought) szállítására képes. Miután a Drop Pod leszállt, az ajtajai kinyílnak és minden utasának azonnal ki kell szállnia. Miután a modellek kiszálltak, senki nem szállhat be a Drop Podba a játék hátralévő részében.

**Kilövési és Beszállási pontok:** Leszállás után a Drop Pod már nem zárt és így nyitott fedelűnek (open-topped) számít.

### Speciális szabályok

**Drop Pod Roham (Drop Pod Assault):** A Drop Podok mindig a becsapódás szabályoknak megfelelően kerülnek játékba. Az első köröd elején ki kell választanod a Drop Podjaid felét (felfelé kerekítve), amelyek végrehatják a Drop Pod Rohamot. Azok az osztagok, akik Drop Pod Rohamot hajtanak végre, azok a játékos első körében kerülnek játékba. A többi Drop Pod érkezése a tartalékszabályoknak megfelelően történik. Az az osztag, amely egy Drop Poddal csapódik be nem rohamozhat abban a körben, amelyben megérkezik.

**Tehetetlenségi Irányító Rendszer (Inertial Guidance System):** Ha egy Drop Pod járhatatlan terepre vagy egy másik modellre (baráti agy ellenséges!) szóródna, akkor csökkentsd a szóródást addig, amíg el nem lehet kerülni az akadályt.

**Mozdíthatatlan (Immobile):** A Drop Podok nem tudnak mozogni leérkezésük után, és úgy kell kezelni, mintha elszenvedett volna egy mozdíthatatlan (immobilised) effektet a jármű sérülés táblázaton (amit nem lehet semmilyen módon javítani).

### Felszerelés

**Halálszél Kilövő (Deathwind Launcher):** Néhány Drop Podot a viharvető helyett halálszél kilövővel szerelnek fel.

| Hatótáv | Erő | AP | Típus                |
|---------|-----|----|----------------------|
| 12"     | 5   | -  | Heavy 1, Large Blast |

# Félelmetlen

Dreadnought

Amikor az Űrfarkasok háborúba mennek, azt óriások oldalán teszik. A csatavonalaik mögött ott tornyosulnak a Félelmetlenként ismert gép és ember keverékéből álló szerkezetek. A nevük felettébb találó, mert mit jelenthet valakinek a félelem, ha már egyszer eltaszította magától a Halálfarkas karmát és még akkor is ellenszegülve morgott?

A Félelmetlenek lényegében két lábon járó tankok, öt méter gépesített düh, ami az istenek magabiztosságával szeli át a harcmezőt. Minden Félelmetlen belsejében egy legendás hős maradványai találhatóak, megtörve testben, de elmében nem, mindegyikük eltökélte, hogy addig harcol a Primarch ellenségeivel, amíg a kibernetikailag felerősített szívük meg nem áll és Morkai elviszi azt, ami neki jár. Csak akkor ébresztik fel őket az altatásukból az Agyar mélyén, amikor a legnagyobb szükség van rájuk, mert mindegyikük a Rendház történelmének egy részét testesíti meg.

Miután az Űrfarkasok egy nagy hőse megleli méltó ellenfelét, a testvérei a csataterőről a halotti máglyára viszik. Ha még van benne egy szikrányi élet is, akkor megfoghatja azok kezét, akik cipelik és megparancsolhatja nekik, hogy álljanak meg. Az utolsó kívánsága az, hogy helyezték be egy Félelmetlen szarkofágjába, hogy bosszút állhasson és új fejezetet ír hasson a mondájába az ellenségei vérével.

Az ilyen hősokeket elviszik a Vas Papok kohóiba és lefektetik egy nagy táblára, hogy ott újjászülessen egy új fém testben, amit gyilkolásra tervezek. Az elesett hős maradványait széthúzzák és a testét újra huzalozzák addig, amíg az erek és inak egybe nem olvadnak a kábelekkel a páncélozott szarkofág belsejében. A szarkofágot utána beépítik a Félelmetlen testébe, a Rendház egy ősi ereklyéjébe, amely a birtokosa előző életében kedvelt fegyverinek félelmetesen erőteljes változatait viseli, legyen az a farkas karom vagy pusztító távolsági fegyver.

Az Agyar belsejében egy nagy szertartás keretein belül megütik az aktivációs rúnákat és a Félelmetlen életre kel. A benne lévő hős megremeg a szarkofág folyadékában, a szemei több spektrumú szenzorok, az izmai hatalmas ágyúk és karmok. Ez a folyamat visszafordíthatatlan, nincs visszaút annak a hősnek, aki ezt a kétséges menedéket választotta az elmúlás elől. Csak a halál vár a Félelmetlen új birtokosára - halál és a bosszú jéghideg elégedettsége.



|                                            | WS | BS | S | F  | S  | R  | I | A |
|--------------------------------------------|----|----|---|----|----|----|---|---|
| Félelmetlen<br>(Dreadnought)               | 4  | 4  | 6 | 12 | 12 | 10 | 4 | 2 |
| Ősi Félelmetlen<br>(Venerable Dreadnought) | 5  | 5  | 6 | 12 | 12 | 10 | 4 | 2 |

### Speciális szabályok

**Ősi (Venerable):** Az Ősi Félelmetlenek számtalan alkalommal kijátszották már a halált.

Ha egy Ősi Félelmetlen elszenved egy lecsúszó (glancing) vagy átütő (penetrating) találatot, akkor megkérheted az ellenfeledet, hogy dobja újra a hatást a jármű sérülés táblázaton. El kell fogadnod a második dobás eredményét még akkor is, ha az rosszabb, mint az első.

### Felszerelés

**Félelmetlen Közelharci Fegyver (Dreadnought Close Combat Weapon):** Lásd a Warhammer 40.000 szabálykönyvet a részletekért.

# Bjorn The Fell-Handed

Legidősebb, Igaz karom, Nagyra Becsült, Russ kíséretének utolsó tagja

Bjorn a Birodalom legidősebb harcosa. Beültetve egy speciális felépítésű Félelmetlenbe M31-ben, Bjorn legendás alak az Őrfarkasok körében, mert harcolt a Horus Láadások során maga Leman Russ kíséretének tagjaként. Már csak ezért is hatalmas tisztelet övezné Bjorn-t és elő legendaként tekintenének rá, amely a Nagy Hadjárat emlékét őrzi. Azóta Bjorn többször lett az Őrfarkas Rendház megmentője, kivívva még a legszigorúbb Farkas Fejedelem tiszteletét is.

A Láadás utáni gondterhes időkben Bjorn olyan odaadással és elszántsággal küzdött a Birodalom újjáépítéséért, hogy Russ előléptette a fiatal harcost a saját kíséretébe. Ilyen tiszteletreméltó ajándék után Bjorn még keményebben küzdött, hogy a szellemi atya szemében bizonyítson. Maga Leman Russ volt az, aki Bjornnak adta azt a jelzőt, amit a mai napig is visel. Aztán, egy felejthetetlen és tragikus napon a Primarch felállt a Nagy Terem hatalmas bankett asztalára és hosszú és kellemetlen hallgatás után közölte, hogy távozik a Terror Szemébe. Magával vitte a kíséretét, hátrahagyva Bjorn-t, hogy vigyázzon a Rendházára. Bjorn sosem árulta el, hogy miért hagyták hátra, az sem biztos, hogy ő maga tudja, de a Primarch nem arról volt híres, hogy felelőtlenül döntsön.

Függetlenül attól, hogy már több százszor újra átélte, amikor Bjorn azokról az időről mesél tisztán érezhető, hogy még mindig keserűséget és visszautasítást érez a döntés miatt. Mindenki, aki hallja a történetet tudja, hogy Russ távozása sokkal jobban zavarja Bjorn-t, mint a saját tragikus esete az ezerszájú Warp szörnyel, vagy azok a napok, amiket Morkai hideg birodalmában töltött adamantium szarkofágjába való behelyezések.

Leman Russ eltűnése óta Bjorn mindent megtett, hogy méltónak tűnjön hiányzó Primarchja szemében, először harcosként, utána Farkas Fejedeleme, Félelmetlenként és végül a mai napig szellemi és morális irányadóként az egész Rendház számára. Csakis a Farkas Főpap Ulrik ismeri Bjorn-t eléggé ahhoz, hogy úgy vélje, hogy még mindig áhítozik a szellemi apja áldására, és, hogy Bjorn elpusztíthatatlan testében egy olyan elme lakozik, amely addig nem ismer nyugalmat, amíg nem harcol ismét a Primarch oldalán.



|                       | WS | BS | S | F  | S  | R  | I | A |
|-----------------------|----|----|---|----|----|----|---|---|
| Bjorn the Fell-Handed | 6  | 6  | 7 | 13 | 12 | 10 | 3 | 4 |

### Speciális szabályok

**Ősi (Venerable):** Lsd Félelmetlen (Dreadnought)

**Ősi taktikus (Ancient Tactican):** Bjorn tíz évezrednyi háborút élt meg. Az a sereg, amely tartalmazza Bjorn-t újradobhatja azt a dobást, amely meghatározza, hogy ki kezd (miután látta az ellenfél eredményét!).

**A Primarch Kegyeltje (Ward of the Primarch):** A Farkas Papok úgy vélik, hogy Bjorn okkal élt ilyen sokáig és, hogy addig nem halhat meg, amíg be nem teljesíti a sorsát. Bjorn 5+-os sebezhetetlenségi mentővel rendelkezik minden lecsúszó (glancing) és átütő (penetrating) találat ellen, ami őt éri.

**Élő Ereklje (Living Relic):** Amikor még élt, Bjorn Leman Russ oldalán harcolt és mindennél többre becsüli a többi harcos. Ha valamilyen gonosz oknál fogva elesne harc közben, a testvérei mindent megtennének azért, hogy visszaszerezzék.

Ha Bjorn elszenvet bármilyen Elpusztult (Destroyed) hatást, akkor hagyd a helyén a modellt. Attól a pillanattól kezdve minden Őrfarkas Rettenthetetlen (Fearless) lesz a játék végéig. Ha a küldetés objektívákat használ, akkor Bjorn maradványai további objektívának számítanak. Ha a küldetés ölési pontokat (kill points) használ, akkor az Őrfarkas játékos lemond D+ ölési pontról, ha nincs modellje talapkontaktban Bjornnal a játék végén. Ez a kudarc ára!

# Ulrik The Slayer

Farkas Főpap, Lupus Nagyapa, Russ Fiainak Védelmezője

Ulrik az Őrfarkasok legnagyobb vezetőinek mentora volt egykoron. Ő a legidősebb minden Őrfarkas közül, leszámítva a nemes Félelmetleneket. Ulrik még Logan Grimnarnál, aki hétszáz éve küzd a Császár nevében, is idősebb.

Az Első Armageddoni Háború folyamán szerzett magának először hírnevet Ulrik Kruger Fejedelem Nagy Századának egyik Farkas Őreként. Kruger és emberei berohanták a megszálló Világfaló csapatokat. Maga Kruger elesett és habár Ulrik elvesztette a saját kardját mégis haldokló Farkas Fejedelme védelmére kelt, megölve a három Világfaló Őrjöngőt, amelyek földre terítették Krugert. Ulrik egy Viharfarkashoz hasonlóan küzdött aznap, inspirálva csatatestvéreit és még egy szokatlan kitüntetésként kivívva magának a Világfalók vezérének mogorva tisztelgését is. Nem sokkal később a Birodalom győzedelmeskedett. Másnap Ulrikot átkeresztelték Slayernek és a Farkas Őr társai megválasztották Kruger utódjának a Nagy Század élére. Hihetetlen, de Ulrik visszautasította a megtiszteltetést. Habár az ilyen visszautasítás hallatlan volt, a Slayer úgy vélte, hogy harcra született, nem pedig vezetésre.

Ulrik e helyett belépett a Farkas Papok soraiba és mielőtt az évszázad eltelt nyilvánvalóvá vált, hogy az igazi tehetsége az újoncok kiválasztásában és kiképzésében rejlik. Oly sok háború veteránja volt már, hogy a taktikai és harci tapasztalata felbecsülhetetlen és a természetes karizmája ideális mentorrá tette. Az elmúlt években viszont Ulrik egyre agresszívabbá vált a harcmezőn, esküket téve, hogy levágja a leghalálosabb ellenfeleket a Császár nevében, mit sem törődve a saját biztonságával.

A rendje Főpapaként Ulrikot megajándékozták Russ Farkas Sisakjával, amelyről úgy tartják, hogy maga az Őrfarkasok Primarchja hordta egykoron. Ez egyszerre a Rendház büszkeségének jelképe és egy ősi ereklve, amely félelmet kelt mindenki benn, aki rápillant. Amikor háborúba megy, akkor Ulrik valóban félelmetes alak, a maga fekete páncéljában, a Farkas Sisakban és a kezében lévő Crozius Arcanummal.



| Ulrik the Slayer | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
|                  | 6  | 5  | 4 | 4 | 2 | 5 | 3 | 10 | 3+ |

**Speciális szabályok:** Éles Érzékek (Acute Senses), Ellentámadás (Counter-attack), Rettenthetetlen (Fearless), Egyedülálló Karakter (Independent Character)

**Az Eskü (Slayer’s Oath):** Ulrik testesíti meg az Őrfarkasok szent feladatát, miszerint megvédelmezik az ártatlanokat a Birodalom borzalmas ellenségeitől. A megingathatatlan Farkas Pap szent esküvel vezeti kegyeltjeit, miszerint megölnék minden szörnyet és hadurat, bárhol is leljenek rájuk.

Amikor Ulrik és bármely modell abból az osztagból, amelyikhez csatlakozott, a támadásaikat 5-ös vagy magasabb T-ű modellek ellen intézik, akkor újradozhatják a sikertelen találati és sebző dobásaikat.

**Mentor (Mentor):** Egy Farkas Pap szent kötelessége, hogy újoncokat toborozzon és képezzen ki az Őrfarkas Rendház számára. Élete során Ulrik a Rendház számos nagy elméjét és hőst választotta és képezte ki.

Ennek jelképezésére kiválaszthat sz egy modellt a seregében, akit Ulrik személyesen tanított (ez nem lehet Egyedi [Unique] modell). Ez a modell +1 WS-t kap maximum 6-ig.

### Felszerelés

**Russ Farkas Sisakja (Wolf Helm of Russ):** A legenda szerint ezt a sisakot maga a Császár kézművesei alkották és adták át Leman Russnak az Őrfarkasok alapításakor. Bármely Őrfarkas osztag, amelynek rálátása van Ulrikra újradozhatja a rontott Morál tesztet. Továbbá bármely ellenfél, amely rendelkezik az Egyedülálló Karakter (Independent Character) szabállyal, és közelharc támadást oszt rá Ulrikra, Vezetési (Leadership) tesztet kell, hogy tegyen. Ha a teszt sikertelen, akkor egyáltalán nem támadhatnak abban a közelharc körben, mert reszketnek Ulrik szörnyű pillantásától.

**Morkai Agyara (Fang of Morkai), Farkas Amulett (Wolf Amulett):** Lsd. Farkas Pap (Wolf Priest)

# Arjac Rockfist

Az Ember- Szikla, Grimnar Bajnoka, Fenris Üllője

Már azelőtt is, hogy felemelkedett volna az Égi Harcosok soraiba, Arjac Rockfistet mindig is nagy embernek tartották, aki egy óriás erejével bírt. Eredetileg a Medve Karom törzs egyik kovácsa, Arjac keveset beszél, de semmiképpen sem mondható ostobának. Tisztán tudja, hogy örökké harcos marad, sosem lesz vezető. Habár Arjac hiányolja Vas Pap testvéreit és reméli, hogy egy napon visszatérhet a kohóbeli életéhez, mindenki, aki látja a legendás őrröngéseinek egyikét tudja, hogy hol van Arjac igazi helye; nem a kohóban, hanem a harc katlanában.

Egy felettébb forró év volt az, amikor Arjac először kimutatta foga fehérjét. Algák borították a Vas Szigetek partjait és a növényzet hatalmas méretekben burjánzott, de a Vas Papok túl elfoglaltak voltak a kohóikban, hogy észrevegyék a közelgő támadás jeleit. Elvégre nem minden szörnyeteg, ami Fenris tengereiben él, a mélységek rabja.

Így történt, hogy ezer polip képződmény mászott elő Fenris tengereiből és a Vas Szigetek lakói szorult helyzetbe kerültek. Hengis Blackhandnek, a legidősebb Vas Papnak nem maradt más választása, mint bezáratni a járatokat a lények előtt, több száz jó embert hátrahagyva a vulkán külsején.

Arjac nem értett egyet Hengis döntésével. Nem fecsérelné időt szavakra, Arjac áttörte magát a járatokon a kalapácsával és kinyitott egy menekülő járatot a kint rekedtek számára. Majdnem mindegyikük bejutott, de legalább egy tucatnyi Vas Pap állt Arjac oldalára, hogy ismét elzárják a járatot, sziklaszilárdan állva, amikor megérkezett a szörnyek első hulláma.

Kevesebb, mint két órával később a Vas Szigetek feletti égboltot száz Viharsólyom kondenzcsíkja marta szét. A transzportokban lévőkh látták, hogy az egész hegyoldal polip szerűségekkel volt tele egy hely kivételével - egy magányos figura állt, körbevéve fekete külsejű szörnyűségekkel, és rendíthetetlenül állta a sarat Viharkalapáccsal a kezében. Logan Grimnar és emberei habozás nélkül nekiestek az alattuk lévő hordának, hamar megtizedelve és más Nagy Századok segítségével visszaszorítva őket a tengerbe. Arjac testét, amely még mindig a járatok bejáratát védte egy hegynyi kitin és ízelt végtag alól ásták ki és a Farkas Papoknak adták, akik visszahozták Morkai birodalmának határáról. A Nagy Farkas annyira le volt nyűgözve Arjac hihetetlen erejétől és kitartásától, hogy ott helyben kinevezte bajnokának. Azóta Arjac több tucatszor kiérdemelte a helyét Grimnar Farkas Őrei között, mert a kalapácsa sosem pihen sokáig.



| Arjac Rockfist | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|----------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
|                | 5  | 5  | 5 | 4 | 2 | 4 | 3 | 9  | 2+ |

**Speciális szabályok:** Éles Érzékek (Acute Senses), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Ellentámadás (Counter-attack), Önfejű (Stubborn)

**Grimnar Bajnoka (Grimnar’s Champion):** Szerénysége ellenére, még Arjac sem tagadja, hogy tehetséges a leghatalmasabb ellenfelek elpusztításában. Arjacnak muszáj egy ellen irányítania közelharc támadásait, ha teheti.

Olyan ügyes harcos, hogy Arjac újradobhatja a rontott találati dobásokat, ha az ellenfele rendelkezik az Egyedülálló Karakter (Independent Character) vagy a Szörnyeteg (Monstrous Creature) szabállyal.

### Felszerelés

**Ellenpöröly (Foehammer):** Amikor az Ellenpörölyként ismert rúna vésetes fegyver elhagyja Arjac hatalmas tenyerét a beépített teleportáló eszköz biztosítja, hogy hamar visszatérjen hozzá és újra használhassa. Az Ellenpöröly egy Viharkalapács (Thunder Hammer), amelyet távolsági fegyverként is lehet használni a következő profillal:

| Hatótáv | Erő | AP | Típus     |
|---------|-----|----|-----------|
| 6"      | 10  | 1  | Assault 1 |

**Üllő Pajzs (Anvil Shield):** Az Üllő Pajzs egy adamantiummal átitatott lemez, amellyel Arjac már tucatnyi ellenséges hadúr fejét zúzta be. Ez egy olyan Viharpajzs (Storm Shield), amely egy extra támadást biztosít Arjacnak bármely roham első körében.

# Lukas The Trickster

A Zsivány, a Nevető, a Sakálfarkas

Az Űrfarkasok testvéries soraiban Lukas Strifeson a fiatalság lázadáságának megfelelője. Egyhangúan ellenszenves lévén az összes Farkas Fejedeleme, Lukas sosem került ki a Véres Karmok soraiból, habár a képességei messze túlszárnyalják több Farkas Őrét is. Ez a tény teljesen lényegtelen Lukas számára, mert fikarcnyit sem érdekli a vezetőség elismerése. Ha lehetősége van elkövetni csínyeit és egyidejűleg sok ellenfelet megölni, akkor Lukas elégedett.

Habár kétséget kizárólag az egyik legravasabb személy a Rendházban, Lukast a becsmérőik nevezik Zsiványnak, mert minden trükköt bevet, hogy elérje a célját. Magas, karcsú, de nem kimondottan széles a társaihoz képest, Lukas egy igazi lázadó és zsivány, aki az anarchia és zűrzavar keltésében leli örömét. Ő testesíti meg a Rendháza hatalom ellenes vonalát, és túl elfoglalt a nagyképűek egójának piszkálásával ahhoz, hogy ősi mondákkal és harci doktrínákkal foglalkozzon.

Jóformán legendás figuraként a Fenrisi nők körében, Lukas egykor arról volt híres, hogy egy tucat ágyban hált egyetlen éjszaka alatt. De az Űrfarkasok soraiba való felemelkedése óta Lukas a Rendházért tett harci eredményei miatt nyers örök tiszteletet a Véres Karmok szemében.

Egy sor adást hamisított meg, ami egyenesen egy Ork polgárháborúhoz vezetett, megfertőzte egy áruló Adeptus Mechanicus sejt fő szervert a saját necrovírusukkal, és rávett egy Világfaló vezért, hogy vékony jégen szálljon le csapataival, ami több száz áruló Űrgárdista halálával járt. Lukast csak egyszer győzték le - egy félresikerült támadás után, ami a Sötét Elda Sliscus Herceg zászlóshajója ellen irányult, Lukast hagyták az űrben lebegni úgy, hogy az egyik szívét kivágták szuvenírként. Csak egy Űrgárdista képes túlélni egy ilyen megpróbáltatást és csak Lukas képes utána nevetni rajta.

Lukas csínytevései nem csak a Birodalom ellenségeire korlátozódnak. Egy saját szektája van a Véres Karmok között amióta egyszer „véletlenül” bezárt egy Inkvizíciós delegációt egy Grox ketrecbe, amikor a lények éppen tüzeltek, és korbácsolás általi halált kockáztatott, amikor felturbózta az arrogáns Hrothgar Farkas Fejedeleme sörét a duzzadt béka koncentrált mérgeivel. Habár sosem árulná el a testvéreit szükség idején, Lukas nem riad vissza attól, hogy az ellenfél erejét ellene fordítsa. Még fegyvertelenül is Lukas a legmocskosabb harcos Rendházban és, ha fel van szerelve sajátos farkas karmával és plazma pisztolyával, akkor valóban félelmetes ellenfél. Ha valaki az útjába kerül, akkor az furcsa és keserves halált hal.



| Lukas the Trickster | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|---------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
|                     | 5  | 5  | 4 | 4 | 2 | 5 | 3 | 8  | 3+ |

**Speciális szabályok:** Éles Érzékek (Acute Senses), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Ellentámadás (Counter-attack)

**Lázadó (Rebellious):** Lukas egyáltalán nem tiszteli a hatalmat. Az Ld értékét sosem lehet növelni és annyira erős a lázadó szelleme, hogy az osztag, amelyikhez csatlakozott legfeljebb 8-as Ld-vel rendelkezhet.

**Az Utolsó Nevetés (The Last Laugh):** Lukasnak egy stázis bomba van bekötve a másodlagos szíve helyére, hogy, amikor a fő szíve végre megáll, akkor ő és az, aki legyőzte megfagyjanak az időben egy örök monumentumként Lukas saját dicsősége előtt. Ha Lukas bármikor kikerül a játékból (removed from play), mindkét játékos dob egy kockával - ha az Űrfarkas játékos egyenlőt vagy nagyobbat dob, mint az ellenfele, akkor minden modell, amelyik talapzat kontaktusban van Lukassal szintén el kell távolítani a játékból veszteség gyanánt, bezárva egy időtlen börtönbe, ahol Lukas utolsó nevetésének hangja az egyetlen társuk az örökkévalóság végéig.

### Felszerelés

**A Másoló Bundája (Pelt of the Doppeganger):** Lukas az egyetlen, aki kifürkészett és levadászott egy kaméleonszerű Másolót és a mai napig viseli a bundáját. Lukast mindenhová homályos és villogó képek követik, lehetetlenné téve a biztos találatot ellene. Minden sikeres találati dobást, amit Lukas (nem a vele lévő osztag ellen) ellen intéznek újra kell dobni.

# Njal Stormcaller

Vihar Fia Njal, az Élő Vihar

Fenris barbár törzsei úgy hiszik, hogy a legerősebb Égi Harcosok magukat az elemeket is az akaratuk alá tudják vonni. Njal Stormcaller az élő bizonyíték a hitükre. Az ég az irányítása alatt van, és nagy örömet lel abban, hogy jégesőt és szélviharokat zúdítson ellenfelei nyakába, elpusztítván mindenkit, aki az útjában áll.

Törzstagként Njal életerős és ádáz harcos volt, lángvörös hajjal és villás szakállal. Amikor az egyik ében a törzse útra kelt az óceánon át, megtámadta őket egy rivális törzs, a Sápadtbőrűek. Njal a harc sűrűjében volt; nemcsak, hogy visszaverte a hajóira lépőket, de erőteljes ellentámadást is indított, evezőről evezőre ugorva, átjutva az ellenséges hajóra. Olyan vadsággal küzdött, hogy a másik törzs véres harcosai sem mertek szembeszállni vele. A harc után Njal a véres padlón feküdt, egy lándzsa hegyével a szívében. A sebe nem gyógyult és biztos átkerült volna a törzs legendáiba, ha nem hozza vissza Morkai karmai közül Heimdall, a Rúna Pap, aki bevezette őt az Ūrfarkasok soraiba.

Heimdall tanítása alatt Njal megtanulta befogni magának a természetnek a pusztító erejét. Sokévnyi kemény harc és koplalás után Njalban olyan psy képesség manifesztálódott, amely semmihez sem volt fogható. Goreswirl harcánál Njal megbosszulta mentorát azzal, hogy szétrobbantotta Khorne egyik Vérszomjazóját. Utána a szélrózsa minden irányában szétkergette a követőit egy olyan jégviharral, amely lenyúzta a bőrt átkozott testükről. Attól a naptól kezdve Njalt Stormcallerként ismerik.



|                  |    |    |   |   |   |   |   |    |    |
|------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Njal Stormcaller | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|                  | 5  | 4  | 4 | 4 | 2 | 4 | 3 | 10 | 2+ |

**Speciális szabályok:** Éles Érzékek (Acute Senses), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Ellentámadás (Counter-attack), Egyedülálló Karakter (Independent Character)

**Psy Mester (Master Psyker):** Njal az összes psy erőt ismeri, ami a Rúna Pap Psy Eők táblázatban található és körönként 2 erőt használhat.

**A Vihar Ura (Lord of Tempest):** Amikor Njal harcba száll, maguk az elemek is hadba indulnak az ellenségeivel szemben. Njal minden köre elején dobj D3-mal és add hozzá az adott kör számát (1. kör D3+1, 2. kör D3+2... stb.). Lásd az alanti táblázatot az adott körben kifejtett hatás meghatározásához. Csak az Njal látóterében lévő ellenséges modellekre hatnak eme képesség hatásai.

| Er. | A Vihar Ura (Lord of Tempest) hatás                                                                  | Er. | A Vihar Ura (Lord of Tempest) hatás                                                                                                                   |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|     | <b>A Vihar Előtti Csend (The Calm Before The Storm)</b>                                              |     | <b>Üvöltő Ciklon (Howling Cyclone)</b>                                                                                                                |
| 2   | Erősen zuhog az eső és felerősödik a szél, de nincs játékbeli hatás.                                 | 5   | Njal rohamfázisának végén minden, nem közelharcban lévő ellenséges modellnek Ld próbát kell tennie, vagy megfutamodik.                                |
|     | <b>Süvítő Szél (Driving Gale)</b>                                                                    |     | <b>Bosszúálló Tornádó (Vengeful Tornado)</b>                                                                                                          |
| 3   | A 24"-en belüli ellenséges modellek BS-e 1-el csökken.                                               | 6   | Njal lövési fázisának végén a 18"-en belül lévő ellenséges modellek elszenvednek D3 9-es erejű találatot. A járművek az oldalsó páncéljukon sérülnek. |
|     | <b>Élő Hurrikán (Living Hurricane)</b>                                                               |     | <b>Láncvillám (Chain Lightning)</b>                                                                                                                   |
| 4   | A 24"-en belül lévő ellenséges gyalogság úgy mozog, mintha nehéz terepben (difficult terrain) lenne. | 7+  | Njal lövési fázisának végén minden, nem közelharcban lévő ellenséges osztag elszenved D6 8-as erejű, AP 5-ös találatot.                               |

## Felszerelés

**A Vihárhívó Botja (Staff of the Stormcaller):** Njal botja rúnafegyvernek minősül (lsd. Rúna Pap) és 3+-on semlegesíti az ellenséges psy erőket.

**Terminátor Rúna Páncél (Runic Terminator Armour):** Egyedül Njal képes megbúvólni egy Terminátor páncélt. 2+-os páncélmentővel és 4+-os sebezhetetlenségi mentővel rendelkezik.

**Éjszárny (Nightwing):** Rust Világának harcánál Njal megmentette Ulf Blackbrow Vas Pap életét egy halálosan pontos fejszedobással. A nagy kovács, egy tüzes ember, aki nem szeretett senkinek sem tartozni, azzal hálálta meg Njal tettét, hogy készített neki egy kyber társat, amely már több alkalommal mentette már meg Njal életét. Éjszárny a Halál Hírnöke (Choser of the Slain) szabályait követi. A rohamfázisban egy ellenséges modell, aki talapzatkontaktusban van Njallal (az ellenséges modell tulajdonosa választja ki) elszenved D3 3-as erejű találatot 5-ös l-nél, ahogy Éjszárny megpróbálja kikaparni a szemét.

# Canis Wolfborn

A Vad Lovag, Agyarlovas

Harald Deathwolf Farkas Őreinek sorai közt van egy harcos, aki inkább érzi magát otthon a farkasok társaságában, mint az emberekében. Ott ólálkodik az Agyar folyosóin, kis és nagy farkas formájú lényekkel a nyomában. Szemmel láthatóan van valami állatias a testtartásában, a szúrós sárga szemeiben és a morgásában, amit beszédként használ. Ő Canis Wolfborn és ugyanolyan ura a farkasoknak, mint Grimnar embereknek.

Canissal először Jorek az Óriás találkozott, egy nagy vezér Fenris törzsei között, akit kiválasztottak a Farkas Papok. Jorek Magányos Vadászata alatt egy falka Fenrisi Farkast követett a Penge Hegyek egyik hasadékaig és ott lesben állt a barlangjuk felett. Éppen rá akarta vetni magát arra a farkasra, amelyiket az alfa hímnek tartotta, amikor egy hosszú végtagú ember belecsapódott és átlendítette a barlang tetejének peremén, le a farkasok közé. Jorek vad szemeket, véres körmököt és gubancos haját vélt látni, mielőtt eszméletlenülre verték.

Jorek idővel visszatért az Agyarba, de nem úgy, ahogy szeretne volna - Canis átvonszolta a sarkánál fogva Fenris vad vidékén, visszakövetve a nyomait egészen az Agyarig. Még furcsább volt az, hogy mindezt egy egész családnyi hatalmas Fenrisi Farkassal a nyomában tette meg. Amikor Canis és falkája elérték az Agyar falait olyan vonyítást hallattak, hogy maga a Farkas Fejedelem, Harald Deathwolf jött megnézni, hogy mi történt. Több sikertelen kommunikációs kísérlet után Harald tekintete találkozott Caniséval és kihívóan morgott. A bekövetkező párbaj sokkal test közelebb volt, mint amilyenre Harald számított, de végül Canis mogorván elismerte, hogy találkozott egy nála is nagyobb ragadozóval és a torkát nyújtotta Haraldnak. Így lett belőle Harald falkatársa és idővel bajnoka.

Azóta Canis birtokába került jogos örökségének Fenris harcosaként. A Farkas Papok úgy vélik, hogy Canis elveszett egy hóviharban, miután a nomád törzsét lemészárolták és az a farkas anya nevelte fel, akinek az odújában menedéket keresett. A Farkas Őr társai azzal viccelődnek, hogy csak ezért fogadták be Canist kölyökként, mert szőrös volt és úgy bűzlött, mint egy vizes kutya hátsó fele, de minden viccelődésük ellenére tisztelik az Agyarlovast. Az ereje és a becsülete megkérdőjelezhetetlen, és kis és nagy farkasok egyaránt kivetik az utasításait - még a legnagyobb Viharfarkas is kerüli Canis pillantását. Köztudott, hogy Canis félelmetes harcos és a mai napig fajtájának legnagyobb példányán száll harcba, a régi falkatársaival a nyomában.



| Canis Wolfborn | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|----------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
|                | 5  | 2  | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 8  | 3+ |

**Speciális szabályok:** Éles Érzékek (Acute Senses), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Ellentámadás (Counter-attack), Hasítás (Rending)

**A Farkasok Ura (Lord of the Wolfkin):** Canist egy falka Fenrisi Farkas nevelte fel és képes az ő nyelvükön parancsokat osztogatni. Bármely Fenrisi Farkas osztag, amely Canis 12"-es körzetén belül használhatja az ő Ld értékét a sajátja helyett.

**A Vadak Dühe (Wrath of the Savage):** Amikor Canist körbeveszik, akkor ő és a Viharfarkasa, Fangir félelmetes dühbe gurulnak, átharapva mindenki torkát, aki a közelükbe merészkedett. Canis dönthet úgy, hogy a vele talapzat kontaktusban lévő ellenséges modellek számát használja támadási (Attack) karakterisztikája helyett. Például Canis rohamozik és hamar körbeveszi hat Ork. Így összesen nyolc iszonyatos támadásra lesz képes (6 a vele talapzat kontaktusban lévő Orkok száma miatt, +1 a rohamozás miatt és +1 a két farkas karma miatt). Akik arra gondolnak, hogy Canist egy igazán nagy talpra rakják, hogy jobban kihasználják ezt - ne is álmokat róla!

### Felszerelés

**Fangir (Fangir):** Fangir egy hatalmas Viharfarkas, olyan erős, mint egy masztodon és akkora a marmagassága, mint egy Jég Troll. Canis fejlesztett profillal rendelkezik azért, mert Fangiron lovagol a harcba. Ezek a bónuszok már benne vannak a fenti profiljában.

# Ragnar Blackmane

Az Ifjú Király, Tehetséges, Mindenki Legyőzője

Ragnar Blackmane a szó minden értelmében különleges. A legfiatalabb csatatestvérként, akit Farkas Fejedelemmé neveztek ki, Ragnar önbizalmat, ügyességet és rátermettséget áraszt teste minden porcikájából. Úgy tartják, hogy mindig ő az első, aki földet ér egy invázió megkezdésekor és ő az utolsó, aki elhagyja a harcmezőt és, hogy az őrzöngő dühkitörései olyanok, mintha egy tomboló hurrikán kelt volna életre. Sokan úgy hiszik, hogy Ragnar lesz majd Logan Grimnar örököse Nagy Farkasként, de a legidősebb Farkas Papok tudják, hogy először úrrá kell lennie a dühén. Mert habár Ragnar vérmérséklete és nyers gyűlölet iránti kapacitása hatalmas erőt ad neki, hevessé teszi és akár még a vesztét is okozhatja.

A Fenris távoli részein élő Villámököl törzs szülöttként Ragnart mindig átjárta a dicsőség. Kisfiúként olyan fiatal harcosokkal járt együtt, akik dupla olyan idősök voltak, mint ő és fiatalként is nagy vérontást tudott véghezvinni a rivális törzs tagjai között őrzöngő dühkitöréseivel. A vakmerősége és a bátorsága tökéletes jelöltté tették az Őrfarkasok számára és miután felfedezték a Farkas Papok, a fiatal hamar felemelkedett.

Az embert próbáló kihívások alatt, amiket minden növendéknek teljesítenie kell, derült fény Ragnar leleményességére és képességeire. Ahogy egyedül bolyongott a vadonban, Ragnart megtámadta egy hírhedt Blackmane Farkas, amely olyan félelmetes és sötét, mint bármely éj Daemon. Habár többször akkora volt, mint ő maga, Ragnar mégis megölte a bestiát a puszta kezével. Ugyan kimerült és meztelen volt, Ragnar mégis a vállára vette a tetemet és visszavitte az Agyarba a hóviharokon keresztül. Ezt a hatalmas tettet a Farkas Papok jó ómennek tekintették. Attól a naptól kezdve a Blackmane Ragnar neve és totemje is lett egyben, örökké bevésve a helyét az Égi Harcosok legendáiban.

Ragnar mondájának következő fejezete a Véres Karmokból a Farkas Örök közé való felemelkedését meséli el. Ezt a jóformán hallatlan előléptetést azzal érte el, hogy közelharcban legyőzte az Ork Hadifőnököt, Borzag Khant és utána egyesével elbánt a Hadifőnök kíséretével is.

Ragnar nem ült a babérjain. Hamar bebizonyította, hogy kiemelkedő harcos mellett tehetséges vezető is. Amikor a Farkas Fejedelme, Villámököl Berek meghalt a Chaos Istenek bajnokának Daemonikus fejszójától, Ragnar volt az, aki a véres vadászatot vezette mestere gyilkosa ellen. Ragnart később kinevezték Farkas Fejedelemnek Berek helyére, egy figyelemreméltó elismerés ilyen fiatalon.

Habár kiemelkedően teljesít a saját Nagy Százada élén, Ragnar bebizonyította, hogy a legnagyobb tehetsége az első csapás mérésében van. Grimnar rendszeresen Ragnar Nagy Századát választja ki arra, hogy planetáris megszállások élén harcoljon és mivel senki sem érhet a közelébe sikeresség szempontjából, Ragnar tettei egész galaxis szerte ismertek. Figyelembe véve a fiatal korát, Ragnar könnyen lehet a történelem legnagyobb Farkas Fejedelme.



| Ragnar Blackmane | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
|                  | 6  | 5  | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 10 | 3+ |

**Speciális szabályok:** Éles Érzékek (Acute Senses), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Ellentámadás (Counter-attack), Egyedülálló Karakter (Independent Character)

**Őrült Hősködés (Insane Bravado):** Ragnar éppolyan dicsőségre éhes, mint bármely Véres Karom és híres a hősködéséről lehetetlen helyzetekben. Neki és az osztagnak, amelyikhez csatlakozott muszáj rohamoznia, ha lehetséges. Viszont Ragnar rohamai legendásak - ő és az az osztag, amelyikhez csatlakozott a szokásos +1 helyett +D3 támadást kapnak akkor, amikor rohamoznak.

**Harci Üvöltés (War Howl):** Rangar és az összes modell abban az osztagban, amelyhez csatlakozott rendelkezik az Ádáz Roham (Furious Charge) szabállyal. Továbbá játékonként egyszer, a Roham fázis elején Ragnar hangot adhat egy félelmetes harci üvöltésnek, ami véres őrzöngésre sarkallja mindazt, aki hallja. A Roham fázis idejére minden Őrfarkas osztag, amely Ragnar 12"-es körzetében volt a fázis elején megkapja az Ádáz Roham (Furious Charge) szabályt.

**Hihetetlen Reflexek (Incredible Reflexes):** Ragnar reflexei gyorsabbak bármely farkasénál. Annak szimbolizálására, ahogy képes kitérni a sérülések útjából 4+-os sebezhetetlenségi mentővel rendelkezik.

# Logan Grimnar, A Nagy Farkas

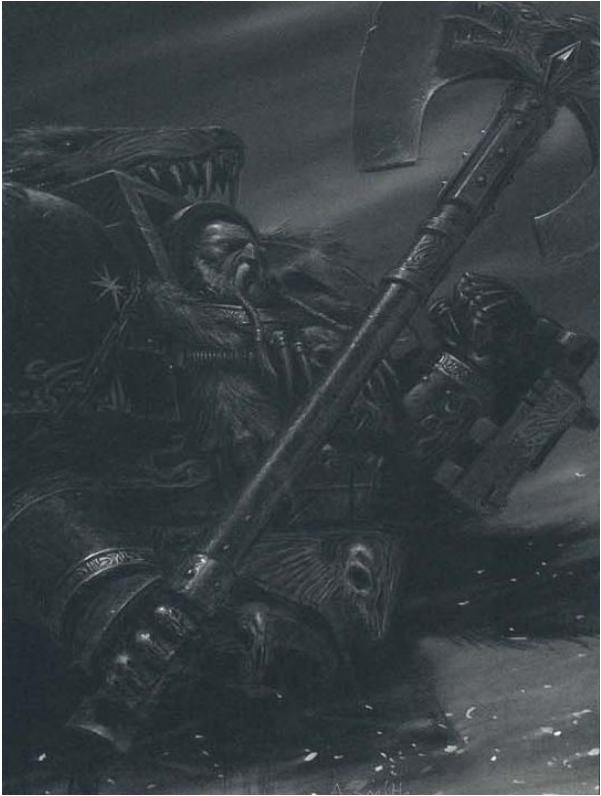
Öreg Farkas, Agyarapa, Fenris Főkirálya

Logan Grimnar testesíti meg a népének nemes dühét. Áhítatra méltó figura, nemcsak Fenrisen, hanem az emberi birodalom minden szegletében. Azt mondani, hogy Logan híres olyan, mint azt mondani, hogy sok az égen a csillag. Ő az Úrfarkasok harcos királya, egy bölcs és ravasz vezető, akinek a tisztelete néhány Birodalmi bolygón már szinte imádatba megy át. Az Öreg Farkas olya megtörhetetlen bizalmat vált ki másokból, hogy tucatnyi alkalommal vezette az Úrfarkasokat leírhatatlan szörnyűségek ellen és a győzelmet biztosan a karmai között tartván tért vissza minden alkalommal. Grimnar vezetése alatt az emberekből hősök, a hősökből pedig legendák válnak.

Született harcos, Logan Ulrik the Slayer vigyázó szeme alatt küzdötte fel magát az Úrfarkasok élére. Annak ellenére, hogy Logan hétszáz évnyi háborút élt meg, Ulrik a mai napig „kis Grimnarnak” hívja és a baráti viselkedésének jele, hogy Logan szó nélkül hagyja ezt. Más Rendházak mogorva és tartózkodó Mestereivel ellentétben Logan karizmatikus és kimondottan imádnivaló ember, aki ugyanolyan könnyedén jutalmazza meg az embereit egy vállveregetéssel vagy egy jó sörrel, mint egy hivatalos dicséréttel. Fenris Királya keveseket becsül meg azokon kívül, akik vele harcolnak, esznek és isznak.

Logan vezetése az Úrfarkasok élén már ötszáz éve tart. Ez idő alatt az Öreg Farkas számtalan győzelemre vezette már Rendházát szörnyek és örültekkel szemben egyaránt, megszegyenítve Chaos hadurakat és viaszosorítva a mindig jelen lévő idegen fenyegetést az emberiség területéről. Ha Logan mondáját teljes egészében leírják, akkor az a Nagy Terem egyik felétől a másikig érne. Az Öreg Farkas mindenhol vadászik a gonoszra habozás nélkül, függetlenül annak eredetétől.

Grimnar nemcsak a Birodalom ellenségeivel szemben vív háborút. Akarattal, mások szerint örömmel, vezette csapatait más Birodalmi intézmények ellen, amelyek céljai és tettei veszedelmesnek ítéltettek a felségterületén tartózkodókra nézve. Ennek eredményeképpen lázadással, eretnokséggel és árulással vádolták meg Logant és a Rendházát, a szokásos genetikai eltérés szóbeszéde mellett. Az, hogy az Öreg Farkas ennyire kész kiállni a rosszakaróival a csatamezőn valószínűleg nagyban hozzájárult ahhoz, hogy ezeket a vádakokat nem viszik tovább - az Administratum idősebb tagjai jól tudják, hogy jobb az Úrfarkasokat szövetségesként tudni, mint ellenségként. Ettől függetlenül, mindegy, hogy milyenek a módszerei, senki sem tagadhatja, hogy Logan Grimnar az emberiség egyik legsikeresebb vezetője, a Birodalom egy igaz bajnoka és élő példa embernek és Úrgárdistának egyaránt.



|               | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|---------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Logan Grimnar | 6  | 5  | 4 | 4 | 3 | 5 | 5 | 10 | 2+ |

**Speciális szabályok:** Éles Érzékek (Acute Senses), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Ellentámadás (Counter-attack), Egyedülálló Karakter (Independent Character), Örök Harcos (Eternal Warrior), Önfejű (Stubborn)

**Élő Legenda (Living Legend):** Logan Grimnar egyike a galaxis legtiszteltebb és legimádozottabb harcosainak. Játékonként egyszer Logan felszólíthatja embereit, hogy szedjék össze minden erejüket egy hatalmas támadáshoz. A játékos körének hátralévő részében minden 18"-en belüli baráti modell +1 támadást (Attack) kap.

**A Főkirály (the High King):** Logan Grimnar kétséget kizáróan nagy harcos, olyannyira, hogy a pusztá jelenléte nagyságra sarkal másokat. Olyannyira hatékony parancsnok, hogy kiválaszthat sz minden kör elején egyet a következő speciális szabályok közül: **Rettenthetetlen (Fearless), Tank Vadász (Tank Hunter), Rendíthetetlen (Relentless), Preferált Ellenfél (Preferred Enemy).** Logan és az osztag, amelyikhez csatlakozott rendelkezik a kiválasztott szabállyal a játékos körének a végéig.

## Felszerelés

**Morkai Fejszéje (The Axe of Morkai):** Morkai Fejszéje egy ősi ereklye, amelyet átjár a Warp ereje és a kétfejű farkas isten, Morkai alakjára formáztak. Morkai Fejszét lehet jégpengeként (frost blade) vagy ha Logan két kézzel forgatja energia ökölként (power fist) is használni. Logan szabadon oszthatja szét a támadásait a két mód között; például két támadását erő ökölként végzi el, a többi jég penge támadásként.

# Úrfarkasok Felszerelés

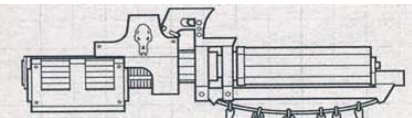
A könyv ezen része felsorolja az Úrfarkasok által használt fegyvereket és eszközöket, a hozzájuk tartozó szabályokkal együtt.

Azok a fegyverek és eszközök, melyeket több fajta modell is használhat, itt kerülnek leírásra, viszont azok a felszerelési tárgyak, melyek egyediek és kimondottan egy adott egyénhez, vagy osztaghoz tartoznak (beleértve a nevesített karakterek által használt tárgyakat), azok az Angyali Hadtest című rész megfelelő szakaszában kerülnek leírásra.

Például a boltert több modell is használja, így itt kerül leírásra. A Morkai Agyara (Fang of Morkai) viszont a Farkas Papok egyedi fegyvere. Itt ugyan megtalálható egy referencia a fegyverre, de a leírása a Farkas Papok bejegyzésénél található. A mondákra vonatkozó szabályok is itt találhatók.

## Fegyverek

### Rohamágyú (Assault Cannon)



A gyorsan forgó, több csövű rohamágyú olyan golyók záporát zúdítja az ellenfélre, amelyek egyenként képesek cafatokra tépni egy embert. A tüzelés mértékének köszönhetően a rohamágyú ugyanúgy használható gyalogság, mint járművek ellen, ahol a golyók mennyisége még a legkeményebb páncélt is átüti.

| Hatótáv | Erő | AP | Típus            |
|---------|-----|----|------------------|
| 24"     | 6   | 4  | Heavy 4, Rending |

### Bolter (Boltgun)



A bolter kis rakétákat, közismertebben 'bolt'-okat lő ki. Mindegyik bolt pusztító erővel robban fel, miután behatolt a célpontjába, belülről robbantva fel az áldozatot.

| Hatótáv | Erő | AP | Típus      |
|---------|-----|----|------------|
| 24"     | 4   | 5  | Rapid Fire |

### Bolt Pisztoly (Bolt Pistol)



A bolt pisztoly a bolter egy kisebb változata és tökéletes választás az Úrfarkasok számára, akik szeretik látni az ellenségük arcát, mielőtt megölik.

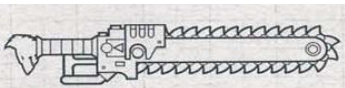
| Hatótáv | Erő | AP | Típus  |
|---------|-----|----|--------|
| 12"     | 4   | 5  | Pistol |

### Láncököl (Chainfist)

A láncököl egy erőököl (power fist), amelyet kiegészítettek egy forgó pengével, hogy jobban hasítsa a járművek páncélját.

A Láncököl egy erőökölként működik, de egy extra D6-al dob páncélátütést.

### Lánckard (Chainsword) vagy Harci Penge (Combat Blade)



követik.

Az Úrfarkasok temérdek fajta közelharc fegyvert forgatnak, a Farkas Felderítők jég hideg harci pengéitől az Égi Karmok morgó lánckardjáig. A lánckardok és a harci pengék egyaránt normál közelharc fegyverek és a Warhammer 40.000 szabálykönyv Roham fázisában leírt szabályokat

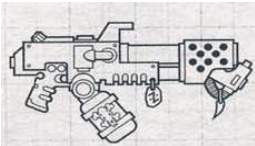
Combi fegyverek (Combi-Weapons)

A combi fegyverek egyszerű bolterek, melyeket egy szakértő módosított. Mindegyikük át lett alakítva, hogy egy másik fegyvert is magába foglaljon, egy melta puskát (meltagun), plazma puskát (plasma gun) vagy egy lángszórót (flamer). ez az extra fegyver limitált lőszerrel rendelkezik, általában csupán egyetlen lövést téve lehetővé, mely tökéletes vészhelyzetek esetén vagy egy megfelelő helyzetben. Egy combi fegyverrel felszerelt modell (combi-melta puska, combi-plazma puska vagy combi-lángszóró) eldöntheti, hogy a bolterrel, vagy a beépített másodlagos fegyverrel lő, melyek profilja külön megtalálható ebben a fejezetben. A bolterrel minden körbe lőhet, de a másodlagos fegyverrel csak egyszer tüzelhet a játék folyamán (a combi-plazma puska természetesen képes rapid fire módban lőni). Nem használhatod mindkét fegyvert ugyanabban a körben.

Ciklon Rakétavető (Cyclone Missile Launcher)

Lásd a Farkas Őr (Wolf Guard) bejegyzést.

Lángszóró (Flamer)



A lángszóró olyan gyúlékony kémiai anyagok felhőjét bocsátja ki, amelyek tüzeléskor meggyulladnak. Néha Sárkánypengeként is nevezve az Űrfarkasok által, a lángszórókat főként arra használják, hogy kifüstöljék az ellenfelet a védelmi állásaikból.

| Hatótáv  | Erő | AP | Típus     |
|----------|-----|----|-----------|
| Template | 4   | 5  | Assault 1 |

Erőfegyver (Force Weapon)

Lásd a Warhammer 40.000 szabálykönyvet.

Repszgránát (Frag Grenade)

A repeszgránátok olyan robbanószerkek, amelyeket egy roham előtt szoktak az ellenfél felé dobni. A repeszek zápora arra kényszeríti őket, hogy pár másodpercig még fedezékben maradjanak, amíg a támadók megteszik a távolságot.

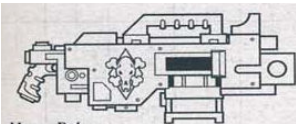
A repeszgránátok rohamgránátok, mint ahogyan az a Warhammer 40.000 szabálykönyvben le van írva.

Jégpenge vagy Jégfejsze (Frost Blade vagy Frost Axe)



Az egész Rendház legértékesebb fegyvereként minden jégpengét és jégfejszt egy Vas Pap mester készített. Sok jégpenge a Jég Kraken borotvaéles fogait használja a lánc pengéjéhez. A jégfejszéket néha energizált gyémántból készítik, olyan kinézetet kölcsönözve nekik, mintha a legtisztább jégből készítették volna őket. Függetlenül attól, hogy hogyan néznek ki, minden jégpenge és jégfejsze olyan energia fegyver (power weapon), amely +1-et ad a viselője erejéhez (Strenght).

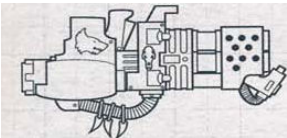
Nehéz Bolter (Heavy Bolter)



A bolter hatalmas változata, a nehéz bolter ökölnyi méretű lövedékeket lő az ellenfélre félelmetes gyorsasággal.

| Hatótáv | Erő | AP | Típus   |
|---------|-----|----|---------|
| 36"     | 5   | 4  | Heavy 3 |

Nehéz Lángszóró (Heavy Flamer)



A nehéz lángszóró a legjobb választás, ha védelmi pozíciókat kell kifüstolni vagy megritkítani a karnyújtásnyira lévő ellenség sorait.

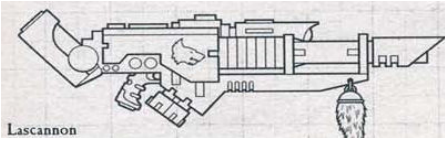
| Hatótáv  | Erő | AP | Típus     |
|----------|-----|----|-----------|
| Template | 5   | 4  | Assault 1 |

Krak gránátok (Krak Grenades)

A krak gránátok páncéltörő bombák, melyeket arra terveztek, hogy kinyissák az ellenséges képek páncélzatát. Habár nem rendelkeznek a melta bombák vagy más specializált robbanószerek erejével, mégis kicsik és könnyen szállíthatóak, így ideálisak alkalmi fegyvernek.

Lásd a Warhammer 40.000 szabálykönyvet a krak gránátok használatáról.

Lézerágyú (Lascannon)



A 41. évezredben kevés olyan fegyver található, amely alkalmasabb lenne a lézerágyúnál tankirtásra. A fegyveren belül található egy lézer terem, amely oly mértékű sugarat generál, hogy az képes bármely páncélzatot átütni.

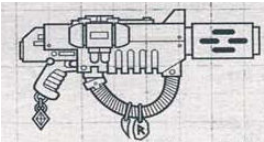
| Hatótáv | Erő | AP | Típus   |
|---------|-----|----|---------|
| 48"     | 9   | 2  | Heavy 1 |

Melta Bombák (Melta bombs)

A melta bombák képesek megolvasztani a legerősebben páncélozott bunkerek és harci járművek páncélzatát is. A melta bombák sokkal testesebbek, mint a krak gránátok és egy sokkal kifinomultabb robbanási szerkezettel rendelkeznek.

Lásd a Warhammer 40.000 szabálykönyvet a melta bombák használatáról.

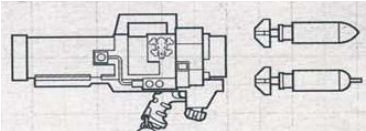
Melta Puska (Melatgun)



A melta puska halálos tankelhárító fegyverek. Leginkább rövid távon hatásosak, a melta puska képes a sziklákat, a fémeket és az élő szövetet egyaránt hamuvá vagy egy olvadt tócsává változtatni egy szempillantás alatt.

| Hatótáv | Erő | AP | Típus            |
|---------|-----|----|------------------|
| 12"     | 8   | 1  | Assault 1, Melta |

Rakétavető (Missile Launcher)

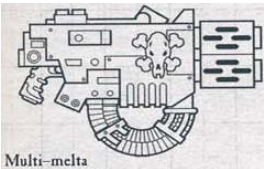


A rakétavető képesek repesz vagy krak rakéta kilövésére. Amíg a repesz rakétákat könnyűgyalogság ellen, addig a krak rakétákat járművek ellen szokták alkalmazni.

Amikor lősz a rakétavetővel, akkor el kell döntenek, hogy melyik rakétát lövöd el.

| Fegyver                        | Hatótáv | Erő | AP | Típus          |
|--------------------------------|---------|-----|----|----------------|
| Repsz rakéta<br>(Frag Missile) | 48"     | 4   | 6  | Heavy 1, Blast |
| Krak rakéta<br>(Krak Missile)  | 48"     | 8   | 3  | Heavy 1        |

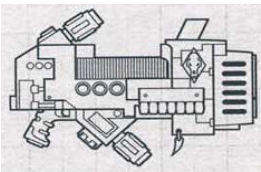
Multi-melta (Multi-melta)



A melta puska egy nagyobb és hosszabb hatótávú változata, a multi-melta tökéletes a bunkerek és a tankok elpusztítására.

| Hatótáv | Erő | AP | Típus          |
|---------|-----|----|----------------|
| 24"     | 8   | 1  | Heavy 1, Melta |

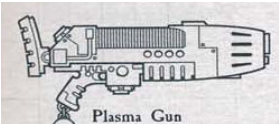
Plazma Ágyú (Plasma Cannon)



A plazma ágyúk plazma „golyókat” lőnek ki, amelyek felrobbannak találakor, így egy kisebb nap pusztító erejét szabadon engedve. A plazma ágyúk hajlamosak a túlmelegedésre és könnyen ugyanolyan végzetesek lehetnek a használójukra nézve, mint a célpontra.

| Hatótáv | Erő | AP | Típus                     |
|---------|-----|----|---------------------------|
| 36"     | 7   | 2  | Heavy 1, Blast, Gets Hot! |

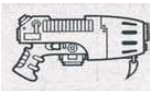
Plazma Puska (Plasma Gun)



Kisebb, mint a plazma ágyú, a plazma puska több apróbb plazma „hullámot” lő ki, amely egyaránt hatékony nehéz páncélatú ellenfelek és könnyű járművek ellen.

| Hatótáv | Erő | AP | Típus                 |
|---------|-----|----|-----------------------|
| 24"     | 7   | 2  | Rapid Fire, Gets Hot! |

Plazma Pisztoly (Plasma Pistol)

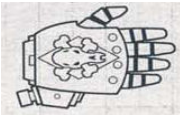


A plazma pisztolyok a legkisebbek a plazma fegyverek családjában. A plazma pisztoly minden lövése magában hordozza a nagyobb plazma puska pusztító erejét, ámbár kisebb lőtávval és tűzgyorsasággal.

A plazma pisztoly használható közelharc fegyverként is, de nem nyújt semmilyen erőbónuszt, vagy páncélatütést.

| Hatótáv | Erő | AP | Típus             |
|---------|-----|----|-------------------|
| 12"     | 7   | 2  | Pistol, Gets Hot! |

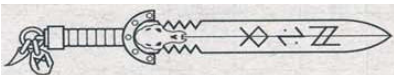
Erőöklöl (Power Fist)



Az erőöklöl egy páncélozott kesztyű, amelyet halálos energiamező vesz körbe. Végzetes csapásokra képes, amelyek a legvastagabb páncélt is képesek porrá zúzni.

Lásd a Warhammer 40.000 szabálykönyvet az erőöklök használatáról.

Energia Fegyverek (Power Weapon)



Az energia fegyvereket (általában egy kard vagy fejsze, de néha ez bárd, lándzsa vagy buzogány) egy halálos energiamező veszi körül, amely képes áthatolni minden páncélon.

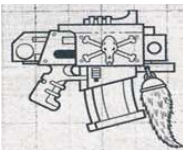
Lásd a Warhammer 40.000 szabálykönyvet az energia fegyverek használatáról.

Mesterlövész Puska (Sniper Rifle)

A mesterlövész puskák erős távcsővel rendelkeznek, amelyek lehetővé teszik, hogy a tüzelő megcélozhasson távoli célpontokat és különböző gyengepontokat.

| Hatótáv | Erő | AP | Típus           |
|---------|-----|----|-----------------|
| 36"     | X   | 6  | Heavy 1, Sniper |

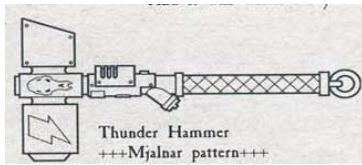
Viharvető (Storm bolter)



A viharvető két egymáshoz illesztett bolterre hasonlít. Lehetővé teszi a viselőjének, hogy mozgásának korlátozása nélkül tüzelhessen, így egyenest rohanhat az ellenfél felé és közben lőhet is rá megállás nélkül.

| Hatótáv | Erő | AP | Típus     |
|---------|-----|----|-----------|
| 24"     | 4   | 5  | Assault 2 |

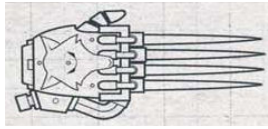
## Viharkalapács (Thunder Hammer)



A viharkalapácsok hatalmas mennyiségű energiát engednek szabadon, amikor eltalálják az ellenfelet, ekkor mennydörgéshez hasonlítható hangot adnak ki. Abban a valószínűtlen esetben, ha a viharkalapács nem pusztítaná el egyből célpontját elsőre, ez a hatalmas energia kisülés jó eséllyel megbénítja az ellenfelét elég időre ahhoz, hogy egy második csapással végezhesse vele.

Lásd a Warhammer 40.000 szabálykönyv Roham fázis (Assault Phase) fejezetét a viharkalapácsokra vonatkozó szabályokért.

## Farkas Karmok (Wolf Claws)

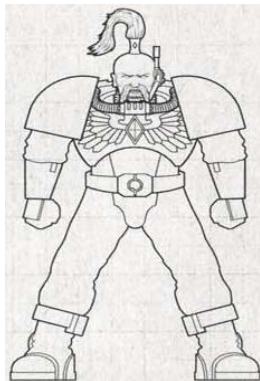


A más Rendházak által használt viharkarmok (lightning claws) egyik változata, a farkas karmok páncélozott kesztyűk, amelyekből hosszú borotva éles pengék állnak ki, amelyeket halálos energia mező vesz körül. A leghatékonyabb, ha párban használják, a farkas karmokat úgy hajlították, hogy a farkasok karmaira hasonlítson. Lehetővé teszik a viselőjüknek, hogy négyszer vágjon minden csapásnál egy helyett, vagy hasítva, hogy maximalizálja a találati esélyét, vagy szúrva, hogy biztosan megölje áldozatát.

A Farkas Karok egy Villám Karom, amely megengedi, hogy a viselője újradobja a rontott találati (To Hit) vagy sebzési (To Wound) dobásait - a tulajdonosnak minden közelharci fázis elején el kell döntenie, hogy melyik módot alkalmazza.

# Páncélok

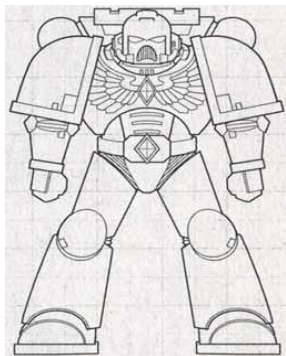
## Felderítő Páncél (Scout Armour)



A felderítő páncél carapace lemezek rétegeiből áll, így könnyen képes megállítani egy lövedéket. Könnyebb, mint az erőpáncél, így a felderítő páncél ideális a beszivárgó küldetésekre, amelyekre a Farkas Felderítők mennek, mert nagyobb mozgási szabadságot biztosít.

A felderítő páncélt viselő modellek 4+-os páncélmentővel rendelkeznek.

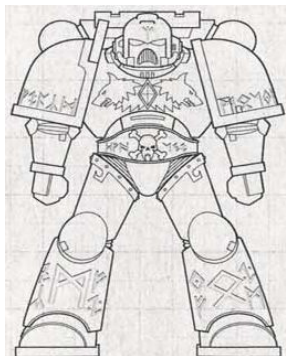
## Erőpáncél (Power Armour)



Az erőpáncél az Űrgárdisták általános védelme és a kiemelkedő vonásai félelmet keltenek az emberiség ellenségeiben. Ceramite lapokból és elektronikusan motivált anyagból készítve, amely lemásolja és feljavítja a viselője mozdulatait, az erőpáncél a legjobb védelem, amit a Birodalom biztosítani képes.

Az erőpáncélt viselő modellek 3+-os páncélmentővel rendelkeznek.

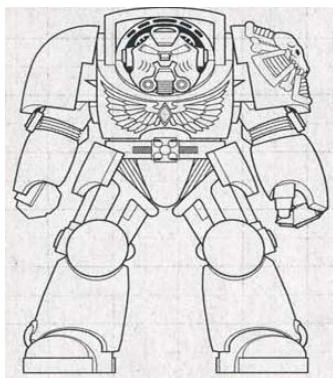
## Rúnapáncél (Runic Armour)



A Vas Papok rendje képes arra, hogy működőképesen tartsa az első Űrfarkasok harci öltözékét. Ezeket az erőpáncélokat, melyek minden elképzelésnél régebbiek, tovább erősítették védő rúnákkal, amelyek a Rúna Papok áldását élvezik.

A rúnapáncélt viselő modell 2+-os páncélmentővel rendelkezik. Továbbá 5+-os sebezhetetlenségi mentővel bír a psy erők által okozott sebek ellen a védelmi rúnáinak köszönhetően.

## Terminátor Páncél (Terminator Armour)



A Terminátor páncél a legsúlyosabb és a legkitartóbb formája a személyi védelemnek, ami a Birodalom harcosainak elérhető. Zárt térben való közelharcra kifejlesztve, a Terminátor páncél képes majdnem minden támadásnak ellenállni. A ceramite lapok képesek bármely hétköznapi támadás elhárítására, és a Terminátor páncél vállába beépített Crux Terminatus védelemként szolgál, amely képes az energia fegyverek vagy akár a melta lövéseket is kivédeni. Úgy tartják, hogy a Terminátor páncélok képesek elviselni egy plazma generátornál található gigászi energiákat is és, hogy ez volt a páncél eredeti célja is. Nem csoda hát, hogy a Terminátor páncélt Taktikai Dreadnought Páncélnek is becézik, hiszen csak egy valódi Dreadnought páncélja az, ami kitartóbb náluk.

Az erős beépített motorjaiknak köszönhetően a Terminátor páncélos modellek megkapják a Rendíthetetlen (Relentless) szabályt. Viszont a páncél túl súlyos ahhoz, hogy könnyebb páncélzatú ellenfeleket üldözzenek benne. A terminátorok nem képesek elsőprő támadást (sweeping advance) végrehajtani.

A Terminátor páncélt viselő modellek 2+-os páncélmentővel és 5+-os sebezhetetlenségi mentővel rendelkeznek.

Megjegyzés: Habár más Rendházak Terminátorai gyakran teleportálnak egyenesen a harc sűrűjébe, az Űrfarkasok nem bíznak az ilyen eszközökben és inkább a saját lábukra támaszkodva küzdenek, pont, mint ahogyan azt Russ is akarta.

# Fejlesztések és egyéb felszerelések

## Russ Öve (Belt of Russ)

Minden Nagy Század rendelkezik egy ilyen övvel, egy nagy, ékkövekkel díszített csat, amit a derék körül viselnek. Mindegyik öv tartalmaz egy erőteljes erőter generátort.

Az öv viselője 4+-os sebezhetetlenségi mentővel rendelkezik.

## A Halál Hírnöke (Chooser of the Slain)

Lásd Rúna Pap (Rune Priest) bejegyzésnél.

## Morkai Agyara (Fang of Morkai)

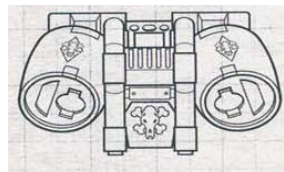
Lásd a Farkas Pap (Wolf Priest) bejegyzésnél.

## Fenrisi Farkas/Kiberfarkas (Fenrisian Wolf/Cyberwolf)

Némely Úrfarkas elnyerte a Fenrisi Farkasok bizalmát, olyan lényekét, amelyek mesterük oldalán harcolnak Fenrisen és azon túl is. Néhány Fenrisi Farkas esetében a Vas Papok gépekkel pótolták egyes részeit vagy teljes mértékben fémből készítették el őket. Ezeket a fém szörnyeket nevezik Kiberfarkasoknak. A Kiberfarkasokra ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint a Fenrisi Farkasokra. A felszerelésként vásárolt Fenrisi Farkasok különálló modellek a lent látható profillal. Ha egy Fenrisi Farkasokkal rendelkező karakter meghal, akkor a farkasokat is el kell távolítani - úgy kell venni, hogy elvonszolja a mesterüket egy biztonságosabb helyre.

|                                 | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|---------------------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Fenrisi Farkas (Fenrisian Wolf) | 4  | 0  | 4 | 4 | 1 | 4 | 2 | 5  | 6+ |
| Kiberfarkas (Cyberwolf)         | 4  | 0  | 4 | 5 | 1 | 4 | 3 | 6  | 4+ |

## Rakéta Pakk (Jump Pack)



A rakéta pakk nagyobb ugrásokat vagy rövid távú repüléseket tesz lehetővé a viselőjének. A rakéta pakkal felszerelt modellek ugró gyalogságnak (jump infantry) számítanak, melyek szabályait megtalálod a Warhammer 40.000 szabálykönyvben. A rakéta pakkal felszerelt Égi Karom Roham Falkák ki tudnak ugrani alacsonyan szálló Viharsólymokból, hogy a rakéta pakkjaik segítségével leereszkedhessenek a harcmezőre. Ennek tükrében képesek tartalékban maradni és onnan a Becsapódás (Deep Strike) szabályoknak megfelelően érkezni.

## Wulfen Jele (Mark of the Wulfen)

A Wulfen Jele a Canis Helix egy fertőzése, amely örölt gyilkológéppé változtatja a viselőjét harc közben. A Wulfen Jelével rendelkező modell megkapja közelharcban a Hasítás (Rending) szabályt. Továbbá lecseréli a szokványos Támadási (Attack) statisztikáját D6+1-re, amelyet egyből azelőtt kell dobni, hogy a modell támadna. Ezeket a támadásokat a modell a saját fogaival és körmeivel hajtja végre, így nem módosítja őket a felszerelés, a további közelharci fegyver és más hasonló dolog, ám más hatásokkal lehet őket fokozni (pl.: a rohambónusz, Logan Grimnar Élő Legenda [Living Legend] képessége, stb.).

## Rúnafegyver (Runic Weapon)

Lásd a Rúna Pap (Rune Priest) bejegyzésnél.

## Szervo Kar (Servo-arm)

Lásd a Vas Pap (Iron Priest) bejegyzésnél.

## Űrgárdista Motor (Space Marine Bike)

Az Űrgárdista motorok erős motorokkal és golyóálló kerekekkel vannak ellátva. Mindegyik motor egy hatékony harci platform, amely képes elsütni saját fegyverzetét és halálos rohamot intézni közelharcban. Az Űrgárdista motorral felszerelt modellek a Warhammer 40.000 szabálykönyvben található, Motorokra vonatkozó szabályokat követik. Az Űrgárdista motorok ikercsatolt (twin-linked) bolterekkel vannak felszerelve.

### Viharpajzs (Storm Shield)



A viharpajzs egy masszív pajzs, amelybe beleépítettek egy erőter generátort. Az energiamező képes szinte minden támadás elhárítására, legyen szó akár egy lézerágyú lövésről vagy egy energia fegyver csapásáról.

A viharpajzzsal felszerelt modell 3+-os sebezhetetlenségi mentővel rendelkezik. A viharpajzzsal felszerelt modell sosem kapja meg a második közelharci fegyverből adódó +1 támadás bónuszt.

### Viharfarkas Hátas (Thunderwolf Mount)

Csakis a legbátrabbak és legügyesebbek képesek arra, hogy betörjenek egyet a legendás Viharfarkasok közül. Akinek sikerült, az egy vicsorgó, morgó izomkolosszuson kelnek harcba. A Viharfarkas Hátassal felszerelt karakter egységtípusa Lovasság (Cavarly) lesz és +1 Erőt (Strenght), +1 Kitartást (Toughness) és +1 Támadást (Attack) kap és rendelkezik közelharcban a Hasítás (Rending) szabállyal minden olyan támadásnál, amelyet nem egy különleges közelharci fegyverrel tesz. Viszont csak Viharfarkas Lovasság (Thunderwolf Cavarly) vagy Fenrisi Farkasok (Fenrisian Wolves) osztagához csatlakozhat - mindenki mással összerúgja a port.

### Farkas Pap Amulett (Wolf Priest Amulet)

Lásd a Farkas Pap (Wolf Priest) bejegyzésnél.

### Farkas Farok Talizmán (Wolf Tail Talisman)

Habár nem járja át a Warp ereje, a farkas farok talizmán mégis értékes, mert a hit, amit a fenrisiek belefektetnek már önmagában is erőteljes. Ha egy Farkas Farok Talizmánnal felszerelt modell vagy az osztaga ellenséges psy hatása alá kerülne, akkor dobj D6-al. Egy 5+-os dobás esetén az erő semlegesítve lett.

### Farkasfog Nyaklánc (Wolftooth Neklance)

Azokat, akik győzedelmeskednek az Agyarban tartott erőpróbák egyikén megjutalmazták egy farkasfog nyakláncsal a harci képességeik elismeréseképpen. A farkasfog nyaklánc viselője minden ellenfelet, akinek van WS karakterisztikája 3+-on talál el közelharcban.

### Farkas Lobogó (Wolf Standard)

Az Úrfarkas Nagy Századok Farkas Lobogói a Rendház felbecsülhetetlen értékű ereklyéi és Fenris fiai a jelenlétükben még keményebben küzdenek. Habár sok formájuk van, a kifeszített bőroktól egészen a díszes zászlókig, mindegyikük az erő jelképe. Játékonként egyszer egy osztag, amely rendelkezik farkas lobogóval segítségül hívhatja a farkas erejét. A következő Roham Fázis (Assault Phase) ideje alatt az adott osztag összes modellje újradozhatja az 1-es dobásokat.

# Jármű Felszerelések

## Lövegtorony (Autocannon)

A lövegtornyok nagy kaliberű és sebességű lövedékeket lőnek ki. A Pusztító Ragadozón és a Félelmetleneken szokták felszerelni.

| Hatótáv | Erő | AP | Típus   |
|---------|-----|----|---------|
| 48"     | 7   | 4  | Heavy 2 |

## Halálszél Kilövő (Deathwind Launcher)

Lásd a Drop Pod bejegyzésnél.

## Romboló Ágyú (Demolisher Cannon)

Lásd a Védelmező (Vindicator) bejegyzésnél.

## Tolólapát (Dozer Blade)

A tolólapátokat arra használják, hogy eltakarítsák az akadályokat a járművek útjából. A tolólapáttal felszerelt járművek újradobhatják a sikertelen nehéz terep (difficult terrain) teszteket.

## Extra Páncél (Extra Armour)

Némely jármű személyzete plusz páncéllemezeket rak a járművért extra védelemként. Az extra páncéllal ellátott járművek a Kábult Személyzet (Crew Stunned) hatásokat is Megrendített Személyzet (Crew Shaken) hatásnak tekintik.

## Roham Repeszkilövők (Frag Assault Launchers)

Lásd a Land Raider Hódító (Land Raider Crusader) bejegyzésnél.

## Lángvihar Ágyú (Flamestorm Cannon)

Lásd a Land Raider Megváltó (Land Raider Redeemer) bejegyzésnél.

## Vadász Rakéta (Hunter-killer Missile)

Vadász rakétákat gyakran szerelnek Birodalmi járművekre. Ezek az egyszer használatos fegyverek megengedik a szállítójárműveknek, hogy olyan gépekkel szálljanak szembe, amelyekkel normál esetben nem bírnának el. A vadász rakéta egy olyan krak rakéta, amely végtelen lőtávval rendelkezik és játékonként csak egyszer lehet használni. 4-es BS-el lehet ellőni őket és plusz fegyvernek tekintendők.

## Hurrikán Bolterek (Hurricane Bolters)

Lásd a Land Raider Hódító (Land Raider Crusader) bejegyzést.

## Viharvető (Storm Bolter)

Járműre néha szerelnek egy viharvetőt extra tűzerő gyanánt. A viharvető egy extra defenzív fegyvernek kell tekinteni egy normál viharvető profiljával.

## Keresőlámpa (Searchlight)

A keresőlámpákat akkor használják, amikor érvényben van az éjszakai harc szabálya. Ha a jármű rendelkezik keresőlámpával, akkor is az éjszakai harcnak megfelelő szabályok alapján kell célpontot választania, de miután ezt megtette, megvilágítja azt a keresőlámpával. A lövés fázis hátralevő részében más osztagok úgy lőhetnek a megvilágított célpontra, mintha nem éjszakai harc lenne. Viszont a következő játékos lövés fázisában az ő osztagai is úgy lőhetnek a járműre, mintha nem éjszakai harc lenne, mert látják a keresőlámpát.

## Ostrompajzs (Siege Shield)

Lásd a Védelmező (Vindicator) bejegyzésnél.

## Füst Kibocsátók (Smoke Launchers)

A füst kibocsátók füstbe borítják a járművet, így lehetővé téve, hogy nyílt terepen is nagyobb biztonsággal kelhessen át, de ennek az az ára, hogy sem a jármű, sem a benne utazók nem lőhetnek a fegyvereikkel.

Lásd a Warhammer 40.000 szabálykönyv Járművek fejezetét a részletekért.

## Forgószél Többlövetű Rakétavető (Whirlwind Multiple Missile Launcher)

Lásd a Forgószél (Whirlwind) bejegyzésnél.

## Tájfún Rakétavető (Typhoon Missile Launcher)

Lásd a Sikló (Land Speeder) bejegyzésnél.

# Mondák

Az Űrfarkasok hősei kiemelkedő tetteikkel vagy sajátos harci stílusukkal szereznek hírnevet maguknak. Egy harcos, aki ilyen egyedi stílussal rendelkezik, gyakran a hozzá illő felszerelést használja, oly módon harcol, ami illik a természetéhez vagy akár megváltoztatja a nevét, hogy így tükrözze egyediségét. Az ilyen specializálódás természetfeletti képességek kialakulását eredményezheti a harcmezőn. Ezeket a mondájának eseményei tükrözik, amelyet hozzá illően neveznek el - például Canis Wolfborn a Farkas Testvér Mondáját (Saga of the Wolfkin) viseli, mert egy farka Fenrisi Farkassal az oldalán száll harcba és ennek eredményeképpen nagyobb irányítása van felettük.

Sok Űrfarkas HQ választásnak van lehetősége mondákat és a velük járó esküket választani. Mivel az Űrfarkasok büszke és különböző egyéniségek, ezért két karakter nem viselheti ugyanazt a mondát. Az egyedüli kivételek ez alól a speciális karakterek, akik saját történetükkel és képességekkel rendelkeznek a mondákon túl. Például vehetnél egy saját karaktert és felruházhatsz a Fenségesség Mondájával (Saga of Majesty) attól függetlenül, hogy Logan Grimnar is az oldalán harcol és ő is ezzel a mondával rendelkezik.

Az ilyen erőnek viszont ára van (az értük fizetett pontértéken túl). Annak érdekében, hogy a sors kegyes legyen a Rendházzal, a Rúna Papok a legnagyobb hősokeket szent feladatokkal bízzák meg. Az ilyen eskü nagy megtiszteltetés és egy hős jobban teszi, ha komolyan veszi, különben elveszítheti a becsületét. Mindegyik mondához tartozik egy eskü is és karaktereknek arra kéne törekedniük, hogy megfeleljenek az adott mondának. Egy eskü megszegésének nincs játékbeli hatása, pusztán becsületbeli ügy. Viszont az Űrfarkasok számára nagyon fontos a becsület. Ha megnyered a játékot és egy esküt sem szegtél meg, akkor maga Russ is büszke lenne rád - stílusosan küzdöttél és nyertél és gazdagabb lettél néhány új történettel a többi Farkas Fejedeleme számára. Emelj magasba egy korsót Russ és a Császár nevében! Ha néhány karaktered nem tudta megtartani esküjét, az már nem olyan jó. Legközelebb majd vissza kell szerezned a becsületedet.

## A Farkas Testvér Mondája (Saga of the Wolfkin)

A vad Fenrisi Farkasok a hős lábánál tanyáznak, mert még maguknál is hatalmasabb ragadozónak tartják őt. A seregben lévő Fenrisi Farkasok és Kiberfarkasok 5-ös Kezdeményezéssel (Initiative) és 7-es Vezetéssel (Leadership) rendelkeznek.

Eskü: *Becsüld farkas testvéreidet.* A karakter testvérként kezeli négylábú társait. Legalább egy Fenrisi Farkasnak vagy Viharfarkasnak még élnie kell a játék végén, hogy a karakter megtartsa esküjét.

## A Medve Mondája (Saga of the Bear)

A hős egy medve bundáját és a hozzá illő temperamentumot viseli. Ha valahol megveti a lábát, akkor onnan még a villámcsapás sem mozgíthatja el. A karakter rendelkezik az Örök Harcos (Eternal Warrior) szabállyal.

Eskü: *Büntesd meg a gonoszokat.* A karakter bizonyíthatja erejét Russ fiai előtt azzal, hogy ő viszi be a halálos csapást egy ellenséges karakter ellen a játék végéig.

## A Fenségesség Mondája (Saga of Majesty)

A karakter egy király kiállásával bír és a hangjából ősi hatalom hallatszódik ki. Minden 6"-en belüli baráti osztag, beleértve a karaktert és az osztagát is, újradozhatja a rontott Morál teszteket.

Eskü: *Példával vezesd embereid.* Egy hős, aki megfutamodik (fall back) vagy földre veti magát (go to ground) nem méltó a nevéhez.

## A Vadász Mondája (Saga of the Hunter)

Csak gyalogsági (infantry) modellek. Némely hősök arról ismertek, hogy egy egész kontinensen át képesek vadászni áldozatukra megállás nélkül. A karakter rendelkezik a Lopakodás (Stealth) szabállyal és képes átkaroló (outflank) manővert végrehajtani.

Eskü: *Támadj észrevétlenül.* Egy igazi vadász mindig váratlan helyzetből támad és így a karaktert tartalékban (reserve) kellene tartani a játék elején.

## A Született Harcos Mondája (Saga of the Warrior Born)

A karakter nem él igazán, hacsak nem éppen a harc sűrűjében találja magát. A Roham fázis (Assault phase) alatt a karakter annyi extra támadást (attack) kap, ahány modellt az előző Roham fázisban (Assault phase) megölt.

Eskü: *Vágy véres rendet.* Azokat a modelleket, amelyeket ez a karakter ölt meg tedd félre. Ha 10-nél több modellt ölt meg, akkor fenntartotta a becsületét Fenris bajnokaként.

## A Bestiaölő Mondája (Saga of the Beastslayer)

A tűz fényénél sok Fenrisi hős fürdött a dicsőség fényében azért, mert legyőzte a legnagyobb szörnyet és továbbra is az ilyen kihívásokat keresi. A karakter újradozhatja a rontott találati (To Hit) dobásokat a lépegetők (Walkers), szörnyetegek (Monstrous Creatures) és 5-ösnél magasabb T-vel rendelkező modellek ellen.

Eskü: *Ne félj a Szörnytől.* Hogy bizonyítsa, hogy nem fél a legnagyobb ellenfelektől sem, a karakternek meg kéne ölnie a fenti listában említett modellek legalább egyikét a játék végéig.

## A Vas Farkas Mondája (Saga of the Iron Wolf)

A hős képes őrzöngésre sarkalni a járműveiben rejlő gépszellemet. Bármely jármű, amely ezt a karaktert tartalmazza extra D3"-et mozoghat és a karakter hozzáad 1-et a javítási dobásaihoz.

Eskü: *Vidd a harcot az ellenfélhez.* A karakter bizonyíthatja a páncélozott támadásainak hatékonyságát azzal, hogy az ellenfél felállási zónájában (deployment zone) tartózkodik a játék végén.

# HQ\*

## \* A Falka Vezetői:

Egy Úrfarkas seregben minden HQ „foglatat” 2 HQ választást tesz lehetővé. Ez azt jelenti, hogy egy normál küldetésben az Úrfarkas sereg 1, 2, 3 vagy akár 4 HQ választást is magában foglalhat. Ez képviseli az olyan hősök állandó jelenlétét, akik be akarják vésni nevüket a legendákba.

Viszont az Úrfarkas falkák akkor működnek a legjobban, ha egy domináns személy vezeti őket. Ennek szimbolizálására semelyik két karakter nem választhatja ugyanazt a mondát, psy erőket vagy felszerelés összeállítását. Az Úrfarkasok túl egyéniek az ilyen sablonos stratégiákhoz.

## **Logan Grimnar, A Nagy Farkas.....275 pont**

|               | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|---------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Logan Grimnar | 6  | 5  | 4 | 4 | 3 | 5 | 5 | 10 | 2+ |

**Összeállítás:** 1 (Egyedi)

**Egység típus:** Gyalogság (Infantry)

**Felszerelés:** Terminátor páncél, Morkai Fejszéje (The Axe of Morkai), Farkasfog nyaklánc (Wolftooth necklace), Farkas farok talizmán (Wolf tail talisman), Viharvető (Storm bolter), Russ Öve (The Belt of Russ), A Fenségesség Mondája (Saga of Majesty)

**Speciális szabályok:** Éles Érzékek (Acute Senses), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Ellentámadás (Counter-attack), Egyedülálló Karakter (Independent Character), Örök Harcos (Eternal Warrior), Önfúj (Stubborn), Élő Legenda (Living Legend), A Főkirály (The High King)

**A Nagy Farkas (The Great Wolf):** Abban a seregben, amely tartalmazza Logan Grimnart a Farkas Őrök (Wolf Guard) Troopoknak számítanak.

## **Njal Stormcaller, A Vihar Ura .....245 pont**

|                  | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Njal Stormcaller | 5  | 4  | 4 | 4 | 2 | 4 | 3 | 10 | 2+ |

**Összeállítás:** 1 (Egyedi)

**Egység típus:** Gyalogság (Infantry)

**Felszerelés:** Rúna páncél (Runic Armour), Farkasfog nyaklánc (Wolftooth necklace), A Vihárhívó Botja (Staff of the Stormcaller), Éjszárny (Nightwing), Bolt pisztoly (Bolt pistol), Repesz és Krak gránát (Frag and Krak grenades), A Fenségesség Mondája (Saga of Majesty)

**Speciális szabályok:** Éles Érzékek (Acute Senses), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Ellentámadás (Counter-attack), Egyedülálló Karakter (Independent Character), Psy Mester (Master Psyker), A Vihar Ura (Lord of Tempest)

**Psy erők:** Njal az összes Úrfarkas psy erőt ismeri

**Opciók:**

Lecserélheti a rúna páncélját és a repesz és krak gránátjait egy Terminátor Rúna Páncélra (Runic Terminator Armour) +25 pontért.

## **Ragnar Blackmane .....240 pont**

|                  | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Ragnar Blackmane | 6  | 5  | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 10 | 3+ |
| Svangir/Ulfgir   | 4  | 0  | 4 | 4 | 1 | 4 | 2 | 6  | 5+ |

**Összeállítás:** 1 (Egyedi)

**Egység típus:** Gyalogság (Infantry)

**Felszerelés:** Erőpáncél (Power armour), Bolt pisztoly (Bolt pistol), Farkasfog nyaklánc (Wolftooth necklace), Farkas farok talizmán (Wolf tail talisman), Jég penge (Frost blade), Melta bombák (Melta bombs), Repesz és Krak gránát (Frag and Krak grenades), A Született Harcos Mondája (Saga of the Warrior Born)

**Speciális szabályok:** Éles Érzékek (Acute Senses), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Ellentámadás (Counter-attack), Egyedülálló Karakter (Independent Character), Őrült Hősködés (Insane Bravado), Harci Üvöltés (War Howl), Hihetetlen Reflexek (Incredible Reflexes)

**Opciók:**

Ragnart kísérheti legfeljebb két Fenrisi farkas, Svangir és Ulfgir .....10 pont/modell

Ulrik the Slayer.....180 pont

| Ulrik the Slayer | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
|                  | 6  | 5  | 4 | 4 | 2 | 5 | 3 | 10 | 3+ |

Összeállítás: 1 (Egyedi)

Egység típus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés: Erőpáncél (Power armour), Plazma pisztoly (Plasma pistol), Farkasfog nyaklánc (Wolftooth necklace), Repesz és Krak gránát (Frag and Krak grenades), Energia fegyver (Power weapon), Russ Farkas Sisakja (Wolf Helm of Russ), Morkai Agyara (Fang of Morkai), Farkas Amulett (Wolf Amulett)

Speciális szabályok: Éles Érzékek (Acute Senses), Ellentámadás (Counter-attack), Rettenthetetlen (Fearless), Egyedülálló Karakter (Independent Character), Az Eskü (Slayer’s Oath), Mentor (Mentor)

Canis Wolfborn.....185pont

| Canis Wolfborn | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|----------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
|                | 5  | 2  | 5 | 5 | 3 | 5 | 5 | 8  | 3+ |

Összeállítás: 1 (Egyedi)

Egység típus: Lovasság (Cavarly)

Felszerelés: Erőpáncél (Power armour), Farkasfog nyaklánc (Wolftooth necklace), Repesz és Krak gránát (Frag and Krak grenades), Farkas fark talizmán (Wolf tail talisman), Két farkas karok (Wolf claw), Fangir, a Farkas Testvér Mondája (Saga of the Wolfkin)

Speciális szabályok: Éles Érzékek (Acute Senses), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Ellentámadás (Counter-attack), Hasítás (Rending), A Farkasok Ura (Lord of the Wolfkin), A Vadak Dühé (Wrath of the Savage)

A Farkas Király (The Wolf King): Abban a seregben, amely tartalmazza Canis Wolfbornt a Fenrisi Farkasok (Fenrisian Wolves) Troopoknak számítanak.

Opciók:

Canis Wolfbornt kísérheti legfeljebb két Fenrisi farkas..... 10 pont/modell

Bjorn, the Fell-Handed.....270 pont

| Bjorn the Fell-Handed | WS | BS | S | F  | S  | R  | I | A |
|-----------------------|----|----|---|----|----|----|---|---|
|                       | 6  | 6  | 7 | 13 | 12 | 10 | 3 | 4 |

Összeállítás: 1 Ősi Félelmetlen (Venerable Dreadnought) (Egyedi)

Egység típus: Jármű (Lépegető [Walker])

Felszerelés: Rohamágyú (Assault cannon), Félelmetlen közelharc fegyver (beépített nehéz lángszóróval) (Dreadnought close combat weapon [beépített heavy flamerrel]), Farkas fark talizmán (Wolf tail talisman), Füst kilövők (Smoke launchers), A Fenségesség Mondája (The Saga of Majesty)

Speciális szabályok: Ősi (Venerable), Ősi Taktikus (Ancient Tactican), A Primarch Kegyeltje (Ward of the Primarch), Élő Ereklje (Living Relic)

Opciók:

Lecserélheti a Rohamágyúját a következők egyikével:

- Plazma ágyú (Plasma cannon) ..... ingyen
- Ikercsatolt lézérágyú (Twin-linked lascannon) .....20 pont

# Farkas Fejedelem (Wolf Lord) ..... 100 pont

| Farkas Fejedelem (Wolf Lord) | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|------------------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
|                              | 6  | 5  | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 | 10 | 3+ |

**Összeállítás:** 1 Farkas Fejedelem (Wolf Lord)

**Egység típus:** Gyalogság (Infantry)

**Felszerelés:** Erőpáncél (Power armour), Közelharc fegyver (Close combat weapon), Bolt pisztoly (Bolt pistol), Repesz és Krak gránát (Frag and Krak grenades)

**Speciális szabályok:** Éles Érzékek (Acute Senses), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Ellentámadás (Counter-attack), Egyedülálló Karakter (Independent Character)

## Opciók:

Lecserélheti a bolt pisztolyát (bolt pistol) és/vagy a közelharc fegyverét (close combat weapon) a következők egyikére:

- Bolter (Boltgun) ..... ingyen
- Viharvető (Storm bolter) ..... 3 pont
- Combi-lángszóró (Combi-flamer), Combi-melta (Combi-melta) vagy Combi-plazma (Combi-plasma) ..... 10 pont
- Energia fegyver (Power weapon) vagy plazma pisztoly (plasma pistol) ..... 15 pont
- Farkas karom (Wolf Claw) ..... 20 pont
- Erőököl (Power fist), jég peng (frost blade) vagy jég fejsze (frost axe) ..... 25 pont
- Viharkalapács (Thunder hammer) vagy viharpajzs (storm shield) ..... 30 pont

Lecserélheti az erőpáncélját (power armour) rúnapáncélra (runic armour) ..... 20 pont

Lecserélheti az erőpáncélját (power armour), közelharc fegyverét (close combat weapon), bolt pisztolyát (bolt pistol) és a repesz és krak gránátjait (frag and krak grenades) egy Terminátor páncélra (Terminator armour), egy energia fegyverre (power weapon) és egy viharvetőre (storm bolter) ..... 40 pont

Lecserélheti a Terminátor páncél (Terminator armour) viharvetőjét (storm bolter) a következők egyikére:

- Combi-lángszóró (Combi-flamer), Combi-melta (Combi-melta) vagy Combi-plazma (Combi-plasma) ..... 5 pont
- Farkas karom (Wolf Claw) ..... 15 pont
- Erőököl (Power fist) ..... 20 pont
- Viharkalapács (Thunder hammer), viharpajzs (storm shield) vagy láncököl (chainfist) ..... 25 pont

Lecserélheti a Terminátor páncél (Terminator armour) energia fegyverét (power weapon) a következők egyikére:

- Farkas karom (Wolf Claw) ..... 5 pont
- Erőököl (Power fist), jég peng (frost blade) vagy jég fejsze (frost axe) ..... 10 pont
- Viharkalapács (Thunder hammer), viharpajzs (storm shield) vagy láncököl (chainfist) ..... 15 pont

Ha nem választja a Terminátor páncélt (Terminator armour), akkor rendelkezhet a következők egyikével:

- Rakéta pakk (Jump pack) ..... 25 pont
- Űrgárdista motor (Space Marine bike) ..... 35 pont
- Viharfarkas háta (Thunderwolf mount) ..... 45 pont

Választhatja a következők bármelyikét:

- Melta bombák (Melta bombs) ..... 5 pont
- Farkasfog nyaklánc (Wolfteeth necklace) ..... 10 pont
- Legfeljebb 2 Fenrisi Farkas (Fenrisian Wolves) ..... 10 pont/darab
- Wulfen Jele (Mark of the Wulfen) ..... 15 pont
- Russ Öve (The Belt of Russ) ..... 25 pont

Választhat egy mondát (saga) a következő listából:

- A Bestiaölő Mondája (Saga of the Beastslayer) ..... 10 pont
- A Fenségesség Mondája (Saga of Majesty) ..... 15 pont
- A Farkas Testvér Mondája (Saga of the Wolfkin) ..... 15 pont
- A Született Harcos Mondája (Saga of the Warrior Born) ..... 35 pont
- A Medve Mondája (Saga of the Bear) ..... 35 pont

# Rúna Pap (Rune Priest)..... 100 pont

|                        | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|------------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Rúna Pap (Rune Priest) | 5  | 4  | 4 | 4 | 2 | 4 | 2 | 10 | 3+ |

Összeállítás: 1 Rúna Pap (Rune Priest)

Egység típus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés: Erőpáncél (Power armour), Rúna fegyver (Runic weapon), Bolt pisztoly (Bolt pistol), Repesz és Krak gránát (Frag and Krak grenades)

Speciális szabályok: Éles Érzékek (Acute Senses), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Ellentámadás (Counter-attack), Egyedülálló Karakter (Independent Character), Psy használó (Psyker)

Psy erők:

A Rúna Pap (Rune Priest) két tetszőleges erővel rendelkezik a következő listából:

- Villámcsapás (Thunderclap)
- Élő Villám (Living Lightning)
- Vihar Hívása (Storm Caller)
- A Vihar Haragja (Tempest’s Wrath)
- A Farkas Szellemek Dúhe (Fury of the Wolf Spirits)
- Gyilkos Hurrikán (Murderous Hurricane)
- A Világfarkas Harapása (Jaws of the World Wolf)

Opciók:

Felfejleszthető a Rúnák Mesterévé (Master of Runes) .....50 pont

Lecserélheti a bolt pisztolyát (bolt pistol) a következők egyikére:

- Bolter (Boltgun) ..... ingyen
- Plazma pisztoly (Plasma pistol) .....15 pont
- Viharvető (Storm bolter) .....3 pont

Lecserélheti az erőpáncélját (power armour) rúnapáncélra (runic armour) .....20 pont

Lecserélheti az erőpáncélját (power armour), bolt pisztolyát (bolt pistol) és a repesz és krak gránátjait (frag and krak grenades) egy Terminátor páncélra (Terminator armour) és egy viharvetőre (storm bolter) .....20 pont

Lecserélheti a Terminátor páncél (Terminator armour) viharvetőjét (storm bolter) a következők egyikére:

- Combi-lángszóró (Combi-flamer), Combi-melta (Combi-melta) vagy Combi-plazma (Combi-plasma).....5 pont

Ha nem választja a Terminátor páncélt (Terminator armour), akkor rendelkezhet a következők egyikével:

- Rakéta pakk (Jump pack) .....25 pont
- Űrgárdista motor (Space Marine bike) .....35 pont

Választhatja a következők bármelyikét:

- Melta bombák (Melta bombs) .....5 pont
- Farkasfog nyaklánc (Wolftooth neklace) .....10 pont
- Farkas farok talizmán (Wolf tail talisman) .....5 pont
- A Halál Hírnöke (Chooser of the Slain) .....10 pont

Választhat egy mondát (saga) a következő listából:

- A Bestiaölő Mondája (Saga of the Beastslayer) .....10 pont
- A Született Harcos Mondája (Saga of the Warrior Born) .....35 pont

# Farkas Pap (Wolf Priest) ..... 100 pont

| Farkas Pap (Wolf Priest) | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|--------------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
|                          | 5  | 4  | 4 | 4 | 2 | 4 | 2 | 10 | 3+ |

**Összeállítás:** 1 Farkas Pap (Wolf Priest)

**Egység típus:** Gyalogság (Infantry)

**Felszerelés:** Erőpáncél (Power armour), Bolt pisztoly (Bolt pistol), Repesz és Krak gránát (Frag and Krak grenades), Farkas Amulett (Wolf Amulet), Crozius Arcanum (Energia fegyver [Power weapon]), Morkai Agyara (Fang of Morkai)

**Speciális szabályok:** Éles Érzékek (Acute Senses), Ellentámadás (Counter-attack), Rettenthetetlen (Fearless), Egyedülálló Karakter (Independent Character), Háborús Eskü (Oath of War)

## Opciók:

Lecserélheti a bolt pisztolyát (bolt pistol) a következők egyikére:

- Bolter (Boltgun) ..... ingyen
- Viharvető (Storm bolter) ..... 3 pont
- Combi-lángszóró (Combi-flamer), Combi-melta (Combi-melta) vagy Combi-plazma (Combi-plasma) ..... 10 pont
- Plazma pisztoly (Plasma pistol) ..... 15 pont

Lecserélheti az erőpáncélját (power armour) rúnapáncélra (runic armour) ..... 20 pont

Lecserélheti az erőpáncélját (power armour), bolt pisztolyát (bolt pistol) és a repesz és krak gránátjait (frag and krak grenades) egy Terminátor páncélra (Terminator armour) és egy viharvetőre (storm bolter) ..... 20 pont

Lecserélheti a Terminátor páncél (Terminator armour) viharvetőjét (storm bolter) a következők egyikére:

- Combi-lángszóró (Combi-flamer), Combi-melta (Combi-melta) vagy Combi-plazma (Combi-plasma) ..... 5 pont

Ha nem választja a Terminátor páncélt (Terminator armour), akkor rendelkezhet a következők egyikével:

- Rakéta pakk (Jump pack) ..... 25 pont
- Űrgárdista motor (Space Marine bike) ..... 35 pont

Választhatja a következők bármelyikét:

- Melta bombák (Melta bombs) ..... 5 pont
- Farkasfog nyaklánc (Wolfteeth necklace) ..... 10 pont
- Farkas fark talizmán (Wolf tail talisman) ..... 5 pont

Választhat egy mondát (saga) a következő listából:

- A Bestiaölő Mondája (Saga of the Beastslayer) ..... 10 pont
- A Vadász Mondája (Saga of the Hunter)\* ..... 10 pont
- A Farkas Testvér Mondája (Saga of the Wolfkin) ..... 15 pont
- A Született Harcos Mondája (Saga of the Warrior Born) ..... 35 pont

\* Csak olyan erőpáncélos (power armour) modellek választhatják, akik nem rendelkeznek rakéta pakkal (jump pack) vagy Űrgárdista motorral (Space Marine bike)

# Farkas Őr Harci Vezér (Wolf Guard Battle Leader) .....70 pont

|                             | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|-----------------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Harci Vezér (Battle Leader) | 5  | 5  | 4 | 4 | 2 | 5 | 3 | 9  | 3+ |

**Összeállítás:** 1 Farkas Őr Harci Vezér (Wolf Guard Battle Leader)

**Egység típus:** Gyalogság (Infantry)

**Felszerelés:** Erőpáncél (Power armour), Közelharci fegyver (Close combat weapon), Bolt pisztoly (Bolt pistol), Repesz és Krak gránát (Frag and Krak grenades)

**Speciális szabályok:** Éles Érzékek (Acute Senses), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Ellentámadás (Counter-attack), Egyedülálló Karakter

## Opciók:

Lecserélheti a bolt pisztolyát (bolt pistol) és/vagy a közelharci fegyverét (close combat weapon) a következők egyikére:

- Bolter (Boltgun) ..... ingyen
- Viharvető (Storm bolter) .....3 pont
- Combi-lángszóró (Combi-flamer), Combi-melta (Combi-melta) vagy Combi-plazma (Combi-plasma).....10 pont
- Energia fegyver (Power weapon) vagy plazma pisztoly (plasma pistol) .....15 pont
- Farkas karom (Wolf Claw) .....20 pont
- Erőököl (Power fist), jég peng (frost blade) vagy jég fejsze (frost axe) .....25 pont
- Viharkalapács (Thunder hammer) vagy viharpajzs (storm shield) .....30 pont

Lecserélheti az erőpáncélját (power armour) rúnapáncélra (runic armour) .....20 pont

Lecserélheti az erőpáncélját (power armour), közelharci fegyverét (close combat weapon), bolt pisztolyát (bolt pistol) és a repesz és krak gránátjait (frag and krak grenades) egy Terminátor páncélra (Terminator armour), egy energia fegyverre (power weapon) és egy viharvetőre (storm bolter).....40 pont

Lecserélheti a Terminátor páncél (Terminator armour) viharvetőjét (storm bolter) a következők egyikére:

- Combi-lángszóró (Combi-flamer), Combi-melta (Combi-melta) vagy Combi-plazma (Combi-plasma).....5 pont
- Farkas karom (Wolf Claw) .....15 pont
- Erőököl (Power fist).....20 pont
- Viharkalapács (Thunder hammer), viharpajzs (storm shield) vagy láncököl (chainfist) .....25 pont

Lecserélheti a Terminátor páncél (Terminator armour) energia fegyverét (power weapon) a következők egyikére:

- Farkas karom (Wolf Claw) .....5 pont
- Erőököl (Power fist), jég peng (frost blade) vagy jég fejsze (frost axe) .....10 pont
- Viharkalapács (Thunder hammer), viharpajzs (storm shield) vagy láncököl (chainfist) .....15 pont

Ha nem választja a Terminátor páncélt (Terminator armour), akkor rendelkezhet a következők egyikével:

- Rakéta pakk (Jump pack) .....25 pont
- Űrgárdista motor (Space Marine bike) .....35 pont
- Viharfarkas háta (Thunderwolf mount) .....45 pont

Választhatja a következők bármelyikét:

- Melta bombák (Melta bombs) .....5 pont
- Farkasfog nyaklánc (Wolfteeth necklace) .....10 pont
- Legfeljebb 2 Fenrisi Farkas (Fenrisian Wolves).....10 pont/darab
- Wulfen Jele (Mark of the Wulfen) .....15 pont

Választhat egy mondát (saga) a következő listából:

- A Bestiaölő Mondája (Saga of the Beastslayer) .....10 pont
- A Vadász Mondája (Saga of the Hunter)\* .....10 pont
- A Farkas Testvér Mondája (Saga of the Wolfkin) .....15 pont
- A Született Harcos Mondája (Saga of the Warrior Born) .....35 pont

\* Csak olyan erőpáncélos (power armour) modellek választhatják, akik nem rendelkeznek rakéta pakkal (jump pack) vagy Űrgárdista motorral (Space Marine bike)

## Farkas Őr Falka (Wolf Guard Pack) .....18 pont/modell

| Farkas Őr (Wolf Guard) | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|------------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
|                        | 4  | 4  | 4 | 4 | 1 | 4 | 2 | 9  | 3+ |

**Összeállítás:** 3-10 Farkas Őr (Wolf Guard)

**Egység típus:** Gyalogság (Infantry)

**Felszerelés:** Erőpáncél (Power armour), Közelharci fegyver (Close combat weapon), Bolt pisztoly (Bolt pistol), Repesz és Krak gránát (Frag and Krak grenades)

**Speciális szabályok:** Éles Érzékek (Acute Senses), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Ellentámadás (Counter-attack)

**Dedikált Transzport (Dedicated Transport):** Választhatnak maguknak Drop Podot (Drop Pod), Rhinot (Rhino) vagy Pengehátút (Razorback).

Egy Farkas Őr (Wolf Guard) osztag a seregben választhat magának bármilyen Land Raidert (Land Raider) dedikált transzportként.

**Falka Vezérek (Pack Leaders):** A Farkas Őrök nemcsak testőrként szolgálnak Fenris urai számára, hanem vezetik azokat, akik kevesebb harci tapasztalattal rendelkeznek. A harc előtt mindegyik Farkas Őrnek (Wolf Guard) lehetősége van arra, hogy leszakadjon a falkájától és egy másik falkában foglaljon helyet vezetőként. A következő falkákhoz csatlakozhatnak: **Véres Karmok (Blood Claws)**, **Gyorskarom Motoros Falka (Swift claw Bike Packs)**, **Szürke Vadászok (Grey Hunters)**, **Farkas Felderítők (Wolf Scouts)**, **Hosszó Agyarak (Long Fangs)**. Csak egy Farkas Őr (Wolf Guard) csatlakozhat minden falkához ilyen módon. A Terminátor páncéllal (Terminator armour), rakáta pakkl (jump pack) vagy Űrgárdista motorral (Space Marine bike) felszerelt Farkas Őrök (Wolf Guard) nem csatlakozhatnak Farkas Felderítő (Wolf Scout) osztagokhoz.

### Opciók:

Bármely Farkas Őr (Wolf Guard) lecserélheti a bolt pisztolyát (bolt pistol) és/vagy a közelharci fegyverét (close combat weapon) a következők egyikére:

- Bolter (Boltgun) ..... ingyen
- Viharvető (Storm bolter) .....3 pont/modell
- Combi-lángszóró (Combi-flamer), Combi-melta (Combi-melta) vagy Combi-plazma (Combi-plasma) .....5 pont/modell
- Energia fegyver (Power weapon) vagy plazma pisztoly (plasma pistol) .....10 pont/modell
- Farkas karom (Wolf Claw) .....15 pont/modell
- Erőököl (Power fist), jég peng (frost blade) vagy jég fejsze (frost axe) .....20 pont/modell
- Viharkalapács (Thunder hammer) vagy viharpajzs (storm shield) .....25 pont/modell

Bármely Farkas Őr (Wolf Guard) lecserélheti az erőpáncélját (power armour), közelharci fegyverét (close combat weapon), bolt pisztolyát (bolt pistol) és a repesz és krak gránátjait (frag and krak grenades) egy Terminátor páncélra (Terminator armour), egy energia fegyverre (power weapon) és egy viharvetőre (storm bolter) .....15 pont/modell

Lecserélhetik a Terminátor páncél (Terminator armour) viharvetőjét (storm bolter) a következők egyikére:

- Combi-lángszóró (Combi-flamer), Combi-melta (Combi-melta) vagy Combi-plazma (Combi-plasma) .....5 pont/modell
- Farkas karom (Wolf Claw) vagy erőököl (power fist) .....10 pont/modell
- Viharkalapács (Thunder hammer), viharpajzs (storm shield) vagy láncököl (chainfist) .....15 pont/modell

Lecserélhetik a Terminátor páncél (Terminator armour) energia fegyverét (power weapon) a következők egyikére:

- Farkas karom (Wolf Claw) ..... 5 pont
- Erőököl (Power fist), jég peng (frost blade) vagy jég fejsze (frost axe) ..... 10 pont
- Viharkalapács (Thunder hammer), viharpajzs (storm shield) vagy láncököl (chainfist) ..... 15 pont

Az osztagban lévő minden öt modell után egy Terminátor páncélos (Terminator armour) Farkas Őr (Wolf Guard) választhatjai a következők egyikét:

- lecseréli a viharvetőjét (storm bolter) egy nehéz lángszóróra (heavy flamer) ..... 5 pont
- lecseréli a viharvetőjét (storm bolter) egy rohamágyúra (assault cannon) ..... 30 pont
- vesz egy ciklon rakétavetőt (cyclone missile launcher) ..... 30 pont

Ha nem választja a Terminátor páncélt (Terminator armour), akkor rendelkezhet a következők egyikével:

- Rakéta pakk (Jump pack) .....25 pont/modell
- Űrgárdista motor (Space Marine bike) .....35 pont/modell

Bármely Farkas Őr (Wolf Guard) választhatja a következők bármelyikét:

- Melta bombák (Melta bombs) .....5 pont/modell

Egy Farkas Őr (Wolf Guard) választhatja a következőt:

- Wulfen Jele (Mark of the Wulfen) ..... 15 pont

Egy Farkas Őr (Wolf Guard) felfejleszthető Arjac Rockfistté, Fenris Üllőjévé ..... 170 pont

Arjack Rockfist, Fenris Üllője ..... +170 pont

|                | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|----------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Arjac Rockfist | 5  | 5  | 5 | 4 | 2 | 4 | 3 | 9  | 2+ |

Összeállítás: 1 (Egyedi)

Egység típus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés: Farkasfog nyaklánc (Wolftooth Necklace), Ellenpöröly (Foehammer), Üllő Pajzs (Anvil Shield), Terminátor páncél (Terminator armour), A Medve Mondája (Saga of the Bear)

Speciális szabályok: Éles Érzékek (Acute Senses), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Ellentámadás (Counter-attack), Önfejű (Stubborn), Grimnar Bajnoka (Grimnar’s Champion)

Vas Pap (Iron Priest).....50 pont

|                                   | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|-----------------------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Vas Pap (Iron Priest)             | 4  | 4  | 4 | 4 | 1 | 4 | 2 | 8  | 2+ |
| Kiberfarkas (Cyberwolf)           | 4  | 0  | 4 | 5 | 1 | 4 | 3 | 6  | 4+ |
| Jobbágy- Szolga (Thrall-Servitor) | 3  | 3  | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 8  | 4+ |

Összeállítás: 1 Vas Pap (Iron Priest), 0-4 Kiberfarkas (Cyberwolves), 0-3 Jobbágy- Szolga (Thrall-Servitor)

Egységtípus: Gyalogság (Infantry)

Felszerelés:

Vas Pap (Iron Priest): Rúnapáncél (Runic armour), Szervo kar (Servo-arm), Bolt pisztoly (Bolt pistol) vagy Bolter (Boltgun), Viharkalapács (Thunder hammer), Repesz és Krak gránát (Frag and Krak grenades)

Jobbágy- Szolga (Thrall-Servitor): Szervo kar (Servo-arm)

Speciális szabályok: Éles Érzékek (Acute Senses), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Ellentámadás (Counter-attack), Harci Kovács (Battlesmith)

Opciók:

A Vas Papot (Iron Priest) kísérheti:

- Legfeljebb 4 Kiberfarkas (Cyberwolf) ..... 15 pont/modell
- Legfeljebb 3 Jobbágy- Szolga (Thrall-Servitor) ..... 10 pont/modell

A Vas Pap (Iron Priest) választhatja a következők egyikét:

- Űrgárdista motor (Space Marine bike) .....35 pont
- Viharfarkas háta (Thunderwolf mount) .....45 pont

Legfeljebb két Jobbágy- Szolga (Thrall-Servitor) lecserélheti a szervo karját (servo-arm) a következők egyikére:

- nehéz bolter (heavy bolter)..... 5 pont/modell
- multi-melta (multi-melta)..... 10 pont/modell
- plazma ágyú (plasma cannon) ..... 20 pont/modell

A Vas Pap (Iron Priest) választhatja a következők bármelyikét:

- Farkasfog nyaklánc (Wolftooth necklace) .....10 pont
- Farkas fark talizmán (Wolf tail talisman).....5 pont
- A Vas Farkas Mondája (Saga of the Iron Priest) .....15 pont

## Félelmetlen (Dreadnought)..... 105 pont

| Félelmetlen<br>(Dreadnought) | WS | BS | S | F  | S  | R  | I | A |
|------------------------------|----|----|---|----|----|----|---|---|
|                              | 4  | 4  | 6 | 12 | 12 | 10 | 4 | 2 |

**Összeállítás:** 1 Félelmetlen (Dreadnought)

**Egység típus:** Jármű (Lépegető) (Vehicle [Walker])

**Felszerelés:** Rohamágyú (Assault cannon), Félelmetlen közelharc fegyver (beépített viharvetővel) (Dreadnought close combat weapon [beépített storm bolterrel]), Füst kilövők (Smoke launchers), Keresőlámpa (Searchlight)

**Dedikált transzport (Dedicated Transport):** Választhat magának egy Drop Podot (Drop Pod).

**Opciók:**

Lecserélheti a viharvetőjét (storm bolter) egy nehéz lángszóróra (heavy flamer) .....10 pont

Lecserélheti a rohamágyút (assault cannon) a következők egyikére:

- Ikercsatolt (Twin-linked) nehéz lángszóró (heavy flamer) vagy multi-melta (multi-melta) ..... ingyen
- Ikercsatolt (Twin-linked) nehéz bolter (heavy bolter) .....5 pont
- Ikercsatolt (Twin-linked) lövegtorony (autocannon).....10 pont
- Plazma ágyú (Plasma cannon) .....10 pont
- Ikercsatolt (Twin-linked) lézerágyú (lascannon).....30 pont

Lecserélheti a Félelmetlen közelharc fegyverét (Dreadnought close combat weapon) a következők egyikével:

- Ikercsatolt (Twin-linked) lövegtorony (autocannon) vagy egy rakétavető (missile launcher) .....10 pont

Választhatja a következők bármelyikét:

- Extra páncél (Extra armour) .....15 pont
- Farkasfog nyaklánc (Wolfteeth necklace) .....10 pont
- Farkas fark talizmán (Wolf tail talisman).....5 pont

## Ősi Félelmetlen (Venerable Dreadnought)..... 105 pont

| Ősi Félelmetlen<br>(Venerable Dreadnought) | WS | BS | S | F  | S  | R  | I | A |
|--------------------------------------------|----|----|---|----|----|----|---|---|
|                                            | 5  | 5  | 6 | 12 | 12 | 10 | 4 | 2 |

**Összeállítás:** 1 Ősi Félelmetlen (Venerable Dreadnought)

**Egység típus:** Jármű (Lépegető) (Vehicle [Walker])

**Felszerelés:** Rohamágyú (Assault cannon), Félelmetlen közelharc fegyver (beépített viharvetővel) (Dreadnought close combat weapon [beépített storm bolterrel]), Füst kilövők (Smoke launchers), Keresőlámpa (Searchlight)

**Speciális szabályok:** Ősi (Venerable)

**Dedikált transzport (Dedicated Transport):** Választhat magának egy Drop Podot (Drop Pod).

**Opciók:**

Lecserélheti a viharvetőjét (storm bolter) egy nehéz lángszóróra (heavy flamer) .....10 pont

Lecserélheti a rohamágyút (assault cannon) a következők egyikére:

- Ikercsatolt (Twin-linked) nehéz lángszóró (heavy flamer) vagy multi-melta (multi-melta) ..... ingyen
- Ikercsatolt (Twin-linked) nehéz bolter (heavy bolter) .....5 pont
- Ikercsatolt (Twin-linked) lövegtorony (autocannon).....10 pont
- Plazma ágyú (Plasma cannon) .....10 pont
- Ikercsatolt (Twin-linked) lézerágyú (lascannon).....30 pont

Lecserélheti a Félelmetlen közelharc fegyverét (Dreadnought close combat weapon) a következők egyikével:

- Ikercsatolt (Twin-linked) lövegtorony (autocannon) vagy egy rakétavető (missile launcher) .....10 pont

Választhatja a következők bármelyikét:

- Extra páncél (Extra armour) .....15 pont
- Farkasfog nyaklánc (Wolfteeth necklace) .....10 pont
- Farkas fark talizmán (Wolf tail talisman).....5 pont
- A Fenségesség Mondája (Saga of Majesty) .....15 pont

**Farkas Felderítő Falka (Wolf Scouts Pack).....15 pont/modell**

|                               | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|-------------------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Farkas Felderítő (Wolf Scout) | 4  | 4  | 4 | 4 | 1 | 4 | 1 | 8  | 4+ |

**Összeállítás:** 5-10 Farkas Felderítő (Wolf Scout)

**Egység típus:** Gyalogság (Infantry)

**Felszerelés:** Felderítő Páncél (Scout Armour), Közelharci fegyver (Close combat weapon), Bolt pisztoly (Bolt pistol), Repesz és Krak gránát (Frag and Krak grenades)

**Speciális szabályok:** Éles Érzékek (Acute Senses), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Ellentámadás (Counter-attack), Beszivárgás (Infiltrate), Átmozgás Terepen (Move Trough Cover), Felderítés (Scout), Ellenséges Vonalak Mögött (Behind Enemy Lines)

**Opciók:**

Bármely modell lecserélheti a bolt pisztolyát (bolt pistol) és/vagy a közelharci fegyverét (close combat weapon) a következők egyikére:

- Bolter (Boltgun) ..... ingyen
- Mesterlövész puska (Sniper rifle) ..... 3 pont/modell

Az egész osztag vehet magának Melta bombákat (Melta bombs) ..... 5 pont/modell

Egy Farkas Felderítő (Wolf Scout) felszerelhető Wulfen Jelével (Mark of the Wulfen) ..... 15 pont

Egy Farkas Felderítő (Wolf Scout) lecserélheti a bolt pisztolyát (bolt pistol) a következők egyikével:

- Lángszóró (Flamer) vagy nehéz bolter (heavy bolter) ..... 5 pont
- Melta puska (Meltagun) vagy rakétavető (missile launcher) ..... 10 pont
- Plazma puska (Plasma gun) ..... 15 pont

Legfeljebb két Farkas Felderítő (Wolf Scout) felszerelhető a következővel:

- plazma pisztoly (plasma pistol) vagy energia fegyver (power weapon) ..... 15 pont/modell

**Magányos Farkas (Lone Wolf).....20 pont/modell**

|                             | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|-----------------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Magányos Farkas (Lone Wolf) | 5  | 4  | 4 | 4 | 2 | 4 | 2 | 8  | 3+ |

**Összeállítás:** 1 Magányos Farkas (Lone Wolf)

**Egység típus:** Gyalogság (Infantry)

**Felszerelés:** Erőpáncél (Power armour), Közelharci fegyver (Close combat weapon), Bolt pisztoly (Bolt pistol), Repesz és Krak gránát (Frag and Krak grenades)

**Speciális szabályok:** Éles Érzékek (Acute Senses), Ellentámadás (Counter-attack), Rettenthetetlen (Fearless), Dicső Halál (A Glorious Death), Egyszemélyes Falka (Pack of One), Bestiaölő (Beastslayer)

**Opciók:**

Lecserélheti a bolt pisztolyát (bolt pistol) és/vagy a közelharci fegyverét (close combat weapon) a következők egyikére:

- Energia fegyver (Power weapon) vagy plazma pisztoly (plasma pistol) ..... 15 pont
- Farkas karom (Wolf Claw) ..... 20 pont
- Erőököl (Power fist), jég peng (frost blade) vagy jég fejsze (frost axe) ..... 25 pont
- Viharkalapács (Thunder hammer) vagy viharpajzs (storm shield) ..... 30 pont

Lecserélheti az erőpáncélját (power armour), közelharci fegyverét (close combat weapon), bolt pisztolyát (bolt pistol) és a repesz és krak gránátjait (frag and krak grenades) egy Terminátor páncélra (Terminator armour), egy energia fegyverre (power weapon) és egy viharvetőre (storm bolter) ..... 25 pont

Lecserélheti a Terminátor páncél (Terminator armour) viharvetőjét (storm bolter) a következők egyikére:

- Combi-lángszóró (Combi-flamer), Combi-melta (Combi-melta) vagy Combi-plazma (Combi-plasma) ..... 5 pont
- Farkas karom (Wolf Claw) ..... 15 pont
- Viharkalapács (Thunder hammer), viharpajzs (storm shield) vagy láncököl (chainfist) ..... 25 pont

Lecserélheti a Terminátor páncél (Terminator armour) energia fegyverét (power weapon) a következők egyikére:

- Farkas karom (Wolf Claw) ..... 5 pont
- Erőököl (Power fist), jég peng (frost blade) vagy jég fejsze (frost axe) ..... 10 pont
- Viharkalapács (Thunder hammer), viharpajzs (storm shield) vagy láncököl (chainfist) ..... 15 pont

Választhatja a következők bármelyikét:

- Melta bombák (Melta bombs) ..... 5 pont
- Legfeljebb 2 Fenrisi Farkas (Fenrisian Wolves) ..... 10 pont/darab
- Wulfen Jele (Mark of the Wulfen) ..... 15 pont

# TROOP

## Szürke Vadászok Falka (Grey Hunters Pack).....15 pont/modell

| Szürke Vadász (Grey Hunter) | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|-----------------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
|                             | 4  | 4  | 4 | 4 | 1 | 4 | 1 | 8  | 3+ |

**Összeállítás:** 5-10 Szürke Vadász (Grey Hunter)

**Egység típus:** Gyalogság (Infantry)

**Felszerelés:** Erőpáncél (Power armour), Közelharci fegyver (Close combat weapon), Bolt pisztoly (Bolt pistol), Bolter (Boltgun), Repesz és Krak gránát (Frag and Krak grenades)

**Speciális szabályok:** Éles Érzékek (Acute Senses), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Ellentámadás (Counter-attack)

**Dedikált Transzport (Dedicated Transport):** Választhatnak maguknak Drop Podot (Drop Pod), Rhinot (Rhino) vagy Pengehátút (Razorback).

### Opciók:

Egy Szürke Farkas (Grey Hunter) lecserélheti a bolterét (boltgun) a következők egyikére:

- Lángszóró (Flamer).....ingyen
- Melta puska (Meltagun)..... 5 pont
- Plazma puska (Plasma gun)..... 10 pont

Ha az osztag tíz főből áll, akkor egy második Szürke Vadász (Grey Hunter) is lecserélheti a bolterét (boltgun) a fenti listában lévő fegyverek egyikére minden további költség nélkül.

Egy Szürke Farkas (Grey Hunter) lecserélheti a bolt pisztolyát (bolt pistol) egy plazma pisztolyra (plasma pistol) ..... 15 pont

Egy Szürke Farkas (Grey Hunter) lecserélheti a közelharci fegyverét (close combat weapon) a következők egyikére:

- Energia fegyver (Power weapon)..... 15 pont
- Erőököl (Power fist) ..... 25 pont

Egy Szürke Farkast (Grey Hunter) érheti az a megtiszteltetés, hogy viselheti a Farkas Lobogót (Wolf Standard) ..... 10 pont

Egy Szürke Farkas (Grey Hunter) felszerelhető A Wulfen Jelével (Mark of the Wulfen) ..... 15 pont

## Véres Karom Falka (Blood Claws Pack).....15 pont/modell

| Véres Karom (Blood Claw) | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|--------------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
|                          | 3  | 3  | 4 | 4 | 1 | 4 | 1 | 8  | 3+ |

**Összeállítás:** 5-15 Véres Karom (Blood Claws)

**Egység típus:** Gyalogság (Infantry)

**Felszerelés:** Erőpáncél (Power armour), Közelharci fegyver (Close combat weapon), Bolt pisztoly (Bolt pistol), Repesz és Krak gránát (Frag and Krak grenades)

**Speciális szabályok:** Éles Érzékek (Acute Senses), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Ellentámadás (Counter-attack), Őrjöngő Roham (Berserker Charge), Önfejű (Headstrong)

**Dedikált Transzport (Dedicated Transport):** Választhatnak maguknak Drop Podot (Drop Pod), Rhinot (Rhino) vagy Pengehátút (Razorback).

### Opciók:

Egy Véres Karom (Blood Claw) lecserélheti a bolt pisztolyát (bolt pistol) a következők egyikére:

- Lángszóró (Flamer).....ingyen
- Melta puska (Meltagun)..... 5 pont
- Plazma puska (Plasma gun)..... 10 pont

Ha az osztag tizenöt főből áll, akkor egy második Véres Karom (Blood Claw) is lecserélheti a bolt pisztolyát (bolt pistol) a fenti listában lévő fegyverek egyikére minden további költség nélkül.

Egy Véres Karom (Blood Claw) lecserélheti a bolt pisztolyát (bolt pistol) egy plazma pisztolyra (plasma pistol)..... 15 pont

Egy Véres Karom (Blood Claw) lecserélheti a közelharci fegyverét (close combat weapon) a következők egyikére:

- Energia fegyver (Power weapon)..... 15 pont
- Erőököl (Power fist) ..... 25 pont

Egy Véres Karom (Blood Claw) felfejleszthető **Lukas The Tricksterré** ..... 140 pont

**Lukas The Trickster..... +140 pont**

|                     | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|---------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Lukas the Trickster | 5  | 5  | 4 | 4 | 2 | 5 | 3 | 8  | 3+ |

**Összeállítás:** 1 (Egyedi)

**Egység típus:** Gyalogság (Infantry)

**Felszerelés:** Erőpáncél (Power armour), Plazma pisztoly (Plasma pistol), Farkasfog nyaklánc (Wolftooth neklace), Farkas farok talizmán (Wolf tail talisman), Farkas karom (Wolf claw), A Másoló Bundája (Pelt of the Doppeganger)

**Speciális szabályok:** Éles Érzékek (Acute Senses), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Ellentámadás (Counter-attack), Lázadó (Rebellious), Az Utolsó Nevetés (The Last Laugh)

# FAST ATTACK

## Viharfarkas Lovasság (Thunderwolf Cavarly).....50 pont/modell

|                                         | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|-----------------------------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Viharfarkas Lovas (Thunderwolf Cavarly) | 4  | 4  | 5 | 5 | 2 | 4 | 4 | 8  | 3+ |

**Összeállítás:** 1-5Viharfarkas Lovasság (Thunderwolf Cavarly)

**Egység típus:** Lovasság (Cavarly)

**Felszerelés:** Erőpáncél (Power armour), Közelharci fegyver (Close combat weapon), Bolt pisztoly (Bolt pistol), Repesz és Krak gránát (Frag and Krak grenades)

**Speciális szabályok:** Éles Érzékek (Acute Senses), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Ellentámadás (Counter-attack), Hasítás (Rending) (csak közelharcban), Farkas testvér (Wolfkin)

### Opciók:

Bármely Viharfarkas Lovas (Thunderwolf Cavarly) lecserélheti a bolt pisztolyát (bolt pistol) a következők egyikére:

- Bolter (Boltgun).....ingyen
- Plazma pisztoly (Plasma pistol) ..... 15 pont/modell
- Viharpajzs (Storm shield) ..... 30 pont/modell

Bármely Viharfarkas Lovas (Thunderwolf Cavarly) felszerelhető Melta bombákkal (Melta bombs) ..... 5 pont/modell

Egy Viharfarkas Lovas (Thunderwolf Cavarly) lecserélheti a közelharci fegyverét (close combat weapon) a következők egyikére:

- Energia fegyver (Power weapon)..... 15 pont
- Farkas Karom (Wolf claw) ..... 20 pont
- Jég penge (Frost blade), jég fejsze (frost axe) vagy erőököl (power fist) ..... 25 pont
- Viharkalapács (Thunder hammer) vagy viharpajzs (storm shield) ..... 30 pont

Egy Viharfarkas Lovas (Thunderwolf Cavarly) felszerelhető A Wulfen Jelével (Mark of the Wulfen).....5 pont

## Gyors Karom Motoros Falka (Swiftclaw Biker Pack).....25 pont/modell

|                                                       | WS | BS | S | T    | W | I | A | Ld | Sv |
|-------------------------------------------------------|----|----|---|------|---|---|---|----|----|
| Gyors Karom Motoros (Swiftclaw Biker)                 | 3  | 3  | 4 | 4(5) | 1 | 4 | 1 | 8  | 3+ |
| Gyors Karom Támadó Motoros<br>(Swiftclaw Attack Bike) | 3  | 3  | 4 | 4(5) | 2 | 4 | 2 | 8  | 3+ |

**Összeállítás:** 3-10 Gyors Karom Motoros (Swiftclaw Biker)

**Egység típus:** Motor (Bikes)

**Felszerelés:** Erőpáncél (Power armour), Közelharci fegyver (Close combat weapon), Bolt pisztoly (Bolt pistol), Repesz és Krak gránát (Frag and Krak grenades), Űrgárdista Motor (Space Maine Bike)

**Speciális szabályok:** Éles Érzékek (Acute Senses), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Ellentámadás (Counter-attack), Őrjöngő Roham (Berserker Charge), Önfejű (Headstrong)

### Opciók:

Egy Gyors Karom Motoros (Swiftclaw Biker) lecserélheti a bolt pisztolyát (bolt pistol) a következők egyikére:

- Lángszóró (Flamer)..... 5 pont
- Melta puska (Meltagun)..... 10 pont
- Plazma puska (Plasma gun)..... 15 pont
- Plazma pisztoly (Plasma pistol) ..... 15 pont

Egy Gyors Karom Motoros (Swiftclaw Biker) lecserélheti a közelharci fegyverét (close combat weapon) a következők egyikére:

- Energia fegyver (Power weapon)..... 15 pont
- Erőököl (Power fist) ..... 25 pont

Adhatsz az osztaghoz egy nehéz bolterrel (heavy bolter) felszerelt Gyors Karom Támadó Motorost (Swiftclaw Attack Bike)..... 30 pont

A Gyors Karom Támadó Motoros (Swiftclaw Attack Bike) lecserélheti a nehéz bolterét (heavy bolter) egy multi-meltára (multi-melta) ..... 10 pont

Az egész falka felszerelhető melta bombákkal (melta bombs) ..... 5 pont/modell

## Égi Karom Roham Falka (Skyclaw Assault Pack).....18 pont/modell

| Égi Karom (Skyclaw) | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|---------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
|                     | 3  | 3  | 4 | 4 | 1 | 4 | 1 | 8  | 3+ |

**Összeállítás:** 5-10 Égi Karom (Skyclaw)

**Egység típus:** Ugró Gyalogság (Jump Infantry)

**Felszerelés:** Erőpáncél (Power armour), Közelharci fegyver (Close combat weapon), Bolt pisztoly (Bolt pistol), Repesz és Krak gránát (Frag and Krak grenades)

**Speciális szabályok:** Éles Érzékek (Acute Senses), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Ellentámadás (Counter-attack), Őrjöngő Roham, Önfejű

**Opciók:**

Egy Égi Karom (Skyclaw) lecserélheti a bolt pisztolyát (bolt pistol) a következők egyikére:

- Lángszóró (Flamer) .....5 pont
- Melta puska (Meltagun) .....10 pont
- Plazma puska (Plasma gun) .....15 pont
- Plazma pisztoly (Plasma pistol) .....15 pont

Egy Égi Karom (Skyclaw) lecserélheti a közelharci fegyverét (close combat weapon) a következők egyikére:

- Energia fegyver (Power weapon) .....15 pont
- Erőököl (Power fist) .....25 pont

Egy Égi Karom (Skyclaw) felszerelhető a Wulfen Jelével (Mark of the Wulfen) .....15 pont

## Sikló Osztag (Land Speeder Squadron).....50 pont/modell

|                         | Típus         | BS | F  | S  | R  |
|-------------------------|---------------|----|----|----|----|
| Sikló<br>(Land Speeder) | Fast, Skimmer | 4  | 10 | 10 | 10 |

**Összeállítás:** 1-3 Sikló (Land Speeder)

**Egység típus:** Jármű (Vehicle) [Fast, Skimmer]

**Felszerelés:** Nehéz bolter (Heavy bolter)

**Speciális szabályok:** Becsapódás (Deep Strike)

**Opciók:**

Bármely Sikló (Land Speeder) lecserélheti a nehéz bolterét (heavy bolter) a következők egyikére:

- Nehéz lángszóró (Heavy flamer) ..... ingyen
- Multi-melta (Multi-melta) ..... 10 pont/modell

Bármely Sikló (Land Speeder) felfejleszhető egy Tornádó Siklóvá (Land Speeder Tornado), amely a következők egyikével van felszerelve:

- Nehéz lángszóró (Heavy flamer) ..... 10 pont/modell
- Nehéz bolter (Heavy bolter) ..... 10 pont/modell
- Multi-melta (Multi-melta) ..... 20 pont/modell
- Rohamágyú (Assault cannon) ..... 40 pont/modell

Esetleg valamely Sikló (Land Speeder) felfejleszhető Tájfún Siklóvá (Land Speeder Typhoon), amely egy Tájfún Rakétavetővel (Typhoon Missile Launcher) van felszerelve ..... 40 pont/modell

**Fenrisi Farkas Falka (Fenrisian Wolf Pack)..... 8 pont/modell**

|                                 | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|---------------------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Fenrisi Farkas (Fenrisian Wolf) | 4  | 0  | 4 | 4 | 1 | 4 | 2 | 5  | 6+ |
| Kiberfarkas (Cyberwolf)         | 4  | 0  | 4 | 5 | 1 | 4 | 3 | 6  | 4+ |

**Összeállítás:** 5-15 Fenrisi Farkas (Fenrisian Wolf)

**Egység típus:** Bestia (Beast)

**Felszerelés:** Karmok és agyarak (közelharci fegyverek [close combat weapons])

**Speciális szabályok:** Ellentámadás (Counter-attack)

**Létszám feletti:** Habár ravasz és eltökélt lények, a Fenrisi Farkasok nem ismerik a háborús stratégia finomabb pontjait. A Fenrisi Farkasok (Fenrisian Wolf) semmilyen körülmények között sem tudnak objektívákat foglalni.

**Opciók:**

Egy Fenrisi Farkas (Fenrisian Wolf) felfejleszthető Kiberfarkassá (Cyberwolf) .....8 pont

# HEAVY SUPPORT

## Hosszú Agyarak Falka (Long Fangs Pack).....15 pont/modell

|                          | WS | BS | S | T | W | I | A | Ld | Sv |
|--------------------------|----|----|---|---|---|---|---|----|----|
| Hosszú Agyar (Long Fang) | 4  | 4  | 4 | 4 | 1 | 4 | 1 | 9  | 3+ |
|                          | 4  | 4  | 4 | 4 | 1 | 4 | 2 | 9  | 3+ |

**Összeállítás:** 1 Osztagvezető (Squad Leader), 1-5 Hosszú Agyar (Long Fang)

**Egység típus:** Gyalogság (Infantry)

**Felszerelés:** Erőpáncél (Power armour), Közelharci fegyver (Close combat weapon), Bolt pisztoly (Bolt pistol), Repesz és Krak gránát (Frag and Krak grenades)

**Speciális szabályok:** Éles Érzékek (Acute Senses), Nem Ismernek Félelmet (And They Shall Know No Fear), Ellentámadás (Counter-attack), Tűzkontroll (Fire Control)

**Dedikált Transzport (Dedicated Transport):** Választhatnak maguknak Drop Podot (Drop Pod), Rhinot (Rhino) vagy Pengehátút (Razorback).

### Opciók:

Az Osztagvezető (Squad Leader) lecserélheti a bolt pisztolyát (bolt pistol) és/vagy a közelharci fegyverét (close combat weapon) a következők egyikére:

- Lángszóró (Flamer) .....5 pont
- Melta puska (Meltagun) .....10 pont
- Plazma pisztoly (Plasma pistol), plazma puska (plasma gun) vagy energia fegyver (power weapon) .....15 pont
- Erőököl (Power fist) .....25 pont

Az Osztagvezető (Squad Leader) felszerelhető Melta bombákkal (Melta bombs).....5 pont

Az Osztagvezető (Squad Leader) kivételével minden Hosszú Agyar (Long Fang) **köteles** lecserélni a bolt pisztolyát (bolt pistol) a következők egyikére:

- Nehéz bolter (Heavy bolter) ..... 5 pont/modell
- Rakétavető (Missile launcher) vagy Multi-melta (Multi-melta) ..... 10 pont/modell
- Plazma ágyú (Plasma cannon) ..... 20 pont/modell
- Lézerágyú (Lascannon) ..... 25 pont/modell

## Ragadozó (Predator) .....60 pont

|                     | Típus | BS | F  | S  | R  |
|---------------------|-------|----|----|----|----|
| Ragadozó (Predator) | Tank  | 4  | 13 | 11 | 10 |

**Összeállítás:** 1 Ragadozó (Predator)

**Egység típus:** Jármű (Vehicle) [Tank]

**Felszerelés:** Lövegtorony (Autocannon), Füst kilövők (Smoke launchers), Keresőlámpa (Searchlight)

### Opciók:

Lecserélheti a Lövegtoronyát (Autocannon) ikercsatolt lézerágyúra (twin-linked lascannon) .....45 pont

Viselhet oldalsó szponzonként nehéz boltert (heavy bolter) .....25 pont  
vagy lézerágyút (lascannon) .....60 pont

Felszerelhető a következők bármelyikével:

- Tolólapát (Dozer Blade) .....5 pont
- Viharvető (Storm Bolter) .....10 pont
- Vadász Rakéta (Hunter-killer Missile).....10 pont
- Extra Páncél (Extra Armour) .....15 pont

**Forgószél (Whirlwind) .....85 pont**

|                          | Típus | BS | F  | S  | R  |
|--------------------------|-------|----|----|----|----|
| Forgószél<br>(Whirlwind) | Tank  | 4  | 11 | 11 | 10 |

**Összeállítás:** 1 Forgószél (Whirlwind)

**Egység típus:** Jármű (Vehicle) [Tank]

**Felszerelés:** Forgószél Többlövetű Rakétavető (Whirlwind Multiple Missile Launcher), Füst kilövők (Smoke launchers), Keresőlámpa (Searchlight)

**Opciók:**

**Felszerelhető a következők bármelyikével:**

- Tolólapát (Dozer Blade) .....5 pont
- Viharvető (Storm Bolter) .....10 pont
- Vadász Rakéta (Hunter-killer Missile).....10 pont
- Extra Páncél (Extra Armour) .....15 pont

**Védelmező (Vindicator) ..... 115 pont**

|                           | Típus | BS | F  | S  | R  |
|---------------------------|-------|----|----|----|----|
| Védelmező<br>(Vindicator) | Tank  | 4  | 13 | 11 | 10 |

**Összeállítás:** 1 Védelmező (Vindicator)

**Egység típus:** Jármű (Vehicle) [Tank]

**Felszerelés:** Romboló Ágyú (Demolisher Cannon), Füst kilövők (Smoke launchers), Keresőlámpa (Searchlight)

**Opciók:**

**Felszerelhető a következők bármelyikével:**

- Tolólapát (Dozer Blade) .....5 pont
- Viharvető (Storm Bolter) .....10 pont
- Vadász Rakéta (Hunter-killer Missile).....10 pont
- Ostrompajzs (Siege Shield) .....10 pont
- Extra Páncél (Extra Armour) .....15 pont

**Land Raider (Land Raider).....250 pont**

|                              | Típus | BS | F  | S  | R  |
|------------------------------|-------|----|----|----|----|
| Land Raider<br>(Land Raider) | Tank  | 4  | 14 | 14 | 14 |

**Összeállítás:** 1 Land Raider (Land Raider)

**Egység típus:** Jármű (Vechicle) [Tank]

**Felszerelés:** Ikercsatolt nehéz bolter (twin-linked heavy bolter), két ikercsatolt lézerágyú (twin-linked lascannon), Füst kilövők (Smoke launchers), Keresőlámpa (Searchlight)

**Szállítókapacitás:** 10 modell

**Speciális szabályok:** A Gépszellem Ereje (Power of the Machine Spirit), Rohamjármű (Assault Vechicle)

**Opciók:**

Felszerelhető a következők bármelyikével:

- Viharvető (Storm Bolter)..... 10 pont
- Vadász Rakéta (Hunter-killer Missile) ..... 10 pont
- Multi-melta (Multi-melta)..... 10 pont
- Extra Páncél (Extra Armour)..... 15 pont

**Land Raider Hódító (Land Raider Crusader).....250 pont**

|                                              | Típus | BS | F  | S  | R  |
|----------------------------------------------|-------|----|----|----|----|
| Land Raider Hódító<br>(Land Raider Crusader) | Tank  | 4  | 14 | 14 | 14 |

**Összeállítás:** 1 Land Raider Hódító (Land Raider Crusader)

**Egység típus:** Jármű (Vechicle) [Tank]

**Felszerelés:** Ikercsatolt rohamágyú (twin-linked assault cannon), két hurrikán bolter (hurricane bolter), Roham Repeszkilövők (Frag Assault Launchers), Füst kilövők (Smoke launchers), Keresőlámpa (Searchlight)

**Szállítókapacitás:** 16 modell

**Speciális szabályok:** A Gépszellem Ereje (Power of the Machine Spirit), Rohamjármű (Assault Vechicle)

**Opciók:**

Felszerelhető a következők bármelyikével:

- Viharvető (Storm Bolter)..... 10 pont
- Vadász Rakéta (Hunter-killer Missile) ..... 10 pont
- Multi-melta (Multi-melta)..... 10 pont
- Extra Páncél (Extra Armour)..... 15 pont

**Land Raider Megváltó (Land Raider Redeemer).....240 pont**

|                                                | Típus | BS | F  | S  | R  |
|------------------------------------------------|-------|----|----|----|----|
| Land Raider Megváltó<br>(Land Raider Redeemer) | Tank  | 4  | 14 | 14 | 14 |

**Összeállítás:** 1 Land Raider Megváltó (Land Raider Redeemer)

**Egység típus:** Jármű (Vechicle) [Tank]

**Felszerelés:** Ikercsatolt rohamágyú (twin-linked assault cannon), két lángvihar ágyú (flamestorm cannon), Roham Repeszkilövők (Frag Assault Launchers), Füst kilövők (Smoke launchers), Keresőlámpa (Searchlight)

**Szállítókapacitás:** 12 modell

**Speciális szabályok:** A Gépszellem Ereje (Power of the Machine Spirit), Rohamjármű (Assault Vechicle)

**Opciók:**

Felszerelhető a következők bármelyikével:

- Viharvető (Storm Bolter)..... 10 pont
- Vadász Rakéta (Hunter-killer Missile) ..... 10 pont
- Multi-melta (Multi-melta)..... 10 pont
- Extra Páncél (Extra Armour)..... 15 pont

# DEDIKÁLT TRANSZPORT

## **Rhino (Rhino).....35 pont**

|               | Típus | BS | F  | S  | R  |
|---------------|-------|----|----|----|----|
| Rhino (Rhino) | Tank  | 4  | 11 | 11 | 10 |

**Összeállítás:** 1 Rhino (Rhino)

**Egység típus:** Jármű (Vehicle) [Tank]

**Felszerelés:** Viharvető (Storm bolter), Füst kilövők (Smoke launchers), Keresőlámpa (Searchlight)

**Szállítókapacitás:** 10 modell

### **Opciók:**

Felszerelhető a következők bármelyikével:

- Tolólapát (Dozer Blade) .....5 pont
- Egy további viharvetővel (storm bolter).....10 pont
- Vadász Rakéta (Hunter-killer Missile).....10 pont
- Extra Páncél (Extra Armour) .....15 pont

## **Pengehátú (Razorback).....40 pont**

|                          | Típus | BS | F  | S  | R  |
|--------------------------|-------|----|----|----|----|
| Pengehátú<br>(Razorback) | Tank  | 4  | 11 | 11 | 10 |

**Összeállítás:** 1 Pengehátú (Razorback)

**Egység típus:** Jármű (Vehicle) [Tank]

**Felszerelés:** Ikercsatolt nehéz bolter (twin-linked heavy bolter), Füst kilövők (Smoke launchers), Keresőlámpa (Searchlight)

**Szállítókapacitás:** 6 modell

### **Opciók:**

Lecserélheti az ikercsatolt nehéz bolterét (twin-linked heavy bolter) a következők egyikével:

- Ikercsatolt nehéz lángszóró (twin-linked heavy flamer) .....25 pont
- Ikercsatolt ruhamágyú (twin-linked assault cannon) .....35 pont
- Ikercsatolt lézerágyú (twin-linked lascannon).....35 pont
- Lézerágyú és ikercsatolt plazma puska (lascannon és twin-linked plasma gun) .....35 pont

Felszerelhető a következők bármelyikével:

- Tolólapát (Dozer Blade) .....5 pont
- Egy további viharvetővel (storm bolter).....10 pont
- Vadász Rakéta (Hunter-killer Missile).....10 pont
- Extra Páncél (Extra Armour) .....15 pont

## **Drop Pod (Drop Pod).....35 pont**

|                     | Típus       | BS | F  | S  | R  |
|---------------------|-------------|----|----|----|----|
| Drop Pod (Drop Pod) | Open-Topped | 4  | 12 | 12 | 12 |

**Összeállítás:** 1 Drop Pod (Drop Pod)

**Egység típus:** Jármű (Vehicle) [Open-Topped]

**Felszerelés:** Viharvető (Storm bolter)

**Szállítókapacitás:** 10 modell vagy 1 Félelmetlen (Dreadnought)

**Speciális szabályok:** Drop Pod Roham (Drop Pod Assault), Tehetetlenségi Irányító Rendszer (Inertial Guidance System), Mozdíthatatlan (Immibile)

### **Opciók:**

Lecserélheti a viharvetőjét (storm bolter) egy Halálszél Kilövőre (Deathwind Launcher) .....20 pont

## Összesítő

|                                                    | WS | BS | S  | T    | W | I | A | Ld | Sv | Fegyver                                                 | Hatótáv  | Erő | AP | Típus                                              |    |    |   |   |
|----------------------------------------------------|----|----|----|------|---|---|---|----|----|---------------------------------------------------------|----------|-----|----|----------------------------------------------------|----|----|---|---|
| Arjac Rockfist                                     | 5  | 5  | 5  | 4    | 2 | 4 | 3 | 9  | 2+ | Rohamágyú<br>(Assault cannon)                           | 24"      | 6   | 4  | Heavy 4, Hasítás (Rendering)                       |    |    |   |   |
| Harci Vezető<br>(Battle Leader)                    | 5  | 5  | 4  | 4    | 2 | 5 | 3 | 9  | 3+ | Lövegtorony (Autocannon)                                | 48"      | 7   | 4  | Heavy 2                                            |    |    |   |   |
| Véres Karom<br>(Blood Claw)                        | 3  | 3  | 4  | 4    | 1 | 4 | 1 | 8  | 3+ | Bolt pisztoly<br>(Bolt pistol)                          | 12"      | 4   | 5  | Pistol                                             |    |    |   |   |
| Canis Wolfborn                                     | 5  | 2  | 5  | 5    | 3 | 5 | 5 | 8  | 3+ | Bolter (Boltgun)                                        | 24"      | 4   | 5  | Rapid Fire                                         |    |    |   |   |
| Kiberfarkas (Cyberwolf)                            | 4  | 0  | 4  | 5    | 1 | 4 | 3 | 6  | 4+ | Ciklon Rakétavető<br>(Cyclone missile launcher)         |          |     |    |                                                    |    |    |   |   |
|                                                    |    |    |    |      |   |   |   |    |    | Repsz<br>(Frag)                                         | 48"      | 4   | 6  | Heavy 2, Blast                                     |    |    |   |   |
|                                                    |    |    |    |      |   |   |   |    |    | Krak<br>(Krak)                                          | 48"      | 8   | 3  | Heavy 2                                            |    |    |   |   |
|                                                    |    |    |    |      |   |   |   |    |    | Halálszél kilövő<br>(Deathwind launcher)                | 12"      | 5   | -  | Heavy 1, Large Blast                               |    |    |   |   |
| Fenrisi Farkas<br>(Fenrisian Wolf)                 | 4  | 0  | 4  | 4    | 1 | 4 | 2 | 5  | 6+ | Lángszóró (Flamer)                                      | Template | 4   | 5  | Assault1                                           |    |    |   |   |
| Szürke Vadász<br>(Grey Hunter)                     | 4  | 4  | 4  | 4    | 1 | 4 | 1 | 8  | 3+ | Lángvihar ágyú<br>(Flamestorm cannon)                   | Template | 6   | 3  | Heavy 1                                            |    |    |   |   |
| Vas Pap (Iron Priest)                              | 4  | 4  | 4  | 4    | 1 | 4 | 2 | 8  | 2+ | Nehéz bolter<br>(Heavy bolter)                          | 36"      | 5   | 4  | Heavy 3                                            |    |    |   |   |
| Magányos Farkas<br>(Lone Wolf)                     | 5  | 4  | 4  | 4    | 2 | 4 | 2 | 8  | 3+ | Nehéz lángszóró<br>(Heavy flamer)                       | Template | 5   | 4  | Assault 1                                          |    |    |   |   |
| Hosszú Agyar<br>(Long Fang)                        | 4  | 4  | 4  | 4    | 1 | 4 | 1 | 9  | 3+ | Lézerágyú (Lascannon)                                   | 48"      | 9   | 2  | Heavy 1                                            |    |    |   |   |
| Lukas The Trickster                                | 5  | 5  | 4  | 4    | 2 | 5 | 3 | 8  | 3+ | Melta puska (Meltagun)                                  | 12"      | 8   | 1  | Assault 1, Melta                                   |    |    |   |   |
| Njal Stormcaller                                   | 5  | 4  | 4  | 4    | 2 | 4 | 3 | 10 | 2+ | Rakétavető (Missile launcher)                           |          |     |    |                                                    |    |    |   |   |
|                                                    |    |    |    |      |   |   |   |    |    | Repsz<br>(Frag)                                         | 48"      | 4   | 6  | Heavy 1, Blast                                     |    |    |   |   |
|                                                    |    |    |    |      |   |   |   |    |    | Krak<br>(Krak)                                          | 48"      | 8   | 3  | Heavy 1                                            |    |    |   |   |
| Ragnar Blackmane                                   | 6  | 5  | 4  | 4    | 3 | 5 | 4 | 10 | 3+ | Multi-melta<br>(Multi-melta)                            | 24"      | 8   | 1  | Heavy 1, Melta                                     |    |    |   |   |
| Rúna Pap (Rune Priest)                             | 5  | 4  | 4  | 4    | 2 | 4 | 2 | 10 | 3+ | Plazma ágyú<br>(Plasma cannon)                          | 36"      | 7   | 2  | Heavy 1, Blast, Gets Hot!                          |    |    |   |   |
| Égi Karom (Skyclaw)                                | 3  | 3  | 4  | 4    | 1 | 4 | 1 | 8  | 3+ | Plazma puska<br>(Plasma gun)                            | 24"      | 7   | 2  | Rapid Fire, Gets Hot!                              |    |    |   |   |
| Osztagvezető<br>(Squad Leader)                     | 4  | 4  | 4  | 4    | 1 | 4 | 2 | 9  | 3+ | Plazma pisztoly<br>(Plasma pistol)                      | 12"      | 7   | 2  | Pistol, Gets Hot!                                  |    |    |   |   |
| Gyors Karom Motoros<br>(Swiftclaw Biker)           | 3  | 3  | 4  | 4(5) | 1 | 4 | 1 | 8  | 3+ | Mesterlövész puska<br>(Sniper rifle)                    | 36"      | X   | 6  | Heavy 1, Sniper                                    |    |    |   |   |
| Gyors Karom Roham Motor<br>(Swiftclaw Attack Bike) | 3  | 3  | 4  | 4(5) | 2 | 4 | 2 | 8  | 3+ | Viharvető<br>(Storm bolter)                             | 24"      | 4   | 5  | Assault 2                                          |    |    |   |   |
| Jobbágy- Szolga<br>(Thrall-Servitor)               | 3  | 3  | 3  | 3    | 1 | 3 | 1 | 8  | 4+ | Tájfún Rakétavető<br>(Typhoon Missile Launcher)         |          |     |    |                                                    |    |    |   |   |
| Viharfarkas Lovasság<br>(Thunderwolf Cavarly)      | 4  | 4  | 5  | 5    | 2 | 4 | 4 | 8  | 3+ | Repsz<br>(Frag)                                         | 48"      | 4   | 6  | Heavy 2, Blast                                     |    |    |   |   |
| Ulrik the Slayer                                   | 6  | 5  | 4  | 4    | 2 | 5 | 3 | 10 | 3+ | Krak<br>(Krak)                                          | 48"      | 8   | 3  | Heavy 2                                            |    |    |   |   |
| Farkas Őr (Wolf Guard)                             | 4  | 4  | 4  | 4    | 1 | 4 | 2 | 9  | 3+ |                                                         |          |     |    |                                                    |    |    |   |   |
| Farkas Fejedelem<br>(Wolf Lord)                    | 6  | 5  | 4  | 4    | 3 | 5 | 4 | 10 | 3+ | Lövegek                                                 |          |     |    |                                                    |    |    |   |   |
| Farkas Pap<br>(Wolf Priest)                        | 5  | 4  | 4  | 4    | 2 | 4 | 2 | 10 | 3+ | Fegyver                                                 | Hatótáv  | Erő | AP | Típus                                              |    |    |   |   |
| Farkas Felderítő<br>(Wolf Scout)                   | 4  | 4  | 4  | 4    | 1 | 4 | 1 | 8  | 4+ | Romboló ágyú<br>(Demolisher cannon)                     | 24"      | 10  | 2  | Ordnance 1, Large Blast                            |    |    |   |   |
| Járművek                                           | BS | F  | S  | R    |   |   |   |    |    | Bosszú Rakéták<br>(Vengance Missiles)                   | 12-48"   | 5   | 4  | Ordnance 1, Barrage,<br>Large Blast                |    |    |   |   |
|                                                    |    |    |    |      |   |   |   |    |    |                                                         |          |     |    |                                                    |    |    |   |   |
|                                                    |    |    |    |      |   |   |   |    |    | Várnagy gyújtóbombák<br>(Incindiary Castellán Missiles) | 12-48"   | 4   | 5  | Ordnance 1, Barrage,<br>Large Blast, Nincs fedezék |    |    |   |   |
| Drop Pod (Drop Pod)                                | 4  | 12 | 12 | 12   |   |   |   |    |    |                                                         |          |     |    |                                                    |    |    |   |   |
| Land Raider<br>(Land Raider)                       | 4  | 14 | 14 | 14   |   |   |   |    |    |                                                         |          |     |    |                                                    |    |    |   |   |
| Land Raider Hódító<br>(Land Raider Crusader)       | 4  | 14 | 14 | 14   |   |   |   |    |    | Lépegetők                                               | WS       | BS  | S  | F                                                  | S  | R  | I | A |
| Land Raider Megváltó<br>(Land Raider Redeemer)     | 4  | 14 | 14 | 14   |   |   |   |    |    | Félelmetlen<br>(Dreadnought)                            | 4        | 4   | 6  | 12                                                 | 12 | 10 | 4 | 2 |
| Ragadozó (Predator)                                | 4  | 13 | 11 | 10   |   |   |   |    |    | Ősi Félelmetlen                                         | 5        | 5   | 6  | 12                                                 | 12 | 10 | 4 | 2 |
| Pengehátú (Razorback)                              | 4  | 11 | 11 | 10   |   |   |   |    |    | (Venerable Dreadnought)                                 | 5        | 5   | 6  | 12                                                 | 12 | 10 | 3 | 4 |
| Rhino (Rhino)                                      | 4  | 11 | 11 | 10   |   |   |   |    |    | Bjorn the Fell Handed                                   | 6        | 6   | 7  | 13                                                 | 12 | 10 | 3 | 4 |
| Védelmesző (Vindicator)                            | 4  | 13 | 11 | 10   |   |   |   |    |    |                                                         |          |     |    |                                                    |    |    |   |   |
| Forgószerű (Whirlwind)                             | 4  | 11 | 11 | 10   |   |   |   |    |    |                                                         |          |     |    |                                                    |    |    |   |   |