WARHAMMER 40,000

CHAOS LEGIONEN

WARHAMMER 40,000

CODEX

GAMES WORKSHOP

VORWORT

CHAOS LEGIONEN

Von **Gamsworkshop**
Überarbeitet von DEIMOS*arts*

INHALT

Einleitung 5

Der Warp 6
Der Grosse Bruderkrieg 8
Der Ewige Krieg 13
Der Erste Krieg um Armageddon 14
Der Schwarze Kreuzzug 16

Streikräfte des Chaos 21
Chaos Space Marine 22
Dämonenprinnz 24
Chaosgeneral 25
Abaddon 26
Fabius Gallus 28
Ahriman der Vernichter 31
Kharn der Verräter 33
Lucius der Ewige 35
Tyhpus 36
Gefallene Engel 37
Cypher 38
Huron Schwarzherz 39
Der Wolf von Fenris 41
Hexenmeister 43
Erhabener Champion 44
Leibgarde 44
Chaosterminatoren 45
Besessene 46
Chaosraptoren 47
Kyborgs 48
Adept des dunklen Mechanicus 49
Chaoskultisten 50
Khorne Berserker 51
Thousend Sons 52
Seuchenmarines 53
Noise Marines 54
Chaos Dreadclaw 54
Chaos-Rhino 55
Chaos Cybot 56
Chaos-Geissel 57
Chaos-Predator 58
Chaos-Vindicator 58
Chaos-Land Raider 59

Dämonische Herrscharren 60
Blutdämon 62
Grosser Verpesster 63
Hüter der Geheinisse 64
Herscher des Wandels 65
Nurglings - Nieder Dämonen 66
Zerfleischer - Dämonetten 67
Rosa Horros - Seuchenhütter 68
Slaaneshbestien - Chaosgargoyles 69
Bluthunde - Kriescher 70
Zerschmetterer - Jägerinnen 71
Schleimbestien - Feuerdämonen 72
Chaosbruten 73

Ausrüstung 76
Schwere Waffen 76
Fehrnkampfwaffen 78
Nahkampfwaffen 79
Spezialausrüstung 81
Dämonische Reittiere & Begleiter 82
Fahrzeugrüstkammer 82
Rüstung 84
Banner und Ikonen 85

Die Verräter Legionen 87
Word Beareres 88
Alpha Legion 90
Aight Lords 92
Iron Warriors 94
World Eaters 96
Death Guard 98
Emperor´s Children 100
Thousend Lons 102
Black Legion 104

Chaos Psi-Kräfte 106

Armeeliste 109
HQ 110
Elite 115
Standard 121
Sturm 126
Unterstützung 129
Chaos Geschencke 131
Zusammenfassung 132

PRODUZIERT VON GAMES WORKSHOP

Copyright © Games Workshop Limited 2009. Alle Rechte vorbehalten Der Imperiale Adler, 40K, GW, das Games Workshop Logo, Games Workshop, White Dwart, Chaos, Chaos Space Marine, Fulgrim, Perturabo, Jhaghatai Khan, Konrad Curze, Ferrus Manus, Angron, Mortarion, Magnus der Rote, Horus, Lorgar, Vulkan, Corax, Alpharius, Lion El'Jonson, Leman Russ, Rogal Dom, Sanguinius, Roboute Guillaume, Primarch, Wirbel des Chaos, Khorne, Tzeentch, Nurgle, Slaanesh, Der Große Bruderkrieg, Astronomican, Emperor's Children, Death Guard, World Eaters, Lunar Wolves, Sons of Horus, Captain Garro, Collegia Titanica, Iron Hands, Salamanders, Raven Guard, Word Bearers, Iran Warriors, Alpha Legion, Night Lords, Istvaan V, Imperial Fists, Blood Angels, Adeptus Custodes, Ordo Malleus, Black Legion, Dämonenprinz, Thousand Sons, Seuchenmarines, Noise Marines, Chaos-Geißel, Abaddon der Vernichter, Khärn der Verräter, Ahriman von den Thousand Sons, Fabius Gallus, Lucius der Ewige, Typhus, Wirt des Vernichterschwarms, Huron Schwarzherz, Der Badab-Krieg, Großer Dämon, Niederer Dämon, Zwillings-Maschinenkanone, Moloch des Khorne, Slaaneshpferd, Flugdämon des Tzeentch, Sänfte des Nurgle, Space Marine, Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Codex, Terminator, Cybot, Techmarine, Rhino, Land Raider, Predator, Warhammer, der Slogan „Lass die Galaxis brennen", Space Marine Ordensnamen und Insignien und alle zugehörigen Warenzeichen, Logos, Orte, Namen, Kreaturen, Völker und Volksabzeichen/Logos/Symbole, Fahrzeuge, Waffen, Einheiten, Charaktermodelle, Produkte, Illustrationen und Abbildungen aus dem Warhammer 40.000 Universum sind entweder ®, TM und/oder © Games Workshop Ltd 2000-2009, wo zutreffend in Großbritannien und anderen Ländern der Welt eingetragen. Alle Rechte vorbehalten.

EINLEITUNG

Willkommen, Auserwählter der Dunklen Götter, zum Codex Chaos Legionen, deinem unverzichtbaren Ratgeber beim Sammeln, Bemalen und Spielen einer Armee der Chaos Space Marines bei Warhammer 40.000.

WARHAMMER 40.000

Das Warhammer 40.000 Regelbuch enthält die Regeln, die du zum Austragen von Spielen mit deinen Citadel Miniaturen im kriegsgepeinigten Universum des 41. Jahrtausends benötigst. Jede Armee verfügt über einen eigenen Codex, der auf diesen Regeln aufbaut und es dir ermöglicht, deine Miniaturensammlung in eine organisierte und kampfbereite Streitmacht zu verwandeln. Der Codex in deiner Hand enthält alles, was du über die Chaos Space Marines und darüber, wie du sie in die Schlacht führen kannst, wissen musst.

GRUNDE ZUM SAMMELN EINER ARMEE DER CHAOS SPACE MARINES

Space Marines zählen zu den mächtigsten Kriegern des 41. Jahrtausends. Sie sind keine Menschen, sondern genetisch verbesserte Supermenschen, bewaffnet mit dem mächtigen Bolter und gehüllt in die undurchdringliche Servorüstung. Ihre Zahl mag klein sein, aber jeder einzelne ist ein hervorragender Krieger, der es mit dutzenden sterblicher Menschen aufnehmen könnte. Zudem können sie auf ein Furcht erregendes Arsenal von Waffen, Ausrüstung und Fahrzeugen zurückgreifen. Die Chaos Space Marines sind Space Marines, die ihre Treueschwüre aufgegeben haben, und sich Piraterie, Blutvergießen und Ruhm zu verschreiben! Se verehren die Dunklen Götter und erhalten im Austausch zusätzliche Macht und ewiges Leben.

WIE MAN DIESEN CODEX BENUTZT

Jeder Codex ist in vier Hauptsektionen gegliedert, die sich mit den verschiedenen Aspekten der Armee beschäftigen. Der Codex Chaos Legionen enthält das Folgende:

- Chaos Space Marines: Der erste Abschnitt stellt die Chaos Space Marines und ihre Rolle im Universum von Warhammer 40.000 vor. Er enthält Einzelheiten über ihre blutrünstigen Vorlieben und ihre Leben als umherstreifende Kriegerbanden, zu den berüchtigten Geschehnissen des Grossen Bruderkrieges sowie Informationen und Farb-Schemata der vielen Verräterlegionen und Space Marine Renegaten.

- Streitkräfte des Chaos: Alle Charaktermodelle, Truppen-Typen und Fahrzeuge der Armee der Chaos Space Marines sowie Dämonen werden in dieser Sektion aufgeführt. Als Erstes findest du hier eine vollständige Beschreibung der jeweiligen Einheit, die Platz in der Armee und im Universum als Ganzes erläutert. Dann folgen die Regeln der Einheit und Einzelheiten zu allen besonderen Fähigkeiten, die sie besitzt oder besonderer Ausrüstung, die sie in die Schlacht trägt.

- Dämonische Heerscharen: Die unvergänglichen sowie vielfältigen Manifestationen und Lebendig gewordenen Alpträume der rohen Energien des Chaos´.

- Verräter Legionen: Ketzerei, Willkür, Habsucht, Gewaltraub und Verrat trieb diese einst loyalen Diener des Imperators tief in Auge des Terrors.

- Armeeliste der Chaos Legionen: Die Armeeliste fasst alle unter „Streitkräfte des Chaos" aufgeführten Ein¬heiten zusammen und ordnet sie so, dass du aus ihnen eine Armee für deine Spiele aufstellen kannst. Ein Armee¬organisationsplan teilt die verfügbaren Einheiten in HQ-, Elite-, Standard-, Sturm- und Unterstützungsauswahlen ein. Jeder Truppentyp hat außerdem einen Punktwert, mit dessen Hilfe du eine Streitmacht in einem fairen Spiel gegen die deines Gegners führen kannst.

WEITERE INFORMATIONEN

Der Codex Chaos Legionen enthält zwar alles, was du zum Spielen mit deiner Armee brauchst, aber es gibt noch immer mehr Taktiken zu probieren, andere Schlachten zu schlagen und neue Bemalideen auszuprobieren. Das monatlich erscheinende Magazin White Dwarf enthält Artikel über alle Aspekte des Warhammer 40.000 Hobbys. Spezifische Artikel zu den Chaos Space Marines findest du auf unserer Webseite:

www.games-workshop.de

Der warp

Der Warp - Warpraum -Das Immaterium - Das Empyrean -Der Äther - Das Reich des Chaos

"Als ich mein Warpauge öffnete sah ich auf das Gesicht des Empyrean und die Hölle selbst starrte mir entgegen. Die sterbliche Welt überlagernd sah ich die Haie des Warp jede Person umkreisen, die ich betrachtete. Die Seelenfeuer derjenigen, die sehen konnten, der Astrophaten. Psioniker und meines eigenen Volkes, der Navigatoren leuchteten so hell, dass sie die schwächlichen Funken neben sich auslöschten. Dies zog die gefräßigsten aller an den Warp gebundenen Raubtiere an, die von ihrem Reich aus knurrten, schnappten und geiferten. Würden diese Individuen nicht von ihrer eigenen Macht oder durch ihre Bindung an den Imperator geschützt werden, würden diese Kreaturen des Warp in ihre Seelen eindringen und sich einen Weg in das materielle Universum aufsprengen. Dies ist der Grund, weshalb ich mein Warpauge in der Gegenwart der Ungeschützten nicht öffnen kann. Vom Warpblick eines Navigators getroffen zu werden bedeutet, die furchtbarste aller Wahrheiten zu erkennen: „dass die menschliche Seele nur ein Staubkorn im Ozean des Warp ist, umgeben von den geifernden Schrecken unserer schlimmsten Alpträume." - Baron des Champ. Prinzipal des Hauses des Champ der Navilis Nobilite

Die Psi-Mystikern und Astralsehern, die über solche Dinge sprechen berichten, dass der Warp im selben Moment wie das materielle Universum zu existieren begann und das die beiden Reiche untrennbar und permanent miteinander verbunden sind. So wie der Realraum das Reich des Physikalischen ist, so ist der Warpraum angeblich die Dimension des Spirituellen.
Der größte und produktivste Schreiber in diesem Bereich war der Häretiker Elijah von Mephisto V, der öffentlich von einer Konklave der Inquisition an der Wende des 37. Jahrtausends hingerichtete wurde. Elijahs Schriften waren oft so esoterisch, dass sie an Ketzerei grenzten, und so in Mystizismus gebettet, dass viele Scholare ihren Sinn erst einmal entschlüsseln mussten. Elijah erzählte davon, dass die Gesetze des Warp sich vollständig von denen unterschieden, die das physikalische Universum bestimmten, wenn es tatsächlich Gesetze im Reich des Chaos geben sollte. Er berichtete vom Warp als eine sich ständig verändernde Dimension aus roher, unkontrollierbarer Energie. Er versuchte in Worte zu fassen, was kein normaler Mensch beschreiben konnte:
"Die Mächte des Warp toben wie der mächtigste Ozean, und wenn ein Sterblicher den Klang dieses Reiches vernehmen könnte, so würde er jede Stimme des Universums gleichzeitig sprechen hören. Und diese Erfahrung würde ihn unweigerlich und augenblicklich in den Wahnsinn treiben."
Verschiedenartige verbotene Quellen beschreiben die Menschheit als ein Psionisch angepasstes Volk, denn jedes einzelne menschliche Wesen existiert auch im Warp; nicht mehr als ein Lichtfunke gegen ein Inferno. Elijah und einige andere Autoren bestehen darauf, dass der Mensch seine Transformation in ein Wesen, dass seine psionische Macht völlig beherrscht, nun abschließen muss. Solange die Evolution nicht vollständig ist sind die Individuen, die diese Macht beherrschen, ein Leuchtfeuer für die Bewohner des Warp und solange ist das materielle Reich gefährdet. Nur die rituelle Seelenbindung an den Imperator kann viele Psioniker vor den Gefahren des Warp schützen, und nur die Stärksten können darauf hoffen, seinem Schrecken alleine zu begegnen.

Gemäß Elijah hat der Warp mit dem Hervortreten der Menschheit als dominantes Volk in der Galaxis eine parallele Entwicklung vollzogen. Da die Seelen psionisch begabter Völker mit dem Warp verbunden sind, spiegeln sich ihre Gedanken und Gefühle im Warp wieder. In seinen letzten Werken, die nicht mehr waren als das irre Gerede eines Menschen, der von seinem eigenen Wissen in den Wahnsinn getrieben worden war, versucht Elijah die Natur der Chaosmächte zu erklären. Er glaubte, dass sich in den tiefsten Strudeln im Ozean des Warp Intelligenzen gebildet hatten, die durch die Emotionen der "Jungen Völker" geschaffen worden waren und deren verborgenste Gelüste widerspiegeln. Manchmal verbinden sich diese Konzentrationen zu Wesenheiten, die ihre Macht aus den Eindrücken bestimmter Emotionen aus dem Realraum ziehen. Viele solcher Wesenheiten existieren im Warp, einige nur für kurze Zeit, solange die Gefühle mit denen ihrer Schöpfung übereinstimmen. Andere wiederum haben die Grenzen ihrer Geburt überschritten und sind nicht länger bloße Reflektionen der sterblichen Psyche: sie besitzen die Macht die Emotionen, die sie geschaffen haben zu nähren und zu inspirieren. Sie sind die Chaosgötter, Wesenheiten von unbegreiflicher und schrecklicher Macht und die ultimative Bedrohung der menschlichen Seele.

Für den Mensch ist der Warp die größte Hoffnung und seine größte Bedrohung. Die Verbindung der Menschheit zum Warp erlaubt es ihr zwar, die unbegrenzte Macht des Warp zu nutzen, doch zieht ihre Gegenwart, obgleich sie bedeutungslos gegenüber der unbegreiflichen Weite des Reichs des Chaos ist, die Aufmerksamkeit der Wesenheiten die darin lauern auf sich. Solange das Volk der Menschen nicht gelernt hat, 'sein' psionisches Potential voll zu nutzen, solange wird es von den Mächten des Chaos gejagt werden, die tragischerweise, ein Produkt des eigenen, unperfekten Geistes der Menschheit sind.
Und all diese Zeit nagen die Mächte des Warp an den Grenzen der menschlichen Wahrnehmung und schüren das dunkle Feuer, das in der Seele jedes Sterblichen brennt...

Der Wirbel des Chaos

Vor zehntausend Jahren wurde die Galaxis schmerzhaft Zeuge des Falls der Eldar. Wie bei allen sterblichen Völkern war auch die Seele der Eldar unvollkommen, besessen von einer dunklen Intensität, die sie zwang all ihren Gelüsten nachzugehen. Dies führte zum langsamen Niedergang der Eldargesellschaft, als jeder einzelne koste es was es wolle seinen Begierden nachging.

Im Herzen des Wirbels des Chaos liegen die Hexenwelten, die Ursprungsplaneten der Eldar. Diese Welten sind das Reich von Dämonen und Wahnsinnigen, aber auch die einzige Quelle für das Material, aus denen die Eldar ihre Seelensteine herstellen: der Aufbewahrungsort für die Seele der Eldar, um sie vor dem ewigen Durst Slaaneshs zu schützen. Einige Eldar reisen noch immer zu den Hexenwelten, auf der Suche nach diesem Rohmaterial, von dem erzählt wird, dass es aus der reinen Energie des Chaos im Augenblick des Falls geschaffen wurde. Nur wenige dieser Individuen kehrten jemals zurück.

Die Eldar erzählen keinem Mitglied eines "niederen Volkes" von ihrem Niedergang, doch ein großer Teil dieser Geschichte kann aus den Passagen der Eldarmythologie, die Außenstehenden bekannt sind, gefiltert werden. Während der langen Periode des Verfalls begannen die intensiven Emotionen der Eldar im Warp zusammenzuwachsen.

Eine neue Macht wurde geformt, die mit ~~ Genuss stärker wurde und zu einer enormen, jedoch noch schlafenden Intelligenz heranwuchs. Die Wesenheit döste unruhig, ihre Träume wurden von den Taten der Eldar genährt. Diese Träume tropften in die Psyche der Eldar und ihr Volk wurde durch die wahnsinnigen Alpträume weiter hinab ins Böse getrieben.

Als die Eldar am tiefsten Grund der Verkommenheit angelangt waren, war die Zeit gekommen und die schlafende Macht Erwachte. Der Chaosgott Slaanesh war geboren und sein Geburtsschrei dezimierte seine Schöpfer. Milliarden von Eldarseelen wurden in den Warp gesogen, um von dem neu Erwachten Gott verschlungen zu werden. Das gesamte Volk der Eldar wurde an den Rand der Vernichtung getrieben, doch die &e Zerstörung geschah, als sich der Warp im Herzen ihres Galaxis umspannenden Sternenreiches in den Realraum ergoss. Ein Gebiet von zwanzigtausend Lichtjahren im Durchmesser wurde mit der reinen Essenz des Chaos überflutet. Dieses Gebiet ist heute als der Wirbel des Chaos bekannt.

Der Realraum ist anfällig für Warpstürme; Gebiete im Raum, in en der Warp in die Realität eingebrochen ist und manchmal ganze Systeme für Jahre isolieren kann. Der Wirbel des Chaos im Vergleich zu einem dieser natürlichen Warpstürme wie ein Orkan zu einer leichten Windböe. Der Fall der Eldar schuf eine Schnittstelle zwischen Realraum und Warp, eine gewaltige, Klaffende Wunde im Gefüge der Realität, aus der beständig Abscheulichkeiten und Fäulnis tropfen. Die Mächte innerhalb Empyrean haben direkten Einfluss auf den Wirbel und verwandeln ihn in eine Region, wo die Gesetze der Physik keine Gültigkeit besitzen und Welten aus einer Laune der wahnsinnigen Götter heraus geformt werden.

Der Wirbel des Chaos ist als die Heimat des dunkelsten Bösen Galaxis bekannt. Auf dem Höhepunkt des Großen Bruderkriegs wurden die Verräterlegionen vom Heiligen Terra vertrieben und fanden natürliche Zuflucht in diesem Reich des Chaos. Jede Legion beanspruchte eine neue Heimatwelt für sich und formte diese nach ihren eigenen perversen Vorstellungen. Die Gefolgsleute der verschiedenen Chaosmächte kämpfen in einem ewigen Krieg um die „natürlichen" Vorkommen, die im Wirbel des Chaos gefunden werden können, doch am tödlichsten sind sie bei jenen seltenen Gelegenheiten, wenn sie ihre Streitigkeiten beiseite legen und ihre Aufmerksamkeit dem materiellen Universum außerhalb des Wirbels zuwenden. Nur wenige haben es geschafft, die zerstrittenen Fraktionen zu einen. Abaddon ist so ein Wesen, der die Verräterlegionen. Mutantenarmeen und Dämonenhorden zu einem Schwarzen Kreuzzug vereinten. Diese Invasionen waren meist nur von kurzer Dauer, da nur wenige der mächtigsten Kreaturen des Warp lange Zeit weitab von der verändernden Energien des Warp existieren können. Nur ein abscheulicher Blutzoll, der während eines Schwarzen .Kreuzzugs entrichtet wird, kann ihn aufhalten und dieser Zoll ist stets unvorstellbar hoch.

Der Wirbel des Chaos hat dafür gesorgt, dass die Verräterlegionen seit zehntausend Jahren das Imperium heimsuchen, denn in diesem verzerrten Reich ist die Zeit genauso bedeutungslos wie im Warp selbst. Zehntausend Jahre nach Ereignissen des Bruderkrieges kämpfen noch immer dieselben Verräter, die damals von den Armeen des Imperiums vertrieben wurden, in den Schwarzen Kreuzzügen.

Obwohl meine Wachen schlafen und die Schiffe im Dock liegen wissen meine Feinde sehr wohl dass große Geschütze nie müde werden.

Lufgt Huron, der Tyrann von Badab

Der Mahlstrom

Vierzigtausend Lichtjahre zum galaktischen Osten hin von Terra entfernt gelegen ist der Mahlstrom, ein von Warpsturm heimgesuchtes Gebiet, in dem Stellarreisen fast unmöglich sind. Soweit imperiale Scholare sagen können, ist der Mahlstrom Gegensatz zum Wirbel des Chaos ein natürliches Phänomen.

Da die Raumfahrt dort so schwierig ist, stellt die gesamte Region ein Paradies für Piraten, Kriminelle und Renegaten aus der gesamten Galaxis dar. Der Raum innerhalb des Wirbels eine Wildnis aus zwanzig oder mehr Orkimperien, zahlreich Hrudplagen und unzähligen menschlichen Piratenfestung Außerdem wird erzählt, dass er die Heimat eines groß Kontingents der Word Bearers Chaos Space Marines ist, die nach dem Großen Bruderkrieg hierher geflohen sind. Das Gebiet wird von Warpenergie durchflutet, die die Planeten durchdringt und diejenigen langsam mit dem Bösen des Warp vergiftet, die verrückt genug sind, im Mahlstrom zu leben.

Zur Zeit des Großen Kreuzzugs versuchten die Armeen c Imperators in den Mahlstrom einzudringen und ihn von 6 Bösen in seinem Inneren zu reinigen. Hunderte von Kriegsschiffen und Tausende von Truppen gingen während < Kampagne verloren, und da der Rest der Galaxis zurückerobert werden musste, erklärte der Imperator das Gebiet als Purgatus In den Jahren, die dem Bruderkrieg folgen sollten entschied Roboute Guillaume, dass die Bewohner des Mahlstroms eine große Gefahr für das Imperium darstellten, um sie einfach ignorieren und gab den Befehl, die umliegenden Regionen verstärken, damit sie jedem Angriff aus seinem Inneren effektiv begegnen konnten. Der Hauptteil der Bewachung des Mahlstroms fiel dem Space Marine Orden der White Scars dessen Heimatwelt Mundus Planus relativ nah an ihm gelegen ist. In der Mitte des 36. Jahrtausends wurde offensichtlich, das die White Scars alleine nicht schnell genug auf eine Gefahr aus einer solch riesigen Region reagieren konnten. Das Senatorum Imperialis befahl aufgrund dessen im Jahre 598.M35 eine neue Space Marine Gründung. Einer der Orden dieser zwei Gründungen waren die Astral Claws, deren Aufgabe es sein sollte die Sternenrouten zu bewachen, die den Mahlstrom umgaben und jeden Renegaten, der in das Gebiet und vor der imperialen Gerechtigkeit flüchten wollte, abzufangen.

Über die Gründe, warum sich die Astral Claws später vom Lichte des Imperators abwendeten, ist nur wenig bekannt, außer den Details über den Konflikt, als sich verschiedene Space Marine Orden mit den Astral Claws zusammentaten, um gegen Orden kämpften, die gegen ausgesandt worden waren, um Renegaten zu zerschmettern. Der Meister des Ordens, Lufgt Huron, erhob sich selbst über das Gesetz Terras und für seinen Orden auf den Weg der Verdammnis. Ob die Rebellion des Ordens mit seiner Nähe zu den Warpstürmen und den heimtückischen Einflüsterungen des Chaos, die aus ihnen dringen zusammenhängt, wird nie geklärt werden. Doch Ende des Aufstands von Badab. wie der Konflikt genannt werden sollte, flohen die Astral Claws und Teile aus anderem Space Marine Orden in das Herz des Mahlstroms. Dort erschufen sie ihr eigenes Imperium und wurden zu grausamen Piraten, die jede Schiffsroute des Imperiums in fünftausend Lichtjahren um den Mahlstrom bedrohen. Lufgt Huron nannte sich selbst in Huron Schwarzherz um und sein Orden wurde zu den Roten Korsaren. Seine Seele verschrieb er den Mächten des Ungeteilten Chaos. Bis zu diesem Tag können viele wenigen Space Marines, die den Einflüsterungen des Chaos erliegen, in den Reihen der Roten Korsaren gefunden werden verbittert und verdreht von der bösen Macht des Chaos, die Mahlstrom lauert.

DER GROSSE BRUDERKRIEG

EXPANSION & EROBERUNG

Die Entstehung des Imperiums der Menschheit begann mit dem Fall der Eldar. Diese hatten die Vernichtung ihres Volkes durch die Mächte des Chaos mit abartigen, mörderischen Ausschweifungen und ihren ureigenen Psi-Kräften selbst heraufbeschworen. Die mentalen Todesschreie ihrer in Blutorgien abgeschlachteten Artgenossen erschütterten den Warp mit einem stetig anschwellenden Trommelfeuer psioscher freewalten in solchem Maße, dass die Seelen der Opfer dort zu einer widernatürlichen Wesenheit verschmolzen und einen neuen, schrecklichen Chaosgott gebaren. Dies war Slaanesh. Der Prinz der Schmerzen und Lust, der Fluch der Eldar. Die psionischen Erschütterung des Warp und mentalen Geburtswehen von Slaaneshs Geburt hatten zwei unmittelbare Auswirkungen.

Sein Erscheinen fegte zum einen nachhaltig jene unberechenbaren Warpstürme hinweg, die eine Begleiterscheinung des Jahrtausende währenden Entstehungsprozesses waren, der mit der Schöpfung von Slaanesh eine Katharsis fand, und beendete damit die lange, eben dieser Warpstürmen zu verdankende Isolation der Erde. Zum anderen in die bei Slaaneshs Geburtsschrei entfesselten Energien jedoch so gewaltig, dass selbst der Warp sie nicht vollständig zu fassen vermochte. Wie durch geborstene Flutventile schossen diese Warpenergien durch die Gehirne der Eldar in das materielle Universum. Wo die Bevölkerungsdichte der Eldar am größten war, ergossen sich die Gewalten der Chaosdimension buchstäblich in Strömen in den Realraum und vermischten sich dort mit Materie, Raum und Zeit. Dadurch entstanden jene versprengten, noch heute überall in der Galaxis anzutreffenden Überlappungszonen zwischen der Warpdimension und unserem Universum, deren größte und bedeutendste das Auge des Terror´s darstellt**.** Der Imperator der Menschheit jedoch hatte die Schöpfung von Slaanesh schon lange vorausgesehen und sich auf diesen Schicksals trächtigen Tag vorbereitet.

Als daher die Warpstürme nach der Geburt von Slaanesh endgültig abklangen, waren die Space Marines und anderen imperialen Streitkräfte bereit, mit der Rückeroberung der Galaxis zu beginnen. Die Mächte des Chaos verfügten aber auch damals schon über große Macht, und so waren viele Menschenwelten von Chaoskultisten oder Fremdvölkern unterjocht worden. Der Feldzug zu ihrer Befreiung entwickelte sich deshalb zu einem langen und harten Kampf, aber mit jedem Sieg wurde das Imperium stärker, und es schlossen sich neue Krieger diesem Großen Kreuzzug an.

Vom Imperator und seinen mächtigen Primarchen angeführt, fegte der Große Kreuzzug der Menschheit wie ein Feuersturm durch die Galaxis. Unzählige Milliarden Menschen auf Tausenden Welten wurden von den triumphierenden Legionen der Space Marines befreit. Der finstere und grausame Würgegriff der Chaosgötter wurde gesprengt, die Unterjochung durch Fremdvölker zu Fall gebracht, und in einem heroischen Zeitalter der Eroberung und Wiederentdeckung wurde das Imperium geschmiedet. Die Menschheit erhob sich wie ein Mann, um ihr uraltes Erbe wiederaufzubauen, und überall wurden die nichtmenschlichen Unterdrücker besiegt.

HOCHMUT UND VERRAT

Aber die Mächte des Chaos gaben sich nicht so leicht geschlagen. Unaufhörlich wisperten sie den Primarchen aus dem Schutz des Warp heraus unbewusste Einflüsterungen zu, drangen des Nachts mit Versprechungen unermesslicher Macht in ihre Träume ein, stachelten ihren Hochmut an, ihre Kampfgier und ihren Ehrgeiz. Keiner der Primarchen war für diese wortlosen Verlockungen gänzlich unempfänglich. Die Standfestigkeit ihrer Charaktere wurde auf eine harte Probe gestellt, und mehr als die Hälfte von ihnen vermochte den Widerstand nicht auf Dauer aufrechtzuerhalten, sondern versagte schließlich. Die Versuchungen des Chaos waren so subtil, dass die Opfer selbst nie merkten, wie sich ihre Denkweise schleichend veränderte und sich ihre Loyalitäten langsam verschoben.

Mortarion beispielsweise, der Patriarch der Death Guard, glaubte am Ende felsenfest, daß er der Herold eines neuen Zeitalters der Gerechtigkeit wäre. Angron von den World Eaters dachte wahrhaftig, daß nur er allein die Menschheit vor der Vernichtung bewahren könnte. Selbst Horus, der größte aller Primarchen, ahnte nichts von der wahren Quelle seiner ketzerischen Ambitionen, sondern war vielmehr mit jeder Faser seines Seins von der Rechtschaffenheit und Tugend der kriegerischen Ideale überzeugt, für die er den Kampf aufnahm.
Indem die Chaosmächte die Tugenden der Primarchen mißbrauchten und ihre Kriegslust anstachelten, verlockten sie diese, ihre Space Marine Legionen gegen den Imperator ins Feld zu führen. Anfänglich ahnten die Primarchen nicht, daß sie dem Chaos erlegen waren, aber als sie sich dann tatsächlich gegen ihren Herrscher erhoben, gewann der Feind aus dem Warp mit jeder von den Renegaten begangenen, verräterischen Untaten mehr Gewalt über ihren Verstand, bis die Aufrührer nach und nach auch den letzten Anschein guter Absichten ablegten, und das Chaos ihre Seelen am Ende ganz und gar schwärzte. Die von den abtrünnigen Primarchen befehligten und in den Aufstand geführten Legionen der Space Marines wandten sich ebenfalls allmählich, aber unaufhaltsam den dunklen Mächten zu.

Bald sprang der verderbliche Einfluss des Chaos sogar auf die Imperiale Armee und die Streitkräfte des Adeptus Mechanicus über, einschließlich der Titanenlegionen und der Legio Cybernetica.
Von dort breitete sich die Fäulnis weiter bis ins Imperium selbst aus. Allein beim Adeptus Mechanicus waren schließlich mehr als die Hälfte willens, sich einem der Chaosanbetung verschriebenen Reich anzuschließen.

Anführer der Rebellion war Horus, der größte und einstmals vertrauenswürdigste aller Primarchen, der bei Kriegern und Bürgern beliebteste Heerführer des Imperiums. Er hatte dem Imperator all die langen Jahre des Großen Kreuzzuges hindurch treu zur Seite gestanden. Bei der Belagerung von Reillis hatten beide Rücken an Rücken gekämpft, und der Imperator hatte Horus dort sogar das Leben gerettet. Auf dem Schlachtfeld von Gorro bezahlte Horus ihm diese Schuld zurück, als er einem in Raserei verfallenen Ork, der dem Imperator das Leben aus dem Leib zu würgen versuchte, gerade noch rechtzeitig den Arm abschlug. Am Ende betraute der Imperator seinen Kriegsherrn Horus sogar mit dem eigenverantwortlichen Oberbefehl über die Kreuzzüge entlang des Östlichen Spiralarms, während er selbst nach Terra zurückkehrte, um dort die Herrschaft des gewaltigen, neugeschaffenen Imperiums der Menschheit zu festigen, das nun unter seiner Kontrolle stand.

In Abwesenheit des Imperators vermochte Horus seine ketzerischen Pläne ungestört voranzutreiben, und so war er bereit, zum endgültigen Schlag auszuholen, als der Imperiale Befehlshaber von Istvaan III die Abspaltung des gesamten Istvaan-System vom Imperium verkündete und es als unabhängiges Reich ausrief. Der Imperator, der vom hochverräterischen Sinneswandel seines Kriegsherrn nichts ahnte, befahl Horus, dieses System wieder zu befrieden. Horus beschloß, Istvaan III aus dem Orbit heraus mit Virusbomben zu verheeren. Binnen weniger Minuten machte der gefräßige Lebensfresser-Virus Istvaan III zu einem toten Himmelskörper bar jeden Lebens; der mentale Todesschrei von zwölf Milliarden Seelen gellte so laut durch den Warp, dass er selbst den Astronomican übertönte. Ganze Kontinente und Makropolen auf Istvaan III verbrannten zu Asche, als die von der plötzlichen Massenverrottung allen organischen Materials auf dem Planeten freigesetzten Gase sich entzündeten und die Welt mit einem gigantischen, tagelang tobenden Feuersturm überzogen. Noch bevor die letzten Brände erloschen, schickte Horus die Titanen der Legio Mortis auf die Planetenoberfläche hinab, um jeden auszumerzen, der in Schutzräumen oder unterirdischen Bunkern vielleicht noch überlebt haben mochte.

Noch während der Bombardierung jedoch hatte ein Handvoll Space Marines aus dem Heer des Primarchen, die dem Imperator treu geblieben waren, die Fregatte ‘Eisenstein’ in ihre Gewalt gebracht. Sie hatten den verderblichen Einfluss des Chaos entdeckt, der sich wie eine grassierende Seuche die Befehlskette hinab von Horus bis zu seinen Gefolgsleuten immer stärker ausbreitete. Als sich der Kriegsherr nach Istvaan V zurückzog, um für seine nächsten Schläge gegen den Imperator dort seine Truppen zu sammeln, flohen diese loyalen Space Marines daher in den Warp. um das Imperium vor der Gefahr zu warnen.

Däs Dämonische fürt zu zwei Ver6rechen:
der Abwendung von den rechtschaffenen Pfaden und Entsagung des Imperators ais Objekt der Hingabe. Für das erste Vergehen ist der Tod eine angemessene angemessene Bestrafung. Das zweite Vergehen ist abstoßende Ketzerei solchen Ausmaßes, dass bis heute keine Strafe gefunden wurde, es ausreichend zu
ahnden. Die Suche nach angemessenen Strafe wird fortgesetzt und sie soll gefunden werden.

Malleus Deamonicus
Die Erklärung des Ekklesiarchen Lsus XLVII

OFFENE REBELLION

Der Treuebruch von Horus traf den Imperator wie ein gewaltiger Schock. Vom Ausmaß des Verrats seines Kriegsherrn wie gelähmt, zögerte er zu handeln, unfähig zu glauben, dass sein Freund und Heerführer tatsächlich Truppen gegen ihn zusammenziehen sollte. Die Inquisition begann eine Säuberung des Adeptus Mechanicus und der Imperialen Armee, wodurch, beinahe augenblicklich heftige Kämpfe ausbrachen, als beide Organisationen sich in imperatortreue und rebellierende Gruppierungen zersplitterten. Auf dem Mars kämpften auf beiden Seiten Techpriester mit uralten, verbotenen Waffen um die Herrschaft.

Das von Innen heraus zerfressene Imperium entzweite sich selbst, als uralte Fehden wieder aufflammten und ehrgeizige Planetengouverneure die Gelegenheit beim Schöpfe ergriffen, um entweder ihre Unabhängigkeit zu verkünden oder sich dem Aufstand von Horus anzuschließen. Viele von ihnen erkannten nicht, mit welcher Art Ungeheuer sie sich verbündeten, andere hingegen hießen das Chaos sogar wissentlich und von ganzem Herzen willkommen. Planetenweite Schlachten tobten durch die Galaxis, als überall Rebellen zum Sturm gegen die Imperatortreuen antraten und umgekehrt. Die in ihren Grundfesten erschütterte Imperiale Flotte wankte und schaffte es nur mit Mühe, die Rebellenschiffe wenigstens aus dem Imperialen Heimatsystem zu vertreiben. Das kostete sie jedoch solch schwere Verluste, dass sie schließlich zum Rückzug auf ihre lunaren Stützpunkte gezwungen war.

Nach seinem verhängnisvollen und beinahe nicht wiedergutzumachenden Zögern befahl der Imperator endlich sieben Legionen des Adeptus Astartes. Horus und seine Aufrührer zu vernichten. Nur mit dem Tod von Horus, der umjubelten Galionsfigur und dem Vorbild der rebellierenden Massen, konnte die Revolte noch niedergeschlagen werden. Die Vorbereitung und Mobilisierung eines Kreuzzuges zur anderen Seite der Galaxis von solchen Ausmaßen kostete aber wertvolle Monate. Horus nutzte diese Zeit gut, befestigte seine Stellungen und setzte seinen Anspruch als der ‘Neue Imperator’ in hunderten von Systemen durch. Wo immer man Horus auch anerkannte, folgte die ketzerische Anbetung des Chaos auf dem Fuße.

Als der Sturmangriff der Legionen des Imperators gegen die Bollwerke des Renegaten Horus auf Istvaan V dann endlich doch erfolgte, kam es zu einer furchtbaren Katastrophe. Die Legionen schlugen zwar mit ihrer gewohnten Leidenschaftlichkeit und trefflichen Kriegskunst zu, aber diesmal kämpften sie gegen Ihresgleichen. Beide Seiten verfügten über Truppen, die in punkto Können und Kampferfahrung ihrem Gegner in nichts nachstanden, jede Strategie und jeder taktische Schachzug traf auf eine mustergültige Antwort und wurde mit Gleichem vergolten.

Am Ende vermochte daher nur hinterhältiger Verrat die Strategie doch zu überrumpeln, als die erste Angriffswelle aus drei imperatortreuen Legionen nach ihrer Landung zuerst schwer angeschlagen und dann Mann für Mann aufgerieben wurde. Nur kümmerlichen fünf Space Marines, die das genetische Gedächtnis ihrer gefallenen Kameraden in sich trugen, gelang schließlich die Flucht, um die Nachricht von dieser katastrophalen Niederlage zum Imperator zurückzubringen. Irgendwie war es Horus gelungen, vier der sieben gegen ihn ausgesandten Legionen auf seine Seite zu ziehen. Dadurch waren nach den ursprünglichen Landungen die anderen, vermeintlich ebenfalls imperatortreuen Nachfolgewellen eigenen Kameraden hergefallen, statt die Rebellen anzugreifen.
Horus verfügte nun über neun Legionen der Space Marines uns hatte drei der noch imperatortreu verbliebenen Legionen vernichtet Überall im ganzen Imperium gerieten die erbitterten Kämpfe zwischen Imperatortreuen und Rebellen allmählich ins Stocken und gelangten an einen toten Punkt wobei sich das Schlachtenglück kaum merklich zugunsten des Imperators zu wenden schien. Horus wusste jedoch, dass er. Falls es ihm die Keimzelle des Imperialen Wiederstandes zu zerschmettern gelänge, das Imperium nach seinen eignen wahnwitzigen Vorstellungen umgestallten könnte. Daher befahl er den Sturmangriff auf die Erde.

BEDINGUNGSLOSER KRIEG

Die wahre: Tragödie des Großen Bruderkrieges war der Verfall der vom Imperator geschaffenen Einrichtungen - nicht nur der Primarchen. sondern auch der Space Marines. Die Streitkräfte der Rebellen richteten natürlich auch materielle Zerstörungen und Leid an. Viel schlimmer jedoch war, dass sie überall, wohin sie vordrangen, das Übel des Chaos verbreiteten.
In der ganzen Galaxis wuchs die Macht des Chaos im gleichen Maße, wie die Menschen den Verlockungen der von den Chaosmächten vertretenen Werte erlagen und sie sogar anzubeten begannen. Der große Geist des Imperators hingegen wurde zunehmend schwächer, als der subtile, verderbliche Einfluss des Chaos die guten Eigenschaften der Menschheit fehlleitete und pervertierte.
So stellte sich die Lage dar, als die Streitkräfte des Chaos sich zum Sturm auf Terra zusammenzogen. Die Mondstützpunkte, die Eckpfeiler der Erdverteidigung, erlagen Horus nach einem erbitterten Kampf, und die Rebellenflotte konnte daraufhin ungehindert bis in die Erdumlaufbahn vordringen.

Nach einer kurzen Schlacht wurden die terranischen Bodenverteidigungslaser durch schwere Bombardierung aus dem All zerschmettert.
Die letzten Schwadronen imperatortreuer Luft- und Raumjäger jagten Salve um Salve in die riesigen Schiffe der Angreifer, vermochten deren Schutzschirme aber nicht zu durchbrechen. Wenn sie ihre letzte Munition verschossen hatten, stürzten sich die Piloten des Imperators mit ihren Jägern sogar selbstaufopfernd als menschliche Bomben auf die feindlichen Schiffe. Das war jedoch nur noch eine Geste hilflosen Trotzes - nicht mehr.

Die Landungsboote des Renegaten Horus stürzten schließlich wie Regenschauer auf den Imperialen Palast herab, spieen Kompanie um Kompanie der Verräter aus. Der Palast umfasste jedoch unzählige Quadratkilometer Bollwerke, Wälle, Gänge, himmelhoher Türme sowie weitläufiger Raumhäfen, und die mit aller Entschlossenheit geführten, erbitterten Eroberungskämpfe zogen sich deshalb in die Länge. Die Übermacht der von Chaos-Titanen und riesigen Damonenmaschinen unterstützten Verräter und rebellierenden Einheiten der Imperialen Armee drängte die loyal verbliebenen Space Marines und Wachen des Imperators jedoch allmählich und unaufhaltsam zurück.

Die Verteidiger weigerten sich aber aufzugeben, und die Angreifer musten jeden Fußbreit Geländegewinn daher Schritt um Schritt erkämpfen und heftigste Verlusten bezahlen. An manchen Stellen türmten sich die Gefallenen so hoch übereinander, dass ihre Leiber die Gänge bis zur Decke versperrten.

Dennoch konnten die Imperatortreuen letztendlich nicht verhindern, dass die Schlacht sich in eine Belagerung verwandelte, woraufhin mehr als einen Monat lang Kampfe um die Mauern des Äußeren Palastes tobten. Am Ende gelang es Titanen der Legio Mortis schließlich, Teile der hoch aufragenden Wälle zu zerstören, und durch diese Breschen strömten die Verräterlegionen zum Sturm auf den Inneren Palast vor.

DER IMPERATOR IN BEDRÄNGNIS

Als die Streitkräfte der Rebellen ihre Schlinge um die imperatortreuen Truppen immer enger zusammenzogen, bereitete sich der Imperator mit seiner Leibwache aus Space Marines und Custodes auf die Endschlacht vor. Zwei seiner Primarchen standen ihm zur Seite: Rogal Dorn von den Imperial Fists und Sanguinius von den Blood Angels. Die letzte Stunde der Menschheit war angebrochen, und die Handvoll tapferer Verteidiger bereitete sich auf den sicheren Tod vor. Genau in diesem Augenblick, als sein Sieg schon gewiss schien, machte Horus seinen einzigen ur[illegible]

Horus schaltete die Schutzschilde seines im Erdorbit kreisenden Flaggschiffs ab. Es hatte damals den Anschein, als ob er dadurch freie Bahn schaffen wollte, um dank seiner Psi-Kräfte den letzten Augenblicken des Imperators sozusagen mit eigenen Augen beiwohnen zu können. Diese Tat wurde ihm jedoch zum Verhängnis, denn mit dem Senken seiner Schilde offenbarte Horus zugleich dem Imperator seine Gegenwart und verriet seinen Aufenthaltsort. Der Imperator ließ diese entscheidende Gelegenheit nicht unnütz verstreichen. Binnen weniger Sekunden waren Teleporter auf das Schiff von Horus ausgerichtet, und ohne Zögern ließen sich der Imperator, sein engstes Gefolge sowie die zwei loyalen Primarchen Rogal Dorn und Sanguinius geradewegs in das Herz des Schlupfwinkels von Horus teleportieren.

Horus war der größte aller Chaos-Champions, ein Erzchampion und Hauptmann der Großen Mächte - ein Chaosfürst von höchstem Rang, was sich am unmittelbarsten in seinem Flaggschiff zeigte.

Als der Imperator und seine Kriegerschar sich im Inneren des Schlachtkreuzers ihres Widersachers materialisierten, erkannten sie zum ersten Mal das ganze Ausmaß des Verrats von Horus. Das Schiff hatte sich in etwas so Furchtbares verwandelt, dass einige der Space Marines des Imperators auf der Stelle wahnsinnig wurden. Ihr Verstand wurde von dem Anblick, der sich ihnen bot, auf der Stelle ausgelöscht. Sie röchelten nur noch zusammenhanglos, bevor sie zuckend und zusammengekrümmt zu Boden sackten und sich von Krämpfen geschüttelt am Boden wanden. Die Fratzen von Menschen und Dämonen starrten sie von den Schiffswänden herab an - die leidverzerrten Antlitze von Wesen, die keine Körper mehr besaßen, denn das Fleisch ihrer einstigen Leiber war nun untrennbar mit den schleimig schwarzen Schiffswänden verschmolzen. Mit einem ekelerregend schmatzenden Sauggeräusch hievten sich die Kreaturen in die Gänge und griffen mit ihren Krallenhänden nach den Angehörigen der imperialen Entermannschaft. Das Gefolge des Imperators brauchte trotzdem nur wenige Minuten, um die Brücke des Schiffs zu erreichen, obwohl viele tapfere Männer in diesen kurzen Minuten starben und Horden nicht länger menschlicher Dinge im Feuer der imperialen Bolter und Energiewaffen vergingen. Auf der Brücke stellte der Imperator seinen einstigen Kriegsherr schließlich zum Zweikampf. Er entdeckte Horus dort über dem Zerschundenen Leib von Sanguinius - der Primarch hatte Horus als erster gefunden und war durch dessen Hände gestorben.

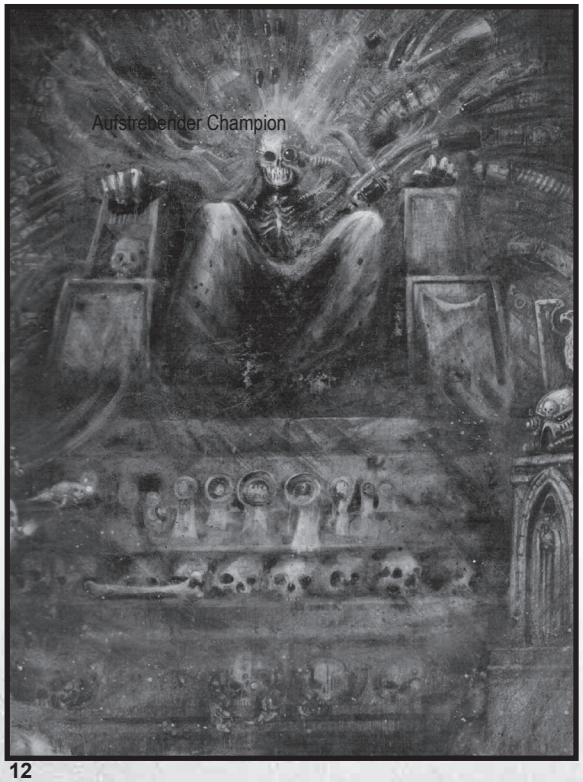
Der Imperator griff Horus als erster an und eröffnete damit ebenso sehr ein Ringen zwischen einstigen Freunden wie einen Kampf um das Schicksal der ganzen Menschheit. Beide wussten, dass wer auch immer siegen mochte, die Herrschaft Über die Galaxis erringen und zum unumstrittenen Imperator der Menschheit aufsteigen würde. Bei einem Sieg durch Horus würde das Chaos triumphieren und die Menschheit als verlorenes Volk das gleiche Schicksal wie die Eldar erleiden.

DER GOLDENE THRON

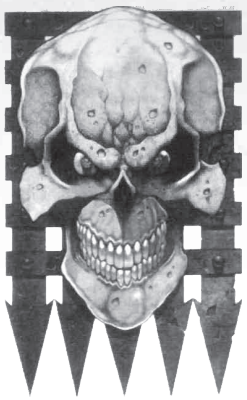
Der Kampf des Imperators mit Horus fand sowohl im materiellen Universum als auch im Warp statt, sowohl die Leiber der zwei Widersacher als auch ihre Geister kämpften ums Überleben. Obwohl Horus seinem Gegner schwerste Wunden zufügte, kämpfte der Imperator nicht allein um sein eigenes Leben, sondern um das ungezählter Milliarden anderer in der ganzen Galaxis. Daher war es letztlich Horus, der zuerst ins Wanken geriet, vielleicht weil doch irgendein Rest von Menschlichkeit in dem Primarchen überlebt hatte und ihn am Ende versagen ließ. Unter Aufbietung seiner allerletzten Kraftreserven vernichtete der Imperator seinen einstigen Freund und Weggefährten, obwohl auch sein eigener Leib schon fast zerfleischt war und selbst sein Geist schweren Schaden genommen hatte.

Mit dem Tod ihres Kriegsherrn verloren auch seine Gefolgsleute die treibende Kraft. Die Streitkräfte der Dämonen auf der Erde begannen zu zerfallen. Viele der Chaos Space Marines, die noch nicht allzu lange in den Diensten des Chaos gestanden hatten, waren plötzlich frei von dessen verderblichen Einflüsterungen und wechselten rasch die Seiten, kämpften sogar mit um so heftigerer Entschlossenheit gegen ihre vormaligen Verbündeten, um dadurch ihren Verrat wiedergutzumachen. Andere, bei denen das Übel des Chaos sehr viel tiefere Wurzeln geschlagen hatte, zogen sich, als sie erkannten, dass alles verloren war. auf ihre Schiffe zurück und flohen damit in den offenen Weltraum. Der schwer geschundene Leib des Imperators wurde indessen eiligst zur Erde zurückgebracht und in einem lebenserhaltenden Stasisfeld platziert.

Schnell schuf man dann eine heute als ‘Der Goldene Thron’ bezeichnete Lebenserhaltungsanlage, um den Imperator dauerhaft darin aufzunehmen. Dank dieser Maschine vermochten seine Geisteskräfte zu überleben, wenngleich sein Leib unwiederbringlich zerschlagen blieb. Anfangs war er noch imstande, für kurze Zeiträume zusammenhängend mit seiner Umgebung zu kommunizieren. Später verfiel er jedoch in vollständiges Schweigen. Dieses Schweigen hält nun schon seit beinahe zehntausend Jahren ungebrochen an.



Aufstrebender Champion



BITTERE NIEDERLAGE

Als die Nachricht von der Niederlage des Renegatenführers Horus sich vom uralten Terra aus verbreitete, griffen die Imperatortreuen die Rebellen mit neu erstarkter Zuversicht und Entschlossenheit an. Den guten Nachrichten hart auf den Fersen folgten imperatortreue Entsatztruppen, und so wandte sich das Schlachtenglück nachhaltig gegen die Aufrührer. Dennoch tobten die Kämpfe sieben lange Jahre hart und unerbittlich weiter, bevor endlich die letzten Bollwerke der Ketzer fielen und die letzten Rebelleneinheiten aufgerieben oder ins Exil gezwungen werden konnten.

Wer von den Renegaten es vermochte, floh in den Wirbel des Chaos. Viele der Flüchtlinge jedoch, die sich auf die Seite von Horus geschlagen hatten, ohne zu erkennen, dass das eigentliche Anliegen der Rebellion die Anbetung der Dämonen war, mussten ihren Fehler auch dort bald schwer bezahlen. Sie fielen rasch den Verräterlegionen zum Opfer, die es. Wie man sich zuraunte, nach menschlichem Fleisch gelüstete.

Nachdem die Zukunft des Imperiums erst einmal gesichert war, hielt der Imperator Gericht über die Rebellen. Sie hatten sein Vertrauen gebrochen und sich mit Dämonen eingelassen. Sie waren zu Feinden der Menschheit geworden und konnten daher nicht mehr im Imperium geduldet werden.

Als Strafe befahl der Imperator, sämtliche Aufzeichnungen Über die Verräterlegionen zu vernichten sowie die abtrünnigen Space Marines in die Staubnebel und Höllenwelten des Wirbel des Chaos zu vertreiben, um sie solcherart für alle Zeiten aus dem materiellen Universum zu verbannen und aus der Geschichte auszulöschen. Es sollte sein, als ob die Verräterlegionen niemals existiert hätten.

Bei dieser Entscheidung verband der Imperator seinen Wunsch nach Vergeltung mit einem starken Sinn für die Realität - das Imperium war durch seinen inneren Kampf nämlich so geschwächt worden, dass ohnehin keine andere Bestrafung als eine Verbannung möglich und durchführbar war. Allerdings blieb dadurch der Wirbel des Chaos ein nagendes Krebsgeschwür im Herzen des Imperiums, eine offene Wunde, aus der die Verderbnis in die umliegenden Systeme triefte, und die als jederzeit offene Zufluchtsstätte für Abweichler und Ketzer diente. Das Allerschlimmste aber war und ist, dass die Verräterlegionen noch heute rachsüchtig im Wirbel des Chaos lauern, von unbändigem Hass auf den Imperator, das Imperium und die ganze Menschheit erfüllt.

DER EWIGE KRIEG

Nach dem Großen Bruderkrieg wurden als Folge des von Horus begangenen Hochverrats tief greifende organisatorische Veränderungen bei den Streitkräften des Imperiums vorgenommen. Den Titanenlegionen und Regimentern der Imperialen Armee wurde der Besitz jeglicher eigenen Transportschiffe verboten, so dass sie im Falle einer erneuten Rebellion ihr eigenes Sonnensystem nicht mehr verlassen konnten, ohne dass auch die Flotte einen Hochverrat beging, indem sie ihre Unterstützung einbrachte. Außerdem wurden die nunmehr neu aufgestellten, mächtigen Space Marine Legionen, die zur Zeit des Großen Kreuzzuges noch jede Zehntausende von Kriegern zählten, in der so genannten Zweiten Generation in 'Orden' unterteilt, von denen keiner mehr als eintausend Mitglieder besitzen durfte. Niemals wieder sollte eine einzelne Person so viel Macht in sich vereinigen können, wie sie Horus und die anderen Primarchen der Space Marine Legionen besessen hatten.

Die Ereignisse des Großen Bruderkrieges zählen heute schon längst zu den Mythen und Legenden des Imperiums. Zehntausend Jahre seither verstrichener Geschichte haben den verdunkelnden Schleier des Vergessens über jene finsteren Tage geworfen, als Horus die Menschheit mit den Fesseln des Chaos beinahe versklavte. Tatsächlich verfügen heute ausschließlich die Dämonenjagenden Inquisitoren des Ordo Malleus über lückenlos erhaltene Aufzeichnungen der vollen Gräuel des Großen Bruderkrieges, und vielleicht erinnert sich auch der Imperator noch daran. Das Wissen um die Beteiligung des Chaos am Großen Bruderkrieg wurde vom Hohen Senat des Imperiums sogar sorgsam unterdrückt, aus Furcht, dass andere auf den gleichen, ins Verderben führenden Pfaden wandeln nannten, wie einst der ketzerische Kriegsherr Horus.

Im Inneren der Verbotenen Zone jedoch fließt der Strom der Zeit gänzlich anders, und dieselben Verräter, die vor zehntausend Jahren vor dem Imperialen Palast ihr Lobgeheul an die Götter der Finsternis hinausbrüllten, leben dort, unsterblich geworden, noch heute. Ihre damalige Niederlage nagt wie ein Krebsgeschwür an ihnen, und ihr Brennender Hass gegen das Imperium, das sie einstmals selbst zu schmieden halfen, lodert ungemindert in ihnen weiter. Diese tödlichen Krieger. Die einstmals hochgewachsene, mächtige Space Marines waren - stolze, in Plaststahl und Ceramitpanzerung gekleidete Krieger, wurden zu zynischen und verbitterten Plünderern, deren einziges Lebensziel darin besteht, zu zerstören, was sie einst beschützten.

Im Inneren der Verbotenen Zone führen diese Verräterlegionen endlose Kriege um Genimplantate, Sklaven. Rohstoffe oder Kriegerehre. Neue Chaos Space Marines werden aus den finstersten Ketzern rekrutiert, die der Lockruf des Chaos in die Verbotene Zone ruft oder aus der Heerschar jener Sklavenkrieger. die zur Belustigung der Chaosgötter ewige Schlachten austragen müssen. Die Organimplantation. Die aus neuen Rekruten echte Chaos Space Mannes machen soll, ist jedoch eine primitive, blutige Angelegenheit, das genaue Gegenteil des sorgsam ausgewogenen Aufbauprogrammes. Wie es bei den loyalen Space Marines verwendet wird. Ob der Anwärter die Prozedur überlebt oder ob er stirbt, wird bei den Verrätern dem Willen der Chaosgötter Überlassen. Auch die Aufnahmerituale der Legionen sind vergleichbar menschenverachtend und roh, um sicherzustellen, dass nur die zähsten Anwärter überleben Jahrtausende der Eifersucht, des Neids und der Bruderkämpfe haben die einstmals riesigen Verräterlegionen zu Kompanien und Kriegerbanden unterschiedlicher Größe zersplittert, die jede von ihrem eigenen Captain oder Chaos-Champion angeführt wird, der stets nur seine ganz persönlichen Ziele verfolgt. Die fanatischsten Anhänger der Finsteren Mächte haben sich zu von ihrem Schutzgott gesegneten Einheiten zusammengeschlossen: Den Seuchenmarines des Nurgle. den Khorne Berserkern, den Noise Marines des Slaanesh und den Hexern des Tzeentch.

Andere haben gar Dämonen gestattet, von ihrem Körper Besitz zu ergreifen und ermöglichen der monströsen Brut des Warp dadurch, in Gestalt ihres mächtigen Wirtskörpers in Fleisch und Blut in die Welt hinauszuziehen.

Angesichts des sich unablässig verändernden Fieberwahns der Dämonenwelten vermochten die meisten Chaos Space Marines dort das Schlimmste nur zu überleben, indem sie niemals ihr Ziel aus den Augen verloren. Sie haben das sterbliche Universum, das sie ins Exil jagte, niemals vergessen und ihm auch niemals vergeben. Sie üben immer noch blutige Rache, wann immer die Fluten des Warp sie dorthin zurückspülen. Sie lassen sich auf äonenalten Kriegsschiffen tragen, die seit der Zeit des Großen Bruderkrieges überdauert haben, jetzt aber mit Jahrtausende alten, prunküberladenen Verzierungen verkrustet und von alten Schlachtwunden vernarbt sind. Zusätzlich erobern die Verräterlegionen im All treibende Space Hulks und rüsten sie neu aus. Um sie als gewaltige Schlachtkreuzer einzusetzen und Tausende von Kriegern auf einmal zu transportieren.

Die Raumschiffe der Verräterlegionen reiten auf den trügerischen Fluten des Warp und können daher jederzeit überall in der Galaxis auftauchen. Die Chaos Space Marines fallen dann über einen ahnungslosen Imperialen Planeten her. Plündern ihn aus und brennen alles nieder, was sie nicht mitnehmen können, bevor sie sich wieder in den Wirbel des Chaos zurückziehen. Wenn auch die planetaren Verteidigungsstreitkräfte sich der Invasoren stets heftig zu erwehren versuchen, sind sie doch dem Untergang geweiht, wenn nicht rechtzeitig Verstärkung durch Space Marines eintrifft. Dann bietet sich den Chaos Space Marines die freudig wahrgenommene Gelegenheit, ihre schwächlicheren jüngeren Brüdern mit Leid und Vernichtung heimzusuchen, was vielleicht sogar die eigentliche Absicht ihrer ziellosen Raubzüge darstellt.

Größere Invasionen werden auf zweierlei Weise vorbereitet. Zum einen können örtliche Chaoskultisten eine Welt in Anarchie und Aufruhr stürzen. Diese Verherrlichung des Chaos schlägt dann wahrnehmbare Wellen im Warp. und zieht die Aufmerksamkeit der Chaosgötter auf sich. Indem sie Omen deuten und Wahrsagungen praktizieren, können Chaoshexer dann eine Invasionsflotte zur Welt dieser Kultisten führen. Einmal eingetroffen, kämpfen die Chaos Space Marines anfänglich Seite an Seite mit den örtlichen Kultisten, um im Namen des Chaos den ganzen Planeten zu erobern. Sobald dieses Ziel erreicht ist, müssen die Kultisten aber unweigerlich feststellen, dass sie Kreaturen heraufbeschworen haben, die sie mit ebensolcher Gewissheit versklaven werden, wie sie zuvor der eisernen Hand des Imperiums unterstanden.
Aber selbst blutige Eroberungen solcher Planeten sind kaum mehr als Nadelstiche gegen das galaxisumspannende Imperium der Menschheit. Die Schläge, die es in seinen Grundfesten zu erschüttern vermögen, sind vielmehr die gefürchteten "Schwarzen Kreuzzüge'.

DER ERSTE KRIEG UM ARMAGEDDON

Der imperiale Planet Armageddon hat in seiner langen Geschichte schon Drei große Invasionen erdulden müssen. Viele haben von den ersten sowie zweiten, vom Waaaghboss Ghazghkull Thraka angeführten Invasion gehört, und dem heroischen Widerstand der zahlenmäßig hoffnungslos unterlegenen Verteidiger, die aushielten, bis ihnen Streitkräfte des Imperiums zu Hilfe kommen und die Wende in der Schlacht gegen Orks herbeiführen konnten. Fast niemand jedoch weiß vom ersten Krieg um Armageddon, der fast 500 Jahre vor Ghazghkulls Geburt Der Grund dafür ist einfach: Die erste Invasion wurde von Chaoswesen ausgeführt, und die Agenten des Adeptus Administratum Inquisition tun fast alles - einschließlich der Säuberung und anschließenden Neubevölkerung eines ganzen Planeten - um das Wissen um die Existenz solcher Invasionen zu unterdrücken. Sie rechtfertigen diese furchtbaren Maßnahmen - sofern sie sich je rechtfertigen müssen, was nur höchst selten vorkommt - indem sie erklären, dass. Falls die Aktivitäten des Chaos jemals bekannt würden, dies mit Sicherheit Galaxisweite Panik und unruhe auslösen würde.

Was auch immer das Administratum jedoch glauben machen mag. es nichtsdestotrotz Tatsache, dass die Dämonenlegionen der Chaosgötter von Zeit zu Zeit aus der Verbotenen Zone ausbrechen und das Imperium überfallen. Diese Invasionen, obgleich sie nicht als ebenso große Bedrohung wie ein Schwarzer Kreuzzug gelten, sind dennoch gefährlicher als die kleinen, üblicherweise von den Mächten des Chaos verübten Raubzüge. Ausgelöst wird die Bildung einer solchen Invasionsstreitmacht in der Regel vom Auftauchen eines Space Hulks, das an einer der Dämonenwelten in der Verbotenen Zone vorbei treibt. Diese Äonenalten Raumschiffe eignen sich nämlich hervorragend. Um gewaltige Armeen durch den Warp zu transportieren, was ganzen Dämonenlegionen ermöglicht, geschlossen von einem Planet der Verbotenen Zone zu einem anderen oder sogar zu einer Welt im Imperium zu reisen. Von den Strömungen des Warp angetrieben und umhergewirbelt, vermag zwar niemand genau zu sagen, wo und wann ein Space Hulk wieder im Normalraum auftaucht, ein Chaoszauberer jedoch kann recht zuverlässig vorauszusagen, welches Ziel ein Space Hulk anstreben *könnte*.

Auf diese Weise wird es sogar einer aus dem innersten Kern der Verbotenen Zone stammenden Chaosstreitmacht möglich, das Imperium zu überfallen. In den meisten Fällen werden die Kreaturen, aus denen eine solche Armee besteht, am Ziel ihrer Reise schnell sterben oder in den Warp zurückgesogen, da sie ohne die nährende Energie des Warp nicht lange im materiellen Universum überleben können. Falls der Planet, bei dem die Dämonenlegionen ankommen, aber nahe des Zentrums eines Warpsturms liegt oder genügend Lebewesen bereit sind, ihre wertvolle Psi-Energie durch unablässige Anbettung der Chaosgötter zu opfern, können die Chaoswesen überleben für eine gewisse Zeit sogar gedeihen. Unter solchen Umständen können die Streitkräfte des Chaos nur noch auf dem Schlachtfeld besiegt werden, oder indem man den ganzen Planeten mit Virusbomben eindeckt.

Genau das war bei der ersten Invasion von Armageddon der Fall. Armageddon gilt als eine der wichtigsten industriellen Makropol-Welten des Imperiums. Die wimmelnden Millionen von Seelen, die Armageddons Bevölkerung ausmachen, leben auf einem einzigen Riesenkontinent der durch einen gewaltigen Dschungel in zwei Hälften geteilt wird. Das Land nördlich dieses Dschungels ist als Armageddon Primus bekannt, die Gebiete im Süden als Armageddon Secundus.

Vor etwas mehr als 500 Jahren, im Jahre 40.444 brachen in Dutzend Makropolen von .Armageddon unerklärlicherweise gleichzeitig bewaffnete Aufstände aus. In Armageddon Secundus wurden diese Revolten schnell niedergeschlagen, aber in den weiter auseinander liegenden Makropolen von Armageddon Primus stellten sie sich als schwieriger auszurotten heraus. Da solche Aufstände auf den dicht bevölkerten Makropolwelt des Imperiums jedoch durch aus nicht unüblich sind und die planetaren Streitkräfte auf sich gestellt in der Lage schienen, mit der Revolte fertig zu werden, wurden vom Imperium keine zusätzlichen Einheiten geschickt. Ohnehin machte der Warpsturm, der das benachbarte Sternensystem Mid-Calvius CVIII heimsuchte, jede Warpreise nach and von Armageddon recht gefährlich ...

Die Imperialen Planetarstreitkräfte auf Armageddon waren noch vollauf mit der Niederschlagung der Aufstände beschäftigt, als unerwartet ein riesiges Space Hulk im Armageddon-System auftauchte und die Imperialen Krieger vollkommen überrumpelte. Al Bord des Raumgiganten befand sich eine gewaltige Dämonenwelt-Armee unter Führung des Dämonenprimarchen Angron. Khorne Berserker von der Legion der World Eaters und Horden brabbelnder Dämonenkreaturen strömten aus dem Space Hulk und fielen über Armageddon Primus her.

Die heimtückischen Auswirkungen dieser Chaospräsenz auf den Geist der Imperialen Bürger machten sich schnell bemerkbar, und fast die Hälfte der Planetaren Armee lief zu den Invasoren über, denen sich auch schon die aufständischen Teile der Planetenbevölkerung, die sich jetzt als Chaoskultisten zu erkennen gaben, angeschlossen hatten. Die wenigen imperiumstreu verbliebenen Verteidiger wurden schnell aus Armageddon Primus verjagt. Die Überlebenden zogen sich durch den Dschungel zurück, der die zwei Hälften des mächtigen Kontinents trennt, vereinten sich mit den imperiumstreuen Einheiten, die in Armageddon Secundus übrig geblieben waren und errichteten entlang der Flussläufe des Styx und Chaeron einen letzten Verteidigungswall.

Wenn Angron sofort gegen die schlecht organisierten und entmutigten Verteidiger vorgegangen wäre, hätte er sie mit Sicherheit mühelos geschlagen, und ganz Armageddon wäre ihm in den Schoß gefallen.

Angron sah sich aber gezwungen, seinen Angriff zu verschieben, da der bei Mid-Calvius tobende Warpsturm abflaute. Wenn er nicht unverzüglich etwas unternahm, um frische Chaosenergien auf den Planeten zu leiten, würde seine Armee bald beginnen, sich aufzulösen. Für die Imperialen Verteidiger hatte es den Anschein, daß sie wertvolle Zeit gewannen, während Angron Wochen verschwendete, um den Chaosgöttern nutzlose Tempel zu errichten, statt die angeschlagenen Imperialen Armeen nach Armageddon Secundus zu verfolgen. In Wirklichkeit blieb Angron jedoch keine andere Wahl, als genau so zu handeln.

Die ihm aufgezwungene Verzögerung mußte Angron teuer bezahlen. Die Chaos-Streitkräfte wußten nämlich nicht, daß der Space Marine Orden der Space Wolves, dessen Heimatwelt Fenris in der Nähe von Armageddon liegt, inzwischen aufgebrochen war. Um den Verteidigern zu Hilfe zu eilen. Als daher Angrons Armee schließlich doch noch aus dem Dschungel herausstürmte, der Armageddon Primus von Armageddon Secundus trennt, musste sie feststellen, dass die Verteidiger bereits auf sie warteten und von den Space Wolves verstärkt worden waren.

Entlang des gesamten Frontverlaufs entbrannten heftige Kämpfe, als die Dämonenlegionen überall gegen die Verteidigungsline der Imperialen Streitkräfte anrannten. An den Ufern des Flusses Chaeron hielten die imperialen Verteidiger stand, und das Chaos wurde abgewehrt und in ungeordnete Flucht geschlagen. Weiter im Westen aber führte Angron den Angriff selbst an. Durchbrach die imperialen Linien und setzte sich dann mit seiner Streitmacht in Richtung auf die Makropolen Infernus und Askalon in Marsch. Genau in diesem Augenblick spielte Logan Grimnar. Der erst seit weniger als einem Jahr den Posten des Großen Wolfes der Space Wolves innehatte, seine Trumpfkarte aus. Er hatte nämlich eine volle Kompanie Grey Knights in Reserve zurückbehalten, um deren Beistand er sofort nachgesucht hatte, als er von den dämonischen Gefahren hörte, die Armageddon drohten.

Nur die Grey Knights besaßen ausreichende Kampfkraft, um ein Wesen wie Angron schlagen zu können. Sie griffen genau zu dem Zeitpunkt ins Geschehen ein, als die Chaoshorden auf die Makropolen Infernus und Askalon zustürmten. Die Grey Knights teleportierten sich in die unmittelbare Nähe Angrons ins Zentrum seiner Dämonenlegion und stellten den Dämonenprinz zusammen mit seiner Schar Großer Dämonen, die seine Leibwache bildeten, zum Kampf.

Es entbrannte eine Schlacht, wie man sie seit den Tagen des Großen Bruderkrieges nicht mehr gesehen hatte, und von den einhundert Grey Knights, die daran teilnahmen, überlebten weniger als ein Dutzend diese Begegnung. Am Ende aber triumphierten sie doch und schleuderten Angrons Geist in den Warp zurück, von wo ihm die Chaosgötter einhundert Jahre und einen Tag lang nicht zurückzukehren erlaubten. Zeitgleich mit der Attacke der Grey Knights gingen auch die Space Wolves auf breiter Front zum Gegenangriff über. Die **S**treitmacht des Chaos wurde in die Flucht geschlagen und restlos aufgerieben.

Nachdem die Dämonenlegionen besiegt waren, schritt das Administratum schnell und nachdrücklich ein, um die Wahrheit über das, was geschehen war. gewaltsam zu unterdrücken. Obwohl man sogar erwog, den Planeten lückenlos mit Virusbomben zu überziehen, um jeden Hinweis auf das Chaos vollständig und restlos auszulöschen, ließen die Bedeutung von Armageddons Industrien eine derartige Lösung wenig wünschenswert erscheinen. Statt dessen wurde mit Ausnahme der höchstrangigen Würdenträger die gesamte überlebende Bevölkerung des Planeten sterilisiert, so dass sie keine Kinder mehr zeugen konnte und dann in riesige Zwangsarbeiterlager getrieben, die man weit von den Makropolen entfernt errichtete. Dort wurden die Planetenbewohner streng isoliert gehalten, damit nicht ein einziges Wort vom Chaos Überfall auf Armageddon an die Außenwelt dringen konnte. In der Zwischenzeit schiffte man aus dem ganzen Imperium Milliarden neuer Arbeiter für die jetzt leeren Makropolkomplexe des Planeten heran. Nach ein oder zwei Jahrzehnten waren sämtliche Arbeiter in den Sklavenlagern verstorben, ein jämmerlicher Lohn für jene, die so tapfer gegen die Chaoskräfte gekämpft hatten. Logan Grimnar, heute wie damals Anführer der Space Wolves, hat dem Adeptus Administratum nie vergeben, was er als einen grausamen Verrat an Millionen von unschuldigen Menschen ansieht, und es gibt viele, die ihm im Geheimen zustimmen.

Derweil schmiedet Angron tief im Inneren des Wirbels des Chaos Pläne, wie er eines Tages nach Armageddon zurückkehren und Vergeltung an dem Planeten üben kann, der ihm vor all diesen Jahrhunderten zu widerstehen wagte ...

DIE SCHWARZEN KREUZZÜGE

Vielleicht ein- oder zweimal in einem Jahrtausend erhebt sich ein wahrlich großer Chaos-Champion in der Verbotenen Zone. Durch die Macht seines unbeugsamen Willens und die Gunst der Finsteren Götter vermag ein solcher Champion einen unsicheren Bund zwischen den verschiedenen, verfeindete Gebiete der Verbotenen Zone zu schmieden. Auf welche Weise genau der Chaos-Champion die Truppen für seinen Kreuzzug sammelt, hängt von seinem Charakter und seinem Schutzgott ab. Manche benutzen Intrigen, andere Erpressung, manche gewaltsame Unterwerfung, andere Einschüchterung. Die meisten setzen einfach sämtliche ihnen zur Verfügung stehenden Machtmittel auf einmal ein.
Die Vorbereitung eines Schwarzen Kreuzzuges kann Jahre dauern, oder auch nur Wochen und hängt ganz vom Wohlwollen der Chaosgötter ab. Die Kriegsschmieden der Höllenwelten spucken dann Rüstungen und Waffen für die Gefolgsleute des Auserwählten aus, und mit Blutopfern werden Dämonenmaschinen aus ihrem düsteren Schlummer geweckt. Machtgierige Gruppierungen streiten sich um den Oberbefehl der unüberschaubaren Heerschar des Kreuzzuges oder werden mit Gewalt zum Gehorsam gezwungen.

Ist der Schwarze Kreuzzug dann endlich zum Aufbruch bereit, speit der Wirbel des Chaos seine diabolischen Chaoshorden aus: Dämonenheere, Reihe um Reihe riesiger, missgestalteter Monster, unzählige Massen von Kultisten, wilde Stämme aus Tiermenschen, uralte und furchterregende Chaostitanen. Ihnen allen als Speerspitze voran schreiten die Legionen der Chaos Space Marines, vereint in ihrer Beutelust und ihrem Verlangen, dem verhassten Imperium Tod und Vernichtung zu bringen.

Das Imperium hat ständig starke Streitkräfte rings um den Wirbel des Chaos stationiert, um derartige Großinvasionen abzuwehren. Ganze Titanenlegionen, Orden von Space Marines und zahlreiche Regimenter der Imperialen Armee verteidigen die lebenswichtigsten der in der Nähe der Verbotenen Zone liegenden Systeme. Aber selbst mächtige Kampfabteilungen wie diese vermögen den Sieg über den höllischen Ansturm eines Schwarzen Kreuzzuges nicht zu garantieren. Nur allzu oft schwappt die schwarze Flut des Chaos daher vor und zurück, wobei sie ganze Sternensysteme verheert und niedergebrannt zurücklässt. Ganze Planetenbevölkerungen werden unwiderruflich vom verderblichen Einfluss des Chaos erfasst, Städte und Industrien von den donnernden Schlägen teuflischer Vernichtungsmaschinen zerschmettert. Unzählige Bürger werden an Orte verschleppt, die sich eine gesunde Seele kaum auszudenken vermag. Dort dienen sie als Sklaven und Spielzeuge der Verdammten und ihrer dämonischen Meister.

Jede zerstörte Stadt und jeder verbrannte Planet bringen das Imperium ein Stück näher an den Rand der Auflösung. Welche Bedeutung ha wohl eine einzelne Welt in einem Imperium, das aus einer Million Planeten besteht? Genug, um jede einzelne von ihnen gegen die höllische Heerschar zu verteidigen: genug, um all jene mit dem Fluch des Exterminatus zu belegen, die in die Knie gehen und sich den Dämonen unterwerfen. Ein Schwarzer Kreuzzug mag vielleicht nur einmal in tausend Jahren aus dem Wirbel des Chaos hervorbrechen, aber der Schaden, den er anrichtet, läßt sich niemals wieder beheben.

DER DREIZEHNTE KREUZZUG VON ABADDON DEM VERNICHTER

Als die Seuche, die als der Fluch des Unglaubens bekannt werden sollte, über viele imperiale Welten in den Sektoren Belis Corona und Agripinaa hereinbrach, erhoben sich zahlreiche Kulte, die behaupteten, dass das Imperium nicht mehr den Lehren des Imperators folge. Sie nannten die Krankheit eine gerechte Strafe für die Sünden der Opfer und erklärten, dass nur das Feuer und die Säuberung durch Schmerz die Heilung bringen könne. Sie würden beides bringen. Auf Malin's Reach und Lelithar brach die imperiale Herrschaft zusammen, als die Seuche die Fähigkeit der Autoritäten zerstörte, die Zeloten und kreischenden Demagogen weiter unter Kontrolle zu halten, welche die Massen in eine Raserei der Vernichtung und Selbstverstümmelung trieben. Flotteneinrichtungen und Symbole der imperialen Herrschaft wurden offen angegriffen und über die folgenden Wochen ersetzte das Recht des Stärkeren auf vielen abgelegenen Planeten das des Administratums.

Die gewaltigen Ausbrüche von Fanatismus und Blutvergießen klangen im Warp wider und erweckten das bereits lebhafte Immaterium zu neuem und gewalttätigem Leben. Die Ausläufer des Warpsturms Baphomael dehnten sich über die Grenzen des cadianischen Systems aus und die Astropathen von Kasr Partox berichteten von schrecklichen Visionen über gewaltige Ebenen, die von geschundenen Körpern übersät waren und über Planeten, die in Flammen standen. Diese Ereignisse vermehrten und verbreiteten sich im ganzen Sektor, bis es auf der Welt Beiisar in der Chorkammer der Astropathen auf der Spitze der Makropole Teriax auf schreckliche Weise zu einem Ausbruch kam. Währen einer routinemäßig Autoseance begann der älteste Astropath plötzlich zu zucken und in psionischer Energie zu entflammen. Notfallwarpdämpfer und Nullschilde wurden sofort in Position gebracht, doch es war bereits zu spät. Unkontrollierbare Energien erbrachen sich in die materielle Welt und die obersten neun Ebenen der Makropole verdampften in einer gewaltigen psionischen Explosion.

Die Zeichen waren unmissverständlich - alles deutete auf eine Katastrophe von erschreckenden Proportionen hin. Das Tarot des Imperators brachte grausige Vorzeichen hervor und Omen von erschreckenden Natur erschienen im ganzen Segmentum. Viele von ihnen erwiesen sich als falsch, aber Gerüchte und Hörensagen wurden zu Tatsachen und Angst und Paranoia peitschten ganze Bevölkerungen in eine panische Hysterie. Mitglieder des Fraterisorden, Konfessoren, Prediger und Kardinäle wurden von der Ministra-Synode auf Ophelia VII ausgesandt, um für Ruhe zu sorgen und spirituelle und autoritäre Führung zu bieten, doch die Panik ging so tief, dass ihre Stimmen meist ungehört verhallten. Inmitten der Angst, die die imperialen Bürger ergriffen hatte, wurde die entlegene Agrarwelt

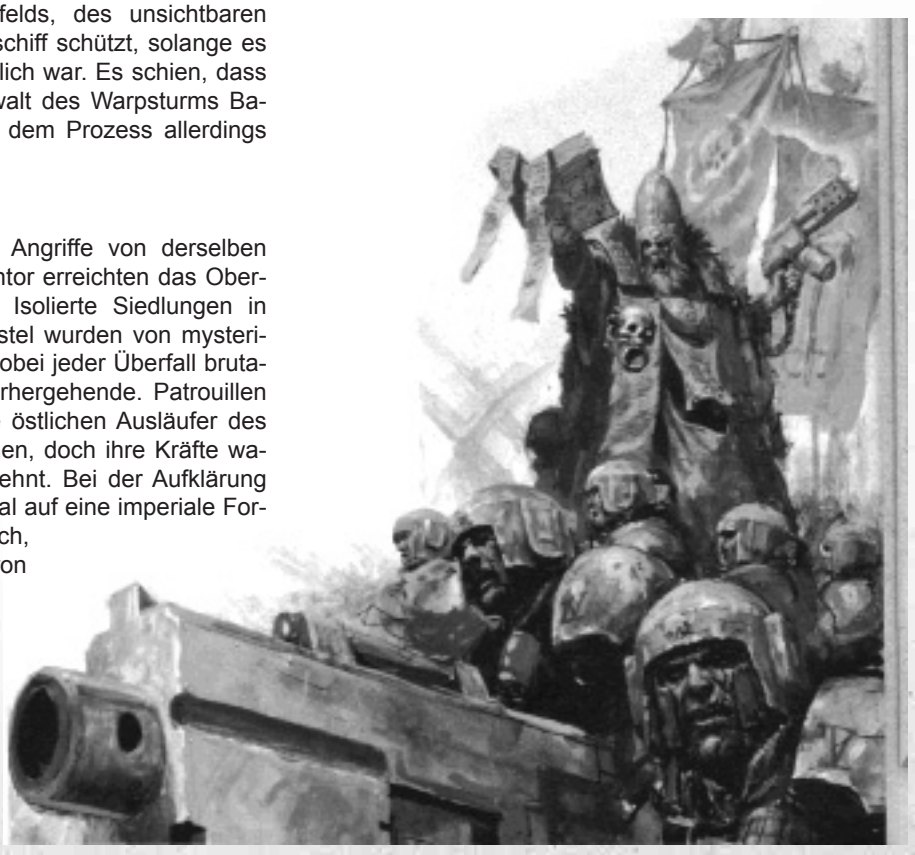
Dentor beinahe unbemerkt von unbekannten Streikräften angegriffen. Die Besatzung eines Frachters, der Agrikulturmaschinerie lieferte, entdeckte diese Gräueltat und fand ganze Gemeinden wie Vieh abgeschlachtet und das Land verbrannt vor. Nichts war entwendet worden und kein Motiv konnte gefunden werden. Es gab nichts, was man hätte tun können, und so verschwand der Bericht unter anderen, dringenderen Dingen, die über die Autoritäten des Segmentums hereinbrachen.
Auf Cadia selbst bemerkten die Adepten, welche die Struktur der uralten Pylonen untersuchten, eine neue und beunruhigende Entwicklung. Die Pylonen, die bis zu diesem Zeitpunkt absolut inaktiv gewesen waren, begannen fast unmerklich zu vibrieren. Sofort wurden Forschungsteams ausgesandt, um die Pylonen zu untersuchen, und ihre Ergebnisse waren verstörend - wenn man es harmlos ausdrücken wollte. Mikroskopische Stressfrakturen bildeten sich auf den vorher unzerstörbaren Oberflächen der Pylonen und alle vibrierten mit einer Amplitude, die der eines Gellarfelds, des unsichtbaren Energiefelds, das ein Raumschiff schützt, solange es durch den Warp reist, sehr ähnlich war. Es schien, dass die Pylonen mit Mühe die Gewalt des Warpsturms Baphomael zurückhielten, sich in dem Prozess allerdings langsam aber sicher zerstörten.

Die Ordnung zerfällt

Weitere Berichte über brutale Angriffe von derselben Wildheit wie der Angriff auf Dentor erreichten das Oberkommando des Segmentums. Isolierte Siedlungen in den Systemen Sarlax und Amistel wurden von mysteriösen Angreifern ausgelöscht, wobei jeder Überfall brutaler und blutiger war als der vorhergehende. Patrouillen der Raumflotte versuchten, die östlichen Ausläufer des Agripinaa-Sektors zu überwachen, doch ihre Kräfte waren hierfür bereits zu weit gedehnt. Bei der Aufklärung eines weiteren Überfalls, diesmal auf eine imperiale Forschungsstation auf Malin´s Reach, wurde die 31. Zerstörerschwadron (Todbringer). die vom Demios Binär-system aus operierte, von unbekannten Verbänden angegriffen und vernichtet. Von Bergungsteams geborgene externe Sensoren Aufzeichnungen zeigten die Verzerrten und pervertierten Formen ehemaliger Space Marine Schiffe, die über die Kobra-Zerstörer herfielen; interne Logaufzeichnungen gaben, wenn auch fragmentarisch. Bilder von Enterteams in blaugoldenen Rüstungen wieder, welche die Besatzungen abschlachteten. Noch während die Angriffe anhielten zog die Raumflotte ihre Schiffe in die Raumhäfen zurück. Die taktischen Strategen identifizierten in der Zwischenzeit ein Muster in den Angriffen, die sich unerbittlich aus den östlichen Subsektoren direkt auf Cadia zuzubewegen schienen.

Als sich die Flotten des Agripinaa-Sektors zu ihren Basen zurückzogen kam neues Unheil über die angeschlagenen imperialen Streitkräfte. Auf Lelithar erhob sich aus den rasenden Kulten und Fanatikern eine mächtige Gestalt, die sich selbst die “Stimme des Imperators” nannte. Als Redner von erschreckender Überzeugungskraft wiegelte dieses mysteriöse Individuum ganze Bevölkerungen mit seinen Leidenschaftlichen Reden auf; Horden kreischender Fanatiker überrannten auf sein Geheiß die Einrichtungen, die sich noch in imperialer Hand befanden, wie zum Beispiel Raumhäfen und befestigte Militärbasen. Dutzende Schiffe und ganze Waffenarsenale wurden im Handstreich genommen, als die Anhänger der Stimme zu den Sternen aufbrachen.

Seine Abgesandten verstreuten sich über den ganzen Sektor. Kultisten der Stimme erschienen auf Yayor, Amistel und Albitern; sogar unter den Häftlingen der Gefängniswelt Bar-el tauchten sie auf. Doch so destruktiv die Kulte der Stimme auch waren, sie erweckten ein angeschlagenes Imperium zu neuem Leben, denn nun zogen Prediger und Missionare des Missionarius Galaxia durch die betroffenen Regionen



und predigten die Abscheulichkeit dieses Anti-imperialen Kultes.

Der imperiale Glaube erhob sich wie ein Phönix aus der Asche und wilde Kämpfe entbrannten zwischen den Anhängern der Stimme und den Dienern des Imperators. In diesen Sektoren schwand der Glaube erstaunlicherweise nicht infolge der Kämpfe, sondern es kam sogar zu einer wahren Welle von Frömmigkeitsschwüren. Imperiale Assassinen und Jagdteams wurden ausgesandt, um den Anführer des Kultes auszuschalten, doch keiner von ihnen wurde jemals wieder gesehen. Nur eine verzerrte Funkbotschaft von einem einzelnen Vindicare-Assassinen gab einen Hinweis auf die Identität der Stimme des Imperators: eine in Roben gehüllte Gestalt, die ein Schwert und zwei exquisite Pistolen trug.

Verrat auf Cadia

Trotz des Niedergangs der imperialen Herrschaft in den Sektoren um den Wirbel des Chaos stand Cadia wie ein Fels in der Brandung. Um die an Häufigkeit und Stärke zunehmenden Chaosaktivitäten zu bekämpfen, befahl das militärische Oberkommando das Zusammenziehen jedes verfügbaren Regiments der cadianischen Stoßtruppen auf dem Planeten. Hunderte zusätzliche Landefelder wurden bei KasrTyrok angelegt: aus den Kasrs Holn, Helotas und Fremas wurde die Infrastruktur für dieses Unternehmen herbei¬geschafft. Millionen von Soldaten standen schon bereit als die Volscani, von vielen als die abgehärtetsten Kämpfer des Sektors betrachtet, auf Cadia landeten. Gewaltige Landungsschiffe brachten Leviathan-Kommandotransporter auf die Oberfläche Cadias, wo das Oberkommando die übrigen Truppen Aufstellung nehmen ließ, um die Parade des neu angekommenen Regiments abzunehmen. Dann enthüllten die Volscani ihre wahre Loyalität. Banner mit den blasphemischen Ikonen des Chaos wurden auf den gebäudegroßen Fahrzeugen entrollt, die mit ihren gewaltigen Geschützen das Feuer eröffneten und den Kommando-Leviathan des Gouverneurs Primus Marus Porelska vernichteten. Die Truppen der Volscani strömten auf die Landefelder und griffen die angetretenen Cadianer an. Sie fielen mit ungezügelter Wildheit über sie her und töteten mit der Brutalität und Effizienz, für die sie berühmt waren.

Die Schlacht um den Raumhafen tobte über eine Stunde lang, aber mit so vielen Verteidigern vor Ort konnte es nur ein Ergebnis geben. Die Volscani wurden besiegt, doch zu einem schrecklichen Preis. Der Gouverneur Primus und die meisten hochrangigen Offiziere waren tot; was noch von der cadianischen Kommandostruktur übrig war hatte Mühe, die Ordnung aufrechtzuerhalten. Während die letzten Widerstandsnester ausgemerzt wurden übernahm Großkastellan Ursarkar Creed üen Befehl über die wankenden cadianischen Streitkräfte und stellte nach dieser Gräueltat ein gewisses Maß der Ordnung wieder her. Doch noch während Ursarkar Creed auf dem Schlachtfeld von Kasr Tyrok kämpfte, brach tief in der Festung Kasr Vazan der Gouverneur Secundus zusammen. Sein Körper blähte sich auf und verfaulte in einer Art, die den Chirurgen des cadianischen Sektors nur allzu bekannt geworden war. Die Kasrkin reagierten mit beeidruckender Schnelligkeit, doch es war zu spät für Kasr Vazan. Innerhalb eine Stunde musste die gesamte Festung als verseucht erklärt jnö für immer versiegelt werden.

Die Ruhe vor dem Sturm

Es gab keine Zweifel mehr, dass ein großangelegter Angriff aus dem Wirbel des Chaos kurz bevorstand. Der neu eingesetzte Gouverneur Primus Ursarkar Creed befahl den Streitkräften Cadias, sich einzugraben, die Verteidigungsanlagen zu verstärken und zusätzliche Lager für Munition, Kriegsgerät, Nahrung und Wasser anzulegen. Hilferufe an Streitkräfte außerhalb des Wirbels des Chaos wurden mit den höchsten Dringlichkeitscodes ausgesandt und schon nach wenigen Tagen trafen Botschaften von den Space Wolves und einer Zahl anderer Space Marine Orden ein, die Krieger und Flottenverbände versprachen, um die Cadianer im Kampf zu unterstützen. In allen umliegenden Sektoren wurden Regimenter ausgehoben, als das Administratum mit einer Geschwindigkeit auf die Bedrohung reagierte, die bei dieser gewaltigen Organisation noch nie zuvor gesehen worden war. Doch so schnell sich die imperialen Kräfte auch sammelten, es sollten noch Wochen, wenn nicht gar Monate vergehen, bevor eine angemessene Stärke erreicht war. In der Zwischenzeit Erhielt Kapitän Urquarn auf dem Kolossus-Kreuzer *Abridals Glorie* ein unbestätigter Bericht ein. Der von einer Ordensfestung auf einem gewaltigen Asteroiden sprach, doch viele seiner Besatzungsmitglieder waren aufgrund überlanger Schichten erschöpft und sein Bericht wurde als Halluzination einer übermüdeten Mannschaft abgetan.

Zudem berichteten die Kobra-Schwadronen, die an den Ausläufern des Wirbels des Chaos patrouillierten, von vermehrten Sichtungen von Eldarschiffen; die imperialen Schiffe vermochten die Eldar jedoch nicht anzugreifen, da ihre Geschwindigkeit sie schnell außer Waffenreichweite trug. Das Fottenkommando war aufgrund dieser Berichte zunächst besorgt, doch die Eldarschiffe schienen die Flucht dem Kampf Vorzuziehen und es gab nicht einen Bericht von Kämpfen zwischen beiden Streitkräften. Rasch angesetzte Überprüfungen der Welten, die von den Eldar verlassen wurden zeigten, dass sie ungewöhnlich fruchtbar waren. Auf der Oberfläche dieser Welten wurden seltsame Xenokonstrukte entdeckt, die Astropathen als Warptore identifizierten, die vor Kurzem permanent versiegelt worden waren. Warum die Eldar diese Welten verlassen und ihre wertvollen Warpportale versiegelt hatten war ein weiteres Rätsel unter hunderten, die in den vorangegangenen Monaten aufgetaucht waren, aber die Ressourcen reichten nicht aus, um eine tiefer gehende Untersuchung durchzuführen.

Während die Streitkräfte Cadias sich weiter auf den unausweichlichen Angriff vorbereiteten wurden die Systeme Tabor und Ulthor von weiteren Überfällen durch Unbekannte heimgesucht, doch diesmal standen die Schiffe der Imperialen Flotte bereit zum Gegenangriff. Drei Schwadronen Kobra-Zerstörer verfolgten zusammen mit dem Lunar-Kreuzer Goliath die Angreifer in die Faberius-Enge, wo sie den Styx-Kreuzer Finsterblut in einer verbissenen Schlacht schwer beschädigen konnten.

Die Schlacht kostete die Raumflotte die meisten der Kobras, und auch die Goliath wurde beschädigt, aber dafür waren die Angreifer endlich identifiziert worden. Die Finsterblut war Teil der Flotte des Night Lords Generals Tarraq Finsterblut, einem der bösartigsten Mörder in einer Legion voller sadistischer Schlächter. Bevor imperiale Verstärkungen eintreffen konnten zeichneten die Langstreckenauguren eine gewaltige Flotte von Chaosschiffen auf. Die verbliebenen imperialen Schiffe mussten sich in die Sicherheit des nahen Raumhafens Aurent zurückziehen.

Der Sturm bricht los

Als Teil der ewigen Wacht am Wirbel des Chaos wurden hervorragend ausgebildete Kasrkin in den wirbelnden Mahlstrom geschickt, um einen Hinweis darauf zu finden, wo der erste Schlag fallen würde. Astropathische Weissagungen hatten auf die verseuchte Welt Urthwart hingewiesen, wo sich angeblich eine gewaltige Streitmacht sammelte. Urthwart war eine vom Chaos überrannte Welt; die Bevölkerung war versklavt und den Dunklen Göttern geopfert worden. Die Kasrkin fanden nichts Lebendes mehr auf Urthwart, nur Tod und abscheuliche Seuchenzombies, die vom Fluch des Unglaubens wiederbelebt worden waren. Doch als sie sich gerade zurückziehen wollten erhielten sie panische Voxnachrichten von ihren Schiffen im Orbit: zahlreiche Raumfahrzeuge näherten sich dem Planeten aus der Richtung des Wirbels des Chaos. Die Kasrkin zogen sich zu ihren Landungsbooten zurück und versuchten, ihre Mutterschiffe zu erreichen, aber es war bereits zu spät. Die imperialen Schiffe waren entweder schwer beschädigt oder zum Rückzug nach Cadia gezwungen worden. Es gab kein Entkommen. Die Cadianer waren auf Urthwart gestrandet, als der Schatten eines gewaltigen Schlachtschiffs auf sie fiel: der Planetenkiller war zurück.

Von ihrem Schicksal nichts ahnend konnten die Cadianer nichts tun. als die ungeheuren Energien des Planetenkillers in einer vernichtenden Energielanze freigesetzt wurden, die sich durch die Kruste des Planeten bohrte und sein Inneres auseinanderriss. Die Kontinente zerplitterten und der Kern des Planeten explodierte: Urthwart zerbarst in wirbelnde Stücke geschmolzenen Gesteins. Der Tod Urthwarts hallte im Warp wider und brachte den tobenden Warpsturm zum Erliegen. Jeder Telepath im Umkreis von tausend Lichtjahren konnte diesen Todesschrei spüren. Als Urthwart auseinanderbrach tauchte eine Chaosflotte aus hunderten Kriegsschiffen und gewaltigen Transportern aus den Tiefen des Wirbels hervor und hielt auf Cadia zu. Die krankhaften Schiffe Seuchenklaue und Terminus Est fielen mit einer riesigen Flottille aus Seuchenhulks im Subdiaco-Diablo-System ein und begannen, tief in den krankheitsgeplagten Sektor einzudringen. Mit der Chaosflotte und begleitet von den Inferno-Schlachtschiffen Gnadenloser Tod und Festung der Qualen erschienen zwei grausig veränderte Schwarze Festungen. Obwohl sie einst dem Imperium als Flottenstützpunkte gedient hatten erinnerten sie nun eher an verformte und mutierte Kathedralen, die dem Blut und dem Tode geweiht waren.

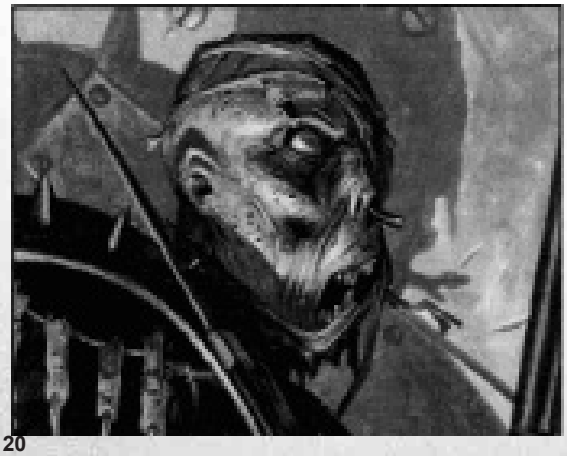
Die Patrouillen der Raumflotte, gewarnt von den überlebenden Astropathen auf Beiisar, flohen vor der Flut korrumpierter Schiffe und riefen verzweifelt nach Hilfe aus Umliegenden Sektoren. Das Reiseverbot zwischen den Sektoren war immer noch in Kraft und wertvolle Stunden wurden verschwendet, als Raumflottenkapitäne mit der Bürokratie des Officio Medicae kämpften, die verhindern wollten, dass sie ihre Besatzungen wieder in den Dienst zwangen. Die Schiffe, die aufgeboten werden konnten, sammelten sich im Ormantep-System unter dem Befehl von Admiral Pulaski, bereit zu kämpfen und Cadia mit ihren Leben die Zeit zu erkaufen, die es benötigte. Im Gegensatz zu vielen anderen Raumschlachten versuchten die Gegner hier nicht, in vorteilhafte Stellungen zu •gelangen. Es schien, als wolle die Chaosflotte einfach durch die Imperialen schmettern. Die beiden Flotten trafen im Schatten des Ithiriumgürtels aufeinander, einem Mineralreichen Asteroidenfeld, das von den riesigen Minenschiffen Ormanteps ausgebeutet wurde.

Die Schlacht begann und die loyale Flotte kämpfte trotz ihrer erschreckenden zahlenmäßigen Unterlegenheit in der großen Tradition der imperialen Raumflotte, mit Mut, Ehre und Standhaftigkeit. Ein Dutzend Schiffe wurde bereits in den ersten Momenten der Schlacht schwer beschädigt, entweder durch Salve um Salve von Torpedos oder durch die unablässigen Angriffe der Höllenfeuer-Bomber, doch der Rest der Flotte kämpfte weiter. Während beide Flotten wild herummanövrierten und der Kampf zu einem verzweifelten Feuergefecht auf kurze Distanz wurde, in dem beide Seiten schreckliche Schäden erlitten, spaltete sich ein Teil der Chaosflotte ab und jagte an der gebundenen imperialen Flotte vorbei in Richtung Agripinaa-Sektor. Viele Stunden lang beschossen sich die beiden Flotten und alle Hoffnung schien verloren, als Admiral Pulaskis Flaggschiff, die Ehre und Pflicht, in einer verheerenden Plasmareaktorexplosion verging. Die imperialen Verteidiger hatten ihre Seelen schon dem Imperator anvertraut, als mehrere Chaosschiffe, die in Blockadepositionen gelauert hatten, ohne Vorwarnung explodierten. Die Kriegsschiffe der Raumflotte Agripinaa hatten die Chaosflotte überrascht. Angeführt von Admiral Quarren schössen die imperialen Verstärkungen der bedrängten Flotte einen Weg frei, durch den sie sich in das Demios-Binärsystem zurückziehen konnte.

Quarren hatte die Überreste der Flotte gerettet, es dadurch jedoch dem abgespalteten Teil der Chaosflotte gestattet, die Verteidigung des Agripinaa-Sektors zu durchbrechen. Da nur noch wenig die Flotte davon abhalten konnte, in die Umlaufbahnen der Planeten einzudringen, waren die Systeme des Agripinaa-Sektors weit offen für den Angriff der befleckten Anhänger des Seuchengottes. Schon bald wurden die Welten des Belis-Corona-Subsektors zu albtraumhaften Visionen von Fäulnis, Schrecken und Krieg. Auf Amistel Majoris fielen verfluchte Seuchenmarines ein und dezimierten die örtlichen Verteidigungsstreitkräfte, bevor die Drookianischen Moorsoldaten landen und die bedrängten Verteidiger verstärken konnten. Seuchen forderten Hunderte von Leben und die einst fruchtbaren Felder dieser blühenden Welt verwandelten sich in öde, mit Leichen übersäte Ebenen voller Krater, in denen sich die Toten stapelten. Oberst Pertaj leitete eine meisterhafte Verteidigung, indem er eine Reihe von Grabensystemen anlegen ließ, die den Gegner in die Irre führten und in tödliche Feuerfallen lockten.

Doch der Oberst erlebte nicht mehr, wie seine Verteidigung funktionierte, da die Seuche ihn niederstreckte, bevor es zum ersten großen Gefecht des Krieges kam. Space Marines vom Orden der Howling Griffons kämpften sich durch die Chaosblockade und eskortierten die Schiffe der Legio Astorum, die Verteidigungsstellungen beziehen sollte, als die erste Welle der Angreifer zuschlug. Nur die Space Marines mit ihrer gesegneten Servorüstung und die Titanen konnten auf den toxischen Schlachtfeldern dieser Seuchenfront bestehen und die normalerweise blitzartige Kriegführung des Adeptus Astartes verkam zu aufreibenden Grabenkämpfen. Beide Seiten verbrauchten ihre Streitkräfte im Fleischwolf des Krieges und niemand war bereit, die Welt dem anderen zu überlassen.

Auf Leithar, der Ursprungswelt des Kultes der Stimme, landeten imperiale Soldaten von den Jouranischen Dragonern zusammen mit Warlord-Titanen der Legio Ignatum bei Gorgosa und belagerten den von Rebellen gehaltenen Palast, der als das Hauptquartier der Stimme galt. Die Belagerung vernichtete große Teile der Hauptstadt Lelithars und kostete die Leben von Millionen von Menschen, als sich die Bevölkerung erhob, um die imperialen Soldaten zu bekämpfen.



Unterstützt vom Orden der Death Spectres dauert die Belagerung bis heute an und malmt und mahlt sich gnadenlos auf ein unsicheres Ende zu. Seuchen fegten über zahlreiche Welten hinweg und es fielen ebensoviele Soldaten Krankheiten zum Opfer wie dem gnadenlosen Feuer des Feindes. Im Weltraum führte Admiral Quarren die angeschlagene Flotte in einem kämpfenden Rückzug nach Cadia und formierte sie dort in einer Defensivposition zusammen mit den drei Ramilies-Raumfestungen im Orbit des Planeten. Die Chaosflotte zog weiter in Richtung Cadia und hielt nur kurz inne, um es den Schwarzen Festungen zu ermöglichen, Demios in einen toten Felsbrocken zu verwandeln. Blitze gleißender Energie verbrannten die Oberfläche des Planeten, töteten Millionen imperialer Untertanen und vernichteten in wenigen Stunden jede Struktur auf dieser Welt. Die Chaosschiffe überwältigten rasch die Verteidigungen von Solar Mariatus, dem äußersten Planeten des cadianischen Systems, und hunderte Landungsschiffe des volscanischen Verräterregiments landeten auf der Oberfläche, griffen die Bergbaustationen an und entrissen den verteidigenden Einheiten des 23. Cadia die wertvollen Erzraffinerien.

Hier etablierten die Verräter ihre am weitesten vorgeschobene Operationsbasis, von der aus sie Angriffe im ganzen System führen konnten. St. Josmane's Hope fiel kurz darauf, als sich die Insassen des Militärgefängnisses während eines Überfalls der abtrünnigen Space Marines der Violators gegen ihre Wächter auflehnten. Brutale Nahkämpfe brachen überall in dem Kontinentgroßen Gefängnis aus und viele der Wachen sparten sich ihre letzte Kugel für sich selbst auf, um nicht von den tobenden Insassen gefangen genommen zu werden. Nachdem sie die Verräterarmeen als Befreier willkommen geheißen hatten wurde den Gefangenen jedoch schnell klargemacht, was sie sich wirklich eingehandelt hatten, denn diejenigen, die nicht sofort getötet wurden, kamen als Sklaven auf die Chaosschiffe oder wurden gewaltsam in die Armee der Verräter eingezogen. Schiffe der Invasoren verteilten sich im ganzen cadianischen System, einige wurden auch von schattenhaften Eldar-schiffen vernichtet, die ebenso mysteriös verschwanden, wie sie aufgetaucht waren, doch der Großteil der Flotte stieß direkt nach Cadia vor.

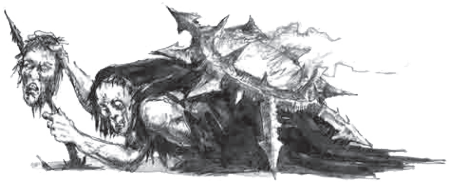
Admiral Quarren tat, was in seiner Macht lag, doch der Ansturm des Feindes war einfach zu stark und nach drei Tagen unerbittlicher Kämpfe war ein Großteil seiner Schiffe entweder schwer beschädigt oder vernichtet. Die Schiffe, denen die Flucht gelang, flohen zur Fabrikwelt Kantrael, um sich reparieren und aufmunitionieren zu lassen - doch nur wenige waren dazu in der Lage. Eine der Ramilies-Raumfestungen fiel den Invasoren in die Hände, während die anderen beiden ihre Reaktoren überluden und sich selbst zerstörten, bevor der Feind auf ihnen Fuß fassen konnte. Nachdem der Raum um Cadia gesichert war, begannen die Chaosschiffe mit dem orbitalen Bombardement. Eine nach der anderen wurden die Verteidigungsbatterien zum Schweigen gebracht. Hunderte riesenhafter Frachter schwenkten in die Atmosphäre ein und spieen gewaltige Schwärme von Landungsschiffen in die Atmosphäre des Planeten.

Die Invasion Cadias hatte begonnen.

STREITKRÄFTE DES CHAOS

Dieser Abschnitt des Buches beschreibt die Streitkräfte der Chaos Space Marines - ihre Verschiedenen Einheiten und eine Auswahl berüchtigter besonderer Charaktermodelle, die du in deine Armee aufnehmen kannst. Jeder Eintrag beschreibt einen Einheitentyp mit allen erforderlichen Regeln, um die entsprechenden Modelle in deinen Spielen bei Warhammer 40.000 einzusetzen.

Auf den folgenden Seiten findest du die vollständigen Regeln für die Modelle einer Armee der Chaos Space Marines. Jeder Eintrag beinhaltet das Profil des Modells, seine Sonderregeln und sämtliche einzigartige Ausrüstung, die es möglicherweise bei sich trägt. Normalerweise verwenden Spieler diese Informationen zusammen mit der Armeeliste (die du weiter hinten diesem Codex findest), um eine Armee zusammenzustellen, mit der sich die Missionen aus dem Warhammer 40.000 Regelbuch spielen lassen. Manche Spieler hingegen entwickeln Szenarios, in denen spezielle Streitkräfte vorkommen. Mit den Regeln aus «dieser Sektion lassen sich auch die im Hintergrund Beschriebenen Schlachten oder eine ganze Kampagne aus miteinander verknüpften Spielen austragen, ohne auf die eigentliche Armeeliste zurückzugreifen.



AUSRÜSTUNG

Diese Sektion beschreibt nur einzigartige Ausrüstung der Truppentypen. Die gewöhnliche Ausrüstung jedes Modells sowie sämtliche Ausrüstungsoptionen findest du in der Armeeliste auf den Seiten 110 - 129. Viele dieser Optionen kosten zusätzliche Punkte, was du immer im Hinterkopf behalten solltest, wenn du ohne Verwendung der Armeeliste eine Streitmacht für ein Szenario oder eine Kampagne zusammenstellst. Weiter hinten in diesem Buch findest du die Sektion Ausrüstung. Diese beinhaltet Beschreibungen und Regeln für die meisten Waffen und Ausrüstungsgegenstände, welche in den Armeen der Chaos Space Marines zum Einsatz kommen.

Wenn ein Ausrüstungsgegenstand nur von einem bestimmten Truppentyp verwendet wird, findest du seine Beschreibung in dieser Sektion. Die Ausrüstungssektion beginnt auf Seite 85 und enthält Verweise auf die Seiten mit den Beschreibungen der einzigartigen Ausrüstungsoptionen.

SONDERREGELN DER CHAOS SPACE MARINES

MALE DES CHAOS

Die meisten Chaos Space Marines verehren das Chaos in all seiner Herrlichkeit und widmen ihr Leben den vier großen Chaosmächten Khorne, Tzeentch, Nurgle und Slaanesh mit gleicher Hingabe. Wenn ein Modell dagegen das Mal einer einzigen der vier Chaosmächte erhält, ist es völlig von dieser vereinnahmt, erhält aber im Gegenzug besondere Kräfte.

Mal des Khorne
Modelle mit dem Mal des Khorne erhalten +1 Attacke.

Mal des Tzeentch
Modelle mit dem Mal des Tzeentch verbessern ihren Rettungswurf um +1 (bis zu einem Maximum von 2+). Verfügt ein Modell ursprünglich über keinen Rettungswurf, so erhält es durch das Mal des Tzeentch einen Rettungswurf von 5+.

Mal des Nurgle
Modelle mit dem Mal des Nurgle erhalten +1 Widerstand. Genau wie bei dem Bonus durch ein Bike hat diese Modifikation keinen Einfluss darauf, ob ein Modell durch einen Treffer sofort ausgeschaltet wird.

Mal des Slaanesh
Modelle mit dem Mal des Slaanesh erhalten +1 Initiative.

Mal des Glorreichen Chaos
Ein Modell mit diesen Mal darf verpatzte Moralwerttest einmal wiederholen.

Viele Truppentypen haben Sonderregeln, die ihre einzigartigen Fähigkeiten widerspiegeln. Um Platz zu sparen und Wiederholungen zu vermeiden, geben wir nur den Namen einer Sonderegel an, wenn es sich dabei um eine allgemeine Sonderregel handelt.

SELTENE EINHEIT

Truppen die diese Bezeichnung tragen sind zu kostbar beziehungsweise nur in geringer Stückzahl vorhanden um sie in größerer Anzahl in die Schlacht zu Führen, diese Truppentypen dürfen nur einmal pro Armeeorganisationsplan gewählt werden.

HASSERFÜLLT

Ein tiefer Groll und brennender Hass auf die törichten Ideale sowie der verweigerte Sieg über das Imperium der Menschheit steckt in jedem Chaos Space Marine der sich vor Äonen vom Licht des Falschen Imperators abwandten.
So ist es kaum verwunderlich das solche Krieger eine, ja schon fast wahnsinnige Beharrlichkeit an den Tag legen um jeden einzelnen seiner Feinde zu verfolgen und ihre kläglichen Verfehlungen unerbittlich spüren zulassen. Und selbst wenn der Blutzoll das eigenen Leben fordern sollte so wird kein Chaos Space Marine jemals kampflos das Feld räumen.

Jede Nicht-Furchtlose Chaos-Space-Marine Einheit die zum Rückzug gezwungen wird und unter halber Soll stärke gefallen ist, darf immer noch versuchen sich zu *Sammeln*.

CHAOS SPACE MARINES

Die Space Marines wurden aus den Genen der Primarchen als ultimative Waffe des Imperators erschaffen. Sie sind hünenhafte Krieger, über zwei Meter groß, mit verstärkten Knochen, zwei Herzen, extrem belastbaren Muskeln und vielen speziellen Organen ausgestattet, die es ihnen ermöglichen, unter widrigsten Bedingungen zu überleben und zu kämpfen. Sie empfinden kaum Schmerzen und ihre Wunden verheilen mit großer Geschwindigkeit. Sie verfügen über die beste Ausrüstung, wie etwa mächtige Servorüstung, die ihre enorme Kraft noch verstärkt und Schutz gegen die zerstörerischsten Waffen bietet. Ständiges Training und Kämpfen stählt ihren Geist, und so ziehen die Space Marines mit Eifer und Hingabe in die Schlacht und dulden kein Zögern, keine Gnade und keine Feigheit. Ihre Waffen, Rüstungen und Fahrzeuge sind optimal an ihre Rolle als Schocktruppen angepasst. Die Kombination all dieser Dinge macht die Space Marines zu den gefürchtetsten Kriegers des gesamten Imperiums.

Die Chaos Space Marines besitzen all diese Stärken und Fähigkeiten, vereinen sie jedoch mit der Macht des Chaos und einer völlige Hingabe an die Chaosgötter. Seit dem Großen Bruderkrieg sind die Space Marines wieder und wieder von den Verlockungen des Chaos in Versuchung geführt worden, sei es aus eigennützigen Gründen oder Idealismus.

Nachdem sie sich vom Imperium getrennt und dem Imperator den Rücken zugewandt haben, wissen diese Superkrieger, dass es für sie weder Frieden noch Vergebung oder Sündenerlass geben wird, und so verschreiben sie sich dem Chaos mit ganzer Seele.

Die Bewaffnung der Chaos Space Marines unterscheidet sich wenig von der ihrer loyalen Gegenstücke. Der Bolts, dessen unterschiedliche Baumuster sich über zehntausend Jahre zurückverfolgen lassen, ist ihre Primärwaffe, auch wenn den Nahkampf verherrlichende Trupps oft die Boltpistole in Kombination mit Messer, Schwert oder Axt bevorzugen. Viele Trupps vervollständigen diese Basiswaffen mit unterschiedlichen Granaten und anderer Ausrüstung. Manchmal setzen Chaos Space Marine Trupps auch schwere Waffen wie Laserkanonen, schwerer Bolter und Maschinenkanonen ein, und sie haben Zugriff auf spezialisierten Waffen wie Flammenwerfer, Melter und Plasmakanonen.

Der Großteil der Organisation und Struktur der früheren Legion oder des einstmaligen Ordens ist Vergangenheit. Anstelle von bestimmten Sergeants folgen die Mitglieder eines Trupps nun dem stärksten, kühnsten und brutalsten ihrer Brüder. Diese blutrünstigen Krieger streben nach der besonderen Gunst der Chaosgötter und werden als Aufstrebende Champions bezeichnet. Sie tragen sehr unterschiedliche Bewaffnung, sei es die Trophäe eines erschlagenen Feindes oder eine arkane Waffe, sorgfältig instand gehalten seit dem Großen Bruderkrieg. Sie sind Furcht einflößende Krieger, die immer an vorderster Stelle ihres Trupps kämpfen und ihre Mitkämpfer zu Heldentaten antreiben, um den Ruhm der Chaosgötter zu mehren.

CHAOSIKONEN

Die meisten Chaos Space Marines verehren alle Chaosgötter und erbitten die Gunst Khornes, Tzeentchs, Nurgles und Slaaneshs gleichermaßen. Einige Trupps jedoch verschreiben ihr Leben und ihre Seelen einer bestimmten Gottheit. Sie tragen die Zeichen und das Mal ihres Gottes und handeln allein in seinem Namen. Trupps mit dem Mal des Khorne zeichnen sich durch besondere Wildheit im Kampf aus, Trupps mit dem Mal des Tzeentch profitieren vom besonderen magischen Schutz ihres Herren, die Anhänger Nurgles vermögen schwerste Verletzungen zu überleben und die von Slaanesh Gezeichneten verfügen über geschärfte Sinne, die es ihnen ermöglichen, mit enormer Geschwindigkeit zu handeln (siehe Regeln auf Seite 84).

HAVOCS

Einige Trupps der Chaos Space Marines tragen einen hohen Anteil schwerer Waffen mit sich, um ihren Brüder Unterstützungsfeuer zu geben. Diese als Havocs bekannten Trupps können verheerende Feuerkraft geger Infanterie und schwer gepanzerte Ziele aufbringen, und ihr gnadenloser Beschuss dominiert weite Teile des Schlachtfelds.

Trupps von Havocs stehen häufig Rhinos als Transportmittel zur Verfügung. Auf diese Weise können sie schnell eine erhöhte Position oder einen anderen strategisch wichtigen Punkt auf dem Schlachtfeld erreichen und der Gegner von dort aus mit ihren schweren Waffen dezimieren. Des Weiteren bietet ihnen ein Chaos-Rhino die Möglichkeit, schnell neue Position zu beziehen, sollten ihre Ziele zerstört sein oder ein gegnerischer Angriff unmittelbar bevorstehen.

So bleiben die Havocs in ständiger Bereitschaft, um mit ihrem Unterstützungsfeuer einzugreifen.

DIE AUSERKORENEN

Die erfahrensten und hingebungsvollsten Chaos Space Marines sind die Auserkorenen. Andere Chaos Space Marines sehen in ihnen die besonderen Günstlinge der Chaosgötter. Auserkorene sind noch zäher, gefühlloser und tödlicher als ihre Brüder. Um in der Gunst ihrer Götter zu steigen, opfern sie ohne zu zögern auch das leben ihrer Kampfgefährten.
Trupps von Auserkorenen haben Jahrzehnte- oder sogar Jahrhundertelangen Kampferfahrung und wissen Deckung optimal zu nutzen, um auf den Schlachtfeldern des 41. Jahrtausends zu überleben. Diese abgebrühten und wilden Krieger befinden sich zumeist in der Vorhut jedes Angriffs, wo sie den meisten Ruhm und die beste Beute sammeln können.
Von Zeit zu Zeit nutzen Auserkorene ihre Erfahrung, um feindliche Linien zu infiltrieren und Hinterhalte zu legen, oder um die Flanken einer gegnerischen Streitmacht zu umgehen und die Hartnäckigsten Widerstandsnester zu attackieren.

CHAOSBIKES

Aufgrund ihrer guten Bewaffnung und hohen Mobilität eignen sich Chaos Space Marines auf Bikes hervorragend als Aufklärungstruppen und für tödliche Überfälle hinter dien feindlichen Linien. Bei den Bikes handelt es sich um robuste Maschinen mit leistungsstarken Motoren, die ihre schwer gepanzerten Fahrer zuverlässig tragen können. Sie besitzen eingebaute Waffen, die der Fahrer abfeuern kann, ohne die Kontrolle über sein Fahrzeug zu vernachlässigen, und sind häufig mit Klingen und Stacheln bestückt, die den Gegner im Vorbeifahren aufschlitzen oder niederwerfen sollen.

Selbst unter den mitleidlosen Chaos Space Marines genießen die Bikefahrer den Ruf besonderer Grausamkeit. Gnadenlos verfolgen sie ihre besiegten Gegner meilenweit, um sie zu töten oder gefangen zu nehmen oder in der Hoffnung, auf diese Weise neue Opfer und neue Beute aufzuspüren.

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Chaos Space Marine	4	4	4	4	1	4	1	10	3+
Auserkorener	4	4	4	4	1	4	2	10	3+
Aufstrebender Champion	4	4	4	4	1	4	2	10	3+
Chaos Space Marine auf Bike	4	4	4	(4)5	1	4	2	10	3+
Thousand Sons Terminator	4	4	4	(4)5	1	4	3	10	3+

CHAOS SPACE MARINES

Einheitentyp: Infanterie

AUSERWÄHLTE DES CHAOS

Einheitentyp: Infanterie Sonderregeln: Infiltrierten

CHAOSBIKES

Einheitentyp: Bikes

Sonderegeln:
Hasserfüllt

CHAOS-SERVORÜSTUNG

Zur Zeit des Großen Bruderkriegs waren MkII Kreuzzug-Schema-Rüstungen aus den Legionen so gut wie verschwunden und durch deutlich verbesserte Schemata ersetzt worden, außer bei den Legionen, die tief im Östlichen Spiralarm kämpften. Im Verlauf der heftigen der Schlachten sahen sich jedoch beide Seiten gezwungen, Verluste mit älteren Rüstungstypen auszugleichen und Rüstungen von den Gefallenen zu plündern. Die Rüstungen der Verräterlegionen spiegeln diese turbulenten Zeiten wider. Häufig tragen deren Krieger die unverwechselbaren beschlagenen und vernieteten Plastonidstahlrüstungen anstelle der glatten Ceramitpanzerungen späterer Schemata. Frei liegende Leitungen bleiben ein häufiges Merkmal, und viele Chaos Space Marines individualisieren ihre Rüstungen mit Helmschmuck, Hörnern, Schädeln und Ketten. Oft verändert sich die Rüstung eines Chaos Space Marines, wenn sie dauerhaft dem Warp ausgesetzt ist. Es wachsen Stacheln, knöcherne Auswüchse und Schuppen, oder die Rüstung, flimmert vor Energie. Der Kampf um neue Rüstungen und Ersatzteile ist verbissen. Erst vor kurzer Zeit übergelaufene Space Marines tragen oft ihre kaum veränderten Ordensrüstungen, wenngleich sie natürlich die Symbole ihrer Treue zum Imperator entfernt oder besudelt haben. Einige Renegaten besitzen fortschrittliche MkVI Aquila-Rüstung, die von ihren Brüdern sehr begehrt wird und ihnen zusätzlichen Ansehen einbringt.

DÄMONENPRINZ

Das ultimative Bestreben eines Champions des Chaos besteht darin, ein Dämon zu werden. Über Jahrhunderte hinweg riskiert ein Chaosgeneral Tod und Mutation und vernichtet die Feinde seines Herrn in der Hoffnung, den Blick der Götter auf sich zu lenken. Die fanatischsten Chaoschampions haben ganze Armeen geopfert und die Bevölkerung Dutzender Welten ausradiert, um dies zu erreichen und sich die Unsterblichkeit zu verdienen.

Dämonenprinzen besaßen als Sterbliche die Stärke und den Willen, den Chaosgöttern durch ein Leben als Krieger gefällig zu sein. Obwohl nur die wenigsten den Weg zum Dämonenprinzen überleben, riskieren Champions immer wieder alles, um dieses höchste Geschenk zu erhalten.

Die Dämonenprinzen, welche Kriegerbanden von Chaos Space Marines anführen, waren einst selbst Space Marines. Sie sind große Chaosgeneräle und Hexer, nach wie vor gepanzert mit den Überresten ihrer Rüstungen und getrieben von ihrem Hass auf das Imperium. Obwohl sich ihre Erscheinungen erheblich voneinander unterscheiden - einige haben Flügel und Hörner, andere riesige Reißzähne oder verdrehte Hauer, haben alle Dämonenprinzen eine gigantische Statur gemeinsam, die sogar einen Space Marine weit überragt. Sie bestehen aus dämonischer Energie und besitzen eine Stärke und Widerstandsfähigkeit, welche die sterblichen Kreaturen bei weitem übertrifft. Ihren Körpern wohnen verheerende Kräfte inne, wie die Fähigkeit zum Feuer speien oder Blitze schleudern.

Die berüchtigtsten Dämonenprinzen stammen aus dem Umfeld der Primarchen, die sich während des Großen Bruderkrieges mit dem Chaos verbündeten, jene Primarchen, die sich gegen den Imperator wandten und ihre Legionen in die Verdammnis führten. Obwohl sich der gesamte Hass des Imperiums in Form der Inquisition gegen sie richtet, führen die Dämonenprimarchen Angron, Magnus, Mortarion und Fulgrim weiterhin aus dem Wirbel des Chaos heraus Krieg gegen ihre Feinde. Nur selten jedoch begleiten sie selbst die Krieger ihre Dämonenwelten in die Schlacht; solch unbedeutende Aufgaben überlassen sie nach ihrer Gunst strebenden Untertanen.

Obwohl die Dämonenprimarchen die wahrscheinlich berüchtigtsten und verhasstesten aller Dämonenprinzen verkörpern, existieren einige, die noch älter und mächtiger sind. Diese Kreaturen haben ihre Seele an das Chaos verschachert, lange bevor die Menschheit die Erde verließ; brutale Diktatoren und blutrünstige Krieger, die ihre Kräfte sammelten, während in der von Kriegen geprägten Geschichte der Menschheit mächtige Zivilisationen aufstiegen und wieder zu Staub zerfielen. Dämonenprinzen führen häufig Chaos Space Marines an und stellen so ihre Kräfte in den Dienst der Sache. Manche Dämonenprinzen verbünden sich sogar mit Champions des Chaos. Sie bieten den Dienern des Chaos ihre Unterstützung an, so wie es die Launen und Befehle ihrer Götter ihnen vorschreiben.

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Dämonenprinz	7	5	6	5	4	5	4	10	3+

Einheitentyp: Monströse Kreatur

Sonderregeln:
Furchtlos, 5+ Rettungswurf, Dämonisch, Dämonenprinz

Es kann nur einen geben: Siehe gegenüber.

Dämonenprinz: Siehe Seite 61.

HÖLLENBRUT

Khorne erwachte als erster Chaosgott vollständig, und zu seinen ersten Dienern zählte Höllenbrut. Niemand erinnert sich mehr seines wahren Namens, doch er war einst ein Mensch, ein mächtiger Kriegsherr, dessen Heere vor langer Zeit ganze Völker auslöschten. Seine Gräueltaten gefielen dem jungen Gott Khorne, und er machte Höllenbrut zu einem seiner ersten Dämonenprinzen. Seitdem hat er seinem Gott treu gedient. Im Laufe der Jahrtausende führte Höllenbrut zahllose Kriege gegen die Menschheit. Seine Anwesenheit inspirierte die Krieger des Chaos immer wieder zu unbeschreiblichem Blutvergießen. Höllenbrut kämpfte während des Großen Bruderkrieges an der Seite des Kriegsherrn Horus und er befand sich an Bord seines Schlachtkreuzers, als der Imperator angriff und Horus fällte. Von Höllenbruts weiteren Taten gibt es keinerlei Aufzeichnungen.

CHAOSGENERAL

Die Chaosgötter scheren sich nicht um die unbedeutenden Hierarchien und Ränge der Sterblichen und vergeben ihre Geschenke und Strafen nach eigenen, unergründlichen Gesetzen. Die Loyalität der Chaos Space Marines lässt sich nicht auf militärische Ränge oder Funktionen zurückführen, sondern orientiert sich an Macht, Charisma, Willenskraft und der Hilfe der Chaosgötter.

Die am meisten bevorzugten Diener der Dunklen Götter sind die Chaoschampions, die ihre gesamte Existenz dem Ehrgeiz und der Machtzunahme ihres Chaosgottes verschreiben. Die größten Chaoschampions sind die Chaosgeneräle. Sie verfügen über die unglaubliche Vision und Stärke, die Streitkräfte des Chaos an ihren Willen zu binden. Bei den Chaosgenerälen handelt es sich um überragende Krieger, die ihre Männer seit Jahrhunderten in die Schlacht führen. Die unsterbliche Hingabe der Chaosgeneräle zeigt sich in zahlreichen Gaben, Kräften, unheiligen Artefakten und Mutationen.

Der Chaosgeneral kann der Kommandant einer Piratenflotte oder eines abtrünnigen Ordens, der tyrannische Herrscher einer befestigten Welt oder einfach der Anführer einer Armee von fanatischen Chaos Space Marines sein. Manche Chaosgeneräle sind verschlagene und durchtriebene Manipulatoren, manche begründen ihre Herrschaft aber auch auf purer Stärke und Tyrannei. Bei anderen handelt es sich um egozentrische Wahnsinnige, die es auf persönliche Bereicherung abgesehen haben, und wiederum anderen wohnt eine pervertierte Spiritualität und völlige Hingabe in der Verehrung ihrer Chaosgötter inne.

CHAMPIONS DES KHORNE
Champions des Blutgottes sind wilde Krieger, die nach Blutvergießen und dem Lärm der Schlacht gieren. Bei ihnen handelt es sich um Furcht erregende Krieger, die den Umgang mit nahezu jeder Waffe beherrschen. Sie töten ihre Gegner bevorzugt im Nahkampf und sind besessen von einer Blutgier, die nur durch brutalste Massaker befriedigt werden kann.

CHAMPIONS DES TZEENTCH
Die Champions des Herrschers des Wandels sind mit geheimnisvollem Wissen und den magischen Kräften des Tzeentch gesegnet. So können sie sich mit schützenden Auren umgeben, in die Zukunft blicken und die Absichten ihrer Gegner vorhersagen. Champions des Tzeentch sind vielleicht nicht mehr als kleine Puzzlestücke in dem ewigen, verworrenen Spiel, das Tzeentch mit den Sterblichen spielt, aber diese nützlichen Teile genießen großen Schutz, damit sie sich in Zukunft erneut verwenden lassen.

CHAMPIONS DES NURGLE
Champions des Nurgle, des Herrschers der Pestilenz, sind vom Verfall gezeichnet. Ihre Rüstungen vermögen die aufgeblähten Körper kaum zu bedecken. Ihre Leiber sind von Krankheiten zerfressen und halb verrottet, was dazu führt, dass die Champions des Nurgle nahezu keine Schmerzen empfinden und schreckliche Verletzungen ertragen können.

CHAMPIONS DES SLAANESH
Slaanesh ist der Prinz der Ausschweifung, und seine Champions leben von Grenzerfahrungen und ständiger Erregung. Sie schwelgen in den Erkenntnissen vom Leben und Sterben in der Schlacht und empfinden eine perverse Befriedigung bei allen Erfahrungen, egal wie schrecklich oder bizarr sie sein mögen. Immer auf der Suche nach neuer Stimulation und Abwechslung verfügt ein Champion des Slaanesh über geschärfte Wahrnehmungen, die sogar die verstärkten Sinnesorgane eines Space Marines in den Schatten stellen. Seine enorme Geistesgegenwärtigkeit lässt ihn mit großer Geschwindigkeit und Geschicklichkeit agieren.

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Chaosgeneral	6	5	4	4	3	5	4	10	3+

Einheitentyp:
- Infanterie

Sonderregeln:
- **Furchtlos**
- **Unabhängiges Charaktermodell**
- **5+ Rettungswurf**
- **Es kann nur einen geben**

Es kann nur einen geben:
Ein Chaos Space Marines folgen immer einem mächtigen Anführer. Um dies dar zustellen, muss die Armee entweder von einem Chaos General oder einem Dämonenrinzen angeführt werden.
Außerdem darf eine Chaos Space Marine Armee nur einen Chaos General oder einen Dämonenprinzen enthalten nicht beide Gleichzeitig.

ABADDON DER VERNICHTER
KRIEGSHERR DES CHAOS

Ezekyle Abaddon der Vernichter. Abaddon der Erzfeind. Ein unmenschliches Monster, dessen Name zu einem zehnfachen Fluch für zehntausend Jahre des Schreckens wurde, die er über jene Galaxis brachte, welche er einstmals im Namen des Imperators zu erobern half.

Während des Großen Kreuzzugs stieg Abaddon in die Position eines Captains der Ersten Kompanie der Legion der Lunar Wolves auf. Als die Legion auf hunderten von Welten kämpfte, wurde er für sein taktisches Verständnis und seine körperliche Stärke bekannt, und er verehrte Horus so, wie ein Sohn seinen Vater liebt. Gerüchte gingen um, dass Abaddon ein Sohn von Horus selbst sei, ein direktes Produkt aus der Gensaat des Primarchen. Niemand war mehr von Stolz erfüllt als Abaddon, als die Legion nach dem Ullanor-Kreuzzug in Sons of Horus umbenannt wurde.
Mit dem Beginn des Bruderkriegs wurde klar, dass Abaddons Loyalität seinem Primarchen galt, nicht dem Imperator.

Er führte die Terminatortrupps der Sons of Horus in blutigen Kampagnen über Istvaan, Yarant und in die Belagerung des Imperialen Palastes. Abaddon bekämpfte Terminatoren der Imperial Fists an Bord von Horus‘ Flaggschiff, und der Verlust, den er bei Horus Tod erlitt, trieb ihn tiefer in die Abgründe von Wahnsinn und Hass, als jemals ein Sterblicher sinken sollte. Bevor sich die, Sons of Horus in den Wirbel des Chaos zurückzogen, unternahm Abaddon einen vernichtenden Gegenangriff und barg den Körper des toten Kriegsherrn. Mit diesem Preis in den Händen flohen die Sons of Horus vor den rachsüchtigen Armeen des Imperators. Abaddon verließ das Reich der Sterblichen und ging in das der Legende über.

Als Abaddon zurückkehrte, stand er an der Spitze einer höllischen Horde, die ganze Sternensysteme rund um den Wirbel des Chaos verwüstete, bevor das Imperium ausreichend Kräfte sammeln konnte, um ihn aufzuhalten. Seine Chaos Space Marines, die nunmehr den Namen Black Legion trugen, waren die Speerspitze des Angriffs und vernichteten alles auf ihrem Weg.

Während des Ersten Schwarzen Kreuzzugs schloss Abaddon zahlreiche blutige Pakte mit den infernalischen Mächten. In der Krypta unter dem Turm der Stille auf Uralan barg Abaddon ein Dämonenschwert von unglaublicher Macht. Mit heulenden Klinge in seinen Händen wurde Abaddon nahezu unaufhaltsam. Ganze Städte wurden als Opfer an die stets hungrigen Dämonen des Chaos niedergebrannt und Abaddon reich belohnt. Seither träumt er davon, ein Reich des Chaos zu erschaffen, das sich auf den brennenden Ruinen des Imperiums erhob. Jede zerstörte Welt und jede verwüstete Stadt bringen Abaddon seinem Ziel näher, der Galaxis und der Menschheit sein Zeichen einzubrennen.

Seit seinem ersten furchtbaren Angriff führte Abaddon zwölf weitere Schwarze Kreuzzüge gegen das Imperium. Jeder neue Ansturm ließ das Imperium erbeben; zahlreiche Welten nahe dem Wirbel des Chaos wurden verwüstet. Mit jedem von Abaddon geführten Angriff wächst die Macht der Black Legion. Die Chaos Space Marines glauben, dass Erfolg ein Zeichen der Gunst der Chaosgötter sei, und so wird Abaddon nun von vielen als der wahre Nachfolger Horus` angesehen. Nur die Dämonenprimarchen besitzen ähnliche Macht wie der Kriegsherr der Black Legion. Der Hohe Senat zu Terra fürchtet den Tag, an dem Abaddon wahrhaftig alle Verräterlegionen vereinigt und zur Erde zurückkehrt, um den letzten Akt des Verrates zu Ende zu führen, den Horus vor zehn Jahrtausenden begangen hat. Und ihre Furcht ist nicht unbegründet.

Bei Abaddons letztem Angriff wurde die Festungswelt Cadia von seiner Black Legion und den Horden ihrer Alliierten überrannt. Erbitterte Kämpfe toben noch immer auf der Oberfläche Cadias und einem Dutzend weiterer Welten, die das Tor von Cadia bewachen - Die einzige stabile Route durch den Warp, die aus dem Wirbel des Chaos hinausführt Sollten Abaddons Armeen triumphieren, werden alle Dämme brechen und eine endlose Flut des Chaos wird sich aus den Wirbel des Chaos ergießen, um das Imperium zu vernichte und vielleicht erneut nach dem wertvollsten aller Planeten zu greifen - Terra.

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Ezekyl Abaddon	7	5	5	5	4	6	4	10	2+

Ausrüstung:
Abaddon trägt eine Terminatorrüstung, eine Persönliche Ikone, das Dämonenschwert Drach‘nyen und die Klaue des Horus (siehe unten).

Sonderregeln:
Furchtlos, Unabhängiges Charaktermodell, Hetzprediger

Mal des Auserwählten: Abaddon hat nacheinander die Gunst jeder der großen Chaosmächte errungen und sich seinem Mentor Horus darin ebenbürtig erwiesen, nicht zum Spielball eines einzelnen Chaosgottes zu werden. Im Laufe der Jahrtausende hat Abaddon die ihm verliehenen Male des Chaos miteinander Verschmolzen und trägt nun ein einzigartiges Mal, das alle erhaltenen Chaosgeschenke vereint. Da er das Mal des Tzeentch trägt wird der Rettungswurf seine Rüstung auf 4+ angehoben. Alle anderen Boni sind bereits in seinem Profil enthalten.
Dieses Mal zeigt an, dass die Dunklen Götter etwas Großes mit Abaddon vorhaben, und so ist er immun gegen die allgemeine Sonderregel *Sofort ausgeschaltet*.

Dämonenschwert Drach´nyen: Diese Arkane Klinge enthält die gebundene Essenz von Drach´nyen, Einer tobenden Warpwesenheit, die die Realität in Stücke zu reißen vermag. Das Schwert führet eine zusätzliche Attacke pro Nahkampfphase durch, die auf keinster Weise wiederholt werden kann. Ein Treffer ignoriert Rüstungswurf und schaltet das Opfer auf der Stelle aus. Mit dem Schwert attackierte Fahrzeuge erhalten einen automatischen Volltreffer.

Die Klaue des Horus: Mit dieser Klaue trat Horus gegen den Imperator an nachdem er den Primachen Sanguinius getötet hatte. Abaddon riss sie von der Rüstung des Kriegsherren ab, und verband sie mit seiner eignen Rüstung. Die Klaue des Horus ist eine Meisterhafte Energieklaue die es Abaddon erlauben misslungene Trefferwürfe sowohl in der Schuss- als auch in der Nahkampfphase einmal zu wiederholen.
Auf dem Rücken der Klaue befindet sich ein frühe Version eines Sturmbolters der folgendes Profil besitzt:

Reichweite	Stärke	DS	Typ
24 Zoll	4	3	Sturm 2

Leibgarde: Abaddon kann von einen ihm Angeschlossen Trupp Chaos-Terminatoren Begleitet werden, dieser Trupp verfügt zusätzlich über die Sonderegelung *Schilldwall (siehe Seite 44).*

Fabius Gallus

Fabius Gallus hat die Galaxis weiter durchwandert, als irgendein anderer Anführer der Verräterlegionen. Auf Dimmamar ist er als der Chem-Meister bekannt, auf Arden IX und im Bray-System nennt man ihn den Menschenschinder, und für die verstreuten Stämme, die in den Ruinen von Paramar V ihr Leben fristen ist er der Klon-Lord. Er selbst nennt sich „Primogenitor" und behauptet, die Fertigungsgeheimnisse, die der Imperator bei der Erschaffung der Primarchen und der ersten Space Marines verwendete, entschlüsselt zu haben.

Die Bewohner aller Planeten, mit denen Fabius Gallus in Kontakt gekommen ist, können seine Kenntnisse in der Alchemie und Genmanipulation bestätigen. Wo immer sein Schiff landete ließ er entstellte Mutanten und furchtbare Abnormitäten hinter sich zurück. Sein Name wurde zu einem Fluch für die Adepten Terras, da seine Verseuchung des menschlichen Erbgutes immer ernstere Formen annahm. Ganze Bevölkerungen wurden bei dem Versuch, Gallus' Kreationen mit Feuer und Schwert auszumerzen, von den Space Marines und der Inquisition ausgelöscht. In den meisten Fällen fanden sie einstmals zivilisierte Welten bevölkert von rasenden, degenerierten Monstern vor.

Selbst für seine eigene Legion ist Gallus ein Abtrünniger. Während des Großen Bruderkriegs hielt er die Position eines Lieutenant Commanders der Emperor's Children inne. Wahrscheinlich war es während der ausschweifenden Drogenexzesse der Emperor's Children während des Angriffs auf Terra, als sich Fabius Gallus auf den langen und dunklen Pfad begab, der so viel Pein über ganze Planetenbevölkerungen brachte. Er experimentierte am häufigsten mit lebenden Gefangenen und hielt sie für Wochen am Leben. Selbst während der grenzenlosen Gewalt des Bruderkrieges galt seine Faszination stets dem Leben und nicht dem Tode. Gallus unterstützte die Emperor's Children, als sich diese tiefer und tiefer in die Umarmung Slaaneshs begaben. Er veränderte ihre Gehirnstruktur, um ihre Sinne noch weiter zu verfeinern. Er verband ihre Lustzentren direkt mit ihrem Nervensystem, sodass ihnen jedwede Stimulierung unheilige Freude bereiten würde.

Fabius verließ Terra jedoch noch vor Horns' Niederlage, begleitet von einer Handvoll genmanipulierter Anhänger. Er reiste durch das vom Krieg geschüttelte Imperium, bot seine Dienste jedem Rebellenführer an und verlangte im Gegenzug Sklaven, Genmaterial und uralte Technologien. Viele ambitionierte Herrscher bereuten den Tag, an dem sie Gallus mit ihrer Armee experimentieren ließen, denn seine Akte des Völkermordes und anderer Gräueltaten widerten selbst den degeneriertesten Wahnsinnigen an. Doch wie jedes andere lebende Treibgut, so fand auch Fabius Gallus nach dem Großen Bruderkrieg seinen Weg in den Wirbel des Chaos.

Hier fand er die Verräterlegionen in Unordnung und sich gegenseitig bekriegend vor. Als ewiger Opportunist bot Gallus seine Dienste dem Höchstbietenden an und eröffnete den wetteifernden Champions eine Erfindung, die all ihre Probleme lösen würde. Als sein Schiff von Planet zu Planet reiste, geriet es in das Gravitationsfeld einer Dämonenwelt.' Diese entpuppte sich als Hexenwelt, die einst im Herzen des Eldarimperiums gelegen hatte. Einstmals hatten auf ihr die Erhabensten und Besten der Eldarzivilisation gelebt, doch nun war es ein dunkler, verderbter Ort voll kriechenden Wahnsinns, den Gallus zu seiner neuen Heimat machte.

Die meisten von Fabius' Experimenten endeten mit dem Tod seiner Subjekte, oder sie waren so grauenhaft entstellt und deformiert, dass sie den Tod herbeisehnten. Doch in den einigen Fällen stießen die Space Marines des Imperators auf brutalen Widerstand, der von einem Kader genmanipulierter Menschen geführt wurde, die mit der Kraft und Verschlagenheit von Teufeln kämpften. Diese modifizierten Exemplare erhielten durch Fabius' Experimente eine Kraft, Geschwindigkeit und Intelligenz, die vielfach über der menschlichen Norm lag. Auf diese Kreation ist Gallus am stolzesten: die Neuen Menschen, die Krönung seiner finsteren Kunst.

Die schlimmsten Eigenschaften des Menschen wurden in diesen Kreaturen vereint, gepaart mit den Ambitionen eines Tyrannen und der Kraft eines gewaltigen Kriegers. Fabius Gallus will diese Kreationen über die Galaxis verteilen, um Rebellionen anzuführen und die Herrschaft der imperialen Befehlshaber zu unterminieren. Selbst die Inquisition weiß nicht, wie viele dieser Abscheulichkeiten bereits in die Galaxis entkommen sind, doch sie ist sich sicher, dass eine Lokalisierung nahezu unmöglich ist, bis ihre einsetzende Psychose sie in einen wahnsinnigen Blutrausch versetzt. Mit solchen Kriegern an seiner Seite ist es kein Wunder, dass Fabius Gallus als eine der größten Bedrohungen angesehen wird, denen sich das Imperium momentan gegenübersieht.

„Wenn sich ein Mensch dazu entschließt, sein Dasein einzig und allein dem Guten und dem Wohle anderer zu widmen, so wird er danklos sterben und vergessen werden.
Wenn er sein Genie jedoch dazu nutzt, um Schmerzen und Tod über unzählige Millionen zu bringen, so wird sein Name durch die Jahrtausende getragen. Ruchlosigkeit ist der Schmach daher stets vorzuziehen.“

Fabius Gallus während der Schändung von Kanzuz IX

	W6 Wurf	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
	1	6	3	5	4	3	5	5	10	3+
Fabius Gallus	2 - 5	5	4	4	4	3	4	4	10	3+
	6	3	6	3	5	4	3	3	10	3+

Ausrüstung
Fabius Gallus ist mit einer Servorüstung, dem Stab der Qualen, dem Chemonadler, einer Boltpistole, Fragment-& Sprenggranaten sowie dem Injektor ausgerüstet.

Sonderregeln
Unabhängiges Charaktermodell, Furchtlos

Profilwerte: Fabius Gallus hat an sich selbst wahrscheinlich mehr als an jeden anderen Geschöpf herumexperimentiert. Um darzustellen, dass seine körperliche Fähigkeiten abhängig von seinen jüngsten Unternehmungen sind wird Fabius´ Profil vor jeden Spiel zufällig festgelegt . Würfle vor Spielbeginn mit einem W6 um Festzustellen welchen Profil Benutzt wird.

Der Injektor: Diese teils magische, teils technologische Vorrichtung ist mit Fabius‘ Rückgrat verbunden; ihre Spinnenartigen Glieder strecken sich über seinen Schultern hinaus. Der Apparat pumpt lebenserhaltende Flüssigkeiten durch seinen Körper, die mit den unsterblichen Energien des Warp versetzt sind. Im Spiel verleiht der Injektor Fabius einen 4+ Rettungswurf.

Chemonadler: Diese Waffe schießt einen Pfeil mit virulentem Gift in die Blutbahn seines Opfers. Der Chemonadler besitzt folgendes Profil:

Reichw.: 18 Zoll Stärke:- DS: 6 Sturm 3

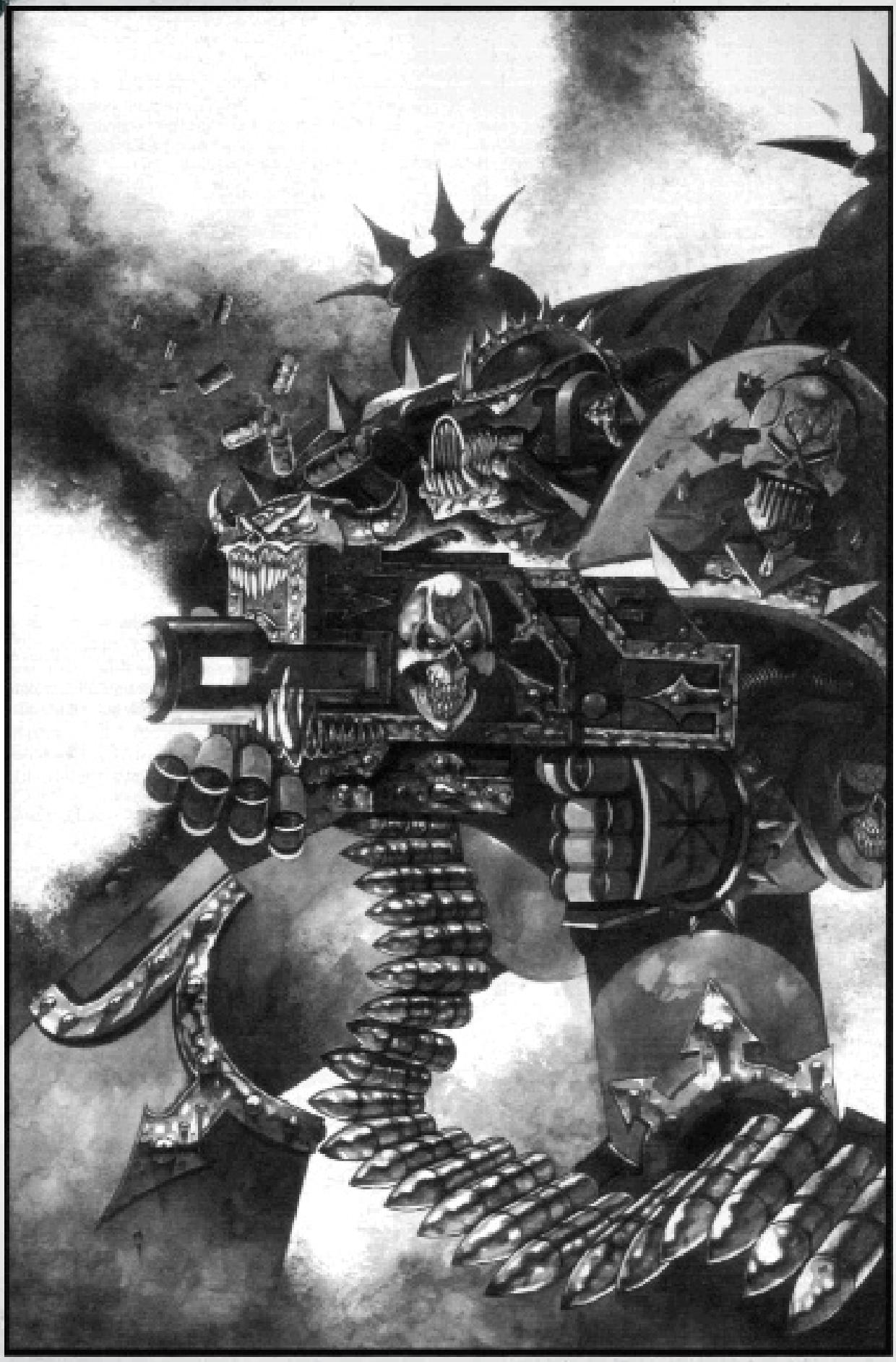
Die Waffe besitzt keinen Stärkewert als solchen, sondern verwundet stattdessen immer auf einem W6-Murf von 2+.

Stab der Qualen: Der von Dämonen gefertigte Stab Her Qualen verwandelt den leichtesten Kratzer in eine Nasende Welle der Agonie. Der Stab der Qualen ist eine Nahkampfwaffe. Jedes Modell, das einen oder mehr Lebenspunkte durch den Stab der Qualen verliert, wird «on seinen Schmerzen überwältigt und *Sofort ausgeschaltet*, unabhängig von seinem Widerstand.

Elitekriegen: Wenn Fabius Gallus Teil einer Streitmacht ist kann er einige der Krieger in der Armee durch Drogen und genetische Manipulationen verbessern. Für +3 Punkte pro Modell darf eine beliebige Anzahl von Trupps aus Chaos Space Marines oder Chaos Kultisten durch Gallus zu „Elitekriegern“ verbessert werden. Fabius versucht ständig, seine Krieger zu modifizieren, auch wenn das Ergebnis nicht immer den Erwartungen entspricht. Würfle zu Beginn des Spiels, nachdem beide Seite aufgestellt haben, aber noch bevor der erste Spielzug Beginnt, mit einem W6 für jede Einheit Elitekrieger auf der Tabelle rechts.

ELITEKRIEGER-TABELLE

W6	Ergebnis
1	**Berserkerwut:** Die Krieger des Trupps greifen sich in animalischer Raserei gegenseitig an. Lege einen Rüstungswurf für jeden Krieger ab und entferne alle Modelle, die ihn nicht bestanden haben. Alle Überlebenden sind furchtlos und erhalten +1 Stärke für den Rest des Spiels.
2-5	**Stabile Mutation:** Gallus‘ Experimente haben sich (Diesmal) als erfolgreich erwiesen. Die Krieger des Trupps werden furchtlos und erhalten +1 Stärke für das gesamte Spiel.
6	**Ich habe ein Monster erschaffen:** Die Fähigkeiten jedes Mitglied des Trupps werden für den Augenblick auf ein übermenschliches Maß Gesteigert. Die Krieger werden furchtlos und addieren für das gesamte Spiel +2 auf ihre Stärke. Allerdings kann selbst die Konstitution eines Elite Kriegers derartige Leistungen nicht lange verkraften. Am Ende jedes Spielzuges des kontrollierenden Spielers wird eines der Truppmitglieder als Verlust entfernt (nach Wahl des Besitzers).



Ahriman
Verbannter der Thousend Sons

Gegen Ende des Großen Kreuzzuges vollendete Magnus der Rote ein wahrhaft monumentales Werk über die Zauberei, welches er das Buch des Magnus nannte. Dieses manchmal auch als das Buch der Thousand Sons bezeichnete Grimoire ist angefüllt mit dem arkanen Wissen aus allen Winkeln der Galaxis. Als Oberster Scriptor der Thousand Sons wachte Ahriman auf Prospero, der Heimatwelt der Legion, über das Buch. Gleich seinem Primarchen war auch Ahriman von den Arkanen Mysterien besessen, während er sich im Großen Kreuzzug durch die Galaxis kämpfte. Er entdeckte isolierte Kulturen, bei denen sich die Magie nach dem Versagen der Maschinen als die dominierende Machtform etabliert hatte. Ahriman studierte Magnus' Schriftwerk eingehend und erforschte intensiv dessen verborgene Geheimnisse. Seine

Macht wuchs, als er die subtilen Nuancen der Magie in sich aufnahm, die von weisen Männern über die Jahrtausende hinweg entdeckt worden waren. Wie alle Brüder der Thousand Sons glaubte auch Ahriman, dass die Macht des Warp kontrolliert und zum Wohle der Menschheit eingesetzt werden könnte. Nur die Schwäche des Geistes und der Seele hinderte normale Menschen daran, diese Energie zu nutzen.

Mit der Zeit begannen sich die mächtigsten und einflussreichsten Brüder der Legion als Hexer zu bezeichnen, und sie verbrachten mehr und mehr Zeit damit, die mystischen Geheimnisse zu erforschen, als am fortlaufenden Krieg des Imperators teilzuhaben. Da er wusste, dass kein Mensch, sei er der niedrigste Bettler oder der höchste Primarch, den Verlockungen des Chaos letztlich widerstehen konnte, wenn er erstmal in dessen Macht eintauchte, entsandte der Imperator die Space Wolves gegen Prospero. Uralte, filigrane Türme wurden durch Energiestrahlen aus dem Orbit zu Staub zermahlen. Gewaltige Bibliotheken mit unschätzbar wertvollen Werken vergingen in einem Regen aus Plasmafeuer.
Erschüttert von der Gewalt des unerwarteten Angriffs retteten die Thousand Sons alles, was sie konnten und ergriffen die Flucht. Sie woben magische Schutzbarrieren und durchbrachen daraufhin die Blockade der Space Wolves mit ihren verbliebenen Schiffen, um Schutz bei Horus zu finden. So wurde das Schicksal der Thousand Sons besiegelt.

„Wissen ist Macht, und mit dem Schlüssel zur Schwarzen Bibliothek wird alle Macht mein sein."
Ahriman von den Thousand Sons

Erst nach Horus' Niederlage machten sich die anderen Aspekte von Tzeentchs Schirmherrschaft unter den Thousand Sons bemerkbar. Die ersten sichtbaren Zeichen waren die grotesken Mutationen die sich unter den Kriegern der Legion verbreiteten. Da Magnus zu diesem Thema schwieg, stand schließlich Ahriman an der Spitze der Hexer, die dieser Entwicklung Einhalt gebieten wollten. Ihr Schrecken wurde zur nackten Angst, als sich auch einige ihrer eigenen Mitglieder verwandelten und mutierten. Sie hatten dabei versagt, die Macht des Chaos zu kontrollieren - stattdessen wurden sie vom Chaos kontrolliert.

Ahriman predigte, dass der lange Pfad der Weisheit, den sie beschritten hatten, nicht in Wahnsinn und Abscheu enden sollte. In den dunklen Hallen der neuen Stadt der Thousand Sons begann er verbissen mit dem erneuten Studium des Buchs des Magnus, in der verzweifelten Hoffnung, einen Weg zur Rettung seiner Legion zu finden. So entwickelte er nach und nach den Zauber des Ahriman. Ein Zauber, der so schreckliche Kräfte entfesseln sollte, dass sie sich schließlich seiner Kontrolle entziehen würden. Er bildete ein geheimes Konklave der mächtigsten Hexer, die bisher jeder Mutation widerstanden hatten. Doch er wusste, dass selbst ihre vereinten Kräfte nicht dazu in der Lage sein würden, den Zauber des Ahriman so zu lenken, wie er es wünschte. Dieses Risiko war Ahriman jedoch einzugehen bereit - wenn er wirkte, würde der große Zauber die Legion der Thousand Sons schließlich für ewig vom Makel der Mutation befreien. Zunächst verweigerte sich die Kabale der Hexer Ahriman, so gefährlich war sein Plan. Doch als Magnus in den Rang eines Dämonenprinzen erhoben wurde, war klar, dass die letzten

Letzten Reste der Menschlichkeit aus der Legion Getrieben wurden, stimmten sie schließlich zu, ihre Kräfte mit den seinen zu vereinigen, und kurz darauf begann ein schrecklicher Strudel Magie den Planeten der Zauberer zu umfließen.

Wird erzählt, dass selbst Dämonen vor dem donnernden Malstrom aus Magie flohen, den Ahriman und die anderen in ihre Welt gebracht hatten. Knisternde Wolken Farbprächtiger Energie senkten sich vom Himmel herab und umhüllten die Silbertürme der Thousand Sons, Gegabelte Blitze aus blauem und weißem Licht schlugen einer nach dem anderen in die korrumpierten Space Marines ein. Weder magischer Schutz noch physische Verteidigung vermochten die entfesselten Energien aufzuhalten. Der Sturm der Magie wütete eine scheinbar endlose Nacht lang, die sowohl Tage als auch Jahrhunderte hätte währen können, bis schließlich Magnus selbst dem Treiben mit seiner überirdischen Macht ein Ende setzte.

Schnell wurde deutlich, dass der Zauber des Ahriman die Hoffnungen der Hexer gleichermaßen erfüllt hatte wie auch schrecklich fehlgeschlagen war. Alle Brüder, die nur über geringe oder überhaupt keine magischen Kräfte verfügten, waren in ihren versiegelten Rüstungen zu Asche verbrannt worden, doch ihre Seelen lebten darin fort. Obgleich diese Krieger so gut wie ausgelöscht waren, erklärte Ahriman, dass er mit dem Ergebnis zufrieden sei. Die körperliche Korrumpierung der Thousand Sons war gestoppt worden, wenn auch zu einem schrecklichen Preis. Obgleich Magnus wusste, dass alle Ränke und Intrigen nichts Weiter als Windungen in den komplexen Plänen des Tzeentch Waren, war ihm doch klar, dass die Drahtzieher, die seiner Legion dieses schreckliche Schicksal angetan hatten, nicht ungestraft bleiben konnten. Der Dämonenprimarch verbannte Ahriman und seine Kabale für alle Zeiten vom Planeten der Zauberer. Er verdammte sie dazu, auf ihrer Suche nach dem ultimativen Wissen auf alle Ewigkeit durch den Wirbel des Chaos und darüber hinaus zu irren.

Über die Jahrtausende hinweg sammelte Ahriman unzählige magische Artefakte, uralte arkane Bücher, talentierte Psioniker sowie alle Aspekte hexerischen Wissens oder hexerischer Macht um sich. Obgleich sich seine Sammlung an Talismanen, Amuletten und Schriftstücken mit der von Magnus messen kann, wird Ahriman von einer ständigen Gier nach mehr Wissen getrieben. Um solches zu erlangen, greift Ahriman die Museen und Privatsammlungen von Antiquariaten an, wobei die Gründe seinen Opfern oft schleierhaft bleiben.

Oft werden magische Artefakte von den örtlichen Chaoskulten aufbewahrt und Ahriman erscheint nur, um mit ihnen zu verschwinden - zusammen mit talentierten Kultisten, die eventuell viel versprechende Adepten abgeben. Es ist oft eine unwillkommene Überraschung für den Magus des Kultes, wenn er erfahren muss, dass die erbetene Hilfe der Thousand Sons darin gipfelt, dass ihm all seine wertvollen Schätze und fähigsten Zirkelmitglieder abhanden kommen. In den letzten Jahren konzentrierte Ahriman all seine Energie darauf, die sagenumwobene Schwarze Bibliothek der Harlequine der Eldar zu entdecken, um die legendären Bücher über das gesammelte Wissen des Chaos zu plündern

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Ahriman	5	5	4	4	3	5	3	10	3+

Ausrüstung

Ahriman trägt eine Servorüstung, eine Boltpistole, Fragment- & Sprenggranaten, eine Persönliche Ikone, den Stab des Ahriman und das Mal des Tzeentch.

Sonderregeln

Unabhängiges Charaktermodell, Furchtlos,
4+ Rettungswurf (Mal des Tzeentch bereits enthalten)

Meisterhexer: Über die Jahrhunderte hinweg wuchsen Ahrimans Kräfte bis zu einem Punkt an, an dem sein dunkles Wissen dem der Großen Dämonen seines Patrons gleichkommt. Ahriman besitzt die folgenden Psikräfte: Strahl des Verderbens, Warpzeit, Chaoswind, Energieerdung, Blitz des Tzeentch, Tzeentchs Feuersturm.

Der Stab des Ahriman: Der Stab ist ein potenter Fokus für psionische Energie. Er gilt als Psiwaffe und erlaubt es Ahriman außerdem, drei Psitests im selben Spielzug auszuführen (einer davon darf dazu benutzt werden, die besonderen Fähigkeiten seiner Psiwaffe zu verwenden). Der Stab erlaubt es ihm außerdem, in der gleichen Schussphase mehrere Psikräfte zu verwenden, die als Schusswaffen gelten (er muss allerdings weiterhin die gleiche Einheit als Ziel seiner Psikräfte auswählen).

Infernomunition: Schüsse aus Ahrimans Boltpistole besitzen DS 3 statt des üblichen DS 5.

DAS ATHENAEUM DES KALLIMAKUS

Während des Großen Kreuzzugs wurden die Legionen der Space Marines von Chronisten begleitet, die als Memoratoren bekannt waren. Ihre Aufgabe bestand darin, die Taten der Space Marines aufzuzeichnen. Einer der Memoratoren der Thousand Sons war Kallimakus, der Magnus und seinen Kriegern durch dutzende von Kriegsgebieten folgte. Als der Große Bruderkrieg begann wurde Kallimakus bewusst, dass seine Aufzeichnungen tatsächlich eine Sammlung mystischer Riten waren. Er fürchtete um seine Sicherheit und floh zusammen mit seinen Werken von Prospero. Nachdem die Space Wolves diese Welt vernichtet hatten, verschwendete niemand einen Gedanken an den Memorator. Erst nachdem er seinen Zauber vollbracht hatte und von Magnus verbannt worden war, entsann sich Ahriman der Werke des alten Schreibers. Sechzehn Jahrhunderte lang forschte Ahriman nach den Büchern des Memorators und fand sie schließlich auf dem Planeten Appollonia. Während der anderthalb Jahrtausende, die nach Kallimakus Flucht vergangen waren, hatte sich eine Priesterschaft um die Bücher entwickelt, die von einer fanatischen Kriegersekte beschützt wurde. Eine Festung beherbergte die Bibliothek dieser Arbeiten, die als Athenaeum des Kallimakus bezeichnet wurden. Tief unter der Zitadelle, in einem von mächtigen Schutzrunen bedecktem Gewölbe, ruhten die Bücher inmitten schwelender Hexenfeuer. Als Ahriman seinen Thousand Sons den Befehl gab, diese Werke an sich zu bringen, warfen sich ihnen die Wächter des Athenaeums zwar mit wilder Entschlossenheit, doch wenig Geschick entgegen. Unterstützt von seinen furchtlosen und tödlichen Kriegern war Ahriman schließlich nach Monaten erbitterter Belagerung siegreich. Der Hexer plünderte die Schriften des Kallimakus, bevor er die ganze Bibliothek in Schutt und Asche legte, sodass nur er über die Geheimnisse verfügte, die sie enthalten hatte.

KHÂRN DER VERRÄTER

Khärn hat seine Jahrtausende währende Existenz allein dem Zweck geweiht, Tod und Zerstörung über alles und jeden in seiner Reichweite zu bringen. Er wird vom Gestank des Krieges wie ein hungriger Bluthund von frischem Fleisch angezogen - es ist unmöglich geworden, die Zahl seiner Opfer auch nur zu schätzen. Selbst während des Großen Kreuzzuges, als Khärn in einer der Sturmkompanien der World Eaters Legion diente, war er als brillanter, doch zugleich instabiler Krieger bekannt. Als der Große Bruderkrieg ausbrach, führte Khärn seine Krieger mit Freuden gegen seine loyalen Brüder. Seine schrecklichsten Taten vollbrachte er jedoch beim Landungsfeldmassaker auf Istvaan.

Während der Belagerung des Imperialen Palastes stand Khârn an der Spitze des Angriffs. Als Horus sein Ende fand, lag Khârn bereits schrecklich verstümmelt auf einem Berg aus Leichen. Die World Eaters seines Gefolges trugen seine leblosen Überreste fort und kämpften sich den Weg zurück zu ihren Schiffen frei. Zurück an Bord entdeckten sie, dass Khârn durch irgendein finsteres Wunder noch immer am Leben war. Ob es nun Khorne selbst war, der das Leben im Körper seines Berserkerchampions erneut entflammte, oder Khârns rastloser Geist, der sich schlicht weigerte zu gehen, bleibt auf ewig ein Mysterium.

Khärn erhielt seinen Beinamen aufgrund eines Zwischenfalls auf Skalathrax. Als sie gegen die Legion der Emperor's Children kämpften, benötigten die World Eaters nur noch einen Sieg über Fulgrims Krieger, um die Welt im Namen Khornes in Besitz zu nehmen. Der Sieg musste jedoch errungen werden, bevor die lange, tödlich kalte Nacht über Skalathrax kam, die Sieger wie Besiegte gleichermaßen töten würde. Doch die World Eaters konnten nicht an Boden gewinnen und wurden wieder und wieder von verheerenden Schallwaffen zurückgeworfen. Khârn verfluchte seine Krieger für den Abbruch des Angriffs. Er schnappte sich einen Flammenwerfer und brannte voller Verachtung die nächsten Gebäude nieder. Er erschlug alle, die ihn aufzuhalten versuchten, und marschierte in die Dunkelheit hinaus. Immer wieder sah man die Feuerzunge seiner Waffe aufblitzen, während er damit beschäftigt war, die Stadt niederzubrennen. Auf seinem Pfad der grenzenlosen Gewalt schlachtete Khârn alle ab, die er fand - Freunde ebenso wie Feinde. Anarchie brach unter den World Eaters aus, als jeder gegen jeden kämpfte und die Legion unwiderruflich in hunderte von Kriegerbanden zerfiel. Seit diesem blutigen Tage ist Khârn Khornes meist geachteter Krieger, der nur existiert, um im Namen des Herrn der Schädel zu töten.

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Khârn	7	5	5	4	3	5	5	10	2+

Ausrüstung

Khârn trägt Chaosrüstung, eine Mk1 Plasmapistole, Fragment- & Sprenggranaten, Bluttrinker, eine Persönliche Ikone und das Mal des Khorne (Bonus im Profil bereits enthalten).

Sonderregeln

Unabhängiges Charaktermodell, Furchtlos, 5+ Rettungswurf, Zorn des Khorne

Bluttrinker: Khärns gewaltige antike Kettenaxt ist ein Artefakt aus dem Großen Kreuzzug. Bluttrinkers wirbelnde Zähne wurden aus den Kiefern eines Mica-Drachens auf Luther McIntyre gerissen. Ihr Schaft besteht aus Adamantium und ihr Blatt misst volle drei Spannen. Khärns Nahkampfattacken treffen immer auf 2+. Zusätzlich gilt Bluttrinker als Energiewaffe und addiert bei Attacken gegen Fahrzeuge einen zusätzlichen W6 auf Khärns Würfe für Panzerungsdurchschläge.

Der Verräter: Khârn greift in seinem Berserkerrausch alles und jeden in seiner Nähe an, gleichgültig ob Freund oder Feind! Jeder Trefferwurf von 1, den Khârn im Nahkampf erzielt, trifft seine eigene Seite. Verteile diese Treffer auf eine zufällige befreundete Einheit, die am gleichen Nahkampf beteiligt sind. Dies gilt so, als ob sie vom Gegner getroffen wurden, wobei du Khärns Profil und Waffen verwendest. Wenn keine anderen Einheiten am gleichen Nahkampf wie Khârn beteiligt sind, verfehlen diese Attacken einfach ihr Ziel.

Segen des Blutgottes: Khârn ist immun gegen die Effekte von Psikräften, und Psiwaffen gelten gegen ihn nur als normale Energiewaffen.

Zorn des Khorne: Khârn wird so vom Drang nach Kampf verzehrt dass sich seine Wut mehr und mehr anstaut, bis sie im Rausch des Nahkampfes herausbricht. Er erhält in der ersten Nahkampf Runde in welcher er angegriffen hat einen Bonus von +1 Initiative, +1 Stärke und W3 Attacken

LASST DAS BLUT FLIESSEN

„Artillerie auf dem Grat, Bruder-Schlächter!“ Bellte Horkal durch das Vox-Gitter seiner Servorüstung. Als ob sie seine Aussage unterstreichen wollte, explodierte eine weitere Granate auf dem Dach der halb zerstörten Kathedrale. Staub und Mauerwerk fiel auf die versammelten World Eaters hinab. Kundschafterteams in der Kanzlei, siebzig Meter nordöstlich,“ fügte Thiron hinzu, der durch das geborstene Glasfenster spähte, das sich links der verrammelten Türen befand. Flecken aus weißem und bläulichem Staub, der von der geborstenen Mauer über ihren Köpfen gerieselt war, bedeckte die roten Servorüstungen der Berserker.

Schädelchampion Mandrathrax und sein Gefolge saßen bereits seit mehr als einer halben Stunde in der Kathedrale fest. Nach einem fehlgeschlagenen Ausbruchsversuch vor ein paar Minuten, bei dem vierzehn seiner Krieger durch den Beschuss schwerer Waffen gefallen waren, waren nur noch fünf von ihnen übrig. Er wog seine Optionen ab.

Nachdem die nächste Granate getroffen hat, greifen wir an, während sie nachladen,“ gab Mandrathrax bekannt. Bleibt zusammen, erledigt die Kundschafter und schickt ihre Seelen zu Khorne. Danach werden wir unsere Rache an diesen elenden Soldaten nehmen.“

Die Berserker gaben zustimmendes Rufen und Knurren von sich. Sie drängten sich hinter den gesplitterten Tore und warteten. Mandrathrax zog den schweren Eisenriegel zurück und warf ihn zur Seite.

„Wartet,“ ermahnte er sie, als er spürte, wie sich seine blutrünstigen Krieger hinter ihm sammelten. Sie waren erpicht darauf, die beunruhigende Enge dieses heiligen imperialen Gebäudes zu verlassen.

Eine Ewigkeit schien zu vergehen, während sie warteten. Ein kurzer Blick auf das Chronometer seines Helmdisplays zeigte Mandrathrax, dass bereits fünf Minuten vergangen waren, seit die letzte Granate abgeschossen worden war.
„Keine Munition mehr,“ vermutete Horkal, der seine Gedanken erraten hatte.

„Tötet sie alle!“ brüllte Mandrathrax, stemmte die Tür auf und warf sich nach vorne. Er riss seine Boltpistole nach oben und erwartete jeden Moment von einer Salve Laserblitze empfangen zu werden, aber da war nichts.

Der Platz vor der Kathedrale war wie leer gefegt, abgesehen von einigen Leichenhaufen und Blutpfützen. Dicker Rauch quoll vom Grat im Norden in den Himmel hinauf, genau dort, wo die Artillerie gestanden hatte.

„Beeindruckend,“ murmelte Thiron, als die anderen ausschwärmten, um das Gemetzel zu betrachten.

„BLUT FÜR DEN BLUTGOTT!“

Der donnernde Ruf erschallte im Verstand der Berserker, genauso wie er in den Autosinnen ihrer Servorrüstungen wiederhallte. Mandrathrax drehte sich um und erblickte eine unverkennbare, rot gepanzerte Gestalt, die um die Ecke der Kathedrale schritt und direkt auf sie zuhielt. Blutverschmierte Ketten hingen von ihren Armen herab und sie trug eine gewaltige Kettenaxt mit blitzenden Zähnen in der einen Hand und eine rauchende Plasmapistole in der anderen.

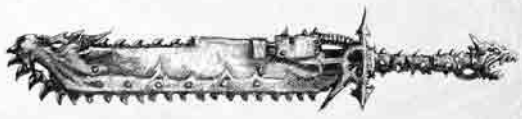
„Khorne steh uns bei!“ Flüsterte Horkal.

„Khârn!“ Schrie Mandrathrax, doch es war zu spät.
Die Kettenaxt drang als Erstes durch Urkans Helm und fegte die Hälfte seines Schädels in einem Schauer aus Blut zur Seite. Mit einem blendenden Blitz schoss Khârn seine Pistole ab und ihr sonnenheißer Impuls riss ein Loch in Thirons Brust und schleuderte ihn zurück auf die Stufen der Kathedrale.

Mit einem Sprung setzte Khârn über Urkans niedergestreckten Körper hinweg, duckte sich unter Joraths Kettenschwert hindurch und trennte dessen Arm mit einem Rückhandschlag Bluttrinkers ab. Dem Schwung des Schlages folgend, schwang sich Khârn herum und trieb den Knauf seiner Pistole so fest in Joraths Gesicht, dass dessen Helm splitterte und sein Kopf nach hinten geschmettert wurde. Ein nach unten geführter Hieb spaltete den Berserker in zwei Teile.

Projektile aus Horkals Pistole prallten Funken sprühend von der Brustplatte des Verräters ab und hinterließen kleine Krater auf dem blutroten Ceramit. Khârn ließ seine überhitzte Pistole fallen und ergriff eines von Joraths Beinen. Er schleuderte die abgetrennte Körperhälfte des Berserkers auf Horkal. Bevor sich dieser wieder aufrichten konnte, war Khârn über ihm und trieb seine Kettenaxt Bluttrinker mit einem Unterarmschwinger durch Horkals Leiste bis hinauf in dessen Brust. In einer Fontäne aus Eingeweiden, die seine Rüstung besudelte, riss Khârn seine Kettenaxt frei und wandte sich Mandrathrax zu.

Der Verräterlegionär wusste, dass sein Ende gekommen war. Er ließ seine Arme herabhängen und beugte seinen Kopf vor, um Khârn seinen Nacken darzubieten.



„Akzeptiere dieses bescheidene Opfer, oh Herr der Schädel,“ sprach Mandrathrax einen Moment bevor die Kettenaxt seinen Kopf mit einem Schwinger von den Schultern schlug und ihn die Treppe hinabstürzen ließ.

Khârn hielt inne, um seine Pistole aufzuheben. Dann verließ er den Platz auf der Suche nach neuen Opfern für Khorne, wobei er seine Lobpreisung herausbrüllte.

SCHÄDEL FÜR DEN SCHÄDELTHRON!

LUCIUS DER EWIGE

Vor vielen Jahrtausenden war Lucius ein Space Marine in den Reihen der Legion der Emperor‘s Children und folgte seinem Primarchen Fulgrim im Namen des Imperators durch die Galaxis. Er führte seine Sturmtruppenleibwache mit solcher Leidenschaft und solchem Geschick, dass Fulgrim ihn mit dem Rang eines Lord Commanders ehrte. Alle Arten der Erfahrung mit Ausnahme der Kampfkunst gering schätzend, trug Lucius seine Narben mit Stolz und begann mit der Zeit, Schmerz mit Erfolg gleichzusetzen.

Als die Emperor‘s Children schließlich ausgesandt wurden, um Horus‘ Rebellion niederzuschlagen, hatte Lucius bereits tiefe Schnitte quer über Gesicht, Kopf und Brust gezogen und die Narben von Jahrhunderten des Kampfes zu einem Labyrinth unregelmäßiger Muster verbunden, das seine Züge verformte und entstellte. Seine nahezu unablässige Selbstgeißelung wurde von seinen Brüdern als Zeichen verehrungswürdiger Hingabe und Frömmigkeit angesehen. Die Wahrheit war allerdings wesentlich düsterer.

Lucius zeichnete sich auch weiterhin im Dienste seines Primarchen aus, als die Legion sich der Verehrung des Chaos zuwendete. Er kämpfte mit unglaublicher Gewandtheit und Schnelligkeit in den Gladiatorenkämpfen, die Fulgrim abhielt, wenn die Legion gerade einmal nicht in der Lage war, über eine arglose Welt herzufallen und diese in eine Hölle zu verwandeln. Er war nahezu unbesiegbar; einer Naturgewalt gleich, die nichts aufzuhalten vermochte. Lucius blieb ungeschlagen, bis er schließlich in dem berüchtigten Lord Commander Cyrius seinen Meister fand. Sein qualvoller Tod war eine Erfahrung überirdischen Genusses für Lucius, doch Slaanesh war nicht bereit, einen derartig viel versprechenden Schützling schon in das Reich des Todes entschwinden zu lassen. Im Laufe der folgenden Wochen begann sich Cyrius‘ meisterhaft gefertigte Rüstung zu verzerren und zu verändern. Sein Haar fiel in Büscheln aus; dunkle Linien zeichneten sich auf seinem Fleisch ab und brachen schließlich als ein Netz von Narbengewebe durch seine Haut. Schon bald darauf war Lucius vollständig wieder hergestellt und alles, was von seinem Henker blieb, war ein kreischendes, verzerrtes Gesicht, auf ewig mit Lucius‘ Rüstung verschmolzen.

So also kam es, dass Lucius die Galaxis nun als arroganter und sadistischer Schlächter heimsucht, der niemals wirklich getötet werden kann. Wer immer ihn auch erschlägt und nur einen Moment lang seinen Sieg bejubelt, wird unweigerlich beginnen, sich langsam und schmerzhaft in Lucius zu verwandeln.

Die Rüstung, die er trägt, windet sich in den heulenden Seelenresten vieler solcher Unglücklicher und bereitet ihm endloses Vergnügen. Sein Können im Umgang mit seinen erwählten Waffen, einem reich verzierten Säbel und einer von einem Dämonen besessenen Peitsche, ist Ehrfurcht gebietend - beide haben das Blut von Champions und Königen in der ganzen Galaxis geschmeckt. Er führt seine Krieger mit übernatürlichem Charisma und totalem Selbstvertrauen und heißt den Tod mit ebensolcher Leidenschaft willkommen, wie er ihn über seine Gegner bringt.

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Luzius	7	5	5	4	3	6	5	10	3+

Ausrüstung
Lucuis ist mit Fragment- und Sprenggranaten, der Rüstung der Kreischenden Seelen, dem Mal des Slaanesh (im Profil enthalten), einer Persönliche Ikone, einer Energiewaffe, der Peitsche der Qualen und einem Schockbooster ausgerüstet.

Sonderregeln
Unabhängiges Charaktermodell, Furchtlos, Kriegerstolz
4+ Rettungswurf

Rüstung der Kreischenden Seelen: Die Rüstung, die Lucius seit Jahrtausenden trägt, ist eine barocke Monstrosität, mit der die heulenden Seelen all jener verschmolzen sind, die ihn im Laufe der Äonen getötet haben. Für jeden erfolgreichen Rüstungs- oder Rettungswurf, den Lucius im Nahkampf ablegt, erleidet die Einheit, die den (verhinderten) Schaden verursacht hat, einen Treffer der Stärke 4, gegen den keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

Peitsche der Qualen: Diese sich windende Peitsche des Chaos zählt als Nahkampfwaffe. Zusätzlich reduziert sie die Attacken aller feindlichen Modelle in direktem Kontakt mit Lucius um 1 (bis zu einem Minimum von 1).

Kriegerstolz: Während Lucius wenig Interesse daran hat, Glücklose Sterbliche abzuschlachten, Kämpft er mit der Geschwindigkeit und Können eines Dämonen. Lucius Attacken werden auf 5 erhöht, wenn er sich in Kontakt mit einen Gegner befindet, de KG 5 oder mehr hat. Sie sinkt allerdings auf 2, wenn alle Gegner KG 2 oder weniger haben.

TYPHUS

Wirt des Vernichterschwarms

Der am meisten gefürchtete Kapitän der Seuchenflotte ist Typhus. Von seinem uralten Schlachtschiff Terminus Est aus ‚führte er schon unzählige Angriffe gegen das Imperium und brachte Seuchen und Leid über unzählige Welten.

Dass Typhus von Nurgle wahrhaftig gesegnet ist, steht außer Frage. Als die Death Guard im Warp gestrandet war und von ‚der schrecklichen Vernichterseuche dahingerafft wurde, war Typhus das einzige überlebende Besatzungsmitglied der Terminus Est. Statt durch die virulente Seuche zu sterben, die so schrecklich unter der Besatzung gewütet hatte, nahm Typhus die gesamte Macht der Vernichterseuche in sich auf. Sein Körper wurde zu einem Gefäß für diese ultimative Korrumpierung, die seinen Leib anschwellen ließ. Seine Organe dehnten sich aus und pulsierten vor abscheulicher Energie. Seine Haut verschmolz mit seiner Rüstung und große Pestilenzschlote wuchsen aus seinem Rücken hervor, die. Unablässig ein Miasma der Zerstörung ausstießen. Typhus (war zum Wirt des Vernichterschwarms geworden.

Als sich Mortarion und die Death Guard auf dem Seuchenplaneten ansiedelten, gehörte Typhus zu jenen, die sich von ihrem Primarchen lossagten. Typhus entschied, auf der Terminus Est zu bleiben, und rekrutierte eine neue Mannschaft. Weitere Kapitäne schlossen sich ihm an, und so nahm Typhus‘ Seuchenflotte ihre Reise auf, um ihr eigenes Schicksal zu finden.

Seit zehntausend Jahren ist Typhus ein Fluch für den Raumverkehr und die Welten rund um den Wirbel des Chaos. Er brachte die Seuche des Nurgle über Carandinis VII und Protheus, verursachte die Pandemie von Johnas Welt, löschte die halbe Bevölkerung Florins mit Hilfe der Roten Pocken aus und ermordete Millionen weitere mit der Vernichterseuche. In den letzten Jahren wurde seine Seuchenflotte des Nurgle immer häufiger im Gebiet um das Tor von Cadia gesichtet.
In seinem Kielwasser breitet sich die Zombieseuche aus. Die unglücklichen Opfer dieser Verseuchung sterben einen langen, Qualvollen Tod, doch ihr Leiden endet danach nicht.

Jene, die dieser Warpseuche erliegen, bleiben nicht tot, denn ihre Körper werden von der Macht des Chaos reanimiert, wodurch sie zu Seuchenzombies werden, deren Biss die Krankheit überträgt. Wie ein Fleck, der sich über die Sterne ausbreitet, wird die Zombieseuche von Typhus‘ Seuchenflotte über mehr und mehr Sternensysteme verbreitet. Wenn sie einmal ausgebrochen ist, ist sie nahezu unmöglich wieder einzudämmen. Millionen sind bereits an ihr gestorben und als Untote zurückgekehrt. Es ist wahrscheinlich, dass die Zahl von Typhus‘ Opfern in die Milliarden gehen wird, bevor diese Seuche ihren Schrecken verliert. Doch bis dahin wird Typhus wohl bereits einen neuen, diabolischen und vor allem tödlichen Plan parat haben.

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Typhus	5	5	4	4(5)	4	5	3	10	2+

Ausrüstung

Typhus trägt das Mal des Nurgle (im Profil enthalten), Terminatorrüstung, eine Persönliche Ikone und eine Pestsense.

Sonderregeln

Unabhängiges Charaktermodell, Furchtlos, Verletzungen ignorieren

Herold des Nurgle: Typhus ist ein Psioniker und besitzt die Psikräfte *Chaoswind* und *Fäulnis des Nurgle*.

Typhus besteht zusätzlich jeden Psitest, den er für diese beiden Psikräfte ablegen muss, automatisch (und ist damit immun gegen die Gefahren des Warp).

Pestsense: Diese tödliche Klinge ist wie eine riesige Sense geformt. Die Pestsense ist sowohl eine Dämonenwaffe als auch eine Psiwaffe. Behandle die Pestsense als normale Dämonenwaffe. Zusätzlich kann jedes Modell, das durch die Pestsense verwundet, aber nicht ausgeschaltet wurde, von Typhus nach den Regeln für normale Psiwaffen durch einen bestandenen Psitest ausgeschaltet werden. Typhus darf diesen Test selbst dann durchführen, wenn er bereits eine seiner Psikräfte im gleichen Spielzug eingesetzt hat.

Vernichterschwarm: Typhus‘ Körper ist der Wirt einer schrecklichen Seuche, die sich in Form eines Schwarms von Insekten manifestiert, die aus den Rissen und Luftablässen seiner Rüstung kriechen. Typhus wird behandelt, als ob er mit Fragment- und Seuchengranaten ausgerüstet wäre.

DIE GEFALLENEN ENGEL

Die Chaos Space Marines, die als die gefallenen Engel bekannt sind, gehören zu den geheimnisvollsten Anhängern der Chaosgötter - falls sie ihnen überhaupt anhängen. Ihre Herkunft wurzelt in den letzten Tagen des großen Bruderkrieges, als Lion El'Jonson, Primären des Ordens der Dark Angels, zu seiner Heimatwelt Caliban zurückkehrte. Als die Schiffe von Jonsons Flotte in den Orbit um Caliban einschwenkten, empfing sie eine verheerende Salve aus den Verteidigungslasern des Planeten. Schiffe explodierten und stürzten wie gigantische Kometen in die Atmosphäre Calibans. Jonson zog sich schockiert zurück und versuchte, die Ursache für dieses feindselige Verhalten herauszufinden.

Ein geentertes Handelsschiff lieferte schließlich die Antwort. Als Lion El'Jonson Caliban verlassen hatte, um am Großen Kreuzzug teilzunehmen, hatte er Luthor, seinem langjährigen Kampfgefährten, das Kommando über die auf Caliban zurückbleibenden Dark Angels übertragen. Trotz seiner wichtigen Aufgabe war Luthor mit dieser Behandlung alles andere als zufrieden. Seine Rolle als Planetarer Gouverneur eines halbvergessenen Hinterwäldlerplaneten kam ihm wie eine Beleidigung vor. Während Jonson und die ihn begleitenden Dark Angels Lichtjahre entfernt um das Überleben der Menschheit kämpften, wuchsen Luthors Wut und Eifersucht wie ein Geschwür in ihm, bis sie sein gesamtes Handeln und Denken bestimmten. Er verwandelte sich in einen Besessenen. Seine Neurosen zerrten ihn aus der Realität und machten ihn zu einer unberechenbaren Gefahr.

Durch sein rhetorisches Talent gelang es ihm, die Dark Angels unter seinem Kommando davon zu überzeugen, daß sie betrogen worden waren und daß der Imperator sich von ihnen abgewandt hatte. Auf diese Weise säte er seine eigene Eifersucht in die Herzen der Dark Angels, die während des großen Kreuzzuges auf Caliban blieben. Bei der Rückkehr des Primarchen verwandelte sich dieser Hass in offene Rebellion.
Grenzenloser Zorn übermannte Jonson und seine Space Marines. Sie hatten von einem Ende der Galaxis bis zum anderen gekämpft und unzählige Welten vom Chaos befreit, nur um zu ihrem Heimatplaneten zurückzukehren und ihn von ihren zum Chaos übergelaufenen Brüdern besetzt vorzufinden. Jonson befahl sofort einen Frontalangriff auf den Planeten. Die massiven Geschütze der Flotte schalteten die Verteidigungslaserbatterien mit Leichtigkeit aus und begannen anschließend damit, den Planeten zu bombardieren. Die verräterischen Dark Angels zogen sich in die Ordensfestungen zurück.

Jonson wusste, dass ein gezielter Schlag genügte, um den Kampf zu beenden und führte selbst einen Angriff auf die größte der Festungen an. Er wusste, dass er Luthor dort finden würde. Und so trafen schließlich die ehemaligen Freunde, deren Freundschaft sich in Todfeindschaft verwandelt hatte, in einem titanischen Kampf aufeinander. Obwohl der Primarch über übermenschliche Fähigkeiten und Kräfte verfügte, stand Luthor ihm in nichts nach, da die finsteren Götter des Chaos ihn unterstützten.

Der titanische Kampf zwischen den beiden ebenbürtigen Kriegern bot ein beeindruckendes Schauspiel. Schlag um Schlag ließen sie aufeinander niederprasseln und rissen dabei die Festung um sich herum Stück für Stück nieder, bis sie auf einem Trümmerfeld kämpften und von dem gigantischen Gebäude kein Stein mehr auf dem anderen stand. Während dessen bombardierten die Geschütze der Flotte weiterhin den Planeten und schössen die restlichen Festungen in Trümmer. Die Planetenoberfläche begann unter dem Dauerbeschuß zu beben, und in den Kontinentalplatten bildeten sich große Risse.
Als der Kampf zwischen Lion El'Jonson und Luthor schließlich seinen Höhepunkt erreichte, begann der Planet selbst auseinanderzubrechen.

Luthor, geschwächt durch den langen Kampf, stolperte, fiel zu Boden und gab Jonson die Möglichkeit, mit seinem Energieschwert den tödlichen Schlag auszuführen. Jonson jedoch zögerte, seinen ehemaligen Freund einfach so niederzumachen. Luthor, unterstützt durch die Kräfte des Chaos, nutzte die Gelegenheit, um eine verheerende psionische Attacke gegen Jonson zu führen, die ihn tödlich verwundet zu Boden warf. Als der sterbende Primarch mit schmerzverzerrtem Gesicht wieder aufzustehen versuchte, hob sich ein Schleier von Luthors Augen, und er erkannte das volle Ausmaß seines Tuns. Er hatte einen dreifachen Verrat begangen: an seinem Freund, an den Dark Angels und am Imperator. Die Wahrheit zerschmetterte seinen Geist, und er fiel neben Jonson zu Boden, unfähig, noch länger zu kämpfen.

Luthors psionischer Schrei der Qual und Verzweiflung hallte durch den Warp, und die Chaosgötter erkannten, daß sie ein weiteres Mal besiegt worden waren. Völler Wut und Frustration schlugen sie zu. Ein Riß in der Realität erschien, und der eindringende Warpsturm hüllte Caliban ein. Eine unkontrollierbare Flut psionischer Energie strömte in das reale Universum. Die Dark Angels, die Luthor gefolgt waren, stürzten von der Oberfläche Calibans in den Warp und verstreuten sich durch Zeit und Raum. Der bereits durch das Bombardement der loyalen Dark Angels geschwächte Planet brach schließlich auseinander, und die meisten Trümmer verschwanden für immer im Warpraum.
Die Geschichte dieses Verrats stellt die geheimgehaltene Schande der Dark Angels dar. Niemand außer den Dark Angels, ihren Nachfolgerorden und vielleicht noch dem Imperator in seinem goldenen Thron kennt dieses Geheimnis. Sogar innerhalb des Ordens wissen nur wenige Brüder, was tatsächlich während dieser schrecklichen Tage geschah. Erst wenn ein Ordensbruder in den Deathwing aufgenommen wird, erfährt er die Gerüchte von Luthors Verrat. Außerdem lernt er, daß viele der Gefolgsleute Luthors immer noch leben. Die Dark Angels nennen diese Verdammten die ‚Gefallenen Engel'.
Die Verräter der Dark Angels haben sich nicht alle rückhaltlos dem Chaos verschrieben. Manche haben sich dem Chaos vollständig hingegeben und sich zu echten Chaos Space Marines entwickelt. Die meisten der ‚Gefallenen' haben aber erkannt, daß ihr Handeln während und vor Calibans Zerstörung falsch war. Sie fühlen sich vom korrumpierenden Einfluss der Chaosgötter abgestoßen. Da sie sich nicht wieder ihrem Orden anschließen können, führen sie ein Einzelgängerisches Dasein. Viele von ihnen durchstreifen als Söldner oder Piraten die Galaxis. Andere wollen die von ihnen begangenen Sünden wieder gut machen und haben sich als normale Bürger wieder in die menschliche Gesellschaft eingegliedert, um dieses Ziel zu erreichen.

Die Dark Angels kümmert es jedoch nicht, was die gefallenen Engel in ihrem späteren Leben für Einsichten gewonnen haben. Die einzige Methode, mit der sie ihrer Meinung nach ihre Ehre im Angesicht des Imperators wiederherstellen können, besteht in der Aufspürung aller ‚Gefallenen', um sie anschließend entweder zum Bereuen ihrer Sünden zu bewegen oder sie zu exekutieren. Da der damalige Warpsturm die Verräter aber an verschiedene Orte und sogar in verschiedene Zeiten verstreute, stellt das Aufspüren der ‚Gefallenen' sie vor eine anspruchsvolle und langwierige Aufgabe. Manchmal vergehen Jahre, ohne dass die Dark Angels irgend eine Spur eines ‚Gefallenen Engels' finden. Wenn sie aber schließlich einen Verräter gefangenehmen, bringen sie ihn in ihre Ordensfestung, den ‚Felsen', und werfen ihn in eines ihrer Verließe. Dort bemühen sich die Absolutions Priester unter den Ordenspriestern, den Gefangenen zum Bereuen seiner Sünden zu bewegen. Einige lassen sich tatsächlich bekehren und sterben einen schnellen Tod. Die meisten weigern sich allerdings und erleiden einen langen und qualvollen Tod unter den Händen derer, die ihre Seelen retten wollen.

CYPHER

Champion der Gefallenen Engel

Cypher ist eine rätselhafte und unheilvolle Person. Er taucht wie aus dem Nichts auf, bringt Tod und Zerstörung mit sich und verschwindet dann ebenso plötzlich, ohne irgendwelche Spuren zu hinterlassen. Seltsamerweise stellt er nur sehr selten den direkte Auslöser der Gewalttätigkeiten dar, die entstehen, sobald er irgendwo auftaucht. Er scheint eher ungewollt als Katalysator zu dienen, der Hassgefühl und Mißtrauen bündelt und zu einem rasenden, unkontrollierbaren Feuer entfacht.

Cypher spricht nur selten, und niemand kennt seinen wahren Namen. Das gelegentliche Schimmern der dunkelgrünen Servorüstung unter seinen langen Roben lässt jedoch keinen Zweifel daran entstehen, dass er zu den gefallenen Dark Angels zählt. In vielen Dingen teilt er das Schicksal der Gefallenen - auch er sieht sich zur ewigen Wanderung durch Raum und Zeit gezwungen und niemals in der Lage, nach Hause zurückzukehren.

Einige Gerüchte behaupten, dass Cypher für die Gefallenen Engel die einzige Chance der Vergebung darstellt und das die scheinbar zufälligen Orte seines Auftauchens einem Muster folgen: seine langsame Bewegung in Richtung Erde und letztendlich zum Imperator. Außerdem berichten die Erzählungen von dem Schwert, das Cypher immer bei sich trägt, jedoch niemals zieht. Es soll sich dabei um das legendäre Löwenschwert handeln, das einst Lion El'Jonson höchstpersönlich trug, und das bei seiner letzten großen Konfrontation mit dem Erzketzer Luthor verloren ging. Niemand weiß, ob diese Gerüchte der Wahrheit entsprechen oder nicht, als Tatsache gilt jedoch, dass sich überall, wo Cypher für längere Zeit erscheint, andere Gefallene Engel um ihn scharen. Niemand aber vermag zu sagen, wie sie ihn finden oder warum sie sich um ihn sammeln.

Wahrscheinlich ist dies der Grund dafür, dass Cypher mehr als alle anderen Gefallenen Engel vom inneren Zirkel der Dark Angels gehasst und gefürchtet wird. Die Dark Angels würden sich bereit erklären, jede noch so abscheuliche Tat zu vollbringen, um ihn zu töten oder gefangen zu nehmen. Cyphers fortdauernde Existenz zeugt jedoch von seiner fast übernatürlichen Fähigkeit, der Gefangennahme immer wieder zu entgehen.

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Cypher	5	6	4	4	3	6	3	10	3+

Ausrüstung

Servorüstung, Meisterhafte Mk1 Plasmapistole, Meisterhafte Boltpistole, C´tan Phasendolch, Fragmentgranaten, Sprenggranaten

Sonderregeln

C´tan Phasendolch: Die Klinge der Waffe wechselt aufgrund ihrer molekularen Zusammensetzung ständig zwischen Materieller und Immaterieller Existenz hin und her. Gegen den Dolch sind weder Rüstungs- noch Rettungswürfe zulässig.

Pistolenschütze: Cypher ist ein meisterhafter Schütze und kann mit zwei Pistolen gleichzeitig schießen. Das ermöglicht es ihm mit zwei Waffen in der Schußphase zu schießen: einmal mit seiner Boltpistole und einmal mit seiner Mk1 Plasmapistole. Wenn Cypher stationär bleibt, darf er beide Pistolen im Schnellfeuermodus abfeuern, womit er vier Schuß erhält!

Gefallene Engel: Wenn Cypher in einer Armee enthalten ist, darf diese außerdem einen Trupp Gefallener Engel enthalten. Diese zählen als ein Trupp Chaos Space Marine oder Auserkorene. Die Gefallenen Engel hassen die Dark Angels dermaßen, dass sie diese immer Angreifen müssen, wenn sie in der Nahkamphase dazu in der Lage sind. Wenn Cypher sich dem Trupp Gefallener Engel angeschlossen hat, muss auch er angreifen.

Animosität: Die pure Anwesenheit Cyphers löst auf unerklärliche Weise Mißgunst und Streitigkeiten unter den Truppen aus. Die er führt. Wenn sich Cypher einem Trupp anschließt (mit Ausnahme der Gefallenen Engel) wirfst du einen W6 zu Beginn jedes Spielzugs, in dem sich Cypher in dem Trupp befindet. Bei einem Ergebnis von 1 beginnt der Trupp untereinander zu streiten und gilt als *Niedergehalten*. Beachte, dass diese Regel nicht für andere unabhängige Charaktermodelle oder Fahrzeuge gilt.

Göttlicher Schutz: Wenn Cypher ausgeschaltet wird, Würfle einen W6, bei einer 6 wurde Cypher ausgeschaltet oder gefangen genommen und wird er ganz normal entfernt, Dark Angels bekommen zusätzliche zwei Siegespunkte für ihn. Bei jeden andere Ergebnis jedoch hält sein mysteriöser Patron seine schützende Hand über ihn und dieser verschwindet einfach vom Schlachtfeld, er wird aus dem Spiel genommen ohne das der Gegner Siegespunkte für ihn bekommt.

Gejagt von den Dark Angels: Der Name Cypher birgt Jahrtausende des Hasses der Dark Angels und seit der Zerstörung Calibans wird er vom den Kompanien der Deathwing und des Ravenwing durch die Galaxis gejagt. Alle Mitglieder des Deathwing und Ravenwing und alle Dark Angel Charaktermodelle müssen Cypher oder die Gefallenen Engel immer angreifen, wenn sie dazu in der Lage sind, zu dem werden diese als *Erzfeind* behandelt.

HURON SCHWARZHERZ

MEISTER DER ROTEN KORSAREN

Lufgt Huron, Ordensmeister der Astral Claws, Tyrann von Badab - Huron Schwarzherz, Meister der Roten Korsaren, Herr des Mahlstroms, der Bluträuber. Zwei wahnsinnige und machthungrige Feinde des Imperiums zu verschiedenen Zeiten, und doch ein und dieselbe Person. Kurz vor dem Ende der Belagerung von Badab wurde Huron während der Kämpfe im Palast der Dornen von einem Melterschuss schwer verwundet. Die Astral Claws hatten geschworen, bis zum Tode zu kämpfen, um ihren Ordensmeister und ihre Welt zu schützen, doch als sie erkannten, dass Badab verloren war, kämpften sie sich mit einer Hand voll Schiffen ihren Weg durch die imperiale Blockadeflotte. Nachdem sie das Badab-System verlassen hatten, führte sie ihr Kurs in den Mahlstrom, um die sie verfolgenden Schiffe des Imperiums dort abzuschütteln und sich den Horden der Aliens, Renegaten und Ketzer anzuschließen, die den Mahlstrom als ihren Unterschlupf auserkoren hatten.

Doch der Tyrann lebte. Eine Seite seines Körpers wurde nahezu völlig durch Bionics ersetzt und lange Zeit wachten die Techmarines und Apothecarii über ihn, während sich die Schiffe der Astral Claws in den treibenden Gas- und Staubwolken des Mahlstroms verbargen. Am achten Tag konnte der Tyrann wieder sprechen und gab seiner Flotte den Befehl, einen Planeten ausfindig zu machen, den sie erobern konnten. Am zwölften Tage konnte Huron wieder stehen und legte ein weiteres Mal seine Servorüstung an. Seine fanatischen Gefolgsleute betrachteten seine Wiederauferstehung als ein Wunder, doch wenn es ein Wunder war, dann ein finsteres.

Hurons dezimierte Streitmacht war noch immer groß genug, um den ersten Piratenstützpunkt zu überwältigen, auf den sie trafen, und innerhalb weniger Stunden machten sie die Korsaren nieder. Die Überlebenden schworen dem Tyrannen die Treue und wurden so zu Sklaven, die schon bald seinen Zorn fürchten lernten. Huron Schwarzherz war geboren. Mit weiteren Schiffen und Männern konnte Schwarzherz ein weiteres Mal damit beginnen, ein Imperium zu errichten, das seiner Herrschaft würdig war.

Hurons Macht wuchs rasch an, während er ein Piratenreich aus Renegaten und Ketzern etablierte. Seine gefürchteten Space Marines wurden zu den Roten Korsaren, benannt nach der blutroten Farbe, die sie verwendet hatten, um die alten Symbole und Heraldik des Imperiums auf ihren Rüstungen zu überdecken. Diese Maßnahmen gefielen Huron zutiefst, und alle Space Marine Renegaten, die sich ihm seither anschlossen, haben auf diese Weise ihre Ordensfarben abgelegt und gezeigt, wem ihre Treue nun gilt.

Die Roten Korsaren haben sich zu einer militärischen Macht entwickelt, mit der man rechnen muss, und über die Dekaden hinweg wurden die Raubzüge, die sie aus dem Mahlstrom heraus Führten, immer häufiger und aggressiver. Am schlimmsten jedoch ist, dass die Inquisition zunehmend besorgter über die Anzahl einzelner Space Marines, in manchen Fällen sogar ganzer Trupps sind, die verschwinden, um letztendlich in den Armeen von Huron Schwarzherz wieder aufzutauchen.

In den letzten Jahren hat sich bei den um den Mahlstrom verkehrenden Schiffen ein Konvoisystem etabliert. Dutzende von Handelsschiffen, die von Eskorten der Imperialen Raumflotte gesichert werden, unternehmen gefährliche Reisen zu Planeten wie etwa Morgan‘s Reach, Tarturga VI, Verkruz und Zathatethus Grand. Dies hat Huron und seinen Piraten das Leben etwas schwerer gemacht.

Die Angriffe der Roten Korsaren wurden vorsichtiger, zielten nun auf Nachzügler ab oder traten in dem Augenblick auf, wenn die Schiffe der Imperialen Raumflotte durch andere Gefahren abgelenkt waren. Sollte jedoch Huron selbst einen Raubzug anführen, so werden die Roten Korsaren weitaus dreister. Dann kommt es vor, dass sie gut gesicherte Konvois angreifen. Dabei verlassen sie sich auf Geschwindigkeit und Masse, um ihre Beute zu überwältigen, bevor die Eskortschiffe reagieren können. So wächst die Macht der Schwarzen Korsaren beständig weiter an und der Name Huron Schwarzherz wird in diesem Sektor der Galaxis voller Furcht geflüstert.

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Huron	6	5	4	4	3	5	3	10	3+

Ausrüstung

Huron trägt Servorüstung, eine Energiewaffe, Fragment- und Sprenggranaten, eine Persönliche Ikone und die Klaue des Tyrannen.

Sonderregeln

Unabhängiges Charaktermodell, Furchtlos, 5+ Rettungswurf

Hamadrya: Huron besitzt ein Haustier unbekannter Herkunft, das er als seinen Hamadrya bezeichnet. Die Kreatur verfügt über eine Art Semi-Intelligenz und ist stets an Hurons Seite, wobei sie entweder auf seiner Schulter lauert oder sich hinter ihm versteckt, wenn die Lage zu gefährlich wird. Die Kreatur kämpft niemals selbst oder versucht ihrem Meister direkt zu helfen. Allerdings scheint sie über einige kuriose Kräfte zu verfügen, die Huron zu seinem Vorteil nutzt.
Der Hamadrya wird wie ein Homunkulus behandelt. Allerdings macht dieser Huron selbst zu einem Psioniker und verleiht ihm die Psikraft Warpzeit.

Die Klaue des Tyrannen: Diese monströse Bionic, die Hurons Arm und Schulter ersetzt und wie die mächtige Pranke eines Bären geformt ist, entspricht einer Energiefaust mit integriertem Schweren Flammenwerfer.

DER BOTE DES UNHEILS

So wie alte Orden oder Legionen ihre Kriegsschiffe nutzen, verwenden die Chaos Space Marines auch Space Hulks, um durch den Warp zu reisen. Space Hulks sind gewaltige Raumschiffe, in denen Asteroiden, Trümmer, Wracks und anderes Treibgut miteinander verschmelzen, um eine einzige große Struktur zu bilden, die in den Gezeiten des Warp treibt. Die meisten Space Hulks treiben einfach zufällig durch die Warpstrudel, doch manchmal gelingt es den Chaosrenegaten, die uralten ‚nebwerke in Gang zu bringen und die Macht der Ohaoshexer dazu zu nutzen, einen Space Hulk auf Zielkurs zu bringen.

Einer der berüchtigtsten Space Hulks ist der Inquisition unter dem Namen Bote des Unheils bekannt. Die Bote des Unheils wird als mobile Basis von einem großen Kontingent Chaos Space Marines verwendet, das zu verschiedenen Zeitpunkten Krieger der Black Legion, der Death Guard, der Söhne der Rache, der Gesalbten des Blutes und Scheiterhaufen-Kriegerbande umfasste. Die erste Sichtung wurde während einer Anfrage um Beistand und Rat aus dem Cloras-System aufgezeichnet - einer anfrage, der nicht rechtzeitig entsprochen werden konnte. Als die Black Templars das System vier Wochen später erreichten, fanden sie es in Trümmern liegend vor, während die Hälfte der Bevölkerung in die Sklaverei 5 ritführt worden war.

Die Bote des Unheils wurde außerdem in den späteren Tagen des Gothic-Konflikts und vor der Plünderung von Saripedes gesichtet, die sich während des drei Jahrhunderte währenden Schismas des Segmentums Solar ereignete, das als der „Wettkampf der Furcht“ bekannt wurde. Vor kurzem wurde das verabscheute Schiff einige Wale nahe des Tores von Cadia gesichtet. Es wird .ermutet, dass es vom Ausbruch von Abaddons 13. Schwarzen Kreuzzug angelockt wurde. Es wurde von Inquisitor Czevak als Teil der Flotte identifiziert, die Belis Corona angriff. Zudem wird vermutet, dass es außerdem in den Flottenaktionen um Dentor beteiligt war.

DER BADAB-KRIEG

587.M41 - Der Space Marine Orden der Astral Claws wird auf Badab stationiert, um die südlichen und westlichen Ausläufer des Mahlstroms zu überwachen.

723-900.M41 - Die Übermittlung der Gensaat der Astral Claws zur Analyse erfolgt nur sporadisch und unvollständig. Badabs planetare Abgaben werden nicht eingehalten.

900. M41 - Die Inquisition entsendet eine bewaffnete Flotte nach Badab.

901.M41 - Der Meister der Astral Claws, Lufgt Huron, befiehlt die Vernichtung der imperialen Untersuchungsflotte, als diese in den Orbit um Badab einschwenkt. Über dreiundzwanzigtausend Agenten des Imperiums werden dabei getötet. Huron erklärt sich selbst zum Tyrannen von Badab und verkündet die Abspaltung des Systems vom Imperium.

902.M41 - Die erste vom Imperium ausgesandte Strafexpedition wird von den Astral Claws vernichtet.

903.M41 - Die zweite Strafexpedition des Imperiums gegen Badab wird vernichtet.

903.M41 - Drei weitere Orden - die Mantis Warriors, Executioners und Lamenters - bieten den Astral Claws ihre Unterstützung an. Die Rebellion eskaliert dramatisch.

904. M41 - Ein Schiff des Ordens der Fire Hawks wird von den Mantis Warriors angegriffen und gekapert. Die Fire Hawks schlagen sofort zurück; nun sind bereits volle fünf Orden in die Kämpfe verwickelt.

905.M41 - Die Marines Errant werden aus dem Östlichen Spiralarm herbeigerufen, sehen sich aber völlig damit ausgelastet, den Geleitschutz für imperiale Transporter zu übernehmen.

906. M41 - Weitere loyale Space Marine Orden werden herbeigerufen, um die Situation zu stabilisieren; ihre Anwesenheit befreit den imperialen Schiffsverkehr von nahezu jeder Gefahr.

907.M41 - Expansionen der Orks im Segmentum Ultima erfordern einen Abzug mehrerer Orden der Space Marines. Eingreiftruppen der Imperialen Raumflotte übernehmen die Patrouillen der Schifffahrtsrouten. Das Badab-System wird unter Blockade gestellt und seine Welten von Truppen des Imperiums belagert. Zusätzliche Orden werden eingeschaltet, um aggressiv gegen Welten vorzugehen, die von den Executioners und Mantis Warriors gehalten werden.

908. M41 - Der Großteil des Ordens der Lamenters gerät in einen Hinterhalt und wird nach blutigen Raumkämpfen überwältigt. Ihr Verlust ist ein heftiger Schlag für Hurons‘ Streitkräfte.

908-912. M41 - Eine Folge von Belagerungen dezimiert die Festungen des Tyrannen von Badab, bis Badab selbst umzingelt und überwältigt wird.

912.M41 - Die Astral Claws werden bei der Schlacht um den Dornenpalast besiegt und nur etwa zweihundert Überlebende können zusammen mit dem verwundeten Huron in den Mahlstrom entkommen.

912.M41 - Heute - Überlebende der Lamenters, Mantis Warriors und Executioners suchen Vergebung, indem sie sich auf Jahrhunderte währende Kreuzzüge der Reue begeben.

DER WOLF VON FENRIS

Eine der berüchtigsten Geschichten der Roten Korsaren erzählt von der Erbeutung der Wolf von Fenns. Nachdem er in einen Hinterhalt gelockt worden war, fiel dieser Angriffskreuzer der Space Wolves während der tobenden Kämpfe um Parenxes.

Mehr als alles andere benötigen Huron Schwarzherz und seine Roten Korsaren Raumschiffe. Ohne ihre Flotte wären die Renegaten des Mahlstroms nicht in der Lage, ihre Über¬fälle gegen das Imperium zu führen, geschweige denn die Strafexpeditionen der Imperialen Flotte zurückzuschlagen, die gegen sie entsendet werden. Die Roten Korsaren können jedoch nicht jede Art von Raumschiff gebrauchen, sondern hauptsächlich jene, die durch den Warp reisen können sowie die entsprechenden Besatzungen, um sie zu kontrollieren. Die uralten Schiffe der Astral Claws bilden den Kern der Flotte, doch der Großteil der anderen Schiffe sind kleine Händlerschiffe, die zu behelfsmäßigen Kriegsschiffen umgerüstet wurden. Als Huron nach der Rückkehr seiner Scoutschiffe erfuhr, dass ihn eine Patrouille der Space Marines abfangen wollte, während er sich auf dem Weg zum Überfall der Welt Parenxes befand, beschloss der Bluträuber, eines der Schiffe für seine Armada zu erobern.

DIE SCHLACHT UM PARENXES

Vor der Eingreiftruppe der Astartes gewarnt, ließ Huron einige seiner Schiffe in Reserve lauern. Anschließend wählte er eine umständlichere Route nach Parenxes, als eigentlich nötig gewesen wäre, und glitt auf der entgegengesetzten Seite der Sonne ins System. Als die Kreuzer der Death Hawks und Space Wolves sich in Bewegung setzten, um die Flotte der Roten Korsaren abzufangen, griffen Hurons Verstärkungen aus der anderen Richtung an. Die Space Marines wurden zwischen den beiden Renegatenflotten gefangen und versuchten verzweifelt, aus der Falle auszubrechen. Die Kämpfe waren kurz und fanden in direkter Nähe statt, wobei es einigen Schiffen der Space Marines gelang, sich freizukämpfen. Doch statt sie zu verfolgen, wie es sonst seiner Gewohnheit entsprach, entschied sich Huron dafür, seine Aufmerksamkeit auf die beiden verbliebenen Schiffe zu konzentrieren. Für den Fall einer Rückkehr des Feindes stellte Huron eines seiner Schiffe zur Beobachtung der fliehenden Astartes ab. In der Zwischenzeit formierte er seine Flotte zu einem weiten Netz, das die gefangenen Space Marines näher und näher an den Stern Parenxes zwang. Er wusste nur zu genau, dass die Space Marines kämpfen und ihre Schiffe lieber selbst zerstörten würden, als sie in die Hand des Feindes fallen zu lassen. Daher ließ Huron eine kleine Lücke in seinem Netz offen. So schien es jedenfalls - tatsächlich positionierte Huron dort sein Flaggschiff, das mit minimal operierenden Systemen durch Langstreckensensoren nicht entdeckt werden konnte. Die Space Marines bemerkten die Lücke und wagten den Durchbruch. Eines der Schiffe, ein Kreuzer der Flame Hawks, wurde während des Ausbruchs derart schwer beschädigt, dass Huron es entkommen ließ. Er besaß einfach nicht die Mittel, um das Schiff wieder flott zu machen. Das andere Schiff, der Angriffskreuzer Wolf von Fenris, erlitt bei seinem Ausbruchsversuch durch einen direkten Treffer schwere Schäden am Antrieb. Es bestand noch immer die Chance, dass die Space Wolves ihren Kreuzer zerstören würden, wenn sie merkten, dass ihr Schiff gekapert werden sollte. So ließ Huron seinen Schlachtkreuzer weiterhin im Verborgenen. Statt einer massiven Enteraktion verfrachtete Huron seine Roten Korsaren in Entertorpedos, wobei seine Streitmacht etwa 120 Krieger umfasste.

DER EINLEITENDE ANGRIFF

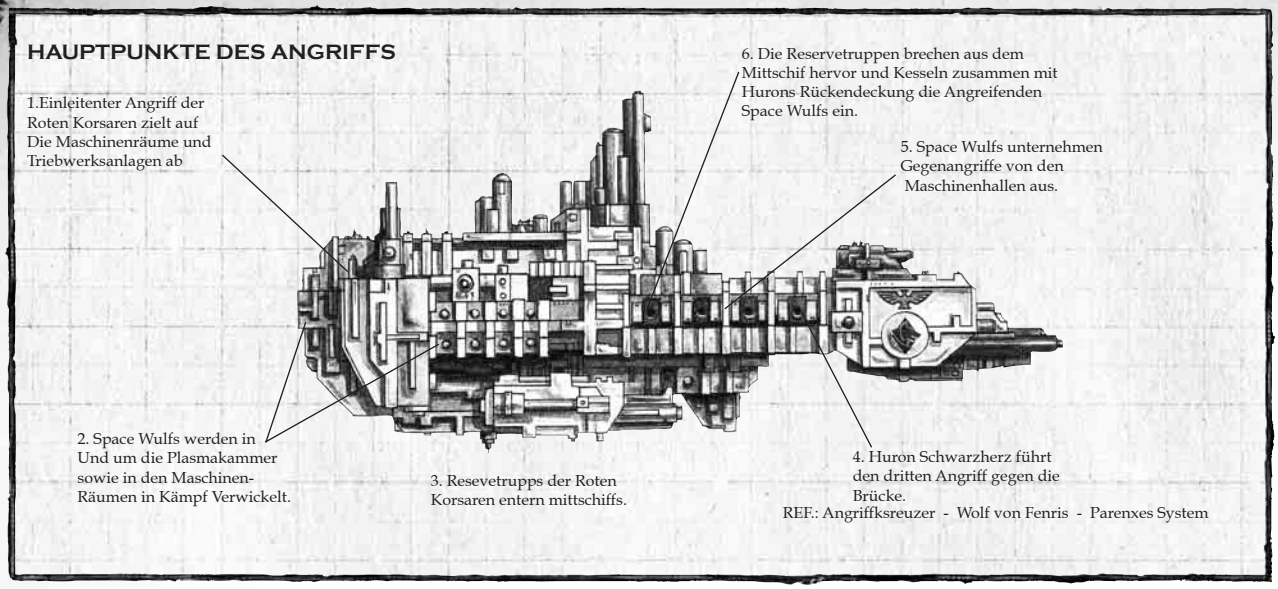
In absoluter Stille glitten die Entertorpedos der Roten Korsaren durch den Raum, wobei sie sich in drei Wellen formierten. Zusammen mit ihrer Besatzung aus insgesamt fünfzig Renegaten setzten sich fünf der Torpedos mit Hilfe kleiner Schübe ihrer Steuerdüsen achtern hinter die Wolf von Fenris. Ihre Aufgabe war es, die Maschinen- und Reaktorräume unter Kontrolle zu bringen, sodass die Space Wolves von der schnellsten Möglichkeit abgeschnitten wurden, ihr Schiff zu zerstören.

Erst als die Torpedos nur noch ein paar dutzend Kilometer entfernt waren, wurden sie von den Auguren der Space Wolves entdeckt. Einige Sekunden lang entfesselten die Abwehrtürme ein furioses Bombardement gegen die Torpedowelle. Trotz der Intensität des Beschusses wurde nur einer der Torpedos vernichtet, während die anderen vier ihr Ziel erreichten. Mit ihren Meltersprengladungen bahnten sich die Torpedos einen Weg durch den gepanzerten Rumpf des Angriffskreuzers. Die Fragmentwerfer in den Nasen der Torpedos zündeten und fluteten die inneren Hallen und Räume des Schiffes mit tödlichem Schrapnell, um sie von Verteidigern zu säubern. Die nur leicht ausgerüsteten Diener des Ordens, aus denen der Großteil der Besatzung eines Schiffes der Space Marines bestand, wurden zu Dutzenden niedergemäht. Als flammende Photonenblendgranaten explodierten und die Überlebenden in Verwirrung stürzten, sprangen die Frontluken der Torpedos wie tödliche Blütenkelche auf und die Roten Korsaren stürmten heraus.

Die Autosinne ihrer Rüstungen wurden nicht von dem Inferno berührt, das der Eintritt der Torpedos verursacht hatte und so entfesselten die Renegaten einen Sturm aus Boltgeschossen. Jeder Diener des Imperators, der die Salve überlebte, wurde kurz darauf von Äxten und Schwertern niedergemacht. Innerhalb einer halben Minute hatten die Roten Korsaren die Kontrolle über alle Vorkammern des Plasmareaktors errungen. Ein Gegenangriff unter Führung eines Eisenpriesters der Space Wolves wurde im Keim erstickt, als die Roten Korsaren der Attacke mit Laserkanonen und Meltern begegneten. Mit Hilfe von Melterbomben verschafften sie sich Zugang zur Hauptreaktorkammer, und fünf Minuten nach ihrer Entdeckung hatten Hurons Krieger die Kontrolle über die gesamte Achtersektion der Wolf von Fenris errungen.

DER HAUPTANGRIFF

Von seinem Wissen um die Kampfdoktrinen der Space Marines und den Aufbau ihrer Angriffskreuzer unterstützt hatte Huron die zweite Angriffswelle auf einen Punkt angesetzt, der etwa ein Drittel des Weges vom Bug des Schiffes entfernt lag. Als sie in die Versorgungsmagazine einbrachen, trafen dreißig der Roten Korsaren auf massiven Widerstand, den ihnen zwei Trupps der Space Wolves entgegensetzten. Die beiden Seiten prallten aufeinander. Feuergefechte tobten über kürzeste Distanz, bevor sich die Kontrahenten in den brutalen Nahkampf warfen. Mit Boltpistolen, Kettenschwertern, Messern und, im Fall der Space Wolves, Fängen drangen sie aufeinander ein. Die Kämpfe waren kurz und blutig; rasch hatten die Roten Korsaren die Kammer erobert. Von dort aus stießen sie in



die umliegenden Korridore, Kammern und Hallen vor.

Wie Huron vermutet hatte, gewann der Gegenangriff der Space Wolves auf die Maschinenhallen an Kraft. Die Roten Korsaren hatten improvisierte Barrikaden errichtet und brachten ihre schweren Waffen zum Einsatz. Salven aus schweren Boltern und Laserkanonenblitze jagten durch die Zugangskorridore. Die direkt in das Abwehrfeuer laufenden Tupps der Space Wolves wurden zurückgeworfen und schließlich an mehreren Stellen der umliegenden Räume des Plasmareaktors niedergehalten.

Dies war der Punkt, an dem Huron die dritte Phase des Angriffs einleitete. An der Spitze der restlichen Roten Korsan schlug der Tyrann direkt gegen die Brücke los. Huron lenkte seine Flottille aus Entertorpedos so, dass sie weniger ab fünfzig Meter vom Kontrolldeck entfernt einschlugen. Nach dem Aufprall führte er einen Sturmangriff gegen die schweren Schotte, die zur Brücke führten, wobei er gnadenlos einen Trupp aus Space Wolves niedermachte, der Bim den Weg zu versperren versuchte. Nachdem der Eintrittspunkt gesichert war fuhren die Roten Korsaren einen Phasenfeldgenerator auf, der die titaniumverstärkten Türen aufbrechen sollte. Bedient wurde das Gerät vom ehemaligen leitenden Offizier der Techmarines der Astral Claws, Armanneus Valthex. Nachdem der Phasenfeldgenerator betriebsbereit war, bereitete Huron seine Männer auf den Widerstand der Space Wolves vor.

Die Kommandanten auf der Brücke forderten Unterstützung an, die von den Trupps im Kampf um die Maschinenräume abgezogen wurden. Während einige Trupps zurückblieben, um sicherzustellen, dass keine Gegenangriffe von achtern zu befürchten waren, stürmten die Space Wolves zurück, um Hurons Position vor der Brücke zu attackieren. In diesem Augenblick ließen die dreißig Roten Korsaren der zweiten Welle ihre Falle zuschnappen; die Space Wolves waren zwischen diesem Angriff und der Nachhut des Bluträubers im Bug des Schiffes gefangen.

Innerhalb weniger Minuten erlitten die Space Wolves schwere Verluste und sahen sich gezwungen, von Huron abzulassen und zu den Waffendecks steuerbords durchzubrechen. Hier wurden die Space Wolves durch fortgesetzten Beschuss der Roten Korsaren der zweiten Welle niedergehalten, die von zwei weiteren Trupps, welche Meister Huron entsandt hatte, unterstützt wurden.

DER WOLF FÄLLT

Nachdem sein Rücken gesichert war, gab Huron seinen Techmarines den Befehl, den Phasenfeldgenerator zu aktivieren. Mit einem lokalen Warpfeld schnitt der Generator ein perfektes Loch in das gepanzerte Tor. Von unzähligen Fragmentgranaten gedeckt, stürmten die Roten Korsaren die Brücke, allen voran Huron Schwarzherz. Die Brücke wurde nur von wenigen Space Wolves bemannt, die ausnahmslos bis zum Tode kämpften. Der Kapitän des Schiffes, Gnyrll Blauzahn, schlug wieder und wieder mit seiner glühenden Energieaxt auf Huron ein, konnte die schwer gepanzerte Gestalt des Tyrannen jedoch nicht überwinden. Im Gegenzug riss Huron den Kommandanten der Space Wolves mit seiner Energiefaust auseinander, um schließlich dessen Fänge als Trophäe zu nehmen. Nachdem er die Kontrolle über die Brücke der Wolf von Fenris an sich gerissen hatte, brachte er den Angriffskreuzer zum Stillstand. Dann gab er seinem Schlachtkreuzer das Zeichen, die Maschinen hochzufahren und längsseits zu gehen, um den Angriffskreuzer vollständig zu entern.

Da er sich nun stark im Vorteil befand, ließ Huron den Angriffskreuzer vom Bug bis zum Heck von allen Feinden säubern und jeden Widerstand gnadenlos niederkämpfen. Auf den Geschützdecks der Backbordseite kämpften die Space Wolves voller Energie und Verbissenheit. Sie verkauften ihr Leben so teuer wie möglich, während ein vernarbter, ehrwürdiger Wolfspriester den Renegaten seinen Hass entgegen brüllte. Auf Steuerbord schien es, als würden die Roten Korsaren die Geschützdecks nicht halten können. Doch dann wandten sich mehrere Space Wolves plötzlich gegen ihre eigenen Brüder und machten sie von hinten nieder, bevor sie sich der Gnade des Tyrannen auslieferten. Sie brachen die Eide, die sie den Space Wolves, Leman Russ und dem Imperator geleistet hatten, und schworen Huron die Treue. Als Belohnung für ihren Verrat ehrte Schwarzherz sie mit dem Kommando über die Wolf von Fenris.

Alles in allem hatte die Enteraktion vier Stunden in Anspruch genommen und das Leben vieler Roter Korsaren gefordert. Ihre Gensaat wurde zusammen mit der einiger Dutzend erschlagener Space Wolves geborgen und Meister Garreon überreicht, dem einstmaligen Obersten Apothcarius der Astral Claws, der nunmehr als der Meister der Leichen benannt war.
So geschah es, dass Huron Schwarzherz seinen wertvollsten Schatz eroberte, die Wolf von Fenris.

CHAOS HEXENMEISTER

Wenn ein Space Marine Scriptor seine Seele dem Chaos verkauft, wird er zu einem Chaoshexer und von seinen neuen Göttern beschenkt. Es ist angemessen, diese Gaben als magisch zu betrachten, denn wer mit ihnen beschenkt wird, erhält das Gefühl, ihm stünden die Energien des Universums zu Gebote.

Die ersten Chaoshexer entstammten der Legion der Thousand Sons. Schon vor dem Großen Bruderkrieg ließen sich die Thousand Sons auf geheimnisvolle Lehren und Zauberei ein, und nachdem die Rebellion einmal begonnen hatte, blieb ihnen keine andere Wahl, als sich mit Horus zu verbünden. Unter der Führung ihres Primarchen Magnus des Roten betreiben sie weiterhin ihre magischen Studien und gelten als die vollkommensten Zauberer. Einige jedoch wurden inzwischen aus der Legion des Magnus verbannt. Diese angebundenen Chaoshexer bieten ihre Fähigkeiten anderen Champions an. Im Austausch erhalten sie Opfer und die Möglichkeit, geheimes Wissen und uralte Artefakte in ihren Besitz zu bringen.

Während des Großen Bruderkrieges fielen auch in anderen Legionen Scriptoren dem Chaos anheim und erhielten neue psionische Kräfte. Die einzige Ausnahme bilden die Scriptoren der World Eaters. Sie wurden von ihren Brüdern gejagt und als blutiges Opfer an Khorne abgeschlachtet, denn der Gott der Wut hasst alle praktizierenden Hexer.

Nicht nur während des Großen Bruderkrieges gerieten Scriptoren in Versuchung, Magie für sich zu beanspruchen. Wer sich bereits auf dem schmalen Grat zwischen rechtschaffener Macht und Verdammnis bewegt, kann leicht der überwältigenden Versuchung erliegen, die Energien des Chaos für eigene Zwecke zu nutzen. Obwohl Scriptoren der Space Marines auf mentale Stärke getestet und ständig überwacht werden, um dämonischer Besessenheit und den Versuchungen des Chaos zu widerstehen, können doch nicht alle standhalten.

Die Grenze zwischen Psikräften und roher Zauberei ist fließend. Bei jeder Verwendung seiner Kräfte riskiert ein Scriptor die Verderbtheit. Es besteht die Gefahr, dass er seine Fähigkeiten überschätzt und mehr Energie anzieht, als er zu handhaben vermag, was die Aufmerksamkeit der Chaosgötter auf ihn lenkt. Von diesem Augenblick an muss er verführerische Stimmen in seinen Träumen ertragen, die ihm Unsterblichkeit und unendliche Macht versprechen.

Bei den meisten Chaoshexern handelt es sich um geheimnisvolle, egoistische Wahnsinnige. Die ungeahnten Möglichkeiten, die sich ihrem Geist eröffnen, liegen weit jenseits der Vorstellungskraft der Sterblichen. Nachdem sie einen Blick auf diese unerreichbaren Kräfte geworfen haben, treibt sie fortan die Begierde, ihre eigene Macht und ihr Wissen immer weiter zu vergrößern.

DÄMONISCHE PAKTE

Psionische Energie aus dem Warp enthält enorme Macht, aber die größten Beschwörungen lassen sich nur mit dämonischer Energie durchführen. Wenn ein Hexer einen dämonischen Pakt eingeht, tauscht er seine Dienste oder einen Gefallen gegen einen Teil der reinen Essern eines Dämonen. Damit kann der Hexer in den Warpraum übertreten und dort enorme Energiemengen anzapfen, auf die gleiche Weise, wie Dämonen sich in der materiellen Welt halten. Die größten Hexer haben Dutzende von Pakten zur Verstärkung ihrer Zaubersprüche geschlossen und vermögen mit deren Hilfe schier unmögliche Taten der Zerstörung, Weissagung und des Schutzes zu vollbringen. Natürlich fordert jeder Pakt früher oder später auch seinen Preis ...

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Hexenmeister	5	5	4	4	3	5	4	10	3+

Einheitentyp:
- Infanterie

Sonderregeln:
- **Furchtlos**
- **Unabhängiges Charaktermodell**
- **5+ Rettungswurf**

Psiwaffe: Hexer tragen eine Waffe (einen Stab, ein Schwert, eine Axt usw.), durch die sie ihre psionische Kraft Fokussieren können. Die Regel für Psiwaffen findest du im Warhammer 40.000 Regelbuch.

ERHABENER CHAMPION DES CHAOS

An der Seite vieler Chaos Generäle steht ein Vertrauter, sein Ratgeber, sein Firsth Lieutenant. Diese sind selbst mächtige Champions des Chaos und streben insgeheim die Führungsposition an, sollte ihren Meister irgendein "Unglück" wiederfahren.

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Erhabener Champion	5	4	4	4	2	4	2	10	3+

Einheitentyp:
- Infanterie

Sonderregeln:
- Hasserfüllt
- Unabhängiges Charaktermodell

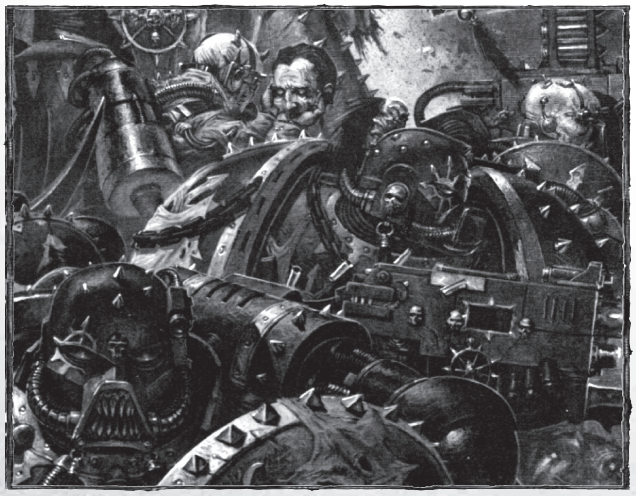
Einzelgänger: Einzelgänger werden zusammen gekauft, dürfen aber unabhängig von einander agieren und als Einzelne Einheit fungieren, Modell die auf diese Art aufgestellt werden können allerdings niemals Missionsziel halten oder streitig machen. Einzelgänger können sich aber normal Punkteten Einheiten anschließen.

Ich schlachtete Tausende hin im Namen des Imperators, und er gab mir nichts als sein Stillschweigen. Jetzt kläffen seine Schoßhunde bei jedem Leben, das ich nehme, während mir die Götter die Galaxis versprechen."

Svanc Vulfbad

LEIBGARDE

So mancher Machtvoller Champion hat selbst in seinen eigenen Reihen Neider, die ihm seinen Ruhm missgönnen, und so machen kühnen Staatsstreich anzetteln würden um an dessen Stelle zu rücken. So kommt es fast unumstößlich dazu das sich diese Champions mit eine Schar handverlesenen Persönlichen wachen umgibt um möglichen „Anwärtern" sowie „Attentätern„ ihr Vorhaben nicht all zu leicht zu gestalten.



	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Zenturio	5	4	4	4	1	4	3	10	2+
Leibgardist	4	4	4	4	1	4	2	10	2+

Einheitentyp: Infanterie

Sonderregeln: Furchtlos, Schildwall

Legionsbanner: Jede Chaos Space Marine Einheit im Umkreis von 12 Zoll um den Bannerträger darf verpatzte Moral und Niederhaltentest wiederholen. Feindliche Modelle erhalten hingegen ein Malus von -1 auf den Moralwert aufgrund der Archaischen Natur dieses Mächtigen Gegenstandes. Zusätzlich erhalten alle Modelle in der Gleichen Einheit wie das Legionsbanner +1 Attacke, solange der Bannerträger noch lebt.

Schildwall: Die Aufgabe und Pflicht der persönlichen Leibgarde ist einzig allein ihren Schutzbefohlenen um jeden Preis vor Schaden zu bewahren. Wenn ein unabhängiges Charaktermodell im Nahkampf Schaden erleidet so darf der Chaos Spieler die erhaltenen Schadenspunkte auf ein anderes Mitglied des Trupps verteilen.

CHAOS TERMINATOREN

Viele Veteranen ziehen in der verehrten und zu Recht gefürchteten Taktischen Cybotrüstung, besser bekannt als Terminatorrüstung in die Schlacht. Diese extrem massige Rüstung enthält ein vollständiges künstliches Skelett aus Fasersträngen und einem Adamantitgestänge, um die dicken und schweren Plastonidstahl- und Ceramitplatten zu stützen, welche die äußere Panzerung bilden. Bedenkt man die enorme Masse der Rüstung, die ebenso viel Schutz wie die Stahlplatten eines Panzerrumpfs bietet, besitzt ein Terminator jedoch eine bemerkenswerte Bewegungsfreiheit.

Ein Chaos Space Marine in Terminatorrüstung trägt normalerweise eine Schusswaffe, meist eine Art von Kombiwaffe, und eine Kettenaxt, Energiekeule oder -klaue oder eine andere mächtige Nahkampfwaffe. Diese Kombination aus verheerender Feuerkraft und Nahkampfstärke macht einen Terminator zu einem sehr gefürchteten Gegner.

Einige Terminatoren der Chaos Space Marines führen auch schwerere Waffen mit, um ihren Kampfgefährten Unterstützungsfeuer zu geben, wie zum Beispiel die doppelläufige Zwillingsmaschinenkanone oder den Furcht erregenden Schweren Flammenwerfer. Andere erhöhen ihre Effektivität im Nahkampf, indem sie ein Paar Energieklauen tragen, um den Gegner zu zerstückeln, oder eine Kettenfaust, um gepanzerte Fahrzeuge oder Bunkertüren zu zerstören.

Da Terminatoren der Chaos Space Marines Probleme haben können, schnell zur gegnerischen Schlachtlinie vorzurücken, verfügen ihre Trupps oft über einen Land Raider als Transportfahrzeug. Alternativ können sie auch auf das Schlachtfeld Teleportiert werden, sei es durch geheimnisvolle Technologien oder magische Kräfte. Auf diese Weise können die Terminatoren inmitten ihrer Feinde auftauchen.

Chaosterminatoren stehen in hohem Ansehen bei ihrem Anführer. Bei vielen handelt es sich um Aufstrebende Champions, die ihre Brüder verlassen haben, um ihren Wert in den Augen der Verderbten Mächte zu erhöhen. Terminatorrüstungen sind derart selten, dass ein Aufstrebender Champion eine solche Rüstung oft nur erlangen kann, indem er den derzeitigen Träger tötet, sei es im rituellen Kampf oder auf verschlagenere Art und Weise.

Chaosterminatoren bilden häufig die persönliche Leibwache eines angesehenen Champions. Innerhalb einer Kriegerhorde vollstrecken sie den Willen des Anführers und wählen als Erste aus der Kriegsbeute. Sie tendieren zu Selbstsucht und Brutalität und nutzen ihre körperliche Überlegenheit und die Gunst des Champions, um andere Mitglieder der Gruppe einzuschüchtern. Anstatt dieses Verhalten zu missbilligen, schmieden die meisten Chaos Space Marines Pläne, wie sie eines Tages eine solche Macht für ihre Zwecke einsetzen können.

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Chaos Terminator	4	4	4	4	1	4	2	10	2+
Champion	4	4	4	4	1	4	3	10	2+
World Eaters Terminator	5	4	4	4	1	4	3	10	2+
Schädelchampion	5	4	4	4	1	4	4	10	2+
Death Guard Terminator	4	4	4	4(5)	1	3	2	10	2+
Seuchenchampion	4	4	4	4(5)	1	3	3	10	2+
Emperors Children Terminator	4	4	4	4	1	5	2	10	2+
Peiniger	4	4	4	4	1	5	3	10	2+
Thousand Sons Terminator	4	4	4	4	1	4	2	10	2+
Hexer	4	4	4	4	1	4	3	10	2+

Einheitentyp:
• Infanterie

Sonderregeln:
• Schocktruppen
• Furchtlos (Hasserfüllt)
• Mal des Khorne,Tzeentch Slaanesh, Nurgle

Ein Sieg bedarf keiner Erklärung, eine Niederlage erlaubt keine.

BESESSENE

Einigen Chaos Space Marines reicht es nicht, einfach nur ihre Seelen den Chaosgöttern darzureichen. Sie geben sich ganz in den Dienst des Chaos, erlauben Dämonen, von ihren Körpern Besitz zu ergreifen und werden so zu Wirtskörpern für diese körperlosen Kreaturen. Diese Übernahme ist meist mit großen Schmerzen verbunden, denn die Dämonen winden und dehnen sich in ihren neuen Körperlichen Hüllen und formen sie für ihre Zwecke um.

Bei besonders fanatischen Renegaten wie den Word Bearers, den Brüdern von Livos oder den Feuerschnittern, gelten Besessene als den normalen Chaos Space Marines überlegen. Wer sich für die Besessenheit bereit erklärt, erbringt Monate mit Ritualen der Befleckung und Entwürdigung, bietet Opfer an und bereitet seinen Körper für die dämonische Entität vor, die ihn fortan als Wirt nutzen wird. Massenbesitzergreifungen werden mit großen Festen zelebriert, teils mit orgastischen Gelagen größter Verdorbenheit, teils mit Gesängen der Unreinheit.

Besessene Chaos Space Marines heben sich durch ihre grotesken Merkmale und mutierten Körper von ihren normalen Brüdern ab. Sie verfügen über scharfe Klauen, fremdartig verdrehte Muskelstränge, sich windende Tentakel, verzerrte Gesichter, peitschende Schwänze, Stacheln, Geweihe und alle erdenklichen weiteren Körperlichen Abnormitäten. Viele haben messerscharfe Krallen und Hörner oder riesige Fänge, mit denen sie Rüstungen und sogar gepanzerte Fahrzeuge gleichermaßen zerfetzen können. Der Dämon im Körper des Besessenen verleiht diesem enorme Geschwindigkeit, Stärke und Belastbarkeit, und genau aus diesem Grund unterziehen sich die Besessenen so bereitwillig den traumatischen Veränderungen. Allerdings kann das Leben eines Besessenen auch ein sehr schnelles Ende finden. Wer die Dämonenessenz in seinem Körper nicht zu halten vermag, mutiert bis zur Unkenntlichkeit und wird von innen heraus vom Feuer des Chaos verschlungen.

Besessene haben aber auch noch andere Fähigkeiten als das Zerfetzen von Gegnern mit bloßen Händen. Die übermenschlichen Sinne des Dämons vermögen sich an der Warppräsenz anderer Kreaturen festzuklammern. Dies macht sie zu überlegenen Fährtenlesern und Scouts, da sie mit untrüglicher Sicherheit gegnerische Stellungen lokalisieren und potenzielle Opfer jagen können. An Bord ihrer Raumschiffe nutzen die Chaoshexer die dämonische Natur der Besessenen für die Navigation im Warpraum.

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Besessener	4	4	5	4	1	4	2	10	3+
Champion	4	4	5	4	1	4	3	10	3+

Einheitentyp:
- Infanterie

Sonderregeln
- Furchtlos
- 5+ Rettungswurf

BLUTBAD AUF CORILIA

Während des Gothic-Krieges entsandte Abaddon eine Flotte, um die Makropolwelt Corilia in der Quinrox-Raumenge anzugreifen. Unter dem Befehl von Vastakel Khyre teleportierten sich fünfzig Terminatoren der Black Legion aus dem Orbit in die Makropole Patricius, den Sitz des imperialen Oberkommandierenden. Zur gleichen Zeit erreichten andere Truppen in Landungskapseln die Planetenoberfläche, um die Hauptstadt zu umzingeln und von der Außenwelt abzuschneiden. Die corilianischen Verteidigungsstreitkräfte eilten zur Hauptstadt, aber es dauerte drei Tage, bevor sie in die Stadt gelangten. Tausende Soldaten starben bei dem Versuch, den Absperrring der Black Legion zu durch¬brechen. Die Makropole ähnelte einem Schlachthaus. Tausende waren Khyres Terminatoren zum Opfer gefallen, und weit mehr, darunter der imperiale Befehlshaber, in Gefangenschaft geraten. Vielleicht ist es besser, dass ihr Schicksal unbekannt bleibt.

CHAOSRAPTOREN

Die Sturmtrupps der Chaos Space Mannes werden als Raptoren bezeichnet. Sie betrachten sich selbst als Elitekrieger - eine Ansicht, die aus der Zeit des Großen Bruderkrieges stammt, in der Truppen mit Sprungmodulen als Schocktruppen zum Einsatz kamen. Die Raptoren haben diesen Glauben aus eigennutzigen Gründen über zehntausend Jahre hinweg am Leben gehalten. Die Legionen der Space Marines verfügten nur über wenige Sprungmodule, aber die Effektivität der Sturmtruppen führte oft zur entscheidenden Wende einer Schlacht.

Da sie von Fliegern abspringen oder das Schlachtfeld mit langen Sprüngen überwinden konnten, wurden die Sturmkompanien des Imperators und Horus meist in Reserve gehalten und gegen die schwächsten Teile der feindlichen Streitmacht geschickt. Dieses Konzept der Beutejagd ließ die Raptoren zu bösen Jägern werden, die immer und überall zuschlagen können.

Um ihrer Erscheinung ein Schrecken erregendes Äußeres zu verleihen modifizieren viele Chaos Space Marines ihre Rüstungen, wenn sie den Rängen der Raptoren beitreten. Oft bringen sie Verstärker und Stimmmodulatoren an, mit denen sie durchdringendes Heulen und Geschrei erzeugen. Ihre Rüstungen sind stark stilisiert und der Erscheinung eines Raubvogels oder eines herabstoßenden Dämonen nachempfunden. Alle Raptoren lassen sich leicht an den großen Sprungmodulen mit den bogenförmigen Ansaugöffnungen und Schubdüsen erkennen.

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Raptor	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Champion	4	4	4	4	1	4	2	10	3+

Einheitentyp:
• Sprungtruppen

Sonderregeln:
• Schocktruppen
• Begrenzt
• Hasserfüllt
• Zurückfallen

DAS TOR VON CADIA

Der Warpraum ist ein unberechenbarer Ort, durchzöge von Verwirbelungen und Strömungen und gespalten von Stürmen. Um den Wirbel des Chaos herum treffen Warp und Realraum aufeinander, was zu großen Spannungen führt und die Navigation in diesem Gebiet noch gefahren- voller macht. Dieser Umstand verhindert zwar einerseits dass die Streitkräfte des Imperators größere Angriffe gegen die Welten der Verräterlegionen unternehmei können, schließt diese aber andererseits auch ein.
Es existieren nur wenige beständige Routen, die aus den Wirbel des Chaos herausführen und mit geringerem Risiko bereist werden können. Diese sind dem Imperium bekannt und stehen unter stärkster Bewachung, alle voran das Tor von Cadia mit der Garnisonswelt Cadia im Zentrum. Das Tor wird von der Oberfläche des Pianeten aus von seltsamen prä-imperialen Pylonen aufrechte halten. Nur an dieser Stelle können Flotten den Wirbel oft Chaos betreten oder verlassen, was das Cadia-System und die Nachbar-Subsektoren zum Schauplatz andauernder, verbissener Kämpfe zwischen Chaos Space Marinesund den Armeen des Imperators macht.

Einheiten aus Raptoren fallen wie ein ungestümer, kreischender Sturm über den Feind her und zerfetzen ihn mit Boltpistolen und Kettenschwertern. Einige Raptorem ersetzen ihre Nahkampfwaffen mit Flammenwerfern und Meltern, um feindliche Transporter zu zerstören oder ihre Gegner aus befestigten Stellungen zu vertreiben. Nachdem sich ihre Beute im Freien befindet, schlagen die Raptoren schnell und gnadenlos zu, und vernichten den Feind, wenn er am verwundbarsten ist.

Während sich die Raptoren selbst als elitär betrachten, halten viele andere Chaos Space Marines sie für arrogante, undisziplinierte Egozentriker. Rivalitäten zwischen den Raptoren und anderen Trupps sind an da Tagesordnung, und nur selten verbrüdern sich Raptoren mit anderen Mitgliedern einer Chaoshorde, was ihre Arroganz noch deutlicher zur Schau stellt.

Unabhängig davon, was die Chaoschampions über die Raptoren denken, erkennen die meisten von ihnen aber doch deren tödliche Effektivität an und nehmen sie nur zu gerne in ihre Streitmacht auf - die Dienste derart vollkommener Sturmtruppen überwiegen die Nachteile de' durch ihre Anwesenheit entstehenden Konflikte bei weitem. Manche Kommandanten schüren derartige Auseinandersetzungen sogar ganz bewusst in dem Glauben, dass nur auf diese Weise die Stärkeren gedeihen und die Schwächeren ausgesondert werden könne

KYBORGS

Das Arsenal der Chaos Space Marines enthält viele monströse dämonische Kreationen voller Warpenergie geheimnisvoller Technologie. Sogar die Adepten des Mars besitzen nur rudimentäres Wissen über die Funktionsweise dieser bizarren Kriegsmaschinen, und ebenso ergeht es den Chaos Space Marines. Es existiert allerdings ein Kader von Kriegern, die sich dem Ziel verschrieben haben, durch die Kräfte des Chaos alchemistische und mechanische Perfektion zu erlangen. Diese Space Marines haben ihre Körper in lebende Waffen verwandelt.

Sie heißen Kyborgs, und häufig handelt es sich bei ihnen um ehemalige Techmarines der Space Marines des Imperators. Kyborgs sind besessen von der Verschmelzung des Materiellen und Immateriellen, des Organischen und des Mechanischen. Sie machen sich arkane Technologie zunutze, die sie von den Mächten des Chaos und düsteren Adepten des Dunklen Mechanicus erlernt. Und verschmelzen die Grenzen zwischen Biologie, Technologie und Dämonentum. Erfüllt mit solcher Energie können die riesigen Krieger Waffen aus ihren eigenen Körpern formen, Panzerplatten wachsen lassen und Verletzungen heilen, an denen andere Wesen zugrunde gehen würden. Sie sind kaum menschliche, groteske Arkano-Cyborgs, die ihr Blut in glühendes Plasma verwandeln können, deren Organe Elektrizität erzeugen, deren Knochen mit Titan verschmolzen sind und deren Gehirne gleichermaßen mechanisch und organisch sind.

Es gibt viele Spekulationen über die Natur der infernalische Verbindung zwischen den Kyborgs und den Chaosgöttern. Weder stellen sie offensichtliche Zugehörigkeit zu einer bestimmten Gottheit zur Schau, noch tragen sie die Farben einer bestimmten Legion oder Kriegerbande. Obwohl sich ihre genaue Anzahl nur schätzen lässt, sind die Kyborgs doch nur selten auf den Schlachtfeldern anzutreffen. Sie ziehen von einem Herrn zum nächsten und verdingen sich im Austausch dafür, alte Technologien oder außergewöhnliches Kriegsgerät des Imperiums oder außerirdischer Völker für sich zu beanspruchen.

Einige Magos des Mars und Mitglieder der Inquisition ziehen die Möglichkeit in Betracht, dass Kyborgs mit einem warp-basiertem, von Dämonen erschaffenem Virus infiziert sind, der die Realität in ihnen und um sie herum verändert. Diese Theorie ist äußerst umstritten, denn es gibt wenige Beweise, welche diese Thesen stützen. Ihre Gegner vertreten den Standpunkt, ein solcher Virus könne derart nicht existieren, und die Kyborgs bezögen ihre Kräfte aus einer teilweisen dämonischen Besessenheit. Wer einem Kyborg begegnet, für den hat diese Diskussion allerdings keine Relevanz. Woher sie ihre Macht auch haben mögen, die Chaosgeneräle nehmen die Kyborgs nur zu gerne in ihre Armeen auf. Ganze Kriege wurden schon ausgetragen, nur um diesen monströsen Kriegern die begehrte Archeotechnologie zugänglich zu machen und sich so ihre Unterstützung zu sichern.

„Fleisch und Knochen sind schwach und veränderlich, und sogar das Dämonische ist letztlich kraftlos und unfähig. Um sowohl Materie als auch Energie zu meistern und dieses Können mit äußerster Kontrolle über das eigene Bewusstsein zu vermengen, gilt es wahre Unsterblichkeit zu erlangen - weder durch das Stoffliche beschränkt noch davon getrennt."

Herätische Lehre von Magos Elizah Kaudge

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Kyborg	4	4	5	5	2	4	2	9	2+

Einheitentyp:
• Infanterie

Sonderregeln:
• Schocktruppen
• Furchtlos
• Langsam und Entschlossen
• 5+ Rettungswurf

Kyborgwaffen: Kyborg dürfen in jeder Schussphase eine der verfügbaren Waffen abfeuern. Die gesamte Einheit muss den selben Waffentyp auswählen. Die verfügbaren Waffen sind Laserkanone, Schwere Bolter, Maschienenkanone, synchronisierter Mk1 Plasmawerfer, synchronisierter Melter und synchronisierter Flammenwerfer.

ADEPTEN DES DUNKLEN MECHANICUS

Während Horus Rebellion, schlossen sich nicht nur die zahlreichen Space Marine Legionen seiner Gefolgschaft an. Auch viel Tech-Priester und ganze Titanen Legion ließen sich von den Verlockungen des Chaos nach Macht und Reichtum blenden. Im Auge des Terrors auf Welten auf denen die Naturgesetze keine Gültigkeit mehr Besitzen Forscht und Konstruiert das Dunkle Mechanicus Waffen, Schiffe und Kriegsgerät für jene die bereit sind ihren Kriegstribut zu teilen. So ist beispielsweise auch die Chaos Geißel eines ihrer zahlreichen todbringenden Konstrukte.

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Dunkler Techno Adept	4	4	3	4	1	4	2	9	3+
Eisenknecht	3	3	3	3	1	2	1	8	4+

Einheitentyp:
- Infanterie

Sonderregeln:
- Unabhängiges Charaktermodell
- Hasserfühlt
- Zeugmeister

Charaktermodell: Auf sich allein gestellt ist ein Techno Adept ein Unabhängiges Charaktermodell. Wenn er von Eisenknechte begleitet wird bildet er mit ihnen eine Einheit und darf diese nicht verlassen.

Refraktorfeld: Ein Refraktorfeld projiziert ein Energiefeld das dem Träger einen 5+ Rettungswurf verleiht.

Elektrogeissel: Elektrogeisseln gelten als Energiewaffe.

Gravitationsstrahler: Diese Arkanen Waffen Feuert einen Strom von Teilchen ab, die die Strömungen des gravimetrischen Bereich rund um ein Objekt Manipulieren und so große, sperrige sowie Schwere Gegenstände problemlos hochzuheben. Der Gravitationsstrahler dient in erster Linie dazu den Techno-Adepten bei ihren Arbeiten hilfreich zu sein, kann aber auch als Waffe zweckentfremdet werden. Ein Schuss mit dem Gravitationsstrahler beeinflusst Infanterie andersartig als Fahrzeuge, Infanterie Modelle werden, in ihrem nächsten Spielzug automatisch Niedergehalten, auch Modelle die nicht Niedergehalten werden können. Fahrzeuge hingegen erleiden bei einem Treffer das Schadensergeniss „Crew durchgeschüttelt“ zudem darf es sich in seiner nächsten Bewegungsphase nicht weiter als 6 Zoll bewegen.

Der Gravitationsstrahler Besitzt folgendes Profill:

Reichweite	Stärke	DS	Typ
24 Zoll	-	-	Schwer 1

Mechanicus Energieaxt: Diese übergroßen Energiegeladenen Mechanischen Hellebarden sind seit jeher das Markenzeichen eines Tech-Priester. Die Waffe kann entweder Ein- oder Zweihändig Geführt werden, aber nicht beides gleichzeitig, sage vor Nahkampf beginn den Modus an den du verwenden möchtest. Einhändig wird sie wie eine normale Nahkampfwaffe gehandhabt, Zweihändig hingegen erhält das Modell einen +2 Stärke Bonus, verliert dafür aber seine Attacke für eine Zweite Nahkampfwaffe.

Technoharnisch: Ein Technoharnisch verleiht dem Tech-Priester die Fähigkeit selbst unter schwierigsten Bedingungen zielstrebig schwerwiegende Reparaturen durch zuführen. Wenn der Techno Priester wären der Schussphase in direkten Kontakt mit einem beschädigten Fahrzeug befindet, kann er versuchen das Fahrzeug zu reparieren satt zu schießen.
Wirf einen W6 und Addiere +1 für jeden Servoarm in der Einheit, der Servoarm des Harnisch nicht mit gerechnet. Wenn das Wurf Ergebnis 5 oder mehr beträgt kann entweder ein Waffe zerstört oder ein Fahrzeug Lahmgelegt-Ergebnis (je nach Wahl das Spielers) Repariert werden. Beachte das eine eins immer ein Misserfolg darstellt. Wenn eine Zerstörte Waffe repariert wird, darf diese Waffe erst in der folgenden Schussphase wieder eingesetzt werden. Der Techno Priester kann keine Fahrzeuge reparieren, wenn er Schutz sucht oder sich zurückzieht.

Servoarm: Techno Adepten und Eisenknechte sind mit Mächtigen Servoarmen Ausgerüstet, die für Feldreparaturen oder sogar als Waffe eingesetzt werden Können. Jeder Servoarm verleiht einem Modell eine (1) zusätzliche Attacke im Nahkampf. Dieser wird mit Initiative 1 und Stärke 8 durchgeführt. Außerdem ignoriert diese Attacke Rüstungswürfe.

Zeugmeister:
Bolter, Zwillingsbolter, Schwere Boltern, Meisterhaft

CHAOS KULTISTEN

Chaoskulte sind häretische Sekten, die den verschiedenen Chaosgöttern und -wesenheiten huldigen. Chaoskulte entstehen zum Beispiel in der Anonymität der Makropolen oder anderen Gebieten, wo sich Unzufriedene von falschen Propheten zur Anbetung von Götzen bewegen lassen, um ihrem elenden Leben zu entkommen. Die Gründer von Chaoskulten können aus jeder Gesellschaftsschicht kommen, oder sogar fehlgeleitete Priester der Ekklesiarchie sein. Angehörige der Alpha Legion sowie der Word Bearers sind ebenfalls bekannt dafür, Chaoskulte auf imperialen Welten zu gründen, die jedoch äußerst unterschiedlich sind Während bei den Word Bearers religiöser Fanatismus im Vordergrund steht, bilden die Chaoskulte der Alpha Legion Terrorzellen und Guerillagruppen, die durch Attentate, Sabotage, Ermordung politischer und religiöser Anführer und Ausspionieren der Planetare Verteidigungsstreitkräfte und der Imperialen Armeen die Angriffe der Chaos Space Marines vorbereiten.
Die Zahl der Kulte im Imperium ist schier endlos. So zahlreich wie sie sind, so zahlreich ist auch ihr Wirken. Einige unterminieren langsam die Gesellschaft und korrumpieren sie schleichend,andere betreiben offene Rebellion gegen das Imperium, wenn sie groß und einflussreich genug geworden sind.

Kultisten werden außerdem von den Verräterlegionen auf den Schwarzen Kreuzzügen als Hilftruppen und Kanonenfutter eingesetzt, sowie auch als Besatzungen ihrer Schiffe.

Wie auch immer ein Chaoskult aussehen mag und wie auch immer er vorgehen mag und was immer er glauben mag, eines ist allen gemein: sie werden von der Inquisition gejagt und wenn sie gefunden wurden, werden sie mit Feuer und Stahl vernichtet. Aber auch wenn sie nicht den Feinden erliegen, ist die Situation zumeist ausweglos, Aufstieg fast ausgeschlossen, das Beste auf das ein Kultist hoffen kann, nicht geopfert zu werden, sein Pakt mit den Chaosmächten wird nach seinem Tode einen hohen Preis fordern. Statt zum Imperator zurückzukehren, wird seine Seelenenergie auf ewig von den Dämonen und Chaosgottheiten gefoltert und konsumiert werden.

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Kultist	3	2	3	3	1	3	1	6	6+
Kultisten Waffenteam	3	2	3	3	2	3	2	6	6+
Demagoge	3	3	3	3	1	3	2	9	6+
Aufstrebender Champion	4	4	4	4	1	4	2	10	2+

Einheitentyp:
- Infanterie

Sonderregeln:
- Scouts
- Meistermagos

Meistermagos: Trägt der Demagoge ein Mal so ist es ihm gestattet eine Psikraft seines Jeweiligen Patrons oder eine beliebige allegemeine Psikraft aus der Liste des Hexenmeisters zu wählen (siehe 113).

Die mit blasphemischen Zeichen beschmierten Wände der kavernenartigen Kammer wurden von flackernden Kerzen erhellt; die Kammer war gefüllt mit betenden Kultisten: Männer. Frauen. Kinder und eine verhüllte Gestallt in Roben aus Seide und Hermelin murmelten verbotene Verse.
Die Kultisten standen inmitten einer Gruppe scheußlicher Runen, welche mit einem, Pink auf den Boden gemalt waren.
´Knyas´muad arnitisui motriu'nkva Tzeentch' rief die verhüllte Gestalt in einer unbekannten Sprache und die Worte schienen den zerbrechlichen Strang bis aufs Äußerste zu strapazieren. Plötzlich brach die Essenz des Universums auf und hinterließ eine klaffende Wunde im Gefüge von Raum und Zeit, ein Tor in den Warp selbst. Pulsierendes, obszönes Licht, schnatternde Stimmen und furchtbares Gurgeln gingen von ihm aus. Forsche Ranken ungesehener Gräuel ertasteten die Wärme des Materiellen Universums.
Eine Glitschige glimmende Masse bahnte sich ihren Weg und begann in ihre abscheulich veränderte, dämonische Form zu fließen, über deren amorphen Körper seltsame Schemen huschten. Gesichter zerrten sich aus der Gallertartigen Materie, entglitten allem Bekannten, düstere Schreie aus aufgeblähten Mündern mischten sich mit Wimmern, und unsinniges Geplapper hallte von den Wänden der Kaverne wider. Gestalten in Gestalten, Schemen in Schemen, und Formen in anderen Formen zerrten sich durch die schreckliche Geometrie des Lichts, als es versuchte, eine Form zu finden die fester war als die flüssige Masse, in die es hineingeboren worden war.
„Unser Meister kommt!" stöhnte die verhüllte Gestalt in Verzückung.

KHORNE BERSERKER

Es waren die Experimente Angrons von den World Eaters, die zur Entstehung der ersten Berserker führten. Durch vorsichtige Lobotomisierung seiner Krieger entfernte er jegliches Gefühl von Angst und jeden Sinn für Gefahr und verstärkte stattdessen den Adrenalinrausch, den seine Soldaten im Kampf erfuhren. Als sich die Legion Khorne verschrieb, perfektionierten die Berserker ihre blutrünstigen Fähigkeiten und entwickelten sich zu vollendeten Nahkämpfern, die in der Hitze der Schlacht in einen Zustand unkontrollierbarer Raserei verfielen.

Wenn sich ein Chaos Space Marine ganz in den Dienst Khornes stellen will, tritt er meist den World Eaters bei und durchläuft komplexe operative Eingriffe. Von diesem Moment an verschmilzt er mit dem Blutgott und verspürt nichts mehr außer dem Wunsch zu töten, zu vernichten und zu verbrennen. Nachdem sich die Legion der World Eaters während der Kämpfe auf Skalathrax aufgelöst hatte, schlossen sich die meistens Berserker zu kleineren Kriegerbanden zusammen und viele der Praktiken der Lobotomisierung breiteten sich in verfälschter Form auf andere Renegaten-Fraktionen aus. Besonders Abaddon rekrutierte eine Reihe fähiger Berserker-Chirurgen, und nur seine Black Legion hat diese Praktiken zu ähnlicher Perfektion getrieben wie zuvor die World Eaters.

"TÖTEN! VERNICHTEN! VERBRENNEN! TÖTEN! VERNICHTEN! VERBRENNEN!"

Khärn der Verräter

Khorne Berserker sind grausame Kämpfer, die sich in die blutigsten Nahkämpfe stürzen. Bei ihren Bemühungen, möglichst viele Schädel für Khorne zu sammeln, tragen sie viele schreckliche Nahkampfwaffen mit sich. Oft bewaffnen sie sich mit Äxten - bevorzugt kreischende Kettenäxte mit Adamtiumklingen - da diese als die von Khorne bevorzugten Waffen angesehen werden, aber das Kettenschwert kommt beinahe ebenso häufig zum Einsatz, und sollte nichts anderes verfügbar sein, stürzen sie sich auch mit bloßen Händen oder Steinen bewaffnet auf ihre Gegner!

Die Berserker des Khorne genießen ihre Rolle als gesegnete Zerstörer des Blutgottes und sind von äußerstem Fanatismus. Sie ergötzen sich derart an Schmerzen und Tod, dass sie in blinder Wut auch ihre eigenen Waffenbrüder attackieren oder sich als Opfer an Khorne selbst in ihre Waffen stürzen, sollte kein Gegner in der Nähe sein.

„Ich grüße dich! Obwohl unser Pfad lang und blutig war, hast du unserem Herrn mit unbeirrbarem Mut und der Ehrenhaftigkeit eines wahren Kriegers gedient. Heute haben wir viele fallen sehen und müssen uns daran erinnern, selbst im Angesicht des eigenen Todes, dass auch unser Blut willkommen ist ..."

Harkan Eiscnfau

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Khorne Berserker	5	4	4	4	1	4	2	9	3+
Schädelchampion	5	4	4	4	1	4	3	10	3+

Einheitentyp:
- Infanterie

Sonderregeln:
- Furchtlos
- Rasender Angriff
- Mal des Khorne (im Profil enthalten)

DIE HERRSCHAFT DES FEUERS

Mitte der 38. Jahrtausends führte Angron, der Primarch der World Eaters, eine Armee von fünfzigtausend World Eaters aus dem Wirbel des Chaos heraus. Nahezu drei Jahrhunderte lang brachten sie Tod und Verderben über drei Dutzend Sternensysteme. Hinter der Vorhut der Auserwählten des Blutgottes folgten andere Armeen und plünderten alles, was Angrons Horde nicht zerstört hatte. Als Folge des Blutvergießens brannten die Feuer des Krieges und der Rebellion weitere zweieinhalb Jahr¬hunderte lang in siebzig Sektoren und kosteten unzählige Diener des Imperators das Leben. Viele Planetare Gouverneure befreiten sich vom Joch des Imperiums und regierten als Kriegherren über ihr unterdrücktes Volk. Schließlich begaben sich vier Orden der Space Marines, zwei Titanenlegionen und über dreißig Regimenter der Imperialen Armee auf einen Kreuzzug, um die gefallenen Welten zu reinigen. Nach sieben Jahrhunderten befanden sich 90 Prozent der Sektoren wieder unter imperialer Kontrolle und die Herrschaft des Feuers war beendet.

THOUSEND SONS

Als die Thousand Sons durch ein von ihren Hexern geöffnetes Warptor in den Wirbel des Chaos entkamen, war ihr rasches Entkommen nicht ohne Preis. Zusammen mit der jahrzehntelangen Nutzung der Energien des Warp begannen die verändernden Auswirkungen des Chaos ihren Tribut zu fordern, und Mutationen verbreiteten sich -äsend schnell in der Legion. Ahriman, einer der größten Hexer der Thousand Sons, versuchte den Prozess der Degeneration durch ein unglaublich mächtiges Ritual, den Zauber des Ahriman, zu stoppen. Ahriman plante, sämtliche Thousand Sons mit einem Zauber für immer vor mutierenden Auswirkungen des Chaos zu schützen.

Auf gewisse Weise übertraf der Erfolg des Zaubers alle Erwartungen, allerdings hatte niemand den Preis vermutet, den dieser Erfolg forderte. Die Chaoshexer der Thousand Sons überlebten den Zauber entweder und mehrten ihr Wissen und ihre Kräfte enorm, oder sie wurden vollständig vernichtet. Ihre Brüder hingegen, die über geringe oder gar keine psionischen Kräfte verfügten, Veränderten sich dauerhaft. Die Rüstungen der gewöhnlichen Krieger verschlossen sich, als wären jede Lücke und Naht fest verschweißt worden. Im Innern der schweren Hülle aus Ceramit und Adamantium zerfielen die Körper der Chaos Space Marines zu Staub.
Mutationen würden sie tatsächlich nicht mehr fürchten müssen, aber dafür blieben ihre Seelen auf ewig in den Rüstungen gefangen.

Obwohl diese Hüllen noch agieren und auf Befehle eben¬so wie ein Mensch mit Empfindungen reagieren, sind sie doch wenig mehr als Automaten. Wenn sich kein Hexer der Thousand Sons in ihrer Nähe befindet, verfallen sie schnell der Tatenlosigkeit. Nur in der Schlacht scheint ein Teil ihrer ehemaligen Kampfeslust zurückzukehren, und sie bewegen sich mit größerer Klarheit und Zielstrebigkeit.

Die Thousand Sons setzen ihre vom Zauber des Ahriman betroffenen Brüder als Leibwächter und Vollstrecker ein. Da sie niemals zweifeln und vollkommen loyal sind, eignen sich Thousand Sons Chaos Space Marines hervorragend als Wächter der riesigen Bibliotheken mit Zauberbüchern und Hallen mit uralten Schriftrollen. Die Hexer bieten die Dienste ihrer untoten Krieger denen an, die ihnen im Gegenzug Wissen und magische Macht versprechen. In der Schlacht belegen sie ihre eigenen Waffen und die ihrer Wächter mit mächtigen Verhexungen. Die von den Space Marines der Thousand Sons abgefeuerten Geschosse lodern vor magischer Energie und explodieren in unheiligem Feuer, das sowohl die Seelen als auch das Fleisch der unglücklichen Ziele verbrennt.

.Die Gedanken der Götter sollten Sterbliche weder kennen noch beurteilen. Akzeptiere, dass wir alle unsere Rolle im großen Plan des Tzeentch spielen, und widme dich dieser Rolle mit voller Hingabe."

Proklamation Magnus' des Roten

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Thousand Sons	4	4	4	4	1	4	1	10	3+
Hexer	4	4	4	4	1	4	2	10	3+

Einheitentyp: Infanterie

Sonderregeln

- Furchtlos
- Langsam und entschlossen (außer Hexer)
- 4+ Rettungswurf (inklusive des Mals des Tzeentch)

Der Hexer befiehlt: Der den Trupp anführende Auf strebende Hexer ist ein Psioniker. Wenn er ausgeschaltet wird, werfen die Thousand Sons Space Marines nur noch einen Würfel für Langsam und entschlossen. Dies gilt nicht, wenn der Trupp von Beginn des Spielzugs an ein unabhängiges Charaktermodell mit dem Mal des Tzeentch enthält.

Infernomunition: Die Geschosse aus den Boltern der Space Marines und des Aufstrebenden Hexers der Thousand Sons sind mit unheilvoller magischer Energie erfüllt, gegen die gewöhnliche Rüstung nahezu keinen Schutz bietet. Der DS ihrer Bolterwaffen beträgt 3 anstelle der normalen 5.

SEUCHENMARINES

Die ersten Seuchenmarines waren Krieger der Legion der Death Guard. Sie waren auf ihren Raumschiffen im Warp gefangen, als die hoch ansteckenden Vernichterseuche ihre Flotte befiel. Mortarion und seine Legion boten dem Herrscher des Verfalls ihre Dienste an, wenn er dafür ihre Leben verschonte. Der Verfall ließ ihre Körper anschwellen und aufschwemmen, aber die von den Warppocken verursachten Schmerzen verschwanden und die grauenhaften Symptome brachten ihnen nicht länger den Tod.

Obwohl seit dem Großen Bruderkrieg viele Space Marines Nurgle ihre Seele darboten, schafften es doch nur wenige in die Ränge der Seuchenmarines. Wer sich wahrhaftig diesem elitärsten der Seuchenkader anschließen will, schwört der Death Guard und ihrem Primarchen Mortarion absolute Loyalität. Nur dann beschenkt Nurgle ihn mit dem Fieber, das die Seuchenmarines erschaffen hat.

Außerhalb der Death Guard kennen nur wenige bevorzugte Hexer des Nurgle das Geheimnis der Seuchenmarines. Abaddon von der Black Legion hat den Großteil dieser Hexer für seine Zwecke gewonnen. Als Gegenleistung für viele Begünstigungen und Dienste verwandeln diese Fäulnis verbreitenden Kreaturen all diejenigen in Seuchenmarines, die sich als würdig erweisen und Nurgle sowie der Black Legion die Treue schwören.

Seuchenmarines haben widerliche, verrottende Körper, die nach Verfall stinken. Der faulige Schleim, der aus ihren unzähligen schwärenden Wunden sickert, korrodiert ihre Rüstung, aber die Seuchenmarines sind trotzdem Furcht erregende und fähige Krieger.

Ihre faulenden Gehirne sind unempfindlich gegen die Schmerzen des körperlichen Verfalls, was die Seuchenmarines auch immun gegen sämtliche Schmerzen und Beschwerden macht, die ihnen Kampfverletzungen zufügen. Seuchenmarines bevorzugen Feuergefechte auf kurze Distanz. Auf diese Weise können sie die schwärenden Wunden sehen, die sie ihren Gegnern zufügen, während sie über Projektile lachen, die auf sie selbst abgefeuert werden. Sollte der Feind in Nahkampfdistanz kommen, verteidigen sich Seuchenmarines mit Seuchengranaten. Diese enthalten infektiöse Toxine, die Rüstung zerfressen und die Luft mit dichten Schwaden blendender Sporen erfüllen. Die tödlichsten Granaten sind Schrumpfköpfe, die aus den Köpfen gefallener Feinde bestehen. Die Hirne sind infiziert und eitrig und werden mit Maden, Schleim und andere giftige Substanzen versetzt, bevor man die Schädel mit uraltem Wachs verschließt.

Seuchenmarines verschreiben ihr Leben nicht nur dem Ziel, für das Chaos zu kämpfen, sondern auch der Ausbreitung von Fäulnis und Verfall. Die den Wirbel des Chaos verlassenden Seuchenflotten verbreiten Krankheit und Pestilenz in Dutzenden von Sternensystemen. Sie transportieren die Anhänger des Nurgle zu bewohnten Welten, wo der Ausbruch tödlicher Krankheiten unausweichlich auf die zerstörerischen Überfälle der Seuchenmarines folgt. Nachdem die Seuchenschiffe zurückgelassen wurden oder die Besatzung endgültig vernichtet ist, gleiten sie zurück in den Warp und finden schließlich, vielleicht durch die Hand Nurgles selbst, ihren Weg zurück zum Seuchenplaneten, wo sie für neue Angriffe wieder bemannt werden.

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Seuchenmarine	4	4	4	(4)5	1	3	1	9	3+
Seuchenchampion	4	4	4	(4)5	1	3	2	10	3+

Einheitentyp: Infanterie

Sonderregeln
- Furchtlos
- Mal des Nurgle (im Profil enthalten)
- Verletzungen ignorieren

Seuchengranaten: Hierbei handelt es sich um defensive Granaten. Der Gegner erhält keine Zusatzattacken, wenn er eine Einheit Seuchenmarines angreift.

DIE PESTILENZWOLKE

Während der Reise eines Seuchenschiffs durch den Warp brechen im Innern des Raumschiffes unzählige große, schwarze und haarige Fliegen hervor. Sie kommen aus jeder Oberfläche, bedecken das Innere des Schiffes und füllen ganze Räume mit ihren verrottenden Körpern. Wenn das Schiff eine Welt erreicht, verlassen es die Champions mit Landungsschiffen oder das Schiff selbst geht auf dem Planeten nieder. Sobald sich die Luken öffnen, entweicht eine dunkle Insektenwolke - jedes einzelne Tier mit schrecklichen Krankheiten infiziert und bereit, diese auf der neuen Welt zu verbreiten. Selbst wenn sich Seuchenmarines teleportieren, begleiten sie genug Fliegen, um sie in eine dichte Wolke zu hüllen Planeten nieder. Sobald sich die Luken öffnen, entweicht eine dunkle Insektenwolke - jedes einzelne Tier mit schrecklichen Krankheiten infiziert und bereit, diese auf der neuen Welt zu verbreiten. Selbst wenn sich Seuchenmarines teleportieren, begleiten sie genug Fliegen, um sie in eine dichte Wolke zu hüllen.

NOISE MARINES

Die Geburtsstunde der Noise Marines geht zurück auf die Zeit, als Fulgrim und seine Emperor's Children auf der Welt Davin erstmals das verführerische Flüstern Slaaneshs vernahmen, kurz vor dem Ausbruch des Großen Bruder-Krieges. In den Kriegerhütten der Stämme Davins machte Horus Fulgrim und dessen Leutnante mit den Genüssen auserwählter Speisen und Getränke, exotischer Drogen und anderen annehmlichen Zerstreuungen bekannt.

Hingerissen von den ekstatischen Feierlichkeiten trugen die Offiziere der Emperor's Children diese Praktiken zurück zum Rest ihrer Krieger. Auf diese Weise fasste der Kult des Slaanesh in der Legion Fuß. Seit diesen Tagen ergehen sich die Emperor's Children in Ausschweifungen und Lastern bar jeder Vorstellung. Dabei testen sie die Grenzen ihres Verstandes bis zum Äußersten aus und versuchen, ihre Körper an die Grenzen befriedigter Erfüllung zu treiben.
Slaaneshs Jünger sind ihrem Gott und jeder Ausschweifung, die ihr Körper verkraften kann, verfallen. Ihr Gehör ist tausendfach schärfer als das eines normalen Menschen, sodass es feinste Unterschiede in Tonlage und Lautstärke erkennt. Dies hat direkten Einfluss auf das Hirn eines jeden Noise Marines und verursacht extreme emotionale Stimulation, die jede andere Empfindung blass und wertlos erscheinen lässt. Je lauter und unharmonischer ein Geräusch ist, desto extremer die hervorgerufene Emotion, bis den Noise Marine schließlich nur noch der Lärm der Schlacht und die Schreie der Sterbenden erregen können. Während er den Pfad der Zerstörung beschreitet, stellt sein Verstand den Dienst ein und verkommt zu einem Sammelbecken für die Empfindungen, das die Klänge der Apokalypse und die Schreie der Verwundeten hervorrufen.

Noise Marines tragen Rüstungen in außergewöhnlichen Farben, da ihre Sinne derart verzerrt sind, dass sie nur noch die extremsten Farbmuster wahrnehmen. Sie tragen verschiedene seltsame Waffen - Sonic Blaster, Blastmaster und Schockbooster - die ohrenbetäubend laute Psychosonare und pyrotechnische Explosionen verursachen.

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Noisemarine	4	4	4	4	1	5	1	9	3+
Peiniger	4	4	4	4	1	5	2	10	3+

Einheitentyp: Infanterie

Sonderregeln

- Furchtlos
- Mal des Slaanesh (im Profil enthalten)

CHAOS-DREADCLAW

		Panzerung		
Chaos Dreadclaw	BF	Front	Seite	Heck
Landungskabsel	-	12	12	12

Transportkapazität:
Eine Dreadclaw kann 10 Modelle Transportieren, Terminatoren und Kyborgs zählen jeweils als 2 Modelle.

Stationär: Dreadclaws betreten das Spielfeld immer nach den Regeln für Schocktruppen das Spielfeld und wird danach in allen Belangen als „Lahmlegt" behandelt.

Einheiten die mit Hilfe Einer Landungskapsel das Spielfeld erreichen dürfen in diesem Spielzug nicht angreifen.

Zugangspunkte: Modelle können in 2 Zoll umkreis der Landungskapsel nach der Landung aufgestellt werden.

Korrekturtriebwerk: Sollte eine Chaos-Dreadclaw abweichen und in unpassierbaren Gelände oder einem anderen Modell (Freund oder Feind!) Landen, reduziert du das Ergebnis des Abweichungswurf um die minimale Distanz, die nötig ist um das Hindernis zu umgehen.

CHAOS-RHINO

Das Rhino ist das allgegenwärtige Transportfahrzeug der Space Marines. Zur Zeit des Großen Bruderkrieges hatte jede Legion Zugang zu hunderten dieser gepanzerten Fahrzeuge, deren Chassis auf einem Standard-Technologie-Konstruktdesign basiert. Es kann deshalb relativ einfach gebaut und gewartet werden und funktioniert mithilfe einer Reihe verschiedener Motoren und Treibstoffe. Die Qualitäten des Rhinos haben dafür gesorgt, dass es in der gesamten Galaxis zum Einsatz kommt und beinahe ebenso ein Symbol des mächtigen Adeptus Astartes geworden ist wie Bolter oder Servorüstung.

In den zehntausend Jahren des Langen Krieges haben auch die Chaos Space Marines das Rhino als wichtigstes Transportfahrzeug verwendet. Mit ihm können sie schnelle und präzise Schläge gegen ihre Gegner durchzuführen. Sie bergen auch die Rhinos besiegter Feinde, entfernen alle imperialen Insignien, spicken sie mit Stacheln, Klingen und grausigen Trophäen und bringen Banner an, die ihre Loyalität dem Chaos gegenüber verkünden.

Trupps mit Rhinos können sich dem Gegner schnell nähern und sind dabei vor dem Beschuss leichter Waffen geschützt. Eine weitere Option ist, schnell neue Stellungen zu beziehen, um den Gegner auszumanövrieren. Oft wird ein Chaos-Rhino mit Havoc-Raketenwerfern aufgerüstet, um ihm in der Schlacht größere Effektivität zu verleihen.

„Reißt ihre Götzenbilder nieder! Zerstört die Tempel! Tötet die Priester! Zeigt diesen Narren, dass sie nichts als einen verrottenden Leichnam anbeten!"

Der Dunkle Apostel Harzhan von den Word Bearers

SCOUNDS STURZ

Einer der gewagtesten Raubzüge der Chaos Space Marines fand auf dem Planeten Scounds Sturz statt, der nur etwa einhundert Lichtjahre von Terra entfernt liegt. Nachdem eine kleine Flotte von Schiffen der Night Lords durch das Tor von Cadia geschlüpft war, verbrachte sie Monate im Warp und entging der Entdeckung durch imperiale Patrouillen und Wachposten. Scounds Sturz wurde wegen der großen Abtei der Schola Progenium als Ziel ausgewählt. Dort bildete das Ministorum zukünftige Admiräle, Sturmtruppen und Mitglieder der Schwesternschaft des Adeptus Sororitas aus.

Der wilde Angriff der Night Lords dauerte sieben Tage und verschonte niemanden. Am Ende dieser Woche ordneten die Night Lords die Verluste beider Seiten in Mustern auf dem Boden an, um eine Dämonenhorde zu beschwören. Nachdem sich die Dämonen an den Körpern der Gefallenen sattgefressen hatten, legten sie die halbe Welt in Schutt und Asche, während die Night Lords den Planeten verließen und dabei den imperialen Schlachtschiffen auswichen, die mit ihrer Gefangennahme beauftragt waren.

Der präzise Angriff der Night Lords in so großer Entfernung vom Wirbel des Chaos schockte die militärische Organisation des Segmentums Terra und führte Lord Commander Solar Jaxon schließlich vor das Kriegsgericht und in die Verbannung.

		Panzerung		
	BF	Front	Seite	Heck
Chaos-Rhino	4	11	11	10

Einheitentyp: Fahrzeug (Panzer)

Transport: Zehn Modelle. Das Rhino kann keine Modelle in Terminatorrüstung, Kyborgs oder beschworene Dämonen transportieren (obwohl diese als Infanterie zählen).

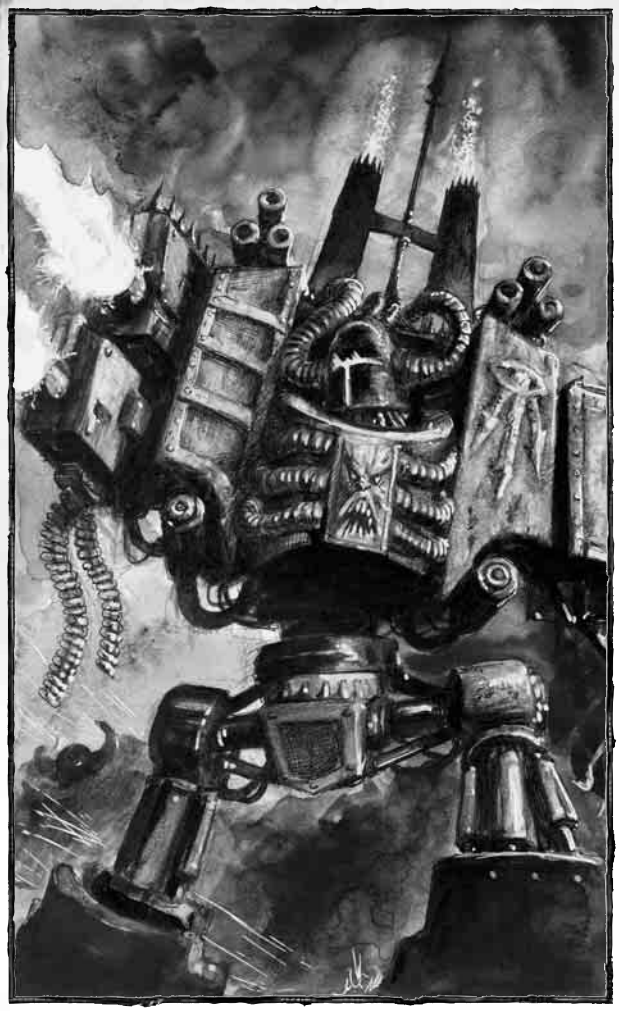
Feuerluken - 1: Das Rhino besitzt eine große Luke auf dem Dach, die als Feuerluke genutzt werden kann. Es zählt dadurch nicht als offenes Fahrzeug, da die Passagiere Servorüstungen tragen.

Zugangsluken - 3: Das Rhino verfügt über zwei Seitenluken und eine Heckklappe, die von Passagieren als Zugangsluken verwendet werden können.

Sonderregeln

Reparieren: Wenn ein Chaos-Rhino lahmgelegt ist, kann die Besatzung versuchen, es in der Schussphase zu reparieren (das Fahrzeug kann dann nicht schießen). Wirf einen W6: Bei einem Wurfergebnis von 6 ist das Chaos-Rhino nicht länger lahmgelegt und kann sich in späteren Spielzügen normal bewegen.

CHAOS-CYBOT



Bei Cybots handelt es sich um riesige, humanoide, schwer gepanzerte Kriegsmaschinen, die an der Seite der Infanterie in die Schlacht ziehen. Ein Cybot wird von einem einzelnen Chaos Space Marine gesteuert, der in einer fötusartigen Stellung im Herzen der Kampfmaschine positioniert ist und die Maschine durch Implantate in seinem Nervensystem und Gedankenimpulse steuert. Cybots bieten unschätzbare Unterstützung dabei, den Gegner mit schwerem Feuer zu belegen oder ihn im Nahkampf mit riesigen Klauen und Klingen zu bekämpfen. Das Geheimnis des Baus von Cybots ist unsagbar alt und nahezu verloren. Die meisten Cybots der Verräterlegionen stammen noch aus der Zeit des Großen Bruderkrieges. Nur in seltenen Fällen wird der in einen Space Marine Cybot eingeschlossene Veteran zum Überläufer. Von Zeit zu Zeit jedoch erliegt ein Cybot den Psychosen, die sich in Millennien pausenloser Kriegführung aufgebaut haben.

Bei den von den Chaos Space Marines eingesetzten Cybots handelt es sich um wahrhaft uralte Maschinen, die im Verlaufe von Jahrtausenden vielfach von den Schlachtfeldern geborgen und wieder instandgesetzt wurden. Während es die loyalen Space Marines als Ehre ansehen, für alle Ewigkeit in einem Cybot eingeschlossen zu sein, betrachten es die Chaos Space Marines als Folter - eine qualvolle Bestrafung durch die Dunklen Götter.

Die Chaos Space Marines verabscheuen den Gedanken an ein Halbleben, gefangen im Leib eines Cybots, von wo aus sie eine Schlacht nicht mehr mit den eigenen Augen zu sehen oder den Rückstoß eines Bolters mit eigener Hand zu spüren vermögen. Sie erachten es als besser, zu sterben und im wogenden Mahlstrom des Warp die endgültige Erlösung zu finden, als für alle Ewigkeit in einer Adamtiumhülle eingeschlossen zu sein und ein Dasein als wahnsinnige Maschine zu fristen. Dies hat zur Folge, dass die meisten Cybots der Chaos Space Marines vollkommen psychotisch sind. Der schleichende Irrsinn, gemischt mit Furcht und Zorn, hat über die Jahrtausende von ihrem Verstand Besitz ergriffen. Zwischen den Schlachten wird der Sarkophag mit dem darin gefangenen Körper vom Cybot abgekapselt und die gepanzerte Hülle der Maschine entfernt. Trotzdem legen Chaos Space Marines die Cybots während der Kampfpausen wie Tiere in Ketten, denn sie befürchten, ein Funke vom Verstand könne in ihnen verblieben sein und sie zu blutigem Amoklauf antreiben.

Wenn sich die Schiffe der Chaosflotten ihrer Beute nähern, werden die Waffen des Cybots vorbereitet und geladen und der Sarkophag in ihn eingesetzt. Die Wut des eingekerkerten Chaos Space Marines wächst, während er aus seinem Ruhezustand erwacht, und schließlich wird die irrsinnige Bestie aus Fleisch und Stahl ein weiteres Mal auf den Feind losgelassen.

W6	ERGEBNISS
6	**Schießwut:** Der Chaos-Cybot darf sich in diesem Spielzug nicht bewegen oder angreifen. Zu Beginn der Schussphase muss er sich auf der Stelle der nächsten Sichtbaren Einheit zudrehen (Freund oder Feind) und alle seine Waffen ZWEIMAL auf sie abfeuern. Wenn der Cybot keine Schusswaffen abfeuren kann, behandelst du das Ergebnis als *2-5 Zurechnungsfähig*.
2-5	**Zurechnungsfähig:** Der Spieler kontrolliert das Modell normal.
1	**Blutrausch:** Der Chaos-Cybot muss sich in der Bewegungsphase so schnell wie möglich auf den nächsten Gegner zu bewegen. In der Schussphase darf der Cybot nicht schießen, erhält aber die Sonderregel „*Sprinten*". Der Cybot muss auf den nächsten Gegner zusprinten und sich am Ende seiner Sprintbewegunq auf sein Ziel ausrichten. In der Nahkampfphase Verdoppelt er seine Attacken und muss sein Ziel dann angreifen, wenn es sich in Reichweite befindet. Wenn der Chaos-Cybot lahmgelegt ist, behandelst du dieses Wurfergebnis stattdessen wie das Ergebnis *2-5 Zurechnungsfähig*.

				Panzerung				
	KG	BF	S	F	S	H	I	A
Chaos-Geissel	4	4	6	12	12	10	4	3

Einheitentyp: Fahrzeug (Läufer)

Sonderregeln:

Kampfrausch: Solange der Cybot sich nicht im Nahkampf befindet würfelst du für jeden Cybot zu Beginn jeder Bewegungsphase des Chaos Spielers auf der linken Tabelle.

CHAOS-GEISSEL

Die Ursprünge der als Geißeln bekannten Kriegsmaschinen ist dem Dunklen Mechanicus anzulasten, das von Abaddons in Auftrag gegeben wurde. Genaues über ihre Entstehung, ist nicht bekannt wenngleich Anhaltspunkte und vergessene Fragmente uralter Texte Hinweise darauf liefern, wie diese Kreaturen ins Leben gerufen wurden, Berichte und Servoschädeldaten ermöglichten es imperialen Strategen, sich ein Bild von diesen diabolischen Kreaturen zu machen.

Der dämonische Geschützturm der Geißel steht auf sechs prächtigen, von Kolben getriebenen Beinen und beherbergt ein Arsenal tödlicher Waffen, von Zwillingsmaschienkanonen bis hin zu Abschussrampen für Explosivraketen. Die effektivste Waffe der Geißel ist ein in den Turm montiertes Kampfgeschütz, das gegnerische Fahrzeuge und ganze Trupps mit einem Schuss auslöschen.
Wer dem Sperrfeuer der Geißel durch Glück entkommt, sieht sich mit der Wut der Maschine im Nahkampf konfrontiert. Sie stürzt sich mit wirbelnden (Klingen oder peitschenden Flegeln auf den Gegner und zerquetscht jeden Widerstand mit ihren enormen Klauen. Während die Geißel unter ihren Feinden wütet, erklingt mechanisches Fauchen und übertönt sogar die Schreie der Verwundeten und Sterbenden.

Anders als die Kampfpanzer der Imperialen Armee und Space Marines wird die Geißel nicht von einer menschlichen Besatzung bedient, sondern von einem gebundenen Dämonen gesteuert und mit Warpenergie versorgt. Das verruchte Dunkle Mechanicus vollführt zusammen mit Chaoshexern komplexe arkane Riten, um die Essenz eines Dämonen aus dem Warp zu reißen und sie in den mit Runen übersäten Turm der Geißel einzuschließen. Der vor Zorn über diese Anmaßung tobende Dämon muss mit Zaubern beschwichtigt werden, die dann zu Beginn einer Schlacht aufgehoben werden.

Wenn sein voller Zorn freigesetzt wird, treibt der Dämon die Geißel auf ihren kraftvollen Beinen vorwärts und speit Tod aus ihren Kanonen. Er frohlockt im Angesicht der Schlacht, zerschmettert den Feind mit seinen monströsen Klauen und zerfetzt alles, was sich ihm in den Weg stellt, während die Geißel unmenschliche Schreie ausstößt. Das eigene Leben kümmert den Dämonen nicht, und so rückt er ohne Zögern durch schwersten Beschuss vor, wobei er die Raketen und Projektile ignoriert, die gegen seine gepanzerte Hülle prasseln.

				Panzerung				
	KG	BF	S	F	S	H	I	A
Chaos-Geissel	3	3	6	12	12	10	3	3

Einheitentyp: Fahrzeug (Läufer)

Sonderregeln:
- Sprinten

DIE SCHATTENMAKROPOLE

Die Welt Bastonbeil liegt am Rande des Östlichen Spiralarmes, an der äußersten Grenze des Astronomicons. Die von ewiger Nacht umhüllte Makropolwelt lieferte den Großteil der Rekruten für den Space Marine Orden der Death Falcons. Bei Anbruch des 41. Jahrtausends jedoch, kurz nachdem der Großmeister des Ordens im Konklave von Gathalamor seinen Treueeid an den Imperator erneuert hatte, fiel Bastonbeil. Etwas Uraltes und Schreckliches erhob sich aus den Tiefen unter Bastonbeils Hauptstadt - eine Kreatur, die sich von den Seelen der Lebenden nährte und Millionen von ihnen verschlang. Die Death Falcons reagierten geschlossen, um die von dem Wesen zurückgelassenen, geistlosen Zombies zu vernichten und gleichzeitig die Bestie selbst zu erlegen. Niemand weiß, was in den dunklen Abgrün¬den wirklich geschah, aber nach drei Monaten existierten die Death Falcons nicht mehr. Stattdessen erhob sich die Schattenkompanie. Space Marines in grauen Rüstungen stürmten in die höheren Ebenen der Makropole und stürzten den imperialen Gouverneur. Während der letzten neunhundert Jahre versklavten sie Bastonbeil und unternahmen von dieser finsteren Basis aus viele blutige Angriffe auf die benachbarten Systeme.

CHAOS-PREDATOR

Der Predator ist der wichtigste Kampfpanzer der Space Marines. Er kann mit unterschiedlichen Waffensystemen ausgestattet werden, um gegen schwer gepanzerte Ziele, Infanterie oder eine Mischung aus beidem ins Feld zu ziehen. Sein Chassis basiert auf dem vielseitigen Rhino; der gepanzerte Turm kann eine Maschinenkanone oder eine Laserkanone aufnehmen. Außerdem lassen sich Seitenkuppeln anbringen, die noch mehr schwere Waffen tragen können. Der Predator hat zwar keine Transportkapazität, verfügt dafür aber über starke Panzerung und ein verstärktes Chassis, das zusätzlichen Schutz bietet.

Chaos-Predatoren kommen als Unterstützung der hoch mobilen Truppen der Chaos Space Marines zum Einsatz. Er verfügt über eine enorme Feuerkraft und kann so den Weg für einen Infanterieangriff ebnen oder mit einem Feuersturm die gegnerischen Truppen dezimieren, sollten sie diese den Versuch eines Gegenangriffs wagen.

Die von den Chaos Space Marines eingesetzten Predatoren stehen oft schon hunderte, wenn nicht gar tausende von Jahren in ihrem Dienst. Grauenhafte Verzierungen, flatternde Banner, dämonische Gargoyle, Mündungen in der Form von verzerrten Mäulern und die Ikonen des Chaos machen diese Panzer ebenso zu einem Symbol des Hasses der Chaos Space Marines auf das Imperium wie zu Schrecklichen Instrumenten der Vernichtung.

		Panzerung		
	BF	Front	Seite	Heck
Chaos-Predator	4	13	11	10

Einheitentyp: Fahrzeug (Panzer)

CHAOS-VINDICATOR

Beim Vindicator handelt es sich um ein weiteres Fahrzeug der Space Marines, das auf dem Standard-Technologie-Konstrukt des Rhinos basiert. Er besitzt keine Transportkapazität, dafür aber verstärkte Panzerung, zusätzliche interne Verstrebungen und einen erhöhten Munitionsspeicher. All dies dient dem riesigen Demolischergeschütz, das im vorderen Rumpf zusammen mit großen Rückstoßdämpfern eingelassen ist. Geschützt durch eine enorme Frontpanzerung, kann sich der Vindicator auch unter schwerstem feindlichen Beschuss in Position bringen und sich zum Beispiel den Mauern einer gegnerischen Festung nähern, bis seine Waffen in Schussreichweite sind.

Das Demolischergeschütz feuert ein großkalibriges Projektil ab, das mit hochexplosivem Sprengstoff gefüllt ist. Im Vergleich zu einem normalen Kampfgeschütz besitzt es eine geringere Reichweite, dafür aber eine höhere Durchschlagskraft und kann Breschen in Stadtmauern -reißen oder einen Panzer vollständig vernichten. Es eignet sich perfekt dafür, Bunker und Befestigungen zu zerstören, Infanterie aus Gräben und Schützenlöchern zu treiben oder die Wälle einer Zitadelle niederzureißen.

Bei der Belagerung des Imperialen Palastes setzten die Verräterlegionen massiv auf den Einsatz der Chaos-Vindicatoren, und auch als Teil der Legionen und der abtrünnigen Kriegerbanden sind sie in den letzten zehntausend Jahren in der gesamten Galaxis gesichtet worden. Die Iron Warriors, loyale Anhänger Perturabos, führen nach wie vor ganze Schwadronen von Vindicatoren in die Schlacht, geschmückt mit Chaossymbolen und den Trümmern gefallener Städte als Trophäen ihrer Siege.

Während der Herrschaft des Feuers führten zwei Vindicatoren der Brüder der Anarchie den Angriff der Chaos Space Marines auf die Festung Secundex an und schössen sich im Verlauf von drei Tagen durch einen fünfzehn Meter dicken Stahlbetonwall. Im nachfolgenden Angriff fiel die Zitadelle innerhalb von Stunden.

		Panzerung		
	BF	Front	Seite	Heck
Chaos-Vindicator	4	13	11	10

Einheitentyp: Fahrzeug (Panzer)

CHAOS-LAND RAIDER

Der Land Raider ist das schwerste von den Space Marines verwendete Bodenfahrzeug - er dient mehr als mobile Festung denn als Panzer. Flanken und Heck sind gleichermaßen dick gepanzert, und so kann er nahezu gefahrlos in die Reihen des Feindes donnern. Nur die schwersten Anti-Panzer-Waffen können seinem massiven Rumpf aus Adamantium und Ceramit etwas anhaben. Der geräumige Innenraum des Land Raiders kann einen vollen Trupp Chaos Space Marines aufnehmen, doch üblicherweise wird eine Abteilung der tödlichen Chaosterminatoren in den Kampf getragen. Einmal in Position gelangt, senkt der Land Raider seine Frontsturmrampe, um seine Fracht aus blutrünstigen Kriegern direkt in den Kampf mit dem Feind zu speien, während er mit seinen multiplen Waffensystemen Deckungsfeuer liefert.

Land Raider sind bei Chaos Space Marines hoch begehrt, denn es gibt nur wenige ihrer Art. Kriegsherren und Champions benutzen oft einen Land Raider als persönlichen Transporter, um ihren Status und ihre Macht zu zeigen. Sie schmücken den Rumpf ihres gewaltigen, mechanischen Leviathans mit riesigen Bannern, den Leichnamen der Gefallenen und Symbolen der Dunklen Götter. Im Schein seiner flammenden Laserkanonen und der harmlos an seiner Panzerung abprallenden feindlichen Schüsse ist der Land Raider ein Inbegriff der Macht. Oft bildet er die Speerspitze eines Angriffs oder einen mobilen Sammelpunkt bei der Verteidigung.

		Panzerung		
	BF	Front	Seite	Heck
Chaos-Land Raider	4	13	11	10

Einheitentyp: Fahrzeug (Panzer)

Transportkapazität: Zwölf Modelle. Modelle in Terminatorrüstung gelten als zwei Modelle. Beachte, dass Kyborgs und Beschworene Dämonen, obgleich sie als Infanterie gelten, nicht transportiert werden dürfen.

Feuerluken - 0: Die oberen Luken des Chaos Land Raiders werden von seiner Besatzung verwendet und können daher von den Passagieren nicht als Feuerluken benutzt werden.

Zugangsluken - 3: Der Chaos Land Raider besitzt eine große Zugangsrampe in der Front und je eine Zugangsluke auf jeder Seite. Jeder dieser Zugänge kann zum Ein- und Aussteigen verwendet werden.

Sonderregeln

Sturmpanzer: Modelle, die aus dem Chaos Land Raider aussteigen, dürfen im selben Spielzug noch angreifen.

Höllenmaschine: Dem Chaos Land Raider ist es erlaubt selbst bei Gefechts- und Marschgeschwindigkeit eine Waffen mehr abzufeuern als erlaubt, selbst bei den Schadensergebnisse *Crew Durchgeschüttelt* sowie *Crew Betäubt* ist es gestattet noch eine (1) Waffe abzufeuern. Zusätzlich darf dieser Schuss auch auf ein anderes Ziele Abgegeben werden als die anderen Waffen wobei sie auch weiterhin den normalen Regeln für Beschuss unterliegt.

Allerdings fehlt dem Dämonischen Geist die nötige Erfahrung und Präzision deshalb werden die Schüsse mit **BF 3** Abgehandelt.

„Jene dunklen Künste, die als Dämonologie bezeichnet werden, brillieren in der Kunst des Herbeirufens, Beschwörens, Belebens und Beherrschens der diabolischen Kreaturen des Immateriums. Der Dämonologe kennt die Intonationen, Opfer und Versprechen, welche die Aufmerksamkeit dieser infernalischen Phantastereien erregen. Durch intensives Studium der integralen Formeln und Liturgien kann der unreine Zelebrant seinen Einfluss auf die Großen Mächte verstärken. Mit solch gesteigerter Macht wird der Eintritt der diabolischen Mächte sicherer und die Erwartung auf die Belohnung für die verräterische Tat größer.

Die schwarze Hexerei der Dämonologie basiert auf verschiedenen Elementen, manche physischer, andere spiritueller Natur. Die korrekte Menge und Reihenfolge dieser Komponenten als Opfergabe ist essenziell für die Dämonologie. Blut, Schweiß, Haare, Knochen, Angst, Freude und Hass bilden die Ingredientia Majoris und werden gewöhnlich bei allen Beschwörungen und Anrufungen verwendet. Abhängig von der ruchlosen Macht, der Einlass gewährt werden soll, sind weitere besondere Ingredientiae Minores notwendig."

Über Malificorum -
Von Dämonen und dem Diabolischen, Band 3 MCCXXVII

DÄMONENISCHE HERRSCHAREN

Auf den folgenden Seiten findest du die vollständigen Regeln für die Dämonen des Chaos. Jeder Eintrag enthält die Profilwerte des Modells, seine Sonderregeln und jegliche Ausrüstung, die es trägt. Diese erste Seite führt die allgemeinen Sonderregeln der Armee auf.

DÄMONISCH

Diese Sonderregeln gelten für jedes Modell mit dieser Definition und besteht aus den folgenden Regelungen:

Armeeorganisationsplan
Beschworene Dämonen Meuten und Bestien belegen jeweils einen Eintrag im Armeeorganisationsplan.
Großer Dämonen jedoch Belegen ***keinen*** Eintrag im Armeeorganisationsplan, jedoch dürfen immer nur Maximal zwei (2) Großer Dämonen ausgewählt werden.

Dämonen können niemals Missionziele halten, oder streitig machen!

Furchtlos
Jeder Dämon gilt als *Furchtlos*, wie im Warhammer 40.000 - Regelbuch beschrieben.

Unverwundbar
Die mächtigsten Waffen aus den Arsenalen der sterblichen Armeen sind oft machtlos gegen die übernatürliche Verteidigung der Wesen aus dem Warp.

Jedes Modell in der Armee besitzt die Allgemeine Sonderregel *Ewiger Krieger* (siehe das Warhammer 40.000-Regelbuch) und ist daher immun gegen Sofort ausgeschaltet.

Wenn ein Modell in der Armee zusätzlich über einen Schutzwurf (RW) in seinem Profil verfügt, ist dies ein Rettungswurf. Manche Modelle verfügen zusätzlich auch über einen Rüstungswurf, doch dieser ist dann separat in ihrem Eintrag vermerkt.

Rohe Energie
Grosse Dämonen, Dämonenmeuten sowie Dämonenbestien, Benötigen *keinen* Psitest um Psi-Kräfte erfolgreich Wirken zukönnen.

Dämonen beschwören
Alle Dämoneneinheiten müssen erst auf das Spielfeld beschworen werden. Daher beginnen diese das Spiel immer in Reserve, selbst wenn die gespielte Mission keine Reserven verwendet.

Beginnend mit dem zweiten Spielzug wird zu Beginn jedes Chaosspielzugs für jede Dämoneneinheit in Reserve ein *W6* geworfen. Wenn du gleich oder über das nötige Ergebnis würfelst kann die Einheit aufs Spielfeld beschworen werden und betreten nach dem Regeln für *Schocktruppen* das Spielfeld.

Spielzug	**2**	**3**	**4+**
W6-Wurf	4+	3+	2+

Chaosikonen
Diese Symbole der Dunklen Götter sind erfüllt von der verdorbenen Energie des Chaos und wirken damit wie ein Leuchtfeuer auf die Kreaturen des Immateriums.

Eine befreundete Einheit die in 6 Zoll Umkreis um ein Modell mit dieser Ausrüstung das Spielfeld nach dem Regeln für *Schocktruppen* betritt, muss keinen Abweichungswurf ablegen. Beachte, dass dies nur gilt, wenn sich die Chaosikone zu beginn des Spielzugs bereits auf dem Spielfeld befunden hat.

Blutopfer
Ein alternativer Weg für Dämonen, sich im realen Universum zu materialisieren besteht darin, von einem Wesen Besitz zu ergreifen. Es sind umfangreiche Vorbereitungen nötig, um einen Großen Dämonen zu beschwören, weshalb das entsprechende Ritual vor einer Schlacht abgehalten werden muss. Ein beliebiger Champion wird zum Wirtskörper des Dämonen, auch als Dämonenträger oder Besessener bekannt. Das betreffende Modell muss vor dem Spiel schriftlich festgelegt werden, es ist aber nicht nötig, dem Gegner zu sagen, welcher Aufstrebende Champion besessen ist.

Ein Großer Dämon darf nur von einem Modell Besitzt ergreifen, das das Mal seiner Gottheit oder das des Glorreichen Chaos trägt. Ein Blutdämon zum Beispiel könnte nur von Aufstrebenden Champion mit dem Mal des Glorreichen Chaos dem Mal des Khorne Besitz ergreifen. Bis sich der Dämon manifestiert kämpft der besessene Champion mit der Stärke des Großen Dämonen. Beachte, dass unabhängig von Ausrüstung und sonstigen Faktoren die Stärke des Modells nie größer als 10 sein kann. Zu Beginn jedes Spielzugs des Chaosspielers nach dem ersten, in dem der besessene Champion auf dem Spielfeld ist, muss der Chaosspieler entscheiden, ob der Besessene dem Dämon widerstehen oder ihn anrufen soll.

Wirf dann einen W6. Wollte der Champion widerstehen, ergreift der Große Dämon nur bei einer 6+ von ihm Besitz. Hat er hingegen den Dämon angerufen, ergreift dieser schon bei einem 4+ Besitz von ihm. Wenn der Dämon vom Champion Besitz ergreift ersetzt du das Modell des Champions durch das des Großen Dämonen.
Vollzieht sich die Verwandlung, während sich der Besessene in einem Fahrzeug oder Bunker befindet gehen wir davon aus, dass der Champion schreiend ins Freie stolpert, bevor der Dämon aus ihm hervorbricht.

Wenn der besessene Champion ausgeschaltet wird, bevor der Große Dämon sich manifestieren konnte ergreift der Große Dämon automatisch am Ende des Spielzugs, in dem der Champion ausgeschaltet wurde, von dessen sterbender Hülle Besitz. Platziere den Großen Dämonen an der Stelle, an dem der besessene Champion ausgeschaltet wurde, in Kontakt mit dem gleichem Gegnern, sofern welche vorhanden waren.

Das Fleisch eines toten Chaos Space Marines kann einen Grossen Dämon nicht für ewig an das materielle Universum binden. Daher muss ein Großer Dämon, der sich durch einen ausgeschalteten besessenen Champion aufs Spielfeld manifestiert hat. am ende jedes Spielzugs des Chaosspielers nach seinem Erscheine einen besonderen Instabilitätstest mit 3W6 ablegen. Die Ergebnisse aller drei Würfel werden zusammengerechnet und mit dem unmodifizierten Moralwert des Großen Dämonen verglichen. Ist die Summe der Würfel größer als der Moralwert des Dämonen, verliert er die Differenz der Werte an Lebenspunkten, wogegen keine Rüstungs- oder Rettungswürfe erlaubt sind.

Ein Großer Dämon der auf diese Weise alle Lebenspunkte verliert, gilt für die Ermittlung der Siegespunkte als ausgeschaltet.

Dämonenprinz
Die Dämonenprinzen bilden eine Ausnahme und müssen Nicht erst beschworen werden, sonder können von der Blutopfer Regelung wahlweise gebrauch machen. Da sie erst im Schlachtgewühl oder schon lange vorher durch ihre glorreichen Taten in den erwürdigen Stand eines unsterblichen Dämons erhoben wurden.

Kaufe ganz normal die Punktekosten des Dämonenprinzen und entscheide ob du ihn gleich von anfang an aufstellen möchtest oder ob er via Blutopfer das Spielfeld betritt; benutzte aber bis zum jenen Glorreichen Moment einfach das Modell sowie Profil und Ausrüstung eines Chaos Generals oder Hexenmeisters um diesen „Begünstigten“ dar zu stellen. Sollte der Erwählte schon vorher ausgeschalten werden ist ihm diese einmale Chance leider auf ewig verwärt und wird normal als Verlust entfernt, auch bereits verlorene Lebenspunkte werden vom Profil des Dämonenprinzen abgezogen.

Lebende Ikone
Die Macht der Grossen Dämonen ist so groß dass sie als Lebende Ikonen ihrer Götter zählen und Dämonenmeuten und Dämonenbestien um sie herum beschworen werden können.

Gesegnete Einheiten
Jede Gottheit hat eine Heilige Zahl. Dies ist:
- 9 für Tzeentch
- 8 für Khorne
- 7 für Nurgle
- 6 für Slaanesh

Dämonenmeuten und Bestien, die zu Beginn der Schlacht die der Gottheit entsprechende Zahl oder ein genaues vielfaches davon stark sind, gelten als von ihrem Gott gesegnet.

Dämonenmeuten, Dämonenbestien Dämonenprinzen oder Große Dämonen die selbst Gesegnet oder von Truppen beschworen werden die als Gesegnet Gelten, können ihren Beschwörunswurf einmal wiederholen.

BLUTDÄMONEN
DER GESTALT GEWORDENE ZORN DES KHORNE

Nichts auf den zahlreichen Schlachtfeldern des vom Krieg heimgesuchten 41. Jahrtausends kann es mit der Wildheit und der Kampfkraft eines Großen Dämons des Khorne aufnehmen, dem gefürchteten Blutdämonen. Niemand, nicht einmal ein Großer Dämonen der anderen Dunklen Götter, kann darauf hoffen, einen Blutdämon im Nahkampf zu bezwingen. Nirgendwo in einer Galaxis voller Welten im Krieg kann ein ruhmsüchtiger Narr einen tödlicheren Gegner finden.
Blutdämonen sind die perfekte Verkörperung von Khornes rasendem Zorn, seiner unerreichten kämpferischen Disziplin und seiner unstillbaren Gier nach Blut. Sie sind die Kommandanten von Khornes Legionen, die seine Truppen in die Schlacht führen und die blutrünstigen Horden ihre Meisters ohne jegliche Gnade und unausweichlicher taktischer Effizienz entfesseln.

Blutdämonen erscheinen als muskulöse Riesen, die gleichermaßen über Sterbliche und Dämonen aufragen. Sie besitzen bestialische, die Zähne fletschende Gesichter mit langen Reißzähnen und eine wilde Mähne, aus der teuflisch scharfe Hörner herausragen. Riesige Lederschwingen tragen sie majestätisch über das Schlachtfeld. Auf ihrer Suche nach neuen Feinden, die sie erschlagen können, hegen sie die vergebliche Hoffnung, auf einen Gegner zu stoßen, der ihren Fähigkeiten würdig ist.

Sie tragen uralte, verzierte Rüstungen aus Messing und Eisen, auf denen die rotglühenden Runen des Khorne prangen und den Segen des Blutgottes verkünden. Diese bilden massive Bollwerke gegen niederträchtige Psikräfte, ebenso wie gegen die armseligen Schusswaffen, mit denen ihre bemitleidenswerten Gegner oft versuchen, sie aus der Entfernung niederzumachen. Und in der Tat ist diese Taktik oft auch die einzige Hoffnung des Gegners, denn wenn es einem Blutdämon einmal gelingt, in den Nahkampf mit seinen Gegnern zu gelangen, ist deren Schicksal besiegelt.

In den rasiermesserscharfen Klauen ihrer mächtigen Hände tragen die Großen Dämonen des Khorne gewaltige Äxte, die in der Zorneshitze des Herrn des Krieges geschmiedet worden und mit der Essenz eines gefangenen Großen Dämons durchsetzt sind. Als die wohl schrecklichsten jemals geschaffenen Waffen können diese gigantischen Äxte mit einem Hieb einen Kampfpanzer in zwei Hälften spalten oder einen Carnifex erschlagen. Sie zerstören nicht nur den Körper" eines Feindes, sondern verschlingen auch oft dessen Seele, um sie dem Herrn der Schlachten zu Opfern.

Blutdämonen sind davon besessen, möglichst viel Tod und Zerstörung im Namen ihres Gottes zu verursachen, und sie hungern danach, den Tod zu ihren Gegnern zu tragen, selbst wenn sie nicht mit ihnen in den Nahkampf gelangen. Aus diesem Grund können sie einen entfernten Gegner mit einer langen, mit Stacheln besetzten Peitsche, einer Wurfaxt oder einfach mit der zerstörerischen Macht ihres Gebrülls niedermachen. Diese Möglichkeiten sind zwar nicht so befriedigend wie den Gegner im Nahkampf zu spalten, doch sie verleihen dem Blutdämon mehr Reichweite und erlauben es ihm, selbst den schnellsten und agilsten Gegner zu vernichten - daher ist es weise, so viel Abstand wie möglich zu ihnen zu halten.

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Blutdämon	10	0	8	6	4	5	5	10	4+

Einheitentyp:
- Monströse Kreatur

Ausrüstung:
- Schwingen
- Eisenhaut

Sonderregeln:
- Dämonisch, Blutopfer, Rasender Angriff, Lebende Ikone

Eisenhaut: Der Blutdämon trägt eine Bronzene Rüstung, und die ununterbrochenen das Leuchten infernalischer Flammen widerspiegelt. Die Rüstung ist ein Teil des Dämonen selbst und besteht mit Hilfe seiner enormen inneren Energien. Die Eisenhaut verleiht dem Blutdämonen einen 3+ Rüstungswurf.

GROSSER VERPESTER
NURGLES HERREN DES EDELMÜTIGEN SCHMUTZES

Die immensen, aufgedunsenen Großen Dämonen des Nurgle ragen wie korpulente Schulmeister hoch über den schnatternden Horden des Seuchenherrschers auf. Abwechselnd jovial und streng, kommandiert ein Großer Verpester seine Legion mit freundlichen Rufen des Lobes und bombastischen Schmeicheleien. Erfüllt von morbiden Energien widmet sich ein Großer Verpester mit großer Sorgfalt seinen Dienern und erfreut sich an den kleinsten Beulen, wobei er den Glanz und die Variationen ihrer zahllosen Pocken genießt. Unter Lachsalven und extravaganten Armbewegungen sendet der Große Dämon seine Legionen aus, wobei er die Vorzüge der Seuchen und der Pestilenz hervorhebt, oder donnernde Worte der Ermutigung oder des Vorwurfs über das Schlachtfeld brüllt.

Es ist jedoch nicht nur die extrovertierte Persönlichkeit, die einem Großen Verpester eine derartige Präsenz verleiht. Er ist eine gewaltige Kreatur, die nach dem Antlitz Nurgles geformt ist. Er ist fettleibig; seine Haut ist von verfaulenden Rissen durchsetzt und seine Innereien treten während des Laufens zum Vorschein. Trauben von Beulen wuchern auf seiner grünlichen Haut und gebären kleine Schwärme von Nurglings. Widerliche Säfte tropfen aus Dutzenden Wunden und hinterlassen eine glitzernde Spur aus Schleim und Dreck im Kielwasser des Großen Verpesters. Ein gesplittertes, von Schmutz bedecktes Geweih sprießt aus dem Kopf eines Großen Verpesters, das oft mit festlichen Gierlanden aus fauligen Innereien behangen ist. Tropfen gelblichgrünen Speichels spritzen aus seinem Mund, während er seine Diener antreibt. Bleiche Maden nähren sich vom seinem freigelegten Fleisch und verwandeln sich mit der Zeit in fette, haarige Fliegen, die in einem dunklen Schwärm um den Große Dämonen kreisen. Erfüllt von unheiliger Vitalität ist eil Großer Verpester unempfindlich gegen Schmerzen, und körperliche Verwundungen haben nur geringe Auswirkungen auf ihn. Von Plasma verbranntes Fleisch verheilt schnell zu Narbengewebe, Projektilwunden werden zu tropfenden Pockennarben und von Laserblitzen versengte Stellen verwandeln sich in warzigen, verkrusteten Schorf.

So monströs und schrecklich seine äußere Erscheinung auch ist, so wird ein Großer Verpester doch von einer elterlichen Führsorge beseelt, die im krassen Gegensatz zu seinem Albtraumhaften Äußeren steht. Freundschal lieh und sentimental blickt ein Großer Verpester voller Stolz auf die Erfolge seiner Diener und betrachtet alle Kreaturen seiner Legion als seine Kinder. Die Großen Verpester sind davon besessen, Nurgles dämonische Bemühungen zu organisieren und versuchen stets, den dämonischen Abschaum unter ihrem Befehl Sinn und Funktion einzubläuen. Mit lautstarken Proklamationen lobt ein Großer Verpester all jene, die Krankheiten und Schmutz verbreiten, den Gegner abschlachten und seine Leichen infizieren. Mit tadelndem Knurren hingegen bedenkt er all jene, die in ihrem Vormarsch zögern oder nicht genug Einsatz bei der Durchsetzung seiner Ziele an den Tag legen.

Genauso wie die Verbreitung von Krankheiten und Fäulnis einen Großen Verpester mit Freude erfüllt, packt ihn rasender Zorn, wenn sich jemand Nurgles prachtvollen Geschenken verweigert. Obgleich schwerfällig, ein angreifender Großer Verpester doch nahezu unaufhaltsam und stapft selbst durch den dichtesten Feuerhagel weiter auf den Gegner zu.

Dabei spielt es keine große Rolle, ob er mit einem rostigen, mit dem verkrusteten Blut Tausender Opfer verklebten Seuchenschwert oder einem aus Schädeln gefertigten und mit brennenden Eitersekreten gefüllten Flegel kämpft, denn ein Großer Verpester zermalmt jeden Gegner in seinen Zorn. Ein solcher Großer Dämon entfesselt seinen Strom der Fäulnis gegen all jene, die seiner Rache zu entkommen versuchen. Dabei speit er eine Flut aus Infektiösem Schmutz, Maden und Schleim aus, welche die Feinde des Chaos hinweg spült.

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Grosser Verpester	6	4	6	6	5	2	4	10	4+

Einheitentyp:
- Monströse Kreatur

Ausrüstung:
- Chaoswind
- Pestwind

Sonderregeln:
- Dämonisch
- Blutopfer
- Verletzungen Ignorieren
- Langsam und Zielstrebig
- Lebende Ikone

HÜTER DER GEHEIMNISSE
BOTEN DER VERSUCHUNG SLAANESHS

Nichts ist so abstoßend und doch so verführerisch wie er Hüter der Geheimnisse. Umgeben von schillerndem und den Verstand einlullendem Moschus verbergen diese Bestien ihre wahre Natur mit übernatürlichem Charme. Die äußerliche Erscheinung eines Hüters der Geheimnisse variiert mehr als bei jedem anderen Großen Dämon, und er kann sich stark von allen seinen Brüdern unterscheiden. Durch Slaaneshs kapriziöse Launen erschaffen, ist jeder von ihnen ein einzigartiges Zeugnis der jeweiligen Stimmung und Muse des Dunklen Prinzen zum Zeitpunkt seiner Entstehung, manche Hüter der Geheimnisse haben bezaubernde, androgyne Gesichter, die mit Ringen verziert sind und Reißzahn bewährte Mäuler verfügen, aus denen lange, gespaltene Zungen ragen. Durchsichtige Roben umspielen ihre Körper und fließen in einer magischen, die Sinne verstörenden Brise.

Andere sind bestialischer, großäugig und abstoßend, gekleidet in einer feinen Schupppenrüstung oder in Platten aus schwarz lackierter Haut, die von glitzernden Nieten und Edelsteinen durchsetzt ist. Sie alle jedoch überragen einen Menschen um das Mehrfache, und ihre Schädel werden von Hörnern gekrönt.

Jede Empfindung ist ein Segen für einen Hüter der Geheimnisse. Sie empfinden das Gefühl der Angst als ebenso exquisit wie den Triumph des Sieges. Für einen Hüter der Geheimnisse ist Schmerz einfach nur eine weitere Empfindung, die er seinen Opfern zufügen oder die er selbst genießt, wenn andere sie verursachen. Die erhabenen Diener des Herrn der Freuden laben sich an der wilden Hoffnung und der furcht ihrer Gegner, und sie ziehen Leben aus dem Schrecken und Energie aus der Verzweiflung. Sie sind die Plünderer der Reinheit und genießen nichts mehr, als ehrenhafte Ideale anderer in egozentrische Ambitionen und Selbstverliebtheit zu verwandeln. Die Hüter der Geheimnisse existieren, um Träume zu zerschlagen und Albträume wahr werden zu lassen, sie stärken sich an den impulsiven Emotionen deren, die sie bekämpfen.

Großen Dämonen des Slaanesh betrachten die Schlacht als eine weitere Form des kreativen Ausdrucks, genießen das Zusammenspiel von Explosionen, Blut Schrecken und laben sich an den starken Emotionen Sterblichen, die zerfetzt werden. Die Bitten der Verwundeten um Gnade und die Schreie der Soldaten sind Musik in den Ohren des Dämons, einer delikaten Oper gleich, die zu Ehren seines Meisters geschrieben wurde. Hüter der Geheimnisse sind ebenso Geschmeidig wie tödlich, und zerfetzen ihre Feinde mit langen Klauen. Das Blut ihrer Opfer verspritzen sie in gefälligen Mustern und ihre Gliedmaßen und Organe verwandeln sie in exotische, ineinander verschlungene Wandteppiche des Todes.

Ein Hüter der Geheimnisse ist jedoch nicht nur ein hervorragender Kämpfer, sondern er besitzt auch das Wissen über viele mythische Künste. Indem er Zauber der Irreführung und der Täuschung webt, lockt er die Schwachen in die Verdammnis und treibt die Starken in aussichtslose Kämpfe. Er dringt in die Gedanken und Gefühle seiner Feinde ein und durchbricht jede ihrer Verteidigungen. Er beschenkt sie mit Visionen des Sieges und führt sie damit in den Untergang. Es gibt nichts Befriedigenderes für einen Hüter der Geheimnisse, als einen Krieger mit reinem Herzen und Ehrenhaften Absichten zu korrumpieren und seine Sinne nach Ruhm in eine Opferung auf dem Altar von Slaaneshs perversem Willen zu verwandeln.

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Hüter der Geheimnisse	8	4	6	6	4	10	6	10	4+

Einheitentyp:
- Monströse Kreatur

Ausrüstung:
- Peitsche der Unterwerfung
- Alptraum
- Aura des Traumwebers (siehe Seite 71.)

Sonderregeln:
- Dämonisch
- Blutopfer
- Sprinten
- Lebende Ikone

HERRSCHER DES WANDELS
TZEENTCHS OBERSTE MUTATOREN

Herrscher des Wandels sind die Großen Dämonen Tzeentch und erscheinen oft als große und schlanke Humanoide mit langen Hälsen und vogelartigen Köpfen. Sie kleiden sich in den Schmuck und die Roben Hohen Magier und tragen den Stab des Zauberers in ihren talentierten Händen. Sie besitzen mächtige Schwingen aus vielfarbigen Federn, die es ihnen erlauben durch den Himmel zu reisen, um die Befehle ihres Gottes auszuführen. Tzeentchs Einflussbereich umschließt die Magie, die Täuschung und das Wissen. Seine Großen Dämonen sind die Personifizierung all dieser Aspekte.

Magie: Herrscher des Wandels sind die mächtigsten Zauberer der Galaxis. Sie sind mit unerreichten psionischen Kräften gesegnet und besitzen ein nahezu tödliches Wissen im Umgang mit den arkanen Kräften. Sie können mit einem Wimpernschlag ganze Scharen von Sterblichen in Knochenlose Kreaturen Verwandeln, gepanzerte Fahrzeuge mit einem Klauenschnippen zerstören oder mit einem Wort einfachen die Seele des mächtigsten Kriegers aus dessen Körper reißen, nur um ihn anschließend genussvoll wie ein Feinschmecker zu verschlingen. Magie ist die Kraft des Wandels - sie kann Materie in Energie verwandeln, Leben einhauchen, Stroh in Gold verwandeln ebenso das genaue Gegenteil all dessen bewirken, Magie ist Wandel, und Wandel ist Magie, und beide sind Segen ihres Meisters, des Wandlers der Wege.

Täuschung: Zu betrügen, zu verschleiern oder mit Hilfe geschickter Schachzüge einen Vorteil über Feinde oder gleichrangige zu erlangen, gehört zu den wohl am häufigsten praktizierten Aktivitäten der gesamten Galaxis. Von Korridoren des Administratums auf Terra, den hohen Domen der Weltenschiffe der Eldar, bis zu den Brücken der Schlachtschiffe im Wirbel des Chaos bis in die Paläste Planetarer Gouverneure sind die Sterblichen stets damit beschäftigt, gegeneinander zu Intrigieren. Sie schließen Pakte mit so genannten Alliierten, nur um diesen in den Rücken zu fallen, sobald sie ihren Wert verloren haben. Die Herrscher des Wandels sind Meister dieser Praktiken. Sie nähren sie, hegen sie und planen sie mit all der unerreichten Arglist, die ihnen gegeben ist. Oft kleiden sich die Herrscher des Wandels wie Sterbliche, um Ambitionierte, leicht zu beeinflussende Individuen ihrer Seelen zu berauben, oft zusammen mit dem Rest ihrer Heimatwelt.

Wissen: Der Verstand eines Hüters der Geheimnisse ist unerschöpfliche Quelle an Informationen. Dies geht soweit, dass Sterbliche diese Dämonen für allwissend halten. Die schlimmste ihrer Kräfte ist jedoch die Vorhersehung. Ihr allwissender Meister segnete sie mit der Fähigkeit, in die nahe Zukunft zu blicken. Dies macht es nahezu unmöglich, sie zu besiegen. Wie lässt ein Gegner bezwingen, der bereits jeden Schritt jeden Trick, den du versuchen wirst, im Voraus kennt? Ein Herrscher des Wandels kann durch die Waffen der Sterblichen vernichtet werden - jedoch nur in, wenn dies Teil von Tzeentchs Plänen ist und der Große Betrüger seine eigenen Dämonen hintergeht, indem er ihnen falsche Visionen der Zukunft bringt. Daher sollte es die Sterblichen nicht freuen wenn sie einen Herrscher des Wandels niederringen, denn sie helfen dem Wandler der Wege nur dabei, seine Figuren im Großen Spiel zu bewegen.

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Herrscher des Wandels	5	6	6	6	4	5	3	10	3+

Einheitentyp:
- Monströse Kreatur

Ausrüstung:
- Schwingen
- Blitz des Tzeentch
- Tzeentchs Feuersturm

Sonderregeln:
- Dämonisch
- Blutopfer
- Lebende Ikone

"Neugier erzeugt wissen.
Wissen Erzeugt Neugier.
Nur Tzeentch befriedigt beides"

Die Lehren des Tz´Kul´Anak

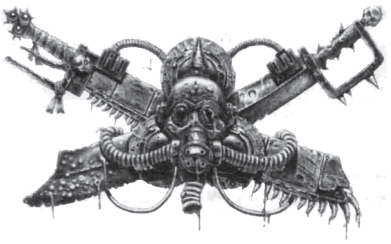
NURGLINGS

MILBEN VON VÄTERCHEN NURGLE

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Nurglings	2	0	3	3	3	2	3	10	5+

Einheitentyp:
- Infanterie

Nurgles widerwärtige Dämonen ergießen sich wie eine Seuche in Welt, begleitet von einer Flut winziger Dämonen, die wie eine Eichung um die Horde herumschwärmen. Diese winzigen Dämonen sind Nurglings, kleine und bösartige Wesen, die sich von Fäulnis ernähren. Trotz ihrer Winzigkeit stehen sie ihren in an Scheußlichkeit in nichts nach, jedes eine zwergenhafte Nachbildung Nurgles, rund und vor Verwesung aufgebläht, Sie umschwärmen die Großen Dämonen, klettern über deren ende Leiber und nähren sich an den Geschwüren ihrer mächtigeren Artgenossen. In den hervorquellenden Eingeweiden ihrer Meister suchen sie nach Schutz und Wärme.



Sonderregeln:
- Schwarm
- 5+ Rettungswurf
- Müssen nicht Beschworen werden
- Nurglings zählen niemals als Punktende Einheit

NIEDERE CHAOSDÄMONEN

Obwohl sie nicht mehr als die niedersten Gefolgsleute Reich des Chaos sind, sind diese Dämonen doch zugleich mächtige Kämpfer in der materiellen Welt. Ihre fremdartige Natur verleiht ihnen Stärke, Schnelligkeit und Widerstandskraft, die weit über den Fähigkeiten eines Menschen liegen, Für jene die das Wissen und den Willen besitzen, ist es möglich, die Barrieren zwischen den Welten zu überwinden und es somit den Dämonen zu ermöglichen, hervorzugehen. Wenn sie die Brücke einmal überquert haben, werfen sich die Dämonenmeuten mit unbändigem Zorn auf ihre Feinde, doch ihre Zeit im materiellen Universum ist begrenzt. Sie verzehren sich nach jedem Moment und jeder Erfahrung, bevor ihre Macht schwindet und sie zurück in das Reich des Chaos verbannt werden.

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Niederer Dämon	4	0	4	3	1	4	2	10	5+

Einheitentyp:
- Infanterie

Ausrüstung:
- Eine einzelne Nahkampfwaffe

Sonderregeln:
- Dämonisch

ZERFLEISCHER
DIE KRIEGSTREIBER DES KHORNE

Die abgrundtief widerwärtigen und Grausamen Zerfleischter fallen über ihre Gegner stets in zahlenmäßig überlegenen Horden her, vom Geruch des Blutes ihrer Feinde in einen Kampfrausch versetzt und laut aufbrüllend, wenn sie sterbliche Leiber Zerfleischen. Sie sind Khornes Krieger des Todes, das Fußvolk seiner dämonischen Armeen, und ihr buchstäblich grauenerregendes Aussehen spricht Vernunft Hohn. Ihre Haut ist rot und Schuppig, und ihre langen, Muskelbepackten Arme enden in Mörderischen Klauen, die einen Feind mit kaltblütiger Mühelosigkeit auseinander reißen können. Sie tragen, gezähnte Höllenschwerter, die energiegeladen leuchten und einem Mann in sekundenschnelle die Seele aus dem Leib reißen können.

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Zerfleischer	5	0	4	4	1	4	2	10	5+

Einheitentyp:
- Infanterie

Sonderregeln:
- Dämonisch
- Rasender Angriff

Ausrüstung:
- Höllenklingen

Höllenklingen:
Diese scharfkantigen Klingen, geschmiedet in den Feuern der Wut des Blutgottes und zählen als Energiewaffen.

ROSA HORRORS
FUNKELNDE SPRUCHBINDER DES TZEENTCH

Überlebenden von Dämonenattacken bleiben selten bei Verstand oder gesunder Seele. Es verwundert daher niemanden. dass es nur wenige zuverlässige Beschreibungen von Horrors des Tzeentch bekannten Dämonen gibt. Ihre Opfer stammeln unzusammenhängend von Kreaturen aus blauem Licht sowie von kreisenden, tanzenden Monstern, die und kichern, während sie mit ihren grotesken langen wirbelnd den Tod austeilen. Wenn sie in die Schlacht und taumeln, leuchten diese Dämonen in rosa Feuer auf.

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Rosa Horrors	2	3	3	3	1	3	1	10	4+

Einheitentyp:
- Infanterie

Ausrüstung:
- Warpfeuer

Sonderregeln:
- Dämonisch

DÄMONETTEN
DIE BRÄUTE DER EKSTASE SLAANESHS

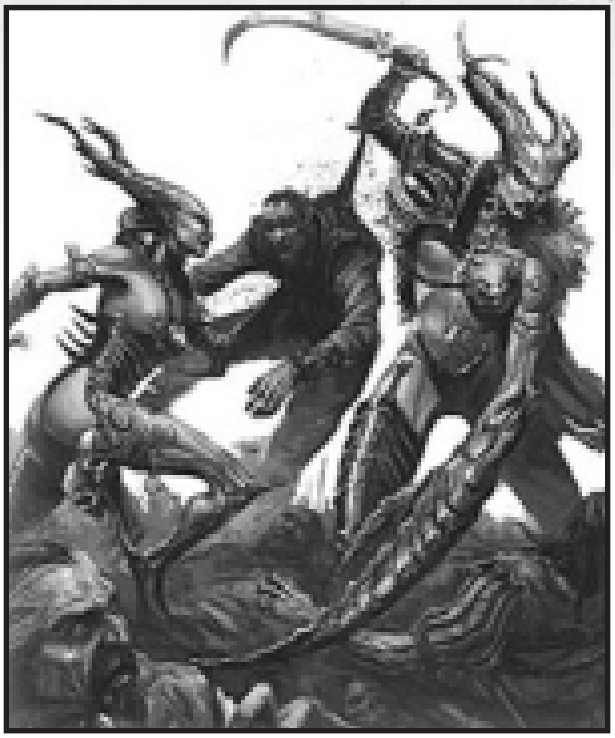
Niemand der den Kindern des Slaanesh einmal ausgesetzt war, vermag jemals die Flut lebendig geworden Sinnlichkeit zu vergessen. Sie besitzen eine Schönheit, die Begehren hervorrufen und eine perverse Sinnlichkeit, die wie nagender Hunger in den Eingeweiden rumort. ihr Äußeres erscheint weiblich und dennoch gänzlich dämonisch. Es wirkt trotz ihrer bestialischen, klauenbewehrten Gliedmaßen beunruhigend verführerisch.

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Dämonetten	4	0	3	3	1	6	3	10	5+

Einheitentyp:
- Infanterie

Ausrüstung:
- Dämonenklauen

Sonderregeln:
- Dämonisch
- Sprinten



SEUCHENHÜTER
VERWESENDE PALADINE DES NURGLE

Es wird behauptet, daß die Seuchenopfer von Nurgles Fäulnis dem Herrn des Verfalls für immer dienen müssen, und dabei die abgrundtief scheußliche Dämonengestalt eines Seuchenhüters annehmen.
Riesige schwarze Fliegen legen ihre verseuchten Eier auf diesen widerwärtigen Dämonen ab und Maden kriechen und krabbeln über ihre faulende Haut, während sie sich von dem verwesenden Schleim ernähren, der aus ihren triefenden Geschwüren heruntertropft. Wenn neue Fliegen aus diesen Eiern ausschlüpfen, umschwärmen sie den Seuchenhüter wie eine Wolke des Bösen und fallen im Kampf blindwütig über die Feinde ihres Wirts her. Der Leib eines Seuchenhüters ist mit seuchentragenden Fäulnisgasen aufgebläht, und wogende Innereien quellen aus Rissen seiner ranzigen Haut. Er hat nur ein einziges, unheilvolles Auge, und auf seinem Haupt prangt ein langes Horn. In seiner Klauenhand trägt er ein Schwert mit einer verdrehten Klinge. Dies ist das Seuchenschwert des Nurgle, das einem sterblichen Wesen durch bloße Berührung unheilbares Siechtum und Tod bringen kann.

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Seuchenhütter	3	0	4	5	1	2	1	10	5+

Einheitentyp:
- Infanterie

Sonderregeln:
- Dämonisch
- Verletzungen Ignorieren
- Langsam und Entschlossen

BLUTHUNDE

KHORNES UNERBITTLICHE JÄGER DER SEELEN

Die Gestammelten Geschichten von Wahnsinnigen, die den Grauen des Warp ausgesetzt waren und den Verstand verloren haben berichten von den Bluthunde des Khorne, deren markerschütterndes Zorngeheul ihren Schlaf und deren schreckliche Erinnerung sie jedem Augenblick verfolgt.

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Bluthund	4	0	4	4	1	4	2	10	5+

Einheitentyp:
- Bestie

Ausrüstung:
- Segen des Blutgottes

Sonderregeln:
- Dämonisch
- Rasender Angriff

Segen des Blutgottes:
Bluthunde tragen ein Schädelnieten verziertes Halsband, das sie vor Hexerei schützt und Warp Energie schützt. Und besitzen dadurch eine 2+ Rettungswurf gegen jeden verursachten Schadenspunkt einer Psiwaffe oder Psi-Kraft.

CHAOSGARGOYLES

SKLAVEN DER FINSTERNISS

Es wird vermutet, dass die Gargoyle aus den Seelen der Sterblichen entstehen, die sich für keinen Chaosgott entscheiden können. Dies liegt nicht daran, dass sie eine wirkliche Liebe für alle vier hegen, sondern eher daran, dass sie permanent zwischen der Anbetung von einem Chaosgott zum anderen schwanken. Dies hängt von dem persönlichen Gewinn ab, der für sie dabei heraussspringt. Wenn ihre Seelen schließlich aus ihren sterblichen Gefängnissen befreit werden, erhebt keine der Großen Mächte Anspruch auf sie - ihr tragisches Schicksal ist es, keines ihrer Reiche betreten zu dürfen. Stattdessen verbringen sie die Ewigkeit in der Form grotesker Gargoyle, dazu bestimmt, ohne Sinn und Zweck für immer in den launenhaften Strömungen des Immateriums hin- und her geworfen zu werden.
Wenn eine Dämonische Legion in die Realität einbricht, sehen diese bestialischen Dämonen darin eine Gelegenheit, für kurze Zeit ihrer ewigen Tortur zu entgehen. Dann gleiten sie über das Schlachtfeld, um ihre hilflose Wut an einem unglücklichen Sterblichen auszulassen.

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Gargoyles	3	0	4	5	1	2	1	10	5+

Einheitentyp:
- Bestie

Sonderregeln:
- Dämonisch

SLAANESHBESTIEN

VORBOTEN DES TÖTLICHEN WOHLGERUCHS

Zu welcher Art von Wesen gehört die Slaaneshbestie. diese merkwürdigste aller Kreaturen - zu den Ausgeburten verführerischer Alpträume oder zu den Brüten unträumbar schrecklicher Grauen? Wer vermag zu beschreiben, was eine unbeschreibliche Widernatürlichkeit darstellt? Selbst wer eine Begegnung mit diesem Alptraum hatte, vermag sich später nur an wenig zu entsinnen, denn sein Verstand weigert sich meist, sich zu erinnern. Zurück bleibt nur eine undeutlicher Eindruck von schlängelnden Gliedmaßen und langen, peitschenden Zungen, von unmenschlichen Lauten der Wonne und von vor Schmerz verzückten Gesichtern. Am schlimmsten aber empfinden die Opfer der Slaaneshbestien das Gefühl süßer Erstickung und den Geschmack von etwas widerlich Bösem, der sich für ewig in ihr Gedächtnis eingräbt.

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Slaaneshbestie	4	0	5	4	1	5	3	10	5+

Einheitentyp:
- Bestie

Ausrüstung:
- Dämonenklauen

Sonderregeln:
- Dämonisch
- Zurückfallen

KREISCHER

TZEENTCHS FLIEGNDE JÄGER

Die Kreischer des Tzeentch sind unaussprecliche Kreaturen aus dem Warp. Sie ähneln Haien, die in den endlosen Meeren des Chaos Jagd auf die Seelen sterblicher Wesen machen. Sie nehmen die Gestalt von abgeflachten, scheibenähnlichen Wesen mit mörderischen Zähnen und spitzen Stacheln an. Sie haben keine Gliedmaßen und bewegen sich über den Boden schwebend fort. Oft reiten Chaos-Champions des Tzeentch auf solchen Flugdämonen in die Schlacht, jagen über die Köpfe ihrer Feinde hinweg und schlagen ihnen von oben herab die Schädel ein.

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Kreischer	3	0	4	4	1	3	1	10	4+

Einheitentyp:
- Jetbike

Sonderregeln:
- Dämonisch
- Warpkiefer

Warpkiefer:
Kreischer gelten als mit Melterbomben ausgestattet.

JÄGERINNEN

DIE PFEILSCHNELLEN REITERINNEN DES SLAANESH

Zu den bleibensten Eindrücken eines Slaaneshpferds zählen ein schrilles, hohes Lustgeheul und eine zuckende Zunge, die so lang wie der Dämon selbst ist. Auf den fleischigen Rücken dieser Kreaturen reiten die Kinder des Slaanesh in die Schlacht und geben der quiekenden Kreatur mit ihren stachligen Klauenfüßen die Sporen. Eine lange, suchende Zunge zuckt aus der langen, geschmeidigen Schnauze der Slaaneshpferde. Diese peitschengleiche Zunge ist die gefährlichste Waffe des Dämonen, denn sie vermag einen Feind zu fesseln und einzufangen oder das Opfer zur Bewegungslosigkeit zu verdammen, während sein Reiter ihm den tödlichen Schlag versetzt.

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Jägerin	4	0	3	3	1	6	4	10	5+

Einheitentyp:
Kavallerie

Ausrüstung:
- Dämonenklauen
- Aura des Traumwebers

Sonderregeln:
- Dämonisch

Aura des Traumwebers:
Jägerinnen Zählen als mit Sturmgranaten und Defensivgarnaten ausgerüstet (erhalten aberkeinen Stärkebonus beim Nahkampf gegen Fahrzeuge.

FEUERDÄMONEN

ÜBERBRINGER DES WAHREN FEUERS DES WANDELS

Die Feuerdämonen zählen zu den merkwürdigsten und beunruhigendsten aller Chaoswesen. Ihr Unterleib ähnelt einem auf den Kopf gestellten Pilz, dessen Stiel sich in einen Muskelbepackten Leib verwandelt hat. Aus dem widernatürlichen Leib des Feuerdämonen sprießen biegsame Arme, die sengendes Feuer versprühen. Fortwährend tropfen rosafarbene Warpflammen aus den Körperöffnungen am Ende seiner Arme. Wenn der Feuerdämon angreift, verwandeln sich seine Gliedmaßen in lebende Flammenwerfer, die brüllend ihre tödliche Ladung verschießen. Ein Feuerdämon hat keinen Kopf. Statt dessen liegen seine und sein klaffendes Maul zwischen seinen wedelnden Trotz seiner linkisch wirkenden Gestalt ist der Feuerdärnom flinkes, gewandtes Wesen. Er kann seinen muskulösen Pilzkörper weit durch die Luft katapultieren, wenn er sich mit hohen Sprüngen über das Schlachtfeld bewegt.

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Feuerdämon	2	4	4	4	1	3	2	10	4+

Einheitentyp:
- Sprungtruppen

Ausrüstung:
- Warpfeuer
- Chaoswind

Sonderregeln:
- Dämonisch

SCHLEIMBESTIEN

Kriechende Gefässe der Infektion

Das Haupt der Riesigen und schneckenähnlichen Schleimbestie des Nurgle wird von langen Tentakeln geräumt, aus denen lähmender Schleim trieft.
Die von dem Schleim überwältigten Wesen werden nach der Schlacht eingesammelt, verschleppt und den Ausgeburten des Nurgle zum Fraß vorgeworfen.

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Schleimbestie	3	0	4	5	2	2	W6	10	5+

Einheitentyp:
- Infanterie

Sonderregeln:
- Dämonisch
- Zufällige Giftattacken
- Verletzungen Ignorieren
- Langsam und Entschlossen

Zufällige Giftattacken: Im Nahkampf Besitzt jede Schleimbestie W6 Attacken. Würfle die Attacken jedes Mal erneut aus, wenn die Schleimbestie attackiert. Diese Attacken gelten als *Giftwaffen* und verwunden immer auf 4+, Wie im Warhammer 40.000 Regelbuch beschieben

ZERSCHMETTERER

Messingritter des Khorne

Moloche des Khorne sind große, dämonische Kreaturen die im Reich des Blutgottes wohnen. Diese geistlosen Monstren sind mit soliden Metallplatten bedeckt und besitzt mechanische Elemente in ihren Körpern die Zeugnis von der Arbeit der Rüstungs- und Waffenschmiede des khorne ablegen, die an ihrer Erschaffung beteiligt sind.
Moloche sind langsame, aber nahezu unaufhaltsame und ihre angreifende Masse kann die Meisten feindlichen Fahrzeuge zur Seite fegen, oder Trupp um Trupp menschlicher Krieger zermalmen. Die nutzlosen kleinen Geschosse der Feuerwaffen der gegnerischen Infanterie prallen nutzlos an der undurchdringlichen Haut des Molochs ab und treiben die Bestie zu noch größeren Wut und Gewalt an. Nur Panzerabwehrwaffen haben eine realistische Chance, seine Rüstung zu durchschlagen und die tobende Bestie zu stoppen.

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Zerschmetterer	5	0	5	5	2	4	3	10	5+

Einheitentyp:
Infanterie

Ausrüstung:
- Höllenklingen (siehe seite 67.)
- Eisenhaut (siehe seite 73.)

Sonderregeln:
- Dämonisch
- Rasender Angriff

CHAOSBRUTEN

Die geistlosen Diener des Chaos

Die Chaosgötter gehen großzügig, aber auch bedenkenlos mit ihren Gefälligkeiten um. Ob dies daran liegt, dass sie den unterschiedlichen Wert ihrer vielfältigen Gaben nicht zu erkennen vermögen, oder ob sie sich schlicht nicht dafür interessieren, ist unbekannt. Wenn ein Chaosgott einen seiner Gefolgsleute segnet, kann er ihn Stärker, zäher, schneller, unbeschreiblich attraktiv, hyperintelligent oder auf andere Weise überlegen machen. Ebenso könnte der Chaosgott aber auch die Meinung vertreten, sein loyaler Schützling würde davon profitieren, dass ihm die Zehen abfallen, sein Geist von wirbelnden Farben geblendet wird, ein drittes Auge aus dem Nabel wächst oder er sich in einen sabbernden, idiotischen Klumpen Fleisch verwandelt. Für den Chaosgott macht dies alles nicht den geringsten Unterschied.

Ein Gott mag einem bevorzugten Champion eine Legendäre Waffe oder ein prächtiges Reittier zukommen lassen, ihm tiefere Einsicht in die Beschaffenheit des Universums gewähren oder einem Zauberer magische Energien zur Verfügung stellen. Die meisten Gaben des Chaos treten jedoch in Form von körperlichen Mutationen in Erscheinung. Je mehr dieser Gaben ein Chaoschampion erhält, desto wahrscheinlicher wird es, dass die kumulativen Auswirkungen zur Katastrophe führen. Extreme Mutationen wirken sich auf verschiedene Weise auf den Empfänger aus. Selbst der genetisch verbesserte Körper eines Chaos Space Marines kann nicht beliebig viele Mutationen verkraften und gelangt irgendwann an einen Punkt, an dem es kein Zurück mehr gibt und er sich in eine Chaosbrut verwandelt.

Jeder Chaoschampion kann sich in Richtung einer Chaosbrut entwickeln. Selbst einen Champion, der das Wohlwollen seines Gottes genießt, mag dieses Schicksal ereilen, während jene, die bei ihren Aufgaben ständig versagen, durchaus der Degeneration für Jahrhunderte entgehen können.
Ein Champion, der sich nicht die Dämonische Unsterblichkeit verdient, endet früher oder später unausweichlich als Chaosbrut, solange er nicht zuvor auf andere Weise ums Leben kommt.
Dies ist das Los jedes Chaoschampions - entweder führt ihn sein Schicksal zu niemals endendem, diabolischem Ruhm oder zu einem schmachvollen Ende als geistloser Haufen aus verdrehten Gliedmaßen und zuckendem Fleisch. Das Erscheinungsbild einer Chaosbrut ist völlig unvorhersehbar. Keine zwei Chaosbruten gleichen sich, und ihre Physis spiegelt die zufälligen Launen der Götter wider. Eine Brut kann mehrere Reihen von Gliedmaßen haben, bizarre Eigenschaften wie Krabbenscheren, Chitinpanzer, zerrissene und nutzlose Flügel, unzählige Stielaugen, die sich wie Gras im Wind wiegen, sehnige Greifarme oder riesiges klaffendes Maul voll messerscharfer Zähne.

Einige Chaosbruten besitzen insektoide Körper oder Köpfe, andere ähneln zitternden Muskelbergen mit dutzenden von Stacheln, von denen giftiger Eiter herabtropft. Die Haut mancher Chaosbruten ist von schwärenden Pocken oder stählernen Schuppen bedeckt, das Fleisch zerfetzt von offenen Wunden oder kreischenden Mäulern. Vielleicht brechen sogar ununterbrochen Schlangennester aus der verzerrten Form des Körpers hervor.

Auch wenn Chaosbruten physisch stark und extrem widerstandfähig sind, handelt es sich bei ihnen um kreischende Kreaturen ohne Denkvermögen oder eigenes Bewusstsein. Ihre einstige Intelligenz ist ihren gescheiteren Ambitionen zum Opfer gefallen. Schon unzählige, viel versprechende Champions haben als monströse Gebilde Knochen und Fett geendet, brüllend vor irrem Zorn.

SEUCHENBRUT

Seuchenbrut zählte zu den abscheulichsten Champions des Nurgle, und niemand war mit mehr Krankheiten befallen als er. Es heißt, sein Anblick sei derart grauenhaft gewesen, dass selbst erfahrene Krieger vor Ekel zusammenbrachen, wenn sie ihn zu Gesicht bekamen. Nurgle mochte seinen unansehnlichen Champion sehr und belohnte ihn schließlich, indem er ihn zur Chaosbrut machte. Während die meisten Chaosbruten nur Stunden nach ihrer Mutation sterben, sollte Seuchenbrut Schicksal ein anderes sein. Er überlebte nicht nur, sondern wuchs und gedieh. Durch eine Eigenart des Schicksals (oder eine Laune Nurgles) kann Seuchenbrut sich am Leben erhalten, indem er die Körper lebender Kreaturen absorbiert - er packt die Beute mit seine Krötenzunge und schlingt sie als Ganzes herunter!

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Chaosbrut	3	0	5	5	3	3	W6	10	-

Einheitentyp: Bestie

Sonderregeln:

- Furchtlos
- Langsam und entschlossen

Geistlos: Einheiten aus Chaosbruten bewegen sich immer mit größtmöglicher Geschwindigkeit auf den nächsten Gegner zu. Sie müssen immer versuchen, den nächsten Gegner anzugreifen. Im Nahkampf verfügt jede Chaosbrut über W6 Attacken Würfle die Anzahl der Attacken jedes Mal neu aus, wenn die Chaosbrut attackiert. Einheiten von Chaosbruten gelten niemals als Punktende Einheiten.

Bruder Janus, Champion der Black Legion, Auserkorener des Chaos, feuerte seinen Bolter ab, während er weiter nach vorn stürmte und blutige Explosionen dort aufblühten, wo seine Schüsse ihr Ziel trafen. Er und seine schwarz gepanzerten Brüder brachen durch den in Zwielicht getauchten Dschungel, sich mit methodischer Präzision abwechselnd bewegend und schießend. Die Crimson Fists vor ihnen hielten einen Schützengraben am Rand ihres Lagers besetzt, mit je einem aus gefällten Baumstämmen errichteten provisorischen Bunker an jeder Flanke. Die Loyalisten waren zahlenmäßig unterlegen und umzingelt, und trotzdem weigerten sie sich noch immer, die Unvermeidbarkeit ihrer Niederlage einzugestehen. Seit zehntausend Jahren hatten Janus und seine Brüder die Diener des falschen Imperators niedergemetzelt, wie konnten diese erbärmlichen Welpen einer Legion der Ersten Gründung da glauben, vor den Auserkorenen der Dunklen Götter zu bestehen?

Jaus duckte sich hinter einen dicken Baumstamm, wenige Augenblicke bevor Gegnerisches Bolterfeuer in das Holz fetzte und seine reich verzierte Servorüstung mit einem Schauer aus Holzspänen und dickem, gummiartigen Harz überschüttete, und schob ein frisches Magazin in seine Waffe. Er konnte sich schwach erinnern, dass die Lakaien des Imperators einst würdige Gegner gewesen waren, doch die Jahrtausende hatten sie schwach werden lassen. Dies waren nicht länger die Herrscher der Galaxis, sondern nur noch verblasste Echos Jüngst vergangenen Ruhms. Er schob sich langsam hinter dem Baum hervor und jagte ein Boltergeschoss durch den Helm eines Crimson Fists, bevor er weiterlief. Dutzende von Black Legion Chaos Space Marines folgten ihm, doch je näher sie dem Graben und den Bunkern kamen, umso erbitterter wurde das Gegenfeuer der Loyalisten und mehr und mehr Legionäre fielen im Feuerhagel.

Plötzlich wurde der Dschungel taghell erleuchtet, als der Bunker auf der linken Flanke in einem gleißenden Plasmaball verschwand. Ein urtümliches Heulen Schaltte durch den Dschungel als der mächtige, gepanzerte Rumpf eines Cybots sich im Blutrausch einen Weg durch die Bäume bahnte, seine Plasmakanone mit einem lauten Zischen neu aufladend. Der barocke Sarcophagus der Maschine war die Ruhestätte von Amurael dem Korrumpierten, dem einstiegen Anführer der Streitmacht, bevor er von einem Dämon des Khorne in zwei Teile gespalten worden war. Einst waren Imperien in seinem Namen errichtet worden, nun aber war sein zerschmetterter Körper an die arkanen Systeme der gepanzerten Hülledes Chaos Cybots gefesselt. Der Läufer vorwärts, wärend Bolterprojektile wirkungslos von seiner geschwärzten Panzerung abprallen lassend. Dicke, verrostete Ketten, mit denen Amurael in seinem Käfig gefesselt war, wenn er nicht gerade in der Schlacht entfesselt wurde baumelten klirrend von Armen und Beinen der Kriegsmaschine, während sie vorwärts schritt.

Die massive Waffe am anderen Arm des Cybots erwachte mit ohrenbetäubendem Donner zum Leben und spie einen unablässigen Projektilstrom in die Linien der Crimson Fists. Die notdürftigen Barrikaden vor dem Schützengraben verwandelten sich in eine Wolke aus Splittern und Trümmern und ließen die Loyalisten in Deckung gehen. Bruder Amurael brüllte voller Kampfeslust auf und stürmte vor, in den Gegner schmetternd und Baumstämme wie Space Marines gleichermaßen zur Seite schleudernd.

Die imperiale Flanke war vernichtet, der Bunker brannte mit dem grellen Gleißen lodernden Plasmas. Janus stürmte weiter, mit seinem Bolter Schuss für Schuss in die zurückweichenden Crimson Fists pumpend. Entlang der gesamten Linie brachen die Krieger der Black Legion über die Verteidiger herein, mit kreischenden Kettenschwertern wild um sich hackend. Der Champion ließ seinen Bolter fallen und zog sein Schwert, während er gleichzeitig seine Faust in den Visor eines Crimson Fists schmetterte, dessen linker Arm zerschmolzen und nutzlos herabbaumelte. Der Space Marine fiel in den Graben zurück und Janus rammte sein Kettenschwert beidhändig durch den Brustpanzer des Loyalisten.

Er befreite seine Waffe mit einem Tritt gegen den Körper und duckte sich instinktiv, um dem Hieb einer knisternden Energiefaust auszuweichen, die statt dessen in die Grabenwand fuhr und einen Teil der Befestigung pulverisierte. Janus rollte sich nach hinten ab, um dem Rückhandschlag des Crimson Fists Captains zu entgehen, und kam neben dem Feind federnd auf die Beine, ihm das Kettenschwert in den Rücken schmettern. Der Space Marine fiel auf die Knie und Janus drehte sich graziös um seine Achse, seinen Gegner mit einer flüssigen Bewegung enthauptend. Vom anderen Ende des Schützengrabens ertönte das triumphierende Gebrüll Amuraels. als der Cybot den zweiten Bunker zerstörte, dessen lodernde Flammen monströse Schatten auf die grüne Wand des umliegenden Dschungels warfen. Janus stimmte in den Schrei & des Cybots ein, während die Black Legion die Zerstörung der Stellung der Crimson Fists vollendete.

AUSRÜSTUNG

Die folgenden Seiten enthalten die Regeln für die vom Chaos benutzte Ausrüstung (nur für eine bestimmte Einheit verfügbare Ausrüstung ist allerdings stattdessen in ihrem Armeelisten-eintrag aufgeführt). Die Ausrüstungssektion unterteilt sich in Untersektionen (Schwere Waffen, Rüstung usw.), in denen die enthaltenen Gegenstände jeweils alphabetisch aufgelistet werden, damit du sie während des Spiels rasch nachschlagen kannst.

SCHWERE WAFFEN

Kai-Bolter

Wird zu dem Dämonenwaffen Limit hinzugezählt.
Der Kai-Bolter ist eine solch Gewaltige Waffe von Archaischem Äußeren, dass ein Normaler Mensch ihn nicht mal anheben Könnte. Der Kai-Bolter ist eine Zweihändige Waffe mit folgendem Profil.

Reichweite	Stärke	DS	Typ
24 Zoll	5	3	Sturm 2

Laserkanone

Laserkanonen sind enorme Waffen, die speziell auf das Ausschalten schwer gepanzerter Ziele ausgelegt sind. Auf große Entfernung gibt es kaum eine bessere Waffe für die Panzerjagd. Im Inneren der Kanone befindet sich eine Laserkammer, von der ein explosiver Energie¬stoß abgegeben wird, der sich durch die Panzerung feindlicher Fahrzeuge bohrt.

Reichweite	Stärke	DS	Typ
48 Zoll	9	2	Schwer 1

Maschinenkanone

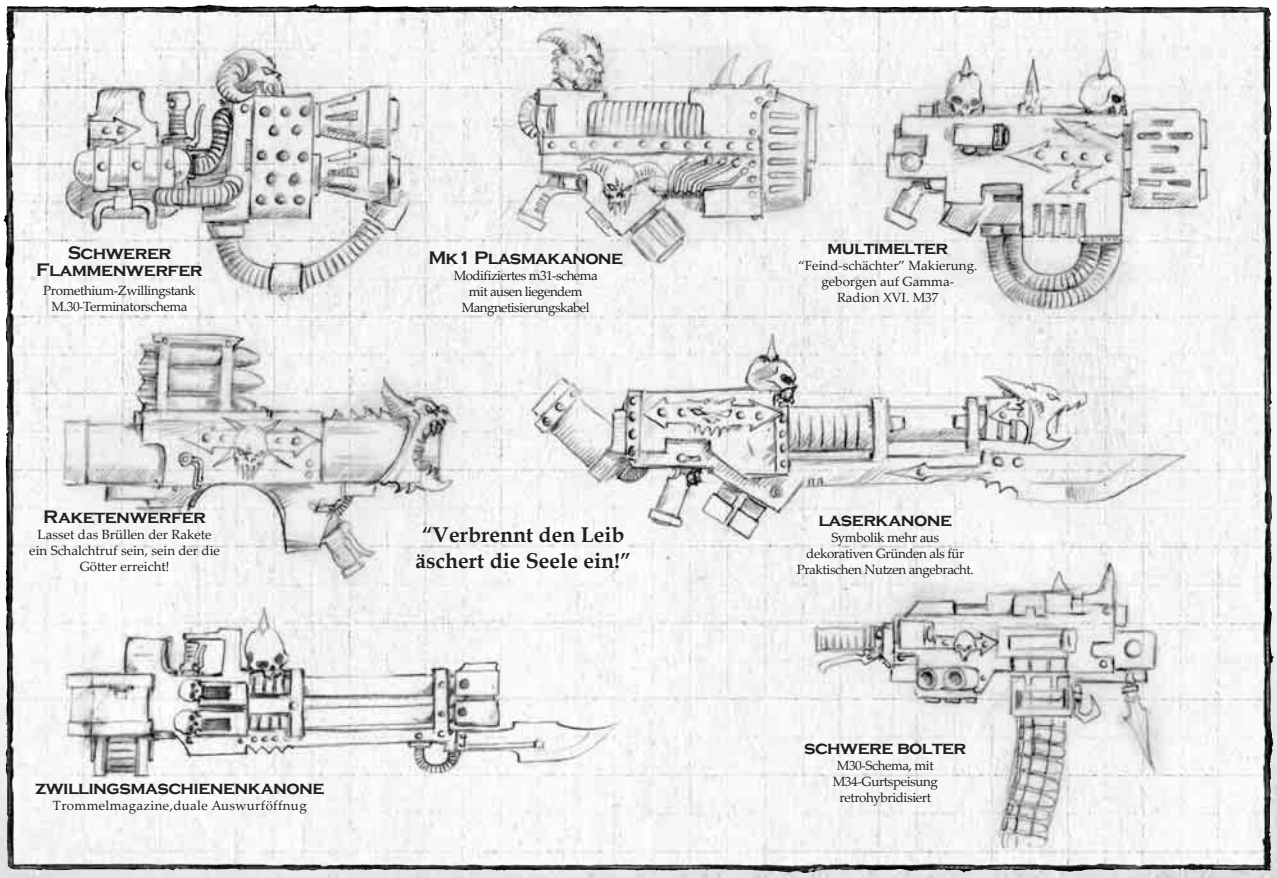
Maschinenkanonen sind automatische Waffen, die großkalibrige Hochgeschwindigkeits-Explosivgeschosse verschießen. Diese meisterhafte Kombination aus Feuerrate und Zerstörungskraft wirkt am verheerendsten gegen leicht gepanzerte Fahrzeuge und besonders widerstandsfähige Infanterie. Sie ist die Waffe der Wahl im Kampf gegen größere Tyranidenkonstrukte und die zusammengeschusterten Fahrzeuge der Orkstämme.

Reichweite	Stärke	DS	Typ
48 Zoll	7	4	Schwer 2

Multimelter

Diese größere, zerstörerischer Version des Melters hat eine höhere Reichweite als ihr kleinerer Bruder. Multimelter sind die perfekte Waffe zum Zerstören von Bunkern und feindlichen Panzern.

Reichweite	Stärke	DS	Typ
24 Zoll	8	1	Schwer 1, Melter



Raketenwerfer

Raketenwerfer der Chaos Space Marines können entweder Spreng- oder Fragmentraketen verschießen. Fragmentraketen sind dafür entworfen, große Breschen in leicht gepanzerte Infanterieformationen zu reißen, während Sprengraketen alles bis auf die am schwersten gepanzerten Ziele vernichten. Mit ausreichendem Vorrat an beiden Typen ist der Raketenwerfer die vielseitigste Waffe, die den Infanterietrupps der Chaos Space Marines zur Verfügung steht.
Der kontrollierende Spieler muss vor jedem Schuss angeben, welchen Raketentyp er benutzt.

	Reichweite	Stärke	DS	Typ
Fragment	48 Zoll	4	6	Schwer 1, Expl.
Spreng	48 Zoll	8	3	Schwer 1

Mk1 Plasmakanone

Plasmakanonen sind eher unzuverlässige Waffen. Die frühesten Modelle der Plasmakanone verschossen im Schnellfeuer ganze Salven von Plasma auf einmal, aber die hohe Leistung zerstörte die Spulen sehr schnell durch Überhitzung. da die mangelhaften Kühlsysteme die Plasmakammerummantelung nicht auf einer konstant niedrigen Temperatur halten konnten. Durch die erforderlichen schweren Kühlaggregate konnte man Plasmakanonen deshalb nur auf Fahrzeugen und Cybots montieren, tragbare Modelle waren nicht realisierbar. Die späteren Modelle der Plasmakanone wurden so ausgelegt, daß sie nur einzelne Schüsse abgaben, was ihren Verbrauch an Kühlmitteln stark reduzierte und durch das geringere Gewicht den Einsatz als Infanteriewaffe ermöglichte.
Die auf Chaos-Cybots montierten Plasmakanonen gehören zu den frühen Modellen und schießen daher im Schnellfeuermodus.
Spulenbrand: Aufgrund der in ihnen enthaltenen tödlichen Energien neigen Mk1 Plasmakanone zu Fehlfunktionen.
Würfelst du bei einen Trefferwurf dreimal eine eins so erleidet die Kanone einen katastrophalen Spulenbrand und gilt als Zerstört.

Reichweite	Stärke	DS	Typ
36 Zoll	7	2	Schwer W3 Spulenbrand

Schwerer Bolter

Diese größere Version des Bolters ist eine Waffe, die dem Feind faustgroße Projektile entgegenschleudert. Mit ihrer Furcht erregenden Feuerrate und Geschossen» die noch tödlicher sind als die des Standardbolters, bringen schwere Bolter feindlicher Infanterie den Schrecken der Dunklen Götter nahe.

Reichweite	Stärke	DS	Typ
36 Zoll	5	4	Schwer 3

„Das Schicksal der Schwachen ist es, unbekannt zu sterben - das Schicksal der Starken, für die Ewigkeit zu herrschen. Gebt mir Ruhm oder gebt mir den Tod!"

Gauwc Psgas

Schwerer Flammenwerfer

Diese massivere Version des Standard-Flammenwerfers ist die ultimative Waffe zum Ausräuchern feindlicher Befestigungen und Vernichten des Gegners auf kurze Entfernung. Nur die am schwersten gepanzerten und härtesten Feinde vermögen der feurigen Berührung dieser von Terminatortrupps, Geißeln und Cybots eingesetzten Waffe zu widerstehen.

Reichweite	Stärke	DS	Typ
Flammen	5	4	Sturm 1

Zwillingsmaschinenkanone

Dieser besondere Waffentyp wird schon seit langem nicht mehr von den Streitkräften des Imperators eingesetzt. Er ist am häufigsten bei Chaosterminatoren anzutreffen, deren Trefferchance er durch seinen Geschosshagel beträchtlich steigert.

Reichweite	Stärke	DS	Typ
36 Zoll	7	4	Schwer 2, Synchronisiert

Schallwaffen der Noise marines

Sonic Blaster (nur mit Mal des Slaanesh)

Der Sonic Blaster zerfetzt seine Ziel mit Verheerenden Klangwellen. Er besitzt zwei Profile, da erentwender ein kurz Stakkato oder einen Langen, disharmonischen Klangteppich erklingen lässt. Die gesamte Einheit mus denselben Feuremodus wählen.

Reichweite	Stärke	DS	Typ
24 Zoll	4	5	Sturm 2 oder Schwer 3

Schockbooster (nur mit Mal des Slaanesh)

Bei einem Schockbooster handelt es sich um eine Anhordnung von Peifen und Röhren, die den Schlachtruf der Noise Marines zu einer Schallattacke verstärken. Anstatt mit einer anderen Waffe zu schießen kann der Träger eine Schussattacke mit dem Folgenden Profil durchführen:

Reichweite	Stärke	DS	Typ
Flammen	5	3	Sturm 1

Blastmaster (nur mit Mal des Slaanesh)

Der Blastmaster verstärkt einen Pulsierenten Basston in ein explosives Crecendo , das Augäpfel zum Platzen bringt und Organe zerfetzt. Durch Veränderung der Frequenz des Tones lassen sich unterschiedliche Effekte erzielen.

Bennen die Frequenz, die ein Modell mit Blastmaster Abschießen Möchte, wenn du die Zieleinheit ansagst.

Überlagerte Frequenz

Reichweite	S	DS	Typ
36 Zoll	5	4	Sturm 2, Niederhalten

Einfache Frequenz

Reichweite	S	DS	Typ
48 Zoll	8	3	Schwer 1, Niederhalten,Explosiv

FERNKAMPFWAFFEN

Bolter
Der Bolter ist eine kompakte Waffe, die kleine Raketen verschießt. Jedes dieser Geschosse explodiert mit verheerender Wirkung, sobald es in sein Ziel eingedrungen ist, wodurch der Feind aus dem Inneren heraus in Stücke gerissen wird.

Reichweite	Stärke	DS	Typ
24 Zoll	4	5	Schnellfeuer

Boltpistole
Die Boltpistole ist die kleinere Schwester des Bolters und verschießt identische Munition. Aufgrund ihrer geringeren Größe stellt sie die perfekte Zweitwaffe für Chaos Space Marines dar.

Reichweite	Stärke	DS	Typ
12 Zoll	4	5	Pistole

Flammenwerfer
Flammenwerfer versprühen Promethium, eine hoch brennbare Flüssigkeit, die sich beim Kontakt mit Luft entzündet, und speien so einen mächtigen Feuerschwall. Sie sind die ideale Waffe, wenn es an das Ausräuchern des Feindes aus einer verteidigten Position geht, denn sie äschern ihn in einem brüllenden Feuersturm des Todes ein!

Reichweite	Stärke	DS	Typ
Flammen	4	5	Sturm 1

Kombiwaffe
Kombiwaffen sind Bolter, die umgebaut und mit einer anderen Waffe kombiniert wurden, und zwar mit entweder einem Melter, einem Plasmawerfer oder einem Flammenwerfer. Die Zusatzwaffe verfügt nur über Munition für einen einzigen Schuss oder Feuerstoß, was sie zu einer idealen Gelegenheitswaffe macht. Ein mit einer Kombiwaffe (Kombimelter, Kombiplasmawerfer oder Kombiflammenwerfer) ausgerüstetes Modell darf in der Schussphase entweder den Bolter oder die zusätzliche Waffe abfeuern. Der Bolter darf in jedem Spielzug benutzt werden, die andere Waffe hingegen nur einmal pro Spiel. Es dürfen niemals beide Waffen im selben Spielzug abgeschossen werden.

Melter
Weiter sind tödliche Panzerabwehrwaffen, die außerdem auch beim Sturm auf schwer befestigte Abwehrstellungen und Bunker zum Einsatz kommen. Diese Wunderwerke der Technologie erhitzen ihr Ziel mit submolekularer Thermalagitation, wodurch Panzerplatten förmlich weggekocht und -geschmolzen werden. Der auf kurze Entfernung mörderische Melter zerschmilzt Felsen, Metall und lebende Materie zu Schlacke oder Asche.

Reichweite	Stärke	DS	Typ
12 Zoll	8	1	Sturm 1, Melter

Lasergewehr
Das allgegenwärtige Lasergewehr ist einfach herzustellen, robust und leicht zu warten weshalb die beliebteste Waffen nicht nur bei Truppen des Imperium sonder auch für Gesetzlose, Fanatiker und Kriegerbanden.

Reichweite	Stärke	DS	Typ
24 Zoll	3	-	Schnellfeuer

Mk1 Plasmapistole
Plasmapistolen sind die kleinsten Angehörigen der Plasmawaffenfamilie. Jeder Schuss einer solchen Pistole enthält die ganze zerstörerische Wut des größeren Plasmawerfers, aber Reichweite und Feuerrate sind um einiges geringer. Eine Plasmapistole kann als Nahkampfwaffe eingesetzt werden, doch sie verleiht keinen Stärkebonus oder besseren DS.

Reichweite	Stärke	DS	Typ
12 Zoll	6	3	Pistole, Überhitzen

Mk1 Plasmawerfer
Zur Zeit des Grossen Bruderkrieges Stecket die Plasma-Waffentechnologie noch in einem Gefährlichen Frühstadium ihrer Entwicklung.

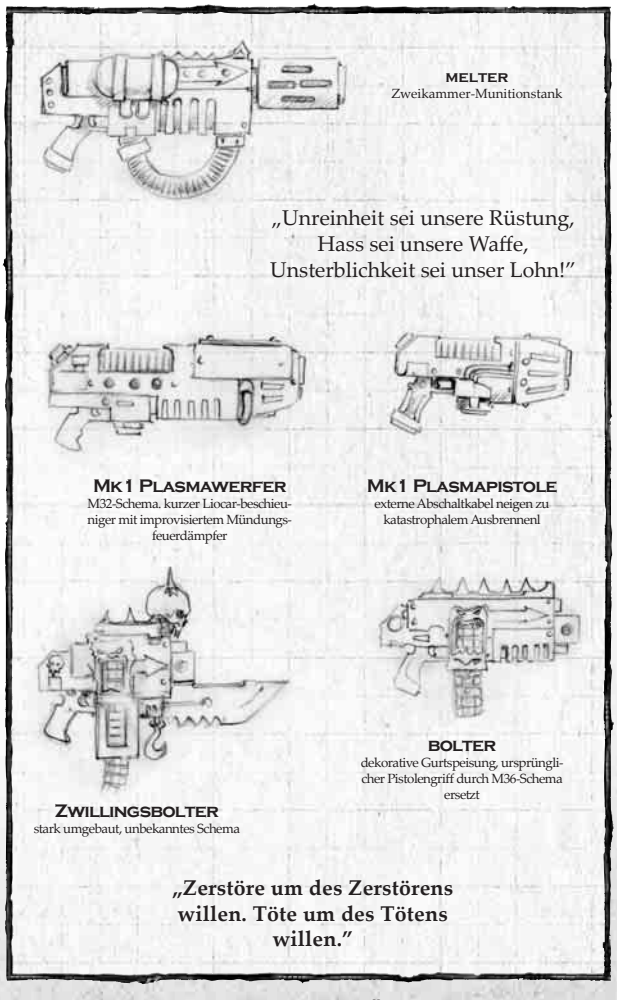
Trotz des Risikos, das sie für ihre Träger darstellen, wählen Chaos Space Marines recht häufig Plasmawerfer aus ihrer Rüstkammer, da die verheerende Macht der Waffe ihrer Ansicht nach die Gefahr mehr als ausgleicht.

Reichweite	Stärke	DS	Typ
18 Zoll	7	3	Sturm W3, Überhitzen

Infernomunition
Siehe Seite 37.

Zwillingsbolter

Reichweite	Stärke	DS	Typ
24 Zoll	4	5	Schnellfeuer, Synchronisiert



NAHKAMPFWAFFEN

Dämonenwaffe
Dämonenwaffen enthalten die gebundene Macht eines Großen Dämonen und werden nur den mächtigsten Champions des Chaos anvertraut. Die Macht einer Dämonenwaffe, die Symbol der Größe und Instrument des Krieges in einem ist, variiert je nach Gottheit, von der sie verliehen wurde. Die Natur der Dämonenwaffe ist abhängig von der Gottheit, der der Chaosgeneral huldigt.

Eine Dämonenwaffe
- Darf nur einmal in der Armee enthalten sein.
- wird mit zwei Händen geführt.
- ist eine Energiewaffe.
- verleiht im Nahkampf zusätzliche W6 Attacken. Würfle jedes Mal neu, wenn das Modell angreift. Wenn das Ergebnis eine 1 ist, rebelliert der Dämon in der Waffe - das Modell mit der Dämonenwaffe darf in dieser Nahkampfphase keine Attacken durchführen und erleidet einen Lebenspunktverlust, gegen den keine Rüstungswürfe erlaubt sind.
- Hat eine weitere Fähigkeit, die vom Mal des Trägers abhängt, wie unten beschrieben.

Dämonenwaffe (Modelle ohne Mal des Chaos)
Diese Klinge kann die Form eines gewundenen Säbels, eines Breitschwerts, einer Axt oder eines Streitkolbens haben. Der Träger attackiert im Nahkampf mit +1 Stärke.

Blutdürster (Modelle mit dem Mal des Khorne)
In den Blutdürster ist ein tobender Blutdämon gebunden. Ein Modell mit dem Blutdürster erhält +2W6 Attacken statt +W6. Wenn wenigstens einer der Würfel eine 1 zeigt, attackiert das Modell nicht und erleidet wie oben oeschrieben einen Lebenspunktverlust (nur einen Lebenspunktverlust, nicht einen pro geworfener 1!).

Pestbringer (Modelle mit Mal des Nurgle)
Der Pestbringer ist dreckverkrustet und mit einer tödlichen Seuche infiziert, die selbst den härtesten Gegner fällt. Ein Modell mit dem Pestbringer hat Giftattacken, die auf 3+ verwunden (siehe Warhammer 40.000 Regelbuch).

Todeskreischer (Modell mit Mal des Tzeentch)
Der Todeskreischer sieht aus wie ein flammendes Schwert oder eine verzerrte Pistole, die einen magischen Strahl abfeuert. Der Todeskreischer kann in der Schussphase mit nachfolgendem Profil abgefeuert werden. Wenn eine 1 für die Schussanzahl gewürfelt wird, werden keine Schüsse abgefeuert und der Träger erleidet einen Lebenspunktverlust, gegen den keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

Reichw.	S	DS	Typ
24 Zoll	4	3	Sturm W6

Verzücker (Modelle mit Mal des Slaanesh)
Der Verzücker ist eine schlanke Klinge oder sich windende Peitsche. Die von ihr Getroffenen verfallen in ein ekstatisches Koma, aus dem es kein Erwachen gibt. Jeder Lebenspunktverlust durch den Verzücker schaltet sofort aus, unabhängig vom Widerstanswert des Opfers. (siehe Warhammer 40.000 Regelbuch)

Energiefaust
Mit dieser von einem knisternden, zerstörerischen Energiefeld umgebenen, gepanzerten Servofaust werden zermalmende Schläge gegen den Feind geführt. Energiefäuste sind üblicherweise an Terminatorrüstungen montiert (obwohl auch Krieger m Servorüstung sie gelegentlich einsetzen) und stellt selbst für den härtesten Gegner eine tödliche Gefahr dar. Einzelheiten zu Energiefäusten findest du im Warhammer 40.000 Regelbuch.

Energieklauen
Energieklauen bestehen aus verstärkten, schwer gepanzerten Handschuhen, an denen lange Stahlklauen angebracht sind, die von einem wabernden Energie eingehüllt werden. Diese am besten paarweise eingesetzten Klauen fetzen mit gleichermaßen furchtbarer Effektivität durch Rüstung, Fleisch und Knochen. Ein mit Energieklauen bewaffnetes Modell erhält die Attacke für eine zusätzliche Nahkampfwaffe nur, wer es mit einem Paar Energieklauen bewaffnet ist. Energieklauen ignorieren Rüstungswürfe und wiederholen verpatzte Schadenswürfe.

Energiewaffe
Ein Energiewaffe wird vom tödlichen Flimmern eines Energiefelds umspielt. Eine solche Waffe geht auch durch die schwerste Rüstung wie durch Butter. Schau für Einzelheiten zu Energiewaffen in das Regelbuch von Warhammer 40.00.

Kettenaxt
Treffer mit einer Kettenaxt des Khorne sind so mächtig, dass sie praktisch jede Rüstung durchdringen können. Attacken mit dieser Waffe gelten als *Rüstungsbrechend*

Kettenfaust
Eine Kettenfaust ist eine Energiefaust, an der eine Kettensäge angebracht wurde, die mit ihren wirbelnden Adamantiumzähnen gepanzerte Schotts oder Fahrzeuge aufreißen kann. Die ursprünglich zum Einsatz bei Entereinsätzen vorgesehene Kettenfaust kann an Terminatorrüstungen montiert werden und hat sich als tödliche Waffe im Kampf gegen jedes gepanzerte Ziel erwiesen. Eine Kettenfaust wird genau wie eine Energiefaust behandelt, wirft aber beim Panzerungsdurchschlagswurf gegen Fahrzeuge Stärke+2W6 (statt wie normal Stärke+W6).

Meisterhafte Waffe
Meisterhafte Waffen sind einfach die besten Waffen ihrer Art, das Ergebnis jahrelanger, sorgfältiger Arbeit die Herausragenden Waffenschmieden und jede anderen Vorrichtungen ihrer Art in Fast allen Belangen überlegen.

Der Träger einer solchen Waffe kann pro Spielzug einen Trefferwurf wiederholen.

Zweihandwaffe
Eine Zweihandwaffe ist eine Grössere und Schwere Version einer Normalen Nahkampfwaffe. Wie der Name schon sagt wird sie beidhändig geführt, so dass der Träger keinen Attacke Bonus durch eine Zusätzliche Nahkampfwaffe erhält. Durch die zusätzliche Wucht und Masse der Waffe erhält der Träger jedoch im Nahkampf +2 Stärke

Nahkampfwaffe
Chaos Space Marines setzen eine Vielzahl von Nahkampfwaffen ein, die von den triefenden Klingen der Seuchenmarines bis zu den blutverkrusteten Äxten der Khorne Berserker reichen.
In der Hand eines erfahrenen Kriegers sind sie alle gleich tödlich. Kettenschwerter und Kampfmesser gelten als Nahkampfwaffen, wie sie im Kapitel Die Nahkampfphase im Warhammer 40.000 Regelbuch beschrieben werden.

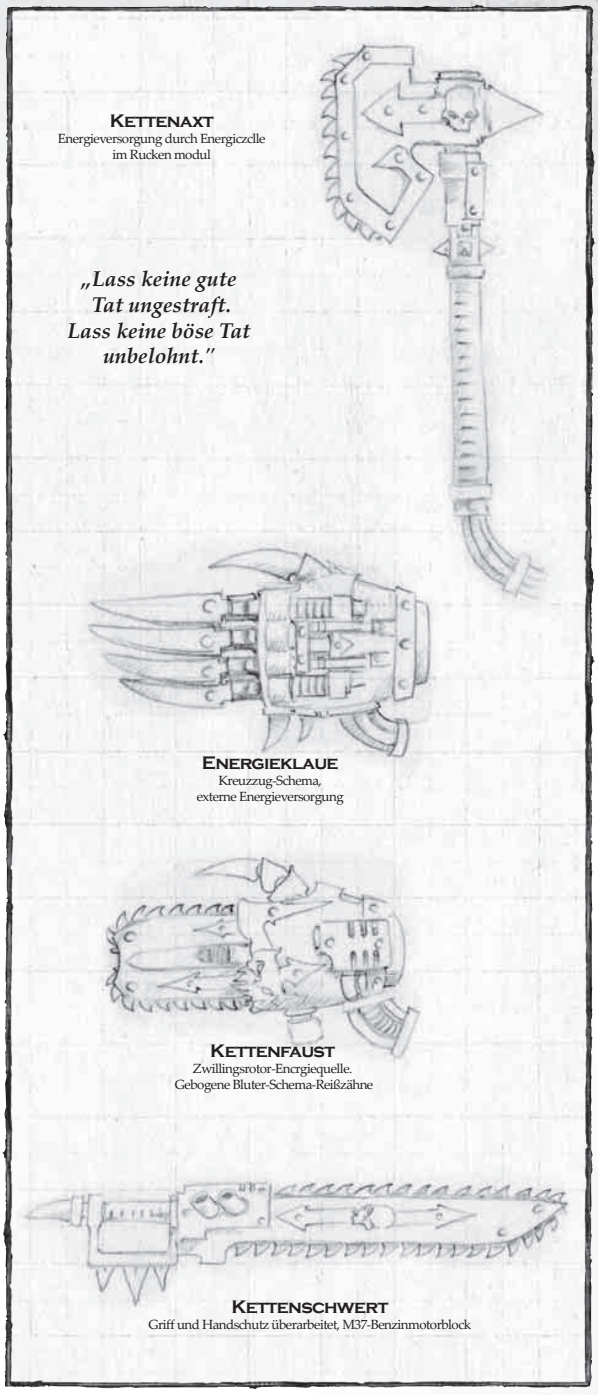
Psiwaffe
Eine Psiwaffe ist für gewöhnlich ein Schwert oder eine Axt, manchmal aber auch ein Stab. Sie kanalisiert die psionische Energie ihres Trägers, um die Lebenskraft aus dem Feind zu saugen. Einzelheiten zu Psiwaffen findest du im Warhammer 40.000 Regelbuch.

Axt des Khorne
Das Modell wurde mit einer mächtigen Axt des Khorne beschenkt, die mit chaotischer Energie und der Gier nach Blut vollgesogen ist! Ein Treffer mit einer Axt des Khorne ignoriert Rüstungswürfe. Außerdem erlaubt jeder Trefferwurf von 6 dem Modell, in derselben Nahkampfphase eine weitere Attacke durchzuführen. Solange du immer wieder Sechsen beim Trefferwurf hinlegst, kannst du immer weitere Attacken durchführen.

Hexenstab
Eine Psi- oder Nahkampfwaffe kann zu einen Hexenstab aufgerüstet werden. Diese Arkane Waffe gibt dem Hexer die Fähigkeit seine Kräfte gezielter zu fokussieren und erhöht die Reichweite jeder Erfolgreich Gewirkten Psikraft um 6 Zoll.

Nadel der Ekstase
Jeder Treffer der Nadel der Ekstase peinigt das Opfer mit extremsten Eindrücken von fiebrigen Delirium bis hin zu schwärzesten Verzweiflung.
Jedes Modell das von der Nadel der Ekstase Verwundet aber nicht ausgeschaltet wird, muss einen Moralwerttest bestehen (unabhängig wie oft es verwundet wurde) oder verliert weitere W3 Lebenspunkte.

Seuchenschwert
Giftiger Eiter Tropft unablässig von der Klinge des Seuchenschwerts. Seuchenschwerter sind *Giftwaffen* die immer auf 4+ verwunden.
In den Händen es Chaos Space Marines sind dies Klingen ein noch tödlichere Waffe und Erhalten die allgemeine Sonderregel *Rüstungsbrechend*.



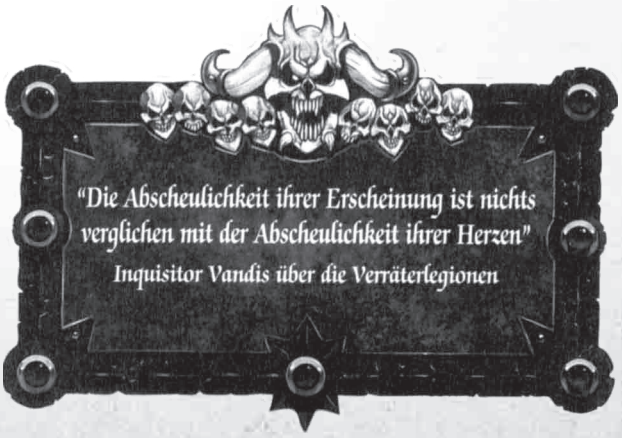
Kettenaxt
Energieversorgung durch Energiczdle im Rucken modul

„Lass keine gute Tat ungestraft. Lass keine böse Tat unbelohnt."

Energieklaue
Kreuzzug-Schema, externe Energieversorgung

Kettenfaust
Zwillingsrotor-Encrgiequelle. Gebogene Bluter-Schema-Reißzähne

Kettenschwert
Griff und Handschutz überarbeitet, M37-Benzinmotorblock



SPEZIALAUSRÜSTUNG

Homunkulus
Dabei handelt es sich um ein kleines Geschöpf aus psionischer Energie, vielleicht aber auch um ein lebendes Wesen, das von der Macht des Warp verändert wurde. Letztlich kann ein Homunkulus eine beliebige Gestalt haben - meist handelt es sich aber um koboldhafte Gnome, finstere Schönheiten oder absonderliche, zwergenhafte Mutanten. Ein Hexer mit einem Homunkulus darf eine Psikraft mehr als normal erhalten. Regeltechnisch befindet sich der Homunkulus immer auf dem Base seines Meisters, er darf aber aus optischen Gründen separat dargestellt werden. In diesem Fall gilt er nicht als zusätzliches Modell und wird nur entfernt, wenn sein Meister ausgeschaltet wird.

Chaos Space Marine Bike
Chaos Space Marine Bikes, oder kurz Chaosbikes, verfügen über starke Motoren und kugelsichere Reifen; sie sind unglaublich widerstandsfähig. Jedes Chaosbike ist eine vielseitige Kampfplattform, die ihre Bewaffnung in der Bewegung abfeuern und danach in verheerender Weise in den Nahkampf rasen kann. Mit Chaosbikes ausgerüstete Modelle unterliegen den Regeln für Bikes, wie im Warhammer 40.000 Regelbuch beschrieben. Chaos Space Marine Bikes sind standardmäßig mit synchronisierten Boltern ausgerüstet.

Fragmentgranate
Fragmentgranaten werden vor dem Angriff auf den Gegner geschleudert, um ihn mit einem Schrapnellhagel in Deckung zu treiben. Einzelheiten zu Fragmentgranaten findest du im Warhammer 40.000 Regelbuch.

Melterbombe
Diese mit einer subatomaren Treibladung bestückten Sprengköpfe vermögen sich auch durch dickste Panzerplatten zu schmelzen. Sie sind um einiges sperriger als Sprenggranaten und verfügen über einen fortschrittlicheren Zündmechanismus. Chaos Space Marines benutzen Melterbomben, um feindliche Panzer und Bunker zu zerstören. Einzelheiten zu Melterbomben findest du im Warhammer 40.000 Regelbuch.

Sprenggranate
Dieser Granatentyp ist speziell auf das Ausschalten eicht gepanzerter Fahrzeuge, wie etwa gegnerischer Läufer, ausgelegt. Einzelheiten zu Sprenggranaten findest du im Warhammer 40.000 Regelbuch.

Korrumpiertes Auspex
Das Auspex dient in spezieller Form dazu schnellst möglichen zugriff auf wichtig Zieldaten zu erhalten und so für eine akkurate Feuerekonzentration zu sorgen. Ein Modell mit ein Korrumpierten Auspex kann statt in der Schussphase selbst eine Waffe abzufeuern diese dazu benutzte seine Team die exakten Zielkoordinaten durch zugeben, ein Modell des Trupps erhält für den Rest der Schussphase BF 5.

„Ehret eure Klingen! Segnet eure Waffen!
Salbt sie mit dem heißen Blut
eurer stärksten Widersacher!"

Darius Khanan. Oberhaupt der Bruderschaft des Blutes

Sprungmodul
Sprungmodule enthalten Düsen oder Turbinen, die auch schwere Servorüstung vom Boden heben können. Ein Krieger mit Sprungmodul kann in weiten Sätzen über das Schlachtfeld hüpfen. Er kann sich mit unglaublicher Geschwindigkeit bewegen, Hindernisse einfach überspringen und rasch in den Nahkampf stürmen.

Mit Sprungmodulen ausgerüstete Modelle gelten als Sprungtruppen, wie im Warhammer 40.000 näher beschrieben.
Außerdem können Modelle mit Sprungmodulen aus niedrig fliegenden Landungsschiffen abgeworfen werden, um mithilfe ihrer Module sicher auf das Schlachtfeld herabzuschweben. Um dies darzustellen, können sie in Reserve verbleiben und nach den Regeln für Schocktruppen aufgestellt werden (siehe das Kapitel Missionssonderregeln im Warhammer 40.000 Regelbuch).

Seuchengranate
Siehe Seite 38.

Dämonische Reittiere & Begleiter

Ein Dämonisches Reittier ist ein Geschenk der Chaosgötter und damit ein Symbol für den Status eines Champions. Jede Chaosgottheit hat ihr bevorzugtes Reittier. Ein Modell darf nur dann ein Dämonisches Reittier oder Begleiter erhalten, wenn es auch das Mal des betreffenden Gottes trägt.

Slaaneshpferd

Dieses Dämonische Reittier erhöht die Attackenzahl seines Reiters um +1 und verändert den Eihheitentyp von Infanterie zu Kavallerie.

Flugscheibe des Tzeentch

Dieses Dämonische Reittier erhöht die Attacken zahl seines Reiters um +1 und verändert den Einheitentyp von Infanterie zu Sprungtruppen.

Moloch des Khorne

Dieses Dämonische Reittier verleiht dem Reiter +1 Wiederstand und +1 Stärke. Das Modell kann nicht in einem Transporter mitfahren, genau so als wäre es ein Kavalleriemodell.

Sänfte des Nurgle

Dieses Dämonische Reittier verleiht dem Reiter +1 Attacke und +1 Stärke. Das Modell kann nicht in einem Chaos-Rhino mitfahren. Es darf in einem Chaos Land Raider mitfahren, gilt dann aber als zwei Modelle.

Chaoshund

Begleiter. Das Charaktermodell wird von drei wilden Chaoshunden Begleitet, diese bilden eine Formation mit ihren Meister die sie nicht verlassen dürfen, und bewegen sich immer mit der selben Geschwindigkeit wie das Modell das sie begleiten.
Ein Chaoshund Hat folgendes Profil:

KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
4	0	4	4	1	4	2	8	6+

Nurglingbefall

Begleiter. Champions des Nurgle werden häufig von Nurglingschwärmen begleitet die sich von den toten und verfaulten Fleischfetzen ernähren, die er auf seinem weg hinterlässt. Wenn sich ihr Wirt im Nahkampf Befindet, greifen die Nurglings wütend in den Kampf ein und unterstützen ihren Meister mit zusätzlichen W6 Attacken mit Stärke 3 gegen Gegner in Direkten Kontakt.

Zauberlehrlinge

Begleiter. Zauberlehrlinge sind menschliche Hexer, die den Chaoshexer als Lehrlinge dienen. Jeder Hexer kann drei davon kommandieren, Lehrlinge können dazu geopfert werden um einen Psi-Test pro Spielzug zu wiederholen.
Diese Modelle sind Allerdings rein Dekorative und können nicht als Ziel anvisiert werden, und werden einfach aus dem weg bewegt.

Chaosbrut

Siehe Seite 73.

Fahrzeugrüstkammer

Belagerungsschild

Viele Chaos Vindicatoren sind mit einer enormen Bulldozerschaufel ausgerüstet, mit der sie Trümmer und andere Schlachtfeldhindernisse ohne Risiko aus dem Weg schieben können.

Ein Chaos Vindicator mit Belagerungsschild besteht automatisch jeden Test für gefährliches Gelände.

Bulldozerschaufel

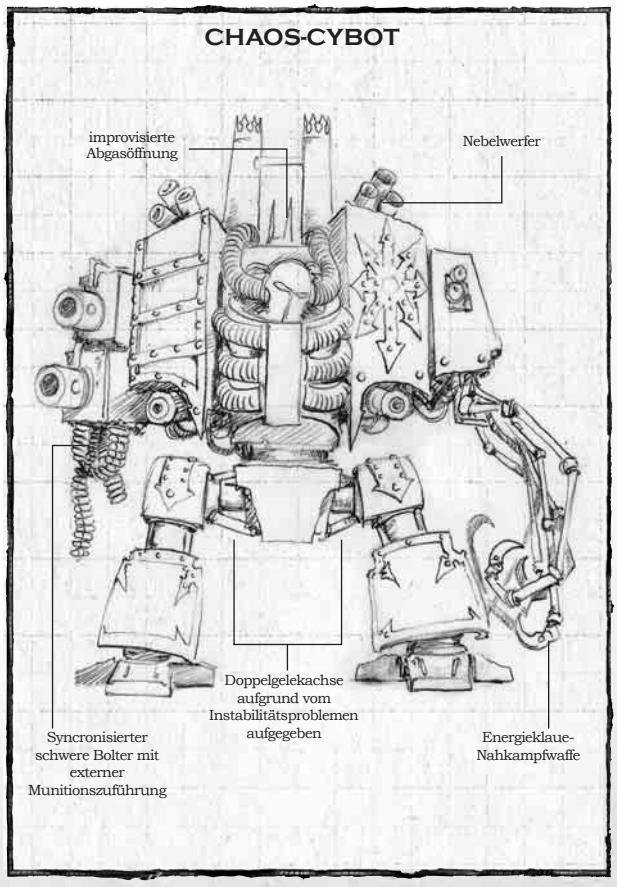
Dies sind schwere Pflugscharen, Rammen, Klingen oder Schaufeln, mit denen das Fahrzeug Hindernisse aus dem Weg räumen kann. Ein mit einer Bulldozerschaufel ausgestattetes Fahrzeug kann verpatzte Tests für schwieriges Gelände wiederholen, solange es sich im entsprechenden Spielzug nicht mehr als 6 Zoll bewegt.

Dämonenmaschine

Die Besatzung des Fahrzeugs wurde durch einen Dämonen ersetzt, der an dessen verzerrte, runenüberkrustete Hülle gebunden ist. Das Fahrzeug ignoriert die Schadensergebnisse Crew durchgeschüttelt und Crew betäubt (auch wenn transportierte Passagiere normal betroffen werden), aber sein BF sinkt auf 3.

Demolishergeschütz

Reichweite	Stärke	DS	Typ
24 Zoll	10	2	Geschütz 1, 5-Zoll-Schablone



Inferno-Raketenwerfer

Diese Waffe verschießt einen Schwärm hochexplosiver Raketen. Der Inferno-Raketenwerfer hat das folgende Profil:

Reichweite	Stärke	DS	Typ
48 Zoll	5	5	Schwer 1, Expl, Synchronisiert

Kampfgeschütz

Reichweite	Stärke	DS	Typ
72 Zoll	8	3	Geschütz 5-Zoll-Schablone

Mutierter Rumpf

Das Fahrzeug ist von einem parasitischen Dämonen besessen, der sich auf dem Rumpf niedergelassen und seine Essenz tief in der Struktur des Fahrzeugs verwurzelt hat. Seine Präsenz nagt an der Form des Fahrzeugs, erfüllt es aber gleichzeitig mit einem Teil der Macht des Dämonen, und obwohl es auf den ersten Blick verfallen und schrottreif wirkt wird es doch durch den Dämonen zusammengehalten. Am Ende jedes Chaosspielzugs wird jedes Schadensergebnis von “Lahmgelegt” oder “Waffe zerstört” bei einem Wurf von 5+ auf einem W6 repariert.

Loderndes Warpfeuer

Das Fahrzeug ist mit seltsamem Statuen bedeckt, die ständige Beschwörungen murmeln, um gewaltige Wolken aus Warpfeuer auszuspeien. Jedes Modell in 6 zoll umkreis erleitet einen **S** 6 **DS** 4 Treffer.

Zusätzliche Kombiwaffe

Chaos Space Marines verwenden zusätzliche Kombiwaffen, um die Nahbereichsfeuerkraft ihrer Fahrzeuge zu erhöhen. Sie gelten als zusätzliche Fahrzeugwaffen mit dem Profil einer normalen Kombiwaffe, können also immer abgefeuert werden, wenn sich das Fahrzeug nicht mehr als 6 Zoll bewegt hat (unabhängig davon, mit welchen Waffen noch geschossen wird). Für Einzelheiten siehe den Rüstkammereintrag für Kombiwaffen auf Seite 83.

Nebelwerfer

Mithilfe von Nebelwerfern kann sich ein Fahrzeug in Rauchschwaden verbergen, um offenes Gelände sicherer überqueren zu können. Einzelheiten zu Nebelwerfern findest du im Warhammer 40.000 Regelbuch.

Suchscheinwerfer

Chaos Space Marines befestigen oft Scheinwerfer an ihren Fahrzeugen, um das düstere Zwielicht der Dämonenwelten zu durchdringen. Suchscheinwerfer kommen bei Verwendung der Nachtkampfregeln zum Einsatz. Besitzt ein Fahrzeug einen solchen Scheinwerfer, so muss es sein Ziel immer noch nach den Nachtkampfregeln auswählen, doch nachdem es auf dieses geschossen hat, wird das Ziel vom Suchscheinwerfer angestrahlt. Für den Rest dieser Schussphase ignorieren andere Einheiten beim Schießen auf dasselbe Ziel die Nachtkampfregeln. Ein Suchscheinwerfer ist jedoch eine auffällige Sache, weswegen Fahrzeuge, die einen solchen einsetzen, im folgenden Spielzug ohne Einschränkung durch die Nachtkampfregeln beschossen werden können.

Verseuchung des Nurgle

Das Fahrzeug wurde mit der Fäulnis des Nurgle infiziert und ist mit Anzeichen der Verwesung, verrottenden Gliedmaßen und Tentakeln übersät. Das Fahrzeug ist durch und durch verseucht, ekelhafter Schleim bedeckt seinen Rumpf und Nurglings kriechen darauf herum. Die Panzerungwerte für Front Seite und Heck werden jeweils um +1 angehoben bis zu einem Maximalwert von 14.

Litanei des Chaos

Dieser Vorrichtung entströmen entsetzliche Schreie und Geheul, das den Feind demoralisiert. Wenn das Fahrzeug einen Panzerschock durchführt, erleidet der Gegner eine zusätzliche Modifikation von -1 auf seinen Panzerschock-Moraltest.

Zusätzliche Panzerung

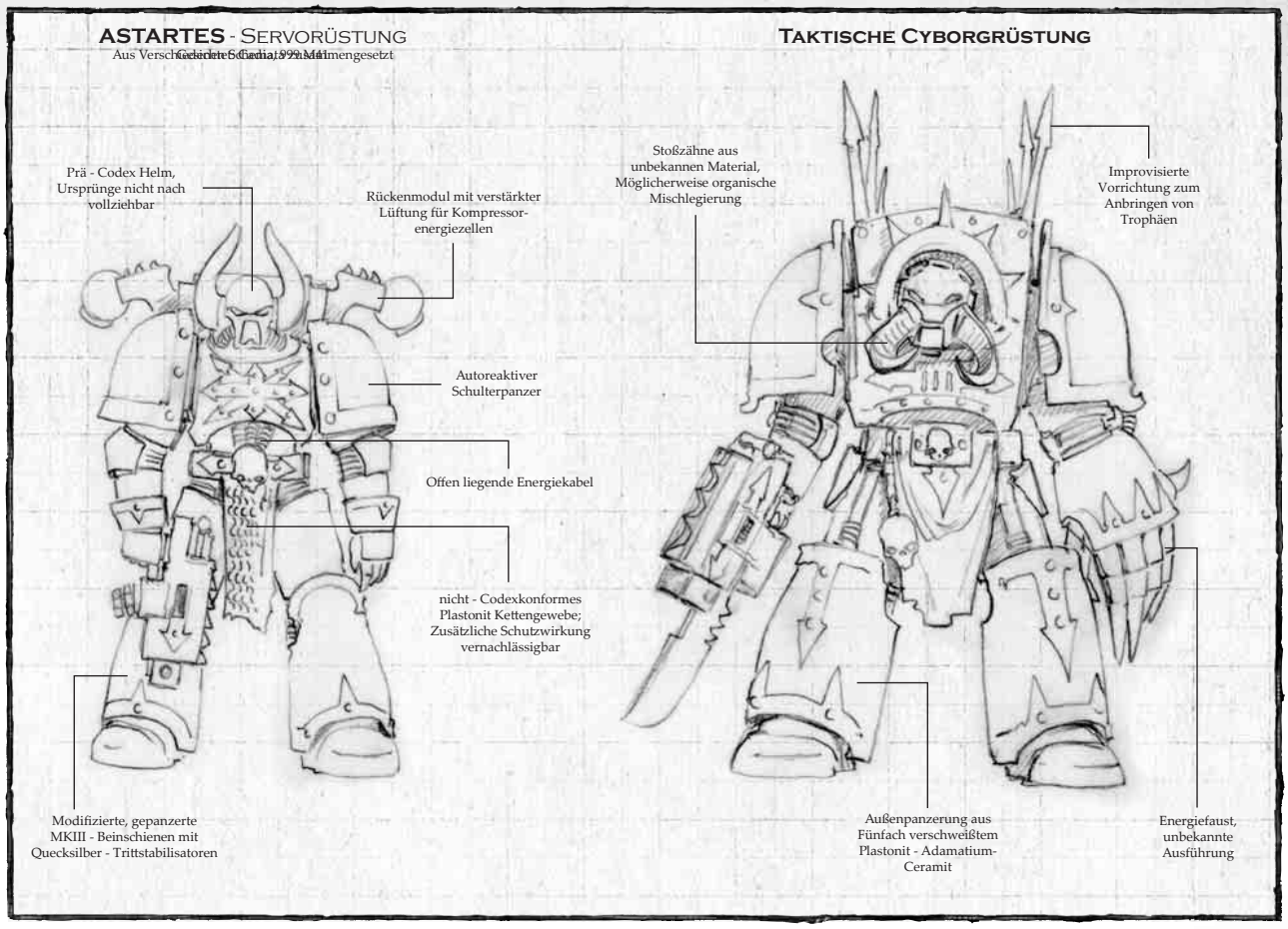
Manche Besatzungen montieren weitere Panzerplatten auf ihre Fahrzeuge, um sich etwas mehr Schutz zu verschaffen. Bei Fahrzeugen mit zusätzlicher Panzerung gelten Crew Betäubt Ergebnisse auf der Fahrzeugschadenstabelle nur als Crew durchgeschüttelt.

Zusätzlicher synchronisierter Bolter

Chaos Space Marines verwenden zusätzliche synchronisierte Bolter, um die Nahbereichsfeuerkraft ihrer Fahrzeuge zu erhöhen. Sie gelten als zusätzliche Fahrzeugwaffen mit dem Profil eines normalen synchronisierten Bolters, können also immer abgefeuert werden, wenn sich das Fahrzeug nicht mehr als 6 Zoll bewegt hat (unabhängig davon, mit welchen Waffen noch geschossen wird). Einzelheiten zu synchronisierten Waffen findest du im Warhammer 40.000 Regelbuch.

Zerstörer

Das Fahrzeug ist mit aller Arten von Stacheln, Rasiermesserscharfen Klingen Sensenrädern, Greifklauen und Folterwerkzeugen übersät. Wenn das Fahrzeug einem Panzerschock gegen eine Gegnerische Einheit durchführt erleidet diese 2W6 Treffer die auf 4+ einen Schadenspunkt Verlust verursachen, dagegen sind Normale Rüstungswürfe erlaubt. Cybots die diese Ausrüstung erhalten, dürfen verpatze Trefferwürfe in der Nahkampfphase wiederholen. Zusätzlich erhält ein mit Zerstörer ausgerüstetes Fahrzeug 2+ auf seinen Rammwert.



RÜSTUNG

Servorüstung

Servorüstung ist gewissermaßen die Arbeitskleidung eines Chaos Space Marines, und ihr unverwechselbarer Anblick lässt die Feinde der Dunklen Mächte erschaudern. Die dicken Ceramitplatten werden von elektrisch aktivierten Fibermuskeln gestützt, welche die Bewegungen des Trägers wiederholen und verstärken, und sind an Schutzwirkung kaum zu übertreffen.

Mit Servorüstung ausgestattete Modelle haben einen Rüstungswurf von 3+.

Terminatorrüstung

Die ursprünglich für Kämpfe auf Space Hulks und unter ähnlich beengten Verhältnissen entworfene Terminatorrüstung widersteht praktisch jedem feindlichen Angriff.

Ein Modell mit Terminatorrüstung hat einen Rüstungswurf von 2+ sowie einen Rettungswurf von 5+. Modelle in Terminatorrüstung können sich bewegen und immer noch schwere Waffen abfeuern; außerdem dürfen sie Schnellfeuer- oder schwere Waffen benutzen und trotzdem noch angreifen. Dafür dürfen sie nach Nahkämpfen niemals vorstürmen.

Modelle in Terminatorrüstung dürfen außerdem auf das Schlachtfeld Teleportiert werden. Sie können das Spiel immer in Reserve beginnen und nach den Regeln für Schocktruppen ins Spiel kommen, selbst wenn die Mission diese nicht benutzt.

"Zwölf Mal hatte der Vernichter die Galaxis schon in seinen Klauen, und jedes Mal musste er sich nur noch das nehmen, was ihm zustand. Ich bin jetzt sicher, dass ein größerer Plan existiert, eine unfassbare Logik, die Abaddon in seinen Anstrengungen antreibt. Ich frage mich, "Warum hat er die Gaben nicht ergriffen, welche die zerstörerischen Mächte ihm sicher dargeboten haben? Warum wandelt er immer noch unter den Sterblichen, wenn er schon zwölf Mal die Chance hatte, in den Dämonenstand erhoben zu werden?" Ich ziehe daraus die Schlussfolgerung, dass die Motivation des Vernichters nicht in der abstrakten, spirituellen Macht des Empyrean liegt: sie liegt in weltlicher, physikalischer, irdischer Macht. Abaddon wird von Hass und Verbitterung getrieben, die so tief gehen, dass er nicht ruhen wird, bis er nicht die von ihm als solche empfundenen Verbrechen, die Unser Herrlicher Imperator vor zehntausend Jahren gegen ihn und die seinen verübte, gerächt hat. Vielleicht wird er nach seinem dreizehnten Kreuzzug seine Mission als abgeschlossen betrachten, und erst dann wird er den Mantel des Dämonenstandes anlegen, über der Asche des Imperiums."

Der ketzerische Archivar aus dem Reklusium von Gethsemane (exekutiert 963.M41)

BANNER UND IKONEN

Chaos Space Marines führen oft eine Ikone des Chaos in die Schlacht. Diese geheiligten Götzenbilder brodeln mit der schimmernden Energien des rohen Chaos und sind zuweilen das Zeichen eines Trupps, den eine der Vier Mächte als ihr Eigen beansprucht.

Ikonen wirken als psionische Leuchtfeuer, die es den Hexern in der Chaosflotte ermöglichen, sie aus dem Orbit leicht zu orten und Krieger, die sich auf das Schlachtfeld teleportieren, dorthin zu lenken. Auf dieselbe Weise nutzen Dämonen, die dem zwingenden Ruf einer Beschwörung folgen, Ikonen als Richtpunkte im Warp.

IKONEN UND SCHOCKTRUPPEN
Wenn Modelle in Terminatorrüstung oder Kyborgs als Schocktruppen auf das Schlachtfeld gebracht werden und dies im Umkreis von 6 Zoll um einen Ikonenträger tun, weichen sie nicht ab. Sollte sich der Träger in einem Transportfahrzeug befinden, so werden die 6 Zoll vom Fahrzeug aus gemessen. Dämonenmeuten und Dämonenbestien müssen das Spielfeld im Umkreis von 6 Zoll um eine Ikone als Schocktruppen betreten (siehe Dämonische Herrscharren auf Seite 60 für Einzelheiten).
Beachte, dass Ikonen nur Wirkung auf Modelle in Terminatorrüstung, Kyborgs und Dämonen haben, nicht auf Einheiten, die mit Sprungmodul oder anderen Transportmöglichkeiten ins Spiel kommen. Damit eine Ikone wirken kann, muss sie sich bereits zu Beginn des betreffenden Spielzugs auf dem Schlachtfeld befunden haben.

Persönliche Ikonen
Diese Ikonen leiten Teleportierende Modelle und Dämonen.

CHAOS BANNER

Mit diesen Banner können Trupps ausgestattet werden. Jedes hat neben der in Ikonen und Schocktruppen beschriebenen Wirkung noch einen weiteren Effekt. Wird der Bannernträger ausgeschaltet, so gehen sämtliche Effekte des Banners verloren.

Banner der Wut
Das Banner der Wut enthält die gebundenen Seelen der blutrünstigsten Diener Khornes. Es verbreitet fühlbare Wellen des Zorns und der Lust nach Blutvergießen, die in die Gedanken derer strömen, die in der Nähe stehen und sie in einen Tötungsrausch treibt. Das Banner kann einmal pro Schlacht in der Nahkampfphase (auch in einer gegnerischen) seine besonderen Kräfte entfalten. Jedes Modell in der gleichen Einheit wie der Bannerträger erhalten +1 Stärke sowie +1 Attacke.

Dämonikone
Die Dämonenikone Ist ein Fokus zum Beschwören von Dämonen zudem ist diese auch noch ein machtvolles Werkzeug, um die Kreaturen des Warp zu binden. Zu Spielbeginn darf der Chaosspieler eine Dämonenmeute oder -bestien Einheit seiner Armee an die Dämonenikone binden. Ab Beginn des zweiten Chaosspielzugs darf er diese Dämoneneinheit aus der Ikone befreien und aufs Spielfeld beschwören, ohne dass ein Reservewurf nötig ist. Die Schablone weicht dabei nicht ab und wird in direktem Kontakt mit der Dämonenikone platziert; die Dämonen dürfen sich in dem Spielzug, in dem sie beschworen wurden normal bewegen und angreifen. Wird der träger der Standarte vorzeitig ausgeschalten so gilt auch diese an ihm gebundene Einheit als verloren, der Gegner herhält allerdings keine Siegpunkte dafür.

Fluchstandarte
Das Aussehen dieses aus den verschlungenen Fäden der Veränderung gewobenen Banners ist einem ewigwährenden Wandel unterworfen. Mächtige Energien fließen durch sein Inneres und entladen sich mit einem schrecklichen Brüllen, wenn sich eine feindliche Einheit zu nahe heranwagt. Die Standarte trägt einen Zauberspruch in sich, der einmal pro Spiel in einer beliebigen Nahkampfphase aktiviert werden kann, nachdem sich die Modelle bewegt haben, aber noch bevor der Nahkampf ausgetragen wird. Der Spruch verursacht 2W6 automatische Treffer mit Stärke 6 und DS 3, Die Treffer müssen werden gemäß der normalen Beschussregel Abgehandelt. Jede verursachte Verwundung wird zum Kampfergebnis des Nahkampfs hinzugerechnet.

Standarte der Leidenschaft
Die Standarte der Leidenschaft erklingt im Geräusch ferner Laute und trägt den Geruch verbotener Freuden mit sich. Sie Gewärt den Trupp die Allgemeine Sonderregelung *Furchtlos* und oben drein, kann einmal pro Spiel (egal, ob im Spielzug des Chaosspielers oder seines Gegners) zu Beginn der Schussphase ihre besonderen Kräfte erweckt werden, durch die alle Modelle der Einheit für den Rest des Spielzugs des gerade aktiven Spielers die Fähigkeit *Verletzungen ignorieren* erhalten.

Seuchenbanner
Das Seuchenbanner ist eine schreckliche Erfindung aus verrotteter Haut, die in einem giftigen Wind weht. Zusätzlich Ist aber noch ein mächtiger Fluch in die Standarte eingewebt, der einmal pro Schlacht in der Schussphase des Trägers entfesselt werden kann. Jede feindliche Einheit mit mindestens einem Modell innerhalb von 6 Zoll um das Seuchenbanner erleidet W6 Schadenspunkte wie durch Beschuss, gegen die keine Rüstungs- oder Deckungswürfe erlaubt sind.

KEINE GNADE, KEIN VERGEBEN

Adrastus beobachtete teilnahmslos, wie die Kolonne der Loyalisten zum Stehen kam. Seine Autosinne nahmen das Knirschen von pulverisiertem Gestein und das Heulen der Motoren wahr, als er ungesehen auf die andere Seite des Turmes glitt, um nach Osten zu spähen. Dort krochen zwei Rhino-Transportpanzer unter der geborstenen Außenwand der Festung entlang, die von einem Predator-Kampfpanzer und zwei Cybots unterstützt wurden. Alle Maschinen waren in den Farben des Ordens der Heraids of Vengeance bemalt. Von seinem erhöhten Beobachtungspunkt aus konnte er sehen, wie die Scouts tiefer in die brennenden Überreste dessen eindrangen, was einstmals die Stadt Indelheim gewesen war. Noch ein kleines Stück, dachte Adrastus, als sich die Scouts weiter vorschoben, bis Rauch und Flammen die Sicht auf sie versperrten.

..Lord Kharyun, es ist Zeit," flüsterte Adrastus erfreut in sein Helmcom, unfähig, die Begeisterung in seiner Stimme zurückzuhalten.

Aus Flammen und Rauch heraus griffen die Chaos Space Marines von Lord Kharyuns Kriegerbande an. Von ihrer Position im Westen lieferten Komyn und seine Havocs mit ihren Raketenwerfern Deckungsfeuer, während Corgad-dochs und Berechons Trupps mit kampfbereiten Kettenschwertern und Boltpistolen vorstürmten. Die Loyalisten fielen in eine Defensivposition zurück, als Boltergeschosse zwischen den Streitkräften hin- und herkreischten und in kleinen Blumen feurigen Todes zerbarsten. Explosionen fetzten durch die Ruinen, als die Raketen detonierten.

Im Osten brach die bereits angeschlagene Wand eines Gebäudes zusammen, als sich die monströse Gestalt einer Geißel ihren Weg hindurch bahnte. Heulend und kreischend hielt die Dämonenmaschine direkt auf die Rhinos zu. Einer der Transporter wich zur Seite aus, doch die Geißel sprang vor und packte den zweiten mit ihren mächtigen Klauen. Aus nächster Nähe schoss die Dämonenmaschine mit ihren Waffen auf das Rhino. Gepanzerte Krieger purzelten aus den Zugangsluken, als die Geißel den Transporter aufhob und zur Seite schleuderte. Innerhalb weniger Herzschläge wurden die Überlebenden von den mechanischen Klauen gepackt und gnadenlos zerquetscht.

Noise Marines, Verbündete Lord Kharyuns' von der Legion der Emperor's Children, nahmen in ihren mit schreienden Farben bemalten Rüstungen Position in dem Loch ein, das die Geißel auf ihrem Weg hinterlassen hatte. Ein schrilles Heulen erklang für einen Augenblick, bevor Adrastus' Autosinne den Trommelfelle zerreißenden Schrei ausblen¬deten. Eine Sekunde später überrollte eine unsichtbare Schockwelle psychoakustischer Energie die verstreuten Space Marines und warf eine Welle aus Kies, Steinen, gesplitterten Rüstungen und zerfetzten Organen auf. Die wenigen überlebenden Loyalisten wälzten sich im felsigen Dreck wie gestrandete Fische und wurden von Krämpfen geschüttelt, die von ihren beschädigten Gehirnen hervorgerufen wurden.

„Bewegung!" Schnappte Adrastus, wobei er sein Energieschwert zog und die Aktivierungsrune drückte. Er folgte seinem Trupp die mit Schutt übersäte Wendeltreppe des Turmes hinab und über den Hof darunter. Die Aufmerksamkeit der Loyalisten war noch immer nach vorn gerichtet, wodurch sie die Auserkorenen in ihrer Mitte nicht bemerkten. Adrastus führte seine Brüder gerade in den Rücken der Heraids of Vengeance, als sich ein vom Kampfrausch übermannter Chaos-Cybot mit wild schwingender Nahkampfsense auf eines seiner imperialen Gegenstücke warf.

Einer der Loyalisten hörte das Stampfen ihrer gepanzerten Stiefel und fuhr mit schussbereitem Bolter herum. Die Mündung seiner Waffe flammte auf und Adrastus spürte drei harte Einschläge auf der linken Seite seiner Brust. Einen Fluch zurückschleudernd warf er sich auf den Loyalisten.

„Stirb, elender Hund!" Bellte Adrastus, während er seinem Opfer mit der Boltpistole direkt ins Gesicht schoss.

Der Space Marine taumelte unter der Salve zurück, doch es gelang ihm noch, rechtzeitig seinen Bolter hochzureißen und Adrastus Schwertarm zur Seite zu schlagen, als dieser bereits zum Todesstoß herabfuhr. Adrastus warf sich gegen den Space Marine, und beide stürzten zu Boden. Der Loyalist packte Adrastus Pistole mit seiner Rechten und zwang sie von seinem Gesicht weg. Adrastus drehte das Energieschwert in der anderen Hand und stieß es nach unten. Die glühende Klinge glitt durch die Bauchpanzerung seines Gegners hindurch und bis in den Boden darunter. Seinen wortlosen Hass ausspeiend, befreite Adrastus sein Schwert und trieb die Spitze anschließend durch die verwundbare Stelle zwischen den Brustplatten und Schulterpanzern der Rüstung seines Feindes, so wie er es schon unzählige Male zuvor getan hatte. Die Klinge glitt mühelos durch den versiegelten Brustkorb des Loyalisten, wobei es beide Herzen durchbohrte. So tötet man einen imperialen Hund, dachte Adrastus befriedigt bei sich.

Beim Aufstehen befreite Adrastus sein Energieschwert; und Blut zischte auf der knisternden Klinge, als er es in die Luft erhob. Begeisterung durchströmte ihn, und er brüllte voller Freude zu seinen Männern hinüber.

„Lasst keinen entkommen! Schlachtet sie alle ab!"

DIE VERRÄTER LEGIONEN

Im Großen Bruderkrieg schlugen sich neun der zwanzig damals existierenden Legionen der Space Marines auf die Seite des rebellierenden Kriegsherrn Horus. Diese Legionen wurden von ihren imperialen Widersachern als die Verräterlegionen bezeichnet. Nach der Niederlage ihres Anführers Horus flüchteten die überlebenden Angehörigen der Verräterlegionen in den Wirbel des Chaos, von wo aus sie noch heute operieren. Obgleich jede der neun Verräterlegionen einzigartige Wesenszüge aufweist und ihre ureigene Kampfweise besitzt, haben sie alle ihren Hass auf das Imperium und ihr Verlangen nach Rache für die Niederlage gemein, die sie vor zehn Jahrtausenden erlitten haben.

Regular Legionis

Die Folgenden Seiten Bezeichen Genauer die einzelnen Chaos Legionen und ihre Wesenszüge sowie taktischen Möglichkeiten die zuverfügungstehenden Truppentypen, Sonderregelung oder eigentümlichen Ausrüstungen. Solltest du dich entschließen einer bestimmten Legion deine Treue zu Schwören so hast du auf den kommenden Seiten die Möglichkeiten dazu, bzw. Ein reine Death Guard Armee, Iron Warrios Armee oder Black Legion mit all ihren Persölichen Doktrin ins Feld zuführen.

Oder du entscheidest dich schlichtweg das Chaos als Ganzes anzunehmen so Blättere weiter auf Seite 109 und Führe deinen eignen Chaos Kampfverband in Blutige Schlachten. Und verzichte dafür aber auf die gesonderten Regelung sowie Ausrüstungen.

Gesegnete Einheiten

Jede Gottheit hat eine Heilige Zahl. Dies ist:

- 9 für Tzeentch
- 8 für Khorne
- 7 für Nurgle
- 6 für Slaanesh

Gefolge, Trupps, die ein Mal Tragen und zu Beginn der Schlacht die der Gottheit entsprechende Zahl oder ein genaues vielfaches davon stark sind, gelten als von ihrem Gott Gesegnet. Beachte Unabhängige Charaktermodell werden zu diesen Zweck mitgezählt Begleiter und Reittiere jedoch nicht.

Chaos Space Marine Trupps die ihrer Gottheit entsprechend als Gesegnet zählen erhalten einen (1) Beliebigen Wiederholungswurf pro Spielzug.

Wiederwillig

Wiederwillig geltende Große Dämonen lassen sich nur bei einem Würfelwurf von 6 Heraufbeschwören.

Söldner

Es kann geschehen das Die Macht eins Mächtigen Champions des Chaos auch andere Mitglieder verschiedener Legion dazubewegt ihm auf seinen Raubzügen Nach Reichtum, Macht und Glorie zufolgen.

Als Söldner werden Modelle der folgender Gattung Definiert:

- World Eaters-, Death guard-, Emperor's Children-, Thousend Sons Terminatoren
- Khorne Berserker, Seuchen Marines, Noise Marines, Thousend Sons

Es gilt allerdings zu beachten das Khorne Berserker, Seuchen Marines, Noise Marines, Thousend Sons weiterhin als Standard Truppen gehandhabt werden, wenn es darum geht Missionsziele zuhalten.

WORD BEARERES

Lorgar, der Primären der Word Bearers Legion der Space Marines, hatte immer zu den gewissenhaftesten und hingebungsvollsten Anhängern des Imperialen Kultes gezählt. Er war davon überzeugt, dass sein beständiges, methodisches Vorgehen im Großen Kreuzzug. als er mit selbstlosem Eifer Planet um Planet zum Imperialen Glauben bekehrte, ihm die unsterbliche Dankbarkeit des Imperators einbringen und ihm eine herausragende Stellung unter den Primarchen verschaffen würde. Es traf ihn daher wie ein vernichtender Blitz aus heiterem Himmel, als der Imperator ihn stattdessen für seine schleppenden Erfolge bei der Erfüllung des Hauptziels im Großen Kreuzzug rügte. Die Aufgabe der Space Marines sei der Kampf, und nicht, Zeit mit sinnlosen Ritualen und dem Bau von monumentalen Gotteshäusern zu verschwenden.

Später erklärte Lorgar, dass diese Zurechtweisung ihm endlich die Augen geöffnet habe, und dass ihm dadurch möglich wurde, im Imperator das zu erkennen, was dieser in Wahrheit war: keineswegs ein Gott, sondern lediglich ein größenwahnsinniger Mensch, der nicht erkannte, dass die Menschheit in allererster Linie religiöse Führung benötigte, um ihrer anderenfalls völlig nutzlosen Existenz einen Sinn zu verleihen. Lorgars Glauben an den Imperialen Kult war ob dieser Erkenntnis zwar zerschlagen, aber er fand rasch einen Ersatz in Gestalt der furchtbaren Chaosgötter. Hier hatte er wahrlich gottgleiche Wesen vor sich, die erwarteten, dass man sie anbetete, ja sich sogar nach öffentlichen Beweisen von Anbetung und Glaubenseifer sehnten.
So kam es, dass Lorgar die Chaosgötter sogar schon anzubeten begann, bevor Horus verdorben wurde.

Er befasste sich gründlich mit sämtlichen verschiedenen Aspekten jeder der Dunklen Mächte, schenkte bei seinem Götzenglauben am Ende aber keinem Chaosgott den Vorzug gegenüber einem anderen.

Er verschrieb sich vielmehr dem Chaos als Ganzem in seiner reinsten Form, als Ungeteiltes Chaos, und er führte bald auch seine Word Bearers auf denselben Ketzerpfad.

Der fanatische Glaubenseifer, den die Word Bearers bei ihrer Anbetung des Imperators bewiesen hatten, verwandelte sich schnell und mühelos in eine ebenso fanatische Anbetung des Chaos.

Notwendigerweise mussten die Word Bearers ihre Aktivitäten anfangs noch geheim halten. Im Verborgenen schufen sie Geheimlogen auf den Planeten, die von den Word Bearers verwaltet oder erobert wurden, die ihrerseits in aller Heimlichkeit kultische Glaubensgemeinschaften begründeten und massiv Anhänger für die Chaosgötter warben. Als jedoch der Große Bruderkrieg ausbrach, offenbarten die Word Bearers sofort ihre wahre Natur, und auf tausend Welten erhoben sich die von ihnen gegründeten Chaoskulte zur offenen Rebellion. Lorgar und die Word Bearers, vom Zwang erlöst, ihre Anbetung des Chaos geheim halten zu müssen, bekannten sich nun ungehindert auch in aller Öffentlichkeit zu ihrem Götzenglauben an die Chaosgötter.

Nach Horus Niederlage zogen sich die Word Bearers in den Wirbel des Chaos zurück. Von dort aus führten sie ihren Feldzug zur Verbreitung des Chaosglaubens weiter. Noch heute errichten die Word Bearers auf allen von ihnen eroberten Welten riesige, ihren finsteren Göttern geweihte Monumentalbauten und gewaltige Kathedralen, in denen sich die Gesänge und Gebete der Gläubigen mit den Schreien und dem Stöhnen jener vermischen, die auf blutgeschwängerten Altären den Chaosmächten geopfert werden.

Die Word Bearers sind die einzige Legion der Chaos Space Marines, die noch heute über Ordenspriester verfügt, welche ihren Brüdern eine strenge Zucht und die sorgsame Befolgung religiöser Vorschriften aufzwingen. Von allen Angehörigen der Word Bearers wird verlangt, dass sie einen beträchtlichen Teil jedes Tages mit Ritualen oder Opferungen verbringen, das Okkulte studieren oder sich dekadentem Gebet widmen.

Auch im Kampf sind die Word Bearers stets mit äußerstem Eifer bei der Sache. Sie marschieren im Schutze gewaltiger Banner, die dem Chaos in seinen unzähligen Ausprägungen gewidmet sind, über das Schlachtfeld, rezitieren beim Kampf unablässig Gebete und strecken den Feind vor allem deswegen nieder, weil dieser nicht dem einzig wahren Pfad zur Rechtschaffenheit zu folgen bereit ist!

Regula legionis

Die Word Beares haben zugang zu folgenden Truppentypen.

HQ
Dämonenprinz
Chaos General
Hexenmeister
Grosser Dämon
ELITE
Erhabener Champion
Auserkorene
Chaos Terminatoren
Besessene
Söldner
Adepten des Dunklen Mechanicus
Chaos-Cybot
STANDARD
Chaos Space Marines
Dämonenmeuten
Chaos Kultisten
Chaos Söldner
STURM
Chaos Space Marine Bikes
Chaos Raptoren
Dämonenbestien
UNTERSTÜTZUNG
Chaos Havoks
Kyborgs
Chaos Predator
Chaos Vindicator
Chaos Geissel
Chaos Land Raider

Word Beraers Optionen:

- Mit der Ausnahme des Dämonenprinzen, Generals sowie Hexenmeisters, ist das einzige Mal das Modelle in einer Word Beares Armee erhalten können ist das des Glorreichen Chaos.
- Ein Erhabener Champion kann für *+35 Punkte* zu einem Dunklen Apostel Aufgewertet werden und erhält als Symbol ihres fanatischen Glaubens ein *Verfluchtes Cruzius* sowie die Fähigkeit Hetzprediger.
- Jedes Infanterie Modell erhält die allgemeine Sonderegel *Unnachgiebig.*
- **Warptor:**
  Jede Ikone in den Händen eines Word Berares Verdoppelt seine Reicheweite wenn es drum geht Dämonen zu Herauf zu Beschwören auf 12 Zoll.

Verfluchtes Cruzius:
Während des Bruderkrieges widerstanden die meisten Ordenspriester der Verräterlegionen der Verführung des Chaos und wurden deshalb von ihren Brüdern ermordet. Die Ordenspriester der Word Bearers Legion gaben sich dem Chaos jedoch willig hin und entweihten als Glaubensakt rituell ihre einstmals gesegneten Waffen. Diese nunmehr Verfluchten Crozius haben eine beachtliche Wirkung als Talismane des Chaos und beweisen, dass selbst der Frömmste unter den Gefolgsleuten des Imperators auf den Pfad der Verdammnis geraten kann.
Das Verfluchte Cruzius ist eine Energiewaffe, die nur Word Bearers Modellen mit dem Mal des Glorreichen Chaos zur Verfügung steht. Sein Träger wird behandelt, als hätte er eine Persönliche Ikone. Zusätzlich genießt er den Schutz der Dunklen Götter und erhält daher einen 4+ Rettungswurf.

Hetzprediger
Der Word Bearer ist besonders bewandert darin, die Argumente des Imperialen Glaubens zu widerlegen. Darüber hinaus ist er erfahren im Halten von Ansprachen, die seine Brüder zu fanatischer Raserei aufpeitschen. Der Redner und alle Chaoseinheiten mit einem Modell im Umkreis von 6 Zoll (mit Ausnahme von Dämonen) erhalten die Allgemeine Sonderregel *Furchtlos.*

Schließt sich der Dunkle Apostel einen Trupp an, so dürfen der Dunkle Apostel und alle Modelle seines Trupps verpatzte Trefferwürfe einmal Wiederholen.

ALPHA LEGION

Die Alpha Legion war die zwanzigste und letzte Legion der Ersten Gründung. Unter dem kritischen Auge ihres Primarchens wurden diese Space Marines im Großen Kreuzzug berühmt für ihre Disziplin und strenge Ordnung. Obgleich die jüngste aller Legionen der Space Marines, trachtete die Alpha Legion danach, ihre Kameraden in jeder Hinsicht zu übertreffen, als ob sie damit den älteren Legionen gegenüber ihren Wert unter Beweis stellen wollte. Die Alphakrieger machten das Zeichen der Hydra zu ihrem Legionswappen.

Diese vielköpfige, drachenähnliche Kreatur aus uralten Mythen diente den Mitgliedern der Alpha Legion als stetige Mahnung an die letztendlich Einheit von Körper und Geist. Auf dem Schlachtfeld wurde das furchterregend präzise Zusammenspiel der Alpha Legion ihr Markenzeichen. Ihre Attacken bedrängten den Feind stets mit nie erlahmendem Druck, während die Alphakrieger zugleich nach einer Schwachstelle in der gegnerischen Verteidigung Ausschau hielten.

Als Horus seinen Pakt mit dem Chaos schloss, wurde der Alpha Legion ihr Kriegerstolz zum Verhängnis. Der Kriegsherr war nämlich selbst ein mächtiger Kämpfer, er befehligte Heere und Flotten und focht die Kriege des Imperators an vorderster Front aus.

Sein hehres Vorbild ließ den auf Terra weit entfernten Imperator als einen feigen Schwächling erscheinen. Während der Kriegsherr ein ihrer Achtung würdiger Anführer war, versuchte der Imperator doch nur, sich die Erfolge von Horus anzueignen und die befreiten Menschen der Galaxis unter seiner erstickenden Herrschaft zu erdrücken. Solche Lügen wurden dem Herzen und Verstand der Alpha Legion eingeflüstert, und wenn man eine Lüge nur oft genug wiederholt, beginnt sie sich durchzusetzen. Einmal eingenistet, wird sie dann zur Wahrheit. Begeistert trat die Alpha Legion auf Istvaan V und in den nachfolgenden Feldzügen zum Kampf gegen die, dem Imperator treu gebliebenen Space Marines an. Hier bot sich ihnen endlich ein Gegner, der genauso hart und ebenso kampferprobt und wild war wie sie selbst.

Die Bruderschaft der Hydra brachte den Imperatortreuen auf Tallarn, Yarant und Dutzenden kleinerer Außenposten empfindliche Niederlagen bei, bevor sie sich wie ein alles verheerender Komet in das Segmentum Ultima begab. Die Alpha Legion wurde dadurch zwar vollständig von allen anderen Streitkräften des Horus abgeschnitten, setzte ihren Kriegszug aber unerbittlich gegen alles fort, das sich ihr in den Weg stellte. Am Ende des Großen Bruderkrieges suchten sich die Alphakrieger ihre Kampfziele und Missionen ohne jeden Bezug zu ihren Verbündeten ganz allein aus, in der einzigen Absicht, hemmungslos ihrer unersättlichen Kriegslust zu frönen.

Selbst nachdem die Rebellion des Horus gescheitert war, führte die Alpha Legion ihren Kampf gegen das Imperium ungebrochen fort, verlegte sich aber auf eine verdeckte Kriegführung. Kleine Einheiten aus Alphakriegern errichteten in der ganzen Galaxis verstreute, verborgene Stützpunkte in Asteroiden gürteln, Space Hulks und unbesiedelten Systemen, während die Hauptschar der Legion sich in den Wirbel des Chaos zurückzog.

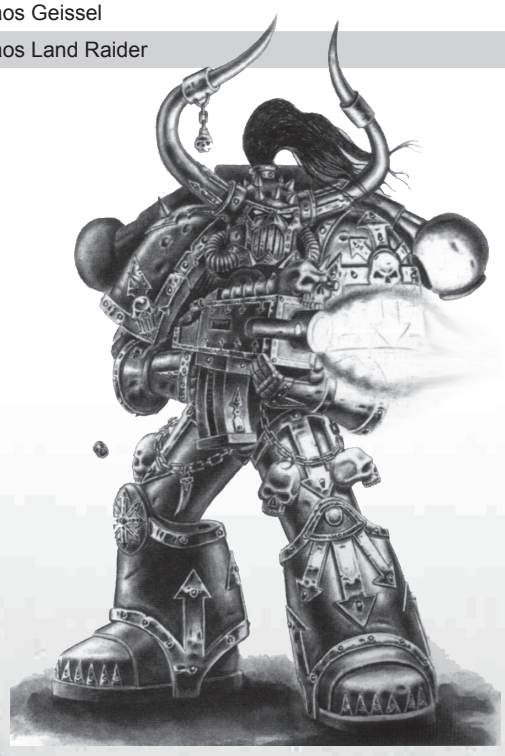
Von ihren Geheimstützpunkten aus verübten sie geschickte Raubzüge, welche die Verteidiger der Menschheit meist gänzlich unerwartet überraschten, sabotierten mit tödlichem Erfolg Militäranlagen, plünderten Frachtschiffe aus, terrorisierten Siedlungskolonien und zerstörten kleine Außenposten. Weitaus heimtückischer und gefährlicher sind jedoch ihre Verbindungen zu den sich im Untergrund verbergenden Chaoskultisten auf den besiedelten Welten des Imperiums. Die Alpha Legion koordiniert und steuert nämlich die Aktivitäten von Kultisten ganzer Sternensektoren, um dort breit angelegte Aufstände gegen die Imperiale Herrschaft anzuzetteln.

Diese Revolten dienen häufig als Tarnung für eine zeitgleich gestartete Reihe vernichtender Raubzüge der Chaos Space Marines oder als Auftakt zu einer Invasion großen Maßstabs aus der Verbotenen Zone. Besonders die Inquisition hegt wegen deren Anteil bei der Verbreitung von Dämonenkulten und der Anfachung der glimmenden Glut der Ketzerei zum lodernden Feuer offener Rebellion eine abgrundtiefe Abscheu gegen die Alpha Legion.

Regula legionis

Die Alpha Legion hat zugang zu folgenden Truppentypen:

HQ
Dämonenprinz
Chaos General
Hexenmeister
Grosser Dämon
ELITE
Erhabener Champion
Auserkorene
Chaos Terminatoren
Besessene
Söldner
Chaos-Cybot
Adepten des Dunklen Mechanicus
STANDARD
Chaos Space Marines
Chaos Kultisten
Dämonenmeuten
STURM
Chaos Space Marine Bikes
Chaos Raptoren
Dämonenbestien
Chaosbrut
UNTERSTÜTZUNG
Kyborgs
Chaos Havoks
Chaos Pretator
Chaos Vindicator
Chaos Geissel
Chaos Land Raider



1. Disziplin führt zum Sieg.
2. Sieg bedeutet Unsterblichkeit.
3. Unsterblichkeit ist das Geschenk des Chaos.
4. Im Gegenzug fordert das Chaos Blut.
5. Folglich muss immer Blut vergossen werden.
6. Daher fordert ewiges Leben ewigen Krieg.
7. Ewiger Krieg erfordert ewige Disziplin.
8. Das Chaos wird immer Blut bekommen: deines oder ihres.

Die Acht Prinzipien des Krieges
Aus dem Codex der Alpha Legion

Alpha Legion Optionen:

- Alpha Legionisten Modelle dürfen nur das Mal des Glorreichen Chaos erhalten. Fahrzeuge dürfen keinem der Chaosgötter speziell geweiht werden.
- Jedes Infanterie Modelle der Alpha Legion kann für +1 Pkt pro Modell die Fahigkeit *Infiltrieren erhalten*.
- Einzig Chaos Kultisten dürfen Dämonen beschören.
- Grosse Dämonen gelten als *Wiederwillig*.
- Eine der Alpha Legion dienende Einheit Chaos Kultisten muss für *+1 Pkt* pro Modell einer der folgenden Eigenschaftskombinationen entsprechen:

  - **Spione** Infiltratoren und Durch Deckung bewegen.
  - **Attentäter** Infiltratoren und Rasender Angriff.
  - **Saboteure** Infiltratoren und Belagerungsmeister.

NIGHT LORDS

Die Night Lords waren die achte Legion der Space Marines der Erstgründung. Ihr Primarch Konrad Curze, der später als Night Haunter bekannt werden sollte, wuchs auf dem Bergwerksplaneten Nostramo auf, einer vor ihrer Sonne durch einen riesigen Mond abgeschirmten Welt, die demzufolge in nahezu ewiger Finsternis liegt.

Die Tage auf Nostramo, soweit davon überhaupt die Rede sein kann, sind kaum heller als die pechschwarzen Nächte, und die Bewohner des Planeten wachsen deshalb mit einer leichenfahl grauen Haut auf. Selbstmorde und Depressionen gehören auf einer solchen Welt zum Alltag, und wären da nicht die gewaltigen, unter der Planeten¬oberfläche liegenden Adamantiumvorkommen. wäre wohl äußerst fraglich, ob man diese Welt überhaupt jemals besiedelt hätte.

Schwere Gewaltverbrechen waren auf Nostramo ebenfalls an der Tagesordnung, bis der junge Primarch Konrad Curze sich eigenhändig daran machte, einen Vernichtungsfeldzug gegen die Verbrecherbarone des Planeten zu führen, wobei er sich den Kampfnamen Night

Haunter zulegte, um seine Feinde dadurch in Angst und Schrecken zu versetzen. Seine Methoden waren einfach, unbarmherzig und geradlinig: Wer sein Gesetz brach, war des Todes. Es gab keinerlei Berufungsmöglichkeit, Night Haunter war Richter. Geschworener und Henker in einer Person.

Der Große Kreuzzug erreichte schließlich auch diese dunkle Welt, und der Imperator wurde mit seinem finstergesichtigen Primarchen wiedervereint. Konrad Curze wurde an die Spitze der Night Lords gestellt, die sich daraufhin einen Ruf für erbarmungslose Effektivität und eine fast zynische Missachtung von Menschenleben zu erwerben begannen. Die Methoden ihres Primarchens wurden auch zur Lebensweise seiner Night Lords, und solange sie die ihnen gestellten Aufgaben erfüllten, scherte sich niemand um die von ihnen eingesetzten Mittel.

Bald waren Geschichten über von den Night Lords angerichtete Massaker und Gräueltaten im Umlauf, darunter einige unter Aufsicht von Night Haunter selbst. Als diese Gerüchte nicht verstummen wollten, sah sich schließlich selbst der Imperator dazu gezwungen. Konrad Curze zu sich zu befehlen und sich den Anschuldigungen gegen ihn und seine Männer zu stellen.

Der Große Bruderkrieg brach aus, bevor Night Haunter diesem Befehl Folge leisten konnte, und dann wurde schnell offenkundig, dass die gegen ihn und die Night Lords vorgebrachten Anschuldigungen samt und sonders der Wahrheit entsprachen. Der Primarch zögerte ob seiner finsteren Grundeinstellung und der vom Imperator drohenden Verurteilung nicht, sich Horus anzuschließen und sich somit gegen einen Mann zu wenden, den er als willensschwachen Heuchler zu betrachten begann.

Konrad Curze operierte von einem tief in jener unbezähmten Weltraumwildnis liegenden Planeten aus, die man als den Östlichen Spiralarm kannte. Von dort aus führte er die Night Lords auf einen Vernichtungsfeldzug des Terrors und Mordes, dessen Grausamkeit kaum jemals, falls überhaupt, übertroffen wurde. Selbst nachdem Horus besiegt worden war, setzten die Night Lords ihre Attacken gegen das Imperium unbeeindruckt fort, wenngleich zunehmend ohne irgendeinen erkennbaren Plan oder eine zielgerichtete Absicht für ihre immer mörderischeren Überfälle.

Dem Imperialen Assassine M'Shen gelang es schließlich, sich in das Hauptquartier Night Haunters einzuschleichen und den Primarchen dort zu ermorden. Nach dieser Tat hörten die Night Lords bald auf, eine organisierte Bedrohung für das Imperium darzustellen.

Die Überlebenden der Legion machten sich stattdessen auf den Weg in den Wirbel des Chaos, von wo aus sie bis heute an Raubzügen gegen das Imperium teilnehmen. Sie scheinen keinen bestimmten der Chaosgötter anzubeten, sondern sind vielmehr rücksichtslose, verbitterte und furchterregend gnadenlose Krieger geworden. Sie kämpfen aus schierer Freude am Krieg und wegen der weltlichen Beute, die er ihnen einbringt, aber nicht, weil sie irgendeiner Gottheit dienen.

Diese Einstellung hat zur Folge, dass sie auf ihre glaubenseifrigeren Brüdern mit Verachtung herabblicken, gleichgültig, ob es nun fanatische Chaos Space Marines wie etwa die Khorne Berserker oder verbisse imperatortreue Space Marines wie die Dark Angels oder Ultramarines sind.

Regula legionis

Die Night Lords haben zugang zu folgenden Truppentypen:

HQ
Dämonenprinz
Chaos General
Hexenmeister
Grosser Dämon
ELITE
Erhabener Champion
Auserkorene
Chaos Terminatoren
Besessene
Söldner
Chaos-Cybot
Adepten des Dunklen Mechanicus
STANDARD
Chaos Space Marines
Chaos Kultisten
Niedere Dämonen
STURM
Raptoren
Chaos Space Marine Bikes
Chaos Gargoyle
Chaosbrut
UNTERSTÜTZUNG
Kyborgs
Chaos Havoks
Chaos Predator
Chaos Vindicator
Chaos Geissel
Chaos Land Raider

"Wir kommen über euch!"

Schlachtruf der Night Lords

Night Lords Optionen:

- Night Lords Modelle dürfen nur das Mal des Glorreichen Chaos erhalten. Fahrzeuge dürfen keinem der Chaosgötter speziell geweiht werden.
- Alle Einheiten besitzten die Sonderregel *Nachtsicht*.
- Besessene, Raptoren und **Chaos** Bikes erhalten die Sonderregel *Flakenbewegung.*
- Jedes Infanterie Modell darf für +1 Pkt die Fähigkeit *Deckung nutzen* erhalten.
- Große Dämonen werden Als *Widerwillig* behandelt.
- Der Eintrag Begrenzt bei Raptoren haben für Night Lords keine Gültigkeit.
- Raptoren werden als Sturm Auswahl gekauft, aber wenn es aber darum geht Missionsziele zu besetzten so werden diese wie Standard Modelle gehandhabt

IRON WARRIORS

Die Iron Warriors stellten einstmals die fähigsten Belagerungstruppen des Imperators dar. Auf Hunderten von Welten kämpften sie im Großen Kreuzzug an der Seite der Imperial Fists, belagerten Festungen von Xenomorphen und die Paläste von Ketzern, welche die Göttlichkeit des Imperators verleugneten. Perturabo, der Primarch der Iron Warriors, war ein Meister der Belagerungs- und Grabenkampfkunst, und seine Abhandlung über Befestigungsanlagen und ihre Zerstörung bildete die Grundlage mehrerer Kapitel des Tactica Imperium.

Bei den Landungmassakern auf Istvaan V jedoch brachen die Iron Warriors ihren Eid gegenüber dem Imperator. In Übereinstimmung mit Perturabos Lehrsätzen hatten die zu den gegen Horus ausgesandten, imperialen Landetruppen gehörenden Iron Warriors gleich zu Beginn Bollwerke und Grabenanlagen rings um ihre Landungsgebiete errichtet.

Die imperatortreuen Space Marine Legionen, die schon während der ersten Scharmützel gegen die Truppen von Horus schreckliche Verluste erlitten hatten, wurden jetzt zusätzlich von den neu übergelaufenen Verräterlegionen hinterrücks überfallen und gegen die Befestigungsanlagen der Iron Warriors gedrängt. Statt den hart bedrängten Imperatortreuen Schutz zu gewähren, erwiesen sich diese Bunker und Bastionen jedoch als ihr endgültiges Grab, als die Iron Warriors gnadenlos alles nieder¬schossen, was sich in ihre Reichweite begab. Mit dem blutigen Rattern ihrer Schweren Bolter und den schneidenden Strahlen ihrer Laserkanonen besiegelten die Iron Warriors ihr Bündnis mit Horus.

Nach Istvaan teilten sich die Iron Warriors auf und fochten im Großen Bruderkrieg auf einem Dutzend anderer Welten. Kontingente der Iron Warriors führten Sturmangriffe der Chaoshorden gegen den Imperialen Palast auf dem uralten Terra an.

Sie kämpften auf Vanaheim und ebneten dort eine gepanzerte Makropole nach der anderen zu rauchenden Ruinen ein. Sie fochten quer über Thranx und Avellorn, Welten auf denen jeder Flecken Boden mit Plaststahl und Steinbeton bedeckt ist. Sie überfielen imperatortreue Festungen, Tempel. Kastelle und Paläste in der ganzen Galaxis und zermalmten sie unter den Ketten ihrer Belagerungspanzer.

Wo auch immer die Iron Warriors kämpften, bauten sie gewaltige Zitadellen des Bösen und verteidigten sie gegen jeden Ansturm. Ganz Perturabos Schlachtplänen entsprechend, beherrschten von diesen Monumenten aus zerklüftete Türme mit heimtückischen Vernichtungswaffen das umliegende Gelände.

Die Bollwerke der Iron Warriors waren zudem von so weitläufigen Schützengrabenfeldern und dichten Wäldern aus Stacheldrahtverhauen umgeben, dass die Imperatortreuen die blutigen Sturmangriffe zu fürchten begannen, die notwendig waren, um diese Anlagen zu zerstören. Selbst nach Horus Niederlage konnten die Iron Warriors nur unter Entrichtung eines schrecklichen Blutzolls von den Welten des Imperiums verjagt werden.

Die überlebenden Iron Warriors wurden in den Wirbel des Chaos gejagt. Dort nahmen sie eine ganze Welt für sich in Besitz und befestigten sie gegen alle Nachkommenden. Von den Fesseln der Naturgesetze befreit, stiegen die gewaltigen Wehranlagen und Türme der Iron Warriors dort in endlosen Spiralen viele Kilometer gen Himmel. Ihre verwinkelten Verliese und Katakomben höhlten den Planeten bis zu seinem Kern hinunter aus. Ihre Türme und Bastionen schössen überall wie Pilze aus dem Boden, bis vom einstigen Planeten nichts mehr erkennbar war.

Übrig blieb nur noch ein unwirkliches Gewirr wahnwitziger Festungsanlagen, das in Eisen und Stein errichtete Bauwerk eines Verrückten, wo gewundene Treppen der Schwerkraft hohnsprechend in rechten Winkeln aufeinanderstoßen und Spitztürme endlos in die Tiefe stürzen. Im Inneren dieser unmöglichen Festung lauern unzählige Kriegerscharen der Iron Warriors und schmieden unaufhörlich Pläne mit dem Ziel, das ganze Universum zu zerschmettern und zu unterwerfen.

Regula legionis

Die Iron Warriors haben zugang zu folgenden Truppentypen:

HQ
Dämonenprinz
Chaos General
Hexenmeister
ELITE
Erhabener Champion
Auserkorene
Chaos Terminatoren
Besessene
Söldner
Adepten des Dunklen Mechanicus
Chaos-Cybot
STANDARD
Chaos Space Marines
Chaos Kultisten
Niedere Dämonen
STURM
Chaos Space Marine Bikes
Raptoren
UNTERSTÜTZUNG
Kyborgs
Chaos Havoks
Noise Marines
Chaos Predator
Chaos Vindicator
Chaos Geissel
Chaos Land Raider

Kriegsschmied:
Wenn sich ein Kriegsschmied in deiner Iron Warrior Armee Befinden, werden alle Boltern, Boltpistolen, Schwerer Boltern und in der Armee als *Meisterhaft* behandelt.
Zusätzlich verfügt der Kriegsschmied über einen *Servoarm*.

Servoarm: siehe Seite 49.

Belagerungsexperte:
Eine Einheit mit dieser Fähigkeit erhält eine Bonus von +1 auf alle Bunker Durchschläge gegen feindliche besetzte Bunker.
Einheiten die sich inerhalb Gebäuden oder sich hinter befestigten Verteidigungsstellungen in Deckung befinden Gelten als *Furchtlos*, können aber normal Niedergehalten werden.

Vorbereiteter Feuerschlag:

Reichweite	S	DS	TYP
Unbegrenz	8	3	Geschütz 1 Sperrfeuer, 5 Zoll

Iron Warriors Optionen:

- Das einzige Mal das Iron Warriors erhalten können ist das des Glorreichen Chaos.
- Alle Einheiten erhalten die Fähigkeit *Unnachgiebig*.
- Iron Warriors Einheiten die sich in Befestigter Deckung (ab +4) befinden gelten als *furchtlos*.
- Jede Infanterie Einheit darf *folgende Fähigkeiten erhalten:*
  - Belagerungsexperte.....+30 Pkt
  - Panzerjäger.....+25 Pkt
- Für jede gewählte Unterstützung Auswahl darf eine beliebige Fahrzeugschwadronen Kombination 1 - 3 Modelle, aus Chaos-Predator, Chaos Vindicator, Chaos Geissel oder Chaos Land Raider ausgewählt werden.
- Der Eintrag Begrenz für Chaos Vindicator und Kyborgs haben für Iron Warriors keine Gültigkeit.
- Der Chaos General oder der Erhabener Champion können zu einen Kriegsschmied aufgewertet werden:
  - General.....*+50 Pkt*
  - Champion.....*+40 Pkt*
- Für eine Unterstützungs Auswahl dürfen bis zu drei Artillerie Salven angefordert werden, diese werden als Reserve gehandhabt.
  - Vorbereiteter Feuerschlag pro Schuss.....+25 Pkt

WORLD EATERS

Die World Eaters wurden bei der Erstgründung der Space Marines geschaffen und betrachten sich noch heute als eine der ursprünglichen und einzig wahren Legionen. Sie glauben, daß es die späteren Ordensgründungen unter dem falschen Imperator der Menschheit sind, die vom wahren Pfad der Space Marines abwichen und daß diese dekadent und moralisch verderbt wurden, und nicht sie selbst.

Sogar schon vor dem Großen Bruderkrieg waren die World Eaters berüchtigt für ihre Wildheit und Brutalität. Sie wurden vom Imperator sogar ausdrücklich gerügt, weil sie ihre neuen Rekruten mit PsychoChirurgie in sabbernde, blutrünstige Irre verwandelten. Nichtsdestotrotz waren die World Eaters wertvolle Terrortruppen im Großen Kreuzzug und kämpften in der vordersten Linie aller großen Feldzüge mit.

Angesichts dieser Vorgeschichte war es für Horus ein leichtes, die ohnehin schon blutigen Rituale der World Eaters als einen Hebel zu benutzen, um diese Space Marines endgültig zur Anbetung des Chaos zu verleiten. Unter seinem verderblichen Einfluß verschrieben sich die World Eaters bald voll und ganz Khorne, dem Blutgott.

Einst berühmt für ihre unerschütterliche Treue zum Imperator, wurde der Name der World Eaters im Großen Bruderkrieg schnell gleichbedeutend mit Blutvergießen und Entsetzen. Sie kämpften stets als Vorhut der Verräterlegionen, und ihren Legionsaufzeichnungen zufolge waren es sogar die World Eaters, und nicht die Sons of Horus, welche die Mauern des Imperialen Palastes als erste durchbrachen. Die World Eaters zogen sich nach dem Tod des Horus nur widerwillig von Terra zurück, schlugen sich kämpfend zum Wirbel des Chaos durch und schnitten einen blutigen Pfad durch alles, was sich ihnen in den Weg zu stellen versuchte.

Einst berühmt für ihre unerschütterliche Treue zum Imperator, wurde der Name der World Eaters im Großen Bruderkrieg schnell gleichbedeutend mit Blutvergießen und Entsetzen. Sie kämpften stets als Vorhut der Verräterlegionen, und ihren Legionsaufzeichnungen zufolge waren es sogar die World Eaters, und nicht die Sons of Horus, welche die Mauern des Imperialen Palastes als erste durchbrachen. Die World Eaters zogen sich nach dem Tod des Horus nur widerwillig von Terra zurück, schlugen sich kämpfend zum Wirbel des Chaos durch und schnitten einen blutigen Pfad durch alles, was sich ihnen in den Weg zu stellen versuchte.

Auch im Exil setzten die World Eaters ihre Blutbräuche fort, verstärkten sie sogar noch und banden sich damit immer enger an Khorne und seine Dämonen. Schließlich streiften sie jeden Anschein einer ausgewogenen, taktischen Streitmacht ab, als sie sich ausschließlich mit Pistolen und Nahkampfwaffen ausrüsteten, wobei insbesondere Kettenäxte und Kettenschwerter ihre bevorzugten Werkzeuge wurden. Im Kampf gehen die World Eaters grundsätzlich sofort zum Angriff über. Während sie vorwärtsstürmen, brüllen sie ihre Lobpreisungen an Khorne laut hinaus.

Je mehr Offiziere dieser Legion zu vollwertigen Champions des Khorne oder von Dämonen besessen wurden, desto mehr brach selbst der letzte Überrest ihrer einstigen Disziplin zusammen. Am Ende des besonders brutalen Skalathrax-Feldzuges fiel ein Champion der
World Eaters, der wegen seiner Rolle später den Beinamen Khärn der Verräter' erhielt, in einem derartigen Blutrausch über seine eigenen Legionskameraden her, daß die ganze Legion sich in einer gewaltigen Schlacht, die endlose Tage und Nächte lang andauerte, gegenseitig abschlachtete. Als der Schlachtenrauch sich dann endlich verzog, hatte sich die Legion in Dutzende erbittert verfeindeter Kriegerbanden irrsinniger Berserker gespalten, die auf der Suche nach Schlachten und Blutvergießen seitdem ruhelos durch den Wirbel des Chaos streifen.

Einige dieser Rotten sind ein paar Hundert Krieger stark, andere nur wenig mehr als ein einzelner Champion, der seine Berserker auf die Suche nach immer grausameren Blutbädern führt. Diese Kriegerscharen schließen sich bereitwillig jedem Chaosfürsten an, der Truppen für einen Eroberungsfeldzug sammelt, und verlangen nicht mehr Lohn, als für ihren Meister Khorne Blut vergießen und Schädeltrophäen sammeln zu dürfen. Allerdings muß sogar der Chaosgeneral selbst stets auf der Hut sein, daß nicht auch sein eigener Kopf am Gürtel eines Khorne Berserkers landet.

Regula legionis

Die World Eaters haben zugang zu folgenden Truppentypen:

HQ
Dämonenprinz
Chaos General
Blutdämon
ELITE
Erhabener Champion
Auserkorene
Besessene
World Eaters Terminatoren
STANDARD
Khorne Berserker
Zerfleischer
Zerschmetterer
Chaos Kultisten
STURM
Chaos Space Marine Bikes
Bluthunde
Chaos Brut
UNTERSTÜTZUNG
Chaos Predator
Chaos Vindicator
Chaos Geissel
Chaos Land Raider

World Eaters Optionen:

- Alle Infanterie Modelle müssen das Mal des Khorne erhalten.
- Jedes Fahrzeug muss Khorne oder gar keiner Gottheit Geweiht werden.
- Alle Infanterie Einheiten erhalten die Fähigkeit *Blutrünstig, Blutrausch* und *Rasender Angriff*.
- Jede Gesegnete Einheit die einen Champion erhalten kann, darf diesen ohne zusätzliche Punkte kosten aufwerten.
- Ersetzte Hasserfühlt durch Furchtlos.
- Gesegnete Dämonen Trupps dürfen noch zusätzlich +1 zu ihren Beschwörungswurf hinzuaddieren.

Blutrausch: Werfe zu beginn jeder Chaos Bewegungsphase für alle Infanterie Modelle ein W6, bei einer 1 oder 2 erhalten diese +1 Attacke und die Fähigkeit Sprinten.

Death Guard

Die Death Guard Legion gehörte zu den ursprünglichen zwanzig, vom Imperator höchstselbst gegründeten Legionen der Space Marines. Im Großen Bruderkrieg schloß sich die Death Guard dem abtrünnigen Kriegsherrn Horus an und nahm an vielen Schlachten gegen die Streitkräfte des Imperators teil. Als Horus zum Sturmangriff gegen den Imperator und die Erde blies, blieb die Renegatenlegion der Death Guard im Warp hängen, als sie die lange Reise zur Erde zu unternehmen versuchte. Tage vergingen, während derer die Navigatoren der Flotte nach einem Warpriß suchten, durch den sie ins materielle Universum zurückkehren könnten.

Derweil begann sich eine geheimnisvolle Seuche von Schiff zu Schiff auszubreiten. Diese stinkende Pestilenz blähte die Eingeweide auf, ließ das Fleisch anschwellen und ihre Opfer von innen heraus verfaulen. Schließlich steckte sich sogar Mortarion an, der Primarch der Legion, und in seinem Delirium rief er die Mächte des Chaos an, dass sie den Space Marines helfen sollten. Mortarions im Fieberwahn gestammeltes Flehen stieß beim Chaosgott Nurgle auf offene Ohren, der den Primarchen daraufhin zu seinem Champion machte und auch die anderen Mitglieder der Verräterlegion an sich band.

Die solcherweise einem neuen Herrn verpflichtete Death Guard erreichte unter Mithilfe ihres Meisters Nurgle schließlich gerade noch rechtzeitig ihr Ziel, um am Sturmangriff von Horus gegen die Erde teilzunehmen, und war daher an allen bedeutenden Schlachten dieses Feldzugs beteiligt. Als die, jetzt zwar nicht mehr tödliche, aber dennoch ungebrochen weiterschwelende Seuche die Death Guard auch äußerlich immer mehr zu entstellen begann, verwandelte sich ihr Erscheinungsbild zu jener abstoßenden Gestalt, die ihre Mitglieder noch heute tragen. Die einst¬mals hochgewachsenen und edlen Space Marines der Death Guard wurden zu Seuchenmarines des Nurgle.

Von allen Chaos Space Marines bietet die Gestalt der Seuchenmarines den schrecklichsten Anblick. Ihr Fleisch pulsiert voller Fäulnis, ihre Eingeweide quellen durch schwärende Wunden in ihrer verwesenden Haut nach außen, und aus ihren Leibern trieft klebriger Schleim. Der schiere Gestank, den ihre verrottenden Körper verströmen, erfüllt die Luft um sie herum Hunderte Meter weit mit dem durchdringend süßlich-kranken Geruch des Todes. Der Anblick solch widerwärtiger, lebender Kreaturen ist eine Verhöhnung der Natur, und von allen Seuchenmarines sind jene der Death Guard die Scheußlichsten und Abstoßendsten, die Feistesten und Verdorbensten.

Nach der Niederlage von Horus führte Mortarion seine Death Guard in einem hemmungslosen Vernichtungszug über eine Vielzahl von Planeten, bevor er sich schließlich mit den Resten der Legion in den Wirbel des Chaos zurückzog. Dort erhielt er Nurgles höchste Belohnung, wurde zu einem vollwertigen Dämonenprinz und mit der Herrschaft über eine von Nurgles größten Seuchenwelten im Wirbel des Chaos betraut.

Der von Mortarion regierte Seuchenplanet liegt tief im Inneren des Wirbels des Chaos. Von dieser dunklen und schleimigen Sphäre aus schickt der Primarch stetig ganze Flotten von Seuchenschiffen in den

Warp, um Seuchenerreger in die Galaxis hinauszutragen. An Bord dieser Schiffe befinden sich Chaos-Champions und ihre Gefolgsleute vom Seuchenplaneten, begleitet von Kriegern der uralten Death Guard, den widerwärtigen Seuchenmarines des Nurgle.Die Seuchenwelt selbst ist ein Ort, wo Krankheit und Siechtum die Norm bilden, wo Miasmawolken Ansteckung und Tod bringen, wo die Verseuchten zu Nurgle beten und ihn um Erlösung von ihrer endlosen Todespein anflehen. Manchen der Planetenbewohner bezeugt der Chaosgott besondere Gunst, indem er sie zu Champions macht, die dann untereinander um die Führerschaft und die Gelegenheit kämpfen, wie Mortarion ein Dämonenprinz zu werden.

Die Seuchenmarines mischen sich nur sehr selten in diese Schlachten zwischen aufstrebenden Champions ein. Im Grunde lassen sie sich ohnehin nur sehr selten bei den Bewohnern dieser Welt blicken, mit Ausnahme jener Zeiten, wenn neue Champions auserkoren und in die Reihen der Seuchenmarines aufgenommen werden. Die meiste Zeit verbringen sie vielmehr mit dem Umsorgen von Mortarion oder der Ausführung seiner Wünsche, der Verbreitung neuer Seuchen und Reisen zu anderen Welten, um Nurgles Krankheiten zu neuen Opfern zu bringen.

Regula legionis

Die Death Guard hat zugang zu folgenden Truppentypen:

HQ
Dämonenprinz
Chaos General
Großer Verpester
ELITE
Erhabener Champion
Auserkorene
Besessene
Nurgle Terminatoren
Chaos-Cybot
Adepten des Dunklen Mechanicus
STANDARD
Seuchenmarines
Seuchenhütter
Nurglings
Chaos Kultisten
STURM
Chaos Space Marine Bikes
Schleimbeistie
Chaos Brut
Gargoyles

UNTERSTÜZUNG
Chaos Havoks
Chaos Predator
Chaos Vindicator
Chaos Geissel
Chaos Land Raider

Death Guard Optionen:

- Infanterie Modelle die ein Mal tragen können müssen *(sofern kein anderer Punktewert Angegeben)* für +7 Pkt das Mal des Nurgle erhalten.
- Alle Infanterie Einheiten erhalten die Fähigkeit *Fester Griff* und *Verletzungen ignorieren*.
- Jedes Fahrzeug muss Nurgle oder keiner Gottheit Geweiht werden.
- Jede Gesegnete Einheit die einen Champion erhalten kann, darf diesen ohne zusätzliche Punktekosten aufwerten.
- Gesegnete Dämonen Trupps dürfen zusätzlich +1 zu ihren Beschwörungswurf hinzuaddieren.
- Havoks dürfen nur Spezialwaffen erhalten.

EMPEROR´S CHILDREN

Sämtliche Legionen der Erstgründung waren erschaffen worden, um an den Imperialen Kreuzzügen teilzunehmen. Es dauerte aber fast sechzig Jahre, bis auch die Legion der Emperor's Children ins Kampfgeschehen eingreifen konnte. Ein Unfall bei der Genimplantation löschte diese Legion beinahe schon bei ihrer Erschaffung aus. Sobald die Emperor's Children aber mit gerettetem Genmaterial neu aufgestellt worden waren, erwiesen auch sie sich als loyal und erfolgreich und zeichneten sich in mehreren Feldzügen besonders aus.

Die Emperor's Children gehörten zu jenen Einheiten, die Horus und seine rebellierenden Legionen auf Istvaan V zerschlagen sollten. Als sie jedoch vor Beginn der Kämpfe ein letztes Mal versuchten, den Feind durch persönliche Verhandlungen zum Einlenken zu bewegen, erlagen Fulgrim. der Primarch dieser Legion, und seine höchstrangigen Offiziere der Verlockung der dekadenten Lustbarkeiten, die Horus und seine Chaosanbeter ihnen boten. Unter Drogen gesetzt und in einen Lustrausch verführt, gegen den jeder Widerstand vergeblich war, zerbrachen sie schließlich und stimmten zu, Horus zu helfen. Die Verderbnis ihrer Anführer griff rasch auch auf den Rest ihrer Legion über, und so hießen die Emperor's Children das Chaos in all seiner verführerischen Verworfenheit willentlich willkommen. Der Imperiale Kult wurde in ihren Reihen rasch durch die lohnendere Anbetung von Slaanesh ersetzt.

Als eine der Verräterlegionen landeten auch die Emperor's Children auf der Erde, beteiligten sich aber kaum an den Kämpfen um den Imperialen Palast. Die Lust an einfachen Vergnügungen war bei ihnen bereits der Gier nach mordlustigen Ausschweifungen gewichen. Während ihre Verbündeten um den Palast kämpften und starben, töteten die Emperor's Children mehr als eine Millionen Menschen und verarbeiteten sie zu zahllosen verschiedenen Drogen und Aufputschmitteln. Unzählige Tausende mehr starben, um den Emperor's Children unmittelbarere, wenngleich gröbere Vergnügungen zu verschaffen.

Als der Angriff der Chaos Marines schließlich scheiterte, flohen die Emperor's Children zusammen mit dem Rest der Verräterlegionen in den Wirbel des Chaos.

Dort begannen sie als erste der flüchtigen Legionen, auf Raubzüge gegen die Imperialen Welten auszuziehen, um Gefangene und Beute zu machen. Ihre Ausschweifungen kannten keinerlei Maß, und schlichte Raubzüge vermochten ihnen bald nicht mehr ausreichend Menschenmaterial für ihre orgiastischen Götzen¬feiern zu verschaffen. Die Emperor's Children versuchten daher nun auch, sich aus dem Sklaven- und Dienerheer der anderen Verräterlegionen zu bedienen, was eine Reihe von Kriegen innerhalb der Verbotenen Zone entbrennen ließ. Diese Kämpfe der Emperor's Children dauerten bis zur Vernichtung des geklonten Horus durch die Black Legion an.

Obgleich verderbt jenseits allen menschlichen Begriffsvermögens, blieben die Emperor's Children nichtsdestotrotz eine reißend kämpferische Streitmacht. Wie viele von Slaaneshs Anhängern wurden sie zu Kriegern, welche die Bezeichnung 'Noise Marines' tragen. Diese irrsinnigen Gefolgsleute des Herrn der Lust sind zu entarteten und gänzlich dekadenten Kriegern geworden, die im Kampf ein perverses Vergnügen suchen und finden.

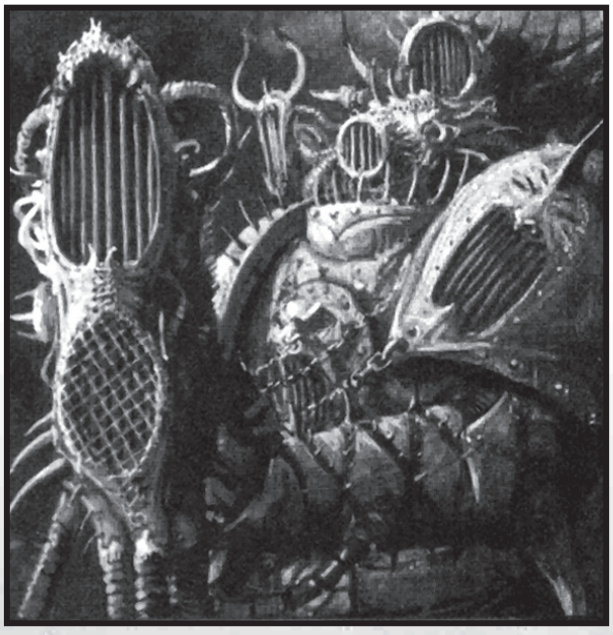
Sie entdeckten die Todesgefahr in der Schlacht als Lust und Sinnesrausch wieder, die ihnen bislang nie erreichte Höhen neuer Ausschweifungen besehen. Je lauter und misstönender der Krach, desto extremer wird die dadurch hervorgerufene Gefühlsreaktion, bis nur noch der Schlachtenlärm und die entsetzten Schreie des Feindes sie zu erregen vermögen. Um ihre Lust noch weiter zu steigern, tragen Noise Marines fremdartige Waffen, die trommelfellzerfetzenden Lärm erzeugen und schreckliche Zerstörung anrichten können.

Weil die Sinne der Emperor's Children so starke Stimuli gewohnt sind, dringen nur noch die ausgefallensten und stärksten Sinneseindrücke bis zu ihrem Verstand durch. Jeder Kampfanzug. jeder ihrer Bolter und jedes Kettenschwert ist zu fantastischer Gestalt verformt und zu Ehren von Slaanesh mit schrillen Farben bemalt. Jeder Space Marine der Emperor's Children verändert seine übliche Körperpanzerung ein wenig und baut sie um, verbessert ihre Eigenschaften und 'verschönen' sie. Den besonders Begünstigten arbeiten die Waffenschmiede der Legion bisweilen Darstellungen liederlicher Ausschweifungen in die Schulter- und Brustplanen ihrer Rüstungen ein.

Regula legionis

Die emperor´s children haben zugang zu folgenden Truppentypen:

HQ
Dämonenprinz
Chaos General
Hüter der Geheimnisse
ELITE
Erhabener Champion
Auserkorene
Besessene
Emperor´s Children Terminatoren
Adepten des Dunklen Mechanicus
Chaos-Cybot
STANDARD
Chaos Space Marines
Noise Marines
Dämonetten
Chaos Kultisten
STURM
Chaos Space Marine Bikes
Jägerrinen
Slaaneshbestien
Chaos Brut
Raptoren
UNTERSTÜTZUNG
Havoks
Chaos Predator
Chaos Vindicator
Chaos Geissel
Chaos Land Raider



Emperor´s Children Optionen:

- Infanterie Modelle müssen *(sofern kein anderer Punktewert Angegeben)* für +5 Pkt das Mal des Slaanesh erhalten.
- Fahrzeuge müssen Slaanesh oder keiner Gottheit Geweiht werden.
- Alle Einheiten erhalten die Fähigkeit *Furchtlos*.
- Jede Gesegnete Einheit die einen Champion erhalten kann, darf diesen ohne zusätzliche Punktekosten aufwerten.
- Gesegnete Dämonen Trupps dürfen zusätzlich +1 zu ihren Beschwörungswurf hinzuaddieren.
- Chaos Predatoren dürfen ihre Maschinenkanonen ohne zusätzliche Punktekosten zu einem Blastmaster, sowie ihre schweren Boltern (soweit vorhanden) durch Sonic Blaster ersetzen.
- Alle Champions sowie der General können folgende zusätzliche Ausrüstung erhalten:
  - Kampfdrogen.....*+15 Pkt*
  - Lockruf des Slaanesh.....*+25 Pkt*
  - Fesselnde Aura..... *+10 Pkt*

Kampfdrogen

Champions des Slaanesh haben Zugriff auf eine große Zahl verschiedener Kampfdrogen, jede destilliert aus den Drüsen vernunftbegabter Geschöpfe. Sie dürfen zu Beginn einer beliebigen Nahkampfphase eingenommen werden. Sobald sie benutzt werden darf der Slaaneshspieler bis zu drei Fähigkeiten von der folgenden Liste wählen. Die gewählten Kräfte halten für die Dauer der Nahkampfphase an. Würfle mit einem W6 für jede gewählte Fähigkeit. Wenn eine Zahl zweimal fällt erleidet das Charaktermodell den Verlust eines Lebenspunktes, der auf keine Weise verhindert werden kann. Fällt ein und die selbe Zahl gar dreimal stirbt das Modell auf der Stelle. Es kann also keinen Schaden erleiden, wenn es nur eine einzelne Fähigkeit erhält.

Kampfdrogen Auswirkung:

- *Durch Deckung bewegen*
- *+1 Kampfgeschick*
- *+1 Stärke*
- *Verletzung ignorieren*
- *+1 Attacke*

Lockruf des Slaanesh

Während der Schussphase kann ein Modell mit dieser Fähigkeit einen verlockenden Gesang anstimmen, anstatt eine Waffe abzufeuern, der ein nicht im Nahkampf befindliches gegnerisches unabhängiges Charaktermodell oder eine gegnerische Einheit im Umkreis von 12 Zoll betrifft. Die Einheit oder das Modell muss einen Moralwerttest bestehen oder sich sofort W6 Zoll in Richtung des lockenden Modells bewegen, wobei sie in 1 Zoll Entfernung von im Weg stehenden Chaosmodellen anhalten und Abzüge für schwieriges Gelände ignorieren.

Fesselnde Aura

Champions mit diesem Geschenk sind in den Glanz und die Herrlichkeit Slaaneshs gehüllt. Ihre Anziehungskraft ist so groß, dass ihre Feinde ihren Überlebensinstinkt dem Willen des Champions unterordnen, selbst wenn ihre Sache hoffnungslos sein sollte. Wenn sich eine Einheit im Nahkampf mit einem Modell mit der Fesselnden Aura befindet und den Nahkampf verliert, legt sie keinen Moraltest ab und bleibt im Kampf.

THOUSEND SONS

Der Name Thousand Sons spielt auf die ursprüngliche Reihe von genetischen Implantaten an, die dereinst aus dem Zellgewebe des Primarchen dieser Legion, Magnus des Roten, geschaffen wurden. Magnus war ein rothaariger und auffällig großer Primarch, der nur ein einziges Auge besaß, das mitten auf seiner breiten Stirn prangte.

Man nannte ihn deswegen bisweilen auch Zyklopischer Magnus oder Roter Zyklop. Ursache dieser Verunstaltung war, daß seine Seele schon von Geburt an vom Chaos berührt und verdorben war, denn Tzeentch hatte ihm ein starkes Interesse an den okkulten Kräften des Warp eingepflanzt, und an den Geheimnissen, die sich in dieser Dimension verbergen. Aus Magnus Genmaterial wurden zuerst nur eintausend Space Marines geschaffen: die tausend Söhne von Magnus, eben die 'Thousand Sons'. Um jedoch eine vollwertige Legion mit vielen tausend Space Marines in den Großen Kreuzzug schicken zu können, zog man später viele weitere Krieger auf. Die Legion führte ihren Namen Thousand Sons aber trotzdem stolz weiter.

Der Pfad zur Verdammnis der Thousand Sons begann bei diesen Space Marines früher als bei den meisten anderen Verräterlegionen. Schon lange vor dem Großen Bruderkrieg hatte Magnus seine Söhne trotz der Warnungen des Imperators, sich von solcherlei Dingen fernzuhalten, zum intensiven Studium Arkane Wissens angeleitet und ne mit dem Gebrauch von Hexerei vertraut gemacht. Trotz ihrer zunehmenden Beschäftigung mit der Magie blieb die Legion aber sowohl dem Imperator als auch der Menschheit unerschütterlich treu. Als Horus seine Streitkräfte gegen das Imperium sammelte, versuchten die Thousand Sons anfangs sogar noch, ihre okkulten Kräfte einzusetzen, um den Imperator vor der durch Horus drohenden Gefahr zu warnen. Wegen seines abgrundtiefen Mißtrauens gegenüber allem, dem der Hauch des Chaos anhaftete, schlug der Imperator diese magischen Warnungen jedoch in den Wind.

Er erklärte die Thousand Sons sogar zu Ketzern und schickte Leman Russ und seine Space Wolves aus, um Prospero, die Heimatwelt der Thousand Sons, zu zerstören. Die Legion wurde also gegen ihren Willen in einen Krieg gegen den Imperator gezwungen, und sie musste an der Seite des Chaos kämpfen, um überleben und ihr angesammeltes Wissen retten zu können. Die Thousand Sons suchten notgedrungen den Schutz des Chaosgottes Tzeentch des Herrschers des Wandels, des größten Zauberkundigen aller Chaosmächte. Tzeentch gewährte ihnen seine Gunst, und so vermochten die Thousand Sons in den Nachwehen des Großen Bruderkrieges in den Wirbel des Chaos zu entkommen, wo sie jene Dämonenwelt fanden, die ihnen versprochen worden war. Diese Welt wurde später als der Planet der Zauberer bekannt, wo sich die Thousand Sons unter der Herrschaft von Magnus dem Roten eine neue Heimat aufbauten.

Der Primarch der Thousand Sons wurde von Tzeentch in den Rang eines Dämonenprinzen erhoben und richtete sich in einer vulkanischen Felsnadel eine Festung ein. Der man den Namen "Turm des Zyklopen" gab. Genau wie bei ihrem Burgherrn prangt am höchsten Turm dieser Festung ein einzelnes, lebendes Auge, das unablässig über die umliegende Landschaft blickt und die Diener seines Meisters überwacht, als ewiger Hüter und Wachhund des Hexerkönigs Unter diesem Blick des Zyklopen setzten die Thousand Studium der Magie all die Jahrtausende hindurch bis heute fort, so daß viele von ihnen zu mächtigen des Tzeentch aufstiegen.
Im Laufe der Zeit aber ließ der verderbliche Einfluss des Herrschers des Wandels nicht minder viele der Thousand Sons mutieren und dem Wahnsinn verfallen. Dieser Verfall ihrer Brüder ließ bei den Zauberern eine wachsende Beunruhigung aufkeimen, bis eine Verschwörung unter Führung von Ahriman. dem größtes unter ihnen, schließlich sogar den Zorn ihres Dämonenprimarchen riskierte und den welterschütternden 'Zauber des Ahriman" beschwor, um die Thousand Sons dadurch zu läutern und zu schützen. Die Folge war eine tiefgehende Spaltung der Legion, als der über Ahrimans Alleingang erboste Primarch die verantwortlichen Verschwörer in die Verbannung schickte und in alle Winde zerstreute, so daß sie hinfort in verschiedenen, über den ganzen Wirbel des Chaos versprengten Verräterlegionen kämpfen mußten.

Regula legionis

Die Thousand Sons hat zugang zu folgenden Truppentypen:

HQ
Dämonenprinz
Chaos General
Hexenmeister
Herrscher des Wandels
ELITE
Auserkorene
Erhabener Champion
Besessene
Thousend Sons Terminatoren
Adepten des Dunklen Mechanicus
Chaos-Cybot
STANDARD
Thousend Sons
Rosa Horros
Chaos Kultisten
STURM
Chaos Space Marine Bikes
Kreischer
Feuerdämonen
Chaos Brut
Gargoyles
UNTERSTÜTZUNG
Chaos Predator
Chaos Vindicator
Chaos Geissel
Chaos Land Raider

Thousend Sons Optionen:

- Jede Infanterie Einheit muss (sofern kein anderer Punktewert Angegeben) für +5 Pkt das Mal des Tzeentch erhalten, Fahrzeuge müssen Tzeentch oder gar keiner Gottheit Geweiht werden.
- Gesegnete Dämonen Trupps dürfen zusätzlich +1 zu ihren Beschwörungswurf hinzuaddieren.
- Hexer der Thousen Sons dürfen auch über Psi-Kräfte verfügen die nicht ihren Mal entsprechen.
- Jeder Champion/Hexer kann folgende Ausrüstung erhalten:
  - Auge des Tzeentch ..... *+ 8 Pkt*
  - Inferno Munition ..... *+10 Pkt*
  - Talisman des Tzeentch ..... *+10 Pkt*
- Erfeind: Space Wolfs

Auge des Tzeentch:
Der Champion hat irgend wo an seien Körper oder seiner Ausrüstung ein drittes Auge. Das Auge sieht kommende Ereignisse und ermöglicht es dem Champion, seine Aktionen rechtzeitig anzupassen. Das Auge erlaubt es dem Champion in jeder seiner Spielzüge einen einzelnen Rüstungs-, Treffer-, oder Schadenswurf zu wiederholen.

Inferno Munition: siehe Seite 51.

Talisman des Tzeentch:
Wenn ein Champion diesen Talisman erhält erleiden Gegnerische Psioniker in 24 Zoll Umkreis eine Malus von -1 auf den Moralwert, diese Malus ist Kumulative bis zu einem Maximum von -4.

BLACK LEGION

Die Black Legion ist die einzige Verräterlegion, die sich in den zehntausend Jahren ihres Exils einen neuen Namen gab. Die bei der Ersten Gründung aufgestellte Legion trug ursprünglich den Namen ‘Lunar Wolves’. Der Imperator verlieh ihr in Anerkennung ihrer Verdienste im Ullanor-Kreuzzug aber später einen neuen Namen und benannte die Legion zu Ehren ihres Primarchen um - von nun an hießen diese Space Marines “Sons of Horus’.

Als Sons of Horus kämpfte die Legion dann auch im Großen Bruderkrieg und diente während sämtlicher Feldzüge als Leibgarde des Renegaten Horus. Sie war die erste Legion, die das Zeichen des Imperialen Adlers von ihren Rüstungen und Bannern entfernte und es durch das Symbol des Horus-Auges ersetzte, das im Imperium hinfort zum gefürchteten Wahrzeichen des Chaos wurde. Die Sons of Horus kämpften voller Stolz und mit unvorstellbarer Wildheit, gestärkt vom Bewusstsein, dass sie die Auserwählten der von Horus angestrebten neuen Ordnung waren. Als Horus vom Imperator besiegt wurde, versetzte das ihrer Moral einen vernichtenden Schlag, denn sie hatten dadurch ihren Schutzherrn und Vater verloren.

Einige Gruppierungen innerhalb der anderen Verräterlegionen beschuldigten später die Sons of Horus, unnötigerweise eine heillose Flucht der Rebellen von der Erde in Gang gesetzt zu haben, als sie sich mit dem Leichnam ihres geliebten Kriegsherrn in den Warp zurückzogen und den Rest der Chaoshorde führungslos zurückließen. In Wahrheit war die Schlacht um die Erde aber schon in dem Augenblick verloren gewesen, als Horus fiel, und keine Macht des Universums hätte den Streitkräften des Chaos danach noch zum Sieg verhelfen können. Im Wirbel des Chaos führten die Sons of Horus später erbitterte Kriege mit den anderen Verräterlegionen um den Besitz von Schlüsselwelten und Ressourcen, aber auch, um sich ihre einstige Führungsposition unter den Legionen zurückzuerobern.

Die Sons of Horus beteten im Laufe der Zeit wechselnde Chaosgötter an, und jedes Mal ließen mehr Söhne des Horus Dämonen Besitz von ihren Seelen und Körpern ergreifen. Im Laufe der Jahrhunderte blutete obendrein auch eine Folge verlustreicher Konflikte mit anderen Verräterlegionen die Sons of Horus immer mehr aus. Diese Kriege gipfelten schließlich in der Vernichtung der letzten Hochburg der Sons of Horus durch die vereinte Streitmacht mehrerer, zu einem Bund zusammengeschlossener Verräterlegionen. Als Krönung ihrer Schmach stahlen die siegreichen Gegner den Söhnen des Horus obendrein Horus Leichnam und erschufen sehr zur Abscheu der überlebenden Sons of Horus aus dem toten Leib einen Klon ihres Kriegsherrn. Ihres ursprünglichen Kriegsherrn beraubt, schworen die Sons of Horus schließlich Abaddon, dem Captain ihrer ersten Kompanie die Treue, und erkoren ihn zu ihrem neuen Kriegsherrn.

In Abaddons erstem Erlass sagte die Legion sich von Horus und ihrem uralten Legionsnamen los. Er befahl den überlebenden Legionsmitgliedern, ihre Rüstungen als ewige Mahnung an ihre Schande schwarz anzumalen und führte mit ihnen einen Blitzüberfall aus, um den Leichnam ihres einstigen Kriegsherrn und dessen Klone zu vernichten.

Das Husarenstück gelang, und anschließend tauchte Abaddon mit all seinen Gefolgsleuten auf dem letzten, ihrer Legion verbliebenen Schlachtkreuzer in den riesigen Staubnebeln am Rande des Wirbels des Chaos unter, die der neu benannten ‘Black Legion’ forthin als Geheimstützpunkt diente. Seit jener Zeit führte die Black Legion immer wieder Raubzüge sowohl gegen das Imperium als auch den Wirbel des Chaos. Ihr Schlachtkreuzer wurde schon an unzähligen Orten der Galaxis gesichtet, wo er ebenso blitzschnell und geheimnisvoll wieder verschwand, wie er auftauchte.

Um die Wiederherstellung des Stolzes und Rufs der Black Legion bemüht, führte Abaddon seine Streitkräfte eigenhändig immer in die gefährlichsten Schlachten, die er finden konnte. Anfangs errang Abaddon dadurch nur den widerwilligen Respekt der anderen Verräterlegionen, aber als seine Taten und Erfolge zunehmend eindrucksvoller wurden, gewann er auch ihre Unterstützung. Seine leidenschaftlichen Worte fachten den schwelenden Haß der Verräterlegionen auf das Imperium zu neuem Feuer an, und schließlich kämpften immer wieder Krieger aller Legionen unter seinem Banner.

Abaddon baute seine Macht bedächtig auf und kann nunmehr auf die Ergebenheit und Treue vieler Hauptleute aus allen anderen Verräterlegionen fest zählen.

Wer sich ihm entgegenstellt, wird niedergemacht, wer sich ihm anschließt, reiht seine Kraft in die größte Armee ein, die sich jemals im Wirbel des Chaos sammelte. Abaddon hat die Stärke des Imperiums im Langen Krieg viele Male auf eine harte Probe gestellt, und mit jedem Sieg wächst seine Macht weiter. Eines Tages wird das Imperium eine Schwäche zeigen, einen Spalt in seiner Rüstung. An diesem Tag wird Abaddon seine Black Legion und seine Horden der Verlorenen und Verdammten ein für allemal in das materielle Universum zurückführen.

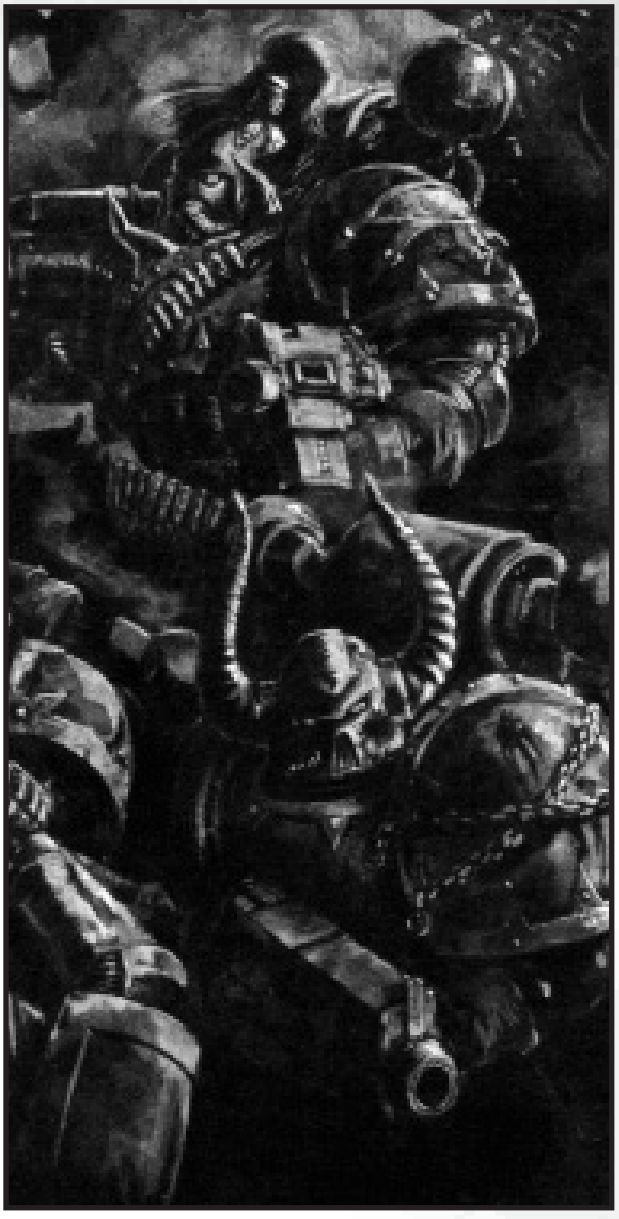
Regula legionis

Die Black Legion hat zugang zu folgenden Truppentypen.

HQ
Dämonenprinz
Chaos General
Hexenmeister
Grosse Dämon
ELITE
Erhabener Champion
Auserkorene
Chaos Terminatoren
Söldner
Besessene
Adepten des Dunklen Mechanicus
Chaos-Cybot
STANDARD
Chaos Space Marines
Thousend Sons
Seuchenmarines
Khorne Berserker
Noise Marines
Chaos Kultisten
STURM
Chaos Space Marine Bikes
Chaos Raptoren
Dämonenbestien
Dämonenmeuten
UNTERSTÜTZUNG
Chaos Havoks
Kyborgs
Chaos Predator
Chaos Vindicator
Chaos Geissel
Chaos Land Raider

Black Legion:

- Das einzige Mal das Modelle der Black Legion erhalten können ist das des Glorreichen Chaos.
- Auserkorrene und Chaos Terminatoren zählen als *Unnachgiebig*.
- Der Eintrag Begrenzt für Chaos Vindicator hat für die Black Legion keine Gültigkeit.



WER SCHWOR UNS SEINE TREUE?
DER KRIEGSHERR
WEM DIENEN WIR VOLLER VERTRAUEN?
DEM KRIEGSHERR
WER GAB UNS UNSEREN NAMEN?
DER KRIEGSHERR
WER WURDE UNSGENOMMEN?
DER KRIEGSHERR
ABER WEN WERDEN WIR NEU ERSCHAFFEN?
DEN KRIEGSHERRN
UND WER WIRD UNS ZUM SIEG FÜHREN?
DER KRIEGSHERR

GEBET DER BLACK LEGION

Chaos Psi-Kräfte

Ein Psioniker darf in jedem Spielzug maximal eine Psi-kraft einzusetzen versuchen. Die einzige Ausnahme von dieser Regel ist ein Modell mit dem Mal des Tzeentch, das in jedem seiner Spielzüge versuchen kann, bis zu zwei Psikräfte einzusetzen (sofern die Psikräfte nicht beide anstelle einer Fernkampfwaffe eingesetzt werden, da jedes Modell pro Schussphase nur einmal schießen darf).

Chaoswind

Diese Psikraft kann abhängig vom Hexer verschiedene Gestalten annehmen. Die Verehrer Nurgles stoßen einen Strom widerlichen, ätzenden Schleims aus, der das Ziel versengt und infiziert, während die Hexer Slaaneshs eine goldene Wolke beschwören, die jede Nervenzelle in verzückenden Qualen brennen lässt.

Der Chaoswind kann in der Schussphase des Modells eingesetzt werden, anstatt eine Fernkampfwaffe abzufeuern. Wenn der fällige Psitest bestanden wird, wirkt der Chaoswind wie das Abfeuern einer Waffe mit Flammenschablone. Alle vollständig oder teilweise unter der Schablone befindlichen Modelle verlieren bei einem W6-Wurf von 4+ einen Lebenspunkt, wogegen kein Rüstungs- oder Deckungswurf erlaubt ist. Von der Schablone berührte Fahrzeuge erleiden bei einem Wurf von 4+ einen Streifschuss.

Geschenk des Chaos

Der Psioniker entfesselt einen wirbelnden Sturm von Chaosenergie, der das Ziel einhüllt und es sofort mutieren lässt. Die Macht des Chaos fließt durch seine Adern, die Knochen des unglückseligen Opfers winden sich, das Fleisch bläht sich, und qualvolle Mutationen reißen es in Stücke.

Der Psioniker kann diese Kraft zu Beginn seines Spielzugs anwenden. Sowohl er als auch das Ziel dürfen sich zu diesem Zeitpunkt im Nahkampf befinden. Wähle ein feindliches Modell aus und lege einen Psitest ab.
Wenn er erfolgreich ist und sich das Ziel in 6 Zoll Umkreis um den Psioniker befindet, wirf einen W6.

Liegt das Wurfergebnis **über** dem Widerstandswert des Opfers, so verwandelt sich dieses in einen formlosen Fleischklumpen und wird als Verlust entfernt (da keine Lebenspunkte verloren gehen, helfen dagegen keine Schutzwürfe!). Verwende den grundsätzlichen Widerstand des Ziels (ignoriere Modifikationen durch ein Bike). Ein Wurf von 6 liegt **immer** über Widerstandswert des Ziels, egal wie hoch diese' sächlich ist. Modelle ohne Widerstand werden von der Psikraft nicht betroffen.

Hat der Spieler des Psionikers das Modell einer Chaosbrut zur Verfügung, so darf er das Zielmodell durch die Brut ersetzen. Sie steht sofort unter seiner Kontrolle. War das ausgeschaltete Modell im Kontakt mit befreundeten Modellen, so befinden diese nun im Nahkampf mit der Chaosbrut.

Strahl des Verderbens

Der Psioniker zerfetzt den Feind mit einem Hagel von Blitzen aus reiner Chaosenergie.

Der Strahl des Verderbens kann in der Schussphase des Modells benutzt werden, anstatt eine Fernkampfwaffe abzufeuern. Um ihn zu aktivieren, muss ein Psitest bestanden werden. Der Strahl des Verderbens gilt als eine Waffe mit dem folgenden Profil (lege normale Treffer- und Schadenswürfe ab):

Reichweite	Stärke	DS	Typ
18 Zoll	4	3	Sturm 3

Warpzeit

Der Psioniker hüllt sich in dimensionale Instabilität, wodurch er den Ablauf der Zeit verändert und Attacken mit übernatürlicher Präzision lenken kann.

Diese Psikraft wird zu Spielzugbeginn eines beliebigen Spielers benutzt. Wenn der Psitest erfolgreich der Psioniker für die Dauer des Spielzugs des aktuellen Spielers alle Treffer- und Schadenswürfe wiederholen.

Blitz des Tzeentch (nur Tzeentch)

Der Hexer schleudert eine Kugel kochender Energie über das Schlachtfeld, deren rohe Magie wild wuchernde Mutationen bewirkt, die das Ziel zerreißen.

Der Blitz des Tzeentch kann in der Schussphase des Modells angewandt werden, anstatt eine andere Fernkampfwaffe abzufeuern. Wenn der fällige Psitest bestanden wird, gilt er als eine Waffe mit dem folgenden Profil (lege normale Treffer- und Schadenswürfe ab):

Reichweite	Stärke	DS	Typ
24 Zoll	8	1	Sturm 1

Tzeentchs Feuersturm (nur Tzeentch)

Der Chaos-Magus entfesselt einen konzentrierten Feuerstrahl, die Flammen entreißen dem Opfer seine Seele und zerren sie in das launische Reich des Tzeentch.

Diese Psi-Kraft kann in der Schussphase gewirkt werden anstatt eine Waffe abzufeuern, mit folgendem Profil:

Reichweite	Stärke	DS	Typ
36 Zoll	6	3	Schwer 1, Explosiv

Energieerdung (nur Tzeentch)

Ein Gewaltiger Malstrom zerreist das Gefüge der Realität und leitet die umliegende Psionischer Energien in das Immaterium ab.

Nachdem ein feindlicher Psioniker seinen Psitest bestanden hat, kann der Hexer seinerseits versuchen ein Psitest abzulegen, ist dieser erfolgreich so wird die angewandte Psikraft bei Wurf von +5 blockiert. Sind mehrere Psioniker auf dem Feld so würfle für jede erfolgreich angewandte Psikraft den W6 Wurf einzeln.
Sollte das Modell nicht über die Möglichkeit verfügen mehrere Psikräfte auszusprechen ist nicht erlaubt diese Kraft einzusetzen wenn im eigenen Spielzug bereits eine Psikraft erfolgreich gewirkt wurde.

Trugbild (nur Slaanesh)

Der Psioniker nimmt das Erscheinungsbild jemandem an, der den Gegnern wichtig und teuer ist oder anziehend erscheint, jemandem, dem sie niemals Schaden zufügen würden.

Diese Kraft kann entweder in der eigenen oder in einer gegnerische Schussphase gewirkt werden. Der Hexer erhält einen 3+ Rettungsgswurf.

Peitsche der Unterwerfung (nur Slaanesh)

Aus der Hand des Hexers schlängelt sich eine glühende Peitsche aus körperloser Energie hevor und schnellt über das Schlachtfeld. Jene, die sie mit ihren immateriellen Haken durchbohrt, werden vorübergehend vom Willen des Psionikers beherrscht.

Der Hexer darf diese Psikraft in der Schussphase einsetzen, anstatt eine Fernkampfwaffe abzufeuern Wähle eine für den Psioniker sichtbare feindlich nicht Fahrzeugeinheit in 24 Zoll. Umkreis und lege einen Psitest ab. Wenn du ihn bestehst, wird das Ziel Chaosspieler 2W6 Zoll weit bewegt. Diese Bewegung wird nicht durch schwieriges Gelände verlangsamt, Tests für gefährliches Gelände werden allerdings normal abgelegt. Die Zielmodelle dürfen nicht vom Spielfeld, in unpassierbares Gelände oder in den Umkreis von 1 Zoll um Feinde bewegt werden. Anschließend muss die betroffene Einheit einen Niederhaltentest ablege

Alptraum (nur Slaanesh)

Die Zieleinheit erleidet Beunruhigende Tagträume, in dem sie ihre Freunde verrät und sich mit den Dunklen Mächten alliiert

Diese Kraft kann in der Schussphase eingesetzt werden statt eine Waffe abzufeuern, hat ein Reichweite von 18 Zoll und Benötigt eine Sichtlinie. Die Zieleinheit muss einen Moralwerttest ablegen wenn er misslingt gilt die Einheit bis zum Beginn des nächster Chaosspielzuges als Niedergehalten. Die Kraft hat keinen Effekt auf Modelle, die keinen Moralwert besitzen oder immun Gegner Niederhalten sind.

Fäulnis des Nurgle (nur Nurgle)

Unter gurgelnden Lobpreisungen an Großväterchen Nurgle erbricht der Hexer ein Ekel erregendes Miasma der Krankheit.

Der Psioniker kann diese Kraft in der Schussphase verwenden, anstatt eine Fernkampfwaffe abzufeuern. Er darf sich dabei (ebenso wie die Ziele) im Nahkampf befinden. Wenn der fällige Psitest bestanden wird, erleidet jedes feindlichen Modelle im Umkreis von 6 Zoll um den Hexer eine 4+ *Gift* Attacke mit DS -.

Fäulnisschirm (nur Nurgle)

Der Hexer beschwört eine stinkende Wolke der Fäulnis und wickelt den verdorbenen Dunst wie ein großes Leichentuch um sich herum.

Der Faulnisschirm kann entweder in der Gegnerischen Schuss- oder in der eigenen Nahkampfphase gewirkt werden und verleiht einen 5+ Deckungswurf. Diese Psi-Kraft kann entweder auf den Hexer selbst oder auf eine Einheit gesprochen werden der sich der Hexer angeschlossen hat. Ist die Einheit bereits in Deckung erhält die Einheit +1 auf ihren bereits bestehenden Deckungswurf (bis zu ein Maximum von 3+).

Pestwind (nur Nurgle)

Der Chaos-Magus ruft einen übel riechenden, pestverseuchten Wind herbei, dessen Rauschen vom Stöhnen und von irrsinnigem Gelächter sowie anderen Klängen des Todes und Deliriums übertönt wird.

Die Psi-Kraft kann in der Schussphase gewirkt werden anstatt eine Waffe abzufeuern mit folgendem Profil:

Reichweite	Stärke	DS	Typ
24 Zoll	3+ Gift	5	Schwer 1, Explosiv Niederhalten, 5-Zoll-Schablone

Der Dämon hat viele Formen, Du must sie alle kennen. Du must die Maskerade des Dämons durchschauen und ihm aus seinen Vestecken Herausschauen und ihn aus seinen Versecken heraustreiben Traue Niemanden. Traue nicht einmal die selbst. es ist besser, vergebnes zu sterben, als in Abscheu zu Leben. Der eifrige Märtyrer wird für seine Tapferkeit gerühmt: der Feige und der Unvorbereitete wird zu Recht verachtet.

Erstes Buch der Indoktrination

CHAOS LEGIONEN
ARMEELISTE

Mit der folgenden Armeeliste kannst du eine Armee der Chaos Space Marines aufstellen und die Missionen spielen, die im Regelbuch von Warhammer 40.000 zu finden sind. Sie bietet dir auch Punktwerte für die verschiedenen Einheiten, falls du in deinen selbst erdachten Mission Punkte verwenden willst, oder als Teil einer Kampagne, die du leitest.

Mit dieser Armeeliste kannst du eine Streitmacht einsetzen, die auf einer der Verräterlegionen basiert, oder stattdessen eine der vielen verschiedenen Renegatenarmeen. Sie enthält eine Auswahl an Kriegern, die allen Göttern huldigen.
Die Armeeliste enthält zusätzlich verschiedene besondere Charaktermodelle, für den Fall, dass du eine Armee aufstellen willst, welche auf den berüchtigtsten Renegaten und Verrätern basiert, die jemals das Imperium der Menschheit terrorisiert haben.

Die Armeeliste ist in sechs Sektionen unterteilt. Alle Einheiten in der Armee sind einer dieser Sektionen zugeordnet, abhängig von ihrer Rolle auf dem Schlachtfeld. Jedes Modell hat außerdem einen Punktwert, der darauf basiert, wie effektiv das Modell in der Schlacht ist. Bevor du eine Armee auswählst, musst du dich mit deinem Gegner auf einen Punktwert einigen. Dann kannst du deine Armee wie unten beschrieben auswählen.

DER ARMEEORGANISATIONSPLAN
Die Armeeliste wird in Verbindung mit dem Armeeorganisationsplan einer Mission verwendet. Jeder Plan ist in fünf Kategorien unterteilt, die denen der Armeeliste entsprechen, und jede Kategorie enthält eine oder mehrere Boxen. Jede Box gibt an, dass du eine Auswahl aus dieser Sektion der Armeeliste treffen kannst. Dunkel unterlegte Boxen hingegen zeigen an, dass du diese Auswahl nehmen musst. Rechts findest du den Armeeorganisationsplan für Standardmissionen.

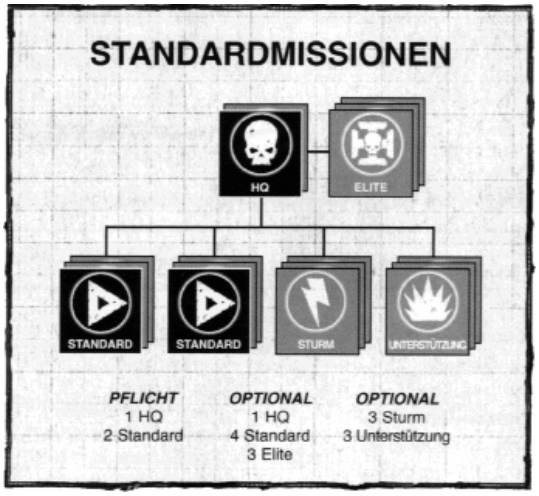
Wenn ein Modell oder ein Fahrzeug kein Teil einer Einheit oder Schwadron ist, belegt es eine Auswahl im Armeeorganisationsplan.

BESCHWORENE DÄMONEN
Belegen je einen eigenen Eintrag ihrer jeweiligen Zuordnung entsprechend im Armeeorganisationsplan. Einzig Große Dämonen bilden eine Ausname dieser Regeln siehe Seite 61. Jedoch können Dämonen niemals Missionziele halten, oder streitig machen!

MISSIONEN & PUNKTE
Diese Armeeliste ist primär dafür geschaffen worden, mit den Standardmissionen und den Kampfpatrouillen aus dem Regelbuch von Warhammer 40.000 verwendet zu werden. Sie kann auch bei anderen Missionen Eingesetzt werden, die den Armeeorganisationsplan verwenden, aber möglicherweise wird die Spielbalance beeinflusst, wenn sie mit etwas anderem als Kampfpatrouillen und Standard Missionen gespielt wird.

Zusätzlich bestimmt die Mission, die ihr spielen wollt, welche Einschränkungen (wenn überhaupt) es für die Auswahl deiner Armee gilt. Siehe die Kapitel Kampfpatrouillen und Standardmissionen des Warhammer 40.000 Regelbuchs für Einzelheiten zu den möglichen Beschränkungen.

Wenn du Kampfpatrouillen oder Standardmissionen spielst, bestimmen diese die Punktzahl, die ihr spielt. Kampfpatrouillen verwenden immer 400 Punkte, Standardmission werden mit 500 und mehr Punkten ausgetragen. Je mehr Punkte ihr benutzt, umso länger dauert das Spiel.



DIE ARMEELISTE VERWENDEN
Bevor du deine Armee für ein Spiel zusammenstellst, einige dich mit deinem Gegner auf die Punktgröße. Viele Spieler mögen es. Mit 1500 Punkten pro Seite zu spielen, was rund zwei Stunden bzw. Den größten Teil eines Nachmittags oder Abends Spielspaß bietet. Schau in die entsprechende Sektion der Armeeliste und entscheide dich, welche Einheit du in deiner Armee haben willst, wie viele Modelle diese haben soll und welche Ausrüstung du einsetzen möchtest. Alle Ausrüstung muss am Modell dargestellt werden. Sobald dies geschehen ist, ziehst du die Punktekosten der Einheit vom Gesamtpunktewert ab und triffst dann eine weitere Auswahl. Mache dies, bis du all deine Punkte ausgegeben hast. Dann bist du bereit für die Schlacht!

HQ

ABADDON DER VERNICHTER.....265 Punkte Seite 26

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Ezekyl Abaddon	7	5	5	5	4	6	4	10	2+

Einheitentyp:
- Infanterie

Anzahl/Trupp:
- 1

Ausrüstung:
- Terminatorrüstung
- Sturmbolter
- Persönliche Ikone
- Drach´nyen
- Klaue des Horus

Sonderregeln:
- Furchtlos
- Unabhängiges Charaktermodell
- Mal des Auserwählten
- 4+ Rettungswurf
- Leibgarde

FABIUS GALLUS.....140 Punkte Seite 28

	W6 Wurf	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
	1	6	3	5	4	3	5	5	10	3+
Fabius Gallus	2 - 5	5	4	4	4	3	4	4	10	3+
	6	3	6	3	5	4	3	3	10	3+

Einheitentyp:
- Infanterie

Anzahl/Trupp:
- 1

Sonderregeln:
- Furchtlos
- Unabhängiges Charaktermodell
- Verletzungen ignorieren
- Elitekrieger
- Genmaipulation
- 4+ Rettungswurf

Ausrüstung:
- Servorüstung
- Stab der Qualen
- Chemonadler
- Boltpistole
- Fragmentgranaten
- Sprengranaten
- Injektor

HURON SCHWARZHERZ.....170 Punkte Seite 39

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Huron	6	5	4	4	3	5	3	10	3+

Einheitentyp:
- Infanterie

Anzahl/Trupp:
- 1

Ausrüstung:
- Servorüstung
- Energieschwert
- Fragmentgranaten
- Sprengranaten
- Persönliche Ikone
- Klaue des Tyrannen

Psikräfte:
- Warpzeit

Sonderregeln:
- Furchtlos
- Unabhängiges Charaktermodell
- 5+ Rettungswurf
- Hamadrya

TYPHUS.....225 Punkte Seite 36

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Typhus	5	5	4	4(5)	4	5	3	10	2+

Einheitentyp:
- Infanterie

Anzahl/Trupp:
- 1

Ausrüstung:
- Terminatorrüstung
- Persönliche Ikone
- Pestsense
- Mal des Nurgle

Psikräfte:
- Chaoswind
- Fäulnis des Nurgle

Sonderregeln:
- Furchtlos
- Unabhängiges Charaktermodell
- Verletzungen ignorieren
- Vernichterschwarm
- Herold des Nurgle

HQ

KHÂRN DER VERRÄTER.....180 Punkte Seite 33

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Khârn	7	5	5	4	3	5	5	10	2+

Einheitentyp:
- Infanterie

Anzahl/Trupp:
- 1

Sonderregeln:
- Furchtlos
- Unabhängiges Charaktermodell
- Rasender Angriff
- Der Verräter
- Segen des Blutgottes
- Zorn des Khorne
- 5+ Rettungswurf

Ausrüstung:
- Servorüstung
- MK1 Plasmapistole
- Fragmentgranaten
- Sprenggranaten
- Persönliche Ikone
- Bluttrinker
- Chaosrüstung
- Mal des Khorne

LUZIUS DER EWIGE.....205 Punkte Seite 35

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Luzius	7	5	5	4	3	6	3	10	3+

Einheitentyp:
- Infanterie

Anzahl/Trupp:
- 1

Sonderregeln:
- Furchtlos
- Unabhängiges Charaktermodell
- Kriegerstolz

Ausrüstung:
- Rüstung der Kreischenden Seelen
- Energieschwert
- Peitsche der Qualen
- Fragmentgranaten
- Sprenggranaten
- Persönliche Ikone
- Mal des Slaanesh

CYPHER.....170 Punkte Seite 38

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Cypher	5	6	4	4	3	6	3	10	3+

Einheitentyp:
- Infanterie

Anzahl/Trupp:
- 1

Sonderregeln:
- Furchtlos
- Unabhängiges Charaktermodell
- Göttlicher Schutz
- Pistolenschütze
- Gefallener Engel

Ausrüstung:
- Servorüstung
- Meisterhafte MK1 Plasmapistole
- Meisterhafte Boltpistole
- C´tan Phasendolch
- Fragmentgranaten
- Sprengranaten

AHRIMAN.....250 Punkte Seite 31

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Ahriman	5	5	4	4	3	5	3	10	3+

Einheitentyp:
- Infanterie

Anzahl/Trupp:
- 1

Ausrüstung:
- Servorüstung
- Boltpistole mit Inferno Munition
- Fragmentgranaten
- Sprenggranaten
- Persönliche Ikone
- Schwarzer Stab des Ahriman
- Mal des Tzeentch

Psikräfte:
- Strahl des Verderbens
- Warpzeit
- Energieerdung
- Blitz des Tzeentch
- Tzeentchs Feuersturm

Sonderregeln:
- Furchtlos
- Unabhängiges Charaktermodell
- 4+ Rettungswurf (Bonus Bereits enthalten)

HQ

DÄMONENPRINZ.....110 Punkte Seite 24

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Dämonenprinz	7	5	6	5	4	5	4	10	3+

Einheitentyp:
- Monströse Kreatur

Anzahl/Trupp:
- 1

Ausrüstung:
- Ein Dämonenprinz gilt als mit einer einzelnen Nah kampfwaffe bewaffnet.

Sonderregeln:
- Furchtlos
- 5+ Rettungswurf
- Dämonisch
- Eisenhaut
- Dämonenprinz
- Es kann nur einen geben

Optionen:
- Der Dämonenprinz darf folgende Ausrüstung erhalten:
  - Bis zu 3 Chaos Geschenke ..... *siehe S. 131*
  - Dämonenwaffe ..... *45 Punkte*
  - Persönliche Ikone ..... *5 Punkte*
- Der Dämonenprinz kann ein oder mehrere der Folgenden Male erhalten: (jedoch nicht zwei der selben Art):
  - Mal des Khorne ..... *10 Punkte*
  - Mal des Slaanesh ..... *5 Punkte*
  - Mal des Nurgle ..... *20 Punkte*
  - Mal des Tzeentch ..... *20 Punkte*
- Wenn er nicht das Mal des Khorne hat, so kann der Dämonenprinz auch ein Psioniker sein und darf eine der folgenden Psikräfte wählt. (Modelle mit dem Mal des Tzeentch dürfen bis zu zwei Psikräfte wählen):

Psikräfte:
- Strahl des Verderbens ..... *10 Punkte*
- Warpzeit ..... *25 Punkte*
- Geschenk des Chaos ..... *30 Punkte*
- Chaoswind ..... *30 Punkte*

Nur mit dem Mal des Nurgle
- Fäulnisschirm ..... *20 Punkte*
- Fäulnis des Nurgle ..... *15 Punkte*
- Pestwind ..... *35 Punkte*

Nur mit dem Mal des Tzeentch
- Blitz des Tzeentch ..... *25 Punkte*
- Energieerdung ..... *20 Punkte*
- Tzeentch Feursturm ..... *25 Punkte*

Nur mit dem Mal des Slaanesh
- Alptraum ..... *15 Punkte*
- Peitsche der Unterwerfung ..... *20 Punkte*
- Trugbild ..... *35 Punkte*

CHAOSGENERAL.....90 Punkte Seite 25

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Chaosgeneral	6	5	4	4	3	5	3	10	3+

Einheitentyp:
- Infanterie

Anzahl/Trupp:
- 1

Ausrüstung:
- Servorüstung
- Boltpistole
- Kettenschwert
- Fragmentgranaten
- Sprenggranaten

Sonderregeln:
- Furchtlos
- Unabhängiges Charaktermodell
- 5+ Rettungswurf
- Es kann nur einen geben

Optionen:
- Er kann ein oder mehrere der Folgenden Male erhalten: (Jedoch nicht zwei der selben Art)
  - Mal des Khorne ..... *10 Punkte*
  - Mal des Slaanesh ..... *5 Punkte*
  - Mal des Nurgle ..... *20 Punkte*
  - Mal des Tzeentch ..... *15 Punkte*
  - Mal des Glorreichen Chaos ..... *5 Punkte*
- Kann seine Boltpistole ersetzten durch:
  - MK1 Plasmapistole, Kombiwaffe ..... *10 Punkte*
  - Zwillingsbolter *3Punkte*
- Kann sein Kettenschwert ersetzten durch:
  - Energieschwert ..... *15 Punkte*
  - Zweihandwaffe ..... *5 Punkte*
  - Energiefaust, Energieklaue, Energieklauen Paar ..... *25 Punkte*
  - Dämonenwaffe ..... *40 Punkte*
- Darf folgende Ausrüstung erhalten:
  - bis zu 3 Chaosgeschenke ..... *siehe S. 131*
  - Persönliche Ikone, Melterbomben ..... *5 Punkte*
  - Chaosbike, Dämonisches Reittier oder Begleiter ..... *30 Punkte*
- Ersetzte die gesamte Ausrüstung gegen eine Terminatorrüstung mit Zwillingsbolter und Energiewaffe ..... *30 Punkte*
- Darf folgende Ausrüstung erhalten:
  - bis zu 3 Chaosgeschenke ..... *siehe S. 131*
  - Persönliche Ikone ..... *5 Punkte*
  - Begleiter ..... *30 Punkte*
- Kann seine Zwillingsbolter ersetzten durch:
  - Kombiwaffe ..... *5 Punkte*
- Kann seine Energiewaffen durch folgendes ersetzten:
  - Energiefaust, Energieklaue, Energieklauen Paar ..... *15 Punkte*
  - Zweihandwaffe ..... *Kostenlos*
  - Dämonenwaffe ..... *25 Punkte*

HQ

HEXENMEISTER.....80 Punkte Seite 43

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Hexenmeister	5	5	4	4	3	4	3	10	3+

Einheitentyp:
- Infanterie

Anzahl/Trupp:
- 1

Ausrüstung:
- Servorüstung
- Boltpistole
- Psiwaffe
- Fragmentgranaten
- Sprenggranaten

Sonderregeln:
- Furchtlos
- Unabhängiges Charaktermodell
- 5+ Rettungswurf

Optionen:
- Kann eines der Folgenden Male erhalten:
  - Mal des Slaanesh ..... *5 Punkte*
  - Mal des Nurgle ..... *20 Punkte*
  - Mal des Tzeentch ..... *30 Punkte*
- Kann seine Boltpistole ersetzten durch:
  - Mk1 Plasmapistole ..... *10 Punkte*
- Ersetzte die gesamte Ausrüstung gegen eine Terminator- rüstung mit Zwillingsbolter und Psiwaffe *15 Punkte*
- Ersetze die Zwillingsbolter durch: *5 Punkte*
  - Kombiwaffe .....
- Darf folgende Ausrüstung erhalten: *siehe S. 131*
  - bis zu 3 Chaosgeschenke ..... *5 Punkte*
  - Melterbomben ..... *5 Punkte*
  - Persönliche Ikone ..... *30 Punkte*
  - Chaosbike ..... *20 Punkte*
  - Homunkulus ..... *30 Punkte*
  - Dämonisches Reittier oder Begleiter ..... *30 Punkte*
- Der Hexer muss eine der Folgenden Psikräfte erhalten.
  (Modelle mit dem Mal des Tzeentch dürfen zusätzlich eine Zweite beliebige Psikraft erhalten):
  - Strahl des Verderbens ..... 10 Punkte
  - Warpzeit ..... 25 Punkte
  - Geschenk des Chaos ..... 30 Punkte
  - Chaoswind ..... 30 Punkte

  Nur mit dem Mal des Nurgle:
  - Fäulnisschirm ..... 20 Punkte
  - Fäulnis des Nurgle ..... 15 Punkte
  - Pestwind ..... 35 Punkte

  Nur mit dem Mal des Tzeentch:
  - Blitz des Tzeentch ..... 25 Punkte
  - Energieerdung ..... 20 Punkte
  - Tzeentch Feuersturm ..... 25 Punkte

  Nur mit dem Mal des Slaanesh:
  - Alptraum ..... 15 Punkte
  - Peitsche der Unterwerfung ..... 20 Punkte
  - Trugbild ..... 30 Punkte

LEIBGARDE..... 35 Punkte Seite 44

Jeden Chaos General oder Hexenmeister in der Armee darf von einer Auswahl seiner Persönlichen wachen begleitet werden. Leibgardisten-Trupps Zählen nicht gegen die Zahl der erlaubten HQ-Auswahlen.

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Zenturio	5	4	4	4	1	4	3	10	2+
Leibgartist	4	4	4	4	1	4	2	10	2+

Einheitentyp:
- Infanterie

Anzahl/Trupp:
- 3 - 10

Ausrüstung:
Zenturio
- Chaosrüstung
- Boltpistole
- Meisterhaftes Energieschwert
- Fragmentgranaten
- Sprenggranaten

Leibgardist
- Chaosrüstung
- Boltpistole
- Zweihandwaffe
- Fragmentgranaten
- Sprenggranaten

Sonderregeln:
- Furchtlos
- Schildwall

Transportfahrzeug:
- Der Trupp kann einen Chaos-Rhino, Chaos-Dradclaw oder einen Chaos- Land Raider, als angeschlossenes Transportfahrzeug erhalten.

Charaktermodell:
Werte ein (1) Modell zu einem Zenturio auf ..... *15 Punkte*

Optionen:
- Sollte der Schutzbefohlene Ein Mal trägt, so dürfen auch seine Leibwachen das gleiche Mal erhalten:
  (Die Einheit darf kein verschiedenartiges Mal tragen.)
  - Mal des Khorne ..... *5 Punkte*
  - Mal des Slaanesh ..... *5 Punkte*
  - Mal des Nurgle ..... *5 Punkte*
  - Mal des Tzeentch ..... *5 Punkte*
- Der Zenturio darf seine Boltpistole durch folgendes ersetzten:
  - Mk1 Plasmapistole, Kombiwaffe ..... *10 Punkte*
  - Schock Booster ..... *15 Punkte*
- Der Zenturio darf folgende Ausrüstung erhalten:
  - bis zu 2 Chaosgeschenke ..... *siehe S. 131*
  - Melterbomben, Persönliche Ikone ..... *5 Punkte*
- Jeder Gardist darf folgende Ausrüstung erhalten:
  - bis zu 2 Chaosgeschenke ..... *siehe S. 131*
  - Melterbomben ..... *5 Punkte*
- Jeder Gardist darf seine Zweinhandwaffe ersetzten durch:
  - Energiefaust, Energieklaue, Energieklauen Paar ..... *15 Punkte*
- Jeder Gardist darf seine Boltpistole ersetzen durch:
  - Mk1 Plasmapistole, Kombiwaffe ..... *10 Punkte*
- Ein einzelner Gardist darf ein Legionsbanner erhalten:
  (nur einmal pro Armee) ..... *25 Punkte*

HQ

GROSSE DÄMONEN

BLUTDÄMON.....245 Punkte Seite 62

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Blutdämon	10	0	8	6	4	5	5	10	4+

Einheitentyp:
- Monströse Kreatur

Anzahl/Trupp:
- 1

Ausrüstung:
- Schwingen
- Eisenhaut

Sonderregeln:
- Dämonisch
- Blutopfer
- Rasender Angriff
- Lebende Ikone

HERRSCHER DES WANDELS.....220 Punkte Seite 65

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Herrscher des Wandels	5	6	6	6	4	5	3	10	3+

Einheitentyp:
- Monströse Kreatur

Anzahl/Trupp:
- 1

Ausrüstung:
- Schwingen
- Blitz des Tzeentch
- Tzeentchs Feuersturm

Sonderregeln:
- Dämonisch
- Blutopfer
- Lebende Ikone

HÜTER DER GEHEIMNISSE.....180 Punkte Seite 64

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Hüter der Geheimnise	8	4	6	6	4	10	6	10	4+

Einheitentyp:
- Monströse Kreatur

Anzahl/Trupp:
- 1

Ausrüstung:
- Peitsche der Unterwerfung
- Aura des Traumwebers

Sonderregeln:
- Dämonisch
- Blutopfer
- Sprinten
- Lebende Ikone

GROSSER VERPESTER.....170 Punkte Seite 63

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Grosser Verpester	6	4	6	6	5	2	4	10	4+

Einheitentyp:
- Monströse Kreatur

Anzahl/Trupp:
- 1

Ausrüstung:
- Chaoswind
- Pestwind

Sonderregeln:
- Dämonisch
- Blutopfer
- Verletzungen Ignorieren
- Langsam und Zielstrebig
- Lebende Ikone

ELITE

AUSERKORENE CHAOS SPACE MARINES..... JE 18 Punkte

Seite 22

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Auserkorener	4	4	4	4	1	4	2	10	3+
Champion	4	4	4	4	1	4	3	10	3+

Einheitentyp:
- Infanterie

Anzahl/Trupp:
- 5 - 10

Ausrüstung:
- Servorüstung
- Boltpistole
- Kettenschwert
- Fragmentgranaten
- Sprenggranaten
- Bolter

Sonderregeln:
- Infiltrieren
- Hasserfüllt

Transportfahrzeug:
- Der Trupp kann ein Chaos-Rhino oder eine Chaos-Dreadclaw als angeschlossenes Transportfahrzeug erhalten.

"Alle ich mein Warpauge öffnete sah ich auf das Gesicht des Empyrean und die Hölle selbst starrte mir entgegen. Die sterbliche Welt überlagernd sah ich die Haie des Warp jede Person umkreisen, die ich betrachtete. Die Seelenfeuer derjenigen, die sehen konnten, der Astrophaten. Psioniker und meines eigenen Volkes, der Navigatoren leuchteten so hell, dass sie die schwächlichen Funken neben sich auslöschten. Dies zog die gefräßigsten aller an den Warp gebundenen Raubtiere an, die von ihrem Reich aus knurrten, schnappten und geiferten. Würden diese Individuen nicht von ihrer eigenen Macht oder durch ihre Bindung an den Imperator geschützt werden, würden diese Kreaturen des Warp in ihre Seelen eindringen und sich einen Weg in das materielle Universum aufsprengen. Dies ist der Grund, weshalb ich mein Warpauge in der Gegenwart der Ungeschützten nicht öffnen kann. Vom Warpblick eines Navigators getroffen zu werden bedeutet, die furchtbarste aller Wahrheiten zu erkennen: dass die menschliche Seele nur ein Staubkorn im Ozean des Warp ist, umgeben von den geifernden Schrecken unserer schlimmsten Alpträume."

- Baron des Champ, Principal des Hauses des Champ der Navilis Nobilite

Charaktermodell:
- Werte ein (1) Modell zu einem Champion auf ..... *10 Punkte*

Optionen:
- Jeder Auserkorene darf eines der Folgenden Male erhalten: (Die Einheit darf keine verschiedenartige Male tragen.)
  - Mal des Khorne ..... *5 Punkte*
  - Mal des Slaanesh ..... *5 Punkte*
  - Mal des Nurgle ..... *5 Punkte*
  - Mal des Tzeentch ..... *5 Punkte*
  - Mal des Glorreichen Chaos ..... *5 Punkte*
- Der Champion darf sein Kettenschwert/Boltpistole ersetzten:
  - Energieschwert ..... *15 Punkte*
  - Energiefaust, Energieklaue ..... *25 Punkte*
  - Energieklauen Paar ..... *20 Punkte*
  - Zweihandwaffe ..... *10 Punkte*
  - Zwillingsbolter ..... *5 Punkte*
  - Mk1 Plasmapistole, Kombiwaffe ..... *10 Punkte*
  - Schock Booster (nur mit Mal. d. Slaanesh) ..... *10 Punkte*
  - Sonic Blaster (nur mit Mal. d. Slaanesh) ..... *15 Punkte*
- Der Champion kann folgende Ausrüstung erhalten:
  - Bis zu 2 Chaosgeschenke ..... *siehe S. 131*
  - Melterbomben, Persönliche Ikone ..... *5 Punkte*
- Jeder Auserkorene kann folgende Ausrüstung erhalten:
  - Bis zu 2 Chaosgeschenke ..... *siehe S. 131*
  - Melterbomben ..... *5 Punkte*
- Jeder Auserkorene darf sein Kettenschwert ersetzten durch:
  - Energiewaffe ..... *15 Punkte*
  - Energiefaust, Energieklaue ..... *25 Punkte*
  - Energieklauen Paar ..... *20 Punkte*
  - Zweihandwaffe ..... *5 Punkte*
- Jedes Modell darf sein Boltpistole ersetzen durch:
  - Mk1 Plasmapistole ..... *10 Punkte*
- Bis zu (4) Vier Modelle dürfen ihre Bolter ersetzen durch:
  - Zwillingsbolter ..... *5 Punkte*
  - Flammenwerfer ..... Kostenlos
  - Kombiwaffe, Melter ..... *10 Punkte*
  - Mk1 Plasmawerfer ..... *12 Punkte*
- Ein einzelnes Modell kann seine Bolter ersetzten durch:
  - Schwere Bolter, Maschienenkanone ..... *15 Punkte*
  - Raketenwerfer ..... *15 Punkte*
  - Laserkanone ..... *20 Punkte*
- Modelle mit Mal des Slaanesh dürfen ihre Bolter ersetzten durch:
  - Sonic Blaster ..... *5 Punkte*
  - ein (1) weiters einen Blastmaster ..... *40 Punkte*
- Ein einzelnes Modell kann eines der folgenden Banner erhalten:
  - Dämonenikone ..... *35 Punkte*
  - Banner der Wut ..... *20 Punkte*
  - Standarte der Leidenschaft ..... *25 Punkte*
  - Fluchstandarte ..... *20 Punkte*
  - Seuchenbanner ..... *35 Punkte*

ELITE

ERHABENER CHAMPION DES CHAOS..... 25 Punkte Seite 44

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Erhabener Champion	5	4	4	4	2	4	2	10	3+

Einheitentyp:
- Infanterie

Anzahl/Trupp:
- 1 - 2

Ausrüstung:
- Servorüstung
- Boltpistole
- Kettenschwert
- Fragmentgranaten
- Sprenggranaten

Sonderregeln:
- Hasserfüllt
- Unabhängiges Charaktermodell
- Einzelgänger

"SCHART EUCH NUR UM EUREN IMPERATOR, WENN IHR DADURCH SICHER FÜHLT. DOCH AUCH ER WIRD EUCH NICHT RETTEN KÖNNEN, DENN NUR DAS CHAOS IST EWIG"

ENDOMION, CAPTIAN DER IRON WARRIORS

Optionen:
- Kann eines der Folgenden Male erhalten:
  - Mal des Khorne ..... *10 Punkte*
  - Mal des Slaanesh ..... *10 Punkte*
  - Mal des Nurgle ..... *20 Punkte*
  - Mal des Tzeentch ..... *15 Punkte*
  - Mal des Glorreichen Chaos ..... *5 Punkte*
- Er kann seine Boltpistole ersetzten durch:
  - MK1 Plasmapistole, Kombiwaffe ..... *10 Punkte*
  - Zwillingsbolter ..... *5 Punkte*
- Kann sein Kettenschwert ersetzten durch:
  - Energieschwert ..... *15 Punkte*
  - Zweihandwaffe ..... *5 Punkte*
  - Energiefaust, Energieklauen, Energieklaue Paar ..... *25 Punkte*
  - Dämonenwaffe ..... *35 Punkte*
- Darf folgende Ausrüstung erhalten:
  - bis zu 3 Chaosgeschenke ..... *siehe S. 131*
  - Persönliche Ikone, Melterbomben ..... *5 Punkte*
  - Chaosbike, Dämonisches Reittier, Begleiter ..... *30 Punkte*
- Ersetzte die gesamte Ausrüstung gegen eine Terminatorrüstung mit Zwillingsbolter und Energiewaffe ..... *25 Punkte*
- Darf folgende Ausrüstung erhalten:
  - bis zu 3 Chaosgeschenke ..... *siehe S. 131*
  - Persönliche Ikone ..... *5 Punkte*
  - Begleiter ..... *30 Punkte*
- Kann seine Zwillingsbolter ersetzten durch:
  - Kombiwaffe ..... *5 Punkte*
- Kann sein Energiewaffen durch folgendes ersetzten:
  - Energiefaust, Energieklaue, Energieklauen Paar ..... *10 Punkte*
  - Zweihandwaffe ..... *Kostenlos*
  - Dämonenwaffe ..... *35 Punkte*

CHAOS TERMINATOREN..... JE 30 Punkte Seite 45

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Chaos Terminator	4	4	4	4	1	4	2	10	2+
Champion	4	4	4	4	1	4	3	10	2+

Einheitentyp:
- Infanterie

Anzahl/Trupp:
- 3 - 10

Ausrüstung:
- Energiewaffe
- Zwillingsbolter
- Terminatorrüstung

Sonderregeln:
- Schocktruppen
- Hasserfüllt

Transportfahrzeug:
- Ein einzelner Terminator Trupp kann einen Chaos-Land Raider oder eine Chaos-Dreadclaw als angeschlossenes Transportfahrzeug erhalten.

Charaktermodell:
- Jedes Modell kann zu einem Champion Aufgewertet werden: ..... *10 Punkte*

Optionen:
- Ein Champion darf folgende Ausrüstung erhalten:
  - Bis zu 2 Chaosgeschenke ..... *siehe S.131*
  - Persönliche Ikone ..... *5 Punkte*
  - Mal des Glorreichen Chaos ..... *5 Punkte*
- Jedes Modell kann seine Energiewaffe ersetzen durch:
  - Energiefaust ..... *10 Punkte*
  - Kettenfaust ..... *15 Punkte*
  - Energieklaue ..... *10 Punkte*
  - Energieklauen (paar) ..... *10 Punkte*
- Jedes Modell darf seine Zwillingsbolter ersetzen durch:
  - Kombiwaffe ..... *5 Punkte*
- Jedes dritte Modell kann seine Zwillingsbolter ersetzen:
  - Zwillingsmaschinenkanone ..... *25 Punkte*
  - Schwerer Flammenwerfer ..... *5 Punkte*
- Ein (1) Modell kann eines der folgenden Banner erhalten:
  - Dämonenikone ..... *35 Punkte*
  - Banner der Wut ..... *25 Punkte*
  - Standarte der Leidenschaft ..... *25 Punkte*
  - Fluchstandarte ..... *25 Punkte*
  - Seuchenbanner ..... *35 Punkte*

ELITE

THOUSEND SONS TERMINATOREN.....JE 45 Punkte Seite 44

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Tzeentch Terminator	4	4	4	4	1	4	2	10	3+
Aufstrebender Hexer	4	4	4	4	1	4	3	10	3+

Einheitentyp:
• Infanterie

Anzahl/Trupp:
• 1 Auftrebender Hexer
2 - 9 Thousend Sons

Ausrüstung:

Aufstrebender Hexer
• Zwillingsbolter
• Terminatorrüstung
• Psi-Waffe
• Mal des Tzeentch

Thousend Sons
• Energiewaffe
• Zwillingsbolter
• Terminatorrüstung
• Mal des Tzeentch

Sonderregeln:
• Mal des Tzeentch
• 4+ Rettungswurf
• Furchtlos
• Langsam und Zielstrebig
• Der Hexer Befiehlt
• Inferno-Munition

Transportfahrzeug:
• Der Trupp kann einen Chaos-Land Raider oder eine Chaos-Dreadclaw als angeschlossenes Transportfahrzeug erhalten.

Charaktermodell:
• Ein Modell kann zu einem Hexer aufgewertet werden:.....*25 Punkte*

Optionen:
• Der Hexer darf folgende Ausrüstung erhalten:
- Bis zu 2 Chaos Geschenke .....*siehe S. 131*
- Persönliche Ikone .....*5 Punkte*
- Homunkulus .....*5 Punkte*
• Jedes Modell darf seine Zwillingsbolter ersetzen durch:
- Kombiwaffe .....*5 Punkte*
• Ein Modell darf ein Banner erhalten:
- Dämonenikone .....*25 Punkte*
- Fluchstandarte .....*20 Punkte*

Psikräfte:
• Der Aufstrebende Hexer muss eine der Folgenden Psi-Kräfte erhalten:
- Strahl des Verderbens .....*10 Punkte*
- Warpzeit .....*25 Punkte*
- Geschenk des Chaos .....*30 Punkte*
- Chaoswind .....*30 Punkte*
- Blitz des Tzeentch .....*25 Punkte*
- Energieerdung .....*15 Punkte*
- Tzeentchs Feuersturm .....*25 Punkte*

EMPOROR´S CHILDREN TERMINATOREN..... JE 36 Punkte Seite 45

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Slaanesh Terminator	4	4	4	4	1	5	2	10	2+
Peiniger	4	4	4	4	1	5	3	10	2+

Einheitentyp:
• Infanterie

Anzahl/Trupp:
• 3 - 10

Ausrüstung:
• Energiewaffe
• Zwillingsbolter
• Terminatorrüstung

Sonderregeln:
• Mal des Slaanesh
• Schocktruppen
• Furchtlos

Transportfahrzeug:
Transportfahrzeug:
• Der Trupp kann einen Chaos-Land Raider oder eine Chaos-Dreadclaw als angeschlossenes Transportfahrzeug erhalten.

Optionen:
• Jedes Modell kann zu einem Peiniger aufgewertet werden: .....*10 Punkte*
• Ein Champion darf folgende Ausrüstung erhalten:
- Bis zu 2 Chaosgeschenke .....*siehe S. 131*
- Persönliche Ikone .....*5 Punkte*
• Jedes Modell darf seine Energiewaffe ersetztn durch:
- Energiefaust .....*10 Punkte*
- Kettenfaust .....*10 Punkte*
- Energieklaue .....*15 Punkte*
- Energieklauen (paar) .....*20 Punkte*
• Jedes Modell darf seine Zwillingsbolter ersetzen durch:
- Kombiwaffe .....*5 Punkte*
- Sonic Blaster .....*8 Punkte*
• Jedes viertes Modell kann seine Zwillingsbolter ersetzen durch:
- Zwillingsmaschinenkanone .....*25 Punkte*
- Schwerer Flammenwerfer .....*5 Punkte*
- Blastmaster .....*35 Punkte*
• Ein (1) Modell kann eines der folgenden Banner erhalten:
- Dämonenikone .....*35 Punkte*
- Standarte der Leidenschaft .....*35 Punkte*

ELITE

DEATH GUARD TERMINATOREN..... JE 43 Punkte Seite 45

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Nurgel Terminator	4	4	4	5	1	3	2	10	2+
Seuchenchampion	4	4	4	5	1	3	3	10	2+

Einheitentyp:
• Infanterie

Anzahl/Trupp:
• 3 - 10

Ausrüstung:
• Energiewaffe
• Zwillingsbolter
• Terminatorrüstung

Sonderregeln:
• Mal des Nurgle
• Schocktruppen
• Furchtlos
• Langsam und Zielstrebig
• Verletzungen Ignorieren

Transportfahrzeug:
• Der Trupp kann einen Chaos-Land Raider oder eine Chaos-Dreadclaw als angeschlossenes Transportfahrzeug erhalten.

Charaktermodell:
• Jedes Modell kann zu einem Seuchenchampion aufgewertet werden: ..... *10 Punkte*

Optionen:
• Ein Champion darf folgende Ausrüstung erhalten:
- Bis zu 2 Chaosgeschenke ..... *siehe S. 131*
- Persönliche Ikone ..... *5 Punkte*
• Jedes Modell darf seine Energiewaffe ersetzen durch:
- Energiefaust ..... *10 Punkte*
- Kettenfaust ..... *15 Punkte*
- Energieklaue ..... *10 Punkte*
- Energieklauen (paar) ..... *10 Punkte*
- Zweihandwaffe ..... *15 Punkte*
• Jedes Modell darf sein Zwillingsbolter ersetzen durch:
- Kombiwaffe ..... *5 Punkte*
• Jedes vierte Modell kann seine Zwillingsbolter ersetzen durch:
- Zwillingsmaschinenkanone ..... *25 Punkte*
- Schwerer Flammenwerfer ..... *5 Punkte*
• Ein einzelnes Modell kann eines der folgenden Banner erhalten:
- Dämonenikone ..... *35 Punkte*
- Seuchenbanner ..... *25 Punkte*

WORLD EATERS TERMINATOREN..... JE 40 Punkte Seite 45

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Khorne Terminator	5	4	4	4	1	4	3	10	2+
Schädelchampion	5	4	4	4	1	4	4	10	2+

Einheitentyp:
• Infanterie

Anzahl/Trupp:
• 3 - 10

Ausrüstung:
• Energiewaffe
• Zwillingsbolter
• Terminatorrüstung

Sonderregeln:
• Mal des Khorne
• Schocktruppen
• Furchtlos
• Rasender Angriff

Transportfahrzeug:
• Der Trupp kann einen Chaos-Land Raider oder eine Chaos-Dreadclaw als angeschlossenes Transportfahrzeug erhalten.

Optionen:
• Jedes Modell kann zu einem Schädelchampion aufgewertet werden: *10 Pkt*
• Ein Champion darf folgende Ausrüstung erhalten:
- Bis zu 2 Chaosgeschenke ..... *siehe S. 131*
- Persönliche Ikone ..... *5 Pkt*
• Jedes Modell darf seine Energiewaffe ersetzen durch:
- Energiefaust ..... *10 Pkt*
- Kettenfaust ..... *15 Pkt*
- Energieklaue ..... *10 Pkt*
- Energieklauen (paar) ..... *15 Pkt*
- Zweihandwaffe ..... *10 Pkt*
• Jedes Modell darf sein Zwillingsbolter ersetzen durch:
- Kombiwaffe ..... *5 Pkt*
• Jedes vierte Modell kann seine Zwillingsbolter ersetzen durch:
- Zwillingsmaschinenkanone ..... *30 Pkt*
- Schwerer Flammenwerfer ..... *5 Pkt*
• Ein einzelnes Modell kann eines der folgenden Banner erhalten:
- Dämonenikone ..... *35 Pkt*
- Banner der Wut ..... *25 Pkt*

ELITE

BESESSENE CHAOS SPACE MARINES.....JE 22 Punkte Seite 46

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Besessener	4	4	5	4	1	4	2	10	3+
Champion	4	4	5	4	1	4	3	10	3+

Einheitentyp:
- Infanterie

Anzahl/Trupp:
- 5 - 20

Ausrüstung:
- Servorüstung
- Besessene gelten als mit einer einzelnen Nahkampfwaffe Ausgerüstet.

Sonderregeln:
- 5+ Rettungswurf
- Fruchtlos

Transportfahrzeug:
- Der Trupp kann ein Chaos-Rhino oder eine Chaos-Dreadclaw als angeschlossenes Transportfahrzeug erhalten.

Charaktermodell:
- Werte ein (1) Modell zu einem Champion auf ..... *10 Punkte*

Optionen:
- Jedes Modell kann eine Boltpistole erhalten ..... *2 Punkte*
- Jedes Modell darf eines der folgende Male erhalten:
  (Die Einheit darf keine verschiedenartige Male tragen.)
  - Mal des Khorne ..... *5 Punkte*
  - Mal des Slaanesh ..... *5 Punkte*
  - Mal des Nurgle ..... *5 Punkte*
  - Mal des Tzeentch ..... *10 Punkte*
  - Mal des Glorreichen Chaos ..... *5 Punkte*
- Jeder Besessene sowie der Champion dürfen bis zu 2 Chaos Geschenke aus dieser Liste erhalten:
  - Schwingen, Übernatürliche Gewandtheit ..... *10 Punkte*
  - Dämonenklauen, Stacheln ..... *5 Punkte*
  - Versucher, Alptraumhafte Erscheinung ..... *3 Punkte*
  - Warpfeuer ..... *15 Punkte*
  - Überweltliche Zähigkeit, Unvergängliche Wut ..... *10 Punkte*
- Der Champion darf seine Nahkampfwaffe ersetzten durch:
  - Energiewaffe ..... *15 Punkte*
  - Energiefaust, Energieklaue ..... *25 Punkte*
  - Energieklauen (paar) ..... *30 Punkte*
  - Zweihandwaffe ..... *10 Punkte*
  - Schock Booster ..... *20 Punkte*
- Der Champion kann zusätzliche Ausrüstung erhalten:
  - Ein (1) zusätzliches Chaosgeschenk ..... *siehe S. 131*
  - Persönliche Ikone ..... *5 Punkte*
  - Melterbomben ..... *5 Punkte*

CHAOS-CYBOT.....JE 90 Punkte Seite 56

	Panzerung							
	KG	BF	S	F	S	H	I	A
Chaos-Cybot	4	4	6	12	12	10	4	3

Einheitentyp:
- Läufer

Ausrüstung:
- Nebelwerfer
- Suchscheinwerfer
- Arm mit Cybotnahkampfwaffe mit eingebauter Zwillingsbolter.

Sonderregeln:
- Kampfrausch

Transportfahrzeug:
- Der Trupp kann einen Chaos-Land Raider oder eine Chaos-Dreadclaw als angeschlossenes Transportfahrzeug erhalten.

Optionen:
- Der Cybot muss eine der folgenden Waffen erhalten:
  - Synchronisierte Maschienenkanone ..... *20 Punkte*
  - Synchronisierte Laserkanone ..... *35 Punkte*
  - Synchronisierte Schwere Bolter ..... *15 Punkte*
  - Mk1 Plasmakanone ..... *15 Punkte*
  - Multimelter ..... *10 Punkte*
  - Blastmaster ..... *20 Punkte*
  - Zusätzliche Cybotnahkampfwaffe mit Zwillingsbolter ..... *10 Punkte*
- Kann seine Zwillingsbolter ersetzten durch:
  Schweren Flammenwerfer ..... *5 Punkte*
- Kann seine Cybotnahkampfwaffe ersetzten mit:
  Raketenwerfer ..... *Kostenlos*
- Der Cybot darf eines der folgende Male erhalten:
  - Mal des Khorne ..... *15 Punkte*
  - Mal des Tzeentch ..... *25 Punkte*
  - Mal des Slaanesh ..... *15 Punkte*
- Der Cybot darf folgende zusätzliche Ausrüstung erhalten:
  - Bis zu 2 Chaos Geschenke ..... *siehe S. 131*
  - Verseuchung des Nurgle ..... *30 Punkte*
  - Schock Booster ..... *15 Punkte*
  - Inferno-Raketenwerfer ..... *15 Punkte*
  - Loderndes Warpfeuer ..... *15 Punkte*
  - Zusätzliche Panzerung ..... *15 Punkte*
  - Litanei des Chaos ..... *15 Punkte*
  - Dämonenmaschine ..... *20 Punkte*
  - Lebender Maschine ..... *35 Punkte*

ELITE

ADEPTEN DES DUNKLEN MACHANICUS..... JE 40 Punkte Seite 49

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Dunkler Techno Adept	4	4	3	4	1	3	2	9	3+
Eisenknecht	3	3	3	3	1	2	1	8	4+

Einheitentyp:
- Infanterie

Anzahl/Trupp:
- 1 Dunkler Techno Adept

Ausrüstung:

Dunkler Techno Adept
- Servorüstung
- Technoharnisch mit Servoarm
- Boltpistole
- Nahkampfwaffe

Eisenknecht
- Servoarm

Sonderregeln:
- Unabhängiges Charaktermodell
- Hasserfühlt
- Zeugmeister

Transportfahrzeug:
- Der Trupp kann ein Chaos-Rhino als angeschlossenes Transportfahrzeug erhalten.

Optionen:
- Der Dunkle Adept darf auf Folgende Ausrüstung erhalten:
  - Einen weiter Servoarm ..... *15 Punkte*
  - Refraktorfeld ..... *20 Punkte*
  - Persönliche Ikone ..... *5 Punkte*
  - Mal des Glorreichen Chaos ..... *5 Punkte*
  - Bis zu 2 Chaos Geschenke ..... *siehe S. 131*
- Er darf seine Boltpistole ersetzen durch:
  - Meisterhafte Bolter ..... *5 Punkte*
  - MK1 Plasmapistole ..... *10 Punkte*
  - Gavitationsstrahler ..... *30 Punkte*
  - Kombiwaffe *10 Punkte*
- Er darf seine Nahkampfwaffe setzen durch:
  - Mechanicus Energie Axt ..... *22 Punkte*
  - Energiewaffe ..... *15 Punkte*
  - Energiefaust ..... *25 Punkte*
- Bis zu Sechs (6) Eisenknechte ..... *15 Punkte*
- Bis zu zwei Eisenknechte dürfen ihren Sevoarm zu folgender Bewaffnung tauschen:
  - Schwere Bolter ..... *15 Punkte*
  - Multimelter oder Raketenwerfer ..... *20 Punkte*
  - Flammenwerfer ..... *5 Punkte*
  - Mk1 Plasmawerfer ..... *10 Punkte*

Bestimmte Einheiten in der Chaos Space Marine Armeelist Haben die Optionen auf Chaos-Rhinos oder Dreadclaws als angeschlossens Transportfahrzeug. Diese Fahrzeugoption verbraucht keine Auswahl im Armeeorganisationsplan, funktioniert aber ansonsten wie eine separate Einheit, im Kapitel *Transportfahrzeuge* im Warhammer 40.000 Regelbuch findest du weitere Einzelheiten darüber, wie angeschlossene Transportfahrzeuge funktionieren.

CHAOS-RHINO.....35 Punkte Seite 55

		Panzerung		
Chaos-Rhino	BF	F	S	H
	4	11	11	10

Einheitstyp:
- Fahrzeug (Panzer)

Ausrüstung:
- Zwillingsbolter
- Nebelwerfer
- Suchscheinwerfer

Feuerluken:
- 1

Zugangsluken:
- 3 - Seitenlucken und Hecklucke

Sonderregeln:
- Reparieren

Transport:
- Bis zu 10 Modelle
- Modell in Terminatorrüstung, Kyborgs und Dämonen können nicht Transportiert werden.

Optionen:
- Bulldozerschaufel ..... *5 Punkte*
- Zusätzliche Panzerung ..... *15 Punkte*
- Dämonenmaschine ..... *20 Punkte*
- Mutierter Rumpf ..... *15 Punkte*
- Zerstörer ..... *25 Punkte*
- Verseuchung d. Nurgle ..... *20 Punkte*
- Litanei des Chaos ..... *15 Punkte*
- Loderntes Warpfeuer ..... *20 Punkte*
- Eine der folgenden zusätzlichen Waffen:
  - Kombiwaffe ..... *10 Punkte*
  - Inferno Raketenwerfer ..... *15 Punkte*
  - Zwillingsbolter ..... *5 Punkte*

CHAOS-DREADCLAW LANDUNGSKAPSELN.....30 Punkte Seite 59

		Panzerung		
Chaos-Dreadclaw	BF	F	S	H
	-	12	12	12

Einheitstyp:
- Fahrzeug

Sonderregeln:
- Korrekturtriebwerk
- Lahmgelegt

Transport:
- Bis zu 10 Modelle
- Terminatoren und Kyborgs gelten als zwei Modelle
- Chaos-Cybots zählen als 12 Modelle

STANDARD

CHAOS SPACE MARINES..... JE 15 Punkte Seite 22

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Chaos Space Marine	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Champion	4	4	4	4	1	4	2	10	3+

Einheitentyp:
- Infanterie

Anzahl/Trupp:
- 5 - 20

Ausrüstung:
- Servorüstung
- Boltpistole
- Kettenschwert
- Fragmentgranaten
- Sprenggranaten
- Bolter

Sonderregeln:
- Hasserfüllt

Transportfahrzeug:
- Der Trupp kann ein Chaos-Rhino oder eine Chaos-Dreadclaw als angeschlossenes Transportfahrzeug erhalten.

Charaktermodell:
- Werte ein Modell zu einem Champion auf: *10 Punkte*

Optionen:
- Der Champion darf sein Kettenschwert ersetzen durch:
  - Energieschwert ..... *15 Punkte*
  - Energiefaust ..... *25 Punkte*
  - Zweihandwaffe ..... *5 Punkte*
- Der Champion darf seine Bolter/Boltpistole ersetzen durch:
  - MK1 Plasmapistole oder Kombiwaffe *10 Punkte*
  - Zwillingsbolter ..... *5 Punkte*
- Der Champion kann Folgende Ausrüstung erhalten:
  - Bis zu 2 Chaos Geschenke ..... *siehe S. 131*
  - Persönliche Ikone ..... *5 Punkte*
  - Melterbomben ..... *5 Punkte*
- Ein einzelnes Modell kann seine Bolter/Boltpistole ersetzten durch:
  - MK1 Plasmapistole, Melter *10 Punkte*
  - Flammenwerfer ..... *Kostenlos*
  - Mk1 Plasmawerfer ..... *12 Punkte*
- Für jeweils 10 Mann darf ein weiterer Chaos Space Marine seine Bolter ersetzen mit:
  - Schwere Bolter, Maschinenkanone ..... *10 Punkte*
  - Raketenwerfer ..... *10 Punkte*
  - Laserkanone ..... *20 Punkte*
  - MK1 Plasmawerfer ..... *12 Punkte*
  - Melter ..... *10 Punkte*
  - Flammenwerfer ..... *Kostenlos*
- Ein (1) Modell kann eines der folgenden Banner erhalten:
  - Dämonenikone ..... *35 Punkte*
  - Banner der Wut ..... *20 Punkte*
  - Standarte der Leidenschaft ..... *25 Punkte*
  - Fluchstandarte ..... *20 Punkte*
  - Seuchenbanner ..... *35 Punkte*

KHORNE BERSERKER..... JE 21 Punkte Seite 51

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Khorne Berserker	5	4	4	4	1	4	2	9	3+
Schädelchampion	5	4	4	4	1	4	3	10	3+

Einheitentyp:
- Infanterie

Anzahl/Trupp:
- 5 - 20

Ausrüstung:
- Servorüstung
- Boltpistole
- Kettenschwert
- Fragmentgranaten
- Sprenggranaten

Sonderregeln:
- Mal des Khorne
- Furchtlos
- Rasender Angriff

Transportfahrzeug:
- Der Trupp kann ein Chaos-Rhino oder eine Chaos-Dreadclaw als angeschlossenes Transportfahrzeug erhalten.

Charaktermodell:
- Werte ein Modell zu einem Schädelchampion auf ..... *15 Punkte*

Optionen:
- Der Schädelchampion darf folgende Ausrüstung erhalten:
  - bis zu 2 Chaos Geschenke ..... *siehe S. 131*
  - Persönliche Ikone, Melterbomben *5 Punkte*
- Der Schädelchampion darf sein Kettenschwert ersetzen mit:
  - Energieschwert ..... *15 Punkte*
  - Zweihandwaffe ..... *10 Punkte*
  - Energiefaust ..... *25 Punkte*
  - Kettenaxt ..... *5 Punkte*
- Er Kann seine Boltpistole ersetzen durch:
  - Mk1 Plasmapistole, Kombiwaffe ..... *10 Punkte*
  - Zwillingsbolter ..... *5 Punkte*
- Zwei (2) Khorne Berserker können ihre Boltpistole ersetzten:
  - Mk1 Plasmapistole ..... *10 Punkte*
- Jeder Berserker kann sein Kettenschwert gegen eine Kettenaxt tauschen ..... *5 Punkte*
- Ein (1) Modell kann eines der folgenden Banner erhalten:
  - Dämonenikone ..... *35 Punkte*
  - Banner der Wut ..... *25 Punkte*

STANDARD

SEUCHENMARINES..... JE 23 Punkte Seite 53

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Seuchenmarine	4	4	4	(4)5	1	3	1	9	3+
Seuchenchampion	4	4	4	(4)5	1	3	2	10	3+

Einheitentyp:
- Infanterie

Anzahl/Trupp:
- 5 - 20

Ausrüstung:
- Servorüstung
- Boltpistole
- Kettenschwert
- Seuchengranaten
- Sprenggranaten
- Bolter

Sonderregeln:
- Mal des Nurgle
- Furchtlos
- Verletzungen Ignorieren

Transportfahrzeug:
- Der Trupp kann ein Chaos-Rhino oder eine Chaos-Dreadclaw als angeschlossenes Transportfahrzeug erhalten.

Charaktermodell:
- Werte ein Modell zu einem Seuchenchampion auf ..... *15 Punkte*

Optionen:
- Der Seuchenchampion kann Folgende Ausrüstung erhalten:
  - bis zu 2 Chaos Geschenke ..... *siehe S. 131*
  - Persönliche Ikone ..... *5 Punkte*
  - Melterbomben ..... *5 Punkte*
- Er Kann sein Kettenschwert ersetzten durch:
  - Energiewaffe ..... *15 Punkte*
  - Energiefaust ..... *25 Punkte*
  - Zweihandwaffe ..... *10 Punkte*
- Kann seine Bolter/Boltpistole ersetzen durch:
  - Mk1 Plasmapistole ..... *10 Punkte*
  - Zwillingsbolter ..... *5 Punkte*
  - Kombiwaffe ..... *10 Punkte*
- Zwei Modelle können ihre Bolter/Boltpistole ersetzten durch:
  - Mk1 Plasmapistole ..... *10 Punkte*
  - Flammenwerfer ..... *Kostenlos*
  - Melter ..... *10 Punkte*
  - Mk1 Plasmawerfer ..... *12 Punkte*
- Ein (1) Modell kann eines der folgenden Banner erhalten:
  - Dämonenikone ..... *35 Punkte*
  - Seuchenbanner ..... *25 Punkte*

NOISE MARINES..... JE 20 Punkte Seite 54

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Noise Marine	4	4	4	4	1	5	1	9	3+
Peiniger	4	4	4	4	1	5	2	10	3+

Einheitentyp:
- Infanterie

Anzahl/Trupp:
- 5 - 20

Ausrüstung:
- Servorüstung
- Boltpistole
- Kettenschwert
- Fragmentgranaten
- Sprenggranaten
- Bolter

Sonderregeln:
- Mal des Slaanesh
- Furchtlos

Transportfahrzeug:
- Der Trupp kann ein Chaos-Rhino oder eine Chaos-Dreadclaw als angeschlos -senes Transportfahrzeug erhalten.

Charaktermodell:
- Werte ein Modell zu einem Peiniger auf ..... *15 Punkte*

Optionen:
- Der Peiniger kann Folgende Ausrüstung erhalten:
  - bis zu 2 Chaos Geschenke ..... *siehe S. 131*
  - Persönliche Ikone ..... *5 Punkte*
  - Melterbomben ..... *5 Punkte*
  - Schockbooster ..... *15 Punkte*
- Er Kann sein Kettenschwert durch folgendes ersetzten:
  - Energieschwert ..... *15 Punkte*
  - Energiefaust ..... *25 Punkte*
  - Zweihandwaffe ..... *10 Punkte*
- Er Kann seine Bolter/Boltpistole ersetzen durch:
  - Mk1 Plasmapistole ..... *10 Punkte*
  - Zwillingsbolter ..... *5 Punkte*
  - Kombiwaffe ..... *10 Punkte*
  - Sonic Blaster ..... *5 Punkte*
- Jedes Modell darf seine Bolter ersetzten durch:
  - Sonic Blaster ..... *5 Punkte*
- Ein einzelnes Modell darf seine Bolter ersetzten durch:
  - Blastmaster ..... *40 Punkte*
- Ein (1) Modell kann eines der folgenden Banner erhalten:
  - Dämonenikone ..... *35 Punkte*
  - Standarte der Leidenschaft ..... *25 Punkte*

STANDARD

THOUSAND SONS..... JE 23 Punkte Seite 52

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Thousen Son	4	4	4	4	1	4	1	10	3+
Hexer	4	4	4	4	1	4	2	10	3+

Einheitentyp:
- Infanterie

Anzahl/Trupp:
- 1 Auftrebender Hexer
  4 - 19 Thousend Sons

Ausrüstung:
Aufstrebender Hexer
- Servorüstung
- Boltpistole
- Psi-Waffe

Thousand Sons
- Bolter
- Servorüstung

Sonderregeln:
- Mal des Tzeentch
- 4+ Rettungswurf
- Furchtlos
- Langsam und entschlossen
- Der Hexer Befiehlt
- Inferno-Munition

Transportfahrzeug:
- Der Trupp kann ein Chaos-Rhino oder eine Chaos-Dreadclaw als angeschlossenes Transportfahrzeug erhalten.

Charaktermodelle:
- Der Hexer muss eine der folgenden Psikräfte erhalten:
  - Strahl des Verderbens ..... *10 Punkte*
  - Warpzeit ..... *25 Punkte*
  - Geschenk des Chaos ..... *30 Punkte*
  - Chaoswind ..... *30 Punkte*
  - Blitz des Tzeentch ..... *25 Punkte*
  - Energieerdung ..... *20 Punkte*
  - Tzeentchs Feuersturm ..... *25 Punkte*
- Der Hexer kann zusätzliche Ausrüstung erhalten:
  - Bis zu 2 Chaosgeschenke ..... *siehe S. 131*
  - Persönlicher Ikone ..... *5 Punkte*
- Ein (1) Modell kann eines der folgenden Banner erhalten:
  - Fluchstansarte ..... *25 Punkte*
  - Dämonenikone ..... *35 Punkte*

CHAOS KULTISTEN..... JE 4 Punkte Seite 50

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Kultist	3	2	3	3	1	3	1	6	6+
Kultisten Waffenteam	3	2	3	3	2	3	2	6	6+
Demagoge	3	3	3	3	1	3	2	9	6+
Aufstrebender Champion	4	4	4	4	1	4	2	10	3+

Einheitentyp:
- Infanterie

Anzahl/Trupp:
- 10 - 30

Ausrüstung:
Kultist
- Lasergewehr
  oder
- Laserpistole
- Nahkampfwaffe

Demagoge
- Laserpistole
- Nahkampfwaffe

Sonderregeln:
- Scouts
- Meistermagos

Aufstrebender Champion
- Servorüstung
- Boltpistole
- Kettenschwert
- Fragmentgranaten
- Sprenggranaten
- Bolter

Charaktermodell:
- Ein (1) einzelnes Modell kann aufgewertet zu:
  - Aufstrebenden Champion ..... *21 Punkte*
  - Demagoge ..... *15 Punkte*

Optionen:
- Jedes Modell darf eines der Folgenden Male erhalten:
  (Die Einheit darf keine verschiedenartige Male tragen.)
  - Mal des Khorne ..... *5 Punkte*
  - Mal des Slaanesh ..... *5 Punkte*
  - Mal des Nurgle ..... *5 Punkte*
  - Mal des Tzeentch ..... *5 Punkte*
  - Mal des Glorreichen Chaos ..... *5 Punkte*
- Der Champion/Demagoge dürfen Folgende Ausrüstung erhalten:
  - Bis zu 2 Chaos Geschenke ..... *siehe S. 31*
  - Persönliche Ikone, Melterbomben ..... *5 Punkte*
- Der Champion kann sein Kettenschwert ersetzten durch:
  - Zweihandwaffe ..... *5 Punkte*
  - Energieschwert ..... *15 Punkte*
  - Energiefaust ..... *25 Punkte*
- Der Champion kann Bolter/Boltpistole ersetzen durch:
  - Mk1 Plasmapistole, Kombiwaffe,Zweihandwaffe ..... *10 Punkte*
  - Zwillingsbolter ..... *5 Punkte*
- Der Demagoge kann seine Bewaffnung ersetzten durch:
  - Energieschwert ..... *10 Punkte*
  - Energiefaust ..... *15 Punkte*
  - Boltpistole ..... *5 Punkte*
- Ein Modell pro 10 Mann darf sein Lasergewehr ersetzen:
  - Flammen-, Granaten-, Mk1 Plasmawerfer ..... *10 Punkte*
  - Melter ..... *10 Punkte*
  - Schwerer Flammenwerfer ..... *20 Punkte*
  - oder zwei (2) Kultisten dürfen ein Waffenteam bilden mit:
  - Schwere Bolter, Maschinengewehr ..... *10 Punkte*
  - Maschinenkanone, Raketenwerfer, Laserkanone ..... *15 Punkte*
- Ein (1) Modell kann eines der folgenden Banner erhalten:
  - Dämonenikone ..... *35 Punkte*
  - Banner der Wut ..... *15 Punkte*
  - Standarte der Leidenschaft ..... *25 Punkte*
  - Fluchstandarte ..... *20 Punkte*
  - Seuchenbanner ..... *25 Punkte*

STANDARD

DÄMONENMEUTEN

ZERFLEISCHER DES KHORNE.....JE 16 Punkte

Seite 67

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Zerfleischer	5	0	4	4	1	4	2	10	5+

Einheitentyp:
- Infanterie

Anzahl/Trupp:
- 5 - 20

Ausrüstung:
- Höllenklingen

Sonderregeln:
- Dämonisch
- Rasender Angriff

ROSA HORRORS DES TZEENTCH.....JE 17 Punkte

Seite 67

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Rosa Horrors	2	3	3	3	1	3	1	10	4+

Einheitentyp:
- Infanterie

Anzahl/Trupp:
- 5 - 20

Ausrüstung:
- Warpfeuer

Sonderregeln:
- Dämonisch

DÄMONETTEN DES SLAANESH.....JE 14 Punkte

Seite 68

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Dämonetten	4	0	3	3	1	6	3	10	5+

Einheitentyp:
- Infanterie

Anzahl/Trupp:
- 5 - 20

Ausrüstung:
- Dämonenklauen

Sonderregeln:
- Dämonisch
- Sprinten

SEUCHENHÜTER DES NURGLE.....JE 20 Punkte

Seite 68

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Seuchenhüter	3	0	4	5	1	2	1	10	5+

Einheitentyp:
- Infanterie

Anzahl/Trupp:
- 5 - 20

Ausrüstung:
- Seuchenschwert

Sonderregeln:
- Dämonisch
- Verletzungen Ignorieren
- Langsam und Entschlossen

NURGLINGSCHWARM.....JE 13 Punkte

Seite 66

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Nurglings	2	0	3	3	3	3	3	10	5+

Einheitentyp:
- Infanterie

Anzahl/Trupp:
- 3 - 9

Sonderregeln:
- Schwarm
- 5+ Rettungswurf
- Müssen Nicht Beschworen werden

STANDARD

DÄMONENMEUTEN

NIEDERE DÄMONEN.....JE 15 Punkte Seite 66

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Niederer Dämonen	4	0	4	3	1	4	2	10	5+

Einheitentyp:
- Infanterie

Anzahl/Trupp:
- 5 - 20

Ausrüstung:
- Eine einzelne Nahkampfwaffe

Sonderregeln:
- Dämonisch

ZERSCHMETTERER DES KHORNE.....JE 40 Punkte Seite 72

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Zerschmetterer	5	0	5	5	2	4	3	10	5+

Einheitentyp:
Infanterie

Anzahl/Trupp:
- 1 - 8

Ausrüstung:
- Höllenklingen
- Eisenhaut

Sonderregeln:
- Dämonisch
- Rasender Angriff

SCHLEIMBESTIEN DES NURGLE.....JE 35 Punkte Seite 72

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Schleimbestie	3	0	4	5	2	2	W6	10	5+

Einheitentyp:
- Infanterie

Anzahl/Trupp:
- 1 - 7

Sonderregeln:
- Dämonisch
- Zufällige Giftattacken
- Verletzungen Ignorieren
- Langsam und Entschlossen

STURM

CHAOS SPACE MARINES BIKERS..... JE 33 Punkte Seite 22

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Chaos Bike	4	4	4	(4)5	1	4	2	9	3+
Champion	4	4	4	(4)5	1	4	3	10	3+

Einheitentyp:
- Bikes

Sonderregeln:
- Hasserfüllt

Anzahl/Trupp:
- 3 - 10

Ausrüstung:
- Servorüstung
- Boltpistole
- Kettenschwert
- Fragmentgranaten
- Sprenggranaten
- Chaosbike mit Synchronisiertem Bolter

Charaktermodell:
- Werte ein Modell zu einem Champion auf ..... *15 Punkte*

Optionen:
- Jedes Modell darf eines der Folgenden Male erhalten:
  (Die Einheit darf keine verschiedenartige Male tragen.)
  - Mal des Khorne ..... *5 Punkte*
  - Mal des Slaanesh ..... *5 Punkte*
  - Mal des Nurgle ..... *5 Punkte*
  - Mal des Tzeentch ..... *10 Punkte*
  - Mal des Glorreichen Chaos ..... *5 Punkte*
- Der Champion kann Folgende Ausrüstung erhalten:
  - Bis zu 2 Chaos Geschenke ..... *siehe S. 131*
  - Persönliche Ikone ..... *5 Punkte*
  - Melterbomben ..... *5 Punkte*
- Er Kann sein Kettenschwert durch folgendes ersetzten:
  - Energieschwert ..... *15 Punkte*
  - Energiefaust ..... *25 Punkte*
  - Schock Booster ..... *20 Punkte*
- Er Kann seine Boltpistole ersetzen durch:
  - MK1 Plasmapistole ..... *10 Punkte*
- Zwei Chaos Bikes können ihre Boltpistolen ersetzten durch:

CHAOS SPACE MARINES RAPTOREN.....JE 21 Punkte Seite 47

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Raptor	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Chmpion	4	4	4	4	1	4	2	10	3+

Einheitentyp:
- Sprungtruppen

Sonderregel:
- Zurückfallen
- Seltene Einheit
- Schocktruppen
- Hasserfüllt

Anzahl/Trupp:
- 5 - 20

Ausrüstung:
- Servorüstung
- Boltpistole
- Kettenschwert
- Fragmentgranaten
- Sprenggranaten

Charaktermodell:
- Werte ein Modell zu einem Champion auf ..... *15 Punkte*

Optionen:
- Jedes Modell darf eines der Folgenden Male erhalten:
  (Die Einheit darf keine verschiedenartige Male tragen.)
  - Mal des Khorne ..... *5 Punkte*
  - Mal des Slaanesh ..... *5 Punkte*
  - Mal des Nurgle ..... *5 Punkte*
  - Mal des Tzeentch ..... *10 Punkte*
  - Mal des Glorreichen Chaos ..... *5 Punkte*
- Der Champion kann Folgende Ausrüstung erhalten:
  - Bis zu 2 Chaos Geschenke ..... *siehe S. 131*
  - Persönliche Ikone, Melterbomben ..... *5 Punkte*
- Er Kann sein Kettenschwert/Boltpistole ersetzten durch:
  - Energieschwert, Energieklaue ..... *15 Punkte*
  - Energiefaust ..... *25 Punkte*
  - Mk1 Plasmapistole ..... *10 Punkte*
- Zwei Raptoren können ihre Boltpistolen ersetzten durch:
  - MK1 Plasmapistole ..... *10 Punkte*
  - Flammenwerfer ..... *5 Punkte*
  10 Punkte

STURM

DÄMONENBESTIEN

BLUTHUNDE DES KHORNE.....JE 16 Punkte Seite 69

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Bluthunde	4	0	4	4	1	4	2	10	5+

Einheitentyp:
- Bestie

Anzahl/Trupp:
- 5 - 20

Ausrüstung:
- Segen des Blugottes

Sonderregeln:
- Dämonisch
- Rasender Angriff

FEUERDÄMONEN DES TZEENTCH.....JE 35 Punkte Seite 71

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Feuerdämon	2	4	4	4	1	3	2	10	4+

Einheitentyp:
- Sprungtruppen

Anzahl/Trupp:
- 3 - 12

Ausrüstung:
- Warpfeuer
- Chaoswind

Sonderregeln:
- Dämonisch

SLAANESHBESTIEN.....JE 30 Punkte Seite 70

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Slaaneshbestie	4	0	5	4	1	5	3	10	5+

Einheitentyp:
- Bestie

Anzahl/Trupp:
- 1 - 6

Ausrüstung:
- Dämonenklauen

Sonderregeln:
- Dämonisch

KREISCHER DES TZEENTCH.....JE 20 Punkte Seite 70

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Kreischer	3	0	4	4	1	3	1	10	4+

Einheitentyp:
- Jetbike

Anzahl/Trupp:
- 3 - 12

Sonderregeln:
- Dämonisch
- Warpkiefer

STURM

DÄMONENBESTIEN

GARGOYLES.....JE 15 Punkte Seite 69

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Gargoyles	3	0	4	5	1	2	1	10	5+

Einheitentyp:
• Bestie

Anzahl/Trupp:
• 5 - 20

Sonderregeln:
• Dämonisch

JÄGERRINEN DES SLAANESH.....JE 30 Punkte Seite 71

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Jägerin	4	0	3	3	1	6	4	10	5+

Einheitentyp:
Kavallerie

Anzahl/Trupp:
• 5 - 20

Sonderregeln:
• Dämonisch

Ausrüstung:
• Dämonenklauen
• Aura des Traumwebers

CHAOSBRUT.....JE 40 Punkte Seite 73

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Chaosbrut	3	0	5	5	3	3	W6	10	-

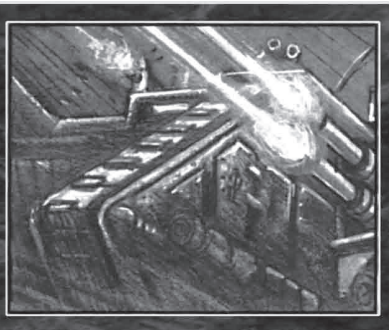
Einheitentyp:
• Bestie

Anzahl/Trupp:
• 1 - 3

Sonderregeln:
• Furchtlos
• Langsam und entschlosen
• Geistlos

Deine Armee darf ein beliebige Anzahl Chaosbrut Einheiten erhalten. Solche Einheiten belegen keine Auswahl im Armeeorganisationsplan, werden ansonsten aber wie Sturmheinheiten behandelt. Alle Chaosbruten in der Armee müssen in so Wenigen Einheiten wie Möglich aufgestellt werden.

Der World Eaters Land Raider rumpelte über den schuttübersäten Boden in den Hof des Waffenarsenals, Stahl und Mauerwerk unter seinen gepanzerten Ketten zermamend. Während Geschosse wirkungslos von seinem Adamantiumrumpf abprallten Mit einem Röhren erwachte der schwere Zwillingsbolter zum Leben und spie bolterprojcktile in die Reihen der imperialen Soldaten zwischen den Trümmern die fehlgeleiteten Loyalisten zu Dutzenden niedermähend. Eine Rakete stieg hinter einer Sandsackbarrikade auf und schlug in die Seite des Panzers. Der Land Raider erzitterte unter der Explosion und schleuderte etwas zur Seite, aber schon wenige Augenblicke später hatte er seinen Kurs wieder korrigiert, da seine dicke, mehrschichtige Panzerung größeren Schaden verhindert hatte. Der äoncnalte Fahrer der
Maschine ließ die Motoren aufheulen und steuerte den Land Raider direkt in die imperialen Linien. die Soldaten auseinandertreibend oder unter dem schweren Rumpf des Panzers begrabend, wenn sie nicht schnell genug waren. Für Sekunden drehten sich die Ketten rasend schnell, als der gepanzerte Leviathan über die Barrikaden krachte und zwei Drittel seines Rumpfs in der Luft hingen, bevor er donnernd zu Boden sauste und eine Staub¬wolke aufwirbelte. Seine Zwillingslascr-kanonen schwenkten in ihren Seitenkuppeln nach vorn, pumpten gleißende Energie-Strahlen in die bronzenen Tore zum inneren Hof des Arsenals und drückten sie weißglühend aus ihren Angeln. Der Land Raidcr kam knirschend zum Stehen und
senkte seine Sturmrampe.



Boltcrfeuer schlug aus der gähnenden Öffnung und mähte die wenigen Überlebenden vor dem Tor in Sekunden nieder. Mit behäbig anmutenden Schritten kamen Terminatoren in der blutroten Rüstung der Chaos Space Marines Legion aus dem Panzer geschritten und stießen durch das durchbrochene Tor tiefer in das Arsenal vor. Widerstand war zwecklos.

UNTERSTÜZUNG

CHAOS SPACE MARINES HAVOKS.....JE 15 Punkte Seite 22

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Havok	4	4	4	4	1	4	1	9	3+
Champion	4	4	4	4	1	4	2	10	3+

Einheitentyp:
- Infanterie

Anzahl/Trupp:
- 5 - 10

Ausrüstung:
- Servorüstung
- Boltpistole
- Fragmentgranaten
- Sprenggranaten
- Bolter
- Korrumpiertes Auspex (nur Champion)

Sonderregeln:
- Hasserfüllt

Transportfahrzeug:
- Der Trupp kann ein Chaos-Rhino oder eine Chaos-Dreadclaw als angeschlossenes Transportfahrzeug erhalten.

Charaktermodell:
- Werte ein Modell zu einem Champion auf ..... *10 Punkte*

Optionen:
- Jedes Modell darf eines der Folgenden Male erhalten: (Die Einheit darf keine verschiedenartige Male tragen.)
  - Mal des Slaanesh ..... *5 Punkte*
  - Mal des Nurgle ..... *5 Punkte*
- Der Champion kann folgende Ausrüstung erhalten:
  - Bis zu 2 Chaos Geschenke ..... *siehe S. 131*
  - Persönliche Ikone, Melterbomben ..... *5 Punkte*
  - Energieschwert ..... *15 Punkte*
  - Energiefaust ..... *25 Punkte*
- Er kann seine Bolter/Boltpistole ersetzen durch:
  - Mk1 Plasmapistole, Kombiwaffe ..... *10 Punkte*
  - Zwillingsbolter ..... *5 Punkte*
- Bis zu vier Chaos Havoks können ihre Bolter ersetzten durch:
  - Flammenwerfer ..... *Kostenlos*
  - Melter, Mk1 Plasmawerfer ..... *10 Punkte*
  - Schwere Bolter, Maschinenkanone ..... *15 Punkte*
  - Raketenwerfer ..... *15 Punkte*
  - Laserkanone ..... *20 Punkte*
- Jedes Modell mit dem Mal das Slaanesh kann seine Bolter ersetzten durch:
  - Sonic Blaster ..... *5 Punkte*
  - Schockbooster (Nur Champion) ..... *15 Punkte*
  - Bis zu vier Blastmaster ..... *30 Punkte*

KYBORGKULT..... JE 75 Punkte Seite 48

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Kyborg	4	4	5	5	2	4	2	9	2+

Einheitentyp:
- Infanterie

Anzahl/Trupp:
- 1 - 3

Sonderregeln:
- Furchtlos
- 5+ Rettungswurf
- Langsam und Entschlossen
- Schocktruppen

Transportfahrzeug:
- Der Trupp kann eine Chaos-Dreadclaw als angeschlossenes Transportfahrzeug erhalten.

Ausrüstung:
- Ein einzelne Energiefaust
- Kyborgwaffen (eine Pro Spielzug)
  - Laserkanone
  - Schwere Bolter
  - Maschienenkanone
  - Synchronisierter MK1 Plasmawerfer
  - Synchronisierter Melter
  - Synchronisierter Flammenwerfer
  - Raketenwerfer (Fragment)

CHAOS- PREDATOR.....JE 60 Punkte Seite 58

		Panzerung		
Chaos-	BF	F	S	H
Predator	4	13	11	10

Einheitentyp:
- Fahrzeug (Panzer)

Ausrüstung:
- Turm montierte Maschinenkanone
- Nebelwerfer
- Suchscheinwerfer

Optionen:
- Ersetzt die Maschinenkanone zu:
  - Synchronisierte Laserkanone ..... *45 Punkte*
- Montiere Seitenkuppeln mit :
  - Schwere Bolter ..... *25 Punkte*
  - Laserkanonen ..... *60 Punkte*
- Kann zusätzliche Ausrüstung erhalten:
  - Bulldozerschaufel ..... *5 Punkte*
  - Zusätzliche Panzerung ..... *15 Punkte*
  - Dämonenmaschine ..... *20 Punkte*
  - Mutierter Rumpf ..... *25 Punkte*
  - Zerstörer ..... *25 Punkte*
  - Verseuchung des Nurgle ..... *25 Punkte*
  - Litanei des Chaos ..... *15 Punkte*
  - Loderndes Warpfeuer ..... *20 Punkte*
  - Verseuchung des Nurgle ..... *30 Punkte*
- Eine der folgenden zusätzlichen Waffen:
  - Zwillingsbolter ..... *5 Punkte*
  - Kombiwaffe ..... *10 Punkte*
  - Inferno Raketenwerfer ..... *15 Punkte*

UNTERSTÜZUNG

CHAOS-VINDICATOR.....JE 115 Punkte Seite 58

		Panzerung		
Chaos-	BF	F	S	H
Vindicator	4	13	11	10

Einheitentyp:
• Fahrzeug (Panzer)

Sonderregeln:
• Seltene Einheit

Ausrüstung:
• Rumpfmontiertes Damolischergeschütz
• Nebelwerfer
• Suchscheinwerfer

Optionen:
• Kann zusätzliche Ausrüstung erhalten:
- Belagerungsschild .....*10 Punkte*
- Zusätzliche Panzerung .....*15 Punkte*
- Dämonenmaschine .....*20 Punkte*
- Mutierter Rumpf .....*20 Punkte*
- Zerstörer .....*15 Punkte*
- Verseuchung des Nurgle .....*25 Punkte*
- Litanei des Chaos .....*15 Punkte*
- Loderndes Warpfeuer .....*20 Punkte*

• Eine der folgenden zusätzlichen Waffen:
- Zwillingsbolter .....*5 Punkte*
- Kombiwaffe .....*10 Punkte*
- Inferno Raketenwerfer .....*15 Punkte*

CHAOS-GEISSEL.....JE 150 Punkte Seite 57

			Panzerung				
	KG	BF	S	F	S	H	I	A
Chaos-Geissel	3	3	6	12	12	10	3	3

Einheitentyp:
• Fahrzeug (Läufer)

Sonderregeln:
• Sprinten

Ausrüstung:
• Zwei Cybotnahkampfwaffe (Zusätzliche Attacke bereits im Profil enthalten)
• Kampfgeschütz
• Zwillingsmaschinenkanone
• Synchronisierter Schw. Flammenwerfer
• Dämonenmaschine
• Nebelwerfer
• Suchscheinwerfer

Optionen:
• Der Schwere Flammenwerfer kann ersetzt werden durch:
- Nahkampfwaffenarm (+1 Attacke) .....*5 Punkte*

• Ersetzte die Zwillingsmaschinenkanone durch:
- Synchronisierter Schwerer Bolter .....Kostenlos
- Synchronisierte Laserkanone .....*20 Punkte*
- Nahkampfwaffenarm (+1 Attacke) .....Kostenlos

• Kann zusätzliche Ausrüstung erhalten:
- Zusätzliche Panzerung .....*10 Punkte*
- Mutierter Rumpf .....*30 Punkte*
- Zerstörer .....*25 Punkte*
- Verseuchung des Nurgle .....*35 Punkte*
- Litanei des Chaos .....*15 Punkte*
- Loderndes Warpfeuer .....*20 Punkte*
- Inferno Raketenwerfer .....*15 Punkte*

• Die Geissel kann eines der folgende Male erhalten:
- Mal des Khorne .....*15 Punkte*
- Mal des Tzeentch .....*25 Punkte*
- Mal des Slaanesh .....*15 Punkte*

CHAOS-LAND RAIDER.....JE 250 Punkte Seite 59

		Panzerung		
Chaos-	BF	F	S	H
Land Raider	4	14	14	14

Einheitentyp:
• Fahrzeug (Panzer)

Sonderregeln:
• Sturmpanzer
• Höllenmaschine
• Seltene Einheit

Feuerluken:
• 0

Ausrüstung:
• Zwei Synchronisierte Laserkanone in den Seitenkuppeln
• Rumpfmontierter Synchronisierter Schwerer Bolter
• Nebelwerfer
• Suchscheinwerfer

Transportfahrzeug:
• Kann bis zu 12 Modelle Transportiern.
• Modelle in Terminatorrüstung gelten als zwei Modelle.
• Kyborgs und Dämonen dürfen nicht Transportiert werden.

Optionen:
• Kann zusätzliche Ausrüstung erhalten:
- Bulldozerschaufel .....*5 Punkte*
- Zusätzliche Panzerung .....*15 Punkte*
- Dämonenmaschine .....*20 Punkte*
- Mutierter Rumpf .....*25 Punkte*
- Zerstörer .....*10 Punkte*
- Litanei des Chaos .....*15 Punkte*
- Loderndes Warpfeuer .....*20 Punkte*

• Eine der folgenden zusätzlichen Waffen:
- Zwillingsbolter .....*5 Punkte*
- Kombiwaffe .....*10 Punkte*
- Inferno Raketenwerfer .....*15 Punkte*

CHAOS GESCHENKE

Jeder Champion, der ein Dämonengeschenk erhält, hat den ersten Schritt auf dem langen Weg zur Dämonenheit hinter sich gebracht. Modelle, die Chaos Geschenke erhalten können, dürfen eine beliebige Kombination für die ihm zu Verfügung stehenden Punktekosten sowie Anzahl aus dieser Liste wählen. Dennoch ist es nicht möglich, dass ein Modell die Vorteile eines Chaos Geschenks (sofern nicht anders angegeben) mehr als einmal erhält, zu dem gilt der Geschenks Bonus nur für das Modell das es Trägt.

Axt des Khorne — 20 Punkte

(Nur mit Mal des Khorne)
Siehe Seite 79.

Alptraumhafte Erscheinung — 5 Punkte

Das Modell ist ein grauenvoller Anblick und erfüllt seine Feinde mit unnatürlichem Entsetzen. Wenn eine Einheit einen Moraltest ablegen muss, nachdem sie einen Nahkampf gegen ein Modell mit Dämonenschrecken verloren hat, erleidet sie einen Malus von -1 auf ihren Moralwert. Wenn mehre Modelle einer Einheit diese Gabe besitzen beträgt der Malus auf den Moralwert sogar bis zu -4.

Chaosrüstung — 20 Punkte

Die Servorüstung des Chaos Space Marines wurde von den Göttern des Chaos gesegnet und versiegelt und ist nun wesentlich mächtiger als zuvor. Ein Modell in Chaosrüstung besitzt deshalb einen *2+ Rüstungswurf*.

Versucher — 5 Punkte

Modelle mit dieser Gabe drängt es, möglichst nahe an den Gegner zukommen. Das Modell erhält die Fähigkeit *Scouts* .

Dämonenklauen — 10 Punkte

(Diese Gabe darf zweimal gewählt werden)

Das Modell besitzt unnatürlich scharfe Klauen und Hörner. Ein Modell mit dieser Gabe verfügt über die Sonderregel *Rüstungsbrechend,* jedoch erhält es nur eine Bonus Attacke wenn er eine zweite Dämonenklaue besitzt.

Dämonische Aura — 20 Punkte

(Diese Gabe darf zweimal gewählt werden)

Das Modell verbessert seine Rettungswurf um +1 (bis zu einem Maximum von +3). Verfügt ein Modell Ursprünglich über keinen Rettungswurf so erhält es einen *5+ Rettungswurf*, diese Gabe kann mit dem Mal des Tzeentch kombiniert werden.

Dämonenessenz — 20 Punkte

Das Modell kann seine Lebensenergie verstärken, indem es Energien direkt aus dem Warp bezieht, und erhält daher *+1 Lebenspunkt*.

Schwingen — 10 Punkte

Das Modell kann dank einer mechanischen Vorrichtung wie einem Sprungmodul oder mächtigen Flügeln durch die Luft gleiten und wird behandelt, als wäre es mit einem *Sprungmodul* ausgerüstet.

Dämonische Mutation — 10 Punkte

(Diese Gabe darf zweimal gewählt werden)

Die Gaben der Dunklen Götter können viele abscheuliche Formen annehmen. Zusätzliche, keulenförmig Gliedmaßen und gefährliche Hörner sind dabei an der Tagesordnung. Jegliche Form von Dämonischer Mutation verleiht ihrem Besitzer im Nahkampf *+1 Attacke*.

Hexenstab — 15 Punkte

(Nur mit Mal des Tzeentch)
Siehe Seite 79.

Stacheln — 10 Punkte

Die Rohe Energien des Chaos gewähren dem Champion am ganzen Körper Diamant Harte Hornige auswüchse. Modelle mit dieser Gabe ist es erlaubt in der Nahkampfphase misslungene Trefferwürfe einmal zu wiederholen.

Scheuchenschwert — 10 Punkte

(Nur mit Mal des Nurgle)
Siehe Seite 79.

Säureblut — 20 Punkte

Das Modell Ist mit einer Mutation beschenkt worden, die seine Nahkampfattacken mit einem tödlichen Gift versehen. Ein Modell mit Säureblut verwundet Gegner immer auf einer 3+.

Gleißende Rune — 20 Punkte

Der Chaoschampion ist mit einer Gleißende Rune gezeichnet, einem mystischen Symbol der Macht der Dunklen Götter. Der Träger ist für Großes bestimmt, und die Kraft der Chaosgötter fließt durch die Rune und schützt ihren Träger vor einem frühen Dahinscheiden. Das Modell erhält die Fähigkeit *Ewiger Krieger*.

Nadel der Ekstase — 8 Punkte

(Nur mit Mal des Slaanesh)
Siehe Seite 79.

Übernatürliche Gewandtheit — 15 Punkte

Das Modell besitzt eine Mutation wie zum Beispiel besonders lange oder zusätzliche Beine, wodurch es die Allgemeine Sonderregel *Sprinten* erwirbt.

Gewaltige Statur — 20 Punkte

Der Körper des Modells ist durch eine Mutation widerstandsfähiger gegen Schaden geworden, weshalb das Modell +1 Widerstand (bis zu einen Maximum von 6) erhält.
Dieser Bonus hat keine Auswirkung, wenn es um den Widerstandswert beim Ermitteln geht, ob ein Modell durch einen Treffer sofort ausgeschaltet wird.

Gewaltige Stärke — 10 Punkte

Das Modell ist unmenschlich stark und kann mit Leichtigkeit die Knochen seiner Gegner zermalmen. Ein Modell mit Dämonischer Stärke erhält *+1 Stärke*.

Überweltliche Zähigkeit — 15 Punkte

Diese Gabe verleiht dem Modell die Fähigkeit *Verletzungen Ignorieren.*

Unvergängliche Wut — 15 Punkte

Das Modell wird von einem rasend Zorn getrieben und stürzt sich mit dämonischer Wildheit in den Kampf, diese Gabe gewährt *Rasender Angriff.*

Warpfeuer — 25 Punkte

Das Modell kann in der Schussphase mächtige Warpflammen aus Augen, Händen oder Mund lodern lassen, anstatt eine Schusswaffe abzufeuern. Das Warpfeuer hat folgendes Profil:

Reichweite	S	DS	Typ
18 Zoll	4	4	Sturm 3

ZUSAMMENFASUNG

EINHEITENTYPEN

		KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW	SEITE
Abaddon		7	5	5	5	4	6	4	10	2+	26
Ahriman		5	5	4	4	3	5	3	10	3+	31
Typhus		5	5	4	(4)5	4	5	3	10	2+	36
Huron		5	5	4	4	3	5	5	10	3+	39
Khârn		6	5	5	4	3	5	3	10	2+	33
Lucius		6	5	4	4	3	6	3	10	3+	35
	1	6	3	5	4	3	5	5	10	3+	
Fabius Gallus	2 - 5	5	4	4	4	3	4	4	10	3+	28
	6	3	5	3	5	4	3	3	10	3+	
Cypher		5	6	4	4	3	6	3	10	3+	38
Dämonenprinz		7	5	6	5	4	5	4	10	3+	24
Chaosgeneral		6	5	4	4	3	5	4	10	3+	25
Hexenmeister		5	5	4	4	3	4	3	10	3+	43
Erhabener Champion		5	4	4	4	2	4	2	10	3+	44
Dunkler Techno Adept		4	4	3	4	2	3	2	9	3+	49
Eisenknecht		3	3	3	3	1	3	1	8	4+	49
Auserkorene		4	4	4	4	1	4	2	10	3+	22
Chaos-Terminator		4	4	4	4	1	4	2	10	2+	45
Terminator Champion		4	4	4	4	1	4	3	10	2+	45
Death Guard Terminator		4	4	4	5	1	3	2	10	2+	45
Death Guard Seuchenchampion		4	4	4	5	1	3	3	10	2+	45
Emperors Children Terminator		4	4	4	4	1	5	2	10	2+	45
Emperors Children Peinger		4	4	4	4	1	5	3	10	2+	45
Thousand Sons Terminator		4	4	4	4	1	4	2	10	2+	45
Thousand Sons Hexer		4	4	4	4	1	4	3	10	2+	45
World Eaters Terminator		5	4	4	4	1	4	3	10	2+	45
World Eaters Schädelchampion		5	4	4	4	1	4	4	10	2+	45
Besessener		4	4	5	4	1	4	2	10	3+	46
Besessener Champion		4	4	5	4	1	4	3	10	3+	46
Chaos Space Marine		4	4	4	4	1	4	1	9	3+	23
Aufstrebender Champion		4	4	4	4	1	4	2	10	3+	23
Noise Marine		4	4	4	4	1	5	1	9	3+	54
Peiniger		4	4	4	4	1	5	2	10	3+	54
Seuchenmarine		4	4	4	5	1	3	1	9	3+	53
Seuchenchampion		4	4	4	5	1	3	2	10	3+	53
Khorne Berserker		5	4	4	4	1	4	2	9	3+	51
Schädelchampion		5	4	4	4	1	4	3	10	3+	51
Thousand Son		4	4	4	4	1	4	1	9	3+	52
Aufstrebender Hexer		4	4	4	4	1	4	2	10	3+	52
Chaoskultist		3	2	3	3	1	3	1	6	6+	50
Kultisten Waffenteam		3	2	3	3	1	3	2	6	6+	50
Demagoge		3	3	3	3	1	3	2	9	6+	50
Chaos Bike		4	4	4	(4)5	1	4	2	9	3+	23
Raptor		4	4	4	4	1	4	1	9	3+	47
Havok		4	4	4	4	1	4	1	9	3+	23
Kyborg		4	4	5	5	1	4	2	9	2+	48

MALE DES CHAOS

Mal des Nurgle: +1 Widerstand

Mal des Khorne: +1 Attacke

Mal des Slaanesh: +1 Initative

Mal des Tzeentch: 5+ Rettungswurf, verbessert +1 wenn bereits vorhanden

Mal des Glor. Chaos: Moralwerttest wiederholen

Dämonen

	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW	SEITE
Blutdämon	10	0	8	6	4	5	5	10	4+	62
Herrscher des Wandels	5	5	6	6	4	10	6	10	3+	65
Hüter der Geheimnisse	8	4	6	6	4	10	6	10	4+	64
Grosser Verpesster	6	4	6	6	5	2	4	10	4+	63
Zerfleischer	5	0	4	4	1	4	2	10	5+	67
Rosa Horrors	2	3	3	3	1	3	1	10	4+	67
Seuchenhüter	3	0	4	5	1	3	1	10	5+	68
Dämonette	4	0	3	3	1	6	3	10	5+	68
Nurgling	3	3	3	3	3	2	3	10	5+	66
Niederer Dämon	4	0	4	3	1	4	2	10	5+	66
Zerschmetterer	5	0	5	5	2	4	3	10	5+	72
Jägerin	4	0	3	3	1	6	4	10	5+	71
Slaaneshbestie	4	0	5	4	1	5	3	10	5+	70
Schleimbestie	3	0	4	5	2	2	W6	10	5+	72
Feuerdämon	2	4	4	4	1	3	2	10	4+	71
Kreischer	3	0	4	4	1	3	1	10	4+	70
Gargoyle	3	0	4	5	1	2	1	10	5+	69
Chaosbrut	3	0	5	5	3	3	W6	10	-	73
Bluthund	4	0	4	4	1	4	2	10	5+	69

FAHRZEUGE

				Panzerung					
	KG	BF	S	F	S	H	I	A	SEITE
Chaos-Cybot	4	4	6	12	12	10	4	3	56
Chaos-Geissel	3	3	6	12	12	10	3	3	57

	Panzerung			
	Front	Seite	Heck	SEITE
Chaos-Rhino	11	11	10	55
Chaos-Predator	13	12	10	58
Chaos-Vindicator	13	12	10	58
Chaos-Land Raider	14	14	14	59
Chaos-Dreadclaw	12	12	12	54

SCHUSSWAFFEN

	Reichweite	S	DS	Typ
Blastmaster (einfache Frequenz)	48 Zoll	8	3	Schwer 1 Explosiv, Niederhalten
Blastmaster (überlagerte Frequenz)	48 Zoll	5	4	Sturm 2, Niederhalten
Bolter	24 Zoll	4	5	Schnellfeuer
Boltpistole	12 Zoll	4	5	Pistole
Demolischergeschütz	48 Zoll	10	2	Geschütz 1, 5-Zoll
Flammenwerfer	Flammen	4	5	Sturm 1
Inferno-Raketenwerfer	48 Zoll	4	5	Schwer 1, Explosiv, Sync.
Kampfgeschütz	48 Zoll	8	3	Geschütz 1, 5-Zoll
Laserpistole	12 Zoll	3	-	Pistole
Lasergewehr	24 Zoll	3	-	Schnellfeuer
Laserkanone	48 Zoll	9	2	Schwer 1
Maschienenkanone	48 Zoll	7	4	Schwer 2
Melter	12 Zoll	8	1	Sturm 1
Mk1 Plasmakanone	36 Zoll	7	2	Schwer W3, Spulenbrand
Mk1 Plasmawerfer	18 Zoll	7	3	Sturm W3, Überhitzen
Mk1 Plasmapistole	12 Zoll	6	3	Pistole, Überhitzen
Raketenwerfer (Frag)	48 Zoll	4	6	Schwer 1, Explosiv
Raketenwerfer (Spreng)	48 Zoll	8	3	Schwer 1
Schockbooster	Flammen	5	3	Sturm 1
Schwerer Bolter	36 Zoll	5	4	Schwer 3
Schw. Flammenwerfer	Flammen	5	4	Sturm 1
Sonic Blaster	24 Zoll	4	5	Sturm 2 oder Schwer 3
Zwillings Maschienenkanone	48 Zoll	7	4	Schwer 2, Synchronisiert
Zwillingsbolter	24 Zoll	4	6	Schnellfeuer, Synchronisiert

OCULARIS TERRIBUS

CALIBAN
Dark Angels Orden
[ZERSTÖRT]

MEDUSA
Iron Hands Verräterlegion

THRACIAN PRIMARIS
Hauptwelt des
Helican-Subsektors

DIE RUBICON-
STRASSEN

Imperiale Welt

Space Marine Heimatwelt

Raumanomalie ...
Freigabe der Inquisition
erforderlich

BELIAL IV
[Zugriff verweigert]

EIDOLON
[beobachtet 147.M39]

WARPSTURM
GERMANICUS

SCELUS
Sons of Malice Orden
[PERDITA]

WIRBEL DES CHAOS

ULTHWE
WELTENSCHIFF
[beobachtet 989.M40]

CINCHARE
Abtrünniges System

TOR VON
CADIA

"WÄCHTERWELTEN"
Quarantänezone
Xenosartefakte

NEMESIS
TESSERA
Inquisitions-
festung

CADIA
Festungswelt

BELIS CORONA
Flottenstützpunkt

WARPSTURM
HIPPOCRENE

AGRIPINAA
Adeptus Mechanicus
Festungswelt

c1.0.17
Orb. Distanz: 1.32 AU
112G/Temp 20°C
Festungs-/Garnisonswelt
Tributrate: Adeptus Non
Klassifikation: A3
Bevölkerung: 850.000.000
Anmerkungen:
71.75% der Bevölkerung unter Waffen;
Militärischer Sammelpunkt;
Größter Exporteur von Waffen und
Munition des Sektors

CADIA

FENRIS
Space Wolves
Orden

DIE SCHWARZEN KREUZZÜGE VON
ABADDON DEM VERNICHTER M31 - GEGENWART

OCULARIS TERRIBUS

MORDIAN

DER GOTHIC-SEKTOR
vgl. Die Hand der Finsternis,
Das Auge der Nacht

VALHALLA

ARX
vgl. Die Arx-Plünderung

139.M41

001.M39

811.M37

CADIA

FENRIS

301.M39

999.M37 c597.M32

901.M36

573.M38

909.M32

c781.M31

723.M36

c001.M34

SEGMENTUM OBSCURUM

ELPHANOR

ARMAGGEDON

PROSPERO
[zerstört]

MACKAN

TERRA

+ Militärischer Großkonflikt
[Verlustrate>250.000]

781.M31 – Die Erste Schlacht um Cadia
811.M37 – Das Massaker der
Blood Angels auf Mackan
150.M41 – Die Schlacht um Gethsemane
151.M41 – Die Schlacht um Schindlegeist

IGNORANZ IST EINE TUGEND

ILLUMINATI CARTORIUM / A7.100

WARHAMMER 40,000

CHAOS LEGIONEN™

Chaos Space Marines sind gnadenlose Krieger, die danach gieren, zu töten und zu plündern. Seit zehntausend Jahren sind jene, welche einst die mächtigsten Verteidiger des Imperators waren, die größte Bedrohung für die Menschheit. Von schattenhaften Festungen aus führen die Verräterlegionen und Renegaten einen unablässigen und blutigen Krieg gegen das Imperium.

Der Codex Chaos Legionen ist ein Ergänzungsbuch für Warhammer 40.000. Jedes dieser Bücher beschreibt ausführlich eine Armee, deren Geschichte und deren Helden.

„Es gibt keinen Frieden zwischen den Sternen – nur eine Ewigkeit des Mordens und das Gelächter dürstender Götter."

Dieses Buch enthält:

- **ARMEELISTE:** Eine Armeeliste, mit der du deine Chaos Space Marines Miniaturen zu einer Armee für das Tabletop-Schlachtfeld formieren kannst.

- **HINTERGRUND:** Ausführliche Informationen über die Chaos Space Marines, einschließlich der legendären Ereignisse des Großen Bruderkriegs und Geschichten über den langen Krieg zwischen den Mächten des Chaos und dem Imperium. Außerdem findest du hier dutzende Farbabbildungen der verschiedenen Fraktionen der Chaos Space Marines.

- **MÄCHTE DES CHAOS:** Details zu allen Truppentypen, Kriegsmaschinen und Fahrzeugen einer Armee der Chaos Space Marines, zusammen mit ihren Waffen und den Regeln, um sie bei Warhammer 40.000 einzusetzen. Hier findest du darüber hinaus einige berühmte besondere Charaktermodelle, wie etwa Abaddon den Vernichter, Khârn den Verräter und Huron Schwarzherz von den Roten Korsaren.

- **HOBBYSEKTION:** Fotografien des umfangreichen Sortiments der Chaos Space Marines, die eine Vielzahl an Farbschemata und Abzeichen der Verräterlegionen und ihrer Truppen zeigen.

WARHAMMER 40.000
Codex Chaos Legionen

GERMAN/DEUTSCH

www.games-workshop.de

ISBN: 978-1-84154-844-9

PRODUKTCODE: 04 03 01 02 004

CITADEL

GAMES WORKSHOP®

Um den Inhalt dieses Buches verwenden zu können, benötigst du das Warhammer 40.000 Regelbuch.