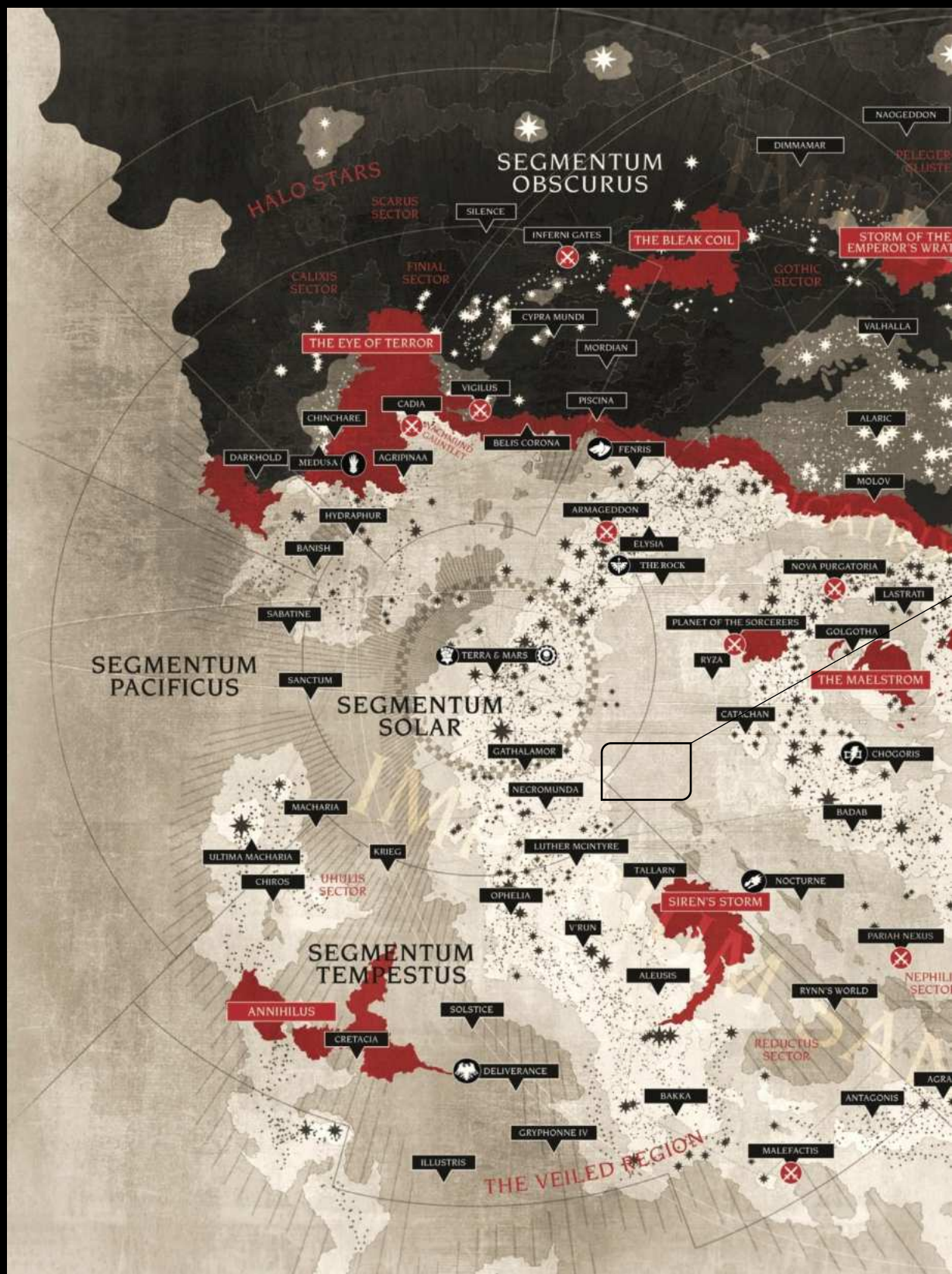




Der Treveal Kreuzzug

- Phase 1 Operation Epharion -

**eine Fan-Made
Foren Kampagne**





Inhaltsverzeichnis

Einleitung	Seite
I - Die Geschichte des Kreuzzuges	Seite
Treveal	Seite
Vorbereitung	Seite
Die Feinde des Kreuzzuges	Seite
I – Chaos	Seite
II – Xenos	Seite
III – Freibeuter	Seite
Der Treveal Kreuzzug	Seite
Der Plan	Seite
Karte	Seite
Organisation	Seite
Phase I - Operation Epharion	Seite
Kapitel I –	Seite
Kapitel II –	Seite
Kapitel III–	Seite
Kapitel IV –	Seite
Kapitel V –	Seite
Kapitel VI –	Seite
II – Hobbybereich	Seite
III - Doktrinen und Kriegsgerät	Seite
IV – Kampagnenregeln	Seite
V – Kampagnenmissionen	Seite
Disclaimer / Quellen	Seite
Danksagung	Seite

Einleitung

Einleitung

Willkommen zu einer Reise in eine Zeit voller Legenden. Auf den folgenden Seiten könnt ihr in die Fußstapfen der treuen und tapferen Soldaten des Imperiums treten und den Ruhm der großen Eroberungen nachverfolgen, den das Imperium der Menschheit mit diesem Kreuzzug erlebt hat.

Von den Autoren

Letztendlich geht es bei dem Kreuzzug um die Imperiale Armee. Es gibt sicherlich Space Marines, Ministorum-Streitkräfte und andere imperiale Organisationen, aber wenn du ein Panzerfahrer oder einfacher Infanterist bist, wirst du dich wie zu Hause fühlen. Auf der Gegenseite wirst du mit einer Vielzahl von Schrecken konfrontiert, von unabhängigen menschlichen Welten bis hin zu alten und schrecklichen Xenos-Imperien. Diese Kampagne hat etwas für alle. Wir wünschen euch viel Spaß.

Wie das Kampagnenbuch funktioniert

Dieses Kampagnenbuch ist in fünf Hauptabschnitte unterteilt und befasst sich mit verschiedenen Aspekten des Kreuzzuges.

I - Die Geschichte des Kreuzzuges

In diesem Abschnitt werden der Hintergrund und die Geschichte des Kreuzzuges von seinen bescheidenen Anfängen bis zu seinem endgültigen Abschluss behandelt. Es beschreibt die Einzelheiten der einzelnen Armeen und wie es ihnen während des zehnjährigen Feldzugs im Guten wie im Schlechten erging. Abschließend werden der Kreuzzug und die tapferen Männer und Frauen, die ihn anführten, ausführlich beschrieben.

II – Hobbybereich

Dieser Bereich zeigt die Kampagne auf dem Tisch mit Schwerpunkt des Malens und Umbauens der zahlreichen beteiligten Armeen und Xenosreiche.

III - Doktrinen und Kriegsgerät

Dieser Abschnitt behandelt die Organisation, Einheitenmarkierungen, Sonderregeln, neue Einheiten und Charaktere, die den Armeen zur Verfügung stehen, und stellt jede spielbare Armee in Farben und Details vor.

IV – Kampagnenregeln

In diesem Abschnitt werden die Regeln behandelt, die für die Durchführung einer Kampagne erforderlich sind, die den Kreuzzug von seinen bescheidenen Anfängen bis zu seinem schrecklichen Ende nachbilden kann. Die Kampagne unterstützt Spielgruppen von 2 bis 50 oder mehr Personen, so dass die Kampagne unabhängig von der Teilnehmerzahl gespielt werden kann.

V – Kampagnenmissionen

Dieser Abschnitt behandelt spezielle Missionen um besondere Ereignisse des Kreuzzuges nachzuspielen. Von planetaren Landungen, Sabotage- und Attentatsmissionen bis hin zu Großangriffen sind alle Arten von Einsätzen möglich. Manche Missionen verwenden spielbare Charaktere deren Schicksal von den Missionen bestimmt werden können.

I - Die Geschichte des Kreuzzuges



Treveal

Die Luft auf Terra war anders als irgendwo sonst in der Galaxis. Schwer, fast greifbar, durchdrungen von der Geschichte und der unvorstellbaren Größe des Imperiums. Hier, in den ehrwürdigen Hallen der Imperialen Kriegsschule, hatte Generalin Athelia Treveal ihre ersten Schritte auf dem Weg gemacht, der sie nun zu einer der bedeutendsten Persönlichkeiten der Imperialen Armee machen sollte. Doch ihr Aufstieg war alles andere als einfach gewesen.

Treveal wurde in eine der alten Adelsfamilien Terras geboren, deren Namen selbst in den Archiven des Adeptus Administratum von Generation zu Generation weitergegeben wurden. Ihr Vater war ein hochrangiger Beamter des Administratums, ihre Mutter eine brillante Strategin in den Diensten des Officio Tacticala. Trotz ihres privilegierten Hintergrunds war Treveals Kindheit von einer strengen Disziplin geprägt. Ihre Eltern, getrieben von der Pflicht gegenüber dem Imperator, hatten wenig Zeit für Zärtlichkeiten. Stattdessen war Treveals Leben von Anfang an ein ständiger Wettlauf, ein unablässiges Streben nach Perfektion.

Schon früh zeigte sich, dass sie anders war als ihre Altersgenossen. Während andere Kinder in den Höfen der noblen Anwesen spielten, zog es Athelia in die Bibliotheken ihrer Familie. Dort verschlang sie Schriften über alte Kriege, studierte die Taktiken von Primarchen und die Lehren des legendären Solar Macharius. Ihr Verstand war scharf, ihr Gedächtnis wie ein Schwamm, der jedes Detail aufzog. Doch es war nicht nur ihr Intellekt, der sie auszeichnete. Schon in jungen Jahren zeigte sie eine ungewöhnliche Gabe, Menschen zu inspirieren und zu führen. Ihre Diener und Lehrer respektierten sie nicht nur wegen ihres Status, sondern wegen ihrer aufrichtigen Entschlossenheit und Fairness.

Diese Talente wurden auf der Kriegsschule schnell erkannt. Dort brillierte sie nicht nur in strategischen Simulationen, sondern auch in der realen Anwendung von Taktiken. Ihre Kommilitonen, viele von ihnen ebenfalls Adlige, respektierten sie für ihre unnachgiebige Disziplin, aber auch für ihre Bereitschaft, Verantwortung zu übernehmen. Doch nicht alle bewunderten sie. Intrigen und Neid waren allgegenwärtig, besonders unter denen, die ihre eigene Stellung bedroht sahen. Treveal lernte schnell, dass Vertrauen im Imperium ein seltenes Gut war und dass selbst die loyalsten Freunde sich durch Angst oder Ehrgeiz zu Verrätern wandeln konnten.



Treveal

Ihre ersten Einsätze in der Imperialen Armee waren von Blut und Verlust gezeichnet. Als junge Offizierin wurde sie einem Regiment zugeteilt, das in den Randgebieten der Segmentum Solar gegen eine brutale Ork-Invasion kämpfte. Die Schlacht um Carathium Prime, ihre erste große Kampagne, wurde zu einem Lehrbuchbeispiel für ihre Fähigkeiten. Inmitten von Chaos und Tod entwickelte sie einen Plan, der die größere und zahlenmäßig überlegene Ork-Horde in eine Falle lockte und vernichtete. Dieser Sieg, erkaufte mit dem Leben Tausender, machte ihren Namen bekannt. Doch es war nicht der Ruhm, der sie prägte, sondern die Erinnerung an die Opfer, die sie gebracht hatte.

Im Laufe der Jahre wuchs ihre Reputation. Von den kalten Wüsten von Arthus IX bis zu den dichten Dschungeln von Mordrax Secundus bewies Treveal immer wieder ihre Fähigkeit, selbst die hoffnungslosesten Situationen zu ihren Gunsten zu wenden. Sie entwickelte eine Philosophie des Krieges, die nicht nur auf strategischer Brillanz basierte, sondern auch auf dem Verständnis der Psyche ihrer Feinde und ihrer eigenen Truppen. Für Treveal war Krieg nicht nur eine Serie von Bewegungen auf einer taktischen Karte – er war ein Gefüge aus Emotionen, Loyalitäten und der unerschütterlichen Entschlossenheit, zu überleben.



Doch trotz ihrer Erfolge blieb sie eine einsame Figur. Ihre Herkunft machte sie zur Zielscheibe von Misstrauen, und ihre kompromisslose Haltung in Fragen der Ehre und Loyalität isolierte sie von vielen ihrer Kollegen. Während andere Generäle politische Allianzen schmiedeten und Intrigen spinnen mussten, um ihre Position zu halten, konzentrierte sich Treveal allein auf ihre Pflicht gegenüber dem Imperator.

Nun, nach Jahrzehnten des Dienstes, stand sie vor ihrer größten Herausforderung: Der Kreuzzug zur Befreiung des Sektors **Ultroris**. Dieser Auftrag war nicht nur eine militärische Herausforderung, sondern auch eine persönliche Bewährungsprobe. Würde sie Erfolg haben, würde ihr Name in die Annalen des Imperiums eingehen. Doch ein Scheitern würde nicht nur ihren eigenen Untergang bedeuten, sondern auch das Verderben für Milliarden Seelen.

Mit einem letzten Blick aus dem Fenster ihrer Kommandozentrale auf den endlosen, golden beleuchteten Horizont von Terra bereitete Treveal sich vor. Ihr Geist war geschärft, ihr Wille aus Stahl. Sie hatte keinen Zweifel daran, dass sie diese Aufgabe mit der gleichen Entschlossenheit angehen würde, die sie ihr ganzes Leben lang geleitet hatte. Denn in ihren Adern floss nicht nur das Blut einer Adligen – sondern das einer Kriegerin, die dem Imperator geweiht war.

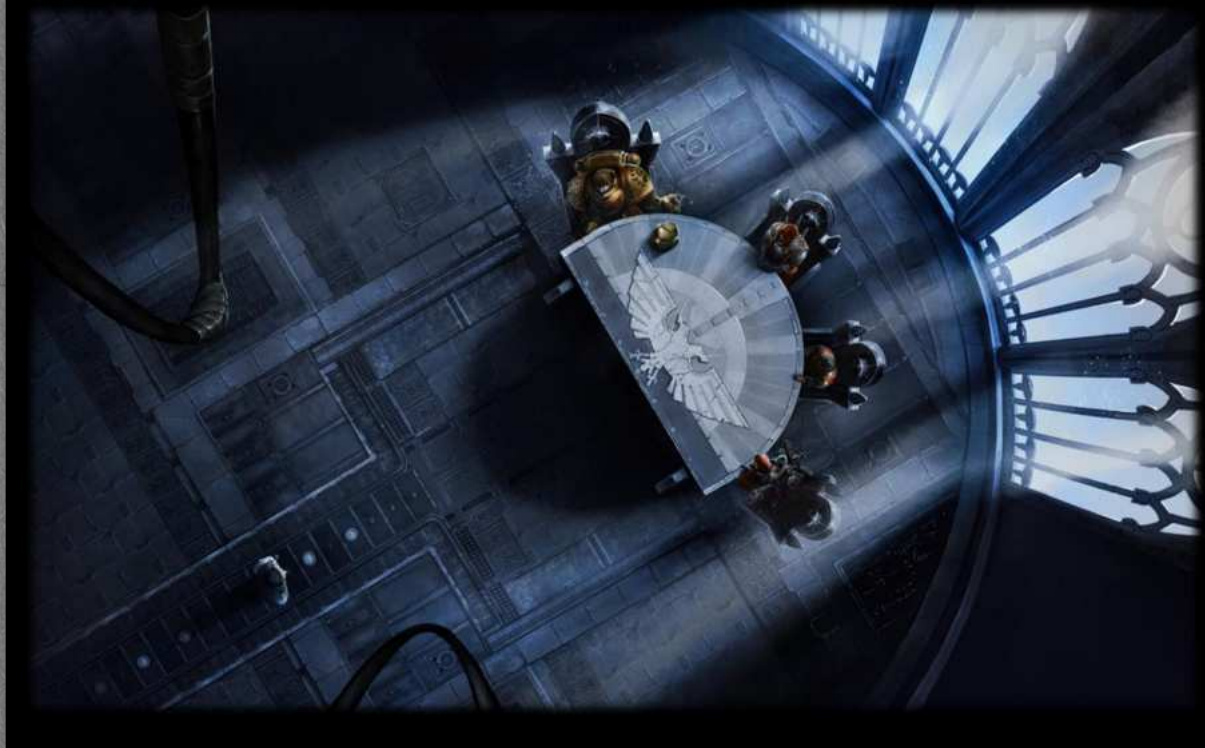
Vorbereitungen

Die Vorbereitung eines imperialen Kreuzzugs ist eine Aufgabe von gewaltigen Ausmaßen, ein logistisches und strategisches Unterfangen, das ganze Welten und Sektoren in Bewegung setzt. Für Generalin Treveal war dies nicht nur eine Frage der Disziplin, sondern auch eine Bewährungsprobe ihrer Fähigkeit, die zahllosen Institutionen des Imperiums in einem gemeinsamen Ziel zu vereinen.

Die Vorbereitungen begannen mit der sorgfältigen Auswahl der militärischen Führung. Fünf General-Majore wurden benannt, Männer und Frauen von herausragender Kompetenz und unerschütterlicher Loyalität. Jeder von ihnen hatte sich in den Kriegen gegen Xenos, Häretiker oder abtrünnige Welten bewährt. Sie waren nicht nur brillante Taktiker, sondern auch Führer, die das Vertrauen ihrer Truppen genossen. Ihnen unterstellt waren jeweils vier General-Lieutenants, die die einzelnen Divisionen kommandieren würden. Doch diese Führungspersönlichkeiten waren nur die Spitze eines gewaltigen Apparats.

Die Rekrutierung der Armeen zog sich über Jahre hin. Ganze Regimenter der Imperialen Armee wurden aus verschiedenen Welten zusammengezogen. Agri-Welten wie Thrassia III stellten widerstandsfähige Infanterie, während Makropolen wie Cataxia Panzer- und Artillerieregimenter lieferten. Auch die schillernden Kavalleristen von Rohalin IX, berühmt für ihre wilden Reiterangriffe, fanden ihren Platz in den Reihen des Kreuzzugs. Jede Einheit wurde geprüft und ausgebildet, um die Standards zu erfüllen, die Treveal für notwendig erachtete. Doch die Armee allein war nicht genug. Treveal wusste, dass der Erfolg eines Kreuzzugs von der Unterstützung durch die großen Organisationen des Imperiums abhing. Durch ihre Verbindungen und Verhandlungsfähigkeiten sicherte sie die Unterstützung mehrerer Space-Marine-Orden, darunter die disziplinierten *Crimson Sentinels* und die gnadenlosen *Angels of Redemption*. Der Adeptus Mechanicus entsandte nicht nur titanische Kriegsmaschinen des Legio Ferrum Magnus, sondern auch Techpriester und Servitoren, um die Flotte und Ausrüstung zu warten. Die Adeptus Sororitas schickten Kriegerinnen des Ordens der Heiligen Reinheit, deren Glaubenseifer auf dem Schlachtfeld legendär war.

Die Koordination all dieser Kräfte stellte eine gewaltige Herausforderung dar. Über 700 Schiffe mussten mit Truppen, Panzern, Munition und Nahrung beladen werden. Versorgungslinien, die durch mehrere Sektoren verliefen, wurden eingerichtet und geschützt. Raumhäfen und Planetensysteme, die als Sammelpunkte dienten, mussten gegen mögliche Angriffe der Feinde gesichert werden. Piraten, Chaos-Kulte und Xenos-Räuber waren eine ständige Bedrohung. Doch trotz aller Widrigkeiten gelang es Treveal und ihrem Stab, das Chaos zu bändigen.



Vorbereitungen

Die Planungen erreichten ihren Höhepunkt in den letzten Monaten vor dem Aufbruch. Strategische Simulationen wurden durchgeführt, um mögliche Szenarien zu analysieren. Die fünf Armeen des Kreuzzugs, jede bestehend aus vier Divisionen, wurden so aufgestellt, dass sie flexibel auf unvorhergesehene Ereignisse reagieren konnten. Die erste Armee, geführt von General-Major Artan Vex, würde als Speerspitze dienen und den ersten Stoß gegen die feindlichen Linien führen. Die anderen Armeen folgten in abgestimmten Manövern, um den Feind einzukreisen und zu zerschmettern.

Neben der militärischen Planung legte Treveal großen Wert auf die Moral und den Glauben ihrer Truppen. Priester des Adeptus Ministorum wurden entsandt, um den Soldaten die heilige Bedeutung ihres Unterfangens einzuprägen. Relikte und Gebete begleiteten die Aufmärsche, und die Namen der Märtyrer vergangener Kriege wurden in flammenden Reden beschworen. Jeder Soldat musste wissen, dass sein Opfer Teil eines größeren Plans war, der letztlich dem Willen des Imperators diente.

Die letzten Wochen vor dem Aufbruch waren geprägt von einer Mischung aus fiebriger Aktivität und einer fast greifbaren Spannung. Die Schiffe wurden mit den letzten Vorräten beladen, die Maschinen gesegnet, und die Befehle durch das Netzwerk des Astra Telepathica weitergegeben. Auf den Sammelwelten ertönten Hymnen des Lobpreises, und die gewaltigen Prozessionen des Adeptus Ministorum riefen den Segen des Imperators auf die Truppen herab. Schließlich, nach sechs Jahren intensiver Vorbereitungen, war alles bereit. Die gewaltige Flotte des Kreuzzugs erhob sich aus den Raumbahnen, ein unaufhaltsamer Stahlstrom, der sich in die Dunkelheit des Alls ergoss. An Bord der Schiffe warteten Millionen Soldaten, ihre Herzen erfüllt von einer Mischung aus Furcht und Hoffnung. Vor ihnen lag der Sektor Ultoris, ein Landstrich der Dunkelheit und des Verderbens. Doch in ihren Herzen brannte das Licht des Imperators, und unter Treveals Führung waren sie bereit, die Flamme der Erlösung in die tiefste Finsternis zu tragen.



Die Feinde des Kreuzzuges



Die Mächte des Chaos



I - Chaos

Der Kult der Ewig Flüsternden

Der Kult der Ewig Flüsternden verbreitet Verderbnis im Veris-Subsektor. Ihre heimlichen Rituale ziehen Dämonen in die Realität, während sie die Gedanken der Schwachen mit süßen Lügen vergiften. Städte fallen lautlos unter ihre Kontrolle, und jedes Flüstern dient der Macht des Dunklen Pantheons. Widerstand endet in Wahnsinn – oder schlimmerem.



Der Kult der Flüsternden Schatten

In den feuchten Katakomben unter der Makropolenstadt Avelis wuchs eine finstere Macht heran. Der Kult der Flüsternden Schatten hatte sich heimlich aus den Reihen der Unzufriedenen und Unterdrückten gebildet, geführt von einem charismatischen, aber wahnsinnigen Prediger namens Malak Veyr. Seine Worte waren wie Gift, süß und verführerisch, und sie drangen tief in die Seelen derjenigen ein, die nichts mehr zu verlieren hatten.

„Die Götter des Chaos bringen Freiheit,“ flüsterte Veyr in einer brennenden Ansprache vor seinen Anhängern. „Die Imperiale Unterdrückung wird fallen, und wir werden über die Asche herrschen!“

Unter der Erde schmiedeten sie Waffen, beteten zu unheiligen Kräften und versprachen ihre Seelen den dunklen Mächten. Als die Zeit reif war, schlugen sie zu. Aus den Schatten heraus überfielen sie die Fabriken und Reaktoren der Makropole, entzündeten Feuer und riefen Chaosdämonen in die Realität.

Doch der Imperator war nicht blind. Eine schnelle Eingreiftruppe der Arbitres und Adepta Sororitas drang brutal in die Katakomben vor. Die Kämpfe waren grausam, doch Veyr lächelte, als er fiel. Sein Blut auf dem kalten Stein war der letzte Schlüssel.

In den Flammen der Vernichtung begann ein dämonisches Portal zu glühen. Der Kult der Flüsternden Schatten hatte gesiegt – auf eine Weise, die niemand erwartet hatte.

Die Blutgezüngelten

Die Blutgezüngelten, Diener Khornes, haben den Draeven-Sektor erobert und in eine blutgetränkte Hölle verwandelt. Von verfallenen Welten aus herrschen sie mit brutaler Tyrannei, opfern ganze Bevölkerungen und errichten Schädelpyramiden. Der Sektor ist ein Reich des Wahnsinns, wo Widerstand nur weiteres Blut für den Schädelthron bedeutet.



„Pessimisten werden uns sagen, dass unser Vorhaben unmöglich ist. Ich sage Ihnen, dass wir nicht versagen werden!“

+++ General in einer Ansprache auf Aurora IV +++

Die Mächte der Xenos



II - Xenos

Schwarmflotte Leviathan

Schwarmflotte Leviathan ist eine apokalyptische Tyranidenbedrohung, die aus den Tiefen des Weltraums herabstürzt. Mit zahllosen Bioformen verschlingt sie ganze Welten und hinterlässt leere Hüllen. Sie passt sich jeder Bedrohung an, wächst unaufhaltsam und bringt eine Welle aus Hunger und Tod über die Galaxis.



Der Schleier der Wahrheit

Der Symbiontenkult "Schleier der Wahrheit" untergräbt Gesellschaften von innen. Getarnt als einfache Bürger säen sie Zwietracht und Korruption, bis der Planet reif für die Tyraniden ist. Ihre fanatische Hingabe an den Schwarm macht sie zu gefährlichen Saboteuren – bereit, alles für die Ankunft der „Heiligen Flotte“ zu opfern.



Die Sareth-Dynastie

Die Sareth-Dynastie ist eine altehrwürdige Necron-Macht, die aus tiefen Gräbern erwacht, um ihre Herrschaft zurückzufordern. Mit seelenlosen Legionen und schimmernden Kriegsmaschinen bringen sie Tod und Zerstörung. Ihre Herrscher, kalt und unbarmherzig, verfolgen nur ein Ziel: die Galaxis unter ihrem eisernen Griff zu vereinen.



Die Schädelkloppa-Horde

Die Schädelkloppa-Horde, angeführt vom brutalen Warboss Grakk „Zerschmetterter“, zieht wie ein grünhäutiger Sturm durch den Maldrak-Sektor. Mit rostigen Waffen und ramponierten Fahrzeugen überrennen sie Planeten, plündern alles, was nicht niet- und nagelfest ist, und feiern gewaltige Waaagh!-Rituale.



Der Schleier hebt sich

In den düsteren Tiefen der Makropole Volcra flüsterte der Kult von der Ankunft der „Heiligen Flotte“.

Bruder-Custos Malvyn stand auf einer improvisierten Kanzel, sein deformierter Arm verborgen unter einem zerlumpten Mantel. Vor ihm drängten sich dutzende Arbeiter, Ganger und Ausgestoßene – alle vom Glanz seiner Worte gefesselt.

„Die falschen Götter des Imperiums haben euch im Stich gelassen!“ donnerte er. „Aber wir haben die Wahrheit gefunden. Eine neue Ära des Lichts erwartet uns!“

Das Publikum jubelte. Viele zeigten bereits die ersten körperlichen Veränderungen – ein Zeichen der „Gabe“. Malvyn lächelte. Sie alle gehörten dem Schwarm, ob sie es wussten oder nicht.

Während die Menge sich in fanatischem Gesang verlor, arbeiteten im Hintergrund Kultsaboteure. Sie präparierten Reaktoren, sabotierten Sicherheitsnetze und markierten Ziele für die kommenden Angriffe. Jeder Akt bereitete den Boden für die Invasion.

In einem finsternen Winkel flackerte ein holographisches Abbild auf – ein seltsames, insektoides Gesicht, das Malvyn überragte. „Bald,“ flüsterte die Stimme des Patriarchen direkt in seinen Geist. „Unsere Befreiung naht.“

Malvyn nickte ergeben. Der Schleier der Wahrheit würde fallen, und Volcra würde in den grenzenlosen Hunger des Schwarms stürzen.

„Pessimisten werden uns sagen, dass unser Vorhaben unmöglich ist. Ich sage Ihnen, dass wir nicht versagen werden!“

+++ General in einer Ansprache auf Aurora IV +++

II - Xenos

Klan der Eisenhände

Der Klan der Eisenhände steht am Rande des Untergangs. Einst Meister der Kriegsmaschinen, hat eine katastrophale Fehde mit Ork-Freibeutern ihre Minenwelten verwüstet. Ihre Votann-Maschine ist beschädigt, und Ressourcen schwinden. Doch trotz ihrer Schwäche kämpfen sie weiter, unerschütterlich entschlossen, ihre Ehre und ihr Überleben zu sichern.



Die Flammenspeer-Enklave

Die Flammenspeer-Enklave hat sich in die Finsternis der Galaxis zurückgezogen, gezeichnet von Verrat und endlosen Kriegen. Einst treue Diener des Höheren Wohls, haben sie nun eine brutale Philosophie angenommen: Frieden durch totale Zerstörung. Ihre Anführer sind zynisch und kompromisslos, bereit, alles zu opfern, um ihre Existenz in der feindseligen Leere zu sichern.



Weltenschiff Myrdraith

Das Weltenschiff Myrdraith gleitet lautlos durch die Leere wie ein geisterhafter Schatten. Seine Bewohner, die letzten Überlebenden eines gefallenen Reiches, tragen eine unheimliche Würde und unbarmherzige Entschlossenheit. Myrdraith greift mit tödlicher Präzision zu, wenn es sich bedroht fühlt, seine Psi-Krieger entfesseln alpträumhafte Schrecken.



Xal'vot

Die Xal'vot, eine rätselhafte Spezies aus lebendem Kristall, errichten strahlende Städte auf kargen Welten, die sie mit Gravitationstechnologien umgestalten. Ihre Kommunikation durch Lichtimpulse bleibt ein Mysterium, und ihre tödliche Präzision schützt ihre Territorien. Ihre stummen, unergründlichen Ziele lassen alle Völker der Galaxis in Unruhe zurück.



Schatten aus der Leere

Die Sensoren des imperialen Kreuzers „Gloria Victis“ schlugen Alarm. Eine massive Struktur materialisierte aus dem Warp – ein Weltenschiff, elegant und bedrohlich, wie eine Klinge, die durch die Leere schnitt.

Kapitän Halvar beobachtete die Holoanzeigen mit wachsender Beklommenheit. „Bereitet die Waffen vor,“ bellte er, doch ein Flüstern durchzog die Brücke. Leise, unheimlich – als würde die Leere selbst sprechen.

„Das ist... Myrdraith,“ murmelte der Astropath, bleich und zitternd. „Wir müssen fliehen.“ Bevor Halvar antworten konnte, erstrahlte ein blendendes Licht.

Schimmernde Eldar-Kampfschiffe stürzten wie Raubvögel herab. Sie waren schneller, präziser, fast unaufhaltsam.

Die Verteidigungstürme der „Gloria Victis“ feuerten, doch ihre Salven verfehlten oder prallten an schimmernden Energieschilden ab.

An Bord des Weltenschiffs Myrdraith blickte Farseer Elareth durch die Runen. Die Imperiale Flotte war schwach – kein Hindernis für die Mission. Ihre Stimme hallte in den Gedanken ihrer Krieger: „Schützt die Geheimnisse unserer Vorfahren. Keine Zeugen.“

Die „Gloria Victis“ zerschellte in einer Flut aus Licht und Schatten. Als Myrdraith weiterzog, blieb nur ein stilles, endloses Nichts zurück – und das Flüstern der Leere.

„Pessimisten werden uns sagen, dass unser Vorhaben unmöglich ist. Ich sage Ihnen, dass wir nicht versagen werden!“

+++ General in einer Ansprache auf Aurora IV +++

Piraten und Freibeuter



III - Freibeuter

Die Schwarze Hand

Die menschlichen Piraten der Schwarzen Hand sind eine skrupellose Bande von Abtrünnigen, Deserteuren und Abenteurern. Mit gestohlenen Schiffen und verbotenen Waffen plündern sie Handelsschiffe und Grenzwelten, getrieben von Gier und Überlebenswillen. Ihre Loyalität gehört keinem Imperium – nur dem Credo des Chaos und Profit.



Klingen des Sturms

Die Eldar-Piraten der "Klingen des Sturms" sind stolze Exilanten, die mit schimmernden Sonnenschiffen durch die Leere segeln. Sie rauben Artefakte und Ressourcen, um ihre sterbende Kultur zu bewahren. Gnadenlos und flink wie Schatten, hinterlassen sie nur Ruin – und ein Flüstern von überirdischer Eleganz.



Schattenzorn

Die Dark Eldar-Piraten von "Schattenzorn" sind grausame Jäger, die in der Leere auf Beute lauern. Mit gespenstischen Schiffsflootten überfallen sie Kolonien und Konvois, um Sklaven und Blutopfer zu rauben. Ihre Angriffe sind brutal, blitzschnell und hinterlassen nur Schmerz und Furcht in der endlosen Dunkelheit.



Da Blitz-Boyz

Die Ork-Piraten der "Blitz-Boyz" sind ein lärmendes Chaos aus Rost, Dakka und purem WAAAGH! Mit improvisierten Kroozern stürmen sie durch den Weltraum, plündern alles, was nicht schnell genug flieht, und liefern epische Schlachten. Für sie zählt nur eines: mehr Beute, mehr Krach, mehr Spaß!



Kapitän Grukck Zahnpalper – Kommandant der Roten Orktober

Kapitän Grukck Zahnpalper ist ein legendärer Ork-Freibeuter und Anführer der berühmten "Blutigen Klauen"-Piratenflotte. Er ist eine imposante Erscheinung mit einer knallroten Rüstung, die er stolz als "unbesiegbar" bezeichnet, weil, wie jeder Ork weiß: *Rot macht schneller!* Seine Lieblingswaffe ist ein monströser Klauen-Apparat, der gleichzeitig schneidet, zermalmst und laut zischt – genau nach seinem Geschmack.

Die "Rote Orktober", Grukks gigantisches Kroozah-Schiff, ist eine albraumhafte Kombination aus gestohlenen Imperialen Wracks, zusammengebratenem Schrott und Ork-Technologie, die gerade so funktioniert. Die Orktober ist nicht nur schneller als jedes andere Schiff der Flotte, sondern auch mit unzähligen Dakka-Türmen, Raketenwerfern und einem gewaltigen Rammsporn ausgestattet, der ganze Flotten in Panik versetzt.

Grukks Manöver und Pläne, so chaotisch und impulsiv sie wirken, zeigen eine seltsame Genialität – zumindest für einen Ork. Er hat keinen Wunsch, sich jemals einer anderen Fraktion anzuschließen oder etwas anderes als Dakka und Beute zu suchen. Sein Ziel ist es, mit der Orktober möglichst viele Feinde in den Weltraum-Schrott zu verwandeln, bevor er selbst glorreich in einer Explosion endet, die groß genug ist, um "die ganze Galaxis grün zu machen".

Seine Crew besteht aus den wildesten und verrücktesten Ork-Piraten, die genauso gerne kämpfen wie plündern. Trotz der endlosen Streitigkeiten an Bord hält Grukck sie mit einer Mischung aus roher Gewalt und lauterem Gebrüll zusammen – und indem er verspricht, dass der nächste Beutezug noch mehr „Gitz“ und noch größere Explosionen bringt.

Grukck Zahnpalper und die Rote Orktober sind in der Galaxis eine gefürchtete Legende. Wenn man sie am Horizont sieht, bleibt nur die Hoffnung, dass sie vorüberziehen – oder dass die eigenen Waffen schneller sind als ihre.

„Pessimisten werden uns sagen, dass unser Vorhaben unmöglich ist. Ich sage Ihnen, dass wir nicht versagen werden!“

+++ General in einer Ansprache auf Aurora IV +++

Der Treveal Kreuzzug



Der Plan

Taktischer Plan zur Befreiung des Sternensektors

Strategische Ausgangslage

Der Sternensektor befindet sich seit mehreren Jahrzehnten unter der Herrschaft chaotischer Kulte und verschiedener Xenos-Fraktionen. Die Stabilität des Sektors ist durch die Zersplitterung der Fraktionen brüchig, bietet jedoch auch Gefahren durch unvorhersehbare Allianzen zwischen Chaos und Xenos. Der Imperiale Kreuzzug unter der Führung von Generalin Athelia Treveal verfolgt das Ziel, den gesamten Sektor unter die Kontrolle des Imperiums zurückzubringen.

Ziele des Kreuzzugs

1.Primärziel: Befreiung der strategisch wichtigsten Planeten (Schlüsselwelten) und Sicherstellung der imperialen Vorherrschaft im Sektor.

2.Sekundärziele:

1. Zerstörung chaotischer und xenosartiger Infrastruktur.
2. Wiederaufbau von Verteidigungslinien und Sicherstellung von Nachschubwegen.
3. Minimierung ziviler Verluste und Gewinnung der Bevölkerung für das Imperium.

Erste Phase: Eindringen in den Sektor und Etablierung eines Brückenkopfes

Die erste Phase konzentriert sich auf die Bereitstellung eines soliden Ausgangspunkts:

1.Flottenbewegung:

1. Die gesamte Flotte (~700 Raumschiffe) wird unter einem massiven Keilmanöver in den Sektor eindringen.
2. Zielpunkt ist das System *Praefexus*, das zentral im Sektor liegt und über eine gut entwickelte Infrastruktur verfügt.

2.Sicherung des Brückenkopfes:

1. Der Einsatz von Space Marines (mindestens drei Orden, z. B. Ultramarines, Imperial Fists, Black Templars) zur Eliminierung feindlicher Kommandostrukturen.
2. Schnellstmögliche Errichtung von Nachschublagern und orbitalen Verteidigungsplattformen.

3.Initiale Bodenoperationen:

1. Landung der Imperialen Armee in Wellen, um die planetare Kontrolle zu sichern.
2. Einsatz von Psionikern zur Neutralisierung chaotischer Störeinflüsse.

Der Plan

Zweite Phase: Aufteilung der Streitkräfte und systematische Befreiung

Nach der Sicherung des Brückenkopfes wird die Flotte in fünf Armeen aufgeteilt, jede unter der Leitung eines erfahrenen Generals oder Kommandanten:

1. Armee I: Angriff auf die Industrie- und Fabrikwelt *Gorath Prime* (von Chaos kontrolliert). Ziel ist die Wiederinbetriebnahme der industriellen Produktion für das Imperium.

1. Armee II: Befreiung der Agrarwelt *Selvanis IX*. Diese Welt ist entscheidend für die Versorgung des Kreuzzugs.

2. Armee III: Angriff auf die Xenos-Hauptwelt *Threxilon*, die als Drehscheibe für den Nachschub der Xenos dient.

3. Armee IV: Befreiung der Hive-Welt *Nemoris*, die sich unter starker chaotischer Kontrolle befindet. Ziel ist die Wiederherstellung von Ordnung und Produktion.

4. Armee V: Tiefer Vorstoß in das System *Kalthar's Edge*, um die dort vermuteten chaotischen Schreinwelten zu zerstören.



Der Plan

Dritte Phase: Stabilisierung und Konsolidierung

Nach der erfolgreichen Einnahme der Schlüsselwelten erfolgt die dritte Phase:

- 1. Verteidigungsstrategie:** Aufbau eines Sektornetzwerks aus orbitalen Verteidigungsstationen.
- 2. Aufstandsbekämpfung:** Einsatz der Inquisition, des Adeptus Arbites und psionischer Ermittler zur Eliminierung verbliebener Chaos-Agenten.
- 3. Wiederaufbau:** Initiierung großer Reparatur- und Aufbauprojekte durch das Adeptus Mechanicus.
- 4. Langfristige Sicherung:** Stationierung von Garnisonen und Integration des Sektors in die imperiale Verwaltung.

Einsatz spezieller Ressourcen

- 1. Adeptus Astartes:** Hochpräzise Operationen gegen hochrangige Ziele.
- 2. Imperiale Ritter:** Brechung feindlicher Festungen und Moral.
- 3. Adeptus Mechanicus:** Sicherstellung technischer Expertise und Ressourcengewinnung.
- 4. Adeptus Sororitas:** Verstärkung des moralischen Rückhalts und psychologische Kriegsführung.

Risikoanalyse

- 1. Koalition zwischen Chaos und Xenos:** Proaktives Vorgehen gegen Kommunikationslinien.
- 2. Langfristiger Nachschub:** Sicherstellung stabiler Verbindungen zur imperialen Heimat.
- 3. Unvorhersehbare Ereignisse:** Bereithalten von Reserven und flexiblen Eingreiftruppen.

Erfolgsindikatoren

- 1. Befreiung von mindestens 80 % der strategischen Planeten.**
- 2. Reduktion der feindlichen Präsenz um 90 %.**
- 3. Wiederaufnahme von mindestens 70 % der lokalen Produktionskapazitäten.**

Möge der Imperator wachen und dieser Plan den Triumph des Imperiums sichern!



Karte



Organisation

Astra Militarum



Astra Militarum

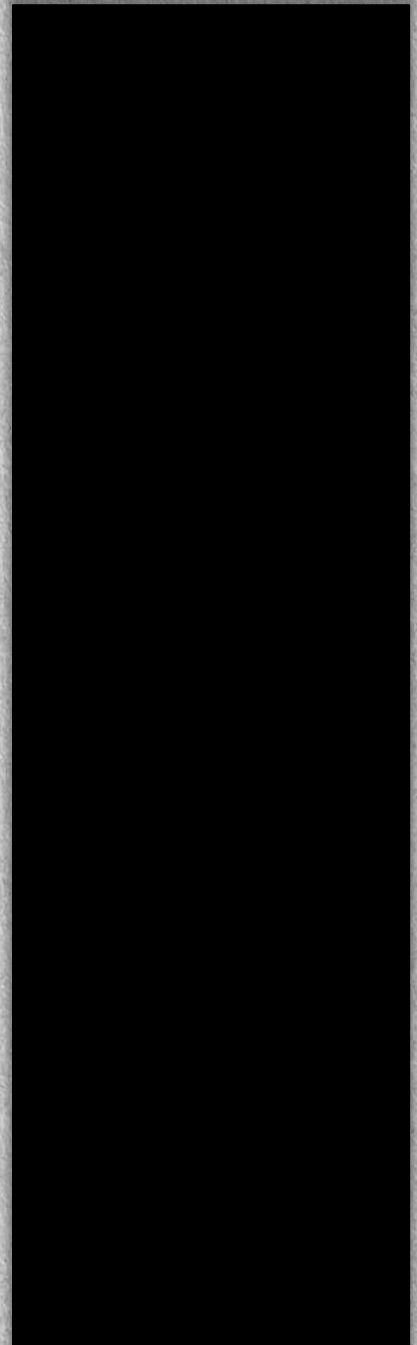
Erste Armee



Erste Armee Oberkommando



Erste Armee Generale



„Pessimisten werden uns sagen, dass unser Vorhaben unmöglich ist. Ich sage Ihnen, dass wir nicht versagen werden!“

+++ General in einer Ansprache auf Aurora IV +++

Erste Armee

2.Division



14th Valhallan



87th Cadian



245th Valhallan Armoured



367th Krieg Armoured



„Ankommendes Feuer hat Vorfahrtsrecht!“

+++ Alte Artilleristenweisheit +++

Erste Armee

2.Division



42nd Highlander



410th Abhuman Auxiliars



288th Valhalla Artillery



43rd Valhalla Super Heavy



„Ankommendes Feuer hat Vorfahrtsrecht!“

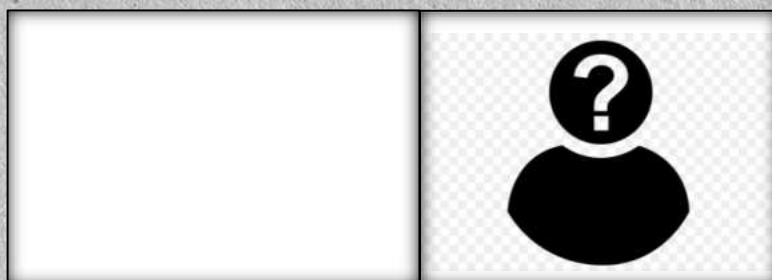
+++ Alte Artilleristenweisheit +++

Erste Armee

3.Division



14th Valhallan



„Ankommendes Feuer hat Vorfahrtsrecht!“

+++ Alte Artilleristenweisheit +++

Astra Militarum

Zweite Armee



Zweite Armee Oberkommando



Die zweite Armee wurde von General-Major Castinus von Horth angeführt. Von Horth stammt von Cadia und ist schon lange ein Vertrauter von Treveal gewesen.

Auf Grund seiner Heimat bestand ein Teil seiner Streitmacht aus Cadianern. Von Horth ist ein guter Stratege und Taktiker, der Bekannt dafür ist, schnelle Erfolge zu erzielen.



Das darunter seine Verbände leiden wird oft von den erreichten Zielen überschattet. Er ist außerdem für sein harsches Temperament bekannt und jeder der einmal Zeuge seiner Wutausbrüche wurde, kann verstehen, dass Aufgeben keine Option für ihn ist.

Der Aufstieg des Castinus von Horth

Castinus von Horth wurde auf Cadia geboren, wo Disziplin und Überleben untrennbar miteinander verbunden waren. Schon als junger Rekrut zeichnete er sich durch taktische Brillanz und eine unerbittliche Arbeitsmoral aus. Seine Ausbilder beschrieben ihn als besessen – einen Mann, der nicht ruhte, bis der Sieg sicher war.

Seine erste bedeutende Bewährungsprobe kam während der Verteidigung der Festungswelt Karvas. Als frisch beförderter Hauptmann übernahm von Horth das Kommando über eine dezimierte Einheit und formte sie in wenigen Stunden zu einer schlagkräftigen Streitmacht. Sein mutiger Flankenangriff zerschlug die feindlichen Linien und rettete die Garnison vor der Vernichtung. Es war ein Sieg, der ihn unter seinen Kameraden ebenso bewunderte wie gefürchtet machte.

Mit jedem weiteren Konflikt stieg von Horth in den Rängen auf. Als Oberst führte er eine kombinierte Streitmacht gegen die Orks von Graktooth Prime, wo seine kompromisslose Taktik sowohl Ruhm als auch Kritik einbrachte. Während die Verluste in seinen Reihen hoch waren, konnte niemand seine Fähigkeit bestreiten, unmögliche Siege zu erringen.

Sein Temperament und seine unnachgiebige Natur wurden legendär. Unter seinem Kommando wagte es niemand, das Wort „Rückzug“ zu erwähnen. Seine Loyalität zu Treveal und dem Imperium machten ihn zu einem der bevorzugten Generäle für schwierige, scheinbar aussichtslose Missionen.

Als General-Major ist von Horth bekannt für seine schnellen Entscheidungen, die oft über Leben und Tod seiner Männer entscheiden. Doch für ihn zählt nur eines: der Sieg um jeden Preis – ein Erbe, das er stolz von Cadia mit sich trägt.

„Keine Gnade“

Die Schlacht tobte auf dem öden Mond Tyris IV. General-Major Castinus von Horth stand auf einer erhöhten Plattform und beobachtete das Chaos.

Cadianische Soldaten stürmten mit präzisen Formationen durch den Schutt, während Artillerie den Himmel mit Feuer erfüllte. „Vorwärts! Keine Verzögerung! Die Stellung gehört uns, oder wir sterben im Versuch!“ Von Horths donnernde Stimme hallte über das Schlachtfeld.

Seine Strategien waren kühl und berechnend, seine Befehle gnadenlos. Der linke Flügel der Armee war schwer unter Beschuss geraten, aber Rückzug war keine Option. Von Horth befahl Verstärkungen – Männer, die kaum Zeit zum Atemholen hatten, wurden sofort in die Feuerlinie geschickt.

Ein Offizier wagte es, Einspruch zu erheben: „General, wir verlieren zu viele Männer!“

Von Horths Augen funkelten gefährlich. „Verlieren? Was wir verlieren, ist irrelevant, solange wir gewinnen. Willst du Treveal erklären, warum wir versagt haben?“

Der Offizier schwieg, und die Verstärkungen stürmten voran. Minuten später brach die feindliche Linie zusammen. Die cadianischen Fahnen wurden über die Ruinen gehisst.

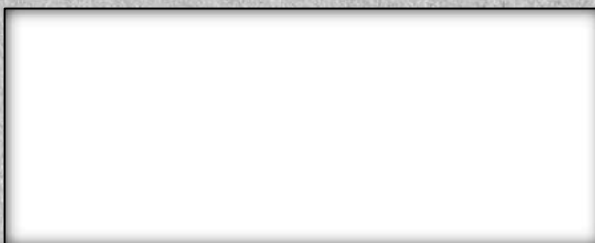
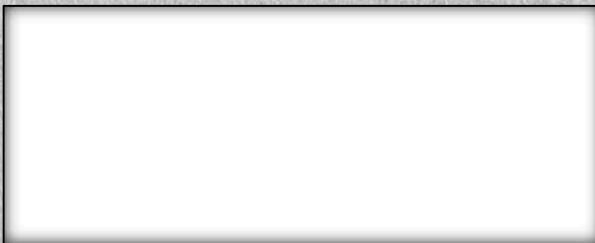
Von Horth sah auf die erschöpften, blutverschmierten Gesichter seiner Männer. „Ihr habt getan, was nötig war,“ sagte er kalt. Doch in seinem Blick lag keine Dankbarkeit – nur der endlose Hunger nach dem nächsten Sieg.

Zweite Armee Generale



General Darius Falkenfels

General Darius Falkenfels, ein cadianischer Veteran, ist ein Symbol unerschütterlicher Disziplin und taktischer Brillanz. Mit einer Narbe, die sein Gesicht ziert, verkörpert er die Entschlossenheit der imperialen Streitkräfte. Seine Truppen folgen ihm blindlings, überzeugt, dass er selbst in der dunkelsten Stunde einen Sieg erringen kann.



„Der Untergang von Cadia“

Obwohl Cadia vernichtet wurde haben Cadianer überall in der Galaxie überlebt. Angetrieben von Zorn und Rache werfen sich die verbliebenen Regimenter in den Schmelztiegel der Schlacht.

Als der Treveal Kreuzzug ausgerufen wurde, waren die Cadianer die ersten die sich den Kampf gegen die verdorbenen Mächten anschlossen. Unter General Darius Falkenfels bildeten die Cadianer die erste Division der 2. Armee.

Während des Kreuzzugs feierten die Cadianer große Erfolge und viele ruhmreiche Siege gingen auf ihr Konto. Die hohen Verluste an Mensch und Material wurden zu Beginn noch durch ihre Erfolge überschattet.

Nach der fünfmonatigen Belagerung von Araxis IV durch die 2. Armee, waren es die Cadianer die einen hohen Blutzoll an der Zivilbevölkerung verursachten. Kultisten hatten sich unter die Bevölkerung gemischt und mit Attentaten für Unruhe und Problemen unter den Befreiern geführt.

Die Cadianer gingen mit brutaler Härte gegen die Bevölkerung vor und schalteten den Kult letzten Endes aus. Mehr als 70% der Bevölkerung wurde während der Säuberung als Häretiker verurteilt.

Obwohl durch das Kommissariat Ermittlungen eingeleitet wurden, sind bis heute keine Offiziere der Cadianer für ihre Vergehen belangt worden.

+++ Kommissar Luther Praxik +++

„Pessimisten werden uns sagen, dass unser Vorhaben unmöglich ist. Ich sage Ihnen, dass wir nicht versagen werden!“

+++ General in einer Ansprache auf Aurora IV +++

Zweite Armee

1.Division



2nd Cadian Kasrkin Stormtrooper „Gatekeeper“

Das ursprüngliche Regiment fiel während der Schlacht um Kasr Kraf bis zum letzten Mann. Aufzeichnungen nach hielten die Kasrkin bis zum letzten Mann die Stellung. In Anerkennung ihrer Leistung wurde das Regiment neu gegründet und erhielt den Namen „Gatekeeper“.

Bevorzugte Spezialwaffe: Plasmawerfer

Kampfdoktrinen: Die Kasrkin verwenden die für Cadianer typischen Taktiken und sind Experten im Kampf mit nahezu allen Waffensystemen. Auf dem Schlachtfeld werden die Kompanien normalerweise anderen Formation zugeordnet und bilden die Sperrspitze von Sturmangriffen oder bilden die mobile Reserve um Durchbrüche des Feindes zu verhindern.



7th Cadian Rifle „The Lucky Sevens“

Die „glücklichen Sieben“ verdanken ihren Namen dem Glück, dass sie seit ihrer Gründung erlebt haben. Während der Schlacht um Cadia erlitt das Regiment massive Verluste, konnte aber der Vernichtung ihrer Heimat im letzten Moment entgehen.

Bevorzugte Spezialwaffe: Granatwerfer
Bevorzugte schwere Waffe: Maschinenkanone

Kampfdoktrinen: Die Cadianer sind exzellente Schützen und nutzen spezialisierte Stoßtruppen zum Stürmen feindlicher Stellungen. Dabei nutzen Sie ihre Stoßtruppentaktiken in massierten Infanterieangriffen oft im Verbund mit anderen Waffen um ihre Ziele zu erreichen.



282nd Cadian Armoured „The Fighting Lions“

Das Panzerregiment war während der Schlacht um Cadia zusammen mit seinem Schwesterregiment dem 283.ten bei der Schlacht um Kasr Shylo beteiligt. Im Gegensatz zum 283.ten schaffte es das Regiment die Landefelder auf den Lemekfeldern rechtzeitig zu erreichen und der sicheren Vernichtung zu entgehen.

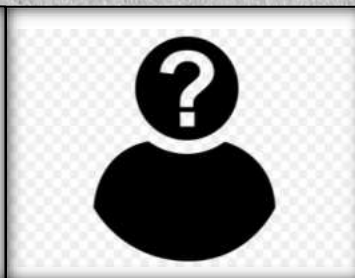
Bevorzugter Panzertyp: Leman Russ Vanquisher



314th Cadian Armoured „Cadian Fury“

Das Regiment war zuletzt auf Armageddon stationiert und kämpfte gegen die Ork Brocken am Styx River. Nach der Vernichtung Cadias wurde das Regiment zum Auffrischen und für Reparaturen auf eine nahegelegene Schmiedewelt verlegt. Kurze Zeit später wurde das Regiment zum Treveal Kreuzzug eingeteilt.

Bevorzugter Panzertyp: Leman Russ Demolisher



Der Triumph bei Daro Secundus

Der Himmel über Daro Secundus war vom Rauch unzähliger Schlachten verdunkelt, als das 7. cadianische Infanterieregiment seinen Vormarsch begann.

Wochenlange Kämpfe gegen die Chaos-Kultisten hatten ihre Reihen erschöpft, doch Rückzug war keine Option. Ihre Heimatwelt Cadia mochte gefallen sein, aber ihr Geist lebte in diesen Soldaten weiter.

Unter dem Kommando von Oberst Benedict Cortwell rückten die cadianischen Linien in präziser Formation vor. Schwere Bolter donnerten, Lasergewehre entfachten ein tödliches Lichtspiel, und Granaten zerschmetterten die improvisierten Barrikaden des Feindes. Die Kultisten, verblendet von ihrem Wahnsinn, warfen sich gegen die unerbittliche Disziplin der Cadianer – und wurden zerschmettert.

Doch die Schlacht nahm eine kritische Wendung, als ein dämonischer Prinz aus den Ruinen auftauchte, seine gewaltigen Schwingen den Rauch zerteilend. Panik drohte, die Reihen zu brechen, doch Oberst Cortwell trat vor. „Wir sind Cadianer! Wir halten die Linie!“

Mit gezieltem Feuer lenkten die Soldaten den Dämon in die Reichweite der bereitstehenden Basilisken. Ein präziser Artillerieschlag zerschmetterte den Prinzen und zerschlug die Moral der Kultisten.

Als der Rauch sich legte, hisste das 7. Regiment ihre Fahne über den Ruinen. Der Sieg gehörte ihnen – ein weiterer Beweis, dass der Wille Cadias ungebrochen war.

„Ankommendes Feuer hat Vorfahrtsrecht!“

+++ Alte Artilleristenweisheit +++

Zweite Armee

1.Division



121st Ratling Auxiliars



394th Ogryn Auxiliars



103rd Cadian Artillery „Emperor’s Wrath“



9th Cadian Super Heavy „Titan Bane“



„Ankommendes Feuer hat Vorfahrtsrecht!“

+++ Alte Artilleristenweisheit +++

Zweite Armee

3.Division



Die Höllenschlacht von Tarsis Dschungel

Der Dschungel von Tarsis war ein Albtraum aus giftigen Pflanzen und brutalen Feinden. Für das 86. Catachan-Regiment war er jedoch Heimat und Hölle zugleich. Unter dem Kommando von Major Dren „Eisfaust“ Karlek kämpften sie sich durch das grüne Dickicht, entschlossen, eine mächtige Ork-Festung zu zerstören.



Die Schlacht war ein verzweifelter Ringen ums Überleben. Gretchins legten Hinterhalte, während schwer bewaffnete Nobz die Linien der Catachaner immer wieder durchbrachen. Die improvisierten Fallen wirkten, aber nicht schnell genug. Jeder Meter, den die Catachaner vorrückten, wurde mit Blut bezahlt.



Als sie die Ork-Festung erreichten, war die Einheit halbiert. Doch die verbleibenden Soldaten, zerfetzt und blutüberströmt, mobilisierten ihre letzte Kraft. Flammenwerfer entzündeten die dichten Büsche, während Sprengladungen die grobschlächtigen Barrikaden der Orks zerfetzten.

Major Karlek lieferte sich einen brutalen Zweikampf mit dem Warboss, dessen Choppa ihm beinahe das Leben nahm. Schwer verwundet, zündete er die letzte Sprengladung und schleppte sich aus der Festung, Sekunden bevor sie explodierte.



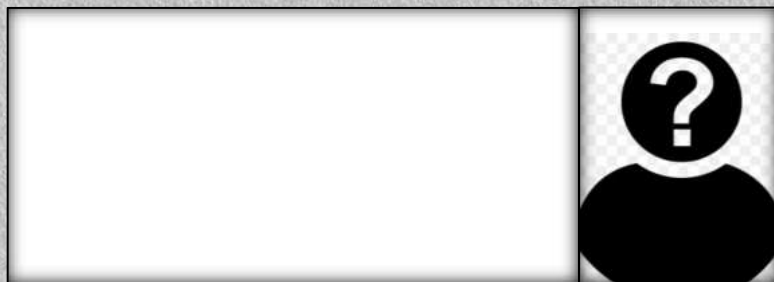
Am Ende waren nur wenige Catachaner übrig, die von den Ruinen aus auf ihre zerstörte Einheit blickten. Der Sieg war ihr, doch der Preis war hoch – ein bedrückender Triumph, der die Überlebenden für immer prägen sollte.

„Ankommendes Feuer hat Vorfahrtsrecht!“

+++ Alte Artilleristenweisheit +++

Zweite Armee

3.Division



„Ankommendes Feuer hat Vorfahrtsrecht!“

+++ Alte Artilleristenweisheit +++

Zweite Armee

4. Division



13th Betic Banshees Stormtrooper



Der Glanz der Betic Banshees

Das 13. Tempestus Scion Regiment, bekannt als die Betic Banshees, wurde auf Veyl IX entsandt, um eine wichtige imperiale Plasmastation vor einer herannahenden Ork-Horde zu verteidigen. Unter dem Kommando von Captain Arlan Thren war das Regiment bekannt für schnelle, koordinierte Einsätze und seinen unerschütterlichen Glauben an den Sieg.

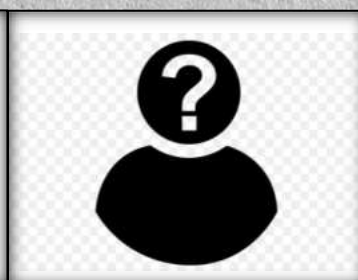
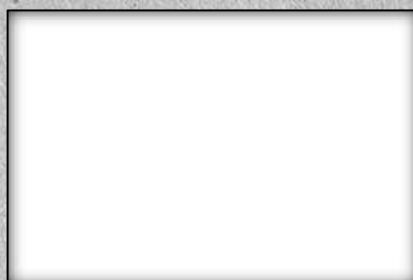
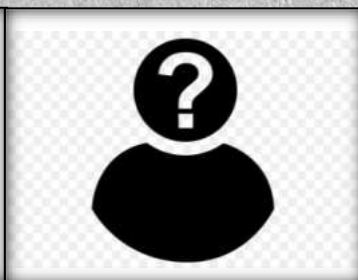
Mit perfekter Präzision bereiteten die Banshees ihre Verteidigung vor. Sprengladungen wurden taktisch platziert, und die Truppen verschmolzen förmlich mit dem felsigen Terrain. Als die Orks mit ihren primitiven Fahrzeugen und lauten Kriegsrufen heranstürmten, eröffneten die Scions das Feuer. Ihre HE-Lasergewehre durchbrachen mühelos die Rüstungen der Grünhäute, und die Orks stolperten über die präzise platzierten Sprengfallen.

Doch die Betic Banshees waren nicht nur Verteidiger. In einer gewagten Offensive infiltrierten sie die Ork-Flanke mit lautlosen Grav-Schlitten und brachten Chaos in die Reihen des Feindes. Captain Thren führte den Vorstoß mit kühler Entschlossenheit, zerstörte den improvisierten Kommandoturm der Orks und löste so Panik in ihren Reihen aus.

Als die letzten Orks in die Wildnis flohen, stand die Plasmastation unversehrt. Die Betic Banshees hatten erneut bewiesen, warum sie zu den besten Scions des Imperiums zählten – und taten dies mit Präzision, Mut und einem Hauch von unverhohlener Überlegenheit.



eichen.



„Ankommendes Feuer hat Vorfahrtsrecht!“

+++ Alte Artilleristenweisheit +++

Astra Militarum

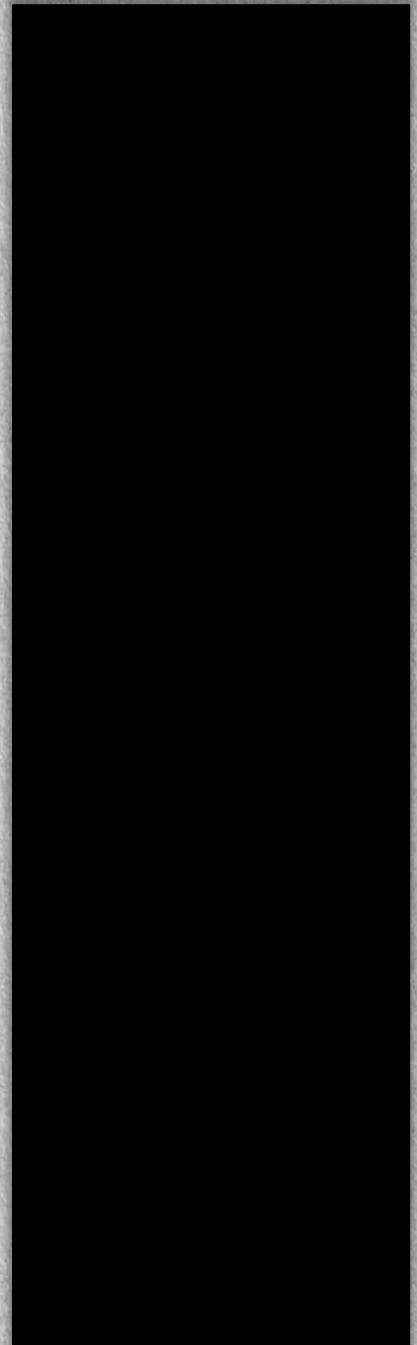
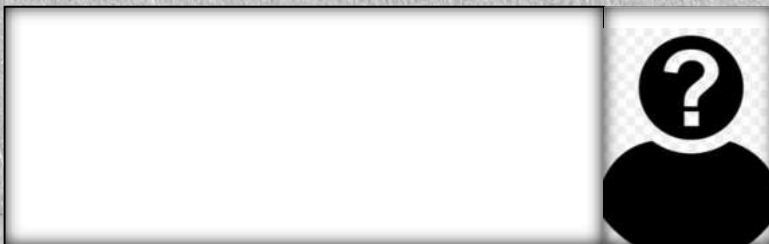
Dritte Armee



Dritte Armee Oberkommando



Dritte Armee Generale

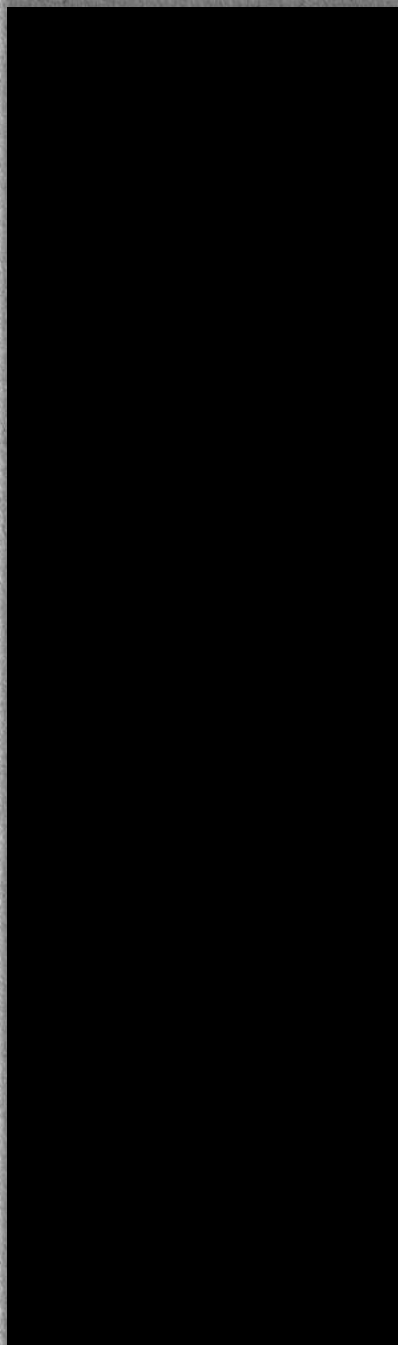
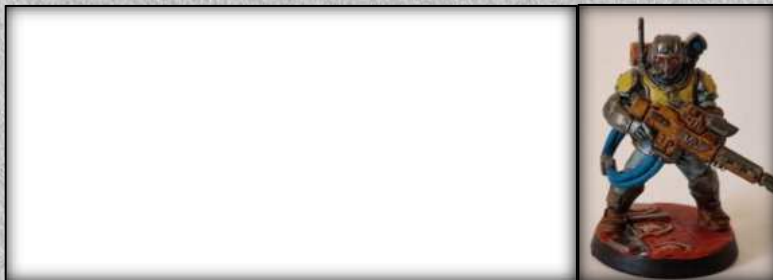


„Pessimisten werden uns sagen, dass unser Vorhaben unmöglich ist. Ich sage Ihnen, dass wir nicht versagen werden!“

+++ General in einer Ansprache auf Aurora IV +++

Dritte Armee

3.Division



„Ankommendes Feuer hat Vorfahrtsrecht!“

+++ Alte Artilleristenweisheit +++

Astra Militarum

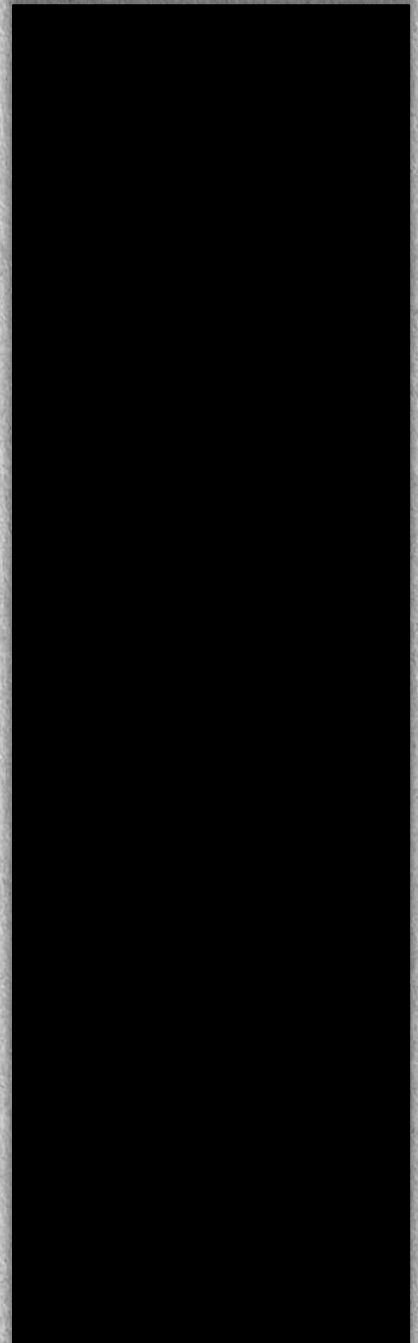
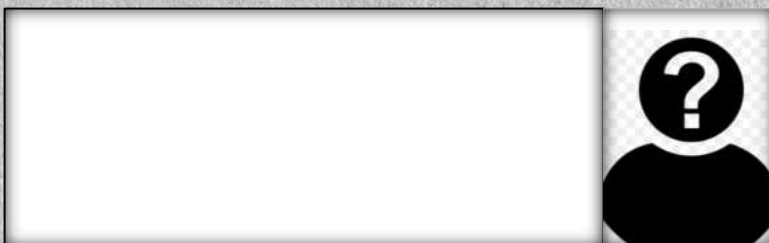
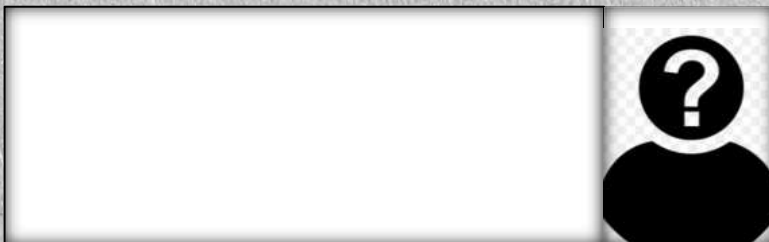
Vierte Armee



Vierte Armee Oberkommando



Vierte Armee Generale

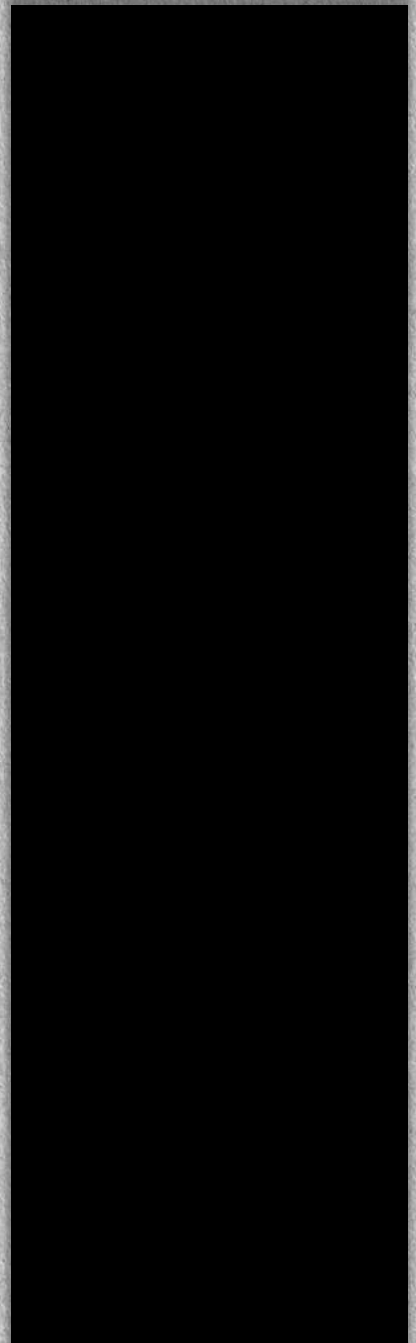
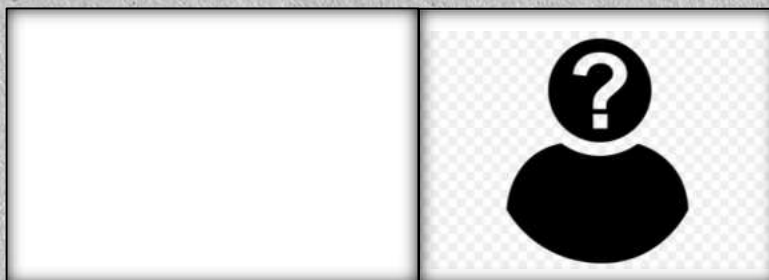


„Pessimisten werden uns sagen, dass unser Vorhaben unmöglich ist. Ich sage Ihnen, dass wir nicht versagen werden!“

+++ General in einer Ansprache auf Aurora IV +++

Vierte Armee

2.Division



„Ankommendes Feuer hat Vorfahrtsrecht!“

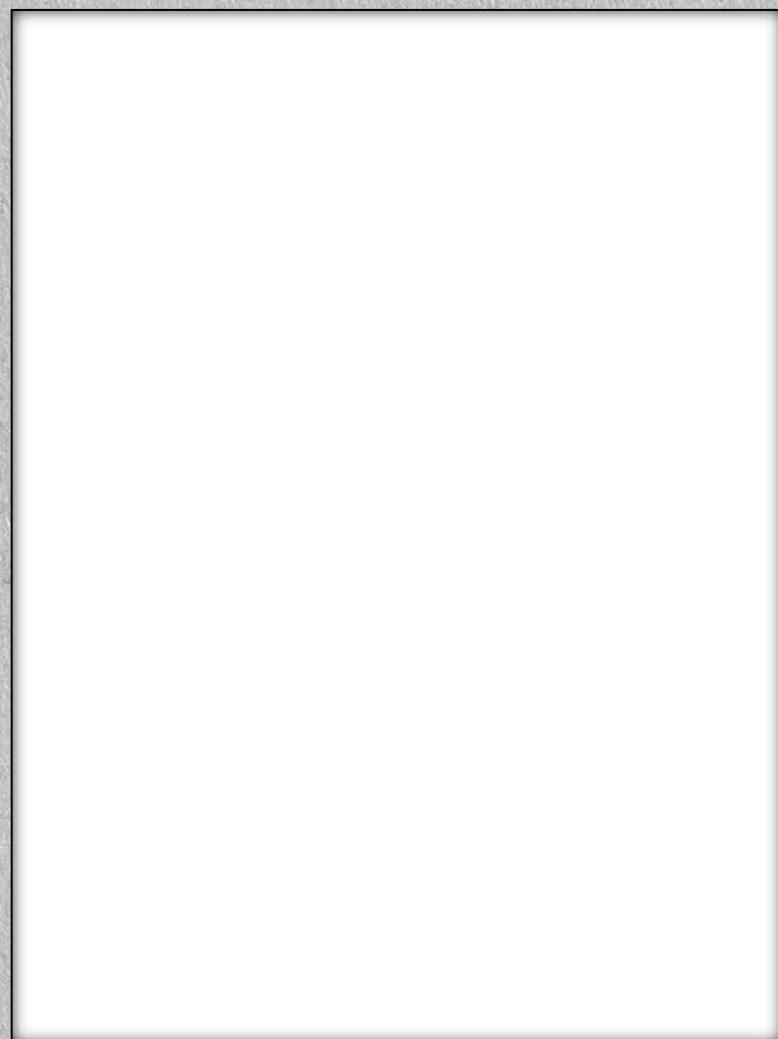
+++ Alte Artilleristenweisheit +++

Astra Militarum

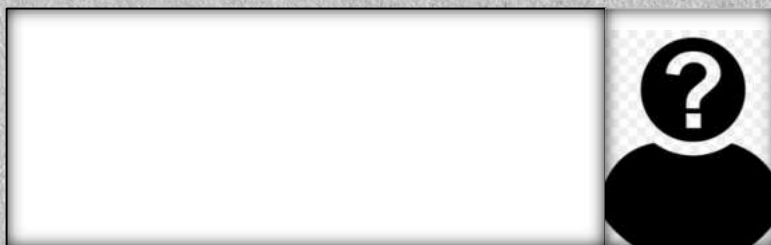
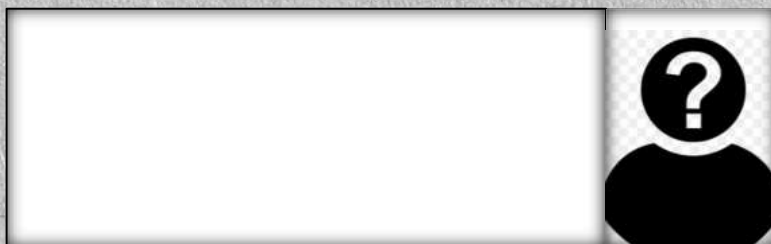
Fünfte Armee



Fübfte Armee Oberkommando



Fünfte Armee Generale



„Pessimisten werden uns sagen, dass unser Vorhaben unmöglich ist. Ich sage Ihnen, dass wir nicht versagen werden!“

+++ General in einer Ansprache auf Aurora IV +++

Fünfte Armee

4. Division



„Ankommendes Feuer hat Vorfahrtsrecht!“

+++ Alte Artilleristenweisheit +++

Adeptus Astartes



Adepta Sororitas



Adeptus Mechanicus



Agenten des Imperiums



Verlauf

Phase I - Operation Epharion

Kapitel I -

Phase II - Operation

Diese Phase des Kreuzzuges beschäftigt sich mit der Aufarbeitung der Operation Epharion und den daraus resultierenden Auswirkungen. Während sich die Kreuzzugsflotte in 5 Armeen mit unterschiedlichen Zielen aufteilt, müssen Versorgungsrouten aufgebaut und Abwehrstellungen errichtet werden.

Der perfekte Anlass für eine Weiterführung der Kampagne im Jahr 2026.

II - Hobbybereich

Dieser Bereich zeigt die Kampagne auf dem Tisch mit Schwerpunkt des Malens und Umbauens der zahlreichen beteiligten Armeen und Xenosreiche.

Die Farben des Krieges

Dieser Abschnitt enthält eine Übersicht der beteiligten Streitmächte und deren Farbschema.

Die Farben des Krieges



Catachaner



Ogryn



Ratling



Name



Name



Name



Name



Name



Name



Bild

Name



Bild

Name



Bild

Name



Bild

Name



Bild

Name



Bild

Name



Bild

Name



Bild

Name



Bild

Name



Bild

Name



Bild

Name



Bild

Name



Bild

Name



Bild

Name



Bild

Name



Bild

Name



Bild

Name



Bild

Name



Bild

Name



Bild

Name



Bild

Name

III-Doktrinen/Kriegsgerät

Dieser Abschnitt behandelt die Organisation, Einheitenmarkierungen, Sonderregeln, neue Einheiten und Charaktere, die den Armeen zur Verfügung stehen, und stellt jede spielbare Armee in Farben und Details vor.

Organisation

Dieser Abschnitt behandelt die Organisation einer Streitmacht. Sei es eine Infanteriekompanie der Imperialen Armee oder die abtrünnige Chaosbande.

Einheitenmarkierungen

Dieser Abschnitt stellt Einheitenmarkierungen für Infanterie- und Fahrzeugmodelle dar. Neben der Anbringung von Regiments- oder Kompanieabzeichen spielt die Zuordnung in die jeweilige Armee eine zentrale Rolle.

Sonderregeln

Um der Kampagne mehr Hintergrund zu verleihen

Neue Einheiten

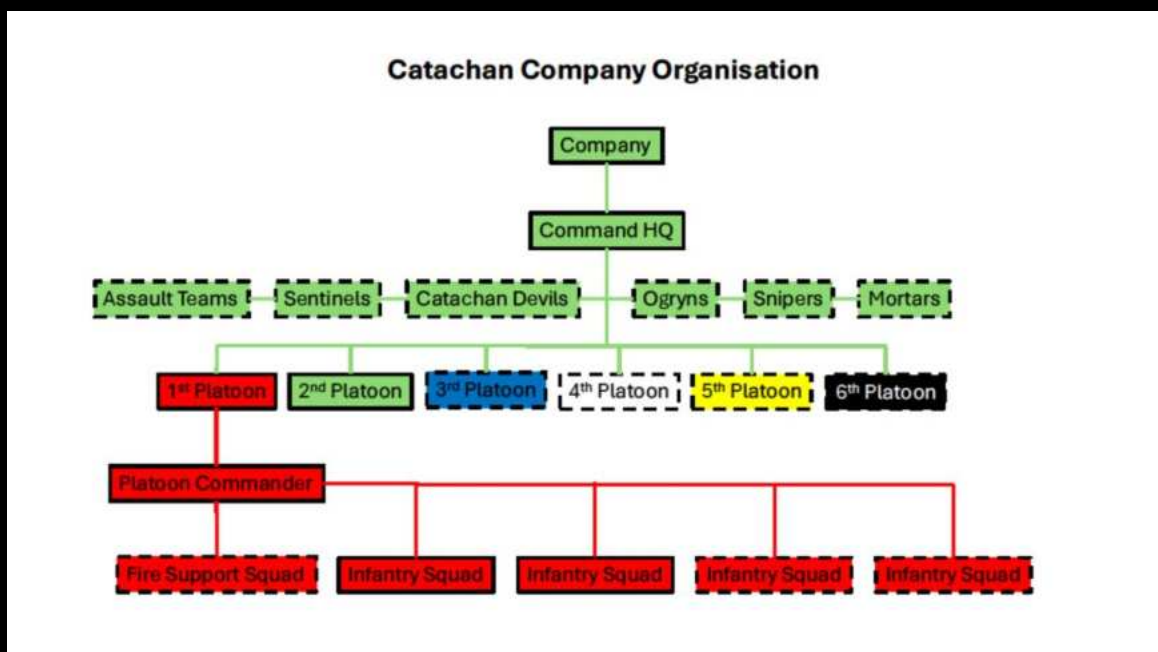
Neue Charaktermodelle



86th Catachan Rifle



Die hier abgebildete Organisationsstruktur wird typischerweise von Regimentern der Todeswelt Catachan verwendet. Die Kompanien sind flexibel aufgebaut, beruhen aber auf der Standard-Organisation für Infanteriezüge mit einem Command Squad und 2-4 Infantry Squads.



Panzer Markierungen



Abzeichen
„Tor von Cadia“

IV – Kampagnenregeln

In diesem Abschnitt werden die Regeln behandelt, die für die Durchführung einer Kampagne erforderlich sind, die den Kreuzzug von seinen bescheidenen Anfängen bis zu seinem schrecklichen Ende nachbilden kann.

Spieleranzahl

Um die Kampagne starten zu können benötigt ihr 2 oder mehr Spieler. Einer davon muss eine Fraktion des Imperiums besitzen, der andere eine Chaos- oder Xenos Fraktion. Die maximale Anzahl der Spieler ist nicht begrenzt. Es sollte allerdings versucht werden, die Spieleranzahl für das Imperium, Chaos und Xenos in etwa ausgeglichen zu halten. Leichte Unterschiede bei der Spieleranzahl sind allerdings kein Problem.

Anmeldung

Erstellt eine Liste für euer schwarzes Brett oder nutzt ein Forum um eine Anmelde-Liste mit Kontaktdaten herzustellen. Dies dient der Übersichtlichkeit und der Absprache von Spielen.

Kampagnenorganisation

Die Kampagne benötigt mindestens 2 Organisatoren für die Kampagne. Einer auf Seiten des Imperiums und einer für die Streitkräfte des Chaos und/oder Xenos. Hauptaufgabe der Organisatoren ist es, die Abgaben zu prüfen und zu bewerten, die Kampagnenergebnisse zu ermitteln und in den Hintergrund aufzunehmen und selbstverständlich um andere Spieler zu motivieren Abgaben zu machen und Spiele zu spielen.

Kampagnenzeitraum

Legt als Spielergruppe einen Zeitraum für die Kampagne fest. Jede Kampagne benötigt Zeit um in Schwung zu kommen. Oft müssen Modelle gekauft oder bemalt werden, Gelände hergestellt und Termine zum Spielen gefunden werden. Wir empfehlen euch daher die Kampagnendauer auf mindestens 6 Monate Spielzeit festzulegen.



IV – Kampagnenregeln

V - Kampagnenmissionen

Disclaimer / Quellen

Danksagung

Ein ganz großes Dank an die vielen Unterstützer und Teilnehmer an diesem Kampagnenbuch.

I - Testleser

@Ranthok

@sejason

@Schleckosaurus

@Cleutin

II - Organisatoren der Forenkampagne

@Ranthok

@sejason

@Schleckosaurus

III - Bilder / Hintergrundgeschichten

@Cleutin

@Arcadius

@Piet81

@Zerzano

@Lurchkatapult



„Willkommen zu einer Reise in eine Zeit voller Legenden. Auf den folgenden Seiten könnt ihr in die Fußstapfen der treuen und tapferen Soldaten des Imperiums treten und den Ruhm der großen Eroberungen nachverfolgen, den das Imperium der Menschheit mit diesem Kreuzzug erlebt hat.“