



# BATTLE HONOURS



**ENTDECKE WARHAMMER, ERKUNDE FANTASTISCHE  
WELTEN UND VERDIENE EXKLUSIVE BELOHNUNGEN**



# WILLKOMMEN BEI BATTLE HONOURS

Battle Honours soll Neueinsteigern bei ihrem Start im Warhammer-Hobby helfen.

Die Aktivitäten in diesem Heft decken die fünf Säulen des Warhammer-Hobbys ab:



## SAMMELN



## BAUEN



## BEMALEN



## SPIELEN



## LESEN

Die Mitarbeiter deines örtlichen Warhammer-Ladens helfen dir, deine Fähigkeiten und dein Wissen rund um Warhammer zu entwickeln, und du hältst mit diesem Heft deine Fortschritte fest.

Durch all diese Aktivitäten lernst du mehr über die Welten von Warhammer, verbesserst deine Fähigkeiten und machst deine Miniaturen bereit. Und sie machen Spaß!

VERWENDUNG DIESES HEFTS

1

BELOHNUNGEN

2

WARHAMMER 40.000

4

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

6

SAMMELN-AKTIVITÄTEN

8

BAUEN-AKTIVITÄTEN

12

BEMALEN-AKTIVITÄTEN

16

SPIELEN-AKTIVITÄTEN

20

LESEN-AKTIVITÄTEN

24

KURZGESCHICHTEN-AUSZÜGE

28

MIT FREUNDEN

32

WARHAMMER ALLIANCE

33

Die hilfsbereiten Ladenmitarbeiter stehen dir jederzeit gerne zur Seite. Mehr Hilfe und Rat findest auch unter:

**BATTLEHONOURS.WARHAMMER.COM**



**DIESES HEFT GEHÖRT:**

**BEGINN MEINES ABENTEUERS:**

**MEIN WARHAMMER-LADEN:**

## VERWENDUNG DIESES HEFTS

Mit diesem Heft und der Hilfe und dem Rat der Mitarbeiter deines Warhammer-Ladens lernst du alles über Warhammer 40.000 und Warhammer Age of Sigmar, setzt dir Ziele und führst Aktivitäten durch, während du die Warhammer-Universen erkundest.

### GEHE DEINEN EIGENEN WEG

Battle Honours wurde entworfen, um dir ein ausgewogenes Erlebnis mit dem Warhammer-Hobby zu bieten, und damit du es auf deine Art erleben kannst.

Dieses Booklet enthält eine Fülle an Aktivitäten, aufgeteilt auf die Themen Sammeln, Bauen, Bemalen, Spielen und Lesen – die Säulen des Warhammer-Hobbys. Jeder Abschnitt in diesem Booklet umfasst zehn Aktivitäten. Mit jeder Aktivität verdienst du dir einen Stempel, um deinen Fortschritt festzuhalten. Du kannst die Aktivitäten und Abschnitte in beliebiger Reihenfolge absolvieren. Schließe nach Belieben Sektionen ab, um Belohnungen zu erhalten.

Wenn du 30 Stempel erhalten hat, hast du das ultimative Ziel erreicht und Battle Honours abgeschlossen!

Du kannst auch nach den 30 Stempeln weiterhin Aktivitäten durchführen, um mehr Belohnungen zu verdienen – und mehr Spaß zu haben!

### ERSTE SCHRITTE

Vermerke oben auf dieser Seite deinen Namen, das Datum und deinen örtlichen Warhammer-Laden.

Denk daran, die Ladenmitarbeiter um den Stempel für diese und deine anderen Aktivitäten zu bitten.



# BELOHNUNGEN

Jeder Erfolg sollte gefeiert werden, egal ob du etwas über die Warhammer-Universen gelernt, eine Miniatur bemalt oder ein aufregendes Spiel mit Freunden gespielt hast.

Trage deine Erfolge mit diesen exklusiven Belohnungen zur Schau.



## SAMMELN

Sammeln macht Spaß – und jede Warhammer-Sammlung ist einzigartig und besonders, egal ob du einzelne Modelle für die Vitrine oder eine Armee für deine Spiele sammelst.

**Schließe die Sammeln-Aktivitäten ab, um zwei Anstecker zu erhalten.**



SEITE 8



## BAUEN

Warhammer verfügt über die besten je produzierten Miniaturen. Erschaffe aus grauen Kunststoffteilen im Gussrahmen vollständige Modelle zum Herzeigen, Bemalen oder Spielen.

**Schließe die Bauen-Aktivitäten ab, um eine Bitsbox zu erhalten, in der du übrige Teile aufbewahren kannst.**



SEITE 12



## BEMALEN

Mit all deinen Miniaturen kannst du aufregende Warhammer-Spiele spielen. Egal, ob du zuhause ein kleines Gefecht mit Freunden genießt oder bei großen Events Spiele mit Leuten aus aller Welt spielst, du kannst unzählige spaßige Stunden verbringen.

**Schließe die Bemalen-Aktivitäten ab, um ein Pinselset zu erhalten, damit deine Pinsel in gutem Zustand bleiben.**



Pinsel nicht enthalten

SEITE 16



## SPIELEN

Mit all deinen Miniaturen kannst du aufregende Warhammer-Spiele spielen. Egal ob du eine kleine Schlacht zuhause mit deinen Freunden genießt oder auf einem großen Spieleevent gegen Leute aus der ganzen Welt spielst, steht lebenslang Spaß auf dem Plan.

**Schließe die Spielen-Aktivitäten ab, um vier Würfel zu erhalten, deren Gestaltung zu Warhammer passt.**



SEITE 20



## LESEN

Hinter jeder Miniatur und jeder Schlacht steckt eine Geschichte.

Egal, ob du über deine neuesten Miniaturen in ihrem Codex oder Kriegsbuch liest, oder dich in einen Roman oder ein Hörbuch von Black Library stürzt, Warhammer steckt voller epischer Geschichten.

**Schließe die Lesen-Aktivitäten ab, um ein Lesezeichen zu erhalten, damit du beim Lesen entspannt eine Pause einlegen kannst.**



SEITE 24

## ABSCHLUSS

**Schließe 30 Aktivitäten ab, um deinen ersten Schritt auf deiner Reise zu vollenden und du erhältst eine Urkunde sowie einen Miniaturenkoffer, um deine Warhammer-Sammlung zu verwahren.**



Du kannst weiterhin Aktivitäten abschließen und Stempel sammeln, um die restlichen Belohnungen zu erhalten. Deine Warhammer-Reise endet nie – es gibt immer neue Miniaturen zu sammeln und bauen, Spiele zu spielen, Geschichten zu lesen und Freunde zu finden!



**ABGESCHLOSSEN AM:**

# WARHAMMER 40.000

Mach dich bereit, dich in die Finsternis der fernen Zukunft zu stürzen! Dieses Heft ist dein Portal in eine gewaltige und apokalyptische Galaxie, in der das Imperium der Menschheit gegen unzählige Feinde ums Überleben kämpft.

## DAS IMPERIUM

Auf über einer Million Welten ist die Menschheit durch die Anbetung des Gottimperators geeint, der ewig auf seinem Goldenen Thron sitzt. Doch der Anspruch des Imperiums auf die Galaxis ist brüchig, denn in jedem Sternensystem brennen die Feuer des Krieges.

Xenos-Kriegsherren führen tobende Horden und wollen die Menschheit auslöschen. Verräter-Champions rufen die Mächte der Dunklen Götter des Chaos an. Große Stürme zerreißen die Realität selbst und monströse Dämonen brechen aus ihnen hervor, um sich an den Seelen der Unvorsichtigen zu laben.

Der Finsternis stellen sich die Armeen des Imperiums entgegen – die dicht gedrängten Reihen des Astra Militarum, die technologischen Wunder des Adeptus Mechanicus, das fanatische Adepta Sororitas und vor allem die Space Marines.

## SPACE MARINES

Die elitären Space Marines sind die erste Verteidigungslinie des Imperiums gegen die Schrecken der Galaxie. Jeder Space Marine wurde genetisch verbessert und ist stärker, schneller und mutiger als gewöhnliche Menschen. Ihre Waffen und Ausrüstung bestehen aus dem Besten, was das Imperium zu bieten hat, und es gibt keinen Feind, den die Space Marines nicht bezwingen können.

Es gibt Hunderte Orden der Space Marines im Imperium, jeder mit eigener Heraldik, Kampfstil und ehrenvoller Geschichte. Einige dieser Orden verteidigen die Menschheit seit zehntausend Jahren, während andere erst vor Kurzem gegründet wurden, um die stets zunehmenden Bedrohungen für das Imperium zu bekämpfen.

## DAS SPIEL

In Spielen von Warhammer 40.000 stellen zwei (oder mehr) Spieler Armeen aus Citadel-Miniaturen für strategische Schlachten zusammen und versuchen, ihre Feinde auszu-manövrieren und ihre Missionsziele zu erfüllen, für Ruhm und Ehre!

Du kannst Spiele ganz nach deinen Vorlieben auf viele unterschiedliche Arten spielen, wie etwa kompetitive Schlachten, die dein Geschick als General aufs Äußerste prüfen, oder mit dem Kreuzzug-System in einer Reihe von Spielen die Geschichte deiner Armee erzählen.

Ein Spiel von Warhammer 40.000 ist eine spektakuläre und inspirierende Angelegenheit, denn bemalte Armeen marschieren über in Szene gesetzte Schlachtfelder, während die Spieler Würfel werfen und die Kameradschaft eines gemeinsamen Hobbyerlebnisses genießen.



# IN DER FINSTERNIS DER FERNEN ZUKUNFT GIBT ES KEINEN FRIEDEN

## DIE MINIATUREN

Armeen bei Warhammer 40.000 sind ein spektakulärer Anblick, denn sie bestehen aus vielen Infanterietrupps, die von unterschiedlichsten Helden, Fahrzeugen und Monstern unterstützt werden. Du kannst deine Armee mit den Miniaturen, die dir gefallen, individualisieren – ob du eine schnelle Streitmacht aus Bikern und Fliegern, eine standfeste Schützenlinie voll schwerer Waffen oder eine Streitmacht mit vielen mächtigen Helden bevorzugst, du kannst die Armee deiner Träume ausheben.

Du kannst deine Armee so bemalen, dass sie eine berühmte Fraktion aus dem Universum von Warhammer 40.000 darstellt, oder deiner Fantasie freien Lauf lassen und deine eigene erschaffen. Wie auch immer du deine Streitmacht gestaltest, das Hobby wird dir Spaß und Aufregung bringen und die Befriedigung, eine Miniaturensammlung zu schaffen, auf die du jahrelang stolz sein kannst.



## MEHR ERFAHREN

Um mehr über Warhammer 40.000, seine Welt und die unterschiedlichen Fraktionen zu lernen, besuche die Website:

[WARHAMMER40000.COM](http://WARHAMMER40000.COM)



# WARHAMMER AGE OF SIGMAR

Willkommen im Zeitalter des Sigmar, einer Ära des Krieges, in der Helden, Götter und Monster um die Vorherrschaft in den Reichen der Sterblichen ringen. Dieses Heft lässt dich in diese fantastischen Welten abtauchen, während du deine Reise im Warhammer-Hobby beginnst.

## DIE REICHE DER STERBLICHEN

Die Reiche der Sterblichen sind acht elementare Welten, die voller tödlicher Monster, großer Gefahren und lange verborgenen Geheimnissen stecken. Jahrhundertlang litten diese Länder unter der Herrschaft der Chaosgötter, den urtümlichen Feinden der Sterblichen. Das Zeitalter des Chaos endete, als der Gottkönig Sigmar, der einst über die Reiche herrschte, seine himmlischen Heerscharen auf Blitzen herabfahren ließ, um die Sterblichen zu befreien und sein uraltes Reich wiederherzustellen.

Diese Sturmgeschmiedeten Ewigen sind Helden die, die in celestische Unsterbliche verwandelt wurden, und sie sind die größten Krieger des Gottkönigs. Sie kämpfen an der Spitze von Kreuzzügen und stellen sich den vielen Schrecken, die die Sterblichen bedrohen. Selbst dem Tod trotzen sie, denn sollten sie niedergestreckt werden, kehren ihre Seelen nach Azyr zurück, um neugeschmiedet und zurück in den Kampf geschickt zu werden.

## DIE GROSSEN BÜNDNISSE

Die vielen Völker und Fraktionen der Reiche der Sterblichen werden in vier Großen Bündnisse unterteilt, losen Gruppen aus Kriegern, die durch ihre Ziele geeint werden.

Unter jenen, die sich der **Ordnung** verschrieben haben, finden sich Menschen, Aelf, Duardin und die Sturmgeschmiedeten Ewigen, Sigmars mächtige Recken. Diese Helden wollen die Reiche der Sterblichen vom Makel des **Chaos** befreien und errichten große Städte als Bollwerke gegen die Finsternis.

Ihnen stellen sich die gefürchteten Krieger des Chaos entgegen, Anhänger der Dunklen Götter, die die Reiche unterwerfen wollen. Ebenso gefährlich sind die endlosen Legionen des **Todes**, die dem Willen des Großen Nekromanten Nagash gehorchen, und die urtümlichen Kräfte der Zerstörung.

Die Horden der **Zerstörung** sind eine wilde Naturgewalt und kämpfen, weil sie es können.

## DAS SPIEL

Bei Warhammer Age of Sigmar kannst du strategische Fantasy-Schlachten austragen, von kleinen Vorhut-Scharmützeln bis zu gewaltigen Begegnungen Hunderter Modellkrieger.

Du kannst aus Dutzenden Fraktionen aus den Großen Bündnissen wählen, von den blitzgeschmiedeten Sturmgeschmiedeten Ewigen bis zu den marodierenden Horden der Orruks und Ogors, gewaltigen Reihen aus Skeletten unter dem Befehl unheilvoller Seelenbrand-Vampire oder den grässlichen Dämonen, die von jenseits der Grenzen der Realität selbst kommen.

Deine Spiele können alles sein, von hart umkämpften kompetitiven Schlachten mit ausgewogenen Kräften und speziell dafür geschriebenen Missionen bis zu erzählerischen Spielen, die eine Geschichte erzählen, oder du kannst einfach alle deine Miniaturen auf den Tisch stellen, um eine gewaltige Schlacht zu genießen!





# ES IST EINE ZEIT DES AUFRUHRS. EINE ÄRA DES KRIEGES. ES IST DAS ZEITALTER DES SIGMAR

## DIE MINIATUREN

Wie du Warhammer Age of Sigmar angehst, ist dir überlassen, aber es dreht sich alles um deine Sammlung von Citadel-Miniaturen. Vielleicht willst du sie sammeln, zusammenbauen oder bemalen, weil es dir Spaß macht oder weil du an Wettbewerben teilnehmen willst. Vielleicht erschaffst du eine alles erobernde Armee und dominierst die Schlachtfelder der Reiche der Sterblichen. Vielleicht beschreitest du den Pfad des Ruhms und baust deine Armee auf, während du Spiele spielst und in deinem eigenen Winkel der Reiche eine Geschichte erzählst.

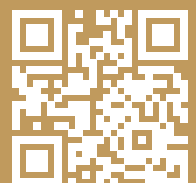
Dein Erlebnis mit Warhammer Age of Sigmar kann all diese Dinge umfassen, oder vielleicht auch etwas, das du selbst erschaffst. Wie auch immer du dich einbringst, das Hobby wird dir Spaß und Aufregung bringen und die Befriedigung, eine Miniaturensammlung zu schaffen, auf die du jahrelang stolz sein kannst.



## MEHR ERFAHREN

Um mehr über Warhammer Age of Sigmar, seine Welt und die unterschiedlichen Fraktionen zu lernen, besuche die Website:

[AGEOFSIGMAR.COM](http://AGEOFSIGMAR.COM)



# SAMMELN



Deine Warhammer-Sammlung beginnt hier – und wie du sie gestaltet, bestimmst nur du. Wähle deine liebsten Miniaturen, stelle eine epische Geschichte nach, erschaffe eine mächtige Armee – die Möglichkeiten sind endlos!

Dieser Abschnitt enthält Aktivitäten, die dir helfen, deine Sammlung zu beginnen.

## WUNSCHLISTE

---

---

---

---

---

---

---

---

## ERSTELLE EINE WUNSCHLISTE

Mit so vielen umwerfenden Miniaturen zur Auswahl ist es hilfreich, eine Liste deiner Lieblinge zu erstellen.



## LADENAKTIVITÄT

Dein erster Schritt ist, einen Schwerpunkt für deine Sammlung zu wählen. Sprich mit den Ladenmitarbeitern über die Spiele und Fraktionen, die dir gefallen, und wähle eine für deine Sammlung.



## MEHR ERFAHREN

Erkunde die Universen von Warhammer 40.000 und Warhammer Age of Sigmar auf ihren jeweiligen Websites. Entdecke die Welten, Fraktionen, den Hintergrund und vieles mehr!

WARHAMMER  
40.000



WARHAMMER40000.COM

WARHAMMER  
AGE OF SIGMAR



AGEOFSIGMAR.COM

## FRAKTIONSFOKUS

Entdecke die Helden und größten Schlachten deiner Fraktion auf der Website und in Büchern.



## DER HERR DER SCHLACHTEN - 1

Wähle ein Charaktermodell, das deine Sammlung in den Krieg führen wird.



## GETREUES GEFOLGE - 1

Wähle eine Einheit aus fünf oder mehr Miniaturen, um deine Sammlung auszubauen und deinen Anführer zu beschützen.



## VERSTÄRKUNGEN - 1

Erweitere deine Armee - wähle eine neue Einheit aus zehn oder mehr Miniaturen für deine Sammlung.



## GROSSER BROCKEN - 1

Füge deiner Sammlung ein mächtiges Monster oder Fahrzeug hinzu und lass die Erde erzittern!



## SCHLACHTFELD - 1

Beginne mit einem Geländestück, dein perfektes Schlachtfeld zu erschaffen.



## STARTERSETS

Startersets enthalten zwei Gruppen von Miniaturen (sowie Regeln und mehr), weshalb sie ideal sind, mit einem Freund gemeinsam anzufangen.

Entdecke auf Seite 32 weitere Wege, Stempel zu erhalten, indem du Warhammer mit einem Freund zusammen entdeckst.



## RÜCKBLICK

Schreibe deine Gedanken über deine Sammlung in der Box unten nieder.



### RÜCKBLICK – 1

Deine Sammlung kommt gut voran. Sprich mit den Ladenmitarbeitern darüber, was du bis jetzt gesammelt hast, und was du als Nächstes planst.



## SAMMLE AUF DEINE ART

Halte hier fest, was du für deine eigene Sammeln-Aktivität geplant hast.



### DEIN WARHAMMER – 1

Erweitere deine Sammlung – auf deine Art! Denk dir deine eigene Sammeln-Aktivität aus und schließe sie mit der Hilfe der Ladenmitarbeiter ab.



## ABSCHNITT ABGESCHLOSSEN

Deine Sammlung hat begonnen! Was als Nächstes geschieht, liegt ganz bei dir.

Erweitere deine Armee zu einer alles unterwerfenden Streitmacht, beginne eine neue Sammlung aus Verbündeten oder Feinden für deine Sammlung oder wähle Miniaturen, die dir gefallen – du hast die Wahl.

Wenn du alle Sammeln-Aktivitäten abgeschlossen hast, frage die Ladenmitarbeiter nach deinen Ansteckern!



## DIE ERSTE MINIATUR IST KOSTENLOS

Egal, ob du an der Finsternis der fernen Zukunft oder den Reichen der Sterblichen interessiert bist, in deinem örtlichen Laden kannst du deine erste Miniatur kostenlos erhalten.

Sprich mit den Ladenmitarbeitern über das Bauen und Bemalen deiner ersten Miniatur.



## MINIATUR DES MONATS

Warhammer-Läden verschenken jeden Monat eine kostenlose Miniatur, die du ganz nach Belieben bauen und bemalen kannst.

Erfahre in deinem örtlichen Laden mehr über die aktuelle Miniatur des Monats.



## SAMMLERMÜNZEN

Jeden Monat hat dein örtlicher Laden eine neue Sammlermünze für dich.

Sprich mit den Ladenmitarbeitern, darüber, wie du die aktuellste Münze und ein Sammelalbum für sie bekommst.



## VORHUT UND KAMPFPATROUILLE

Vorhut- und Kampfpatrouille-Boxen sind die beste Art, eine neue Sammlung zu beginnen – sie enthalten jeweils eine Armee in einer Box und bringen dir mehrere Stempel im Sammeln-Abschnitt ein.

Du kannst dir das Sortiment der Vorhut- und Kampfpatrouille-Sets im Warhammer-Webstore oder in deinem örtlichen Laden ansehen.



[WARHAMMER.COM](https://www.warhammer.com)

# BAUEN



Aus einem Haufen Kunststoffteile eine vollständige Miniatur zu erschaffen, die bereit ist, bemalt zu werden, ist ein Hobby für sich!

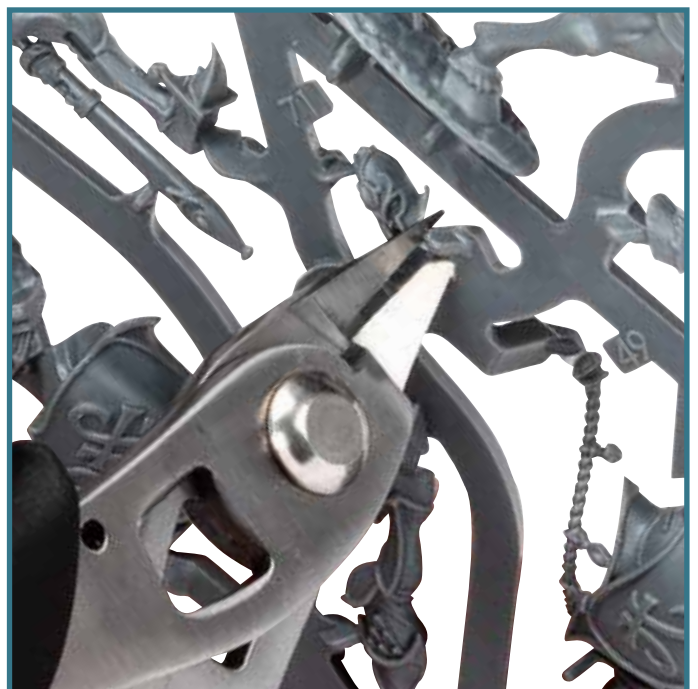
Dieser Abschnitt enthält Aktivitäten, mit denen du die Fähigkeit erwirbst, deine Miniaturen zu bauen.

## SICHERER UMGANG MIT WERKZEUG

Für das Bauen von Miniaturen sind eine Reihe von Werkzeugen notwendig, darunter Seitenschneider, um sie aus dem Gussrahmen zu trennen, und ein Gussgratentferner, um Reste des Gussprozesses von ihnen zu entfernen. Bei einigen Miniaturen müssen außerdem die Teile durch Klebstoff miteinander verbunden werden.

Lass dir, wenn du Seitenschneider, Kleber oder andere Modellbauwerkzeuge verwendest, Zeit und gib Acht. Lies die Anleitung sorgfältig und befolge alle Sicherheitshinweise sowie alle zutreffenden Rechtsvorschriften deines Landes.

Bevor du ein Werkzeug zum ersten Mal verwendest, lass dir den Gebrauch von den Ladenmitarbeitern vorzeigen.



## VIDEOS ZUM THEMA BAUEN

Die „Battle Honours“-Website hat eine Vielzahl an Videos zum Thema Bauen, um dir beim Start zu helfen. Sieh sie dir an und berichte deinen Ladenmitarbeitern davon.



[BATTLEHONOURS.WARHAMMER.COM](https://battlehonours.warhammer.com)



## LADENAKTIVITÄT

Sicherheit geht vor! Bitte die Ladenmitarbeiter, dir den Umgang mit den für den Bau deiner Miniaturen nötigen Werkzeugen zu zeigen.



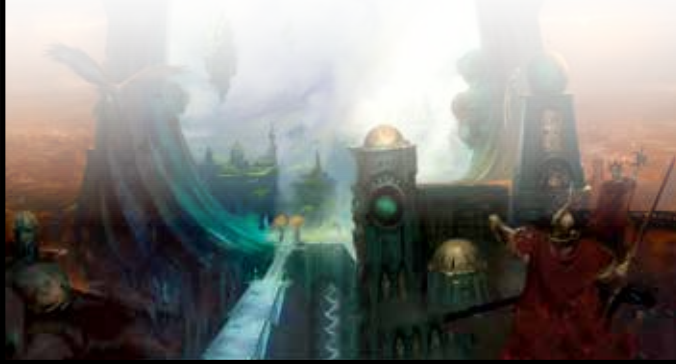
## BAUE AUF DEINE ART

Viele Miniaturen bieten alternative Bauweisen, Waffenoptionen, unterschiedliche Köpfe und andere Variationen. Bevor du mit dem Bauen deiner Miniaturen loslegst, solltest du entscheiden, wie du sie bauen möchtest.



## GROSSER ARCHITEKT

Verwende Seitenschneider – und Klebstoff wenn nötig –, um deine erste Miniatur zu bauen!



## DER HERR DER SCHLACHTEN – 2

Nun, da du die Grundlagen des Bauens beherrscht, ist es Zeit, deinen Befehlshaber zu bauen!



## GETREUES GEFOLGE – 2

Mit wachsendem Können ist es eine Leichtigkeit, deine erste Einheit aus fünf oder mehr Modellen zu bauen.



## VERSTÄRKUNGEN – 2

Erweitere deine Armee, indem du eine Einheit aus zehn oder mehr Verstärkungen baust.



## GROSSER BROCKEN – 2

Baue dein Monster- oder Fahrzeug-Modell – das perfekte Prunkstück für deine wachsende Sammlung.



## SCHLACHTFELD – 2

Verschafe deinen Miniaturen Deckung vor feindlichen Attacken, indem du das Gelände deiner Wahl baust.



## ERSATZTEILE

Viele Warhammer-Sets enthalten optionale Teile, um deine Miniaturen individuell zu gestalten. Dadurch bleiben einige Teile übrig, die viele Hobbyisten als „Bits“ bezeichnen.

Wenn du alle Bauen-Stempel hast, erhältst du eine Bitsbox, um diese Teile für das Individualisieren zukünftiger Miniaturen aufzubewahren.



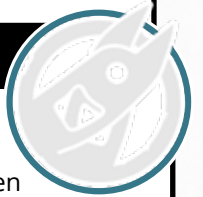
## RÜCKBLICK

Schreibe in diese Box, was du gebaut hast, welche Optionen du gewählt hast und was du gelernt hast.



### RÜCKBLICK – 2

Sprich mit den Ladenmitarbeitern über das, was du bis jetzt gebaut und gelernt hast, und was du gerne als nächstes bauen möchtest.



## BAUE AUF DEINE ART

Wähle selbst eine Bauen-Aktivität und halte sie hier fest. Vielleicht baust du etwas Einzigartiges um oder eine komplexe Miniatur – deine Entscheidung!



### DEIN WARHAMMER – 2

Denk dir deine eigene Bauen-Aktivität aus und schließe sie mit der Hilfe der Ladenmitarbeiter ab.



## ABSCHNITT ABGESCHLOSSEN

Egal, ob du deine Miniaturen wie in der Bauanleitung beschrieben zusammengebaut hast oder auf deine eigene Art – gut gemacht!

Zweifellos bist du bereit für mehr. Du kannst deine Sammlung in dem Wissen, dass du alles ohne Probleme bauen kannst, nach Herzenslust erweitern!

**Wenn du alle Bauen-Aktivitäten abgeschlossen hast, frage die Ladenmitarbeiter nach deiner Bits-box!**





## UMBAUTEN UND KITBASHES

Viele Hobbyistinnen und Hobbyisten verleihen ihre Miniaturen ihre eigene Note, indem sie Teile austauschen, zusätzliche Teile aus anderen Sets verbauen oder mehrere Bausätze auf kreative Weise kombinieren. Das bezeichnen wir als umbauen oder „kitbashen“ und es ist eine tolle Art, deine Sammlung einzigartig zu machen.



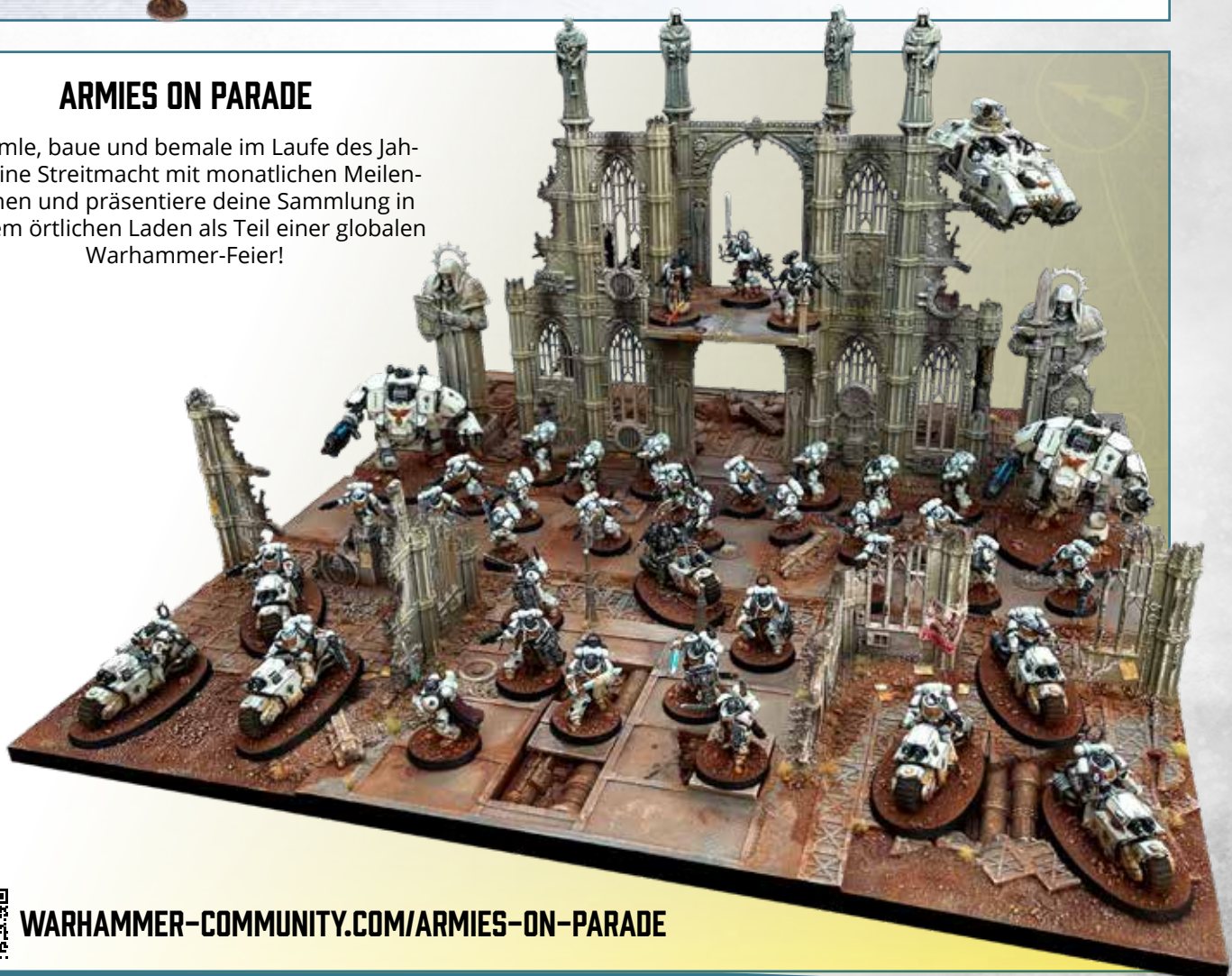
## MINIATURENKOFFER

Deine Miniaturen sollen geschützt sein, wenn du sie transportierst.

Du kannst dir schicke Transportkoffer besorgen, die speziell entworfen wurden, Miniaturen aller Formen und Größen zwischen den Schlachten komfortabel zu verstauen.

## ARMIES ON PARADE

Samle, baue und bemale im Laufe des Jahres eine Streitmacht mit monatlichen Meilensteinen und präsentiere deine Sammlung in deinem örtlichen Laden als Teil einer globalen Warhammer-Feier!



[WARHAMMER-COMMUNITY.COM/ARMIES-ON-PARADE](https://www.warhammer-community.com/armies-on-parade)

# BEMALEN



Deine Miniaturen zu bemalen und so aus nacktem Kunststoff realistische Krieger zu machen, ist einer der erfüllendsten Aspekte des Warhammer-Hobbys. Es ist einfacher, als du denkst – beginne mit einer Grundierung und male dann eine Farbe nach der anderen. Hab keine Angst vor Fehlern – du kannst sie später ausbessern.

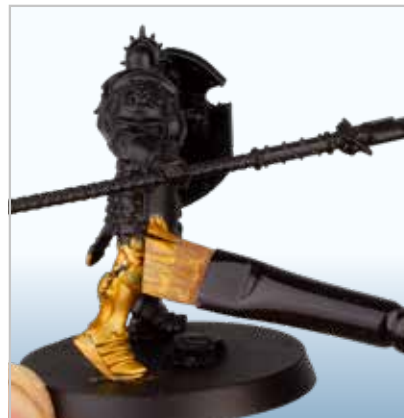
Dieser Abschnitt enthält Aktivitäten, mit denen du deine Miniaturen zum Leben erweckst.

## CITADEL COLOUR

Das Citadel-Colour-Farbsortiment wurde für Miniaturen entworfen und enthält Hunderte Farben unterschiedlicher Arten, die jeweils für bestimmte Bemaltechniken entwickelt wurden.

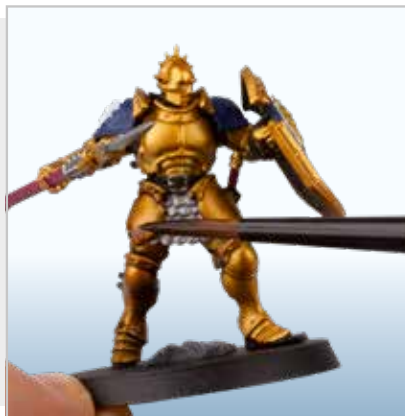


Mit **Spray-Farben** verpasst du deiner Miniatur eine gleichmäßige Farbschicht. Das bildet die Grundierung, auf der du deine Farben aufträgst.

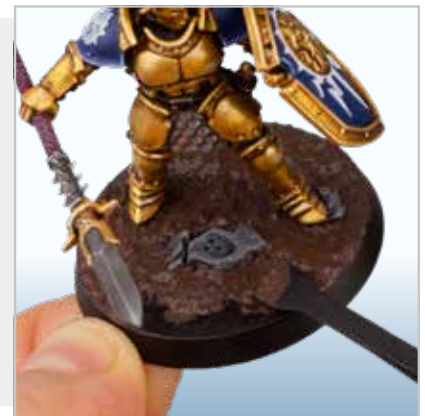


**Base-Farben** enthalten mehr Pigment als andere und schaffen das Fundament für das Auftragen anderer Farben.

**Shade-Farben** fließen in die Vertiefungen deiner Modelle und erzeugen so Schatten auf deiner Miniatur, was Kontrast erzeugt und ihnen Leben einhaucht.



**Technical-Farben** bieten eine breite Palette an Spezialeffekten, etwa Blut, Rost und selbst die aufgebrochene Erde des Schlachtfelds.



## BEMALEN LERNEN

Um loszulegen, dich inspirieren zu lassen und Schritt für Schritt das Bemalen zu lernen besuche:



[CITADELCOLOUR.COM/GETTING-STARTED](https://www.citadelcolour.com/getting-started)



## LADENAKTIVITÄT

Male in deinem örtlichen Warhammer-Laden – die Mitarbeiter helfen dir bei der Wahl der Farben und geben Tipps zu den Techniken.



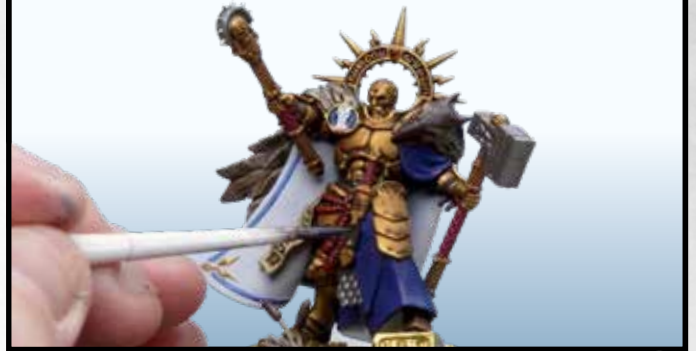
## FARBSCHEMA

Wähle ein Farbschema für deine Sammlung. Dies kann eines sein, das du gesehen hast, oder du kannst dir dein eigenes ausdenken.



## DER HERR DER SCHLACHTEN – 3

Bemale dein gewähltes Charaktermodell in deinem neuen Farbschema – dann sieht er sicher schick aus.



## GETREUES GEFOLGE – 3

Lerne, deine Einheit aus fünf oder mehr Modellen in Arbeitsschritten zu bemalen – die Ladenmitarbeiter haben nützliche Tipps für dich.



## VERSTÄRKUNGEN – 3

Nun, da du weißt, wie man Einheiten bemalt, ist es Zeit, deine Sammlung durch das Bemalen von zehn Verstärkungen zu erweitern.



## GROSSER BROCKEN – 3

Bemale dein Monster oder Charaktermodell – es kommen dieselben Techniken zum Einsatz wie beim Rest, nur in größerem Maßstab. Sprich mit den Ladenmitarbeitern, wenn du Hilfe benötigst.



## SCHLACHTFELD – 3

Probiere an deinem Gelände unterschiedliche Farbschemata oder neue Techniken wie das Trockenbürsten aus.



## FARB-STARTERSETS

Diese Sets versorgen dich mit einer Auswahl an Farben und einem Pinsel – alles, um durchzustarten und den Grundstein deiner Hobby-Ausrüstung zu legen. Es gibt eine Auswahl an Sets, wähle einfach, welches dir am besten gefällt.



## RÜCKBLICK

Schreibe in diese Box, was du bemalt hast, welche Farben du gewählt hast, welche Techniken du verwendet hast, und was du gelernt hast.



### RÜCKBLICK – 3

Sprich mit den Ladenmitarbeitern über das, was du bis jetzt bemalt und gelernt hast, und was du gerne als nächstes ausprobieren möchtest.



## BEMALE AUF DEINE ART

Es gibt weitere Arten von Farben – Contrast, Dry, Layer. Probiere einige von ihnen nun aus oder andere Farbtöne oder eine neue Art zu bemalen – du entscheidest, was du jetzt machst. Halte hier deine nächste Aktivität fest.



### DEIN WARHAMMER – 3

Denk dir deine eigene Bemalen-Aktivität aus und schließe sie mit der Hilfe der Ladenmitarbeiter ab.



[CITADELCOLOUR.COM/THE-PAINT-RANGE/](https://www.citadelcolour.com/the-paint-range/)

## ABSCHNITT ABGESCHLOSSEN

Deine Fertigkeiten beim Bemalen wachsen! Du bestimmst, was du als Nächstes machst.

Die Citadel-Colour-Website enthält viele Videos, die interessante Farbschemata und coole fortgeschrittene Techniken zeigen – die perfekte Art, deine Fähigkeiten zu verbessern.

**Wenn du alle Bemalen-Aktivitäten abgeschlossen hast, frage die Ladenmitarbeiter nach deinem Pinseletui!**



## ZUSAMMENSTELLBARE FARBSETS

Du kannst zehn beliebige Farbtöpfe aus dem Citadel-Colour-Sortiment wählen und erhältst einen davon kostenlos – nur in Warhammer-Läden.

Sprich mit den Ladenmitarbeitern über das Zusammenstellen deines eigenen Farbsets.



## PINSEL

Du kannst deinen Starterpinsel zum Bemalen der meisten Details deiner Miniaturen verwenden, aber manchmal brauchst du ein spezialisiertes Werkzeug, um etwas Neues auszuprobieren.

Frage die Ladenmitarbeiter nach dem großen Sortiment an Citadel-Pinseln und deren Verwendungszwecken.

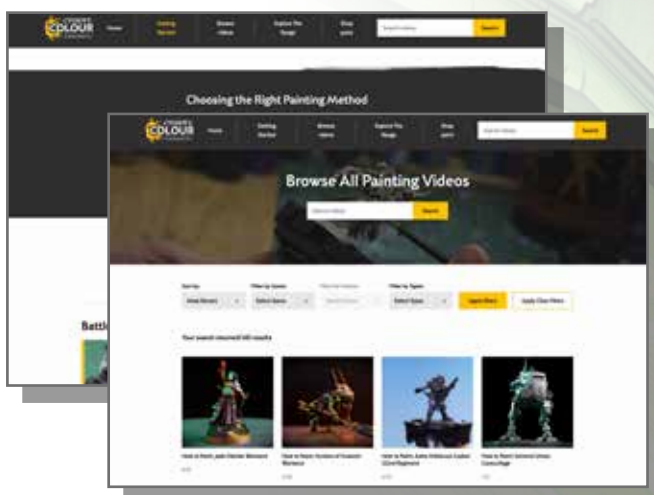


## VIDEO-BEMALANLEITUNGEN

Die Citadel-Colour-Website bietet Hunderte Bemalvideos und jede Woche kommen neue dazu. Sie decken eine Vielzahl unterschiedlicher Miniaturen, Farbschemata und Techniken ab.

Sieh dir das Angebot an Videos hier an:

**CITADELCOLOUR.COM**



# SPIELEN



Warhammer zu spielen ist eine **spaßige, gesellige Aktivität** und du kannst dabei die Miniaturen, die du gebaut und bemalt hast, in temporeichen, strategischen Schlachten verwenden.

Dieser Abschnitt enthält Aktivitäten, mit denen du im Handumdrehen Würfel werfen und Spaß haben wirst.

## ARTEN ZU SPIELEN

Sie können Warhammer Age of Sigmar und Warhammer 40.000 auf unterschiedliche Weise spielen.

### EINSTIEG

Du kannst mit allen Miniaturen, die du besitzt, loslegen – sprich mit deinem Gegner ab, was ihr einsetzt, und dann holt einfach die Miniaturen heraus und fang an zu würfeln!

### VORHUT & KAMPFPATROUILLE

Eine Vorhut-Box für Warhammer Age of Sigmar oder eine Kampfpatrouille für Warhammer 40.000 versorgen dich mit einer tollen Streitmacht für kompakte, packende Spiele.

### ERZÄHLERISCHES SPIEL

Mit dem erzählerischen Spiel kannst du eine Geschichte erzählen oder eine „Pfad des Ruhms“ oder Kreuzzug-Kampagne spielen, in der du Belohnungen für deine Armee verdienst, die dir in zukünftigen Schlachten helfen, und in denen deine Befehlshaber an Macht gewinnen und deine Armee mit jedem Spiel wächst.

### AUSGEWOGENES SPIEL

Das ausgewogene Spiel bietet klare Regeln für die Auswahl von Armeen und Szenarios. Dadurch sind beide Seiten ausgewogen und nur durch durchdachte Pläne und schlaue Entscheidungen können sie siegreich sein, was ideal für kompetitive Spiele und Events ist.

## EIN VIDEOTUTORIAL ANSCHAUEN

Entdecke die Grundlagen deines gewählten Spiels mit Videotutorials auf der „Battle Honours“-Website.



[BATTLEHONOURS.WARHAMMER.COM](https://battlehonours.warhammer.com)



## LADENAKTIVITÄT

Spiele dein erstes Spiel! Die Ladenmitarbeiter helfen dir gerne dabei, die Grundregeln in einem Einführungsspiel zu erlernen.



## SPIELGRÖSSEN

Du kannst bei Warhammer Age of Sigmar und Warhammer 40.000 in beliebigen Spielgrößen spielen, von Scharmützeln mit einer Handvoll Einheiten bis zu Schlachten mit Hunderten Miniaturen.



## MUSTERE DEINE ARMEE

Deine Sammlung kann zu einer mächtigen Armee geformt werden. Bitte die Ladenmitarbeiter um Hilfe bei deiner ersten Armeeliste.



## DER HERR DER SCHLACHTEN - 4

Dein Charaktermodell ist bereit, seine Truppen in die Schlacht zu führen. Spiele ein Spiel mit deinem Charaktermodell.



## GETREUES GEFOLGE - 4

Dein Charaktermodell braucht eine Armee, die es anführen kann! Spiele ein Spiel mit deinem Charaktermodell und dem getreuen Gefolge.



## VERSTÄRKUNGEN - 4

Zeit für großformatigere Spiele - füge deine Verstärkungen hinzu und spiele ein Spiel!



## GROSSER BROCKEN - 4

Erweitere deine Spiele um eine neue - und viel größere - Dimension, indem du deiner Streitmacht dein Monster oder Fahrzeug hinzufügst.



## SCHLACHTFELD - 4

Platziere dein Gelände auf dem Tisch und spiele ein Spiel mit allem, was du bis jetzt gesammelt, gebaut und bemalt hast.



## ARMEEN IN EINER BOX

Ein Starterset, eine Kampfpatrouille oder ein Vorhut-Set sind eine tolle Möglichkeit, eine neue Armee auszuprobieren. Sie enthalten eine Auswahl an Miniaturen, die für gut ausbalancierte Spiele ausgelegt sind, damit du sie rasch und einfach einsetzen kannst.



## RÜCKBLICK

Schreibe in diese Box, welche Spiele du gespielt hast, was gut gelaufen ist und was nicht und was du gelernt hast.



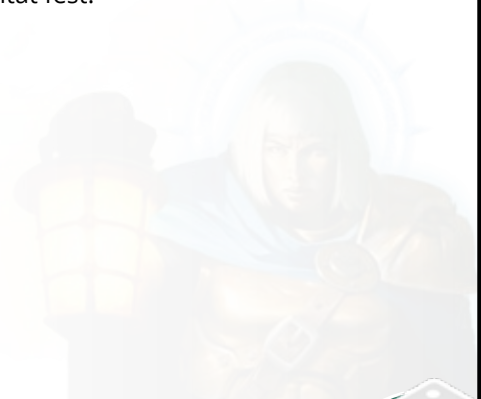
### RÜCKBLICK – 4

Sprich mit den Ladenmitarbeitern über deine bisherigen Spiele und was du von deinen Siegen gelernt hast – und deinen Niederlagen!



## SPIELE AUF DEINE ART

Es gibt viele Arten, zu spielen – du könntest ein Szenario ausprobieren, eine Armee fürs erzählerische Spiel beginnen oder an einem Event teilnehmen. Halte hier deine nächste Spielen-Aktivität fest.



### DEIN WARHAMMER – 4

Denk dir deine eigene Spielen-Aktivität aus und schließe sie mit der Hilfe der Ladenmitarbeiter ab.



## ABSCHNITT ABGESCHLOSSEN

Spiele zu spielen ist ein spaßiges, geselliges Erlebnis und du kannst lebenslange Freunde (und freundschaftliche Rivalitäten) finden.

Dank all der unterschiedlichen Arten, zu spielen, und den verschiedenen Spielen gibt es unzählige Gelegenheiten, Würfel zu werfen und endlosen Spaß zu haben.

**Wenn du alle Spielen-Aktivitäten abgeschlossen hast, frage die Ladenmitarbeiter nach deinem Würfel! Mögen sie immer die 6 zeigen!**







## KILL TEAM

In der Finsternis der fernen Zukunft treffen kleine Gruppen elitärer Krieger aufeinander, und ihre geheimen Missionen sind für das Schicksal der Galaxis entscheidend. Wähle dein Kill Team aus den Dutzenden verfügbaren, gib ihnen exotische Ausrüstung mit und stürze dich in schnelle und blutige Scharmützel.

[WARHAMMER40000.COM/KILL-TEAM](http://WARHAMMER40000.COM/KILL-TEAM)



## WARHAMMER UNDERWORLDS

Warhammer Underworlds ist ein rasantes, actiongeladenes Brettspiel, in dem Kriegerscharen in den finsternen Winkeln der Reiche der Sterblichen um Ruhm kämpfen. Wähle eine Kriegerschar aus wackeren Helden oder schrecklichen Schurken und stürze dich in den Kampf!

Mehr über das Spiel und die Kriegerscharen erfährst du unter:

[WARHAMMERUNDERWORLDS.COM](http://WARHAMMERUNDERWORLDS.COM)



## WARHAMMER QUEST: DIE VERFLUCHTE STADT

Wage dich in diesem actiongeladenen Spiel in die Geisterstadt Ulfenkarn und wehre dich gegen die untoten Tyrannen der Stadt. Kooperatives Brettspiel.

[AGEOFSIGMAR.COM/GAMES/CURSED-CITY](http://AGEOFSIGMAR.COM/GAMES/CURSED-CITY)



## WARCRY

Versamle deine Kriegerschar und führe in diesem taktischen Scharmützelspiel an den wilden Orten der Reiche der Sterblichen Krieg. Kämpfe um Ehre, esoterische Artefakte oder aus Freude am Kampf, wobei dir viele verschiedene Kriegerscharen und ein detailliertes Kampagnensystem zur Verfügung stehen.

[AGEOFSIGMAR.COM/GAMES/WARCRY](http://AGEOFSIGMAR.COM/GAMES/WARCRY)



# LESEN



Warhammer bietet viele Geschichten voller Action, Heldentaten, List und Mut!

Dieser Abschnitt enthält Aktivitäten, die dich in den Hintergrund und die Geschichten von Age of Sigmar und des 41. Jahrtausends einführen.

## ARTEN ZU LESEN

Du kannst auf viele Arten über Warhammer Age of Sigmar und Warhammer 40.000 lesen.

### ONLINE

Die „Warhammer Community“-Website steckt voller informativer Artikel und Bildern der bemalten Miniaturen anderer Hobbyisten und dort erfährst du auch, was für alle Warhammer-Spiele an Neuem geplant ist.



[WARHAMMER-COMMUNITY.COM](https://www.warhammer-community.com)

### MAGAZINE

Jeden Monat bietet dir das „White Dwarf“-Magazin Einblicke direkt von den Entwicklern der Spiele, neue Regeln zum Ausprobieren, Galerien umwerfend bemalter Miniaturen und weitere Inhalte, die du nirgendwo anders finden wirst.

### BÜCHER

Black Library publiziert ein gewaltiges Sortiment an Warhammer-Romanen und -Kurzgeschichten, in denen du Geschichten aus allen Welten von Warhammer findest. Und vergiss nicht, dass dein Codex oder Kriegsbuch nicht nur Regeln enthält, sondern auch voller packendem Hintergrund über die Fraktionen ist.

## BUCHAUSZÜGE LESEN

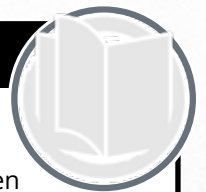
Stürze dich mit einigen Auszügen aus Kurzgeschichten in dein erstes Abenteuer.

Lies die Auszüge auf den Seiten 28 und 30.



## LADENAKTIVITÄT

Sprich mit den Ladenmitarbeitern darüber, was du gerne liest und welche Warhammer-Bücher vielleicht die richtigen für dich sind.



## EBOOKS

Neben gedruckten Büchern gibt es eine gewaltige Auswahl an Warhammer-eBooks. Es gibt Geschichten über beinahe jede Fraktion, über Horror und Verbrechen und sogar Abenteuer, die sich in den Welten von Necromunda, Blood Bowl und anderen Spielen zutragen. Es gibt für jeden Geschmack das richtige eBook.

[BLACKLIBRARY.COM](https://www.blacklibrary.com)



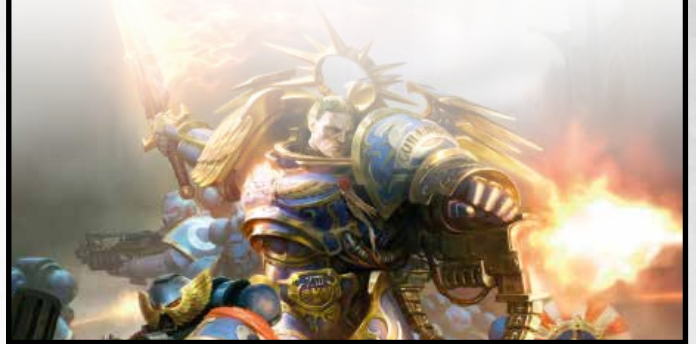
## GELEHRTER

Lies den Hintergrund deiner Fraktion in ihrem Codex oder Kriegsbuch. Entdecke, was dir an ihrer Geschichte und ihren Schlachten gefällt.



## HERREN DER SCHLACHT

Lies etwas über deine liebsten Charaktere der Warhammer-Universen und über ihre größten Kämpfe.



## WERDE TEIL DER COMMUNITY

Schau für die aktuellsten Neuigkeiten und informative Artikel auf der „Warhammer Community“-Website vorbei.



## WHITE DWARF

Lies eine Ausgabe des „White Dwarf“-Magazins – es enthält Artikel, Spielberichte, Kurzgeschichten und mehr.



## DIE SCHWARZE BIBLIOTHEK

Lies einen der vielen Romane und der Kurzgeschichtensammlungen von Black Library, die in deinem Laden erhältlich sind.



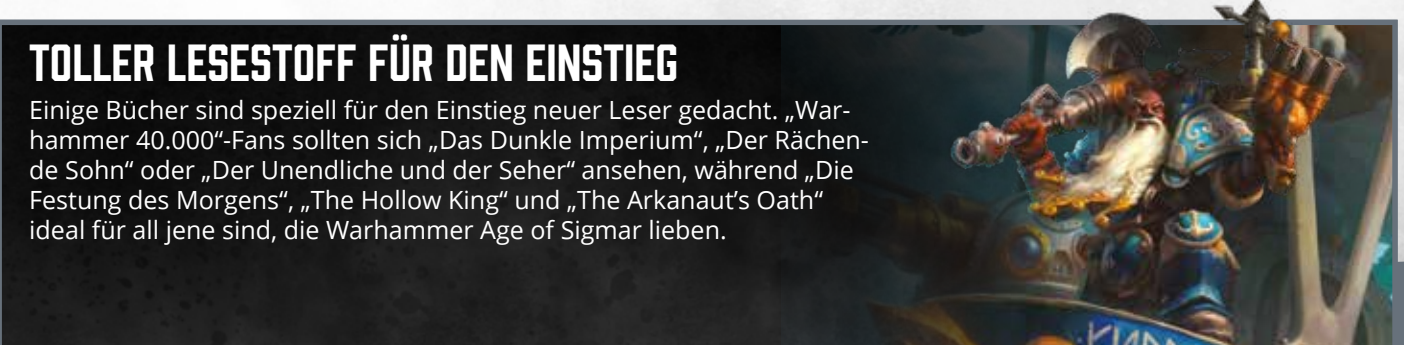
## NEUES VON DER FRONT

Bring dich auf den aktuellsten Stand, was die Vorkommnisse in den Warhammer-Universen angeht, indem du ein Kampagnenbuch liest.



## TOLLER LESESTOFF FÜR DEN EINSTIEG

Einige Bücher sind speziell für den Einstieg neuer Leser gedacht. „Warhammer 40.000“-Fans sollten sich „Das Dunkle Imperium“, „Der Rächende Sohn“ oder „Der Unendliche und der Seher“ ansehen, während „Die Festung des Morgens“, „The Hollow King“ und „The Arkanaut's Oath“ ideal für all jene sind, die Warhammer Age of Sigmar lieben.



## RÜCKBLICK

Schreibe in diese Box, was dir gefallen hat und was du als Nächstes lesen möchtest.



### RÜCKBLICK – 5

Sprich mit den Ladenmitarbeitern darüber, was du gelesen hast und was dir am besten gefallen hat.



## LIES AUF DEINE ART

Es gibt genug Lesestoff aus den Warhammer-Welten. Halte hier deine nächste Lesen-Aktivität fest.



### DEIN WARHAMMER – 5

Denk dir deine eigene Lesen-Aktivität aus und schließe sie mit der Hilfe der Ladenmitarbeiter ab.



## ABSCHNITT ABGESCHLOSSEN

Sich in den Hintergrund der Warhammer-Welten zu stürzen, ist eine tolle Art, sich mit ihnen auseinanderzusetzen und ermöglicht dir, mit deinen Miniaturen und Spielen noch mehr Spaß zu haben.

**Wenn du alle Lesen-Aktivitäten abgeschlossen hast, frage die Ladenmitarbeiter nach deinem Lesezeichen! Du hast es dir verdient!**



## BLACK LIBRARY

Black Library publiziert Romane und Kurzgeschichten aus dem 41. Jahrtausend und dem Reichen der Sterblichen. Von Berichten über berühmte Schlachten bis zu finsterem Horror und furchterlichen Verbrechen ist für jeden etwas dabei.



**BLACKLIBRARY.COM**



## HÖRBÜCHER

Wenn du dir deine Bücher lieber vorlesen lässt, steht dir eine gewaltige Auswahl an Warhammer-Geschichten als Hörbücher und Hörspiele zur Verfügung. Hörbücher sind vollumfängliche Romane, die von professionellen Sprechern gelesen werden, während Hörspiele durch mehrere Personen vorgetragen werden, komplett mit atmosphärischer Musik und Soundeffekten, die dich in die Geschichte eintauchen lassen.



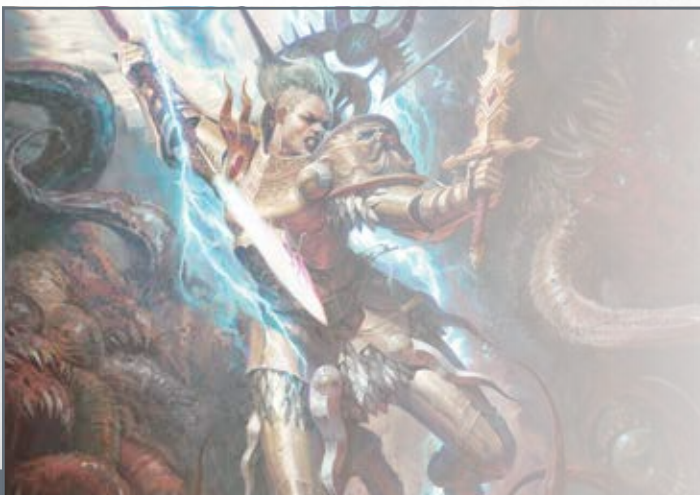
## THE HORUS HERESY

„The Horus Heresy“ ist die Geschichte über die frühen Tage des Imperiums und den großen Bürgerkrieg, der die Menschheit spaltete, als die Hälfte der Primarchen – die übermenschlichen Söhne des Imperators, sich gegen ihn wandten und in der ganzen Galaxie Krieg führten. Diese preisgekrönte Reihe umfasst Romane, Kurzgeschichten und Hörbücher und ist eine erschütternde Geschichte über den Kampf Bruder gegen Bruder.



## HINTERGRUNDBÜCHER

Die Warhammer-Welten sind gewaltig und verfügen über tiefe Geheimnisse und fortlaufende Ereignisse, die in Regelbüchern, Codices, Kriegsbüchern und Kampagnenbüchern beleuchtet werden. Neben Regeln bieten diese Bücher fantastische Details und packende Geschichten über einige der größten Helden und Schurken der Welten von Warhammer Age of Sigmar und Warhammer 40.000.



# DER RÄCHENDE SOHN

VON GUY HALEY

Drei Monate waren seit seiner Rückkehr nach Terra vergangen und endlich machte der Primarch eine Pause.

Die Nacht schien ewig zu dauern, wenn der Primarch schlief; ein Licht, das kurzzeitig ins Universum zurückgekehrt war, erlosch und einige sorgten sich, dass es nie wieder entzündet würde. Roboute Guilliman musste nicht oft ruhen, doch wenn er es tat, legte sich eine furchtbare Stille über das Herz der imperialen Regierung. Messinius konnte nicht anders, als im Lauf der Nacht immer wieder zu prüfen, ob sein Genvater noch atmete.

Der Primarch schlief in einem runden Raum. Das Dekor war in Creme und Gold gehalten, obwohl das Zimmer nicht besonders prunkvoll eingerichtet war. Roboute Guilliman hätte ein bequemer Quartier benutzen können. Immerhin entsprach das Gebiet des Palasts auf Terra einem kleinen Staat und es gab dort alle möglichen Zimmer. Doch er machte sich nichts aus Luxus und der Prunk des Reichtums beeindruckte ihn nicht. Auf der anderen Seite musste er Erwartungen erfüllen. Guilliman musste zeigen, dass er ein mächtiger Mann war und für viele war das gleichbedeutend mit Reichtum. Er konnte die Mächtigen nicht durch fromme Strenge vor den Kopf stoßen.

Durch die Wahl dieses bestimmten Raumes zeigte er den scharfsinnigeren Mitgliedern der terranischen Hegemonie, dass er verstand, was andere motivierte, dass er es respektierte, doch dass er selbst kein Verlangen nach Luxus verspürte. Sein Zimmer war gewiss weniger beeindruckend als die Quartiere der meisten hochrangigen Herrschaften des Adeptus Terra. Diener, die ihm das Adeptus Administratum aufgedrängt hatte, versuchten ein majestätischeres Gefühl aufkommen zu lassen, doch Guillimans Duldung der Pathetik hatte ihre Grenzen.

Der Palast beherbergte Befehlszentralen, Bibliotheken, riesige lebende Gärten voller in sich geschlossener Ökosysteme, Vergnügungskuppeln, stattliche uralte Hallen, Laboratorien für zweifelhafte Zwecke und neue Spitzen, die die Vergangenheit unter massiven Fundamenten begraben, um nach den verborgenen Sternen zu greifen. Kein Mensch konnte in einem sterblichen Leben alle Räume besuchen und abgesehen

davon gab es keinen vollständigen Plan des Palasts. Hinter Jahrtausende lang verschlossenen Türen konnten sich seit Anbeginn des Imperiums verschlossene Bereiche verbergen und Wege führten zu Abschnitten, die durch das Gewicht der Gebäude darüber zu Schutt zerdrückt worden waren. Guillimans Palast hatte alles zu bieten, von luxuriös bis elend, und er war nur einer von vielen Hunderten Orten in den Mauern des Imperialen Palasts. Guilliman hätte sich einen beliebigen Raum aussuchen können, denn wer würde das dem Sohn des Gott-Imperators selbst abschlagen?

Er befand sich in der Nähe des Thronsaals des Imperators, der Quelle der menschlichen Macht,

doch nicht nah genug, um den Eindruck zu erwecken, er könnte seinen Vater stürzen wollen. Gleichmaßen war er den großen Staatsgebäuden nah genug, um zu zeigen, dass er für die Bedürfnisse der zivilen Herrschaft nicht blind war – auch wenn der Palast für die Kriegsführung bestens ausgerüstet war und in seinem Herzen die Praefectura Astra Superba einschloss, eines der besten Strategien des Planeten.

Captain Messinius konnte den Gedankengang des Primarchen nachvollziehen und war davon tief beeindruckt. Sein Orden bestand aus Nachkommen von Guillimans Linie und betrachtete die Pflicht der Staatsführung als dem Leben als Krieger gleichwertig. Sie hatten über ein kleines



Reich auf Sabatine geherrscht, ein verkleinertes Abbild des Reichs des Primarchen, Ultramar. Ordensbrüder hatten über die Bevölkerung aus Standardmenschen regiert und ihrem Vater nachgeeifert, wobei sie bewundernswert erfolgreich gewesen waren.

Aber sie hatten auch gekämpft. Alle Space Marines mussten kämpfen. Sie waren für den Krieg geschaffen, egal wie sehr die White Consuls Staatsmänner sein wollten. Dabei hatten sie weniger Erfolg gehabt und Sabatine war gefallen.

Messinius fragte sich, was die Menschen Terras von Guilliman halten würden, wenn sie ihn ruhen sehen könnten, denn in diesen Momenten wurden sorgsam kultivierte Erscheinungen beiseitegelegt und unangenehme Wahrheiten kamen ans Licht. Selbst jetzt, nachdem er so lange Zeit an seiner Seite verbracht hatte, fiel es Messinius schwer zu akzeptieren, dass der Primarch von den Toten zurückgekehrt war, um dem Imperium in seiner Stunde der Not zu helfen. Für die Massen war der Primarch ein wiedergeborener Gott, was in vielerlei Hinsicht zutraf, doch er war auch verletztlich.

Auf Geheiß des Primarchen standen zwanzig Space Marines aus zwanzig verschiedenen Orden um ihn Wache, wovon ihm zehn zugewandt und zehn abgewandt waren. Messinius hatte das Gefühl, dass Guilliman sich selbst nicht gänzlich traute und die Welt so sehr vor ihm geschützt werden musste wie er vor ihr. Er lag nicht in einem Bett, sondern schlief stehend in einer Rüstung, die er nicht ablegen konnte. Ein überdimensioniertes Gestell, wie es manchmal bei Rüstungsritualen verwendet wurde, hielt ihn aufrecht. Es war doppelt so groß wie eine Standardeinheit, um der immensen Größe des Primarchen gerecht zu werden. Mechanische Klauen umfassten und hielten Brustkorb, Hüfte, Beine und Knöchel und doch hatte er die Hände fest um die Handstütze geschlossen, als würde die Unterstützung nicht ausreichen, als würde er wieder in die Dunkelheit eintauchen, wenn er losließ und fiel.

Messinius erkannte, dass er unwürdig war. Guilliman fürchtete nichts. Er versuchte seine Gedanken so gut wie möglich zu unterdrücken, doch sie waren hartnäckig. Guilliman war nicht, wofür ihn die Außenwelt hielt. Er war kein Heiliger. Messinius sah die Zerbrechlichkeit hinter der Göttlichkeit. Maschinen waren an das große Rückenmodul der Rüstung des Schicksals angeschlossen. Obwohl die Funktionsweise der Mechanismen geheimnisvoll war, war ihr Zweck offensichtlich: Sie hielten den Primarchen am Leben.

Er starrte weiter den Mann an, auf dessen Schultern so viel Verantwortung ruhte. Messinius bewunderte seinen Genvater für das, was er verkörperte. Die White Consuls bewunderten den Imperator so sehr, dass manche Außen-seiter glaubten, sie würden ihn wie einen Gott verehren. Das war ein Irrtum. Die White Consuls waren nicht die Black Templars, doch sie wussten, was sie dem Imperator schuldeten. Die von ihm erbrachten Opfer erforderten eine größere Gegenleistung als ein einzelner Krieger erbringen könnte.

Guilliman hatte alles gegeben. Im Schlaf sah er erschöpft aus. Die Energie, die ihn im Wachzustand durchströmte, glich einem Feuer, das bis auf die Glut abgebrannt war. Er war strahlend, mächtig, überlebensgroß, doch jetzt wirkte er unbedeutend, als hätte das Feuer in seiner Seele seine Menschlichkeit verbrannt. Messinius hatte den gleichen Schatten des Todes auf den Gesichtern alternder Normalmenschen gesehen. Das fortgeschrittene Alter faszinierte ihn immer, weil er es nie in den Gesichtern seiner Brüder sah, egal wie alt sie waren. Space Marines wurden mit fortgeschrittenem Alter knorrig, statt zu verkümmern, und kompensierten ein Langsamwerden durch Streitlust. Guilliman war ein Primarch und lag damit so weit über den Space Marines wie Space Marines über den Standardmenschen. Man hätte keine Anzeichen von Sterblichkeit erkennen sollen, doch sie waren da.

Vor vielen Jahrhunderten hatte Messinius die Pilgerreise zum Körper des Primarchen angetreten. Er erinnerte sich genau an das erste Mal, als er Guilliman im Tempel der Sühne gesehen hatte. Guilliman war in einem glänzenden Stasisfeld inthronisiert und das Schwert des Imperators lag auf seinen Knien. Obwohl sich der tödliche Schnitt rot und brutal über seinen Hals zog, war sein Gesichtsausdruck so gebieterisch wie auf den Statuen jeder Andachtsstätte des Imperiums.

Der zurückgekehrte Guilliman war besorgt. Er runzelte im Schlaf die Stirn. Die Bildhauer des Imperiums hatten ihn in zehn Jahrtausenden gut getroffen, doch sie zeigten nur den Gott und

nicht den Menschen. Bei Tag war er der Rächende Sohn. Wenn er schlief, war er ein Mensch, wie Messinius erkannt hatte, mit den Makeln und Fehlern eines Menschen.

Ein heftiges Sehnen erfüllte Messinius' Brust. Seine Zwillingsherzen pochten. Er würde nicht zulassen, dass sich das irgendjemand zunutze machte – weder Mensch noch Xenos noch Gott noch Dämon. Schwäche machte den Primarchen menschlich. Sie war ein wesentlicher Teil seiner Natur. Das Imperium jubelte über die Rückkehr des Primarchen, doch es wollte einen Gott. Messinius befürchtete, dass sie sich gegen ihn wenden könnten, wenn sie sich der Menschlichkeit ihres neuentdeckten Erlösers bewusst wurden.

So vieles von dem, was der Primarch tat, diente dem äußeren Schein. Manchmal ließ es Guilliman so aussehen, als würde er keine Rüstung tragen und hüllte sich mit versteckten Tri-D-

Projektoren in eine falsche Robe. Die eindrucksvolle Verkündung des Kreuzzugs im Echo der ruhmreichen Kriege der Vergangenheit, die Reinigung des Hohen Senats, die blutige Geißel des Primarchen, die Prozession durch das Ewige Tor am Tag nach der Beratung mit seinem Vater – das alles zeigte den Menschen, was sie sehen mussten, statt sie mit der Wahrheit zu konfrontieren.

Wenn es eine List war, dann war sie notwendig und Messinius und die anderen nahmen sie willentlich in Kauf, doch er fürchtete sich vor dem Tag, an dem die Tricks aufgedeckt wurden. Er fragte sich, wie die ungezähmte Bestie in der Seele der Menschen darauf reagieren würde.

Er glaubte es zu wissen und er war bereit. Er war Guillimans Sicherheitschef und beabsichtigte, alle seine Gelübde zu erfüllen.



## HAT DIR DAS GELESENE GEFALLEN?

In „Der Rächende Sohn“ findest du mehr



**BLACKLIBRARY.COM**

## DIE FESTUNG DES MORGENS

VON DARIUS HINKS

Die Stadt grollte und bebte und warf Niksar beinahe von der Mauer. Er hockte auf einem zerstürzten Törsturz mit Blick auf eine der unwirtlichsten Straøen Excelsis' fi ein Gewirr aus regen-gepeitschten, verlassen wirkenden Schuppen und Hötten. Das Geäder hatte schon immer zu den ärmsten Stadtteilen gehört, doch durch die Beben der letzten Monate waren mehrere Straøen eingestürzt und hatten Krater hinterlassen, aus denen zuckende Kreaturen aus den Grundfesten der Stadt gekrochen waren.

Excelsis wurde belagert. Nicht nur von den Grønhäuten, sondern vom Land selbst. Wände stöhnten, als Larven den Mirtel darin fraøen. Die Kanalisation wurde überflutet und spölte Echsen aus der Tiefe ans Tageslicht. Kreischende, gefiederte Nager warfen Schieferziegel von den Dächern. Alles war instabil. Der Boden war ständig in Bewegung und unter jeder zerbrochenen Gehwegplatte krochen abstoøende Kreaturen hervor. Es war wie auf dem Deck eines sinkenden Schiffes. Und in der Nähe der Stadtmauer waren die Erschütterungen noch schlimmer.

Niksar blickte zu Ocella und hoffte, dass sie bald fertig war. Ocella stand nur wenige Schritte ent-

fernt, doch durch die Möll- und Trømmerberge konnte er sie kaum erkennen. Inzwischen musste ein neuer Tag angebrochen sein, doch die Sonne dachte nicht daran, sich zu zeigen. Niksar konnte sie verstehen.

Insofern er das beurteilen konnte, schien der Austausch wie geplant vonstattenzugehen. Die Straøe war verlassen und Ocella unterhielt sich ohne ein Anzeichen von Angst mit ihrem Kontaktmann. Sie hatte Niksar versprochen, dass es ein einfacher Auftrag war. Sie wollte einem Hafenarbeiter Informationen abkaufen, nachdem sie von einem ihrer Haustiere davon erfahren hatte, und wie immer sollte Niksar in der Nähe bleiben, falls es zu Unstimmigkeiten kam. Niksar wönschte sich den Ärger beinahe herbei, damit er sich endlich bewegen konnte, doch alles schien bestens zu verlaufen. Der Hafenarbeiter war ein verschlagener alter Seebär, mit dem Ocella bereits mehrmals Geschäfte gemacht hatte. Er war buckelig und runzelig, aber Niksar schätzte ihn auf maximal dreioig. Das Leben jenseits der Stadtmauern war brutal. Es forderte seinen Tribut von denen, die an der Stoozahnkøste entlangsegelten.

Immer wieder sah der Mann nervis die mölløbersäte Straøe entlang und versuchte irgend-etwas durch den Regen zu erkennen. Niksar verstand, warum Ocella ihn gebeten hatte, sich auf der Mauer zu verstecken.

Ocella zuckte und warf den Kopf zuröck. Dann lachte sie. Es war ein seltsames, bellendes Lachen, das Niksar an einen wörgenden Hund erinnerte. Je länger er fòr sie arbeitete, desto seltsamer kam sie ihm vor. Er wusste, dass sie wohlhabend war, doch sie trug schmutzige Tierfelle und einen zerlumpten Mantel geschmøckt mit fettigen Federn. Sie sah aus, als hätte sie noch nie unter einem festen Dach geschlafen. Unter ihrem schiefen Federkopfschmuck hatte sie Dutzende winzige Vogelschädel in ihre Haare geflochten, die bei jeder Bewegung klapperten. Und sie war ständig in Bewegung. Es war schwierig, ihr Alter zu schätzen, da sie mit Schmutz und Federn bedeckt war, doch Niksar schätzte sie auf zwanzig. Trotzdem bewegte sie sich wie ein lahmes, altes Weib, zuckte ständig zusammen, spuckte aus und kratzte sich øberall. Sie stözte sich auf einen Stab aus geschnitztem Fløgelbein, der grøøer war als sie. Er zitterte in ihrer Hand, während sie redete, und Regentropfen fielen von dem Schnabel an seiner Spitze.

Das Treffen verlief weiter erfolgreich und Niksars Gedanken schweiften ab. Er hatte es Ocella gegenüber nie erwähnt, aber Spähen gehörte nicht zu seinen Stärken. Er dachte øber ihr morgiges Geschäft mit einem Waffenschmied in der Quadistraøe nach, dann wanderten seine Gedanken in die ferne Zukunft und er verlor sich in seinem Lieblingstagtraum. Er stellte sich vor, wie er dem Elend entkam, in dem er die ersten zwanzig Jahre seines Lebens verbracht hatte. Die Stadt stand kurz vor dem Untergang, doch fòr ihn stand es besser denn je. Dieses Mal wòrde er es schaffen. Er stand kurz davor, jemand zu werden fi jemand, der sich nicht nur mit Møhe und Not øber Wasser hielt. Viele seiner Pläne waren gescheitert, doch mit Ocella hatte er eine unglaubliche Sammlung von Artefakten zusammengetragen. Obwohl sie eine seltsame Frau war, musste er zugeben, dass sie ein gutes Gespann abgaben. Und weil Ocella davon øberzeugt war, dass sie jeder in dieser Stadt titen wollte, wòrde ihre lukrative Beziehung wohl noch eine Weile andauern. Visionen von Reichtum und Macht erschienen vor seinem inneren Auge.





Seine Tagträume wurden von einer Bewegung neben seiner Hand unterbrochen. Ein Käfer kroch unter einem Stein hervor und stürzte sich auf eine dicke, träge Larve. Der Käfer nahm die Larve in die Zangen und verschlang sie am Stück. Nachdem er sie heruntergeschluckt hatte, ging der Käfer einige Schritte weiter und blieb dann stehen, als hätte er sich an etwas erinnert. Fasziniert beugte sich Niksar vor, da er wusste, was als Nächstes passieren würde. Und dann ging ein Ruck durch das Insekt, es fiel auf die Seite und versuchte wieder aufzustehen, als sein Panzer barst und zuckende Larven herauskrochen. Ausgewachsene Wöhlhlarven opferten sich, damit ihr Nachwuchs sein Leben mit einem Festessen beginnen konnte. Niksar verzog das Gesicht, als die Larven ihren Wirt verschlangen. Es waren so viele, dass er binnen Sekunden verschwunden war.

Das Land ist immer hungrig, dachte Niksar, als er sich an die Worte eines alten thondianischen Lieds erinnerte.

Ein lauter Knall hallte durch die Gasse, begleitet vom beißenden Gestank nach Schießpulver. Niksar fluchte überrascht, sprang von der Mauer, zog seinen Säbel und deutete mit der Klinge in den Regen.

Ocella wich stolpernd zurück und einen Moment lang glaubte Niksar, dass jemand seine goldene Gans erschossen hatte. Tiere bewegten sich unter ihren Fellen und glänzende Augen blickten panisch in den Regen. Dann bemerkte er, dass der Hafenarbeiter ein Loch in der Stirn hatte. Der Mann rüchelte leise und ging zu Boden.

„Bei Sigmars Zähnen«, murmelte Niksar. Bisher war seine Anwesenheit bei Ocellas Aufträgen eine reine Formalität gewesen. Sie litt an Verfolgungswahn und brauchte eigentlich keinen Leibwächter.

Die Gasse war leer, doch man musste den Lärm des Schusses bis in die angrenzenden Straßen gehört haben. Wahrscheinlich würden gleich Passanten auftauchen, um nach dem Rechten zu sehen. Und vielleicht sogar die Stadtwache.

„Niksar!«, kreischte Ocella, entfernte sich wankend von der Leiche und schlug hysterisch mit ihrem Stab nach den Schatten.

„Verdammt«, knurrte er, eilte an ihre Seite und betrachtete den toten Mann.

Ocellas Augen rollten in ihren eingesunkenen Höhlen, ohne ihn direkt anzusehen. „Warum hast du nicht gespäht?« Sie lachte wieder bellend. „Der Späher, der nicht späht!« Ihre

hervorquellenden Augen sagten ihm, dass sie die Situation alles andere als amüsant fand. Sie griff unter ihre Fellkleidung und versuchte ihre Nager und Vigel zu beruhigen.

Schritte näherten sich ihnen und Niksar zog Ocella hinter einen Schuppen.

„Es kam aus dieser Richtung«, murmelte er und versuchte in den Schatten etwas zu erkennen. Er wollte sie weiter in die Gasse drängen, doch sie umklammerte seinen Arm wie ein verängstigtes Kind.

„Ich hab's dir doch gesagt«, flüsterte sie. „Sie sind hinter mir her.«

„Wer?«, wollte Niksar wissen, doch bevor sie antworten konnte, zeichnete sich eine Silhouette vor dem Morgenhimmel ab und eine Gestalt stapfte durch die Pfützen. „Eine Wache«, murmelte Niksar, als er die Uniform der Freigilde mit der polierten Brustplatte und dem breiten, federgeschmückten Hut erkannte.

„Ein Soldat?« Ocella wischte sich eine speichel-nasse Strähne aus dem Gesicht. Sie versuchte sich zu beruhigen, doch ihr Mund zuckte unablässig. „Hier? Niemand kommt hierher. Deswegen habe ich mir diesen Ort ausgesucht. Hier sind keine Menschen. Wenn man die Leute fragt, dann fi«

„Niksar!«, rief eine vertraute Stimme.

Ocella keuchte und starrte Niksar an. „Du hast mich verraten?« Ihre Augen füllten sich mit Tränen. „Du? Ich dachte, ich kann dir vertrauen.«

Wut pochte in seinen Schläfen. „Natürlich habe ich dich nicht verraten. Nur weil man mich für Glimmlinge anheuern kann, bin ich noch lange kein fi«

„Niksar!«, hörte er wieder die Stimme. Eine Pistole deutete in seine Richtung und die Person kam nahe genug heran, dass Niksar ihr Gesicht erkennen konnte. Es war eine junge Frau Mitte

zwanzig mit einem kantigen, stolzen Gesicht und großen, dunklen Augen. Sie war hochgewachsen, muskulös und hatte breite Schultern.

Niksar senkte erschrocken sein Schwert. „Zagora?«

„Wer ist das?«, zischte Ocella und stolperte an ihm vorbei, um einen Blick auf die Unbekannte zu erhaschen.

„Meine Schwester. Sie wird dir nichts?« Niksar verstummte, als sein Blick auf die Leiche des Hafenarbeiters fiel. „Zagora?«, fragte er und kam aus seinem Versteck. „Was machst du hier?«

„Dein Leben retten.« Sie lud ihre Pistole nach, während sie an ihm vorbei zu dem Hafenarbeiter ging.

Niksars Wut verwandelte sich in Besorgnis. Seine Schwester hatte erfolgreich Karriere in einem Regiment der Freigilde gemacht. Sie riskierte viel, indem sie hierherkam und sich mit Menschen wie ihm und Ocella sehen ließ ganz zu schweigen davon, dass sie den Arbeiter erschossen hatte.

„Was redest du da?«, fragte er und folgte ihr zu der Leiche.

Zagora ging neben der Leiche auf ein Knie, vermied dabei die sich schnell ausbreitende Blutlache und riss das Wams des Mannes auf. Dann trat sie einen Schritt zurück und stieß Niksar zusammen.

„Was?« Er deutete mit dem Schwert auf die Leiche und erwartete, dass ihm irgendetwas entgegenspringen würde. Sein Puls beschleunigte, als er die Tätowierungen auf der Brust des Mannes sah.

„Die Dunklen Gitter.« Zagora schlug das Zeichen des Hammers vor der Brust, als sie die primitiven Symbole sah. Sie wandte sich mit leerem Blick an Niksar. „Wo bist du da hineingeraten, kleiner Bruder?«



## HAT DIR DAS GELESENE GEFALLEN?

In „Die Festung des Morgens“ findest du mehr



**BLACKLIBRARY.COM**

# MIT FREUNDEN

Das Warhammer-Hobby macht mit Freunden am meisten Spaß.

Bring einen Warhammer-Neuling mit zu deinem örtlichen Laden und die Mitarbeiter helfen ihm gerne bei seinem Einstieg ins Sammeln, Bauen, Bemalen, Spielen und Lesen.

Außerdem kannst du zusätzliche Stempel verdienen, wenn du jede der Aktivitäten-Arten mit einem Freund abschließt, sowie einen weiteren, wenn ihr alle fünf Aktivitäten gemeinsam geschafft habt!



## GEMEINSAM SAMMELN

Hilf einem Freund, seine ersten Miniaturen auszuwählen.



## GEMEINSAM BAUEN

Baue zusammen mit einem Freund im Laden ein Einführungsmodell oder die Miniatur des Monats.



## GEMEINSAM BEMALEN

Bring einen Freund zu einer Einführungs-Bemalaktivität in deinen örtlichen Laden mit.



## GEMEINSAM SPIELEN

Trage mit einem Freund ein Einführungs-spiel in deinem örtlichen Laden aus.



## GEMEINSAM LESEN

Hilf einem Freund, seine erste Geschichte von Black Library, seinen ersten Codex oder sein erstes Kriegsbuch auszuwählen.



## EHRENWERTE GESELLSCHAFT

Schließe alle fünf anderen Aktivitäten mit deinen Freunden ab.



## WARHAMMER ALLIANCE

Warhammer Alliance ist ein Unterstützungsprogramm für an Warhammer interessierte Pädagogen.

Durch eine Fülle an kostenlosen Warhammer-Materialien bietet es jungen Leuten die Möglichkeit, im Rahmen von Schulen, Pfadfindergruppen und anderen Gruppen ein kreatives und geselliges Hobby zu erleben.

Mehr darüber erfährst von den Ladenmitarbeitern oder unter:



[WARHAMMER-ALLIANCE.COM](http://WARHAMMER-ALLIANCE.COM)



## SAMMELMÜNZEN

Jeden Monat erhältst du zudem im Store eine themenbezogene Sammelmünze.

Erkundige dich im Store, wie du am besten mit deiner Sammlung beginnst!

## GRATIS-MINIATUREN

Miniaturen sind das Herzstück des Warhammer-Hobbys. Und du kannst eine kostenlos mit nach Hause nehmen!

Sprich einfach die Mitarbeiter im Store darauf an.



[WARHAMMER.COM](http://WARHAMMER.COM)

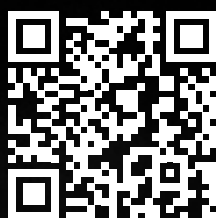




## BEGINNE DEINE WARHAMMER-REISE

Während du dich durch das Heft arbeitest, verbesserst du deine Fähigkeiten in den fünf Säulen des Warhammer-Hobbys – Sammeln, Bauen, Bemalen, Spielen und Lesen. Das Warhammer-Hobby bietet für jeden etwas.

Frage die Ladenmitarbeiter nach weiteren Informationen.



[BATTLEHONOURS.WARHAMMER.COM](https://battlehonours.warhammer.com)



044499998929

04449999892



Games Workshop Limited,  
Willow Road, Nottingham,  
NG7 2WS, UK

