WARHAMMER® 40,000™

КОСМИЧЕСКИЕ ВОЛКИ™

WARHAMMER 40,000™

КОДЕКС

GAMES WORKSHOP®

Волчья Гвардия возглавляет атаку на Эльдар и живого полубога среди них.

Логан Гримнар вступает в бой с самым главным монстром в самом сердце орд Тирнаидов.

КОСМИЧЕСКИЕ ВОЛКИ

Автор: Фил Келли

СОДЕРЖАНИЕ

Вступление **3**
- Небесные воины 5
- Смертоносный мир Фенрис 6
- История Космических Волков 8
- Ритуалы Инициации 10
- Сыны Русса 12
- Великие Роты 14
- Полководцы Клыка 16
- Война в Звёздном Океане 18
- Первая война за Армагеддон 22

Воины Клыка **24**
- Кровавые Когти 25
- Серые Охотники 26
- Волчьи Разведчики 27
- Длинные Клыки 28
- Одинокие Волки 29
- Волчья Гвардия 30
- Фенрисианские Волки 31
- Штурмовая Стая Небесных Когтей 32
- Стая Мотоциклистов Стремительных Когтей 33
- Кавалерия Громовых Волков 34
- Волчьи Жрецы 35
- Рунные Жрецы 36
  - *Психосилы Рунных Жрецов* *37*
- Железные Жрецы 38
- Волчьи Лорды 39
- Носорог и Секач 40
- Хищник 41
- Вихрь 42
- Защитник 43

Воины Клыка ..... *продолжение*
- Ленд Рейдер 44
- Ленд Спидер 46
- Десантный Модуль 47
- Дредноуты 48
- Бьёрн Разящая Рука 49
- Ульрик Убийца 50
- Арьяк Каменный Кулак 51
- Лукас Ловкач 52
- Ньял Зовущий бурю 53
- Канис Взращенный Волками 54
- Рагнар Чёрногривый 55
- Логан Гримнар, Великий Волк 56

Арсенал Космических Волков **57**
- Оружие 57
- Доспехи 61
- Улучшения и другое оснащение 62
- Арсенал Машин 63
- Саги 64

Волчья Рать **65**

Воинский лист Космических Волков **81**
- Командные подразделения 82
- Элитные подразделения 86
- Основные боевые подразделения 89
- Лёгкие Ударные подразделения 90
- Тяжелая Огневая Поддержка 92
- Прикомандированные Транспорты 94

Памятка **96**

Автор: Фил Келли

Иллюстрации: Джон Бланч, Алекс Бойд, Пауль Дэйнтон, Марк ГиАронс, Дэвид Галахер, Адриан Смит и Карл Копински. **Дизайн графики:** Элун Дэйвис,Нийл Ходсон и Стефан Копински. **Фотографирование:** Кристиан Бюрн, Глен Мур, Джим Соувтер. **Команда 'Eavy Metal:** Филл Дунн, Пит Фолей, Нейл Грин, Нейл Лонгдаун, Дарен Латам, Кейт Робертсон, Ания Веттергрен, Кирстен Вилиамс. **Концептуальный Дизайн:** Дэйв Эндрюс, Алессио Каватор, Элэн Миррит, Рик Пристли и Гэв Торп. **Хоббийные Материалы:** Дейв Эндрюс, Нейл Ходгсон, Марк Джонс, Чад Миерзва, МДоминик Мюрей и Адриан Вуд. **Дизайн Миниатюр:** Тим Эдкок, Джуан Диаз, Джес Гудвин, Дэйв Томас, Марк Хэррисон, Мартин Футитт, Сиб Пирбирт и Феликс Паниагуа.
Специальная благодарность: Браен Фолкарелли, Марко Луки, Рой Егенспергер, Марк Хевенер, Майку Маршалу, Мету Варду, Грехему Деви, Джереми Ветроку, Алану Мерту.
Перевод на русский язык: Владимир Яснов, под редакцией Татьяны Ясновой и Константина Крючкова. **Верстка русской версии книги:** Сергей Игнатьев.
Специальное спасибо за перевод статей про героев Космических Волков: Заворотному Ю.А. aka Egorius_Tern, Грачеву Г.О. ака Йорик, Быкову Д.Н. ака Cryden.

Produced by Games Workshop

© Games Workshop Limited 2009. Games Workshop, the Games Workshop logo, GW, 40K, Citadel, the Citadel device, the Double-headed Eagle device, 'Eavy Metal, Warhammer, the Warhammer logo, White Dwarf, Arjac Rockfist, Bjorn the Fell-handed, Blood Claw, Canis Wolfborn, Chaos, Cyberwolf, Dreadnought, Drop Pod, Fenrisian Wolf, Grey Hunter, Iron Priest, Land Raider, Land Speeder, Logan Grimnar, Lone Wolf, Long Fang, Lukas the Trickster, Njal Stormcaller, Ragnar Blackmane, Razorback, Rhino, Rune Priest, Predator, Servitor, Skyclaw, Space Wolf, Space Wolves, Swiftclaw, Thunderwolf Cavalry, Ulrik the Slayer, Vindicator, Whirlwind, White Hunter, Wolf Guard, Wolf Lord, Wolf Priest, Wolf Scout and all associated marks, logos, names, places, characters, creatures, races and race insignia, vehicles, illustrations and images from the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2009, variably registered in the UK and other countries around the world. All Rights Reserved.

Изображения в этой книге приведены исключительно в изобразительных целях.
Некоторые продукты линии Citadel могут быть опасны при неправильном использовании, и продукция Games Workshop не рекомендована детям до 16 лет без надзора взрослых.
Вне зависимости от возраста будьте осторожны в использовании клея, режущих инструментов и аэрозольных красок.
Убедитесь в том, что вы правильно следуете инструкциям, указанным на упаковках.
Warhammer и Warhammer 40,000 являются либо ®, TM и/или © Games Workshop Ltd 2000-2008, которые зарегистрированы в Великобритании и других странах мира. Все права защищены.

UK
Games Workshop Ltd.,
Willow Rd, Lenton,
Nottingham,
NG7 2WS

NORTHERN EUROPE
Games Workshop Ltd.,
Willow Rd, Lenton,
Nottingham,
NG7 2WS, UK

NORTH AMERICA
Games Workshop Inc,
6711 Baymeadow Drive,
Suite A, Glen Burnie,
Maryland, 21060-6401

AUSTRALIA
Games Workshop,
23 Liverpool Street,
Ingleburn,
NSW 2565

ВСТУПЛЕНИЕ

Добро пожаловать в Братство Фенриса! Космические Волки представляют собой идеальную смесь чистой силы и технологического превосходства, сражаясь клинками, когтями и болтерами с ужасающими армиями, которые угрожают поглотить Империю человечества.

ИГРА WARHAMMER 40000

В книге правил «Warhammer 40000» содержатся правила, необходимые для проведения сражений с миниатюрами фирмы «Цитадель» в раздираемой войной вселенной 41-ого тысячелетия. У каждой армии есть собственный «Кодекс», опирающийся на эти правила и позволяющий превратить коллекцию в организованную силу, готовую к играм «Warhammer 40000». В данном «Кодексе» подробно изложено всё, что необходимо знать об Космических Волках.

ЗАЧЕМ СОБИРАТЬ АРМИЮ КОСМИЧЕСКИХ ВОЛКОВ?

Космический Десант это лучшие и самые могучие воины Империи человечества. Благородные, гордые, чья сила и мощь превышает способности простых смертных, они являются ультимативными воинами и защитниками людей. Без Орденов Космического Десанта, стоящих на страже Империи, бастион человечества вне всякого сомнения падёт во тьму.

Также как их легендарный прародитель Примарх Леман Русс, Космические Волки яростные и агрессивные воины. Вопреки распространённому мнению они не безумные берсеркеры (хотя конечно некоторые из них имеют проблемы с управлением гневом), их упорство и обострённое чувство справедливости ведут к тому что они непрерывно сражаются с силами тьмы в Галактике, ведя войну с хитростью волчьей стаи, а не бешенством безумных псов. Космические Волки любят мясо с кровью, крепкий эль, грубые мужские песни и старые добрые кабацкие драки, но более всего они любят вести охоту за славой на поле боя. Они считают смерть на поле боя подходящим концом для любого мужчины, и чем длиннее и заунывнее та сага, которую скальды составляют о деяниях того или иного воина, тем лучше для него.

Космические Волки заметно отличаются организацией от других орденов Космического Десанта. Основу каждой армии Космических Волков составляется харизматичный лидер, который оказывает заметное влияние на состав и тактику армии. Каждый Космический Волк является героем сам по себе, и несмотря на то, что это значит что их число не так велико, как численность обычных армий Космического Десанта, они компенсируют это своей доблестью и умением. Космические Волки являются мастерами яростных атак, и их громогласные лидеры стоят в одном ряду с самыми уважаемыми и устрашающими воинами 41-ого тысячелетия.

КАК УСТРОЕН ЭТО КОДЕКС

Кодекс: Космические Волки разбит на следующие секции:

Космические Волки: в этой секции вы познакомитесь с уникальным орденом Космических Волков, его происхождением, историей и его местом во вселенной Warhammer 40000. Вам откроются тайны их родного мира – смертельной планеты Фенрис, история их возлюбленного Примарха, а также подробности долгого и трудного процесса трансформации человека в Космического Десантника. Здесь же вы найдёте описание того, как устроены Великие Роты Ордена и многие другие военные истории, достойные пересказа за пиршественным столом.

Воины клыка. Здесь вы найдёте описания многочисленных видов войск, героев, машин и вооружения Космических Волков. Здесь же вы найдёте историю и правила для могучих героев Космических Волков, а также полные описания всех специальных правил и особых видов вооружения Космических Волков, её техники и командиров. В конце этой секции вы найдёте описание всех видов оружия, всех видов специального оснащения Космических Волков, а также оружия и оснащения, которое используется на машинах и танках Космических Волков.

Волчья рать. В этом разделе вы найдёте многочисленные миниатюры, которые вы сможете использовать для создания вашей уникальной армии Космических Волков. Эти миниатюры мастерки покрашены участниками известной команды 'Eavy Metal. В конце цветной секции также приведены примеры цветовых схем и маркировок разных стай и разных рот, которые помогут придать вашей армии правильный исторический контекст.

Воинский Лист Космических Волков. Правила, которые позволят вам превратить вашу коллекцию в могучую армию на игровом столе.

УЗНАЙТЕ БОЛЬШЕ

Хотя «Кодекс: Космические Волки» содержит всё, что потребуется для игры с вашей армией космических десантников, всегда найдется больше тактических приёмов, которые можно использовать, разных сценариев битв и идей по покраске миниатюр, которые можно опробовать. В ежемесячном журнале «Белый Гном» печатаются статьи обо всех аспектах игры и хобби «Warhammer 40000», а на нашем интернет-сайте можно найти статьи, посвящённые космическим десантникам.

Кроме того, больше советов и информации по покраске армии космического десанта можно найти в книгах: «Как красить миниатюры "Citadel"» и «Как делать игровой ландшафт»

www.games-workshop.com

НЕБЕСНЫЕ ВОИНЫ

(Они приходят когда наступают темные ночи)
В САМОМ ОКЕ НОЧИ ПРИХОДЯТ ОНИ
НЕБЕСНЫЕ ВОИНЫ ФЕНРИСА
ЕДУЩИЕ НА СПИНАХ СКАКУНОВ ЗВЕЗДНОГО ОГНЯ И ПЛАМЕНИ
РАЗЯЩИЕ КАК ГНЕВ ШТОРМА

ВЫСОКИЕ И МОГУЧИЕ ОНИ КАК МЕДВЕДИ, ВСЕ КАК ОДИН
ИХ КЛЫКИ – НОЖИ ИЗ КОСТИ
ИХ РУКИ СИЛЬНЕЕ ЩУПАЛЕЦ КРАКЕНА
В ИХ ВЕНАХ ТЕЧЁТ КРОВЬ БОГОВ

ОДЕТЫ В ЖИВУЮ И ДЫШАЩУЮ СТАЛЬ
БРАТСТВО НЕ ЗНАЮЩИХ СТРАХА
ОДЕТЫЕ В ШКУРЫ ВОЛКОВ И УКРАШЕННЫЕ ЧЕРЕПАМИ ДЕМОНОВ
РУНАМИ, КЛЫКАМИ И КЛИНКАМИ

АДСКОЕ ОРУЖИЕ, НЕСУЩЕЕ ТЫСЯЧУ СМЕРТЕЙ
СТАЛЬ, ЧТО ПРОНЗАЕТ ЛЮБОЕ СЕРДЦЕ
ДЫХАНИЕ ДРАКОНА, ОБРАЩАЮЩЕЕ ЛЮДЕЙ ВО ПРАХ
КЛИНКИ, ЧТО ПОЮТ КАКОФОНИЮ ВОЙНЫ) панихиду

ВОРОНЫ ПИРУЮТ НА ИХ ПУТИ
ДРАКОНЫ (змеи) СТРАШАТСЯ ИХ ВОЯ, И ТРОЛЛИ БЕГУТ ОТ НИХ В УЖАСЕ
ВЕЛИКИЕ ВОЛКИ ИДУТ В БОЙ С НИМИ БОК О БОК
И НИКТО НЕ УСТОИТ У НИХ НА ПУТИ

МОГУЧИЕ ДЫХАНИЕ ЗИМЫ НИ ЧТО ДЛЯ НИХ
ОГНЕВЫЕ ПРИЛИВЫ ~~ВЕСНЫ~~ лета НЕ СТРАШНЫ
ОНИ ПИРУЮТ ТАКЖЕ КАК И СРАЖАЮТСЯ, С СИЛОЙ И ЧЕСТЬЮ
И СМЕРТЬ НЕ ИМЕЕТ НАД НИМИ ВЛАСТИ

ИЗ-ЗАКОВАННОГО ВО ЛЬДЫ АСАХЕЙМА, ЧТО ЗА ОБЛАКАМИ
ПРИХОДЯТ ОНИ НА КРЫЛЬЯХ ОГНЯ
ВЛАДЫКИ ЖЕЛЕЗА КУЮТ ИМ ЗВЕРЕЙ ВОЙНЫ
И ЛЕДЯНЫЕ ШТОРМА ИДУТ ЗА НИМИ ПО ПЯТАМ

ОНИ ПОВЕРГАЮТ НАШИХ ВРАГОВ, ЧТОБЫ СНЯТЬ С НИХ ШКУРЫ
ОНИ УБИВАЮТ ТВАРЕЙ ПУСТОТЫ
И ТЕ КТО БУДЕТ ИЗБРАН ИМИ В ИХ РЯДЫ
ПЕРЕРОДЯТСЯ В СТРАНЕ БОГОВ.

– ЛЕГЕНДА О НЕБЕСНЫХ ВОИНАХ ,
ПЕРЕСКАЗАННАЯ РАГАРОМ ОДНОРУКИЙ, СКАЛЬДОМ ПЛЕМЕНИ ВОЛЧЬЕГО ЗУБА
(Hagar One-Hand)

СМЕРТОНОСНЫЙ МИР ФЕНРИС

Родной мир Космических Волков называется Фенрис. Он расположен на галактическом севере и находится в непосредственной близости от региона, который известен как Око Ужаса, где обитают мерзостные последователи Богов Хаоса. Таким образом, Фенрис занимает важное место в системе обороны Империи от сил Хаоса. Космические Волки несут вечный дозор, неустанно храня Фенрис и несколько сотен планет в непосредственной близости от угроз Хаоса. Их домен раскинулся широко вокруг Фенриса, но именно этот промерзший и негостеприимный мир является тем, что Волки с гордостью называют своим домом.

Фенрис это мир льда и огня, которым правят экстремальные перемены погоды. Как указывает Апокрифа Скароса это один из трёх самых неблагоприятных и непригодных для жизни миров Империи. Большая часть поверхности планеты покрыта водой, и редкие пригодные для обитания участки суши это не более чем островки, раскинувшиеся в бескрайнем океане. Единственный пригодный для жизни континент, Асахейм, располагается на северном полюсе планеты.

Фенрис следует своей эллиптической орбите вокруг бледного солнца. Так что большую часть долгого года планета находится весьма далеко от и так не жаркого солнца, и промерзает насквозь. Планетарные океаны Фенриса замерзают, в некоторых местах до дна, и даже более тёплые экваториальные моря покрываются толстой коркой льда. Вечно двигающиеся подводные горы, которые торчат тут и там из океана, вмерзают в лёд намертво, и люди получают возможность пешком путешествовать от одного острова к другому. Говорят, именно в этот период года Сигурд Высокий сумел забраться на высочайшие горы Асахейма и тем самым заслужил себе место в залах Богов.

Ближе к концу года планета приближается к солнцу снова, и краткая весна опаляет её своим теплом. Во время этого периода льды отступают к полюсу и титанические обитатели океанских глубин выходят из спячки, чтобы полакомиться весенним планктоном, стаями рыб-ножей и другими коротко живущими океаническим обитателями, которые наполняют океаны весной.

Когда Фенрис наиболее близко приближается к солнцу, в его коре начинаются тектонические процессы. Дно моря ломается и крошиться обнажая раскалённую магму, и наступает время огня и воды. Планета разрывает сама себя и её лицо неузнаваемо меняется. Новые острова возникают в океане, окутанные огнём, паром и серными испарениями из самой глубины планеты. Титанические приливные волны атакуют отвесные берега Асахейма. Острова, созданные в прошлые годы по большей части прекращают своё существование и снова погружаются в пучину. Некоторые выдерживают этот апокалипсис, но большинство погружаются обратно в пучину, обрекая своих обитатетлей на скорую и мучительную смерть. Единственное, что остаётся нерушимым и неизменным на лике Фенриса это Асахейм, который выдерживает катаклизм за катаклизмом и не рушиться под ударами волн.

АСАХЕЙМ

Аборигены Фенриса научились жить в такой вечно меняющейся обстановке и даже любить свой изменчивый и жестокий мир яростной любовью воинов и первопроходцев. Только на Асахейме обитатели Фенриса как-то защищены от изменчивой натуры своего мира. Здесь обитают многие виды животных, которые не встречаются нигде в ином месте. Это включает шерстистых медведей, гигантских оленей и мастодонтов, а также гораздо более странных существ, таких как ледяных троллей, меняющих форму допельгангеров и червей, которые буравят ходы в ледниках и фьордах. Самыми смертоносными обитателями планеты по праву считаются волки Фенриса, ум и инстинкт которых сравним с остротой их зубов. Самые крупные волки Фенриса на равных способны противостоять любому существу Асахейма.

И тем не менее Асахейм изолирован от мира высоченными отвесными скалами, которые опоясывают его побережье, отрезая его от остальной планеты, как один мир от другого. Эта полу-мифическая земля не может дать убежище тем, кто обитает на океанических просторах. Для простых фенрисианцев Асахейм это поистине земля богов.

ДИКИЕ МОРЯ

Большая часть обитателей Фенриса живёт в его океане и именно с этой стихией они вынуждены вести каждодневный бой за выживание. Это не простая жизнь. Чудовищные и древние обитатели самых глубоких мест ведут в океане непрерывную войну за превосходство, столь чуждую и дикую, что сама её концепция не поддаётся пониманию человеческого разума. Некоторые эти океанический титаны столь велики, что могут проглотить корабль фенрисианцев за один глоток. Другие являются обитателями огненных океанов лавы на дне океана, и у них в жилах течёт огонь земли, а сами они покрыты непробиваемой алмазной чешуей, которая сверкает так, как само солнце никогда не сияет в небесах. Эти твари часто хватают неосторожного моряка прямо с палубы корабля, чтобы унести его на ужасную смерть в глубины океана. Но многие самые большие и опасные твари слишком бесформенны и скрытны для того, чтобы их можно было бы описать словами. Они обладают многочисленными щу-

пальцами, клювами и их глаза сверкают из глубины океана холодным светом непостижимого разума. Именно с этими тварями жители Фенриса меряются силой и удалью, и те, кто выходит победителями, навсегда входят в саги и песни народа океанов.

Для того чтобы выжить в таком мире обитали Фенриса должны быть воинами от рождения и до самой могилы. Именно поэтому первой игрушкой фенрисиаца всегда является топор, и тот кто не берёт его в ручонки твердо у уверенно выбрасывается на мороз, чтобы умереть там быстро и безболезненно. Выживание каждого и всех вместе зависит от ума и хитрости, также как от силы и умения владеть мечом. и копьём.

Из-за того что их мир покрыт водой фенрисианцы признанные мастера морского дела, способные плавать и выживать как в ледяных так и в тропических морях, в любой шторм и туман. Большую часть года племена Фенриса обречены на постоянное сражения с океаном, которое часто заканчивается битвами с морскими монстрами и смертью в ледяной воде. Ресурсы планеты ужасающе скудны и конфликты из-за них это норма жизни, такая же как сон и воинские тренировки.

СРАЖАЮЩИЕСЯ ПЛЕМЕНА

Из всех ресурсов самым ценным и редким является земля. Никто не знает как изменится лицо планеты в течении года. Иногда острова сохраняются по несколько лет и даже десятилетий, и это приносит мир и процветания обитающему на таких островках племенах, но чаще всего срок жизни острова и его обителей измеряется годами, и многие острова вообще гибнут на следующую весну после своего возникновения. Многие острова опустошаются и разрушаются во время ежегодного катаклизма и там где раньше могли выживать многие, теперь способны выжить единицы. В таком случае начинается беспощадная война между племенами за жизненное пространство и только те кто может отстоять свою землю или найти себе новую и закрепиться на ней выживают что бы ждать следующего года и нового цикла смерти и войны.

Как только заканчивается активная фаза времени огня и воды, фенрисианцы должны быстро обустроиться на новом месте, ибо их запасы быстро истощаются. Если они не могут найти новую землю для заселения, они вынуждены идти войной на те племена, у которых земля уже есть. Так что жизнь на Фенрисе это одно постоянное переселение и непрерывная война за право поставить свою ногу на твёрдую почву.

ОБИТАТЕЛИ ЗАОБЛАЧНЫХ ДАЛЕЙ

Но несмотря на все трудности своей жизни фенрисианцы гордятся собой и своей планетой, ибо только воины, выжившие в подобных условиях пригодны для того чтобы стать самыми великими воителями Человечества. Именно из их рядов Космические Волки набирают рекрутов в свой Орден.

Несмотря на то что Космические Волки считаются Фенрис своим родным миром, активно они действуют только на Асахейме, полярном континенте, который поднимается из воды подобно титаническому обелиску, и почти всегда закрыт покровом густых облаков. Вся остальная поверхность Фенриса отдана для обитания его диким племенам, которые ведут вечную войну с огнём и льдом.

Космические Волки тщательно следят за своими океанскими собратьями, но почти никогда не появляются среди них открыто. Для рядовых фенрисианцев Космические Волки являются полу-мифическими Небесными Воинами, которых они видят редко и из далека, и которые по их верованиям обладают магическими священными силами. Для них Небесные Воины это соратники Русса, которые ведут бок о бок с ним вечную войну Конца Света на краю вселенной. Земли Асахейма для них это священные земли, ступать на которые запрещают их традиции и завет предков. Только избранные воины могут ступить в железные залы Крепости Богов. Так что фенрисианцы привыкли к тому, что время от времени самые отважные из молодых воинов пропадают из повседневного мира, чтобы стать избранниками богов и встать бок о бок сними на их полях сражений. Так было всегда. И так всегда будет.

> “И сказано что во времена Творения Создатель отбросил холодный шар Фенриса в Море Звёзд, решив что, он не пригоден для обитания, но Фенрису было одиноко и холодно в Море Звёзд и он устремился назад, к светилу известному как Око Волка. но жара Ока оказалась слишком сильной для Фенриса, и он убежал обратно во тьму Моря Звезд. и теперь каждый Длинный Год Фенрис бежит к Оку за теплом, и обжегшись спасется во тьме и холоде Моря Звезд, чтобы вернуться за теплом и ожогами снова, на следующий год.”
>
> - Рассказы Хаакона Жёлтого Глаза.

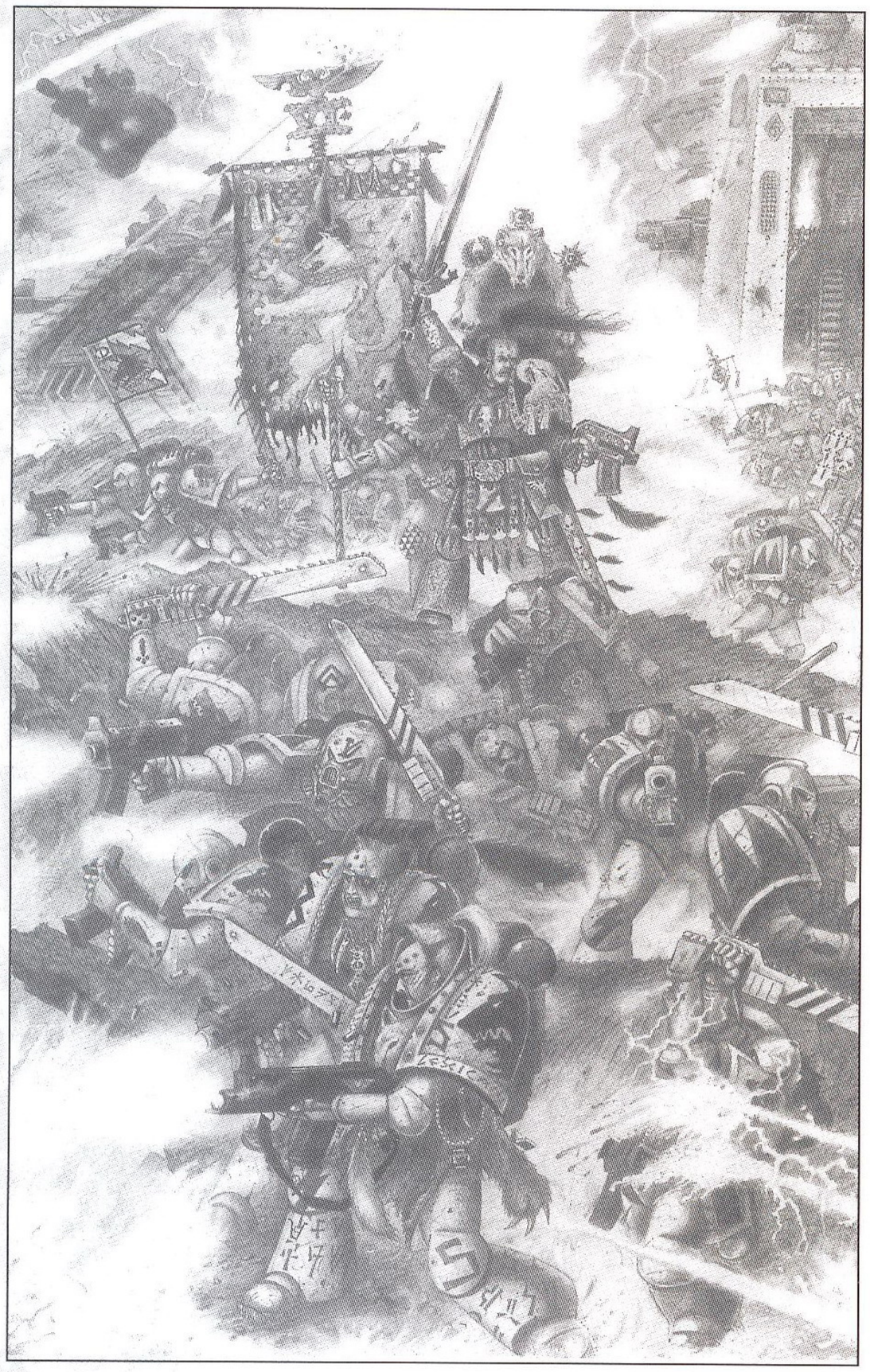
ИСТОРИЯ КОСМИЧЕСКИХ ВОЛКОВ

Существует более тысячи орденов Космического Десанта, которые несут вечный дозор, противостоя врагам Империи. Космические Волки это один из самых известных и почитаемых орденов, и их деяния известны по всей галактике. Орден Космических Волков является прямым наследником Легиона Космических Волков, который был основан самим Императором десять тысяч лет назад.

Легионы Космического Десанта были созданы для того чтобы составить основу сил Великого Крестового Похода – завоевательного похода Императора с целью вернуть в лоно единой власти Земли все человеческие миры и колонии. До Великого Крестового похода земля была изолированная от остальной части галактики, когда восточные регионы галактики были накрыты страшными Варп штормами, которые препятствовали путешествиям между звёзд. Из-за этих штормов Император не мог покинуть землю и не мог делать ничего, кроме как готовить свои армии к завоеванию.

ПРИМАРХИ

Первым делом Император приложил массу усилия для того чтобы создать существ, известных в истории как Примархи. Примархи были искусственно созданными гуманоидами, которые были генетически сконструированы Императором с нуля и обладали потрясающими способностями. Каждый из них был уникален, и отличался от других уникальным набором способностей и умений. Многие из них вполне могли сойти за людей, но некоторые были подобны гигантам или отличались странным внешним видом. Но эксперимент с Примархами никогда так и не достиг своего завершения, когда новорожденные существа были рассеяны по галактике страшными и таинственными силами. Император сумел сделать так что Примархи не пострадали, но вернуть на Землю он был уже не в силах, и они были рассеяны по галактике. И каждый приземлился на свою планету.



Император не мог теперь повторить долгий и трудный процесс создания Примархов. Вместо этого он использовал накопленные знания и материалы для того, чтобы создать Космический Десант. Набор искусственных органов был разработан на основе того, что осталось от Примархов. Эти органы можно было имплантировать в тело юного человека, и он получал частицу мощи Примарха. Имплантированные в тело, органы начинали в него врастать и со временем становились единым целым с ним. Некоторые органы заменяли и усиливали естественные функции организма, а некоторые оказывали воздействие на физическое и умственное состояние реципиента, делая его сверхчеловеком. По сравнению с мощью Примархов сила космического десантника была всего лишь бледной тенью, но даже эта тень делала его самым могучим воином на Земле и верным слугой Императора.

ВЕЛИКИЙ КРЕСТОВЫЙ ПОХОД

Используя остатки генетического материала, оставшиеся от Примархов, Император создал 20 легионов Космического Десанта, каждый из которых унаследовал способности и особенности одного из них. Большая часть имплантатов разных легионов была идентична, но мелкие различия имели место, из-за разницы в происхождении. Так что воины всех двадцати легионов, так или иначе, наследовали силы и слабости своих Примархов, частично отражая их натуру. Легион Космических Волков унаследовал генетическую спираль Примарха Лемана Русса.

В то время Император знал только то что Примархи были рассеяны по галактике силами Хаоса, но где они и выжили ли вообще – он не знал. Только позднее, во время Великого Крестового Похода он одного за одним находил своих генетических сыновей и принимал их под своё крыло. Не все Примархи попали на цивилизованные планеты, и многие из них оказались в диких не гостеприимных местах. Леман Русс был принят и выращен жителями Фенриса. Он был принять ко двору Короля Тенгила, и по мере роста и возмужания, одержал победу в сотнях битв, и в конце концов взошёл на трон. Времена и победы Короля Волка прочно вошли в легенды Фенриса.

"НИ ЧЕЛОВЕК, НИ ЗВЕРЬ НЕ МОГЛИ В БОЮ ОДОЛЕТЬ КОРОЛЯ-ВОЛКА. НИКАКОЕ ПЛЕМЯ НЕ МОГЛО УСТОЯТЬ ПЕРЕД ЕГО АРМИЯМИ В КОРОЛЕВСТВЕ РУССА МИР БЫЛ МЕЖДУ ЛЮДЬМИ И ВОЛКАМИ ПРИ ЕГО ДВОРЕ БЫЛИ САМЫЕ ЯРОСТНЫЕ ВОИНЫ И САМЫЕ ПРЕКРАСНЫЙ ЖЕНЩИНЫ."

- Сага о Короле Волке

Во время Великого Крестового Похода Император и его неудержимые Легионы Космического Десанта освободили сотни человеческих миров. Все они были вовлечены в единую могучую Империю Человечества. Фенрис был обнаружен сравнительно быстро, ибо он располагался на северо-западе галактики. Даже в море Звёзд гремели легенды о Волчьем Короле Фенриса, и Император безошибочно узнал в герое одного из своих сыновей. Русс был гигантом среди людей, в равной степени готовый на пир и на битву, но уж когда он брал в руки меч, само время останавливалось чтобы посмотреть на его умение и силу. Легенды гласят что в конце концов Император победил Лемана Русса в личном поединке. Русс с юмором принял своё первое в жизни поражение и со смехом пожал Императору руку. Вскоре он принял на себя командование Легионом Космических Волков.

В последующие десятилетия Леман Русс успешно возглавлял свой легион и другие силы Империи в многочисленных битвах и одержал много славных побед. По праву он был признан одним из самых смелых и успешных генералов Империи. Фенрис стал родным миром Легиона Космических Волков и крепость была заложена в горах полярного материка Асахейм. Эта крепость была наречена Клык, и до сих пор является одной из самых могучих цитаделей в Империи Человечества.

ЕРЕСЬ ХОРУСА

Космические Волки были не единственным легионом, который был изначально разлучен со своим генетическим основателем. В конце концов все 20 легионов обрели своих Примархов, и встали на острие завоевания Великого Крестового Похода. Одним из этих Примархов был и Хорус. Он был наиболее могучим из всех Примархов и наиболее близким к Императору. Он стал командующим всех вооруженных сил Империи и ближайшим другом Императора. Но именно он предал Императора самым подлым и отвратительным образом.

Восстание Хоруса разорвало новорожденную империю на две части и Легионы Космического Десанта сражались как на стороне Хоруса, так и против него. Сначала мало кто подозревал, каковы коварные замыслы Хоруса, и некоторые легионы пытались дистанцироваться от конфликта, оставшись в стороне. Некоторые легионы встали на сторону Хоруса из чувства солидарности с ним и по причине близкой дружбы Примархов. Многие из них позднее пожалели об этом решении, но для них было уже поздно чтоб бы то не было менять. Ибо дух Хоруса был безнадёжно порабощен силами Хаоса. Он пообещал им власть над галактикой в обмен на силы, которые неведомы смертным, даже таким смертным как могучие Примархи.

Космические Волки остались верны Императору до конца и принимали участие в некоторых крупных битвах того времени. От тех далёких времён мало что осталось, и мало чему можно верить. Это было время легенд. Это было время войны. Записи, которые делались в те времена и ранее, по большей части не уцелели в пламени войны, и лишь позднейшие заметки Администратума проливают свет на происходившее. Космические Волки сыграли ключевую роль в одной из самых ранних компаний Ереси, когда весь легион Космических Волков обрушился на Легион Тысячи Сыновей на его родном мире Просперо и нанёс ему решающее поражение. Примарх Тысячи Сыновей Магнус сражался в личном поединке с Руссом и по всей планете бывшие братья Астартес сражались как дикие звери, без пощады и милости. В конце концов силы Тысячи Сыновей уступили и Магнус скрылся вместе с тем, что осталось от его сил. Именно во время преследования скрывающихся Сыновей, Лгион потерял свою 13-ю Великую Роту, известную как Вульфены. С тех пор ни Легион ни Орден не включали 13-ю роту, и ни один Волчий Лорд не имел Знака Вульфена.

КОДЕКС АСТАРТЕС

Космические Волки не принимали участие в финальной битве у Стен Земли, которая положила конец Ереси Хоруса и обрекла Императора на вечное существование в стазисном поле Золотого Трона. Русс впал в гнев, проклинал злую судьбу, которая не позволила ему быть с возлюбленным Императором в минуты наибольшей нужды. Он повёл свой легион в глубины Ока Ужаса и там вел длительные войны с Предавшими легионами. В конце концов Русс исчез с лица Империи, взяв с собой только ближайших соратников. И по ныне, несмотря на то, что Волчьи Лорды раз за разом объявляли великие походы, называемые Великими Охотами, пытались найти своего прародителя, судьба Русса до сих пор покрыта мраком.

> "Из всех Примархов судьба Лемана Русса является самой таинственной, ибо сказано что он исчез без следа десять тысяч лет назад. Одним из краеугольных камней верования Космических Волков является вера в то, что их Примарх вернётся к ним для того, чтобы сражаться бок о бок с ними в финальной битве предшествующей концу Вселенной."
>
> - Бальтазар вон Хеппель, Адепт Министорум

Теперь, когда Император был навечно прикован к Золотому Трону, лик Империи изменился, и вся власть перешла к Высшим Лордам Терры. И они и выжившие Примархи опасались нового возвышения силы Хаоса. Многие миры были вычищены раз и навсегда. По всей галактике, потерянные и проклятые неустанно выискивались и безжалостно уничтожались. Новая Империя не могла мириться с новой возможностью попадания армий Космического Десанта под влияние сил Архиврага. Оригинальные Легионы были разделены на более мелкие Ордена и чёткие законы определили их место в структуре Империи, их полномочия и юрисдикцию. В то время, как во времена Крестового Похода численность легионов могла превышать десять тысяч человек, численность Орденов была ограничена одной тысячей. Каждый легион передал своё имя и геральдику одному Ордену, а вновь созданные Ордена, в том числе и те, кто был раньше частью Легионов, получили свои мена и геральдические цвета.

Эти новые ордена получили наименование Ордена Второго Поколения. Они все претендуют на прямое наследование традиций древних Легионов и генетического наследия Примархов. От Ордена Космических Волков отделился только один орден, известные своей несчастной судьбой Волчьи Братья. Вполне возможно что Высшие Лорды Терры признали проблемы генетической нестабильности семени Русса, что позднее привело к возникновению проблем с геном Вульфена. Возможно влияния Русса было достаточно для того чтобы избежать строгого разделения легиона на мелкие части, во избежание их гибели по одиночке. Известно только, что наследники Русса с пренебрежением относятся к диктатам кодекса Астартес и вместо этого хранят свои собственные военные традиции. Которые передаются от Wolf Priest к Blood Claw и по сей день.

РИТУАЛЫ ИНИЦИАЦИИ

Легенды Фенриса гласят, что незнакомцы бродят по землям людей. В залах и на палубах кораблей рассказывают истории о том, как путешественники приходят из самого сердца зимы, чтобы вызывать на поединок любого, кто осмелиться ответить на их вызов – поединок на кулаках или поединок за пиршественным столом. Эти незнакомцы устрашающи на вид – здоровые, высокие, одетые в шкуры фенрисианских волков, они одерживают победу в каждом вызове, побеждая сильнейших и запивая под стол самых стойких. После этого они выбирают самых достойных и забирают их с собой во тьму, чтобы их никто никогда более не видел.

Иногда, когда длинные корабли пристают к чужим берегам, и кровь проливается на снег, эти незнакомцы наблюдают за битвой. Если воин демонстрирует силу и доблесть в бою, которая выделяет его даже на самом кровавом поле боя, то незнакомцы спускаются к нему, ко всеобщему удивлению и восхищению. Часто те, кого они выбирают находятся на пороге смерти, но это не имеет значения для их выбора. Они забирают избранного с собой, в холод и бурю, и юного воина больше никто никогда не видит. Некоторые говорят, что они исчезают с ударом молнии, а некоторые – что гигантский небесный корабль спускается к ним с небес, но никто не может сказать с уверенностью.

Этими незнакомцами являются Волчьи Жрецы: Избирающие Отважных. Юные воины, которых они забирают с собой подвергаются жестоким и трудным тестам, и если их души подобны стали, а ум остр как клинок, то в их тело имплантируется наследие Лемана Русса и они становятся Космическими Десантниками.

ТЕСТ МОРКАИ

Многие тесты должны пройти юные аспиранты, прежде чем они станут полноправными Космическими Волками. Многие тесты проверяют воина не на силу, а на ум и на духовною стойкость, многие бросают аспиранта в пучину смертельной опасности, из которой он должен выйти живым, хотя и не невредимым. В разных ротах разный набор тестов, но финальный тест всегда один и тот же. Этот тест несёт наименование теста Моркаи, по имени двуглавого волка, стража подземного мира мёртвых.

Те, кто проваливает этот финальный тест, попадают во власть волка Моркаи и забываются в мире живых навсегда. Тест длится приличное время. Воина вывозят за тысячу миль от Клыка и бросают на произвол судьбы в промерзшей пустыне Асахейма. Перед тем, как покинуть юного Волка, Жрец даёт ему выпить из Кубка Вульфена, и в его тело попадает самый первый, самый могучий и самый опасный компонент наследия Русса – могучая Канис Хеликс, носитель генетического семени Примарха.

Сила Канис Хеликс чудовищна и давно вошла в легенды. Миллионы аспирантов просто умерли сделав один глоток, их тела были разломаны и искажены чудовищными судорогами отторжения. Тех кого Канис не убивает, она превращает в ужасающих монстров. Тем не менее, эта часть является самой первой и самой важной на пути превращения в Космического Десантника, ибо без тех изменений, которые вносит Канис Хеликс, невозможна полноценная трансформация и имплантация дополнительных органов. Подвергнутый трансформации аспирант оставляется наедине с собой во льдах Асахейма. Он должен сам найти путь обратно в Клык, преодолев все опасности обратного пути. Хеликс Канис делает с телом аспиранта ужасные вещи: его тело искажается, он сам покрывается жестким мехом с головы до ног, и в его разуме не остается мыслей иных, кроме как набить брюхо свежим мясом и напиться горячей крови. Масса тела аспиранта возрастает почти в двое, кости меняют свою форму и частично срастаются вместе, а в рту пробиваются волчьи клыки. Но сама суть теста состоит не в том, чтобы пережить трансоформацию, как бы болезненна она не была. Канис Хеликс пробуждает волчью натуру в человеке, и главное что должен сдать аспирант это сразившись с тёмной стороной себя, одержать победу и взять зверя, пробужденного наследием Русса, под контроль. Если он не сможет это сделать, то Зверь завладеет его телом, и он навсегда останется в звериной форме, став одним из легендарных Вульфенов. Для аспиранта стать Вульфеном это значит потерпеть одно финальное поражение и навсегда стать зверем, лишённым человеческой души.

Если аспирант успешно добирается до Клыка, то процесс его трансформации в Космического Десантника завершается в более спокойной обстановке. Ему имплантируют дополнительные органы, часть из которых помогают стабилизировать Канис Хеликс и завершить трансформацию. Не все воины способны полностью победить Зверя, и в моменты стресса они могут запросто снова обратиться в чудовищного зверя, одержимого жаждой крови и убийства. Таково проклятие Вульфена и оно по праву вызывает страх и ужас.

Те кто успешно преодолевает дальний путь до Фанга и успешно проходит процесс завершения трансформации, принимается в Орден Космических Волков как брат и соратник. Как Десантники они живут сотни лет, плавают по Звёздным морям, и сражаются в бесконечных войнах с врагами Императора. Они сражаются с монстроидальными орками и слугами отвратительных Сил Хаоса. Они побеждают вызывающие трепет ужасы тиранидских вторжений и преодолевают опасности варп путешествий. Для человека, который родился и вырос среди пустошей Фенриса, это воистину жизнь среди богов.

СЫНЫ РУССА

Для тех кто видел Космических Волков в битве, они олицетворяют высшую степень развития человека, вершину всего что было когда-либо создано человечеством. Тяжелые условия жизни на Фенрисе порождают людей, которые как нельзя лучше подходят на роль рекрутов в ряды Космического Десанта. Культура племён Фенриса требует верности своим соплеменникам и соратникам, и превыше всего – воинствующему королю племени, и эта культура как нельзя лучше перекликается с традициями и законами Адептус Астартес. Только самые лучшие воины Фенриса заслуживают возможность ступить в залы Небесных Воинов, и несмотря на то, что варвары сражаются всю свою жизнь только ради того, чтобы получить этот шанс это не конец их пути, а самое его начало.

РОЖДЕНИЯ ЛЕГЕНДЫ

Также как один фенрисианец на равных способен противостоять нескольким обычным людям, также и Космический Волк, даже не вооружённый, способен справиться с несколькими простыми фенрисианцами. Таков масштаб изменений, которые приносит процесс трансформации в Космического Волка.

Аспиранты проходят сложный и комплексный процесс преобразования в Десантника. Они точно знают, что несмотря на всю мучительность процесса трансформации, боль временна, а сила, которую они обретут в результате – вечна. В конце концов на самом Фенрисе ничего не даётся, не оплаченное потом и кровью.

После того, как завершается хирургическая модификация, на месте сильного и мускулистого, но человека оказывается огромный, генетически модифицированный убийца, в одном шаге от того чтобы стать идеальным инструментом войны. Генетическое семя, которое имплантируется в его тело, состоит из нескольких раздельных органов, каждый из которых делает с телом аспиранта маленькое чудо. Космические Десантники независимо от их происхождения имеют второе сердце и вспомогательное мульти-лёгкое, которое позволяет десантнику выдерживать массивные раны в области груди и всё равно сохранять боеспособность. Он может выдерживать и залечивать раны, способные убить простого смертного, находиться в состоянии холодного сна десятилетиями, дышать под водой, вдыхать и глотать яд без каких-либо последствий, плеваться кислотой и даже получать воспоминания и навыки врага, пожирая его мозг. Космические Десантники все как один творения Императора и все они несут частицу Его мощи.

Но как бы невероятно это не звучало, Космические Волки имеют способности которые ставят их выше воинов иных орденов. Благодаря наследию Русса Космические Волки обладают очень острыми чувствами. Они способны уловить запах свой добычи в оке снежной бури, и понять по дыханию физическое состояние врага в самом пекле битвы. Со временем клыки Космических Волков вырастают до весьма заметной длинны. Эти клыки не просто украшения, ими Волк вполне способен прокусить бронежилет. Кожа старых Космических Волков становится прочной как дублёная шкура. Некоторые погружаются в генетическое наследие Канис Хеликс ещё глубже, и скальды Ордена знают много тёмных историй о том, какие ужасающие трансформации происходят с некоторыми Космическими Волками в угаре битвы.

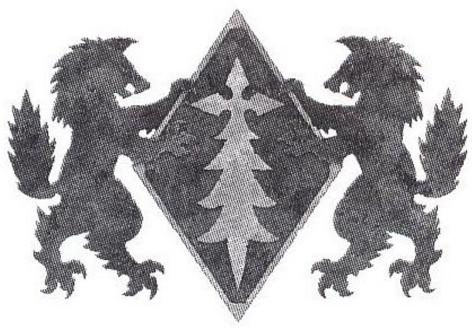
ОРУДИЯ ВОИНА

Но как бы не был могуч Космический Волк, вооруженный и одоспешенный он становится стократ более опасным и могучим противником. Непосредственно под кожей каждый десантник несёт сложный биологический интерфейс, известный как Чёрный Панцирь. Чёрный панцирь позволяет присоединять системы силового доспеха прямо к нервным окончаниям десантника. Сам по себе силовой доспех сделан из пластин адамантия и керамита, двух самых прочных известных человечеству материалов, и имеет системы усиления силы носителя. Десантник в силовом доспехе может ладонью сокрушать черепа и ударом ребра ладони обрубать голову человеку. Под защитой силового доспеха десантник может идти в атаку под ливнем вражеского огня, перепрыгивать самые глубокие провалы, сопротивляться давлению воды на глубине и даже сражаться в условиях глубокого вакуума. Каждый силовой доспех – это реликвия, за состоянием которой неустанно следят Железные Жрецы и мастера Ордена. Многие доспехи ордена имеют историю, более древнюю, чем Ересь Хоруса.

Но это не самое главное оружие, которое делает Космического Волка столь могучим воином. Все аспиранты изучают искусство фехтования, и каждый из них получает смертоносный пиломеч, который способен прорезать ледовые глыбы, как будто это груды масла, не говоря уже о человеческой плоти. Многие Волки также предпочитают более традиционное оружие Фенриса – огромные топоры, сделанные по самой современной технологии Империи и способные с одного удара развалить человека на две половинки. Такое оружие часто используется в паре с болт пистолетом – компактной версией священного болтера. Болтер это по настоящему смертельное оружие, которое способно обрушить на врага ливень разрывных снарядов, каждый из которых способен разорвать человека пополам. Но среди Космиче-

ских Волков болтеры доверяются только тем десантникам, которые уже зарекомендовали себя в битве и доказали, что способны сдерживать свои звериные инстинкты. Всё оружие, которое несут в бой Космические Волки, является вершиной мастерства адептов Адептус Механикус и только справедливо то, что в бой эти смертельные оружия войны несут самые лучшие воины Империи. Такое сочетание мастерства и естественных способностей доказало свою жизнеспособность на миллионе полей сражений.

Но Космические Волки считают своим самым могучим и надёжным оружием свой боевой дух. Космические Волки не испытывают страха, отчаяния, апатии и не знают сомнений. Их жизнь подобна воинскому раю тысяч диких религий– непрерывная война с чудовищными врагами за правое дело Богов, прерываемое только для пиров и соревнований в еде и выпивке. Мало что может свернуть их с пути истинного, ибо они уже имеют всё что может только пожелать истинный воин, и их верность братству и Ордену абсолютна. Более того, Волков соединяет в единое целое не абстрактная вера в далёкого бога, а вполне себя реальная вера в себя и своих братьев по оружию. Они знают что твёрдыми шагами идут по пути бессмертной славы и в конце этого пути их ждёт славная смерть на поле боя, достойная настоящего воина. Именно поэтому, несмотря на всю свою дикость и кажущуюся примитивность, Космические Волки самые верные воины Императора, никогда не сворачивающие с праведного пути.



КЛЫК

Ближе к центру обширного плато Асахейма располагается горный массив, вершины которого, пол легендам, скребут небеса. Самый высокий пик массива располагается в самом центре, и его высота поражает воображение. На вид он напоминает зазубренный клык, торчащий из пасти гор. Этот пик и крепость, которая построена на нём называется Клык Подобно клыку, пронзающему небеса, Клык вонзается в атмосферу Фенриса.

Крепость Клыка до сих пор считается одной из самых великих и неприступных крепостей за пределами Терры. Много раз за долгие годы Империи, она стояла непоколебимой стеной на пути сил беспорядка и Хаоса, которые разбивались об неё. Клык одет в броню невероятной прочности и невиданной толщины, и защищен вакуумными щитами, сравнимыми по мощности с щитами кораблей Имперского Флота. На стенах крепости располагаются турели с мощными защитными лазерами, которые способны низвергнуть на землю самый тяжелобронированный корабль. Эти могучие орудия имеют такой же возраст что и сам Орден и термоядерные реакторы, которые их питают, являются памятниками технологий, которые ныне утеряны для всей остальной Империи.

Тёмные туннели, пробитые в толще скалы, наполнены многочисленными слугами и рабами ордена. Рабы ордена могут быть людьми, машинами, волками или чудовищной смесью этих трёх понятий, но все они сделаны с благородными намерениями. Говорят, что в Клыке туннелей больше чем волосинок на шкуре тролля, и что они простираются также далеко и глубоко, как простираются корни Мирового Дерева в глубины пространства и времени.

В глубине Клыка располагаются самые священные и почитаемые места Фенриса. Здесь, в глубине скалы, там где нет света и тепла, и куда редко заходят живые, находится место последнего упокоения благородных воинов Ордена. Здесь спят сном смерти Дредноуты Ордена, ожидая пробуждения и призыва к оружию из уст Великого Волка. Дредноуты Космических Волков большую часть времени проводят во сне и просыпаются только тогда, когда они нужны на поле брани. Так как процесс полного пробуждения дредноута долог и сложен, то его можно проводить не чаще чем один раз в 10 лет. Чем старше дредноут, тем труднее его пробудить и тем сложнее ему полностью пробуждаться, для того чтобы быть пригодным для битвы. Несмотря на то что в глубинах Клыка спят более сотни Дредноутов, Волчьи Лорды с большой осторожностью используют этих могучих союзников. Выход на поле боя более чем пары дредноутов знаменует великую битву и великий поворот в Истории.

На самой вершине Клыка располагается космический порт Ордена, где сотни кораблей обслуживаются в бронированных ангарах. Каждый корабль несёт достаточное количество Волков на борту, чтобы изменить ход любой войны за один день или превратить любой город в развалины обстрелом с орбиты. В редкие времена просвета, когда облака над Клыком рассеивается, одинокий странник может заметить корабли, пристыкованные к докам на вершине Клыка, на таком расстоянии кажущиеся размером не более ворона. Именно отсюда начинаются все военные походы Волков в галактику.

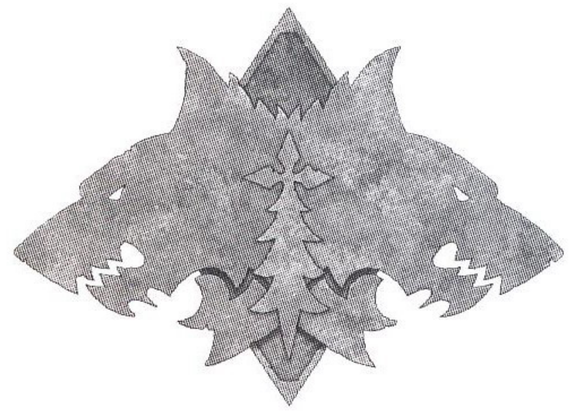
ВЕЛИКИЕ РОТЫ

Организация Ордена Космических Волков является результатом влияния личности их Примарха и воинских традиций Фенриса, а не строгих канонов Кодекса Астартес. Как результат Орден Космических Волков разделён на 12 Великих Рот, каждая из которых по своей структуре напоминает племя, которым правит Король-Воитель и совет старейшин.

Каждую роту возглавляет вождь, который несёт титул Волчий Лорд. Волчьи Лорды не подчиняются никому, кроме самого Великого Волка. Каждая рота имеет свой собственный штаб, или Логово, в пределах крепости-монастыря Космических Волков, Клыка. Во всех отношениях каждая рота представляет собой абсолютно самостоятельное подразделение, со своими боевыми и резервными отрядами, арсеналами, героями и космическими кораблями, а также ритуалами и традициями, которые они хранят ревностно и яростно.

Великие Роты многое берут от своего нынешнего Волчьего Лорда, включая и имя. Например рота Бъорна Штормового Волка известна своим прямолинейным и громогласным подходом к планетарным атакам, как и их Волчий Лорд. Если Волчий Лорд умирает, то на его место становится избранник Компании, из самых заслуженных братьев, и Компания переименовывает себя, а если надо то и реорганизовывает. Это приводит к весьма гибкой системе организации в ордена. Космические Волки имею весьма большой срок жизни, если принимать во внимание их приверженность к ближнему бою, некоторые Волчьи Лорды в истории ордена перешагивали за свой тысячелетний рубеж.

Каждый Волчий Лорд выбирает себя символ из мифологии Фенриса, и этот символ украшает знамя Компании. Этот символ изображается на знамени Роты и часто используется как мотив при украшении доспехов воинов Роты. Не редко бывает так что новый Волчий Лорд меняет своё имя, для того чтобы оно перекликалось с новым символом роты, который он выбирает. Например Эгил Серебренная рука, став Волчьим Лордом сменил имя на Эгил Железный Волк в честь мифического зверя, которого он выбрал как символ своей роты.



Несмотря на то что за время существования Ордена в его рядах были многие сотни Волчьих Лордов, многие из них используют одини и те же символы из века в век. Например одним из самых популярных символов в веках является Дрекан Громовой Волк, который по легенде был повержен Леманом Руссом. В настоящий момент этот символ используется ротой Бъорна Громового Волка, но думается, что этот символ будет использоваться ещё долго после того как сам Бъорн отойдёт в историю.

РОТА ВЕЛИКОГО ВОЛКА

12-й ротой Ордена является Рота Великого Волка. Когда умирает один Великий Волк, его приемника выбирают из числа тех Волчьих Лордов, которые на данный момент командуют Великими Ротами. Лорда выбирают бросанием рунных камней в древний Череп Дракона, который расположен в самом сердце Клыка. На каждом камне рунами написано имя претендента. Тот претендент, который собирает наибольшее количество камней, становится новым Великим Волком. Несмотря на то, что чаще всего один претендент побеждает с явным отрывом, иногда бывает так что, два претендента набирают равное количество голосов. В таком случае кто станет новым Великим Волком решается дуэлью, которая проходит в Главном Пиршественном зале. Эта дуэль во многом повторяет ту дуэль, которая произошла между Императором и Леманом Руссом в далёкие времена Великого крестового похода, и это символизм не случаен. Победитель, с улыбкой на устах помогает встать на ноги побежденному и все присутствующие восхваляют его, как Великого Волка.

Рота Великого Волка в общем и целом является точно такой же ротой как и все остальные, за рядом существенных отличий. К роте Великого Волка причисляются все Жрецы Ордена: Рунные, Железные и Волчьи. К роте Великого Волка также принадлежат и Дредноуты, которые хранятся в вечном стазисе в глубинах Логова Роты. Все эти важные части Ордена в целом прикомандировываются к силам иных рот тогда, и только тогда, когда это считает необходимым сделать Великий Волк.

В отличие от символов иных Рот, символ Роты Великого Волка всегда один. Это Волк-Который-Охотиться-Среди-Звёзд. Этот символ является геральдическим гербом самого Русса и с гордостью реет на знамёнах роты и ордена.

ВЕЛИКИЙ КРУГ

Великий Круг Космических Волков располагается в Зале Великого Волка на вершине Клыка. Этот круг отображает организацию ордена Космических Волков. Каждый сегмент круга украшен символом той Роты, которую он отображает. Во время пиршеств, которые объединяют всех воинов Ордена, традиционно Волчий Лорд и его свита сидят на местах, ограниченных сектором их Роты. Центральный круг несёт символ Волка-Который-Охотиться-Среди-Звёзд и отмечает место Великого Волка. Камень вращается вокруг своей оси, чтобы отмечать какой Волчий Лорд в данный момент несет этот почётный титул.

На каждом из каменных секторов круга легко может разместиться боевой танк, а весит он столько, что требуются усилия нескольких самых могучих десантников для того, чтобы его поднять и сдвинуть. Все камни всегда изготавливаются и ставятся на проложенное место с величайшей осторожностью, ибо сказано что расколоть Именной Камень Роты — это обречь роту на бесславный конец. Когда Волчий Лорд умирает, его камень удаляется из круга и переносится в Пещеру Героев, где все камни Волчих Лордов ставятся в круг вокруг самого первого и самого древнего именного Камня — камня самого Лемана Русса. Здесь они лежат, образуя огромные концентрические круги, как память о величайших героях Ордена и Империи.

ПОЛКОВОДЦЫ КЛЫКА

Рота Брана Красная Пасть

Бран Красная пасть, символом роты которого является Окровавленный Охотник, не любит ничего более охоты под полной луной. Бран обладает инстинктивной хитростью истинного охотника, и всегда его Серые Охотники залегают в засаде в нужном месте, чтобы напасть с тыла на отступающего под давлением с фронта врага. Ярость воинов его роты вошла в легенды – многие враги, попавшие в окружения сил Брана бывают буквально разорванными на куски.

Знак Окровавленного Охотника всегда ассоциировался с Знаком Вульфена, и действительно многие воины Роты несут в себе это проклятие. Ходят слухи, что даже сам Бран меняет форму, если его сильно захватывает охота.

Эгир Убийца Кракенов

Произошедший из прославленного рода, который правит южной грядой островов, Эгил является по-настоящему крепким орешком. Люди юга имеют тёмную кожу и такой же темперамент, и славятся как опытные исследователи и мореплаватели. Они бороздят дикие моря Фенриса, выискивая морских монстров, и гарпунами и алебардами наготове. Говорят, что сам Эгил получил своё прозвище тогда, когда во время одной такой охоты многопалый морской монстр смахнул его с падубы корабля и утащил в глубину. Когда они оба снова показались на поверхности, кракен был мертв, а сам Эгил на всё море провозглашал свой триумф. Он утверждал, что удавил кракена его же щупальцами.

Знаком Убийцы Кракенов является икона Морского Волка. Его рота всегда предпочитает выдвигаться на поле боя на транспортных машинах, и использовать большое количество мотоциклистов для прикрытия флангов. Также рота Эгила достигла совершенства в абордажных боях. Всякий раз когда Космические Волки путешествуют по морю звёзд, рота Эгила идёт на самом острие.

Эрик Моркаи

Если остальные Волчьи Лорды и знают страх, то они боятся Эрика Моркаи. Названный так в честь Двуглавого Стража Загробного Мира, Эрик был мрачным и требовательным, ещё до того как стал Волчьим Лордом и принял икону Моркаи как свой геральдический знак. Рота Эрика включает наибольшее количество Волчьих Разведчиков, опытных ветеранов, которые прошли вместе с Эриком огонь и воду, и которые во многом копируют его манеры и характер. Эрик решает все проблемы, быстрым и неудержимым применением насилия – он был выбран на свой пост как раз из-за своей кровавой эффективности, а не из-за характера как многие до него. Более уравновешенный брат близнец Эрика, Ирнст Мудрый в своё время покинул роту своего брата чтобы служить в роте Великого Волка рунным Жрецом. Это поступок Эрик до сих пор не простил своему брату.

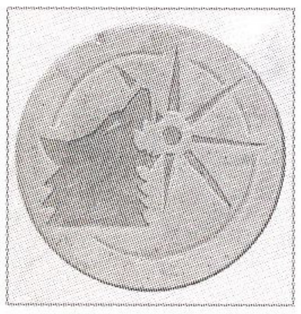
> "Они верят в то что они лучше чем мы, выше проверенных тысячелетиями догматов Кодекса Астартес. Эти, эти...люди-волки? Ну пусть тогда они и сражаются так, как положено сражаться дикарям. И как дикари умирают"
> - Капитан Нико Тревелиас из ордена Белых Консулов

Гуннар Красная Луна

Волк Красной Луны это ужасающий бог возмездия в фенрисианской мифологии. Это чудовищный скелет волка, который неустанно рыскает по Семи Преисподням и пожирает души недостойных, но при этом ни грана плоти не остаётся на его костях. Но тот, кто выбрал эту икону как свой герб, также широк как менгир. Громогласный, вечно хохочущий Гуннар в своей роте отдаёт предпочтение Длинным Клыкам, именно за то что они являются прекрасными собутыльниками за пиршественным столом и верными соратниками на поле боя. Большой любитель рассказывать баллады и басни, Гуннар взял себе икону Красной Луны после вторжения на Сферу Баллита, где, по его собственным словам, Гуннар убил столько Эльдар, что их кровь окрасила луну в красный цвет.

Логан Гримнар

Великая Рота Логана Гримнара фанатично предана своему лидеру. Каждый воин роты яростно гордится своей связью с высшим Лордом Ордена и стремиться добиться его благоволения и одобрения. Логан Гримнар считается что ход целой войны может быть повернут, если несколько доблестных героев в нужном месте и в нужное время, и потому он сильно полагается на своих Волчих Стражей. Соревнование за место в элите роты самое яростное в Ордене.



Харальд Волк Смерти

Харальд Волк Смерти взял как свою икону Жадные Челюсти. Этот символ олицетворяет Время Волка, когда Моркаи проглотит солнце, предвещая конец всему, и тьма окутает всё сущее.

Сам Харальд едет в бой на огромном снежном волке, Ледяном Зубе. Говорят, что обоняние Харальда так чувствительно, что он может почувствовать запах страха своей жертвы за несколько километров. Когда его Великая Рота отправляется на войну, её сопровождает целый сонм волкообразных тварей: живых, кибернетических и даже призрачных.

Бьёрн Штормовой Волк

Военные компании роты Бъёрна Штормового Волка всегда сопровождаются звуком, громогласным и богатым на полутона. Сам Бъёрн подобен рыжеволосой горе мускулов, для которой понятия спокойствия и планирования мало знакомы. Он взял в качестве геральдического символа икону Громового Волка, который отличается такой же яростью и безбашенностью как и сам Бъёрн.

Бъёрн наполняет тишину своим грохочущим голосом, также как он наполняет собой свой Терминаторский доспех. Он известен тем, что может прервать речь важного Имперского чиновника отрыжкой (или чем похуже), если тот начинает его утомлять. Атаки роты Бъёрна всегда включают большое количество тяжелого оружия, мотоциклов и Защитников – короче всего, что производит на свет как можно больше шума. Великий Волк мудро использует роту Бъёрна для лобовых атак, оставляя работу, связанную со скрытностью роте Эрика Моркаи. Сам Бъёрн называет всё что связано со скрытым проникновением и маскировкой «слабачеством».

Эгил Железный Волк

В Фенрисианской мифологии Железный Волк это титаническое существо, которое спит под Асахеймом. Он настолько велик что горы- это мех на его хребте, а железные жилы в тверди камня – его вены. Если это так, то роты Эгила Железного Волка вынула из него не мало жил, ибо эта рота обладает самой большой стаей железных зверей войны. Бронетанковые клинья роты Эгила завоевали себе смертоносную репутацию по всей Империи. Чаще всего тяжелые танки идут в лобовую атаку, в то время как пешие подразделения на транспортных машинах окружают противника, чтобы не дать ему уйти из под гусениц. Сам Эгил, уродливый здоровяк с редкими зубами и массой имплантантов, едет в бой на личном Ленд Рейдере, который до сих пор несёт щит его старого племени.

> "И ВЫ СЧИТАЕТЕ СЕБЯ НАСТОЯЩИМИ ВОИНАМИ, СО ВСЕМИ ВАШИМИ ДВОРЦАМИ И ФОНТАНАМИ, МЕДАЛЯМИ И ПАРАДАМИ? Я ВЗЯЛ В РУКИ ТОПОР СРАЗУ ПОСЛЕ РОЖДЕНИЯ. Я ЗАРАБОТАЛ СВОЮ ПЕРВУЮ ШКУРУ ВОЛКА ТОГДА, КОГДА Я БЫЛ ЕЩЁ ЩЕНКОМ. И Я СРАЖАЛСЯ КАЖДЫЙ БОЖИЙ ДЕНЬ СВОЕЙ ЖИЗНИ. МОЖЕТ ТЫ МОЙ ПРОТИВНИК НА СЕГОДНЯ, А?"
>
> - Ворек Кривой Кулак из Железных Волков

Кром Драконий Взор

Кром Драконий Взор также известен под прозвищем «Злой глаз», силой своей личности и воли способен вогнать в ступор почти любого простого человека. Кром не переносит дураков и вырвал горло многим из них. Кром любит принимать участие в разнообразных соревнованиях с другими Волчьими Лордами, будь то соревнование по еде, питью, охота или дуэль. Более всех он преуспел в соревновании, известном как Кинжальный Взор. Но, как и все Космические Волки, Кром предпочитает доказывать своё превосходство на поле боя. В его роте много Волчьих Стражей, ибо Кром верит в то, что доблесть должна вознаграждаться почётом, где бы она не была проявлена.

Гербом Крома является Солнечный Волк, логово которого располагается в утробе солнца, и он нападет на Фенрис с каждым рассветом.

Рагнар Чёрная Грива

Великая Рота Рагнара Чёрной Гривы не имеет себе равных по количеству побед, уступая только Роте Великого Волка. Рагнар по праву несёт титул самого талантливого Волчьего Лорда современности. Несмотря на то что он не так здоров, как легендарный Бъорн Штормовой Волк, и ещё не постиг мудрости, которой обладает Логан Гримнар, его ярость в бою вошла в легенды. Рагнар чаще всех выходит победителем в ежегодных дуэлях Волчих Лордов, которые проводятся на самой высокой точке Клыка. Роте Рагнара часто достаётся честь первыми броситься в пекло планетарного штурма, и именно это то, что его воины умеют лучше всего. Они признанные мастера использования для высадки десантных модулей и стаи Рагнара по праву несут звание Когтей Русса.

Свен Кровавый Вой

Воины Роты Свена Кровавого Воя покрывают свои тела татуировками, изображающими руны и сцены из саг сложенных об их подвигах. Сага самого Свена настолько длинная и богата событиями, что всё его тело покрыто татуировками, и всё равно не хватает места. В конце концов она начал использовать кожу своих врагов, как холсты для отображения своей саги.

Свен использует в качестве геральдического герба символ Огнедышащего Волка, вулкана расположенного в сотне лиг к северу от Клыка. На пирах воины роты часто демонстрируют опасные трюки связанные с выдыханием огня и хождением по углям, что по словам Свена «согревает его людей». В конце концов, все воины роты больше всего любят запивать сильно приправленное специями мясо огненной выпивкой. Кровавый Вой идёт в бой во главе орды опытных в ближнем бою Волков, и говорят, что самые ярые во время боя выдыхают огонь, пугая врагов злобным смехом.

Кьярл Гримблод

Яростный соперник Свена Кровавого Воя и его роты, Кьярл в качестве герба использует символ Огненного Волка. Фенрисианские мифы повествуют, что Огненный Волк горит, но не сгорает, и что именно его огненный голос заставляет таять снега и ледники. Сам Кьярл обладает очень тонкой интуицией, и многие даже говорят, что он способен видеть будущее в огне, хотя никто не говорит этого ему в лицо. Его рота использует большое количество огнемётных видов оружия, включая целых двенадцать Ленд Рейдеров Искупителей. Воины Роты проходят особый вид посвящения – только если Серый Охотник сумет убить своего врага огнём, только тогда он получает право окрашивать перед боем своё лицо кровью и нести титул Красного Охотника.

> "СЛЕДИ ЗА СВОИМ ЯЗЫКОМ, МАЛЕЦ, ИНАЧЕ Я ТЕБЕ ЕГО ВЫРЕЖУ. МНЕ ПЛЕВАТЬ НА ТВОИ ЛУНАТИЧЕСКИЕ РОССКАЗНИ, КАК И НА СКАЗКИ КОТОРЫЕ ТЫ СЛЫШАЛ ОТ СВОЕЙ МАТЕРИ. ЗАПОМНИТЕ РАЗ И НАВСЕГДА – МЫ НЕ ГОВОРИМ О 13-Й РОТЕ."
>
> - Ульфрик Скрытый Коготь

13-я рота

Пустой черный камень вставлен в Великий Круг в память о 13-й роте Джорина Кровавого Воя. Его рота была известная как Братья Вульфены. Именно 13- рота бросилась в Варп врата в след за Мангусом Рыжим, подчиняясь приказу Русса «преследовать предателей до края вселенной». Вообще Черный Камень стоит в круге в память обо всех Ротах которые за долгую историю Ордена были полностью уничтожены, пропали в Варпа или, что страшнее всего, отказались от своих клятв верности и были отлучены. Подобная недосказанность вызывает массу слухов и спекуляций. Говорят, что для роты и её Волка нет оскорбления тяжелее чем «его Рота ходит по тринадцатому камню».

ВОЙНА В МОРЕ ЗВЁЗД

В поздние периоды 41-ого тысячелетия Космические Волки были связаны в войне, без отдыха и передышки. Многие жрецы уверены в том что приближается Время Волка, когда Страж подземного мира Моркаи поглотит солнце Фенриса и всё живое будет биться в Последней Битве, пока тьма и смерть будут править звёздами. И если это так, в одном можно быть уверенным, Космические Волки будут гореть гордо и долго, до тех пор пока тьма не поглотит всё сущее.

Зачистка Звездолома *739.M41*

Титанический флагман флота Ваааgх! Боголома вырвался из Варпа в центре местного облака зелёной эктоплазмы. Волчий Лорд Финн Горесон известный своим упрямством и яростностью, сразу перенаправил свои не очень большие флотские ресурсы на перехват космического левиафана. Финн одержал победы в целом ряду первичных столкновений. В одном бою он очень удачно протаранил киллкрузер Длинный Зуб и разломил его пополам, не понеся повреждений. Фланманская боевая баржа Роты также протаранила сам левиафан, и Финн лично возглавил абордаж. Зачистка левиафана продолжалась большую часть шести месяцев, несмотря на все трудности, закончилась полным успехом Волков. Отрезанная голова босса Боголома с тех пор украшает пояс Финна.

Воспевание саг *741.M41*

Инквизитор Бастлек Грим, присутствуя на Великом Пиршестве Геррода Красной Бороды, используя свои аудио имплантанты, записал рассказанные там саги и позднее они вошли в Имперские Хроники под наименованием Война Гигантов.

Битва при Жерле Мальстрима *781.M41*

Великая Охота известного своим уродством Волчьего Лорда Осрика Три Кулака закончилась, когда он, обходя Мальстрим, попал в засаду со стороны превосходящих Сил Хаоса. Массивный флагманский корабль сил Хаоса, Буря Ненависти, покалечил флагман Осрика, Клык Пустоты, одним бортовым залпом. За несколько минут до того как их корабль был превращен в кучу осколков вторым залпом, Осрик и его воины покинули корабль, стая за стаей. Используя миниатюрные двигатели они, можно сказать пешком, пересекли пространство между гибнущим Клыком и Штормом Ненависти. Несмотря на то, что до Шторма добрались лишь 30 человек, они смогли проникнуть под корпус корабля Хаоса, пробиться к мостику, и обратить огневую мощь флагмана против его же союзников, переломив ход сражения.

Смерть Ур-Больга *818.M41*

Ур-Больг, отец всех гигантов, напал на бронированные фьорды Асахейма и учинил там заметную разруху. Титаническое существо было повержено, когда Трот Пол Головы ослепил его пламенным клинком и прогнал обратно в океан.

Охота на Охотников *822.M41*

Пиратская Кабала Расколотой Руки беспрепятственно проникла в пределы защитной сети Некрополиса Луэтин. Прежде чем пираты успели начать свою кровавую работу, они сам попали в засаду, расставленную Волчьим Лордом Эриком Моркаи и его ротой. Воины роты выпрыгивали из окон небоскрёбов, чтобы напасть на летающие транспорты пиратов. Резня была чудовищной.

Конец Чести *837.M41*

Во время Войн Затмения, Космические Волки сражались бок о бок с десантниками орденов Ангелы Мщения и Разрыватели Плоти на церковном мире Люциен Прайм. Во многом благодаря яростной контратаки Разрывателей Плоти, Имперским войскам удалось повернуть исход битвы за Хайв Ратспир и начать вытеснять Десантников Хаоса, которые терроризировали город, за его пределы. Тем не менее, Разрыватели Плоти продолжили убивать всех без разбора, даже тогда когда ренегаты Хаоса были изгнаны из города. Несмотря на уверения Магистра Ордена Сета в том что его воины просто продолжают зачистку коррумпированных Хаосом сектантов, Волки не поверили этому и в свою очередь напали на Разрывателей. В результате битвы брат пошел на брата и жертвы с обоих сторон исчислялись сотнями. Это ужасающее событие получило наименование Конец Чести.

Низвержение демонства *853.M41*

Радикальный Инквизитор Куэрриан сумел обратить силы Хаоса друг против друга на планете Йаугедон. Великая Рота Свена Кровавого Воя, которая отчаянно сражалась с демоническими силами, защищая планету, с удивлением обнаружила, что силы Кхорна и Слаанеша сражаются друг с другом, не обращая внимания ни на что другое. Удивлённый сверх всякой меры Свен отдал приказ своим силам не вмешиваться, и когда пыль осела, его воины, при поддержке контингента под командованием Куэрриана, довершили полное уничтожение сил демонов.

Несколько дней спустя на планету прибыли представители пуританских фракций Инквизиции, с целью казнить Куэрриана за ересь. Свен вмешался в противостояние Инквизиторов, и предотвратил то, что он считал величайшей несправедливостью. Под полной луной разразилась полномасштабная война. Несмотря на то, что Космические Волки в конце концов отступили, они сделали это не раньше чем Куэрриан успел бежать.

Оно пришло из варпа *877.M41*

Космические Волки Великой Роты Энгрира Убийцы Кракенов оказались неподалёку, когда чудовищная аномалия пробила Варп Врата Стота. Объект из чудовищно мутировавшей живой плоти, длинной в двенадцать тысяч миль, появился из разрыва. Его долгое время не могли классифицировать, пока один из ксенобиологов не догадался что это вакуумный кит, который сильно мутировал во время пребывания в Варпе. Когда монстр попытался поглотить астральную крепость Периллы, Космические Волки атаковали его с использованием бронебойных абордажных торпед. Оказалось что планетарного размера хищник имеет свою собственную экосистему, и совсем не дружественную. Основную массу населения составляли Реморы – вампирская раса двуногих варп-полукровок. После долгой войны на просторах космического кита и в его внутренностях, Энгир и его люди сумели пробиться к кровеносной системе твари и разметить термальные заряды в районе его жизненно важных органов. Они сумели бежать из внутренностей твари за считанные минуты до того как она распалась на части в облаке отравленной крови. Периланский Газовый Пояс образовался из её останков.

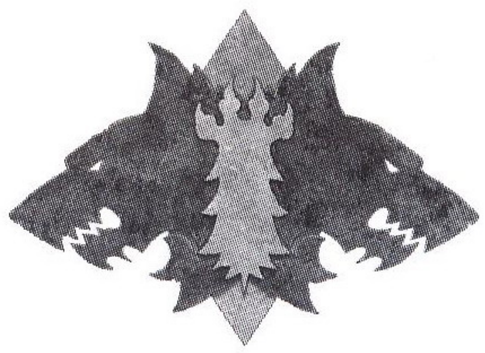
Пришествие Эклезиархии на Фенрис *886.M41*

Делегация Эклезиархии прибыла на Фенрис, чтобы произвести инспекцию, и проверить слухи о том, что Космические Волки покланяются языческим богам. Ко всеобщему удивления Космические Волки открыли огонь по кораблям Эклезиархии, как только они оказались в зоне действия пушек Клыка. Годом позднее другая делегация, в сопровождении трёх полных орденов Адепта Сароритас попытались силой прорваться на Фенрис. После 3-х недельной войны, Эклезиархия решила, что проще не будить спящую собаку, и отступилась.

Расколотый союз *895.M41*

Когда Орочий Ваааrх!!! Гримтуска Кровожара поглотил в огне войны целый сектор Ателак, не только силы Великой Роты Эгила Железного Волка пытались этому противостоять. В северо-западной части зоны боевых действий оркам также противостояла рать Эльдарских Аспектных Воинов. Их действия в частотности помогли Волкам избежать окружения и полной аннигиляции. Эгил собрал богатую жатву орочьих голов, и когда он в личном поединке убил самого Гримтуска, война начала складываться не в пользу орков.

Позднее Автарх Элендил посетил тронную комнату Эгила, его свита Жалящих Скорпионов с почтением несла тела павших в битве Волков, в качестве дара. К сожалению то, что должно было стать посольством, обернулось кровавой баней, всё из-за одного неточного перевода. Но насилие в Тронном Зале стало лишь предвестием тех рек крови, которые были пролиты, когда весь сектор превратился в одну большую арену трёхсторонней войны.



Битва при Монтбергском космодроме *897.M41*

Когда силы Флота Улья Колос обрушились на имперский мир Теракс, имперские вооруженные силы на этой планете были признаны неадекватными для того, чтобы отразить непрерывные нападения на планету. Верховное главнокомандование Имперских Сил на планете отдало приказ к полной эвакуации всех вооружённых сил, с целью последующей бомбардировки планеты с орбиты. Это не оставляло поселенцам Теракса никаких шансов на спасение. Бран Красная Пасть был более чем разгневан подобным решением. Несмотря на то, что он сам не мог оставить линию фронта, он отправил в космопорт Теракса два полных взвода Серых Охотников. За несколько дней Волки сумели собрать из эвакуировавшихся жителей планеты весьма пристойное ополчение, вселив в них уверенность в себе и научив их правильно применять методы борьбы с тиранидами. Несмотря на все трудности, Серые Охотники и их новые рекруты сумели удержать стены космопорта до того момента как последние поселенцы эвакуировались с планеты. Когда шесть оставшихся в живых Охотников прибыли обратно в расположения Роты, Имперское командование потребовало от Брана лишить их всех званий и разжаловать. Вместо этого Бран сделал их своими Волчьими Стражами.

Потерянная рота Свенгара Рыжего *912.M41*

Пройдя через варп-червоточину, Свен и его воины обнаружили, что она перенесла их далеко за пределы галактики, даже дальше чем расположены печально известные Призрачные Звёзды. Космос вокруг них был пуст, как душа еретика. Люди Свенгара начали шептаться о призрачных голосах, которые они слышат в темноте ночи, и которые обещают им безопасную гавань. Когда флот уже был готов повернуть обратно, на экранах появилась тёмная и неизвестная планета. На ней Космические Волки нашли цивилизацию высоких и благородных людей, которые жили в роскоши и достатке, созданном своими руками. Обрадованные, что они наконец нашли новую базу для операций, Свенгар и его люди, встали на отдых, и за гостеприимным пиршественным столом рассказали много историй своих войн и странствий благодатным слушателям. И совершенно случайно Свенгар обнаружил что гостеприимные хозяева со всем не люди. Он и его воины сражались храбро и отчаянно, но с тех пор о нём и о его роте ничего не было слышно более.

Богомерзость Тиракса *954.M41*

Легенды Тиракса гласят что в глубинах подземных корней Хайва Мортис нечто ужасающее и могучее нашло свой приют. Несмотря на то, что тварь убила сотню людей во время кошмарных нескольких месяцев, сигнал о помощи был послан только тогда, когда погиб один из представителей местной аристократии. Логан Гримнар и его элитные стаи Громоволчьих кавалеристов развернули охоту за тварью. Легенда о гигантских воинах, которые едут в бой на демонических волках с металлической шкурой распространилась по всей планете.

> "Присмотри за собой сегодня - ты всё еще должен мне два бочонка эля с нашего последнего поединка по армрестлингу. Это будет не честно, если ты погибнешь, не отдав мне должок."
>
> - Обычная шутка в Роте Рагнара Чёрной Гривы

Торгир и Стальной Дракон *963.M41*

Когда Буревестник Волков «Погибель Драконова» получил сигнал бедствия с феодальной планеты Исольде, Космические Волки быстро выследили биомеханического монстра, который терроризировал планету. Но Космические Волки не учли кислотного дыхания монстра. Поток кислоты обрушился на Буревестник, и он потерпел крушение.

Из всех его пассажиров выжил только Торгир Красная Рука. Его терминаторский доспех защитил его от взрыва. Он выследил тварь и разъярил её ударами. Хитрым маневром он завлёк её к великому каменному кафедральному собору в Лофтспире. Ярость твари сломала стены собора. Медленно, но неотвратимо шпиль собора обрушился на шею твари, убив её насмерть. Торгир тоже был погребён под тоннами обломков, но когда благодарные жители Исольде выкопали его, он был жив, хоть и помят.

Война на дне Океана *966.M41*

Империя Тау, проникая всё глубже и глубже в Имперское пространство, начала подводные разработки на дне океана планеты Квариан Альфа. Только через полное десятилетие подводно-подземный комплекс Тау был обнаружен детекторами Империи. Имперская Гвардия не имела возможности вести боевые действия в таких условиях, и тогда Космические Волки вышли на сцену.

Гуннар Красная Пасть и его роты произвели десантирование на одном из небольших и редких островов Квариама, и напали на гарнизон Воинов Огня, расквартированный там. Закрепившись на берегу, Гуннар и его воины начали массивную подводную атаку, с использованием Ленд Рейдеров. Ленд Рейдеры выдвинулись по дну океана, их адамантитовые корпуса хорошо защищали пассажиров от давления.

Когда танки приблизились к инопланетным постройкам на дне моря, и выгрузили свой десант Терминаторов, на встречу им выдвинулись специальные разработанные подводные боевые доспехи Тау. В отчаянной и безмолвной схватке на дне моря, несмотря на мобильность и огневую мощь вооруженных миниатюрными торпедами доспехов Тау, Волки одержали победу и разрушили подводный комплекс.

ТВАРИНАЯ ОХОТА

Во время особо суровых ВсеЗим, некоторые Волчьи Лорды ведут своих воинов на Твариную Охоту. На этой охоте они, без доспехов и без оружия, должны найти и сразить самого великого зверя Зимы. Традиция требует чтобы воинов не пускали обратно в Клык, если они вернутся обратно с пустыми руками.

Первым обычно возвращается сам Лорд и занимает место во главе пиршественного стола, поглощая кровавое мясо и крепкий эль. Тот кто вернётся последним с охотны получает прозвище Хвоста, и он должен подавать своим братьям пищу и питьё, вместо того чтобы их вкушать. Обычно это приводит к тому, что пиршество деградирует в драку, что собственно и нравиться Волкам.

Битва при Паренксе *981.M41*

Во время Бадабской Войны, пираты Красных Корсаров заманили ударный крейсер Космических Волков «Волк Фенриса» в засаду в районе Паренкса. Пробив корпус крейсера, пираты обрушились на Волков в жестоком абордажном бою. Гнирл Синий Зуб отважно сражался в битве один на один с самим Хароном Чёрное Сердце, но был разорван его силовым когтем. Волк Фенриса был захвачен и стал самым ценным призом Харона по сию пору.

Отмщение за Лорда Громового кулака *983.M41*

Рагнар Чёрная Грива поразил в личном поединке Горокса Кровавого Кулака, убийцу своего повелителя и наставника. Волчий Лорд и его отборные воины разгромили силы Кровавого Кулака одним точным и смертельным ударом, во время так называемой Резни на Могиле Мира. Рагнар стал приемником своего погибшего Волчьего Лорда - Берека Громового Кулака, и сам занял его место во главе Роты.

Великий Пожиратель приходит на Шадарак *998.M41*

Один из осколочных слотов Тиранидов напал на отдалённый, пустынный и холодный мир Шадарак. Замерзшим Имперским Гвардейцам, которые составляли гарнизон на планете, помочь выжить могло только чудо. И когда из метели появились Космические Волки, судя по всему, чудо свершилось. Ведомые Скольдом Серой Шкурой, Волки присоединились к гвардейцам в их битве. Сражаясь до последнего, Волки активировали

взрывное устройство, которое погубило бессчетное количество Тиранидов, и помогло выжившим улететь с мира-ловушки. С тех пор Шадорак принадлежит ордам Тиранидов, но твари усвоили суровый урок – обходить стороной Сынов Русса.

Вульфены- в бой! *999.M41*

Когда группа армий «Клинок Крида» была сформирована из добровольцев, для того чтобы нанести удар по силам Хаоса в их логове – оке Ужаса, многие высшие офицеры Кадии считали, и не без основания, что они тем самым обрекают себя на ужасную и бесполезную смерть. В их задачу входило нанести удар по базам Хаоса на адском мире Душа Пустоты. Тысячи кадианцев погибли от ужаса и боли в первые часы высадки. Но как только демонические рати стали окружать контингент кадианцев, произошло что то необыкновенное. Из призрачных зелёных огней демонического мира, стая за стаей, стали возникать звероподобные силуэты. Двуногие только в самом общем смысле этого слова, с заросшими мехом телами, с остатками силовых доспехов, прикрученных к телам ремнями из кожи демонов, они обрушились на демонические рати, когтями и зубами разрывая их в нечеловеческой ярости и злобе. Даже на двух ногах, они были ужасающим зрелищем. Те немногие кадианцы, которые бежали с демонического мира и донесли весть о резне до командования, говорили о том что эти твари ни чем не лучше ужасов демонства. Так до Империи впервые дошла весть о потерянной 13-й роте, знаменуя её возвращение в историю галактики.

Зимние Волки *999.M41*

Звёздный час Лукаса Хитроумного наступил тогда, когда он и его Кровавые Когти были изгнаны на планету Эликсир непрощающим ничего Волчьим Лордом Дворжаком. Зелёный и плодородный мир некогда был богат железом, но орочьи орды, которые его населяли, выбрали всё железо до последней капли. Более того, правящий планетой безумный орочий гений, Мегамек, построил из собранных материалов сотни боевых машины всех видов и размеров, от простых Дредов до титанических Гарантов, и уже готовил выплеснуть в галактику свой Ваааgх! Мегамек.

Собрав и изучив всю известную ему информацию об Эликсире, Лукас узнал что основу мира составляет Климатроп, древнее устройство, которое поддерживает температуру планеты на пригодном для обитания уровне. Лукас и его стая юных сорвиголов совершили невозможное – на прыжковых ранцах прорвались в бункер управления Климатропом, пробиваясь через орды орков, и подорвали его связками противотанковых гранат, с тем чтобы позднее через подорванную крышу скрыться на своё Буревестнике.

> “Фенрис порождает героев, как бар порождает пьянчуг -громогласных, гордых и готовых лезть в любую драку.”
>
> - Гроссмейстер Беллиал, орден Тёмных Ангелов

В течении следующих недель температура на Эликсире падала, до тех пор пока вся планета не погрузилась в пучину снега и льда. Металлические монстры Мегамека распадались один за другим, смерзаясь в цельные куски металла не сделав ни одного выстрела. Когда Лорд Дворжак и его Рота прибыли на планету они были в восторге от привычного им климата, чего никак нельзя сказать об орках.

ИСЧЕЗНОВЕНИЕ РУССА

Каждые 1000 лет могучий и древний дредноут, Бьерн Могучая Рука, просыпается от своего сна без сновидений. Он собирает все рунных Жрецов ордена и пересказывает им все древние саги, проверяя их знание своего наследия. Нижеследующий текст является прямым переводом одной из саг, касательно Исчезновения Русса, записанной в 7.662.M35.

«Пир в честь Вознесения Императора был самым лучшим из всех, что видели Космические Волки. В честь финальной победы Императора над Великим Злом, сотни его сынов присоединились к веселому разгулу. Факелы вдоль стен горели как звезды, наши души воспаряли к самому потолку от счастья. Зал дрожал от веселого смеха и песен. Во главе стола в окружении вернейших друзей сидел сам Король Волк, Леман Русс.

Великий Примарх еще раз поднялся на огромный стол, тот же самый, на котором он некогда сражался с самим Императором, века назад. Один за другим замолкали другие голоса. Речи Русса были легендарны.

Проходили секунды. Затем минуты. Все глаза были обращены к Руссу, и зал был тих, как могила.

Но Примарх не говорил не слова, и его тело оставалось в неподвижности. Мы, те кто сидел близко к нему, могли видеть что его глаза подернуты дымкой, а тело сведено спазмом. Медленно тихий шепот раздался в естественном амфитеатре, все спрашивали, что, во имя Глаза Кракена, происходит. Наверное, это какая то шутка? Несомненно, в этой тишине, наш Примарх громогласно и со смехом потребует еще эля? Это вызов в каком-то роде, или что хуже? Мы не могли сказать, и никто не отваживался спросить.

Неожиданно, Русс с грохотом рухнул на колени, погрузив зал в тишину еще раз. Он повернул голову к своим самым верным соратникам, и тихим голосом, который даже я не мог слышать, отдал приказы. Его лицо покрылось морщинами, когда он обратился к толпе воинов, и его печальные слова кинжалом вонзились в сердце каждого Волка. Как один, Примарх и его свита покинули зал, только я, самый молодой из его приближенных, был оставлен позади.

Каждый год в один и тот же день повторяется то пиршество. Каждый раз мы наполняем его рог, в надежде на то, что он вернется. Семь долгих, печальных лет, прошло, и Русс все еще не вернулся к нам. Было тяжелое время, и говорили, что самая жестокая из Долгих Зим бушует на планет, когда Волчьи Лорды пришли к решению. Если Русс к нам не возвращается, то мы сами должны его найти. Избранный как первый после Русса Великий Волк, я провозгласил первую Великую Охоту.

Все Компании Волков погрузились на свои корабли, и отплыли по Морю Звезд в разные стороны. Рассказы обо всех битвах, которые были в том походе, обо всех открытых и захваченных планетах, слишком длинны для любой саги. Но наш поиск не принес плода, кроме разочарования и пророчеств. И первая Великая Охота закончилась во скорби».

Не секрет, что иногда Русс посылает видение самому мудрому из рунных Жрецов, говоря напрямую с его разумом. Жрецы говорят словами самого Русса, и новая Великая Охота начинается вновь. Несмотря на то, что наша главная цель все ускользает от нас, множество славных дел было совершено, и много великих побед одержано во имя Русса. Но мы верим в его последние слова: когда нибудь он к нам вернется. Для последней битвы. Для Времени Волка.

ПЕРВАЯ ВОЙНА ЗА АРМАГЕДДОН

За последние несколько веков Космические Волки участвовали в большем количестве войн и конфликтов, чем за всю свою предыдущую историю со времён Ереси Хоруса. Но одним из самых заметных конфликтов этого периода стала Первая Война за Армагеддон, титаническое столкновение с силами Архиврага, которое погрузило в пучину войны один из значимых миров Империи, но которая до сих пор остаётся вычеркнутой из всех хроник и записей.

Производственный мир с огромным населением и производственными мощностями, Армагеддон до сих пор остаётся одним из ключевых миров Империи. Как и все подобные ему индустриальные планеты, Армагеддон населён миллиардами людей, которые наполняют тесные и душные коридоры титанических городов-хайвов. Мятежи и смуты не редки для таких миров. В период третьего века 41-ого тысячелетия смута пустила глубокие корни на Армагеддоне, и почти всю планету охватила лихорадка кровопролития, делая планету готовой к поглощению силами Хаоса. Если бы жители Армагеддона знали бы о том, какой ад они призывают своими смутами, они бы до сих пор бы радовались бы каждому часу своего отчаянного и беспросветного существования.

ХАОС В ЗЕНИТЕ

И пришли они из Ока Ужаса: военный флот Ангрона, Демона-Примарха легиона Пожирателей Миров и самого возлюбленного сына Бога Крови. Во главе флота шествовал его флагман, Пожиратель звёзд, космический левиафан настолько колоссальных размеров, что по сравнению с ним ударные крейсера Пожирателей Миров казались стаями пираний, идущими по следу титанической акулы. Каждый коридор и каждая щель Пожирателя кишели безумными от жажды крови сектантами Кхорна, его десантниками и прочими слугами Бога Крови.

Несмотря на героические усилия Имперского Флота, гигантский корабль пробивался в глубину системы Армагеддона с ужасающей неумолимостью. Ангрон лично возглавил первичную высадку и целый ливень мутировавших десантных кораблей обрушился на планету, как будто сами небеса окрасились кровью и начали падать на землю. Более того, предательство подняло свою уродливую голову – более половины полков Армагеддона обратили своё оружие против своих собратьев, их ряды оказались наполнены предателями и еретиками. В течении недели тотальная война развернулась по всему главному континенту планеты, Армагеддону Прайм. Демоны с воем уничтожали скованных ужасом мирных жителей, а предавшие Титанические Легионы сотрясали землю своими шагами. Единственной надеждой лояльных Императору стало отступление через экваториальные джунгли к Армагеддону Секундус, и отчаянные призывы о помощи из вне. Они оставили позади чудовищный ландшафт, костные равнины прорезанные реками ядовитой крови.

ЧЕЛЮСТИ ВЕЛИКОГО ВОЛКА

Безумные воины Ангрона завоевали Армагеддон Прайм с пугающей лёгкостью, останавливаюсь только для того чтобы воздвигнуть титанические монументы во славу Бога Крови. Часто тела убитых ими людей возвышались также высоко как и шпили хайвов. Эта малая, но важная задержка сил Ангрона не была потрачена за зря силами Империи. Когда силы Хаоса ринулись через джунгли к Армагеддону Секундус, они откусили больший кусок, чем в силах были прожевать. Космические Волки ответили на призывы Армагеддона о помощи. Более того, сам Старый Волк Логан Гримнар прибыл на планету и его доминирующее присутствие и вдохновенная риторика собрали людей Армагеддона под новые знамёна и придали им отвагу и решимость. Ангрон и не подозревал, что на другом берегу реки Харон его ждут миллионы воодушевлённых солдат, готовых противостоять ему до последней капли крови.

Перед лицом численного превосходства тысяча к одному, Космические Волки тем не менее перешли к активным действиям. Гримнар лично возглавил бронетанковую атаку Космических Волков, нанеся удар в самое сердце летящей в атаку из джунглей орды Пожирателей Миров. Собрав богатую кровавую жатку Волки, отступили с малыми потерями. В ярости от наглости имперских лакеев, силы Бога Крови бросились в безбашенную полномасштабную атаку, прямо через реку.

Последовавшая резня была грандиозной. Река пришла в движение и ожила, когда в неё обрушились сотни снарядов танков Имперской Гвардии, подтянутых к укреплениям. Массовый огонь лазерный винтовок косил отродья Хаоса сотнями, и они тонули в ядовитых водах Харона. На берегах реки стояли с мрачными лицами сотни Серых Охотников, которые поражали дисциплинированными залпами болтеров тех ренегатов, которые прорывались через огневой поток. Там где ряды последователей Хаоса были самыми массовыми, там где их усиливали монстроидальными порождения варп кошмаров, там Волки бросались в саму реку и вступали в бой с топорами и когтями на перевес. Час за часом продолжалось отчаянное убийство, и вскоре сама река была запружена телами отщепенцев. Остатки кровожадной орды дрогнули, и побежали, преследуемые огнём и мечом.

ВЕРА ПРОТИВ ЯРОСТИ

Но празднование солдат Армагеддона было преждевременным. К востоку Ангрон лично возглавил атаку своих сил, направленную на хайвы Хелсрич и Инфернус. Целые роты Пожирателей Миров прорубали себе путь через защитные порядки Империи и бок о бок с Ангроном в бой шли двенадцать Кровожадных, самых ужасающих слуг Бога Крови, если не считать самого Ангрона. Ничто не могло им противостоять, и даже Волки не могли ничего сделать. Их было слишком мало. Казалось всё потеряно.

Но хитроумный Старый Волк, которые вёл войны с Архиврагом не одно столетие, имел в запасе ещё одну карту, которую он был готов сыграть. Ранее, узнав о масштабе демонического вторжения, он потребовал себе в помощь силы Боевого крыла охотников на демонов Ордо Маллеуса. И получил её. И когда Космические Волки начали свою контратаку на сила Ангрона, полная рота одетых в терминаторский доспех Серых Рыцарей телепортировались на поле боя, чтобы покончить с самими Анроном, раз и навсегда.

Последующая битва была по-настоящему эпической. С одной стороны на поле боя сражалось настоящее воплощение человеческого гнева и ярости, а с другой аватары Императорской Благодати. Вечная битва в душе каждого

человека была разыграна на полях Армагеддона, также как она тысячелетия назад была разыграна перед вратами Дворца Императора. Единсвенными выжившими в этой битве стала горстка Серых Рыцарей, и вера продолжала гореть в их глазах яростным огнём. Кратко попрощавшись с Логаном Гримнаром они покинули Армагеддон, исполнив свой долг до конца.

ПОСЛЕДСТВИЯ

После того, как Ангрон и его силы были разгромлены, Администратум начал компанию по твердому подавлению распространения любой информации о вторжении. Допустить распространение правды о событиях на Армагеддоне было бы большой ошибкой, ибо это могло бы привести к панике и анархии на многих планетах Империи. По мнению адептов Администратума лучше бы они оставались в неведении, и не подозревали бы о той инфернальной угрозе, с которой приходится бороться человечеству. Началась масштабная чистка записей и архивов, но мало что могло стереть воспоминания о событиях из памяти тех, кто пережил это вторжение. Любой другой мир был бы полностью уничтожен Эктерминатусом во имя сохранения тайны, но Армагеддон был слишком важен для того чтобы жертвовать им таким образом.

Вместо этого Инквизиция и Администратум вместе начали выполнения плана, который должен был стереть всю информацию о вторжении, не нанеся вреда индустриальной мощи планеты. Все выжившие во вторжении жители планеты – мужчины, женщины и дети – были собраны силами пригнанных из отдаленных районов Империи отрядов Имперской Гвардии, стерилизованы и перемещены в огромные рабочие лагеря, расположенные в южный районах Армагеддона Секундус. Миллионы были вынуждены окончить свои жизни в рабстве, производя материалы для восстановления того, что они защищали.

После того, как Хайвы были почти полностью очищены – чистки избежали только самые богатые и высокопоставленные лица на планете – Администратум набрал новых рабочих, привезя их из отдаленных от Армагеддона секторов.

Только один человек посмел возвысить свой голос в протесте против этого самого мерзкого из предательств. Логан Гримнар был самым яростным и последовательным противником этого плана и были многие, кто молча с ним соглашался. Но даже его сил не хватило на то, чтобы преодолеть безликую мощь Администратума, и с тех пор он с большим подозрением и почти презрением относится к этой Имперской организации.

ВОИНЫ КЛЫКА

В этом разделе книги описаны те войска, которые Космические Волки могут использовать на поле боя: взводы, подразделения, техника, специальное оружие и разнообразные исторические персонажи, которых вы можете включать в вашу армию. Каждому подразделению посвящен своя страница, где полностью описаны его правила.

Этот раздел книги разбит на две части: в первой части описаны подразделения Космических Волков вместе со специальными персонажами армии, а во второй - оружие и оснащение Космических Волков.

УНИКАЛЬНОЕ ВООРУЖЕНИЕ И ОСНАЩЕНИЕ

Вы, наверное, обратили внимание, что некоторые виды вооружения используют только отдельные персонажи или подразделения, а некоторые используются повсеместно. Если предмет уникален для персонажа, то он описывается в описании этого персонажа, если же предмет не уникален, то он описывается в разделе «Арсенал».

Хорошим примером является Топор Моркаи, который несет в бой Логан Гримнар, Старый Волк. Топор уникален для него, так что он описан в том разделе, в котором описан сам Гримнар. Логан Гримнар также несет в бой штурмовой болтер, но так как практически многие десантники используют это оружие, оно описано в разделе «Арсенал».

САГИ

Многие герои Космических Волков имеют возможность использовать саги. Саги выделяют в среде волков почтенных и заслуженных воинов, и воспевают чаще всего их успех в каком либо определённом методе ведения войны. Персонажи могут иметь саги как специальные предметы оснащения, и полные правила на Саги даны на странице 64.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА КОСМИЧЕСКИХ ВОЛКОВ

Контратака

Ярость обитателей Фенриса вошла в легенду. Они никогда не ждут атаки противника, а вместо этого бросаются ему навстречу. Все Космические Волки имеют возможность использовать универсальное специальное правило «Контратака».

Шестое чувство

Частью генетического наследия Русса являются нечеловеческие, даже по меркам Космического Десанта, развитые органы чувств. Все Космические Волки имеют возможность использовать универсальное специальное правило «Шестое Чувство».

И Пусть Они Не Знают Страха

Космические Десантники автоматически проходят тест на мораль при попытке восстановить порядок, и могут восстанавливать порядок, даже если в подразделении осталось менее половины начальной численности. Все остальные ограничения для восстановления порядка применимы в полном объёме, в соответствии с общими правилами. Обычно модели, которые только что восстановили порядок, не могут двигаться и считаются двигавшимися в отношении стрельбы, но это распространяется на подразделения, которые могут использовать это специальное правило.

Если Космические Десантники были пойманы Стремительным Продвижением, они не считаются уничтоженными, а вместо этого продолжают сражаться дальше. Если происходит описанная выше ситуация, то подразделение в этот раунд ближнего боя должно подчиняться правилу «Не отступать», и таким образом понести дополнительные потери.

Подразделения, которые включают Сервиторов, Волков и Кибервоков, могут использовать это специальное правило, но только до тех пор пока в составе подразделения есть хотя бы один десантник.

> “Его слово – гром небесный
> Его взор – взор орла
> Его сила соперничает с мощью Кракена
> Его хитрость сравнима с хитростью Вульфена
> Его нрав – смерть людей.”
> - Отрывок из саги Волчьего Жреца Волтара Кровавого

Примечание дизайнера: как указано на странице 81, так как все Космические Волки крайние индивидуалисты, они не могут нести одинаковые комбинации вооружения в бой. На самом деле, от игрока Космических Волков ожидают того, что он делает своих волков как можно более разнообразными и индивидуальными.

КРОВАВЫЕ КОГТИ

Кровавые Когти это самые юные и самые неопытные из Космических Волков. И они более всех остальных желают доказать свою воинскую доблесть и молодецкую удаль. Они дики и злобны, и не так давно оставив свою жизнь в племенах Фенриса, они без оглядки сомнения бросаются в бой против маньяков и монстров в равной степени. Берсеркерская атака Кровавых Когтей вошла в легенды Империи, ибо они до сих пор считают себя неуязвимыми и раз за разом искушают галактику доказать им что это не так.

Уверенные и неопытные одновременно, они полны энтузиазма по поводу того что они вступили В ряды легендарный Небесных Воинов. Они не только знают что идут по стопам гигантов их собственной истории, но и то что они сами имеют все шансы стать героями, о которых потом будут слагать легенды. Опьяняющий эффект подобного знания часто также подкрепляется бочонком (или парой) крепкого мёда, и часто пара кружек это именно то, что проводит линию между отвагой юных героев и безалаберностью молодых дураков. Кровавые Когти с лёгкостью карабкаются на морды сквиготов, только для того чтобы попытаться выбить им глаза, или подлезают под брюха тиранидских био-монстров, чтобы добраться до их брюха, не думая о том что их самих может раздавить смертельными судорогами погибающих гигантов. В конце концов если всё удастся так, как они думают, они смогу доказать свою доблесть, обратить на себя внимание Волчьего Лорда и даже начать свою персональную сагу.

Более опытные Волки с благоволением смотрят на забавы молодых и считают, что лучшей школой боя для них станет обжигающее поле брани. Сыны Русса не признают тренировочные клетки или полосы препятствий, ибо на настоящем поле боя очень мала вероятность того что они столкнуться с полуразумным искусственным интеллектов. Вместо этого они концентрируются на обучении своих молодых в боях с врагами из плоти и крови (а также серебристого металл, демонической протоплазымы ну и так далее). В конце концов, если Космические Волки никогда не боятся начать драку, то где можно обрести самый полезный опыт как не на поле боя. Так что никто никогда не останавливает Кровавых Когтей, когда они занимают места на самом острие самых опасных участков битвы. Более старые и опытные волки просто смотрят за ними и примечают тех, кто демонстрирует доблесть и смекалку.

К несчастью их недостаток есть продолжение их достоинств, и часто Кровавые Когти откусывают куски, которые они не могут прожевать. Часто бывает так, что Кровавые Когти с кулаками и болт пистолетами бросаются на Ленд Рейдеры, с вполне предсказуемым и не очень то приятным результатом. Именно для этого стаи Кровавых Когтей часто возглавляют Волчьи Гвардейцы, в задачу которых входит обламывать самых отчаянных резкими командами, а если надо, то и мордобоем.

Стаи Кровавых Когтей всегда имеют достаточную численность для того, чтобы даже понеся заметные потери, всё равно выйти победителями из боя. В полном соответствии с Фенрисианской философией пара смертей это хороший инструмент отсеивания недостойных или слишком уже безбашенных. Волчьей молодежи многое сходит с рук, и военная дисциплина не слишком на них распространяется, ибо все знают что их отвага и ярость часто способны повернуть ход битвы коренным образом.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Кровавый Коготь	3	3	4	4	1	4	1	8	3+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Контратака, Шестое чувство,
И Пусть Они Не Знают Страха .

Берсеркерская атака. Кровавые Когти известны своей разрушительной лобовой атакой. Кровавые Когти получают бонус в +2 к Атакам при нападении, а не +1 как все остальные взводы. Это относится только к самим Когтям, а не к персонажам которые их ведут в бой. Это также не применимо при использовании специального правила Контратака.

Твердолобые. Кровавые Когти могут идти на самый смертельный риск в своей охоте за славой. Если в начале фазы стрельбы Кровавые Когти находятся в 6 и менее дюймах от моделей противника, они не могут стрелять и должны пытаться совершать нападение на противника. Если подразделение сопровождает независимый персонаж или Волчий Гвардеец, то это правило не применимо.

СЕРЫЕ ОХОТНИКИ

И только когда Кровавый Коготь выйдет победителем из сотен самых яростных и беспощадных схваток, только тогда Волчьи Стражи считают его достойным пополнить ряды Серых Охотников. Серые Охотники составляют основу любой Великой Роты Космических Волков. Несмотря на то что они также жаждут славы и крови, их чистая агрессия молодости укрощена уздами опыта и зрелости. Каждый Серый Охотник знает, что тонкая хитрость эффективнее на поле боя чем самый острый клинок. Стаи Серых Охотников связаны нерушимыми братскими клятвами верности и дружбы, и это делает Стаи Серых Охотников равными по мощи небольшим армиям.

По мере того, как Космический Волк взрослеет и матереет, генетические особенности Канис Хеликс проявляются не только ментально, но и физически. Превращения Кровавого Когтя и полностью трансформировавшегося Серого Охотника и полноправного Астартес, может занять десятилетия и даже века, но если Коготь не убьёт себя на каком-нибудь поле боя, этот процесс необратим. Волосы седеют, клыки вытягиваются, кожа становится ещё более прочной и грубой, а в экстремальных случаях глаза Серого Охотника трансформируются в подобие волчьих. В таком виде Волк приходит к своей зрелости как Десантник, на пике своих сил, достойный звания Серый Охотник. Остальная Империя может с подозрением относиться к подобным широко распространенным мутациям, но Космические Волки знают, что серая шкура отмечает по настоящему доблестно воина.

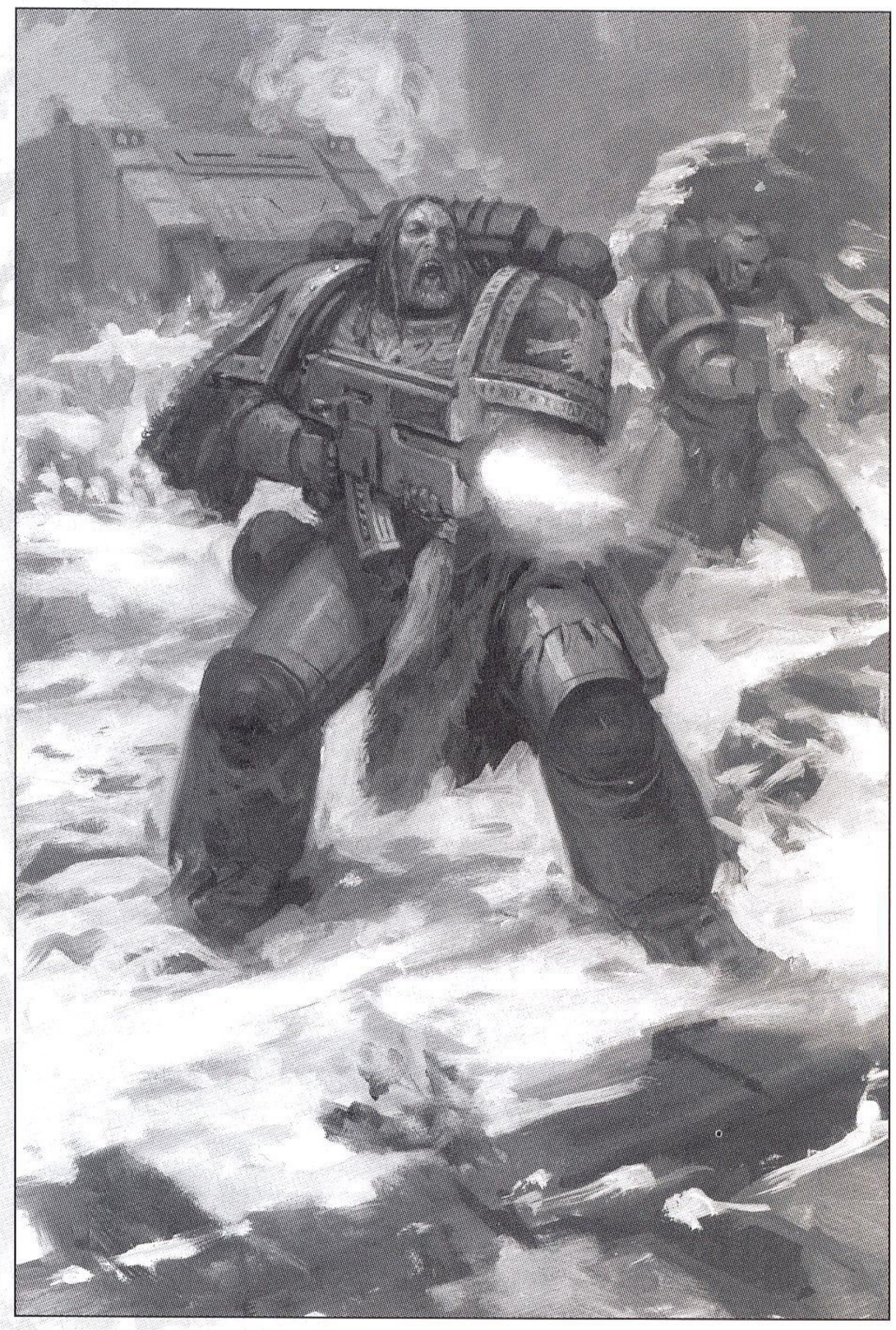
Достойная опора, на которую можно положиться, Серые Охотники способны удержать позицию от целой орды смертоносных атакующих, стоя по колено в пустых гильзах от болтеров, и бросаясь на врага с пистолетом и клинком только тогда, когда у них полностью заканчиваются боеприпасы, и не секундой раньше.

Но полностью их потенциал раскрывается в полноценной атаке. Серые Охотники несут такой титул по праву: они выслеживают свои цели с хитростью и терпением настоящих волков. Стая за стаей они двигаются вперёд, покрывая позиции врага дисциплинированным огнём, и заставляя его искать укрытие. И только когда все стаи занимают положенные места, ловушка захлопывается. Вой разносится над полем боя, по мере ого как стаи приближаются к своей цели, и ещё одна победа Космических Волков обретает форму.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Серый Охотник	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

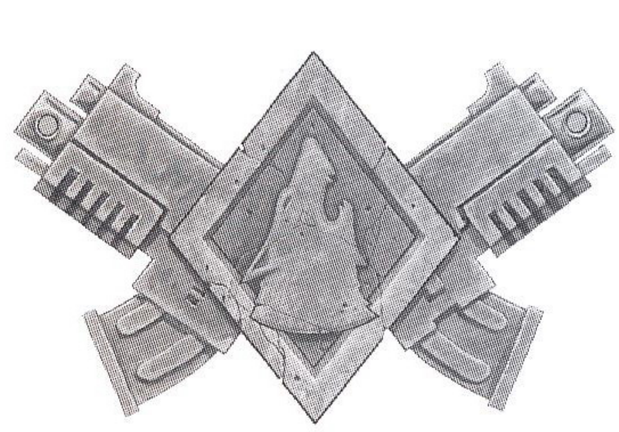
Контратака, Шестое чувство,
И Пусть Они Не Знают Страха .



СВЯЩЕННЫЙ БОЛТЕР АДЕПТУС АСТАРТЕС

Необременённые бременем лидерства, как многие Волки, Серые Охотники могут полностью сконцентрироваться на истреблении врага. И для того чтобы наилучшим образом соответствовать своей роли, они используют священное оружие Космического Десанта, болтер. Это оружие обладает хорошей дальностью и кучностью боя, и вместе с тем чудовищной убойной силой, заключённой в динамо-реактивных разрывных патронах.

Серые Охотники часто украшают и персонализируют свои болтеры талисманами, рунами и черепами убитых врагов, чтобы породниться с духом оружия. По той же самой причине они часто покрывают своё оружие кровью убитых им врагов. Но несмотря на эти суеверия, каждый Волк обращается со своим болтером с навыком опытного оружейника, ибо они все знают что даже посе того как они сами уйдут в легенды, это оружие будет верой и правдой служить тем, кто придёт после них.

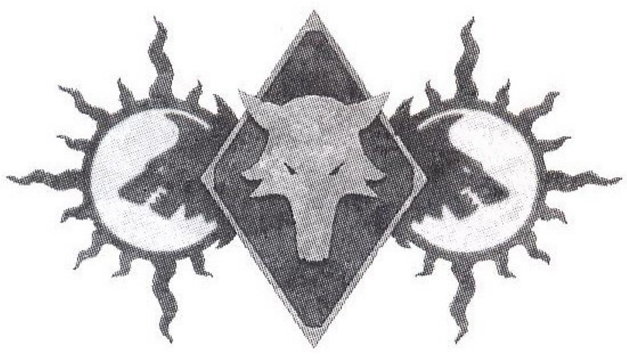


ВОЛЧЬИ РАЗВЕДЧИКИ

Фенрисианцы в массе своей дружелюбные и компанейские парни, но есть среди них те, кого как говорят при рождении в щёку лизнул Локиар, Великий Одинокий Волк. Такие воины чаще всего нелюдимы, мрачны, с трудом находят общий язык с другими и часто не способны вписаться в цивилизованную жизнь, даже в такой простой форме, как жизнь Космического Волка. Они никогда не чувствуют себя полностью в своей тарелке, если над их головами не раскинулось льдистое небо, под ногами не хрустит холодный снег, и запах жертвы не будоражит ноздри.

Когда такие люди попадают в Орден, они не способны легко разделить дружественную атмосферу с остальными воинами. Канис Хеликс в их сердцах порождает склонность к флегматичному поведению, и инстинкт убийцы больше чем боевой танк. Несмотря на то, что они не способны разделить дружественную атмосферу с другими Волками, они незаменимы сами по себе, ибо являются отличными одинокими охотниками и следопытами. Такие индивиды собираются в стаи Волчьих Разведчиков.

В большинстве орденов Космические Десантники сначала поступают в роту Разведчиков, и лишь затем становятся полноценными десантниками. Волчьи Разведчики чаще всего набираются из рядов Серых Охотников. Но на самом деле Волчьи Жрецы выбирают потенциальных кандидатов задолго до того как у аспирантов прорезываются перовые зубы, ибо они должны изучить законы воинской доблести и мастерства также как и все остальные Волки.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Волчий разведчик	4	4	4	4	1	4	1	8	4+

Главным оружием Волчьих разведчиков являются их острые как бритва ножи и болт пистолеты с глушителями, которые они используют для того чтобы поразить тех, кому нельзя тихонько перерезать глотку. Также среди Волчьих Разведчиков более чем среди всех остальных распространены плазменные пистолеты, редкое и бесценное оружие, предназначенное для поражения бронированных целей. Разведчики не носят силовых доспехов вместо этого они одеты в лёгкие панцирные доспехи, усиленные вставками из дюраткани, традиционно украшенные персональными талисманами и трофеями разных видов. Каждый разведчик также несёт набор гранат для разных целей, от бронебойных до дымовых.

Но самым главным оружием разведчика является его хитрость, терпение, выносливость, и превыше всего – скрытность. Стаи Разведчиков действуют далеко за линией фронта, пугая противника, проникая в укрепрайоны и уничтожая изолированные подразделения противника. Многие враги сильно недооценили возможности Волков, ожидая от них лобовой атаки, а вместо этого оказавшись в ловушке, расставленной Волчьими разведчиками, с отрезанными путями к отступлению.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Шестое Чувство, Контратака,
И Пусть Они Не Знают Страха, Скрытое Проникновение,
Движение Через Укрытие, Разведчики .

За линией фронта. Когда Волчьи разведчики используют свою способность Флангового Обхода, при определении с какой стороны они выйдут, киньте D6. На 1 они выходят с короткого края стола справа от владельца подразделения, на 2 – с короткого края стола слева от владельца подразделения, а на 3+ они могут выходить с ЛЮБОГО края стола по выбору игрока. Это может быть и край стола противника.

> “Космические Волки почитают Императора как величайшего воина всех времён и народов, единственного кто смог победить Лемана Русса в рукопашную. Когда в битве они призывают имена Императора или Лемана Русса, они призывают их увидеть их доблестные деяния или судить павших по делам их.”
>
> - Медитаций о Клыке

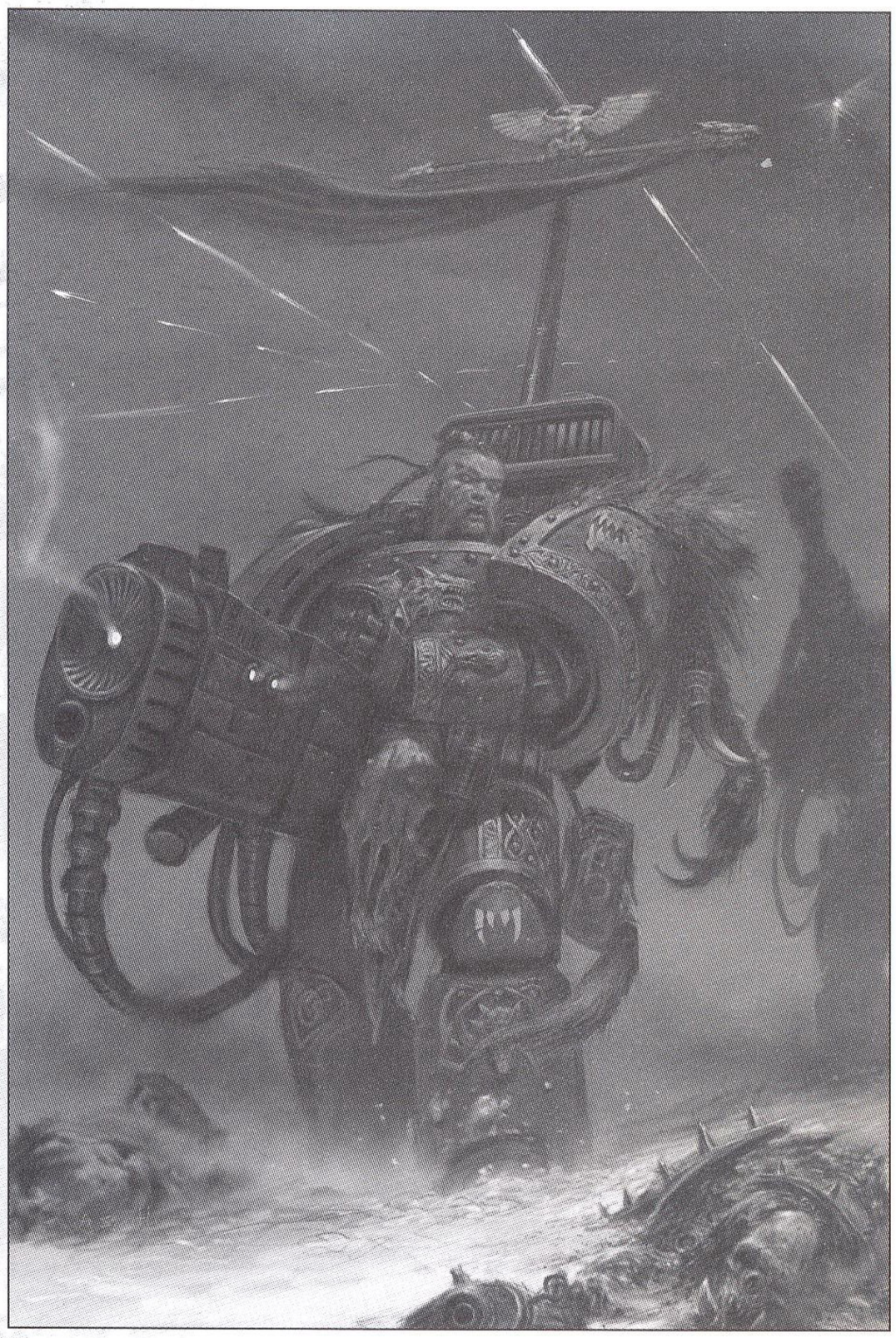
ДЛИННЫЕ КЛЫКИ

Космические Волки достаточно умны и сильны для того чтобы выжить на полях сражений сотни и даже тысячи лет. Каждый из них обрёл на поле боя бесценный опыт и мудрость, которые слишком ценны для того чтобы выбрасывать их в кровавых атаках или отчаянных походах за отмщением и возмездием. Такие старики формируют стаи Длинных Кликов, и в их задачу входит не только защита их собратьев, но и им доверяют самое тяжелое оружие из тех, которым владеют пешие Космические Волки.

Длинные Клыки прожили достаточно долго для того, чтобы генетическое наследие Канис Хеликс воплотилось в них в полной мере. Их называют Длинными Клыками не просто так, а по вполне определённой и очевидной причине ибо за многие века службы их клыки вырастают до приличного размера, а волосы становятся похожими на мех волка, цветом и текстурой. В давние времена своей молодости они также как и все юнцы стремились заработать славу и почёт. Теперь, после бесчисленных войн, их эго возвышается в полный рост, и вполне заслуженно. Они пользуются уважением и почётом среди молодых и зрелых, и им более ничего не надо доказывать, их саги длинны и славны. Горячность молодости в них закалена честью и прагматизмом, делая их смертоноснее любого клинка.

Многие Кровавые Когти и Серые Охотники погибают в битвах во время своей службы, и до такого почтенного возраста доживает лишь минорная часть изначальных рекрутов. Но те кто доживает являются де факто самыми опытными и яростными воинами галактики. Даже перед лицом самых ужасающих кошмаров галактики они остаются собранным и готовыми на всё. Их некогда многочисленная стая теперь сократилась до горстки ветеранов, но эти воины чётко знаю что и как на поле боя, и часто прямо во время боя обмениваются байками, или делают ставки на то, как быстро они перемолят врага разрушительной огневой мощью.

Их спокойствие и компетентность как раз и есть та причина, по которой они так хорошо подходят на роль отряда огневой поддержки. Если бы не они чужеродные монстры или вражеские танки пробивали бы кровавые бреши в рядах их более юных собратьев, но Длинные Клыки скорее сложат свои головы, но не допустят этого. Самые старые Клыки берут на себя задачу управления огнём, указывая своим собратьям на те цели, которые надо поразить в первую очередь. Эти лидеры взводов способны чувствовать исход битвы гораздо острее чем любые другие военноначальники и их стаи действуют на порядок эффективнее чем обычнее взводы Опустошителей. Когда ряды Космических Волков прогибаются под давлением орд Тиранидов или Орков, именно Длинные Клыки могут повернуть исход битвы в правильную сторону. Если командиры противника шлют против Волков свои боевые танки, именно Длинные Клыки останавливают их. Длинные Клыки породнились с душой каждого оружия в арсенале Клыка и на каждом поле боя доказывают то, что они лучшие из лучших.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Длинный Клык	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Лидер стаи	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Контратака, Шестое чувство,
И Пусть Они Не Знают Страха .

Огневой контроль. Лидеры стай сражались бок о бок со своим собратьями десятилетия и даже века. Это позволяет им быстро и эффективно управлять огнём подразделения. До тех пор пока Лидер Стаи жив и сам не стреляет в эту фазу стрельбы , Стая может в фазу стрельбы стрелять по ДВУМ целям, вместо одной. Просто укажите какие модели стреляют по какой цели и отработайте стрельбу в соответствии с общими правилами.

“СЛУШАЙТЕ МЕНЯ МОИ БРАТЬЯ, ИБО МОЙ ДУХ ВОТ-ВОТ ОТЛЕТИТ ОТ МОЕГО ТЕЛА. ПРИДЁТ ТО ВРЕМЯ, ПУСТЬ И ДАЛЁКОЕ, КОГДА НАШ ОРДЕН БУДЕТ СТОЯТЬ НА ГРАНИ СМЕРТИ, КАК НА НЕЙ СЕЙЧАС СТОЮ Я, И НАШИ ВРАГИ СОБЕРУТСЯ ВМЕСТЕ ЧТОБЫ ПОВЕРГНУТЬ НАС.
И ТОГДА Я СНОВА ОБРЕТУ СИЛУ УСЛЫШАТЬ ВАШ ГОЛОС И ОТРИНУ ВСЕ ЗАКОНЫ ЖИЗНИ И СМЕРТИ, ЧТО БУДУТ ПРЕПЯТСТВОВАТЬ МОЕМУ ВОЗВРАТУ.
И Я БУДУ СТОЯТЬ ПЛЕЧОМ К ПЛЕЧУ С ВАМИ.
В ФИНАЛЬНОЙ БИТВЕ. ВО ВРЕМЕНА ВОЛКА.”

- Последние слова Лемана Русса,
Примарха Космических Волков

ОДИНОКИЕ ВОЛКИ

Несмотря на все свои навыки и опыт, Космические Волки не всегда выходят из всех битв победителями. Часто бывает так, что стая теряет членов одного за другим по ходу парада войн и компаний, и даже самые зелёные новички понимают, что это естественный порядок вещей, который отделяет уникальных и невероятных от просто сильных и умелых. По ходу веков многие стаи сокращаются, но продолжают участвовать в битвах как Серые Охотники или Длинные Клыки. Но иногда бывает так что стая несёт настолько ужасные потери, что от неё остаётся один единственный воин. Тот который не погиб бок о бок со своими товарищами, но пока не смог завоевать себе место в почётных рядах Волчьей Стражи. У него нет братьев. Нет звания. Нет будущего. И всё, что ему остаётся это лишь горькое возмездие.

Эти Одинокие Волки, как они становятся известным в Ордене, отправляются в славный поход отмщения за своих товарищей. Над бездыханными телами своих павших товарищей он приносит нерушимую клятву, отомстить за них и в ручную наносит их имена на свой клинок, или даже не свою плоть. Чаще всего они клянутся найти и уничтожить самого могучего соперника, которого смогут найти, или погибнуть, пытаясь это сделать. Таким образом Одинокий Волк либо вернёт свою честь, отомстив за своих собратьев, либо присоединиться к ним в послежизни, с хорошей легендой чтобы рассказывать на досуге. Так что часто бывает так, что атака Космических Волков предваряется одинокими фигурами, которые в тумане и дыму битвы ищут славу и смерть.

Приняв на себя такую клятву, Одинокий Волк сторониться своих товарищей по Роте. Для него больше не существуют простые радости воинской трапезы или кристальной чистоты открытых небес – всё своё время он посвящает подготовке к своему персональному Времени Волка. Даже сам Старый Волк не может встать на пути клятвы Одиночки, ибо Космические Волки очень серьёзно относятся к делам чести и родни. Один в своей келье на борту корабля, который летит на встречу ужасающей войне, Одинокий Волк готов взять в руки свой топор и щит и встретить свою смерть и свою славу. Очень часто саги Одиноких Волков заканчиваются в утробе какого-нибудь инопланетного монстра, или под каблуком чужеродного воеводы. Но иногда Одинокий Волк выходит победителем из схватки, и приносит голову своего врага обратно к воинам своей Великой Роты, с мрачной улыбкой на лице. Такие индивиды почти всегда с почётом призываются к ряды Волчьей Стражи, и его новые собратья приветствуют его огромным блюдом жаленной оленины и количеством эля, достаточным для того чтобы запить под стол мамонта.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Одинокий Волк	5	4	4	4	2	4	2	8	3+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Контратака, Шестое чувство, Бесстрашный .

Славная смерть. Над бездыханными телами своих павших товарищей он приносит нерушимую клятву отомстить за них и в ручную наносит их имена на свой клинок, или даже на свою плоть. Чаще всего они клянутся найти и уничтожить самого могучего соперника, которого смогут найти, или погибнуть, пытаясь это сделать. Одинокий Волк может использовать специальные правила Вечный Воин и Не Зная Боли. В дополнение, в тех сценариях, которые используют Очки (Kill points), Одинокий Волк не приносит противнику очков, если погибает. Вместо этого противник получает одно очко если Одинокий Волк ВЫЖИВАЕТ, что отображает его разочарование тем, что он не смог лицом к лицу встретить славный конец, достойный его саги.

Стая одиночки. Другие Космические Волки уважают клятвы Волка. Каждый Одинокий Волк это подразделение из одной модели. Он не может присоединяться к другим подразделениям, и к нему никто не может присоединятся.

Зверобой. Одинокий Волк ставит перед собой цель, убить самого злобного и здорового монстра на поле боя. Против Шагателей, моделей с Стойкостью 5 и более и против Монстроидальных Существ, Одинокий Волк может перебрасывать броски на попадание в ближнем бою.

> “Тёмный зверь, ужасный на вид
> Вот кто убил их всех
> Хротгар заточил свой топор
> Чтобы удар его был смертелен
> Он охотился и искал день и ночь
> И пришел к его богову
> Мечом и щитом сражался Хротгар
> И заслужил имя убийца.”
>
> - Сага Хротгара Зверобоя,
> рассказанная Ягером Сломозубом

ВОЛЧЬЯ СТРАЖА (гвардия)

Волчья Гвардия это избранные воины, которые своей доблестью заслуживают права сражаться бок о бок с самим Волчьим Лордом Роты. Каждый из них заслужил своё место в этом братстве совершив какой-то невероятный (даже по меркам Волков) подвиг. Так что попасть в ряды Волчьих Гвардейцев могут и отважные юные сорвиголовы, и опытные и старые воины, с серыми волосами и клыками длинной с палец. Каждый Космический Волк мечтает попасть в ряды Волчьей Стражи и каждый из них сражается ещё лучше и отчаяннее (если это вообще возможно) если рядом находится их Лорд, в надежде на то что он увидит и оценит.

Других общих критериев попадания в ряды Волчьей Стражи, кроме как завоевание уважения Волчьего Лорда нет. Повышения прямо на поле боя происходят сплошь и рядом, ибо Волчьи Лорды люди доверяющие своим инстинктам, а не статистике и сводкам. Израненный воин, стоящий в окружении трупов инопланетных ужасов, или солдат, ведущий долгий и отчаянный бой в глубинах Ока Ужаса – все они могут по прибытии на Фенрис обнаружить, что судьба улыбается им. Самый простой способ стать Волчьим Гвардейцем, это на поле боя спасти жизнь Волчьего Лорда. В конце концов защищать Лорда это прямая обязанность Волчьей Стражи, и многие уже доказали свою способность это делать до того как стали Гвардейцами.

Каждый Волчий Лорд широко открывает для своих соратников из Гвардии врата Арсенала и все они несут в бой самое лучшее оружие Ордена – могучие чудеса оружейной мысли или древние реликвии невероятной силы. Каждый Гвардеец может сражаться в бою так, как он посчитает нужным, ибо Волчьи Лорды мало заботятся о протоколе. Многие предпочитают использовать то оружие, которое они использовали когда были Кровавыми Когтями, Серыми Охотниками или Длинными Клыками, но многие поддаются соблазну и решают использовать чистую разрушительную мощь Доспеха Тактического Дредноута. Так что свиты большинства лордов состоят из терминаторов, готовых не только отдать за своего Лорда жизнь, но и убивать без жалости и сожаления во имя Его.

БОЕВЫЕ ЛИДЕРЫ ВОЛЧЬЕЙ ГВАРДИИ

Волчья Гвардия исполняет роль не только телохранителей командиров Рот, но и роль учителей и наставников более молодых Волков. Их боевой опыт, помноженный на природный талант, делает их идеальным примером для подражания. Так что Волчьи Гвардейцы, которые обладают искрящейся харизмой или ярко выраженным доминирующим характером становтся Боевыми лидерами во взводах своих младших собратьев. Некоторые такие Лидеры, в который Волчий Лорд видит талант к командованию, иногда становятся командирами небольших ударных контингентов, которые действуют самостоятельно, в отрыве от роты. И если такой лидер хорошо себя показывает на поле боя, он может стать следующим в линии, когда Волчий Лорд отойдет в мир легенд.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Волчий Гвардеец	4	4	4	4	1	4	2	9	3+
Боевой Лидер	5	5	4	4	2	5	3	9	3+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Контратака, Шестое чувство, И Пусть Они Не Знают Страха, Независимый персонаж (только для Боевых лидеров).

ВООРУЖЕНИЕ

Ракетная Установка типа «Циклон». Это ракетная установка, разработанная специально для Космических Десантников, носящих броню «Терминатор». Ракетные кассеты устанавливаются прямо на плечи десантника в Терминаторских доспехах и позволяют ему поражать разными типами ракет как большие массы легких целей, так и тяжело бронированные цели, а также машины.

Ракетная установка «Циклон» считается оружием с профилем ниже. Специальный прибор наведения позволяет стрелять из «Циклона» и штурмового болтера в одной и той же фазе стрельбы. Перед стрельбой вы должны выбрать какой тип ракет вы используете.

	Дальность	Сила	AP	Тип
Бронебойная	48"	8	3	Тяжелое 2
Осколочная	48"	4	6	Тяжелое 2, Взрыв

"Космические волки уже показали то, что они вполне способны отразить все попытки вторгнуться в их царство. Но тем не менее, не следует забывать о том, что за ними надо пристально следить, на предмет генетических отклонений..."

- Бальтазар фон Хоппель

ФЕНРИСИАНСКИЕ ВОЛКИ

Волки Фенриса это легендарные существа, чья жизнь неразрывно связана с судьбой тех людей, с которыми они делят свою скованную льдом планету. В течении тысячелетий эти гигантские волкообразные стали полноправными братьями ордена Космических Волков.

Мало кто по настоящему знает, как сильно различаются волки, обитающие в разных регионах планеты. Чаще всего встречаются обычные, так сказать, но от этого не менее опасные Фенрисианские Волки. Менее распространены здоровенные Черношкурные Волки, которые отличаются от обычных размером и силой. На самых северных окраинах планеты обитают Громовые Волки, способные нести на спине десантника в бой.

Волки Фенриса это одни из самых злобных охотников известной вселенной. Они рыскают по мерзлой тундре планеты и наиболее многочисленны на равнинах Асахейма, которые лежат у подножья горы Клыкгард. Волки Фенриса подчиняются древним волчьим инстинктам и охотятся стаями, естественным образом подчиняясь стайной динамике и принимая одного самца как альфа-вожака. Альфа-самец принимает решения, важные для стаи в целом, принимает на себя вызовы, бросаемые ему и его позиции из вне и снаружи, а также наслаждается правом первого выбора не только добычи, но и самок. Эта модель поведения часто берется за образец социального устройства многими племенами людей Фенриса.

Волки Фенриса разнятся в размерах: от ростом с человека, до ростом со снежного льва (то есть с танк) и часто окрашены в серый или в белый цвет. Они отличаются грубым мехом, сильно развитыми плечами и чудовищными, прочными как железо зубами. Для Космических Волков нет подвига почётнее чем победить этого зверя не имея иного оружия кроме своей хитрости. Этот ритуал называется Одинокая Охота. Если Космический Волк убьёт альфа-вожака стаи, то остальные волки стаи считают его как своего нового вожака и следуют за ним. В таком случае охотник возвращается в Клык в сопровождении стаи новых соратников. Если новый вожак стаи способен вызвать у своих волков уважение, то они сражаются бок о бок с ним до тех пор пока она или обе стороны в братстве не падут смертью храбрых. Связь волков Фенриса и Космических Волков столь сильна, что часто бывает так что раненного в бою волка лечат с использованием трансплантационной хирургии и кибернетических модификатов, чтобы он мог продолжать сражаться и дальше.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Фенрисианский волк	4	0	4	4	1	4	2	5	6+
Кибер волк	4	0	4	5	1	4	3	6	4+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Контратака: Волки могут использовать специальное правило контратака, что в общем не удивительно в виду их силы и скорости.

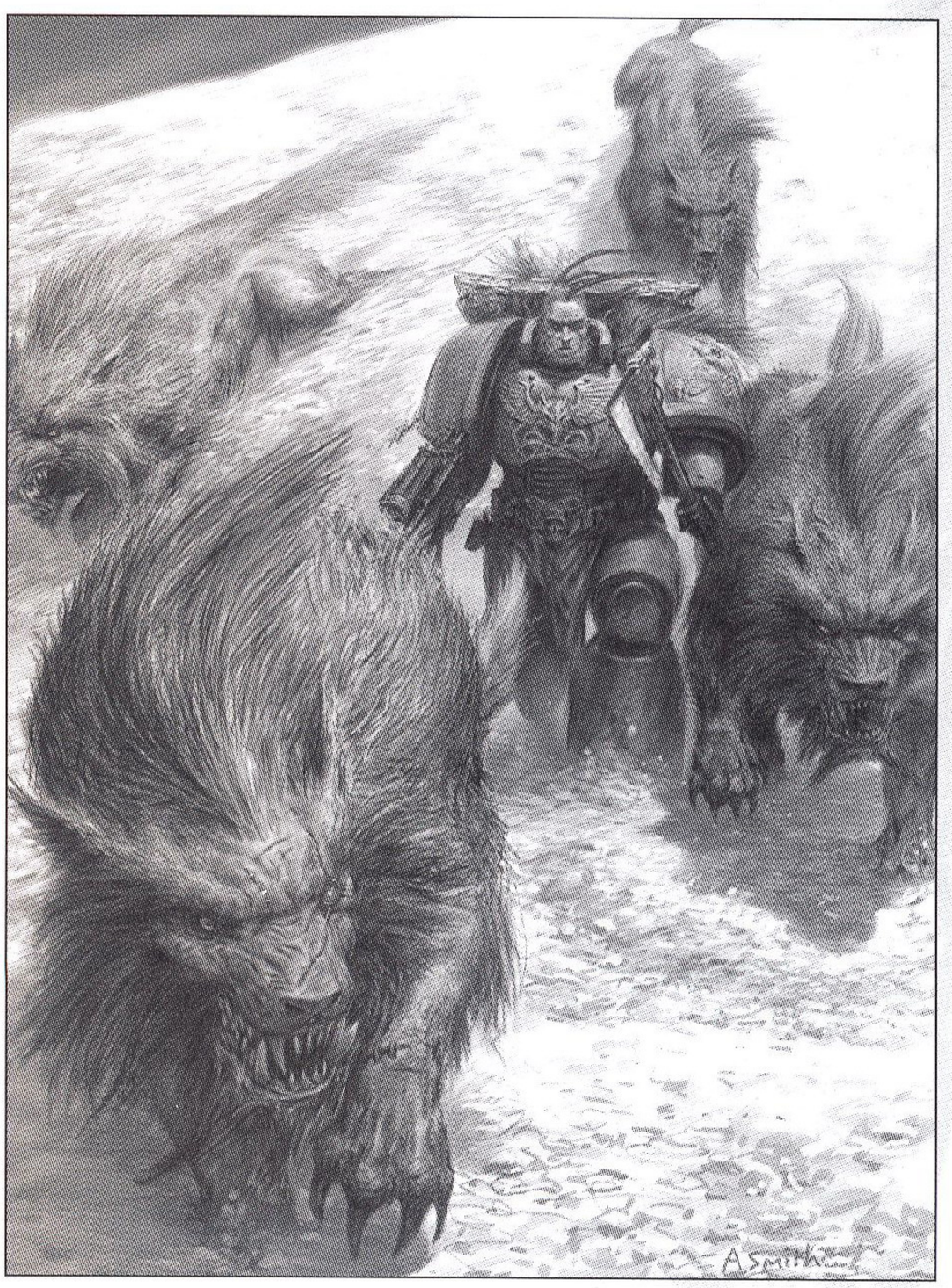
Верные компаньоны: Волки, взятые как часть оснащения персонажа, должны всегда находиться в 2 дюймах от него. Волки могут ездить в транспорте вместе со своим хозяином, но при этом они считаются как две модели.

ЧЕРНОШКУРНЫЕ ВОЛКИ

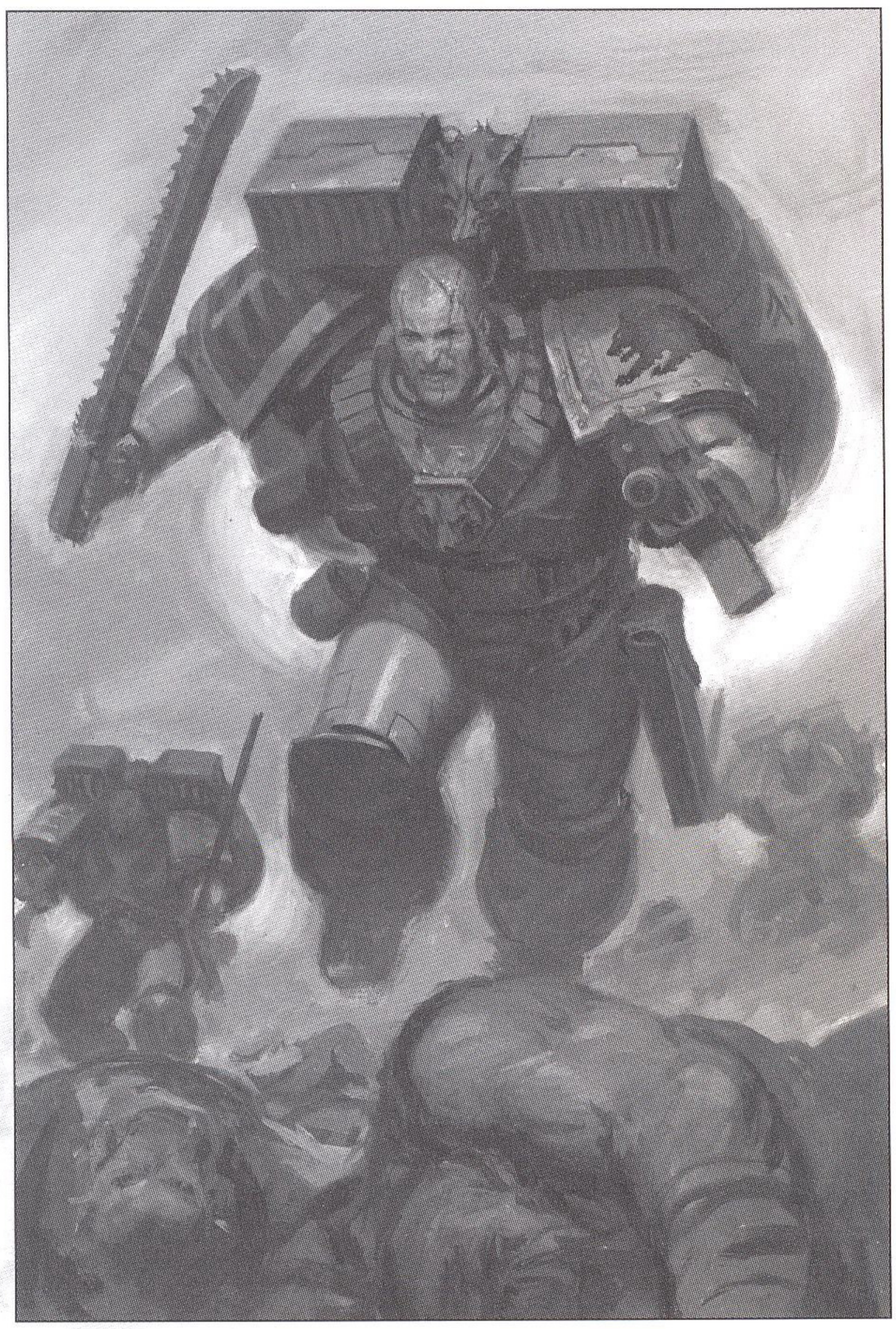
Черношкурый волк это высокий и мускулистый подвид волков Фенриса, высотой с земную лошадь. По строение они во многом подобны обычным волкам Фенриса, но их головы непропорционально велики и зубы ещё больше. Челюстями они способны развивать давление, ничем не уступающее давлению челюстей Ледяных Акул, и благодаря этому они могут охотиться на самую опасную добычу в тундре. Черношкурные волки встречаются в основном в самый разгар зимы, когда их стаи сходят с гор для того чтобы покормиться и мало кто переживает эти налёты, чтобы рассказать о них. Некоторые великие герои ордена Космических Волков известны тем, что сражались бок о бок с такими тварями, но это относительная редкость, ибо приручить черношкурного волка очень трудно. Фенрисианцы используют идиому «приручить Черношкурного» для того чтобы описать нечто, почти невозможное для выполнения. Сам Леман Русс сражался бок о бок с парой черношкурных волков, вошедших в легенды своим почти человеческим интеллектом, по имени Фреки и Герри, что на языке Фенриса значит «Злобный» и «Хитрый».

Легенды Фенриса гласят, что черношкурные волки после смерти служат миньонами двуглавого волка Моркаи. Так что тот, кто переходит в мир иной бок о бок с черным волком никогда па настоящему не умирает.

Фреки и Герри пропали вместе с Леманом Руссом...



ШТУРМОВЫЕ СТАИ НЕБЕСНЫХ КОГТЕЙ



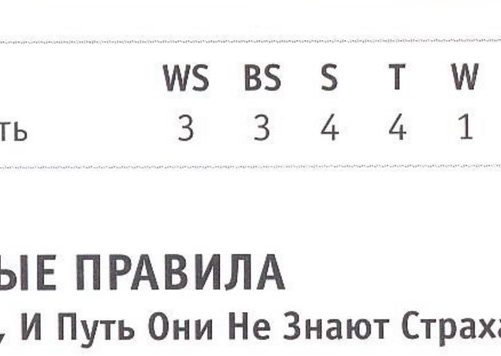
	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Небесный Коготь	3	3	4	4	1	4	1	8	3+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Шестое Чувство, И Путь Они Не Знают Страха, контратака.

Неудержимая атака. Смотрите описание Кровавых Когтей на стр. 25.

Упрямые. Смотрите описание Кровавых Когтей на стр. 25.



"ЕСЛИ ОНИ ТАК СТРЕМЯТСЯ УМЕРЕТЬ, И ИМ НЕ НУЖНЫ СОВЕТЫ БОЛЕЕ МУДРЫХ ЛЮДЕЙ, ТО НЕ ВИЖУ ПРИЧИН УДЕРЖИВАТЬ ИХ ОТ БРОСКА В ПАСТЬ ЛЬВУ. МОЖЕТ ЛЕВ ИМИ ПОДАВИТЬСЯ..."

- Лорд Солар Макариус

Самые упорные дебоширы и нарушители порядка в каждой стаи Кровавых Когтей «вознаграждаются» переводом в стаи Небесных Когтей. Стаи Небесных Когтей имеют на вооружении прыжковые ранцы, что лучше всего позволяет им удовлетворять их жгучее желание бросаться без оглядки на врага. Старые Космические Волки шутят что если эти сорвиголовы поломают себе шеи, только это послужит им хорошим уроком. Другие доводы до них не доходят.

Перевод в ряды Небесных Когтей это сомнительная часть по стандартам более старых Космических Волков. Дело не только в том, что сражаться с использованием прыжкового ранца опаснее и труднее чем пешком, а просто в том что традиции Космических Волков с подозрением относятся ко всему что заставляет воина сражаться не в пешем строю – в конце концов сам Примарх сражался пешим и что, кое кто думает что он лучше Лемана Русса знает пути войны?!! Но подобное отношение лишь заставляет Небесных Когтей лучше сражаться и доказывать, что они не лыком шиты. Они парят под небесами, перепрыгивая через самые высокие здания, и приземляясь на землю с сокрушительным грохотом, отважно бросаются на врага. Огнём и мечом они прокладывают себе путь к славе, наслаждаясь тем, как окружающие их враги падают как колосья.

Небесные Когти по-настоящему самые мятежные и свободные духом Космические Волки. Атлетические соревнования, также как и соревнования по части поесть и выпить, это обычное дело между стаями Кровавых и Небесных Когтей. Правда эти соревнования часто заканчиваются тем, что его участники обращаются к Волчьим Жрецам за помощью и экстренной хирургией. Небесные Когти также не чураются и практических шуток. Они вполне способны угнать Буревестник и устроить на них гонки на выживание в тесноте фиордов Асахейма или буквально доставить голову вражеского военноначальника на пиршественный стол своего Волчьего Лорда.

Но, несмотря на все свои шутки и нарушения даже той малой дисциплины, которая есть в Ордена, Небесных Когтей редко наказывают за то что он совершают. В конце концов далее саамы е мудрые и мрачные Волчьи Лорды когда-то были молодыми, и доблесть и отвага Небесных Когтей это последнее что подвергается сомнению.

Но иногда Небесные Когти переступают даже ту далёкую черту терпения, которая для них проведена. Мало какие их поступки могут вызвать последствия более серьезные чем строгое порицания или лёгкий (по меркам Волков) мордобой, но уже если это происходит, то наказания соответствует преступлению. Если Небесные Когти становятся причиной смерти старшего члена Ордена, то виновник подвергается казни, в конце которой он обнаруживает что стал сервитором, без будущего, чести и мозга. Не все саги заканчиваются славной смертью...

Небесные Когти свято верят в то, что они могут победить любого противника, и как раз потому что они в это свято верят, не исключено что это так и есть. Фенрис даёт этим людям волю сражаться и свободный дух, а Орден даёт им силу, превышающую все самые смелые мечты смертного человека. Популярная шутка среди Небесных Когтей гласит, что Железные Жрецы дали им не только могучий арсенал, но способность летать, так что нет жертвы, которая могла бы скрыться от такого охотника.

СТАИ СТРЕМИТЕЛЬНЫХ КОГТЕЙ

Мотоциклетные стаи, известные как Стремительные Когти формируются тогда, когда Волкам надо нанести быстрый и сокрушительный удар в уязвимую точку позиций противника или совершить стремительный фланговый обход. Бой на мотоцикле вполне подходит по темпераменту молодым Кровавым Когтям, так что мало кто возражает, когда им приказывают взять из арсенала мотоциклы и приготовиться к бою.

Чаще всего перед стаями Стремительных Когтей ставят одну простую задачу – создать на своём пути как можно больше бардака и неразберихи на пути врага, и Когти погружаются в эту задачу со всей своей молодой энергией. Некоторые когти настолько привыкают к большей самостоятельности и разрушительной силе, которую даёт им мотоцикл, что предпринимают все усилии для того чтобы остаться мотоциклистами навсегда. Есть что-то притягательное в той силе и скорости, которую даёт мотоцикл Космического Десанта.

В большинстве орденов Космического Десанта мотоциклы используются для передовой разведки, но в Ордене Волков эта роль отведена Волчьим разведчикам. Вместо этого отряды мотоциклистов используются для стремительных атак и уничтожения важных целей. Мало кто в ордене Волков верит в то, что Кровавые Когти на мотоциклах смогут вести полноценную разведку, уклоняясь от стычек с противников, но уже если вам надо что то взорвать, да так чтобы обломки разлетались на мили - стаи Стремительных Когтей всегда к вашим услугам.

Иногда стаи привлекаются для более опасных и уникальных заданий, выполнить которые могут только они – скоростное преследование по извивающимся ущельям транспорта с ненавистным предателем, спасения из гнезда Тиранидов реликвии Ордена или кровавая месть за смерть старого учителя.

Благодаря сверхъестественным органам чувств, Стремительные когти могут успешно преследовать противника по следу, который стал холодным месяц назад. Благодаря особому метаболизму Адептус Астартес и опыту жизни на Фенриса, даже самый неопытный Коготь может месяцами жить на подножном корму, извлекая воду изо льда, клетчатку из коры и мясо из тех несчастных, которые попадаются под колеса его мотоцикла. Часто такие стаи сопровождают фенрисианские волки, которые ни в чём не уступают Когтям в силе, чувствах и скорости. Так что стаи мотоциклистов могут действовать в поле месяцами.

Настигнув в конце концов свою жертву, Стремительные Когти обрушивают на него всю свою агрессию, с шумовыми и световыми спецэффектами. Стремительные когти используют всё что могут для того чтобы выполнить задание – Мельта бомбы, связки бронебойных гранат или залпы установленных на мотоциклах болтеров. В конце концов нет ничего лучше чем хорошая драка в конце длительной и утомительной охоты.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Стремительный Коготь	3	3	4	4(5)	1	4	1	8	3+
Штурмовой мотоцикл	3	3	4	4(5)	2	4	2	8	3+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Шестое Чувство, И Путь Они Не Знают Страха, контратака .

Неудержимая атака. Смотрите описание Кровавых Когтей на стр. 25.

Упрямые. Смотрите описание Кровавых Когтей на стр. 25.

> “Фенрисианцы учатся ценить дружбу и товарищество в своём племени с малых ногтей. В Ордене их верность и дружба безраздельно принадлежат их роте и их Волчьему Лорду.
>
> Будучи по сути дикарями, Космические Волки воздвигают пирамиду из своих воинских успехов и подвигов на поле боя, не испытывая ничего кроме презрения к власти, которая даётся, а не заслуживается доблестью и кровью.”
>
> - Полковник Нассар, 7-й кадианский

КАВАЛЕРИЯ ГРОМОВЫХ ВОЛКОВ

Легендарные громовые волки обитают на самом севере Фенриса, выкапывая себе логова у подножья Гор Мальстрим. Многие фенрисианцы почитают этих волков как тотемических животных, ибо они занимают самое высоко место в пищевой цепочке сухопутных обитателей Фенриса, являясь ультимативным хищником.

Громовые волки природные одиночки, которые нападают друг на друга без раздумий, как только увидят соперника – так как будто каждый громовой волк стремиться стать альфа-самцом всей планеты. Они проводят своё одинокое существование в непрерывном цикле охоты, поединков и сна. Основное меню громовых волков составляют ледяные медведи, фенрисианские тролли и мастодонты, но волки с лёгкостью пожирают любое существо, с которым могут справиться, которое проникает на их территорию. Говорят что выманить волка из его логова можно устроив кровавую резню одной из его обычных жертв, и запах крови приманит волка, который чует его за многие мили.

Физически громовой волк это по настоящему монтстроидальное существо, и по-своему строению скорее ближе к носорогообразным Земли, чем к волкам. Высотой в холке волки достигают двух метров. Они с ног до головы покрыты густым и простым мехом, который по структуре похож на стальную проволоку, да и по прочности тоже. Челюсти Громового Волка способны прокусить броню лёгкого броневика и просто размять в кровавую кашу человеческое тело, даже в бронежилете. Челюсть Громового Волка устроена также как и челюсть земной акулы, когда зубы располагаются рядами друг за другом и те зубы, которые вырываются во время яростных схваток, быстро заменяются новыми из-задних рядов.

Зубы Громовых волков пользуются большой популярностью в среде Космических Волков, как талисманы и основа для изготовления самых разных видов странного и варварского оружия. Также, по слухам, эти зубы высоко ценятся и Орками, из-за их размера и острого и зазубренного края.

Вместо того чтобы долго выслеживать свою добычу, громовые волки набрасываются на неё одно громогласной атакой, сметая всё на своем пути. Хватая свою цель, громовой волк резкими движениями головы просто ломает все кости в теле жертвы.

Только Космические Волки имеют возможность выслеживать волков на просторах Гор Мальстрима, ибо непрерывные шторма в этих горах способны сорвать плоть с костей обычного человека за несколько часов. Известно несколько случаев, когда высшие чины Ордена выслеживали Громовых Волков и «ломали» их, в качестве экстремальной формы Одинокой Охоты. Эта практика со временем переросла в своеобразный ритуал инициации в ряды Волчьей гвардии, и привела к образованию подразделений Громовой кавалерии, элитного и почти не известного за пределами ордена рода войск.

Но несмотря на свой полу-мифический статус, как минимум один раз громовая кавалерия была зафиксированна на видео высокого качества во время атаки на ватагу Орков. Смерть и разрушение, которое они учинили, произвело неизгладимое впечатление даже на самых опытных и прожженных ветеранов. На видео видно как фигуры, контуры которых указывают на то, что это Десантники, едут на спинах тварей, по описанием во всём похожих на Громовых Волков, хотя один из них имеет гидравлические ноги со стальными лезвиями на суставах. Несмотря на то что существование этого видео это один из самых охраняемых инквизиторальных секретов, по всему сектору Фенриса гуляют слухи о славных атаках кавалерии на Громовых Волках.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Громовая Кавалерия	4	4	5	5	2	4	4	8	3+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Шестое Чувство, И Путь Они Не Знают Страха, Контратака, Суперострое оружие (только в ближнем бою).

Волчьи Братья. Всадник соединен со своим Громовым Волком на самом глубоком ментальном и инстинктивном уровне. Так что используя своего волка как проводник, он может навязывать свою волю любым другим низшим волкам Фенриса. Подразделения Фенрисианских Волков могут перебрасывать проваленные тесты на Мораль, если находятся в 12 дюймах от подразделения Громовой Кавалерии.

ВОЛЧИЙ ЖРЕЦ

Когда племена Фенриса ведут свои жестокие войны, часто можно заметить одинокую фигуру, которая пронзительным взором осматривает поле боя и оценивает деяния и доблесть каждого бойца. Те, кто показал себя с самой лучшей стороны, могут удостоиться визита высокой и статной фигуры в доспехе, черном как ночь и в шлеме в виде скалящегося волчьего черепа. Это видение появляется из тумана и манит к себе счастливчика, призывая его оставить тепло и уют своей семьи навечно и встать на путь истинного воина. И ни один воин Фенриса никогда не отказался от этой возможности, ибо по легендам Фенриса эти Волчьи Жрецы хранят секреты не только богоподобной силы, но и тайну путешествия по морю звёзд.

Волчьи Жрецы изучают искусство врачевания и модификационной хирургии, и наблюдают за тем чтобы процесс трансформации аспиранта в полноценного Десантника проходил без ненужных осложнений. Стальной череп волка, который заменяет Жрецам шлем, это часто первое и последнее что видит Десантник в своей жизни, ибо точно также как Волчьи Жрецы выбирают аспирантов на полях сражения Фенриса, на их плечи также ложится и задача извлекать генетическое себя из тех, кто пал на поле боя.

Несмотря на то, что Волчьи Жрецы собирают и хранят генетическое себя своего ордена почти также как и Апотхекарионы других орденов, это далеко не единственный долг, возложенный на них. Они также служат духовными лидерами и ориентирами, являясь живой связью ордена с Имперской Верой. Именно Волчьи Жрецы держат в узде проклятие Вульфена, и несут полную ответственность за самосовершенствование своих подопечных, будь то духовное, умственное или физическое. Они не подчиняются никому кроме Великого Волка или самого Примахра. Даже самые могучие и гордые Волчьи Лорды уступают дорогу Волчьим Жрецам и склоняются перед их вековой мудростью, ибо все они до единого были приведены в Орден одним из этих стариков, и этот долг они чтут до самой смерти.

Волчьи Жрецы используют свои символы ранга и символы веры как часть своего оружия. Их шлемы в форме волчьих черепов символизируют их связь со смертью и вечным кругом перерождений, а их Крозиус Араканум – это их святое оружие, которым они сокрушают неверцев и предателей везде, где могут их найти. Одним из самых главных орудий Волчьих Жрецов является Клык Моркаи, сложное устройство которое позволяет извлекать из тела умирающего десантника прогеноидные железы, которые позволят продолжить славную плеяду воинов. На поле боя, видя чёрную фигуру воины ордена точно знают, что здесь есть кому проводить их за Ворота Моркаи, чтобы они на равных приняли участие в вечной битве с врагами Всеотца.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Шестое Чувство, Бесстрашный, Контратака, Независимый персонаж.

Зарок Войны. Перед битвой Волчий Жрец даёт клятву убить избранного врага любой ценой. В начале игры Волчий Жрец может выбрать один тип подразделений – например Пехота или Монтроидальные существа. До конца игры Волчий Жрец и подразделение, к которому он присоединяется, могут использовать специальное правило «Ненавистный Враг» против подразделений этого типа.

ВООРУЖЕНИЕ

Клык Моркаи. Те кто сражается вместе с Волчьим Жрецом знают что их судьба в надёжных руках. Волчий Жрец и подразделение, к которому он присоединяется, Бесстрашны, в соответствии с общими правилами.

Волчий амулет. Волчий Жрец несёт могучий амулет, который защищает его тело от смертельных ударов и душу от враждебных сил. Волчий Жрец имеет непробиваемый спас бросок на 4+.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Волчий Жрец	5	4	4	4	2	4	2	10	3+

"Он был огромен, его глаза горели в прорезях волчьего шлема. Он забрал с собой Асала и Хаакона, хотя оба они были смертельно ранены. А затем он обратился во вспышку молнии и исчез, без следа.
И тишина..."

- Колот, Рулевой племени Медвежьих когтей.

РУННЫЙ ЖРЕЦ

Самые таинственные из всех жреческих каст Космических Волков это Рунные Жрецы. Отмеченные богами ещё до того как они бывают избранными в ряды Ордена, они изучают шаманские традиции и ритуалы, которые находятся выше понимания простых воинов племени. Они по праву владеют знаниями и умениями, которые занимают все их силы днями и творят их кошмары по ночам. Рунные Жрецы живут своей собственной жизнью, отдельно от своих собратьев, и не принимают участия в жизни племени, если не считать гаданий по костям. Но во время битвы Рунные Жрецы олицетворяют собой гнев бури и натиск урагана.

Рунные Жрецы являются повелителями стихий и природные элементы подчиняются им в полной мере. Они могут призвать на помощь Деда Ледяную Бурю, чтобы пронзить шкуры врагов ледяными лезвиями, обратиться к Владыке Молний, чтобы сверху обрушить на врага его гнев, или заставить сами каменные челюсти Фенриса развернуться и поглотить в своём раскаленном сердце противника.

Никто в точности не знает, как зажигается в душе человека, та искра которая позволяет ему повелевать элементами. Иногда воин, дерущийся в кабацкой драке, обнаруживает что его кулаки окутаны молниями, или юный Кровавый Коготь подвергается удару молнии и выживает, навсегда изменённый электрическим поцелуем. Также возможно, что специфически психические возможности Космических Волков вызваны дефектами в Канис Хеликс.

Но для обитателей Клыка это не имеет значения. Всё что их волнует так это то что Рунные Жрецы приносят Ордену реальную пользу, а то как они это делают большинство воинов Ордена считает не свои делом, и правильно. На самом деле многие Фенрисианцы верят в то, что в сердце каждого обитателя планеты живёт частичка бури, и нет ничего странного в том что у некоторых эта частика больше чем у других.

Рунные Жрецы несут в бой древнее оружие, украшенное рунами от одного конца до другого, и святящееся от той силы, которая направлена через него. Используя это руническое оружие, Рунные Жрецы взнуздывают силы природы и обрушивают их на врага. Они также используют талисманы и гадательные руны – могучее оружие против враждебных сил варпа. Используя эти орудия, Рунные Жрецы могут повергнуть любого демона, который неуязвим для стали простых воинов. Это и многое другое Рунные Жрецы могут сделать без сомнения и сожаления. Многие Космические Волки верят в то, что сражаться бок о бок с Рунными Жрецами это наблюдать как рождаются саги, которые потом будут тысячелетиями передаваться из уст в уста.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Рунный Жрец	5	4	4	4	2	4	2	10	3+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Шестое Чувство, И Путь Они Не Знают Страха, Контратака, Независимый персонаж.

Псайкер: Рунные Жрецы являются Псайкерами, как это описано в основной книге правил Warhammer 40000.

ОСНАЩЕНИЕ

Избирающий Мёртвых. Это устройство часто имеет форму ворона, и представляет собой сплав плоти птицы и кибернетических усилений. Армия, которая включает этот предмет, может поставить маркер перед расстановкой противника. Маркер должен быть меньше модели Рунного Жреца и не может быть уничтожен. До конца игры в 18 дюймах от маркера подразделения противника не могут выполнять скрытое Проникновение. В течении игры если Рунный Жрец стреляет по цели, которая находится в пределах линии видимости от Избирающего Мёртвых, то он может считать свой BS на один больше чем он тесть на самом деле.

Рунное оружие. Рунное оружие является уникальным для Рунных Жрецов Космических Волков. Это оружие не только является смертоносным орудием войны, но и выполняет защитные функции, помогая Жрецу концентрироваться на защите от вражеских психосил. Рунное оружие считается как Психосиловое, в соответствии с общими правилами, как это описано в основной книге правил Warhammer 40000. В дополнение, если в 24 дюймах от носителя Рунного оружия псайкер противника успешно проходит психотест, игрок Космических Волков может кинуть D6 – на 4+ психосила отменяется и не имеет эффекта. Рунное оружие наносит рану Демонам на 2+. Эти специальные способности не имеют эффекта против машин.

ПСИХОСИЛЫ РУННЫХ ЖРЕЦОВ

Рунный Жрец может иметь две психосилы из списка ниже. Он может использовать только одну психосилу в ход, если он не повышен до Владыки Рун. В таком случае он может использовать две психосилы в ход. Все психосилы рунных Жрецов подчиняются всем нормальным правилам на психосилы, как это описано в основной книге правил Warhammer 40000.

Громовой хлопок
Рунный Жрец хлопает своими бронированными перчатками и произносит слово силы. Звук хлопка усиливается тысячекратно, и звуковая волна может крушить камни и кости.

Рунный Жрец может использовать Громовой Хлопок как психическую стрелковую атаку. Положите большой шаблон в базовом контакте со жрецом. Все модели противника, к которым прикасается шаблон, получают попадания с силой 3 и АР 5.

Живая молния
Живая электрическая молния падает с небес и вбивает в землю одного врага за другим, оставляя на своём пути след из почерневших тел.

Живая молния это стрелковая атака с параметрами, приведёнными ниже. :

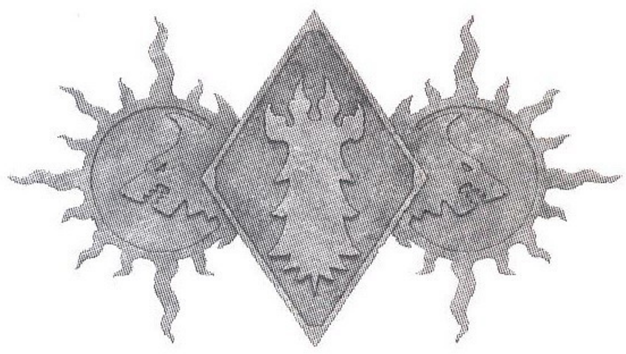
	Дальность	Сила	АР	Тип
Живая молния	Неограниченная	7	5	Штурмовое D6

Бурезов
Рунный Жрец читает строки древнего ритуала, и его голос возвышается над грохотом бури и битвы. Вокруг него закручивается вихрь смертельной энергии, который несет осколки льда и снега.

Рунный Жрец может использовать эту психосилу в начале раунда. До начала следующего раунда Рунного Жреца, он и все дружественные подразделения в 6 дюймах от него могут использовать спас бросок за укрытие на 5+.

Гнев Урагана
Рунный Жрец доводит гнев урагана до самой высокой точки и обрушивает его на тех, кто осмеливатся противостать мощи Космических Волков.

Рунный Жрец может использовать эту психосилу в начале раунда. До начала следующего раунда Рунного Жреца все вражеские скиммеры, джетбайки, пехоты с прыжковыми ранцами и все подразделения, выполняющие Глубокий Удар, которые заканчивают своё движение в 24 дюймах от Рунного Жреца считают любой ландшафт (даже открытый) как рудный и опасный.



Гнев Волчьего духа
Призывая из загробного мира духи Фреки и Герри, Рунный Жрец натравливает два чёрных как ночь волчьих духа на врага. Призрачный вой этих тварей разрывает души врагов не хуже стального клинка.

Эта психосила считается как единая стрелковая атака, но использует два профиля данные ниже, вместе. То есть цель получает сначала 3 попадания от Фреки и 2 попадания от Герри, как часть ЕДИНОЙ стрелковой атаки.

	Дальность	Сила	АР	Тип
Фреки	12"	5	-	Штурмовое 3
Герри	12"	4	2	Штурмовое2

Если эта атака (в любой ипостаси) наносит хотя бы одну успешную рану, подразделение противника должно пройти тест на мораль, в соответствии с общими правилами.

Смертоносный Шквал
Рунный Жрец произносит древнее проклятие и его слова замерзают и обращаются в смертоносную ледяную бурю. В течении секунды врагов пронзают тысячи ледяных лезвий, разрывающих доспехи, плоть и души.

Эта психосила считается как стрелковая атака с дальностью 18 дюймов. Цель получает 3D6 попаданий с силой 3 и АР -. В следующий свой раунд это подразделение считает любой ландшафт как трудный и опасный.

Клыки Мирового Волка
Рунный Жрец может призвать власть Земли и заставить её открыть свою клыкастую пасть, чтобы поглотить неверных и нечистых.

Эта психосила считается психической стрелковой атакой. Проведите линию по столу от Рунного Жреца в любом направлении линию 24 дюйма. Линия проходит через элементы ландшафта без каких либо последствий. Все модели типов Пехота, Твари, кавалерия, Мотоциклы и Монстроидальные существа, к которым прикасается линия должны пройти тест на Инициативу, как это описано в основной книге правил Warhammer 40000, или быть удалёнными с поля боя как убитые. Монстроидальные существа могут вычесть 1 из результата броска (так как они большие и сильные), но на 6 бросок всегда считается проваленным.

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЖРЕЦ

Мастера кузнецы, повелители технологии и хранители машинных духов, Железные Жрецы поддерживают технологию и заботятся о боевых машинах Космических Волков. Без них Космические Волки в конце концов были бы вынужденны сменить свои силовые доспехи на кожаные жилеты и стальные нагрудники. Без них Воины Фенриса не смогли бы никогда более пересекать великое Море Звёзд на своих стальных кораблях. Именно Железные Жрецы выковывают каждый клинок и благословляют каждый болтер, примиряя духи плазмы и пламени. Железное братство старее самого ордена.

Туземные племена Фенриса всегда почитали Богов Железа, которые по их преданиям обитают на плавающих вулканических островах в Кипящем Море. Про этих богов известно три вещи: то что в их жилах вместо крови течёт расплавленное железо, то что огонь подчиняется их командам и то что они в свою очередь приносят жертвы медному алтарю Бога Технологий. Особо одарённые и волевые молодые кузнецы Фенриса могут совершить паломничество к этим островам, чтобы своими глазами увидеть Богов своего ремесла. И те кто обладает достаточно силой и смекалкой для того чтобы завершить своё путешествие, действительно встречаются с Богами Железа. Именно такой образ используют Железные Жрецы для общения с простыми смертными.

Каждый пилигрим отправляется на работу в вулканические кузни, и ему приказывают создать в огненном горниле земли самый великолепный клинок, который он только может. Но при этом на руки каждого аспиранта одевают неповоротливые стальные перчатки. Это называется Испытание Перчаткой. Тот кто проходит его, то есть несмотря на стальные оковы всё равно создает оружие, достойное восхищения своей прочностью и формой, становится аспирантом Железных Жрецов и Космическим Волком. Позднее он отправляется на учёбу на Марс, Красную Планету, где он постигает древние секреты могучих машин и машинных духов. И только тогда когда он полностью постигнет тайны Омнисии и примет его как своего бога, он получает возможность вернуться обратно на Фенрис и занять достойное место в братстве железных Жрецов.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Железный Жрец	4	4	4	4	1	4	2	8	2+
Киберволк	4	0	4	5	1	4	3	6	4+
Сервитор	3	3	3	3	1	3	1	8	4+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Шестое Чувство, И Пусть Они Не Знают Страха, Независимый персонаж.

Оружейник. Если Железный Жрец находится в базовом контакт с машиной Космических Волков на начало фазы стрельбы, то в фазу стрельбы вместо стрельбы он может отремонтировать повреждения машины. Киньте D6 и прибавьте +1 за каждого сервитора с серовоманипулятором в подразделении Жреца. На 5+ Железный Жрец может отменить одно повреждение «Оружие Уничтожено» или «Потеря подвижности» (по выбору игрока). Если отремонтировано оружие, то оно может стрелять в эту же фазу стрельбы. Железный Жрец не может ремонтировать машину, если отступает или Залегает.

ОСНАЩЕНИЕ

Сервоманипулятор. Большинство Железных Жрецов экипированы мощным сервоманипулятором, который позволяет выполнять быстрый ремонт на поле боя. В рукопашной сервоманипулятор дает дополнительную атаку с Силой 8, Инициативой 1, которая игнорирует спас броски за доспехи.

СЕРВИТОРЫ

На каждого аспиранта, который проходит Испытание Перчаткой приходится сотня, которые его проваливают. Эти неудачники уводятся в глубины Клыка, где они превращаются в Сервиторов, гротескный сплав плоти и металла. Они лишаются своей воли, и более не зная ни страха ни отваги, они предназначены для исполнения одной единственной операции, и только одной. Статус Сервиторов находится даже ниже, чем статус Киберволков, которых Железные Жрецы создают для того чтобы те сопровождали их на поле боя, ибо для Богов Железа нет греха более тяжкого, чем потеря времени на бездарность. Переделанные, либо для того чтобы помогать Жрецу на поле боя ремонтировать технику, либо как живые орудия, они в конце концов расплачиваются за свой грех гордыни, возможно даже заслуживая славную смерть в процессе.

ВОЛЧЬИ ЛОРДЫ

Зал Волчих Лордов находится на самой вершине Клыка, и там собирается круг из двенадцати героев, чтобы строить планы завоеваний во славу Императора и давать нерушимые клятвы на Великом Круге. Эти клятвы призваны изменить лик галактики и Империи, ибо эти воины являются полководцами и воинами не имеющими себе равных. За их плечами стоит ярость Великой Роты, непоколебимая вера в себя является их щитом и сталь Фенриса укрепляет их души.

Волчьи Лорды олицетворяют живое и отважное сердце Ордена Космических Волков. Каждый из них это вершина воинского мастерства и каждый несёт знак величия, пусть и каждый из них на свой лад. Когда Волчий Лорд погибает, его тело доверяют великому океану или отправляют в сердце самой горячей звезды, которую только могут найти, и на следующий день другой становится Волчьим Лордом. Быть одним из Лордов, это видеть как твоё имя начертано на одном из камней Великого Круга, бок о бок с именем Самого Русса, и не может быть чести выше. С момента избрания любой приказ Лорда выполняется беспрекословно. Несмотря на то, что Лорд прошёл долгий путь как воин, теперь он занимает место и имеет власть короля.

Каждый Волчий Лорд ведёт в бой Великую Роту, которая включает более сотни самых смертоносных воинов, которых может породить Фенрис. Так что Рота процветает или угасает в прямой зависимости от приказов, которые отдаёт Волчий Лорд, и судьба его собратьев в его руках. Но несмотря на бремя командования, истинный Волчий Лорд никогда не отдаляется от поля боя как это могут делать командиры Имперской Гвардии. Он бросается в бой бок о бок со своими соратниками и вассалами, и показывает им пример огнём и мечом.

Не редки также случаи когда Волчьи Лорды берут на себя миссии, которые должны быть выполнены в одиночку, когда точность и скрытность важнее божественной мощи полномасштабного вторжения. Свен Кровавый Вой стал известен тем, что совершил прыжок с пролетающего над Хайвом Гхариллиан Буревестника на самую его вершину, и пробившись через охрану в покои лорда-псайкера Тирокса казнил его, положив тем самым конец планетарной войне. Сага Крома Драконьего Взора повествует о том, как он одним взглядом обратил в бегство ватагу Дредов, которая терроризировала город Оссилея. Легенды о Рагнаре Черная Грива рассказывают о том, как он в одиночку отправился в подземный город техномагов Мантизы и появился от туда месяцы спустя, окровавленный, но одержавший победу.

Но чаще всего конечно Волчьи Лорды лично возглавляют армии Космических Волков. Несмотря на то что каждый из них наделён немалым военным гением и всякую свою военную компанию они планируют с тщанием и знанием дела, только в горячке боя они чувствуют себя по настоящему дома и на месте.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Волчий Лорд	6	5	4	4	3	5	4	10	3+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

И Пусть Они Не Знают Страха, Шестое Чувство, Контратака, Независимый персонаж.

МИФОЛОГИЯ ФЕНРИСА

Воины Фенриса вырастают на историях о великих воинах и их подвигах, о монстрах и героях, о волках, что охотятся среди звёзд и морских тварях, размером с целый мир. Мифология Фенриса полна историями о великих свершениях великих героев, и многие эти истории корнями восходят к славным битвам ордена Космических Волков.

Эти языческие верования вызывают неприязнь и осуждение со стороны Экклезиархии, он даже на пороге старости Космические Волки отказываются отбросить верования и легенды своего детства. Суеверия широко распространены в Ордене, и Космические Волки выступают на битву увешанные талисманами, приносящими удачу и оттоняющими злых духов. Центральной фигурой их верований является Император, которого они называют ВсеОтец, и их Примарх, Леман Русс. Для Космических Волков Леман Русс это скорее великий и могучий человек, который за свою жизнь совершил множество божественных деяний. Герои Ордена также находят своё место в пантеоне верований Космических Волков, и первейшим из них как раз и является Леман Русс. Космические Волки верят в то что в час последней битвы с силами Хаоса их Примарх вернётся, чтобы сражаться с ними бок о бок.

НОСОРОГ И СЕКАЧ

Бронетранспортёр типа Носорог весьма ценится космическими Волками, из-за того что он с лёгкостью преодолевает как ледяные торосы, так и лавовые поля, элементы ландшафта, которые в равной степени часто встречаются на Фенрисе. Космические Волки считают что любой скакун, который преодолевает трудности ландшафта на Фенрсисе, справится с ландшафтом на любой планете и достоин их уважения, вне зависимости от того был ли этот скакун рождён из плоти и крови или из холодного железа.

Хотя Фенрисианцы предпочитают сражаться в пешем порядке, ледяные континенты Фенриса широки и велики. По древней традиции воины Фенриса часто совершают длительные боевые походы к свои соседям, для того чтобы померяться с ними молодецкой удалью и украсть их женщин. Огромные расстояния Фенриса они преодолевают либо пешком, сквозь бурю и торосы, либо по воде, на деревянных кораблях.

Космические Волки рассматривают Носорог как достойный «корабль» для своих стай, который способен доставить их на поле боя с максимальной скоростью и позволить им приложить больше усилия для того чтобы убивать врага. К счастью Носорог является выносливой и хорошо сконструированной машиной, ибо Космические Волки любят тестировать его на самой грани выносливости, в бою и в простых гонках, в мирное время.

	Броня			Тип
	BS	Фр.	Фл.	Т.	
Носорог	4	11	11	10	Танк
Секач	4	11	11	10	Танк

ТРАНСПОРТ

Носорог обладает транспортной вместимостью в 10 моделей.
Секач обладает транспортной вместимостью в 6 моделей.

ТОЧКИ СТРЕЛЬБЫ

Две модели могут вести огонь из люка сверху Носорога.
Секач точек стрельбы не имеет.

ТОЧКИ ВЫСАДКИ

Носорог и Секач оба имею по одному люку с каждой стороны корпуса и одну заднюю рампу.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА (только Носорог)

Ремонт: Носорог - чрезвычайно крепкая машина, и некоторые поломки водитель может устранить прямо во время битвы. Если Носорог» по какой-то причине «Потерял Подвижность», вместо стрельбы его водитель может попытаться провести быструю починку. Бросайте D6 в фазу стрельбы. Если выпало 6, то Носорог более не считается Потерявшим Подвижность.

СЕКАЧ

Спросите любого Длинного Клыка, что может быть лучше старого доброго Носорога, и он вам ответит, что лучше Носорога может быть только Носорог с парой хороших орудий, установленных на нём. Этот вариант Носорога носит имя Секач, и, несмотря на то, что эта машина появилась в арсенале Космических Волков относительно недавно, она завоевала большую популярность.

Секач заменяет некоторую часть своей транспортной вместимости на возможность нести на корпусе спаренную орудийную систему. Это могут быть обычные спаренные тяжелые болтеры, спаренные штурмовые пушки или пара лазерных пушек. Это делает Секача универсальной машиной, ибо он может выполнять роль транспорта, охотника или снайпера. В бою Секачи используются для того чтобы беспокоить противника огнём, сгоняя его под выстрелы более мощных собратьев: Хищников и Защитников. При необходимости пассажиры Секача высаживаются и довершают болтерами и мечами то, что Секач не сумел довершить огнём своих орудий.

Секачи особенно популярны среди стай Длинных Клыков, для которых скромная вместимость Секача совсем не препятствие. Клыки используют Секачи не только как транспорт и мобильную огневую платформу, но и как мобильный мед пункт и мобильный склад тяжелого оружия. В бою Секач несёт на борту широкий выбор оружия для стай Длинных Клыков, что делает стаи ещё более универсальными и гибкими. Подобное вольное использование транспортных машин не возбраняется Волчьими Лордами, ибо для них боевая эффективность важнее правил и запретов.

ХИЩНИК

Охотясь в самых опасных зонах боевых действий, танк Хищник дарит быструю смерть любому чужаку или еретику. Бронированная машина, чья история восходит своими корнями к временам Великого Крестового Похода, Хищник предназначен только для одной цели – уничтожать тех, кто осмеливатся противостоять Сынам Русса самым что ни наесть кровавым и жестким способом.

Хищник часто называют Громовым волком среди других машин Космических Волков. Эти машины часто составляют основу яростных бронетанковых атак, которыми так известны Космические Десантники. Корпус Хищника представляет собой усиленную и бронированную версию корпуса Носорога, и только самое мощное противотанковое оружие способно нанести ему вред. Пули и лазерные лучи, способные убить простого человека, просто отскакивают от серо-синей бронированной шкуры Хищника. Даже поразить немногочисленные уязвимые точки на броне танка, это не тривиальная задача, ибо Хищник всегда в движении и всегда настороже.

Как и его собратья, Защитник, Вихрь и Секач, Хищник создан для того чтобы служить вечно, и вполне способен служить верой и правдой многие тысячи лет. Немногочисленные танки, которые пережили века беспорочной службы, почитаются также как и самые старые боевые собратья ордена, ибо они являются такой же частью боевой машины Фенриса как и каждый Космический Волк. Бывает так что имена этих почтенных боевых машин входят в саги скальдов наравне с именами Волчих Лордов и Дредноутов.

Хищник — это универсальный танк, на который можно установить несколько вариантов вооружения. В настоящее время Орденами Космического Десанта используются два основных типа данного танка. Модель Уничтожитель оснащена установленной в башне автоматической пушкой, которая идеально подходит для подавления легкой техники и пехоты противника, в то время как спаренная лазерная пушка Аннигилятора смертельно опасна для тяжелой техники врага. Огневая мощь обоих вариантов Хищника может быть еще более усилена установленными на спонсоры тяжелыми болтерами или лазерными пушками. Это гарантирует, что Хищник никогда не окажется без подходящего ситуации оружия. Огневой мощи даже одного Хищника достаточно ля того чтобы пробить в рядах противника зияющую брешь, но когда танки Ордена идут в бой в массе, это по-настоящему опасная и разрушительная сила, способная внушить ужас любому противнику.

	Броня				Тип
	BS	Фр.	Фл.	Т.	
Хищник	4	13	11	10	Танк

“Десять тысяч лет со времён Ереси Хоруса Космические Волки продолжают служить Императору верой и правдой.
Орден пережил века непрерывных войн.
Они пережили периоды смуты в самой Империи и времена изоляции от Терры.
Сама Империя пережила и преодолела множество кризисов как внутри так и во вне. Были времена, когда её лихорадило от восстаний, или времена когда она была разделена вторжениями.
В иные времена опасные вапр штормы изолировали куски Империи на многие сотни лет.

И во все эти времена переменчивой фортуны, Космические Волки сохраняли верность клятвам, данным некогда Императору, хотя и не всегда они служили ему так, как это виделось правильным Высшим Лордам Терры.”

- Выдержка из Апокрифы Ягерсона, Том 2

ВИХРЬ

Будучи в большей степени мобильной ударной силой Империи Человечества, Космические Волки не часто обременяет себя использованием стационарной артиллерии. Однако боевая доктрина Космических Волков признаёт необходимость разрушительной огневой поддержки, особенно в столкновениях с многочисленными или подвижными вражескими подразделениями. Важно подавить силы такого противника на расстоянии, до того как он получит возможность реализовать численное преимущество над Космическим Десантом. Именно для таких заданий и была создана самоходная артиллерийская установка Вихрь.

Вихрь был спроектирован на базе транспорта Носорог и теперь представляет собой легко бронированный танк, оснащенный несколькими ракетными залповыми установками, способными прицельно обстреливать вражеские позиции. Благодаря системе обнаружения и ведения цели, Вихрь может с поразительной точностью поражать замаскированные и укреплённые объекты. Стандартная комплектация установки включает осколочные ракеты на твёрдом топливе, выпускаемые по две за один программируемый залп. Сложная телеметрическая аппаратура Вихря гарантирует максимальную эффективность артобстрела и даёт лучшие результаты, нежели использование обычных осколочных снарядов.

Кроме того установка Вихрь способна вести огонь зажигательными снарядами класса Хранитель, которые в среде Волков получило прозвище «драконий гнев». Это название понятно любому, кто видел подрыв этих ракет на близком расстоянии. В Хранителях начинка разрывной боеголовки, заменяется легко-

воспламеняющейся химической смесью, которая при взрыве накрывает поле боя волной всепоглощающего пламени. Даже самые укреплённые позиции не способны защитить врага от длительного обстрела снарядами Хранитель - если противник не сгорит заживо в огне, ужасные кислотные испарения немедленно превратят его внутренности в кровавую кашу.

Любой Волчий Лорд высоко ценит манёвренность и ошеломляющую огневую мощь, которую способен продемонстрировать опытный экипаж Вихря. Бомбардировка вражеских укреплений, огневая поддержка, заградительный огонь - использование этой установки даст поразительные результаты в любой ситуации. Артиллерийские удары Вихря внушают ужас многим противникам. История знает немало примеров, когда вожди орков использовали большие отряды воинов лишь для того, чтобы обнаружить и уничтожить батареи Вихрей. Однако эти отряды попадались в ловушки, расставленные мудрым командором, предвидевшим такое развитие событий. Некоторые Ордена усиливают психологический эффект артобстрела, модифицируя снаряды таким образом, чтобы они, проносясь по небу, издавали ужасающие пронзительные звуки. Иногда лишь этого бывает достаточно, чтобы выгнать врага из укрытий и позволить силам Космических Волков беспрепятственно продолжать наступление.

	Броня			Тип
	BS	Фр.	Фл.	Т.	
Вихрь	4	11	11	10	Танк

ВООРУЖЕНИЕ

Ракетная система залпового огня. Каждый Вихрь в армии оснащён двумя типами ракет: ракетами типа Возмездие и зажигательными ракетами. Перед каждой стрельбой укажите, какой тип ракет вы используете.

Ракеты Возмездие

Дальность	Сила	АР	Тип
12-48"	5	4	Артиллерия 1, Навесное, Большой Взрыв

Зажигательные ракеты

Дальность	Сила	АР	Тип
12-48"	4	5	Артиллерия 1, Навесное, Большой Взрыв, Игнорирует укрытие*

* **Игнорирует укрытие:** спас броски не применимы против выстрелов из этого оружия.

ЗАЩИТНИК

Если танк типа Хищник можно сравнить с умным и хитрым охотничьим зверем, то Защитник это бойцовский пёс, весь в зубах, мышцах и с чудовищно дурным характером. Проигрывая в дальности он располагает силой, которая даже Титана заставит дважды подумать. Защитник несёт одно из самых мощных орудий в распоряжении Космического Десанта – пушку типа Сокрушитель.

Защитник широко известен как разрушительный танк, способный сравнивать с землёй целые здания одним выстрелом. Защитник символизирует доктрину Космического Десанта о неожиданном применении сокрушительной силы в правильном месте и правильное время. Пушки типа Сокрушитель была разработан для того чтобы разрушить миф о несокрушимости крепостных стен, построенных в соответствии с последними достижениями технологии. Изначально Защитник был создан как осадный танк, предназначенный для выкуривания предателей из их крепостей, но со временем стало понятно что он незаменим в городском бою, одним выстрелом просто разваливая здания, и погребая под обломками тех, кто там скрывался.

	Броня			Тип
	BS	Фр.	Фл.	Т.	
Защитник	4	13	11	10	Танк

Волчьи Лорды получают особое удовольствие, натравливая своих Защитников на крепости врагов, и с усмешкой наблюдая за тем, как они гибнут пол обломками стен, которые они считали своей самой лучшей защитой. В том что на таком компактном танке установленная пушка такой сокрушительной мощи есть что-то фантасмагорической и абсурдное, но Космических Волков это совершенно не смущает – в конце концов они привыкли кусать сколько влезет в рот, а уж о том как прожевать думать потом.

Многие старые Волки видят Защитника как живое воплощение своей тактики сокрушительной атаки, и атаки Космических Волков при поддержке стай Защитников являются одной из самых любимых тактик многих рот.

Простой и понятный Защитник является любимым сынком для многих Железных Жрецов. Оптимизированный для городского боя, Защитник часто несёт спереди большой осадный щит, подобный бульдозерным лезвиям, но гораздо крупнее и прочнее. Прочная конструкция щита позволяет прорываться через обломки городского боя так, как будто это простой снежный завал. Более того этот щит выступает как дополнительное бронирование. Используя щит как таран, Защитник способен превратить в щебень у себя под гусеницами как великолепные постройки древних мастеров, так и крепостные стены метровой толщины. Космические Десантники верят в то, что ничто будь то божественные машины Легионов Титаникус или крепостные стены, не сможет устоять перед достаточно концентрированным обстрелом Защитников.

ВООРУЖЕНИЕ

Пушка типа «Сокрушитель». Пушка типа «Сокрушитель» чаще всего используется имперскими войсками тогда, когда есть необходимость вести бой в условиях ограниченного пространства или против скученного противника, например, во время осады или во время боя в городе. Титанической мощи взрыва снарядов «Сокрушителя» хватает на то, чтобы обрушить здания на головы тех, кто в них скрывается. Пушка типа «Сокрушитель» имеет следующий профиль:

Дальность	Сила	AP	Тип
24"	10	2	Артиллерия 1, Большой Взрыв

Осадный щит. Многие Защитники оснащены массивным щитом, который защищает лоб машины и помогает прорываться через завалы. Защитник с осадным щитом автоматически проходит тесты на опасный ландшафт.

> "Вырвать глотку королю, изгнать слабых из стати, обрушить смерть на целый мир: вот истинный путь Волка."
>
> - Йорик Кулак Клык, Владыка Багровых Когтей

ЛЕНД РЕЙДЕР

Ленд Рейдер это самый тяжелый танк Космического Десанта. Он обладает такой массой и мощью, что может легко пробиться через ледяной завал или через лес ледяных осколков, не замедляя хода, а его 4 лазерные пушки типа «Молот Богов» способны пробить трижды-прокованную сталь без каких-либо усилий. Те немногие Фенрисианцы, которые видели этот танк в бою, называют его Великий Стальной Зверь, но правда заключается в том, что даже самые злобные и могучие твари Фенриса не могут сравниться с Ленд Рейдером яростью его оружия и толщиной его адамантитовой шкуры.

Те шаманы, которые верят в то, что Ленд Рейдер одержим тотемическим духами покровителями, не так уж не правы. Каждый Ленд Рейдер занимает в Роте место, наравне со всеми другими воинами Ордена и внутри него обитает сонм могучих машинных духов. Эти призрачные электронные существа были поселены внутри металлических стен Ленд Рейдера задолго до того как родились те кто каждый раз едет на этой боевой машине в бой, и сделали это далёкие и почитаемые предки нынешних Железных Жрецов, которые ныне заботятся об исправности и боеспособности танка. Каждый такой дух воинственен и безо всякого сомнения верен ордену. Он способен проникать в каждый блок и в каждую систему танка. Железные Жрецы верят в то что эти машинные духи являются детьми самого Железного Волка, и во время технического облуживания приносят духам Ленд Рейдеров пожертвования в виде истекающих кровью кусков мяса, чтобы разбудить их кровожадность и боевой дух.

Один из самых многоцелевых танков Космического Десанта, Ленд Рейдер выполняет на поле боя несколько ролей. Первейшая из них – это охота за танками. Рассекая поле боя своими украшенными Имперским Орлом гусеницами, Ленд Рейдер охотится на низшие танки, так как волк мог бы охотиться на шакалов, забредших на его территорию. Боевые танки иных рас и армий не могут даже надеяться остановить его, снаряды и лучи просто отражаются от его толстой адамантитовой шкуры. В то же время команда Ленд Рейдера поражает лазерными пушками одну цель за другой, иногда даже уничтожая одним выстрелом две цели. Сам дух танка приветствует каждую такую победу кровожадным воем и гордится своим списком уничтоженных врагов. Известно что благодарные танкисты Космических Волков поливают свои танки благородным Фенрисианским мёдом, чтобы отметить особенно запомнившиеся победы.

Вторая роль, которая возлагается на Ленд Рейдер, это доставка Космических Волков туда, где схватка наиболее жарка и где их сила требуется более всего. Мощь брони Ленд Рейдера настолько велика, что он может пройти без вреда для себя через настоящий ливень огня и даже пробить бетонную стену без какого либо вред для себя. Ленд Рейдер оснащён штурмовой рампой, которая позволяет его пассажирам высаживаться прямо в гуще схватки. Так что Ленд Рейдер несёт на себе три основные функции: огневая платформа, боевой транспорт и штурмовой таран.

	Броня				Тип
	BS	Фр.	Фл.	Т.	
Ленд Рейдер	4	14	14	14	Танк

ТРАНСПОРТ

Ленд Рейдер обладает транспортной вместимостью в 10 моделей.

Точки стрельбы. Нет

Точки высадки. Ленд Рейдер имеет по одному люку с каждой стороны корпуса и одну фронтовую рампу.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Сила Духа Машины. Системы Ленд Рейдера позволяют гораздо лучше и эффективнее контролировать машину, чем какой бы то не было другой танк и вести огонь с большой эффективностью.

Ленд Рейдер может стрелять из одного дополнительного оружия в фазу стрельбы, в соответствии с общими правилами стрельбы. В дополнение одно оружие Ленд Рейдера может стрелять в цель иную, а не ту в которую стреляет всё остальное оружие Ленд Рейдера.

Таким образом Ленд Рейдер, который двигался с Боевой скоростью может стрелять из двух орудий, а если Ленд Рейдер имеет повреждения «Команда Оглушена» или «Команда Контужена» то он может стрелять из одного оружия.

Штурмовая машина. Модели, высаживающиеся из Ленд Рейдера, могут совершать нападение в тот же раунд, когда они высадились из него.

ЛЕНД РЕЙДЕР ИСКУПИТЕЛЬ

Ленд Рейдер класса Искупитель выполняет ту же самую роль, что и Крестоносец, но вместо шестиствольных болтеров в спонсонах у него установлены огневые пушки, которые выплёскивают на противника поток горящего прометиума, способного выкурить противника из любого бункера и любых укрытий. Говорят, что жар пушки Огневая Буря таков, что она с лёгкостью плавит пласталь и даже керамит силовых доспехов Космического Десанта. Именно поэтому Космических Волков называют Искупители «Огненные Змеи», вспоминая злобных и жестоких тварей из мифологии Фенриса, которые хранят жар солнца в своём брюхе.

Космические Волки используют Искупители тогда, когда от них требуется вести битву с противником, который скрывается в непробиваемых обычными средствами системе укреплениях. Каждый танк это в своём роде дом для одной из стай Космических Волков, украшенный трофеями и тотемами. За собой Искупитель оставляет запах горелого мяса и пепла – это всё что остаётся от врага после того, как огневые пушки танка заканчивают свою очистительную работу. Излюбленной тактикой Ленд Рейдеров Искупителей является стремительный прорыв через первые линии укрепления противника, с последующим искусным маневром, для того чтобы привести стволы огневых пушек прямо к амбразурам вражеских бункеров и укреплений. Только после этого нажимается курок, не оставляя противнику никаких шансов на выживание. Жар выстрела настолько силён, что от него течёт бетон и камень укреплений, оставляя оплавленные руины там, где некогда стояли непреступные бастионы. Судьба тех кто занимал эти бастионы настолько ужасна, что об этом лучше не говорить в слух.

	Броня			Тип
	BS	Фр.	Фл.	Т.	
Ленд Рейдер Искупитель	4	14	14	14	Танк

ТРАНСПОРТ

Ленд Рейдер обладает транспортной вместимостью в 12 моделей.

Точки стрельбы. Нет

Точки высадки. Ленд Рейдер имеет по одному люку с каждой стороны корпуса и одну фронтовую рампу.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Сила Духа Машины, Штурмовая машина.
Смотрите предыдущую страницу.

ОСНАЩЕНИЕ

Штурмовые осколочные гранатомёты.
Смотрите в описании Ленд Рейдера Крестоносца.

Пушка типа «Огненная Буря»: Эта пушка представляет собой гигантскую версию обычного огнемёта Космического Десанта. Она обрушивает на противника поток горящего прометиума, настолько яростный, что огонь плавит любую сталь и доспех. Пушка имеет следующий профиль:

Дальность	Сила	AP	Тип
Шаблон	6	3	Тяжелое 1

ЛЕНД РЕЙДЕР КРЕСТОНОСЕЦ

Крестоносец предназначен для прорыва через эшелонированные боевые линии противника. Пробивая практически любые укрепления, Крестоносец высаживает отряды Космического Десанта в самом сердце укреплений врага. Большой набор скорострельного оружия небольшого радиуса действия, помогает ослабить сопротивление противника. Несмотря на то, что удаление спаренных лазерных пушек привело к тому, что противотанковые возможности Крестоносца стали почти раны нулю, он получил установленную в люке мультимельту, которая частично компенсирует этот недостаток. Место, которое в обычной обстановке занимали генераторы и конденсаторы лазерных пушек, было освобождено для расширения десантного отсека, что позволяет Крестоносцу перевозить значительно больший десант, чем любой другой имперской машине того же класса.

Крестоносцы применяются в ещё более агрессивном ключе, чем их стандартные собратья. В большинстве случаев Крестоносец используется как массивный таран, который пробивает укрепления, стены бункеров, отбрасывает со своего пути пехоты врага и даже его танки, как кегли.

Крестоносцы особенно ценятся теми Космическими Волками, которые потеряли своих собратьев во время атак, от огня противника. Внутри каждого Крестоносца располагается небольшая часовня Русса и ВсеОтца, останки почтенных героев древности, и всё равно остаётся место даже для самого большого взвода. Стая, которая едет в бой внутри Крестоносца вне всякого сомнения достигнет линии фронта без потерь, полная сил и адреналина для кровавой и славной схватки.

	Броня			Тип
	BS	Фр.	Фл.	Т.	
Ленд Рейдер ~~4~~ Крестоносец	~~14~~ 4	~~14~~ 14	~~14~~ 14	14	Танк

ТРАНСПОРТ

Ленд Рейдер обладает транспортной вместимостью в 16 моделей.

Точки стрельбы. Нет

Точки высадки. Ленд Рейдер имеет по одному люку с каждой стороны корпуса и одну фронтовую рампу.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

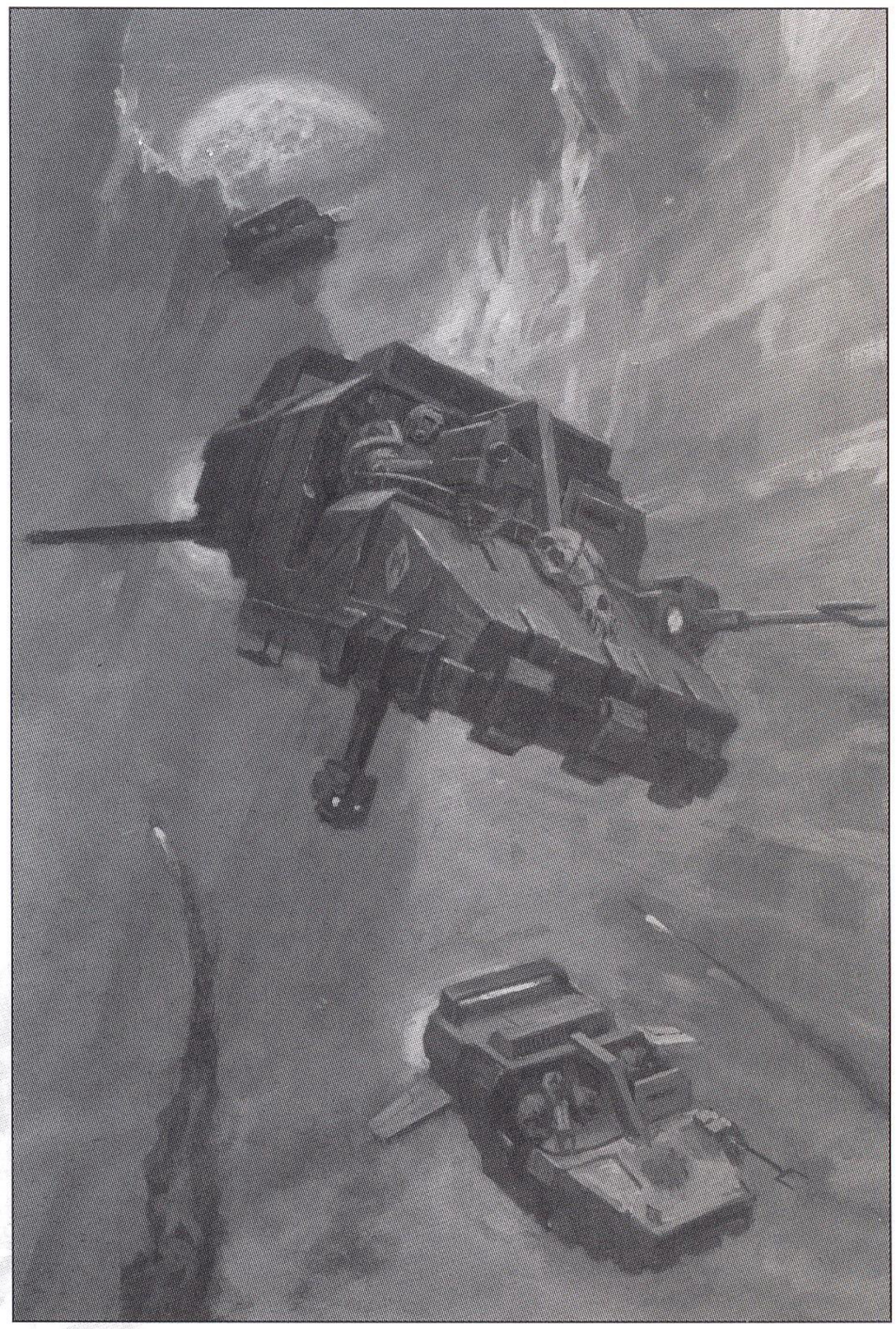
Сила Духа Машины, Штурмовая машина.
Смотрите предыдущую страницу.

ОСНАЩЕНИЕ

Болтеры типа Циклон. Каждый такой болтер считается как три спаренных болтера, которые стреляют все вместе и считаются одним оружием.

Штурмовые осколочные гранатомёты. Ленд Рейдеры, моделей Крестоносец и Искупитель, оснащаются подрывными зарядами, которые могут быть активированы для того, чтобы прикрыть те подразделения, которые высаживаются из машин. Если подразделение совершает нападение в тот же раунд, когда оно высаживается из Ленд Рейдера, то это подразделение считается имеющим осколочные гранаты.

ЛЕНД СПИДЕР



Ленд Спидер это стремительный и смертоносный летательный аппарат, который пикирует на головы разбегающихся в ужасе врагов, чтобы обрушить на них смертоносный ливень огня тяжелых орудий. Волчьи Лорды используют Ленд Спидеры для стремительных авангардных и фланговых боёв, ибо каждый такой аппарат может поразить почти любую цель со смертоносной точностью, и при этом его скорость и маневренность позволяет ему быстро ускользать от возмездия.

Как и большая часть боевых машин Космического Десанта, Ленд Спидер собран по одной из древних Стандартных Шаблонных Конструкций и имеет с десяток вариантов, способных на поле боя выполнять самые разнообразные задачи. Благодаря антигравитационному двигателю, Ленд Спидер способен парить над землёй, вопреки законам гравитации. На форсаже он даже способен к кратковременным и не очень высоким, но вполне полноценным полётам.

Всё это принесло Ленд Спидеру заслуженную репутацию среди воинов Фенриса. Те туземцы, которые видят его в бою, принимают его за яростного духа штормового возмездия, которые на крыльях огненной ярости пикирует из штурмовых облаков, чтобы обрушить громы и молнии на головы врага, чтобы исчезнуть без следа.

Компактный и подвижный, он тем не менее не лишён той стойкости, которая отмечает все боевые машины Космического Десанта. Ленд Спидер несёт на борту арсенал оружия, который трудно представить себе на такой небольшой машине. Каждым Ленд Спидером управляют два Серых Охотника, опытных бойца, которые в совершенстве постигли науку стрельбы на лету и смертоносных и отчаянных маневров на грани фола. Один выполняет роль пилота, и усиленный метаболизм Космического Десантника помогает ему совершать маневры, невозможные и даже смертельно опасные для простых смертных. Второй контролирует смертоносный арсенал машины, поражая врагов с невероятной точностью, невзирая на скорость и маневры.

	Броня			Тип
	BS	Фр.	Фл.	Т.	
Ленд Спидер	4	10	10	10	Скиммер, Быстрый

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Глубокий удар .

ВООРУЖЕНИЕ

Ракетомет типа «Тайфун». Ракетная установка этого типа выпускает мощные осколочные ракеты, которые прекрасно подходят для уничтожения пехоты и легко бронированных боевых машин.

Осколочная ракета

Дальность	Сила	AP	Тип
48"	4	6	Тяжелое 2, Взрыв

Бронебойная ракета

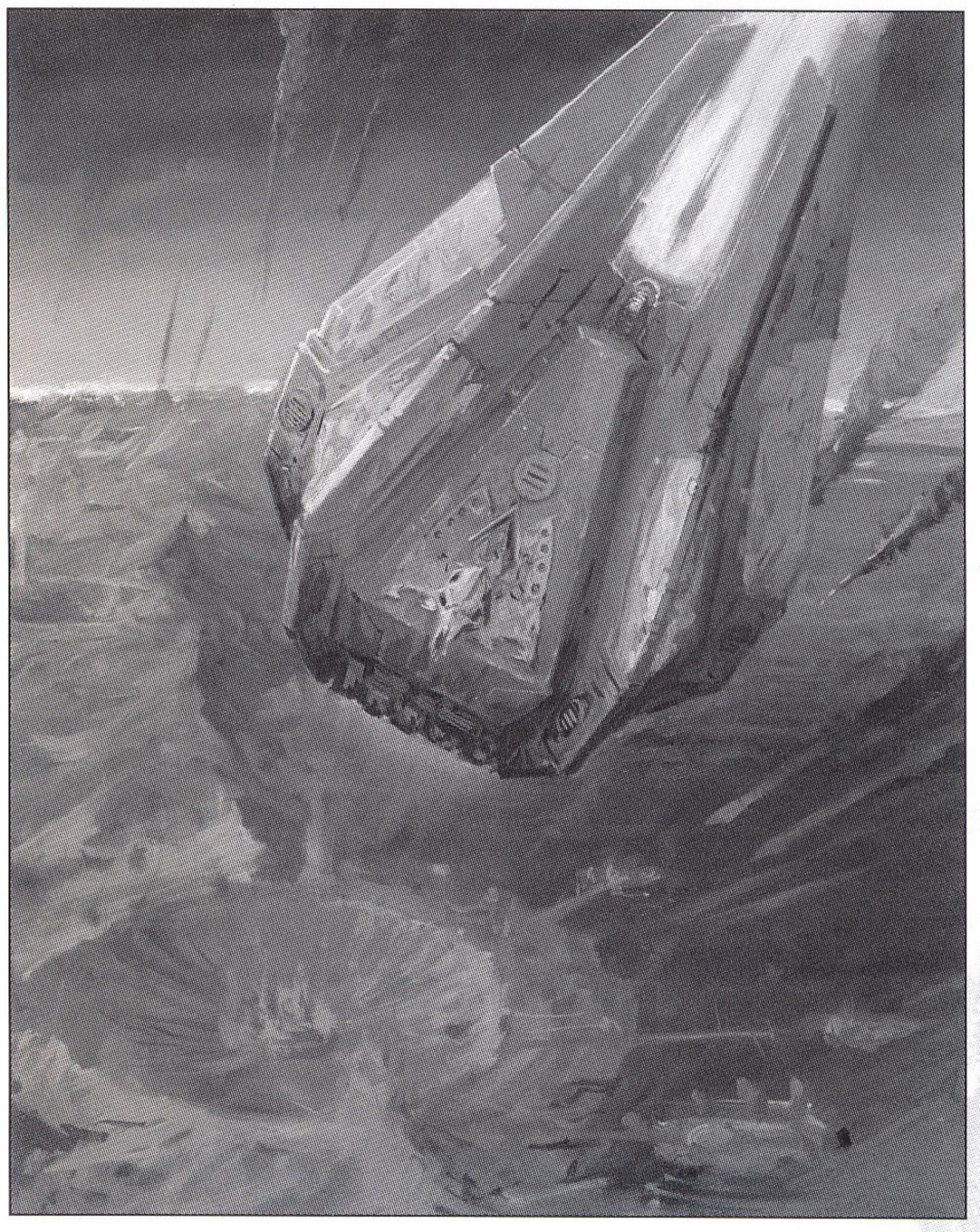
Дальность	Сила	AP	Тип
48"	8	3	Тяжелое 2

> "Бойтесь нас, ибо мы есть буря."
>
> - Лукан Громовая Длань, пилот Клыка Бури

Обычно действующие стаями по 3, Ленд Спидеры являются важной частью любой рати Космического Десанта. Лучше всего Ленд Спидеры подходят для роли передовых разведчиков, но в армиях Космических Волков эту роль лучше всего выполняют всё же Волчьи Разведчики. Вместо этого Ленд Спидеры используются в качестве ударных войск. Как только враг поверит в иллюзию о том, что он сумел раскусить боевой план Волчьего Лорда и подготовить адекватную защиту, из облаков ему на голову пикируют Ленд Спидеры. С диким воем двигателей, они обрушивают на врага поток снарядов из тяжелых болтеров, штурмовых пушек и ракет из ракетомётов Тайфун, сея смерть и панику. Известны случаи когда пилоты Ленд Спидеров разгоняли целые полки, обращая их в бегство своими неожиданными атаками.

ДЕСАНТНЫЙ МОДУЛЬ

Десантный модуль не рыскает по полю боя, как другие боевые машины Космических Волков, вместо того он падает на поле боя с небес, как титаническая стальная комета. Десантный модуль это одновременно удобный транспорт для стай Космических Волков, и серьёзное психологическое оружие. Он падает прямо на поле боя, часто прямо посреди расположения противника, сея панику и ужас. На поле этого ужаса подразделение, высадившееся из модуля, имеет все возможности уничтожить противника еще до того как он поймёт, что происходит. Целые роты Космических Волков, высадившиеся таким образом, даже апокалиптических масштабов войну способны развернуть на 180 градусов и обратить горькое поражение в уверенную победу сил Империи.



Самое знаковое орудие Космического Десанта, десантный модуль является самым верным средством успешных планетарных вторжений. Скорость, с которой они проникают в атмосферу планеты и несутся к поверхности, столь велика, что мало какие системы ПВО, способны их отследить. Десантные модули с виду и по своим функциям напоминают корабельные спасательные модули. Они запускаются с корабля, находящегося на низкой орбите, с колоссальной силой, и с помощью кольца мощных тормозных двигателей снижаются в точно очерченную зону высадки. В чрезвычайно спартанских условиях десантный модуль несет взвод Космических Волков или дредноут, защищённых от огненной бури во время входа в плотные слои атмосферы только керамитовыми листами брони капсулы. Во время спуска для космических десантников характерно читать вслух боевые мантры, закаляя свои сердца от ужасов орбитальной атаки и готовясь к смерти или славе в сражении, которое ждет их впереди.

Когда десантные модули Космических Волков пронзают атмосферу враждебной планеты, они разрезают небеса на части. Космические Волки используют тактику массовой высадки при помощи десантных моделей, называемую Когти Русса. Самого вида того, как с небес на них на стальных крыльях огня несётся смерть в облике Сынов Русса достаточно для того, чтобы вонзить клинок отчаяния в сердце самого закоренелого еретика.

Каждый «коготь» включает несколько модулей, которые приземляются на планету почти одновременно. В то время когда враги всё ещё приходят в себя после громового удара, вызванного приземлением модулей, лепестки модулей уже открываются и Космический Волк обрушиваются на ошеломлённого врага бурей когтей и огня.

		Броня			Тип
	BS	Фр.	Фл.	Т.	
Десантный Модуль	4	12	12	12	Открытый

ТРАНСПОРТ

Десантный модуль может перевозить до 10 моделей, либо один Дредноут. Фенрисианские волки и Громовые Волки не могут использовать десантные модули.

После того как Модуль совершает посадку, его люки отстреливаются, и его пассажиры должны высадиться из него немедленно, в соответствии с общими правилами. После этого модели уже не могут погрузиться обратно в Модуль до конца игры.

Стрелковые точки и точки высадки. Выставленный на поле боя модуль более не является герметично закрытым и в отношении стрельбы и высадки считается как открытая машина.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Штурмовая высадка. Десантный Модуль прибывает на стол в соответствии с правилом Глубокого Удара, которое описано в основной книге правил Warhammer 40000. В начале своего первого раунда вы должны выбрать половину своих Десантных Модулей (с округлением вверх) и они предпринимают Штурмовую Высадку. Десантный Модули которые выполняют Штурмовую Высадку должны прибыть на поле боя в первый ход игрока. Подразделение, которое прибыло на поле боя в десантном модуле не может совершать нападений в тот ход, когда оно прибыло на поле боя.

Инерциальная система наведения. Модуль оснащен специальной системой наведения, которая обеспечивает уверенную и безопасную для пассажиров посадку. Если Модуль сносит на отряд противника или в непроходимую местность, то просто уменьшите дистанцию сноса до того минимума, который позволит избежать этого.

Неподвижная машина. После посадки Десантный Модуль во всех отношениях считается машиной, которая получила по таблице повреждений результат «Потеря подвижности», и которая не может быть отремонтирована.

ВООРУЖЕНИЕ

Ракетомёт типа «Ветер Смерти». Десантный Модуль может нести ракетомёт вместо штурмового болтера:

Дальность	Сила	АР	Тип
12"	5	-	Тяжелое 1, Большой Взрыв

ДРЕДНОУТЫ

Когда Космические Волки идут на войну, они идут на неё бок о бок с гигантами. За их спинами возвышаются огромные боевые машины, известные как Дредноуты, благородный сплав вол Космического Десантника и машины. И имя Дредноут (на одном из языков старой Терры оно значит Внушающий Ужас) полностью подходит этим машинам, ибо что кроме ужаса может внушать тот, кто сумел отбросить холодные когти Волка Смерти и продолжить жизнь, полную битв.

Дредноуты это ходячие боевые танки, 5 метров гидравлической ярости. Внутри каждой такой машины находятся останки великого воина, чьё тело пало на поле брани, но чей разум сумел преодолеть объятия смерти и позволил ему сражаться дальше. Дредноуты сражаются до тех пор пока могучее сердца Космического Десантника не сделает свой последний удар, и только тогда Моркаи унесёт в Небесные Чертоги душу великого героя. Поэтому Дредноуты спят вечным снов в самых глубоких чертогах Клыка, и пробуждаются для битвы только в дни великой нужды.

Когда герой Космических Волков встречает достойного соперника, с поля боя его на руках уносят его верные соратники. Если в теле героя остаётся искра жизни, то он может огласить свою последнюю волю и тогда вместо погребального костра тело героя несут в покои Железных Жрецов, где оно заключается в саркофагус Дредноута. Обретя новое тело и новое оружие, новый герой Космических Волков имеет возможность продолжить свою сагу и отомстить тем, кто прервал его земной путь.

На операционном столе Железных Жрецов тело героя переделывают, и там он рождается по новой, в теле которое не способно ни на что, кроме сеяния смерти и разрушения. Вены Космического Десантника присоединяются к системе искусственного питания, а его нервы уходят контрольные модули разнообразных систем Дредноута. После погружения в саркофагус, тело героя устанавливают в новый Дредноут, и новая реликвия Ордена обретает своё рождение. Чаще всего Дредноуты несёт то оружие, которое его обитатель предпочитал перед смерть, будь то гигантские волчьи когти или разрушительное дальнобойное оружие.

В процессе длительной и торжественной церемонии, руны активации Дредноута призываются, и машина обретает видимость жизни. Герой внутри саркофага следит за миром через системы мультиспектральных сенсоров, его мускулами являются сервомоторы пушек и силовых кулаков, а его боевой клич разносится над поле м боя, усиленный мощными громкоговорителями. Из Дредноута пути назад нет, герой, который выбрал это странное укрытие от безмолвия смерти, к жизни тоже никогда уже вернуться не сможет. Только смерть может освободить его от оков саркофага – смерть и стальное удовлетворение от свершенной мести.

				Броня				
	WS	BS	S	Фр.	Фл.	Т.	I	A
Дредноут	4	4	6	12	12	10	4	2
Почтенный дредноут	5	5	6	12	12	10	4	2

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Почтенный. Почтенного Дредноута чрезвычайно сложно убить. Каждый раз, когда Дредноут получает пробивающее или скользящее попадание, вы можете заставить оппонента перебросить выпавший по Таблице повреждений техники результат. Однако вы должны согласиться со вторым вариантом, даже если он хуже предыдущего.

ВООРУЖЕНИЕ

Дредноутское оружие ближнего боя.
Смотрите основную книгу правил Warhammer 40000.

ПОЧТЕННЫЕ ДРЕДНОУТЫ

Бесценные и незаменимые артефакты древних времён, Дредноуты не гибнут в бою также легко, как мог бы погибнуть простой Космический Волк. Некоторые противостоят смерти столь долго, тысячи лет, то сами по себе становятся легендой. Эти почтенные воины заслуженно пользуются уважением со стороны их более молодых и более живых собратьев, ибо их мудрость глубже океана, а их интуиция острее когтя Кракена. Каждый из них хранит огромный массив боевого опыта и стоит на страже запретных знаний. Даже самые опытные и гордые Волчьи Лорды не чураются почтительно спрашивать советы у этих стальных старцев. Несмотря на то, что такие старые Дредноуты большую часть времени проводят в состоянии летаргии, когда приходит им время выйти на поле боя, они царят там как настоящие короли битв.

БЬЁРН РАЗЯЩАЯ РУКА

Старейший, Истинный Коготь, Почтенный, Последний из кампаний Русса

Бьёрн Разящая Рука – древнейший воин Империума. Заключенный в корпус Дредноута в 31 тысячелетии, Бьёрн – легендарная фигура среди Космических Волков, ибо он сражался бок о бок с самим Леман Руссом во времена Ереси Хоруса. Именно поэтому Бьёрн внушает благоговение своим боевым братьям, которые высоко почитают его как современника дней былой славы Великого Крестового похода. С тех пор Бьёрн неоднократно спасал Орден Космических Волков, завоевав уважение даже свирепого Волчьего Лорда.

Бьёрн начал сражаться на стороне Примарха, едва став Серым Охотником. Слушать воспоминания Бьёрна о тех днях значит слышать эхо истории. И хотя описываемые им эпические события больше походят на сказания скальдов, чем на правду, тем не менее, это реальные факты, поскольку слово Бьёрна столь же твердо как дуб Фенриса. На рассвете каждого нового столетия Бьёрн пробуждается от своего долгого сна, чтобы вершить суд на Великом Пире. Тогда он начинает рассказывать отрывки своей саги, и неистовое веселье его боевых братьев сменяется тишиной полной глубочайшего уважения.

В наполненное борьбой время, наступившее после эпохи Ереси, Бьёрн бился за восстановление Империума с таким пылом, что Русс включил молодого воина в свою свиту. Удостоившись столь высокой чести, Бьёрн сражался все ожесточенней, дабы оказаться достойным в глазах своего духовного отца. Именно Леман Русс дал Бьёрну прозвище, которое он носит по сию пору. В один незабываемый трагический день, Примарх встал во главе огромного обеденного стола в Великом Зале и, после долгого и неудобного молчания объявил о своем намерении отправиться в Око Ужаса. Он взял с собой свою свиту, оставив только Бьёрна присматривать за Орденом. Бьёрн никогда не объяснял, почему именно его оставил Примарх; вероятно он и сам этого не знал, но Примарх был не из тех, кто делает что-то бесцельно.

Несмотря на то, что он переживал это сотню или более раз, видно, что вспоминая тот день, Бьёрн борется с сомнением и горечью. Все, кто слышит его рассказ, знает, что расставание с Руссом терзает Бьёрна намного больше, чем рассказ о его собственном трагическом ранении тысячезубыми порождениями Хаоса или днях, когда его дух бродил по холодному царству Моркаи в то время, когда его измученное тело заключали в адамантиевый саркофаг.

После исчезновения Русса Бьёрн сделал все, чтобы оказаться достойным в глазах пропавшего Примарха, сначала как воин, а затем как Волчий Лорд, Дредноут, и, наконец, духовный наставник для всего Ордена. И только Верховный Волчий Жрец Ульрик знает Бьёрна достаточно хорошо, чтобы подозревать, что он все еще просит благословения своего отца, и что в мощном и нерушимом корпусе находится дух, который не будет знать покоя, пока не сразится рядом с Примархом еще раз.

	Броня							
	WS	BS	S	Фр.	Фл.	Т.	I	A
Бьёрн Разящая Рука	6	6	7	13	12	10	3	4

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

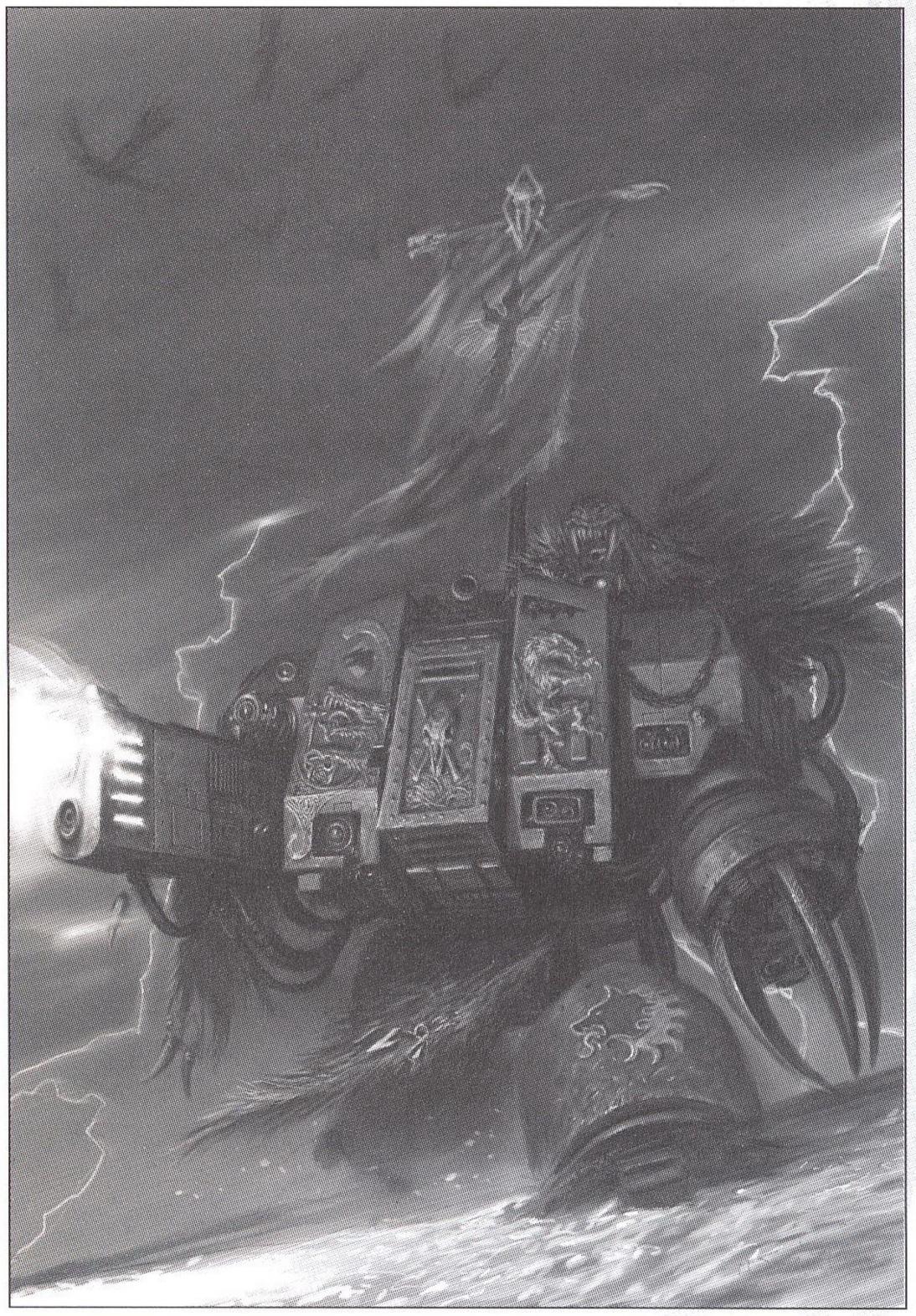
Почтенный: Смотрите описании Дредноута.

Опытный Тактик: Бьорн пережил десять тысяч лет войны. Армия которая включает Бьорна может перебрасывает кубик, который бросается на определение кто первый выбирает зону расстановки.

Храни меня Примарх! Волчьи Жрецы верят в то что Бьорн живёт так долго потому, что он ещё не выполнил то, что ему предназначено судьбой. Известный тем, что он выживает в любом бою, Бьорн имеет непробиваемый спас бросок на 5+ от скользящего или проникающего попадания.

Живая реликвия. Бьорн сражался бок о бок с самим Руссом и почитается превыше всех остальных воинов как великий герой и живая реликвия ордена. Если Бьорну будет угрожать гибель от рук врагов, воины Космических Волков ни перед чем не остановится чтобы спасти его.

Если Бьорн получает повреждение «Уничтожен», то оставьте модель на месте. С этого момента все Космические Волки становятся Бесстрашными. Если сценарий использует Цели, то Бьорн считается одной из таких целей. Если сценарий использует Победные Очки, то игрок за Космических Волков лишается D3 победных очков, если в конце игры не имеет модели в базовом контакте с павшим Бьорном. Такова цена поражения!



УЛЬРИК УБИЙЦА

Высший Волчий Жрец, Дедушка Лупус, Наставник Сынов Русса

Ульрик Убийца был наставником сразу нескольких из величайших лидеров, которых когда-либо видел Орден Космических Волков. Он старейший из всех Космических Волков за исключением величественных дредноутов и великолепная грива его волос бела как склоны Асахейма. Ульрик даже старше, чем Логан Гримнар, который сражается во имя Императора вот уже семь столетий.

Впервые Ульрик завоевал славу, сражаясь в составе Волчьей Гвардии Великой Роты Лорда Крюгера во время первой войны за Армагеддон. Крюгер и его воины атаковали наступающие отряды Пожирателей Миров, встретив кровожадных предателей с не меньшей яростью, в гневе мстя им за предательство. Крюгер в этом бою был смертельно ранен, и хотя Ульрик потерял свой меч в отчаянной рукопашной, он принялся отчаянно защищать своего умирающего Волчьего Лорда, убив при этом трех громадных берсеркеров из числа Пожирателей Миров, сразивших Крюгера в кровавой схватке. В тот день Ульрик сражался точно Громовой Волк, вдохновив своих боевых братьев, и даже удостоился необычной почести – мрачному салюту со стороны Лорда Пожирателей Миров. В конце концов, силы Империума одержали вверх. На следующий день Ульрик был наречен Убийцей и избран своими товарищами из Волчьей Гвардии преемником Крюгера и главой Великой Роты. К всеобщему удивлению, Ульрик отказался от этой высокой чести. Несмотря на то, что такой отказ был делом неслыханным, Убийца верил, что он был рожден сражаться, а не командовать.

Вместо этого, Ульрик принял ранг Волчьего Жреца, и еще до конца столетия стало ясно, что его подлинный талант заключался в умении отбирать и обучать новых рекрутов. Он участвовал в стольких войнах, что его тактические и военные навыки были бесценны, а его природная харизма сделала из него превосходного наставника. Тем не менее, в последние годы, Ульрик сделался еще более воинственным на поле боя, поклявшись великими клятвами убивать наиболее опасных врагов во имя Императора, не заботясь при этом о собственной безопасности.

Как Высший Жрец своего Ордена, Ульрик был удостоен чести носить священный Шлем Волка Русса, который по приданию носил сам Примарх космических десантников. Это могущественный символ чести Ордена, а также священный артефакт, который вселяет страх во всех, на кого устремляется взор носящего его. Идущий на войну Ульрик Убийца представляет собой поистине ужасающее зрелище: заключенный в черную броню, увенчанный Шлемом Волка и несущий в своей руке потрескивающий Крозиус Арканум, являющийся символом его статуса.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Ульрик Убийца	6	5	4	4	2	5	3	10	3+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Шестое Чувство, Бесстрашный, Контратака, Независимый персонаж

Клятва Убийцы. Ульрик очень серьезно относится к долгу каждого Космического Десантника защищать невинных перед лицом монтроидальных врагов Империи. Перед боем он проводит строгий и торжественный молебен, во время которого он и воины его свиты, дают нерушимую клятву находить и уничтожать чудовищных инопланетных и чужеродных монстров, где бы они не скрывались. Если Ульрик или любые модели в его подразделении в ближнем бою распределяют свои атаки против модели с Стойкостью 5 и более, то он и его воины могут перебрасывать проваленные броски на падание и на ранение.

Наставник. Священным долгом Ульрика является нахождение и привлечение в орден новых и самых многообещающих рекрутов. Ульрик приложил руку к возвышению большого числа героев Ордена. Для того чтобы отобразить это, вы можете одну модель в армии называть протеже Ульрика. Это не может быть Уникальный персонаж. Протеже Ульрика имеет бонус в +1 к своему WS, до максимума в 6.

ВООРУЖЕНИЕ

Волчий Шлем Русса. Легенды гласят что этот шлем был создан руками личных оружейников Императора, и был вручён Руссу в тот день, когда он стал полноправным командиром своего Легиона. Любое подразделение Космических Волков, которое может провести линию видимости до Ульрика может перебрасывать все проваленные тесты на Мораль, которые оно должно пройти. В дополнение? все Независимые персонажи противника, которые хотят направить свои атаки против Ульрика, должны пройти тест на лидерство, или не атаковать вообще в этот раунд.

Клык Моркаи, Волчий Амулет: Смотрите описание Волчьего Жреца на странице 35.

АРЬЯК КАМЕННЫЙ КУЛАК

Человек-Гора, Чемпион Гримнара, Наковальня Фенриса

Еще до того, как Арьяк Каменный Кулак вошел в состав Небесных Воинов, он был известен как гигант среди людей, получивший в наследство от предков поразительную силу. Бывший когда-то кузнецом из Племени Когтя Медведя, Арьяк немногословен, но он не бездельник. Арьяк твердо уверен, что его судьба - быть воином, а не лидером. Хотя Арьяк остро переживает разлуку с Железными Жрецами, и надеется однажды вернуться к своему старому образу жизни у печи, для тех, кто был свидетелем его легендарных битв, очевидно, что настоящие его способности раскрываются не в кузнице, но в неистовстве битвы.

В том году, когда Каменный Кулак показал свои истинные таланты, погода была необычно жаркой. Морские водоросли покрыли берега Железных Островов, и вокруг каждого вулкана зелень разрослась в немыслимом количестве, но Железные Жрецы были слишком заняты в своих лавовых кузницах, чтобы заметить признаки назревающей атаки. В конце концов, не все монстры что живут в океанах Фенриса обитают на больших глубинах.

Так и случилось, и, когда тысячи кракеноподобных отродий вынырнули из морей Фенриса, братство Железных Островов оказалось между молотом и наковальней. Хенрис Черная Рука, самый старший из Железных Жрецов, не имел иного выбора, кроме как приказать закрыть врата от толп зверей-воинов, оставляя в ловушке сотни хороших людей вне жерла вулкана.

Каменный Кулак не был согласен с решением Хенриса. Не тратя времени на слова, Арьяк Каменный Кулак пробил себе путь за ворота громовым молотом и оставил их открытыми для тех кто был застигнут врасплох толпой пришельцев. Почти все спаслись, но последняя дюжина Железных Жрецов развернулась и встала плечом к плечу с Каменным Кулаком, чтобы удержать ворота еще раз, встав крепко против первой волны инопланетных отродий.

Менее двух часов спустя небо над Железными Островами разорвали корпуса сотен Громовых Ястребов. Находившиеся внутри транспортных шлюзов видели, что весь архипелаг заполонили отродья-кракены, за исключением одинокой фигуры, окруженной черными панцирями монстров и искрами, исходившими от широких взмахов грозовым молотом. Логан Гримнар и его люди немедля высадились близ орды, быстро сминая их яростной атакой, и с помощью других Великих Рот отбрасывая обратно в море. Тело Арьяка, сохранившего неприступность врат, было вытащено из-под горы хитина и кососбразных конечностей, и передано Волчьим Жрецам, которые вернули его из порогов царства Моркаи. Великий Волк был столь впечатлен силой и выносливостью Арьяка, что тотчас сделал Каменного Кулака своим личным чемпионом. С того дня Арьяк не раз оправдал свое место среди Волчьей Стражи Гримнара, ибо его молот никогда не отдыхает.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Арьяк Каменный Кулак	5	5	5	4	2	4	3	9	2+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

И Пусть Они Не Знают Страха, Шестое Чувство, Контратака, Упорный.

Первый Воин Старого Волка. Несмотря на свою природную скромность, Арджак не может отрицать то, что обладает редким даром сокрушать даже самых могучих врагов. Всегда когда Арьяк может это делать, он должен направлять свои атаки на Независимых персонажей противника.

Навык Дуэлиста Арьяка столь великолепен, что можете побрасывать проваленные броски на попадание в ближнем бою против Независимых персонажей и Монстроидальных существ противника.

ОСНАЩЕНИЕ

Разящий Молот. Когда этот покрытый рунами молот покидает кулак Арьяка, встроенный в него телепортатор возвращает его обратно, готового к использованию. Разящий Молот это громовой молот, который может быть использован как стрелковое оружие профилем ниже:

Дальность	Сила	AP	Тип
6"	10	1	Штурмовое 1

Щит Наковальня. Арьяак способен сражаться используя не только молот в одной руке, но и щит, который зажат у него в другой. Арьяк имеет дополнительную атаку в первый раунд ближнего боя.

ЛУКАС ЛОВКАЧ

Спорщик, Насмешник, Шакал

В братстве Космических Волков, Лукас Стайфенсон стал синонимом непочтительности и бунтарского духа молодости. Презираемый Волчьими Лордами, Лукас до сих пор служит в подразделениях Кровавых Когтей, хотя его способности и навыки во много раз превосходят Волчьих Гвардейцев. Этот факт не сильно волнует Лукаса, поскольку он ни на йоту не заинтересован в повышении и власти. Свободное действие на поле боя, выходки и рисковые непродуманные операции – в этом вся сущность Лукаса.

Бесспорно, он один из самых хитрых воинов ордена и Ловкачом его зовут за бесконечные трюки и выдумки, которыми он мастерски владеет и знает, когда вовремя их применить. Высокий, стройный но не широкоплечий как его братья, Лукас бунтарь и плут который приходит в восторг сея анархию и беспорядок. Он воплощает отрицание Орденом вышестоящей власти, и не уважает помпезных героев прошлого из старых затхлых саг, так же как и древние боевые доктрины.

Практически легендарная личность среди женщин Фенриса, Лукас был знаменит тем, что мог побывать в дюжине кроватей за одну ночь. С момента его избрания в ряды Космических Волков, весомый вклад Лукаса в военные успехи Ордена вызывает уважение среди Кровавых Когтей. Он подделал серию орочих сообщений, что привело к гражданской войне среди зеленокожих, заразил центральный процессор ячейки предателей из Адептус Механикус их собственным некровирусом, и спровоцировал Лорда Несущих Слово сделать планетарный штурм на тонкий лед, в результате отправив сотни предателей – космодесантников на дно Моря Потерянных Душ. Только один раз враг смог превзойти Лукаса – при неудачной попытке повредить флагман Темных Эльдар «Принц Слиск», Лукаса выбросили в открытый космос, а его сердце было вырезано из груди в качестве сувенира. Только Астартес смог бы выжить в таких условиях, и только такой как Лукас мог хохотать над этим случаем, вспоминая его позже.

Лукас проявляет изобретательность не только с врагами Империума. У него есть что-то вроде культа среди Кровавых Когтей с того момента как он «случайно» запер Инквизиторскую делегацию по генетической проверке в загоне для Гроксов, когда у существ начался брачный сезон. Он рисковал умереть от наказания кнутом за то, что подмешал высокомерному Волчему Лорду Хротгару в эль концентрированную отраву ядовитой жабы. При этом он никогда не предаст своих братьев, когда они будут нуждаться в нем, думая о том как повернуть мощь врага против него самого. Даже невооруженный Лукас в бою использует все доступные «грязные трюки» как никто больше из Ордена Космических Волков, но когда он вооружен своим персональным волчьим когтем и плазменным пистолетом, то становится очень опасным противником. Прорубаясь сквозь врагов, Ловкач несет им лишь адскую боль и смерть.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Лукас Ловкач	5	5	4	4	2	5	3	8	3+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

И Пусть Они Не Знают Страха, Шестое Чувство, Контратака.

Мятежный. Лукас не имеет никакого уважения к сединам других и к их авторитету. Лукас и подразделение, частью которого он является, никогда не могут использовать лидерство другого персонажа, так что лидерство Лукаса и его подразделения не может превышать 8.

Последний смех. На месте одного из сердец Лукаса установлена стазисная бомба. Так что если когда-нибудь основное сердце Лукаса престанет биться, он и тот кто в конце концов сможет положить конец его земному существованию, будут навсегда заключены в стазисной капсуле, как памятник хитрости Лукаса. Когда Лукас удаляется как погибший, игрок за Космических Волков и его противник кидают кубик. Если игрок за Космических Волков кидает больший результат, то вместе с Лукасом с поля боя удаляются все модели, находившиеся в момент смерти Лукаса с ним в базовом контакте.

ОСНАЩЕНИЕ

Шкура доппельгангрела. Лукас единственный человек, который сумел выследить и убить меняющего форму Доппельгангрела. До сего момента он носит его шкуру на своих плечах. Лукаса всегда окружают призраки его самого, искаженные и вечно танцующие, что сильно мешает нанести ему смертельный удар.

Все успешные попадания в ближнем бою по Лукасу (но не против взвода, к которому он присоединяется) должны быть переброшены.

НЬЯЛ ЗОВУЩИЙ БУРЮ

Ньял Стормссон, Ходячий Шторм

Варварские племена Фенриса верят, что наиболее могущественные из Воинов Неба могут подчинять дикие стихии своей воле. Ньял Зовущий Бурю – живое доказательство этого поверья. Небеса находятся у него в подчинении, и он испытывает жестокий восторг, когда призывает бурю сверкающих ледяных осколков и воющую метель, уничтожая и рассеивая всех, кто стоит на его пути.

В племени, Ньял был жестоким и могучим воином, с огненно-красными волосами и раздвоенной бородой. Однажды его племя было атаковано в океане своими соперниками, Бледнокожими. Ньял находился в гуще боя, он не только защитил оба борта, но и, напрягая все свои силы, бросился в контратаку, перепрыгнув по веслам на лодку противника. Он боролся с такой яростью, что даже зрелые воины другого племени боялись встретится с ним лицом к лицу. После боя Ньял рухнул на залитую кровью палубу с наконечником вражеского копья в сердце. Его рана не поддавалась лечению, и в дальнейшем он будет воспет в сагах племени, однако ему удалось ускользнуть из челюстей Моркаи с помощью Рунного Жреца Хеймдалла, и Ньял был принят в ряды Космических Волков.

Под руководством Хеймдалла, Ньял научился использовать разрушительную силу самой природы. После многих лет тяжелой борьбы и изнурительного поста под грозовыми вершинами Фенриса, Ньял проявил дар, готовый посоперничать с лучшими псайкерами Империума. В битве Кровавого Вихря, Ньял отомстил за своего наставника Хеймдалла, разорвав на куски ужасного демона Кхорна, Жаждущего Крови. Затем он отдал приспешников демона на растерзание всем четырем ветрам и ледяному вихрю, сорвавшим кожу с жалких тел нечестивцев. С того дня, Ньял стал известен как Зовущий Бурю.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Ньял Зовущий Бурю	5	4	4	4	2	4	3	10	2+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

И Пусть Они Не Знают Страха, Шестое Чувство, Контратака, Независимый персонаж.

Мастер Псайкер: Ньяль является псайкером и знает все психосилы, описанные на странице 37. Он может использовать две психосилы в ход.

Владыка бури. Когда Ньяль собирается на войну, сами силы природы становятся бок о бок с ним в битве. В начале каждого хода Ньяла киньте D3 и прибавьте номер текущего хода. Проконсультируйтесь с таблицей напротив и примените эффект. То есть если во второй раунд игры у вас на кубике выпадете 2, то результат равен 4. Только модели, которые находятся в пределах линии видимости от Ньяла подвергаются описанным эффектам.

ОСНАЩЕНИЕ

Посох Бурезов. Посох Ньяла является руническим оружием (смотрите страницу 36) которое отменяет действие психосилы на 3+.

Рунический терминаторский доспех. Только сам Ньяль имеет достаточно сил для того чтобы заколдовать рунической магией терминаторский доспех. Он имеет спас бросок на 2+ и непробиваемый спас бросок на 4+.

Ночное Крыло. Во время битвы за Мир Ржи Ньяль спас жизнь Железному Жрецу Ульфу Чернобровому, метнув с невероятной точностью топор в его противника. Великий кузнец и мастер не любил быть в долгу, и создал для Ньяла психического ворона, который спас ему жизнь уже не единожды. Ночное Крыло подчиняется всем правилам для Избирающего Мёртвых. В дополнение в ближнем бою одна модель в базовом контакте с Ньялом, на выбор игрока Космических Волков, получает D3 попадания с силой 3 и инициативой 5.

Результат	ЭФФЕКТ «ВЛАДЫКИ БУРЬ»
2	**Затишье перед бурей:** над полем проносится туча поливающая поля брани дождём и градом, но не имеет никакого игрового эффекта
3	**Шквальный ветер:** Все модели противника в 24 дюймах от Ньяла имеют пенальти к своему BS в -1.
4	**Живой торнадо:** Все модели противника в 24 дюймах от Ньяла двигаются так, как будто они перемещаются по трудному ландшафту.
5	**Воющий циклон:** В конце фазы ближнего боя Ньяла все модели противника в 18 дюймах от него должны пройти тест на Мораль или начать отступать, в соответствии с общими правилами.
6	**Мстительный торнадо:** В конце фазы Стрельбы Ньяла одна модель противника в 18 дюймах от него получает D3 попаданий с силой 9. Машины получают попадания по боковой броне.
7	**Громовая молния:** В конце фазы Стрельбы Ньяла все не связанные в ближнем бою подразделения противника, в 12 дюймах от него получают D6 попаданий с силой 8 и AP 5.

КАНИС ВЗРАЩЕННЫЙ ВОЛКАМИ

Рычащая Глотка, Дикий Рыцарь, Клыкастый Всадник.

Среди Волчьей Стражи Харальда Волка Смерти есть воитель, которому животные ближе людей. Он бродит по коридорам Клыка, а за ним следуют волки. Нечто животное есть в его твердой поступи, пронзительных желтых глазах, в проскальзывающих в речи рычании и вое. Его зовут Канис Взращенный Волками, и он повелевает животными так же, как и Гримнар людьми.

Впервые Каниса встретил Йорик Гигант, могучий полководец из племен Фенриса, избранный Волчьими Жрецами. Во время Одинокой Охоты он проследовал за стаей фенрисийских волков до расщелины в Горах Клинка и засел на скале над их пещерой. Йорик собирался наброситься на волка, которого счел альфа вожаком стаи, когда на него обрушился длиннорукий человек, перебросивший его через край в круг собравшихся внизу волков. За мгновение до того, как его забили до потери сознания, Йорик успел разглядеть покрытые коркой крови пальцы, спутанные волосы и дикие глаза...

В конечном счете, Гигант вернулся в Клык, хотя и не так, как хотел – его протащил по пустошам за ноги Канис, добравшийся до Клыка по следам Йорика. Но что ещё более необычно, за дикарем шла целая семья огромных фенрисианских волков. Канис и его стая дошли до ворот Клыка и завыли так громко, что привлекли внимание самого Волчьего Лорда Харальда. После нескольких бесплодных попыток начать разговор Космический Волк посмотрел в глаза Каниса и прорычал вызов. Поединок оказался гораздо более тяжелым, чем ожидал Харальд, но в итоге Канис неохотно признал, что, наконец, встретил более грозного хищника, чем он сам, и обнажил перед Волчьим Лордом свою глотку. Так он стал членом стаи Волка Смерти, а потом его чемпионом.

С тех пор Каниса по праву рождения считают истинным воином Фенриса. Волчьи Жрецы предполагают, что в детстве Дикий Рыцарь потерялся в снежной буре, брошенный после того, как его племя перебили в пустошах, и залез в логово волчицы, которая вырастила его вместе со своими волчатами. Другие Волчьи Стражи шутят, что Каниса приняли за детеныша потому, что он волосатый и пахнет как мокрая задница собаки, но, несмотря на эти остроты все уважают Клыкастого Всадника. Его закалка и отвага несомненны, а любые волки инстинктивно повинуются его приказам – даже огромные громовые волки не осмеливаются смотреть в глаза Взращенного Волками. Известно, что Канис, чья ярость в бою воистину ужасна, по сей день скачет на битву на самом огромном из своих волков, а следом за ним с воем несутся члены его старой стаи.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Канис Взращенный Волками	5	2	5	5	3	5	5	8	3+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

И Пусть Они Не Знают Страха, Шестое Чувство, Контратака, Независимый персонаж, Суперострое оружие.

Владыка волков. Канис был выращен стаей волков, и может разговаривать с ними также как и с любым человеком. Любое подразделение Фенрисианских волков в 12 дюймах от Каниса может использовать его лидерство для прохождения всех соответствующих тестов.

Дикий гнев. Если Канис чувствует, что враги сжимают кольцо, и приходит время настоящей схватки, то он и его верный вол впадают в состояние животной ярости, сражаясь как никто другой на их месте не способен. Канис может решить использовать как параметр атаки количество врагов в базовом контакте с собой. Например, Канис нападет на подразделение орков и в результате в базовом контакте с ним оказываются 6 орков. На эту фазу ближнего боя он имеет 8 атак (6 за орков, +1 за нападение и +1 за два своих волчьих когтя). Так как на Волке у Каниса реально большая подставка, это делает такую тактику весьма выгодной.

ВООРУЖЕНИЕ

Фангир. Фангир это чудовищный громовой волк, огромный как мастодонт и сильный как ледяной тролль. Канис имеет улучшенный профиль и все бонусы за Фангира уже включены в его профиль.

РАГНАР ЧЕРНОГРИВЫЙ

Молодой Король, Одаренный, Всеубийца

Рагнар Черногривый исключителен в прямом смысле этого слова. Самый молодой из всех боевых братьев, кто когда-либо возвысился до Волчьего лорда. Рагнар источает доверие, умелость и атлетическую подготовку всеми фибрами своего стремительного как кнут тела. Говорят, что во время вторжения он всегда первым высаживается на планеты, и последним покидает поле битвы, а очевидцы его неистового гнева сравнивают его с ожившим ураганом. Многие верят, что на посту Великого волка он преуспеет Логана Гримнара, но самые старые из Волчьих жрецов знают, что ему для этого сначала надо будет справиться со своим гневом. Невзирая на то, что характер Рагнара и его неудержимый гнев дают ему великую власть и силу, они делают его слишком порывистым, и могут привести к падению.

Рагнар, рожденный в удаленных областях Фенриса, в племени Громовых кулаков, никогда не был обделен славой. Будучи ребенком, он мог поспорить в силе с молодыми воинами вдвое старше его, став юношей он прославился участием в битве, в которой вырезал огромное, пугающее количество мужчин из конкурирующего племени. Его смелость и неистовый дух сделали Рагнара прекрасным кандидатом для рядов Адептус Астартес, и после того, как его обнаружили Волчьи жрецы, юноша был выбран для возвышения.

Во время жестоких испытаний, которые должен пройти каждый кандидат, проявились изобретательность и умения Рагнара. Когда он в одиночку бродил по дикой местности, на него охотился один из внушающих страх Черногривых волков, столь же темный и ужасный как любой ночной демон. Хотя тот был во много больше его, Рагнар убил животное голыми руками. Сквозь сугробы раздетый и сгорающий от голода Рагнар пронес тело волка до Клыка. Это великое деяние было истолковано Волчьими Жрецами как хорошее предзнаменование. И для Рагнара с того самого дня Черная грива стала тотемом и прозвищем, навсегда закрепляя его имя в легендах о Небесных войнах.

Следующая глава саги о Рагнаре рассказывает о возвышении Черногривого из рядов Кровавых когтей до Волчьего стража. Этим почти неслыханным продвижением по службе его одарили после того, как Рагнар в ближнем бою убил орочьего Воеводу Борзага Кхана, а позже одного за другим и всю свиту воеводы.

Рагнар не пачевал на своих лаврах. Он быстро доказал что он не только одаренный лидер, но и талантливый воин. Когда его Волчий лорд Берек Грозовой Кулак встретил свой конец от Зараженного демоном топора чемпиона Богов Хаоса, именно Рагнар вел кровавую охоту на убийцу своего наставника. Позже, Рагнар будет избран Волчьим Лордом во владениях Берека, выдающееся достижение для столь молодого воина.

Невзирая на то, что он занимает высокое положение как лорд своей собственной Великой Компании, Рагнар доказал, что его самое большое мастерство заключается в выполнении десантирования из космоса и в планетарных ударах. Гримнар постоянно выбирает Великую Компанию Рагнара, чтобы возглавить вторжение на планеты и, с непревзойденным успехом, подвиги Рагнара распространяются по всей галактике. Учитывая свою молодость, Черногривый вполне может стать самым великим Волчьим лордом в истории.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Рагнар Черногривый	6	5	4	4	3	5	4	10	3+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

И Пусть Они Не Знают Страха, Шестое Чувство, Контратака, Независимый персонаж.

Безумная удаль. Рагнар также голоден до славы, как и любой Кровавый Коготь и также как и они способен на безумства храбрых, которым потом все поют песни. Он и подразделение, к которому он присоединяется, должны совершать нападения всякий раз, когда имеют такую возможность. В дополнение Рагнар, и все модели в подразделении к которому он присоединяется, получают не +1 атаку за нападение а +D3.

Боевой клич. Рагнар, и все модели в подразделении, к которому он присоединяется, могут использовать специальное правило Яростная Атака. Более того, один раз за игру, в начале фазы ближнего боя, Рагнар может издать воинственный клич, который заражает кровожадностью всех тех, кто его слышит. На эту фазу ближнего боя все подразделения Космических Волков, которые находятся в 12 дюймах от Рагнара, также могут использовать специальное правило Яростная Атака.

Невероятные рефлексы. Рагнар имеет реакцию, которую имеет не каждый волк в его стае. Он имеет непробиваемый спас бросок на 4+.

ЛОГАН ГРИМНАР, ВЕЛИКИЙ ВОЛК

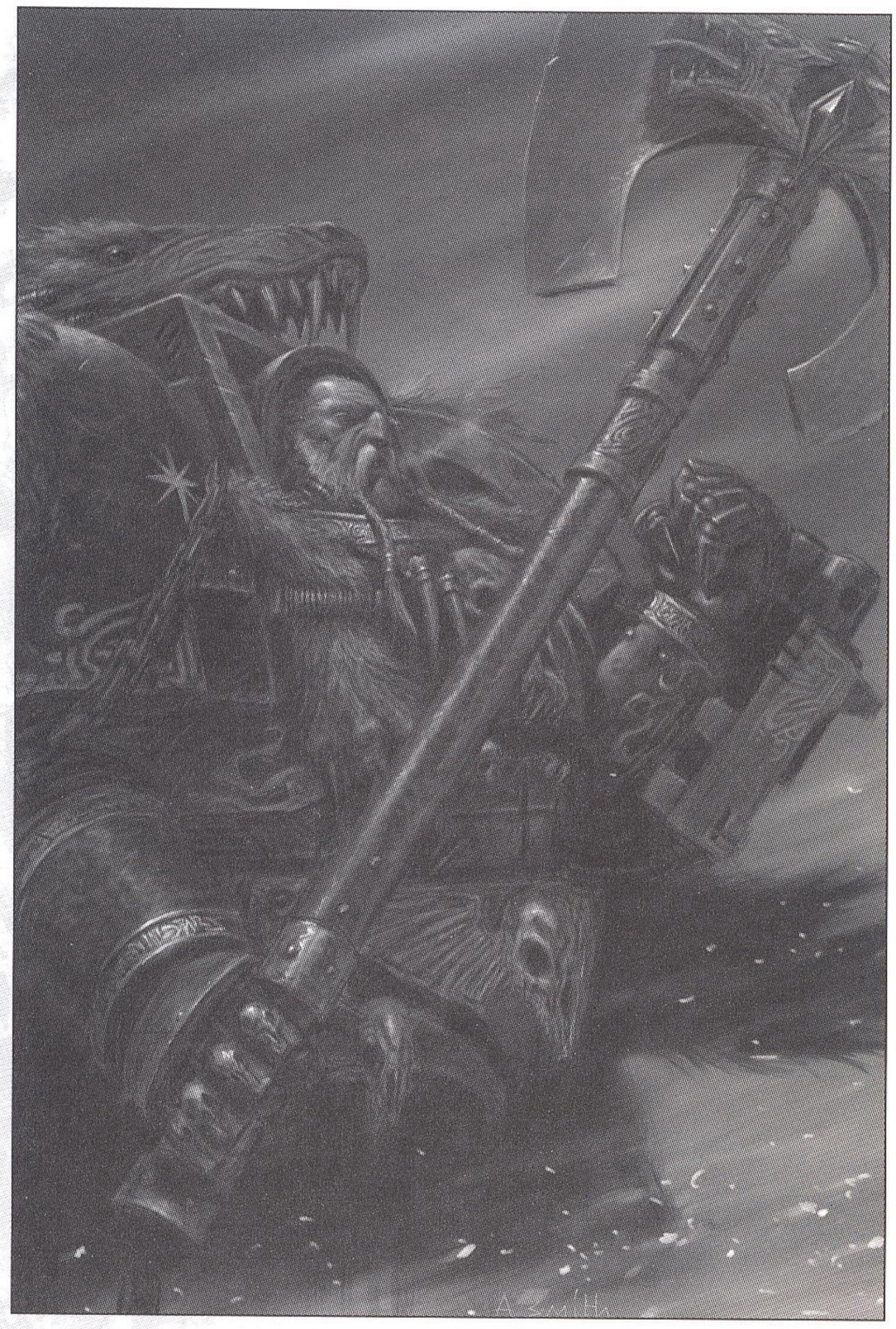
Старый Волк, Отец Клыков, Верховный Король Фенриса

Логан Гримнар – воплощение благородной ярости своего народа. К нему относятся с благоговением не только на Фенрисе, но и на всех остальных человеческих мирах. Сказать, что Логан пользуется популярностью, значит сказать что ночное небо полно звезд. Он владыка-воин Космических Волков, мудрый и хитрый лидер людей, восхваления которых на многих Имперских мирах граничат с поклонением. Старый Волк внушает такую непоколебимую верность, что Сыны Русса не только пошли за ним в невообразимые ужасы, но и вышли обратно – с победой, крепко сжатой в когтях. Под командованием Гримнара, люди становятся героями, а герои становятся легендами.

Рожденный воином, Логан пробился сквозь ряды Космических Волков под бдительным оком Ульрика Убийцы. Несмотря на тот факт, что Логан уже видел семьсот лет постоянной войны, по сей день Ульрик называет его «Юный Гримнар», и Логан пропускает это мимо ушей в знак их дружеских отношений. В отличие от надменных и замкнутых повелителей остальных Орденов Астартес, Логан в высшей степени харизматичен и любим всеми. Он любит награждать своих людей, от души похлопав их по плечу, кружкой крепкого Фенрисианского меда в качестве официального поощрения. Король Фенриса уважает тех, кто сражается, ест и пьет вместе с ним, за редким исключением.

Руководство Космическими Волками удерживается Логаном вот уже более пятисот лет. За это время Старый Волк приводил свой Орден к бесчисленным победам против монстров и безумцев, усмиряя военачальников Хаоса и отбрасывая вездесущую угрозу чужаков, которая постоянно грызет границы человеческого пространства. Полная запись всех походов Логана протянется от одного конца Великого Зала до другого, ибо Старый Волк без колебаний преследует зло везде, где обнаружит его, независимо от его происхождения.

Гримнар воевал не только с врагами Империума. Он охотно, некоторые сказали бы радостно, вел свои войска против Имперских организаций, чьи задачи и действия он счел угрожающими для своего разросшегося королевства. Это привело к множеству обвинений в мятеже, ереси и предательстве в адрес Логана и его Ордена, наряду с обычными слухами о генетических отклонениях. Тот факт, что Старый Волк так охотно готов встретиться со своими противниками на поле боя, несомненно, одна из основных причин, по которым эти обвинения никогда не будут приняты к рассмотрению. Старшие адепты Администратума по опыту знают, что лучше иметь Космических Волков в качестве союзников, нежели врагов. Тем не менее, какими бы неортодоксальными ни были его методы, никто не может отрицать, что Логан Гримнар – один из самых успешных командиров в истории человечества, настоящий чемпион Империума и источник вдохновения как людей, так и Адептус Астартес.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Логан Гримнар	6	5	4	4	3	5	5	10	2+

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

И Пусть Они Не Знают Страха, Шестое Чувство, Контратака, Независимый персонаж, Вечный Воин, Упорный.

Живая легенда. Логан Гримнар это один из самых известных и почитаемых воинов в Галактике. Один раз за игру, он может призвать своих воинов утроить усилия для победы и они его беспрекословно послушаются. До конца раунда игрока все дружественные модели в 18 дюймах от Логана Гримнара получают бонус в +1 к своему параметру Атака.

Король. Логан Гримнар прожил долгую и полную битв жизнь, и искусство смерти более не несёт для него никаких секретов. В начале каждого раунда Логан Гримнар может выбрать одно из специальных правил из списка: **Бесстрашие, Охотники на Танки, Ненавистный Враг, Неумолимые**. До конца раунда он и подразделение, к которому он присоединяется, могут использовать это специальное правило.

ВООРУЖЕНИЕ

Топор Моркаи. Топор Моркаи это древнее и могучие оружие, которое наполнено силой Варпа и сделано для того, чтобы отображать двуглавого волка Моркаи. Топор Моркаи может быть использован, как морозный клинок или (если Логан Гримнар использует его двумя руками) как силовой кулак. Логан Гримнар может разделять атаки между типами в одну фазу ближнего боя, то есть из своих 5 атак 3 нанести силовым кулаком и 2 морозным клинком.

АРСЕНАЛ

В этой секции кодекса описано вооружение и оснащение Космических Волков, вместе с правилами, которые позволяют использовать его в играх Warhammer 40000.

Вооружение и оснащение, которое используют более одного вида моделей в кодексе, описано здесь, в то время как оснащение, уникальное для какого-либо подразделения или персонажа, освещено в его описании в разделе «Силы Космических Волков». Например, болтеры - это знаковое оружие Космического Десанта, так что его использует большая часть Волков, в то время как ракетомет типа «Циклон» уникален для Терминаторов, так что он упомянут в их описании.

В конце этой секции также даны правила на Саги.

ВООРУЖЕНИЕ

Штурмовая пушка

Штурмовые пушки – это тяжелое оружие, которое используют только Терминаторы и Дредноуты. Оно также устанавливается на некоторые боевые машины. Вращающийся блок стволов штурмовой пушки обрушивает на врага настоящий град снарядов. Чистая скорострельность пушки такова, что, несмотря на небольшую мощность одного заряда, поток огня может пробить даже самый тяжелые персональные доспехи или броню даже самого мощного танка.

Дальность	Сила	АР	Тип
24"	6	4	Тяжелое 4 Суперострое

Болтер

Болтер - это инструмент смерти, который отмечает боевой путь Космического Десанта. Это компактное оружие выпускает динамореактивные снаряды, небольшие ракеты, которые, попадая в цель, взрываются с сокрушительным эффектом, разрывая цель на куски.

Дальность	Сила	АР	Тип
24"	4	5	Скорострельное

Болт-пистолет

Болт-пистолет - это уменьшенная версия болтера, которая стреляет снарядами того же типа. Благодаря небольшим размерам болт-пистолеты используются как личное оружие десантников, а также, в комбинации с пиломечами, используются в ближнем бою десантниками Штурмовых взводов.

Дальность	Сила	АР	Тип
12"	4	5	Пистолет

Пилокулак

Пилокулак - это тот же силовой кулак, но специально модифицированный для того, чтобы более легко разрывать броню защитных стен или вражеской техники. Изначально он был создан для использования во время абордажных боёв, на бору космических кораблей или в глубинах Космических левиафанов, но позднее нашёл применение и на более классических театрах боевых действий. Пилокулак в бою считается силовым кулаком, но на Пробивание Брони кидается 2D6.

Пиломеч или боевой клинок

Десантники используют широкий набор оружия ближнего боя, от боевых клинков и ножей, которые используют Разведчики для своей скрытой работы, до чудовищных пиломечей, которые способны разорвать человека, да и Орка тоже, на части. Пиломеч и боевой клинок - это оружие ближнего боя, как это описано в основной книге правил Warhammer 40000 в разделе «Фаза ближнего боя».

Комби-оружие

Комбинированное оружие - это болтер, соединенный с другим оружием. Такое оружие может включать либо мельту, либо плазму, либо огнемет. Комбинированное оружие по размерам меньше стандартных образцов, так что чаще всего имеет заряд только на один выстрел. Его используют в экстренных случаях или если открывается удачная возможность.

Во время фазы стрельбы Десантник стреляет на выбор из болтера или из другого оружия. Болтер используется неограниченное количество раз. Другое оружие – один раз за игру. Помните о том, что плазмаган имеет тип «Скорострельное» и может быть использован соответственно. Стрелять одновременно из болтера и другого оружия нельзя.

Ракетомёт типа Циклон

Смотрите описание Волчьей гвардии на странице 30.

Огнемет

Огнеметы выпускают поток исключительно горючей смеси, которая воспламеняется при контакте с воздухом, выбрасывая длинный язык пламени. Это оружие может выкурить противника из самого глубокого укрытия.

Дальность	Сила	АР	Тип
Шаблон	4	5	Штурмовое 1

Психосиловое оружие

Смотрите правила на него в основной книге правил Warhammer 40000.

Осколочные гранаты

Осколочные гранаты бросаются в противника непосредственно перед тем, как вступить с ним в ближний бой. Облака шрапнели заставляют противников искать укрытие и выигрывают для нападающих драгоценные моменты, позволяющие сблизиться без больших потерь. Осколочные гранты - это стандартное вооружение для всех Темных Ангелов. Осколочные гранаты это наступательные гранаты, правила на которые описаны в основной книге правил Warhammer 40000 в разделе «Фаза ближнего боя».

Морозный клинок

Самым желанным оружием среди воинов Космических Волков является так называемый морозный клинок. Каждый такой клинок уникален и его с любовью и мастерством делают только самые старые и опытные Железные Жрецы. Чаще всего морозный клинок это обычный пиломеч, зубья которого сделаны из алмазных клыков Ледяного Кракена – самого прочного материала на Фенрисе. Морозные топоры часто делают из цельного куска алмаза. Особый шик, сделать такой клинок из природного алмаза, найденного на какой-нибудь далекой планете, хотя многие такие топоры сделаны из искусственных алмазов. В любом случае морозный клинок это силовое оружие, которое даёт носителю бонус в +1 к силе.

Тяжелый болтер

Более мощная версия болтера, тяжелый болтер выпускает снаряды размером с кулак. Это оружие имеет заряд большей силы и большую скорострельность, чем стандартные болтеры Космического Десанта, так что на поле боя оно вселяет заслуженный страх в сердца врагов Императора.

Дальность	Сила	AP	Тип
36"	5	4	Тяжелое 3

Тяжелый огнемет

Более мощная версия стандартного огнемета, тяжелый огнемет является самым эффективным орудием при штурме бункеров и укреплений. Это оружие используется в основном Терминаторами Волчьей Стражи и Дредноутами.

Дальность	Сила	AP	Тип
Шаблон	5	4	Штурмовое 1

> "Логан Гримнар, воин окровавлённый в битвах
> Он насыпает холмы из черепов своих врагов
> Трупы мертвых горам лежат у его ног
> Его враги пролили океаны крови
> Логан Гримнар, самый могучий волк стаи
> Его клинок алкает живой плоти
> Его орудия призывают битву
> Его смех разноситься над шумом битвы
> Его сыны преследуют его врагов
> Убивая их, как только они оступятся
> И принося их шкуры на Фенрис."
>
> Выдержка из Саги о Старом Волке

Бронебойные гранаты

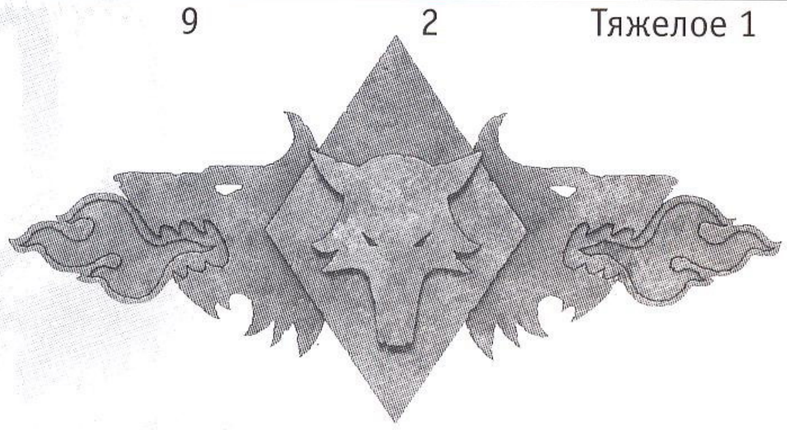
Бронебойные гранаты используются дл пробивания брони танков и других боевых машин. Несмотря на то, что они не обладают убойной силой мельта-бомб и других специализированных зарядов, они компактны, и их легко носить каждому бойцу ордена, позволяя компенсировать недостаток мощности массовостью.

Правила для бронебойных гранаты описаны в основной книге правил Warhammer 40000 в разделе «Машины».

Лазерная пушка

Лазерные пушки – это массивное оружие, предназначенное для пробивания брони самых мощных танков. Это оружие не сравнится ни с каким другим по эффективности против танков на большой дальности. Пушка быстро накапливает заряд в специальном контуре, чтобы выпустить один сокрушительный разряд. Лазерные пушки, которыми владеют десантники, варьируются от переносных, которые используют специалисты в тактических взводах или Опустошители, до массивных спаренных пушек типа «Божественный Молот», которые устанавливаются на Лэнд Рейдерах.

Дальность	Сила	AP	Тип
48"	9	2	Тяжелое 1



Мельта-бомбы

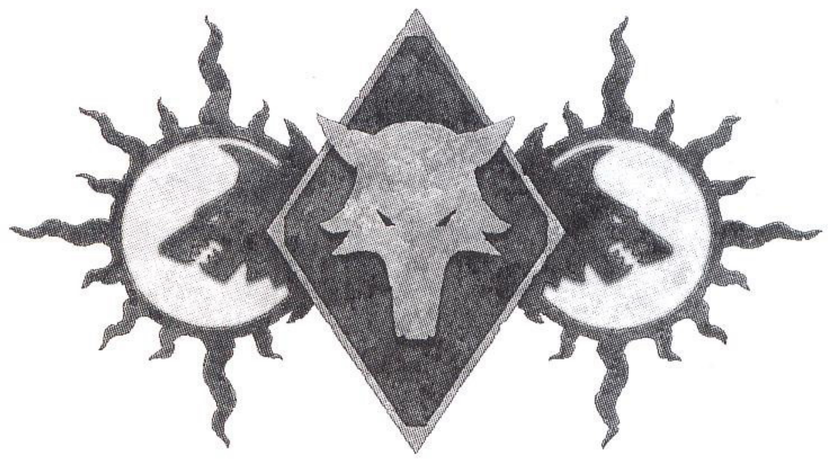
Мельта-бомба представляет собой субатомный заряд, который при реакции способен проплавить любую броню, даже самую толстую и стойкую. Этот заряд гораздо мощнее стандартной бронебойной гранаты, но при этом на порядок эффективнее. Его чаще всего используют специализированные штурмовые взводы Космического Десанта.

Правила для мельта-бомб описаны в основной книге правил Warhammer 40000 в разделе «Машины».

Мельтаган

Мельтаган – это мощное противотанковое оружие, которое Космические Волки используют также при атаках на бункеры и другие тяжелые укрепления. Это разрушительное чудо технологической мысли выпускает луч перегретой плазмы, который буквально испаряет даже самые стойкие бронеплиты. Это оружие наиболее эффективно на небольшой дистанции, и способно превратить металл, бетон и камень в оплавленный шлак.

Дальность	Сила	AP	Тип
12"	8	1	Штурм. 1, Мельта



Ракетомет

Это стандартное вооружение для тактических взводов Космического Десанта. Ракетомет может выпускать осколочные ракеты, способные проредить ряды легко бронированной пехоты, и бронебойные ракеты, которые могут вывести из строя даже самые тяжелые танки. Расчет ракетомета часто несет и те, и другие боеприпасы, что делает это оружие наиболее универсальным из ряда тяжелого оружия Космического Десанта.

Бронебойная ракета

Дальность	Сила	AP	Тип
48"	8	3	Тяжелое 1

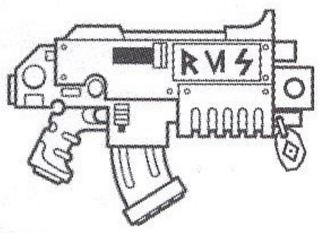
Осколочная ракета

Дальность	Сила	AP	Тип
48"	4	6	Тяжелое 1, Взрыв

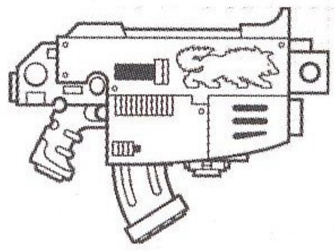
Мультимельта

Мультимельта является более мощной и дальнобойной версией мельтагана. Ее чаще всего используют взводы Длинных Клыков или боевые машины, такие как Дредноут. Они идеально подходят для уничтожения укреплений и бункеров.

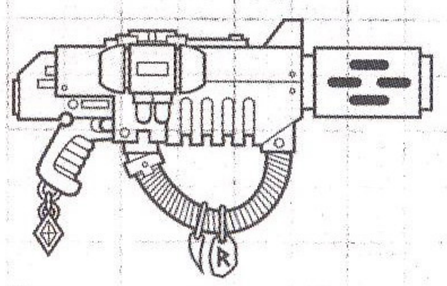
Дальность	Сила	AP	Тип
24"	8	1	Тяжелое 1, Мельта



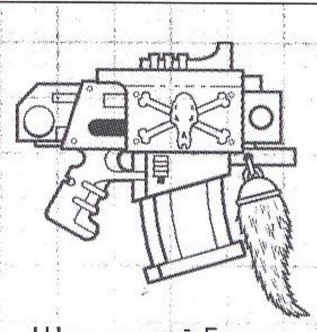
Болтер
+++ модель Асанейм +++
Бойтесь бури.



Тип III комби-плазма
+++ модель Моркаи +++

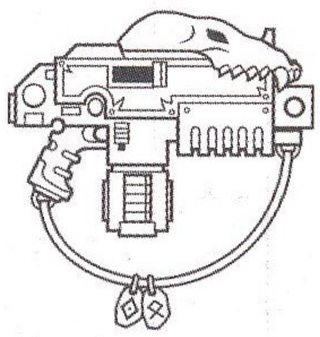


++ Мельтаган, модель «Укус мороза» ++
Гнев вулкана в руках правоверных .

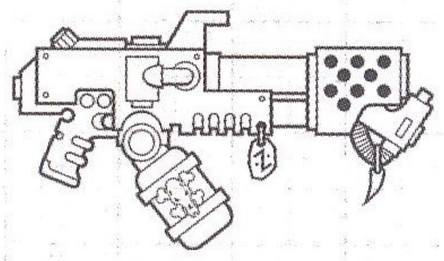


Штурмовой болтер
Смертоносный град,
подобный гневу богов.

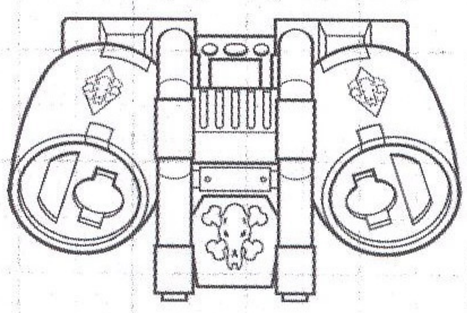
Плазмаган
++ Тип VI Солнечный волк ++
Не страшитесь использовать
зазубренный клинок, и укус
Солнечного волка.



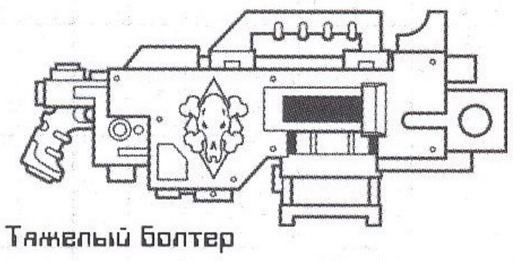
Болтер
+++ Модель Фенрис, тип IV +++
Предрассудок это щит.



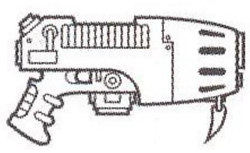
Огнемёт
Дыхание Огненного Волка
жаждет поглотить еретика
и чужеродца.



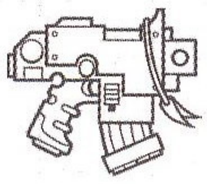
Прыжковый ранец
+++ Тип Валькирия +++
Наноси удар как молния.



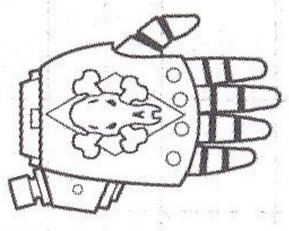
Тяжелый болтер
+++ модель Асгал тип VI +++
Голос нашего гнева затмевает
гронот любой бури.



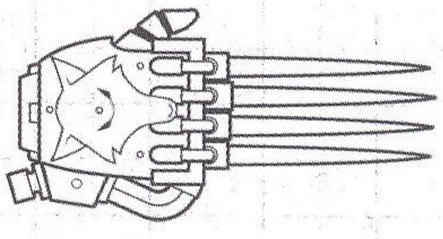
Плазменный пистолет
+++ Клык Солнечного
Волка +++



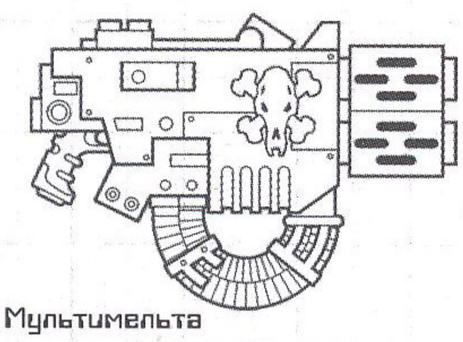
Болт пистолет
+++ Ледяной
Зуб +++



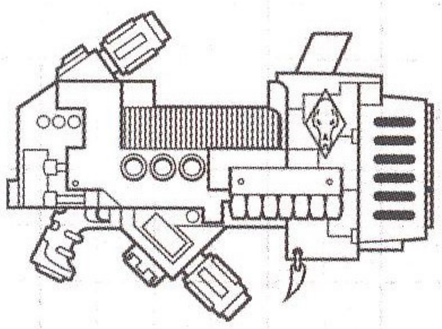
Силовой Кулак
+++ Кулак Фенриса +++
Силовой кулак
сокрушает всех.



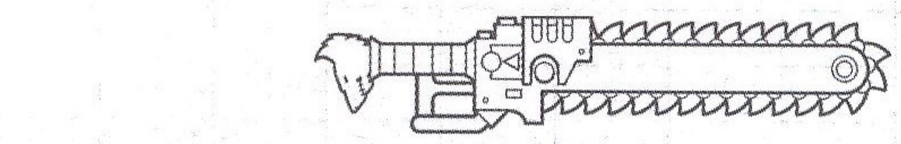
Волчий Коготь
+++ Гнев и Ярость +++
Гнев волка падёт на того кто
отвергает нас.



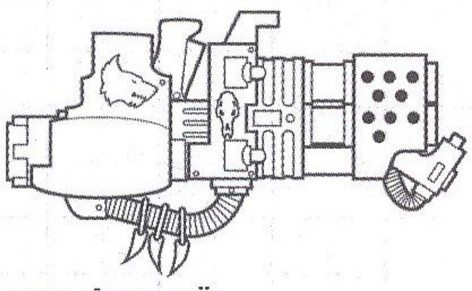
Мультимельта
+++ модель Волк Смерти +++
Без колебаний используйте
крайние меры.



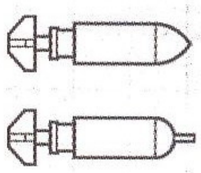
Плазменная пушка
+++ тип IIII +++
Горе тому на кого падёт взор
Солнечного Волка.



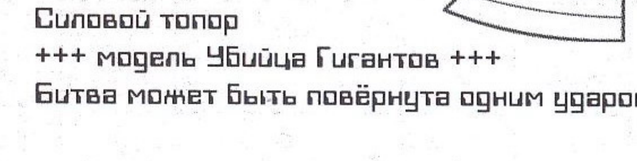
Пиломеч
+++ тип V Клыкастая пасть +++
Хорошо убить врага своей рукой.



Тяжелый огнемёт
+++ тип VI увеличенная ёмкость для топлива +++
Огненный ад не оставляет на своем пути ничего,
кроме пепла.

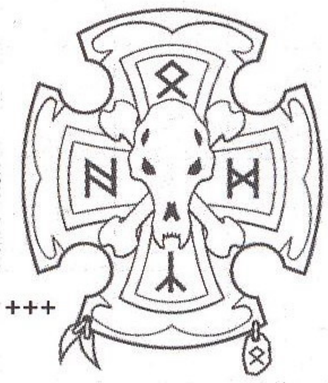


Ракетомёт
+++ модель
Громобой +++

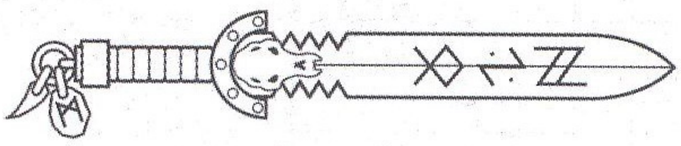


Силовой топор
+++ модель Убийца Гигантов +++
Битва может быть повёрнута одним ударом.

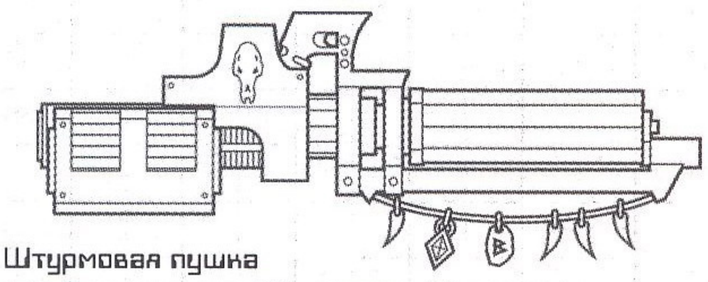
Лазерная пушка
+++ тип IX копьё Хеймдала +++
Мудрый знает ценность длинной руки.



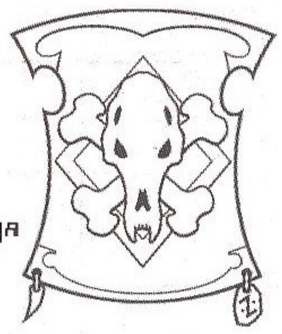
Штурмовой щит
+++ Волчий Страж +++
Тип Сигулит.



Силовой меч
Следите за своим клинком,
и он проследит за вами.



Штурмовая пушка
+++ Астартес тип VIII, модель Абсоло +++
Без гнева мы ничто.



Штурмовой щит
+++ Стандарт +++
Тип: Драконья Чешуя

Громовой молот
+++ тип Мьёльнир +++
В наших сердцах – честь
В наших руках – гром.

Плазменная пушка

Плазменное оружие опасно как для цели, так и для самого стрелка. Плазменная пушка выпускает шар раскаленной плазмы, который взрывается при соприкосновении с чем-либо, поражая цели жаром миниатюрного солнца. Из-за смертельных энергий, которыми манипулирует это оружие, оно часто подвержено неполадкам.

Дальность	Сила	AP	Тип
36"	7	2	Тяжелое 1 Взрыв, перегрев

Плазмаган

Компактная версия плазменной пушки, это оружие имеет меньшую зону поражения, выпуская не взрывоопасный шар плазмы, а небольшие плазменные заряды. Это оружие также подвержено неисправностям, но Космические Волки часто выбирают его из Арсенала из-за сокрушительной мощности.

Дальность	Сила	AP	Тип
24"	7	2	Скорострельное, перегрев

Плазменный пистолет

Плазменный пистолет – это персональное плазменное оружие. Он имеет примерно такую же убойную силу, как и плазмаган, но меньшую дальность и темп стрельбы.

Плазменный пистолет может быть использован в ближнем бою и при этом считается обычным оружием ближнего боя.

Дальность	Сила	AP	Тип
12"	7	2	Пистолет, перегрев

Силовой кулак

Силовой кулак - это более мощная, но и более тяжелая версия силового оружия. Чаще всего это массивная перчатка с мощным генератором разрушительного поля.

Более полное описание этого оружия смотрите в основной книге правил Warhammer 40000.

Силовое оружие

Силовое оружие (чаще всего меч, но иногда можно встретить топоры, сабли или булавы) имеет встроенный генератор разрушительного силового поля. Такое поле окружает клинок оружия, и при соприкосновении с любым материалом разлагает его на молекулы. Клинок, окруженный разрушительным полем, пронзает металл доспехов, плоть и кости без задержки.

Более полное описание этого оружия смотрите в основной книге правил Warhammer 40000.

Снайперская винтовка

Смотрите описание Снайперского оружия в основной книги правил Warhammer 40000.

Штурмовой болтер

Штурмовой болтер - это, по сути, два болтера, имеющие два ствола и два спусковых механизма, но единую систему боепитания. Такое оружие имеет гораздо более высокий, чем стандартный болтер, темп огня, и чаще всего его используют Волчьи Гвардейцы в терминаторском доспехе. Система стабилизации оружия позволяет вести огонь из него на бегу и даже непосредственно перед ближним боем, нападая на противника.

Дальность	Сила	AP	Тип
24"	4	5	Штурмовое 2

Громовой молот

Громовой молот - это усиленная версия Силового кулака. Попадание Молота наносит цели шоковый удар, способный оглушить любого противника или даже контузить команду танка.

Более полное описание этого оружия смотрите в основной книге правил Warhammer 40000.

Волчьи Когти

Волчьи Когти это особый вариант обычных грозовых когтей Космического Десанта, которые используются только волками. Бытует также мнение что волчьи когти ничем не отличаются от обычных грозовых, и секрет их применения заключается в технике боя ими. Говорят что первыми такие когти начал использовать Волчий Лорд Логан, один из соратников Русса, но сейчас это установить уже нельзя. Четыре лезвия когтей позволяют или наносить размашистые удары, увеличивая шанс нанести рану, или втыкать их в тело врага, увеличивая вероятность смертельной раны. Волчьи когти это грозовые когти, при использовании которых носитель может выбрать что ему перебрасывать в ближнем бою: броски на попадание или броски на ранение. Выбор производится в начале каждой фазы ближнего боя.

ДОСПЕХИ

Доспехи разведчика

В бою Волчьи разведчики одеты в специальные доспехи, которые комбинируют бронеплиты из адамантита и комбинезон из баллистического нейлона. Такие доспехи легки и удобны, но при этом вполне способны остановить пулю или заряд ласгана. Они идеально подходят для той боевой роли, которую выполняют на поле боя Волчьи разведчики Космических Волков.

Доспехи разведчика дают спас-бросок за доспехи на 4+.

Силовой доспех

Силовые доспехи - это стандартное оснащение для всех десантников, и их характерный силуэт внушает ужас всем врагам Империи. Сделанные из толстых металлокерамических плит и усиленные узлами искусственных мускулов, которые повторяют и усиливают движения носителя. Силовые доспехи – это лучшая защита для воина, которую может дать Империя.

Модель в силовых доспехах имеет спас-бросок за доспехи на 3+.

Рунный доспех

Железные Жрецы Космических Волков обладают большим опытом в поддержании в отличном состоянии древних доспехов, многие из которых использовались героями легиона ещё во времена Великого Крестового Похода. Такие доспехи лучше всего подходят для того, чтобы рунные Жрецы накладывали на них свои заклинания, ещё более усиливая их защитный потенциал.

Модель, одетая в рунный доспех получает спас бросок за доспехи на 2+. В дополнение она имеет непробиваемый спас бросок на 5+ от ран, нанесённых психосилами.

Терминаторские доспехи

Эти доспехи также известны как «Доспехи Тактического Дредноута». Они изначально предназначались для абордажных боев и способны выдержать почти любую атаку. Керамитовая броня способна отразить даже самое мощное попадание, а Крукс Терминатус, который обычно ставится на наплечник доспехов, способен отбить даже выстрел из лазерной пушки, мельты или удар «Силовым кулаком».

Благодаря мощному экзоскелету и источникам энергии, встроенным в доспехи, модели в терминаторских доспехах могут использовать универсальное специальное правило Неумолимые

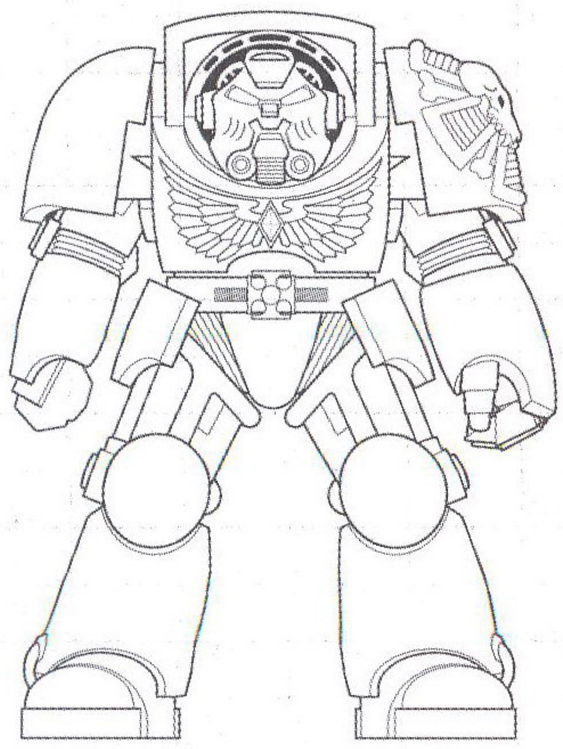
С другой стороны, модели в доспехах «Терминатор» несколько менее подвижны, чем в простых доспехах, так что модели в терминаторских доспехах не могут выполнять Стремительное Продвижение, то есть не могут преследовать убегающих в ближнем бою.

Модель в терминаторских доспехах имеет спас-бросок за доспехи на 2+ и непробиваемый спас-бросок на 5+.

Модели в терминаторских доспехах считаются как две модели в отношении заполнения транспортных машин, и не могут ездить на Носорогах и Секачах.

Примечание: модели в терминаторских доспехах других орденов могут телепортироваться на поле боя, но Космические Волки испытывают недоверие к подобных машинам и использовать это специальное правило не могут.

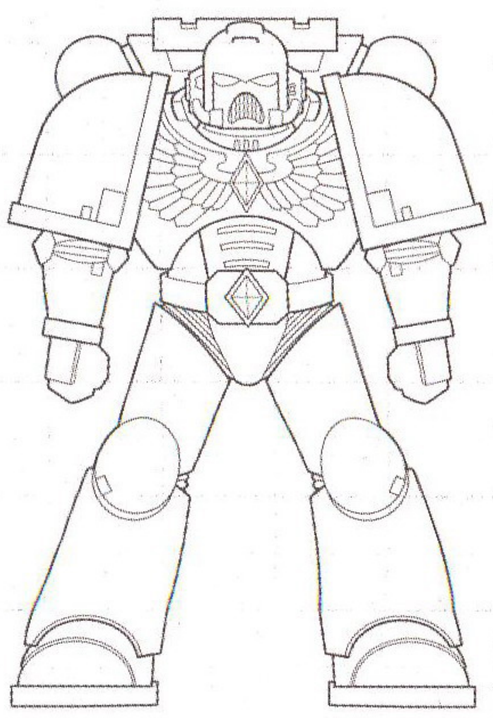
Доспех Тактического Дредноута
+++ модель Индоминатус +++
Никто не может отрицать мощь Терминатора.



ТЕРМИНАТОРСКИЙ ДОСПЕХ

Только истинные сыны Русса заслуживают права идти в бой одетые в доспех Терминатора. Одеть этот доспех и шлем значит стать богом войны.

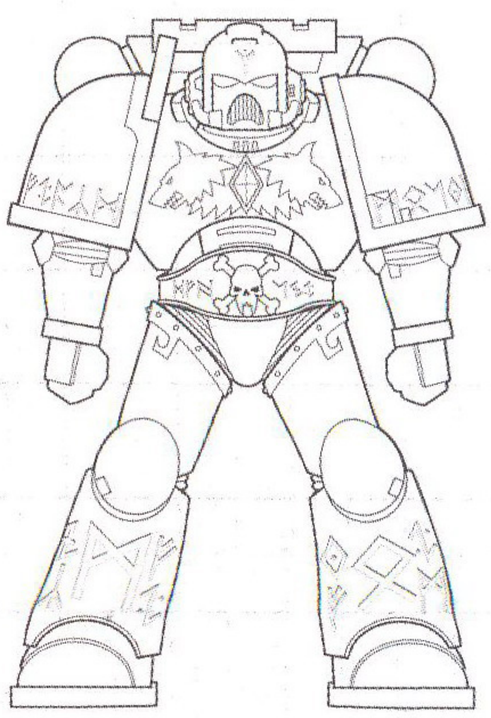
Силовой доспех
+++ модель Имперский Орёл, тип VII +++
Мерзкие и жестокие устрашаться одного вида этого доспеха.



СИЛОВОЙ ДОСПЕХ

Только те кто успешно прошёл финальный тест, достойны носить доспех Адептус Астартес. Это оружие, щит и врачеватель правоверного.

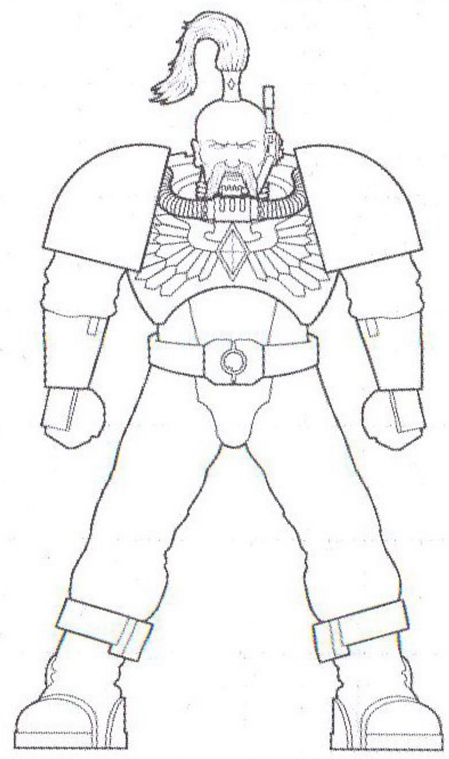
Руническый доспех
+++ модель Люпио тип III +++
Вера и ритуал наша вернейшая защита.



РУНИЧЕСКИЙ ДОСПЕХ

Тот кто доблестен достаточно для того чтобы одеть Руничесий доспех дважды благословен, ибо ин защита двояка – железная звезда Жрецов Железных и слова Жрецов Рунных.

Доспех разведчика
+++ модель Кветус тип I +++
Бойтесь молчаливого волка, ибо не все стаи воют во время охоты.



ДОСПЕХ РАЗВЕДЧИКА

Лучшие союзники охотника – это хитрость, выносливость и терпение. Не торопись в выборе оружия разрушения. Тишина может быть смертоноснее грома.

ОСНАЩЕНИЕ И ДРУГИЕ ПРЕДМЕТЫ

Пояс Русса

Каждая рота имеет в своё м арсенале эту реликвию – великолепный усыпанные самоцветами пояс, внутри которого находится миниатюрный генератор силового поля. Носитель Пояса получает непробиваемый спас бросок на 4+.

Избирающий мертвых

Смотрите страницу 38.

Клык Моркаи

Смотрите страницу 35.

Фенрисианский Волк / Киберволк

Некоторые Космические Волки сумели завоевать уважение и верность диких обитателей Фенриса – его волков. Волки готовы сражаться бок обок со своими хозяевами на любом поле боя. Некоторые такие волки даже получают сложную модифицирующую хирургию, часто для того чтобы сохранить им жизнь и спасти от полученных на полях сражений ран. Многие железные Жрецы также создают себе кибернетических слуг целиком состоящих из железа, тоже в форме волков. Такие волки известны под общим термином Киберволки. Все эти модели подчиняются единым правилам. Волки берутся в армию как оснащение и являются отдельными моделями с профилем, данным ниже. Волки имеют тип «твари». Если хозяин волков погибает, то они удаляются с поля боя вместе с ним, предполагается что они уносят тело своего хозяина в безопасное место.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Фенрисианский Волк	4	0	4	4	1	4	2	5	6+
Кибреволк	4	0	4	5	1	4	3	6	4+

Прыжковый ранец

Прыжковые ранцы Космического Десанта дают носителю возможность совершать длинные прыжки и даже пролетать небольшие дистанции. Несмотря на некоторые ограничения, Неюбесные когти Космических Волков могут быстро перемещаться по полю боя, атакуя важные цели в тылу врага или быстро связывая его в ближнем бою. Модели с прыжковыми ранцами передвигаются как Пехота с прыжковыми ранцами, как это описано в основной книге правил Warhammer 40000. Космические Десантники, носящие прыжковые ранцы, могут быть сброшены на поле боя с низколетящего «Буревестника». Они могут быть оставлены в Резерве и прибыть в игру, используя «Глубокий Удар».

Знак Вульфена

Знак Вульфена это термин который используют Волки для определения особого вида генетической нестабильности которая приводит к не контролируемым вспышкам ярости у того кто помечен. Волчьи Жрецы наносят на лицо Помеченного особую татуировку, которая отличает его от других. Модель с Знаком Вульфена в ближнем бою может использовать специальное правило Суперострое и его параметр Атака равен D6+1 (вне зависимости от того чему он был равен ранее). D6 кидается каждый раз непосредственно перед тем, как модель нанесёт свои атаки. Модель со Знаком Вульфена не может эффективно использовать в ближнем бою никакое специальное оружие ближнего боя, даже если его имеет, и все атаки производится без учёта каких-либо бонусов и специальных правил за любые оружия ближнего боя, хотя иные бонусы (бонус за нападение, за специальное правило Логана Гримнара Живая Легенда и так далее) применимы в соответствии с общими правилами.

Рунный посох

Смотрите страницу 36.

Сервоманипулятор

Смотрите страницу 38.

Мотоцикл Космического Десанта

Мотоциклы Космического Десанта оснащены мощными двигателями и частично закрыты бронепластинами, что делает их исключительно стойкими и прочными. Мотоцикл Космического Десанта оборудован спаренным болтером. Десантник на мотоцикле получает +1 к показателю Стойкости. Смотрите базовые правил Warhammer 40000, чтобы узнать правила движения мотоциклов.

Штурмовой щит

Это маленький металлический щит со встроенным генератором защитного поля. Из-за малой мощности генератора он непригоден для отражения стрелковых атак, но в ближнем бою его можно использовать для отражения ударов, и он способен блокировать даже удар силовым оружием или «Громовым молотом». Изначально это оснащение предназначалось для дополнительной защиты Терминаторов, штурмующих Космические Скитальцы, но позднее стало стандартным оснащением для штурмовых отрядов Терминаторов.

Десантник со штурмовым щитом получает непробиваемый спас-бросок на 3+. Также модель со щитом никогда не получает +1 атаку за дополнительное оружие ближнего боя.

Громовой Волк

Только самые отважные и сильные способны завоевать доверие Громового Волка настолько, чтобы он согласится служить боевым скакуном на поле боя. Здесь мало грубой силы, врага волк никогда не примет, только брата, равного по силе, уму и благородству. Персонаж на Громовом Волке получает бонус в +1 к своим параметрам Силы, Стойкости и Атакам и в ближнем бою может использовать специальное правило Суперострое для своих атак, которые не используют специальные виды оружия ближнего боя. Но модель на Громовом Волке может присоединяться только к подразделениям Громовых Волков или Фенрисианских волков.

Амулет Волчьего Жреца

Смотрите страницу 35.

Счастливый волчий хвостик

Многие Космические Волки суеверны и часто носят на себе большие коллекции талисманов и счастливых вещичек. Самым могучим талисманом является счастливый волчий хвостик. Носитель Хвостика и подразделение к которому он присоединяется получает спас бросок на 5+ от действия психосил. Если спас бросок успешно прокинут, то психосила просто не имеет эффекта.

Ожерелье из волчьих клыков

Воины которые доказали свое мастерство в рукопашном бою получают ожерелье из волчьих клыков в знак своего мастерства. Носитель такого ожерелья всегда попадает в ближнем бою по molелям с WS на 3+ вне зависимости от взаимных WS.

Волчий Штандарт

Священный штандарт это почитаемая реликвия каждой роты, и в её присутствие Космические Волки сражаются с утроенной силой и отвагой. Штандарты могут принимать самые разные формы, от простых тотемов до полноценных знамён, все они могучие символы Космических Волков. Один раз за игру подразделение, которое несёт это знамя, может призвать его силу. В течении последующей фазы Ближнего Боя все модели в подразделении могут пербрасывать все кинутые ими 1.

МАШИННЫЙ АРСЕНАЛ

Автоматическая пушка

Автоматические пушки выпускают снаряды большого калибра с достаточно высокой скорострельностью. Их лучше всего использовать против легких машин или особенно стойкой пехоты. Такое оружие устанавливают в башни «Хищников» типа «Уничтожитель», а также на Дредноуты, спаренными. Такое оружие наиболее эффективно против боевых форм Тиранидов или против орд боевых машинок Орков.

Дальность	Сила	AP	Тип
48"	7	4	Тяжелое 2

Ракетомёт типа «Ветер Смерти»

Смотрите описание Десантного Модуля на странице 47.

Пушка «Сокрушитель»

Смотрите описание Защитника на странице 43.

Бульдозерный отвал

Под термином «бульдозерный отвал» понимают разнообразные плуги, отвалы, тараны и лезвия, которые помогают машине прорваться через труднопроходимый ландшафт. Танк с бульдозерным отвалом может перебросить проваленный тест на Трудный ландшафт.

Дополнительное бронирование

Это дополнительные листы брони, которые экипаж навешивает, чтобы получить немного больше защиты. Если машина оборудована дополнительным бронированием, то результат таблицы Повреждений техники «Экипаж контужен» меняется на «Экипаж оглушен».

Штурмовые осколочные гранатомёты

Смотрите описание Ленд Рейдера Крестоносца на странице 45.

Пушка типа «Огненная Буря»

Смотрите описание Ленд Рейдера Искупителя на странице 45.

Ракета-Охотник

Часто на транспортные машины ставят одноразовый ракетомет, который позволяет даже таким малопригодным для боя с танками машинам, как транспорт типа «Носорог», достойно ответить танку противника или, по крайней мере, заставить танкистов врага действовать осторожнее и медленней. Эта обычная модификация имперской техники является бронебойной ракетой с неограниченным радиусом действия, и используется один раз за битву. Ракета считается дополнительным главным оружием и имеет Умение Стрелять (BS) 4.

Болтеры типа Циклон

Смотрите описание Ленд Рейдера Крестоносца на странице 45.

Дополнительный штурмовой болтер

Такое оружие устанавливается в люке машины для дополнительной огневой поддержки. Устанавливается снаружи техники на башне. Член экипажа может вести из него огонь вручную (при открытом люке) или управляя дистанционно (изнутри танка). Штурмовой болтер считается дополнительным оборонительным оружием.

Дальность	Сила	AP	Тип
24"	4	5	Штурмовое 2

Прожектор

Прожектора часто устанавливаются на машины Темных Ангелов для того, чтобы тьма не укрыла еретиков от праведного гнева Космического Десанта. Прожектор применяется только в тех сценариях, где используется правило «Ночной бой». Выберите машину с прожектором и цель, которую она хочет осветить им. Машина с прожектором должна увидеть цель в соответствии с правилами ночного боя. Если цель успешно увидена, все отряды Космического Десанта до конца фазы стрельбы могут стрелять по освещенному отряду, игнорируя правило «Ночной бой». Однако в следующий ход, видя свет прожектора, эту технику могут обстрелять любые вражеские отряды, игнорируя правила «Ночного боя».

Осадный щит

Смотрите описание Защитника на странице 43.

Дымовые гранатометы

Некоторые виды техники имеют небольшие пусковые установки с зарядами дыма. Их используют, чтобы на время скрыть передвигающуюся по открытой местности технику в клубах дыма. Дымовые гранатомёты описаны в основной книге правил Warhammer 40000.

Ракетная система залпового огня

Смотрите описание Вихря на странице 42.

Ракетомет типа «Тайфун»

Смотрите описание Ленд Спидера на странице 46.

ЯЙЦО КРАКЕНА

Погода Фенриса известная своими крайностями, зимы длительные и холодны, в то время как краткие вёсны невыносимо жарки. Тем не менее даже в этой череде излишеств, выделяется сезон известный как Адзима. В такие периоды орбита Фенриса уносит его так далеко от светила, что зима длиться многие стандартные годы без перерыва. В тоже время планета проходит через пояс астероидов и обломки космических камней бомбардируют поверхность планеты как батарея Василисков. Небо пересекают следы падающих метеоритов и земля сотрясается от их ударов как при самом большом землетрясении. В такие времена племена Фенриса садятся на свои длинные корабли и выискивают месте, где хотя бы относительно безопасно. Кто то успешно преодолевает лабиринты айсбергов и торосов, чтобы устроить себе привал на вершине одной из этих ледяных гор, кто о гибнет без славы под ударами приливных волн, вызванных ударами метеоритов. Ещё большее количество гибнет от атак ледяных китов и чудовищных монстров, известных как кракены. Кракены Фенриса – это самые страшные чудовища на планете да и во всей галактике тоже. Полностью выросший Кракена имеет длину 4 мили, а его щупальца простираются на длину в четыре раза большую.

Некоторые техномаги Империи теоретизируют что эти кракены это остатки или потомки био-оружия Тиранидов, останки от вторжений флотов ульев в древние и ныне забытые времена. Одна из древних легенд Фенриса гласит что когда однажды Русс пошел на рыбалку, он поймал Отца Всех Кракенов, тварь, чьи щупальца опоясывают мир. Русс вытащил его на берег, но решив что он слишком мелок, выбросил его обратно в море, сказав что вернётся когда этот малёк ещё немного подрастёт. Несмотря на то что истории Фенриса скорее ближе к мифам чем к истории, вне всякого сомнения то, что эта история под собой имеет реальную основу, и именно она *объясняет наличие в Зале Трофеев Ордена Яйца Кракена, сферы из* кожистой плоти в 50 футов диаметром.

САГИ

Герои Космических Волков известный своими подвигами на поле брани и тем что многие из них обладают своим, уникальным стилем боя и войны в целом. Воины часто используют вооружение, которое лучше всего соответствует их стилю, и даже иногда меняют свои имена, для того чтобы они лучше соответствовали их боевым способностям. Такая узкая специализация позволяет поднять боевое мастерство на высоту, недоступную не только простым смертным, но и другим Астартес. Всё это находит отражение в Саге воина, которая несёт соответствующее наименование. Например, Сага Каниса Взращенного Волками несёт имя Саги Волчьего Брата, ибо она сам имеет глубокие связи с волками Фенриса.

Многие командные подразделения Космических Волков имеют возможность брать саги и приносят соответствующие сагам клятвы. Два персонажа в армии не могут нести сагу с одним именем. Исключением из этого правила являются Специальные именные персонажи, которые имеют свою собственную историю. Например, вы можете включать в свою армия Логана Гримнара и персонажа с Сагой Величия, но двух обычных персонажей с Сагой Величия в армию включать нельзя.

Великая Сага даётся только вместе с не менее великим Долгом. Волчьи Жрецы часто повелевают героя Ордена давать нерушимые клятвы, которые соответствуют их Сагам, чтобы Ордену улыбалась удача и духи Волков не гневались на них. Нести в битве такую клятву это великая честь и ни один воин не осмелится её нарушить. В противном случае он потеряет свою честь и будет наречён лжецом. Каждая Сага имеет соответствующую Саге Клятву, и ваш персонаж должен прожить свою жизнь на поле боя, подчиняясь клятве так же, как он использует Сагу. Космические Волки ценят свою честь превыше своей жизни, и это все знают. Если вы выиграете игру и сумеете выполнить все клятвы, то вы можете быть уверенными в том, что Леман Русс будет смотреть на вас благосклонно из Валгаллы. Если же вы нарушите эту клятву, то будьте уверенными в том что во всех ваших следующих играх вы будет кидать шестёрки только на лидерство, до тех пор пока ваши герои не восстановят своё честное имя и не выполнят нерушимые клятвы!!!

> "Подобен горе Арьяк, покрытой вечными снегами
> Его гнев затмевает гнев разъярённого медведя.
> Каменный кулак превозмогает тогда,
> Когда всё потерянно"
>
> - Сага о Арьяке Каменном Кулаке

Примечание дизайнера: *Несмотря на то, что Саги не имеют отрицательных игровых пенальти, вы должны понимать, что проклятие дизайнеров игры это пострашнее любой потери в победных очках.*

Сага Волчьего Брата

Самые злобные и сильные волки Фенриса идут бок о бок с героем, ибо в нем они видят даже более дикий дух, чем их собственный. Все Фенрисианские волки и Киберволки в армии имеют Инициативу 5 и Лидерство 7.

Клятва: Честь Волчьего Брата. Герой рассматривает волков Фенриса как своих кровных братьев. Как минимум один Фенрисианский Волк или Громовой Волк должны дожить до конца битвы чтобы считать эту клятву выполненной.

Сага Медведя

Герой имеет стать Медведя и соответствующий темперамент. Его шаги неумолимы и тверды. Герой может использовать специальное правило Вечный Воин.

Клятва: Несите Смерть силам Зла. Герой должен доказать свою силу и отвагу, нанеся смертельный удар как минимум одному персонажу противника.

Сага Величия

Герой имеет стать короля и его глас несёт непререкаемую власть. Герой, подразделение к которому он присоединяется, и все подразделения в 6 дюймах от него могут перебрасывать проваленные броски на Мораль.

Клятва: герой должен своим примером вдохновлять своих бойцов на подвиги. Если герой в течении боя поступает или залегает, то это считается поступком недостойным для того, кто претендует на вековое величие Волка.

Сага Охотника

Только для моделей типа Пехота. Герой известен своими охотами, во время которых он пересекает целые континенты без единой ночи отдыха. Персонаж может использовать способность Фланговый обход и специальное правило Скрытность.

Клятва: Атакуй невидимкой. Настоящий охотник наносит удар тогда, когда его жертва даже не подозревает о том, что её смерть близка. Персонаж должен начинать игру в резерве.

Сага прирождённого воина

Герой никогда не чувствует себя более живым, чем в те моменты когда он с головой погружается в битву и кровь врагов капает с его клинка. В фазу ближнего боя персонаж получает бонус к Атакам, равный количество МОДЕЛЕЙ (не нанесённых ран), которое он убил в предыдущую фазу ближнего боя. Помните что Атаки это единственный параметр финальное значение которого со всеми бонусами МОЖЕТ превышать 10.

Клятва: Собиратель кровавой жатвы. Персонаж должен убить за игру 10 и более моделей.

Сага Убийцы Монстров

Для того чтобы считать себя истинным героем саги, Космический Волк должен противопоставить себя поистине монстроидальным существам, и одержать над ними вер. Персонаж может перебрасывать проваленные броски на попадание в ближнем боб с шагателями, монстроидальными существами и моделями со Стойкостью 5 и более.

Клятва: не страшись зверя. Для того чтобы доказать, что он не страшиться самых опасных тварей галактики, персонаж должен убить хотя бы одну модель тех типов, против которых он имеет бонусы описанные выше.

Сага Железного Волка

Герой умеет напрямую общаться с волками-духами, обитающими в машинах Ордена. Машина, внутри которой находится такой персонаж, может проезжать дополнительные D3 дюйма и персонаж прибавляет 1 ко всем своим броскам на ремонт машин.

Клятва: Только вперёд. Персонаж может доказать эффективность бронетанковой атаки, если закончит игру в зоне расстановки противника.

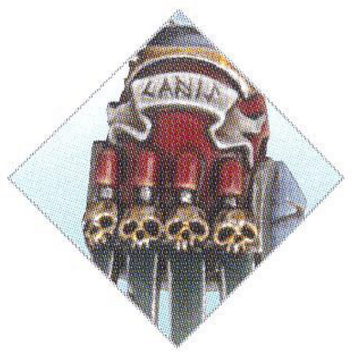
КОМПАНИЯ ВОЛКОВ

Итак, с чего начать? Простой выбор типов войск и персонажей в армии Космических Волков может запутать любого начинающего. В такой ситуации самое лучшее – это начинать с моделей, которые вы считаете самыми классными. На самом деле воинский лист Космических Волков является весьма гибким и многогранным. Изначально советуем начать с покупки пары коробок с пластиковыми наборами. Те модели, которые вы соберете из пластиковых наборов, в равной степени пригодны для участия в самых разных стаях, от Кровавых когтей до выполнения роли Волчьего Лорда.

Хорошей начальной идеей для армии будет идея собрать по одной полноценной стае каждого типа в армии: молодых и яростных Кровавых Когтей, умудрённых опытом и выдержанных Серых Охотников, и старых и мудрых Длинных Клыков. Это даст вам хороший штурмовой отряд, сильных универсалов и хорошую дальнобойную огневую мощь. Собрав такую основу для армии вы затем сможете добавлять к этому любые другие подразделения, которые вам более всего подходят по стилю и по внешней привлекательности.

Космические Волки имеют в своём арсенале целый ряд по настоящему выдающихся персонажей, которые могут возглавить армию. Вы можете использовать готового именного персонажа или создать своего собственного героя, с уникальной сагой, вооружением и геральдикой. Многие игроки любят придумывать своим героям имена, черпая вдохновения в истории Викингов и других подобных наций старой Терры.

Космические Волки обрушиваются в самое сердце Орды Демонов.



КАНИС ВЗРАЩЕННЫЙ ВОЛКАМИ

Канис едет в бой на Фангире – чудовищном, усиленным кибернетически Громовом Волке.

НЬЯЛ ЗОВУЩИЙ БУРЮ

Ньял является самым могучим Рунным Жрецом ордена Космических Волков, способным командовать силами природы. Вооружённый Посохом Бурезова, он способен призывать смертоносные вихри и обрушивать молнии на головы своих врагов.

Боевой лидер
со знаком Вульфена

Волчий Лорд с плазменным пистолетом и пиломечом.

Боевой лидер
с парой волчих когтей.

Ульрик Убийца, Высший Волчий Жрец.

Рунный Жрец с плазменным пистолетом и рунным топором.

Волчий Жрец с крозиусом арканум и болт пистолетом.

РАГНАР ЧЕРНОГРИВЫЙ

Рагнар это молодой да ранний Волчий Лорд, вооружённый смертоносным Морозным клинком.

Знамя Великой Роты Рагнара Черногривого.

Знамя Ордена Космических Волков.

Дредноут со спаренной лазерной пушкой и оружием ближнего боя.

Дредноут со штурмовой пушкой и оружием ближнего боя.

Кровавые Когти в бою бросаются в лобовую атаку на противника, и вооружены для этого болт пистолетами и пиломечами.

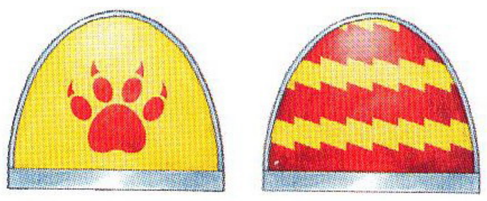
Кровавый Коготь с силовым оружием и плазменным пистолетом.

Кровавый Коготь с пиломечом и болт пистолетом.

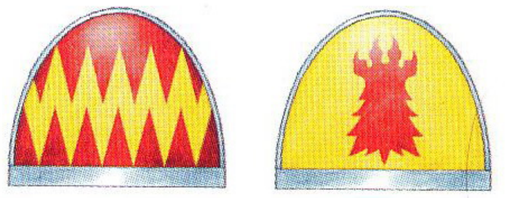
ЛУКАС ЛОВКАЧ

Мятежный Лукас может присоединяться к стаям Кровавых Когтей. Его хамелиолиновый плащ не даёт нанести по нему точного удара.

Кровавый Коготь с пиломечом и болт пистолетом.



Кровавые Когти обычно несут на наплечниках красные и желтые знаки стай.



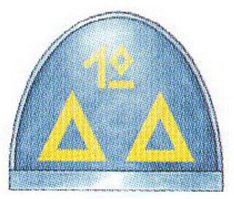
Геометрические узоры используются в знаках стай также как и геральдические символы.

Также как и все Космические Волки Кровавые Когти украшают свои доспехи талисманами, волчьими шкурами, рунными камнями и прочими украшениями.

Кровавые Когти с пиломечами и болт пистолетами.

Кровавый коготь с плазмаганом.

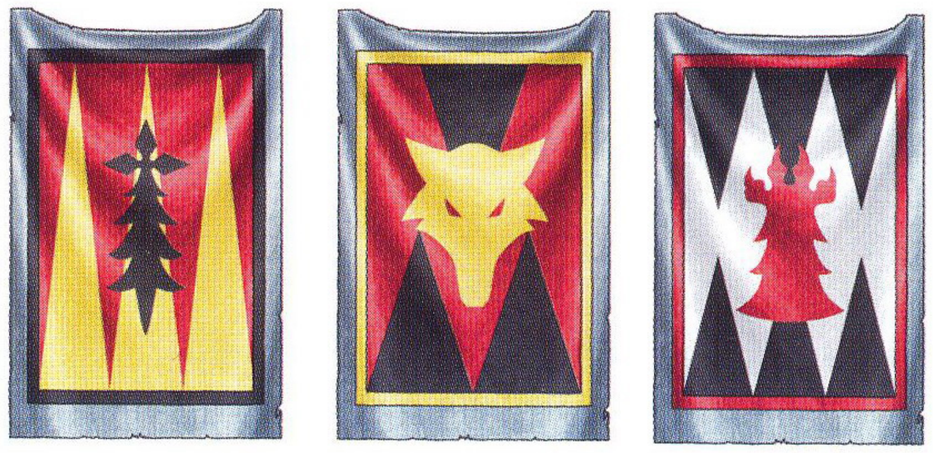
Небесные Когти используют прыжковые ранцы для того чтобы как можно быстрее добраться до ненавистного врага.



Те воины, которые хорошо показали себя в бою, могут заменить геральдику стаи на свою личную.

Небесный Коготь с силовым кулаком и болт пистолетом.

Небесный Коготь с мельтаганом.



Отдельные стаи могут иметь свои собственные знамёна. Знамя стаи обычно несёт один из её членов, на своём ранце. На этой картинке показаны знамёна Кровавых Когтей, Серых Охотников и Длинных Когтей.

Серый Охотник с болт пистолетом и силовым кулаком.

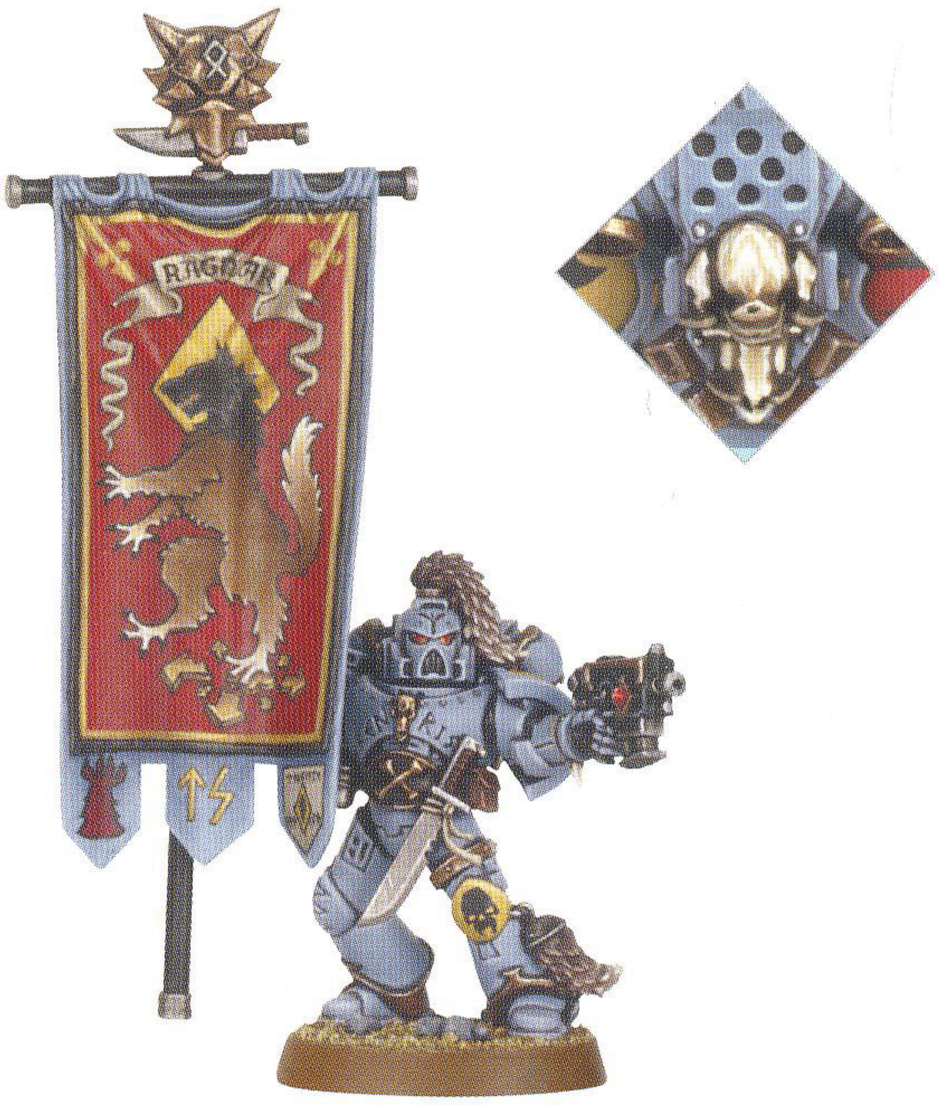
Серый Охотник с плазмаганом.

Серый Охотник с огнеметом.

Серый Охотник с плазменным пистолетом и силовым мечом.

Серые Охотники являются опытными воинами, которые способны встретить врага клинком к клинку или уничтожить его залпами своих болтеров.

Примеры знамён Космических Волков: знамёна Великих Рот Эгила Железного Волка и Харальда Смертоволка.



Серый Охотник, показавший себя в битвах, может нести Волчье Знамя в бою.

Серый Охотник с болтером и пиломечом.

Серый Охотник с болтером.

Серый Охотник с болтером и пиломечом.

Серые Охотники имеют черные с красным знаки стай и красные почётные знаки.

Серый Охотник с болтером.

Волчьи Гвардецы часто сопровождают стаи Охотников в бою.

Рагнар Чёрная Грива возглавляет атаку прямо в сердце врага.

Волчья Гвардия это лично избранные Волчьим Лордом элитные воины Роты. На поле боя они могут вести бой как в составе своих стай, так и как часть стай Серых Охотников или Кровавых Когтей, помогая своим братьям своим опытом и мудростью.

Волчий Гвардеец в терминаторском доспехе с тяжелым огнемётом и пилокулаком.

ЛОГАН ГРИМНАР

Высший Король всего ордена Космических Волков, Логан Гримнар несёт в бою устрашающий топор Моркаи.

Волчий Гвардеец в терминаторском доспехе с штурмовым болтером и пилокулаком.

Волчий Гвардеец в терминаторском доспехе с штурмовым болтером и силовым кулаком.

Волчий Гвардеец в терминаторском доспехе с штурмовым болтером и морозным топором.

Волчий Гвардеец в терминаторском доспехе с громовым молотом и штурмовым щитом.

Волчий Гвардеец в терминаторском доспехе с парой волчьих когтей.

Волчий Гвардеец в терминаторском доспехе с штурмовой пушкой и силовым кулаком.

Волчий Гвардеец в терминаторском доспехе с штурмовым болтером, силовым кулаком и ракетомётом типа Циклон.

Волчий Гвардеец в терминаторском доспехе с морозным клинком и штурмовым болтером.

Волчьи Гвардейцы в терминаторских доспехах несут знаки своих Рот на правом наплечнике, в то время как знаки их стай наносятся на наколенники.

Ленд Рейдер Крестоносец заменяет стандартные лазерные пушки на болтерные установки типа Ураган.

Машина украшена волчьей иконографией, шкурами и щитами.

Волчий Гвардеец с болтером и пиломечом.

Волчий Гвардеец с силовым оружием.

Волчьи Гвардейцы с парами волчих когтей устрашающие противников в ближнем бою, хотя на расстоянии мало что могут сделать.

Волчий Гвардеец с громовым молотом и штурмовым щитом.

Волчий Гвардеец с болтером и пиломечом.

Волчий Гвардеец с силовым оружием и плазменным пистолетом.

Знаки Стай Волчьих Гвардейцев наносятся желтым и черным цветом, а почётные знаки - черным.

Волчий Гвардеец с морозным топором.

Волчий Гвардеец с плазменным пистолетом и пиломечом.

Волчий Гвардеец с громовым молотом и болт пистолетом.

Ветераны из стай Длинных Клыков оказывают силам Космических Волков огневую поддержку. Вооруженные тяжелыми болтерами, они способны выкашивать шеренги вражеской пехоты за секунды.

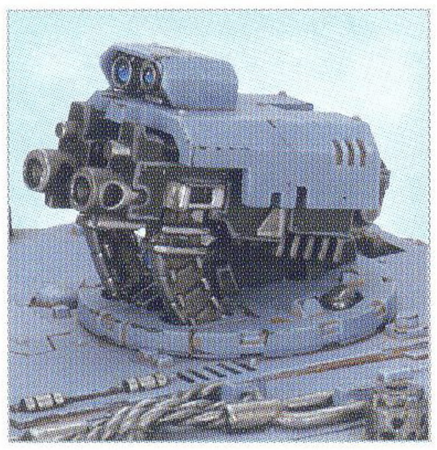
Мультимельта (слева) и лазерная пушка (справа) это идеальные виды оружия для уничтожения танков.

Плазменная пушка – это оружие которое может быть опасно как для цели, так и для стрелка.

Ракетомёты выпускают как осколочные, так и бронебойные ракеты.

Лидер Взводы направляет огонь подразделения.

Лидер взвода, вооруженный плазмаганом.



Секачи чаще всего вооружаются либо болтерами (ввеоху), либо лазерными пушками (справа).

Волчьи Разведчики вооруженные болт пистолетами и оружием ближнего боя.

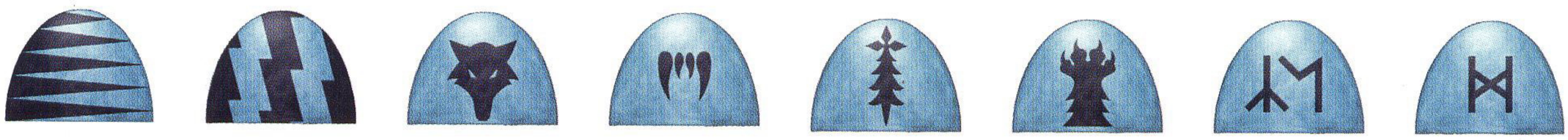
Плазменные пистолеты позволяют разведчикам атаковать более тяжело бронированные цели.

Волчий разведчик со штурмовым болтером.

Волчий разведчик с болтером.

Волчий разведчик с силовым оружием и болт пистолетом.

Волчий разведчик со снайперской винтовкой.



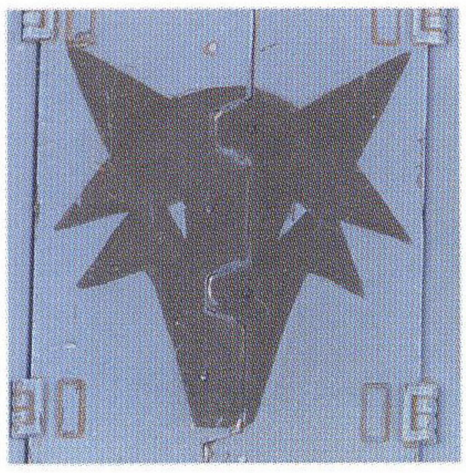
Волчьи разведчики используют черные знаки на серой броне.

На небольшой дистанции мельтаган смертоносен.

Волчий разведчик с болт пистолетом и оружием ближнего боя.

ОДИНОКИЕ ВОЛКИ

Одинокие Волки это единственные выжившие из своих стай. Каждый такой воин несёт знаки отличия своей стаи, в память о павших собратьях.



Знак стаи

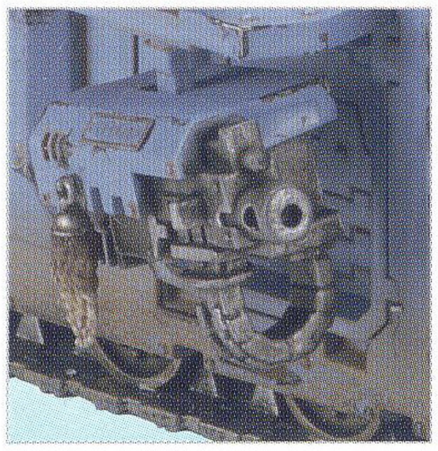
Надёжные Носороги Космического Десанта быстро доставляют Космических Волков к противнику.

Под командой Ньяля Зовущего Бурю, Кровавые Когти набрасываются на врага.

Машины Космических Волков часто несут отличительные геральдические знаки команды.

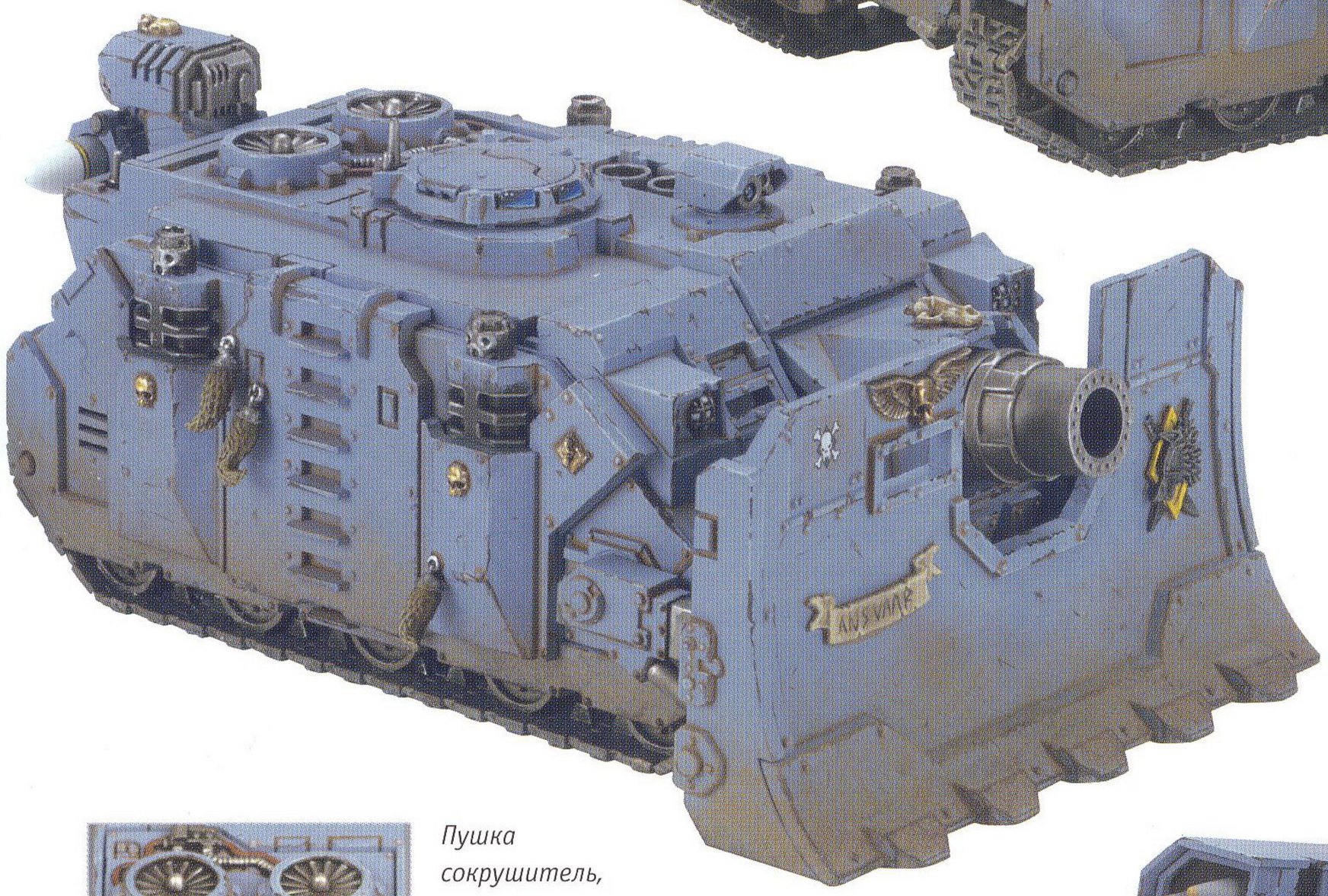
Десантный модуль используется при крупномасштабных планетарных вторжениях.

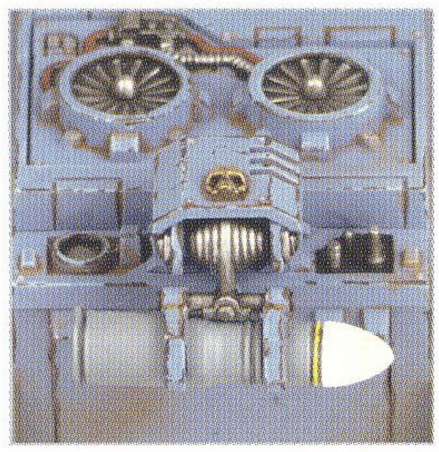
Ленд Рейдер это самый тяжелобронированный танк Космических Волков.



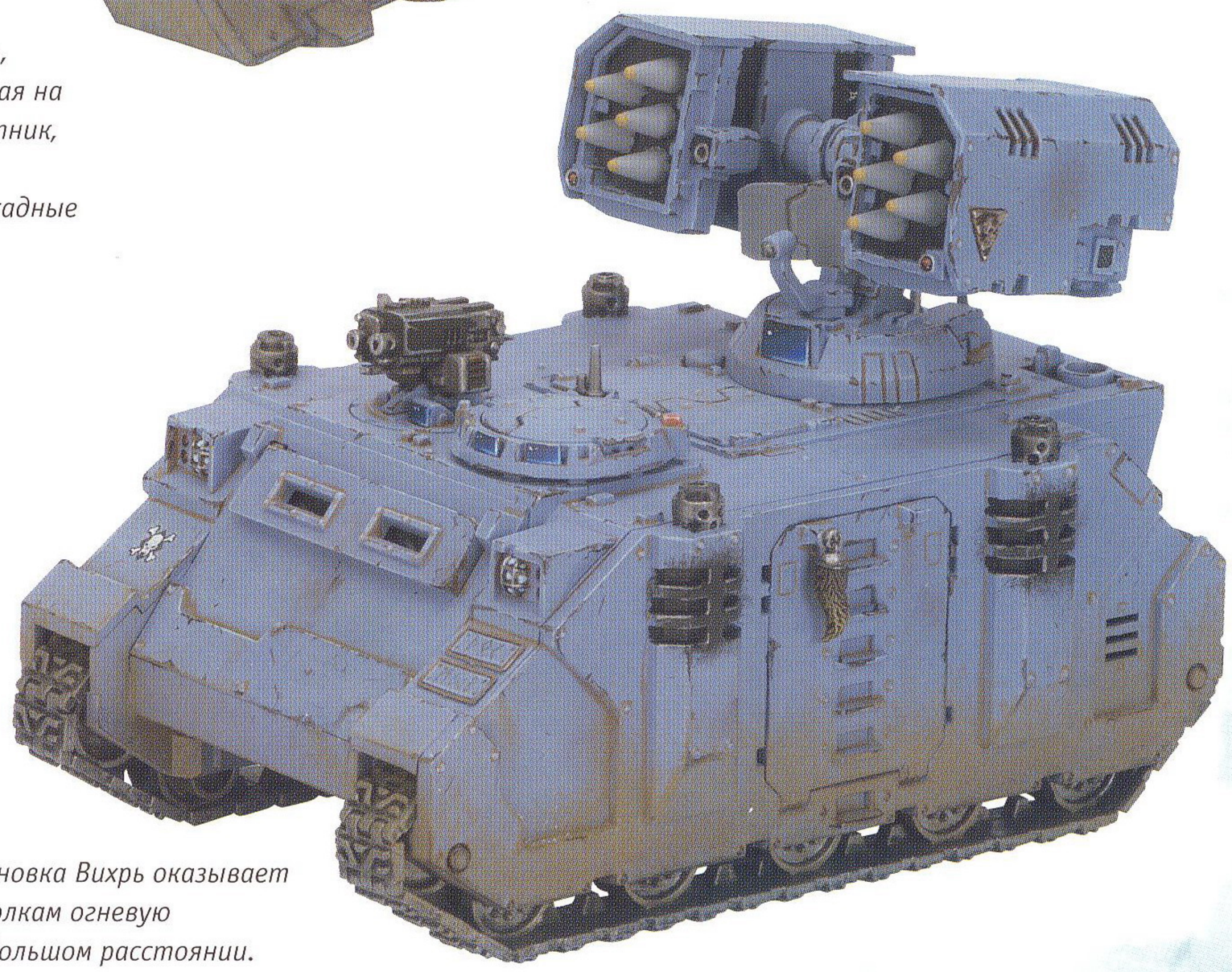
Танки Хищник модели Уничтожитель несут спонсоны с тяжелыми болтерами для борьбы с пехотой противника.

Танки Хищник модели Аннигилятор несут лазерные пушки для борьбы с танками.





Пушка сокрушитель, установленная на танке Защитник, выпускает массивные осадные снаряды.



Ракетная установка Вихрь оказывает Космическим Волкам огневую поддержку на большом расстоянии.

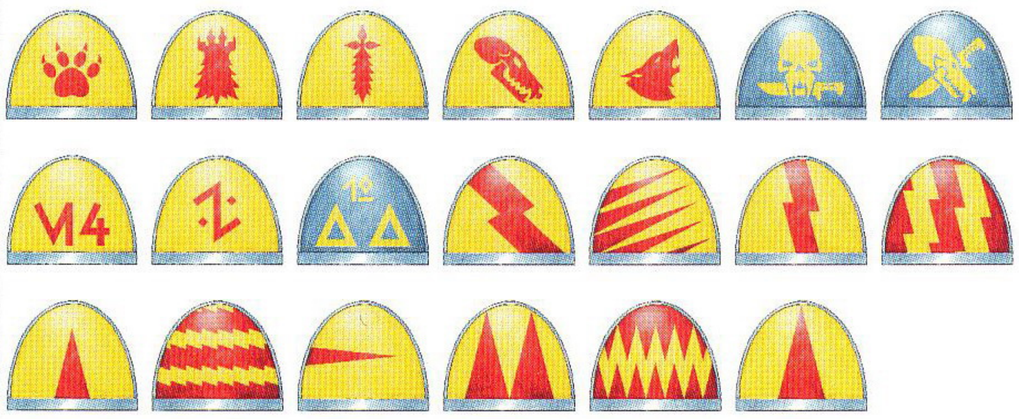
ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ КОСМИЧЕСКИХ ВОЛКОВ

Как в общем и следует ожидать от ордена, которые известен своим полнейшим презрением к правилам Кодекса Астартес, знаки отличия воинов и стай приставляют собой чистой воды экспромт со стороны воинов Космических Волков, без каких либо твёрдых правил и условий, хотя и в полном соответствии с традициями Фенриса. Если общие цветовые традиции, и то что воины носят знаки стай на правом плече, а знаки роты – на левом. И тем не менее эти и правила оставляют многие на личное усмотрение воина, и ниже даны некоторые примеры подобных знаков отличия.

Знаки стай

Знаки стай могут быть повторены на наколенниках или на транспортной машине стаи. Индивидуальные почётные знаки наносятся на сером поле.

Волчьи Разведчики



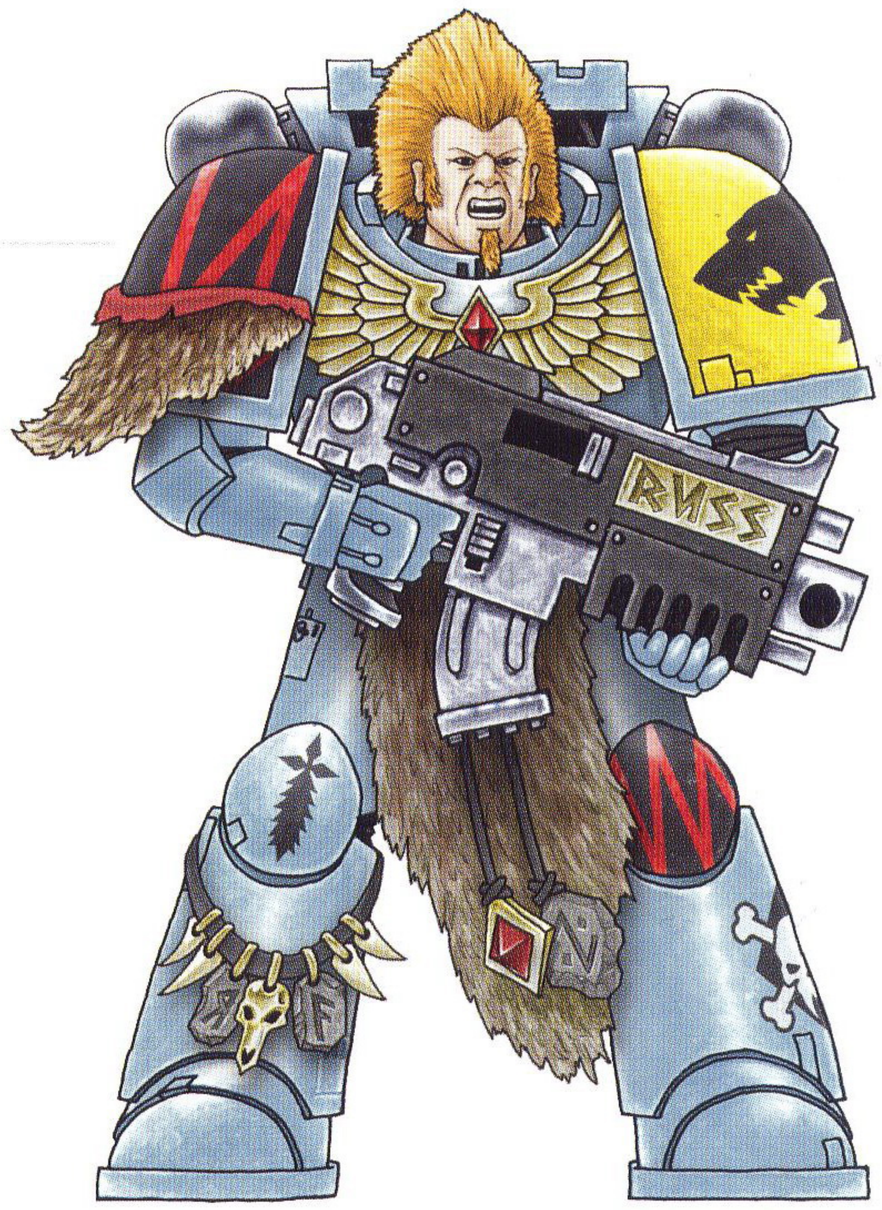
Кровавые Когти

Серые Охотники

Длинные Клыки

Волчья Гвардия

В некоторых случаях воины наносят символы своих рот цветом, которые совпадает с цветом знаков отличия их роты.



Левый наплечник воина отдан под знаки отличия его Великой Роты.

Когда Волчий Лорд становится Великом Волком его рота принимает его знак как свой.

Логан Гримнар (до того как он был избран Великим Волком)

Великая Рота Рагнара Черной Гривы

Великая Рота Свена Кровавого Воя

Великая Рота Харальда Волка Смерти

Великая Рота Бьёрна Штормового Волка

Великая Рота Эгира Убийцы Кракенов

Великая Рота Брана Красная Пасть

Великая Рота Кьярла Гримбольда

Великая Рота Крома Драконьего Взора

Великая Рота Эрика Моркаи

Великая Рота Гуннара Красная луна

Великая Рота Эгила Железного Волка

ВОИНСКИЙ ЛИСТ КОСМИЧЕСКИХ ВОЛКОВ

Этот раздел книг посвящен Воинскому листу Космических Волков, то есть тем видам войск и машин, которые Космические Волки используют в битве, или - в Вашем случае, - Вы используете в играх Warhammer 40K.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВОИНСКОГО ЛИСТА

Воинский лист разбит на пять основных секций. Все взводы, машины, персонажи и команды армии Космических Волков помещены в одну из пяти категорий видов войск, в зависимости от той роли, которую они выполняют на поле боя. Также каждая модель имеет свою стоимость в очках, которая отражает эффективность этой модели на поле боя. Кроме того, в разделе «Воины Клыка» приведены описания всех видов вооружения и оснащения, которые могут иметь Ваши модели.

Прежде чем составлять свою армию, Вы должны договориться со своим противником о том, какой размер армий в очках Вы будете использовать на поле боя, и какой сценарий будете играть. Уточнив все это, Вы можете продолжить выбирать армию, как описано ниже.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТАБЛИЦЫ ОРГАНИЗАЦИИ АРМИИ

Армия составляется на основе вашего Воинского листа и таблицы организации армии, зависящей от сценария, который вы играете. В таблице организации армии есть пять секций, по числу категорий подразделений в Воинском Листе. В каждой секции есть один или более слотов, которые на схеме отображены квадратами. Каждый квадрат на схеме указывает на то, что вы можете взять одно подразделение из соответствующей секции, в то время как ЧЕРНЫЙ квадрат указывает на то, что вы ДОЛЖНЫ взять подразделение из этой секции.

Этот Воинский лист в первую очередь был создан для использования в стандартных сценариях, которые Вы можете найти в основной книге правил Warhammer 40000. Этот лист также может быть использован в любом сценарии, который подразумевает стандартную организацию армии, но помните, что при изменении таблицы организации армии баланс может быть сильно сдвинут в ту или иную сторону.

СОДЕРЖАНИЕ ВОИНСКОГО ЛИСТА

Каждый раздел в Воинском листе описывает одно подразделение, которое Вы можете использовать в своей армии. Дополнительную информацию о правилах и составе разнообразных подразделений Вы можете найти на страницах 24-56 этой книги, а краткий обзор моделей, которые Вы можете использовать для отображения тех или иных подразделений – на страницах 65-80 этой книги.

Описание каждого подразделения в этой книге разбито на 7 пунктов

Профиль подразделения. В начале описания каждого подразделения Вы найдете его имя, линейку его параметров, таких как Сила или Умение Драться (WS), а также стоимость подразделения без каких-либо дополнений.

Состав подразделения. Если это применимо, то в этом разделе приведен состав подразделения – сколько и каких моделей это подразделение включает.

Тип подразделения. Этот пункт описания подразделения указывает на то, к какому типу – из списка, который приведен в основной книге правил Warhammer 40000, – принадлежат модели в данном подразделении. Подразделение может относиться к типу «Пехота», «Пехота с прыжковыми ранцами» или «Машина»: это означает, что подразделение должно следовать определенным правилам, обязательным для данного типа подразделений.

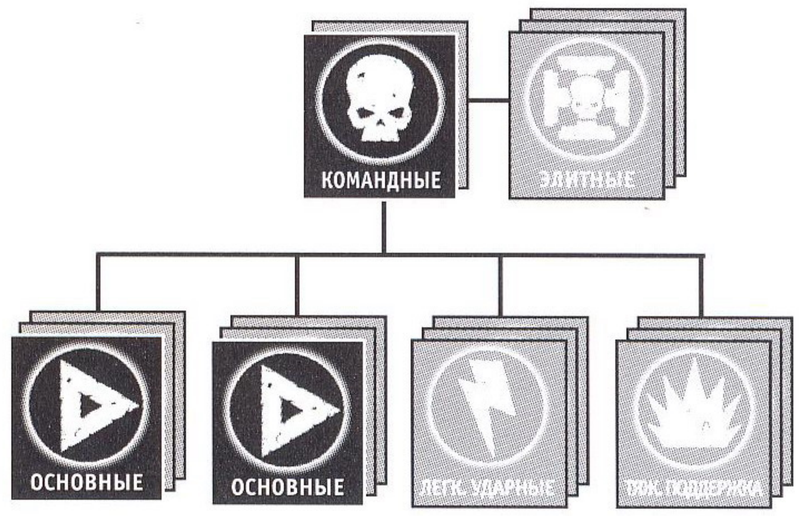
Оснащение. В этом разделе перечислено вооружение и оснащение, которое имеет данное подразделение. Стоимость всего вооружения и оснащения уже включена в стоимость подразделения.

Специальные правила. В этом разделе приведены специальные правила, которые применимы к этому подразделению. Более подробно эти специальные правила объяснены в разделе «Воины Клыка». Это могут быть Универсальные специальные правила, которые даны в основной книге правил Warhammer 40000, или специальные правила, уникальные для Космических Волков

Транспорт. В этом разделе приведен набор прикомандированных транспортов, которые подразделение может взять. Полные правила для прикомандированных транспортов описаны в основной книге правил Warhammer 40000.

Дополнения. В этом разделе приведены те дополнения, которые может иметь данное подразделение. Чтобы включать в подразделение то или иное дополнение, Вы должны потратить на это некоторое количество очков, которое также указано в этом разделе. Некоторые подразделения имеют дополнения, которые могут быть взяты только при определенных условиях: например, если в армию также включен какой-либо определенный персонаж.

СТАНДАРТНЫЙ СЦЕНАРИЙ



ОБЯЗАТЕЛЬНО	ВОЗМОЖНО	ВОЗМОЖНО
1 Командное	1 Командное	3 Легк. ударных
2 Основных	4 Основных	3 Тяж. поддержки
	3 Элитных	

*Лидеры Стаи

В армии Космических Волков один слот Командных подразделений позволяет вам включать в армии до двух выборов в соответствующем разделе, то есть до двух персонажей. Это значит что в стандартном сценарии игрок за Космических Волков может включать в свою армию от 1 до 4 персонажей. Это правило отражает то что герои Космических Волков постоянно сражаются бок о бок со своими соратниками, подавая личный пример доблести.

С другой стороны все волки стати являются ярыми индивидуалистами, а уж лидеры стай – тем более и стократно. Для того чтобы отобразить это персонажи армии не могут иметь одинаковые саги, а также не могут иметь одинаковые комбинации вооружение или одинаковые комбинации психосил. Космические Волки слишком большие индивидуалисты, чтобы идти путём к славе, которым до них прошел кто-то ещё!

КОМАНДНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

ЛОГАН ГРИМНАР, ВЕЛИКИЙ ВОЛК ..... 275 очков

Стр. 56

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Логан Гримнар	6	5	4	4	3	5	5	10	2+

Состав подразделения:
- 1 Логан Гримнар (уникальный)

Тип подразделения:
- Пехота

Оснащение:
- Терминаторский доспех
- Топор Моркаи
- Ожерелье из волчьих клыков
- Счастливый волчий хвостик
- Штурмовой болтер
- Пояс Русса
- Сага Величия

Специальные правила:
- И Пусть Они Не Знают Страха
- Шестое Чувство
- Контратака
- Вечный Воин
- Независимый персонаж
- Упорный
- Живая легенда
- Король

ВЕЛИКИЙ ВОЛК
Подразделения Волчьей Гвардии считаются Основными боевыми подразделениями если в армии присутствует Великий Волк Логан Гримнар.

НЬЯЛ ЗОВУЩИЙ БУРЮ ..... 245 очков

Стр. 53

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Ньял Зовущий Бурю	5	4	4	4	2	4	3	10	2+

Состав подразделения:
- 1 Ньяль Зовущий Бурю (уникальный)

Тип подразделения:
- Пехота

Оснащение:
- Рунный доспех
- Ожерелье из волчьих клыков
- Посох Бурезов
- Ночное Крыло
- Болт пистолет
- Осколочные и бронебойные гранаты
- Сага Величия

Специальные правила:
- И Пусть Они Не Знают Страха
- Шестое Чувство
- Контратака
- Вечный Воин
- Независимый персонаж
- Мастер Псайкер
- Владыка бури

Дополнения:
- Может заменить рунный доспех, осколочные и бронебойные гранаты на рунный Терминаторский доспех за +25 очков.

Психосилы:
Ньял является псайкером и знает все психосилы, описанные на странице 37. Он может использовать две психосилы в ход.

РАГНАР ЧЕРНОГРИВЫЙ ..... 240 очков

Стр. 55

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Рагнар Черногривый	6	5	4	4	3	5	4	10	3+
Свангир/Ульфгир	4	0	4	4	1	4	2	6	5+

Состав подразделения:
- З 1 Рагнар Черногривый (уникальный)

Тип подразделения:
- Пехота

Оснащение:
- Силовой доспех
- Болт пистолет
- Ожерелье из волчьих клыков
- Счастливый волчий хвостик
- Морозный клинок
- Мельта бомбы
- Осколочные и бронебойные гранаты
- Сага Прирождённого Воина

Специальные правила:
- И Пусть Они Не Знают Страха
- Шестое Чувство
- Контратака
- Вечный Воин
- Независимый персонаж
- Безумная удаль
- Боевой клич
- Невероятные рефлексы

Дополнения:
- Рагнара могут сопровождать до двух Фенрисианских волков: Свангир и Ульфгир ..... *10 очков за модель*

КОМАНДНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

УЛЬРИК УБИЙЦА ..... 180 очков

Стр. 50

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Ульрик Убийца	6	5	4	4	2	5	3	10	3+

Состав подразделения:
- 1 Ульрик Убийца (уникальный)

Тип подразделения:
- Пехота

Оснащение:
- Силовой доспех
- Ожерелье из волчьих клыков
- Плазменный пистолет
- Осколочные и бронебойные гранаты
- Силовое оружие
- Клык Моркаи
- Волчий Амулет
- Волчий Шлем Русса

Специальные правила:
- Независимый персонаж
- Шестое Чувство
- Контратака
- Бесстрашие
- Клятва Убийцы
- Наставник

КАНИС ВЗРАЩЕННЫЙ ВОЛКАМИ ..... 185 очков

Стр. 54

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Канис	5	2	5	5	3	5	5	8	3+

Дополнения:
- Каниса могут сопровождать до двух Фенрисианских волков ..... *10 очков за модель.*

Состав подразделения:
- 1 Канис (уникальный)

Тип подразделения:
- Кавалерия

Оснащение:
- Силовой доспех
- Ожерелье из волчьих клыков
- Счастливый волчий хвостик
- Пара волчьих когтей
- Осколочные и бронебойные гранаты
- Фангир
- Сага Волчьего Брата

Специальные правила:
- И Пусть Они Не Знают Страха
- Независимый персонаж
- Шестое Чувство
- Контратака
- Суперострое оружие
- Дикий гнев
- Владыка волков

ВОЛЧИЙ КОРОЛЬ
Подразделения Фенрисианских волков считаются как Основные боевые подразделения в армии в которое присутствует Канис.

БЬЁРН РАЗЯЩАЯ РУКА ..... 270 очков

Стр. 49

				Броня				
	WS	BS	S	Фр.	Фл.	Т.	I	A
Бьёрн Разящая Рука	6	6	7	13	12	10	3	4

Дополнения:
- Заменить штурмовую пушку на:
  - Плазменную пушку ..... *бесплатно*
  - Спаренные лазерные пушки ..... *20 очков*

Состав подразделения:
- Почтенный Дредноут (уникальный)

Тип подразделения:
- Машина (шагатель)

Оснащение:
- Штурмовая пушка
- Дредноутское оружие ближнего боя (со встроенным тяжелым огнемётом)
- Счастливый волчий хвостик
- Дымовые гранантомёты
- Сага Величия

Специальные правила:
- Почтенный
- Опытный Тактик
- Храни меня Примарх!
- Живая реликвия

КОМАНДНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

ВОЛЧИЙ ЛОРД ..... 100 очков

Стр. 39

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Волчий Лорд	6	5	4	4	3	5	4	10	3+

Состав подразделения:
- 1 Волчий Лорд

Тип подразделения:
- Пехота

Оснащение:
- Силовой доспех
- Оружие ближнего боя
- Болт пистолет
- Осколоч. и бронеб.гранаты

Специальные правила:
- И Пусть Они Не Знают Страха
- Шестое Чувство
- Контратака
- Независимый персонаж

Дополнения:
- Может заменить оружие ближнего боя и / или болт пистолет на:
  - Болтер ..... *бесплатно*
  - Штурмовой болтер ..... *3 очков*
  - Комби-огнемёт, комби-плазму или комби-мельту ..... *10 очков*
  - Силовое оружие или плазменный пистолет ..... *15 очков*
  - Волчий коготь ..... *20 очков*
  - Силовой кулак, морозный клинок или морозный топор ... *25 очков*
  - Громовой молот или штурмовой щит ..... *30 очков*
- Заменить силовой доспех на рунный доспех ..... *20 очков*
- Заменить силовой доспех, оружие ближнего боя, болт-пистолет, осколочные и бронебойные гранаты на терминаторский доспех, штурмовой болтер и силовое оружие ..... *40 очков*

Дополнения: *(продолжение)*
- Заменить штурмовой болтер терминаторского доспеха на:
  - Комби-огнемёт, комби-плазму или комби-мельту ..... *5 очков*
  - Волчий коготь ..... *15 очков*
  - Силовой кулак ..... *20 очков*
  - Громовой молот, штурмовой щит или пилокулак ..... *25 очков*
- Заменить силовое оружие терминаторского доспеха на:
  - Волчий коготь ..... *5 очков*
  - Силовой кулак ..... *10 очков*
  - Громовой молот, штурмовой щит или пилокулак ..... *15 очков*
- Если персонаж не одет в терминаторский доспех, то он может иметь:
  - Прыжковый ранец ..... *25 очков*
  - Мотоцикл Космического Десанта ..... *35 очков*
  - Громового волка ..... *45 очков*
- Также может иметь следующее оснащение:
  - Мельта бомбы ..... *5 очков*
  - Ожерелье из волчьих клыков ..... *10 очков*
  - Счастливый волчий хвостик ..... *5 очков*
  - До двух фенрисианских волков ..... *10 очков каждый*
  - Знак Вульфена ..... *15 очков*
  - Пояс Русса ..... *25 очков*
- Может выбрать одну сагу из списка ниже:
  - Сага Убийцы Монстров ..... *10 очков*
  - Сага Величия ..... *15 очков*
  - Сага Волчьего Брата ..... *15 очков*
  - Сага прирождённого воина ..... *35 очков*
  - Сага Медведя ..... *35 очков*

РУННЫЙ ЖРЕЦ ..... 100 очков

Стр. 36

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Рунный Жрец	5	4	4	4	2	4	2	10	3+

Состав подразделения:
- 1 Рунный Жрец

Тип подразделения:
- Пехота

Оснащение:
- Силовой доспех
- Рунное оружие боя
- Болт пистолет
- Осколочные и бронебойные гранаты

Специальные правила:
- И Пусть Они Не Знают Страха
- Шестое Чувство
- Контратака
- Независимый персонаж
- Псайкер

Психосилы:
Рунный жрец может иметь две психосилы из списка ниже:
- Громовой хлопок
- Живая молния
- Бурезов
- Гнев Урагана
- Гнев Волчьего духа
- Смертоносный Шквал
- Клыки Мирового Волка

Дополнения:
- Может быть Владыкой Рун ..... *50 очков*
- Может заменить болт пистолет на:
  - Болтер ..... *бесплатно*
  - Плазменный пистолет ..... *15 очков*
  - Штурмовой болтер ..... *3 очка*
- Заменить силовой доспех на рунный доспех ..... *20 очков*
- Заменить силовой доспех, болт пистолет, осколочные и бронебойные гранаты на терминаторский доспех, штурмовой болтер ..... *20 очков*
- Заменить штурмовой болтер терминаторского доспеха на:
  - Комби-огнемёт, комби-плазму или комби-мельту ..... *5 очков*
- Если персонаж не одет в терминаторский доспех, то он может иметь:
  - Прыжковый ранец ..... *25 очков*
  - Мотоцикл Космического Десанта ..... *35 очков*
- Также может иметь следующее оснащение:
  - Мельта бомбы ..... *5 очков*
  - Ожерелье из волчьих клыков ..... *10 очков*
  - Счастливый волчий хвостик ..... *5 очков*
  - Избирающий мертвых ..... *10 очков*
- Может выбрать одну сагу из списка ниже:
  - Сага Убийцы Монстров ..... *10 очков*
  - Сага Прирождённого Воина ..... *35 очков*

КОМАНДНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

ВОЛЧИЙ ЖРЕЦ ..... 100 очков

Стр. 35

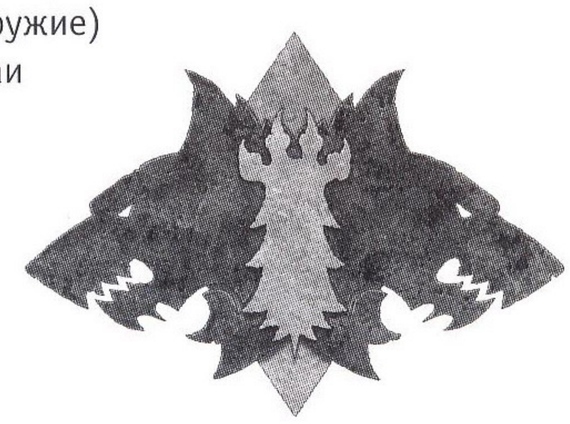
	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Волчий Жрец	5	4	4	4	2	4	2	10	3+

Состав подразделения:
- 1 Волчий Жрец

Тип подразделения:
- Пехота

Оснащение:
- Силовой доспех
- Болт пистолет
- Осколочные и бронебойные гранаты
- Волчий Амулет
- Крозиус арканум (силовое оружие)
- Клык Моркаи

Специальные правила:
- Шестое Чувство
- Контратака
- Независимый персонаж
- Бесстрашие
- Зарок Войны



Дополнения:
- Может заменить оружие болт пистолет на:
  - Болтер ..... *бесплатно*
  - Штурмовой болтер ..... *3 очка*
  - Плазменный пистолет ..... *15 очков*
  - Комби-огнемёт, комби-плазму или комби-мельту ..... *10 очков*
- Заменить силовой доспех на рунный доспех ..... *20 очков*
- Заменить силовой доспех, болт пистолет, оскол. и бронеб. гранаты на терминаторский доспех и штурмовой болтер ..... *20 очков*
- Заменить штурмовой болтер терминаторского доспеха на комби-огнемёт, комби-плазму или комби-мельту ..... *5 очков*
- Если персонаж не одет в терминаторский доспех, то он может иметь:
  - Прыжковый ранец ..... *25 очков*
  - Мотоцикл Космического Десанта ..... *35 очков*
- Также может иметь следующее оснащение:
  - Мельта бомбы ..... *5 очков*
  - Ожерелье из волчьих клыков ..... *10 очков*
  - Счастливый волчий хвостик ..... *5 очков*
- Может выбрать одну сагу из списка ниже:
  - Сага Убийцы Монстров ..... *10 очков*
  - Сага Охотника * ..... *10 очков*
  - Сага Волчьего Брата ..... *15 очков*
  - Сага Прирождённого Воина ..... *35 очков*

* *только для моделей в силовом доспехе без прыжкового ранца и без мотоцикла*

БОЕВОЙ ЛИДЕР ВОЛЧЬЕЙ ГВАРДИИ ..... 70 очков

Стр. 30

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Боевой Лидер	5	5	4	4	2	5	3	9	3+

Состав подразделения:
- 1 Боевой Лидер Гвардии

Тип подразделения:
- Пехота

Оснащение:
- Силовой доспех
- Оружие ближнего боя
- Болт пистолет
- Оскол. и бронеб. гранаты

Специальные правила:
- И Пусть Они Не Знают Страха
- Шестое Чувство
- Контратака
- Независимый персонаж

Дополнения:
- Может заменить оружие ближнего боя и / или болт пистолет на:
  - Болтер ..... *бесплатно*
  - Штурмовой болтер ..... *3 очка*
  - Комби-огнемёт, комби-плазму или комби-мельту ..... *10 очков*
  - Силовое оружие или плазменный пистолет ..... *15 очков*
  - Волчий коготь ..... *20 очков*
  - Силовой кулак, морозный клинок или морозный топор ..... *25 очков*
  - Громовой молот или штурмовой щит ..... *30 очков*
- Заменить силовой доспех на рунный доспех ..... *20 очков*
- Заменить силовой доспех, оружие ближнего боя, болт пистолет, осколочные и бронебойные гранаты на терминаторский доспех, штурмовой болтер и силовое оружие ..... *40 очков*

Дополнения: *(продолжение)*
- Заменить штурмовой болтер терминаторского доспеха на:
  - Комби-огнемёт, комби-плазму или комби-мельту ..... *5 очков*
  - Волчий коготь ..... *15 очков*
  - Силовой кулак ..... *20 очков*
  - Громовой молот, штурмовой щит или пилокулак ..... *25 очков*
- Заменить силовое оружие терминаторского доспеха на:
  - Волчий коготь ..... *5 очков*
  - Силовой кулак ..... *10 очков*
  - Громовой молот, штурмовой щит или пилокулак ..... *15 очков*
- Если персонаж не одет в терминаторский доспех, то он может иметь:
  - Прыжковый ранец ..... *25 очков*
  - Мотоцикл Космического Десанта ..... *35 очков*
  - Громового волка ..... *45 очков*
- Также может иметь следующее оснащение:
  - Мельта бомбы ..... *5 очков*
  - Ожерелье из волчьих клыков ..... *10 очков*
  - Счастливый волчий хвостик ..... *5 очков*
  - До двух фенрисианских волков ..... *10 очков каждый*
  - Знак Вульфена ..... *15 очков*
- Может выбрать одну сагу из списка ниже:
  - Сага Убийцы Монстров ..... *10 очков*
  - Сага Охотника * ..... *10 очков*
  - Сага Волчьего Брата ..... *15 очков*
  - Сага Прирождённого Воина ..... *35 очков*

* *только для моделей в силовом доспехе без прыжкового ранца и без мотоцикла*

ЭЛИТНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

СТАЯ ВОЛЧЬЕЙ ГВАРДИИ .....18 очков за модель

Стр. 30

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Волчий гвардеец	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Состав подразделения:
- 3-10 Волчьих гвардейцев

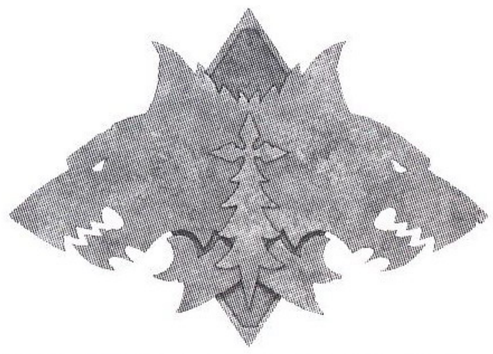
Тип подразделения:
- Пехота

Оснащение:
- Силовой доспех
- Оружие ближнего боя
- Болт пистолет
- Осколочные и бронебойные гранаты

Специальные правила:
- И Пусть Они Не Знают Страха
- Шестое Чувство
- Контратака

Прикомандированный транспорт:
- Стая может взять в качестве транспорта Носорог, Секач или Десантный модуль (см. стр. 94 для описания машин и стоимости).

- Одна стая в армии может взять в качестве прикомандированного транспорта Ленд Рейдер любого типа (смотрите секцию Тяжелой Огневой Поддержки для описание машин и стоимости).



Лидеры стай: Волчьи Гвардейцы на поел боя действуют не только как телохранители Лорда но и как лидеры отдельных стай, используя свой опыт и знания для обучения молодых. Перед началом битвы, Волчий Гвардеец может быть отделён от своего подразделения и прикомандирован к одному из подразделений в армии из списка ниже: **Кровавые Когти, Стремительные Когти, Серые Охотники, Волчьи разведчики, Длинные Клыки**. Только один гвардеец может быть прикомандирован к одному подразделению таким образом (не два и не три). Волчьи Стражи с терминаторском доспехе, на мотоциклах и с прыжковыми ранцами не могут присоединяться таким образом к подразделениям Волчьих разведчиков.

Дополнения:
- Любой Гвардеец может заменить оружие ближнего боя и / или болт пистолет на:
  - Болтер .....*бесплатно*
  - Штурмовой болтер .....*3 очков за модель*
  - Комби-огнемёт, комби-плазму или комби-мельту .....*5 очков за модель*
  - Силовое оружие или плазмен. пистолет ....*10 очков за модель*
  - Волчий коготь .....*15 очков за модель*
  - Силовой кулак, морозный клинок или морозный топор .....*20 очков за модель*
  - Громовой молот или штурмовой щит .....*25 очков за модель*
- Любой Гвардеец может заменить силовой доспех, оружие ближнего боя, болт пистолет, осколочные и бронебойные гранаты на терминаторский доспех, штурмовой болтер и силовое оружие*15 очков за модель*
- Заменить штурмовой болтер терминаторского доспеха на:
  - Комби-огнемёт, комби-плазму или комби-мельту .....*5 очков за модель*
  - Волчий коготь или силовой кулак .....*10 очков за модель*
  - Громовой молот, штурмовой щит или пилокулак .....*15 очков за модель*
- Заменить силовое оружие терминаторского доспеха на:
  - Волчий коготь .....*5 очков*
  - Морозный клинок, морозный топор или силовой кулак .....*10 очков*
  - Громовой молот, штурмовой щит или пилокулак .....*15 очков за модель*
- За каждые 5 моделей во взводе один Гвардеец в терминаторсоком доспехе может взяь одно оружие из списка ниже:
  - Заменить штурмовой болтер на тяжелый огнемёт .....*5 очков*
  - Заменить штурмовой болтер на штурмовую пушку ....*30 очков*
  - Взять ракетомёт типа «Циклон» .....*30 очков*
- Модели не одетые в терминаторский доспех могут иметь следующие опции:
  - Прыжковый ранец .....*25 очков за модель*
  - Мотоцикл Космического Десанта .....*35 очков за модель*
- Любой гвардеец может взять следующее оснащение:
  - Мельта бомбы .....*5 очков за модель*
- Один гвардеец может взять Знак Вульфена .....*15 очков*
- Один гвардеец может быть повышен до:
  - **Арьяка** Каменного Кулака .....*170 очков*

АРЬЯК КАМЕННЫЙ КУЛАК .....+170 очков

Стр. 51

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Арьяк Каменный Кулак	5	5	5	4	2	4	3	9	2+

Состав подразделения:
- 1 Арьяк (уникальный)

Тип подразделения:
- Пехота

Оснащение:
- Ожерелье из волчьих клыков
- Разящий Молот
- Щит Наковальня
- Терминаторский доспех
- Сага Медведя

Специальные правила:
- И Пусть Они Не Знают Страха
- Шестое Чувство
- Контратака
- Упорный
- Первый Воин Старого Волка

ЭЛИТНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

ДРЕДНОУТ ..... 105 очков

Стр. 48

				Броня				
	WS	BS	S	Фр.	Фл.	Т.	I	A
Дредноут	4	4	6	12	12	10	4	2

Состав подразделения:
- 1 Дредноут

Тип подразделения:
- Машина (Шагатель)

Оснащение:
- Штурмовая пушка
- Дымовые гранатометы
- Прожектор
- Дредноутское оружие ближнего боя (со встроенным штурмовым болтером)

Прикомандированный транспорт:
- Может иметь прикомандированный Десантный Модуль (смотрите страницу 94).

Дополнения:
- Заменить штурмовой болтер на:
  - Тяжелый огнемёт ..... *10 очков*
- Заменить штурмовую пушку на на:
  - Спаренный тяжелый огнемёт или мультимельту ... *бесплатно*
  - Спаренные тяжелые болтерыr ..... *5 очков*
  - Спаренную автоматическую пушку ..... *10 очков*
  - Плазменную пушку ..... *10 очков*
  - Спаренную лазерную пушку ..... *30 очков*
- Заменить оружие ближнего боя на:
  - Спаренную автоматическую пушку или ракетомёт ... *10 очков*
- Может иметь следующие улучшения:
  - Дополнительное бронирование ..... *15 очков*
  - Ожерелье из волчьих клыков ..... *10 очков*
  - Счастливый волчий хвостик ..... *5 очков*

ПОЧТЕННЫЙ ДРЕДНОУТ ..... 165 очков

Стр. 48

				Броня				
	WS	BS	S	Фр.	Фл.	Т.	I	A
Почтенный Дредноут	5	5	6	12	12	10	4	2

Состав подразделения:
- 1 Почтенный Дредноут

Тип подразделения:
- Машина (Шагатель)

Оснащение:
- Штурмовая пушка
- Дымовые гранатометы
- Прожектор
- Дредноутское оружие ближнего боя (со встроенным штурмовым болтером)

Специальные правила:
- Почтенный

Прикомандированный транспорт:
- Может иметь прикомандированный Десантный Модуль (смотрите страницу 94).

Дополнения:
- Заменить штурмовой болтер на:
  - Тяжелый огнемёт ..... *10 очков*
- Заменить штурмовую пушку на на:
  - Спаренный тяжелый огнемёт или мультимельту ... *бесплатно*
  - Спаренные тяжелые болтеры ..... *5 очков*
  - Спаренную автоматическую пушку ..... *10 очков*
  - Плазменную пушку ..... *10 очков*
  - Спаренную лазерную пушку ..... *30 очков*
- Заменить оружие ближнего боя на:
  - Спаренную автоматическую пушку или ракетомёт ... *10 очков*
- Может иметь следующие улучшения:
  - Дополнительное бронирование ..... *15 очков*
  - Ожерелье из волчьих клыков ..... *10 очков*
  - Счастливый волчий хвостик ..... *5 очков*
  - Сага Величия ..... *15 очков*

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЖРЕЦ ..... 50 очков

Стр. 38

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Железный Жрец	4	4	4	4	1	4	2	8	2+
Киберволк	4	0	4	5	1	4	3	6	4+
Сервитор	3	3	3	3	1	3	1	8	4+

Состав подразделения:
- 1 Железный Жрец
- 0-4 Киберволка
- 0-3 Сервитора

Тип подразделения:
- Пехота

Оснащение: (Железный Жрец)
- Рунный доспех
- Сервоманипулятор
- Болтер или Болт пистолет
- Громовой молот
- Бронебойные и осколочные гранаты

Оснащение: (Сервиторы)
- Сервоманипулятор

Специальные правила:
- И Пусть Они Не Знают Страха
- Шестое чувство
- Контратака
- Независимый персонаж
- Оружейник

Дополнения:
- Железного Жреца могу сопровождать:
  - до 4 киберволков ..... *15 очков за модель*
  - до 3 сервиторов ..... *10 очков за модель*
- Может ехать в бой на:
  - Мотоцикле Космического Десанта ..... *35 очков*
  - Громовом Волке ..... *45 очков*
- До двух сервиторов в свите могут заменить свои сервоманипуляторы на:
  - Тяжелый болтер ..... *5 очков за модель*
  - Мултимельту ..... *10 очков за модель*
  - Плазменную пушку ..... *20 очков за модель*
- Может иметь следующие оснащение:
  - Ожерелье из волчьих клыков ..... *10 очков*
  - Счастливый волчий хвостик ..... *5 очков*
  - Сага Железного Волка ..... *15 очков*

ЭЛИТНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

ВЗВОД ВОЛЧЬИХ РАЗВЕДЧИКОВ ..... 15 очков за модель

Стр. 27

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Волчий Разведчик	4	4	4	4	1	4	1	8	4+

Состав подразделения:
- 5-10 Волчьих Разведчиков

Тип подразделения:
- Пехота

Оснащение:
- Доспех разведчика
- Оружие ближнего боя
- Болт пистолет
- Осколочные и бронебойные гранаты

Специальные правила:
- И Пусть Они Не Знают Страха
- Шестое Чувство
- Контратака
- Скрытое Проникновение
- Движение через укрытие
- Разведчики
- За линией фронта

Дополнения:
- Любой разведчик может заменить оружие ближнего боя и / или болт пистолет на:
  - Болтер ..... *бесплатно*
  - Снайперскую винтовку ..... *3 очков за модель*
- Весь взвод может нести:
  - Мельтабомбы ..... *5 очков за модель*
- Один разведчик может взять:
  - Знак Вульфена ..... *15 очков*
- Один разведчик может заменить свой болт пистолет на:
  - Огнемёт или тяжелый болтер ..... *5 очков*
  - Мельтаган или ракетомёт ..... *10 очков*
  - Плазмаган ..... *15 очков*
- До двух разведчиков могут заменить свой болт пистолет на:
  - Плазм. пистолет или силовое оружие .... *15 очков за модель*

ОДИНОКИЙ ВОЛК ..... 20 очков за модель

Стр. 29

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Одинокий Волк	5	4	4	4	2	4	2	8	3+

Состав подразделения:
- 1 Одинокий Волк

Тип подразделения:
- Пехота

Оснащение:
- РСиловой доспех
- Оружие ближнего боя
- Болт пистолет
- Осколочные и бронебойные гранаты

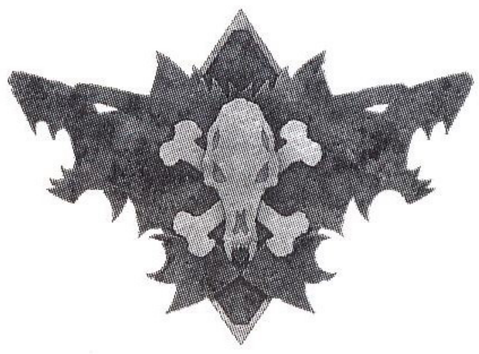
Специальные правила:
- И Пусть Они Не Знают Страха
- Шестое Чувство
- Контратака
- Славная смерть
- Стая одиночки
- Зверобой

Дополнения:
- Может заменить оружие ближнего боя и / или болт пистолет на:
  - Силовое оружие или плазменный пистолет ..... *15 очков*
  - Волчий коготь ..... *20 очков*
  - Силовой кулак, морозный клинок или морозный топор ... *25 очков*
  - Громовой молот или штурмовой щит ..... *30 очков*
- Заменить силовой доспех, оружие ближнего боя, болт пистолет, осколочные и бронебойные гранаты на терминаторский доспех, штурмовой болтер и силовое оружие ..... *25 очков*
- Заменить штурмовой болтер терминаторского доспеха на:
  - Комби-огнемёт, комби-плазму или комби-мельту .... *5 очков*
  - Волчий коготь ..... *15 очков*
  - Громовой молот, штурмовой щит или пилокулак .... *25 очков*
- Заменить силовое оружие терминаторского доспеха на:
  - Волчий коготь ..... *5 очков*
  - Силовой кулак, морозный клинок или морозный топор .. *10 очков*
  - Громовой молот, штурмовой щит или пилокулак .... *15 очков*
- Также может иметь следующее оснащение:
  - Мельта бомбы ..... *5 очков*
  - До двух фенрисианских волков ..... *10 очков каждый*
  - Знак Вульфена ..... *15 очков*

По легенде Леман Русс сражался с великими стаями Фенриса и все их усмирил. Он победил великого двуглавого волка Моркаи и низверг его в пустоту, принудив исполнять роль хранителя загробного мира, роль, которую Моркаи несет до сих пор. Множество легенд также рассказывает о том как Русс сражался с подручными Моркаи и поверг их всех одного за другим.

Громовой Волк был одним из волков, с которыми Русс бился и вышел победителем. Громовой Волк был столь гигантским, что его рык был раскатами грома, а его клыки – молниями. Но Русс был сильнее и страшнее всё равно. Потерпев поражение, Громовой Волк бросился бежать от Русса и бежит от него до сих пор, раз за разом обегая Фенрис по кругу. Его можно до сих пор видеть в облаках, когда он продолжает свой бег.

Но самым ужасным среди всех был Черногорив. Чудовищный гигантский волк, своим воем призывал мертвых из могил. Русс сражался с ним и убил его, сделав из его шкуры волшебный плащ, который позволял ему переходить с этого света в тот и обратно.



ОСНОВНЫЕ БОЕВЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

СТАЯ СЕРЫХ ОХОТНИКОВ .....15 очков за модель

Стр. 26

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Серый охотник	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

Состав подразделения:
- 5-10 Серых Охотников

Тип подразделения:
- Пехота

Оснащение:
- Силовой доспех
- Оружие ближнего боя
- Болт пистолет
- Болтер
- Осколочные и бронебойные гранаты

Специальные правила:
- И Пусть Они Не Знают Страха
- Шестое Чувство
- Контратака

Прикомандированный транспорт:
- Стая может взять в качестве прикомандированного транспорта Носорог, Секач или Десантный модуль (смотрите страницу 94 для описания машин и стоимости).

Дополнения:
- Один Охотник может заменить свой болтер на:
  - Огнемёт .....*бесплатно*
  - Мельтаган .....*5 очков*
  - Плазмаган .....*10 очков*
- Если Стая включает 10 моделей, то второй Охотник может взят одно из оружий из списка выше, без дополнительной стоимости.
- Один Охотник может заменить свой болт пистолет на:
  - Плазменный пистолет .....*15 очков*
- Один Охотник может заменить своё оружие ближнего боя на:
  - Силовое оружие .....*15 очков*
  - Силовой кулак .....*25 очков*
- Один Охотник может нести
  - Волчий Штандарт .....*10 очков*
- Один Охотник может взять:
  - Знак Вульфена .....*15 очков*

СТАЯ КРОВАВЫХ КОГТЕЙ .....15 очков за модель

Стр. 25

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Кровавый Коготь	3	3	4	4	1	4	1	8	3+

Состав подразделения:
- 5-15 Кровавых Когтей

Тип подразделения:
- Пехота

Оснащение:
- Силовой доспех
- Оружие ближнего боя
- Болт пистолет
- Осколочные и бронебойные гранаты

Специальные правила:
- И Пусть Они Не Знают Страха
- Шестое Чувство
- Контратака
- Берсеркерская атака
- Твердолобые

Прикомандированный транспорт:
- Стая может взять в качестве транспорта Носорог, Секач или Десантный модуль (см. стр. 94 для описания машин и стоимости).

Дополнения:
- Один Коготь может заменить свой болт пистолет на:
  - Огнемёт .....*бесплатно*
  - Мельтаган .....*5 очков*
  - Плазмаган .....*10 очков*
- Если Стая включает 10 моделей, то второй Коготь может взять одно из оружий из списка выше, без дополнительной стоимости.
- Один Коготь может заменить свой болт пистолет на:
  - Плазменный пистолет .....*15 очков*
- Один Коготь может заменить своё оружие ближнего боя на:
  - Силовое оружие .....*15 очков*
  - Силовой кулак .....*25 очков*

- Один Коготь может быть повышен до **Лукаса Ловкача** .....*140 очков*

ЛУКАС ЛОВКАЧ .....+140 очков

Стр. 52

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Лукас Ловкач	5	5	4	4	2	5	3	8	3+

Состав подразделения:
- 1 Лукас (уникальный)

Тип подразделения:
- Пехота

Оснащение:
- Силовой доспех
- Ожерелье из волчьих клыков
- Счастливый волчий хвостик
- Волчий Коготь
- Плазменный пистолет
- Шкура Доппельгангрела

Специальные правила:
- И Пусть Они Не Знают Страха
- Шестое Чувство
- Контратака
- Мятежный
- Последний смех

ЛЁГКИЕ УДАРНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

КАВАЛЕРИЯ ГРОМОВЫХ ВОЛКОВ ..... 50 очков за модель

Стр. 34

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Громовая кавалерия	4	4	5	5	2	4	4	8	3+

Состав подразделения:
- 1-5 кавалеристов на Громовых Волках

Тип подразделения:
- Кавалерия

Оснащение:
- Силовой доспех
- Оружие ближнего боя
- Болт пистолет
- Осколочные и бронебойные гранаты

Специальные правила:
- И Пусть Они Не Знают Страха
- Шестое Чувство
- Контратака
- Суперострое оружие (только в ближнем бою)
- Волчьи Братья

Дополнения:
- Любой кавалерист может заменить свой болт пистолет на:
  - Болтер ..... *бесплатно*
  - Плазменный пистолет ..... *15 очков за модель*
  - Штурмовой щит ..... *30 очков за модель*
- Любой Кавалерист может иметь также:
  - Мельта бомбы ..... *5 очков за модель*
- Один Кавалерист может заменить своё оружие ближнего боя на:
  - Силовое оружие ..... *15 очков*
  - Волчий Коготь ..... *20 очков*
  - Силовой кулак, морозный клинок или морозный топор ..... *25 очков*
  - Громовой молот или штурмовой щит ..... *30 очков*
- Один Кавалерист может взять:
  - Знак Вульфена ..... *5 очков*

СТАЯ СТРЕМИТЕЛЬНЫХ КОГТЕЙ ..... 25 очков за модель

Стр. 33

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Стремительный Коготь	3	3	4	4(5)	1	4	1	8	3+
Штурмовой мотоцикл	3	3	4	4(5)	2	4	2	8	3+

Состав подразделения:
- 3-10 Стремительных Когтей

Тип подразделения:
- Мотоциклисты

Оснащение:
- Силовой доспех
- Оружие ближнего боя
- Болт пистолет
- Осколочные и бронебойные гранаты
- Мотоцикл Космического Десанта

Специальные правила:
- И Пусть Они Не Знают Страха
- Шестое Чувство
- Контратака
- Берсеркерская атака
- Твердолобые

Дополнения:
- Один Стремительный Коготь может заменить свой болт пистолет на:
  - Огнемёт ..... *5 очков*
  - Мельтаган ..... *10 очков*
  - Плазмаган ..... *15 очков*
  - Плазменный пистолет ..... *15 очков*
- Один Коготь может заменить своё оружие ближнего боя на:
  - Силовое оружие ..... *15 очков*
  - Силовой кулак ..... *25 очков*
- К стае может быть присоединён один Штурмовой Мотоцикл вооружённый тяжелым болтером ..... *30 очков*
- Штурмовой мотоцикл может заменить свой тяжелый болтер на:
  - Мульти мельту ..... *10 очков*
- Вся стая также может иметь:
  - Мельта бомбы ..... *5 очков за модель*

СТАЯ НЕБЕСНЫХ КОГТЕЙ ..... 18 очков за модель

Стр. 32

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Небесный коготь	3	3	4	4	1	4	1	8	3+

Состав подразделения:
- 5-10 Небесных Когтей

Тип подразделения:
- Пехота с прыжковыми ранцами

Оснащение:
- Силовой доспех
- Оружие ближнего боя
- Болт пистолет
- Осколочные и бронебойные гранаты
- Прыжковый ранец

Специальные правила:
- И Пусть Они Не Знают Страха
- Шестое Чувство
- Контратака
- Берсеркерская атака
- Твердолобые

Дополнения:
- Один Стремительный Коготь может заменить свой болт пистолет на:
  - Огнемёт ..... *5 очков*
  - Мельтаган ..... *10 очков*
  - Плазмаган ..... *15 очков*
  - Плазменный пистолет ..... *15 очков*
- Один Коготь может заменить своё оружие ближнего боя на:
  - Силовое оружие ..... *15 очков*
  - Силовой кулак ..... *25 очков*
- Один Коготь может взять:
  - Знак Вульфена ..... *15 очков*

ЛЁГКИЕ УДАРНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

ЭСКАДРОН ЛЕНД СПИДЕРОВ ..... 50 очков за модель

Стр. 46

	Броня		
	BS	**Фр.**	**Фл.**	**Т.**
Ленд Спидер	4	10	10	10

Состав подразделения:
- 1-3 Ленд Спидера

Специальные правила:
- Глубокий Удар

Тип подразделения:
- Машина
  (Быстрая, Скиммер)

Оснащение:
- Тяжелый болтер

Дополнения:
- Любой Ленд Спидер может заменить свой тяжелый болтер на:
  - Тяжелый огнемёт ..... *бесплатно*
  - Мультимельту ..... *10 очков за модель*
- Любой Ленд Спидер может быть улучшен до типа Торнадо и иметь следующее вооружение:
  - Тяжелый огнемёт ..... *10 очков за модель*
  - Тяжелый болтер ..... *10 очков за модель*
  - Мульти-мельта ..... *20 очков за модель*
  - Штурмовая пушка ..... *40 очков за модель*
- Вместо этого Ленд Спидер может быть модернизирован до типа «Тайфун» и вооружен:
  - Ракетомётом типа «Тайфун» ..... *40 очков за модель*

СТАЯ ФЕНРИСИАНСКИХ ВОЛКОВ ..... 8 очков за модель

Стр. 31

	WS	**BS**	**S**	**T**	**W**	**I**	**A**	**Ld**	**Sv**
Волк	4	0	4	4	1	4	2	5	6+
Киберволк	4	0	4	5	1	4	3	6	4+

Состав подразделения:
- 5-15 Фенрисианских Волков

Специальные правила:
- Контратака

Тип подразделения:
- Твари

Оснащение:
- Оружие ближнего боя

Дополнения:
- Один Волк может быть повышен до:
  - Киберволка ..... *8 очков*

ДИКИЕ ТВАРИ
Несмотря на животную хитрость и благородную верность волки не понимают тонкостей военной стратегии. Фенрисианские волки не могут захватывать Цели ни при каких обстоятельствах.

ВОЛК И ЛЕВ

Одна из самых известных историй о соперничестве, история Темных Ангелов и Космических Волков, восходит своим корнями к временам Великого Крестового Похода. В те времена все легионы трудились над расширением границ Империи, и каждый Примарх стремился показать себя в глазах Императора. Никто не старался более, чем Леман Русс, Примарх Космических Волков. Только Хорус и Лион Эль'Джонсон могли поставить себя в заслугу большее количество побед чем он, что служило для него постоянным основаниям для недовольства. Соперничество обострилось во время компании на Дулане, когда Космические Волки и Темные Ангелы сражались бок о бок. Тиран Дуратх персонально оскорбил императора, принеся в жертву своему демону - покровителю тысячу имперских священников, и оба Примарха желали для себя чести сразить еретика. Твердолобый Примарх Космических Волков впал в бешенство, когда тиран объявил его цепным псом Императора и посулил скормить его своей зверушке Гроксу.

Русс поклялся, что собственноручно оторвет голову богохульника, и потребовал от Темных Ангелов начала немедленного штурма Багровой Крепости Дуратха. Джонсон же, который провел долгие недели, исследуя конструкцию крепости, находя ее слабые точки, и строя планы компании, не желал, чтобы какой-то твердолобый варвар порушил весь его сложный боевой план. Он отказал Руссу, и начал штурм по своему плану. Темные Ангелы понесли очень небольшие потери, и крепость пала. Руссу, который завяз в сражении у стен крепости, оставалось только выть от бешенства, когда он видел, как на стенах крепости Лион Эль'Джонсон убивает Дуратха. После битвы Русс ворвался в покои Лиона Эль'Джонсона в захваченной крепости, и ударил его. Примархи боролись один день и одну ночь, и никто не мог одолеть друг друга. В конце концов, они разошлись, и отходчивый Русс засмеялся, видя юмор в этой ситуации. Лион Эль'Джонсон оставался молчалив, он считал первый удар Руса предательским, и когда Примарх Волков смеялся, он неожиданно ударил его. Теперь он считал свою честь удовлетворенной. Космические Волки вынесли своего бесчувственного Примарха из крепости, и к тому времени, когда он пришел в себя, Темные Ангелы уже отбыли сражаться в компании на Алисоре. Русс поклялся смыть позор со своей чести. И до сих пор, если представители Темных Ангелов и Космических Волков встречаются, всегда находится кто-то, кто желает восстановить древнюю Дуэль Примархов, и удовлетворить зов чести.

ТЯЖЕЛАЯ ОГНЕВАЯ ПОДДЕРЖКА

СТАЯ ДЛИННЫХ КЛЫКОВ ..... 15 очков за модель

Стр. 28

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Длинный Клык	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Лидер Стаи	4	4	4	4	1	4	2	9	3+

Состав подразделения:
- 1-5 Длинных Клыков
- 1 Лидер Стаи

Тип подразделения:
- Пехота

Оснащение:
- Силовой доспех
- Оружие ближнего боя
- Болт пистолет
- Осколочные и бронебойные гранаты

Специальные правила:
- И Пусть Они Не Знают Страха
- Шестое Чувство
- Контратака
- Огневой контроль

Прикомандированный транспорт:
- Стая может взять в качестве транспорта Носорог, Секач или Десантный модуль (см. стр. 94 для описания машин и стоимости).

Дополнения:
- Лидер Стаи может заменить своё оружие ближнего боя на:
  - Огнемёт ..... *5 очков*
  - Мельтаган ..... *10 очков*
  - Плазмаган, плазменный пистолет или силовое оружие ..... *15 очков*
  - Силовой кулак ..... *25 очков*
- Лидер Стаи может иметь также:
  - Мельта бомбы ..... *5 очков*
- Любой Длинный Клык **ДОЛЖЕН** заменить свой болт пистолет на:
  - Тяжелый болтер ..... *5 очков за модель*
  - Мультимельту или ракетомёт ..... *10 очков за модель*
  - Плазменную пушку ..... *20 очков за модель*
  - Лазерную пушку ..... *25 очков за модель*

ХИЩНИК ..... 60 очков

Стр. 41

	Броня		
	BS	Фр.	Фл.	Т.
Хищник	4	13	11	10

Состав подразделения:
- 1 Хищник

Тип подразделения:
- Машина (Танк)

Оснащение:
- Автоматическая пушка
- Дымовые гранатометы
- Прожектор

Дополнения:
- Может заменить автоматическую пушку на:
  - спаренную лазерную пушку ..... *45 очков*
- Может иметь пару спонсонов с
  - тяжелыми болтерами ..... *25 очков*
  - лазерными пушками ..... *60 очков*
- Может иметь следующие улучшения:
  - Бульдозерный отвал ..... *5 очков*
  - Штурмовой болтер ..... *10 очков*
  - Ракета охотник ..... *10 очков*
  - Дополнительное бронирование ..... *15 очков*

ВИХРЬ ..... 85 очков

Стр. 42

	Броня		
	BS	Фр.	Фл.	Т.
Вихрь	4	11	11	10

Состав подразделения:
- 1 Вихрь

Тип подразделения:
- Машина (Танк)

Оснащение:
- Ракетная система залпового огня
- Дымовые гранатометы
- Прожектор

Дополнения:
- Может иметь следующие улучшения:
  - Бульдозерный отвал ..... *5 очков*
  - Штурмовой болтер ..... *10 очков*
  - Ракета охотник ..... *10 очков*
  - Дополнительное бронирование ..... *15 очков*

ЗАЩИТНИК ..... 115 очков

Стр. 43

	Броня		
	BS	Фр.	Фл.	Т.
Защитник	4	13	11	10

Состав подразделения:
- 1 Защитник

Тип подразделения:
- Машина (Танк)

Оснащение:
- Пушка «Сокрушитель»
- Штурмовой болтер
- Дымовые гранатометы
- Прожектор

Дополнения:
- Может иметь следующие улучшения:
  - Бульдозерный отвал ..... *5 очков*
  - Штурмовой болтер ..... *10 очков*
  - Ракета охотник ..... *10 очков*
  - Осадный щит ..... *10 очков*
  - Дополнительное бронирование ..... *15 очков*

ТЯЖЕЛАЯ ОГНЕВАЯ ПОДДЕРЖКА

ЛЕНД РЕЙДЕР ..... 250 очков

Стр. 44

		Броня		
	BS	Фр.	Фл.	Т.
Ленд Рейдер	4	14	14	14

Состав подразделения:
- 1 Ленд Рейдер

Transport Capacity
- 10 моделей

Тип подразделения:
- Машина (Танк)

Специальные правила:
- Сила Бога Машины
- Штурмовая машина

Оснащение:
- Спаренный тяжелый болтер
- Две спаренные лазерные пушки
- Дымовые гранатометы
- Прожектор

Дополнения:
- Может иметь следующие улучшения:
  - Штурмовой болтер ..... *10 очков*
  - Ракета охотник ..... *10 очков*
  - Мультимельта ..... *10 очков*
  - Дополнительное бронирование ..... *15 очков*

ЛЕНД РЕЙДЕР КРЕСТОНОСЕЦ ..... 250 очков

Стр. 45

		Броня		
	BS	Фр.	Фл.	Т.
Ленд Рейдер Крестоносец	4	14	14	14

Состав подразделения:
- 1 Ленд Рейдер

Transport Capacity
- 16 моделей

Тип подразделения:
- Машина (Танк)

Специальные правила:
- Сила Бога Машины
- Штурмовая машина

Оснащение:
- Спаренная штурмовая пушка
- Болтеры типа Циклон
- Штурмовые осколочные гранатомёты
- Дымовые гранатометы
- Прожектор

Дополнения:
- Может иметь следующие улучшения:
  - Штурмовой болтер ..... *10 очков*
  - Ракета охотник ..... *10 очков*
  - Мультимельта ..... *10 очков*
  - Дополнительное бронирование ..... *15 очков*

ЛЕНД РЕЙДЕР ИСКУПИТЕЛЬ ..... 240 очков

Стр. 45

		Броня		
	BS	Фр.	Фл.	Т.
Ленд Рейдер Искупитель	4	14	14	14

Состав подразделения:
- 1 Ленд Рейдер

Transport Capacity
- 12 моделей

Тип подразделения:
- Машина (Танк)

Специальные правила:
- Сила Бога Машины
- Штурмовая машина

Оснащение:
- Спаренная штурмовая пушка
- Две пушки «Огненный шторм»
- Штурмовые осколочные гранатомёты
- Дымовые гранатометы
- Прожектор

Дополнения:
- Может иметь следующие улучшения:
  - Штурмовой болтер ..... *10 очков*
  - Ракета охотник ..... *10 очков*
  - Мультимельта ..... *10 очков*
  - Дополнительное бронирование ..... *15 очков*

ПРИКОМАНДИРОВАННЫЕ ТРАНСПОРТЫ

НОСОРОГ ..... 35 очков

Стр. 40

	Броня		
	BS	Фр.	Фл.	Т.
Носорог	4	11	11	10

Состав подразделения:
- 1 Носорог

Transport Capacity:
- 10 моделей

Тип подразделения:
- Машина (Танк)

Специальные правила:
- Ремонт

Оснащение:
- Штурмовой болтер
- Дымовые гранатометы
- Прожектор

Дополнения:
- Может иметь следующие улучшения:
  - Бульдозерный отвал ..... *5 очков*
  - Дополнительный штурмовой болтер ..... *10 очков*
  - Ракета охотник ..... *10 очков*
  - Дополнительное бронирование ..... *15 очков*

СЕКАЧ ..... 40 очков

Стр. 40

	Броня		
	BS	Фр.	Фл.	Т.
Секач	4	11	11	10

Состав подразделения:
- 1 Секач

Transport Capacity:
- 6 моделей

Тип подразделения:
- Машина (Танк)

Оснащение:
- Спаренные тяжелые болтеры
- Дымовые гранатометы
- Прожектор

Дополнения:
- Может заменить свои спаренные тяжелые болтеры на:
  - Спаренный тяжелый огнемёт ..... *25 очков*
  - Спаренную штурмовую пушку ..... *35 очков*
  - Спаренную лазерную пушку ..... *35 очков*
  - Лазерную пушку и спаренный плазмаган ..... *35 очков*
- Может иметь следующие улучшения:
  - Бульдозерный отвал ..... *5 очков*
  - Штурмовой болтер ..... *10 очков*
  - Ракета охотник ..... *10 очков*
  - Дополнительное бронирование ..... *15 очков*

ДЕСАНТНЫЙ МОДУЛЬ ..... 35 очков

Стр. 47

	Броня		
	BS	Фр.	Фл.	Т.
Десантный модуль	4	12	12	12

Состав подразделения:
- 1 Десантный модуль

Transport Capacity:
- 10 моделей или 1 Дредноут

Тип подразделения:
- Машина (открытая)

Специальные правила:
- Штурмовая высадка
- Инерциальная система наведения
- Неподвижная машина

Оснащение:
- Штурмовой болтер

Дополнения:
- Может заменить свой штурмовой болтер на:
  - ракетомёт типа «Ветер смерти» ..... *20 очков*

"Нас может быть мало, а наших врагов – мириады. Но до тех пор пока хотя бы один из нас стоит на ногах и держит в руках клинок, до тех пор по имя справедливости, правды и Всеотца галактика имеет надежду."

- Рагнар Черная Грива, Космический Волк

ПАМЯТКА

ТИПЫ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Стр.
Арьяк Каменный кулак	5	5	5	4	2	4	3	9	2+	51
Боевой Лидер	5	5	4	4	2	5	3	9	3+	30
Кровавый Коготь	3	3	4	4	1	4	1	8	3+	25
Канис	5	2	5	5	3	5	5	8	3+	54
Кибервolк	4	0	4	5	1	4	3	6	4+	31
Фенрисианский волк	4	0	4	4	1	4	2	5	6+	31
Серый Охотних	4	4	4	4	1	4	1	8	3+	26
Железный Жрец	4	4	4	4	1	4	2	8	2+	38
Логан Гримнар	6	5	4	4	3	5	5	10	2+	56
Одинокий Волк	5	4	4	4	2	4	2	8	3+	29
Длинные Клыки	4	4	4	4	1	4	1	9	3+	28
Лукас Ловкач	5	5	4	4	2	5	3	8	3+	52
Ньял Призывающий Бурю	5	4	4	4	2	4	3	10	2+	53
Рагнар Черногривый	6	5	4	4	3	5	4	10	3+	55
Рунный Жрец	5	4	4	4	2	4	2	10	3+	36
Небесный Коготь	3	3	4	4	1	4	1	8	3+	32
Лидер Взвода	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	28
Стремительный Коготь	3	3	4	4(5)	1	4	1	8	3+	33
Штурмовой Мотоцикл	3	3	4	4(5)	2	4	2	8	3+	33
Сервитор	3	3	3	3	1	3	1	8	4+	38
Кавалерия Громовых Волков	4	4	5	5	2	4	4	8	3+	34
Ульрик Убийца	6	5	4	4	2	5	3	10	3+	50
Волчий Гвардеец	4	4	4	4	1	4	2	9	3+	30
Волчий Лорд	6	5	4	4	3	5	4	10	3+	39
Волчий Жрец	5	4	4	4	2	4	2	10	3+	35
Волчий разведчик	4	4	4	4	1	4	1	8	4+	27

МАШИНЫ

	BS	Броня Фронт	Броня Фланг	Броня Тыл	Стр.
Десантный Модуль	4	12	12	12	47
Ленд Рейдер	4	14	14	14	44
Ленд Рейдер Крестоносец	4	14	14	14	45
Ленд Рейдер Искупитель	4	14	14	14	45
Ленд Спидер	4	10	10	10	46
Хищник	4	13	11	10	41
Секач	4	11	11	10	40
Носорог	4	11	11	10	40
Защитник	4	13	11	10	43
Вихрь	4	11	11	10	42

	WS	BS	S	Броня Фронт	Броня Фланг	Броня Тыл	I	A	Стр.
Дредноут	4	4	6	12	12	10	4	2	48
Почтенный Дредноут	5	5	6	12	12	10	4	2	48
Бьёрн Разящая Рука	6	6	7	13	12	10	3	4	49

АРТИЛЛЕРИЯ

Оружие	Дальн.	Сила	AP	Тип	Стр.
Сокрушитель	24"	10	2	Артиллерия 1, Большой Взрыв	43
Ракетная система залпового огня*					42
Ракеты Возмездие	12-48"	5	4	Артиллерия 1, Навесное, Большой Взрыв	42
Зажигательные ракеты	12-48"	4	5	Артиллерия 1, Навесное, Большой Взрыв Игнорирует укрытие	42

ТИПЫ ОРУЖИЯ

Оружие	Дальн.	Сила	AP	Тип	Стр.
Штурмовая пушка	24"	6	4	Тяжелое 4, Суперострое	57
Автоматич. пушка	48"	7	4	Тяжелое 2	63
Болт пистолет	12"	4	5	Пистолет	57
Болтер	24"	4	5	Скорострельное	57
Ракетомёт типа «Циклон»*					30
(осколочные)	48"	4	6	Тяжелое 2, Взрыв	
(бронебойные)	48"	8	3	Тяжелое 2	
Ракетомёт «Ветер смерти»	12"	5	-	Тяжелое 1, Больш. Взрыв	47
Огнемёт	Шаблон	4	5	Штурмовое 1	57
Пушка «Огненный Шторм»	Шаблон	6	3	Тяжелое 1	45
Тяжелый болтер	36"	5	4	Тяжелое 3	58
Тяжелый огнемёт	Шаблон	5	4	Штурмовое 1	58
Лазерная пушка	48"	9	2	Тяжелое 1	58
Мельтаган	12"	8	1	Штурмовое 1, Мельта	58
Ракетомёт*					58
(осколочные)	48"	4	6	Тяжелое 1, Взрыв	
(бронебойные)	48"	8	3	Тяжелое 1	
Мульти мельта	24"	8	1	Тяжелое 1, Мельта	58
Плазменная пушка	36"	7	2	Тяжелое 1, Взрыв, Перегрев!	60
Плазмаган	24"	7	2	Скорострел., Перегрев!	60
Плазменный пистолет	12"	7	2	Пистолет, Перегрев!	60
Снайперская винтовка	36"	X	6	Тяжелое 1, Снайперское	60
Штурмовой болтер	24"	4	5	Штурмовое 2	60
Ракетомёт типа «Тайфун» *					46
(осколочные)	48"	4	6	Тяжелое 2, Взрыв	
(бронебойные)	48"	8	3	Тяжелое 2	

ПСИХОСИЛЫ РУННЫХ ЖРЕЦОВ

Громовой хлопок: Рунный Жрец может использовать Громовой Хлопок как психическую стрелковую атаку. Положите большой шаблон в базовом контакте со жрецов. Все модели противника, к которым прикасается шаблон, получает попадания с силой 3 и AP 5.

Живая молния: это стрелковая атака с параметрами, приведёнными ниже:

	Дальность	Сила	AP	Тип
Живая молния	неограниченная	7	5	Штурмовое D6

Бурезов: Рунный Жрец может использовать эту психосилу в начале раунда. До начала следующего раунда Рунного Жреца он и все дружественные подразделения в 6 дюймах от него могут использовать спас бросок за укрытие на 5+.

Гнев Урагана: Рунный Жрец может использовать эту психосилу в начале раунда. До начала следующего раунда Рунного Жреца все вражеские скиммеры, джетбайки, пехоты с прыжковыми ранцами и все подразделения, выполняющие Глубокий Удар, которые заканчивают своё движения в 24 дюймах от Рунного Жреца считают любой ландшафт (даже открытый) как трудный и опасный.

Гнев Волчьего духа: Эта психосила считается как единая стрелковая атака, но использует два профиля данные ниже, вместе. То есть цель получает сначала 3 попадания от Фреки и 2 попадания от Гери, как часть ЕДИНОЙ стрелковой атаки.
Если эта атака (в любой эпостаси) наносит хотя бы одну успешную рану, подразделение противника должно пройти тест на мораль, в соответствии с общими правилами.

	Дальность	Сила	AP	Тип
Фреки	12"	5	-	Штурмовое 3
Гери	12"	4	2	Штурмовое 2

Смертоносный Шквал: Эта психосила считается как стрелковая атака с дальностью 18 дюймов. Цель получает 3D6 попаданий с силой 3 и AP -. В следующий свой раунд это подразделение считает любой ландшафт как трудный и опасный.

Клыки Мирового Волка: Эта психосила считается психической стрелковой атакой. Проведите линию по столу от рунного Жреца в любом направлении линию длинной 24 дюйма. Литния проходит через жэлемент ылла без каких либо последствий. Все модели типов Пехота, Твари, кавалерия, Мотоциклы и Монстроидальные существа, к которым прикасается линия должны пройти тест на Инициативу, как это описано в основной книги правил Warhammer 40000, или быть удалёнными с поля боя как убитые. Монстроидальные существа могут вычесть 1 из результата броска (так как они большие и сильные), но на 6 бросок всегда считается проваленным.

* Эти типы оружия могут вести огонь в нескольких режимах, какой режим используется, вы должны выбрать перед выстрелом.

Ульрик Убийца и его Волчья гвардия высаживается из десантного модуля, чтобы обрушить свой гнев на головы агрессоров орков.

Капкан захлопывается – Лукас Ловкач и его Кровавые Когти готовы отправить демонов варпа обратно в их адскую реальность.

WARHAMMER 40,000

КОСМИЧЕСКИЕ ВОЛКИ™

Самые дикие и варварские из всех орденов Космического Десанта , Сыны Русса также являются гордыми, благородными и доблестными воинами. В битве каждый из них подобен урагану их родной планеты Фенрис и огню вулканов Асахейма, их обита-лища. И всё же их дикая жажда битвы закалена как в ледяной воде в звериной хитрости, также как их сила и доблесть усилена силовым доспехов, болтером и морозным клинком. Они воины из легенд, и мифы рождаются там, где они проходят.

Это великие воины Империи – Космические Волки. Это воины которые убивают самых страшных монстров Варпа и самых под-лых агентов сил зла и разрушения. И даже во мрачной тьме далёкого будущего есть места героям.

«За мной, Сыны Русса! Это ночью наши враги почувствуют клыки волка на своей шее!»

- Логан Гримнар, в битве при Крепости Проклятия.

Внутри вы найдёте :

- **История Космических Волков.** Откройте для себя происхождение Легиона и Ордена Космических Волков, их славную историю и их нынешние деяния во благо и для выживания Человечества.

- **Воины Клыка.** Здесь вы найдёте описания многочисленных видов войск, героев, машин и вооружения Космических Волков. Здесь же вы найдёте историю и правила для могучих героев Фенриса: Бъёрна Разящая Рука, Арджака Каменного Кулака, и самого Старого Волка Логана Гримнара – и это лишь немногие герои Волков.

- **Защитники Человечества.** Галерея миниатюр, из которых вы можете собрать себе армию Космических Волков во всей её мощи и славе.

- **Воинский Лист Космических Волков.** Правила, которые позволят вам превратить вашу коллекцию миниатюр в могучую армию на игровом столе.

4 612887 550491

РУССКИЙ
www.games-workshop.com
Отпечатано в России

WARHAMMER 40,000
КОСМИЧЕСКИЕ ВОЛКИ

CITADEL

Вы должны иметь копию правил Warhammer 40000 для того чтобы использовать эту книгу.

GAMES WORKSHOP®