

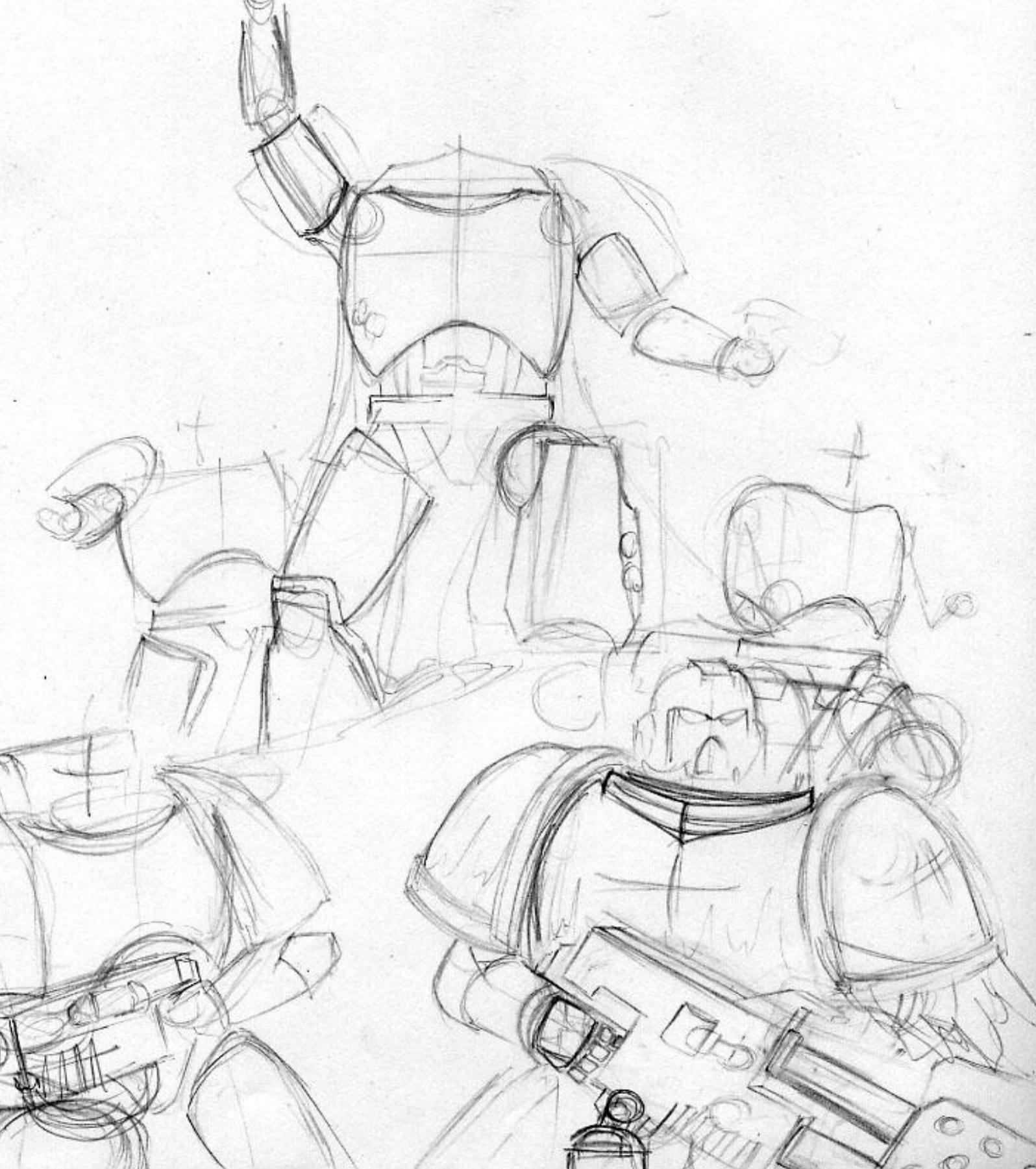
morningstar
enterprises

präsentiert

eine Elias Stern Produktion

Codex

Salamanders



morningstar
enterprises

2007

"Fantasys limit is mankinds limit."

Lord_Doomhammer 2006



Codex Salamanders
Fanwork Award 2007 Edition

Von Elias Stern
Alias
Lord_Doomhammer

Eine Eigenproduktion

In ihrer bisherigen Fassung

**Für einige Begriffe wurde der englische Ausdruck verwendet
Da der Deutsche nicht bekannt war**

Ich bitte darum um Verständnis

**Man beachte bitte dass bei dieser Version noch der Codex
Space Marines benötigt wird**

**Morningstar enterprises ist nichts anderes als ein Überbegriff
meiner Arbeiten**

Einführung

Seid begrüßt, gläubiger Diener des göttlichen Imperators. Wenn ihr euch hier einfindet bedeutet dies, dass ihr jegliche Bände zu eurem vergangenen Leben kappen müsst, denn ihr sollt ausgebildet werden, wie es nur wenigen gestattet wird. Eure Ausbildung ist lang und mühsam und euer gewisses Ende wird der Tod sein, doch dies ist kein Grund für Furcht, denn dann werdet ihr in die heiligen Kammern des Imperators eintreten und mit frohem Gewissen behaupten können euren Eid vollbracht zu haben, das Imperium zu beschützen. Eure Gensaat wird im Orden verbleiben und weitere mächtige Krieger heranwachsen lassen. Doch dies ist noch fern. Nun lernt die Weisheiten unseres Ordens, bevor ihr in die Künste des Schmiedens eingeweiht werdet. Der Imperator beschützt.

Der Orden der Salamanders

Der als Salamanders bekannte Orden des Adeptus Astartes gilt seit der Zeit seiner Gründung vor zehn Millenia als einer der loyalsten Orden dem Imperator gegenüber. Die Geschichten ruhmreicher Schlachten reicht bis zur Gründung des Imperiums zurück. Heldenhaft haben sie im großen Kreuzzug gedient und viele Welten in das Imperium eingegliedert. Loyal haben sie in der Schlacht um Istvaan III gegen die verräterischen Legionen gekämpft und haben niemals den Worten ihrer verdorbenen Brüder Glauben geschenkt. An vielen weiteren bedeuteten Schlachten haben sie teilgenommen und haben stets für ihre gute Sache gekämpft. Als bedeutendes Beispiel der aktuellen Zeit könnte man den dritten Krieg um Armageddon nennen, an dem der gesamte Orden mitsamt dem Ordensmeister teilgenommen hat.

Die Salamanders folgen den Doktrinen des Codex Astartes, niedergeschrieben von Roboute Guillaume, Primarch der Ultramarines, mit nur wenigen Abweichungen. Sie sind dem Imperator treu ergeben und sind bekannt dafür ihre Treue bis zum letzten Mann zu beweisen. In Schlachten setzen sie bevorzugt auf Feuergefechte kurzer Reichweite, wo sie mit Flammenwaffen weite Löcher in die Reihen ihrer Feinde brennen und mit Melterwaffen den Feind schmelzen. Der Orden ist berühmt für seine gut ausgerüsteten Soldaten, denn jede einzelne Rüstung und Waffe ist ein Kunstwerk, ein Meisterwerk in der Kunst des Schmiedens. Auch hat der Orden seit der Niederlassung auf ihrer Heimatwelt eine gute Verbindung mit dem Adeptus Mechanicus aufgebaut, welche sich durch die große Anzahl an meisterhaften Rüstungen und Terminorrüstung bemerkbar macht.

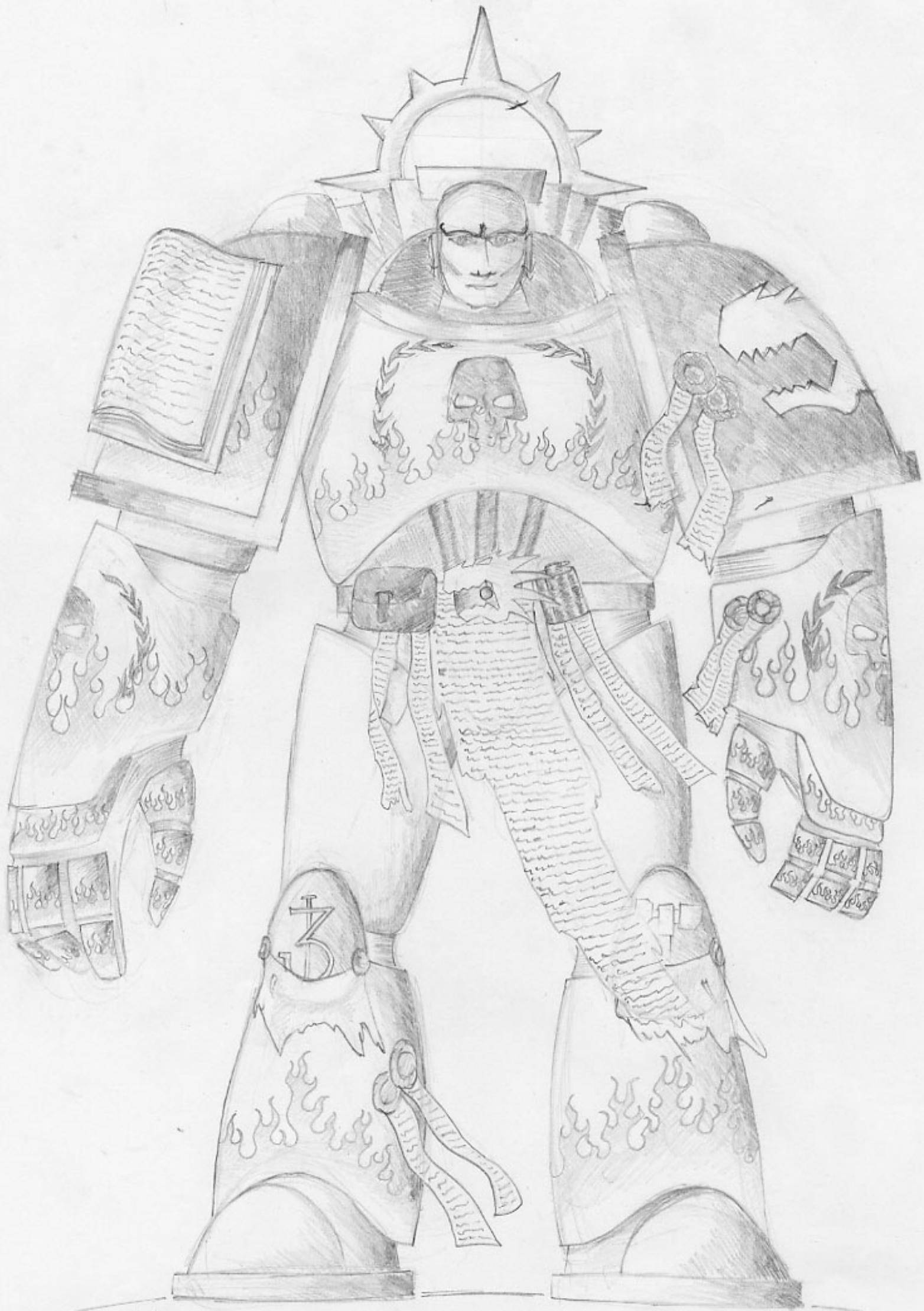
Auf ihrer, von Fels und Lava überzogenen Heimatwelt Nocturne bilden sie die neue Rekruten aus. Im Laufe der Zeit wurde die Bindung zwischen dem Orden und der Bevölkerung des Ordens stark geworden und viele Space Marines leben in den seltenen Zeiten des Friedens unter der Bevölkerung. Rekruten werden schon im jungen Alter von sechs bis Sieben Jahren ausgewählt, denn bevor man überhaupt die eigentliche Ausbildung ablegen kann, muss man sein Können im Umgang mit dem Hammer und den Amboss unter Beweis stellen. Für einige mag dies als unmenschlich erscheinen, doch in solch dunklen Zeiten wie diesen ist es notwendig, denn aus ihnen werden der Menschheit beste Krieger, deren Aufgabe die Verteidigung des Imperiums ist.

Gründe für das Sammeln einer Salamanders-Streitmacht

Obgleich die Unterschiede des Codex Salamanders und Codex Space Marines als gleichsam unbedeutend erscheinen, so machen sie auf dem Schlachtfeld dennoch einen gravierenden Unterschied. So hat man hier nicht mehr eine so großräumige und zugleich effektive Möglichkeit eine Streitmacht aufzubauen. Der Codex ist auf Basis des Hintergrunds aufgebaut und dem folgend sind zumeist ein paar weniger Modelle auf dem Schlachtfeld weniger als bei gewöhnlichen Space Marine Streitmächten. Doch dies sollte kein Nachteil sein. „Spiele nicht mit dem Feuer.“ So heißt es doch so häufig, doch sollte man je einmal mit oder gegen eine Salamanders Streitmacht spielen, so steht man dem gegenüber, denn eine solche Armee verfügt wortwörtlich über mehr Feuerkraft als irgendeine Andere. Auch wenn viele Spieler es bevorzugen den Feind von weiter Distanz her mit Kugeln oder Laserschüssen einzudecken, ist es dennoch ein ganz anderes Gefühl seinen Feind von Angesicht zu Angesicht einfach zu braten. Wenn sich dieser plötzlich einer Schneise in den eigenen Reihen bewusst wird, rennt er nur zu gerne davon. Egal ob Panzer, übergroßer Kampfanzug oder gar eine monströse Kreatur, es gibt nichts was eine Melterwaffe nicht einschmelzen könnte. Und was für ein Zufall, beides ist in solch einer Streitmacht vorhanden und man ist so so gut wie für jeden Feind gewappnet.

Doch muss man seine Truppen und seine Strategie hier sehr stark abwägen, denn Salamanders sind weniger agil als andere Streitmächte und auch ihre Möglichkeit im Nahkampf sehr stark auszuteilen ist mit dem Makel behängt, ob man auch genau soviel einstecken kann. Es gibt nicht selten einen Fall, in dem ein einziger, überlebender Space Marine des Ordens der Salamanders, alleine gegen einen überlegenen Feind ausgehalten hat, bis entweder dieser getötet wurde oder geflohen ist, oder aber auch der letzte Krieger des Imperators gestorben ist. Man braucht einige Zeit um sich an deren Möglichkeiten zu gewöhnen, doch sollte es einmal so weit sein und ihrem Reiz erlegen ist, machen sie umso mehr Spaß zu spielen. Also, Bruder, lasst den Feind auf den Amboss kommen, auf das wir ihn mit unserem Hammer erschlagen können.

Jeder einzelner Space Marines ist eine einzelne Legende und bei dem Orden der Salamanders kommt dies noch deutlicher zum Vorschein, denn deren Zahl ist gering, doch ein einzelner von ihnen zählt als zwei, denn sie sind fähige Krieger und leben lange und der Tod eines einzelnen von ihnen ist ein großer Verlust für den Orden. Dies macht es umso einfacher eine völlig individuelle Armee aufzubauen, denn jedes einzelne Modell erzählt seine Geschichte. Die Symbolik des Hammers und des Amboss sind häufig vertreten auf ihren Rüstungen, Bannern und Waffen und viele von ihnen tragen ihre erste, selbstgeschmiedete Klinge mit sich. Auch sind Flammen ein häufig anzutreffender Schmuck in ihrer Heraldik. Das am häufigsten vertretene Symbol ist die Echse. Ob es nun Köpfe, oder Umhänge aus erschlagenen Salamander, oder aber einfach nur aufgemalte Schuppen sind, jeder einzelne von ihnen zeigt so ihre Zugehörigkeit. Eine vollständig bemalte Streitmacht ist ein wahrhaft imposanter Anblick und jeder, der sich gegen sie stellt, wird vernichtet werden, mit Hammer und Feuer!



Salamanders

Obgleich die zahlenmäßige Stärke des Ordens als gering und unbedeutend erscheint, so hat sie dennoch großen Einfluss auf die Geschichte des Imperiums, wenn nicht auf die der Galaxis selbst. Von ihrer Heimatwelt aus ziehen die Kompanien des Ordens durch das Hoheitsgebiet des Imperiums un stehen all jenen bei, die mit ihnen für dieselbe Sache kämpfen.

Die Gründung des Imperiums

M30. Die Galaxis ist ein einziges Schlachtfeld. Ohne eine geeinte Regierung sind die Reiche der Menschen in einen Bürgerkrieg verfallen und ständig werden diese autonomen Staaten von Xenos bedroht. Das Volk der dekadenten Eldar erachten sich als mächtig genug Götter zu erschaffen. Terra, Ursprung allen menschlichen Lebens, ist umhüllt von Warpstürmen. Ohne die Möglichkeit mit Planeten außerhalb des eigenen Sonnensystems Kontakt aufzunehmen oder gar die Stürme zu durchbrechen, verfällt der Planet in einen Bürgerkrieg und Milliarden sterben an Hunger und an Krieg. In dieser dunklen Stunde ist es ein Mann, der wieder Ordnung schafft. Mit gentechnisch veränderten Menschen unterwirft er den Planeten und nennt sich selbst als den Imperator. 20 Gentechnisch stark veränderte Menschen werden erschaffen. Jeden von ihnen wird eine Legion geschaffen, mit denen sie die Welten der Menschen wieder vereinen sollen. Die dunklen Götter des Chaos erkannten die Gefahr die von den Primarchen ausging und entführten sie alle in verschiedene Orte der Galaxis. 20 Legionen der Space Marines stehen dem Imperator zur Verfügung, doch ist Terra stets noch vom Rest der Galaxis abgeschnitten. Die Wende brachte der Fall der Eldar. Das gesamte Volk trieb sich in die Selbstzerstörung und erschuf dabei den Chaosgott Slaanesh. Der psionische Geburtsschrei hallt durch das materielle Universum und vernichtet dabei das Sternenreich der Eldar. Ein Riss in der Realität öffnet sich und verschlingt alle Eldarwelten, nur einigen Weltenschiffen gelingt es zu entkommen. Jener Bereich der Galaxie, in dem der Warp mit dem Realraum verschmilzt, ist heute als der Chaoswirbel bekannt. Als Folge dieser gewaltigen Katastrophe klingen jedoch plötzlich überall die Warpstürme wieder ab, so dass die vereinzelt Menschenwelten wieder in Kontakt zueinander treten können. Ohne abzuwarten, befahl der Imperator den Legionen zu einem Kreuzzug aufzubrechen, um die Planeten der Menschen wieder in ihren angebrachten Platz an seiner Seite zu bringen.

Der Große Kreuzzug

Der Werdegang Vulkans

Die Geschichte Vulkans zählt zu der am besten überlieferten unter den Primarchen. Sein Erscheinen und Heranwachsen wird im Prometheus Opus sehr ausführlich beschrieben. Das Auftauchen eines Kometen über der Welt Nocturne soll seiner Ankunft vorausgegangen sein.

Die Welt war seit langer Zeit immer wieder das Ziel von Überfällen der Dark Eldar, die kleinere Siedlungen angriffen und viele Einwohner versklavten. In letzter Zeit wurde das Leid der Bewohner noch durch zahlreichen Naturkatastrophen wie Erdbeben und Vulkanausbrüche gesteigert, sodass die Menschen zäh und praktisch veranlagt waren und keinen Sinn für Erholung und Freude zeigten.

Eines Morgens wurde der junge Vulkan im Hof der Schmiede von N'bel gefunden, der sofort bemerkte, dass etwas Ungewöhnliches an dem Jungen haftete. Er brachte ihn sogleich zu dem herrschenden Rat der Siedlung. Lange Zeit war die Ankunft eines Erlösers prophezeit worden, der die Himmel von der Gefahr der Dark Eldar reinigen sollte. Der Rat glaubte, dass es sich bei diesem Erlöser um den jungen Vulkan handeln musste und nachdem keine Frau ihn als ihr Eigen anerkannte wurde beschlossen ihn in den Händen des Schmiedes zu belassen, der ihn als Sohn und Lehrling aufnahm und ihm auch seinen Namen gab. Vulkan war der Legende nach der erste König der einheimischen Riesensalamander, welche die Berge bewohnten.

Seine Entwicklung war wahrlich außergewöhnlich. In nur drei Jahren wuchs er zum größten und stärksten Mann der Siedlung heran und auch sein Verstand überragte den jedes Gelehrten. Rasend schnell lernte er alles was ihm sein Adoptivater beibringen konnte und überragte diesen in seinen Fertigkeiten bald. Er entwickelte die Schmiedekunst unermüdlich weiter und lehrte die Menschen die Kunst des Legierens und Metallfaltens bis die Schmiedekunst ein nie da gewesenes Niveau erreichte.

Die uralten Aufzeichnungen berichten von einem Dark Eldar Überfall auf Vulkans Siedlung während seines vierten Jahres auf Nocturne. Die Menschen waren solche Angriffe gewohnt und versteckten sich in Kellern und Dachböden doch Vulkan stellte sich trotz Bitten seiner Mitmenschen auf den großen Platz des Ortes, einen Schmiedehammer in jeder Hand auf den Feind wartend. Von seinem Mut inspiriert gesellten sich bald andere dazu und es wird gesagt, dass an diesem Tag hundert Eldar allein durch seine Hand starben. Als die Eldar flohen und sich die Nachricht vom Sieg in andere Städte verbreitete trafen nur wenige Tage später die Führer der sieben größten Siedlungen ein um Vulkan zu ehren. Sie priesen ihn für seine Tapferkeit und gelobten sich nie wieder unterdrücken zu lassen und ihre Feinde zu bekämpfen. Daraufhin wurde auf ganz Nocturne ein großes Fest mit einem Wettstreit in den Kategorien bewaffneter Kampf und Handwerkskunst abgehalten.

Die Ankunft des Imperators

Es gibt in den alten Aufzeichnungen ein Kapitel, das "Der Fremdländer" heißt. In ihm wird die Ankunft des Imperators auf Nocturne und die erste Begegnung mit Vulkan beschrieben. Es heisst er sei zum Beginn der Eröffnungszeremonien für das große Fest erschienen und verlangte an den Wettstreiten teilnehmen zu dürfen. Obwohl keiner seine Herkunft kannte und seine Aussehen und Verhalten fremd war gewährte man ihm seinen Wunsch.

Er verkündete jeden Bewohner in jeder Disziplin schlagen zu können, worauf die Versammelten in Gelächter ausbrachen, da sie fest an die Überlegenheit Vulkans glaubten. Dieser nahm die Herausforderung an und beide Wettstreiter gelobten dem Gewinner auf ewig zu dienen zu sein.

Acht Tage dauerte der Wettkampf an und beide waren sich in Stärke, Geschick und Ausdauer ebenbürtig. Der Wettstreit im Ambossstemmen musste von den Schiedsrichtern nach einem halben Tag als Unentschieden abgebrochen werden, denn obwohl jeder andere Mann den Amboss nur eine halbe Stunde hochzuhalten vermag standen sich beide Streiter ohne ein Zeichen der Erschöpfung unbeirrt gegenüber.

Schließlich begann die letzte Disziplin, die Salamanderjagd. Jeder Mitspieler hatte einen Tag und eine Nacht Zeit sich eine Waffe zu schmieden mit dem der Salamander erlegt werden sollte. Wer den größten Riesensalamander tötete und zurückbrächte würde den Wettkampf und die ewige Treue des anderen gewinnen.

Am nächsten Morgen versprach Vulkan auf den höchsten Berg, Deathfire, zu steigen und die dort lebenden, tonnenschweren Echsen, welche als Feuerdrachen bekannt sind, zu jagen. Der Imperator stimmte dieser Idee zu und sagte er würde nicht von der Seite Vulkans weichen, wo immer er auch hingehen möge.

Beide erklommen den Gipfel mit unglaublicher Geschwindigkeit, der Imperator mit einem Schwert und Vulkan mit seinem geschätzten Schmiedehammer bewaffnet. Vulkan wurde als erster fündig und erlegte eine gewaltige Bestie. Doch der Imperator hatte ein noch größeres Exemplar ausgemacht und verfolgte dieses als Vulkan sich bereits auf den Rückweg machte. Als der Berg ohne Vorwarnung erbebt und sich Lavaströme aus der aufgerissenen Erde ergossen fiel der Primarch in eine Felsspalte an deren Rand er sich stundenlang mit nur einer Hand festklammerte. In der anderen hielt er seine Beute die er um keinen Preis aufgeben wollte.

Als der Imperator hinter einem Lavastrom auftauchte konnte Vulkan erkennen, dass er tatsächlich eine noch größere Echse erlegt hatte und obwohl ihn seine Kräfte verließen und zu fallen drohte verbot ihm sein Stolz um Hilfe zu rufen. Der Imperator erkannte die Lage seines Gegners und warf seine Beute ohne zu zögern auf den Lavastrom. Auf dieser geschaffenen Brücke eilte er zu Vulkan und zog ihn aus der Spalte. Beide sahen wie die Beute des Imperators von dem Lavastrom hinfort gerissen wurde und kehrten zur Siedlung zurück.

Obwohl Vulkan zum Sieger gekürt wurde brachte dieser die jubelnden Massen zum schweigen und kniete vor seinem Retter nieder und sagte, dass jeder Mann, der Menschenleben vor seinen eigenen Stolz stellt, seiner Treue wert sei. Daraufhin ließ der Imperator die Illusion fallen, welche ihn umgab, und verkündete, dass er der Herrscher der Menschheit und Vulkan einer seiner verschollenen Söhne sei. Die Menschen verbeugten sich vor ihrem neuen Herrscher und Nocturne sollte fortan die Heimatwelt der Legion der Salamanders sein, die in Erinnerung an die Riesenechsen, welche Primarch und Imperator zusammenbrachten, so benannt wurde.

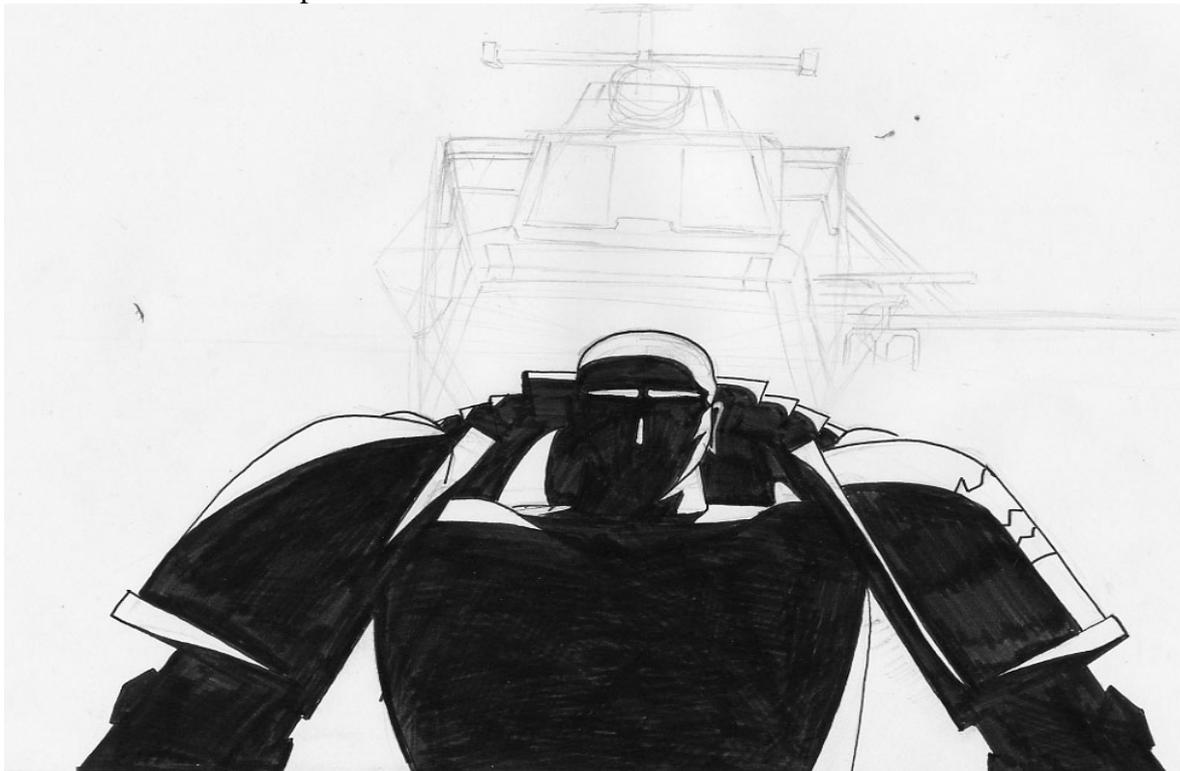
Der Bruderkrieg

Die Aufzeichnungen über die Aktivitäten des Ordens während des Kreuzzuges sind spärlich, doch hat dies möglicherweise bestimmte Gründe, welche anschließend genannt werden. Bekannt ist, dass der Orden, geführt von seinem Primarchen viele Planeten an ihren rechtmäßigen Platz im Imperium führten. Weiters waren die Salamanders einer der drei Orden die während der Schlacht um Istvaan III massakriert wurden. Nur wenige haben überlebt, doch es heißt, dass die Salamanders bis zum letzten Mann ausgeharrt hat und der Feind jeden einzelnen von ihnen hat töten müssen. Die zahlenmäßig geringen Verbliebenen zogen sich auf Nocturne zurück wo sie begannen den Orden wieder neu aufzubauen. Währenddessen zieht Horus gegen den Imperator zu Felde und stellt das heilige Terra unter Belagerung. Nur durch die Selbstaufopferung des Imperators konnte Horus besiegt und die feindlichen Legionen zurückgeschlagen werden. Doch hat der Imperator einen großen Preis dafür gezahlt. Seit diesem Tage an ist er an den goldenen Thron gebunden, welcher ihn stets noch am Leben hält, bis er bereit ist sich wieder zu erheben und mit einem weiteren Kreuzzug die Galaxis zu einen. Das Schicksal Vulkans ist nicht genau bekannt, es wird jedoch vermutet, dass er auf Istvaan III getötet wurde, doch sprechen andere Daten von seinem Verschwinden beinahe eintausend Jahre später auf mysteriöse Weise. Was tatsächlich mit ihm geschehen ist weiß niemand, doch glauben die Salamanders fest daran, dass er eines Tages zurückkehren wird und das Böse besiegt.



Nach dem Bruderkrieg

Die geringe Zahl des Ordens machte es unmöglich innerhalb kurzer Zeit weitreichende und große Operationen durchzuführen, was auch die geringe Aktivität des Ordens im 32. Millennium erklärt. Der erste wieder bedeutende Vorfall ereignete sich am Anfang des 33. Millenniums, auf einem bis dahin unbekanntem Planeten, welcher von der 3. Kompanie der Salamanders, unter Führung von Captain Tersus, ins Imperium gebracht werden sollte. Weitgehende Analysen konnten durch unbekannte Einwirkungen vom Orbit nicht durchgeführt werden. Es wird jedoch davon ausgegangen, dass die planetenüberdeckende Wolkenschicht dafür verantwortlich ist. Denetheus, oberster Space Marine unter dem Captain leitet mit kleinen Einheiten eine Landung ein. Der Planet entpuppt sich als grün und fruchtbar, doch werden auch gewaltige Städte entdeckt, welche jedoch allesamt verfallen und unbewohnt sind. Eine Erkundung der größten Stadt verläuft ohne Erklärung, doch wird ein Thunderhawk des Ordens abgeschossen und muss innerhalb der Stadt notlanden. Unterdessen treffen Verstärkungen ein. Der Orden der Black Templars, unter Kastellan Albrecht, schließt sich ihnen an. Mehrere Einheiten der Salamanders fallen in einem Gefecht gegen unbekannte Feinde. Denetheus gelingt es gemeinsam mit Truppen der Black Templars den Feind als eine Streitmacht der World Eaters zu identifizieren und fügt ihnen zwei Niederlagen zu. Schlechte Kunde kommt jedoch mit neu eingetroffenen Verstärkungen. Die Flotte der Space Marines hat sich zurückziehen müssen, um der Übermacht der World Eaters nicht zu fallen und Captain Tersus ist gefallen, doch hat er Denetheus zum neuen Captain ernannt. Denetheus erhält eine Vision vom Imperator und wird daraufhin von Kastellan Albrecht zum Champion des Imperators gekürt, auch wenn er nicht dessen traditionelle Bewaffnung und Ausrüstung trägt. Die alliierten Streitkräfte ziehen gegen die World Eaters zu Felde, doch als der Sieg bereits zum Greifen nahe war, erscheint ein gewaltiger Dämon des Blutgottes. Denetheus kämpft gegen ihn und es wird erzählt, dass sein Hammer in hellem Weiß brannte, als er den Dämon besiegte. Die Schlacht auf dem Planeten ist gewonnen und durch überraschende Angriffe von Seiten der Space Marines, veranlassen den Rückzug der Verräterflotten. Der Planet erhält den Namen Enemiss und wird noch mehrfach eine Rolle spielen in der Geschichte der 3. Kompanie.



In der Mitte des 34. Jahrtausends unterstützen die vierte und fünfte Kompanie der Salamanders die 83., 27. und 34. Regimenter Mordias, bei der Eroberung der Makropolwelt Marvius. Erst die Bombardmentgeschütze der Flotte der Space Marines konnten die planetaren Waffensilos ausschalten, um im Anschluss die Hauptflugstützpunkte des Feindes in Besitz zu nehmen und zu halten, bis die Imperiale Armee ihre Truppen abgesetzt hat. Fünf Monate wurde hart auf dem Planeten gekämpft, bis der feindliche Oberkommandant von den geheiligten Terminatoren des Ordens aufgespürt und vernichtet werden konnte. Nach dessen Tod schwand der Widerstand und die Städte wurden systematisch eingenommen und die Bevölkerung in ihrem Glauben bekehrt. Wie sich später herausstellte, war ein Großteil der niederen Bevölkerung froh über die neuen Invasoren, denn die alte Regierung hatte sie wie Abschaum behandelt und sie sahen in den Space Marines die Erlösung. Der Planet kam unter Imperiale Verwaltung und wurde im Jahre 306 im 39. Jahrtausend von Waaaghboss Maratz erobert.

Am Ende dieses Jahrtausends startete der Ordensmeister der Salamanders mitsamt der ersten Kompanie eine Säuberung des Space Hulks *Verlorener Traum*. Dabei wurden alte Technologiepläne erbeutet, welche nach Abschluss der Säuberung dem Adeptus Mechanicus übergeben werden. Das Space Hulk wird zerstört.

Während der Wende zum 35. Jahrtausend startet das Adeptus Mechanicus Verhandlungen mit dem Orden, um orbitale und planetare Basen im System ihrer Heimatwelt zu errichten. Die hohen Mitglieder des Adeptus Mechanicus sind sich der wertvollen Mineralien, die Nocturne beherbergt, bewusst und möchten diese sinnvoll einsetzen. Die Verhandlungen dauern geschlagene fünf Jahre, denn der damalige Ordensmeister duldet zu Beginn keine andere Autorität in diesem System. Das Adeptus Mechanicus sprach dem Orden jedoch seine volle Unterstützung an und wollte den Orden stets mit den besten Ausrüstungen, Waffen und Panzern ausstatten und sich auch um dessen Wartung und die der Schiffe kümmern. Der Ordensmeister stimmt zu und augenblicklich beginnt das Adeptus Mechanicus eine gewaltige Raumbasis zu errichten.

Sieben Kompanien und der Ordensmeister der Salamanders nimmt am Belarus-Kreuzzug teil. Der Kreuzzug soll die Nachbarsysteme Belarus und Celarus von Orks befreien. Gemeinsam mit Truppen der Imperialen Armee und des Ordens der Imperial Fists nehmen sie Celarus vollständig ein. Der Vorstoß der Imperialen Truppen auf Belarus V kam, aufgrund einer gewaltigen Übermacht der Orks zum Stillstand. Nur wenige, der verbliebenen, ehemals Imperialen Städte waren erhalten geblieben und nur drei waren wieder unter imperialer Kontrolle, doch befinden sie sich unter permanentem Belagerungszustand. Erst die Salamanders und Imperial Fists bringen die Erlösung. Unter der Leitung der Imperial Fists werden die Städte immens mit Verteidigungsstellungen erweitert, welche sie schier uneinnehmbar machen. Drei Monate lang versuchen die Orks die Städte einzunehmen und scheitern. Nach der vierzehnten Belagerung der Hauptstadt Masqua Teklis sehen die Imperialen Kommandanten die Zeit als reif, um die Orks zu vertreiben. Die Sturmspitze der Offensive bilden die Terminatoren der beiden Orden. Wegen seiner Standhaftigkeit bekannt, obliegt es sogar wie immer den Salamanders eine Stellung zu halten, damit sich die Orks an ihnen die Zähne ausbeißen, um anschließend von den Terminatoren beider Orden aufgerieben zu werden. Dennoch erleiden die loyalen Streitkräfte schwere Verluste und nach knapp vier Monaten des weiteren Kampfes, steht der Ordensmeister der Salamanders vor dem Problem, einen Captain verloren zu haben und er die restlichen Truppen anderen Kompanien zuteilen zu müssen. Während dem weiteren Verlauf des Kreuzzuges stellt sich jedoch heraus, dass dies kein Nachteil ist und nachdem die beiden Systeme wieder vollständig unter imperialer Kontrolle sind, übernimmt der Ordensmeister diese neue Organisation für den gesamten

Orden. Fortan besteht der Orden aus sieben Kompanien, deren jeweilige Anzahl höher ist, als im Codex Astartes vorgeschrieben.

Während des Zeitalters der Apostasie hielt sich der Orden aus den inneren Machtkämpfen heraus und stellte die Sicherheit der Imperialen Welten vor anderen gefahren sicher. Gefährlich nahe kam es jedoch einem Konflikt, als der Ordensmeister auf den Notruf einer angegriffenen Welt mit drei Kompanien antwortete. Die Welt stand unter Belagerung von schwarzen Korsaren, welche diese Zeit der Schwäche als geeignet ansahen, eine Welt unter ihren Besitz zu bringen. Diese verräterischen Truppen haben mit keiner Unterstützung des Imperiums gerechnet, weshalb sie im Orbit schnell geschlagen waren und die Salamanders mit der Landung der Truppen beginnen konnten. Der Kampf war schwierig, denn die feindlichen Chaos Space Marines waren von zahlreichen Verrätern verstärkt worden, die ihren Glauben an den Imperator gegen den an die dunklen Götter eingetauscht haben. Dem Feind stärkemäßig weit unterlegen, begannen die Salamanders zu erst die loyalen Hauptballungsorte der Zivilisten zu sichern und zu halten. Der Krieg zog sich in die Länge und keine Seite konnte einen Vorteil erlangen. Dem Ordensmeister war klar, dass er ohne die Unterstützung der örtlichen Streitkräfte den Feind nicht zurückschlagen konnte. Es erwies sich jedoch als schwierig Truppen für einen Angriff zu sammeln, da sie an allen Fronten bedrängt waren. So hielt der Ordensmeister eine Ansprache, welche zu allen loyalen Truppen und Zivilisten ausgestrahlt wurde. Darin sprach er den Mut und den Glaube an den Imperator an und forderte die Bevölkerung auf, zu kämpfen. Innerhalb eines Monats gelang es den Salamanders fünf Regimenter aufzustellen, welche von ihnen selbst ausgebildet wurden und nun die bereits abgehärteten Soldaten an der Front abzulösen, damit diese einen Gegenschlag starten konnten. Bevor dies jedoch geschehen konnte erhielt man Nachricht von einer äußerst unerwarteten Weiße. Das Oberhaupt des Administratums, Goge Vandire, beorderte den Orden zurück, um den Planeten seinem Schicksal zu überlassen. Er behauptete, die dortige Regierung würde sich gegen ihn und so gegen das Imperium zu stellen und verdienen seine Hilfe nicht. Einen Tag lang dachte der Ordensmeister über diese Worte und seine Antwort nach, welche wortwörtlich in den Archiven des Ordens aufgezeichnet sind. „Sollte die Regierung dieses Planeten, oder dessen Bevölkerung Zweifler an der Macht des Imperators sein, so mögen seine treu Untergebenen wahrhaft loyal sein, denn dann würden sie selbst meinen Glauben, mein Vertrauen bei weitem übersteigen und ich, ich dürfte mich nicht mehr als sein Diener nennen. Ich werde eurem Wunsch nicht Folge leisten. Meine Loyalität gilt dem Imperator, dem Imperium und den Menschen, deren Heimat dies ist. Und ich lasse seine Untergebenen nicht streben, solange ich es zu verhindern vermag. Eure persönlichen, machtgierenden Spielereien sind eure Sache und ich werde mich nicht darin einmischen, es sei denn es ist unausweichlich.“ Wie ein plötzlicher Sturm brach der Gegenschlag am folgenden Tag los und drängte die feindlichen Truppen weit genug zurück, um den erschöpften Fronten eine wochenlange Ruhepause zu schenken. Nach und nach wurden die vereinzelt Feindansammlungen ausgelöscht und nach einem Monat war der Planet befreit. Der Ordensmeister eilte schnellstens nach Nocturne zurück und erfuhr, dass Goge Vandire gestürzt worden war.

Kurz nach dem Ende des Zeitalters der Apostasie wird die orbitale Basis des Adeptus Mechanicus um Nocturne fertiggestellt. Sie dient als Werft, als Trockendock und als Produktionsstätte für die versprochenen Waren an den Orden. Viele Mitglieder befinden sich auf dem Planeten, um das zutage holen der Ressourcen genau zu überwachen. Dadurch kommt es auch zum Austausch zwischen dem Bevölkerung und des Adeptus Mechanicus und sie können beide voneinander lernen.

Der vor knapp vier Jahrtausenden von den Salamanders in das Imperium integrierte Planet Enemiss versinkt im Krieg. Die örtliche Infrastruktur wird völlig ausgelöscht, die Regierung wird von Verrätern hinterhältig ermordet. Wieder war es die dritte Kompanie, die zu diesem Planeten gesandt wurde. Der planetare Bürgerkrieg hat beinahe die gesamte Bevölkerung, darunter über 90% der planetaren Verteidigungsstreitkräfte das Leben gekostet. Es waren Einwirkungen des Chaos, die den Planeten verdorben haben und einen Ketzterkult zum Vorschein gebracht hat. Die Kämpfe waren lang und blutig, doch langsam begannen die Space Marines die Überhand zu gewinnen und den Feind zurückzudrängen. Die Kultisten beschworen die dunkle Macht ihrer Götter herauf und Dämonen zogen über den Planeten und bedrängten die loyalen Truppen, welche sich schon bald auf dem Rückzug befanden. Hilfe von der Inquisition wurde zwar beantragt, doch ließ diese auf sich warten. Ob es göttliche oder dämonische Eingebung war ist nicht genau bekannt, doch begab sich der Captain der Kompanie alleine mitten in eine vom Feind besetzte Stadt. Dort verbündete er sich mit Runenprophetin Alesaan, des dekadenten Volkes der Eldar und begab sich mit ihr in die Tiefen des Planeten, um den dort gefangenen Dämonen gegenüberzutreten. Dieser versuchte sich bei ihrer Ankunft einer ihrer Körper zu bemächtigen, doch wurde er besiegt und wurde wieder in den Warp gebannt. Gemeinsam mit der Hilfe der Eldar reinigten sie den Planeten vom Makel des Chaos. Nach der Reinigung verschwanden die Eldar, um sich der Inquisition zu entziehen, welche sogleich Teile des Planeten zu Wüsten verwandelten, um die letzten Spuren des Verdorbenem zu befreien. Der Planet wurde neu bevölkert und alle Aufzeichnungen zu diesem Geschehen wurden inquisitorial eingenommen.

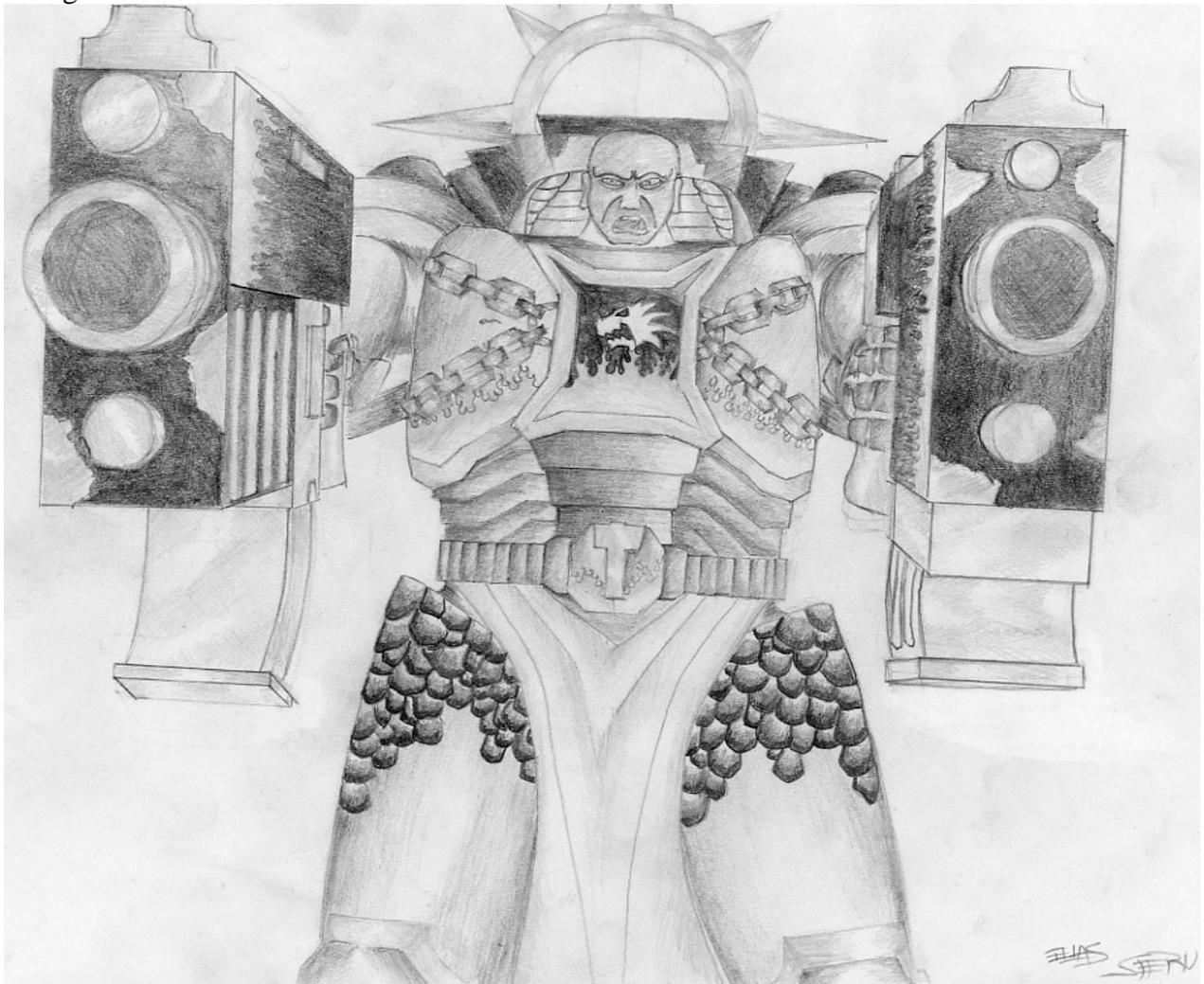


In den Straßen der Makropole Tarsus kommt es zu blutigen Gefechten. Der Planet Virgin war am Anfang des 38. Jahrtausends von Orks angegriffen worden, doch sind die Fronten nun zum Stehen gekommen. In der Hauptstadt Tarsus kommt es zu einem Zermürbungskrieg zwischen den Imperialen Truppen und denen der Orks. Im Laufe der Zeit wird die zahlenmäßige Überlegenheit den Orks zum Sieg verhelfen, dem sind sich die Verteidiger bewusst, doch ist der Planet wochenlang von jedem Nachschub abgeschottet. Der Kampf hat bereits Monate angedauert und die Munition wird langsam knapp, während die Kurzstanzwaffen der Salamanders aufgrund der schlechten Bedingungen nur selten zum Einsatz kommen. Um eine Lösung für dieses Problem zu finden rüsten die Salamanders einen Predator um. Anstelle der geschützmontierten Maschinenkanone wurde ein übergroßer Flammenwerfer angebracht und auch die Kuppeln wurden mit schweren Flammenwerfern ausgerüstet, da die vorherige Bewaffnung aufgrund fehlender Munition unnütz geworden ist. Die Techpriester waren von diesem Versuchsobjekt nicht angetan, denn die große Ladung an Prometheum innerhalb eines Fahrzeuges war gefährlich, doch letzten Endes mussten sie es für den Kampf zulassen, denn der Zweck heiligt bekanntlich ja die Mittel. Drei Predatoren wurden vollständig umgerüstet und nach kurzem Training kamen sie zum Einsatz. Die Orks griffen, nicht wie erwartet an breiter Front, an einem Punkt an, setzten viel auf Masse und drängten die Verteidiger zurück. Nur wenige Space Marines konnten entbehrt werden, doch brachten sie genügend Feuerkraft mit sich, um die Orks solange zurückzuhalten, bis die neuen Predatoren beim Kampfgeschehen waren. Diese neuen Fahrzeuge waren nicht nur in der Lage den Feind zurückzuschlagen, sie drangen auch noch weit genug in die feindlichen Reihen vor, dass sich die orkische Frontlinie um einiges nach hinten verschob. Unablässig spien die Panzer Feuer, bis das Prometheum zur Neige ging und die nachrückenden Truppen den fliehenden Orks nachsetzten. Von diesem Sieg ermutigt, gingen die Verteidiger nun in die Offensive und machten die Stadt frei von Grünhäuten. Jedoch war ein Großteil des Planeten unter feindlicher Kontrolle und die von den Menschen gehaltenen Gebiete befanden sich unter dauerhafter Belagerung. Erlösung brachten zwei Regimenter von Armageddon, welche gemeinsam mit den Salamanders Jagd auf Orks machten und so ihrer Tradition einen Anfang gaben, sich spezialisiert gegen Orks auszubilden. Die drei Prototypen wurden dem Adeptus Mechanicus übergeben, welche den neuen Panzer erst nach einem halben Jahrzehnt der Begutachtung und Verbesserung zuließen und die ersten davon bauten.

Im Jahre 087 des 39. Jahrtausends, kommt es zu Aufständen auf der Welt Ymgarl. Anfängliche aufständische Bewegungen werden blutig von den planetaren Verteidigungstreitkräften vernichtet. In dieser Zeit, als sich die Regierung in ihrem Sieg rühmte, trat ein Symbiontenkult zum Vorschein, welcher verantwortlich für die Aufstände war. Die gesamte Führungsebene des Planeten wurde ausgelöscht und der Planet verfiel in einen grausamen Krieg. Unterstützung wurde beantragt und wurde nach schon zwei Wochen in Form von der vierten Kompanie der Salamanders beantwortet. Die zahlreichen Flammenwerfer erwiesen sich als äußerst effizient im Kampf gegen diese abscheulichen Kreaturen und nach und nach konnten gewisse Regionen von diesem aufkeimenden Makel befreit werden. Nach zwei Monaten des Kampfes erhielt man den Befehl sich mit allen Truppen in den Orbit zurückzuziehen. Inquisitoriale Untersucher nennen die Welt als verloren, da mehr als 90% der Bevölkerung von Symbionten eingenommen waren. Die Salamanders ziehen sich in den Orbit zurück und äschern die Welt und all ihre Monde ein, um jedes neue Aufkeimen einer solchen Bedrohungen zu verhindern. Der Kommandant der Kompanie tut auf Nocturne wochenlang Buße wegen seinem Verhalten, treue Diener des Imperator sterben zu lassen und vor dem Feind zurückzuweichen.

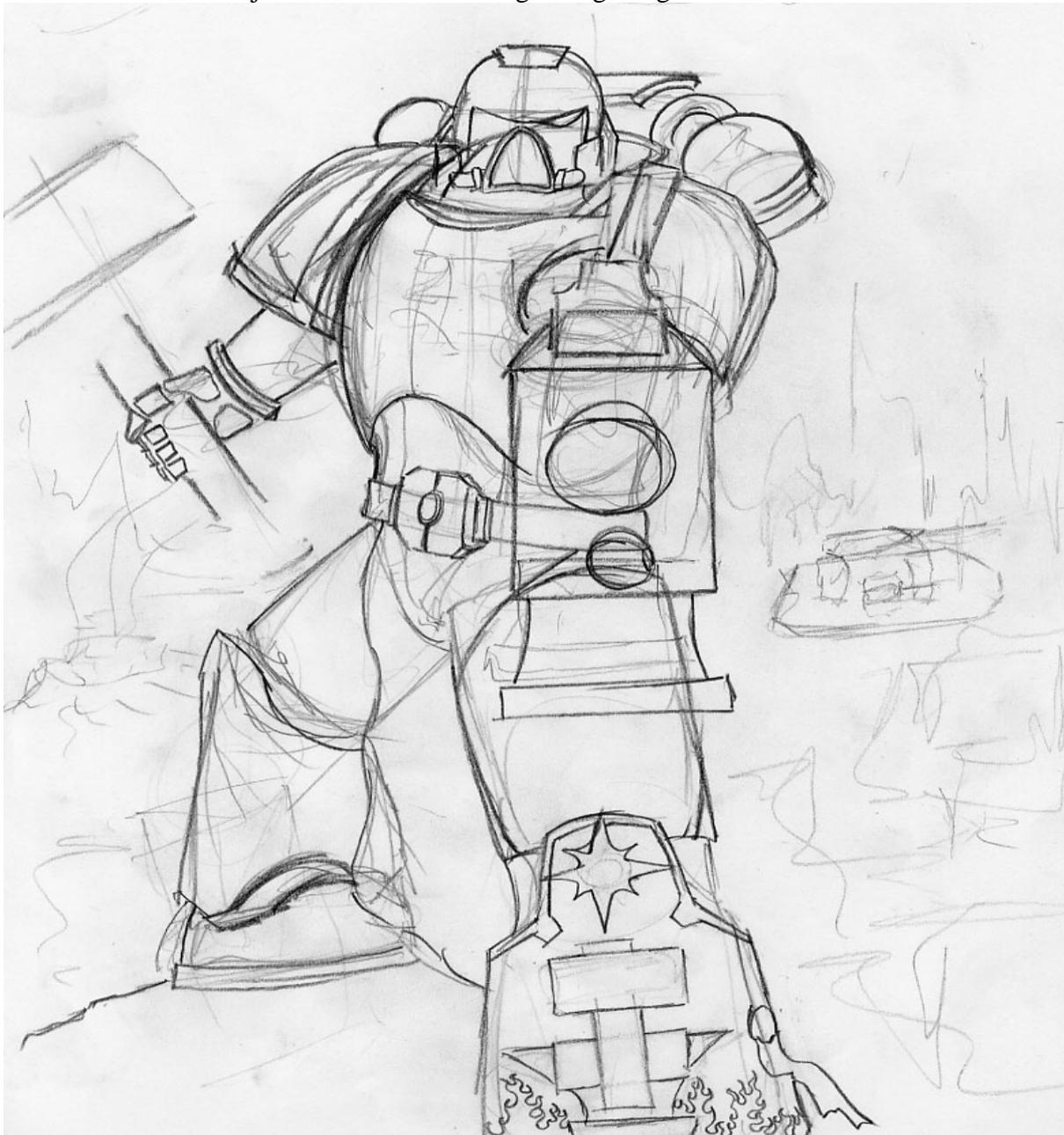
Bei der Rückeroberung von Telenus im Jahre 700 des 39. Jahrtausends, wird die fünfte Kompanie ausgelöscht. Schlechte Verhältnisse und eine gigantische Übermacht der Orks

zwingen die Salamanders eine Stellung nach der anderen aufzugeben, bis schließlich nur noch die Hauptstadt und zwei Festungen unter Imperialer Kontrolle sind. Die bereits angelaufene Evakuierung verläuft langsam, da die Wetterbedingungen vor Ort den Flugverkehr stark einschränken. Selbst die Unterstützung der Space Marines ist nicht ausreichend, um die Bevölkerung innerhalb der Zeit in Sicherheit zu bringen. Die Verteidiger halten ihre Stellungen, um so den Zivilisten Zeit zu erkaufen, doch nach und nach verdünnen sich ihre Reihen. Der Kampf zieht sich noch wochenlang hin und schließlich ist nur noch die Hauptstadt unter Kontrolle. In einer Schlacht, die später als Sa'Tir's letztes Gefecht bekannt werden würde, machte der Captain mit all seinen verbliebenen Soldaten einen Ausfall, um die letzten Menschen zu den Raumschiffen gelangen zu lassen. Als die Schlacht bereits entschieden war, griff Sa'Tir noch auf seine letzte Option zurück. In den Hauptkraftwerken der Stadt und den unterirdischen Leitungen, welche weit über die Stadt hinausreichten, hatten die Salamanders Sprengstoff platziert, genügend, um selbst ein Raumschiff in die Luft zu sprengen. Die Explosion war derart gewaltig, dass sie als zweite Sonne im Umkreis von vielen hundert Kilometern am Horizont erschien. Die gesamte Stadt und in vielen Kilometern Umkreis war alles dem Erdboden gleich gemacht worden, als die hochexplosiven Stoffe innerhalb der Leitungen und Kraftwerke gezündet wurden. Die Schiffe kehrten nach Nocturne heim. Der Verlust war erschütternd und es vergingen mehr als ein Jahrhundert bis die fünfte Kompanie wieder einsatzbereit war. Tatsächlich beschuldigte die Inquisition den Orden, unüberlegt gehandelt zu haben, was auf ihre Ausbildung und Philosophie zurückzuführen war und verlangten dies durch Mitglieder eines anderen Ordens kontrollieren zu lassen. Der Ordensmeister verneint dies und trotz schwerer Kritik der Inquisition bleibt der Orden unangetastet.



Gemeinsam mit Inquisitor Magnus und Kontingenten der Grey Knights kämpft die zweite Kompanie der Salamanders auf der Jungfernwelt Han-Laar gegen Streitkräfte der Eldar, welche in Besitz eines gefährlichen, dämonischen Artefaktes gekommen sind. Die Kämpfe im Orbit können die Imperialen Streitkräfte durch ihre zahlenmäßige Überlegenheit für sich gewinnen. Am Boden wurde jedem einzelnen Xenos das Leben genommen. Anschließend zu diesem Gefecht wurde jeder Space Marine einer Gehirnwäsche unterzogen. Der Planet wird vernichtet.

Angriffe der Dark Eldar nehmen im Heimatsystem der Salamanders zu. Das Adeptus Mechanicus beginnt Schiffe zur Systemverteidigung zu produzieren. Kurz vor der Wende zum 41. Jahrtausend kommt es zu einem gefährlichen Gefecht zwischen einer Patrouilleinheit der Salamanders und einer Raubflotte der dunklen Eldar. Trotz starker Unterlegenheit kämpfen die Space Marines und zwingen die Eldar zum Rückzug. Vier von fünf Schiffen wurden jedoch zerstört oder fluguntauglich gemacht.



M41

Der Beginn dieses Zeitalters war im Imperium mit Krieg gekennzeichnet: Feinde von Außen bedrohten das Reich der Menschen wie nie zuvor und auch die Bedrohung von Innen war stets präsent. In solch dunkler Zeit gibt es auch Hoffnung und Helden treten zum Vorschein. Ein junger Rekrut sorgt in den Reihen des Ordens für Aufregung. Sein unerschütterlicher Glauben und seine herzergreifenden Reden veranlassten ihn und mehr als zwei Dutzend weiterer Rekruten ohne dem Wissen des Ordens hoch in den Bergen Nocturnes Jagd auf eine der dort heimischen Echsen zu machen. Nur mit Steinen bewaffnet führte er den Angriff und die Echse fiel unter dem eisernen Glauben an den Imperator. Der Anführer wurde vor dem Ordensmeister angeklagt und ihm wurde Pflichtverletzung vorgeworfen. Im Grunde her war es nicht einmal eine Verhandlung gewesen, sondern nur ein Test, um den Glauben des Jungen zu überprüfen. Er bestand und sein Name sollte im Orden lange erhalten bleiben: Xavier. Nach seinem erfolgreichen Kampf mit der Echse, wurden er und die anderen Überlebenden in den Reihen des Ordens aufgenommen. Es war Ordenspriester Hasdrubael, der die Initiationszeremonie leitete. Xavier war bekannt für seine Reden und sein Führungstalent und er stieg schnell in den Reihen auf bis er schließlich Sergeant in der zweiten Kompanie wurde. Es heißt, während eines Gefechtes überließ ihm der Captain der Kompanie die Führung der Truppen, denn seine Worte waren wie ein Leuchtfeuer und alle folgten ihm, mit doppeltem Eifer. Nach Jahren des Kampfes wurde er in den Kult des Prometheus aufgenommen, wo er jahrelang die Weisheiten des Ordens erlernte und seinen Glauben an den Imperator und in Vulkan stärkte. Als Ordenspriester trat er schließlich wieder in die Reihen des Ordens und wurde meistens in die aussichtslosesten Kämpfe geschickt, denn er vermochte selbst einem Hoffnungslosen Hoffnung zu geben und nicht selten ist der erfolgreiche Ausgang der Schlacht ihm zu verdanken. Sein Eifer war unerschöpflich und sein Wille unzerbrechlich und selbst Höherstehende überließen ihm das Kommando. Schwer war der Verlust, als Xavier starb. Im Kampf gegen Dark Eldar starb er, jedoch nicht ohne Dutzende seiner Feinde mit sich in den Tot zu reisen. Der Todestag des Xavier ist bis heute noch ein Feiertag im Kult des Prometheus, doch wird an diesem Tag nicht ihm gedacht, sondern an den Grund weshalb er es tat, denn in der Schlacht brachte er die Männer dazu mit übermenschlichem Eifer zu kämpfen, doch Abseits des Kampfgeschehens brachte er die Männer zum Nachdenken, weshalb sie all dies tun.

Drei Kompanien helfen dem Imperium die verlorenen Planeten, die während des Feldzuges des Macharius erobert worden waren, in das Imperium zurückzubringen.

Gemeinsam mit einer Großkompanie der Space Wolves kämpft die vierte Kompanie der Salamanders gegen Truppenverbände der Word Bearers. Die Gegensätzlichkeit ihrer Strategien und Philosophie führt unausweichlich zu einer verbalen Auseinandersetzung beider Kommandanten. Es war Goran, Großer Wolf der Kompanie, der La'Sur, Kommandant der Salamanders, für die schwachen Offensiven verantwortlich machte. La'Sur blieb im Verlaufe der Konversation ruhig, während Goran immer aufbrausender wurde und schließlich verschwand, um ohne die Salamanders den Planeten zu befreien. Während sich die Salamanders darauf konzentrierten die örtliche Bevölkerung zu schützen und die Nachschublinien für die Space Wolves zu sichern, während diese tief in feindliches Gebiet vordrangen. Mit der Zeit verlor der Vorstoß der Space Wolves an Schwung bis er schließlich völlig zum Stillstand kam. Die Hauptstreitmacht, unter Kommando von Goran persönlich, war von Feinden eingekesselt worden und war nur durch schlechte Wetterbedingungen vor einer frühzeitigen Vernichtung bewahrt worden. La'Sur war sich der schlechten Lage seines Verbündeten bewusst und setzte mit seinen Truppen schnellstmöglich nach, um ihm zur Hilfe zu eilen. Während der Kampf noch tobte, trafen die Truppen der Salamanders ein und

brannten Breschen in die feindlichen Reihen, während die Space Wolves ihrerseits einen Ausfall gestartet hatten und nun in den Reihen ihrer Feinde wüteten. Inmitten der Schlacht, so heißt es, trafen sich die beiden Kommandanten wieder und schlossen einander Freundschaft und schworen einander Loyalität. Den vereinigten Truppen beider Orden unterlegen, dauerte der Kampf nicht lange und wurde schließlich mit der Vernichtung eines jeden Word Bearers beendet. Die beiden Orden kombinierten ihre Strategien und konnten innerhalb eines Jahres und zwölf größerer Gefechte den Planeten von den Word Bearers befreien. Als Zeichen der Anerkennung, übergab La'Sur Goran einen Umhang aus der Haut einer Echse, während dieser ihm einen Umhang aus dem Pelz eines Wolfes übergab. Beide sind bis heute in den jeweiligen Ordensfestung aufbewahrt und werden zuweilen auch für den Kampf zur Rate gezogen.

Der Planet Enemiss wird wieder Ziel einer Chaos Invasion. Große Truppenverbände der Black Legion vernichten orbitale Verteidiger und überrennen die planetaren Verteidiger weitgehend. Ein Hilferuf konnte vor der Auslöschung des Führungsstabes ausgesandt werden. Die Hauptstadt des Planeten wird von den Chaostruppen eingenommen und man beginnt scheinbar mit der Suche nach etwas im Inneren des Planeten. Die örtliche Bevölkerung wird versklavt oder schließen sich dem Feind an. Die umliegenden Systeme kennen die Bedeutung des Planeten und starten eine weitreichende Mobilmachung, um ihn zu befreien. Der Enemiss-Kreuzzug beginnt. Mehr als neun Regimenter der Imperialen Armee begeben sich nach Enemiss. Die Imperiale Raumflotte kann die Raumhoheit nach tagelangen Gefechten an sich reißen und man beginnt mit der Landung der Truppen. Einstige imperiale Städte sind nun unter feindlicher Kontrolle und erst nach verlustreichen Gefechte, konnten einige davon wieder unter imperiale Kontrolle gebracht werden. Als der Kreuzzug scheinbar schon zum Stillstand gekommen war, traf Hilfe von den Salamanders ein. Die dritte Kompanie führt nun schon zum dritten Mal auf diesem Planeten gegen Anhänger des Chaos in den Kampf. Nach und nach



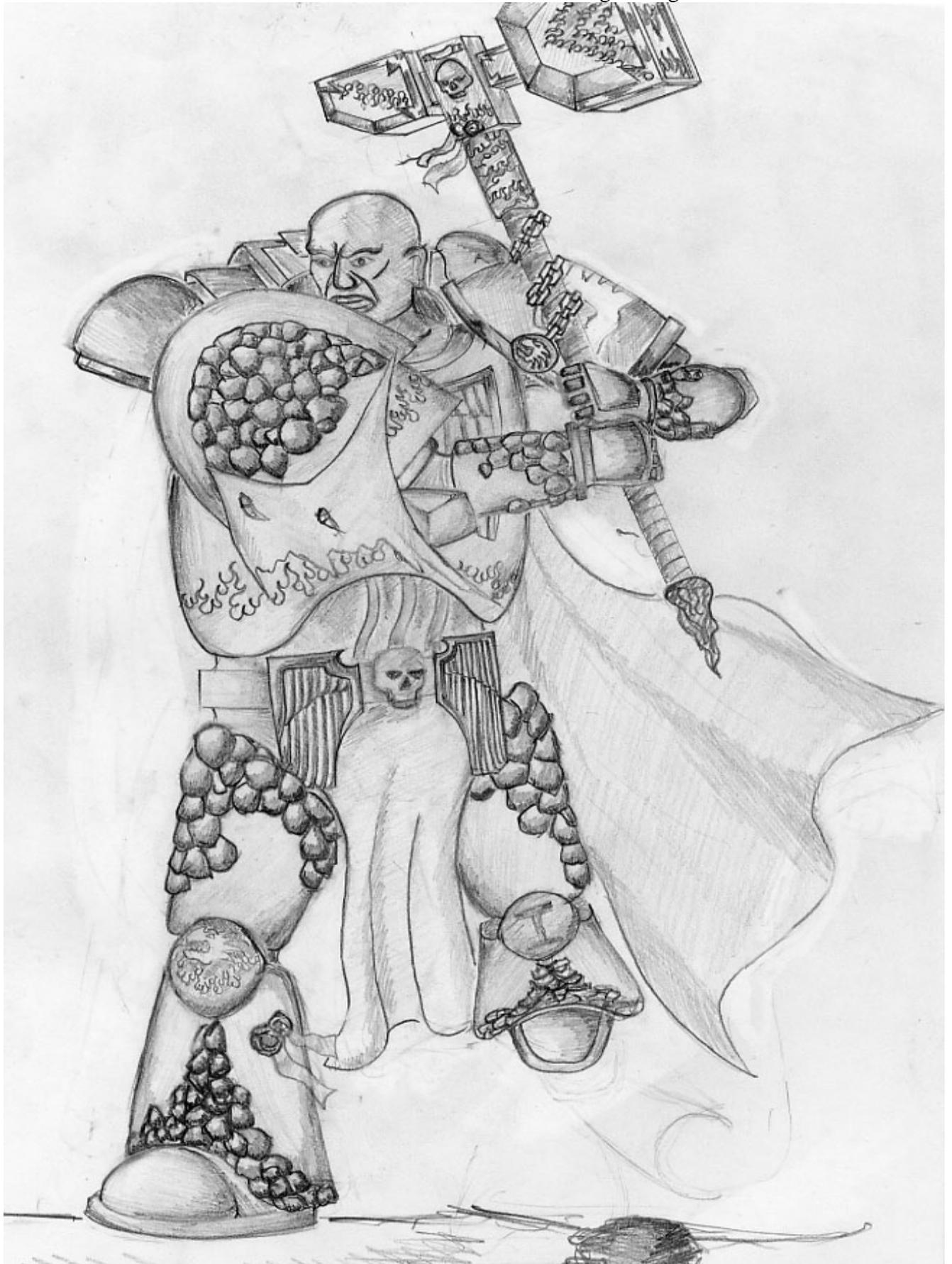
übernehmen sie mithilfe der Kreuzzugsarmeen die restlichen Städte, mit Ausnahme der Hauptstadt, welche schließlich vollständig eingekreist wird. Einem Sondereinsatzkommando aus Space Marines und Imperialen Sondereinheiten gelingt es unbemerkt in die Stadt einzudringen. Kilometertief unter der Erde befindet sich die Kammer, in dem sich eben jener Dämon befand, der bereits Jahrtausende zuvor besiegt worden war und die Anhänger der dunklen Götter hatten endlich einen Weg gefunden ihn wieder in die Galaxis zu bringen. Der Versuch wird vereitelt und der Dämon wird endgültig vernichtet. Mit dem Verschwinden des Dämons, weicht auch die undurchdringliche Wolkenschicht und der Planet ist wieder frei.

Wie die anderen auch, wurde Tu'Shan schon in jungen Jahren eingezogen, um auf Tauglichkeit überprüft zu werden. Als äußerst begabt im Schmieden, ungewöhnlich stark und dennoch ruhig wird er bezeichnet. Er wird in die Reihen des Ordens aufgenommen, wo er seine eigentliche Ausbildung beginnt. Nachdem er in die siebte Kompanie aufgenommen wird und als Scout im Orden dient, verdient er sein erstes Ansehen im Laufe einer Trainingsmission. Gemeinsam mit einem Dutzend anderer Scouts müssen sie auf ihrer gefährlichen Heimatwelt, Nocturne, einige Zeit selbstständig überleben. Solche Missionen sollen ein engeres Band des Vertrauens zwischen den Brüdern bilden und die Scouts mit den gefährlichen Bedingungen mancher Welten vertraut machen. Wie es das Schicksal wollte, gelang es einer kleinen Gruppe Dark Eldar die Überwachungsanlagen des Systems zu umgehen und auf dem Planeten zu landen. Ob sie nur auf Sklaven aus waren, oder aus einem anderen Grund hier waren ist nicht genau bekannt, umso sicherer ist die Tatsache, dass die Scouts die Dark Eldar bemerkten und unter der Führung Tu'Shans sie Stück für Stück ausschalteten, indem sie einzelne Teile der feindlichen Streitmacht in sorgfältig gelegte Hinterhalte lockten, um sie dann in konzentriertem Bolterfeuer niedermachten. Die störenden Umwelteinflüsse machten es den Dark Eldar so gut wie unmöglich ihre Anti-Grav Fahrzeuge einzusetzen und die wenigen, die es versuchen, sterben. Ehe sich die verbliebenen zurückziehen können, werden sie vom langsamen, doch unaufhaltsamen Vormarsch der Salamanders niedergemacht. Das außerirdische Schiff wird in Gewahrsam genommen und die Ordensfestung auf Prometheus wird über den Vorfall in Kenntnis gesetzt. Tu'Shan und alle anderen Beteiligten werden vom Ordensmeister persönlich geehrt.

Im Jahre 907 des 41. Jahrtausends entsendet man Einsatztruppen, um die Orden der Marines Errants, Red Scorpions und Minotaurs im Badab-Krieg zu unterstützen. Die Tiger Claws, Executioners, Lamenters und Mantis Warriors haben sich in den Jahren davor vom Imperium losgelöst und haben den Krieg erklärt. Die Salamanders haben während des Krieges die Rolle der Logistiker übernommen, sie stellen sicher, dass die Transportlinien erhalten bleiben und dass die angegriffenen Planeten unter imperialer Kontrolle bleiben. Die einzige, größere Auseinandersetzung gab es mit Truppen der Mantis Warriors. Diese versuchten einen planetaren Flughafen einzunehmen, um eine anschließende Invasion zu ermöglichen, doch waren sie sich der Salamanders bewusst und so griffen sie den Flughafen an, ohne zu wissen, dass sie dort bereits mit Flammen erwartet wurden. Der Kampf war schon nach kurzer Zeit entschieden und die verbliebenen Mantis Warriors versuchten sich in den Orbit, in den Schutz ihres Schiffes zu bringen. Als sie jedoch an dessen letzte bekannte Position gelangten, fanden sie nur ein volleinsatzbereites Kriegsschiff der Salamanders vor, welches sie sogleich mit Feuer eindeckte und alle auslöschte. Der Kreuzer der Mantis Warriors war im vorhergehenden Gefecht zerstört worden. Die Invasion wurde letztendlich nie durchgeführt, da die Truppen anderswo benötigt wurden. Der Badab-Krieg endete 912, als die verbliebenen Astral Claws in den Malstrom zurückgedrängt wurden und die anderen drei Orden rehabilitiert werden.

Captain Tu'Shan, der zweiten Kompanie der Salamanders, startet gemeinsam mit der dritten und fünften Kompanie einen Feldzug, um Nocturne und die umliegenden Systeme von Dark

Eldar Piraten zu befreien. Der Feldzug dauert zwei Jahre und endet mit der Vernichtung der Basis der Piraten in einem Asteroidenfeld. Zwischenzeitlich stirbt der bis dahin amtliche Ordensmeister und Tu'Shan wird als neuer Leiter des Ordens vorgeschlagen.



Der Zweite Krieg um Armageddon

Ghazghkull Mag Uruk Thraka, gefürchteter Waaaghboss, Geißel Armageddons.

Er war es, der Armageddon angriff und große Teile des Planeten innerhalb kurzer Zeit verwüstete. Es war die Inkompetenz des Gouverneurs Hermann van Straab, die dies alles zuließ. Doch in dieser Zeit trat auch ein Held zum Vorschein: Kommissar Yarrick. Er war es, der die Verteidigung organisierte, er war es, der um Beistand ersuchte und er sollte es sein, der Ghazghkull die Stirn bot. Der Krieg war schlecht verlaufen für das Imperium, doch scheiterte der Waaaghboss an den Mauern der Makropole Hades, wo Yarrick verbitterten Widerstand leistete. Zu dieser Zeit kam die ersehnte Verstärkung. Die Orden der Blood Angels, Ultramarines und Salamanders haben Truppen entsandt, um die bedrängten Verteidiger zu entlasten. Der kürzlich ernannte Regent von Prometheus, Tu'Shan führte die Truppen der Salamanders an, doch folgte er dem erfahreneren Commander Dante von den Blood Angels ohne Widerspruch. Vor den Toren der Makropole Acheron stellten die vereinten Truppen der Space Marines, unter Führung von Commander Dante der Blood Angels, eine Streitmacht der Orks, deren Vernichtung wohl das Überleben der verbliebenen Makropolen für kurze Zeit sicherstellte. Das militärische Kommando wurde Straab inoffiziell entzogen und die Streitmächte folgten fortan den Befehlen von Dante und Yarrick. Während die Makropolen sich daran machten Panzer und Waffen für den Krieg zu produzieren, rückten die Truppen des Adeptus Astartes weiter nach Norden vor. Während die Blood Angels an vorderster Front kämpften und den Orks mit schnellen Angriffen schwer zusetzten, rückten die Truppen der Ultramarines und Salamanders nach, während letztere die Sicherheit der Nachschublinien sicherstellten. Während dem weiteren Kriegsverlauf half Tu'Shan die verstreuten imperialen Verteidiger zu sammeln und zusammen mit seinen Feuersalamandern verteidigte er die wenigen Brücken über den Stygies gegen Tausende Orks einer Heizakultkolonne. Die Orks wichen immer weiter nach Norden zurück, während Ghazghkull stets versuchte Hades einzunehmen. Als die Space Marines Hades erreichten, war es für die Makropole bereits zu spät, da die Orks bereits in ihr Inneres vorgedrungen waren. Yarrick hielt mit einigen Verbänden solange wie möglich aus und wurde aufs schwerste verwundet, doch das Schicksal von Hades war besiegelt. Zu diesem Zeitpunkt offenbarte sich ein weiteres Mal die heimtückische Strategie Ghazghkulls, als von Westen her frische Verstärkungen der Orks auf die Makropole Tartarus vorrückten. Ein Fall von Tartarus hätte die imperialen Verteidiger ihrer industriellen Überlegenheit im Süden beraubt und gleichzeitig den Abzug imperialer Truppen aus dem Norden nach sich ziehen müssen. Als die Orks Tartarus angriffen und die ersten Grünhäute schon durch die Straßen der gigantischen Stadt stürmten,



schlug Commander Dante zu. Alle Blood Angels waren frisch aufmunitioniert worden und stießen nun mit Landungskapseln in das Herz der Horde vor. Sie schlachteten beinahe die Hälfte der Orks ab und es ging sogar das Gerücht um, dass Ghazghkull selbst gefallen sei, was sich später jedoch als falsch herausstellte. Am Ende des Feldzuges rief ihn Dante zu sich und pries seine Leistungen vor dem versammeltem Orden der Blood Angels. Diese Respektsbekundung war eine große Ehre. Er traf sogar einmal auf Yarrick und beide empfanden vom ersten Augenblick an viel Respekt für einander.

Dritter Krieg um Armageddon

Als die Meldung von Ghazghkulls erneuten Angriff auf Armageddon die Ordensfestung auf Prometheus ankam, mobilisierte Tu'Shan sogleich seine Streitkräfte. Den gesamten Orden und die gesamten Raumstreitkräfte wurden gewartet und zogen, mit ihm an der Spitze nach Armageddon. Alle Bodenstreitkräfte wurden abgesetzt und das Kommando der Raumflotte wurde dem Meister der Flotte übergeben, welcher sich sofort den Schiffen der Imperialen Raumflotte anschloss, um gemeinsam mit Admiral Parol die Orkflotte in einem Guerilla-Krieg zu bedrängen. Die Truppen auf dem Planeten halfen der Bevölkerung sich auf den kommenden Krieg vorzubereiten und örtliche Stellungen weiter auszubauen. Die Aktivitäten der Salamanders in diesem Krieg kann man ohne Zweifel in einem Satz mit denen der anderer entscheidender Streitmächte nennen, doch besonderen Ruhm erwarben sie sich bei ihren Zerstörungseinsätzen entlang des Flusses Hemlock. Zumindest neun Brokk'nz zerstörten sie dabei und nahmen so zahlreichen Tausenden Orks das Leben. Obgleich ihre Truppen an allen Fronten kämpften und entgegen den meisten anderen Orden der Space Marines sorgten sie auch für den Schutz der Zivilbevölkerung während des Krieges. Nach dem Ende des Krieges halfen sie den Menschen auch beim Wiederaufbau ihrer Heimat, welche durch die zahlreichen Schlachten verwüstet wurde.



M.42

Der Terus-Kreuzzug

Nach Ende des Dritten Krieges um Armageddon wurde die dritte Kompanie der Salamanders ins Segmentum Ultima entsandt, wo sie ihrem Pfad stets nach Osten folgend eine imperiale Welt nach der anderen befriedigten und schließlich unweit des jungen Sternenreichs der Tau auf einen ebenbürtigen Widersacher trafen.

Mondgeneral Alessis, ein Mensch, führte Kontingente des 1. Regiments von Novidas Prime in imperiales Hoheitsgebiet, um dort ein Imperiales System einzunehmen, um von diesem aus naheliegende Systeme zu Konklaven zu machen, gefangen zwischen den Gebieten der Tau. Alessis war ein strategisches Genie und vermochte es die Imperialen Luftstreitkräfte mit gezielten und geplanten Angriffen auszuschalten. Am Grund der Welt Terssa VII musste er sich jedoch gegen eine enorme Übermacht stellen. Terssa VII war der zentrale Planet des Terus-Systems und war dementsprechend stark verteidigt.

Wochen vergingen auf dem Planeten, doch keine Entscheidung konnte errungen werden, denn Keiner wollte seine wahre Kraft entblößen. Alessis sah in diesem Augenblick Hinterlist als notwendig, um zu obsiegen. So lockte er eine gewaltige Streitmacht der Imperialen in die eisigen Landschaften des Planeten, wo sie, aufgrund gefälschter Informationen die unvorbereitete Streitmacht der Tau erwarteten. Die Zahl der Imperialen Soldaten mag die des Sternenreiches auf diesem Schlacht um das fünffache übersteigen, doch schlug Alessis hart und schnell zu.

Die Tau-Truppen seiner Streitmacht hatten sich an den Hängen befestigt und legten ein Sperrfeuer über die eingekesselten Imperialen Truppen. In der aufkommenden Unordnung schlugen dann die gefürchteten Schocktruppen von Novidas Prime zu. Mitglieder von HASB landeten gemeinsam mit Kampfanzügen mitten in den feindlichen Reihen und schlugen Schneisen darin. Als die Imperialen Truppen zum Rückzug antraten, fielen Kroot, von ihren Verstecken aus über sie her.

Laut Imperialen Angaben wurden knapp achtzigtausend Imperiale Soldaten und beinahe eintausend Panzer und Läufer vernichtet. Ein geschätzter Anteil von 20% wird als Verräter geglaubt, die sich nach ihrer Gefangennahme dem Sternenreich anschlossen.

Mit der Hauptstreitkraft vernichtet, vermochte es Alessis beinahe den gesamten Planeten unter Besitz zu bringen.

Mit dem Verlust dieses Systems wurde eine Streitmacht zusammengestellt, die es zurück ins Imperium führen sollte. Sie bestand aus mehreren Regimentern der Imperialen Armee und traf nur wenige Wochen nach dem Verlust des Systems dort ein und startete sogleich eine Invasion. Die Flotte der Tau hatte sich aufgrund der Übermacht zurückgezogen. Der Krieg verlief zu Beginn gut für die Verteidiger, doch waren die Truppen des 1. Regiments von Novidas Prime geübt im Kampf in polaren Gegenden und dies nützten sie im momentanen Winter aus und versetzten den Imperialen einen schweren Schlag nach dem Anderen.

Doch dann traf Verstärkung in Form einer ganzen Kompanie Space Marines ein.

Die Strategie Alessis beruhte bis dahin auf einen raschen Schlag, um anschließend die sich zurückziehenden Truppen auszuschalten. Nun jedoch, wirkte dies nicht mehr, denn die Imperialen blieben dank den Salamanders standhaft und so verlief der Krieg schlecht für das Sternenreich und nun vermochten die Imperialen Siege zu erringen.

Nach drei Monaten hatten die Imperialen den Planeten beinahe wieder vollständig unter Kontrolle und als die letzte Offensive näherrückte, kehrte eine Flotte der Tau ins System ein, verwickelte die Imperiale Raumflotte jedoch nicht in Gefechte, sondern nahm nur die Truppentransporter auf, die vom Planeten aus gestartet waren.

Alle Truppen des Sternenreiches konnten gerettet werden und keine Technologie blieb erhalten, die zu bergen möglich war. Die Imperiale Flotte nahm die Verfolgung aufgrund schlechter Koordinierung und schlechter Aufklärung nicht auf.

Die Lessera Krise

Paron und Nora Fey. Zwei blühende Kolonien am Rande des Imperialen Hoheitsgebietes. 013.M42 brach sämtlicher Kontakt ab und die nahe 3. Kompanie der Salamanders wurde ausgesandt, um das Schweigen zu klären.

Lessera. Das Nachbarsystem von Paron wird angegriffen. Der Kreuzer Kasr Verdas entsendet einen Hilfesuch. Truppen der Tau haben begonnen den Planeten zu erobern.

Dies und die Tatsache, dass sich ungeklärte Anomalien im Warpraum dem Planeten nähern, bewegen den Captain sich dorthin zu bewegen.

Der Kampf um diesen Planeten hat begonnen und nicht nur das junge Sternenreich der Tau giert danach, noch eine völlig andere Gefahr lauert, wartend auf eine bietende Gelegenheit...



Farben des Ordens

Die Hauptfarben des Ordens, Grün und Schwarz, wurden von den Feuersalamandern übernommen, deren ledrige Haut grün und deren harte Schuppen schwarz waren.

Hämmer, Feuer, Amboss und Echse. Dies sind die vier am häufigsten verwendeten Symbole und Verzierungen bei Salamandern. Während ein jeder seine Rüstung mit Flammen verziert, finden Hammer und Amboss häufiger Anklang bei Devastorentrupps und Panzern, während die Echse besonders häufig bei den Feuersalamandern abgebildet wird.

Das Grundfarbschema, grüne Rüstung mit schwarzen Schulterpanzern grüner Umrahmung und schwarzem Rückenmodul ist auf beinahe jeder Rüstung angewandt.

Einzig Abweichungen finden sich an Techmarines, Ordenspriestern und Skriptoren, deren Rüstung jedoch traditionell eine andere Farbe tragen muss. Eine andere Abweichung gibt es ebenfalls in manchen Devastorentrupps und Taktischen Feuertrupps, welche sich den Kniepanzer, welcher die Einheitenbezeichnung trägt, schwarz färben.

Der linke Schulterpanzer trägt das Ordenssymbol, den Kopf einer Echse, dessen Farbe je nach Kompanie variiert. Die jeweiligen Farben sind wie folgt:

1. Kompanie (Feuersalamander): Weiß auf schwarzem Untergrund
2. Kompanie: Weiß auf schwarzem Untergrund
3. Kompanie: Gelb auf schwarzem Untergrund
4. Kompanie: Grün auf schwarzem Untergrund
5. Kompanie: Schwarz auf Feuer - Untergrund
6. Kompanie: Grün auf Feuer - Untergrund

Scoutkompanie: Weiß auf schwarzem Untergrund

Veteranensergeants die Kompanien zugeteilt werden tragen immer deren Farben am Ordenssymbol. Dasselbe gilt für Kommandanten, jedoch nicht für andere Einheiten, wie Apothecarii, Ordenspriester, Techmarines und Skriptoren, welche immer das Ordenssymbol in weiß auf schwarzem Untergrund tragen.

Der Rechte Schulterpanzer ist mit Flammen verziert. Zumeist variieren die Flammen je nach Einheit, doch besitzen sie innerhalb einer Kompanie zumeist große Ähnlichkeit um die Zusammengehörigkeit zusätzlich zu den eigentlichen Einheitenmarkierungen zu verdeutlichen.

Die Kniepanzer sind auch mit Flammen verziert. Auf dem Rechten befindet sich die Einheitenmarkierung. Diese Markierung befindet sich zuweilen auch am Beinschutz.

Manche Veteranensergeants färben ihre Helme zum Teil schwarz, um ihre eigentliche Zugehörigkeit zur 1. Kompanie zu verdeutlichen.

Erst Mitgliedern der 1. Kompanie steht es zu ihre Bewaffnung und Ausrüstung eigens zu verzieren. Ein Privileg, das sie zumeist auch ausnützen. Die beliebteste Verzierung, abgesehen von den Häuten des erschlagenen Feuersalamanders welche jeder mit sich trägt, sind angebrachte Schuppen an der Rüstung. Je länger ein Space Marine in der 1. Kompanie dient, desto wundervoller wird dessen Rüstung, denn die Reichhaltigkeit seltener Metalle auf Nocturne ermöglichen den häufigen Gebrauch von Silber, Gold und anderen, weit wertvolleren Metallen. Veteranen in Servorüstung tragen häufig auch edelste Stoffe, welche sie an ihren Gürteln anbringen. Deren Farbe ist in keiner Weise vorgeschrieben, doch sind sie stets einheitlich und besonders bevorzugt werden die Farben Schwarz und Rot.

Die Fahrzeuge sind in grün gehalten und besitzen schwarze Markierungen, die das Ordenssymbol in weiß tragen. Zusätzlich werden noch bevorzugt Flammen und Hammer und Amboss abgebildet. Einst wurden nur Fahrzeuge die mit gehärtetem Ceramit ausgestattet waren mit Schuppen verziert, doch die momentane Anzahl an Fahrzeugen mit dem lässt vermuten, dass dies nicht mehr der Fall ist. Besonders Crews von Destruktoren Inflateri verzieren ihre Panzer so, dass sie aus der Ferne Aussehen einer Echse, oder zumindest dessen Schädel erhalten.

Cybots werden reichlich mit Gold an dessen Front verziert, selbst wenn sie nicht ehrwürdig sind und beinahe alle sind mit Schuppen verziert.

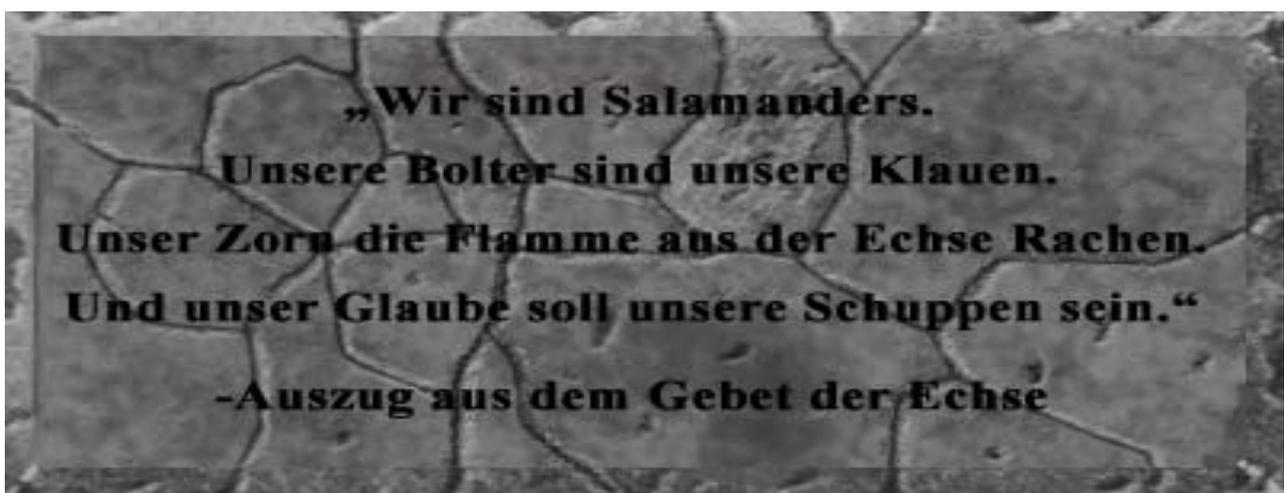
Der Kult des Prometheus

Der Kult des Prometheus zieht alle Mitglieder des Ordens der Salamanders mit ein und ist im Grunde die Grundlage ihres Glaubens.

Wie beinahe alle anderen Orden des Adeptus Astartes auch, glauben sie an den göttlichen Imperator, aber auch an ihren Primarchen, Vulkan. Der Glaube, als auch das kriegerische Verhalten wird vom Kult stark beeinflusst, denn Werte wie Eigenständigkeit, Loyalität und Aufopferungsbereitschaft werden hoch angesehen. Auch Geduld und Zielstrebigkeit sind im Orden hoch angesehene Charaktermerkmale. Ob diese Prinzipien auf ihren Gründervater zurückzuführen ist oder nicht, ist bisher nicht geklärt, oder die Mitglieder des Ordens verweigern die Informationen.

Schon die Aspiranten werden in die Richtlinien des Kultes des Prometheus eingewiesen, bevor sie überhaupt im Orden aufgenommen sind. Ihr vorzeitiges Training ist sogleich von körperlicher und religiöser Bedeutung, denn die Fähigkeit des Schmiedens gilt als hoch angesehen und beinahe ein jeder Salamander ist dazu imstande. Als Aufnahmeprüfung wird von den Apothecarii und Ordenspriestern geleitet und besteht zum Teil aus dem Schmieden eines Schwertes, dessen Metall man selbst hat suchen müssen. Das Schwert wird daraufhin auf Gebräuchlichkeit, aber auch am Geschick des Schmiedens gemessen und anschließend muss sich der Aspirant mit dem Schwert beweisen. Der Kampf ist nur zeremoniell und soll nur den Glaube des Aspiranten überprüfen, denn der Widersacher ist ein vollwertiges Mitglied des Ordens und gegen solch einen zu obsiegen gilt als sehr unwahrscheinlich und bisher gab es kaum jemanden dem dies doch gelungen ist. Jene Aspiranten die Aufnahmeprüfungen bestanden haben behalten ihr Schwert bei und tragen dies stets mit sich, als Zeichen des Triumphes.

Weiters hält der Kult des Prometheus Rituale ab, wenn ein Aspirant zu einem Scout aufsteigt und dieser dann wieder in den Rang eines Space Marines. Der Großteil aller Rituale kommt mit den Prüfungen des Imperators und Vulkan, aber auch mit der gefährlichen Heimatwelt Nocturne. So ist es durchaus üblich, als Scout mehrfach heißes Eisen halten zu müssen, um Geduld und Zielstrebigkeit zu beweisen. Im späteren Leben eines Space Marines steigern sich diese Rituale und viele, die schon seit Jahrhunderten für den Orden kämpfen, sind schon beinahe immun gegen Hitze geworden, oder zumindest zeigen sie nicht einmal mehr eine Regung, selbst wenn sie mit bloßen Händen, einen glühenden Amboss hochstemmen müssen. Der Glaube an den Kult führte jedoch auch schon häufiger zum Verdruss anderer Imperialer Organisationen, als sich Space Marines der Salamanders nicht zurückzogen und eine Stellung so lange hielten bis sie oder der Feind völlig vernichtet wurden.



Streitkräfte der Salamanders

Die Organisation weicht leicht von der im Codex Astartes vorgeschriebenen ab, was jedoch auch zum Teil auf die geringe Zahl des Ordens zurückzuführen ist. So ist der Orden nämlich in sechs Kompanien eingeteilt und nicht wie der Codex Astartes vorschreibt in zehn. Auch ist die Zahl einer jeden Kompanie ein wenig größer als bei einem anderen Orden. Weiters sind auch die Truppauflösungen unterschiedlich bei den Salamanders.

Momentane Ordensorganisation

1. Kompanie: (Veteranenkompanie)
Ordensmeister Tu 'Shan
Meister der Reinheit
Meister der Apothecarii
Ehrwürdiger des Ordens (Ordensstandartenträger)
12 Veteranentrupps

Cybots, Rhinos, Land Raiders, Terminatorrüstungen

2., 3., 4., Kompanien: (Gefechtskompanien)
Captain
Ordenspriester
Apothecarius
Standartenträger (Kompaniestandartenträger)
7 Taktische Trupps
2 Sturmtrupps
3 Devastatortrupps

Cybots, Rhinos, Land Speeders, Bikes

5. Kompanie: (Reservekompanie)
Captain
Ordenspriester
Apothecarius
Standartenträger (Kompaniestandartenträger)
8 Taktische Trupps
4 Devastatortrupps

Cybots, Rhinos

6. Kompanie: (Reservekompanie)
Captain
Ordenspriester
Apothecarius
Standartenträger (Kompaniestandartenträger)
4 Taktische Trupps
8 Devastatortrupps

Cybots, Rhinos

7. Kompanie: (Scoutkompanie)

Captain
Ordenspriester
Apothecarius
6 Scouttrupps

Bikes

Zusätzlich zu diesen Kompanien steht dem Orden noch eine Flotte zur Verfügung, wie auch weitere Mitglieder der Apothecarii, der Ordenspriester so wie auch Skriptoren, welche jedoch allesamt unabhängig von den anderen Kompanien operieren und nur für Missionen den einzelnen hinzugefügt werden.

Weiters steht dem Orden noch ein äußerst ergiebiger Fuhrpark zur Verfügung, welcher Predatoren, Vindicatoren, Whirlwinds, Rhinos, Razorbacks und Land Raider beinhaltet.



Mitglieder des Ordens

Hauptquartier

Kommandanten: Jene Space Marines die sich lange genug bewährt haben, wird die Ehre zuteil eine Kompanie zu führen. Ein solcher erhält den Rang eines Captains und muss zuvor die Ordensrangliste durchlaufen haben. Meistens sind solche Krieger bereits Jahrhunderte alt und ihr Glaube ist dermaßen stark, dass sie beinahe schon als unerschütterlich bezeichnet werden können. Auch gelten sie kämpferisch als eine der besten Krieger des Imperiums, denn ihr Können haben sie schon auf Hunderten von Schlachtfeldern und vor Tausenden von Feinden unter Beweis stellen können. Sie sind geübt im Umgang mit vielen Waffen, sind in der Lage ganze Streitmächte in den Kampf zu führen und sind weiters auch noch überaus gebildet, eingeweiht in die Geheimnisse des Ordens und können sich sowohl diplomatisch als auch strategisch beweisen. Sie sind die Verkörperung der Ideale des Ordens und gelten als Sinnbild für die anderen Mitglieder des Ordens. Nur wenige schaffen es den Rang eines Captains zu erreichen und noch weniger den eines Ordensmeister, welcher das Oberhaupt des Ordens ist und häufig als eine Reinkarnation ihres Primarchen bezeichnet werden. Sie sind absolut loyal, überaus mächtige Gestalten und doch zurückhaltend, wie es ihr Glaube vorschreibt.

Sonderregeln

Zumindest ein Kommandant, egal ob Captain oder Oberkommandant, muss in der Armee vorhanden sein.

Ein Jeder Kommandant muss entweder eine meisterhafte oder Terminatorrüstung erhalten.

Der Oberkommandierende besitzt das Crux Terminatus, Preiskosten und zusätzliche Attacke sind bereits im Profil vermerkt und kann nicht ein weiteres mal gegeben werden.

Bis zu ein Captain oder Oberkommandierer in der Armee darf die Sonderregel *Fester Griff* erhalten. Dadurch darf das Modell Bolter oder Kombiwaffen wie eine Pistole führen; sie dürfen mit ihnen schießen und gleichzeitig in der anderen Hand eine Waffe tragen. Sie erhalten eine zusätzliche Attacke für zwei Einhandwaffen, jedoch keine weitere Attacke, wenn sie in den Nahkampf stürmen. Die Ausnahme bildet hier ein Oberkommandierender mit einer der angegebenen Waffen, welcher die zusätzliche Attacke erhält, wenn die Waffe meisterhaft ist.



Skriptoren: Hin und wieder gibt es Space Marines, denen besondere Gaben nachgesagt werden. Sei es nun einfach die Möglichkeit der Levitation, der Fähigkeit Dinge zum Schweben zu bringen, oder gar die Gabe Gedanken anderer lesen zu können, sie alle werden von den Skriptoren aus den Reihen des Ordens herausgenommen. Abgegrenzt von den anderen Mitgliedern des Ordens werden sie in alte Weisheiten und im Umgang mit ihren Kräften unterwiesen. Solche Psioniker gelten zu Recht als zurückhaltend und verschwiegen, denn sie erlernen und sehen Dinge, die eines normalen Menschen Verstand rauben würde. Doch es sind jene Entdeckungen, die den Glauben an den Imperator stärken, denn in den Augenblicken der Dunkelheit, ist er das letzte Licht, das verbleibt. Die Ausbildung zu Skriptoren ist die langwierigste und schwierigste und viele von den Erwählten sterben, bevor sie als solche bezeichnet werden. Sollten sie sie jedoch abschließen und als Skriptor im Orden dienen, so sind sie angesehene Gestalten, deren Weisheit selbst Kommandanten zur Rate ziehen. Während sie abseits des Schlachtfeldes als unscheinbar bezeichnet werden könnten, so sind sie in der Schlacht wahre Eiferer, denn sie kämpfen unerschütterlich, vollstrecken des Imperators Wort mit ihren psionischen Fähigkeiten und unterbinden psionische Aktivitäten des Feindes. Jeder Psioniker ist mit besonderen Ausstattungen ausgerüstet, die ihre Macht erhöhen und sie führen Waffen, die das Leben der selbst abscheulichsten Kreatur mit einem Schlag auslöschen können.



Ordenspriester: Manche Space Marines stechen durch besonderen Mut, Selbstaufopferung und Glauben aus den Reihen der Anderen hervor. Diese Auserwählten fällt die Ehre zu, dem Kommandanten zeitweil als Kompaniechampion innerhalb dessen Kommandotrupps zu dienen, wo sie ihren Eifer und ihre Treue unter Beweis stellen können. Sollten sie sich als geeignet herausstellen, so werden sie in den Reihen der Ordenspriester aufgenommen, wo sie genauestens in den Glauben und allem was dazu gehört eingewiesen. Tausende von Lobpreisungen, Liedern, Gedichten und Ähnlichem müssen sie während ihrer Ausbildung erlernen. Auch werden sie unterwiesen im Umgang mit dem Hammer, einem heiligen Symbol des Ordens. Sollten sie in all dem erfolgreich sein, so fällt es ihnen zu einige heilige Zeremonien und Predigen durchzuführen, wo sie für die Praxis lernen. Die Ausbildung ist lang und hart und sobald sie jemand abgeschlossen hat, so sind sie zwar nicht mehr Teil der Kompanien, doch sind sie innerhalb des Ordens anerkannt, nicht nur wegen ihren lauten unerschütterlichen Stimmen, sondern auch wegen ihrer Weisheit, ihres Zornes und ihren Fähigkeiten im Kampf. Die beiden häufigsten Vertreter der Ordenspriester sind die Reclusiarchen und der Meister der Reinheit. Letzteres ist das Oberhaupt aller Ordenspriester des Ordens, doch trotz seiner Verantwortung, zieht er häufiger in die Schlacht, als es jemals ein Reclusiarch könnte.

Ordenspriester färben ihre Rüstung, mit Ausnahme der Schulterpanzer, schwarz und verzieren sie über und über mit Totenköpfen, dem Symbol des Todes. Traditionell tragen sie das Crozius Arcanum bei sich, ein Symbol der Dienerschaft dem Imperator gegenüber, aber häufig zudem auch noch einen Hammer, was die Verbundenheit zum Orden darstellen soll. Einigen auserwählten Reclusiarchen fällt die Aufgabe zu Teil, neue Anwärter in die Reihen des Ordens aufzunehmen. Dabei begutachten sie junge Mitglieder der Bevölkerung Nocturnes und wählen gemeinsam mit den Apothecarii jene aus, von denen sie glauben die Aufnahme in den Orden vollbringen zu können.

Sonderregeln

Ordenspriester dürfen ohne zusätzliche Punktkosten ihr Crozius Arcanum gegen einen Energiehammer eintauschen.

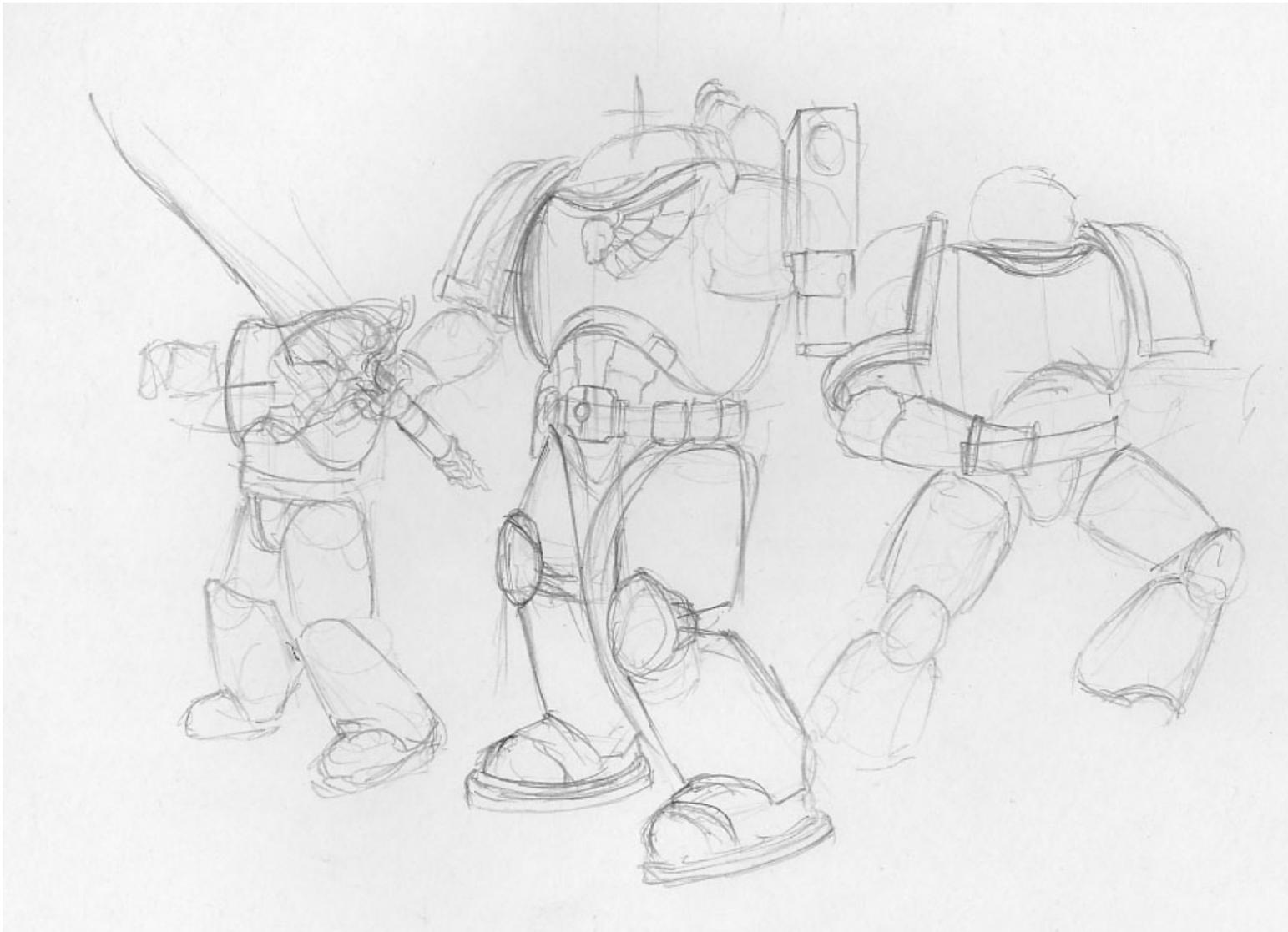
Kommandotrupp

Nicht selten zieht es ein Kommandant vor mit Begleitung eines Kommandotrupps in die Schlacht zu ziehen. Kommandotrupps sind niemals einheitlich, denn sie variieren zwischen Kompanien, Gefechten und Kommandanten. Zumeist ist es der Kommandant, der die Mitglieder auserwählt, doch zumeist sind es Taktische Space Marines, welche mit erweitertem Zugriff auf die Rüstkammer größeren Schaden am Feind ausrichten kann. Es gibt jedoch auch Kommandotrupps, die ausschließlich aus Veteranensergeants bestehen, doch ist dies seltener der Fall. Auch gehören solchen Trupps besondere Charaktere, wie der Kompaniestandartenträger oder der Kompaniechampion an. Dies sind besondere Individuen, denen die Ehre zuteil wurde, dem Kommandant direkt zu dienen, bis sie im Rang aufsteigen. Kompaniechampion der Salamanders sind mögliche Anwärter in die Reihen der Ordenspriester und obgleich sie weder das Crux Terminatus erhalten haben, oder Teil der 1. Kompanie sind, führen sie einen Hammer in der Schlacht, denn diese heiligen Kriegsmaschinen müssen diese aufstrebenden Helden zu führen vermögen. Weiters werden den Kommandotrupps Apothecarii angeschlossen, welche verantwortlich sind, die Gensaat verstorbener Space Marines zu bergen, um sie sich zurück in den Orden zu bringen. Neben dem Kommandotrupp gibt es noch weitere, ähnliche Einheiten, welche aufgrund anderer Aufgaben und Anführer andere Namen zuteil werden.

Nicht selten wählen Ordenspriester besondere Krieger aus, damit diese an deren Seite in die Schlacht ziehen. Solche Einheiten bezeichnet man für gewöhnlich als Reclusiamsgarde und manchmal wird einem Mitglied dieser Einheit die Ehre zu Teil eine Reliquie in die Schlacht zu tragen, wo sie enthüllt wird und den treu Untergebenen Mut schenkt und den Ketzern Furcht.

Manchmal müssen Skriptoren Aufgaben vollbringen, die nicht im Einklang mit denen der Kommandanten übereinstimmen. Um Konflikte zu vermeiden, wählt der Skriptor selbst Mitglieder der Kompanie aus, die ihn bei seiner Aufgabe unterstützen sollen, um nicht alle Einheiten in Mitleidenschaft zu ziehen. Solche Einheiten bezeichnet man für gewöhnlich als Scriptoriumsgarde.

In ganz seltenen Fall werden auch Terminatoren der Feuersalamander zu Rate gezogen, sollte der Kommandant, Skriptor oder Ordenspriester es für notwendig erachten. Diese tragen jedoch keine zusätzlichen Ausrüstungen, denn was ist wirkungsvoller in der Schlacht als ein Salamander der eine Terminorrüstung trägt.



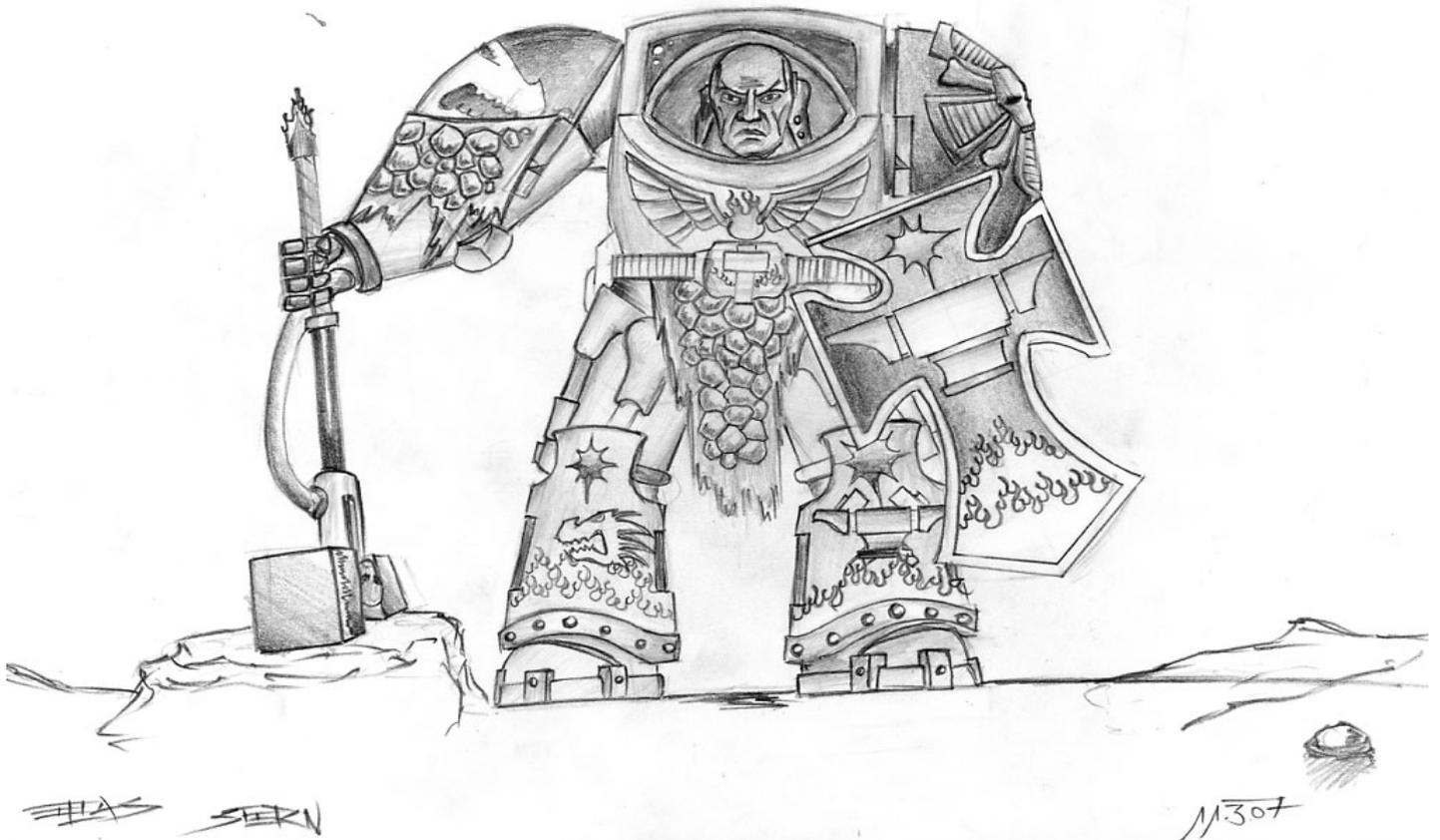
Elite

Veteranen: Alle vierzehn Standardjahre, einem Nocturne-Jahr, wenn die Zeit der Prüfungen anbricht, werden im Orden Space Marines in die Veteranenkompanie, die Feuersalamander aufgenommen. Die meisten Veteranen sind bereits zwei Jahrhunderte alt, ehe sie in die 1. Kompanie aufgenommen werden, was sie zu den besten Kriegerern des Ordens macht. Manchmal ist es auch der Fall, dass sich ein Marine, aufgrund hervorragender und überragender Leistungen, schon in jüngerem Alter in die Reihen der Veteranen aufgenommen werden. In der Zeit der Prüfungen ziehen die Feuersalamander, die größten Echsen die sich auf dem Planeten befinden, von ihren Behausungen nahe dem Gipfel talwärts, um der brennenden Lava der Vulkane zu entgehen. Die Aufgabe eines Prüflings ist es, eine dieser Echsen, mit bloßer Hand zu erlegen und dessen Leichnam, als Zeichen des Beweises in den Orden zurückzubringen. Feuersalamander sind eine der gefährlichsten Kreaturen, die man sich vorstellen kann. Sie sind in der Lage Feuer zu speien, besitzen eine Masse, die selbst die eines Space Marines um mehr als das achtfache übertrifft, haben einen Schuppenpanzer über ihrer ledernen Haut, welche selbst dem anhaltenden Beschuss eines Bolters standhalten kann und Zähne, die so lang sind, wie der Unterarm eines Menschen. Dennoch treten ihnen die Space Marines entgegen und mit bloßer Hand werden sie zumeist erlegt, doch kommt es auch vor, dass ein Space Marine besiegt wird und von der Bestie gefressen wird. Solche Vorfälle sind jedoch selten, doch wird den Verstorbenen nicht nachgetrauert, denn sie haben die Prüfung nicht bestanden und waren unwürdig in die ehrbaren Reihen der 1. Kompanie aufgenommen zu werden. Es gibt auch Aufzeichnungen die berichten, dass ein Prüfling für mehrere Wochen und Monate fortbleibt, jedoch danach, mit der Siegestrophäe zurückkehren. Eine besonders häufig erzählte Geschichte ist die, des Arusaan. Dieser galt nach während seiner Prüfung als verschollen, für mehr als sechs Monate und als er bereits als tot erklärt wurde, kehrte er zurück, auf einem gewaltigen Feuersalamander reitend und die Leichen zweier Weiterer auf den Schultern tragend. Erst den Veteranen ist es gestattet ihre Rüstungen mit den Häuten der erschlagenen Echsen zu schmücken. Sie sind höchst angesehen innerhalb des Ordens, ein jeder ist eine Legende, deren Geschichten selbst nach ihrem Tod noch erzählt werden und ein Jedes Mitglied des Ordens versucht diesen Stand zu erreichen. Häufig werden Veteranen, die das Crux Terminatus erhalten haben Taktischen Trupps zugewiesen, um ihnen gute Führung und Erfahrung zu geben. Eines steht fest. Veteranen zählen zu den besten Kriegerern des Imperators.



Terminatoren

Terminatorentrupps zählen zu Recht zu den gefürchtetsten Truppen des Imperiums, denn ein jeder Terminator ist ein Veteran, der sich besonders im Kampfe hervorgetan hat und die Ehre zu Teil wurde das Crux Terminatus zu erhalten. Solchen Veteranen wird die Ehre zu Teil eine Terminorrüstung zu tragen. Solche Rüstungen sind gewaltig und ihnen wird mehr als göttlicher Schutz nachgesagt, denn sie vermögen es, dem Feuer von schweren Maschinenwaffen, als auch von Panzergeschossen standzuhalten. Terminatoren stehen dann noch, wenn selbst eine Servorüstung versagt hätte. Die guten Verbindungen der Salamanders mit dem Adeptus Mechanicus, hat es ihnen möglich gemacht, mehr Terminatorenrüstungen vorweisen zu können, als andere Orden. Terminatoreinheiten der Salamanders werden entgegen den Doktrinen des Codex Astartes nicht differenziert in die Schlacht geschickt, sondern kombinieren sowohl Nahkampf- als auch Fernkampfspezialisierte, um die Flexibilität und Leistung am Schlachtfeld zu erhöhen. Ihrem Glauben folgend, ist ein Jeder von ihnen in der Lage einen Energiehammer meisterhaft zu führen, doch obgleich dies zum Großteil auch getan wird, ziehen manche aber Energiefäuste und Sturmbolter vor. Auch schwere Flammenwerfer sind ein stetiger Anblick in Terminatoreinheiten, denn mit ihnen schwächen sie den Feind, ehe er im Nahkampf besiegt werden. Sie sind auch bekannt dafür, niemals zurückzuweichen, selbst wenn ihnen der Feind weitaus überlegen ist. Um an Ihnen vorbeizukommen, muss man sie töten. Terminatoren schmücken sich häufig mit den Trophäen ihrer erschlagenen Feuersalamander, aber auch mit Flammen, denn sie bezeichnen sich gerne als „Die Flamme aus des Salamanders Rachen“, was, wenn man dies auf ihre Effektivität bezieht, keine Übertreibung ist.



Cybot: Manchen Space Marines wird die Ehre zu Teil, nachdem sie während einer Schlacht tödlich verletzt wurden, in einem Sarcophagus eingebettet zu werden. Solche Konstrukte halten den Space Marine zwar am Leben, doch ist ihr Körper folglich zu den Schäden unregbar und so werden diese Helden in einen Cybot eingebettet. Cybots sind seltene Konstrukte, humanoide Kriegsmaschinen mit starker Panzerung und allseits einsetzbarer Bewaffnung und werden von den Salamanders besonders angesehen und es ist eine große Ehre, selbst für einen Techmarine, eine solche Maschine zu reparieren oder gar verbessern zu dürfen, was jedoch häufig der Fall zu sein scheint, denn jeder Cybot ist weitgehendst wundervoll verziert. Da diese technologischen Wunder selbst bei den Salamanders sind, werden sie nur besonderen Helden der Schlacht zugewiesen, wo sie selbst nach ihrem eigentlichen Tod weiter kämpfen können. Die meisten behalten ihre Erinnerungen bei und dadurch lässt sich die Geschichte einzelner Cybots bis zur Zeit des großen Bruderkriegs zurückverfolgen. Cybots die sich in zahlreichen Kämpfen bewährt haben, werden zu ehrwürdigen Cybots erhoben, wodurch sie verbesserte und schönere Panzerung erhalten und ihre Kampfsysteme überarbeitet werden.

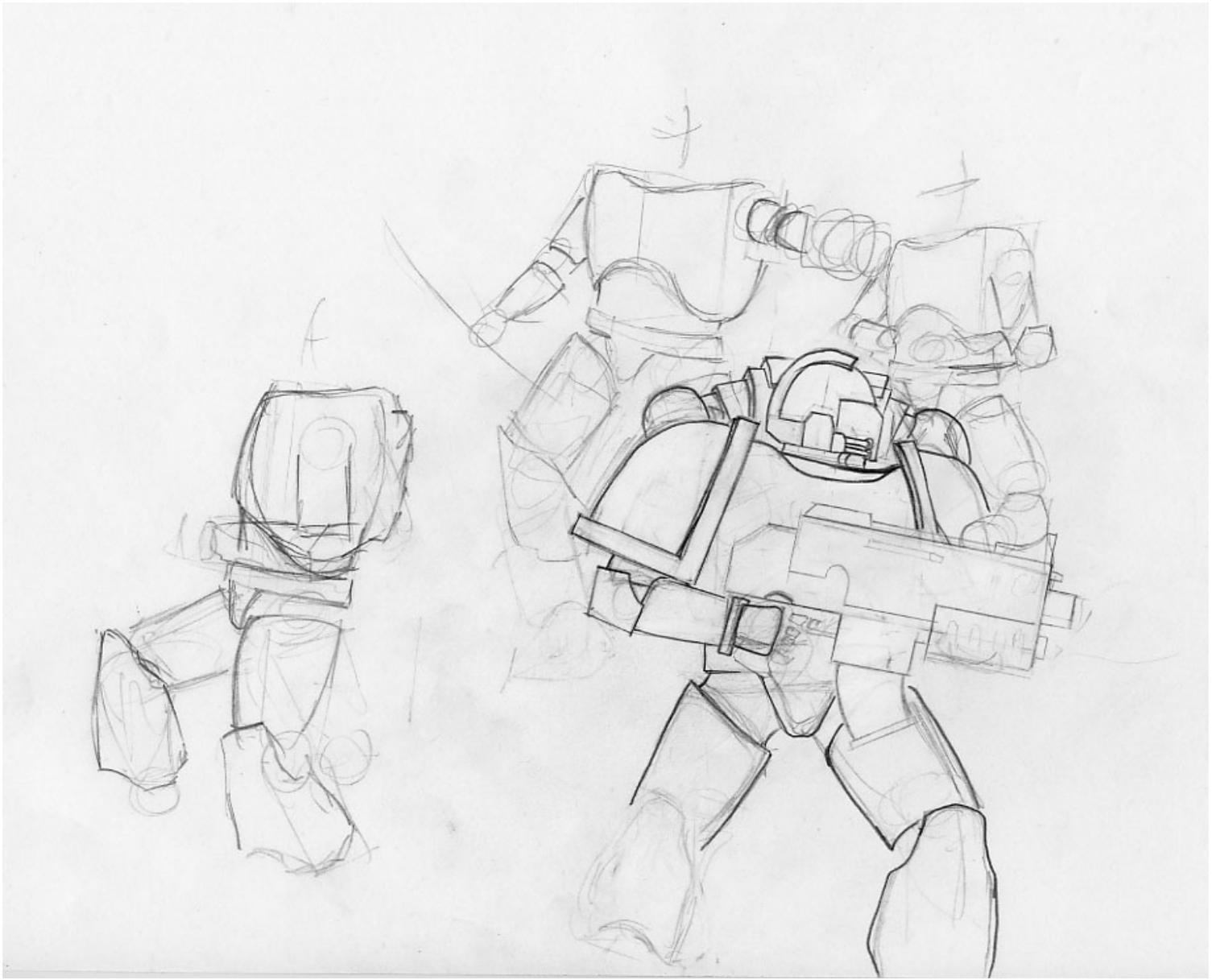
Techmarine: Nur selten lässt der Adeptus Mechanicus einen Space Marine ausbilden, weshalb nur welche mit besonderer Affinität für Technologien haben dafür auserwählt. Diese Space Marines werden zum Mars geschickt, dem Hauptplaneten des Adeptus Mechanicus, wo sie dank alter Bündnisse durch diesen und dem Adeptus Astartes in die Weisheiten über die Technologien des Imperiums unterwiesen werden. Diese Ausbildung distanziert sie vom Orden, denn dort wird ein Glauben praktiziert und jeder Auserwählte muss sich daran anpassen, ansonsten steht es ihnen nicht zu unterwiesen zu werden. Wenn sie eines Tages zum Orden zurückkehren, operieren und leben sie unabhängig von diesem und nehmen auch nicht immer Teil an den täglichen Ritualen. Ihre Rüstungen weichen von denen des restlichen Ordens ab, denn sie sind trotz ihrer Effektivität den anderen in Sachen Schönheit unterlegen, denn sie wurden nicht in das Schmieden selbst unterwiesen, wie es für den restlichen Orden üblich ist. Auf dem Schlachtfeld sind sie dafür zuständig beschädigte Fahrzeuge zu reparieren und zu sichern, sollten sie zerstört werden. Auch sind sie für die Erhaltung aller Waffen der zugewiesenen Kompanie zuständig, denn nur durch die ständige Instandhaltung macht es möglich, dass Waffen Jahrhunderte im Dienst bleiben. Für ihre Aufgaben stehen ihnen häufig Servitoren zur Verfügung, welche sie jedoch nicht nur in der Reparatur, sondern auch im Kampf unterstützen, denn als teilweise Mitglieder des Adeptus Mechanicus haben sie gemeinsam mit dem Techmarine einen weiten Zugriff auf die Rüstkammer.

Scouts: Gegenüber anderen Orden ist bei den Salamanders die 7. Kompanie die Scoutkompanie. Für gewöhnlich wird diese jedoch nicht als solche aufgezählt. Die Bezeichnung Scout bezieht sich auf Prüflinge, die ihre erste Prüfung bestanden haben und die Ehre Zuteil wird die Transformation zu einem Space Marine durchzumachen. Scouts dienen dem Orden als Kundschafter und führen verdeckte Operationen durch, doch werden sie auch in anderen Kampfsituationen eingesetzt, denn Salamanders werden in den Feuern der Schlacht geschmiedet. Ihre Bewaffnung ist weitreichend und wird je nach Notwendigkeit angepasst, was sie zu äußerst flexiblen Truppen macht. Jedoch sind sie bei den Salamanders ein seltener Anblick, den die Bevölkerung Nocturnes ist gering in Zahl und die strengen Auswahlverfahren des Ordens lassen nur wenige zu überhaupt in die Scoutkompanie zu kommen.

Standard

Taktischer Trupp

Sollte sich ein Scout als würdig erwiesen haben, so erhält er eine Prüfung, dessen Ausgang entscheidet, ob er vollständig in den Orden aufgenommen wird, oder nicht. Für gewöhnlich besteht diese Prüfung im Schmieden einer Waffe, innerhalb einer festgelegten Zeit, um anschließend mit dieser eine der heimischen Echsen zu erlegen. Sollte der Prüfling erfolgreich sein, so wird er, mit all den anderen, die es geschafft haben, feierlich während einer Zeremonie in den Orden aufgenommen, in welcher sie vor eine weitere Prüfung gestellt werden. Der zuständige Ordenspriester überreicht einem jeden ein glühendes Abbild des Imperialen Adlers, welchen sie sich selbst an die Brust pressen, um so ihre Treue zu beschwören. Die ersten Gefechte durchstehen sie zumeist gemeinsam, geführt von einem erfahrenerem Space Marine, um ihre Stärken zum Vorschein zu bringen. Erst nach mehreren Gefechten wird ihre Rüstung mit Flammen verziert. Bis dahin ist sie nur in den Ordensfarben bemalt. Taktischen Space Marines ist es nicht gestattet sich mit den Häuten der erlegten Echsen zu schmücken, doch tragen die meisten von ihnen die Waffe mit sich, mit der sie die Echse erschlagen haben. Dem Codex Astartes folgend besteht ein Trupp aus neun Space Marines und einem Sergeant. Taktische Trupps bilden das Rückgrat einer jeden Armee, denn sie sind äußerst flexibel einsetzbar und sind auch am zahlreichsten in der Armee vertreten. Ihre Bewaffnung variiert je nach Einsatz und Vorliebe der Einheit.



Taktischer Feuertrupp

Der Orden erkannte die Richtlinien des Codex Astartes an, formte sich nach ihnen, doch stellte man schon wenig nach dem großen Bruderkrieg fest, dass diese Organisation zu Problemen führte. Die Vorliebe zu Melter- und Flammenwaffen hat viele Trupps dazu bewegt mit mehr solcher Waffen in den Krieg zu ziehen als eigentlich gestattet. So kam es zu heftigen Auseinandersetzungen innerhalb des Ordens, welche die Dringlichkeit über die Vorgaben stellten und so kam der damalige Ordensmeister zum Schluss, eine neue Einheit zuzulassen, welche sich bereits vor dem Großen Bruderkrieg in ihren Reihen vorgefunden hat. Damals waren sie Taktische Unterstützungstrupps geheißen worden, doch entschied sich der Ordensmeister den Namen sinngemäß in Taktischer Feuertrupp umzuändern. Diese Änderung wurde am Anfang angezweifelt, denn man befürchtete, dass es die verschiedenen Einheiten schwierig macht einen Kampf zu koordinieren. Doch schon nach den ersten Gefechten wurde der Widerstand leise, denn diese neue Trupp-Organisation erwies sich als äußerst effektiv, sowohl im Kampf gegen Infanterie, als auch gegen Panzer. Taktische Feuertrupps bestehen großteils aus Mitgliedern Taktischer Trupps, welche im Umgang mit ihren Spezialwaffen bereits einiges an Erfahrung sammeln konnten. Häufig werden solchen Trupps Transportfahrzeuge oder Landungskapseln zugewiesen, damit sie rasch an die Front kommen und dort ihr wahres Potenzial erweisen können.



Transportfahrzeuge

Rhino: Der Rhino ist das am häufigsten anzutreffende Fahrzeug in Orden des Adeptus Astartes. Über die Jahrtausende hinweg hat es seine Tauglichkeit wieder und wieder unter Beweis gestellt und gilt auch als das Arbeitstier der Space Marines. Seine Geschwindigkeit ermöglichen es Space Marines über das Schlachtfeld zu transportieren und ist selbst in der Lage einiges an Feuer einzustecken. Jedoch kann selbst diese heilige Maschine keinem konzentrierten Beschuss lange standhalten. Den häufigsten Gebrauch findet der Rhino bei Taktischen-, Taktischen Feuer- und Veteranentrupps, welche mit ihren kurzreichenden Waffen nahe an den Feind heran müssen. Während die Truppen aus dem Fahrzeug aussteigen kann er ebenfalls leichte Feuerunterstützung geben, oder wird als mobile Deckung genutzt, damit die Einheit anschließend effektiv zuschlagen kann. Rhinos werden häufig mit mehr Panzerung ausgestattet als andere Fahrzeuge, denn er befindet sich immer an Forderster Front und kriegt meist mehr Treffer ab als ein Gefechtspanzer. Die Salamanders befinden sich im Besitz des ältesten bekannten Rhinos im Imperium. Nocturne`s Hammer heißt er und hat angeblich schon Vulkan in die Schlacht befördert. Nach 8.000 Jahren verlässlichen Einsatzes wurde der Panzer ausgemustert und wird seither auf Prometheus als Reliquie verehrt. Zu Beginn jedes neuen Jahrhunderts wird sein Motor angelassen. Sollte die Maschine nicht anspringen, so wird das als unheilverkündetes Omen für den Orden gewertet.

Razorback: Der Razorback ist eine aufgerüstete Variante des Rhinos. Er ist mit turmmontierten, schweren Waffen ausgestattet, um in der Schlacht mit mehr Feuerkraft dienen zu können. Dies erfolgt jedoch mit Einbußungen in der Transportkapazität. Zusätzlich zu den standardmäßigen Varianten mit schweren Boltern oder Laserkanonen, setzen die Salamanders auch Razorbacks mit Multi-Meltern ein, welche verheerenden Schaden bei Fahrzeugen anrichten können. Diese Variante des Razorbacks wird häufig von Veteranentrupps eingesetzt, welche sich auf Panzerjagd spezialisiert haben. Nachdem sich der Erfolg des Predator Inflamerus breit gemacht hat, versuchte man im Orden auch Razorbacks mit schweren Flammenwerfern auszustatten. Jedoch entstand das Problem einer zu kurzen Reichweite, welches durch die Verlegung des Turmes verbessert werden können, was jedoch zu aufwendig wäre, denn dann müsste man den Panzer neu entwickeln. Die wenigen gebauten Exemplare verweilen seit ihren wenigen Einsätzen in der Ordensfestung.

Landungskapsel: Raumkreuzer der Space Marines sind in der Lage Truppen mit Landungskapseln schnell auf die Planetenoberfläche zu bringen. Solche Landungskapseln beinhalten Platz für ganze Einheiten oder auch für Terminatoren und sogar für einen Cybot. Salamanders, welche schon ihres Glaubens nach von raschen Angriffen Abstand nehmen, setzen Landungskapseln seltener ein als andere Orden. Nur die Feuersalamander setzen vermehrt auf Landungskapseln, wovon sie rasch in die gewünschte Reichweite mit dem Feind kommen können. Es nimmt aber auch die Zahl von Taktischen Feuertrupps zu, die Landungskapseln einsetzen. Dies erfolgt jedoch meistens nur dann, wenn andere Einheiten des Ordens Aufklärung über das Schlachtfeld geben, ansonsten ziehen sie es vor auf andere Weise in die Feuer der Schlacht zu kommen.

Sturm

Sturmtrupp: Sturmtrupps werden dazu eingesetzt dem Feind rasche Schläge zu versetzen, wobei sie ihre Sprungmodule dazu einsetzen rasch in den Nahkampf zu kommen. Abgesehen davon, dass Salamanders nur selten gewillt sind solche Taktiken anzuwenden, macht die

Gravitation und zusätzlich noch störende Umwelteinflüsse auf Nocturne eine Ausbildung Anti-Grav Einheiten äußerst schwierig. Jedoch befinden sich in jeder Kompanie genügend Sprungmodule um zumindest eine Einheit zu Sturmtruppen auszurüsten. Sollten Sturmtruppen eingesetzt werden, dann meistens, um Fahrzeuge mit Meltern und Melder-Bomben zu zerstören, oder aber um den Feind zuerst mit Flammenwerfern zu schwächen, um ihn anschließend im Nahkampf aufzureiben.

Land Speeder: Auf diese schnellen und wendigen Anti-Grav Fahrzeuge fallen dieselben Punkte wie auch auf Sturmtruppen. Doch werden sie bei manchen Kommandanten gerne als Aufklärer und Flankeneinheiten eingesetzt. Aufgrund der leichten Abneigung gegen diese Vehikel, besitzt der Orden keine Land Speeder der Typhoon-Variante.

Bike/ Trike/ Scoutbike Schwadron: Die Abneigung gegen schnelle Vorstöße und Blitzangriffe wirkt sich auch auf die Anzahl der Bike Einheiten im Orden aus. So sind Scout Bike Schwadronen ein überaus seltener Anblick und wenn Scouts solche Bikes zugewiesen bekommen, befindet sich immer eine Veteranensergeant unter ihnen, welcher darauf acht gibt, dass sie angemessen handeln und kämpfen. Wie üblich bei Salamanders sind außer Melder- und Flammenwaffen andere Waffen ein seltener Anblick bei Bike Schwadronen, doch sind die wenigen Spezialisten darin äußerst effektiv in ihrem Fach.

Unterstützung

Devastortrupp: Devastortrupps haben einen großen Teil der Feuerkraft einer Kompanie inne. Sie werden mit diversen schweren Waffen ausgestattet, was sie besonders effektiv gegen alle möglichen Feinde macht. Wo taktische Feuertruppen nahe an den Feind heran müssen, so können Devastoren ihre wahre Stärke auch auf große Distanz offenbaren. Sie werden häufig auf erhöhten Positionen und befestigten Stellungen platziert, wo sie zusätzlichen Schutz beziehungsweise bessere Sichtweite haben, denn ihre Bewaffnung veranlasst sie nur selten eine Stellung zu wechseln. Im Orden der Salamanders werden Devastortrupps häufig eingesetzt, denn sie bieten gute Feuerunterstützung, während andere Einheiten vorrücken, um mit ihren kurzreichenden Waffen in Feuerreichweite zu kommen. Die Ordensorganisation schreibt der zweiten Reservekompanie ganze acht Devastortrupps auf, welche einen Ausgleich für die sonst so häufigen Kurzstreckenfeuerwaffen bilden.

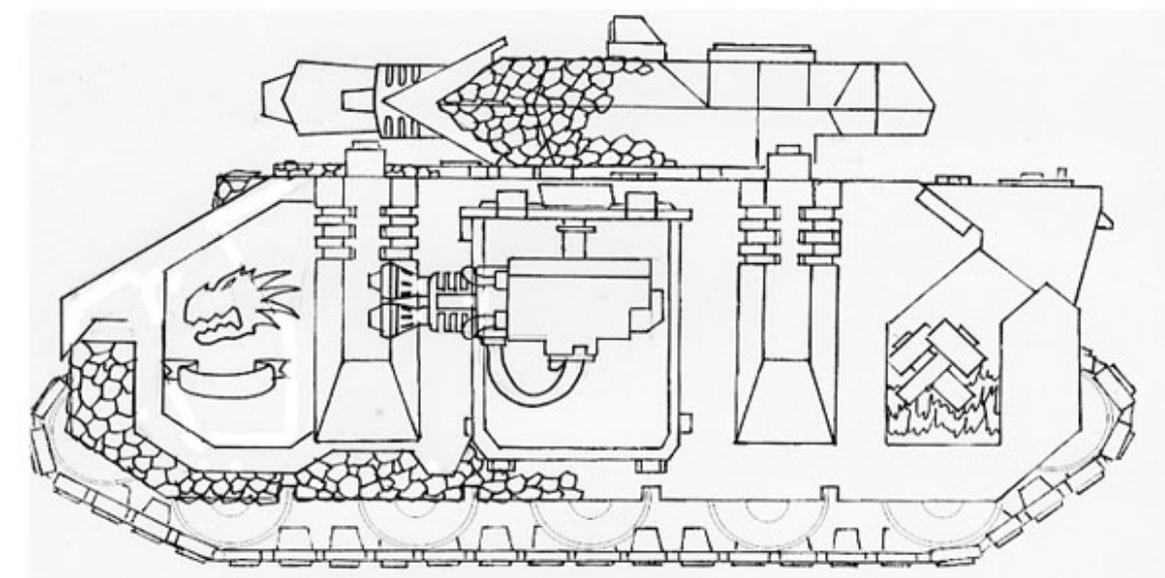
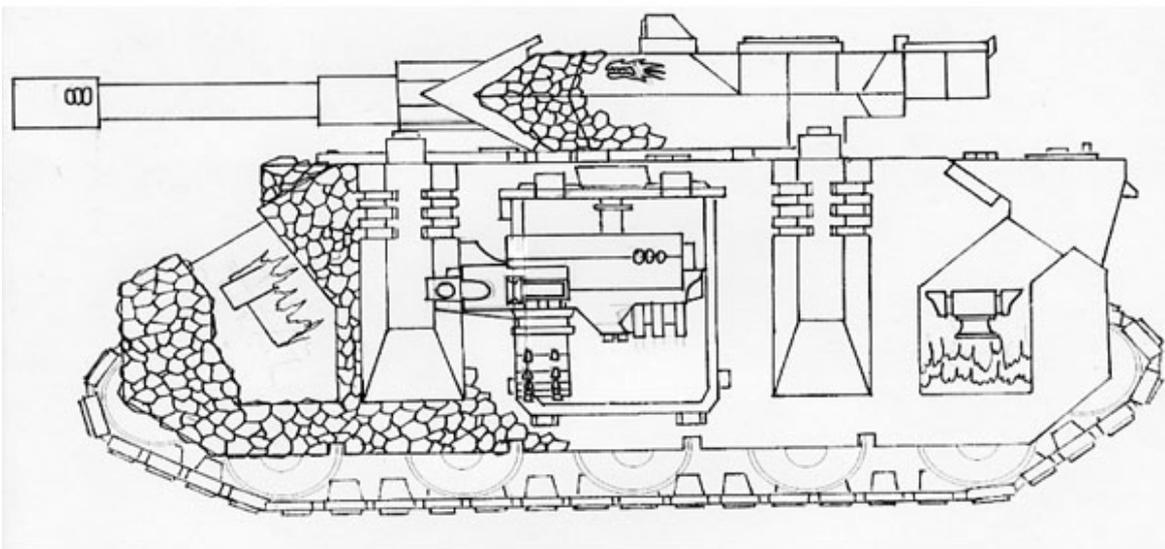
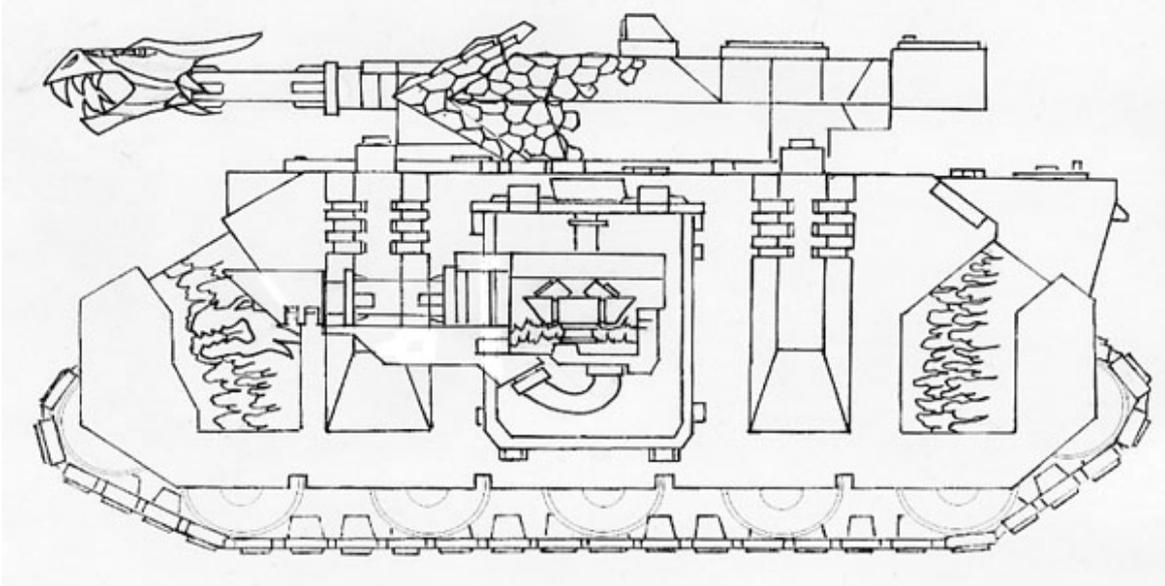
Predator Annihilator

Die Annihilator Variante des Predator Kampfpanzer ist darauf ausgelegt gegen gepanzerte Ziele wie Panzer oder Gebäude vorzugehen.

Predator Destruktor

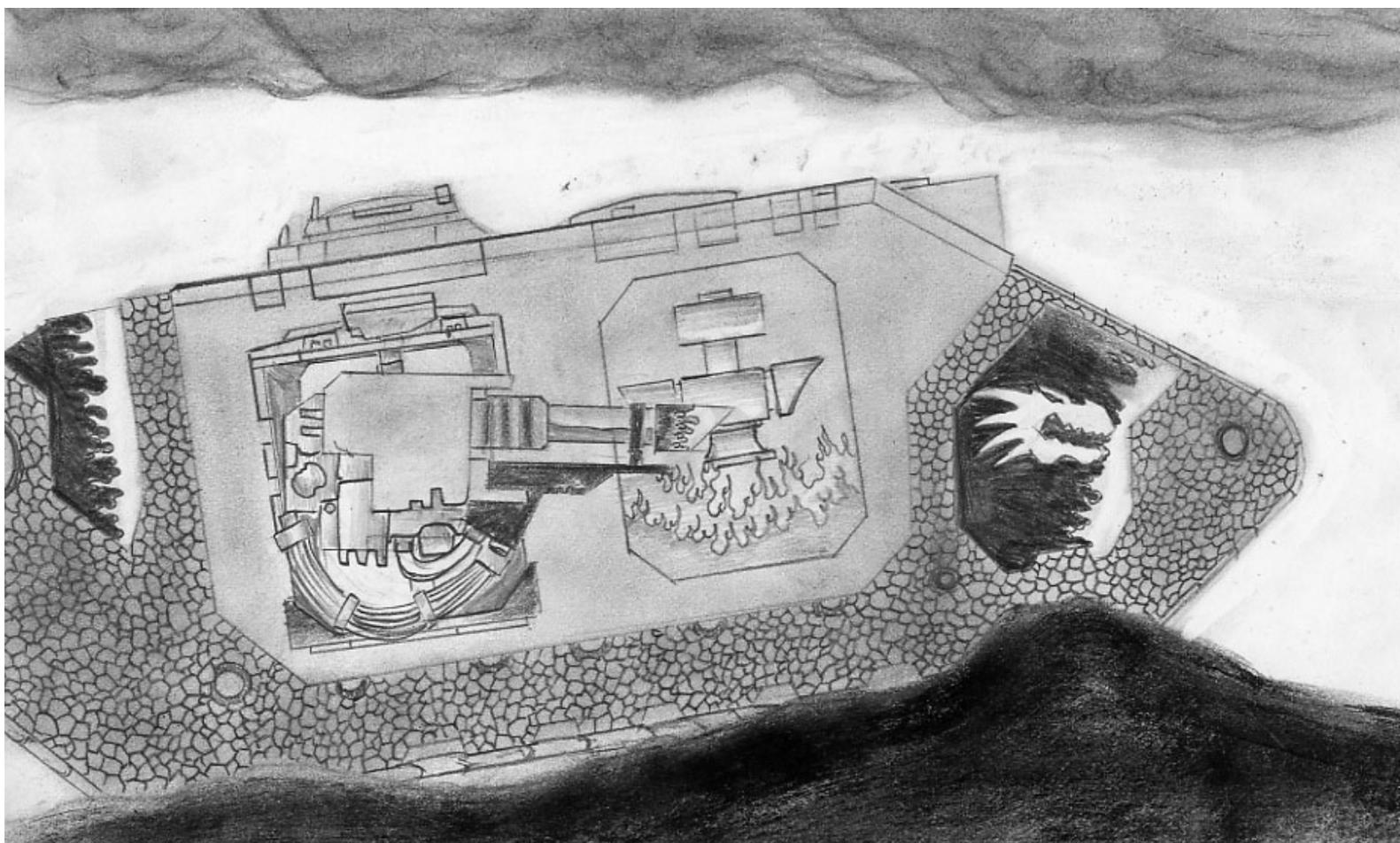
Wenn es darum geht große Infanteriemassen auszuschalten, ist der Predator Destruktor die bevorzugte Wahl dafür, denn er ist in der Lage ganze Einheiten innerhalb weniger Augenblicke vollständig mit seinen schweren Boltern auszuschalten, ist aber auch in der Lage leichte Fahrzeuge, wie Transporter, mit seiner Maschinenkanone auszuschalten. Destruktoren werden häufig zu dritt in die Schlacht entsandt, wo sie die Forderste Angriffslinie bilden, gefolgt von Einheiten aus Infanterie. Sollte es notwendig sein, werden die Seitenkuppeln auch mit Laserkanonen ausgestattet, um effektiver gegen Panzer vorzugehen, doch wird dies zumeist nur dann getan, wenn kein Annihilator zur Verfügung steht. Einzigartig in den Orden des Adeptus Astartes ist der Predator *Inflamerus*. Dies ist die allgemeine Bezeichnung für

Predatoren mit Infernokanone und schweren Flammenwerfern. Zu Beginn seiner Karriere wurde er als inkompetent und auch, vom Adeptus Mechanicus, als gefährlich bezeichnet. Letzteres mag zwar zutreffen, doch auf zwei Weisen, denn er vermag es sich durch Reihen von Infanterie zu bewegen, ohne auch nur einmal einen Feind zu berühren, denn alles was sich vor ihm auf dem Weg befindet wird in der Hitze der Flammenwerfer einfach verbrannt. Doch ist die große Ladung an Prometheum gefährlich und ein gezielter Treffer vermag es das Fahrzeug zu zerreißen, was nicht nur mit dem sicheren Tod der Besatzung endet, sondern auch nahestehende Einheiten zu gefährden.



Land Raider: Der Land Raider ist eine heilige Maschine, entworfen lange bevor der Imperator die Menschheit vereinigt hat. Es ist ein schwerer Panzer, welcher ganze Trupps mit rascher Geschwindigkeit über das gesamte Schlachtfeld transportieren kann und ist nicht nur mit der besten Panzerung ausgestattet die je für ein Fahrzeug entwickelt wurde, sondern ist darüber hinaus auch schwer bewaffnet. Laserkanonen an den beiden Seiten verfügen über genügend Feuerkraft feindliche Panzer auszuschalten, während die schweren Bolter am Rumpf für eine Dezimierung feindlicher Einheiten sorgen. Zudem ist dies der einzige Panzer des Adeptus Astartes das groß genug ist selbst Einheiten in Terminatorenrüstungen zu transportieren. Sie sind es auch, die den Land Raider am häufigsten benutzen, denn kombiniert können sie einen raschen Tod über den Feind bringen. Seit nicht allzu langer Zeit (nach imperialen Zeitrechnungen) werden die schweren Bolter auch gegen schwere Flammenwerfer eingetauscht, mit denen man den Feind direkt vor der Sturmrampe dezimiert, ehe die transportierten Truppen herausstürmen. Seine kombinierbaren Fähigkeiten und Besonderheiten machen ihn wohl zu einem der besten Allzweckpanzer der Galaxis und wird zu Recht von den Feinden des Imperators gefürchtet.

Land Raider Crusader: Die Crusader Variante des Land Raiders wurde ursprünglich 645.M39 während des Jerulaskreuzzuges von den Black Templars entwickelt, um den Orden bei den zahlreicher werdenden Belagerungen zu unterstützen. Als sich die Effizienz dieses Panzers innerhalb des Imperiums verbreitete, wurden die Konstruktionsdaten an den Adeptus Mechanicus weitergegeben, welcher sie dann auch Orden des Adeptus Astartes zugänglich machte. Land Raider Crusader vermögen es auf kurze Reichweite großen Schaden in Infanterieeinheiten anzurichten, was den Salamanders besonders zusprach. Kaum Veränderungen an dem ursprünglichen Panzer sind bekannt und bis heute verrichtet er seine Aufgaben mit Bravour und ist seither nicht mehr wegzudenken.



Sonderregeln der Salamanders

Alle Einheiten und Modelle eines Ordens sind von den folgenden Sonderregeln betroffen:

„Und sie kennen keine Furcht...“

Diese Sonderregel ist in der *Allgemeine Sonderregel* Sektion im Warhammer 40.000 Regelbuch beschrieben.

Einheiten die Servitoren (jeder Art) und **Familiars** beinhalten auch von dieser Regel betroffen sind, solange sich zumindest ein Modell mit dieser Sonderregel in der Einheit befindet.

Salamanders sind geübt darin selbstständig zu handeln. Sie sind nie von der Sonderregel *Last Man Standing* betroffen.

„Bis zum letzten Mann und dem letzten Atemzug...“

Salamanders sind bekannt dafür standhaft zu bleiben, selbst wenn die Situation eine andere Strategie für sinnvoller erklärt. Häufig kann man eine von Salamanders gehaltene Stellung nur einnehmen, wenn ein jeder vernichtet wurde.

In Missionen in denen Gebiete gehalten werden müssen, oder das halten eines Spielfeldviertels beinhaltet und Salamanders diese halten, dürfen sie jeden misslungenen Moralwertstest einmal wiederholen.

Jedoch sind sie so sehr darauf fixiert die gehaltene Stellung frei von Feinden zu halten, dass sie anderen, entfernteren Einheiten weniger Beachtung schenken. Salamanders die auf eine Einheit schießen wollen die außerhalb eines solchen Gebietes befinden und sich aber eine Einheit innerhalb davon befindet müssen sie einen Zielprioritätstest ablegen (selbst wenn das gewünschte Ziel eine monströse Kreatur oder ein Fahrzeug ist) und diesen wiederholen, sollte er bestanden sein.

Einheiten die Während dem Zurückziehen auf die Spielfeldkante stoßen gelten nicht als aus dem Spiel entfernt, sondern bleiben am Rand der Kante stehen.

Auch bleiben Salamanders stets lange genug bis ihre Auftrag erfüllt, oder jeder Mann tot ist. Nach dem Ende des letzten Spielzuges darf der Salamanders Spieler entscheiden ob eine weitere Runde gespielt wird oder nicht.

Standhaft

Der Orden der Salamanders galt schon immer als besonders standhaft und zielstrebig.

Die Mitglieder spiegeln dies auch in ihrem Verhalten wieder, denn sie ziehe es vor nicht unüberlegt einen Angriff zu starten oder ohne Wissen über den Feind anzugreifen.

Salamanders die eine Einheit im Nahkampf besiegt haben und diese sich zurückzieht, dürfen sie verfolgen, doch erleiden sie einen Malus von -1 auf ihren Würfelwurf. (eine 6 wird zu einer 5, eine 1 zu einer 0).

Um dies weiter zu verdeutlichen darf alle 2000 Punkte nur eine Einheit die Veteranenfähigkeit *Rasender Angriff* erhalten. (Bei 1999 Punkten eine Einheit; bei 2000-3999 Punkte zwei Einheiten usw.)

Geduld

Aufgrund der schwankenden Verhältnisse ihrer Heimatwelt haben Salamanders Probleme mit Bikes, Sprungmodulen und Land Speeders zu trainieren. Auch zieht ihr Glauben ein geduldig und ausgearbeiteteres Unterfangen vor, was sich auch deutlich auf die Anzahl an Sturmeinheiten in ihren Streitmächten auswirkt.

Alle Einheiten die sich in der Abteilung *Sturm* befinden sind 0-1 Auswahlen.

Der Spieler kann sich jedoch entscheiden zwei Sturmauswahlen gegen eine Eliteauswahl einzutauschen. Dafür ist jedoch die Zustimmung des Gegenspielers notwendig.

Einheitenspezifische Sonderregeln

Brandnarben

Nicht ein Mitglied des Ordens besitzt keine einzige rituelle Brandnarbe. Solche Narben sind eine Bezeugung des Glaubens, der Loyalität und der Selbstaufopferung und manche, ganz bestimmte Ritualnarben sind einigen Mitgliedern des Ordens vorbehalten, die sich selbst auf dem Schlachtfeld bewiesen haben. Zumeist sind dies Mitglieder der Veteranenkompanie, welche während der Aufnahmezeremonie einen Feuersalamander erledigen haben müssen und anschließend eine rituelle Brandmarke auf der Brust erhalten haben. Solche Space Marines sind in ihrem Glauben beinahe unbeirrbar und sind deutlich an den Häuten der erschlagenen Feuersalamander zu erkennen.

Eine Einheit die zumindest ein Modell mit dieser Sonderregel beinhaltet darf jeden verpatzten Moralwerttest einmal wiederholen.

Eine Einheit in der jedes Modell diese Sonderregel besitzt darf jede Moralwertmodifikation durch zahlenmäßige Unterlegenheit ignorieren.

Alle Mitglieder der 1. Kompanie (Terminatoren jeder Art; Veteranen; Veteranensergeants), alle Kommandanten und Träger eines Crux Terminatus unterliegen dieser Sonderregel.

Flammen im Inneren, Flammen im Äußeren

Einige Fahrzeuge der Salamanders sind derart gefährlich, da die hohe Anzahl an Feuerwaffen einen jeden Treffer zu einer gewaltigen Explosion führen kann, denn der Brennstoff muss im Inneren gelagert werden und ist äußerst empfindlich gegenüber Beschuss.

Sollte ein Fahrzeug mit dieser Sonderregel bei einem Streifschuss das Ergebnis *Fahrzeug zerstört!* erleidet, wertet der Gegner bei einem Würfelwurf von 4+ das Ergebnis zu einem *Fahrzeug explodiert!* aufwerten.

Sollte bei einem Volltreffer das Ergebnis *Fahrzeug Zerstört!* erwürfelt werden, wertet der Gegner bei einem Würfelwurf von 3+ das Ergebnis zu einem *Fahrzeug explodiert!* auf.

Sollte bei einem Volltreffer das Ergebnis *Fahrzeug explodiert!* erwürfelt werden, wertet der Gegner bei einem Würfelwurf von 3+ das Ergebnis zu einem *Fahrzeug ausgelöscht!* auf.

Restliche Sonderregeln aus dem Codex: Space Marines übernehmen. Hier sind nur Abweichungen aufgelistet.

Rüstkammer

Die Ausrüstungsbeschränkungen sind aus dem Codex Space Marines zu übernehmen.

Einhändige Waffen:

Boltpistole	1 Punkt
Kettenfaust (nur Modelle in Terminorrüstung).....	30 Punkte
Nahkampfwaffe	1 Punkt
Energieklaue	25/15 Punkte
Energieklauenpaar (gilt als zwei Waffen)	30 Punkte
Plasmapistole	20/15 Punkte
Energiefaust	25/15 Punkte
Energiewaffe	15/10 Punkte
Sturmschild	10 Punkte
Energiehammer	25/20 Punkte

Zweihändige Waffen:

Bolter	1 Punkt
Kombi-Melter.....	15/10 Punkte
Kombi-Plasmawerfer	15/10 Punkte
Kombi-Flammenwerfer	10/5 Punkte
Sturmbolter	5 Punkte

Ausrüstung:

Meisterhafte Rüstung	10 Punkte
Auspex	2 Punkte
Bionics	5 Punkte
Kampfschild	10/5 Punkte
Familiar (nur Scriptor)	10 Punkte
Fragmentgranaten	1 Punkt
Sprungmodul (0-1)*.....	30 Punkte
Sprenggranaten	2 Punkte
Meisterhafte Waffe	10 Punkte
Melterbomben	3 Punkte
Reinheitssiegel	5 Punkte
Space Marine Bike (0-1)*.....	40 Punkte
Teleportpeilsender	5 Punkte
Terminorrüstung	20 Punkte
Crux Terminatus	15 Punkte
Salamandermantel	30 Punkte

*Wenn ein Modell mit einer dieser Ausrüstungen ausgestattet ist und einen Kommandotrupp führt, fällt die 0-1 Beschränkung für diese Einheit weg

Ausrüstung – Reliquien und Artefakte

(Jede Armee darf maximal eine von den folgenden Gegenständen enthalten)

Ordensstandarte (Nur Standartenträger)	25 Punkte
Heilige Reliquie (Nur Ordenspriester Standartenträger) ..	30 Punkte
Stählerner Stern	25 Punkte
Heilige Standarte (Nur Standartenträger)	20 Punkte

Fahrzeugausrüstungen:

Bulldozerschaufel	5 Punkte
Zusätzliche Panzerung	5 Punkte
Radarsuchkopf-Rakete	15 Punkte
Zusätzlicher Sturmbolter	10 Punkte
Macht des Maschinengeistes	30 Punkte
Suchscheinwerfer	1 Punkt
Nebelwerfer	3 Punkte
Gehärtetes Ceramit	25/10 Punkte

Ausführliche Rüstkammer ist aus dem Codex Space Marines zu übernehmen. Hier sind nur Veränderungen aufgelistet.

Meisterhafte Rüstung: Space Marines die sich in der Schlacht bewehrt haben wird häufig die besondere Ehre zu Teil eine Meisterhafte Rüstung tragen zu dürfen. Solche Artefakte werden aus der alten Rüstung des Trägers gemacht, welche aufwändig restauriert und erneuert werden, wobei ihre Panzerung mit besonderen Metallen verstärkt und mit kunstvollen Verzierungen verschönert wird. Häufig ziehen es die Space Marines jedoch vor dies selbst zu erledigen, anstelle dies vom Adeptus Mechanicus machen zu lassen. Letzteres ist ein Grund, weshalb der Oren über eine große Anzahl von solchen Rüstungen verfügt. Obgleich dies Kunstwerke sind und scheinbar nicht für den Kampf gemacht worden zu sein, so bieten sie dennoch einen Schutz der nur von Terminorrüstungen übertroffen wird. Eine Meisterhafte Rüstung verleiht dem Träger einen 2+ Rüstungswurf.

Energiehammer: Der Hammer ist ein wichtiger Gegenstand im Glaube und der Mythologie der Salamanders und es ist eine Ehre solch eine Waffe führen zu dürfen. Jedes Mitglied der 1. Kompanie ist in der Lage solch eine Waffe zu führen und im Laufe der Jahrtausende haben sich verschiedene Kampfstile entwickelt, welche allesamt erlernt werden müssen. Energiehammer sind gefährliche Waffen, welche in der Lage sind Betonmauern, Rüstungen und sogar Panzer zu zerschmettern. Doch sind diese unhandlich und nur langsam zu führen, was es schwer macht mit ihnen in Unterzahl zu kämpfen. Doch jeder der das Pech hat von einem Energiehammer nicht sofort getötet zu werden, erleidet schwere Verletzungen und kommt nur mühsam wieder auf die Beine.

Energiehammer befolgen den Regeln für Energiehammer aus dem Regelbuch ohne Abweichungen. Ein Modell in Servorüstung darf, wenn es einen Energiehammer trägt, für +5 Punkte ein Parserschild und Boltpistole erhalten. Die Boltpistole darf für angegebene Punktkosten zu einer meisterhaften Waffe oder zu einer Plasmapistole aufgerüstet werden. Der Träger erhält eine zusätzliche Attacke für zwei Einhandwaffen.

Meisterhafte Waffe: Salamanders verzieren im Laufe ihrer Laufbahn ihre Waffen immer weiter, um sie weiter zu verschönern und personalisieren. Die meisten Waffen sind deshalb schon früher so kunstvoll verziert wie die eigentlichen meisterhaften Waffen anderer Orden und wenn sie dann wahrhaftig nach Jahrhunderten der Kämpfe mit besonderen Verzierungen und Verbesserungen geehrt werden und meisterhaft werden, wirken sie zumeist so wunderschön und zerbrechlich, doch trübt der Schein, denn hinter den kunstvollen Verschönerungen befinden sich adamantene Konstrukte der Vernichtung. Entgegen anderer Orden, ziehen es die Salamanders vor ihre Waffen selbst meisterhaft zu machen um so stärker mit dem Maschinengeist ihrer Waffe verbunden zu sein. Auch werden solche Waffen nicht weitergegeben, sondern werden in den heiligen Kammern des Ordens aufbewahrt und nur die wenigsten werden wieder verwendet, doch dies sind dann Waffen von Legenden und Helden, die bereits die Jahrtausende überstanden haben.

Eine Meisterhafte Waffe erlaubt es einen misslungenen Trefferwurf pro Spielzug zu wiederholen.

Salamandermantel: Feuersalamander schmücken sich mit den Häuten und Zähnen ihrer erschlagenen Feuersalamander, um ihren Rang hervorzuheben. Manche von ihnen lassen die Häute zu einem Mantel anfertigen, wo die stahlharten Schuppen der Echse vor so manch einer Gefahr schützen. Das Tragen eines solchen Mantels ist ein Anzeichen von hohem Rang und Ansehen und häufig werden solche Helden auch als Große Echsen bezeichnet.

Träger eines Salamandermantels können nicht mehr von Waffen deren Stärke doppelt oder mehr als doppelt so hoch sind wie der Widerstand des Trägers automatisch ausgeschaltet werden.

Gehärtetes Ceramit: Der erste Preis steht für den Land Raider (und alle Varianten), der Zweite für alle anderen Fahrzeuge. Fahrzeuge mit *Gehärtetem Ceramit* ignorieren die Sonderregel *Melter*. Solche Waffen dürfen niemals 2W6 auf den Panzerwurf werfen, selbst nicht wenn sie in Reichweite sind. Sie benutzen stattdessen 1W6.

Armeeliste

HQ

Kommandant

	Pkt/Modell	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Oberkommandant	90	5	5	4	4	3	5	4	10	3+
Captain	60	5	5	4	4	2	5	3	9	3+

Optionen: Ein Kommandant hat Zugriff auf die Rüstkammer der Space Marines.

Unabhängiges Charaktermodell: Ein Space Marine Kommandant ist ein unabhängiges Charaktermodell. Lese die Space Marine Charaktersonderregeln für Details.

Riten der Schlacht: Space Marine Kommandanten haben ihre Krieger durch die Feuer der Schlacht seit Jahrhunderten geführt, mit einem unerschütterlichem Glauben und Selbstvertrauen, die für einen normalen Menschen unerreichbar sind. Sie sind in der Lage die Truppen unter ihrem Kommando mit rücksichtsloser Effizienz zu koordinieren, die Aufgaben der Truppen über die Gefühle zu steuern und ihre große Weisheit mit nur einem Wort weiterzugeben. Wenn sich ein Space Marine Kommandant auf dem Spielfeld befindet dann dürfen alle Space Marine Einheiten seinen Moralwert für Moral-, Niederhalten und Moraltests benutzen, jedoch nicht für Psitests,

Kommandotrupp: Ein Kommandant darf einen Kommando- oder Terminatorkommandotrupp anführen. Siehe Einheitenliste für weitere Details.

Ordenspriester

	Pkt/Modell	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Meister der Reinheit	100	5	5	4	4	3	5	3	10	3+
Reclusiarch	85	5	5	4	4	2	5	3	9	3+

Bewaffnung: Ein Ordenspriester ist mit einem Crozius Arcanum ausgestattet und trägt ein Rosarius.

Optionen: Ein Ordenspriester hat Zugriff auf die Rüstkammer der Space Marines.

Unabhängiges Charaktermodell: Ein Ordenspriester ist ein unabhängiges Charaktermodell. Lese die Space Marine Charaktersonderregeln für Details.

Reclusiamsgarde: Ein Ordenspriester darf einen Kommandotrupp oder einen Terminatorkommandotrupp anführen. Siehe die Einheiteninträge für Details. Ein Standartenträger eines Reclusiam Kommandotrups darf für +30 Punkte eine Heilige Reliquie tragen.

Ehre des Ordens: Ordenspriester verkörpern die Ehre des Ordens. Sie und alle Einheiten denen er sich anschließt, anführt, oder anhängt gelten als *Furchtlos*.

Litaneien der Wut: In dem Zug des Spielers, wenn der Ordenspriester angreift, erhalten er und alle Einheiten denen er sich anschließt, anführt, oder anhängt, dürfen nicht getroffene Trefferwürfe einmal wiederholen.

Skriptor

	Pkt/Modell	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Epistolarius	115	5	5	4	4	3	5	3	10	3+
Codifizier	100	5	5	4	4	2	5	3	9	3+

Bewaffnung: Ein Skriptor ist mit einer Psiwaffe ausgerüstet und trägt eine Psimatrix.

Optionen: Ein Skriptor hat Zugriff auf die Rüstkammer der Space Marines.

Unabhängiges Charaktermodell: Ein Skriptor ist ein unabhängiges Charaktermodell. Lese die Space Marine Charaktersonderregeln für Details.

Psikräfte: Skriptoren haben die *Flammen der Echse* Psikraft. Sie dürfen diese gegen eine andere, gegen jeweilige Punktkosten, eintauschen. Zusätzlich darf ein Epistolarius auch eine zweite Psikraft erhalten.

Scriptoriumsgarde: Ein Skriptor darf einen Kommandotrupp oder einen Terminatorkommandotrupp anführen. Siehe die jeweiligen Einheiteninträge für Details.

Kommandotrupp

	Pkt/Modell	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Space Marine	16	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

Du darfst einen Space Marine Kommandotrupp als Begleitung für einen Kommandanten, Ordenspriester oder Skriptor wählen. Unabhängige Charaktermodelle in Terminatorkommandotrupp dürfen keinen Space Marine Kommandotrupp anführen oder einem angeschlossen sein, sie dürfen sich nur einem während dem Spiel anschließen.

Modelle/Trupp: Sergeant und 4-9 Space Marines.

Waffen: Bolter. Alle Modelle des Trups dürfen ihren Bolter gegen eine Boltpistolet und eine Nahkampfwaffe ohne zusätzliche Punktkosten eintauschen.

Optionen: Der Trupp darf mit Fragmentgranaten für +1pkt/Modell und/oder mit Sprenggranaten für +2pkt/Modell ausgerüstet werden.

Bis zu zwei Modelle dürfen mit einer der folgenden Waffen ausgerüstet werden: Schwere Bolter oder Multimelter für +15 Punkte; Raketenwerfer für +20 Punkte; Plasmakanone oder Laserkanone für +40 Punkte (maximal eine Plasmakanone pro Trupp); Flammenwerfer für +6 Punkte; Melter für +10 Punkte; Plasmawerfer für +15 Punkte

Ein weiteres Modell darf eine der folgenden Waffen erhalten: Flammenwerfer für +6 Punkte; Melter für +10 Punkte

Charaktere: Modelle die keine der vorhergehenden Schwere oder Spezialwaffen erhalten haben, dürfen zu einem der unten aufgeführten Spezialisten aufgewertet werden.

Spezialisten

Apothecarius: Ein Modell darf mit einem Reductor und einer Narthecium für +25 Punkte zu einem Apothecarius aufgewertet werden.

Kompaniestandartenträger: Ein Modell darf für +25 Punkte zum Kompaniestandartenträger aufgewertet werden. Dieser trägt die Kompaniestandarte.

Kompaniechampion: Ein Modell darf für +25 Punkte zu einem Kompaniechampion aufgewertet werden. Dieser ist mit einem Energiehammer, Kampfschild und Boltpistolet ausgestattet.

Sergeant: Der Sergeant darf für +15 Punkte das Crux Terminatus erhalten. Anschließend hat er Zugriff auf die Rüstkammer. Zusätzlich dürfen, wenn der Sergeant ein Crux Terminatus besitzt, ebenfalls der restliche Trupp für +10pkt/Modell mit einem ausgestattet werden.

Transport: Sollte die Zahl des Kommandotrups mit angeschlossenen Charaktermodell sechs oder weniger sein, darf ein Razorback als Transportauswahl gewählt werden. Kommandotrups mit zehn oder weniger Mann darf einen Rhino als Transportvehikel erhalten.

Veteranenfähigkeit: Alle Modelle des Kommandotrups (inklusive angeschlossener Charaktermodelle) dürfen für +3 Punkte pro Modell eine der folgenden Veteranenfähigkeiten erhalten: *Rasender Angriff*; *Panzerjäger*; *Infiltratoren* (nur erlaubt wenn kein Transportfahrzeug gewählt wurde). (Siehe die *Allgemeinen Sonderregeln* Sektion im Warhammer 40.000 Regelbuch)

Terminatorkommando

	Pkt/Modell	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Terminator	40	4	4	4	4	1	4	2	9	2+

Ein Terminatorkommando darf als Begleitung für einen Kommandanten, Orendspriester oder Scriptor gewählt werden. Nur Modelle in Terminatorrüstung dürfen einen Terminatorkommando begleiten.

Modelle/Trupp: Sergeant und 3-9 Terminatoren

Waffen: Der Sergeant und alle Terminatoren dürfen zwischen folgenden Waffenkombinationen wählen: Sturmbolter und Energiefaust oder Energiehammer und Sturmschild.

Optionen: Bis zu zwei Modelle dürfen ihre Sturmbolter gegen einen schweren Flammenwerfer für +10 Punkte oder für eine Sturmkanone für +25 Punkte pro Modell eintauschen. Jedes Modell mit Energiefaust darf diese für +5 Punkte für eine Kettenfaust eintauschen.

Charakter: Der Sergeant hat Zugriff auf die Rüstkammer der Space Marines.

Transport: Wenn der Kommandotrupp, inklusive aller angeschlossenen Charaktermodelle, Fünf Mann oder weniger groß ist, darf er einen Land Raider als Transportoption wählen. Sollte der Trupp acht Mann oder kleiner sein, darf er einen Land Raider Crusader als Transportoption wählen.

Veteranenfähigkeit: Für +3 Punkte pro Modell darf der Kommandotrupp und alle angeschlossenen Charaktermodelle eine der folgenden Veteranenfähigkeiten erhalten: *Rasender Angriff*; *Panzerjäger*.

Teleport: Der Trupp darf immer in Reserve starten und als Schocktruppen ins Spiel kommen, selbst wenn die gespielte Mission dies nicht erlaubt.

Elite

Terminatortrupp

	Pkt/Modell	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Terminator	40	4	4	4	4	1	4	2	9	2+

Modelle/Trupp: Sergeant und 4-9 Terminatoren

Waffen: Sergeant und Terminatoren dürfen zwischen folgenden Waffenkonfigurationen wählen: Sturmbolter und Energiefaust oder Energiehammer und Sturmschild.

Optionen: Bis zu zwei Modelle dürfen ihre Sturmbolter gegen folgende Waffen eintauschen: Schwerer Flammenwerfer für +10 Punkte; Sturmkanone für +25 Punkte. Jedes Modell darf seine Energiefaust für +5 Punkte gegen eine Kettenfaust eintauschen.

Charakter: Der Sergeant hat Zugriff auf die Rüstkammer der Space Marines.

Transport: Wenn der Terminatortrupp Fünf Mann oder weniger groß ist, darf er einen Land Raider als Transportoption wählen. Sollte der Trupp acht Mann oder kleiner sein, darf er einen Land Raider Crusader als Transportoption wählen.

Veteranenfähigkeit: Für +3 Punkte pro Modell darf der Terminortupp und alle angeschlossenen Charaktermodelle eine der folgenden Veteranenfähigkeiten erhalten: *Rasender Angriff; Panzerjäger.*

Teleport: Der Trupp darf immer in Reserve starten und als Schocktruppen ins Spiel kommen, selbst wenn die gespielte Mission dies nicht erlaubt.

Veteranentrupp

	Pkt/Modell	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Veteran	18	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

Modelle/Trupp: Sergeant und 4-9 Veteranen.

Bewaffnung: Bolter. Jedes Modell darf seinen Bolter gegen eine Boltpistolet und eine Nahkampfwaffe ohne zusätzliche Punktkosten eintauschen.

Optionen: Der gesamte Trupp darf für +1Punkt/Modell Fragmentgranaten und/oder für +2Punkte/Modell Sprenggranaten erhalten.

Ein Veteran darf eine der folgenden Waffen erhalten: Schwerer Bolter oder Multi-Melter für +10 Punkte; Raketenwerfer für +15 Punkte; Laserkanone für +20 Punkte; Plasmakanone für +25 Punkte; Energieklauenpaar für 30 Punkte; Energiehammer mit Kampfschild und Boltpistolet für +30 Punkte

Ein weiterer Veteran darf eine der folgenden Waffen erhalten: Flammenwerfer für +6 Punkte; Melter für +10 Punkte; Plasmawerfer für +15 Punkte; Energiewaffe für +10 Punkte; Energiehammer mit Kampfschild und Boltpistolet für +30 Punkte;

Ein weiterer Veteran darf eine der folgenden Waffen erhalten: Flammenwerfer für +6 Punkte; Melter für +10 Punkte

Charakter: Der Sergeant darf für +15 das Crux Terminatus erhalten. Anschließend hat er Zugriff auf die Rüstkammer der Space Marines. Sollte der Sergeant das Crux Terminatus erhalten haben, darf dies der restliche Trupp für +10 Punkte pro Modell ebenfalls.

Transport: Ein Veteranentrupp mit sechs Mann oder weniger darf einen Razorback als Transportoption wählen. Ein Trupp mit zehn Mann oder weniger darf stattdessen einen Rhino als Transportoption wählen.

Veteranenfähigkeit: Der gesamte Trupp darf für +3 Punkte pro Modell eine der folgenden Veteranenfähigkeiten erhalten: Rasender Angriff; Panzerjäger; Infiltratoren.

Sollte der Veteranentrupp die Veteranenfähigkeit Panzerjäger gewählt haben, so darf der gesamte Trupp für +3 Punkte pro Modell mit Melterbomben ausgerüstet werden.

Cybot

Pkt	Front	Seite	Rücken	KG	BF	S	I	A
105	12	12	10	4	4	6(10)	4	2

Typ: Läufer **Crew:** Ein Space Marine

Waffen: Der Linke Arm ist mit einer Cybotnahkampfwaffe ausgerüstet, welcher einen eingebauten Sturmbolter besitzt. Der Rechte Arm ist mit einer Sturmkanone ausgerüstet.

Optionen: Der Cybot darf seinen Sturmbolter für +10 Punkte gegen einen schweren Flammenwerfer ersetzen.

Die Sturmkanone darf gegen eine der folgenden Waffen ersetzt werden: synchronisierte Laserkanone für +20 Punkte; Multi-Melter für +10 Punkte; Infernokanone für +20 Punkte. Die Cybotnahkampfwaffe, mit allen eingebauten Waffen, darf für +15 Punkte gegen einen Raketenwerfer eingetauscht werden. Sollte diese Option gewählt werden, benutzt der Cybot seine Grundstärke (6) und ignoriert nicht länger Rüstungswürfe.

Bitte beachte, dass wenn die Infernokanone gewählt wurde, keine weitere Waffe für den linken Arm mehr gewählt werden darf. Weiters erhält das Fahrzeug dadurch die Sonderregel *Flammen im Inneren, Flammen im Äußeren*.

Ehrwürdig: Bis zu ein Cybot darf für +20 Punkte zu einem ehrwürdigen Cybot aufgewertet werden. Ehrwürdige Cybots sind extrem schwer zu töten und jedesmal wenn sie einen Streifschuss oder einen Volltreffer erhalten, darfst du deinen Gegner auffordern, das Ergebnis auf den Fahrzeugschadentabellen zu wiederholen. Du musst das zweite Ergebnis akzeptieren, selbst wenn es schlechter ist.

Ein Ehrwürdiger Cybot darf für +10 Punkte eine der folgenden Veteranenfähigkeiten erhalten: Rasender Angriff oder Panzerjäger.

Ausrüstung: Der Cybot darf folgende Fahrzeugausrüstungen, wie in der Rüstkammer beschrieben, erhalten: Zusätzliche Panzerung; Suchscheinwerfer; Nebelwerfer.

Techmarine

	Pkt/Modell	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Techmarine	65	4	4	4	4	2	4	2	9	3+
Technischer Servitor	10	3	3	3	3	1	3	1	8	5+
Kampfservitor	25	4	3	3	3	1	3	1	8	4+
Waffenservitor	10+Waffe	3	4	3	3	1	3	1	8	4+

Modelle/Trupp: Ein Techmarine und bis zu 4 Servitoren beliebigen Types.

Waffen: Der Techmarine ist mit einem Bolter und einer Energiewaffe ausgerüstet und ist mit einem Signum, Auspex und Servo-Arm ausgestattet.

Optionen: Der Techmarine darf seine Ausrüstung, für +35 Punkte, zu einem Servoharnisch aufwerten. Der Servoharnisch beinhaltet Folgendes: meisterhafte Rüstung (verbessert seinen Rüstungswurf auf 2+); ein zweiter Servo-Arm (verleiht ihm zwei Servo-Arm Attacken); einen Plasma-Schneider (welcher als synchronisierte Bolt pistole zählt) und einen Flammenwerfer. In der Schussphase darf er entweder zwei Harnisch-Waffen abfeuern, oder eine Harnisch-Waffe und eine eigene Waffe. Ein Techmarine mit Servoharnisch darf den Wurf wiederholen, wenn er versucht ein Fahrzeug zu reparieren (siehe Segnung des Messias).

Der Techmarine darf seine Energiewaffe ohne zusätzliche Punktkosten gegen einen Energiehammer eintauschen.

Charakter: Der Techmarine zählt als unabhängiges Charaktermodell. Er hat Zugriff auf die Rüstkammer der Space Marines. Er darf ein Gefolge von bis zu vier Servitoren anführen. Wenn er dies tut, darf er diese Einheit nie verlassen oder sich einer anderen anschließen.

Segnung des Ommissiah: Als ein Adept des Maschinenkultes, ist es des Techmarine heilige Pflicht beschädigte Fahrzeuge zu reparieren und sie zu ihrem Platz in der Schlacht zurückzuführen. Wenn ein Space Marine Fahrzeug die Effekte *Lahmgelegt* oder *Waffe Zerstört* erlitten haben, kann der Techmarine versuchen den Maschinengeist zu besänftigen und die Maschine zu reparieren. Um dies zu tun muss sich der Techmarine am Anfang der Bewegungsphase des Space Marine Zuges in direktem Kontakt zum Fahrzeug befinden, darf jedoch nicht darin sein (er kann jedoch aus dem Fahrzeug aussteigen und dann zu reparieren versuchen), zurückfallen, gebunden oder niedergehalten sein. Würfle einen W6 und bei einem Wurf Ergebnis von 6 ist entweder ein *Lahmgelegt* oder *Waffe Zerstört* Effekt (nach Wahl des Spielers) behoben. Das Fahrzeug und der Techmarine (mitsamt seiner Begleitung) müssen für den restlichen Zug stationär bleiben. Die Reparatur ist vollbracht, bevor die Schussphase beginnt.

Servitoren: Techmarines ziehen häufig mit enorm verstärkten Servitoren der Ordensschmieden in die Schlacht. Diese können verschiedene Typen sein, welche jeweils auf eine bestimmte Aufgabe spezialisiert sind. Die häufigsten Typen sind technische Servitoren, Kampfservitoren und Waffenservitoren, welche den Techmarine im Gefecht und bei der Reparatur unterstützen. Das Gefolge des Techmarines darf aus einem beliebigen Mix der unten angeführten Servitoren sein.

Waffenservitor: Ausgestattet mit schweren Waffen stellen diese Servitoren Feuerunterstützung für den Techmarine dar, während dieser Reparaturen durchführt. Sie müssen mit eine der folgenden Waffen ausgestattet werden: Schwerer Bolter für +15 Punkte; Multi-Melter für +20 Punkte; Plasmakanone für +35 Punkte. Bitte beachte, dass nur ein Waffenservitor pro Einheit eine Plasmakanone erhalten darf.

Kampfservitor: Einzig dafür programmiert den Techmarine vor Angriffen zu schützen, sind diese Servitoren ausschließlich für den Nahkampf ausgerüstet. Sie sind mit einer Energiefaust und einer Nahkampfwaffe ausgerüstet.

Technischer Servitor: Ein relativ häufiger Anblick im Imperium, sind diese Servitoren nicht für den Kampf ausgerüstet, doch sind sie sehr hilfreich in der Reparatur von beschädigten Fahrzeugen. Für jeden Technischen Servitor in der Einheit wird das Würfel Ergebnis des Techmarines, bei der Reparatur eines Fahrzeuges um +1 erhöht, bis zu einem Maximum von 6. Technische Servitoren sind mit einer einzelnen Nahkampfwaffe ausgerüstet.

Scouttrupp

	Pkt/Modell	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Scout	14	4	4	4	4	1	4	1	8	4+

Modelle/Trupp: Sergeant und 4-9 Scouts

Waffen: Die Scouts und der Sergeant sind mit einer Boltpistole und einer Nahkampfwaffe ausgerüstet.

Optionen: Der gesamte Trupp darf für +1 Punkt pro Modell Fragmentgranaten und/oder für +2 Punkte pro Modell Sprenggranaten erhalten.

Alle Modelle (inklusive Sergeant) dürfen ihre Standardbewaffnung ohne zusätzliche Punktkosten gegen einen Bolter oder eine Schrotflinte eintauschen, oder gegen ein Scharfschützengewehr für +6 Punkte pro Modell.

Ein Modell darf eine der folgenden Waffen erhalten: Schwerer Bolter für +10 Punkte; Raketenwerfer für +15 Punkte; Flammenwerfer für +6 Punkte; Melter für +10 Punkte

Charakter: Der Sergeant darf für +13 Punkte das Crux Terminatus erhalten. Anschließend hat er Zugriff auf die Rüstkammer der Space Marines.

Stealth Training: Alle Modelle unterliegen den Sonderregeln *Infiltratoren* und *Durch Deckung bewegen*.

STANDARD

Taktischer Trupp

	Pkt/Modell	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Space Marine	16	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

Modelle/Trupp: Sergeant und 4-9 Space Marines

Waffen: Bolter. Der Sergeant darf seinen Bolter ohne zusätzliche Punktkosten gegen eine Boltpistole und eine Nahkampfwaffe eintauschen.

Optionen: Der gesamte Trupp darf für +1 Punkt pro Modell Fragmentgranaten und/oder für +2 Punkte pro Modell Sprenggranaten erhalten.

Ein Space Marine darf eine der folgenden Waffen erhalten: Flammenwerfer für +6 Punkte; Schwerer Bolter oder Melter für +10 Punkte; Raketenwerfer oder Multimelta für +15 Punkte; Laserkanone für +20 Punkte; Plasmakanone für +25 Punkte.

Ein weiterer Space Marine darf eine der folgenden Waffen erhalten: Flammenwerfer für +6 Punkte; Melter für +10 Punkte; Plasmawerfer für +15 Punkte.

Charakter: Der Sergeant darf für +15 Punkte das Crux Terminatus erhalten. Anschließend hat er Zugriff auf die Rüstkammer der Space Marines.

Transport: Ein Taktischer Trupp mit sechs oder weniger Modellen darf einen Razorback als Transportoption wählen. Sollte der Trupp zehn Mann oder weniger Modelle enthalten, darf er stattdessen einen Rhino erhalten.

Taktischer Feuertrupp

	Pkt/Modell	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
--	------------	----	----	---	---	----	---	---	----	----

Space Marine 16 4 4 4 4 1 4 1 8 3+

Modelle/Trupp: Sergeant und 4-9 Space Marines

Waffen: Bolter. Der Sergeant darf seinen Bolter ohne zusätzliche Punktkosten gegen eine Boltpistole und eine Nahkampfwaffe eintauschen.

Optionen: Der gesamte Trupp darf für +1 Punkt pro Modell Fragmentgranaten und/oder für +2 Punkte pro Modell Sprenggranaten erhalten.

Zwei Space Marines dürfen eine der folgenden Waffen erhalten: Flammenwerfer für +6 Punkte; Melter für +10 Punkte; Plasmawerfer für +15 Punkte.

Zwei weitere Space Marines dürfen eine der folgenden Waffen erhalten: Flammenwerfer für +6 Punkte; Melter für +10 Punkte.

Charakter: Der Sergeant muss das Crux Terminatus für +15 Punkte erhalten. Anschließend hat er Zugriff auf die Rüstkammer der Space Marines.

Transport: Ein Taktischer Feuertrupp mit sechs oder weniger Modellen darf einen Razorback als Transportoption wählen. Sollte der Trupp zehn Mann oder weniger Modelle enthalten, darf er stattdessen einen Rhino erhalten.

TRANSPORTFAHRZEUGE

Rhino

Pkt	Front	Seite	Rücken	KG	BF	S	I	A
35	11	11	10	n/v	4	n/v	n/v	n/v

Typ: Panzer

Besatzung: Ein Space Marine

Bewaffnung: Der Rhino ist mit einem Sturmbolter bewaffnet.

Transport: Der Rhino kann bis zu 10 Space Marines transportieren, doch keine Terminatoren.

Feuerluken: Bis zu zwei Modelle dürfen aus den Dachluken feuern.

Einstiegsluken: Rhinos haben Zugangsluken am Rücken und an den Seiten.

Fahrzeugausrüstung: Rhinos dürfen von folgenden Fahrzeugausrüstungen wählen, wie in der Fahrzeugrüstkammer Sektion beschrieben: Bulldozerschaufel; Zusätzliche Panzerung; Radarsuchkopf-Rakete; Dachmontierter Sturmbolter; Kraft des Maschinengeistes; Suchscheinwerfer; Nebelwerfer.

Reparatur: Rhinos sind besonders belastbare Fahrzeuge und können häufig noch vor Ort von der Crew repariert werden. Wenn ein Rhino lahmgelegt wird, egal aus welchem Grund, darf der Fahrer im darauffolgenden Zug versuchen den Schaden zu beheben. Anstelle von

Schießen würfelt der Spieler einen W6 während der Schussphase und bei einem Würfelergebnis gilt das Fahrzeug nicht länger als lahmgelegt.

Razorback

Pkt	Front	Seite	Rücken	KG	BF	S	I	A
70	11	11	10	n/v	4	n/v	n/v	n/v

Typ: Panzer

Besatzung: Ein Space Marine

Bewaffnung: Der Turm des Razorbacks ist mit einem synchronisierten schweren Bolter ausgestattet.

Optionen: Der synchronisierte Schwere Bolter darf für folgende Waffen eingetauscht werden: synchronisierter Multi-Melter für +15 Punkte; synchronisierte Laserkanone für +20 Punkte.

Transport: Der Razorback darf bis zu 6 Space Marines transportieren, doch keine Terminatoren.

Feuerluken: Keine.

Zugangsluken: Der Razorback hat Zugangsluken im Rücken und an den Seiten.

Fahrzeugausrüstung: Razorbacks dürfen von folgenden Fahrzeugausrüstungen wählen, wie in der Fahrzeugrüstkammer Sektion beschrieben: Bulldozerschaufel; Zusätzliche Panzerung; Radarsuchkopf-Rakete; Dachmontierter Sturmbolter; Kraft des Maschinengeistes; Suchscheinwerfer; Nebelwerfer.

Landungskapsel

Pkt	Front	Seite	Rücken	KG	BF	S	I	A
30	12	12	12	n/v	2	n/v	n/v	n/v

Typ: Fahrzeug; Unbeweglich; Offen

Crew: Keine.

Bewaffnung: Eine Landungskapsel ist mit einem Sturmbolter ausgestattet.

Optionen: **Noch einzufügen!**

Transport: Eine Landungskapsel kann bis zu zehn Space Marines, oder 5 Terminatoren oder 1 Cybot transportieren. Ausgestiegene Passagiere dürfen nicht wieder einsteigen!

Feuerluken: Keine.

Zugangsluken: Offenes Fahrzeug

Eine Landungskapsel hat immer die Fahrzeugausrüstung Kraft des Maschinengeistes. Landungskapseln dürfen noch feuern nachdem sie gelandet sind.

STURM

Sturmtrupp

	Pkt/Modell	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Space Marine	25	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

Modelle/Trupp: Sergeant und 4-9 Space Marines.

Waffen: Der gesamte Trupp ist mit Boltpistoleten und Nahkampfwaffen ausgestattet. Sie sind ebenfalls mit Fragmentgranaten und Sprungmodulen ausgerüstet.

Optionen: Der gesamte Trupp darf für +1 Punkt pro Modell Sprenggranaten und/oder für +2 Punkte pro Modell Melterbomben erhalten.

Bis zu zwei Modelle dürfen eine der folgenden Waffen erhalten: Flammenwerfer für +6 Punkte; Plasmapistole oder Melter für +10 Punkte.

Charakter: Der Sergeant darf für +15 Punkte das Crux Terminatus erhalten. Anschließend hat er Zugriff auf die Rüstkammer der Space Marines.

Schocktruppen: Ein Sturmtrupp mit Sprungmodulen können von einem Thunderhawk abspringen, um im Herzen der feindlichen Linien zuzuschlagen. Sturmtruppen mit Sprungmodulen dürfen von der *Schocktruppen* Sonderregel Gebrauch machen, solange die gespielte Mission dies zulässt.

Land Speeder Einheit

Pkt	Front	Seite	Rücken	KG	BF	S	I	A
50	10	10	10	n/v	4	n/v	n/v	n/v

Typ: Schnell; Anti-Grav

Besatzung: Zwei Space Marines

Einheit: Eine Land Speeder Einheit besteht aus 1-3 Land Speedern.

Bewaffnung: Jeder Land Speeder ist mit einem Schwere Bolter ausgestattet.

Optionen: Jeder Land Speeder darf seinen Schwere Bolter für +10 Punkte gegen einen Multi-Melter eintauschen. Zusätzlich darf er eine Sturmkanone für +30 Punkte erhalten. Ein Land Speeder mit einem Multi-Melter darf für +10 Punkte einen Schwere Flammenwerfer im Rumpf erhalten.

Schocktruppe: Land Speeder unterliegen der Sonderregel *Schocktruppen*, solange die Mission dies erlaubt.

Bike Schwadron

	Pkt/Modell	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Biker	40	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	3+

Modelle/Einheit: Sergeant und 2 bis 4 Bikes.

Bewaffnung: Jedes Bike ist mit einem Sturmbolter ausgestattet. Jeder Biker ist mit Fragmentgranaten ausgerüstet.

Optionen: Das gesamte Schwadron darf für +1 Punkt pro Modell Sprenggranaten und/oder für +2 Punkte pro Modell Melterbomben erhalten.

Bis zu zwei Biker dürfen eine der folgenden Waffen erhalten: Flammenwerfer für +6 Punkte; Melter für +10 Punkte; Plasmawerfer für +15 Punkte.

Charakter: Der Sergeant darf für +15 Punkte das Crux Terminatus erhalten. Anschließend hat er Zugriff auf die Rüstkammer der Space Marines.

Trike: Ein einzelnes Trike darf dem Schwadron für +55 Punkte hinzugefügt werden. Das Trike ist mit einem Schweren Bolter und einem synchronisiertem Sturmbolter ausgestattet. Der Schwere Bolter darf für +10 Punkte gegen einen Multi-Melter ausgetauscht werden.

Trike Schwadron

	Pkt/Modell	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Trike	55	4	4	4	4(5)	2	4	2	8	3+

Modelle/Einheit: 2 bis 3 Trikes pro Schwadron, jedes mit 2 Space Marines Besatzung.

Bewaffnung: Jedes Trike ist mit einem synchronisiertem Sturmbolter und einem Schweren Bolter ausgerüstet.

Optionen: Jedes Trike darf seinen Schweren Bolter für +10 Punkte gegen einen Multi-Melter austauschen.

Scout Bike Schwadron

	Pkt/Modell	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Scout Biker	30	4	4	4	4(5)	1	4	1	8	4+

Modelle/Einheit: Sergeant und 2 bis 4 Scout Bikes.

Bewaffnung: Jedes Bike ist mit einem Sturmbolter ausgestattet. Jeder Biker ist mit Fragmentgranaten ausgerüstet.

Optionen: Das gesamte Schwadron darf für +1 Punkt pro Modell Sprenggranaten und/oder für +2 Punkte pro Modell Melterbomben erhalten.

Charakter: Der Sergeant muss für +15 Punkte das Crux Terminatus erhalten. Anschließend hat er Zugriff auf die Rüstkammer der Space Marines.

Scouts: Scout Bike Schwadronen unterliegen der Sonderregel *Scouts*.

UNTERSTÜTZUNG

Devastatortrupp

	Pkt/Modell	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Space Marine	16	4	4	4	4	1	4	1	8	3+

Modelle/Trupp: Sergeant und 4-9 Space Marines

Waffen: Bolter. Der Sergeant darf seinen Bolter ohne zusätzliche Punktkosten gegen eine Boltpistole und eine Nahkampfwaffe eintauschen.

Optionen: Der gesamte Trupp darf für +1 Punkt pro Modell Fragmentgranaten und/oder für +2 Punkte pro Modell Sprenggranaten erhalten.

Bis zu vier Space Marines dürfen eine der folgenden Waffen erhalten: Schwerer Bolter oder Multi-Melter für +15 Punkte; Raketenwerfer für +20 Punkte; Plasmakanone oder Laserkanone für +35 Punkte.

Charakter: Der Sergeant darf für +15 Punkte das Crux Terminatus erhalten. Anschließend hat er Zugriff auf die Rüstkammer der Space Marines.

Transport: Ein Devastator Trupp mit sechs oder weniger Modellen darf einen Razorback als Transportoption wählen. Sollte der Trupp zehn Mann oder weniger Modelle enthalten, darf er stattdessen einen Rhino erhalten.

Vindicator

Pkt	Front	Seite	Rücken	KG	BF	S	I	A
125	13	11	10	n/v	4	n/v	n/v	n/v

Typ: Panzer

Besatzung: Zwei Space Marines

Bewaffnung: Der Vindicator ist mit einem Rumpf-montiertem Demolisher-Geschütz und einem Sturmbolter ausgestattet.

Fahrzeugausrüstung: Der Vindicator darf von folgenden Fahrzeugausrüstungen wählen, wie in der Fahrzeugrüstkammer Sektion beschrieben: Bulldozerschaufel; Zusätzliche Panzerung; Radarsuchkopf-Rakete; Dachmontierter Sturmbolter; Kraft des Maschinengeistes; Suchscheinwerfer; Nebelwerfer; gehärtetes Ceramit.

Predator Annihilator

Pkt	Front	Seite	Rücken	KG	BF	S	I	A
120	13	11	10	n/v	4	n/v	n/v	n/v

Typ: Panzer

Besatzung: Zwei Space Marines

Bewaffnung: Ein Predator Annihilator ist mit einer turmmontierten synchronisierten Laserkanone ausgestattet.

Optionen: Der Annihilator darf ebenfalls mit zwei Seitenkuppeln ausgestattet werden, welche eine der folgenden Waffen erhalten müssen: Schwere Bolter für +10 Punkte; Multi-Melter für +20 Punkte; Laserkanonen für +25 Punkte

Fahrzeugausrüstung: Predator Annihilators dürfen von folgenden Fahrzeugausrüstungen wählen, wie in der Fahrzeugrüstkammer Sektion beschrieben: Bulldozerschaufel; Zusätzliche Panzerung; Radarsuchkopf-Rakete; Dachmontierter Sturmbolter; Kraft des Maschinengeistes; Suchscheinwerfer; Nebelwerfer; gehärtetes Ceramit.

Predator Destruktor

<u>Pkt</u>	<u>Front</u>	<u>Seite</u>	<u>Rücken</u>	<u>KG</u>	<u>BF</u>	<u>S</u>	<u>I</u>	<u>A</u>
120	13	11	10	n/v	4	n/v	n/v	n/v

Typ: Panzer

Besatzung: Zwei Space Marines

Bewaffnung: Ein Predator Destruktor ist mit einer turmmontierten synchronisierten Maschinenkanone ausgestattet.

Optionen: Der Destruktor darf seine turmmontierte synchronisierte Maschinenkanone für +20 Punkte gegen eine InfernoKANONE eintauschen.

Weiters kann er zwei Seitenkuppeln erhalten, welche eine der folgenden Waffen erhalten müssen: Schwere Bolter oder Schwere Flammenwerfer für +10 Punkte; Laserkanonen für +25 Punkte.

Fahrzeugausrüstung: Predator Destruktors dürfen von folgenden Fahrzeugausrüstungen wählen, wie in der Fahrzeugrüstkammer Sektion beschrieben: Bulldozerschaufel; Zusätzliche Panzerung; Radarsuchkopf-Rakete; Dachmontierter Sturmbolter; Kraft des Maschinengeistes; Suchscheinwerfer; Nebelwerfer; gehärtetes Ceramit.

Whirlwind

<u>Pkt</u>	<u>Front</u>	<u>Seite</u>	<u>Rücken</u>	<u>KG</u>	<u>BF</u>	<u>S</u>	<u>I</u>	<u>A</u>
85	11	11	10	n/v	4	n/v	n/v	n/v

Typ: Panzer

Besatzung: Zwei Space Marines

Bewaffnung: Der Whirlwind ist mit einem Turm-montiertem Whirlwind Raketenwerfer mit Vergelterraketen ausgestattet. Stattdessen kann es aber auch Kastellanraketen erhalten. Du musst vor dem Spiel entscheiden welche Raketen du wählst und dein Gegenspieler muss es wissen. Man darf die Raketen während des Spiels nicht wechseln.

Raketentyp Reichweite S DS Anmerkungen

Vergelter 12“-48“ 5 4

Land Raider

<u>Pkt</u>	<u>Front</u>	<u>Seite</u>	<u>Rücken</u>	<u>KG</u>	<u>BF</u>	<u>S</u>	<u>I</u>	<u>A</u>
250	14	14	14	n/v	4	n/v	n/v	n/v

Typ: Panzer

Besatzung: Drei Space Marines

Bewaffnung: Der Land Raider ist mit synchronisierten Laserkanonen in den Seitenkuppel und einem an der Hülle befindlichen synchronisiertem Schweren Bolter ausgestattet.

Optionen: Der Land Raider kann seinen synchronisierten Schweren Bolter ohne zusätzliche Punktkosten gegen ein Paar Schwerer Flammenwerfer eintauschen.

Feuerluken: Keine.

Zugangsluken: Ein Land Raider hat eine Sturmrampe an der Front und Zwei Seitenluken.

Transport: Ein Land Raider kann bis zu 10 Space Marines oder 5 Terminatoren transportieren.

Kraft des Maschinengeistes: Land Raiders sind mit der *Kraft des Maschinengeistes* ausgerüstet. Die Kosten sind bereits in den Punktkosten vorhanden.

Fahrzeugausrüstung: Land Raider dürfen von folgenden Fahrzeugausrüstungen wählen, wie in der Fahrzeugrüstkammer Sektion beschrieben: Bulldozerschaufel; Zusätzliche Panzerung; Radarsuchkopf-Rakete; Dachmontierter Sturmbolter; Suchscheinwerfer; Nebelwerfer; gehärtetes Ceramit.

Land Raider Crusader

<u>Pkt</u>	<u>Front</u>	<u>Seite</u>	<u>Rücken</u>	<u>KG</u>	<u>BF</u>	<u>S</u>	<u>I</u>	<u>A</u>
265	14	14	14	n/v	4	n/v	n/v	n/v

Typ: Panzer

Besatzung: Drei Space Marines

Bewaffnung: Der Land Raider Crusader ist mit einer Rumpf-montierten synchronisierten Sturmkanone, einem Rumpf-montiertem Multi-Melter und einem Paar Kuppel-montiertem Hurricane Bolter. Jeder Hurricane Bolter besteht aus drei synchronisierten Boltern.

Splittergranatenwerfer: Die Front des Crusaders ist mit einem Splittergranatwerfer ausgestattet, welcher konzipiert wurde, Schrapnellen auf den Feind zu schleudern, wenn die Truppen aus dem Fahrzeug aus angreifen. Jede Einheit, welche im selben Zug angreift, in dem sie den Crusader verlässt, gilt als mit Fragmentgranaten ausgestattet.

Feuerluken: Keine.

Transport: Ohne die Generatoren, die üblicherweise bei einem Land Raider für die Laserkanonen gebraucht werden, kann ein Crusader mehr Truppen transportieren. Crusaders können bis zu fünfzehn Space Marines in Servorüstung, oder bis zu acht Terminatoren.

Zusätzliche Panzerung: Alle Crusader sind bereits mit der Fahrzeugausrüstung *zusätzliche Panzerung* ausgestattet.

Kraft des Maschinengeistes: Land Raiders sind mit der *Kraft des Maschinengeistes* ausgerüstet. Die Kosten sind bereits in den Punktkosten vorhanden.

Fahrzeugausrüstung: Land Raider dürfen von folgenden Fahrzeugausrüstungen wählen, wie in der Fahrzeugrüstkammer Sektion beschrieben: Bulldozerschaufel; Radarsuchkopf-Rakete; Dachmontierter Sturmbolter; Suchscheinwerfer; Nebelwerfer; gehärtetes Ceramit.



SPRÜCHE

„In die Feuer der Schlacht, auf den Amboss des Krieges!“

„Standhaft bis zuletzt!“

„Möge euch der rechtschaffene Hammer richten.“

„Von unserer Heimatwelt, bis zum hintersten Winkel der Galaxis werden wir euch verfolgen!“

„Wir sind Salamanders. Unsere Bolter sind unsere Klauen. Unser Zorn die Flamme aus der Echse Rachen. Und unser Glaube soll unsere Schuppen sein.“

„Das Feuer meines Herzens, soll diesen Pfad der Dunkelheit erleuchten.“

„Mein Hammer, meine Rüstung, mein Glaube ist ein Zeichen meiner Loyalität, welche es mir erlaubt über euch wegen eurer Sünden zu entscheiden. Schuldig!“

„Eines Tages wird sich der Imperator von seinem Goldenen Thron erheben, die Galaxis wieder vereinen, mit Vulkan an seiner Seite.“

„Die Flammen und die Lava aus die wir geschmiedet sind werden nicht erlöschen, bis der letzte Atem unsere Lippen verlässt, mit einem Gebet und dem Wissen unsere Aufgabe voll füllt zu haben.“

„Mit erhobenem Hammer und gezogener Waffe werden wir sie bekämpfen!“

„Der Feind ist nun auf dem Amboss und wir sind der Hammer, der auf sie herabfährt und sie alle vernichtet!“

„Mögen sie in einer Zahl, größer als der unseren kommen, doch wir werden ihnen trotzen, denn unser Herz ist Stark wegen unseren Glaubens, unsere stählernen Rüstungen sind geschützt durch unsere Loyalität und unsere Waffen sind gesegnet mit dem Zorn, den ein Jeder zu fürchten lernen hat, sollte er sich gegen uns stellen.“

„Hammer und Feuer!“

„Wir sind das Feuer das aus der Asche entspringt.“

„Auf Befehl des Kultes des Prometheus obliegt es mir euch zu besiegen.“

„Furcht, Hass und Schmerz soll euch überkommen. Wenn ihr euch mir widersetzt, dann werdet ihr bedauern nicht dies alles auf euch genommen zu haben, anstelle sich mit mir anzulegen.“

„Umso größer die Gefahr, umso größer die Ehre. Umso mächtiger der Feind, umso größer die Belohnung.“

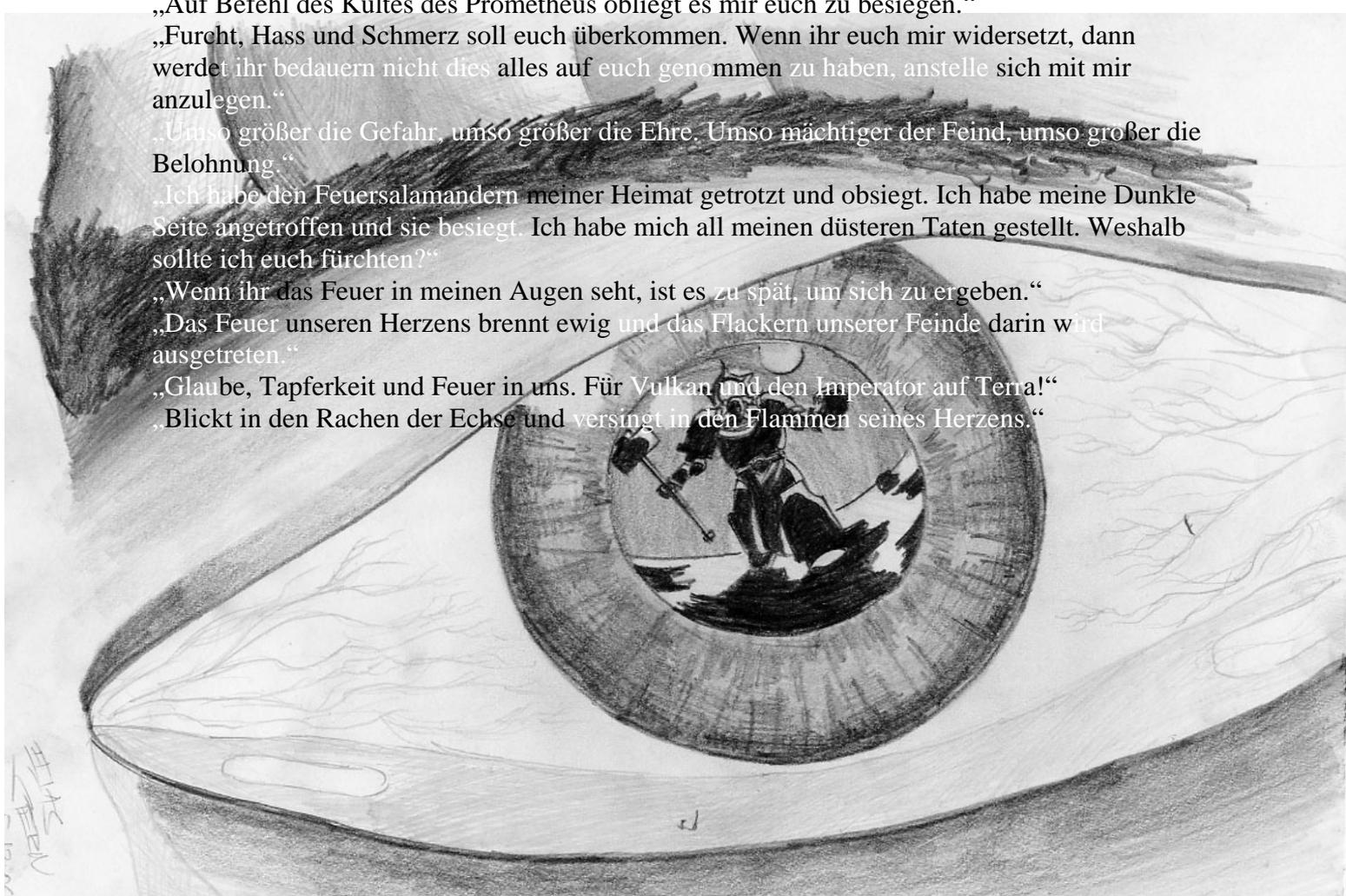
„Ich habe den Feuersalamandern meiner Heimat getrotzt und obsiegt. Ich habe meine Dunkle Seite angetroffen und sie besiegt. Ich habe mich all meinen düsteren Taten gestellt. Weshalb sollte ich euch fürchten?“

„Wenn ihr das Feuer in meinen Augen seht, ist es zu spät, um sich zu ergeben.“

„Das Feuer unseren Herzens brennt ewig und das Flackern unserer Feinde darin wird ausgetreten.“

„Glaube, Tapferkeit und Feuer in uns. Für Vulkan und den Imperator auf Terra!“

„Blickt in den Rachen der Echse und versingt in den Flammen seines Herzens.“



Azadrubael

Die Geschichte des Azadrubael wird häufig in den Reihen des Ordens erzählt, denn er ist, trotz seiner Schwächen, ein Symbol der Aufopferungsbereitschaft und Standhaftigkeit. Azadrubael wurden schon früh psionische Fähigkeiten und Kräfte nachgesprochen und so wurde er bei den Skriptoren aufgenommen, wo er, isoliert vom Rest des Ordens, ausgebildet wurde, um als Psioniker dem Imperator zu dienen. Seine Fähigkeiten waren enorm und er konnte die Macht des Warps in enorme Kräfte umwandeln. So kam es, dass er als Codifizier in den Reihen seiner Brüder in die Schlacht zog und den feurigen Zorn des Imperators auf ihre Widersacher zu entfesseln. Lange kämpfte er, zog von Sieg zu Sieg und wurde innerhalb des Ordens verehrt und mehrfach hat ihm ein Kommandant, den Oberbefehl über die Truppen gegeben, denn sie wussten sich auf das Wissen und den Glauben des Azadrubael zu verlassen. Nach beinahe einem Jahrhundert aktiven Dienstes sah er die Zeit als reif, seine letzte Prüfung abzulegen. Zuvor jedoch, wollte er, wie die meisten seiner Vorgänger auch, zuerst die Prüfung des Feuersalamanders ablegen. Sieben Jahre musste er warten, bis die Zeit der Prüfungen wieder anbrach und er eine seiner letzten Herausforderungen annahm. Ohne Mühe hielt er brennendes Eisen und vermochte gut mit einem Hammer umzugehen. Ein Schwert schmiedete er, wundervoll, wie das aller anderen, die diese Prüfung ablegten, doch an diesem Schwert lag etwas Sonderbares, denn ein blauer Schein ging von ihm aus und die Klinge begann in hellem Blau zu glühen, wenn es in der Schlacht geführt wurde. Es wird behauptet, dass Azadrubael Mächte des Warps in das Schwert hat fließen lassen, um es noch gefährlicher und tödlicher machen. Nachdem er diese Aufgaben gemeistert hatte, zog er in die lavrigen Berge nahe seiner einstigen Heimstadt und machte sich auf die Suche nach einer der gewaltigen Echsen. So kam es, dass er auf die Echse Sartiks stieß und in ihr einen ebenbürtigen Gegner sah. Sie fochten lange und unerschütterlich und keiner konnte die Oberhand gewinnen. Beide hatten schwere Wunden vom Kampf davon getragen und doch kämpften sie weiter. Für zwei Tage und zwei Nächte, so wird erzählt, trugen sie ihr Duell aus und ein Pfad der Zerstörung folgte ihrem Weg, welcher sie schließlich an den Rand eines Lavaflusses trieb. Mit einem letzten, unerwarteten und mächtigen Hieb, schlug Azadrubael endgültig das Leben aus der Echse, doch diese stürzte in die feurige Glut. Azadrubael, welcher lange für diesen Triumph gekämpft hatte, wollte ihn nicht verlieren und si sprang er in den Fluss und griff nach der Echse. Nur einen Zahn konnte er retten, mehr als fünfzehn Zoll lang, denn der Rest war in der flüssigen Hitze dahingeschmolzen. Beschämt kehrte er zurück, mehr als drei Viertel seines Körpers von der Lava verbrannt, doch hielt er den einen Zahn in der Hand und viel in den weiten Hallen der Ordensfestung auf Knie, nicht aufgrund des Schmerzes, sondern wegen der Trauer und dem Wissen versagt zu haben. Über einhundert Jahre vergingen und in dieser Zeit war er, stets als Codifizier in den Reihen seiner Brüder in die Schlacht gezogen, trug eine rote Robe als Zeichen seiner Aufopferung und seiner Buße und seine neue Klinge führte er in die Schlacht und der Zahn, das letzte Überbleibsel Sartiks, trug er stets bei sich. Als er dann die Zeit wieder als reif ansah, vollbrachte er die Aufgaben, bis auf die Letzte. Wieder zog er in die Berge und wieder fand er einen ebenbürtigen Feind. Einmal mehr focht er mit bloßer Hand gegen eine solch gewaltige Kreatur und diesmal obsiegte er. Denn die Echse war stark gewesen und listig und hatte sich, als ihre Niederlage gewiss war, auf den Gipfel eines Vulkanes zurückgezogen, hatte einen gewaltigen Fluss auf Lava auf Azadrubael entfesselt. Er jedoch hatte sich aus der feurigen Glut wieder erhoben und auf den Gipfeln des Vulkans erschlug er die Echse und zog mit ihr wieder heim. Kaum hatte er die Echse auf den geweihten Böden des Ordens abgelegt und einmal laut ein Gebet an den Imperator ausgesprochen, erlag er schon seinen Wunden. Und so kam es, dass ihm die letzte Ehre dadurch erwiesen wurde, dass sie ihn als Feuersalamander in den Orden aufnahmen und

der gesamte Orden trauerte um ihn, denn er war ein großartiger Mann gewesen und seither gilt er als Vorbild und ist bereits in das Reich der Legenden aufgestiegen.

	<u>Pkt/Modell</u>	<u>KG</u>	<u>BF</u>	<u>S</u>	<u>W</u>	<u>LP</u>	<u>I</u>	<u>A</u>	<u>MW</u>	<u>RW</u>
Azadrubael	150	5	5	4	4	2	5	3	9	2+

Besonderes Charaktermodell: Azadrubael ist ein besonderes Charaktermodell. Er darf in einer Salamanders Streitmacht vorhanden sein. Er darf keine weiteren Ausrüstungen oder Waffen erhalten.

Ausrüstung: meisterhafte Rüstung; Bionics; Klinge der Vergeltung; Zahn des Sartic; Robe der Sühne

Sonderregeln

Unabhängiges Charaktermodell: Azadrubael ist ein unabhängiges Charaktermodell.

Psioniker: Azadrubael ist ein Psioniker und besitzt die Psikraft *Flammen der Echse*.

Klinge der Vergeltung: Dieses Schwert ist eben jenes, das er bei seinen ersten Prüfung zum Feuersalamander geschmiedet hat. Er hat es mit der Macht des Warps gesegnet und ist auch ohne dies eine wundervolle, doch gefährliche Waffe, die durch Rüstungen schneidet, als sei es Papier. Die Klinge der Vergeltung gilt im Spiel als meisterhafte Psiwaffe.

Zahn des Sartic: Dieser Zahn ist das einzige Überbleibsel der Echse und er trägt es stets bei sich, als Zeichen seines entglittenen Triumphes und ist für viele eine Quelle der Hoffnung. Salamanders die Blickkontakt zu Azadrubael besitzen, dürfen jeden Moralwerttest einmal wiederholen.

Robe der Standhaftigkeit: Nachdem Azadrubael nur mit dem Zahn eingekehrt ist, beinahe die gesamte Haut im feurigen Fluss verloren, bat er um eine solche Robe, denn er wollte sie tragen, als Zeichen seines Versagens, aber auch als Zeichen seines Trotzes, denn er wollte nicht ruhen. Seine Bitte wurde erhört und der damalige Meister der Skriptoren gab ihm diese kunstvolle Robe, welche ihn sogar vor bösen Kräften schützte. Die Robe verleiht Azadrubael einen 5+ Rettungswurf.

Xavier

Xavier war ein Mann, der mit seinen Reden und Predigten nicht nur Mut und Hass unter seinen Brüdern hervorrufen konnte, sondern auch Geduld und Ruhe. Wenn es eine Persönlichkeit gab, welche am besten wusste wann man die Gefühle eines Wesens zum Vorschein bringen musste, dann war er es, denn seine Worte können die Armee des Feindes zum Erzittern bringen und seine Verbündeten erstarren. Äußerst genau befolgte er die Prinzipien des Ordens und achtete stets darauf, dass seine Brüder dies auch taten. Er war einer der glaubte, dass die gerechte Strafe des Imperators nur mit reinem Herzen und dem Hammer überbracht werden konnte und er verstand sich sehr gut darauf, denn seine Taten in der Schlacht sind beinahe so berühmt wie seine Aktivitäten danach. Einmal vermochte er eine geglaubte Niederlage in einen Sieg zu verwandeln, denn die Menschen die unter ihm dienten, obgleich schwach und mutlos, folgten ihm in die Schlacht und er war es, der sie zu Taten anfeuerte, die mit Mut und Hass denen der Space Marines nicht nachstand, welche mit ihnen Seite an Seite kämpften. Er war wahrlich ein Vollstrecker des Wortes des Imperators gewesen und so groß war sein Verlust innerhalb des Ordens gewesen, dass seine Brüder so verbittert und unerschütterlich kämpften seinen Leichnam zu seinen Brüdern zurückzuführen, dass ein Jeder Feind starb. Xavier ist in das Reich der Legenden eingegangen, doch seine Worte sind noch in jedermanns Ohr, selbst wenn sie sich nie erblickt haben.

	Pkt/Modell	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Xavier	180	5	5	4	4	3	5	3	10	3+

Besonderes Charaktermodell: Xavier ist ein besonderes Charaktermodell. Er darf in einer Salamanders Streitmacht vorhanden sein. Er darf keine weiteren Ausrüstungen oder Waffen erhalten.

Ausrüstung: Siegel des Vulkan; Energiehammer; Salamandermantel; Spreng- und Fragmentgranaten

Sonderregeln

Unabhängiges Charaktermodell: Xavier ist ein unabhängiges Charaktermodell.

Reclusiamsgarde: Wie Ordenspriester

Ehre des Ordens: Wie Ordenspriester

Litaneien der Wut: Wie Ordenspriester

Unerschütterlicher Glaube: Jede Einheit in 6 Zoll Umkreis um Xavier oder der Einheit der er sich angeschlossen hat darf entscheiden ob sie ihren Moralwert bestehen oder nicht, denn obgleich Xavier die Wut seiner Bruder stärkt, so ist es manchmal auch sinnvoller sich zurückzuziehen.

Siegel des Vulkans: Das Siegel des Vulkans gilt als Crozius Arcanum. Jeder misslungene Trefferwurf mit dieser Waffe geführt darf einmal wiederholt werden. Der Spieler kann jeden Spielzug entscheiden mit welcher Waffe Xavier zuschlägt. Er erhält jedoch immer eine zusätzliche Attacke für zwei Einhandwaffen und den 4+ Rettungswurf des Crozius Arcanum.

Tu'Shan

Die Salamanders glauben, dass Vulkan eines Tages an der Seite des Imperators zum Orden zurückkehren würde. Andere jedoch behaupten, Vulkan würde wiedergeboren werden. Der Werdegang eines jungen Aspiranten ließ den Glauben an letzteres erstarken und auch er war der Sohn eines Schmiedes. Sein Name lautete: Tu'Shan. Er stach durch Geduld und Selbstaufopferung hervor, doch brachte er auch Stärke zum Vorschein, welche er in seiner Weisheit immer zum rechten Augenblick einzusetzen vermochte. Als er kurz vor seiner Prüfung für die Aufnahme in die 1. Kompanie stand, war er bereits stärker als jeder andere im Orden und vermochte besser zu schmieden, als selbst der Ordensmeister selbst. Den Feuersalamander, den er zu erlegen gedachte, war über 300 Jahre alt gewesen und gerissener und gefährlicher als jede andere auf dem Planeten und viele waren schon bei dem Versuch umgekommen ihn zu erlegen. Tu'Shan jedoch wagte es und siehe da, er obsiegte. Mit bloßer Hand hob er die Echse hoch, welche weitaus mehr wog wie er selbst und erwürgte sie. Lange kämpfte er in der 1. Kompanie und erlangte viel Ruhm und stieg rasch auf und als der damals amtierende Ordensmeister verstarb, waren die Stimmen nach dem Neuen klar: Tu'Shan. Im dritten Krieg um Armageddon stellte er sein ganzes Können unter Beweis, zeugte von Kraft und Weisheit und spiegelte die Ideale der Salamanders wieder, wie es keiner getan hat, seit Vulkan selbst. Er wird es sein, der die Salamanders in eine hoffnungsvolle Zukunft führen wird, in eine Zukunft, die Hoffnung verspricht und Glaube und das Feuer der Echse...

	Pkt/Modell	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Tu'Shan	210	5	5	4	4(5)	4	5	5	10	2+

Besonderes Charaktermodell: Tu'Shan unterliegt den Regeln eines besonderen Charaktermodells und darf eine Salamanders Streitmacht von 1500+ Punkten anführen. Er kann von einem Kommandotrupp begleitet werden.

Ausrüstung: Meisterhafte Rüstung, Fragmentgranaten, Melterbomben, Bionics, Kombi-Melter, meisterhafter Energiehammer, Salamandermantel; Eiserner Heiligenschein

Anmerkung: Tu'Shans Salamandermantel stammt von einer über 300 Jahre alten Echse und gilt als unglaublich robust. Es gilt als normaler Salamandermantel, der seinem Träger +1 auf seinen Widerstand gibt. Dieser Widerstand wird nur genutzt, wenn es darum geht ihn zu verwunden, überall sonst wird sein normaler Widerstand von 4 benutzt.

Optionen: Der Spieler kann entscheiden, ob Tu'Shan mit seiner meisterhaften- oder Terminatorenrüstung kämpft. Sollte letzteres gewählt werden, darf er von einem Terminatorenkommandotrupp begleitet werden. Er erhält jedoch keine Zusatzattacke, da er das Terminator Honorus bereits besitzt und diese Attacke bereits in seinem Profil vermerkt ist.

Sonderregeln:

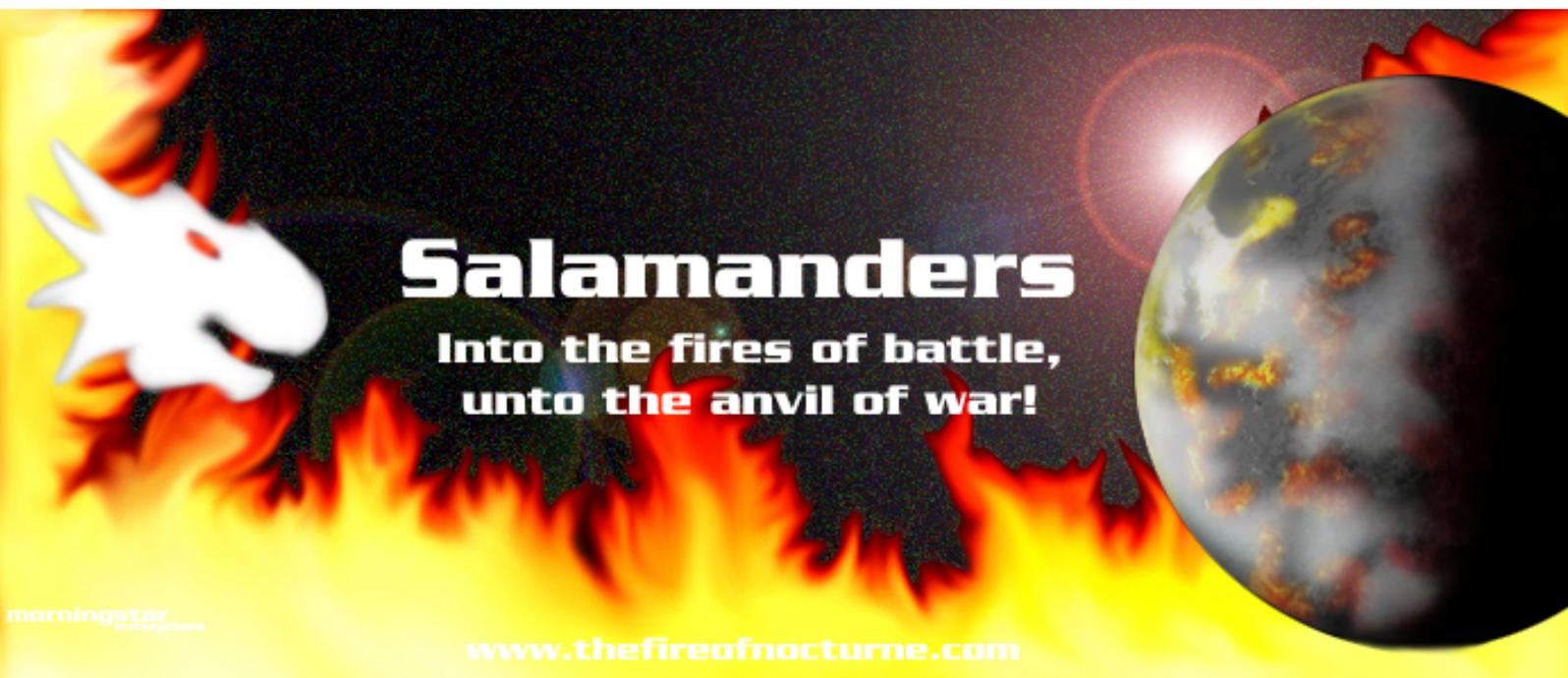
Unabhängiges Charaktermodell: Tu'Shan unterliegt den Regeln eines unabhängigen Charaktermodells, solange er alleine unterwegs ist.

Übermenschliche Kraft: Selbst im Verhältnis zu anderen Space Marines ist seine Kraft beeindruckend. Er ist in der Lage Gewichte zu heben, bei denen irgendein anderer längst gescheitert wäre. Um dies darzustellen, darf er seinen Kombi-Melter mit einer Hand führen. Weiters handhabt er seinen Hammer, als sei es nur ein Stock. Er ignoriert die Sonderregel, dass man mit einem Energiehammer mit Initiative 1 zuschlägt. Stattdessen richtet er sich an seiner Initiative. Er erhält jedoch KEINE zusätzliche Attacke für zwei Einhandwaffen.

Über jedem Zweifel: Der Spieler kann entscheiden, ob Tu'Shan einen Moralwerttest oder einen Test auf den Moralwert besteht oder misslingt. Er muss nie dafür würfeln.

Anführer der Feuersalamander: Wenn Tu'Shan in einer Armee enthalten ist, darf man immer auf die Option zurückgreifen, zwei Sturmauswahlen gegen eine Eliteauswahl einzutauschen. Selbst ohne die Zustimmung des Gegenspielers.

Ich möchte mich an dieser Stelle entschuldigen, dass die Bilder meiner Salamanders noch nicht Teil der bisherigen Fassung sind, aber die Zeit war einfach zu knapp und ich habe bis zum 15 April 2007 bis 21 Uhr daran arbeiten müssen um es überhaupt soweit zu schaffen. Ich bitte daher um Verständnis.
Elias Stern



Ich möchte mich an dieser Stelle bedanken

Bei allen die mir geholfen haben, die mich unterstützt und inspiriert haben, wissentlich und unwissentlich ☺

Meinen Eltern und Freunden, meinem Bruder, meiner ersten wahren Liebe, der es ohne mich hoffentlich besser geht...

Games Workshop für ein wundervolles, doch grausames Universum mit viel Freiraum für eigene Geschichten und Ideen.

Sphaerentor und Forenplanet für eine große Quelle für alles was Warhammer anbelangt.

TheFireOfNocturne: Artimis Vergadin; Incendium; Pyriel; MuteAssassin; Brother Lankev; Mulceber; Passi; Ayele; Sepherian; Xaphan. Those brothers in arms, with whom I have worked with, but sadly our ways splitted long ago and I went my own way. Thanks...

Danke demjenigen der sich die Mühe gemacht hat dies alles zu lesen.

Seite 8 „der Werdegang Vulkans“ bis Seite 10 von „Die Ankunft des Imperators“ wurde mit Erlaubnis von Lexicanum.de übernommen.

Sämtliche anderen Texte, Bilder und Zeichnungen stammen von Elias Stern

Urheberrechte

Adeptus Astartes, Raumflotte Gothic, Black Flame, Black Library, das Black Library Logo, BL Publishing, Blood Angels, Bloodquest, Blood Bowl, das Blood-Bowl-Logo, das Blood-Bowl-Spike-Emblem, Cadia, Catachan, die Chaos-Embleme, Strassenkampf, das Chaos-Logo, Citadel, Citadel Emblem, Stadt der Verdammten, Codex, Dämonenjäger, Dark Angels, Dark Eldar, Finstere Zukunft, das Emblem des zweiköpfigen imperialen Adlers, 'Eavy Metal, Eldar, Eldar Symbole und Emblems, Epic, Sturm des Chaos, Fanatic, das Fanatic Logo, das Fanatic II Logo, Feuerkrieger, Forge World, Games Workshop, das Games-Workshop-Logo, Symbionten, Golden Demon, Gorkamorka, Der Große Verpester, Das Hammer-des-Sigmar-Logo, Das-Gehörnte-Ratte-Logo, Inferno, Inquisitor, das Inquisitor-Logo, das Inquisitor-Emblem, Inquisitor: Conspiracies, Hüter der Geheimnisse, Khemri, Khorne, Kroot, Herrscher des Wandels, Marauder, Mortheim, das Mortheim Logo, Necromunda, das Necromunda Logo, das Necromunda Plakettenlogo, Necron, Nurgle, Ork, Ork-Schädelemblems, Sororitas, Skaven, Skaven-Emblems, Slaanesh, Space Hulk, Space Marine, Space-Marine-Orden, Space-Marine-Ordenslogo, Talisman, Tau, die Tau-Kastenbezeichnungen, Gruftkönige, Trio of Warriors, das zweischweifiger-Komet-Logo, Tyraniden, Tyranniden, Tzeentch, Ultramarines, Warhammer, Warhammer Historical, Warhammer Online, das Warhammer-40.000-Emblem, Warhammer-World-Logo, Warmaster, White Dwarf, das White-Dwarf-Logo und alle assoziierten Zeichen, Namen, Völker, Völker-Insignien/Embleme/Symbole/Logos, Charaktere, Fahrzeuge, Orte, Waffen, Einheiten, Produkte, Illustrationen und Bilder des Blood-Bowl-Spieles, der Warhammerwelt, der Talisman-Welt und des Warhammer-40.000-Universums sind entweder ®, TM und/oder © Games Workshop Ltd 2000-2007, verschiedentlich registriert im Vereinigten Königreich und anderen Ländern der Erde. Alle Rechte vorbehalten.

Codex Salamanders

coming 2007

www.TheFireOfNocturne.com

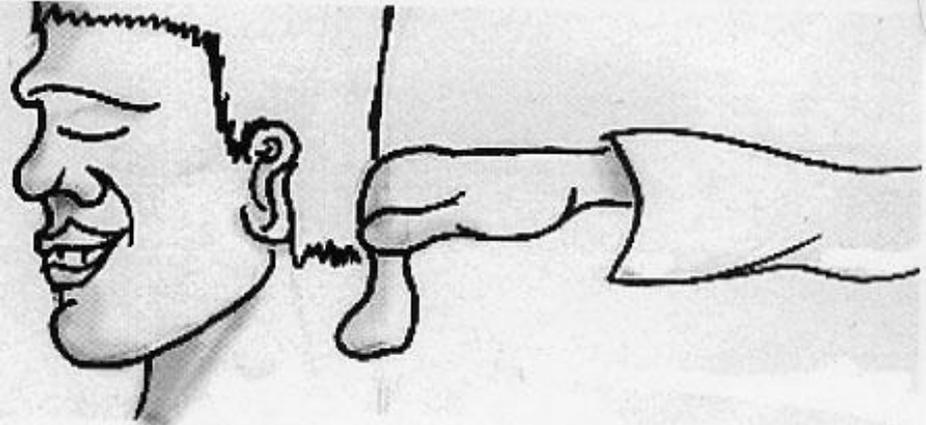
Die letzten beiden Seiten widme ich den Leuten von TheFireOfNocturne.com welche mit mir die Begeisterung für die Salamanders teilen.

The last both pages are dedicated to the people from TheFireOfNocturne.com who share the same enthusiasm for the Salamanders, as I do.

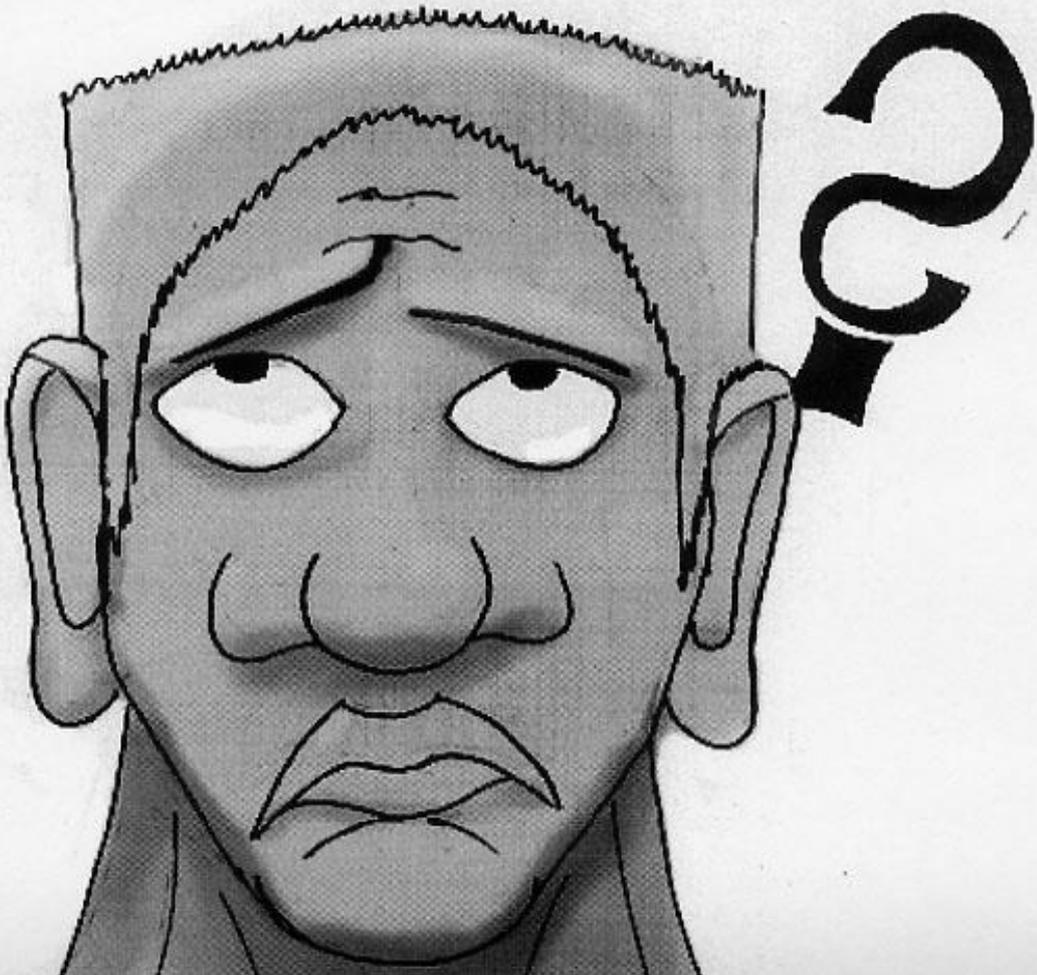
And I want to say thanks; once more.

www.TheFireOfNocturne.com

Space Marines are pussies without their armour!



What is?!
Aren't they?



Pussies, hmm?



Ohhh... Crap!

morningstar