

WARHAMMER  
40,000

CODEx



CHAOs  
SPACE MARINES™

## Sonderregeln der Chaos Space Marines:

- **Male der Chaosgötter:**

Jede Einheit kann sich entschließen ein Mal eines Chaosgottes zu erhalten. Jede Einheit mit einem Mal darf für Moraltest 2W6 werfen und den niedrigeren ignorieren. Zusätzlich erhalten sie Boni entsprechend ihrer gewählten Gottheit.

- **Tzeentch**

Alle Einheiten erhalten die Sonderregel „Psioniker“ und dürfen eine Psikraft aus der Liste des Hexers kaufen.

\*\* Fähigkeit fehlt noch! \*\*

Einheiten, die aus genau 9 oder 18 Modellen bestehen dürfen zusätzlich den Wurf für die Auswirkungen der „Gefahren des Warp“-Tabelle einmal wiederholen.

- **Khorne**

Alle Einheiten erhalten die Sonderregel „Wilder Angriff“.

Einheiten mit dem Mal des Khorne dürfen niemals Psioniker enthalten.

Einheiten, die aus genau 8 oder 16 Modellen bestehen dürfen zusätzlich jedes Mal wenn sie eine Psikraft treffen würde 1W6 werfen. Bei einem Ergebnis von 5+ wird der Effekt der Psikraft für diese Einheit nicht durchgeführt.

- **Nurgle**

Alle Einheiten erhalten die Sonderregel „Verletzung ignorieren“.

Einheiten, die aus genau 7 oder 14 Modellen bestehen dürfen zusätzlich den Wurf für die Auswirkungen der „Gefahren des Warp“-Tabelle einmal wiederholen.

- **Slanesh**

Alle Einheiten erhalten die Sonderregel „Schnelle Reflexe“ (die Einheit schlägt im Nahkampf immer zuerst zu, selbst dann wenn sie Verteidiger sind – außer der Angreifer besitzt ebenfalls die Sonderregel „Schnelle Reflexe“).

Einheiten, die aus genau 6, 12 oder 18 Modellen bestehen dürfen zusätzlich den Wurf für die Auswirkungen der „Gefahren des Warp“-Tabelle einmal wiederholen.

- **„Psioniker“**

Modelle mit dieser Sonderregel dürfen einmal pro Aktivierung eine Psikraft als kostenlose Aktion durchführen.

- **„Wilder Angriff“**

Eine Einheit mit dieser Sonderregel erhält +1 A und +1 FP im Nahkampf als Angreifer.

- **„Verletzung ignorieren“**

Sobald ein Modell mit der Sonderregel „Verletzung ignorieren“ seinen letzten Lebenspunkt verliert und von Spielfeld entfernt werden würde werfe 1W6. Bei einem Ergebnis von 5+ bleibt das Modell mit einem Lebenspunkt auf dem Spielfeld

- **„Schnelle Reflexe“**

Eine Einheit mit dieser Sonderregel schlägt im Nahkampf immer zuerst zu, selbst dann

wenn sie Verteidiger sind – außer der Angreifer besitzt ebenfalls die Sonderregel „Schnelle Reflexe“

- **„Prediger“**  
Einheiten mit dieser Sonderregel dürfen alle misslungene Trefferwürfe einmal pro Aktion wiederholen.
- **„Bluttausch“**  
Eine Einheit mit dieser Sonderregel MUSS bei jeder Aktivierung mindestens eine Bewegungsaktion in Richtung der nächsten gegnerischen Einheit durchführen (außer sie befindet sich in einem Fahrzeug).  
Sobald sich die Einheit in direktem Kontakt mit mindestens einem gegnerischen Modell befindet MUSS sie eine Nahkampfaktion als kostenlose Aktion durchführen.

### **Besondere Ausrüstungen der Chaos Space Marines**

- **Ikonen**  
Eine Einheit, die als Reserve innerhalb von 6“ um eine Ikone ins Spiel kommt muss keinen Abweichungswürfel werfen, sondern wird immer so behandelt, als hätte sie das Volltreffersymbol erzielt.
- **Dämonenwaffe**  
Dämonenwaffen sind Nahkampfwaffen in denen ein Dämon lebt. Daher gebietet nicht der Träger über die Stärke der Waffe, sondern die Launen des Dämons.  
Eine Dämonenwaffe ist eine Waffe mit dem folgenden Profil:

Reichweite	RoF	FP	Sonderregeln
2“	1W6	5	-

Zusätzlich erhält die Waffe Sonderregeln entsprechend dem Mal, das sein Träger besitzt:

- Mal des Khorne:  
Statt „RoF =1W6“ erhält die Waffe „RoF=3+1W3“.
- Mal des Tzeentch  
Die Waffe kann im Fernkampf als Flammenwerfer abgefeuert werden.
- Mal des Nurgle  
Statt „FP=5“ erhält die Waffe „FP=7“.
- Mal des Slaneesh  
Die Waffe erhält die Sonderregel „betäubend“.

## Armeezusammenstellungen

Um eine Armee bei 40k Foundation in die Schlacht zu führen musst du dir zunächst eine Formation auswählen.

Jede Formation stellt einen anderen Armeotyp dar und spiegelt eine im Hintergrund verankerte Fraktion wieder.

Der Kern jeder Formation stellen die Pflichteinheiten da. Sie repräsentieren das Rückrad deiner Armee, daher **MUSS** deine Formation diese Einheiten beinhalten.

Zusätzlich DARFST du noch weitere Einheiten aus dem Unterstützungseinheiten wählen.

In einigen Fällen kommt es vor, dass Formationen Zugriff auf Besondere Einheiten haben, die anderen Formationen der Fraktion sonst nicht zur Verfügung stehen. Behandle diese Einheiten stets als Unterstützungseinheiten.

## Legionen des Tzeentch

### Pflichteinheiten:

Alle Einheiten in der Armee **MÜSSEN** das Mal des Tzeentch für die entsprechenden Punkte kaufen.

1x Chaos Hexer

2x Chaos Space Marine ODER Kultisten

### Unterstützungseinheiten:

0-1 Chaos Lord

0-1 Auserkorene

0-3 Terminatoren

0-3 Kultisten

0-4 Chaos Space Marines

0-1 Raptoren

0-2 Cybots

0-2 Land Raider

### Besondere Einheiten:

0-4 Thousand Sons

## Legionen des Slanesh

### Pflichteinheiten:

Alle Einheiten in der Armee **MÜSSEN** das Mal des Slanesh für die entsprechenden Punkte kaufen.

1x Chaos Lord

2x Chaos Space Marine ODER Kultisten

### Unterstützungseinheiten:

0-1 Chaos Lord

0-1 Chaos Hexer

0-1 Auserkorene

0-2 Terminatoren

0-3 Kultisten

0-4 Chaos Space Marines

0-2 Raptoren

0-2 Cybots

0-2 Land Raider

### Besondere Einheiten:

0-4 Noise Marines

## Legionen der Word Bearers

### Pflichteinheiten:

1x Dunkler Apostel  
2x Chaos Space Marine ODER Kultisten

### Unterstützungseinheiten:

0-1 Chaos Lord  
0-1 Chaos Hexer  
0-1 Auserkorene  
0-2 Terminatoren  
0-3 Kultisten  
0-4 Chaos Space Marines  
0-2 Cybots  
0-2 Land Raider

### Besondere Einheiten:

0-1 Dunkler Apostel  
0-3 niedere Dämonen  
0-1 Großer Dämon

## Legionen des Nurgle

### **Pflichteinheiten:**

Alle Einheiten in der Armee **MÜSSEN** das Mal des Nurgle für die entsprechenden Punkte kaufen.

1x Chaos Lord

2x Chaos Space Marine ODER Kultisten

### **Unterstützungseinheiten:**

0-1 Chaos Lord

0-1 Chaos Hexer

0-1 Auserkorene

0-2 Terminatoren

0-3 Kultisten

0-4 Chaos Space Marines

0-2 Raptoren

0-2 Cybots

0-2 Land Raider

### **Besondere Einheiten:**

0-4 Plague Marines



## Legionen des Khorne

### Pflichteinheiten:

Alle Einheiten in der Armee **MÜSSEN** das Mal des Khorne für die entsprechenden Punkte kaufen.

1x Chaos Lord

2x Chaos Space Marine ODER Kultisten

### Unterstützungseinheiten:

0-1 Chaos Lord

0-1 Auserkorene

0-2 Terminatoren

0-3 Kultisten

0-4 Chaos Space Marines

0-2 Raptoren

0-2 Cybots

0-2 Land Raider

### Besondere Einheiten:

0-4 Khorne Berserker

Chaos Lord		22 Punkte\ Modell				
BW	NK	FK	A	L	RW	MW
6"	3+	2+	3	3	3	2+

**Einheitentyp:** Infanterie

**Truppgröße:** 1

**Sonderregeln:**

- "Unabhängiges Charaktermodell"

**Ausrüstung:**

- Einhändige Nahkampfwaffe
- Gewehr

Der Chaos Lord kann sein Gewehr durch eine der Fernkampfwaffenoptionen ersetzen:

- Plasmapistole für 15 Pkt.
- Sturmgewehr für 3 Pkt.

Der Chaos Lord kann eine der Nahkampfwaffenoptionen erhalten:

- E-Waffe für 10 Pkt.
- E-Faust für 20 Pkt.
- Dämonenwaffe

Der Chaos Lord kann eine der Spezialausrüstungsgegenstände erhalten:

- RW+1 für 1 Pkt.

Der Chaos Lord kann eins der folgenden Chaosmale wählen:

- Tzeentch für 6 Pkt.
- Khorne für 6 Pkt.
- Nurgle für 6 Pkt.
- Slanesh für 6 Pkt.

Hexer		31 Punkte\ Modell				
B	NK	FK	A	L	RW	MW
6"	4+	2+	3	3	3	2+

**Einheitentyp:** Infanterie

**Truppgröße:** 1

**Sonderregeln:**

"Unabhängiges Charaktermodell"

"Psioniker"

**Ausrüstung:**

- Einhändige Nahkampfwaffe
- Pistole

Der Chaos Lord kann seine Pistole durch eine der Fernkampfwaffenoptionen ersetzen:

- Plasmapistole für 15 Pkt.
- Sturmgewehr für 3 Pkt.

Der Chaos Lord kann eine der Nahkampfwaffenoptionen erhalten:

- E-Waffe für 10 Pkt.
- E-Faust für 20 Pkt.
- Dämonenwaffe

Der Chaos Lord kann eine der Spezialausrüstungsgegenstände erhalten:

- RW+1 für 1 Pkt.

Der Chaos Lord kann eins der folgenden Chaosmale wählen:

- Tzeentch für 6 Pkt.
- Khorne für 6 Pkt.
- Nurgle für 6 Pkt.
- Slanesh für 6 Pkt.

Der Hexer kann bis zu zwei der folgenden Psikräfte erhalten:

- Chaoswind für 10 Pkt.
- Strahlt des Verderben für 10 Pkt.
- Geschenk des Chaos für 15 Pkt.
- Warpzeit für 15 Pkt.

<b>Chaoswind</b>	Reichweite	RoF	FP	Sonderregeln
------------------	------------	-----	----	--------------

	8"	2W6	2	Ignoriert Deckung
<b>Strahl des Verderbens</b>	Reichweite	RoF	FP	Sonderregeln
	18"	3	3	-
<b>Geschenk des Chaos</b>	Wähle ein Modell in 6". Das Modell führt einen Moraltest durch. Schafft das Modell nicht in zu bestehen entferne das Modell und ersetze es durch eine Chaosbrut, die du kontrolliert.			
<b>Warpzeit</b>	Treffer- und Rettungswürfe des Modells bis zur nächsten Runde wiederholbar (das 2. Ist bindend)			

Dunkler Apostel				29 Punkte\ Modell		
BW	NK	FK	A	L	RW	MW
6"	3+	3+	3	2	3	2+

**Einheitentyp:** Infanterie

**Truppgröße:** 1

**Sonderregeln:**

- "Unabhängiges Charaktermodell"
- "Prediger"

**Ausrüstung:**

- Gewehr

Der Captain kann eine der Einheitenanführeroptionen wählen:

- E-Waffe für 10 Pkt.
- E-Faust für 20 Pkt.
- Plasmapistole für 15 Pkt.
- Sturmgewehr für 3 Pkt.
- RW+1 für 1 Pkt.

Die Einheit kann eine der folgenden Chaosmale wählen:

- Tzeentch für 6 Pkt.
- Khorne für 6 Pkt.
- Nurgle für 6 Pkt.
- Slanesh für 6 Pkt.

Auserkorene			14 Punkte\ Modell			
BW	NK	FK	A	L	RW	MW
6"	4+	3+	2	1	3	2+

**Einheitentyp:** Infanterie

**Truppgröße:** 5 - 10

**Sonderregeln:**

"Denn sie kennen keine Furcht"

**Ausrüstung:**

- Einhandwaffen
- Pistolen

Der Trupp kann eine der Einheitenanführeroptionen wählen:

Jedes Modell kann jede seiner Waffen durch folgende Nahkampfwaffenoptionen ändern:

- E-Waffe für 10 Pkt.
- E-Faust für 20 Pkt.
- E-Klaue für 25Pkt.
- Kettenfaust für 25 Pkt.
- E-Hammer und Schild für 5 Pkt.

Bis zu 5 Auserkorene können eine der folgenden Spezialwaffenoptionen wählen:

- Flammenwerfer für 5 Pkt.
- Melter für 10 Pkt.
- Plasmawerfer für 10 Pkt.

Die Einheit kann eine der folgenden Chaosmale wählen:

- Tzeentch für 6 Pkt.
- Khorne für 6 Pkt.
- Nurgle für 6 Pkt.
- Slanesh für 6 Pkt.

Die Einheit kann eines der folgenden angeschlossenes Transportfahrzeug erhalten:

- Rhino für 37 Pkt.
- Land Raider für 84 Pkt.

Chaos Terminatoren			38 Punkte\Modell			
BW	NK	FK	A	L	RW	MW
6"	4+	3+	2	1	2	2+

**Einheitentyp:** Infanterie

**Truppgröße:** 5 - 10

**Sonderregeln:**

- Schocktruppen

**Ausrüstung:**

- E-Fäuste
- Sturmgewehre

Der Trupp kann eine der Einheitenanführeroptionen wählen:

Jedes Modell kann jede seiner Waffen durch folgende Nahkampfwaffenoptionen ändern:

- E-Waffe kostenlos
- E-Klaue kostenlos
- Kettenfaust für 5 Pkt.
- E-Hammer und Schild für 5 Pkt.

Pro 5 Marines kann der Trupp eine der folgenden Spezialwaffenoptionen wählen:

- Schwerer Flammenwerfer für 15 Pkt.
- Schweres MG für 15 Pkt.
- Raketwerfer für 20 Pkt.

Die Einheit kann eine der folgenden Chaosmale wählen:

- Tzeentch für 6 Pkt.
- Khorne für 6 Pkt.
- Nurgle für 6 Pkt.
- Slanesh für 6 Pkt.

Die Einheit kann für 84 Punkte einen Land Raider als angeschlossenes Transportfahrzeug erhalten.

Chaos Landraider		84 Punkte Modell				
BW	NK	FK	A	L	RW	MW
12“	4+ <sub>-</sub>	3+ <sub>-</sub>	1W6	3	3+ <sub>-</sub>	2+ <sub>-</sub>
3	2	3	3	4	4	3

**Einheitentyp:** Fahrzeug

**Truppgröße:** 1

**Sonderregeln:**

"Schwere Panzerung"

“Transporter”

**Ausrüstung:**

- 2 Laserkanonen
- schweres MG

Der Land Raider kann eine der folgenden Spezialwaffen wählen:

- Sturmgewehr für 3 Pkt.
- Gewehr und Flammenwerfer für 6 Pkt.

Der Land Raider kann eine der folgenden Spezialausrüstungsgegenstände wählen:

+1 A für 1 Pkt.



Chaos Space Marine			13 Punkte\ Modell			
BW	NK	FK	A	L	RW	MW
6"	4+	3+	1	1	3+_	2+

**Einheitentyp:** Infanterie

**Truppgröße:** 1 Champion und 4 – 19 Marines

**Sonderregeln:**

**Ausrüstung:**

- Gewehre

Der Trupp kann eine der Einheitenanführeroptionen wählen:

- E-Waffe für 10 Pkt.
- E-Faust für 20 Pkt.
- Plasmapistole für 15 Pkt.
- Sturmgewehr für 3 Pkt.

Pro 5 Marines kann der Trupp eine der folgenden Spezialwaffenoptionen wählen:

- Flammenwerfer für 5 Pkt.
- Melter für 10 Pkt.
- Plasmawerfer für 10 Pkt.

Wenn der Trupp aus 10 Modellen besteht und maximal eine Spezialwaffenoption gewählt hat darf die Einheit eine der folgenden Schwerenwaffenoptionen wählen:

- Schweres MG für 15 Pkt.
- Raketenwerfer für 20 Pkt.
- Laserkanone für 15 Pkt.
- Schwerer Melter für 10 Pkt.

Die ganze Einheit kann ihre Gewehre kostenlos durch Pistolen und einhändige Nahkampfwaffen ersetzen.

Die Einheit kann eine der folgenden Chaosmale wählen:

- Tzeentch für 6 Pkt. Pro Modell
- Khorne für 6 Pkt. Pro Modell
- Nurgle für 6 Pkt. Pro Modell
- Slaanesh für 6 Pkt. Pro Modell

Die Einheit kann eine der folgenden zusätzlichen Optionen wählen:

- Ikone für 20 Pkt.

Die Einheit kann für 37 Punkte ein Rhino als angeschlossenes Transportfahrzeug erhalten.

Khorne Berserker			21 Punkte\ Modell			
BW	NK	FK	A	L	RW	MW
6"	3+ <sub>-</sub>	3+	2	1	3+ <sub>-</sub>	2+ <sub>-</sub>

**Einheitentyp:** Infanterie

**Truppgröße:** 1 Champion und 4 – 19 Berserker

**Sonderregeln:**

- Mal der Chaosgötter
- Wilder Angriff
- Psi-Resistent
- Bluttausch

**Ausrüstung:**

- Pistolen
- Einhändige Nahkampfwaffen
- Mal des Khorne

Der Trupp kann eine der Einheitenanführeroptionen wählen:

- E-Waffe für 10 Pkt.
- E-Faust für 20 Pkt.
- Plasmapistole für 15 Pkt.
- Sturmgewehr für 3 Pkt.

Pro 5 Marines kann der Trupp eine der folgenden Spezialwaffenoptionen wählen:

- Plasmapistole

Die Einheit kann für 37 Punkte ein Rhino als angeschlossenes Transportfahrzeug erhalten.

Tousand Sons			23 Punkte\ Modell			
BW	NK	FK	A	L	RW	MW
6"	4+	3+	1	2	3+ <sub>-</sub>	2+
0	2	3	0	2	4	3

**Einheitentyp:** Infanterie

**Truppgröße:** 1 Champion und 4 – 19 Tousand Sons

**Sonderregeln:**

- Mal der Chaosgötter
- Psioniker (nur der Champion)

**Ausrüstung:**

- Gewehre
- Mal des Tzeentch

Der Trupp kann eine der Einheitenanführeroptionen wählen:

- E-Waffe für 10 Pkt.
- E-Faust für 20 Pkt.
- Plasmapistole für 15 Pkt.
- Sturmgewehr für 3 Pkt.

Der Champion kann eine der folgenden Psikräfte wählen:

- 

Die Einheit kann für 37 Punkte ein Rhino als angeschlossenes Transportfahrzeug erhalten.

Rhino		37 Punkte\ Modell				
BW	NK	FK	A	L	RW	MW
12“	4+ <sub>-</sub>	3+ <sub>-</sub>	1W6	3	3+ <sub>-</sub>	2+ <sub>-</sub>
3	2	3	3	4	4	3

**Einheitentyp:** Fahrzeug

**Truppgröße:** 1

**Sonderregeln:**

"Mittlere Panzerung"

“Transporter”

**Ausrüstung:**



Das Rhino kann eine der folgenden Spezialwaffen wählen:

- Sturmgewehr für 3 Pkt.
- Gewehr und Flammenwerfer für 6 Pkt.

Das Rhino kann eine der folgenden Spezialausrüstungsgegenstände wählen:

- +1 A für 1 Pkt.

Kultisten		6 Punkte\ Modell				
B	NK	FK	A	L	RW	MW
6"	5+	4+	1	1	5	4+

**Einheitentyp:** Infanterie

**Truppgröße:** 10 - 30

**Sonderregeln:**



**Ausrüstung:**

- Einhändige Nahkampfwaffe
- Pistole

Der Trupp kann eine der Einheitenanführeroptionen wählen:

- Zwei Einhandwaffen kostenlos
- E-Waffe für 10 Pkt.

Der gesamte Trupp kann folgende Ausrüstung erhalten:

- Gewehre für 1 Pkt\ Modell

Pro 10 Modellen kann der Trupp eine der folgenden Spezialwaffenoptionen wählen:

- Flammenwerfer für 5 Pkt.
- Leichtes MG für 15 Pkt.

Die Einheit kann eine der folgenden Chaosmale wählen:

- Tzeentch für 6 Pkt.
- Khorne für 6 Pkt.
- Nurgle für 6 Pkt.
- Slanesh für 6 Pkt.

Die Einheit kann eine der folgenden zusätzlichen Optionen wählen:

- Ikone für 20 Pkt.

Biker		18 Punkte\ Modell				
BW	NK	FK	A	L	RW	MW
12"	4+	3+	1	1	3	2+

**Einheitentyp:** Bikes

**Truppgröße:** 3 - 10

**Sonderregeln:**

- 

**Ausrüstung:**

- Sturmgewehre

Der Trupp kann eine der Einheitenanführeroptionen wählen:

- E-Waffe für 10 Pkt.
- E-Faust für 20 Pkt.
- Plasmapistole für 15 Pkt.
- Sturmgewehr für 3 Pkt.

Bis zu zwei Modelle der Einheit können eine der folgenden Spezialwaffenoptionen wählen:

- Flammenwerfer für 5 Pkt.
- Melter für 10 Pkt.
- Plasmawerfer für 10 Pkt.

Die Einheit kann eine der folgenden Chaosmale wählen:

- Tzeentch für 6 Pkt.
- Khorne für 6 Pkt.
- Nurgle für 6 Pkt.
- Slanesh für 6 Pkt.

Die Einheit kann eine der folgenden zusätzlichen Optionen wählen:

- Ikone für 20 Pkt.

Raptoren			15 Punkte\ Modell			
BW	NK	FK	A	L	RW	MW
12"	4+	3+	1	1	3	2+

**Einheitentyp:** Sprungtruppen

**Truppgröße:** 5 - 10

**Sonderregeln:**

- Schocktruppen

**Ausrüstung:**

- Einhandwaffe
- Pistole

Der Trupp kann eine der Einheitenanführeroptionen wählen:

- E-Waffe für 10 Pkt.
- E-Faust für 20 Pkt.
- Plasmapistole für 15 Pkt.
- Sturmgewehr für 3 Pkt.

Pro 5 Marines kann der Trupp eine der folgenden Spezialwaffenoptionen wählen:

- Flammenwerfer für 5 Pkt.
- Melter für 10 Pkt.
- Plasmawerfer für 10 Pkt.

Die Einheit kann eine der folgenden Chaosmale wählen:

- Tzeentch für 6 Pkt.
- Khorne für 6 Pkt.
- Nurgle für 6 Pkt.
- Slanesh für 6 Pkt.

Die Einheit kann eine der folgenden zusätzlichen Optionen wählen:

- Ikone für 20 Pkt.

Chaos Cybot		60 Punkte\ Modell				
B	NK	FK	A	L	RW	MW
5"	4+	3+	3	3	2	2+

**Einheitentyp:** Läufer

**Truppgröße:** 1

**Sonderregeln:**

- "Mittlere Panzerung"
- Schocktruppen

**Ausrüstung:**

- E-Fauste
- Schweres MG

Der Cybot kann seine E-Faust durch eine der folgenden Waffenoptionen ersetzen:

- Raketenwerfer für 20 Pkt.
- Laserkanone für 15 Pkt.
- Schwerer Melter für 10 Pkt.
- Schwerer Plasmawerfer für 20 Pkt.

Der Cybot kann sein Schweres MG durch eine der folgenden Waffenoptionen ersetzen

- E-Faust kostenlos
- Schwerer Flammwerfer für 15 Pkt.