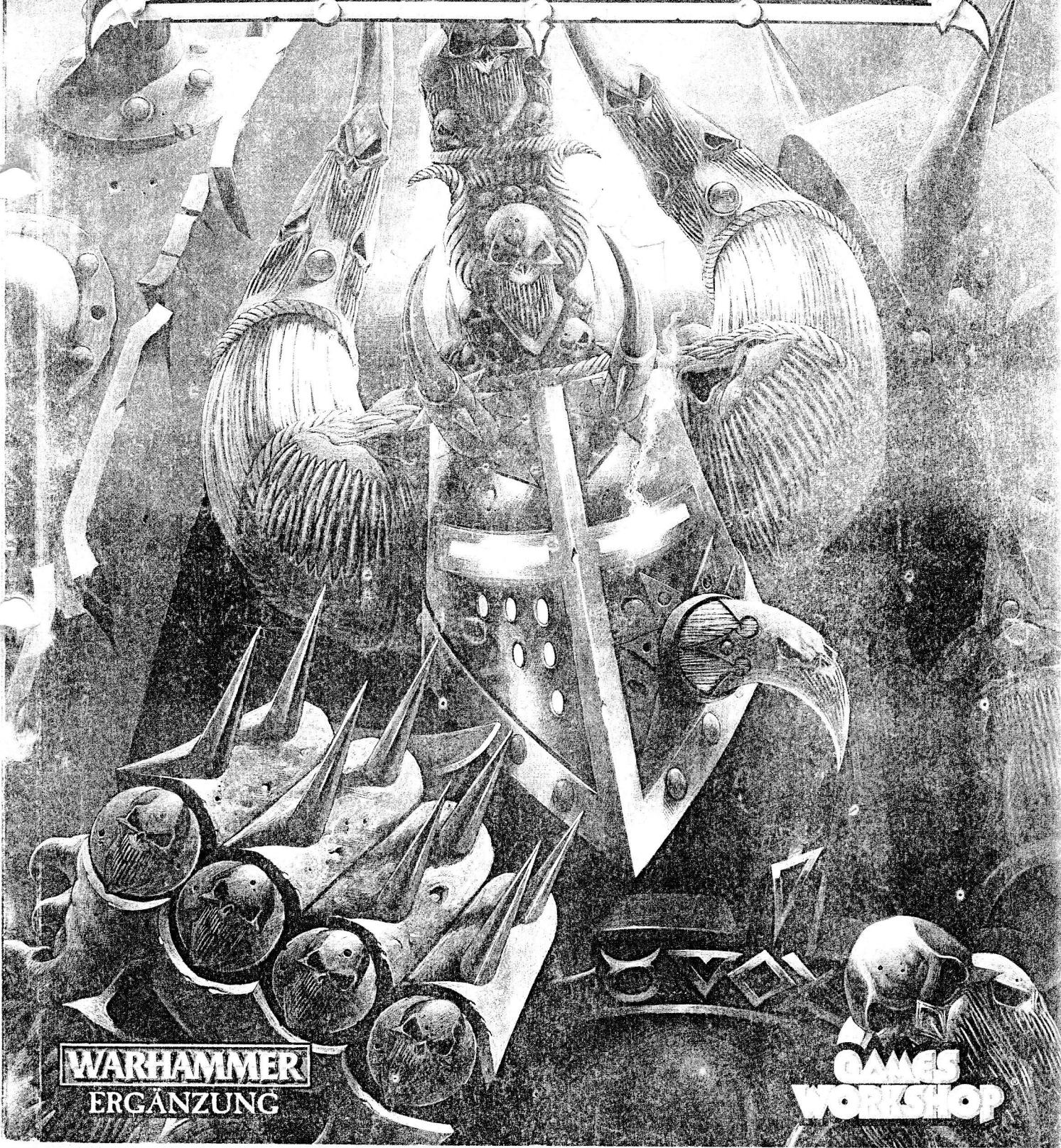


WARHAMMER

Champions des Chaos



WARHAMMER
ERGÄNZUNG

GAMES
WORKSHOP

Champions des Chaos

TM

VON TUOMAS PIRINEN

Cover: Wayne England

Illustrationen: John Blanche, Wayne England, Des Hanley, Toby Hynes, Paul Smith,
Geoff Taylor & John Wigley

Übersetzung aus dem Englischen: Jens Geffert, Maik Knopf & Christian Lonsing



PRODUZIERT VON GAMES WORKSHOP

Games Workshop, das Games Workshop Logo, Citadel, das Citadel Logo und Warhammer sind in Großbritannien eingetragene Warenzeichen von Games Workshop Ltd. und Warenzeichen von Games Workshop in anderen Ländern der Welt. Aekold Helbrass, Amon 'Chakai, Arbaal, Archaon, Azazel, Tiertensch, Champions des Chaos, Chaoshund, Chaosbrut, Graf Mordrek, Dämonenprinz, Dechala, Egrimm van Horstmann, Gorthor, Khazrak der Einäugige, Khorne, Nurgle, Reich des Chaos, Scyla, Slaanesh, Tzeentch und Valnir der Schlächter sind Warenzeichen von Games Workshop Ltd.

Alle Illustrationen in diesem Buch wurden entweder von unseren Mitarbeitern hausintern angefertigt oder sind außer Haus angefertigte Auftragsarbeiten. Das ausschließliche Urheberrecht an diesen Illustrationen sowie dem gesamten Inhalt dieses Buches befinden sich im alleinigen Besitz von Games Workshop Ltd.

© Copyright Games Workshop Ltd. 1998. Alle Rechte vorbehalten.

GAMES WORKSHOP®

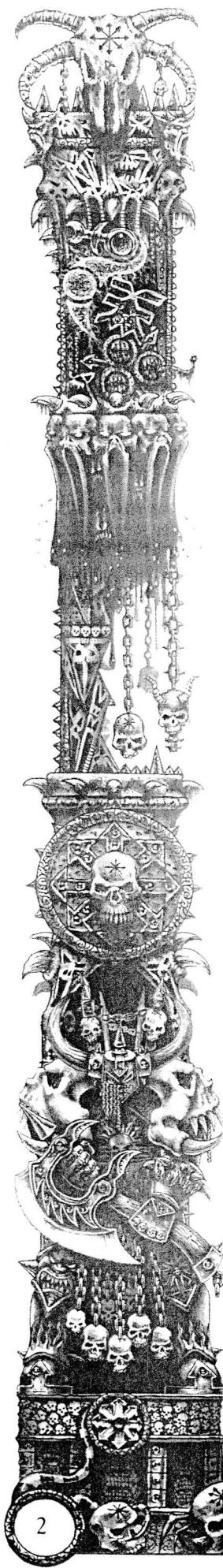
GAMES WORKSHOP DEUTSCHLAND
UNIT 1, GLAISDALE DRIVE,
GLAISDALE INDUSTRIAL ESTATE,
BILBOURGH, NOTTINGHAM,
NG8 4GF, ENGLAND

DIE NEUE NUMMER UNSERES TELEFONSERVICES STAND
BEI DRUCKLEGUNG LEIDER NOCH NICHT FEST. SCHAUT
AM BESTEN IN DEN AKTUELLSTEN WHITE DWARF ODER
RUFT DIE FOLGENDE NUMMER AN:

0044 1159 28 7277

Produktcode: 04 03 02 01 001

ISBN: 1 872372 30 9



CHAMPIONS DES CHAOS

VORWORT	3
CHAMPIONS DES CHAOS	4
DIE CHRONIK DES CHAOS	6
DER UNHEILIGE KRIEG	7
DER WEG IN DIE VERDAMMNIS	9

HERRSCHER DES CHAOS

ARCHAON, LORD DES CHAOS	14
AEKOLD HELBRASS	18
GRAF MORDREK	20
VALNIR DER SCHLÄCHTER	22
DECHALA DIE VERSTOSENNE	26
ARBAAL DER UNBESIEGTE	28
EGRIMM VAN HORSTMANN	30
SCYLA ANFINNGRIM	34
AMON 'CHAKAI'	36
AZAZEL, PRINZ DER VERDAMMNIS	38
KHAZRAK DER EINÄUGIGE	42
GORTHOR DER ZERSTÖRER	44
GORTHORS RAUBZÜGE	46



VORWORT

Herzlich Willkommen! Wieder einmal habt ihr einen Schritt in die finstere, vom Entsetzen gepeinigte Welt getan, die als Reich des Chaos bekannt ist.

Champion des Chaos ist ein Ergänzungsbuch für die Armeebox Reich des Chaos. Es enthält die Regeln und den Hintergrund für die besonderen Charaktermodelle, die in den Reihen der vielfältigen Chaoshorden auftauchen können, und ermöglicht es dir dadurch, sie als mächtige Persönlichkeiten in deinen Warhammer-Spielen einzusetzen.

Seitdem sie in Warhammer eingeführt wurden, stellen besondere Charaktermodelle einen wichtigen Aspekt des Spiels dar. Nicht nur sind sie mächtige Individuen, die den Verlauf eines Gefechts eigenhändig herumreißen können, durch ihren grandiosen Hintergrund haben sie unsere Miniaturendesigner dazu inspiriert, einige der beeindruckendsten Modelle in der Tabletop-Geschichte zu fertigen.

Also entschieden wir uns, daß die Armeen des Chaos etwas besonderes verdienten.

Mit Hilfe dieses Buches könnt ihr die herausragendsten Champions des Chaos sammeln und an der Spitze eurer Armeen des Chaos in den Kampf führen. Es finden sich die kompletten Regeln und Hintergrundbeschreibungen, sowie zahlreiche Geschichten, in denen die Charakterzüge und Motive dieser mächtigen Diener des Chaos beschrieben werden.

Doch dieses Buch enthält nicht nur die Worte unser geflissentlichen Schreiber. Ihr werdet auch mit ausgezeichneten Illustrationen unserer talentierten Zeichner und einem brillanten Coverbild von Wayne England verwöhnt. Und wo die Bilder sind, wollen die Minaturendesigner dem natürlich in nichts nachstehen und

warten gleich mit phantastischen neuen Miniaturen auf.

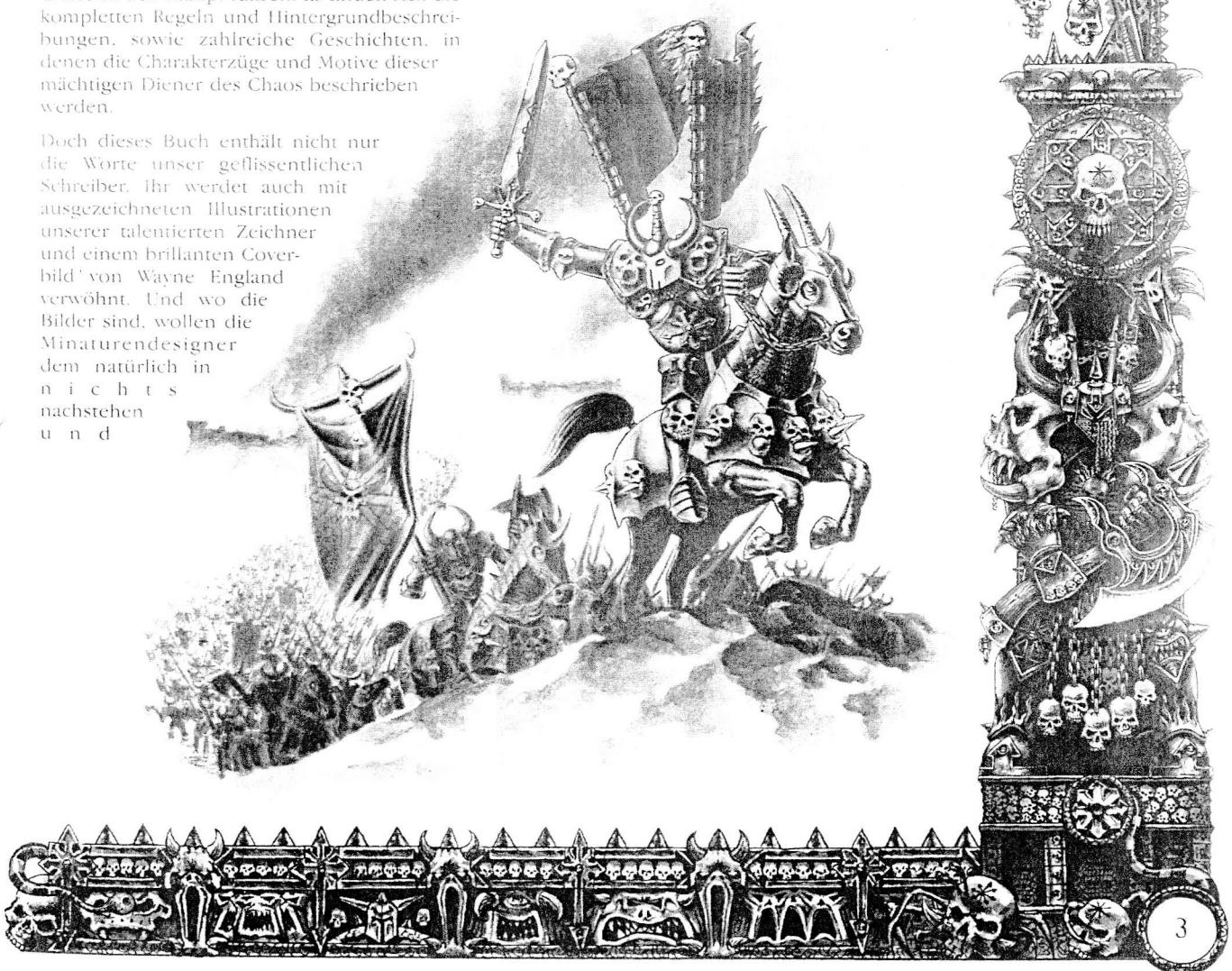
Im Gegensatz zu einem normalen Armeebuch versorgt euch Champions des Chaos nicht mit einer vollständigen Armeeliste. Stattdessen enthält es die folgenden Kapitel:

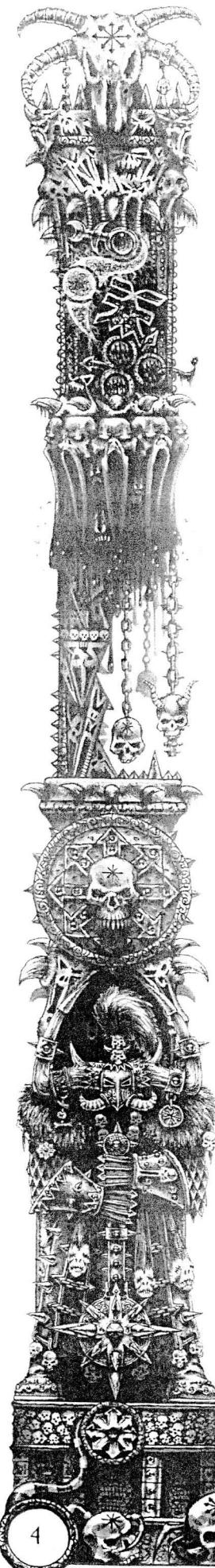
Champions des Chaos beschreibt den geschichtlichen Hintergrund einiger der berüchtigsten Champions und Herrscher des Chaos, um die Warhammerwelt in einem noch düsteren Licht zu beleuchten.

Herrscher des Chaos enthält die Regeln und Informationen, um diese besonderen Charaktermodelle des Chaos in deinen Warhammerspielen einzusetzen.

So werdet ihr Archaon, Lord des Chaos, den dunklen Erlöser der Warhammerwelt kennenlernen, und den subtilen und heimtückischen Egrimm van Horstmann; Azazel, den dekadenten Dämonenprinzen des Chaos; Valnir der Schlächter, der alles Leben haßt, und viele, viele mehr.

Dies sind die Champions des Chaos. Möge die Welt bei der puren Erwähnung ihrer Namen vor Angst erzittern.





CHAMPIONS DES CHAOS

“Eine Abhandlung über die mächtigen und finsternen Herren des Chaos, die einen Schatten der Bedrohung auf die Welt werfen, und Vermutungen über ihre Pläne und Ziele im Dienst der abscheulichen Götter des Chaos.”

Die Bewohner der Warhammer-Welt leben in ständiger Furcht vor dem Chaos. Die Gefahr nähert sich dabei aus zwei Richtungen – zum einen in Form der Armeen aus widernatürlichen Kreaturen, die an den Grenzen der Nordländer lauern, zum anderen im verderblichen Einfluß des Chaos, der die Gesellschaft von innen bedroht.

Bereits mehrmals in der Geschichte sind Armeen des Chaos durch die Nordländer in die Alte Welt vorgedrungen, walzten dabei alles in ihrem Weg nieder und brachten die Welt dabei jedesmal an den Rand der Vernichtung. Nur durch einen hohen Blutzoll konnten die widerwärtigen Armeen zerschlagen und die heulenden Dämonen zurück nach Norden getrieben werden.

Diese Kriege waren die schrecklichsten aller Konflikte in der Geschichte der Warhammer-Welt. Die Zerstörung, die sie anrichteten, stellt alles andere in den Schatten. Und doch war jeder dieser Kriege nur ein Test, eine Finte, eine Vorbereitung auf einen größeren Krieg, der noch kommen wird. Jede Schlacht war nur eine prüfende Berührung durch die klauenbewehrte Hand des Chaos, um die Verteidigungskraft der Menschheit zu testen. Bald wird der Tag kommen, an dem das Chaos seine wahre, furchterliche Stärke aufbieten und über die Welt herfallen wird. Dann wird alles vom Chaos verschlungen werden – endgültige Dunkelheit wird sich herabsenken und niemals mehr weichen.



Doch die Monstrositäten des Chaos brauchen Kommandeure auf dem Schlachtfeld, Generäle für ihre Armeen. Dies sind die Champions des Chaos, die auserwählten Krieger der Dunklen Götter.

Die bekanntesten Champions des Chaos sind die Anführer der schwer gepanzerten Chaoskrieger, doch auch viele andere Heerführer sind Anhänger des Chaos. Die Häuptlinge der Chaosbarbenstämme sammeln ihre wilden Horden, um die zivilisierte Welt zu plündern. Kultisten rufen ihre Zirkel zu geheimen Treffen im Herzen der menschlichen Gesellschaft zusammen. Tiermenschenhäuptlinge lassen ihr bestialisches Gefolge in den nördlichen Wüsten und den tiefen Wäldern des Imperiums aufmarschieren. Und tief im Reich des Chaos selbst kommandieren die überirdisch mächtigen Großen Dämonen und Dämonenprinzen die dämonischen Legionen ihrer Meister.

Die Geschichte der Champions des Chaos, so wie sie von den freien Menschen der Warhammer-Welt festgehalten wurde, ist eine Erzählung von Taten des Bösen und erbitterten Kriegen unvergleichlicher Zerstörung. Doch solcher Ruhm ist vergänglich, und die meisten Champions des Chaos fallen, bevor sie jemals ihre Ziele erreichen. Selbst wenn sie erfolgreich sind, ist die Gefahr groß, daß ihre gleichgültigen Götter sie mit Mutationen überhäufen, bis ihre Geister und Körper unter der Last zerbrechen. Die Chaosbruten, wie solche Mutanten genannt werden, sind wenig mehr als eine sich windende Masse aus Tentakeln, mit aufgeblähten Organen, die aus ihren Körpern hervorquellen. Von ihrem vormaligen Leben bleibt keine Spur außer einer vagen Erinnerung an die Menschlichkeit, die sie aufs Spiel gesetzt und verloren haben.

Manche Champions des Chaos schmieden ihre eigenen, dunklen Legenden. In ihrem brennenden Verlangen, die Aufmerksamkeit ihrer mächtigen Herren zu erringen, leuchtet ihre Verrufenheit gleißender als jeder Stern. Ob Großhäuptling der Tiermenschen oder Erhabener Champion des Chaos, alle Anhänger der Chaosmächte streben danach, über die Massen aufzusteigen. Der Lohn für jene, die die Gunst in den Augen der Dunklen Götter finden, ist groß, denn es gibt keinen Wunsch, den die allmächtigen Chaosgötter nicht erfüllen können. Die erfolgreichsten ihrer Diener

werden schließlich mit dem ultimativen Geschenk belohnt – der Unsterblichkeit als unermeßlich mächtiger Dämonenprinz.

DER WEG IN DIE FINSTERNIS

Der Weg zur Macht beginnt mit der Darbringung des Körpers und Geistes an das Chaos. Es gibt arkane und unheilige Rituale, um die Aufmerksamkeit der Chaosmächte zu erwecken, die von der Gottheit abhängen, nach deren Gunst der Bittsteller trachtet.

Das Erschlagen von Kriegern im Kampf zieht den aufmerksamen Blick des Blutgottes Khorne auf sich, verworrene, magische Rituale gefallen Tzeentch, pestverseuchte Leichenhallen und blasphemische Akte der Verderbtheit erheitern Nurgle, während Völlerei und Dekadenz aller Art die Gunst Slaaneshs bewirken.

Sobald ein Sterblicher seine Schritte auf den Weg des Chaos lenkt, gibt es kein Zurück mehr. Er muß sich dem Chaos vorbehaltlos verschreiben. Ob ihn nun Aufstieg oder Verdammnis erwartet, er muß sein Schicksal akzeptieren. Von dem Moment an, in dem ein Chaosgott ihn annimmt, gibt es kein Entrinnen mehr. Er ist bis in alle Ewigkeit ein Sklave der Finsternis.

Wenn ein Champion in den Dienst eines der Dunklen Götter aufgenommen wird, erhält er ein Mal des Chaos und beginnt, ein Gefolge um sich zu scharen. Herrschaft und Dekadenz lockt die Narren mit schwachem Willen oder Machthunger unwiderstehlich an. Aus diesem Grund beobachten die Götter des Chaos ihre Champions mit großem Interesse.

Je mehr Anhänger der dunkle Ruhm seines Champions anlockt, um so größer wird auch das Gefolge des Gottes, und um so mehr schwint seine Macht an. Die Götter des Chaos lenken ihre Champions durch Träume, Visionen, Omen und Vorzeichen. Sie erwarten,

dß ihre Befehle ohne Fragen ausgeführt werden, wie bizarr oder undurchführbar sie auch erscheinen mögen. Die Götter des Chaos verfügen über viele Champions, und sie lassen sich selten für längere Zeit von einem einzelnen Individuum fesseln. Daher muß ein Champion ständig darum kämpfen, im Dienst seines Meisters zu glänzen, um seine Aufmerksamkeit und Gunst zu erlangen.

Die Mächte des Chaos gieren danach, Sterbliche mit freiem Willen in ihren Dienst zu binden. Es ist nicht überraschend, daß sich so viele dem Chaos verschreiben, denn die Dunklen Götter bieten einen schnellen und einfachen Weg zu Macht und Erfolg. Wenn ein Champion in der Gunst seiner Gottheit steht, kann er alles haben: Macht, Ruhm, anmutige Schönheit, Stärke, Intelligenz, und vieles mehr. Der ultimative Lohn, nach dem es alle Champions des Chaos verlangt, ist die Unsterblichkeit! Jene, die ihrer Gottheit wahrhaftig ergeben sind, werden in den Dämonenstand erheben und somit zu einem unsterblichen Dämonenprinzen. Dann lassen sie die Welt der Sterblichen hinter sich und betreten das Reich des Chaos, um zu Füßen ihres Meisters zu sitzen.

Selbst dies ist noch nicht das Ende - es gibt immer Raum für noch höhere Weihen. Wenn der Dämonenprinz seinem Meister auf dem Schlachtfeld von guten Diensten ist, wird er weiter belohnt. Er bekommt womöglich Länder im Reich des Chaos als Herrschaftsgebiete zugesprochen, riesige Dämonenhorden werden unter seinem Befehl gestellt, oder ganze Nationen auf einer der zahllosen Dämonenwelten werden zu seinen Sklaven.

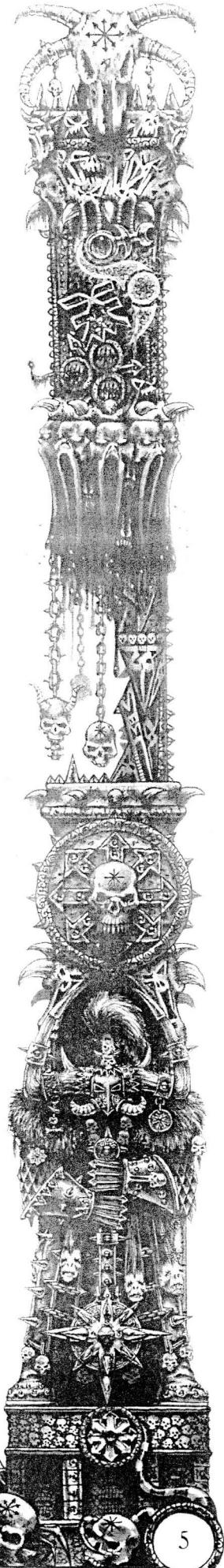
Doch noch immer erlaubt die launenhafte Natur ihrer Herren den Champions keine Ruhe. Denn es gibt eine Hierarchie unter den Dämonen und sie führen daher ständig Krieg gegeneinander, um ihren Meistern zu gefallen. Dieser innere Streit wird von den Chaosgöttern gefördert, für die das Gezänk ihrer Diener einen endlosen Quell der Belustigung darstellt.

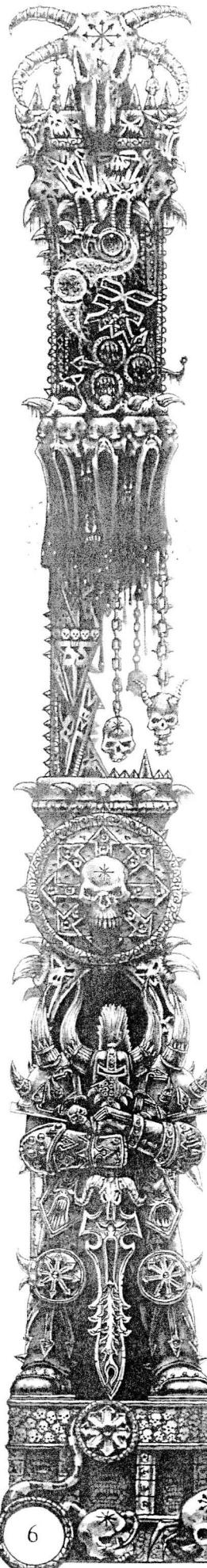
Komm, nimm meine Hand!

Es gibt keinen Wunsch, den ich dir nicht erfüllen, kein Verlangen, das ich nicht stillen kann.

Vergiß deine Götter, deine Familie, deine Geliebten. Was können sie dir schon bieten! Ich kann dir mehr geben, als du dir jemals erträumt hast, ich kann dir solche Dinge zeigen, solche Freuden bereiten! Keine Liebe ist stärker als meine! Komm nun, folge mir! Es ist ein so einfacher Schritt, so schnell getan. Ja, so ist es richtig. Komm zu mir, mein Champion, bleibe für immer...

Azazel, Prinz der Verdammnis





DIE CHRONIK DES CHAOS

Die Geschichte des Chaos wird von seinen Anhängern nicht aufgezeichnet. Es existieren keine Büchereien, in denen Schriftrollen mit Erzählungen der Champions des Chaos und ihrer dunklen Taten lagern. Das Chaos versucht nicht, Städte zu bauen, die Zivilisation weiterzuentwickeln oder Kunstwerke zu schaffen. Es zerstört und verdirbt stattdessen alles, was es berührt.

Trotzdem sind einige Aufzeichnungen über die Taten großer Champions des Chaos der Vergangenheit erhalten geblieben. Die Anhänger eines Champions errichten als Zeichen ihres Respekts für ihn Monolithen, auf deren Oberfläche sie die Taten des Champions in der rauen Schrift des Chaos niederlegen. Dies dient den neuen Champions als Ansporn, da es sie an die Macht erinnert, über welche die Diener der Dunklen Götter gebieten.

Die Tiermenschen errichten Herdensteine, um den Ruhm ihrer mächtigsten Anführer aufzuzeichen. Die Tiermenschenšamanen meisseln Chaosrunen in die Oberfläche der Steine, um für alle Zeiten von den blutigen Erfolgen der Tiermenschenhäuptlinge zu zeugen.

Jeder Tiermenschenchampion, der im Kampf fällt, wird neben seinem Herdenstein begrabt, und über seinem Grab wird ein Stein aufgestellt. Weitere Felsen werden kreisförmig um den Herdenstein errichtet und erinnern die Tiermenschen auf diese Weise an die endlose Kette ihrer Vorfahren, die für das Chaos gekämpft haben.

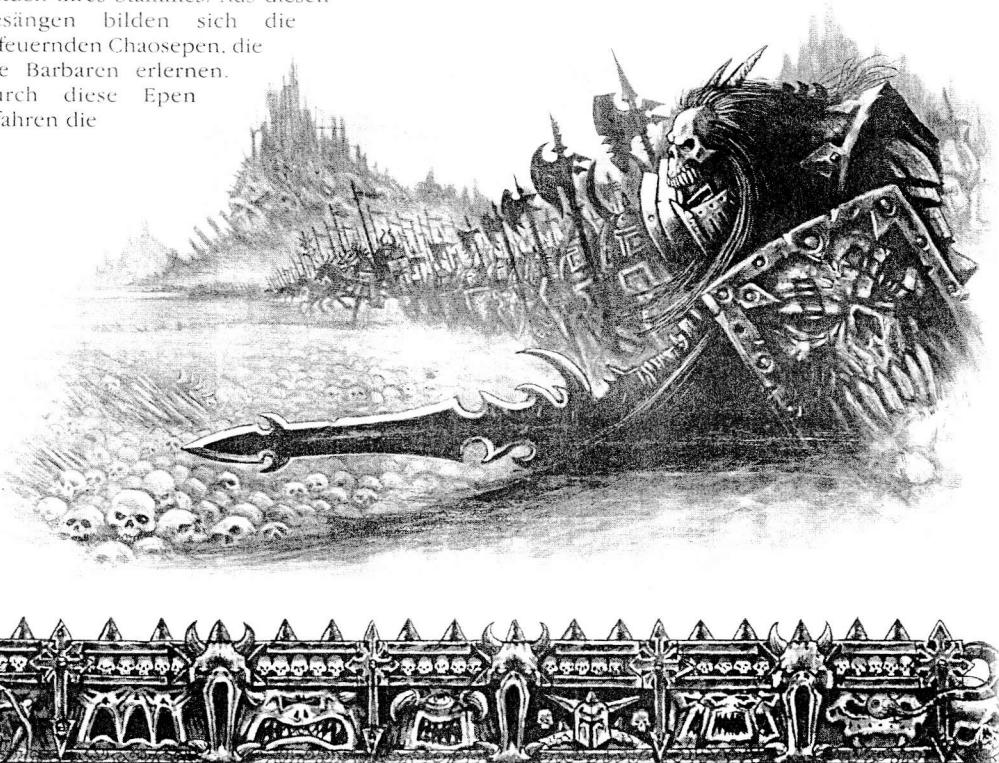
Auch die als Chaosbarbare bekannten Stämme aus dem kalten Norden halten die Erinnerung an die Helden ihrer Vergangenheit lebendig. Für gewöhnlich singen die Barbaren vor einer Schlacht von den berühmtesten Helden ihres Stammes. Aus diesen Gesängen bilden sich die anfeuernden Chaosepens, die alle Barbaren erlernen. Durch diese Epen erfahren die

jungen Stammesmitglieder von den großen Helden der Vergangenheit und von den Kriegen, die ihre Vorfahren für den Ruhm der Dunklen Götter geführt haben.

Die Magister der geheimen Chaoskulte verzeichnen in dicken Grimoires, wie sie Dämonen beschworen haben, und erinnern an ihre Motive und Pläne. Dies sind oft sehr genaue Beschreibungen ihrer Zeit und ihrer Taten, die jenen, die solcherlei verbote Dinge erlernen wollen, als hervorragende historische Quellen dienen. Sie bieten außerdem einen faszinierenden Einblick in die Gedanken und Motive derer, die sich gegen die menschliche Gesellschaft gewandt und die Wege des Chaos beschritten haben. Gleichzeitig sind diese Schriften aber auch sehr gefährlich, da sie von der Gunst berichten, die diese verdorbenen Individuen unter dem Blick ihrer Götter genossen haben. Schon viele unerfahrene Zauberer und Gelehrte, die diese Bücher studierten, sind dem Autor in die Verdammnis gefolgt.

Einige Chaoschampions und Tiermenschenhäuptlinge haben durch ihr finsternes Tun wirklich eindrucksvolle Legenden erschaffen, von denen heute noch Lieder und Geschichten erzählen. Ihre Verdorbenheit hält durch die Jahrhunderte und dient den neuen Champions des Chaos als Inspiration. Diese Wesen haben einen Ruhm erlangt, der dem der Helden aus den Legenden gleichkommt, und ihre Namen sind gleichbedeutend mit Entsetzen und Tod. Einige dieser Geschichten sind hier aufgezeichnet.

Dies ist die Chronik des Chaos.



DER UNHEILIGE KRIEG

Archaon, der Lord des Chaos – die Dunkle Bestie, der Auserwählte, der Schwarze Erlöser. Das bloße Erwähnen dieses Namens weckt Furcht in den Herzen der Bewohner der Alten Welt. Seit Menschengedenken hat kein Champion des Chaos mehr solche Verrufenheit erlangt. Doch er unterscheidet sich von anderen Champions, denn er sieht einen tieferen Sinn hinter seinem Ziel, ein Dämonenprinz zu werden. Er glaubt, es sei seine Bestimmung, die Horden des Chaos zum letzten Gefecht gegen die freien Völker der Welt zu führen.

Wann Archaon angefangen hat, dem Chaos zu dienen, weiß niemand, aber Gerüchten zufolge war er einst ein fanatischer Templer, ein Priesterritter von reinem Herz und Geist, der gegen die Feinde der Menschheit kämpfte.

Er studierte die alten Schriftrollen und Grimoires in den Tempeln der Alten Welt, um einen Weg zu finden, das Chaos zu bezwingen, das sich im Norden regte. Seine Studien erwiesen sich zunächst als wenig erfolgreich, bis er schließlich auf ein Manuscript stieß, das von einem Schüler Necrodomo des Wahnsinnigen des blinden Propheten, der die Vernichtung der Welt durch die Hände der Chaosgötter vorhergeschenen hatte, verfaßt worden war.

Was er aus dem Manuscript erfuhr, ist nicht bekannt, aber die Legende berichtet, daß Archaon wutfüllt aufschrie, die Götter als Lügner bezeichnete und aus dem Tempel floh. Er gab seinen Namen auf und brannte das Heiligtum nieder, in dem er das Manuscript gefunden hatte. Er verfolgte und tötete seine ganze Familie, so daß von seinem früheren Leben nichts übrig blieb. Von diesem Moment an war nur noch der Dienst für das Chaos von Bedeutung für ihn.

Archaon reiste nach Norden in die Chaostüste, um die Gunst des Chaos zu suchen. Er war nicht wie die gewöhnlichen Champions. Wo andere Sterbliche die Dunklen Götter anflehten, sie in den Dämonenstand zu erheben, wollte er nur das Werkzeug des Chaos sein, das die bestehende Ordnung der Welt umstürzt.

So wurden seine Klugheit und Fähigkeiten in den Dienst des Chaos gestellt. Er schlief, aß und trank nicht mehr. Jeder Moment seines Lebens war dem Chaos gewidmet. Pausenlos plante, trainierte und bereitete er sich vor, und heute führt er die größte und stärkste aller Chaoshorden an, eine mächtige Koalition aus Kriegern, die sich 'Schwerter des Chaos' nennen. Diese Männer haben sich Archaon und seinem Ziel vollkommen verschrieben und verehren ihn wie einen Halbgott.

Archaon haßt und verachtet die Errungenschaften der unwürdigen Königreiche der Menschen. Alte Völker wie die Zwerge oder

Elfen hält er für nutzlos und schwach. Nur das Chaos kann die Welt erlösen. Nur indem das Antlitz der Erde vom Makel der Zivilisation und Ordnung gesäubert wird, kann das Reich des Chaos die totale Herrschaft erlangen.

In der Prophezeiung des Necrodomo heißt es, daß man den Auserwählten, der ein neues Zeitalter des Chaos einleiten wird, an den Schätzen erkennen wird, die er trägt. Diese mächtigen Artefakte waren einst in alle vier Ecken der Welt verstreut worden, aber Archaon war bestrebt, sie zu finden, damit sich die Prophezeiung erfüllen könnte.

Die Suche nach den Chaosschätzen ist eine epische Geschichte in sich und ein erschreckendes Zeugnis für Archaons Zielstrebigkeit. Heldenmut und Unbarmherzigkeit. Was Tausende nicht geschafft hatten, gelang ihm.

Er reiste zum Altar der Absoluten Dunkelheit im fernen Naggaroth und kehrte mit dem Brandmal des Chaos auf seiner Stirn zurück. Seither wagt es niemand mehr, ihn auch nur zu berühren, wenn er nicht den Zorn des Chaos auf sich ziehen will.

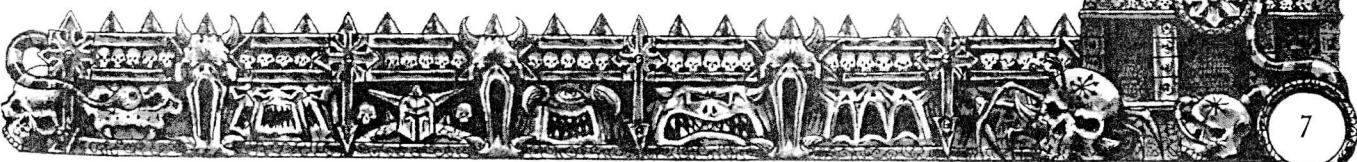
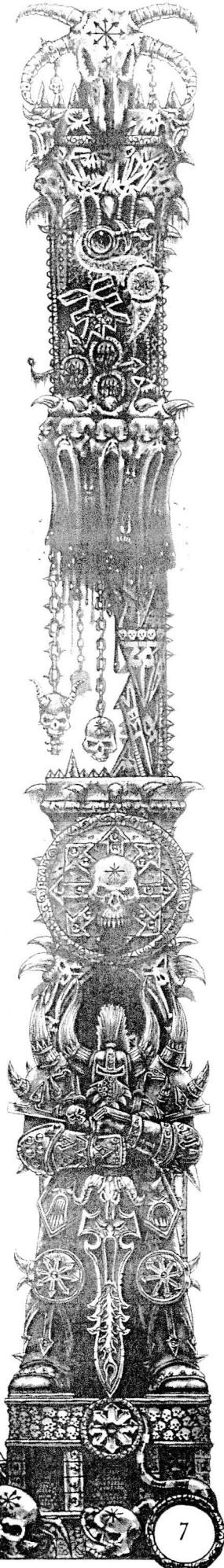
Auf einem Schiff aus schwarzem Metall reiste er über die Meere und kehrte mit einer alten Rüstung zurück, die aus einer Zeit stammt, an die sich kein Sterblicher mehr erinnert. Es heißt, daß dies die Rüstung ist, die der erste und größte Chaoslord, Morkar, zu Beginn der Zeit getragen hat, als er gegen Aenarion, den ersten Phönixkönig der Hochelfen, kämpfte.

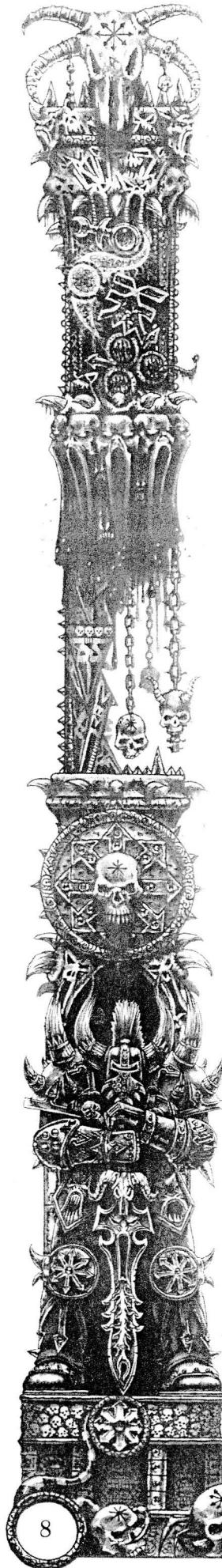
Vom Schatzhort des Chaosdrachen Flammenzahn holte er das Auge von Sheerian und hängte es sich als Zeichen seines Sieges um den Hals. Der Drache und der Krieger fochten einen gewaltigen Zweikampf an den Klippen der Bestien, aber am Ende blieb Archaon siegreich. Er rührte weder die gehorteten Edelsteine noch das Gold an, sondern nahm nur das Auge.

Er reiste persönlich zu den Toren des Chaos und kehrte auf dem Rücken von W'Soraych, dem Pferd der Apokalypse zurück, das er aus den Stallungen des Dämonenlords Agrammon gestohlen hatte.

Auf dem Chimärenplateau entrang er das legendäre Schwert Königstöter aus den Händen des ältesten aller Dracheneger. Die riesige Bestie, von der es heißt, daß sie so groß wie ein Berg sei, lag im tiefen Schlummer, das Schwert fest umklammert. Aber Archaon zog das Artefakt dem eisernen Griff des Monsters und ist seitdem im Kampf so gut wie unbesiegbar.

Ihm fehlt nur noch der letzte verborgene Chaosschatz. Wenn er ihn gefunden hat, so glaubt er, kann er den Sturm des Chaos entfesseln und sämtliche Anhänger des Chaos





unter seinem Banner versammeln. Dann wird er aus der Chaoswüste heraus nach Süden marschieren und die sterblichen Herrscher der Warhammer Welt zermalmen.

Im Laufe der Jahre hat Archaon seine Kräfte sorgfältig entwickelt und viele Horden in Vorbereitung auf die kommenden Kämpfe unter sein Banner geschart. Er kämpfte in Hunderten von Gefechten, und jedesmal schenkten die Chaosgötter ihm den Sieg.

Viele Chaoshorden widerersetzen sich Archaon, werden aber unterworfen, wenn sie sich seinen Kriegskünsten und den fanatischen Schwertern des Chaos gegenübersehen. Gefangene werden immer vor die gleiche Wahl gestellt: sich dem Kreuzzug anzuschließen oder zu sterben. Viele wählten den Gnadenstoß, aber genauso viele beugten sich dem Willen Archaons, besonders, wenn sie bereits dem Weg des Chaos folgten. In ihm erkannten die seit Ewigkeiten zerstrittenen Anhänger des Chaos einen Anführer, dem sie zu folgen bereit waren. Andere Champions sahen in ihm den größten Champion, den es je gegeben hat. Auf diese Weise hat Archaon die Gefolgschaft vieler der größten Champions des Chaos erworben, und als seine verlorbenen Taten immer bekannter wurden, erhielt er die Unterstützung der unterlegenen Anführer sogar kampflos. Jetzt geht die Mannstärke seiner Armee in die Tausende, und seine Macht nimmt täglich zu.

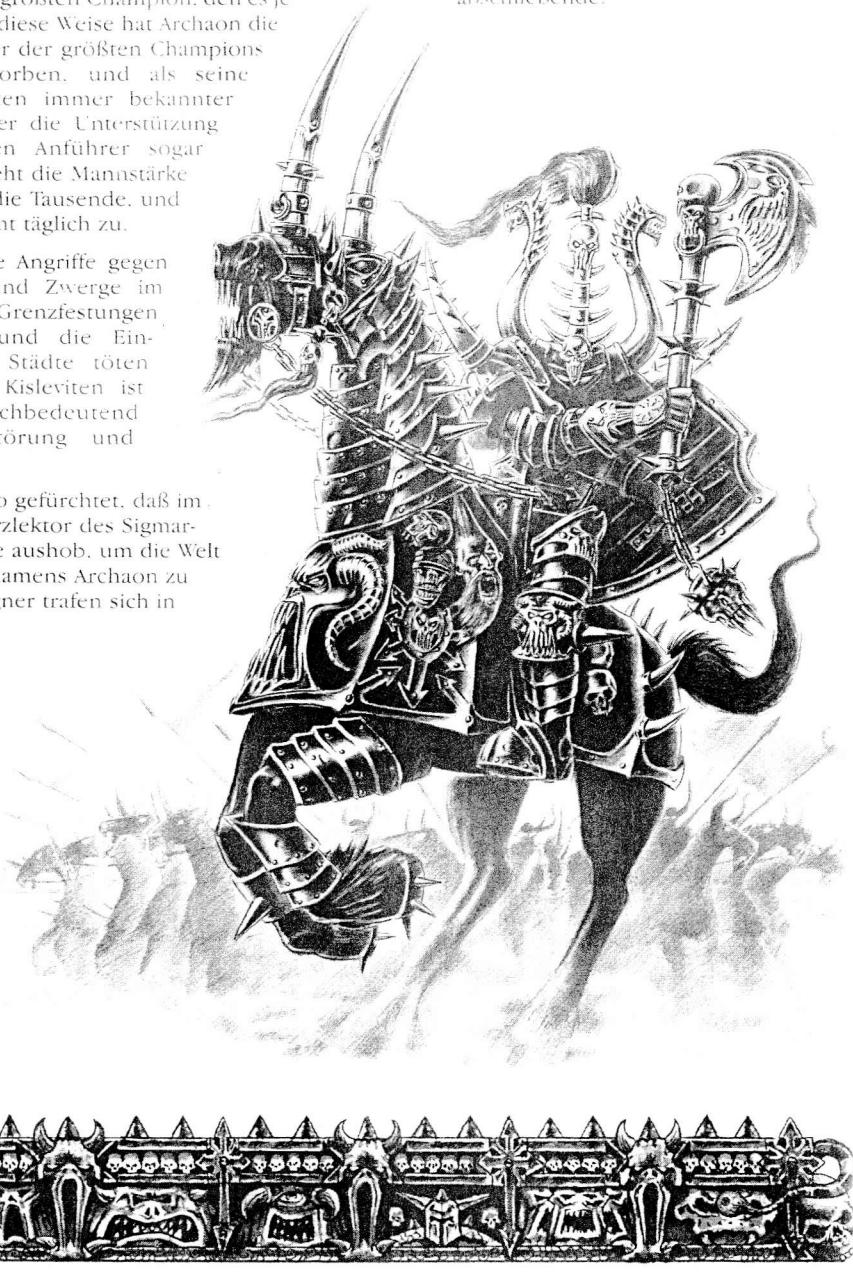
Archaon hat viele Angriffe gegen die Menschen und Zwerge im Norden geführt. Grenzfestungen niedergeissen und die Einwohner ganzer Städte töten lassen. Für die Kisleviten ist sein Name gleichbedeutend mit Tod, Zerstörung und Unglück.

Sein Ruf wurde so gefürchtet, daß im Jahre 2515 der Erzlektor des Sigmar-kultes eine Armee aushob, um die Welt von dem Bösen namens Archaon zu befreien. Die Gegner trafen sich in den Schatten der Kreischenden Hügel, und die Schlacht dauerte drei Tage. Am Ende aber waren alle, die Archaon herausfordert hatten, tot. Nur der Erzlektor blieb verschont.

während seine Leibwächter und Hauptmänner um ihn herum niedergemetzelt wurden. Als diese furchtbare Arbeit getan war, trat Archaon vor und benutzte seinen finsternen Überredungskünste und seine befliehende Aura, um Kurt Mannfeld vom Pfad des Lichts abzu- bringen. Der Priester schloß sich den Schwertern des Chaos an, wandte sich dem Pfad der Verdammnis zu und wurde einer der fanatischsten Helfer Archaons.

Als die Nachricht von Archaons Sieg durch die Chaoswüste hallte, schlossen sich sofort unzählige neue Horden seinem Banner an. Am Ende hatten es seine Gegner lediglich geschafft, seine Macht und seinen Einfluß zu vergrößern.

Bald wird Archaon genug Kräfte kommandieren, und wenn die Flut des Chaos wieder steigt, wird er ausreiten und die Welt der Sterblichen herausfordern. Wenn Archaon und die Schwerter des Chaos dann nach Süden marschieren, wird den Annalen des Chaos ein neues in Blut geschriebenes Kapitel hinzugefügt werden – vielleicht das abschließende.



DER WEG IN DIE VERDAMMNIS

Gotthard trieb sein Roß schneller voran, das kislevitische Dorf Krovas weit hinter sich zurücklassend. Die Bauern waren mißtrauisch gewesen, doch das letzte seiner Goldstücke hatte sie dazu veranlaßt, ihm etwas gedörrtes Bärenfleisch, warme Pelze und eine Flasche Wodka zu verkaufen. Gotthard wußte, daß die Bauern die Kosakenpatrouille der Tzarin informieren würden, also mußte er sich beeilen, sofern er nicht die Fragen der wachsamen Krieger beantworten wollte.

Gotthard sammelte seine Gedanken. Wie war er hierher geraten, ans Ende der zivilisierten Welt? Vor nur drei Monaten war er ein junger Adliger gewesen, der in seines Vaters Haus in Altdorf lebte. Er hatte alles gehabt: Geld, Macht, eine schöne Verlobte und einen Posten in der Reichsgarde. Was war schiefgelaufen?

Es hatte alles begonnen, als er einer unbedeutenden Geheimgesellschaft namens Goldener Adler beigetreten war. Er hatte wenig von den Grundlagen hinter ihren komplexen Riten verstanden, doch sie verfolgten das gleiche Ziel wie er. Sie wollten die Welt verändern.

Seit seiner Jugend war Gotthard überzeugt gewesen, daß es mehr im Leben gab als Politik und das kleinliche Gezänk des Stadtlebens um ihn herum. Auf seiner Suche nach Antworten hatte er Zuflucht in der Religion gesucht und sein Leben in den Dienst Sigmars gestellt. Doch selbst die Lehren des Großtheogonisten versprachen nur das Paradies nach dem irdischen Leben und sonst nicht viel. Es schien, als wäre man dazu verdammt, sein Leben mit dem Streben nach Unbedeutsamem zu verschwenden. Tag und Nacht hatte Gotthard zu Sigmar gebetet, er möge ihm einen Weg zeigen, die Welt zum Besseren zu verändern. Doch er hatte keine Antwort erhalten. Dann, als seine Hoffnung bereits schwand, jemals das Wissen zu finden, nach dem es ihm verlangte, lernte er den Zirkel des Goldenen Adlers kennen, und er wußte sofort, daß es dies war, wonach er sein ganzes Leben lang gesucht hatte. In seinen Augen konnten die Mitglieder des Zirkels Wunder vollbringen: Ihr Magister konnte unedle Metalle in Gold verwandeln, Wunden mit einem Wort heilen und Tieren neue Gestalten verleihen. Gotthard wußte, daß seine Gebete schließlich erhört worden waren.

Die Rituale des Goldenen Adlers riefen eine schattenhafte Gottheit an, die Welt zu verändern. Sie strebten nach einer Verbesserung der diesseitigen Welt und des diesseitigen Lebens. Gotthards wacher Verstand und seine starke Persönlichkeit brachten ihm bald eine Position im Dritten Zirkel des Kults ein. Nach kurzer Zeit war er in die zahlreichen Geheimnisse der Sekte eingeweiht.

Dann stürmten eines nachts die Tempelritter des Sigmar den versteckten Schrein des Kults. Gotthard konnte mit knapper Not entkommen, aber einer der anderen Kultisten war unter der Befragung, die vom Großtheogonisten persönlich durchgeführt worden war, zusammengebrochen und hatte die Namen aller Kultmitglieder verraten, die er kannte. Gotthard war unter ihnen.

Sofort wurde ihm sein Posten in der Reichsgarde entzogen, und er wurde unter Arrest gestellt. Seine eigenen Ritterkameraden kamen zu ihm, um ihn vor die Inquisition Sigmars zu schleppen. Drei von ihnen starben durch sein Schwert, und die anderen beiden wurden so schwer verwundet, daß sie nie wieder kämpfen können. Der Gedanke daran ließ Gotthard verbittert lächeln: egal,

was sie sonst über ihn sagen würden, wenigstens vermochte niemand zu bezweifeln, daß er der geschickteste Kämpfer unter ihnen war. Er war durch die Straßen von Altdorf geflohen, verfolgt von der Stadtwaache und seinen ehemaligen Kameraden: viele von ihnen hatte er einmal für seine Freunde gehalten.

Er hatte Zuflucht im Haus seiner Verlobten Johanna von Eden gesucht. Aber selbst sie hatte ihr Fenster vor ihm verschlossen, als Gotthard versuchte zu erklären, warum er zu einem Gesetzlosen erklärt worden war. "Ich will dich niemals wiedersehen!" hatte Johanna geschrien. "Wie konntest du mir so etwas antun! Was werden die Leute sagen?"

Von dort an hatte Gotthard gewußt, daß er wirklich auf sich allein gestellt war. Er hatte die Wachen am Flußtor niedergeritten und die Straße nach Norden genommen. Schnell war er jenseits der Grenzen des Reiklands, doch die Hexenjäger, Patrouillenreiter und Kopfgeldjäger blieben ihm immer dicht auf den Fersen. Nachts hatte er in den Wäldern geschlafen, hatte Nahrung von Höfen entlang der Straße gestohlen oder gekauft und sämtliche Zollstationen gemieden. Er war gezwungen gewesen, wie ein Tier zu leben. Der Gedanke an diese Erniedrigung ließ sein Blut kochen.

An der Grenze Ostlands hatte ihn ein Hexenjäger mit vor Wahnsinn glühenden Augen eingeholt, und fast hätte ein Armbrustbolzen Gotthards Leben beendet. Nur durch das Werfen seines großen Zweihänders, eine für einen Ritter unglaubliche Leistung, hatte er den Mann töten können, bevor einer der Armbrustbolzen des Fanatikers sein Ziel hatte finden können. Das zweihändige Schwert hatte seinen Feind mitten in die Brust getroffen, und Gotthard hatte es nur mit Mühe wieder herausbekommen, während die Jagdhunde des Kurfürsten von Ostland bereits nach seinen Fersen schnappten.

Und warum das alles? fragte er sich verbittert. Weil er einer Laune gefolgt war, die es ihm erlaubt hatte, der Monotonie der beschüteten und öden Existenz eines jungen Adligen zu entfliehen. Überall um ihn herum hatte er die Dekadenz der Hauptstadt des Imperiums gesehen. Die Straßen quollen vor Abfall und den Horden der Armen über, die versuchten, sich ihre armelige Existenz in den Hütten und krankheitsverseuchten Elendsvierteln zu erbetteln. Gotthard hatte all dies ändern, neu beginnen, und die alte, verdorbene Gesellschaft umwerfen wollen. Mit der Zeit und seiner Stellung am imperialen Hofe hätte er sein Ziel vielleicht erreichen können.

Aber nein! Nun lag sein Leben in Trümmern. Sein Vater hatte ihn verstoßen, seine Freunde hatten sich gegen ihn gestellt und auf seinen Kopf war ein Preis ausgesetzt. Alles, was ihm noch blieb, waren sein Waffen, sein starker Schwertarm und sein scharfer Verstand. Das würde reichen, entschied er. Niemand würde es wagen, ihm ins Land der Trolle zu folgen.

Sieben Tage lang ritt Gotthard nordwärts, bevor er auf Widerstand stieß. Am Horizont erspähte er Horden aus entstellten Kreaturen, doch sie näherten sich ihm nie. Er hörte ihre heulenden Schreie, mit denen sie oft weitere Kreaturen aus den Schatten herbeilockten. Doch sie schienen damit zufrieden zu sein, ihn zu beobachten. Warum wußte er nicht, aber er beschloß, ihnen keine Beachtung zu schenken, bis sie zu einer Gefahr würden.

Kurz nachdem er die Kreaturen bemerkt hatte, kam er zu einem großen Monolithen, einem von Titanenhand geschlagenen Stein, der mit eingemeißelten Runen und Zeichen überzogen war, die in der Dunkelheit zu glühen schienen. Irgendwie wußte Gotthard, daß der gravierte Fels für ihn von großer Bedeutung war. Auf seltsame Weise wurde er von ihm angezogen, so als würde er eine vorgeschriebene Rolle in einem der Stücke im großen Theater von Altdorf spielen. Er mußte wissen, was auf dem Monolithen geschrieben stand, selbst wenn es seine Seele kosten würde.

Doch der Monolith war nicht unbewacht.

Aus dem primitiven Schrein, der neben der Steinsäule stand, trat eine gewaltige Kreatur. Die Erde unter ihren Hufen bebte, als sich die enormen Muskeln unter ihrer Haut bewegten. Riesige Hörner ragten aus ihrem Schädel, und in ihren Händen trug sie eine Axt, die wahrscheinlich soviel wog wie sein Schlachttross. Gotthard kannte die Kreatur aus den Grimoiren: dies war ein Minotaurus, eine Sünde gegen die Natur, eine Kreuzung aus einem riesigen Stier und einem Menschen.

Doch trotz seiner brutalen Erscheinung schimmerte Intelligenz aus seinen roten Augen. Die Verschlagenheit eines Tiers, kombiniert mit der Schläue eines Menschen. Er ist immer noch ein halber Mensch, genau wie ich, dachte Gotthard. Mit einem Kopfschütteln kehrte er in die Realität zurück, sofern dieses Reich überhaupt noch innerhalb der Grenzen des gesunden Verstandes lag. Mit mühsam beherrschter Stimme sprach Gotthard.

"Ich wünsche, die Schrift auf dem Stein zu lesen. Tritt beiseite, Monster!"

Ein kaum verständliches Grollen drang aus dem Maul des Minotauren.

"Alle, die sich nicht wandeln können, müssen untergehen. Nur der Auserwählte kann den Weg finden."

Dann hob er seine titanische Axt und griff mit einem markenschütternden Kampfschrei an. Gotthard schloß sein Visier und trieb Validus, sein Schlachttross, zum Galopp an. Sie donnerten aufeinander zu, Mensch und Monster, einer mit dem Kampfschrei der Reichsgarde, der andere in der dunklen Sprache des Chaos brüllend.

Sie schlügen beinahe gleichzeitig zu. Gotthards Lanze durchbohrte die linke Schulter des Minotauren, bis das Heft durch die Wucht des Stoßes brach. Validus bäumte sich auf und trat mit beiden Hufen gegen den Schädel des Minotauren. Doch die gigantische Axt des Minotauren hatte die gleiche Reichweite wie Gotthards Lanze, und ihr Hieb kam unglaublich schnell. Gotthard versuchte, sich im Sattel zu drehen, doch es war zu spät. Die Axt traf seinen Schild, und die enorme Kraft des Schlags spaltete ihn und betäubte seinen linken Arm.

Ohne auf seine eigene Verletzung zu achten, schwang der Minotaurus seine freie Hand herum. Seine Faust, die dreimal die Größe von Gotthards Kopf hatte, warf ihn aus dem Sattel. Der Ritter krachte schwer zu Boden, die Luft wurde aus seinen Lungen gepreßt, und für einen Moment fürchtete Gotthard, er würde das Bewußtsein verlieren.

Mit einem blutgefrierenden Brüllen riß der Minotaurus die Stahlspitze der Lanze aus der Wunde. Die Kreatur leckte das den Arm herabfließende Blut auf und warf die abgebrochene Lanze zu Boden. Dann griff der Minotaurus seine Axt fester und wandte sich wieder Gotthard zu. Er starrte ihn mit blutunterlaufenen Augen an, während roter Schaum aus seinem Maul quoll. Alle Zeichen von Verstand waren aus dem Gesicht der Kreatur gewichen. Dies war die

Verkörperung des Todes. Gotthard oder der Minotaurus, es spielte keine Rolle. Einer von ihnen mußte sterben.

Die wütende Bestie stürmte auf den gefallenen Ritter zu, der sich zur Seite rollte. Die große Axt traf einen Stein, an dem nur einen Herzschlag zuvor noch Gotthards Kopf gelegen hatte. Doch die fürchterliche Kraft des Minotauren wandte sich gegen ihn selbst. Die Klinge der Axt brach, und das Heft zersplittete wie ein trockener Ast. Mit einer enormen Anstrengung kam Gotthard wieder auf die Füße und taumelte auf sein Pferd zu, um sein Schwert aus der Scheide zu ziehen, die am Sattel hing. Als er seine Hand auf den Schwertgriff legte, spürte er, wie zwei mächtige Arme seinen Brustkorb umschlossen. Seine Rüstung quietschte, als er über den Kopf des Minotauren gehoben wurde. Seine Rippen rieben gegeneinander. Doch seine Hände umklammerten noch immer das Schwert. Mit seiner gesamten schwindenden Kraft stieß es Gotthard herunter. Es traf den Minotaurus in den Nacken, zerschnitt Muskeln, durchtrennte Nerven und Sehnen, und zersplittete die darunterliegenden Knochen. Ein Schrei des Zorns, der Hasses und des Schmerzes hallte durch die Luft. Als der Minotaurus fiel, stürzte Gotthard zu Boden. Die Welt drehte sich, und dann wurde es dunkel.

Als Gotthard erwachte, war der Minotaurus nirgends mehr zu sehen.

Mit einem schmerzerfüllten Keuchen richtete er sich auf und humpelte auf den Monolithen zu, um die gemeißelte Oberfläche zu studieren. Trotz seiner Schmerzen mußte er das Geschriebene sofort sehen, so als würde er von der Hand des Schicksals dazu gezwungen. Gotthard erkannte, daß die Zeichen ein Bild formten. Er sah einen Ritter, und das Emblem auf seinem Schild war ein wütender Greif, die persönliche Heraldik von Gotthard selbst. Der einstmalige Ritter der Reichsgarde studierte die urzeitlichen Zeichen. Obwohl er kein Experte war, erkannte er, daß sie sicherlich einem vergangenen Zeitalter stammten. Und doch war er in den Stein gemeißelter Ritter ohne Zweifel er selbst. Ein Schauder lief Gotthards Rücken herunter, doch da war nichts anderes. Das unheimliche Gefühl, schon immer diesen Ort gehört zu haben.

Tage vergingen, und Gotthard ritt stetig weiter nordwärts. Hier herrschte ewige Finsternis. Dies war kein Ort für ein Sterblichen - nur wer sich der Dunkelheit verschrie, konnte, konnte hier sicher reisen. Und doch fühlte Gotthard, daß er noch immer die Wahl hatte. Er stand an der äußersten Grenze des Verstandes. Dies war die letzte Chance, umzukehren und sich wieder der Zivilisation anzuschließen. Er könnte nach Tilea oder in die Grenzgesellschaften reiten und seine Dienste einer der zahllosen Söldnerhorden der Alten Welt anbieten. Er war stark und schnell und in Taktik und Strategie wohlbewandert. Mit etwas Glück würde er schnell Ruhm und Reichtum erringen und bald sein eigenes Söldnerregiment anführen. Für eine lange Weile hielt er Validus am Platz, doch dann war seine Entscheidung gefallen. Er trieb sein Ross voran, nach Norden, in die Finsternis.

Vielelleicht war es nur Einbildung, aber er glaubte, ein grausames, hämisches Gelächter im kalten, flüsternden Wind zu hören, als er davonritt.

Tag und Nacht verloren ihre Bedeutung. Die ewige Dunkelheit der Wüste wurde nur von den seltsamen Lichtern erleuchtet, die aus dem Norden herabstrahlten. Jedesmal, wenn Gotthard blinzelte, schien die Landschaft sich ein wenig verändert zu haben. Wenn er versuchte, sich auf ein Geländemarkmal zu konzentrieren, schien sein Blick zu entfliehen. Orte, die er in Minuten erreichen zu können glaubte, entfernten sich immer weiter.

egal wie sehr er sich auch bemühte, zu ihnen zu gelangen.

Wasser konnte seinen Durst nun nicht mehr löschen. Ihm verlangte nach etwas mehr als nur Substanz, etwas, das er noch nicht benennen konnte. Er hatte nicht mehr das Bedürfnis zu schlafen. Er war hellwach. Seine Sinne waren schärfer, als er es jemals für möglich gehalten hätte. Auch Hunger plagte ihn nicht mehr. Er fühlte sich stark, gesund und schnell. Stärker und schneller, als er je gewesen war.

Auch Validus, sein Schlachtross, hatte sich verwandelt. Seine Zähne waren schärfer geworden, und es wlich nicht mehr verängstigt zurück, wenn sich die verdorbenen Kreaturen der Wüste näherten. Validus' Augen glühten rot in der ewigen Dunkelheit der Chaoswüsten. Das Fell des Tieres war ebenfalls dunkler geworden, und seine Zunge, die nun rau wie Sandpapier war, hatte sich zu zwei langen, spitzen Enden geteilt. Es rieb seine Nase nicht mehr an Gotthards Gesicht, sondern stand nur noch still und unbewegt da, wenn sie nicht ritten.

Der unnatürliche Wind der Chaoswüste war von Stimmen erfüllt, die ihn an seine guten und bösen Taten erinnerten, und die um sein Leben und seine Seele stritten. Doch eine Stimme war stärker, und sie übertönte alle anderen.

"Sei stark..." hörte er sie sagen. *"Nur die Starken sind willkommen."*

"Ich bin stark!" schrie Gotthard zurück. "Ich fürchte nichts!". Höhnisches Lachen war die Antwort.

"Dann beweise es mir, edler Ritter! Beweise deine Tapferkeit!" sprach die Stimme leise.

Plötzlich tauchte am Horizont eine neue, gigantische Form in der Dunkelheit auf. Es war ein riesiger Torbogen, der an der Spitze einer großen Treppenflucht stand. Es war ein titanischer Altar, in fernen Zeiten von Riesen errichtet worden, als die Welt noch jung gewesen und die Chaogötter in ihrem Verlangen, alles zu beherrschen, zum ersten Mal ihre Augen auf sie gerichtet hatten. Er konnte nicht weiter reiten.

Flammen tanzten über den Himmel und bildeten die Formen verschlungener Runen, denen nicht unähnlich, die er in den Grimoiren im Tempel des Sigmar gesehen hatte, wo sie vor dem gemeinen Volk versteckt und weggeschlossen wurden. Doch als Teil seiner Ausbildung hatte er gelernt, sie zu entziffern. Laut las er die Zeichen am Himmel: *"Akbsa Khaos Kbwearr. Kbaos Limmbar Menthbar"* Dann stieg er ab und begann, die Stufen zu erklimmen. Er stieg herauf, höher und höher, bis die Luft kalt wurde und die Wolken weit unter ihm wirbelten. Doch trotz seiner schweren Rüstung spürte er keine Erschöpfung.

An der Spitze der Treppe blickte sich Gotthard um. Er war am Ende seiner Reise angelangt. Der Torbogen schien aus poliertem Silber zu bestehen, das die tanzenden Lichter des Reichs des Chaos reflektierte. Gotthard stand vor dem Portal und starre auf das Bild im Spiegel. Ein junger, edler Tempelritter in schimmernder Rüstung, in der Hand ein poliertes Schwert mit dem gesegneten, zweischweifigen Kometen ins Heft graviert, starre zurück. Dies war, was Gotthard hätte sein können. Etwas, das er nun für immer verloren hatte.

Plötzlich sprach das Bild im Spiegel. "Ich bin der Wächter. Ich bin der Verteidiger der Menschheit! Und du bist eine Ausgeburt des Bösen!" Mit zum Rittergruß erhobenem Schwert trat das Spiegelbild aus dem Portal hervor und griff Gotthard an.

Die Attacke kam so schnell, daß Gotthard kaum Zeit hatte, sich zu verteidigen. Vom ersten Schlag an wußte Gotthard, daß sein Leben auf dem Spiel stand. Nie zuvor hatte er einen

Mann getroffen, der ihm im Schwertkampf ebenbürtig war. Doch dieser Kämpfer von jenseits des Spiegelportals war genauso schnell, stark und geschickt wie er. Sie hackten und schlugen, fintierten, duckten und parierten und umkreisten sich vorsichtig. Hin und wieder startete einer von ihnen einen blitzartigen Angriff, der jedoch mit ebensolchem Geschick abgewehrt wurde.

Plötzlich erkannte Gotthard die Sinnlosigkeit des Ganzen. Warum kämpfte er so verzweifelt darum, sich zu verteidigen, wenn er nichts mehr zu verteidigen besaß? Doch anstatt aufzugeben, lächelte er nur, hob sein Schwert und griff an.

Beide Männer schlugen zu. Das Schwert des Tempelritters durchschlug seine Rüstung und stieß tief zwischen seine Rippen. Doch Gotthards Schwert trennte den Kopf des Tempelritters von seinen Schultern.

Als der Körper des weißen Ritters in einem Schwall von Blut fiel, sank Gotthard auf seine Knie. Seine Lebenskraft sickerte durch die Lücken in seiner Rüstung. Er würde ebenfalls sterben. Er war so weit gekommen. Dafür würde er nun in Frieden sterben... NEIN! Er mußte bis zum bitteren Ende weitergehen. Quälend langsam kroch er auf das Portal zu und hinterließ dabei eine Spur aus Blut. Nun zeigte der silberne Spiegel kein Abbild mehr von ihm, nur die tanzenden Flammen der Chaoswüste färbten seine Oberfläche.

Gotthard berührte den Spiegel. Er konnte sehen, daß sein eigener Tod auf der anderen Seite auf ihn wartete. Während die Welt sich um ihn drehte, hörte er wieder die Stimme.

"NUR EINER DARF EINTRETEN! DER WEG LIEGT JENSEITS DIESES PORTALS. BIST DU DER AUSERWÄHLTE?"

Ein letztes Mal fühlte Gotthard Gewissensbisse. Ein letztes Mal wünschte er sich sein altes Leben zurück. Aber wohin könnte er zurückkehren? Es gab dort nichts mehr für ihn. Schließlich schritt er durch die Oberfläche des Spiegeltors.

Ein sengender Schmerz wie von Lanzen aus reinem, weißem Feuer durchfuhr ihn. Was ihm noch von seiner Vernunft geblieben war, wurde in einem Ozean des Schmerzes ertränkt. Gotthard schrie vor Qual auf, als er spürte, wie Klauen, heißer als das Feuer der Hölle, kälter als das All, ihn auseinanderrissen, Fleisch von Knochen schälten und seine Seele zerteilen. Dann verließen ihn alle Sinne und Gefühle.

Gotthard, der Sohn des Grafen Heydrich von Reikland, war verschwunden. Der Champion des Chaos stand in voller Größe vor dem Spiegel. Er drehte sich, um seine neue Gestalt zu betrachten.

Das bleiche Bild zeigte ein Gesicht, das dem jenes jungen Ritters, der Altdorf vor so vielen Monaten verlassen hatte, kaum noch ähnelte. Zwei Augen, die wie geschliffene Diamanten funkeln und mit einem inneren Feuer brannten, starrten ihn an. Seine Rüstung war mit verwobenen Runen bedeckt, die in der Dunkelheit der Chaoswüste glühten. Sein Schwert schimmerte in einem blauen Licht, und es schien mit jeder Bewegung zu raunen und seine Form zu verändern.

Gotthard begann zu lachen, denn nun kannte er das Warum. Er reckte sein Schwert empor, erhob es in einer Herausforderung an die Menschheit, an alle Dinge, die ihm einst etwas bedeutet hatten. Sein Gelächter verwandelte sich in einen Schrei des Hasses und der Rachgier.

"Ich komme zurück!" schrie er mit vor Bosheit zischender Stimme. "Denn nun kenne ich die Wahrheit!"



HERRSCHER DES CHAOS

“Dieses Werk wirft Licht auf einige der größten Champions des Chaos, beschreibt ihre Macht, ihre entsetzlichen Waffen und die von ihnen eingesetzte blasphemische Magie.”

BESONDERE CHARAKTERMODELLE

Dieses Buch ist den mächtigsten Dienern des Chaos gewidmet, bösartigen Teufeln aus den dunkelsten Zeitaltern der Geschichte, aber auch solchen, von denen die Alte Welt in der Gegenwart heimgesucht wird. Bei ihnen handelt es sich gänzlich um besondere Charaktermodelle. Sie verfügen nicht über normale Profilwerte, und viele von ihnen besitzen magische Gegenstände oder Fähigkeiten, die einzigartig sind. In einigen Fällen verfügen sie über Kombinationen von Gegenständen, die sie normalerweise nicht haben dürften oder besitzen mehr oder weniger Gegenstände als ein normales gleichartiges Charaktermodell.

Das folgende Kapitel hat zwei Aufgaben. Zum einen stellt es dem Chaossalpieler eine Auswahl an besonderen Charaktermodellen zur Verfügung, deren Anwesenheit in einer Armee einen großen Unterschied für seine Schlachtpläne, Taktiken und Siegeschancen bedeuten kann. Außerdem dienen diese besonderen Charaktermodelle als Beispiele für die Vielfalt, die in Warhammerspielen möglich ist, und werden den Spielern hoffentlich Anregungen für eigene Charaktermodelle liefern.

Es ist zwischen Warhammerspielern zu einer gebräuchlichen Regelung geworden, daß besondere Charaktermodelle nur mit der Zustimmung der anderen Mitspieler eingesetzt werden dürfen. In

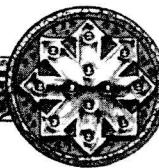
Turnierspielen, wo Spieler aus der ganzen Welt mit einer Vielzahl verschiedener Armeen gegeneinander antreten, sind besondere Charaktermodelle meist ganz verboten, um niemanden zu bevorteilen. Wenn du also besondere Charaktermodelle in deine Armee aufnehmen willst, solltest du das vorher mit deinem Mitspieler abstimmen.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Die Regeln für die magischen Gegenstände der besonderen Charaktermodelle sind bei diesen mit aufgeführt. Einige dieser Gegenstände sind einzigartig und nur für das entsprechende Charaktermodell zulässig, während andere Artefakte nicht ganz so selten sind. In beiden Fällen wurden die Regeln der Vollständigkeit halber abgedruckt. Die in diesem Buch neu vorgestellten magischen Gegenstände sind alleamt einzigartig und gehören dem entsprechenden besonderen Charaktermodell (sie dürfen also von keinem anderen Modell getragen werden), unterliegen aber ansonsten den normalen Regeln für ihren Typ.

PUNKTKOSTEN

Der Punktwert jedes Charaktermodells wird einschließlich Ausrüstung, Reittier, Fähigkeiten usw. angegeben. Die Punktosten der magischen Gegenstände sind zwar schon im Charakterpunktewert enthalten, wir haben sie aber trotzdem noch einmal einzeln angegeben, da sich einige Regeln auf den Punktwert eines Gegenstandes beziehen (z.B. der Ring des Corín). Beachte allerdings, daß diese Werte im direkten Verhältnis zu dem Charaktermodell stehen – sie sind nicht mit den üblichen magischen Gegenständen vergleichbar.



ARCHAON, LORD DES CHAOS

Die Dunkelheit und Finsternis braucht Anführer und Helden. Es muß Einen geben, dem die anderen folgen können, den sie als ihren Herrn und Meister anerkennen. Es muß Einen geben, der die seit Ewigkeiten zerstrittenen Anhänger vereint und zum endgültigen Sieg führt. Die Weisen der Alten Welt befürchten, daß Archaon dieser Eine ist, der Anführer, von dem vorhergesagt wurde, daß er die Alte Welt in ein neues Zeitalter der Finsternis stürzen wird.

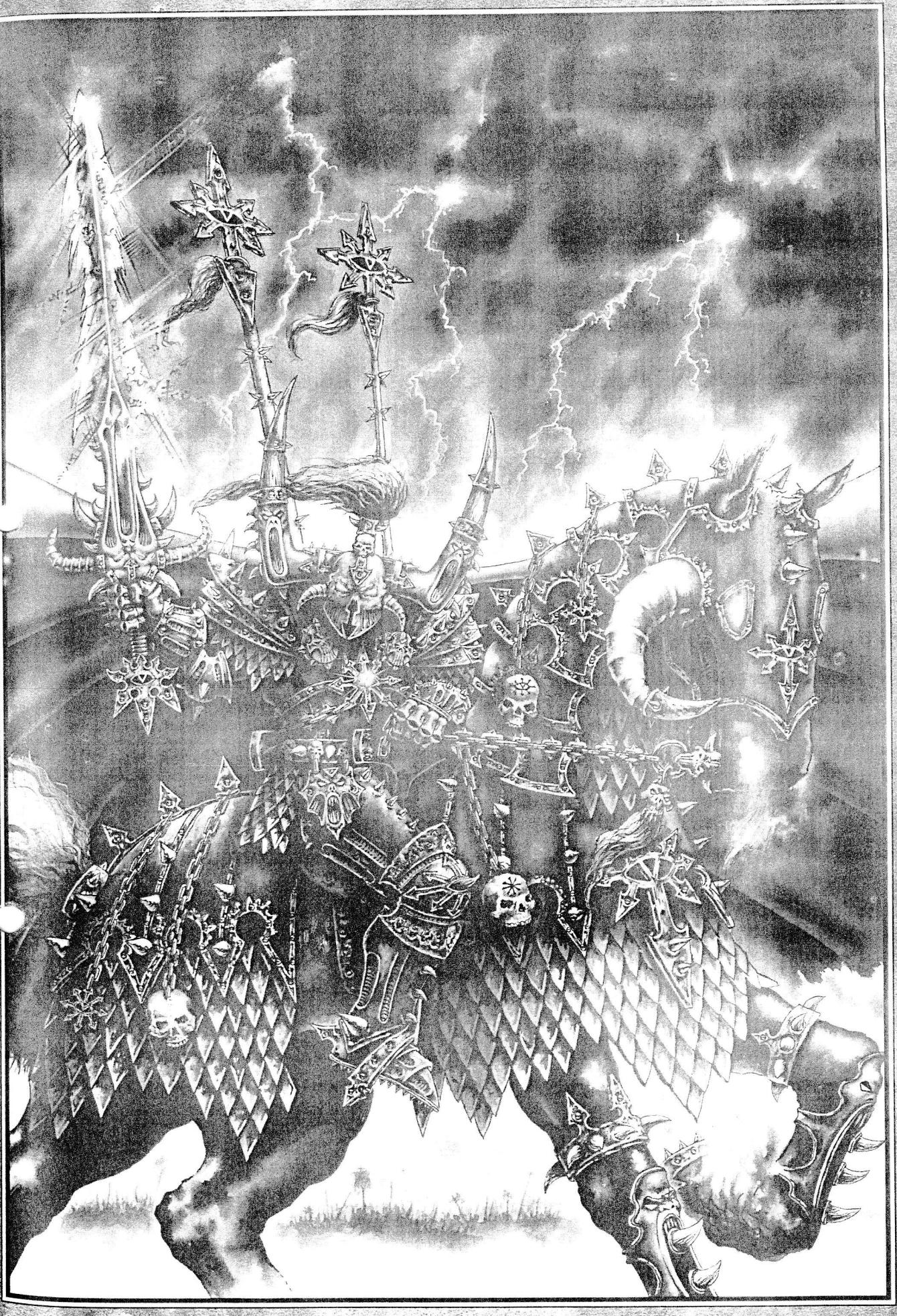
Es heißt, daß Archaon einst ein Templer war, ein Mitglied eines der vielen religiösen Orden der Alten Welt. Niemand weiß, wann die schwarzen Klauen des Chaos ihn berührten. Vielleicht studierte er zu lange die Grimoire der Dämonologen und wurde von ihrem Wissen verdorben. Nachdem er sich dem Chaos angeschlossen hatte, gab er seinen früheren Namen auf und war nur noch als Archaon, der Auserwählte des Chaos bekannt. Er reiste in die Nördliche Chaoswüste und wurde von den Dunklen Göttern als Diener akzeptiert.

Archaon war nicht bereit, einer der Vier Großen Mächte zu folgen. Stattdessen verschrieb er sein Leben dem Ungeteilten Chaos, denn er glaubt, das seit Ewigkeiten geteilte Chaos sei in Wirklichkeit ein einziges Wesen von unvorstellbarer Macht und der wahre Herrscher über das Multiversum. Sein Glauben an das Ungeteilte Chaos ist tief, unbüningt und so allumfassend, daß er damit selbst den fanatischsten Priester in den Schatten stellt. Er ißt, schlafst und rastet nie. Jeder Augenblick seines Lebens ist dem Ruhm des Chaos gewidmet.

Archaon glaubt an die Prophezeiungen Necrodemos des Wahnsinnigen, nach denen derjenige, der die sechs Chaos schätze findet, die furchtbare Macht des Chaos entfesseln und damit das Ende der Welt herbeiführen wird. Archaon ist überzeugt, daß er dieser Auserwählte ist, daß es sein Schicksal ist, die Welt der Sterblichen zu unterwerfen, die Tore zum Reich des Chaos zu öffnen und die Legionen der Dämonen auf die Welt loszulassen.

Von den sechs Chaos schätzen hat er bereits fünf gefunden. Er trägt das Mal des Auserwählten und die Rüstung von Morkar; um seinen Hals hängt der große Edelstein, das Auge des Sheerian, er reitet auf W'Soraych, dem Pferd der Apokalypse und führt das legendäre Schwert Königstöter. Wenn er den letzten versteckten Schatz findet, wird er einen neuen Großen Krieg entfesseln, wie ihn noch keiner erlebt hat, ein entsetzliches Gemetzel, das alle früheren Angriffe des Chaos als winzig und bedeutungslos erscheinen lassen wird.

Sein verzerrter Verstand glaubt, daß es seine Bestimmung ist, die Welt zu erlösen, sie vor Stagnation und Ordnung zu retten. Er glaubt, daß die Zivilisationen der Menschen, Zwerge und Elfen korrupt und verkommen geworden sind, daß der Kreislauf an seinem Ende angelangt ist und neu beginnen muß. Die Welt braucht Veränderung, eine Veränderung, die nur das Chaos herbeiführen kann. Archaon sieht sich als Instrument des Ungeteilten Chaos, das die Welt in ein weiteres Reich des Chaos verwandeln wird, ein Paradies der Finsternis.





ARCHAON

Deine Armee kann den Chaoskriegsherrn Archaon enthalten. Er wird von einem Gefolge aus mehreren Einheiten begleitet. Das Gefolge muß mindestens eine Einheit aus der Chaoskriegsherrnhorde enthalten und darf bis zu einer Einheit aus der Dämonen- oder Tiereinherrnhorde enthalten. Wenn du Archaon in deine Armee nimmst, ist er automatisch der General.

Archaon führt die Schwerter des Chaos an, die mächtigste Chaoskriegerhorde, die durch die Nördliche Chaostürme streift. Fortwährend fordert er andere Horden heraus und verlangt von den Unterlegenen einen Treueschwur. Er verlangt nur, daß sie sich seinem Kreuzzug gegen alle jene anschließen, die sich dem Chaos widersetzen.

Die Zahl seiner Anhänger wächst mit jedem verstrichenden Tag. Die Streitkräfte der Menschen oder Zwerge, die es wagten, sich ihm entgegenzustellen, wurden schnell und gnadenlos vernichtet. In der Monolithenschlacht besiegte Archaon eine Armee aus verbündeten Kisleviten, Truppen des Imperiums und Zwergen, die vom Erzlektor Kurt Mannfeld aus Nuln angeführt wurde, um Archaon auf Geheiß des göttlichen Sigmar zu vernichten. Archaon schlug die Armee des Kriegerpriesters vernichtend und

überzeugte den Besiegten von der Herrschaft des Chaoskriegsherrn Sigmar, den Schutzgott des Imperiums.

Archaon ist der größte aller Chaoskriegsherren, ein Champion, der dunkle Erlöser der Welt. Er ist der mächtigste tödlichste Kämpfer, den es in der nördlichen Chaostürme gegeben hat. Daß er noch nicht zu einem Dämonenfürsten geworden ist, spricht für seinen Glauben, daß die Kraft des Chaos ihn für eine große Aufgabe bestimmt habe. Archaon bereit ist, werken sich die Armeen des Chaoskriegsherrn unter seinem Banner zusammen, die Tiermenschen ihm zu stehen und Dämonen aus dem Chaostor strömen, um in die Schlacht zu ziehen. Dann muß sich die Welt vorbereiten, der geballten Macht Archaons und der Heere des Chaos gegenüberzutreten...

ARCHAON, LORD DES CHAOS - 630 PUNKTE

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
ARCHAON	4	9	9	5	5	4	9	5	10
WSORAYCH	12	6	0	5	4	1	6	3	10

Waffen/Rüstung: Archaon trägt den Königstöter, die Rüstung des Morkar und einen Schild

Rüstungswurf: 1+ (siehe unten)

Reittier: Archaon reitet auf W'Soraych, dem legendären Chaospferd, einer monströsen Bestie des Chaos.

Mal des Chaos: Archaon trägt das Mal des Auserwählten. Die Regeln findest du auf der nächsten Seite.

SONDERREGEL

Psychologie: Archaon hat sich völlig dem Chaos verschrieben und ist deshalb immun gegen Psychologien. Er kann nicht aufgerieben werden. Die einzige Ausnahme besteht darin, daß er den Großtheogonisten Sigmarikultes haßt, da er diesen als seinen Erzfeind ansieht.

Mal des Auserwählten: Archaon ist der erwählte Champion des Ungeteilten Chaos und wird daher von den finsternen Göttern bevorzugt. Dieses Mal ist einzigartig und wird nur von Archaon getragen. Zu Beginn jeder deiner Magiephasen darf Archaon einen Spruch aus dem Deck der Schwarzen Magie oder der Chaosmagie ziehen und diesen aussprechen, als wäre er ein Zauberer der Stufe 4. Er benötigt für diesen Spruch keine Energiekarten, kann ihn aber den Regeln entsprechend verstärken. Nach dem Aussprechen wird die Karte wieder abgelegt. Wenn der Zauber über mehrere Spielzüge andauert, wird die Spruchkarte erst abgelegt, wenn der Zauber gebannt wurde oder seine Wirkungsdauer erschöpft ist. Die Karte wird auch dann abgelegt, wenn Archaon den Zauberspruch in der Magiephase nicht benutzt. Beachte aber, daß Archaon kein Zauberer ist und deshalb auch nicht von Sprüchen oder magischen Gegenständen betroffen wird, die normalerweise auf Zauberer wirken.

Die Schwerter des Chaos: Wenn du Archaon in deine Armee aufnimmst, kannst du ein Regiment Chaoskrieger oder Chaosritter aus seinem Gefolge zu den Schwertern des Chaos machen. Die Schwerter des Chaos *hassen* alle Einheiten der gegnerischen Armee. Diejenigen, die sich dem Chaos entgegenstellen, müssen sich ihm entweder unterwerfen oder ausgelöscht werden. Es kostet +2 Punkte, um einen Chaoskrieger zu einem Schwert des Chaos zu machen und +4 Punkte für einen Chaosritter.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Archaon besitzt drei magische Gegenstände: den Königstöter, die Rüstung des Morkar und das Auge von Sheerian. Diese Gegenstände sind einzigartig und dürfen nur von Archaon getragen werden. Ihre Kosten sind in Archaons Punktkosten enthalten.

Königstöter

Magische Waffe - 100 Punkte

Im Inneren des Schwerts ist der große Dämon U'Zubl eingesperrt. Äonen der Gefangenschaft in der Klinge haben ihn vor Wut *u. abnsinnig* werden lassen. In der Schlacht ächzt die Waffe vor mühsam beherrschtem Zorn. Das Schwert ist eine wahrhaft mächtige Waffe, die für ihren Träger mindestens genauso gefährlich ist wie für seine Feinde.

In einem Gefecht kann Archaon mit den Werten des Dämons kämpfen, der in der Klinge gefangen ist. Wenn er das tut, erhält er ein KG von 10, 7 Attacken und eine Stärke von 7. Allerdings erleidet für jede 1, die du beim Ermitteln der Treffer würfelst, Archaon oder ein befreundetes Modell, das sich in direktem Kontakt zu ihm befindet (du darfst selbst wählen), einen Treffer der Stärke 7. Die Rüstung des Morkar schützt Archaon auf normale Weise gegen diesen Treffer. Wenn du dich gegen den Einsatz des Königstöters entscheidest, kämpft Archaon mit seinen eigenen Werten (KG9, S5 und 5 Attacken).

Die Rüstung des Morkar

Magische Rüstung - 70 Punkte

Diese Rüstung war über 8000 Jahre für das Chaos verloren gewesen. Im Zeitalter des Chaos wurde Morkar, der erste Auserwählte des Chaos, von Aenarion dem Verteidiger, dem ersten Phönixkönig, erschlagen. Wie Archaon in den Besitz dieser Rüstung kam, ist nicht bekannt, aber bis jetzt hat sie ihn vor jedem Schaden bewahrt.

Da sie das ewig brennende Mal des Ungeteilten Chaos trägt, kann diese Rüstung die Realität verdrehen und verändern. Schwerter gegen ihre Träger wenden. Pfeile reflektieren und Schläge ihrer Kraft berauben. Würf zu Spielbeginn einen W3 und zieh das Ergebnis von der Stärke jeder Attacke ab, die gegen Archaon durchgeführt wird, egal ob der Angriff mit Magie, Schußwaffen oder im Nahkampf erfolgt ist. Attacken, die keine Stärke besitzen, werden dadurch nicht beeinflußt. Zu der Rüstung, die einen Rüstungswurf von 3+ gewährt, gehört außerdem ein Schild. Wenn Archaon also auf W'Soraych reitet und den Schild trägt, verfügt er über einen Rüstungswurf von 1+.

Das Auge von Sheerian

Verzauberter Gegenstand - 60 Punkte

Das Auge von Sheerian ist ein uraltes Juwel, das aus der Zeit vor dem Chaos stammt, als die Alten noch über die Welt schritten. Der Edelstein bietet ultimative Macht über den Fluss der Magie, und es heißt, daß derjenige, der das Auge zum Tor der Alten bringt, die Horden der Dämonen entfesseln wird, die dahinter lauern. Dieser Stein hängt nun an einer Kette um Archaons Hals.

Würf zu Spielbeginn einen W6, um zu sehen, welche Kraft Archaon durch das Auge verliehen wird.

- 1-2 Archaon ist völlig immun gegen die Wirkung gegnerischer Zaubersprüche. Beachte aber, daß gegen Archaon gesprochene Zauber nicht gebannt werden, sondern sie Archaon nur nicht verwunden/beeinflussen können. Andere Truppen werden dagegen normal betroffen.
- 3-4 Archaon kann von magischen Waffen nicht verletzt werden. Jede magische Waffe, die gegen Archaon eingesetzt wird, zählt deshalb als normale Waffe. Dieser Schutz wirkt allerdings nicht gegen Waffen wie den Bogen von Loren oder andere magische Waffen, die in der Schußphase eingesetzt werden.
- 5-6 Archaon kann seinen Rüstungswurf mit 2 Würfeln durchführen, du würfelsst also mit 2W6 auf einen Rüstungswurf von 1+. Dieser Wurf wird normal von Rüstungswurfmodifikationen betroffen. Attacken, die Rüstungswürfe ignorieren, ignorieren auch Archaons speziellen Rüstungswurf. Die Sonderregeln der Rüstung des Morkar kommen voll zur Geltung.

AEKOLD HELBRASS

Deine Armee kann den Chaoskriegsherrn Aekold Helbrass enthalten. Er wird von ein Gefolge im Wert von 248 oder mehr Punkten begleitet, das aus der Chaoskrieg gefolgeliste ausgewählt wird. Aekold darf nicht der General deiner Armee sein.

Aekold Helbrass, der Champion des Tzeentch, besitzt ein sehr ungewöhnliches Chaosgeschenk – dieses Geschenk ist als der 'Hauch des Lebens' bekannt. Wo Aekold entlanggeht, sprießt Gras und Blumen beginnen zu blühen. Wenn er über unfruchtbare Wüsten oder steinige Felsen schreitet, erblickt das Land unter ihm.

Jeder lebendige Gegenstand, den er berührt, erblüht in neuem vitalen Leben. Das tote Holz von Türen und Fässern bildet bei seiner Berührung neue Triebe. Der Hauch des Lebens ist so mächtig, daß Aekolds Berührung sogar Personen heilen kann, die

auf der Schwelle des Todes stehen. Sein Geschenk ist wahllos von großer Macht – er läßt eine Schneise eines Lebens hinter und alles was er berührt wird von diesem Geschenk betroffen.

Während es Aekolds Geschenk ist, Leben zu geben, vernichtet er seine Gegner ohne Gnade oder Rücksicht auf ihr Leben. Er weiß, daß das Leben nur ein endloser Tanz der Veränderung ist, der von Tzeentch, dem Meister des Schicksals bestimmt wird.

AEKOLD HELBRASS - 248 PUNKTE

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
AEKOLD	4	8	8	5	5	2	8	4	10

Waffen/Rüstung: Aekold trägt eine Chausrüstung und das zweihändige Breitschwert *Sturmklinge*.

Rüstungswurf: 4+ (Chausrüstung)

Mal des Chaos: Aekold ist ein Champion des Tzeentch und trägt dessen Mal. Das bedeutet, daß er ei Würfelwurf im Spiel neu würfeln und das Ergebnis um 1 steigern oder senken kann

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Aekold hat zwei magische Gegenstände, das große Schwert Sturmklinge und das besondere Chaosgeschenk Ha des Lebens. Beide sind einzigartig, und nur Aekold darf sie besitzen. Die Punktkosten dieser Gegenstände sind Aekolds Punktkosten bereits enthalten.

Der Hauch des Lebens

Chaosgeschenk - 25 Punkte

Der Hauch des Lebens ist eines der mysteriösen und bizarren Geschenke, die Tzeentch mir seinen treuen Anhängern gewährt.

Zu Beginn jedes Chaossalzugs regeneriert Aekold bei einem Wurf von 4+ auf einem W6 einen Lebenspunkt kann pro Spielzug nur 1 Lebenspunkt zurück erhalten und sein Maximum nicht überschreiten. Außerdem erhält jedes Modell in direktem Kontakt mit ihm (Freund wie Feind) bei einer 6 auf einem W6 einen verlorenen Lebenspunkt zurück. Der Atem des Lebens kann Aekold ins Leben zurückrufen, allerdings keine anderen Figuren. Wenn Aekold Helbrass ausgeschaltet wurde, entfernst du ihn nicht vom Spielfeld, sondern legst ihn nur hin benötigt dann jedoch einen W6-Wurf von 5+, um seinen ersten Lebenspunkt zurückzuerhalten, nachdem ausgeschaltet wurde.

Die Sturmklinge

Chaosgeschenk - 50 Punkte

Die Sturmklinge ist ein großes, zweihändiges Breitschwert, das Aekold von seinem Meister Tzeentch erhielt. Wie alle Geschenke, die der Wandler der Wege macht, ist sie eine launische und unberechenbare Waffe.

Die Sturmklinge ist ein Zweihänder, der mit beiden Händen geführt werden muß. Sie verleiht dem Träger einen Stärkebonus von +2, allerdings schlägt er immer zuletzt zu. Würf zu Beginn des Spiels einen W6 und überprüfe, welche Fähigkeit die Sturmklinge Aekold noch verleiht.

1-2 Die Sturmklinge erlaubt es ihrem Träger, auf den Winden der Magie zu wandeln und sich mit erstaunlicher Geschwindigkeit zu bewegen. Aekold kann fliegen, wie im Warhammer Regelbuch beschrieben.

3-4 Die Sturmklinge ist leicht wie eine Feder, ohne weniger tödlich zu werden. Sie schlägt im Nahkampf immer zuerst zu, unabhängig von Initiative oder wer angegriffen hat, und behält trotzdem den Stärkebonus von +2. Wenn beide Seiten durch solche Gegenstände oder Zauber zuerst zuschlagen dürfen, werfen die Spieler einen W6, und der Spieler mit dem höheren Ergebnis ist zuerst an der Reihe.

5-6 Die Sturmklinge fliegt aus der Hand ihres Trägers und trifft ihre Gegner schon aus großer Entfernung, bevor sie zu ihrem Besitzer zurückkehrt.

Aekold kann die Sturmklinge in seiner Schußphase auf ein beliebiges Modell im Umkreis von 12 Zoll werfen, zu dem er eine Sichtlinie hat. Benutze Aekolds BF-Wert, um zu ermitteln, ob die Waffe trifft. Wenn sie trifft, erleidet die Einheit oder das Modell W6 Treffer der Stärke 5.



GRAF MORDREK

Deine Armee kann Graf Mordrek den Verdammten enthalten. Er kann nicht der Generalarmee sein und sich auch keiner Einheit anschließen, da er immer allein und ohne Gefolge kämpft. Du kaufst den Grafen aus den Punktkosten für Verbündete.

Erinnert sich jemand daran, wann und unter welchen Umständen Graf Mordrek von seinem Schicksal ereilt wurde? Gibt es unter den Weisen der Alten Welt jemanden, der weiß, welchem Gott er diente? Falls es solche Menschen gibt, so behalten sie ihr Wissen für sich.

Es wird erzählt, daß ihn die Finsteren Götter mit dem Geschenk der Lebenden Verdammnis bedacht haben. Er durchstreift die Welt nach ihrem Willen, nie sterbend, aber auch nie ins Reich des Chaos eingehend. Er wurde schon viele Male getötet, aber seine Meister ließen ihn immer wieder auferstehen. Er ist viele Tode gestorben und hat unsagbar viele Menschengenerationen überdauert.

Der Fluch, der auf Graf Mordrek dem Verdammten bedeutet sowohl ewiges Leben als auch eine Verwandlung zu erdulden. Unter seiner Chaosruhe verändert sich sein Körper in ständiger Mutation. Nur die Chaosgötter wissen, warum sie für ihren Diener ein solches Schicksal gewählt haben, und ihre Motive können nur einem normalen Sterblichen unmöglich verstanden werden.

Er kämpft und zerstört im Namen der Chaosgötter und eines Tages von seinem Fluch erlöst zu werden um Frieden des Todes zu erfahren. Er beseidet diejenige, die durch sein Schwert umkommen oder in Chaosruhe verwandelt werden, da sie die Gnade erfahren, die er begeht.

GRAF MORDREK DER VERDAMMTE - 398 PUNKTE

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
MORDREK	4	W6+4	9	W3+3	W3+3	3	9	W6+1	10
CHAOSROSS	8	4	0	4	4	1	4	1	5

Ich habe kein Recht mehr, zu Sigmar zu beten, doch bei den Dämonen, die das Tor zum Reich des Chaos bewachen, bete ich um deine Erlösung. Ruhe nun, schlaf für alle Ewigkeit. Du hast dich den vernichtenden Krallen des Krieges entwunden.

Graf Mordrek der Verdammte zu einem sterbenden Ritter der Reichsgarde

Waffen/Rüstung: Mordrek trägt *Schwert der Veränderung*, das seine Gegner in Chaosbruten verwandeln kann. Sein sich ständig verändernder Körper ist in einer Chaosruhe eingeschlossen. Außerdem trägt er den *Runenschild*.

Rüstungswurf: 1+

Reittier: Graf Mordrek reitet auf seinem Chaosross mit einem Roßharnisch. Beachte, daß Mordrek kein Mal eines Gottes trägt – es ist bekannt, welcher Gottheit er diente und warum er von den Chaosgöttern verstoßen wurde.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Graf Mordrek besitzt drei magische Gegenstände. Diese sind das Schwert des Veränderung, der Chaos-Runenschild und als drittes ein besonderes Chaosgeschenk, die Lebende Verdammnis. Graf Mordrek darf keine weiteren magischen Gegenstände tragen. Die Kosten der drei Gegenstände sind in Mordreks Punktkosten bereits enthalten.

Schwert der Veränderung

Magische Waffe - 50 Punkte

Das Schwert der Veränderung besitzt die Macht, die Gegner seines Trägers in furchtbare Monstrositäten zu verwandeln, in die schleimigen, verstandlosen Kreaturen, die man als Chaosbruten kennt.

Wenn ein Gegner durch das Schwert 1 oder mehr Lebenspunkte verliert, aber nicht ausgeschaltet wird, wirfst du einen W6. Für jeden Lebenspunktverlust nach dem ersten erhältst du einen Bonus von +1 auf das Wurfergebnis. Bei einem Ergebnis von 5+ wurde der Gegner in eine Chaosbrut verwandelt, wie im Kapitel Sonderregeln im Reich des Chaos beschrieben wird. Der Chasspielder bewegt die neu erschaffene Chaosbrut 2W6 Zoll vom Träger des Schwerdes der Veränderung weg. Die Chaosbrut wird in den weiteren Spielzügen vom Chasspielder bewegt.

Eine Karte für diese magische Waffe ist in Warhammer Magie enthalten

Chaos-Runenschild

Magische Rüstung - 50 Punkte

Der Chaos-Runenschild ist mit verschlungenen Runen bedeckt, die mächtig genug sind, um gegnerische Magie zu zerstören.

Der Chaos-Runenschild verleiht seinem Träger einen Rüstungswurf von 6+. Er kann mit normaler Rüstung und/oder Rüstungswürfen eines Reittiers entsprechend den normalen Regeln kombiniert werden. Wenn er mit einer Chausrüstung kombiniert wird, gelten sie zusammen als ein magischer Gegenstand. Jede magische Waffe eines gegnerischen Modells verliert ihre besonderen Fähigkeiten, solange sich der Träger in direktem Kontakt mit dem Träger des Runenschirms befindet.

Eine Karte für diesen magischen Gegenstand ist in Warhammer Magie enthalten

Lebende Verdammnis

Chaosgeschenk - 15 Punkte

Unter seiner Chausrüstung unterliegt Mordreks Körper einer ständigen Verwandlung, verwüstet von den schrecklichen Mutationen, die von den verändernden Kräften des Chaos in ihm hervorgerufen werden.

Die Lebende Verdammnis beeinflußt einige von Mordreks Profilwerten. Ermittle vor dem Spiel Mordreks Profilwerte (am besten, wenn dein Mitspieler dabei ist). Würf die entsprechenden Würfel, modifiziere sie wie angegeben und notier sie als Mordreks Profil. Außerdem mußt du zu Beginn jedes Chasspieldrugs die veränderbaren Profilwerte neu auswürfeln, da Mordreks Körper fortlaufend mutiert. Alle neuen Profilwerte sind bis zum nächsten Chasspieldrug gültig, selbst wenn sie niedriger ausfallen als vorher.



VALNIR DER SCHLÄCHTER

Vor über zweihundert Jahren war der Name von Valnir dem Schlächter in Kisley und im Imperium gefürchtet. Als mächtigster Krieger des Krähenstamms war er über die Berge der Dämmerung in das Reich des Chaos gezogen, um zuerst zu einem Chaoskrieger und nach einiger Zeit zu einem mächtigen und gefürchteten Champion des Chaos zu werden.

Sein Gott Nurgle machte ihm zum Schlächter, zum Seelensammler, dessen Aufgabe es war, im Namen des Gottes der Pestilenz zu töten. Er beschenkte Valnir mit einer dämonischen Waffe von großer Macht, einem Flegel, der den Opfern ihre Seelen mit derselben Leichtigkeit wie ihre Leben entreißen konnte. Die Zahl der Unschuldigen, deren Seelen Valnir der Schlächter auf diese Weise erntete, war gewaltig.

Als der Große Chaoskrieg kam, folgte Valnir dem Ruf zu den Waffen, wie so viele andere Champions des Chaos. Er kämpfte für seinen Herrn in der Belagerung von Praag und in der titanischen Schlacht vor den Toren von Kisley. Im finalen, mörderischen Nahkampf, der die Schlacht entscheiden sollte, attackierte er Alexis, den Tzar von Kisley, und wurde dabei niedergeschlagen und tödlich verwundet.

Seine Anhänger konnten Valnirs Körper bergen und brachten ihn zurück in die Länder der Chaosbarbaren, wie es sein letzter Wunsch gewesen war. Dort errichteten die Chaosbarbaren des Krähenstamms einen großen Steinthrone, von dem aus Valnir mit seinen toten Augen das Land seiner Väter überblicken konnte. So blieb es über zweihundert Jahre lang, doch Valnirs Werk war noch nicht vollendet. Über die Jahre wurde der schwarze Wind aus dem Reich des Chaos wieder stärker, und eines Tages erhob sich der verrottete Skelettkörper auf seine Füße. Valnir war wieder auferstanden, nicht tot, nicht lebendig, sondern eine dämonische Kreatur, geschaffen durch die Macht Nurgles, des Herrn der Pestilenz. Seine Seele war in seinen Körper zurückgekehrt. Valnir der Schlächter schritt wieder über das Land. Die Barbaren des Krähenstamms fielen auf die Knie, als sie ihn sahen, und verehrten ihn wie einen Halbgott. Für sie ist er der lebende Beweis, daß der Herr der Pestilenz mit ihnen ist.

Wo Valnir erscheint, folgen Seuchen und Krankheiten. Brunnen und Quellen versiegen, und das Wasser der Flüsse und Bäche wird ungenießbar. Tiere werden tollwütig und Menschen erkanken und sterben. Schon oft hat Valnir eine Schlacht gewonnen, bevor sie richtig begonnen hatte, indem seine fanatischen Anhänger große Schneisen in die Reihen einer Armee aus kranken und geschwächten Soldaten schlugen, die durch den wehenden Atem des Nurgle ihrer Kraft beraubt worden waren.

Die Länder des Imperiums und Kisleys werden für den Tod Valnirs tausendfach bezahlen.



VALNIR DER SCHLÄCHTER

Deine Armee kann den Chaoskriegsherrn Valnir den Schlächter enthalten. Er wird von einem Gefolge aus 340 oder mehr Punkten begleitet, das du aus der Chaoskriegergefolliste auswählst. Wenn deine Armee nur aus Chaosbarbaren besteht, kann Valnir der General der Armee sein.

Valnir wurde von Nurgle aus einem bestimmten Grund wiederweckt. Der Schlächter hat seine Arbeit noch nicht beendet. Die Macht des Herrschers der Pestilenz wuchs zwar über Nurgle war unzufrieden. Er erinnerte sich an den Champion, der ihm so viele Seelen geopfert hatte. Nun würde er sein Tun fortführen können.

Nur Valnir und sein Schutzherr wissen, wie viele Seelen er sammeln muß, damit er sich wieder zur Ruhe legen kann. Im Laufe der Zeit hat Valnir begonnen, alle lebenden Dinge zu hassen, die so stur an ihren Seelen hängen, anstatt sie seuem Herrn Nurgle zu übergeben. Sein Fleisch ist fast vollständig

verwest, seine Chausrüstung eine zerschmetterte Ruine. Er windet sich in seinen leeren Augenhöhlen, seine Eingeweide hängen aus Rissen in seiner Panzerung. Trotzdem ist seinem Skelettkörper eine entsetzliche Stärke. Sein Geist ist stark, und kein Gegner, der von seinem schrecklichen Angriff niedergeschlagen wurde, erholt sich jemals wieder. Je Gegner er vernichtet, desto mehr wächst seine Lebenskraft. Sein Körper wurde in vielen Kämpfen verletzt, aber er ist immer wieder auferstanden, danach gierend mehr Feinde zu zerstören, ihre verrottenden Körper-Essenz zu beraubten, und ihre Seelen schreiend in das Reich von Nurgle zu schicken.

VALNIR DER SCHLÄCHTER – 340 PUNKTE

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
VALNIR	4	8	8	5	6	2	8	4	10

Waffen/Rüstung: Valnir schwingt den Zweihandflegel *Seelensammler* und trägt eine Chausrüstung. Er kann immer zu Fuß.

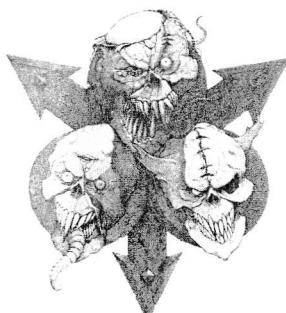
Rüstungswurf: 4+ (Chausrüstung)

Mal des Chaos: Valnir trägt das Mal des Nurgle und verfügt daher über eine Widerstandsfähigkeit von 6

SONDERREGELN

Psychologie: Valnir *haßt* alle lebenden Gegner. Wie können sie es wagen, über das Antlitz der Erde zu wandeln und Nurgle ihre Seelen zu verweigern! Beachte, daß er von Dämonen noch Untote haßt, da diese nicht wirklich am Leben sind. Valnir ist im Gegenüber Angst, Entsetzen und Panik. Er ist über die Schwelle des Jenseits geschritten und nichts in der Welt der Sterblichen vermag ihn noch zu erschrecken.

Angst: Valnir ist von Würmern und Maden zerfressen. Sein Körper ist von einem krankhaften Geruch des Todes und einer Wolke dicker schwarzer Fliegen umgeben, die ihm überallhin folgt. Sein furchterregendes Antlitz verursacht deshalb *Angst*, wie im Kapitel Psychologie im Warhammer Regelbuch beschrieben wird.



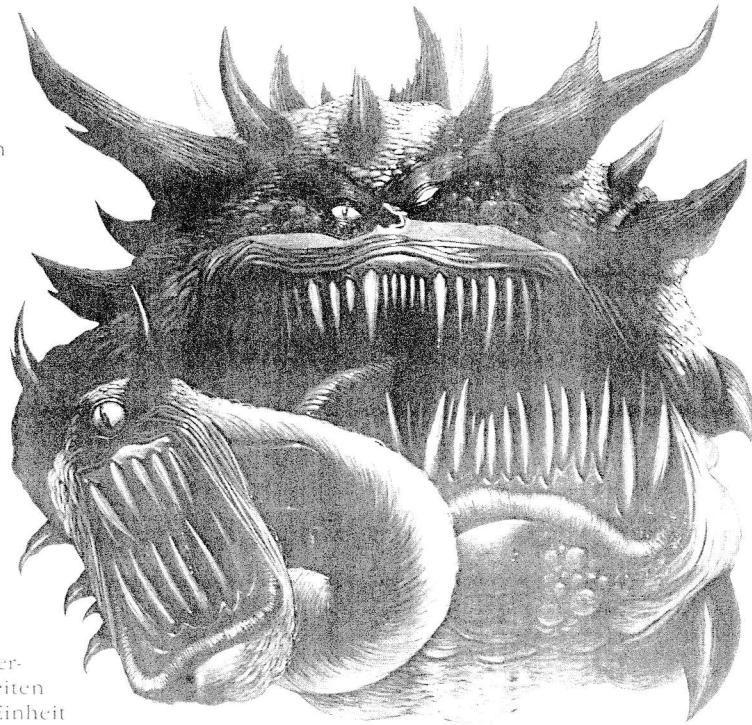
Pesthauch: Wo Valnir erscheint, folgen ihm Krankheit und Tod. Um dies darzustellen, benennst du am Anfang des Spiels eine gegnerische Einheit, die von Valnirs tödlicher Seuche infiziert wurde. Würf einen W6, um zu sehen, wovon die Einheit betroffen ist.

1-3 Die Rote Seuche: Diese schreckliche Seuche aus dem Norden fährt wie eine riesige Sense durch die Erkrankten. Die Einheit erhält W6 Treffer der Stärke 3, gegen die keinerlei Rüstungs- oder Rettungswürfe erlaubt sind.

4-5 Hirnfieber: Da ihr Hirn von Würmern und einem brennenden Fieber zerfressen wird, werden die Opfer wahnsinnig und willenlos. Die Einheit unterliegt den Regeln für *Blödheit*.

6 Schwarze Verwesung: Das Fleisch der Opfer der Schwarzen Verwesung wird dunkel, ihre Haare fallen aus, und ihre Haut wird zu einer leprösen, schimmelnden Masse. Die Stärke aller Mitglieder des Regiments sinkt um 1 Punkt.

Streitwagen, Kriegsmaschinen oder Charaktermodelle werden nicht von den Krankheiten betroffen, selbst wenn sie sich in der Einheit befinden. Untote und Dämonen werden ebenfalls nicht betroffen.



MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Valnir besitzt zwei magische Gegenstände. Dies sind immer der große Flegel Seelensammler und das Chaosgeschenk Regeneration. Der Flegel ist einzigartig und darf nur von Valnir getragen werden

Seelensammler

Magische Waffe - 50 Punkte

Der Seelensammler ist ein massiver verrosteter Dreschflegel, der von der Macht Nurgle's erfüllt ist. Seine Treffer töten nicht nur, er verschlingt auch die Seelen der Opfer. Ein Großteil der Seelen gehört Nurgle, die gestohlene Energie stärkt aber auch Valnir und hilft ihm beim Sammeln weiterer Seelen, indem sie ihn stärker und schneller macht.

Der Seelensammler verleiht Valnir einen +2 Stärkebonus. Wie ein normaler Flegel muß er mit zwei Händen geführt werden. Da Valnir aber nie ermüdet, erhält er in jeder Nahkampfphase den Stärkebonus. Für jeweils 3 Lebenspunkte, die Valnir in einem Spiel mit dem Flegel von gegnerischen Modellen abzieht, kann er seine Attacken, sein Kampfgeschick oder seine Stärke um 1 Punkt steigern (bis zu einem Maximum von 10).

Regeneration

Chaosgeschenk - 50 Punkte

Valnir kann auf die gleiche Art wie ein Troll Schaden regenerieren. Wenn er einen Lebenspunkt durch Beschuß, Magic oder im Nahkampf verliert, mußt du testen, ob er diesen wieder regeneriert (d.h. nach der Schuß-/Nahkampf-/Magiephase). Bei einem Ergebnis von 4+ auf einem W6 konnte er die Verletzung regenerieren und erhält den Lebenspunkt zurück. Valnir muß für jeden verlorenen Lebenspunkt einzeln testen. Regenerierte Lebenspunkte zählen nicht, wenn es um die Ermittlung des Kampfergebnisses, die 25% Verluste bei Paniktests oder ähnliches geht. Valnir darf keine Lebenspunktverluste regenerieren, die durch Feuer entstanden sind. Zusätzlich büßt er seine Regenerationsfähigkeit ein, sobald er einen Lebenspunkt durch Feuer verliert. Selbst durch normale Waffen verlorene Lebenspunkte können dann nicht mehr regeneriert werden.

Eine Karte für dieses Chaosgeschenk befindet sich in der Armeebox Reich des Chaos

DECHALA

Deine Armee darf die Chaoskriegsherrin Dechala enthalten. Sie wird von einem Gefolge aus 355 oder mehr Punkten begleitet, das aus der Chaoskriegergefogeliste ausgewählt wird. Sie darf der General der Armee sein, wenn du willst. Sollte deine Armee Dämonen oder Charaktermodelle des Khorne enthalten, darfst du Dechala nicht beinhalten.

Dechala ist die Anführerin der Folterer, der größten Horde des Slaanesh, die jemals die Chaoswüsten heimgesucht hat. Sie ist ebenso grausam wie schön und ebenso gnadenlos wie verführerisch.

Die ältesten Aufzeichnungen über Dechalas Raubzüge reichen durch die Jahrhunderte zurück. Einige behaupten, sie wäre von Slaanesh mit hohem Alter begünstigt worden, andere sehen darin die Legende bewiesen, sie sei einst eine Hochelfenprinzessin gewesen.

Dechala ist bis zur Unkenntlichkeit mutiert und ähnelt eher einem Dämonen denn einer Sterblichen. Ihre Haut ist glatt und weiß wie Milch. Ihre Beine wurden durch den schuppigen, gewundenen Körper und den langen, peitschenartigen Schwanz einer Schlange ersetzt. In ihren vielen Armen hält sie furchtbare Klingen, die mit tödlichem Gift benetzt sind, und ihre dunkelblauen Augen glühen mit einem inneren Licht, das all jenen furchtbare Schmerzen und grausames Entzücken verheißen, die sich ihr entgegenstellen.

Sie ist von einer Schönheit, wie sie nur Slaanesh verleihen kann, ebenso überirdisch und erschütternd wie unwiderstehlich. Ihr Anblick löst gleichzeitig Ekel und Verlangen aus.

Dechala strebt nach der endgültigen Selbstverwirklichung und Loslösung von Recht und Ordnung, aber sie will diese Annehmlichkeit nur für sich selbst. Solange ihre eigenen Wünsche erfüllt werden, können andere ruhig leiden und sterben. Sie verfügt über eine große Gefolgschaft aus Sklaven, den Opfern ihres heimtückischen Giftes, das Körper und Geist gleichermaßen zerstört.

Im Kampf ist Dechala eine bezaubernde Erscheinung, wenn ihr schlangenartiger Körper zum Entzücken ihres Gottes tanzt. Doch so fein und graziös ihre Bewegungen auch scheinen mögen, sie sind tödlich, und viele ihrer Gegner wurden in Stücke geschlagen, während sie wie gebannt auf ihren anmutigen Tanz starnten.

DECHALA DIE VERSTOSSENE - 355 PUNKTE

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
DECHALA	8	8	7	5	5	2	10	5(6)	10

Waffen/Rüstung: Dechala trägt eine Chausrüstung und ist mit einer Vielzahl von Schwertern bewaffnet

Rüstungswurf: ++ (Chausrüstung)

Mal des Chaos: Dechala die Verstoßene trägt das Mal des Slaanesh und ist deshalb immun gegen Psychologie und Aufriebtests

Häst Khorne: Dechala wurde einst im Kampf von einem Champion des Khorne verwundet. Ihr Gesicht trägt noch immer die daraus entstandene Narbe, und deshalb *häst* sie alle Dämonen des Khorne oder andere Kreaturen, die das Mal des Khorne tragen.

SONDERREGELN

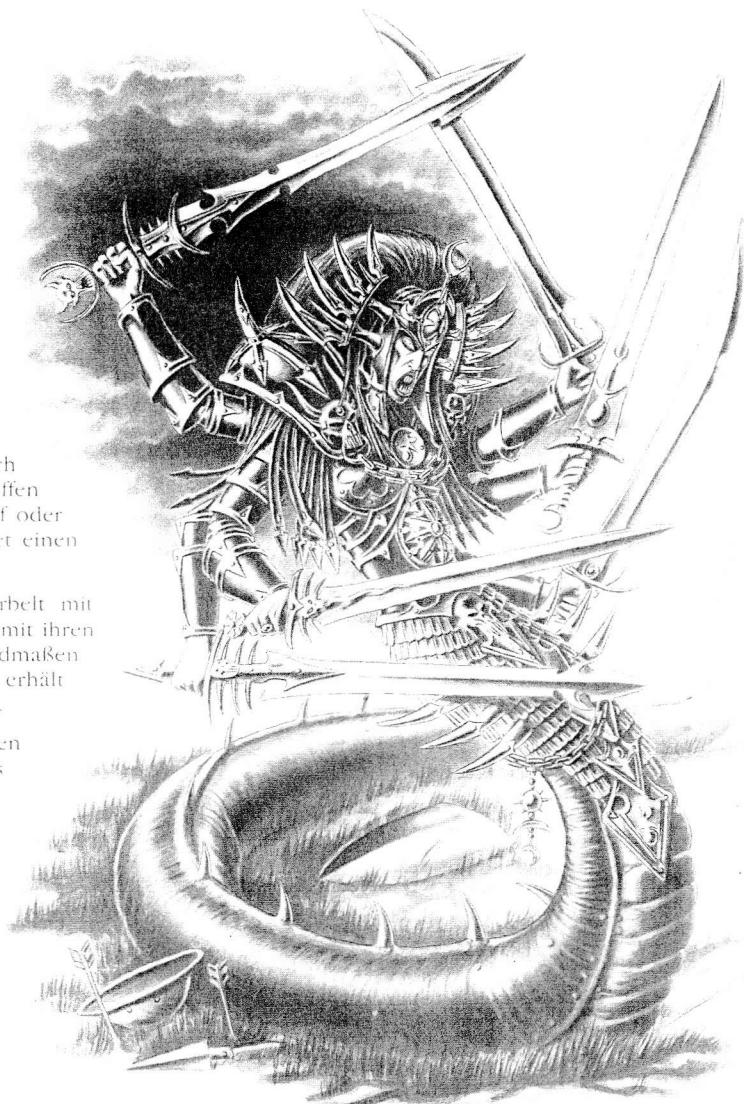
Slaaneshtänze

Selbst der Kampf bietet Dechala eine Möglichkeit, ihren Meister zu erfreuen. Sie tanzt ungestüm über das Schlachtfeld, während ihre Klingen herumwirbeln und ein wahnsinniges Heulen ausstoßen, das ihre Bewegungen untermaßt. Wähle zu Beginn jedes deiner Spielzüge eine beliebige Tanzweise. Die Auswirkungen dieses Tanzes halten bis zum Beginn deines nächsten Spielzugs an.

Segen des Slaanesh: Dechala kämpft mit tänzelnden Bewegungen, die ihre Gegner verwirren, so daß ihr sich windender Körper fast unmöglich zu treffen wird. Jeder Gegner, der sie im Nahkampf oder mit einer Schußwaffe treffen will, erleidet einen Abzug von -1 auf seinen Trefferwurf.

Tanz der Zerstörung: Dechala wirbelt mit irrsinniger Energie umher und schneidet mit ihren scharfen Klingen mühelos durch Gliedmaßen und enthäuptet ihre Gegner. Dechala erhält einen Bonus von +1 auf ihre Trefferwürfe.

Klingentanz: Dechalas wirbelnde Klingen bilden eine undurchdringliche Mauer aus Stahl, die kein Gegner durchdringen kann. Dechala darf bis zu drei Attacken ihrer Gegner blockieren, indem sie in der entsprechenden Nahkampfphase für jede blockierte Attacke zwei ihrer eigenen Attacken aufgibt. Teile zu Beginn der Nahkampfphase mit, wieviel Attacken sie blockiert und welche Gegner in direktem Kontakt diese Attacken verlieren. Beachte, daß hierdurch keine besonderen Attacken wie die 'Schreien und Brüllen' Attacke eines Riesen betroffen werden, sondern nur normale Attacken.



MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Dechala trägt immer die folgenden magischen Gegenstände bei sich: das Elixier der Verdammnis und das Chaosgeschenk Viele Arme. Der erste magische Gegenstand ist einzigartig, und nur Dechala darf ihn besitzen.

Elixier der Verdammnis

Das Elixier der Verdammnis überzieht das Opfer mit Mutationen und hält es in einem Griff des Schmerzes und der Fregung gefangen, so das es Dechala ungeschützt ausgeliefert ist.

Dechalas Waffen und ihr Schwanz sind mit diesem widerwärtigen Gift bedeckt. Wenn ein gegnerisches Modell durch Dechala einen Lebenspunkt verliert, aber nicht ausgeschaltet wird, kann es Dechala nicht mehr durch Beschuß, Nahkampf oder mit Zaubersprüchen attackieren. Beachte, daß das Elixier keine Auswirkungen auf Dämonen oder Untote hat, da diese keine Lebewesen sind.

Viele Arme

Slaanesh hat Dechala mit zusätzlichen Gliedmaßen beschenkt. Sie verfügt über sechs Arme mit feingliedrigen Händen. Dieses Geschenk erlaubt Dechala, eine zusätzliche Waffe zu tragen und dadurch eine zusätzliche Attacke zu erhalten. Sie erfügt daher über 6 Attacken, wie bereits in ihrem Profil berücksichtigt (siehe oben).

Eine Karte für dieses Chaosgeschenk ist in Reich des Chaos enthalten

Verzauberter Gegenstand - 50 Punkte

Das Elixier der Verdammnis überzieht das Opfer mit Mutationen und hält es in einem Griff des Schmerzes und der Fregung gefangen, so das es Dechala ungeschützt ausgeliefert ist.

Dechalas Waffen und ihr Schwanz sind mit diesem widerwärtigen Gift bedeckt. Wenn ein gegnerisches Modell durch Dechala einen Lebenspunkt verliert, aber nicht ausgeschaltet wird, kann es Dechala nicht mehr durch Beschuß, Nahkampf oder mit Zaubersprüchen attackieren. Beachte, daß das Elixier keine Auswirkungen auf Dämonen oder Untote hat, da diese keine Lebewesen sind.

Chaosgeschenk - 25 Punkte

Slaanesh hat Dechala mit zusätzlichen Gliedmaßen beschenkt. Sie verfügt über sechs Arme mit feingliedrigen Händen. Dieses Geschenk erlaubt Dechala, eine zusätzliche Waffe zu tragen und dadurch eine zusätzliche Attacke zu erhalten. Sie erfügt daher über 6 Attacken, wie bereits in ihrem Profil berücksichtigt (siehe oben).

ARBAAL

Deine Armee darf den Chaoskriegsherrn Arbaal den Unbesieгten enthalten. Er wird von einem Gefolge aus 570 oder mehr Punkten begleitet, die du aus der Chaoskriegergefolgeliste oder der Gefolgeliste fГr DГmonen des Khorne auswГhlen darfst. Arbaal darf nicht der General deiner Armee sein.

Von allen Kriegern des Khorne sind nur wenige ihrem nach Blut durstendem Gott so ergeben wie Arbaal. Tausende fielen seiner Klinge bereits zum Opfer und ihre weiГen Schdel liegen heute zu Fussen Khornes. Vor Praag, der groГen Stadt des Nordens, fhrte er Hunderte von Dmonen in einem Angriff auf die AuГenbezirke der Stadt. Es war Arbaal, der schlieГlich die Tore der Stadt aufbrach und die Belagerung beendete. Die Legende sagt, daß er an jenem Tage allein tausend Krieger erschlug.

Arbaal ist der entschlossenste Krieger des Khorne und genieГt die stndige Aufmerksamkeit seines Gottes. Dies zeigt sich darin, daß er ein einzigartiges Chaosgeschenk besitzt, das nur Khornes meistgeachteter Champion erhlt – er ist der 'Vernichter im Namen Khornes'. Sollte er jedoch nur ein einziges Mal versagen, wird ihn der rachschtige Khorne sofort in eine Chaosbrut verwandeln, denn nur die Siegreichen verdienen die Gunst des Khorne.

ARBAAL DER UNBESIEGTE, VERNICKTER IM NAMEN KHORNES – 570 PUNKTE

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
ARBAAL	4	9	8	6	5	3	8	2W6	10
KHORNES BLUTHUND	8	6	0	6	5	3	10	4	10

Waffen/Rstung: Arbaal ist mit einer Axt bewaffnet und trgt eine Chausrstung (das *Mal des Khorne*)

Rstungswurf: 4+ (Chausrstung)

Reittier: Arbaal reitet den *Bluthund des Khorne*. Siehe nachfolgende Sonderregeln.

SONDERREGELN

Mal des Chaos: Arbaal trgt die Chausrstung eines Champions des Khorne. Beachte jedoch, daß er nicht von den Regeln fr Raserei betroffen wird, wie es die Champions des Khorne normalerweise sind. Das Chaosgeschenk *Vernichter im Namen Khornes* schlieГt die Rasereiregeln aus.

Khornes Zorn: Arbaal ist der am meisten begnstigte Champion des Khorne. Er untersteht stndig Khornes wachsamem Blick, und sollte er in seinem Dienst versagen, trifft ihn unverzglich die strafende Hand seines Gottes. Wenn Arbaal aus irgendeinem Grund die Flucht ergreift (im Nahkampf aufgerieben, usw.), flieht er nicht, sondern verwandelt sich sofort in eine Chaosbrut. Sobald er in eine Chaosbrut verwandelt wurde, bewegst du Arbaal 2W6 Zoll geradeaus vorwrts und danach den normalen Regeln fr Chaosbruten entsprechend. Als Chaosbrut verliert Arbaal seine magischen Gegenstnde, und der Bluthund des Khorne verschwindet in das Reich des Chaos.

Herausforderungen: Wenn er gegen ein Regiment kämpft, das ein gegnerisches Charaktermodell enthält, muß Arbaal im Namen seines Gottes eine Herausforderung aussprechen. Wenn eine Herausforderung gegen Arbaal oder ein Regiment, in dem er sich befindet, ausgesprochen wird, muß er diese annehmen. Wenn Arbaal eine Herausforderung auskämpft und seinen Gegner ausschaltet, darf er in der gleichen Nahkampfphase eine neue Herausforderung aussprechen und sofort ausfechten. Wenn eine Herausforderung nicht angenommen wird, darf er normal gegen die einfachen Kämpfer des gegnerischen Regiments kämpfen. Wenn Arbaal kämpft, kämpft auch der Bluthund des Khorne, sowohl in Herausforderungen als auch im normalen Kampf. Wenn ein gegnerisches Regiment mehrere Charaktermodelle enthält, die seine Herausforderungen annehmen, darf Arbaal in einer einzigen Nahkampfphase mehrere Nahkämpfe hintereinander durchführen. Ermittle das Nahkampfergebnis erst, nachdem alle Nahkämpfe ausgefochten wurden, und rechne sämtliche erzeugten Verwundungen ein.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Arbaal besitzt zwei magische Gegenstände, die beide Chaosgeschenke des Khorne sind – Khornes Bluthund und Vernichter im Namen Khornes. Sie sind einzigartig, und nur Arbaal darf sie besitzen. Er darf keine anderen magischen Gegenstände besitzen. Die Punktkosten für Arbaal schließen die Kosten seiner magischen Gegenstände ein.



Der Bluthund des Khorne

Chaosgeschenk - 250 Punkte

Dies ist der persönliche Bluthund des Blutgottes, ein riesiger Dämon, der alle Attribute eines Bluthundes mit beeindruckender Körpergröße und Kraft vereint. Nur Khornes erwählter Champion wird mit diesem Dämonen belobigt, der vom Champion wie eine riesige Reitbestie geritten wird.

Alle Sonderregeln für Bluthunde gelten auch für den Bluthund des Khorne (siehe Reich des Chaos). Beachte, daß er ein Halsband des Khorne trägt, das ihn immun gegen magische Waffen macht – diese Immunität erstreckt sich jedoch nicht auf seinen Reiter, und dieser wird von magischen Waffen normal betroffen. Das Halsband schützt sie jedoch beide gegen die Auswirkungen von Zaubersprüchen. Treffer durch Beschuß werden aufgeteilt, als wenn Arbaal auf einem Monster reiten würde. Wenn Arbaal ausgeschaltet wird, wird ein Wurf auf der Reaktionstabelle für Monster im Warhammer Regelbuch durchgeführt.

Vernichter im Namen Khornes

Chaosgeschenk - 25 Punkte

Dieses persönliche Geschenk Khornes, des großen Kriegsgottes, verwandelt seinen meistgeachteten Champion in eine rubelose Kampfmaschine, einen Sturm der Wut und der Zerstörung.

Der Vernichter im Namen Khornes erlaubt Arbaal, während der Nahkampfphase (bzw. in jeder Herausforderung) 2W6 Attacken durchzuführen. Würf zu Beginn jeder Nahkampfphase, um die Anzahl der Attacken zu bestimmen.

EGRIMM VAN HORSTMANN

Als Egrimm van Horstmann mit den Würden des Großmeisters vom Orden des Lichtes bedacht wurde, galt er als jüngster und begabtester Zauberer, der jemals einen magischen Orden führen sollte. Als er niederkniete und vor dem Imperator seinen Treueeid ablegte, ahnte niemand, daß seine wahre Loyalität bereits einem anderen, finstern Meister galt.

Als Lehrling des sehr stark an Rituale gebundenen Ordens des Lichts diente er unter Meisterzauberer Alric, dem Retter von Apesto, der ihn in den ältesten Geheimnissen des Ordens unterwies. Die ganze Zeit über betete Horstmann zu den Chaosgöttern und flehte sie um noch mehr Macht an. Seine Fortschritte waren beachtlich. Bei Tage studierte er die Lichtmagie, während er in der Nacht über uralten Manuskripten brütete und ihnen die Weisheit der Chaosgötter entnahm. Die Dämonen des Tzeentch flüsterten ihre zeitlosen Geheimnisse in seinen schlafenden Verstand, und seine bösartigen Kräfte wuchsen beständig.

Drei Jahre lang arbeitete der Großmeister weiter an seiner finsternen Zauberkunst. Die Saat der Korruption wurde in den Herzen der Lehrlinge des Ordens des Lichts gepflanzt. Rituale wurden auf subtile Weise verändert und ihre Energien umgeleitet. Unter der Universität machte sich Egrimm an den versiegelten Kammern zu schaffen und brach ein magisches Schloß nach dem anderen auf, um die verbotenen Dinge im Innern der Kammer zu studieren. Es ist unmöglich, den vollen von ihm angerichteten Schaden zu ermitteln, und die Grauen zu erfassen, die er auf die Welt losließ, bevor ihm die Inquisitoren des Sigmar und der Großtheogonist Volkmar auf die Schliche kamen.

Die Suche der Inquisition und die schließlich folgende Aufdeckung seiner finsternen Magie würden genug Stoff für eine eigene lange und beängstigende Geschichte liefern. Am Ende gelang es ihm, den Drachen Baudros aus seinem zeitlosen Gefängnis unter der Pyramide des Lichts zu befreien und auf dem Rücken der geflügelten zweiköpfigen Kreatur, dem gefürchtetsten aller Chaosdrachen, in die Lüfte zu steigen und in die Chaoswüste zu fliegen.

Mit seinen zum Bösen bekehrten Lehrlingen gründete Egrimm die Kabale, die mächtigste Bruderschaft des Tzeentch. Die bösartigen Zaubererkrieger dieser Bruderschaft sehen in Egrimm van Horstmann ihren Meister. Dieser hat sich nichts geringeres als die Herrschaft über die gesamte Welt zum Ziel gesetzt. Er ist ein unangefochtener Meister im Weben von Intrigen und wird nur noch von Tzeentch selbst übertroffen. Seine Untergebenen sind überall, und früher oder später lassen sich viele der geheimen Kulte und Bruderschaften der Alten Welt auf ihn zurückführen. Seine tückischen Intrigen und Pläne erregen bei Tzeentch großes Wohlwollen, und der Chaosgott belohnt Horstmann, indem er ihn zu seinem meistgeachteten Diener macht.



EGRIMM VAN HORSTmann

Deine Armee darf den Chaoskriegsherrn Egrimm van Horstmann enthalten. Er wird von einem Gefolge aus 521 oder mehr Punkten begleitet, die du aus der Chaoskriegergefolgeliste auswählen darfst. Egrimm darf der General deiner Armee sein, wenn du willst. Die Kosten für Baudros werden wie üblich vom 25%-Budget für Alliierte berechnet.

Am Rande der Kreischenden Hügel stehen die Silbertürme der Kabale. Hier studieren die Zauberer des Tzeentch ihre arkane Zauberkunst und beschwören dunkle Orakel, um voraussagen zu können, wann der Sturm des Chaos von neuem erwachen wird und wie sie ihn ihrer Kontrolle unterwerfen können. Die Zauberer der Kabale sprechen niemals. Stattdessen kommunizieren sie mit Hilfe der Telepathie, die sie auch über große Entfernung einsetzen können. Auf diese Weise erfährt niemand von ihren Plänen.

Die Chaoskrieger der Kabale werden Panduren genannt – sie sind Egrimms willentliche Sklaven. Um ein Mitglied der Kabale zu werden, muß ein Krieger oder Zauberer seine ewige Loyalität gegenüber dem Meister der Kabale und seinem Gott Tzeentch schwören. Dann erhält er das magische Zeichen des Tzeentch auf die Stirn gebrannt, so daß er sich niemals gegen den Willen seiner Meister erheben kann. Im Gegenzug wird er in die Geheimnisse der Kabale eingeweiht.

Die Rüstungen der Kabale sind bis zur Unpraktischkeit archaisch und zeremoniell und von einer Masse an Talismanen, Bändern und Schutzsymbolen bedeckt. Ihre Waffen sind oft durch die Zauber der Kabale verstärkt. Im Kampf strahlen ihre Klingen ein irrsinniges Leuchten ab, das bängstigend und faszinierend zugleich ist. Die Kabale ist ein gnadenloser Feind. Durch das wahnsinnige Genie der Chaoszauberer geführt, kämpfen und agieren ihre Mitglieder in perfekter Synchronität. Ihre Schlachtpläne sind unendlich komplex und erscheinen oft widersprüchlich, und doch bleiben sie immer siegreich. Ihre Gegner werden schnell vom Gefühl überwältigt, nur Teil eines einstudierten Bühne stücks zu sein, mit von vorneherein festgeschriebener Rolle, und jeder Auflehungsversuch gleicht einem Kampf gegen unsichtbare Ketten. Das Symbol der Kabale ist das All sehende Auge des Tzeentch auf einer offenen Handfläche. Ihr Banner trägt dieses Symbol, und es ist der große Stolz der Kabale, daß es niemals erobert wurde. Man erzählt sich, daß ein in dieses Auge blickender Mensch innerhalb weniger Sekunden altert und vergeht.

EGRIMM VAN HORSTmann - 521 PUNKTE & CHAOSDRACHE BAUDROS - 625 PUNKTE

PROFILE	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
EGRIMM	4	6	6	5	5	4	9	4	10
BAUDROS	6	6	0	7	7	7	6	8	8

Waffen/Rüstung: Egrimm van Horstmann trägt eine Chaosrüstung und führt eine Chaos-Runenklinge

Rüstungswurf: 4+ (Chaosrüstung)

Reittier: Egrimm reitet auf dem Rücken von Baudros, einem mächtigen zweiköpfigen Chaosdrachen. Siehe Reich des Chaos für genauere Regeln für Chaosdrachen und besondere Atemattacken.

Magie: Egrimm ist ein Meisterzauberer und darf vier Zauberspruchkarten aus dem Kartendeck des Tzeentch, der Kampfmagie oder der Schwarzen Magie ziehen

Mal des Chaos: Als Zauberer des Tzeentch trägt Egrimm van Horstmann das übliche Mal seines Meisters und darf während des Spiels einen einzelnen Würfelwurf wiederholen und dabei einen Punkt addieren oder abziehen

SONDERREGELN

Willenskraft: Die reine Willenskraft von Egrimm ist stärker als der härteste Stahl, und er darf deshalb alle Moralwerttests mit 3W6 durchführen und die beiden niedrigeren Wurfergebnisse verwenden. Dies ist besonders nützlich beim Gebrauch des *Schädel des Katam*.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Egrimm van Horstmann ist ein Meisterzauberer des Tzeentch und verfügt über drei magische Gegenstände: eine Chaos-Runenklinge, einen Chaos-Homunkulus, den Schädel des Katam und das Chaosgeschenk Scharfsinn des Tzeentch. Er darf keine weiteren magischen Gegenstände erhalten. Die Kosten dieser Gegenstände sind in seinem Gesamtpunktewert enthalten.

Chaos-Runenklinge

Magische Waffe - 45 Punkte

Diese mit schwarzen Runen bedeckte Klinge strahlt eine dunkle und unheilige Macht aus. Ihre Berührung verfeist den Tod, denn sie vermag normale Rüstungen auf magische Weise zu durchdringen.

Gegen Verwundungen durch die Chaos-Runenklinge stehen dem Opfer keine Rüstungswürfe zu, es sei denn, es trägt eine magische Rüstung. Jede von der Chaos-Runenklinge verursachte Verwundung kostet das Opfer nicht nur einen, sondern W3 Lebenspunkte.

Eine Karte für diesen magischen Gegenstand ist in Warhammer Magie enthalten

Chaos-Homunkulus

Arcana Magica - 50 Punkte

Ein Chaos-Homunkulus kann fast jede Form annehmen, von einem kleinen Winzling oder einer fremdartigen Bestie bis hin zu einem laufenden Buch oder einem Wirbel aus Schwefeldampf.

Egrimm van Horstmann wird von einem Chaos-Homunkulus mit dem folgenden Profil begleitet:

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
HOMUNKULUS	4	3	3	2	3	1	4	1	8

Solange der Homunkulus in direktem Kontakt mit seinem Besitzer bleibt, darf dieser einmal pro Spielzug (entweder im eigenen oder in dem des Gegners) einen beliebigen Würfelwurf um +1 oder -1 modifizieren. Dazu muß er vor dem Würfelwurf ankündigen, daß er den Homunkulus benutzen will. Wird er gemeinsam mit dem Mal des Tzeentch benutzt, darf der Chasspeler einen einzelnen Wurf wiederholen und eine Modifikation von +2/-2 vornehmen.

Eine Karte für diesen magischen Gegenstand ist in Warhammer Magie enthalten

Scharfsinn des Tzeentch

Chaosgeschenk - 20 Punkte

Egrimm ist mit der tiefen Weisheit und der Verschlagenheit des Tzeentch gesegnet. Im Gefecht durchschaut er die Pläne seiner Feinde und wirkt ihnen entgegen, wobei er sie wie ein Puppenspieler an seidenen Fäden herumzappeln läßt.

Eine Armee, die Egrimm van Horstmann enthält, darf immer den ersten Spielzug beginnen, unabhängig von anderen Faktoren, solange der Chasspeler nichts anderes wünscht. Außerdem darf der Chasspeler eines seiner Regimenter nach allen anderen Truppen beider Seiten aufstellen, einschließlich solcher mit besonderen Aufstellungsregeln, und es an einer beliebigen Stelle seiner Aufstellungszone plazieren.

Schädel des Katam

Arcana Magica - 35 Punkte

Der Schädel des Zauberers Katam wird nicht müde. Worte der Macht und dunkle Geheimnisse in die Ohren seines Besitzers zu flüstern.

Der Träger des Schädels darf seine Zaubersprüche mit einer Energiekarte weniger anwenden, als normalerweise erforderlich wäre. Der Zauberer kann einen Spruch, der normalerweise zwei Energiekarten benötigt, mit einer Energiekarte und einen Spruch, der normalerweise drei Energiekarten kostet, mit zwei Energiekarten aussprechen. Einen Spruch, der normalerweise eine Energiekarte kostet, kann der Zauberer sogar kostenlos sprechen! Lediglich, wenn der den Schädel einsetzt, muß Egrimm einen Moralwerttest durchführen. Wenn der Test gelingt, sinkt sein Moralwert durch die schrecklichen Geheimnisse, die ihm der Schädel zuflüstert, für den Rest des Spiels um einen Punkt. Mislingt der Test, wird er zu einem sabbernden Wahnsinnigen und gilt als ausgeschaltet.

Eine Karte für diesen magischen Gegenstand ist in Warhammer Magie enthalten

SCYLA ANFINNGRIM

Deine Armee darf die Chaosbrut Scyla Anfinngrim als Monster enthalten. Scylas Punktkosten werden aus dem Punktebudget für Alliierte bezahlt, weil er zu der Monsterhorde zählt. Aufgrund des körperlichen und geistigen Verfalls, der mit der Verwandlung zur Chaosbrut einhergehen, kann Scyla nicht der General deiner Armee sein.

Einst genoß Scyla vom Stamm des Hundes die Gunst seines Chaosgottes. Damals tyrannisierte Scylas Horde die nördlichen Küsten des Imperiums. Sein Name war bei den kislevitischen Händlern von Erengard gefürchtet. Viele erinnern sich noch heute an die kühnen nächtlichen Überfälle, die den Hafen am Lynsk in ein flammendes Inferno verwandelt hatten. Doch solch große Macht hat ihren Preis, und Scyla bezahlte teuer für seinen Ehrgeiz.

Zuerst wuchsen chitinartige Platten auf seinem Körper. Dieses Geschenk machte ihn zwar noch mächtiger, doch gleichzeitig war es der Anfang vom Ende. Innerhalb eines Jahres verformte sich sein Kopf reptilienartig in die Länge, und ein im Maul endender Schwanz entsprang seinem Rückgrat. Seine Glieder verloren ihre menschliche Form und wurden lang, behaart und affenähnlich. Bald konnte er sein Schwert nicht

mehr greifen und lief wie ein Tier auf allen Vieren. Schließlich verlor sein Verstand die Kontrolle und Scyla stürzte in die Tiefe des geifernden Schwachsinn. Er hatte sich in eine Chaosbrut verwandelt.

Scylas Horde zollte ihrem alten Anführer Respekt, man verehrten ihn in seiner neuen Form sogar als lebende Gottheit. In der Folge wurde sein treuer Gefolgsmann Erlock Einax von Khorne zum Champion erwählt, und Erlock legte das mächtige Halsband des Khorne um Scylas entstellten Kopf. Wenn Erlock seine Krieger in die Schlacht führte, nahm er Scyla mit sich und befehligte die grausige Kreatur wie ein gezähmtes Monster. Über das Ende von Scyla ist nichts bekannt, aber es heißt, er sei vor den Toren von Kislev gefallen, in der titanischen Schlacht, die den Großen Krieg gegen das Chaos beendete.

SCYLA, DIE CHAOSBRUT - 320 PUNKTE

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
SCYLA	6	6	0	6	6	4	3	6	8

Rüstungswurf: 4+ unmodifizierter Rettungswurf (Eisenhaut)

SONDERREGELN

Eisenhaut: Scyla besitzt eine Eisenhaut, die ihm einen Rettungswurf von 4+ auf einem W6 verschafft. Die Rettungswurf wird nicht wie andere Rüstungen durch die Stärke der Attacke modifiziert. Wenn überhaupt ein Rettungswurf erlaubt ist (z.B. bei einem Kanonenschuß oder einer Steinschleuder), hat die Eisenhaut keinen Effekt.

Halsband des Khorne: Scyla trägt das Halsband des Khorne. Wenn er mit einer magischen Waffe attackiert wird und seinen Rettungswurf für die Eisenhaut besteht, ist die magische Waffe zerstört. Wenn er von einem Zauberspruch attackiert wird, wird dieser bei einer 4+ auf einem W6 gebannt. Wenn der Zauberspruch gebannt wird, ist er automatisch zerstört, und der Zaubernde verliert bei einer 4+ auf einem W6 einen Lebenspunkt. Dein Gegner muß den zerstörten Zauberspruch ablegen und darf ihn für den Rest des Spiels nicht mehr einsetzen.

Scylas Meister: Scyla gehorcht dem Willen seines Meisters und kann wie jedes andere Monster kontrolliert werden. Solange sich Scyla unter Kontrolle seines Meisters befindet, kommen die Regeln für Chaosbruten nicht zur Anwendung. Er bewegt sich normal und greift normal an, wie jedes andere Monster in deiner Armee. Er muß keine Tests für gebändigte Monster durchführen.

Wenn deine Armee Scyla enthält, mußt du ein Charaktermodell als seinen Meister bestimmen. Zu Beginn des Spiels mußt du Scyla innerhalb von 6 Zoll von seinem Meister aufstellen. Danach kann er sich aber frei bewegen. Wenn sein Meister ausgeschaltet wird oder das Spielfeld verläßt, unterliegt Scyla für den Rest des Spiels den Regeln für Chaosbruten, wie sie im Reich des Chaos beschrieben werden. Seine Profilwerte verändern sich allerdings nicht.

Angst: Scyla ist eine monströse Bestie von schreckenerregendem Äußerem und verursacht daher *Angst*, wie im Warhammer Regelbuch beschrieben.



AMON 'CHAKAI

Deine Armee kann den Dämonenkriegsherren Amon 'Chakai enthalten. Er wird von einer Gefolge aus 855 oder mehr Punkten aus Dämonen des Tzeentch begleitet, die aus der Liste der Dämonenhorden ausgewählt werden. Amon 'Chakai kann dein General sein, wenn du möchtest.

Amon 'Chakai ist der weiseste und älteste aller Herrscher des Wandels. Während andere seiner Art zwar über eine Intelligenz jenseits der Vorstellungskraft eines Menschen verfügen, besitzt einzig Amon 'Chakai das ultimative Wissen über das Schicksal und die Bestimmung. Er verachtet Zivilisation und Ordnung und ergötzt sich daran, die Welt in Zerstörung und Chaos zu stürzen. Er kann den unglückseligen Sterblichen seinen albnächtigen Willen aufzwingen und den natürlichen Fluß ihres Schicksals so umlenken, daß ihre Leben von Leid und Unheil heimgesucht werden. Nichts gefällt ihm besser, als die Welt im endlosen Strom des Wandels zerstört und neu errichtet zu sehen.

Amon 'Chakai kann die Wege des Schicksals so klar sehen wie ein Sterblicher den Pfad vor ihm. Wie aus einer Laune heraus kann er seine Anhänger und seine Feinde gleichermaßen vernichten oder erheben, denn die Motive hinter den Taten der Dämonen entziehen sich dem Verständnis der Sterblichen.

Eintausend Jahre lang hat Amon 'Chakai unbewegt auf seinem Thron in der Unmöglichen Festung gesessen und faszinierende Gebräuche der Sterblichen studiert. Nun ist er aus dem Zustand erwacht, vielleicht durch den Willen Tzeentchs, vielleicht aus eigenem Antrieb. Er hat seine dämonischen Diener zur Schlacht gerufen und befehligt nun die große Dämonenarmee, die sich im Reich des Chaos versammelt. Doch hier endet sein Ehrgeiz noch nicht, denn er hat seine diamantengleichen Augen auf das Reich der Sterblichen gerichtet. In den Irrenanstalten der Alten Welt eingesperrte Wahnsinnige sehen Visionen des Großen Geflügelten Dämons und verkünden schreiend, das Ende der Welt sei gekommen. Fern im Norden, im Dunkelfensterricht Naggaroth, lesen Zauberer des Hexenkönigs, die unablässig das Reich des Chaos studieren, die Vorzeichen und Visionen und erzittern vor Entsetzen, denn diese berichten von der Zerstörung, die Amon 'Chakai bringen wird.

AMON 'CHAKAI, HERRSCHER DES WANDELS - 855 PUNKTE

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
AMON	8	9	9	7	7	8	9	6	10

SONDERREGELN

Schwingen: Amon 'Chakai besitzt ein Paar vielfarbiger Schwingen, die es ihm erlauben, zu fliegen, wie es Warhammer Regelbuch beschrieben wird.

Entsetzen: Amon 'Chakai ist eine ehrfurchtgebietende Erscheinung, und sein durchdringender Blick kann einen Sterblichen in den Wahnsinn treiben. Amon 'Chakai verursacht daher *Entsetzen*, wie im Warhammer Regelbuch beschrieben.

Dämonische Aura: Aufgrund seiner Allmacht besitzt Amon 'Chakai einen dämonischen Rüstungswurf von 1+.

Haß Nurgle: Amon 'Chakai empfindet Haß auf alle Dämonen des Nurgle, alle Kreaturen, die das Mal des Nurgle tragen, und alle Einheiten, die von einem Champion des Nurgle angeführt werden.

DÄMONEN-GESCHENKE

Amon 'Chakai besitzt drei Dämonengeschenke: die Hand des Schicksals, Meister der Zauberei und das All sehende Auge. Die Hand des Schicksals ist einzigartig und kann nur von ihm eingesetzt werden.

Hand des Schicksals

Dämonengeschenk - 30 Punkte

Amon 'Chakai kann seine Feinde nach Belieben dazu verdammen, im Kampf zu fallen. Sein Wille ist so mächtig, daß der mit dem Fluch Belegte ihm kaum entfliehen kann.

Ein gegnerisches Modell nach Wahl des Chaosspielers wird von Amon 'Chakai dazu verdammt, ausgeschaltet zu werden. Alle Attacken im Nahkampf und mit Fernwaffen treffen es automatisch. Dies hält bis zum Ende des Spiels an, selbst wenn Amon 'Chakai ausgeschaltet wird.

Das letzte Portal öffnete sich vor Erzhexenjäger Gunther Munz. Nun stand er endlich an der Spitze der Unmöglichen Festung. Seine Queste, Amon 'Chakai zu erschlagen, näherte sich ihrem Ende. Er betrat die Gläserne Halle und sah den Großen Dämon tief in Meditation versunken auf seinem Thron sitzen, während sein allmächtiger Wille durch die Weite der Universen reiste. Mit einem tiefen Atemzug hob Gunther sein magisches Schwert und holte zum Schlag auf den verdorbenen Dämonen aus.

Plötzlich öffneten sich dessen Augen, die belustigt glänzten, während er den Mann vor sich musterte. Gunther wußte, daß er jetzt zuschlagen mußte, aber er konnte nur in diese faszinierenden Augen starren. Amon 'Chakai sprach.

"Ich habe dich seit deiner Geburt beobachtet, Gunther Munz. Ich habe die Geburt deines Vaters, seines Vaters und all deiner Vorfahren beobachtet, seit der Zeit, als sie noch über die Ebene der Sonne in den Südländern gezogen sind. Ich habe dich wachsen sehen, und ich habe deine Studien beobachtet. Ich habe gesehen, wie deine Pläne zu meiner Vernichtung reiften. Ich habe jeden Schritt beobachtet, den du auf dem Weg zu mir getan hast. Es gibt nichts, was ich nicht weiß. Du bist hier, weil ich es so wollte. Wußtest du das nicht?"

Für einen flüchtigen Moment hielt der Dämon den Blick des Erzhexenjägers gefangen. Dann entließ er ihn, und Gunther brach zusammen. Er versuchte, wieder auf die Beine zu kommen, doch er hatte nicht die Kraft. In der glasigen Oberfläche des Bodens sah er sein Spiegelbild. Seine Arme waren dürr und zerbrechlich, sein Haar weiß, sein Gesicht alt und zerfurcht. Es schien, als wären fünfzig Jahre vergangen, obwohl es doch nur ein Moment gewesen war. Er war ein Mann in seiner Blüte gewesen, und nun war er alt und schwach.

Das höhnische Gelächter von Amon 'Chakai klang in seinen Ohren, als dieser sich von seinem Thron erhob und langsam auf ihn zukam.

Meister der Zauberei

Dämonengeschenk - 250 Punkte

Sein immenses Wissen und seine Weisheit machen Amon 'Chakai zu einem mächtigen Zauberer.

Amon 'Chakai ist ein Zauberer der 5. Stufe. Sein Geschick und sein Wissen sind so groß, daß er fünf Zaubersprüche aus den Spruchkarten des Tzeentch, der Schwarzen Magie oder der Kampfmagie ziehen darf.

All sehendes Auge

Dämonengeschenk - 50 Punkte

Der unheilvolle Blick von Amon 'Chakai legt die innersten Hoffnungen und Ängste seiner Feinde offen

Zu Beginn des Spiels, nachdem beide Seiten sich aufgestellt haben, darfst du ein Modell in der gegnerischen Armee bestimmen. Dein Gegner muß die gesamte Ausrüstung, alle magischen Gegenstände, besondere Fähigkeiten und Zaubersprüche offenbaren, die das Modell besitzt. Wenn das Modell ein Zauberer ist, darfst du zusätzlich zufällig einen seiner Zaubersprüche auswählen, den er dann ablegen muß. Beachte, daß der Zauberer keine Magiestufe verliert – nur der Zauberspruch ist unbrauchbar.



AZAZEL, PRINZ DER VERDAMMNIS

Wann Azazel sich von der Menschheit abgewandt und seine sterbliche Seele in den Dienst Slaaneshs gestellt hat, vermag niemand zu sagen, aber es heißt, daß er früher der Anführer des Stammes der Gerreonen war, einer der zwölf Klans, die Sigmar, dem ersten Imperator, folgten. Die Legende berichtet, daß er seinen Lehnsherrn betrog und in die Chaoswüste im Norden floh, um Slaanesh, dem jungen Prinzen des Chaos, seine Treue zu schwören.

Azazel erwarb die Gunst seines Meisters und stieg schnell in seiner Achtung. Nachdem Azazel Arthur, den Erhabenen Champion des Khorne, im Zweikampf besiegt hatte, richtete Slaanesh erneut seinen Blick auf ihn. Der Prinz des Chaos erhob ihn in den Dämonenstand und machte ihn zum Kommandanten seiner dämonischen Legionen.

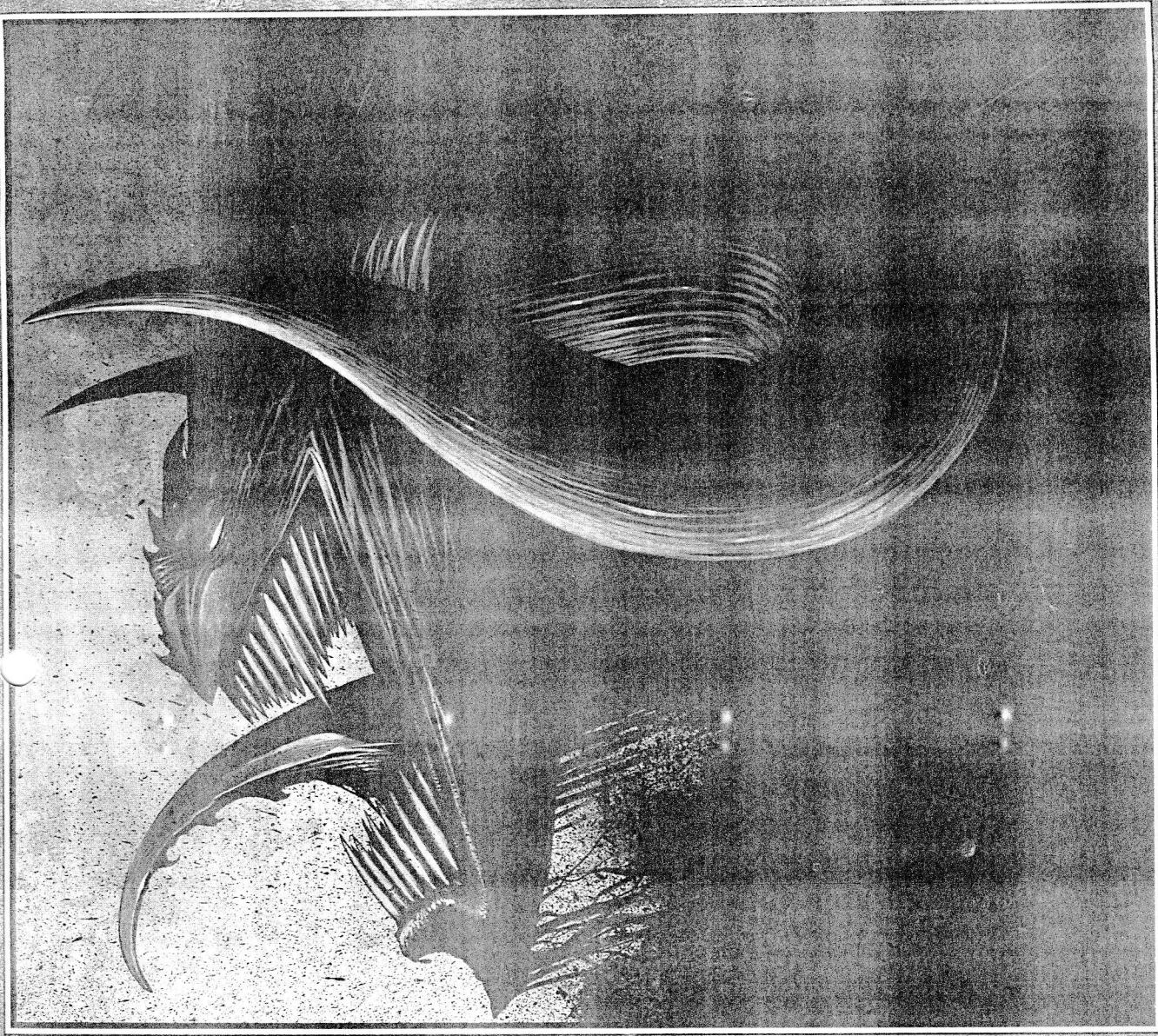
Es heißt, daß Azazeis Schönheit nur durch die seines Herrn übertroffen wird. Aber so unwiderstehlich seine Erscheinung auch ist, ihr haftet etwas tödliches an. Diejenigen, die ihn sahen, werden die Verführungs Kraft seiner Präsenz nie vergessen. Er ist von einer Schönheit, die gleichzeitig Abscheu und ein Verlangen erzeugt, welches die Seele verdirbt.

Azazels Haar ist lang, pechschwarz und so fein wie Flachs. Zwei große, wie lackiert glänzende Hörner krönen seine wundervolle Stirn. Seine Augen sind voller Unschuld, und doch ist sein Blick kalt, kalkulierend und mitleidlos. Seine Haut ist so weiß wie das feinste Porzellan, und die Bewegung seiner langen, zarten Gliedmaßen ist voller Anmut. In seiner rechten Hand hält er eine verzauberte Klinge, die sich windet, als wäre sie am Leben, und seine linke ist eine lange Chitinklaue, zart und tödlich zugleich.

Seine Flügel sind von reinstem Weiß. Ihre Schönheit übertrifft die jedes Schwans und jedes anderen Wesens, das die Natur erschaffen hat. Er schwebt über dem Schlachtfeld und jagt manchmal knapp über den Boden, um seine Gegner anzugreifen, wobei seine Füße niemals die Erde berühren. Er kleidet sich in Roben aus feinsten Seide, und sein Körper ist von wundervollen Juwelen und glitzernden Edelsteinen bedeckt.

Azazel kommandiert eine Legion der Dämonen seines Meisters, und unter seinem Befehl haben die Armeen des Prinzen des Chaos einen Sieg nach dem anderen errungen. Viele ihrer Gegner geben auf, bevor der Kampf überhaupt beginnt, da es nur wenige fertigbringen, ein so bezauberndes und wunderbares Wesen wie Azazel zu verletzen.

Azazel hat darin weniger Skrupel...



Azazel sieht in die Herzen und Seelen der Menschen. Selbst ihre geheimsten Wünsche und verborgenen Neigungen liegen offen vor ihm. Mit seiner silbernen Stimme flüstert er seinen Gönner zu, verspricht ihnen alles, was sie sich wünschen, wenn sie ihren dummen Widerstand gegen Slaanesh aufgeben und sich stattdessen der Gnade des Prinzen des Chaos ausliefern.

Und es gibt nicht viele, die seinen Verführungen widerstehen können. Alle, die von ihm wissen, fürchten sich davor, ihm im Kampf gegenüberzutreten zu müssen, denn gegen Azazel zu verlieren bedeutet nicht nur den Tod des Körpers, sondern auch die Verdammnis der Seele.

Vor der Schlacht in den Sümpfen hatte eine Streitmacht aus fanatischen Templern des Ulric vor der Flamme des Ulric in Middenheim geschworen, daß sie Azazel bannen oder bei dem Versuch sterben würden. Bevor die Schlacht zu Ende war, waren die Templer zu plappernden Schwachsinnigen geworden, zu Sklaven, die dem leichtesten Wink Azazels gehorchten. Er legte ihnen Halsbänder an und führte sie wie Hunde auf allen Vieren herum, um seinen Herrn Slaanesh zu erfreuen. Der Questritter Guido de Brionne suchte Azazel auf, um ihn herauszufordern und seine Suche nach dem Gral zu beenden. Stattdessen kniete er vor dem Dämonenprinzen nieder und bettelte darum, seine unsterbliche Verehrung anzunehmen. Azazel schlug dem bretonischen Ritter lachend den Kopf ab, der dagegen keinerlei Widerstand leistete, denn er war von der Richtigkeit der Tat fest überzeugt. Wehe denen, die sich Azazel, der rechten Hand Slaaneshs, entgegenstellen.

AZAZEL

Deine Armee darf den Dämonenkriegsherrn Azazel enthalten. Er wird von einem Gefolge aus Dämonen des Slaanesh für mindestens 570 Punkte begleitet, das du aus der Dämonengefolgeliste auswählst. Wenn du willst, kann Azazel der General der Armee sein.

AZAZEL, PRINZ DER VERDAMMNIS – 570 PUNKTE

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	AMW
AZAZEL	6	7	7	6	5	5	9	6(7) 10

Waffen/Rüstung: Azazel trägt die *Dämonenklinge*

Rettungswurf: 4+ (*Dunkler Heiligschein* – siehe unten)

SONDERREGELN

Mal des Chaos: Azazel ist ein Dämonenprinz des Slaanesh und trägt daher das Mal des Slaanesh. Azazel vergnügt sich an Erfahrungen, die einen Sterblichen in den Wahnsinn treiben würden, und ist deshalb immun gegen Psychologie. Er braucht außerdem nie einen Aufriebtest durchzuführen, da der Tod im Kampf lediglich eine weitere willkommene Erfahrung für ihn ist. Wenn sich Azazel in einer Einheit befindet, die fliehen muß, ist er davon nicht betroffen und kann normal weiterkämpfen. Da er als fliegendes Modell zählt, kann er allerdings zurückgedrängt werden.

Flügel: Azazel trägt ein Paar schwanenweißer Flügel, mit denen er entsprechend den Regeln im Warhammer Regelbuch fliegen kann.

Entsetzen: Azazel ist von einem sinnlichen Schrecken, der den Verstand eines Sterblichen zerbrechen kann. Er verursacht deshalb *Entsetzen*, wie im Warhammer Regelbuch beschrieben wird.

Große Klaue: Azazels linker Arm endet in einer gigantischen, glänzenden Klaue. Dadurch erhält er eine zusätzliche Attacke (insgesamt also 7) mit einem +2 Stärkebonus (S8) für diese eine Attacke, die außerdem W3 Schadenspunkte verursacht.

Dunkler Heiligschein: Azazel wird vom Dunklen Heiligschein Slaaneshs gekrönt, der ihn als den Favoriten des Prinzen des Chaos auszeichnet. Dieser Heiligschein verleiht ihm wie ein Schutzartefakt einen unmodifizierten Rettungswurf von 4+. Er ersetzt Azazels normalen Dämonischen Rüstungswurf.

Zuschlagender Schwanz: Azazel hat einen langen, gespaltenen Schwanz. Im Kampf wehrt er damit die Schläge seiner Gegner ab. Ein Modell, das sich mit Azazel in direktem Kontakt befindet (der Chaospädler darf das Modell auswählen), verliert daher eine Attacke. Du mußt festlegen, welches Modell eine Attacke weniger hat, bevor gewürfelt wird.

DÄMONENGESCHENKE

Azazel hat drei Dämonengeschenke. Es ist ein Meister der Zauberei (Stufe 2), trägt eine Dämonenklinge und besitzt das besondere Dämonengeschenk Verführer, wie unten beschrieben.

Verführer

Dämonengeschenk - 50 Punkte

Diejenigen, die sich der schrecklichen Präsenz Azazels von Angesicht zu Angesicht gegenüberstellen, riskieren ihre Seele. Viele verloren bei seinem Anblick ihren freien Willen und vermochten sich ihm nicht mehr zu widersetzen. Sie werden dann von Azazel wie Spielzeuge benutzt, bis sie ihn langweilen und er sich ihrer entledigt, wie es ihm gerade paßt.

Ein gegnerisches Charaktermodell, das sich mit Azazel zu Beginn des Chaosspielzugs in direktem Kontakt befindet, muß einen Moralwerttest bestehen (mit 2W6 wie ein Psychologietest). Wenn sich mehrere Charaktermodelle mit Azazel in direktem Kontakt befinden, darf der Chasspielder entscheiden, wer den Test durchführen muß. Wenn der Test mißlingt, wird das Modell von nun an vom Chasspielder gesteuert und kämpft genau so, als wenn es schon immer Teil der Chaosarmee gewesen wäre. Nichts kann das Charaktermodell davon überzeugen, seine Zugehörigkeit wieder zu wechseln – es gehört nun vollständig Slaanesh, mit Verstand, Körper und Seele. Wenn es ausgeschaltet wird, erhält die gegnerische Armee entsprechend seinem Punktewert Siegespunkte, ganz als wäre das Modell ein normales Charaktermodell des Chaos gewesen. Wenn es das Spiel überlebt, erhält der Chasspielder für das Charaktermodell Siegespunkte, als gehörte es noch zu seiner ursprünglichen Armee und wäre im Spiel ausgeschaltet worden.

Meister der Zauberei

Dämonengeschenk - 100 Punkte

Azazel besitzt magische Kräfte. Er ist ein Zauberer der zweiten Stufe und kann nur die Sprüche Slaaneshs, seines Meisters, entzünden.

Dämonenklinge

Dämonengeschenk - 50 Punkte

Azazel besitzt ein mächtiges magisches Schwert, eine todbringende, lebende Waffe, gegen welche die Rüstungen der Sterblichen keinen Schutz bieten. Gegen die Dämonenklinge bieten normale Rüstungen keinen Schutz, magische Rüstungen schützen jedoch.



KHAZRAK DER EINÄUGIGE

Deine Armee darf den Tiermenschenkriegsherren Khazrak enthalten. Er wird von einem Gefolge aus 240 oder mehr Punkten aus der Tiermenschenhordenliste begleitet. Khazraks Gefolge muß wenigstens eine Einheit aus Chaoshunden enthalten, die 10 Punkte pro Modell kosten. Khazrak darf dein General sein, wenn du möchtest.

Khazrak der Einäugige ist der Großhäuptling des Drakenwalds. Er stellt eine stetige Bedrohung für alle Reisende auf den Straßen um die große Stadt des Ulric dar. Mit seinen riesigen Hörnern ist er einer der gefährlichsten Tiermenschenhäuptlinge aller Zeiten.

Khazrak erschlug eigenhändig alle seine Rivalen und stieg durch rohe Gewalt zum Herrscher über die Tiermenschen des Nordens auf. Seine Horde ist nicht besonders groß, aber er ist ein ausgezeichneter Züchter von Chaoshunden. Der wilde, monströse Chaoshund Reißer kämpft in der Schlacht an seiner Seite.

Khazraks Meuten aus Chaoshunden dringen immer wieder in die Ländereien um Middenheim ein, wo sie das Vieh reißen und über einsame Gehöfte herfallen. Viele Kutschen wurden schon

von Khazrak und seiner Horde überfallen. Die Insassen und die Pferde werden von den Chaoshunden zerfetzt, und ihre Waffen und Reichtümer zum Herdenstein im Drakenwald gebracht.

Khazrak verlor sein linkes Auge im Zweikampf gegen Boris Witerich, den Kurfürsten von Middenland. Ein Jahr später überfiel Khazraks Horde den Fürsten und sein Gefolge, und diesmal mußte Boris fliehen, nachdem eines seiner Augen von Khazraks Hörnern geblendet worden war. Der Kurfürst hat eine Belohnung von 10.000 Goldkronen für denjenigen ausgesetzt, der den Tiermenschenhäuptling erschlägt. Solch eine Belohnung hat Kopfgeldjäger aus dem ganzen Imperium angelockt, die den Drakenwald schon mehrmals durchkämmt haben. Aber Khazrak besitzt die Gerissenheit eines Wolfes und die Stärke eines Bären. Jedesmal sind die Jäger mit leeren Händen zurückgekehrt, wenn sie überhaupt zurückkehrten...

KHAZRAK DER EINÄUGIGE - 165 PUNKTE & REISSER - 75 PUNKTE

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
KHAZRAK	4	6	5	5	5	3	5	3	8
REISSER	6	6	0	6	5	3	5	3	6

Waffen/Rüstung: Khazrak trägt eine schwere Rüstung, ein Schwert und eine widerhakenbewehrte Peitsche

Rüstungswurf: 5+

SONDERREGELN

Reißer: Der Chaoshund Reißer bleibt immer in direktem Kontakt mit Khazrak, solange dieser ihn nicht losschickt, um ein gegnerisches Modell oder eine Einheit in Reißers Angriffsreichweite anzugreifen. In diesem Fall darf sich Reißer von seinem Herren trennen, bis der bezeichnete Gegner vernichtet ist. Daraufhin muß Reißer so schnell wie möglich wieder an Khazraks Seite zurückkehren, sofern er sich nicht mehr im Nahkampf befindet. Reißer bewegt sich solange wie ein eigenständiges Charaktermodell. Solange Reißer und Khazrak in direktem Kontakt sind, führen sie alle Psychologietesten gemeinsam mit Khazraks Moralwert durch. Wenn Khazrak ausgeschaltet wird, unterliegt Reißer für den Rest des Spiels den Regeln für *Raserei*, wie im Warhammer Regelbuch beschrieben.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Khazrak besitzt einen einzelnen magischen Gegenstand: Geißel, seine Kriegspeitsche. Dieser magische Gegenstand ist einzigartig und darf nur von Khazrak verwendet werden. Er darf keine anderen magischen Gegenstände besitzen.

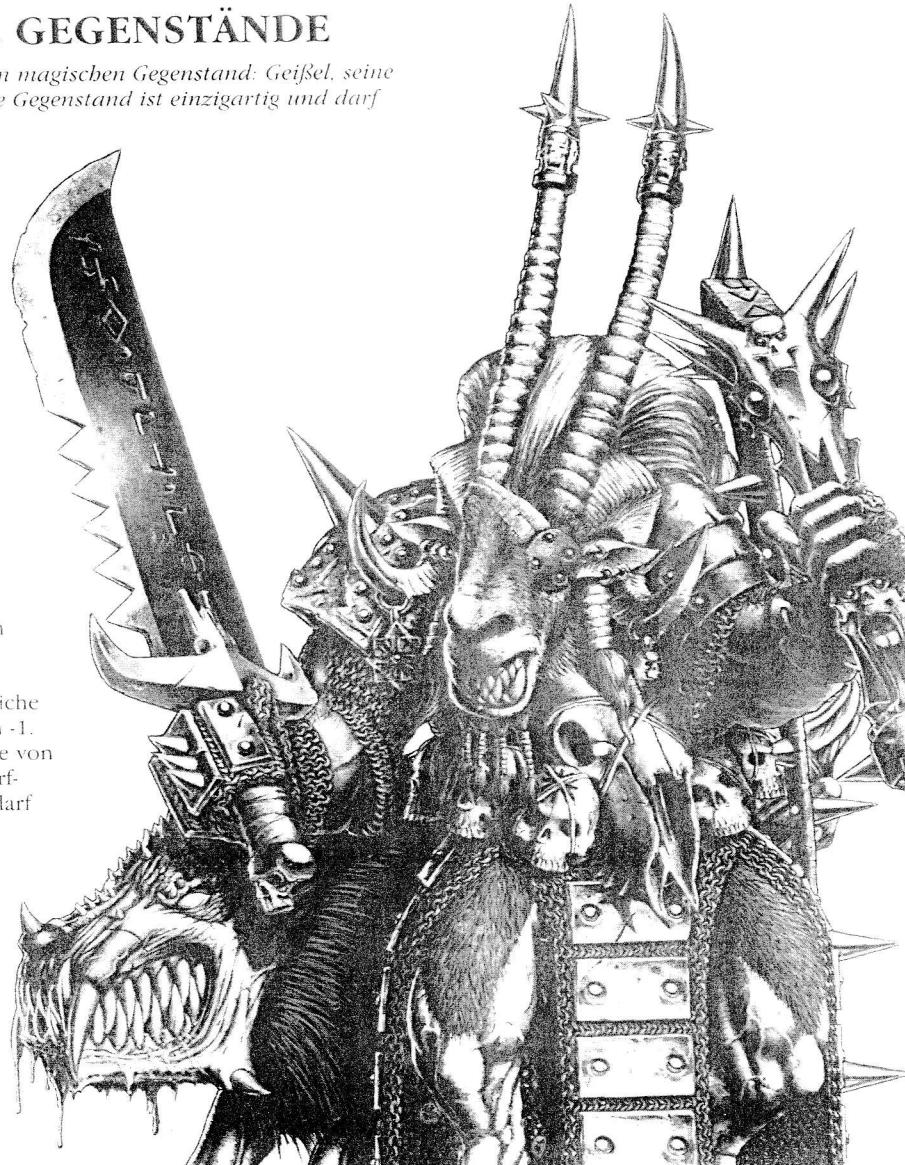
Geißel

Magische Waffe

25 Punkte

Geißel ist die stachelbewehrte Peitsche von Khazrak dem Einäugigen. Diese tödliche Waffe ist über drei Meter lang. Ihre grausamen Widerhaken können große Stücke aus Fleisch und Knochen reißen und dem Gegner schreckliche Schmerzen bereiten.

Geißel ist eine tödliche Peitsche, die mit den bittersten Flüchen der Tieremenschen-schamanen behaftet ist. Im Kampf verleiht sie eine zusätzliche Rüstungswurfmodifikation von -1. Zusammen mit Khazraks Stärke von 5 ergibt dies eine Rüstungswurfmodifikation von -3. Khazrak darf Geißel entweder als zweite Handwaffe einsetzen und dadurch vier normale Attacken austeilen, oder vier Modelle eines Regiments je einmal damit attackieren. Ermittle einfach jede Attacke wie üblich. Beachte, daß Khazrak jedes Modell seiner Wahl in der gegnerischen Einheit attackieren darf, nicht nur solche in direktem Kontakt mit ihm.



Während um ihn herum die Schlacht tobte, entdeckte Johann Gerscher, Ritter des Weißen Wolfes, den berüchtigten Khazrak den Einäugigen in der Mitte der Chaoshundemeute. Seine Gedanken füllten sich mit einer Vision der Belohnung, die der Kurfürst ausgesetzt hatte, und schon stürmte er mit erhobenem Kriegshammer los, um den Tieremenschen zur Strecke zu bringen. Doch Khazrak duckte sich unter seinem ungestümen Hieb hinweg und ergriff den Harnisch von Johanns Schlachtroß. In einer unvergleichlichen Darbietung von Kraft hob Khazrak das Pferd über seinen Kopf und schleuderte es dann zu Boden. Als der Ritter sich aufzurappeln versuchte, wickelte sich Khazraks stachelbewehrte Peitsche um seinen Hals und schnürte ihm die Luft ab.

GORTHOR

Deine Armee darf den Tiermenschengroßhäuptling Gorthor enthalten. Er wird von einem Gefolge aus 400 oder mehr Punkten begleitet, das du aus der Tiermenschengefolgeliste auswählen darfst. Wenn du Gorthor in deine Armee aufnimmst, ist er immer der General der Armee.

Von allen Kriegsherren der Tieremenschen, die jemals die verstreuten Horden um sich geschart haben, war Gorthor der gefährlichste. Gorthor, der auch als 'der Grausame' bekannt war, besaß etwas, das anderen Häuptlingen fehlte: Er hatte eine Vision und einen unerschütterlichen Glauben an die Chaosgötter.

Gorthor sammelte sämtliche Tieremenschen zwischen dem Fluß Lynsk und den Middenbergen unter seinem Banner und griff die nördlichen Provinzen des Imperiums ohne Vorwarnung an.

Die wilde Tieremenschenhorde brannte eine Schneise der Verwüstung durch die Provinzen von Ostland und Hochland und machte Hergig, die Hauptstadt von Hochland, fast vollständig dem Erdboden gleich, bevor eine Streitmacht aus Kreuzrittern den Verteidigern zur Hilfe eilte. Dies besiegelte das Schicksal der Tieremenschenarmee, und Gorthor fiel in der Schlacht.

Gorthor war gleichzeitig ein Schamane und ein mächtiger Kriegsherr. Er war schlau und gnadenlos, ein perfekter Anführer für die Kinder des Chaos.

GORTHOR DER ZERSTÖRER – 510 PUNKTE & STREITWAGEN – 110 PUNKTE

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
GORTHOR	4	6	4	4	5	4	5	4	10
STREITWAGEN	-	-	-	7	7	3	1	-	-
BAGRAR	4	4	3	3	4	2	3	1	7
TUSKGOR	7	3	0	4	4	2	2	1	3

Waffen/Rüstung: Gorthor führt einen riesigen Speer, den Pfähler, und trägt den Mantel des Großhäuptlings. Er fährt auf einem Streitwagen, der von zwei Tuskgors gezogen wird und mit Sensenräder ausgestattet ist. Sein persönlicher Streitwagenlenker, Bagrar, trägt eine Peitsche, die als Handwaffe zählt.

Zaubersprüche: Als Großschamane darf Gorthor drei Zaubersprüche von einem Kartendeck der Chaos- oder der Schwarzen Magie ziehen.

SONDERREGELN

Herrscheraura: Jedes Tieremenschenregiment im Umkreis von 12 Zoll um Gorthor ist immun gegen die Auswirkungen des Gerangels. Die Anwesenheit Gorthors führt dazu, daß es die Tieremenschen einfach nicht wagen zu zanken. Sie sind zu sehr darauf bedacht, sein Wohlwollen zu erringen und nicht seinen Zorn auf sich zu ziehen.

Bagrar der Zähmer: Gorthors Streitwagen wird von Bagrar gelenkt, seinem treuen Streitwagenlenker. Bagrar ist ein Experte darin, seinen Zugtieren die Peitsche zu geben, und fängt und trainiert die Tuskgors für den Streitwagen seines Meisters persönlich. Solange Bagrar am Leben ist, darf Gorthors Streitwagen W6 Zoll auf seine Verfolgungsbewegung addieren. Beachte, daß Bagrar kein Charaktermodell ist und deshalb auch keine entsprechenden Regeln für ihn zur Anwendung kommen.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Gorthor besitzt drei magische Gegenstände, die bereits in seinen Punktkosten enthalten sind. Diese magischen Gegenstände sind einzigartig, und nur Gorthor darf sie verwenden.

Der Pfähler

Magische Waffe - 60 Punkte

Der Pfähler ist ein großer Speer, den Gorthor im Kampf einsetzt. Er ist fast drei Meter lang und mit gezackten Haken versehen. Der Pfähler vermag riesige Wunden zu reißen und Körper zu zersetzen.

Der Pfähler verleiht Gorthor einen Stärkebonus von +2, wenn er angreift. Wenn alle vier Trefferwürfel für Gorthors Attacken eine 4 oder höher ergeben, schaltet er seinen Nahkampfgegner automatisch aus, ohne einen Schadenswurf durchführen zu müssen. Das gilt auch, wenn Gorthor eigentlich mehr als eine 4 benötigen würde, um zu treffen. Dies funktioniert in jedem Spielzug, nicht nur beim Angreifen. Das Opfer wird vom Pfähler aufgespießt und zerrissen. Ihm stehen gegen diesen Schaden keinerlei Rüstungs- oder Rettungswürfe zu.

Murgars Schädel

Verzauberter Gegenstand - 50 Punkte

An Gorthors Streitwagen befestigt hängt der Schädel von Murgar, dem legendären Minotaurenlord. Der Schädel ist mit einem bösartigen Fluch behaftet, den Gorthor gegen seine Feinde richten kann.

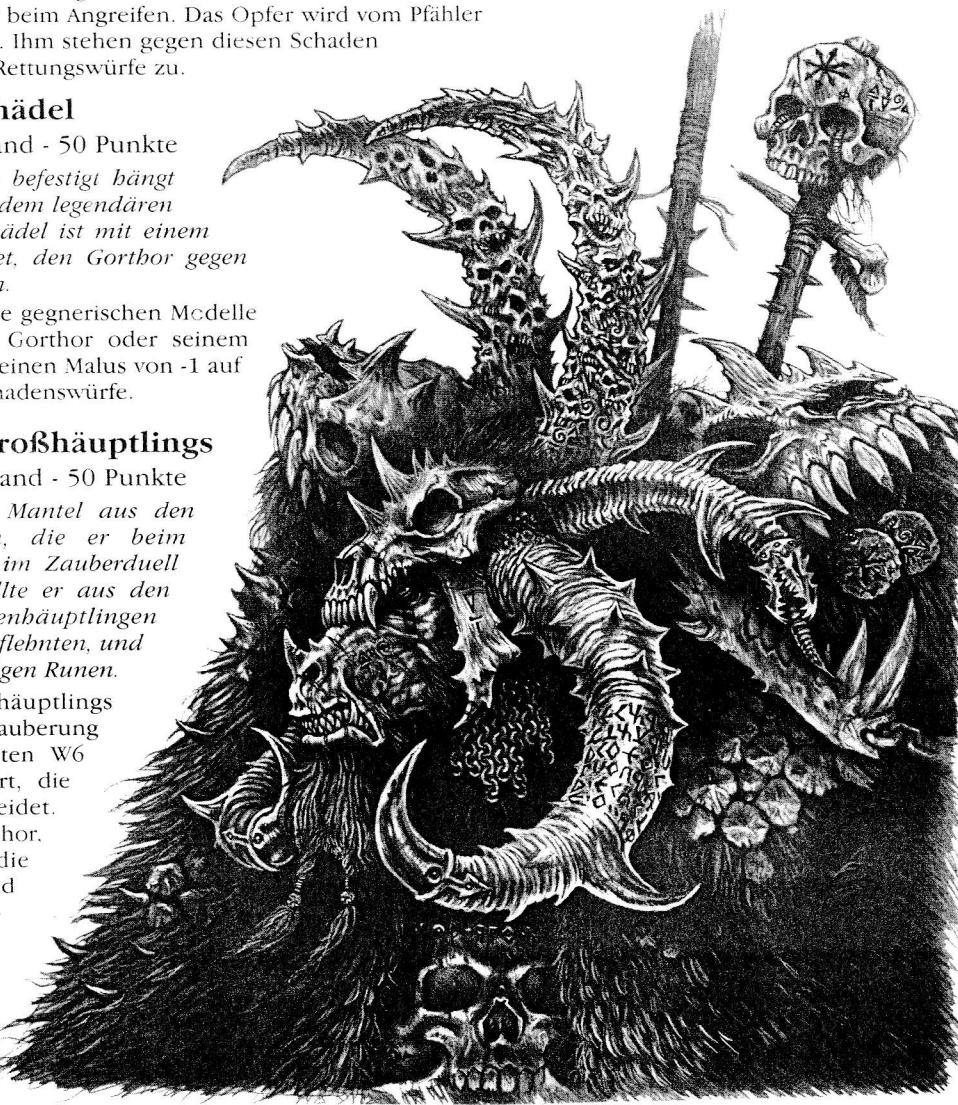
Der Fluch wirkt gegen alle gegnerischen Modelle in direktem Kontakt zu Gorthor oder seinem Streitwagen. Sie erleiden einen Malus von -1 auf ihre Trefferwürfe **und** Schadenswürfe.

Der Mantel des Großhäuptlings

Verzauberter Gegenstand - 50 Punkte

Gorthor fertigte diesen Mantel aus den Fellen der Schamanen, die er beim Sammeln seiner Armee im Zauberduell besiegte. Den Saum stellte er aus den Fellen von Tieremenschenhäuptlingen her, die sich gegen ihn auflehnten, und beschrieb ihn mit mächtigen Runen.

Der Mantel des Großhäuptlings trägt eine mächtige Verzauberung in sich, welche die ersten W6 Verwundungen absorbiert, die Gorthor im Kampf erleidet. Beachte, daß dies Gorthor, seinen Streitwagen, die ziehenden Tuskgors und Bagrar, seinen Streitwagenlenker, beinhaltet. Würf vor Spielbeginn einen W6, um festzustellen, wieviel Verwundungen durch den Mantel absorbiert werden.



GORTHORS RAUBZÜGE

Schon viele Häuptlinge haben die Macht der einzelnen Tiermenschenstämme zusammengeschweißt, die verstreut über die Berge und Wälder der Alten Welt leben. Normalerweise sind solche Bündnisse aber nur von kurzer Dauer, da sie schnell an inneren Fehden zugrundegehen und danach von den Soldaten des Imperiums oder den tapferen Rittern von Bretonia zur Strecke gebracht werden. Manchmal ist ein einzelner Gor aber mit einer solchen Macht gesegnet, daß er Dutzende von Tiermenschenhorden vereinen und unter seiner Kontrolle halten kann. Der berühmteste dieser Großhäuptlinge ist Gorthor, dessen Name in der dunklen Sprache 'der Grausame' bedeutet.

Gorthors Aufstieg zur Macht begann in den Middenbergen zur Zeit der Kreuzzüge. Er besaß etwas, das anderen Großhäuptlingen der Tiermenschen fehlte: eine Vision. In seiner Mischrolle als Schamane und Kriegsherr wurde er bald ein großer Anführer der Tiermenschen und ein Prophet des Chaos. Oft fiel er in eine Trance, in der er mit den Chaomächten sprach, und predigte den versammelten Tiermenschenhorden von dem Zorn, den die menschlichen Zivilisationen bei den Chaosgöttern hervorriefen. Nur durch die Zerstörung der menschlichen Siedlungen sollten die Chaosgötter zu besänftigen sein.

Im Gegensatz zu anderen Großhäuptlingen begnügte sich Gorthor nicht mit einem Herrschaftsbereich, sondern zog von Herdenstein zu Herdenstein, um immer mehr Tiermenschen unter seinem Banner zu vereinen. Sämtliche Tiermenschenhorden, die er antraf, schlossen sich ihm an und schworen an ihren unheiligen Herdensteinen, ihm bis in den Tod zu folgen. Bald schon kommandierte er eine Armee aus Tausenden.

Viele Monate lang bereiteten sie sich vor, bauten grobschlächtige Streitwagen, versammelten Chaoshunde, die in den Middenbergen hausten, und lockten Harpienschwärme mit Leichen an, so daß sie seinen Horden folgen würden. Schließlich war Gorthor bereit.

Wie ein unaufhaltsamer Sturm zogen die Tiermenschenhorden los und fielen über die ahnungslosen Menschen von Ostland und Hochland her. Doch diesmal waren die Tiermenschen nicht gekommen, um einige vereinzelte Dörfer zu plündern und brandschatzen. Diesmal waren sie gekommen, um die nördlichen Provinzen ein für allemal auszulöschen.

Gorthor hinterließ eine Spur der Verwüstung. So groß war das Entsetzen, das er und seine Horden hervorriefen, daß es bald hieß, es wüchse kein Gras mehr, wo seine Hufe aufgestampft waren. Viele Armeen, die zuvor in das Imperium eingefallen waren, hatten die Zivilisten am Leben gelassen und die Städte und Dörfer verschont, da sie ihre eigene Versorgung bedachten. Gorthor war anders. Sämtliche Menschen, Männer, Frauen und Kinder, wurden ohne Gnade niedergemacht. Die Saat auf den Feldern wurde von

grunzenden Tuskgors zertrampelt. Ganze Dörfer wurden bis auf die Grundmauern niedergebrannt.

Die Tiermenschen hielten sich an großen Stücken rohen Fleisches gütig und tranken Blut – Menschenblut. Es erschien, als ob Gorthor die Menschheit ein für allemal vernichten wollte. Nach jeder Schlacht verschonte der Großhäuptling immer einen einzelnen Menschen, dessen Schicksal es war, die grausamen Neuigkeiten zu verbreiten, und damit Angst und Entsetzen vor der herannahenden Horde zu säen.

Während seines Marsches traf Gorthor auf eine Armee aus Waldgoblins, die in großer Zahl in den Middenbergen lebten. Die Waldgoblins wollten sich der Tiermenschenhorde anschließen und hofften im Gegenzug auf einen Anteil an der zu erwartenden Beute. Stattdessen verkündete Gorthor, daß es im Reich des Chaos keinen Platz für schwache Goblins gäbe, nur für wahre Anhänger des Chaos. Er befahl seiner Armee, die erschrockenen Goblins anzugreifen. Seine eigene Horde, die vollständig aus Streitwagen bestand, führte er direkt ins Herz der Waldgoblinarmee. Die Spinnenreiter griffen die Streitwagen an, wurden jedoch einfach beiseitegewischt. Währenddessen wurden die Fußregimenter der Waldgoblins von Hunderten von Chaoshunden in Stücke gerissen. Gorthor hielt direkt auf den General der Goblins zu, der auf einer monströsen Spinne in die Schlacht ritt. Er fuhr seinen Streitwagen direkt in die riesige Kreatur hinein und spießte den Schädel des Waldgoblinkaisers mit einem einzigen Stoß seines riesigen Speers auf.

Nachdem sie ihren General fallen sahen, verloren die Goblins den Mut und setzten zur Massenflucht an, die verfolgenden Tiermenschen dichtauf. Nun schien Gorthor nichts mehr aufzuhalten zu können.



Die Schlacht gab den Menschen genug Zeit, ihre Streitkräfte zu sammeln. Der Kurfürst von Ostland entsandte seine Armee, um sich mit den Verteidigern von Hochland zu vereinen, und hoffte dem Feind mit den verbündeten Armeen standhalten zu können. Seine Streitmacht wurde jedoch von Tiermenschen überfallen, die von Gorthor mit dem Bewachen der Straßen aus dem Osten betraut worden waren, da er eine entsprechende Vision empfangen hatte.

Seine Armee wandte sich dann nach Süden und zog eine Schneise der Vernichtung durch die Bauernhöfe und Städte von Hochland. Ihr Ziel wurde bald klar – sie hielten direkt auf Hergig zu, die Hauptstadt von Hochland.

Hochland war nie eine besonders mächtige Provinz gewesen, und obwohl es eine lange und ehrenhafte

Militärtradition besaß, verfügte es über keine große Armee, wie sie die Hauptprovinzen wie Middenland und Reikland aufwiesen. Hochland war nicht so reich wie die südlichen Provinzen, und seine Armee deshalb nicht so gut ausgerüstet und durch weniger Söldnerregimenter unterstützt. Außerdem kämpften die Ritter von Hochland im Heiligen Krieg in Arabia.

Kurfürst Mikael Ludenhof kommandierte die Streitkräfte. Er war ein unbarmherziger Mensch, der seine Provinz mit eiserner Faust regierte und von seinen Leuten eher respektiert als geachtet wurde. Doch während dieser dunklen Tage war es möglicherweise besser, einen gnadenlosen Anführer zu haben, der es mit der Wildheit Gorthors aufnehmen konnte.

Da ihm nicht viel Kavallerie und Eliteinfanterie zur Verfügung stand, entschied sich Mikael gegen eine offene Feldschlacht. Er kümmerte sich nicht um das Flehen seiner Untergebenen, das umliegende Land vor der Plünderung durch die Tiermenschen zu bewahren, und richtete sein Augenmerk stattdessen auf die Verstärkung der Verteidigung seiner Hauptstadt Hergig.

Mikael's Streitkräfte waren schwer in der Unterzahl, es stand ihm jedoch eine große Truppe aus Jägern mit Langbögen zur Verfügung, die sich in der Gegend um Hergig bestens auskannten. Sein stehendes Heer aus zwölf Regimentern Hellebardenträgern war allzeit bereit und er konnte zusätzlich eine große Zahl Stadtmilizen ausheben. Außerdem warb er einige Regimenter Ogersöldner an und konfiszierte jedes Pferd in der Provinz für seine Armee.

Unter Mikael's direktem Kommando stand ein Regiment aus Templern des Sigmar, die er zu ihrem großen Ärger daran gehindert hatte, an den Kreuzzügen teilzunehmen. Nun würden sie die Gelegenheit erhalten, im Kampf gegen eine überwältigende Übermacht Ruhm zu ernten.

Mikael teilte seine Truppen in zwei Kontingente. Das erste, welches größtenteils aus berittenen Truppen bestand, würde die herannahende Horde abbremsen und Blitzangriffe gegen kleinere Gruppen durchführen, die sich zu weit von der Hauptarmee entfernen. Die andere Hälfte bereitete sich inzwischen auf die Verteidigung Hergigs vor. Kurfürst Mikael überwachte persönlich die Vorbereitungen, und unter seinem wachsamen Blick arbeiteten die Männer und Frauen von Hochland ohne Unterlaß. Viele brachen vor Erschöpfung zusammen und wurden als Verräter bestraft.

Die Jagdgründe um Hergig wurden mit heimtückischen Fallen und Fußangeln präpariert. Brunnen wurden vergiftet und Vieh in die Stadt geschafft. Alle restlichen Tiere wurden geschlachtet und der Verwesung preisgegeben, damit die Tiermenschen sie nicht würden fressen können. Die Wälder um Hergig wurden niedergebrannt, um einen Todesstreifen für die Bogenschützen zu schaffen. Gußeiserne Kochtöpfe, Pflugscharen und die Glocken der Schreine wurden eingeschmolzen, um Waffen zu fertigen. Die Schützenreiter des Kurfürsten sammelten alle

verstreuten Reisenden ein und preßten sie in den Dienst an der Waffe. Dies schloß eine Gruppe reisender Sprengmeister der Zwerge ein, die in den Schmieden des Kurfürsten arbeiten mußten. Bis zum heutigen Tage enthält das Buch des Grolls ein langes Kapitel über Mikael Ludenhof.

Mikael unterteilte die Verteidiger gemäß ihrer Körperfunktion und ihres Alters, wobei er die besten Waffen und Rüstungen an die jungen und starken vertheilte und die älteren Männer mit nichts anderem als Speeren und Holzschilden ausrüstete. Als einer der Hauptmänner der Miliz den Kurfürsten darauf ansprach und ihn fragte, wie sie mit so schlechten Waffen kämpfen sollten, antwortete Mikael: "Ich erwarte nicht von euch, zu kämpfen. Ich erwarte von euch, zu sterben!"

Als die Horde erschien, waren alle Vorbereitungen abgeschlossen. Es forderte den Tiermenschen drei Wochen ununterbrochenen Kampfes ab, um durch die heimtückische Verteidigung zu brechen, die der Kurfürst für sie vorbereitet hatte. Währenddessen glühten die Schmieden von Hergig rot und heiß, um noch mehr Kriegsmaschinen und Waffen herzustellen.

Erzürnt durch den zähen Widerstand der Menschen versprach Gorthor seinen Truppen, daß sie die gesamte Stadt würden plündern dürfen, sobald sie einmal eingenommen war. Er würde nichts für sich selbst verlangen, außer dem Kopf des Kurfürsten. Durch diese Verlockung verdoppelten die Tiermenschen ihre Bemühungen, die Stadt einzunehmen.

So kam schließlich die schreckliche Nacht, zweiundzwanzig Tage nach dem Beginn der Belagerung, in der die Tore von Hergig unter den gewaltigen Rammböcken nachgaben und die Horde in die Stadt strömte. Wilde Meuten warfen sich gegen die Barrikaden. Kurfürst Mikael ließ Nahrung und Wasser für die Verteidiger der Barrikaden durch Kinder herbeischaffen. Auf diese Weise stellte er sicher, daß die Söhne und Töchter der Milizen in Sichtweite ihrer Väter waren und damit jeden Gedanken an eine Flucht unmöglich machten. Außerdem ließ er den Bogenschützen die Köcher abnehmen, so daß sie ihre Pfeile in den Boden stecken mußten und dadurch keinen Zentimeter vor Gorthors Horden zurückwichen.

In den Straßen kämpften die Männer von Hochland gegen die riesigen Tiermenschen; selbst unter den günstigsten Umständen ein ungleicher Kampf. Die Jagdhunde des Kurfürsten griffen die Chaoshunde an und wurden von diesen Bestien des Chaos in Stücke gerissen. Mikael Ludenhof ließ seine Jagdvögel auf die Harpien los, und die Luft war erfüllt von beängstigendem Schreien und Kreischen, während die edlen Falken und Adler mit ihren heimtückischen Feinden rangen. Obwohl die meisten Jagdvögel starben, bewahrten sie Hergig dennoch davor, aus der Luft ebenso gepeinigt zu werden wie am Boden. Doch die Bürger von Hergig waren auch so schon abgemagert und schlecht ausgerüstet genug. Fast ein Viertel der Verteidiger war bereits gestorben, entweder im Kampf oder am Hunger. Und dennoch kämpften die Überlebenden weiter.

Die Bihandkämpfer von Hochland hackten mit ihren zweihändigen Klingen auf die Beine der riesigen Minotauren ein, und ihre Schädel wurden im Gegenzug von den gewaltigen Äxten der gehörnten Kreaturen zerschmettert. Speerträger stellten sich den Angriffen der Streitwagen entgegen und starben in Scharen, hielten die riesigen Konstruktionen der Tieremenschen aber dennoch davon ab, durchzubrechen. Die Kriegsmaschinen von Hochland mähten ganze Reihen von Tieremenschen nieder, bevor sie überrannt und die unbewaffnete Besatzungen niedergestreckt wurden. Heckenschützen aus Hochlandjägern schossen aus Fenstern, wobei sie sich Schamanen und Anführer herauspickten, und die Priester von Ulric und Sigmar übertrafen sich gegenseitig mit rasenden Angriffen auf die Tieremenschen.

Drei Tage und Nächte wütete die Schlacht, während der keine der beteiligten Seiten auch nur einen Zentimeter zurückwich. Schließlich gelang es den Tieremenschen, einen Großteil der Verteidiger aus der Stadt zu treiben. Sie waren siegreich, aber ihre Verluste verheerend. Mindestens die Hälfte der Tieremenschenarmee war tot oder schwer verletzt. Die meisten ihrer Streitwagen waren von Felsen zerschmettert worden oder in den Straßenkämpfen zu Bruch gegangen.

Mit nur einer Handvoll Truppen zog sich Kurfürst Mikael in sein Schloß zurück und befahl den Schützen auf den Mauern, das Feuer zu eröffnen. Sie wurden angewiesen, mit brennenden Pfeilen zu schießen, und bald stand der größte Teil der einst prächtigen Stadt in Flammen. Hunderte von Tieremenschen wurden zusammen mit vielen Bürgern, die sich in den Kellern ihrer Häuser versteckt hatten, bei lebendigem Leibe verbrannt. Mikael störte das nicht – es gab keinen Platz für Leute, die nicht kämpfen wollten.

Als sein Kanzler die Möglichkeit in Erwägung zog, sich zu ergeben, brach Mikael in rasenden Zorn aus. Er bezichtigte ihn, eher ein Tiere Mensch als ein wahrer Sohn Hochlands zu sein und schickte den armen Mann zu Gorthor. Gorthor bot ihm die Freiheit an, wenn er seinen Herrscher betrügen und die Tieremenschen in das Schloß führen würde. Doch der Kanzler, seinem Herren immer noch treu ergeben, lehnte ab und wurde von Gorthors Chaoshunden bei lebendigem Leibe verspeist.

Die Verteidiger des Schlosses wußten, daß ihre Zeit zuende ging und bereiteten sich auf ein letztes Gefecht vor. Nach vielen Tagen der Vorbereitung war Gorthors Horde, immer noch mehrere Tausend Krieger stark, in der Lage, die Tore des Kurfürstenschlosses zu erstürmen.

Dann, als die Sonne aufging, erlebte die Schlacht eine weitere dramatische Wende. Ritter des neu gegründeten Sonnenordens galoppierten durch die Straßen Hergigs. Sie waren vor knapp zwei Monaten aus Arabia zurückgekehrt und hatten von der Tieremenschenarmee gehört, die das Hinterland des Imperiums gefährdete. Also waren sie unverzüglich ausgeritten, um den Verteidigern von Hochland beizustehen.

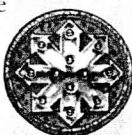
Die Armee der Kreuzritter hatte die Lager der Tieremenschen um Hergig vernichtet und drang nun in den Rücken der Belagerungsmee. Die Ritter waren Veteranen der Kriege in Arabia, und unter Führung ihres Großmeisters Heinrich zerschmetterten sie Horde nach Horde mit ihren großen Lanzen und hungrigen Schwertern. In einem Versuch, sich der Bedrohung zu stellen, wies Gorthor sein Gefolge an, sich den Neuankömmlingen zuzuwenden. Mikael erkannte seine Chance und führte seine eigenen Templer, die er genau für eine Gelegenheit wie diese aufgespart hatte, in den Kampf. Zwischen Hammer und Amboß eingeschlossen begann die Tieremenschenhorde, auseinanderzubrechen. Gorthor erkannte, daß sein Vorhaben gescheitert wäre, wenn er nicht bald etwas unternahm.

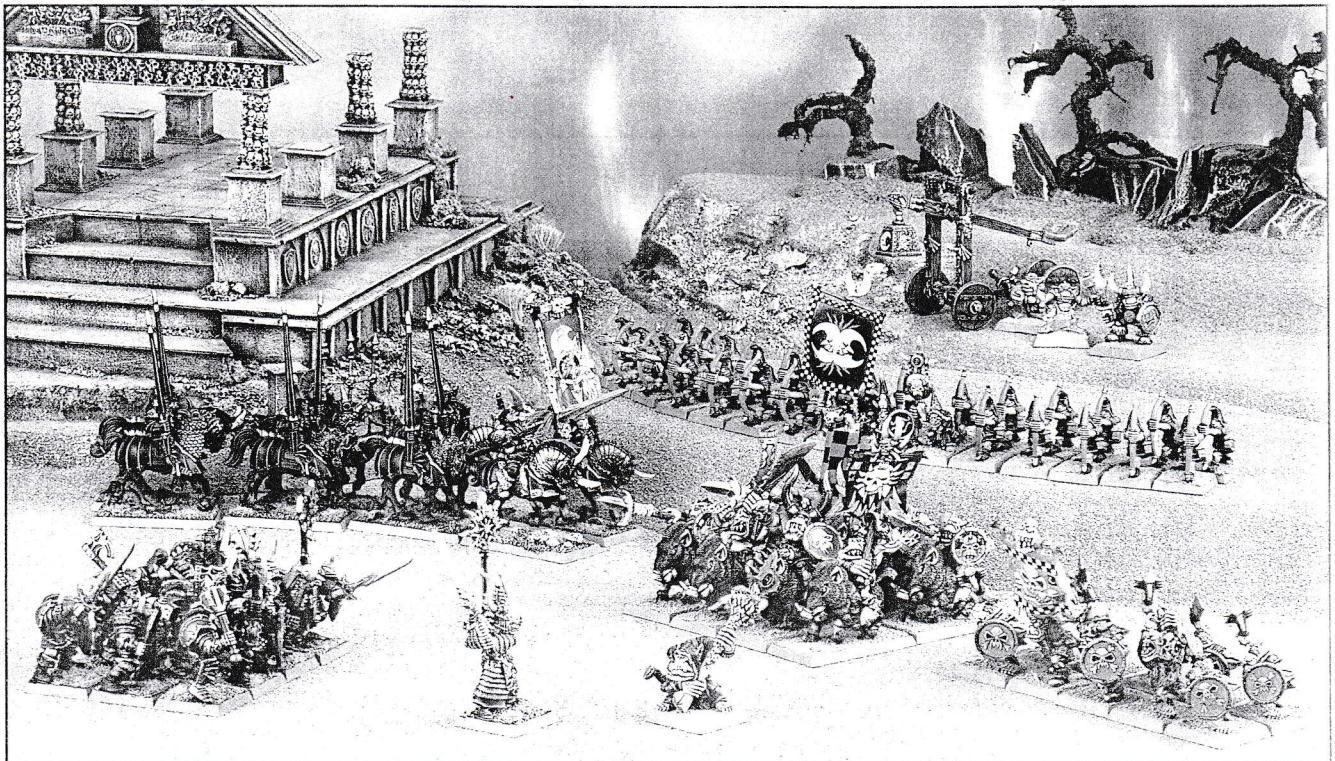
Beschützt durch seine Bestigorleibgarde verfiel er in eine Trance und suchte den Rat der Chaosgötter. Während um ihn herum der Kampf wütete, heulte Gorthor seine Beschwörungen in der dunklen Sprache des Chaos. Dann befahl er seinen Bestigor, ihn so nahe wie möglich an Kurfürst Mikael heranzubringen. Die brutalen Tieremenschen schlugen eine blutige Schneise durch das Kampfgetümmel, bis der Großhäuptling den Kurfürsten inmitten seiner Anhänger ausmachte. Gorthor trat vor und forderte Kurfürst Mikael zum Zweikampf heraus. Entgegen der Empfehlungen seiner Hauptmänner nahm der Kurfürst an.

Eine Stunde lang kämpften die beiden gegeneinander, und es sah aus, als würde Mikael dem Zorn des riesigen Tieremenschen unterliegen. Seine Rüstung war von Gorthors Speer gezeichnet, sein Schild zersplittet. Aber dann schnitt die Runenklinge, sein magisches Schwert, tief in den Großhäuptling, und es schien so, als sauge die gesegnete Klinge das Blut des mächtigen Tieremenschen in sich auf. Kurfürst Mikael hatte Gorthor erschlagen, doch auch seine eigenen Wunden waren tödlich. Mit letzten Kräften verfluchte er Großmeister Heinrich dafür, zu spät erschienen zu sein, und hauchte dann sein Leben aus. Die Tieremenschen, die ihren Anführer als unbesiegbar angesehen hatten, blökteten vor Angst und Verwirrung und flohen in das umgebende Land. Die Männer von Hochland waren zu müde, um ihnen nachzusetzen.

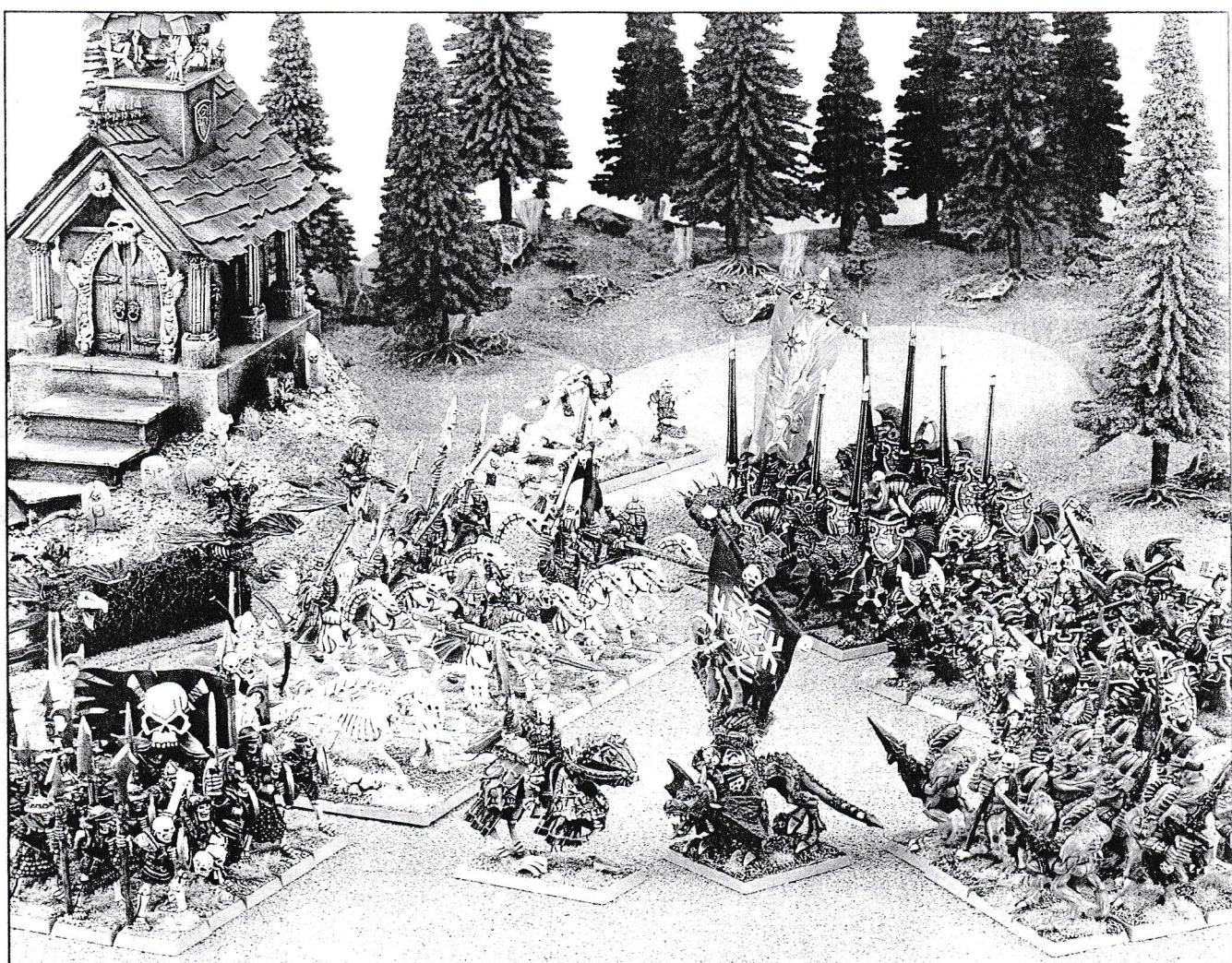
Hochland erholte sich allmählich, auch wenn einige Gebiete um die Middenberge niemals neu besiedelt wurden. Sie bleiben bis zum heutigen Tage das Reich der Tieremenschen, das die Menschen aus Angst vor den bösen Erinnerungen meiden.

Immer noch erzählen sich die Menschen Geschichten von Gorthors Raubzügen und hoffen entgegen aller Hoffnung, daß die Tieremenschen sich nie mehr erheben werden. In den dunklen Wäldern des Imperiums vermehren sich die Tieremenschen jedoch von neuem, und neue Großhäuptlinge streben zur Macht. Einer von ihnen wird von ebensolcher Macht sein wie Gorthor der Zerstörer. Er wird die Tieremenschenhorden aufs Neue versammeln, und wieder werden die Throne der Alten Welt unter dem Zorn der Kinder des Chaos erzittern.

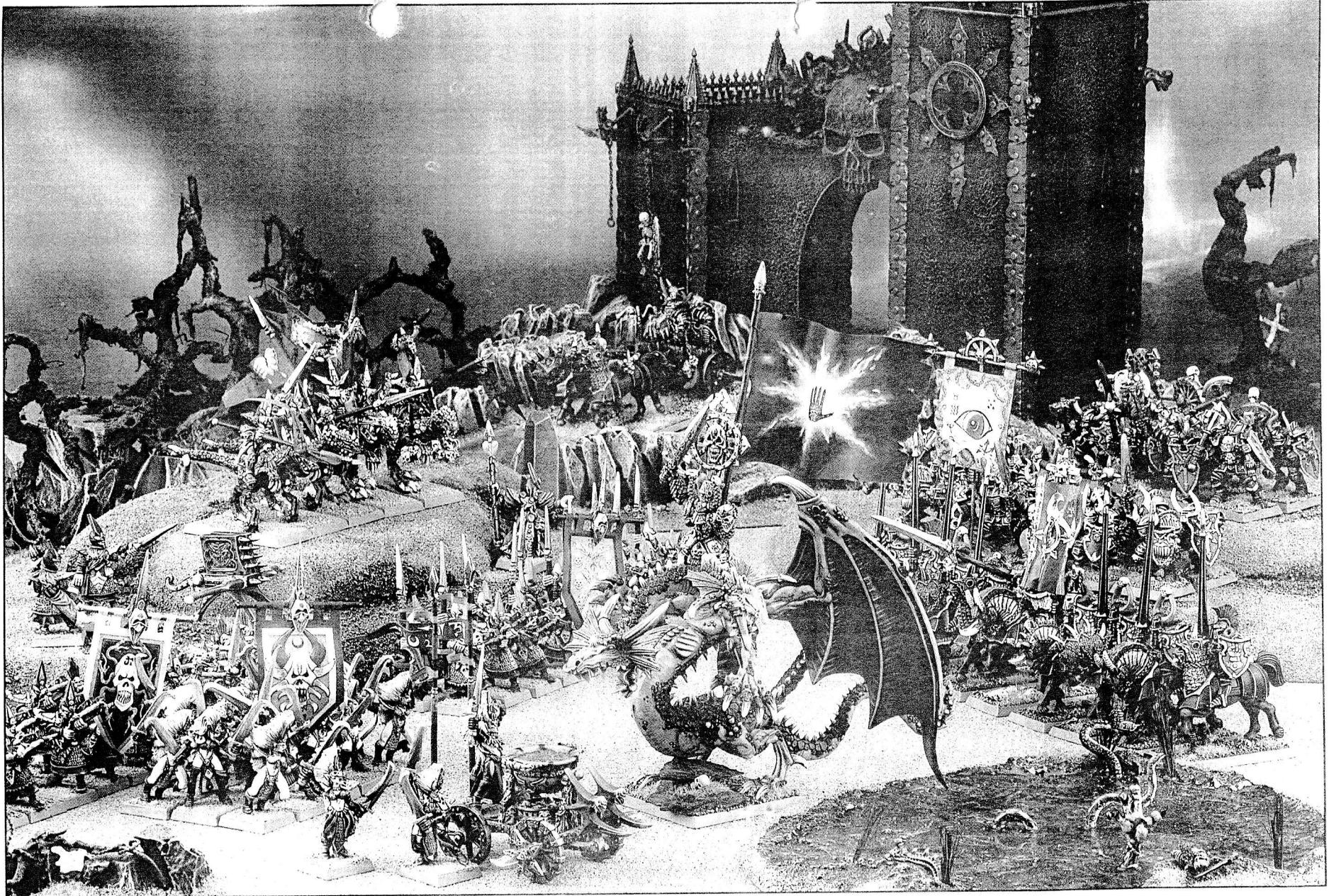




Die mächtige Sturmklinge hoch erhoben, stellt sich Aekold Helbrass der herannahenden Orkhorde



Im Namen Khornes fordert Arbaal der Unbesiegte einen Vampirfürsten zum tödlichen Zweikampf heraus



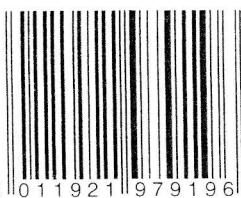
Egrimm van Horstmann führt den finsternen Kabal in einen Kampf gegen die Dunkelelfen

WARHAMMER

Champions des Chaos

Champions des Chaos ist ein Ergänzungsbuch zur Armeebox 'Reich des Chaos'. Es enthält Regeln und Hintergrundbeschreibungen der zwölf gefährlichsten Champions des Chaos, die jemals die Warhammer Welt beimsuchten.

*Diese finsternen Anhänger des Chaos sind:
Amon 'Chakai - Herrscher des Wandels,
Azazel - Prinz der Verdammnis,
Dechala die Verstoßene,
Khazrak der Einäugige,
Archaon - Lord des Ungeteilten Chaos,
Valnir der Schlächter,
Arbaal der Unbesiegte,
Aekold Helbrass,
Graf Mordrek der Verdammte,
Gorthor der Zerstörer,
Egrimm van Horstmann,
und Scyla, die Chaosbrut.*



Games Workshop®
Games Workshop, das Games Workshop Logo, Citadel, das Citadel Logo und Warhammer sind in Großbritannien eingetragene Warenzeichen von Games Workshop Ltd. und in anderen Ländern Warenzeichen von Games Workshop Ltd.
Reich des Chaos und Champions des Chaos sind Warenzeichen von Games Workshop Ltd. Das ausschließliche Urheberrecht am Inhalt dieses Produkts liegt bei Games Workshop Ltd. © 1998. Alle Rechte vorbehalten.

Games Workshop Deutschland,
Unit 1, Glaisdale Point,
Glaisdale Industrial Estate,
Bilborough, Notts,
NG8 4GF,
England



MADE IN
THE UK

PRODUKTCODE
04 03 02 01 001

