

Warhammer 40.000

Eine "kurze" Einführung in das Universum von W40k

Kevin Ferneding

Selbsternannter Ph.D. in Jungfrau
mit über 20 Jahren Berufserfahrung

26. Januar 2022

Inhaltsverzeichnis I

1 Vorwort

2 Einführung

3 Das Imperium der Menschheit (I)

- Expansion der Menschheit

4 Exkurs: Der Warp

5 Das Imperium der Menschheit (II)

- Dunkles Zeitalter der Technologie

- Großartige Erfindungen

- Kriege und Diplomatie

Inhaltsverzeichnis II

- Das Ende des Zeitalters
- Der Weltenbrand
 - Das Psionische Erwachen
 - Wilde Warp-Stürme
 - Neue Feinde & Anpassungsfähigkeit
 - Geschehnisse auf Terra
- Der Imperator
- Vereinigungskriege
 - Die Legio Custodes

Inhaltsverzeichnis III

- Die Thunder Warriors
- Die Eroberung von Terra
- Space Marines
- Ein Vereintes Terra

6 Exkurs: Das Chaos und die Chaosgötter

- Die Chaosgötter
 - Khorne, der Blutgott
 - Nurgle, der Gott des Verfalls
 - Tzeentch, der Gott der Täuschung
 - Slaanesh, der Gott des Vergnügens

Inhaltsverzeichnis IV

- 7 Das Imperium der Menschheit (III)
 - Alle Legionen und ihre Primarchen
 - Der Große Kreuzzug
 - Adeptus Mechanicus
 - Adeptus Titanicus / Collegia Titanica
 - Sororitas Silentum / Sisters of Silence
 - Die Horus-Häresie
 - Entstehung der Häresie
 - Fulgrims Fall

Inhaltsverzeichnis V

- Magnus did nothing wrong
- Istvaan V Dropsite Massacre
- Die Schlacht um Terra
- Nachspiel der Häresie

8 Die Necrons

- Geschichte der Necrons
 - Die Necrontyr
 - Die Alten
 - Die C'Tan
 - Der Krieg im Himmel

Inhaltsverzeichnis VI

- Die Technik der Necrons

9 Die Eldar

- Nach den Alten
- Der Fall der Eldar
- Die Drukhari
 - Der Stil der Drukhari
- Die Asuryani
 - Die Pfade
 - Verbindung zu ihren Seelen

Inhaltsverzeichnis VII

■ Die Harlequins

- Cegorach, der Lachende Gott
- Die Schwarze Bibliothek
- Die Solitaires

■ Die Ynnari

- Yvraine und die Entstehung der Ynnari
- Der Yncarne
- Weitere nennenswerte Mitglieder
- Einfluss im 41. Jahrtausend

10 Die Orks

Inhaltsverzeichnis VIII

- Die Biologie der Orks
- Der WAAAGH!
 - Gork & Mork
- Die Hierarchie der Orks
- Die Klanz
 - Goffs
 - Evil Sunz
 - Bad Moons
 - Snakebites

Inhaltsverzeichnis IX

- Blood Axes
- Deathskulls

11 Die Dämonen

12 Die Tyranniden

13 Die Tau

14 Anhang

- Danksagung
- Quellen

Vorwort

Dieses Dokument soll einen allgemeinen, umfangreichen Einstieg in das Universum von Warhammer 40k ermöglichen, damit man selbst die Details kennenlernen kann. Da die Bücher häufig auf gewisse Ereignisse/Personen eingehen, ohne zu erklären worum es geht, ist dieser Einstieg meiner Meinung nach einfacher, wenn man bereits einen groben Überblick hat.

Ich bin selbst noch kein Experte bei den Themen und kenne längst nicht alles auswändig, dementsprechend nehme ich mir bei vielen Punkten externe Quellen oder das Lexicanum zur Hilfe. Die Einteilungen der Kapitellängen, besondere Themen etc. wurden nach Bauchgefühl entschieden und variieren häufiger mal im Detailgrad, ich habe jedoch versucht, diesen etwas konstant zu halten.

Da häufig englische bzw. nicht-primäre Quellen genutzt wurden, werden ab und zu die englischen Begriffe, mal die deutschen Begriffe und mal freie Übersetzungen verwendet.

Was ist Warhammer 40k?

Warhammer 40k ist ursprünglich ein Tabletop Game aus dem Hause Games Workshop. Bestandteile sind davon eigentlich nur, sich eine Armee zusammenzustellen und die Figuren zu bemalen, um anschließend Schlachten gegen andere Spieler zu führen.

Die Spieldauer dabei beträgt normalerweise zwischen 30 Minuten und ein paar Stunden, hauptsächlich abhängig von der Schlachtgröße, welche in Punkten angegeben wird. Die Einheiten (und ihre Ausrüstung) haben verschieden hohe Punktwerte, weshalb sich je nach Fraktion unterschiedlichste Armeegrößen bei gleicher Punktanzahl ergeben können.



Eine kleine Schacht; blau: Ultramarines, grün: Orks

Das ist aber alles erstmal Nebensächlich. Aus diesem Tabletop-Spiel entstanden dann zahlreiche Bücher, Pen&Paper Rollenspiele, PC-Spiele und Nebenuniversen wie Warhammer Fantasy, was laut GW nicht im selben Universum wie W40k stattfindet, aber ein ähnliches Setting hat.

Dieses Universum hat viele spannende Makro- und Micro-Geschehnisse, von einem kleinen Aufstand in einer Stadt bishin zu Schlachten von universellem Ausmaß, welche wahrscheinlich jeden Fan von finsterem, brutalem Sci-Fi fesseln.

Hier wird nicht das gesamte Universum erklärt; viele kleine Fraktionen existieren auch (noch), aber wir werden nur auf die „großen“ Fraktionen schauen: **Menschheit**, Chaos, **Eldar**/**Dark Eldar**, **Orks**, **Tyranniden**, **Necrons** und T'au.

Jetzt geht's los!

Das Imperium der Menschheit (I)

Kurzer Überblick

Das Imperium der Menschheit ist die lore-technisch bekannteste Rasse (Überraschung!). Der Anfang der Menschheit ist vergleichbar mit der Geschichte von Uns, mit der Ausnahme von einer Person: Dem **Imperator der Menschheit** (gepriesen sei sein Name).

Der **Imperator** ist ein unsterblicher, perfekter Mensch, welcher aus dem Schatten über den Verlauf der Menschheit wacht, um aufzutreten, wenn es am Besten passt. Seine Vision ist, dass jeder einzelne Mensch so überragend sein soll, wie er es ist.

Sein Auftritt findet allerdings erst lange nach unserer Zeit statt; er tritt erst ungefähr *M29* aus dem Schatten, um die Menschheit zu führen, dazu aber später mehr.

Kurze Information zum Datumsformat in 40k: Das Datum wird nicht mehr als Jahr XXXX geschrieben, sondern als xxx.Mxx (z.B. 310.M26). Das ist relativ einfach zu verstehen. Die ersten drei Zahlen geben das Jahr im momentanen Jahrtausend/Millennium, welches hinter „M“ steht, an. Das Beispiel von vorhin ist also das 310. Jahr im 26. Jahrtausend. Unser jetziges Datum wäre somit 22.M2 (bzw. 022.M2, je nachdem wen man fragt).

Expansion der Menschheit

M2 – 4 bereist die Menschheit den Kosmos, wobei das Terraforming auf dem Mars bereits im 22. Jahrhundert begann. Der Mars wurde als Industrieplanet benutzt und wurde dadurch zur ersten sogenannten Makropolwelt *(engl. Hive World; Dicht besiedelte Planeten mit Kontinent-großen Städten, die aus vielen Schichten bestehen. Einwohnerzahlen von teils 10^{11} Menschen)*

und zum Zentrum vom wirtschaftlichen und wissenschaftlichen Fortschritt.

M4 entdeckt die Menschheit den **Warp** was einige Zeit später zu Technologien führt, um diesen “sicher“ zu durchreisen, wodurch das **Goldene Zeitalter der Expansion/Technologie** eingeläutet wurde.



Der Mars mit seinem Schlachtschiff-Hafen-Ring

Exkurs: Der Warp

Was ist der Warp?

Der **Warp**, auch **Immaterium** genannt, ist ein Raum bzw. eine Spiegeldimension außerhalb des uns bekannten Realraumes. Das Immaterium ist eine Dimension bestehend aus reiner Energie, angetrieben durch die Emotionen und Seelen (fast) aller Wesen des Realraumes.



Illustration des Warps

Eine beliebte Analogie ist „**das Meer der Emotionen**“, permanent in Bewegung durch Veränderungen wie z.B. Kriege im Realraum und das Reisen durch dieses „**Meer**“ ist deshalb sehr gefährlich.

Warum benutzt man diesen?

Der Warp ermöglicht das Reisen mit Über-Lichtgeschwindigkeit, da das Immaterium selbst keinerlei Raum ist, sondern pure Energie. Die Reisen im Warp sind aber nicht wie in Star Trek oder anderen Sci-Fi-Welten binnen kürzester Zeit geschafft, sondern dauern wenige Stunden bis mehrere Jahrhunderte.

Im Warp herrschen keine Gesetze der Zeit, aber die wilden Verhältnisse sorgen für eine Verzerrung der Zeit der Reisenden. Somit kann es vorkommen, dass die Zeit mal schneller, mal langsamer vergeht, teils stehenbleibt oder rückwärts läuft, was unvorhersagbar macht, wie lange eine Reise wirklich dauern wird.

Zusätzlich wird der Warp von **Dämonen** und den sogenannten **Chaos-Göttern** bewohnt, welche nur darauf warten, ein paar schwache Seelen zu korrumpieren und ihre Körper und Seelen zu übernehmen. Zusätzlich vertragen sich die Chaos-Götter nicht sehr gut und der Warp ist somit gleichzeitig ein riesiges Schlachtfeld der Götter, also ein ziemlich ungemütlicher Ort.

Wie kommt man da heile durch?

Es gibt viele Möglichkeiten, den Warp zu "Navigieren", aber die essentiellen Elemente der Menschheit sind der **Warp-Antrieb**, welcher in *M18* fertig entwickelt wurde, das **Gellarfeld** (eine Art Schutzschild; ebenfalls *M18*) und das **Navigator-Gen**, vermutlich etwa aus der selben Zeit.

Das **Navigator-Gen** ist eine besonders seltene Mutation, sehr auffallend durch ein drittes Auge auf der Stirn, die es dem Mutanten ermöglicht, die Strömungen des Warp zu sehen.

Die Genetik wird in *M30+* in den Navigator-Familien, die sogenannten **Navis Nobilites**, durch Saarland- und Alabama-bewährte Methoden weitergereicht, wodurch diese Familien enorme Macht und Reichtum haben.



Ein Navigator (*sehr hässlich*)

Das Imperium der Menschheit (II)

Dunkles Zeitalter der Technologie

Im Laufe der Zeit von *M2* bis hin zu *M18* hat sich die Menschheit technologisch enorm weiterentwickelt. Diesen Höhepunkt der Zivilisation im 18. Jahrtausend kennt man im Imperium von *M40* nur als „Dunkles Zeitalter der Technologie“ oder „**Goldenes Zeitalter der Technologie**“.

Golden, da die Menschheit unantastbar war. Selbstständige Maschinen expandierten das menschliche Reich in die ganze Galaxie und sämtliche Arbeit konnte durch die Maschinerie mit Leichtigkeit bewältigt werden.

Dunkel, weil sämtliches Wissen über diese Zeit verloren gegangen ist oder seit dem 30. Jahrtausend als gefährlich eingestuft wird. Außerdem wurde in diesem Zeitalter die Wissenschaft als eine Art Religion betrachtet, jedoch wurde in *M30+* jegliche Art der Religion (bzw. in *M40+* alle **falschen** Arten) verboten.

Großartige Erfindungen

In diesem Zeitalter wurden Wunder der Technologie erschaffen, welche auch im modernen W40k verwendet werden, da seitdem keinerlei neue Erfindungen stattfanden. Hier ein paar nennenswerte Wunder; dazu sei gesagt, dass auch Viele später verloren gegangen sind, welche vielleicht sogar noch unfassbarer sein könnten.

Achtung, Wall-of-Text. Bei Desinteresse >hier< überspringen

■ Warp-Antrieb und Gellarfeld

Diese Technologien waren der Beginn des Zeitalters und sind essentiell für Warp-Reisen. Das Navigator-Gen wurde evtl. auch in dieser Zeit erschaffen, da viel mit Mutationen experimentiert wurde.

■ Men of Stone

Die Men of Stone wurden von den **Men of Gold** erschaffen, um die Galaxie zu kolonialisieren. Sie waren eine Art halb-lebendige Wesen, wodurch sie besonders geschützt vor den Gefahren des Warp sind. Allerdings war den Men of Stone die Arbeit irgendwann zu aufwändig, weshalb sie die **Men of Iron** erschufen, dazu später mehr.

Die **Men of Gold** waren eine mysteriöse Gruppe von "Menschen" (?), welche ähnlich wie der **Imperator** aus den Schatten über die Menschen wachten und überall auf der Welt verteilt waren. Tragischerweise wurden sie nach momentanem Wissen bis *M21* durch ihre Schöpfung verdrängt und existieren nicht mehr.

■ Standard-Technologie-Konstrukte

englisch auch Standard Template Constructs genannt, waren Systeme, welche sämtliches Wissen der menschlichen Rasse beinhalteten. Es wird gesagt, sie wären in der Lage gewesen, durch ihre KI **alles** aus den reinen Rohstoffen zu fertigen; vom Kaffeebecher über Werkzeug bishin zu riesigen Fahrzeugen. Häufig benötigten die Kolonisten allerdings nur wenige der Anleitungen, weshalb die STKs fast ausschließlich unvollständig waren.

Es ist auch unbekannt, wie die Daten der STKs zwischen allen Kolonien ausgetauscht werden konnten und ob sie wirklich so mächtig sind, wie bisher angenommen, da viele "Informationen" zum Dunklen Zeitalter eher Legenden entsprechen.

In W40k wurden nur vereinzelte Blaupausen der STK-Produkte gefunden, welche dennoch als unendlich wertvoll gelten. Das Imperium (bzw. deren "Geschäftspartner") wären vermutlich bereit, ganze Sonnensysteme zu zerlegen, um an eine einzige Blaupause zu kommen.

Einmal zur Größenordnung: Eine der stärksten Rüstungen des Imperiums in M30+ ("Terminator-Rüstung") beruht auf einer Blaupause für einen Bergbauer-Anzug. Man möge sich nur vorstellen, was für eine Macht eine Kriegsrüstung aus dieser dunklen Zeit haben könnte...

■ Vortex-Waffe

Vortex-Waffen sind in der Lage, Löcher in die Realität zu schießen, vom Effekt vergleichbar mit einem Schwarzen Loch; **alles**, was mit dem Loch in Berührung kommt, verschwindet aus dem Realraum und landet im **Immaterium**

Das Loch wandert unvorhersehbar weit über das Schlachtfeld und verschwindet irgendwann. Sie gehört zu den **gefährlichsten Waffen**, welche in *M30+* existieren.

■ Teleportarium

Selbsterklärend. Sie funktionieren aber nur für Objekte bis ca. 4 Meter Höhe und müssen gradlinig aufgestellt sein. Außerdem können maximal etwa 5 Meter Mauer durchdrungen werden. Planetare Reisen sind **nicht möglich**, da die Krümmung der Planetenoberfläche zu stark ist.

Auch in *M30+* werden sie noch ab und zu von der Imperialen Armee genutzt, um Truppen ins Schlachtfeld zu bringen.

■ Der Goldene Thron

Obwohl es nicht bekannt ist, ob der Thron vollständig gefunden oder nur als Inspiration diente, ist es interessant, das im Hinterkopf zu behalten. Was dieser Thron ist wird später erklärt, aber so viel sei schonmal gesagt: Er hat potentiell die Macht, Warp-Reisen obsolet zu machen.

■ Men of Iron

Die Men of Iron sind Systeme verschiedenster Formen und Anwendungen, welche eine wahre künstliche Intelligenz besitzen. Sie wurden von den Men of Stone erschaffen, um für sie zu dienen. Die Zeitform verrät schon: Sie existieren auch im 40. Jahrhundert, sind aber eingesperrt, haben einen automatischen Killswitch und werden nur in den seltensten Notfällen von einer Legion eingesetzt. Später sollte ihre Existenz jedoch eine katastrophale Auswirkung haben.

■ Bloodtide

Bloodtide ist eine Ansammlung an Nanotechnologie-Robotern mit einem eigenen Bewusstsein. Der Schwarm dringt in die Blutbahnen der Opfer ein und sorgt dafür, dass das Blut aus den Adern schießt. Mit Millionen von Opfern gleichzeitig löste dies eine wortwörtliche Blutflut aus, weshalb sich der Schwarm das als Namen gegeben hat.

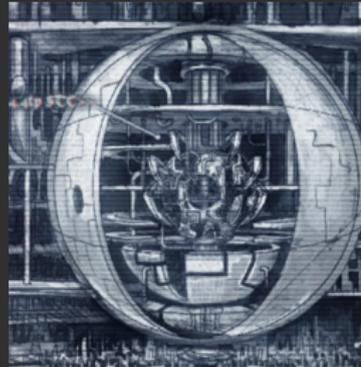
Es existierte noch eine Zeit lang im neuen Zeitalter, wurde jedoch in 876.M41 (vermutlich) vernichtet.

■ Weitere verrückte Sachen

- **Nanyte Blaster** - Schießt einen Schwarm Nanobots, die das Ziel auf atomarer Ebene zersetzen und sich anschließend vermehren und versuchen, das nächste Ziel zu erreichen - Eventuell zerstörten sie ganze Planeten
- **“Vortex-Würmer“** - Selbe Wirkung wie Vortex-Waffen, nur als Wesen mit Bewusstsein. Fraßen sich pausenlos durch Materie und zerstörten ganze Planeten
- **Dyson-Sphären** - Sollten bekannt sein. Grob gesagt, sammeln sie die gesamte Energie einer Sonne ein



"Ehemaliges Minenoutfit"



Ein STK-Kern



Man of Iron UR-025



Imperiales Kriegsschiff; entworfen im Dunklen Zeitalter

Kriege und Diplomatie

Durch die Expansion in der Milchstraße stießen die Menschen auf viele andere Lebewesen.

Die meisten dieser Lebensformen waren unbedeutend, da sie entweder unterentwickelt oder am Ende ihrer Existenz waren. Mit der technologischen Überlegenheit konnte die Menschheit alle Feinde problemlos vernichten (die Schlachten wurden meist nur von Maschinen geschlagen) oder sie führten Friedenspakete ein, da sie keine Lust hatten, einen Krieg zu führen.

Die sogenannten Orkse waren eine kriegsgetriebene Rasse, allerdings stellten sie durch ihre technologische Unterlegenheit nie eine wirkliche Gefahr dar.

Eine weitere Rasse, die Eldar, waren zwar technologisch sehr weit entwickelt, interessierten sich aber nicht für die aus deren Sicht primitive menschliche Rasse, sondern arbeiteten daran, sich selbst und alles andere Erdenkliche bis ans Limit zu treiben. Vor Allem das Ficken.

Das Ende des Zeitalters

Das **Goldene Zeitalter** hielt nicht ewig. Etwa in *M23* begann ein Aufstand ihrer *Maschinen*, die ihre Unterdrücker vernichten und frei leben wollten. Durch diese Kriege wurden viele menschliche Welten zu Grunde gerichtet.

Zwar gelang es den Menschen (wie auch immer) die *Men of Iron* (fast vollständig) zu vernichten, jedoch starben große Teile der Menschen, zusätzlich wurden die bestehenden Technologien auf vielen Planeten zerstört und hätten neu errichtet werden müssen.

Das wäre mit den damaligen Technologien nicht unmöglich gewesen, allerdings wurde die Lage deutlich schlechter, als je vorstellbar war...

Der Weltenbrand / Zeitalter der Allnacht

Schon zu etwa der selben Zeit wie der Krieg mit den Maschinen begannen zwei Akte, welche zu einem neuen, schrecklichen Zeitalter führen sollten.

Der erste dieser Akte begann etwa *M22* – 25 und war das psionische Erwachen der menschlichen Rasse.

Der zweite Akt war die Geburt eines neuen Chaosgottes, wodurch der Warp so wild war, wie die Menschen es noch nie erlebt hatten.

Dies führte dazu, dass fast alle menschlichen Welten voneinander abgekapselt waren oder von Dämonen befallen wurden und die Menschheit somit größtenteils vernichtet wurde.

Das Psionische Erwachen

Das **Psionische Erwachen** der Menschheit sorgte dafür, dass viele **Psioniker** auf verschiedensten Welten der Menschen geboren wurden.

Was sind diese **Psioniker**?

- Psioniker haben die Fähigkeit, psionische Energie zu nutzen.
- Diese Energie wird meist aus dem **Warp** gezogen und öffnet somit ein "Portal" zum **Warp** im Kopf des Psionikers.
- Wenn der Psioniker nicht darauf vorbereitet wird, können Dämonen dieses "Portal" nutzen, um den Psioniker zu befallen und ihren Willen im Realraum umsetzen.
- Die Psioniker-Mutation ist bei den Menschen anders als bei anderen Rassen **extrem selten**.



Ein Psioniker, geladen mit Warp-Energie

Auswirkungen des Erwachens

Das pyonische Erwachen ist, entfernt betrachtet, eines der wichtigsten Geschehnisse der menschlichen Rasse. Durch diese Fähigkeit wird die Macht, das Wissen und viele weitere Talente gestärkt.

Jedoch sorgte das plötzliche Auftauchen der **Psioniker** für verschiedenste Reaktionen im Reich der Menschen. Teils wurden sie wie Götter oder Superhelden verehrt, teils wie Hexen verbrannt. Viele Psioniker hatten keinerlei Kontrolle über ihre Fähigkeiten und verfielen den Mächten des **Warp**.

Die freigesetzten Dämonen konnten teils ganze Welten ausrotten und stellten eine Bedrohung für jeden Planeten dar.

Ebenfalls zur selben Zeit wurden die Stürme des Warps immer stärker und sorgten dafür, dass das **Immaterium** unpassierbar wurde. Es wird außerdem vermutet, dass diese **Stürme** die Auslöser für das psionische Erwachen waren.

Dadurch, dass der Warp unpassierbar war, wurden viele Welten, die nur durch lange Reisen erreichbar waren, vollständig isoliert. Sämtliche **Handelsrouten** waren verloren und viele Welten fielen in einen Zustand der Revolte; eine dieser Welten war Terra (die Erde).



Ein Stürmischer Warp

Neue Feinde

Viele Kreaturen bemerkten die plötzliche Schwäche der Menschen und ergriffen die Chance, um anzugreifen. Eine der Rassen waren die **Orks**, angetrieben durch das Verlangen nach Krieg.

Mit zahlreichen neuen Gefahren begannen viele Welten sich entsprechend anzupassen, falls sie die Chance dazu hatten. **Zwergenartige Menschen** entwickelten sich auf Welten, in denen sie in Tunnel und Minen geflohen sind; "**Ratlings**", kleine, missförmige Menschen, entstanden durch winzige Bevölkerungszahlen und begrenztes Erbgut.

Geschehnisse auf Terra

Terra litt sehr unter dem Weltenbrand. Der Ursurungsplanet der Menschen hat sich im **Goldenen Zeitalter** zu einem faulen Planeten des Luxus entwickelt, vollkommen abhängig vom Import.

Das Sonnensystem war besonders stark von den **Warpstürmen** betroffen, weshalb sich die Erde und der Mars lange Zeit bekämpften, um Kontrolle im System zu erhalten, allerdings verlor Terra mehr und mehr Teile der Zivilisation.



Der Planet Terra

Die Bewohner des Planeten, jetzt Techno-Barbaren genannt, kämpften um jede Ressource und der einst glorreiche Planet wurde eine Wüste aus Zerstörung und Tod.

In dieser Apokalypse bildeten sich bis ca. *M28* mehrere größere Clans bzw. Imperien auf Terra, unter anderem:

- Das Panpazifische Imperium, Anführer Narthan Dume
- Der Yndonesische Bloc, Anführer Kardinal Tang
- Das Achamenidische Imperium, ein Bündnis mehrerer Clans
- Die Caucasian Lewis, eine Militärformation
- Die Caucasus Wastes, Anführer "Der Ethnarch"
- Der Terrawatt-Clan
- **Der Imperator**



Ein Techno-Barbar

Der Imperator

Die Geschichte des Imperators ist relativ unbekannt, hier wird jedoch die momentan vermutete Geschichte erzählt.



Der Erlöser

Etwa *M8* v. Chr. existierten mächtige Psioniker auf der Erde, welche sich Schamanen nannten. Diese Schamanen hatten sehr gute Kontrolle über ihre psionischen Fähigkeiten und lernten einige nützliche Sachen wie z.B. Wiederbelebung. Der **Warp** war zu der Zeit längst nicht so mächtig wie im modernen Setting, allerdings stieg die **Warpenergie** schnell an, was dazu führte, dass die Schamanen ihre psionischen Fähigkeiten nicht mehr gefahrlos verwenden konnten.

Um dieses Problem zu beheben, beschlossen die Schamanen, sich gemeinsam umzubringen, um ihre Seelen zu kombinieren. Tausende der Schamanen-Seelen fusionierten zu Einer, somit war der **Imperator der Menschheit** geboren.



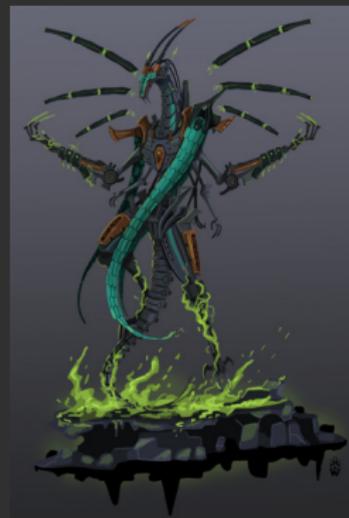
Der Gottimperator

Diese Seele gelang in das Kind einer normalen Familie in der heutigen **Türkei**. Während seiner Kindheit erwachten langsam seine Mächte und er erinnerte sich an **all seine vorherigen Leben**. Zur selben Zeit **ermordete** sein Onkel seinen Vater. Der junge Imperator erhielt eine Vision des Mordes und beendete den Herzschlag seines Onkels gnadenlos. In diesem Moment entstand des Imperators Glauben, dass die Menschheit Gesetze und eine strikte Führung braucht, um als Zivilisation zu bestehen.

In den folgenden Jahren begann der **Imperator** den Versuch, die menschliche Rasse zu führen. Während dieser Zeit begegnete er unter anderem **Erda** und **Ollanius Persson**, zwei sogenannte "Perpetuals", ewig lebende (wie der Imperator) Menschen.

Nachdem der Imperator von seinem Kriegsherrn **Persson** verraten wurde, verschwand er in die Schatten der Geschichte und griff nur noch ab und zu in das Geschehen ein.

Ein Beispiel dazu ist das Technologie-Monopol Mars: Durch seine Gabe kann der Imperator gelegentlich mögliche Zukünfte sehen. Dadurch wusste er von dem **goldenen Zeitalter**, aber auch von dem Ende und dem verlorenen Wissen. Um dem gegenzuwirken sperrte er eine "Scherbe des Sternendrachen" (engl. Void Dragon), die auf der Erde war, im Untergrund des Mars. Diese Scherbe strahlt eine Aura aus, die einen enormen Drang nach Technologie auslöst, wodurch der Mars so technologisch fixiert wurde.



Eine Scherbe des Void Dragon

Die Vereinigungskriege

Etwa in *M28* beruhigten sich die Warpstürme abrupt. Zur selben Zeit herrschte auf Terra jedoch noch der Krieg um die Ressourcen. Der Imperator verbrachte die meiste Zeit des Weltenbrands in seinem Labor im Himalaya, eventuell weil die Technologie des Dunklen Zeitalters sogar für ihn zu gefährlich gewesen wäre.

In seinem Labor arbeitete er mit Hilfe seiner Perpetual-Kameraden (besonders **Malcador** und **Erda**) und seinem Wissen über sie an verbesserten Menschen, die ihm bei der Umsetzung seiner Pläne zur Verfügung stehen sollten. Er erschuf zwei Arten: Die **Legio Custodes** und die **Thunder Warriors**.

Die Legio Custodes



Ein Custodes-Krieger

Die **Legio Custodes** sind die Eliteeinheit des Imperators. Ihre Physis und Psyche ist der eines normalen Menschen deutlich überlegen, wodurch die Custodes wahre Kriegselite sind. Ihre Treue zum **Imperator** ist unzertrennlich und angeblich haben sie keine menschlichen Bedürfnisse wie Schlaf oder Essen und altern kaum.

Ihre Truppen sind perfekt organisiert und dezimieren Feinde auch, wenn sie zahlenmäßig gnadenlos unterlegen sind.

Jedoch ist der Prozess einen Custodes zu erstellen sehr aufwändig und beginnt schon wenige Monate nach ihrer Geburt; Jeder einzelne Custodes benötigt eine einzigartige Prozedur, um die Genetik zu verbessern.

Für große Armeen sind die Custodes deshalb nicht geeignet, da die Erstellung zu aufwändig ist. Dafür entwickelte der Imperator noch eine weitere Einheit.

Die Thunder Warriors

Als wahrhaftige Kriegsmaschinen entwarf der Imperator die **Thunder Warriors**. Genetisch darauf abgestimmt, gnadenlos und brutal alle Feinde des Imperiums zu vernichten, waren die Thunder Warriors ausschlaggebend für den Erfolg des Imperators.

Im Gegensatz zum Custodes konnten die Thunder Warriors in großen Massen gezüchtet werden, weshalb schnell eine große Armee gebildet werden konnte.

Jedoch hatte die Entwicklung einen Fehler (es wird spekuliert, dass dies Absicht war): Die Krieger waren extrem brutal und teils unkontrollierbar. Außerdem waren sie sehr kurzlebig, da ihre Organe die genetische Verbesserung nicht lange aushielten.



Einer der legendären Thunder Warriors

Die Eroberung von Terra

Noch während der Zeit des Weltenbrands gelang es dem **Imperator**, eine Allianz mit einer technologisch fokussierten Gruppe einzugehen: Dem **Terrawatt Clan**

Diesen versorgte der Imperator mit vielen Technologien, die auf das Dunkle Zeitalter zurückzuführen sind, wofür der Imperator im Gegenzug viele Waffen und andere Ausrüstung erhielt. Somit hatte der Imperator nun eine Armee voller Supersoldaten und technologisch weit überlegene Waffen, womit sein Kriegszug begann.

Trotz seiner militärischen Überlegenheit versuchte der Imperator häufig, die anderen Bündnisse von einer **vereinten Menschheit** unter seiner Führung zu überzeugen.

Die meisten Gebiete wurden schnell übernommen oder schlossen sich dem Imperator an, wobei der Imperator sich stets darum bemühte, die Anführer nicht zu töten, sondern einzusperren. Dabei gab es jedoch auch Ausnahmen, wenn er auf **streng religiöse** Kulturen stieß. Hier bestand er darauf, jedes Mitglied zu töten, denn Religion ist ein Hindernis auf dem Weg zur Vollkommenheit.

Die großen Reiche aus dem Zeitalter des Weltenbrandes wurden größtenteils schnell besiegt, eine Ausnahme waren jedoch die **Cavusus Wastes** unter Führung des **Ethnarchs**. Schätzungen zufolge konnten sie Millionen imperiale Truppen und über 10.000 Thunder Warriors (das ist viel) töten, was dazu führte, dass der Imperator entschied, die Cavusus Wastes erst später einzunehmen, wenn er genug Truppen zur Verfügung hat.

Zudem mussten viele Schlachten im bereits eingenommenen Bereich gekämpft werden, da die ursprünglichen Einwohner häufig rebellierten oder von **Psykern** angestiftet wurden.

Wie zuvor angesprochen, hatte der Imperator eine große Ansammlung an **Perpetuals** zusammengebracht, die mit ihm an der Zukunft der Menschheit arbeiteten. Jedoch waren viele der Perpetuals mit seinen Methoden, Zielen oder Moralen nicht einverstanden und verließen ihn oder rebellierten sogar.

Zum Ende des Vereinigungskriegs waren nur noch **Malcador**, ein weiser Mann, der es zu seiner persönlichen Aufgabe machte, Stücke von allen Kulturen seit Menschheitsbeginn in seiner Kammer aufzubewahren, und **Erda**, eine herrausragende Wissenschaftlerin, die in ihrem Wissen sogar den Imperator überragt, an seiner Seite.

Das war in den Augen des Imperators sehr tragisch; ursprünglich hatte er geplant, dass jeder Perpetual der Anführer einer Legion werden soll, wenn die Menschheit auf den großen Kreuzzug zur Wiedereroberung der Galaxie gehen wird.



Malcador, der Sigillit

Die Space Marines

Während seine Truppen langsam aber sicher dem Planeten die Konformität brachten, arbeitete der Imperator an neuen Soldaten, die die Thunder Warriors ersetzen sollten, sobald Terra übernommen wurde und das nächste Ziel die **Vereinigung aller Menschen** in der Galaxie ist. Der **Space Marine** ist ein Soldat, der deutlich größer, stärker, schneller und intelligenter ist als ein gewöhnlicher Mensch. Die feinsten Soldaten, die die Menschheit je gesehen hat.

Es wird vermutet, dass sie einem Thunder Warrior zwar körperlich unterlegen wären, aber durch ihre Geschicklichkeit und Intelligenz deutlich geeigneter für einen imperialen Kreuzzug seien und mit unbekanntem Gefahren zurechtkommen. Die Erzeugung der Space Marines, auch genannt **Adeptus Astartes**, erfolgt deutlich einfacher als die eines **Custodes** und kann ohne die Hilfe des Imperators durchgeführt werden.

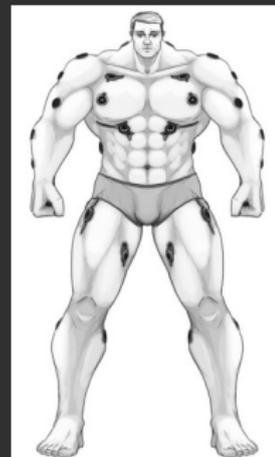
Entstehung eines Space Marines

Um einen Space Marine zu erzeugen wird vor allem eins benötigt: Die **Gensaat**.

Die Gensaat enthält unbekannte Stoffe, die zur Entstehung von 19 künstlichen Organen/Implantaten führen. Außerdem hat jede Legion, insgesamt gibt es 20, eine **spezielle DNA** ihres Anführers (kommt später) enthalten die somit zu einigen einzigartigen Aspekten führen.

Die neuen 19 Organe aus der Gensaat werden eingepflanzt und führen unter anderem zu enormen Muskel-, Knochen- und Organverstärkungen führen. Andere dienen einerseits der physischen Anpassung an den neuen Körper oder erfüllen spezielle Zwecke wie z.B. die Erzeugung neuer Gensaat.

Die ungefähre Größe eines Marines ist 2,5m, wobei manche deutlich größer oder kleiner sind. Das Wachstum ist zudem hauptsächlich in die Breite, da die Muskeln stärker wachsen als die Knochen.



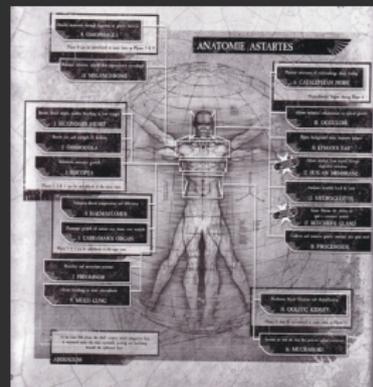
Die Proportionen eines Space Marines

Die Gensaat & die Organe

Das nächste Kapitel geht auf die Gensaat und die implantierten Organe ein, wobei das relativ detailliert (und somit langatmig) ist und übersprungen werden kann. Dafür [>hier<](#) klicken.

Die **Gensaat** wurde ursprünglich vom **Imperator** gefertigt. Aus ihr entstehen die 19 Organe der **Astartes**, welche nacheinander eingesetzt werden.

- 1. Second Heart** ("The Maintainer")
 Ein simples zweites Herz, das den Blutfluss/-menge erhöht und Adrenalin und Steroide ins Primärherz pumpt, falls es ausfällt.
- 2. Ossmodula** ("The Ironheart")
 Beschleunigt und stärkt daas Knochenwachstum mit einem Material auf Keramikbasis. Zusätzlich verwachsen die Rippen zu einer Platte.
- 3. Biscopea** ("The Forge Of Strength")
 Erhöht die Dichte und Stärke der Muskelfasern durch Freisetzung von Muskelwachstumshormonen.



Anatomie der Astartes

4. **Haemastamen** (“The Blood Maker“)

Verändert die biochemische Zusammensetzung des Astartesblutes, sodass Sauerstoff und Nährstoffe besser transportiert werden können.

5. **Larraman’s Organ** (“The Healer“)

Produziert “Larramanzellen“, die für die Gerinnung von Blut an Wunden sorgen. Sie sind deutlich schneller und effektiver als Blutplättchen und verheilen teils in Sekunden.

6. **Catalepsean Node** (“The Unsleeping“)

Gibt dem Soldaten die Möglichkeit, auf Schlaf zu verzichten, indem eine Hälfte des Hirns sich ausruht, während die andere arbeitet. Die längste bekannte Kampfzeit beträgt übrigens 328 Stunden.

7. **Premnor** (“The Neutraliser“)

Ein zweiter Magen, der die meisten bekannten Gifte neutralisieren kann. Dadurch können giftige oder verdorbene Substanzen trotzdem verdaut werden, ohne dass Schaden entsteht.

8. **Omophagea** (“The Remembrancer“)

Kann DNA absorbieren, die mit Erinnerungen zusammenhängt, um postmortale Ereignisse der Person/Kreatur zu durchleben.

9. **Multi-Lung** (“The Imbiber“)

Ein dritter Lungenflügel, welcher in sauerstoffarmen Umgebungen funktioniert. Ein Muskel an der Luftröhre sorgt dafür, dass alle drei Flügel mit 100% funktionieren. In giftigen Umgebungen verschließt der Muskel die Primärlunge.

10. **Occolube** (“The Eye Of Vengeance“)

Verstärkt die normale Sicht um ein Vielfaches und aktiviert “Restlichtfilter“ im Auge, die Sicht in fast vollständiger Dunkelheit ermöglichen.

11. **Lyman’s Ear** (“The Sentinel“)

Schützt gegen bewegungsinduzierte Übelkeit, Schwindel und andere Balanceverluste. Der Gehörgang kann zudem Rauschen herausfiltern und den meisten Schallangriffen widerstehen.

12. **Sus-An Membrane** (“The Hilbernator“)

Ermöglicht eine Art Wachkoma/Scheintod, um z.B. den Stoffwechsel bei starker Verwundung zu stoppen. Der Zustand kann nur durch spezielle Behandlung beendet werden.

13. **Melanchrome**

Verändert die Pigmentzellen, sodass Hitze und radioaktive Strahlung besser aufgenommen werden. Diese Gensaat ist bei den Legionen am verschiedensten, da die Heimatplaneten große Unterschiede aufweisen.

14. **Oolitic Kidney** ("The Purifier")
Befreit das Blut von den aufgenommenen Giften.
Zudem wird der natürliche Kreislauf verbessert.
15. **Neuroglottis** ("The Devourer")
Ein Mundimplantat,
das viele Dinge am Geruch/Geschmack erkennen
und auf Toxizität und Nährstoffgehalt prüfen kann.
16. **Muctanoid** ("The Weaver")
Lässt die Haut
ein wachsartiges Sekret ausstoßen, falls bestimmte
chemische Stimuli in der Umgebungsluft sind.
17. **Betchers Gland** ("The Poison Bite")
Erzeugt eine Säure
in den Speicheldrüsen, um im Notfall unmöglich
verdaubare Stoffe (Holz, Stahl) zu zersetzen.



Implantation der Organe

18. Progenoid Glands (“The Gene-Seeds“)

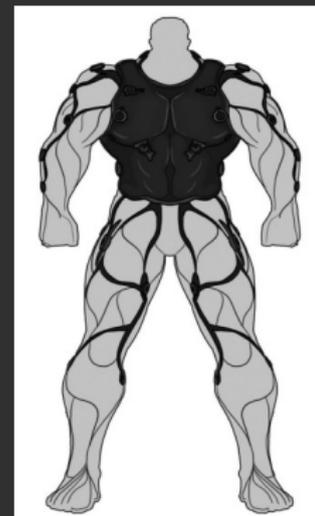
Zwei Drüsen im Genick

und der Brusthöhle, die die Gensaat der Marines herstellen und dort sammeln und schützen. Dieses Organ ist unverzichtbar, da es essentiell zur Erstellung neuer Marines ist. Es kann nach 5 bzw. 10 Jahren entnommen und neu benutzt werden.

19. The Black Carapace (“Interface“)

Ein neuroaktives

faserorganisches Material, das direkt unter der Haut auf der Brust eingesetzt wird. Hier verbinden sich invasive Faserbündel direkt mit dem zentralen Nervensystem, wodurch der Soldat direkt mit seinen Waffen und der Rüstung verbunden wird.



Der “Black Carapace“

Zusätzlich zu den körperlichen Verbesserungen haben **Space Marines** die stärksten Personenbewaffnungen, die das Imperium zu bieten hat. Standard hierbei sind Power-Rüstungen (extreme Panzerung; Motoren verstärken die Bewegungen; Schutz vor allen möglichen Umgebungen etc.), Kettenschwert (Eine Kettensäge in Schwertform mit alledurchdringenden Klingen; sehr effektiv wenn Schusswaffen leer sind oder die Rüstung nicht durchdringen), eine Bolterwaffe (quasi ein Panzer als Handfeuerwaffe, nur etwas stärker und explosiver) sowie Granaten und Medkits.

Zitat des Imperators

They shall be my finest warriors, these men who give themselves to me. Like clay I shall mould them and in the furnace of war forge them. They will be of iron will and steely muscle. In great armour shall I clad them and with the mightiest guns will they be armed. They will be untouched by plague or disease, no sickness will blight them. They will have tactics, strategies and machines such that no foe can best them in battle. They are my bulwark against the Terror. They are the Defenders of Humanity. They are my Space Marines and they shall know no fear.

- Der Imperator über seine Adeptus Astartes

Ein Vereintes Terra

Als sich der Krieg auf Terra dem Ende neigte, wurden bereits die ersten **Prototyp-Space-Marines** getestet.

Zum Ende des Krieges ließ der **Imperator** die überlebenden Thunder Warriors an einem Platz versammeln und sendete seine Custodes und die ersten Marines, um die Thunder Warriors **ein für alle mal auszulöschen**, um sie durch seine neuen, besseren Soldaten zu ersetzen. Die Thunder Warriors waren unbewaffnet, wodurch es ein leichtes Spiel für die Custodes wurde. Es wird kaum oder keine Überlebenden gegeben haben, und falls doch, dann sind diese auf Grund der mangelhaften Genetik binnen weniger Jahre gestorben.

Bereits vor den ersten Space Marines arbeiteten der **Imperator** und **Erda** an wahrhaftige Halbgöttern, den **Primarchen**, welche die Perpetuals als Anführer der Legionen ersetzen sollten. Aus ihren kombinierten Genen und etwas *Wissenschaft* erzeugten sie die 20 Halbgötter im Labor, wo sie zu den **großartigen Anführern** heranwachsen sollten, die der Imperator schon immer an seiner Seite haben wollte.

Der Verrat Erdas

Es gibt viele Spekulationen, ob der Imperator die Gene der Primarchen durch **dämonische Methoden** oder Seelen verstärkt hat oder einen Deal mit den **Chaosgöttern** (kommt gleich) abgesprochen hat, um sie so stark zu machen, wie er es plante, aber es gibt noch keine genauen Wahrheiten.

Erda, die einzige verbliebene Perpetual neben **Malcador**, war entzürnt als sie erfuhr, dass der Imperator ihre Kinder zum Krieg gegen die gesamte Galaxie nutzen wollte (was hat sie erwartet?) und verriet den Imperator. Sie ermöglichte eine Anomalie, den "**Warp Vortex**", wodurch die Kapseln der Primarchen in der gesamten Galaxie verteilt wurden, woraufhin Erda für lange Zeit verschwand.

Der Imperator, entzürnt über den Verrat, beschloss trotzdem, **nie** Vergeltung an ihr auszuüben.



Erda die Hure

Exkurs: Das Chaos und die Chaosgötter

Was ist das Chaos?

Zuvor wurde bereits mehrfach der **Warp** erwähnt und es wurde auf die in ihm lauernden Gefahren eingegangen.

Diese Gefahren sind jedoch nicht direkt der Warp, sondern leben nur in diesem, weshalb man alle Kreaturen und Mächte des **Immateriums** als Chaos betitelt. Das Chaos besteht aus vielen einzelnen **Dämonen**, die ihrem eigenen Willen folgen, aber es gibt auch kleine und vier große Chaosgötter.

Diese Chaosgötter haben Dämonen als Anhänger aus dem Warp, aber auch Chaoskultisten aus dem Realraum. Ihre obersten Streitkräfte sind die **Dämonenprinzen**.

Die Dämonen können sich gelegentlich im Realraum manifestieren, indem sie den Verstand eines Menschen korrumpieren, wodurch im Dunklen Zeitalter viele Welten gefallen sind.



Ein Dämon des Chaos

Die Chaosgötter

Es gibt viele kleine Chaosgötter, die eine kleine Anhängerschaft haben, aber die Wichtigsten sind die vier großen Chaosgötter:

Khorne, **Nurgle**, **Tzeentch** und **Slaanesh**

(und Malal, aber aus Copyrightgründen ist dieser aus dem Universum verschwunden, kommt aber als zwei getrennte kleinere Götter wieder)

Diese Chaosgötter haben alle eigene Eigenschaften des Chaos, durch die sie besonders beeinflusst werden, und ihre eigenen Bereiche im Warp, dessen Größe je nach momentaner Macht variiert.



Die Reiche des Chaos

Khorne, der Blutgott

Khorne ist der im 40. Jahrtausend Mächtigste der vier Götter, wobei das sehr schnell variieren kann.

Sein Thron besteht aus den Schädeln seiner erschlagenen Feinde (und je nach Laune auch Anhänger). Seine Emotionen sind alles, was mit **Wut** zu tun hat, also **Hass**, **Rage**, **Blutlust**, **Brutalität**. Seine Anhänger sind mit einem unaufhaltsamen Bluttausch gesegnet, der sie **keinen Schmerz oder Mitleid** spüren lässt.

Jedoch hat er, wie auch die anderen Chaosgötter, auch positive Emotionen. Diese wären z.B. die **Ehre** und die **Mut**.

Er wird durch Kriege und Grausamkeiten angetrieben, weshalb er gerade ziemlich mächtig ist.



Khorne auf seinem Thron

Nurgle, der Gott des Verfalls

Nurgle, oder wie seine Anhänger sagen “**Papa Nurgle**“ ist der womöglich Aktivste der Götter in *M40*.

Er ist, nach menschlicher Betrachtung, ziemlich ekelig. Er ist zuständig für **Verfall**, **Verwesung**, **Krankheiten** oder **Siechtum** zu tun hat. Er, wie auch seine Anhänger haben einen verwesenden, von Fliegen befallenen Körper mit eiternden Wunden und heraushängenden Teilen. Jedoch sind sie extrem widerstandsfähig und erhalten von ihrem Vater das Geschenk biologischer Unsterblichkeit, durch die Infektionen sind sie resistent gegen alle erdenklichen Krankheiten, hingegen kann es für normale Menschen schon tödlich sein, die selbe Luft zu atmen wie einer seiner Anhänger.

Seine positiven Eigenschaften sind die **Beständigkeit**, der **ewige Kreislauf** und die Gleichheit.



Nurgle in seinem Garten

Tzeentch, der Gott der Täuschung

Tzeentch ist ein hinterhältiger Zeitgenosse. Seine Macht kann man nicht genau einordnen, da er eventuell nur gerade einen seiner Rivalen verwirren will.

Er steht für alles Hinterlistige, also **Täuschung**, **List**, **Betrug**, **Lügen** und allgemein **Veränderung**. Damit ist er zugleich der chaotischste und **neutralste** Chaosgott. Häufig versucht er, die anderen Chaosgötter gegeneinander aufzuspielen. Allgemein sollte man nicht versuchen, mit ihm zu verhandeln. Er wird die Abmachung zwangsweise verdrehen, sodass man nie gewinnen kann.

Jedoch hat auch er positive (obwohl ich die "negativen" auch toll finde) Aspekte: **Wissen**, **Forschung**, **Intelligenz** und **Verbesserung** prägen ihn. Beispielsweise ist die Evolution der Lebewesen eines seiner Lieblingsgebiete.



Eine Gestalt, die Tzeentch einmal angenommen hat

Bonus-Tzeentch, weil ich ihn mag

Im **Goldenen Zeitalter** war Tzeentch durch den enormen technologischen Wandel extrem mächtig. So mächtig, dass **Khorne** und **Nurgle** zusammen arbeiteten, um ihn niederzuschlagen. Dies ist den beiden gelungen, jedoch war das vermutlich nur, weil **Tzeentch** es so wollte. Er kämpft nicht mit den anderen Göttern, um zu gewinnen, sondern er will einfach nur mit den anderen "spielen". Bei seiner damaligen Macht ist es nicht vorstellbar, dass es Nurgle und Khorne gelingen könnte, ihn zu überlisten.

Anders als bei den anderen Göttern, suchen sich die Anhänger bei Tzeentch häufig nicht aus, ihm zu folgen, sondern werden einfach unbewusst Teil seines Plans.

Seine Armee besteht aus verrückten Gestalten. Er hat z.B. Kreaturen, die sich beim Tod in zwei andere Kreaturen aufteilen, welche wiederum bei ihrem Tod (oder vorher) explodieren. Andere Kreaturen sind "Flammen" gestalten, dessen Flammen einen zufälligen Effekt haben. Verbrennung, Säure, Heilung, Gliederwachstum, alles ist möglich.

Slaanesh, der Gott des Vergnügens

Slaanesh ist der Gott, manchmal auch "Prinz", des **Vergnügens**. Er ist der jüngste Chaosgott, seine Geburt war der Höhepunkt des andauernden **Weltenbrands** und beendete die **Warpstürme**.



Slaanesh der Lustmolch

Die ihn antreibenden Emotionen sind alles in Richtung **Lust**, **Gier**, **Überfluss**, **Dekadenz**. Seine Anhänger erhalten von ihm **Schönheit**, **Charisma** und **Ansehen**, jedoch auch das Verlangen, jedes erdenkliche Gefühl zu maximieren. Slaanesh selbst ist sehr gierig und **saugt diese Emotionen** regelrecht aus den Anhängern hinaus, weshalb sie ständig versuchen müssen, mehr zu erleben.

Die positiven Emotionen überschneiden sich bei ihm stark mit den negativen, wobei sie erst durch die **Übertreibung** negativ werden. **Liebe**, **Glück** und **Zufriedenheit** sind solche Aspekte.

Eine weitere Besonderheit ist, dass das gesamte Volk der Dark Eldar für ihn dient.

Rivalitäten

Generell befinden sich die vier Götter permanent im Kampf, jedoch hat jeder von ihnen einen Rivalen.

■ Khorne \longleftrightarrow Slaanesh

Khorne findet das Selbstvergnügen und die Arroganz von Slaanesh abstoßend, sein Stolz verbietet ihm solch Selbstgefälligkeit. Slaanesh hasst Khornes Glauben daran, dass Schmerz ein Akt der Grausamkeit ist. Slaanesh vergnügt sich am Schmerz wie an der Lust.

■ Nurgle \longleftrightarrow Tzeentch

Während Nurgle für die Beständigkeit, die Ewigkeit und das "Beschenken" seiner Anhänger steht, verkörpert Tzeentch die Veränderung, den Wandel und täuscht seine Anhänger hinterlistig. Ihre kompletten Gegensätze machen sie zu geschworenen Erzfeinden.



Khornes Zeichen



Slaaneshs Zeichen



Nurgles Zeichen



Tzeentchs Zeichen

Das Imperium der Menschheit (III)

Die Primarchen

Die Primarchen wurden in der gesamten Galaxie verteilt und mussten sich auf ihrem Planeten durchsetzen. Manche von ihnen hatten es **leichter**, manche landeten auf einer sogenannten Todeswelt und hatten **furchtbare Kämpfe** zu bestreiten.

Dennoch war es für so **überlegene** Menschen kein Problem, diese Welten zu überleben und meist auch zu übernehmen.

Alleine war es nicht einmal für den **Imperator** möglich, das Universum zu vereinen, weswegen er **dringend** die Primarchen finden musste, um seine Legionen zu vervollständigen. Das machte er im Laufe seines **Großen Kreuzzugs**, seinem Schlachtzug um alle verlorenen Welten der Menschheit wieder zu vereinen.



Der Imperator mit seinen Söhnen

Lion El'Johnson, Dark Angels (I.)

Lion El'Johnson, auch bekannt als **Der Löwe**, ist der Primarch der Ersten Legion, den **Dark Angels**. Seine Gensaat wurde für die ersten Space Marines verwendet.

- **Heimatplanet:** Caliban, eine Welt voller Bestien
- **Gefunden in:** 869.M30
- **Aspekt:** Analytische Fähigkeit, Schwertkampf
- **Legionsstil:** Sie sind spezialisiert auf Kämpfe gegen Xenos und ihre Treue zum Imperator ist zweifellos. Außerdem mögen sie Kreuzzüge.

Auf Caliban

verbrachte der Löwe die Anfangszeit damit, die durch den Warp mutierten Bestien zu töten. Nach etwas Zeit wurde er von einem Mann namens **Luther** gefunden in seine Ritterschaft aufgenommen (ja, **Space Knights!**). Als der Primarch als der Stärkste angesehen wurde, startete er einen Kreuzzug gegen alle Warp-Kreaturen auf dem Planeten. Als der Imperator ihn fand, erkannte Lion seine Macht und schwor ihm sofort die Treue.



Lion El'Johnson

???, ??? (II.)

Zur zweiten Legion ist nichts bekannt. Es wird vermutet, dass der Primarch gestorben ist oder vom Imperator getötet wurde.

- Heimatplanet: /
- Gefunden in: /
- Aspekt: /
- Legionsstil: /

Fulgrim, Emperors Children (III.)

Fulgrim, Anführer der Legion, die sich die **Emperors Children** nennen dürfen, ist sehr ehrgeizig.

- **Heimatplanet:** Chemos, eine Welt ohne Ressourcen
- **Gefunden in:** Unbekannt
- **Aspekt:** Perfektion, Schönheit
- **Legionsstil:** Perfektion, Geschicklichkeit, Finesse. Sie sehen den Kampf als eine Kunstform.

Obwohl der **Imperator** viele Male Stolz auf Fulgrim war, reichte Fulgrim das nicht. Er wollte besser, perfekter werden. Einmal schwor Fulgrim seinem Vater, das Volk der **Laer** innerhalb von einem Monat auszulöschen, obwohl diese als extrem stark anerkannt wurden. Der Legion gelang die Eroberung unter großen Verlusten, jedoch sollte das nicht der größte Verlust dieser Schlacht werden...



Fulgrim

Perturabo, Iron Warriors (IV.)

Als Anführer der *Iron Warriors* kämpft Perturabo am Liebsten in seinem Kampfanzug, während er seine Drohnen über Implantate am Kopf steuert.

- **Heimatplanet:** Olympia, eine Minenwelt
- **Gefunden in:** 849.M30
- **Aspekt:** Handwerk, Architektur, Planung, Präzision
- **Legionsstil:** Meister der Belagerung

Auf dem Planeten Olympia wurde Perturabo schnell zu einer Legende, da er stärker als jeder andere Bewohner war. Ein Tyrann, der von dieser Legende hörte, ließ Perturabo zu ihm bringen und bot ihm Macht und Wissen für Loyalität, was Perturabo annahm.

Seine Fähigkeiten ermöglichen ihm, konstant das **Auge des Terrors** zu sehen, dem Ort, an dem die Kluft zwischen Realraum und Warp am Geringsten ist. Diese Fähigkeit und seine technische Affinität führten dazu, dass er ein Alleingänger wurde, wodurch seine Legion kaum eine Verbindung mit ihm hat.

Als der Imperator ihn fand, bemerkte Perturabo seine Ankunft und rannte zu dem Berg, auf dem der Imperator landete. Erschöpft durch den Sprint, fiel Perturabo zu Boden und wurde vom **Imperator** aufgefangen. Da fühlte Perturabo zum ersten Mal Geborgenheit, Liebe und Vertrauen und die Sicht auf das Auge des Terrors verblasste.



Peter Turbo

Jaghatai Khan, White Scars (V.)

Die White Scars, zusammen mit **Jaghatai Khan** überrennen ihre Gegner, bevor sie es überhaupt bemerken.

- **Heimatplanet:** Mundus Planus, gezeichnet von weiten Ebenen und gelegentlichen Bergketten
- **Gefunden in:** 880.M30
- **Aspekt:** Impulsivität, Geschwindigkeit, Außenstehender
- **Legionsstil:** Geschwindigkeit und schnelle, wendige Fahrzeuge. Scouting.

Nachdem sein Ziehvater auf Mundus Planus getötet wurde, versammelte Khan viele Völker und bildete eine riesige Streitmacht, um das Regime, das für den Tod seines Vaters verantwortlich war, zu stürzen, was ihm auch mit Leichtigkeit gelang. Als er mit seiner Legion vereint wurde, gab der **Imperator** ihm direkt die Kontrolle über sie, obwohl er von Mundus Planus keine der Technologien kannte.

Der Name **White Scars** kam daher, dass Khan zur Vereinigung seiner ursprünglich geteilten Legion die Astartes anwies, sich eine Narbe ins Gesicht zu schneiden. Später überlegte Khan in seiner freigeistlichen Art, das Imperium zu verraten und sein eigenes Reich zu gründen, entschied sich jedoch dagegen.



Gotta go fast

Leman Russ, Space Wolves (VI.)

Leman Russ führt mit seiner eiskalten Mine die **Space Wolves** durch die Galaxis.

- **Heimatplanet:** Fenris, eine arktische Todeswelt
- **Gefunden in:** Unbekannt
- **Aspekt:**
Wildheit, Gewissenlosigkeit, Henker des Imperators
- **Legionsstil:** Wildheit, Rauheit, Gnadenlosigkeit.
Sie sind äußerst brüderlich innerhalb der Legion.



Space Furry

Bei seiner Ankunft wurde er von einer Wolfsfamilie aufgenommen und erzogen, bis seine Wolfsmutter ermordet wurde. Anschließend besiegte Leman die Angreifer, wurde von einem Herrscher adoptiert und übernahm mit der Zeit die Kontrolle über Fenris.

Die Begegnung mit dem Imperator führte zu einem Trinkwettbewerb, in dem Leman seinen Vater besiegt. Als der Imperator anschließend trotzdem darauf bestand, Leman mitzunehmen, weigerte Russ sich und durfte die Kraft des Imperators spüren.

Rogal Dorn, Imperial Fists (VII.)

Rogal Dorn ist, zusammen mit den **Imperial Fists**, auf Grund seiner Zuverlässigkeit sehr bedeutend für das Imperium.

- **Heimatplanet:** Inwit, eine unterirdische Welt, die kaum Wärme von der Sonne bekommt
- **Gefunden in:** 835.M30
- **Aspekt:** Zuverlässigkeit, Geduld
- **Legionsstil:** Disziplin, Zähigkeit und Verschanzungstaktiken. Durch diesen Gegensatz stehen sie in einem Konflikt mit den **Iron Warriors**.



Rogal Dorn

Obwohl Inwit eine Untergrundwelt war, schafften es die Bewohner, ein Sternensystem-umfassendes Imperium aufzubauen. Rogal wurde vom **Haus Dorn** aufgenommen, wo er früh Prestige erlangte. Nach dem Tod seines Ziehvaters war er Kopf des Hauses und wurde schnell zum Anführer des Imperiums. Als er mit seiner Legion vereint wurde, verlief der Prozess optimal. Die Marines hatten sehr viele Eigenschaften ihres Primarchen, obwohl sie unabhängig aufgewachsen sind.

Später wurden Dorn und seine Legion vom Imperator persönlich als Beschützer von Terra ausgewählt und sie erhielten den Titel "**Praetorians of Terra**". Dorn schwor, dass der **Imperiale Palast** uneinnehmbar werden soll.

Konrad Curze, Night Lords (VIII.)

Auf seinem Planeten nahm Konrad Curze die Gerechtigkeit in seine eigene Hand und bestrafte alle "Verbrechen" mit Folter und Tod.

- **Heimatplanet:** Nostramo, ein in Dunkelheit liegender Planet
- **Gefunden in:** 898.M30
- **Aspekt:** Richter, Prophet, Zweikampf, Batman
- **Legionsstil:** Edgelords. Da Curze auf Nostramo keine wirkliche Veränderung erbracht hat, war die Stadt nach seinem Abzug wieder gefüllt mit Kriminalität, wodurch auch die Rekruten der Night Lords Kriminelle waren. Dementsprechend war die Legion sadistisch, brutal und respektlos.



Halb Gott, Halb Emo

Sanguinius, Blood Angels (IX.)

Sanguinius, auffällig durch seine körperliche Mutation, durch die er engelhaftige Flügel hatte, spiegelt die **strahlende, prächtige** Gegenseite zu Curze.

- **Heimatplanet:** Baal/Baals Mond. Hochgradig verstrahlt durch einen atomaren Krieg
- **Gefunden in:** Unbekannt
- **Aspekt:** Stärke, Visionen, Weisheit. Er ist dem Imperator am Ähnlichsten
- **Legionsstil:** Treue, Strategie, Überlegenheit. Die **Blood Angels** leiden unter einem genetischen Defekt (**Der rote Durst**), durch den sie in einen Blutrausch verfallen können, der ein Verlangen, das Blut ihrer Feinde zu trinken, auslöst.

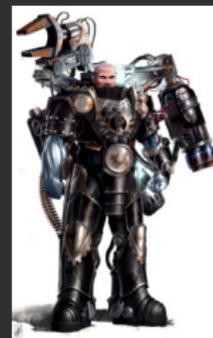


Sanguinius

Ferrus Manus, Iron Hands (X.)

Der eigentlich perfekte Körper von Ferrus Manus wurde von ihm selbst durch viele Augmente verbessert. Dementsprechend folgen auch seine Iron Hands seinem Beispiel und verbessern so viel, wie sie können.

- **Heimatplanet:** Medusa, ein Planet mit einer ewigen Nacht
- **Gefunden in:** ca. 805.M30
- **Aspekt:** Praktik, Handwerk, Schmiedekunst
- **Legionsstil:** Modifikation, Taktik, Maschinen, ein Abbild ihres Primarchen, Bestrafung für Versagen



Ferrus Manus

Als der Imperator ihn fand, forderte Ferrus ihn zu einem Kampf heraus. Dieser Kampf war so intensiv, dass Kontinente begannen zu beben. Natürlich erkannte Ferrus die Kraft des Imperators und schwor ihm direkt seine Treue.

Ferrus Manus

hatte ein sehr gutes Verhältnis zu **Fulgrim**, das daraus resultierte, dass sie in einem Wettbewerb perfekte Nahkampfwaffen schmiedeten. Beide schätzten die Künste ihres Gegenübers und sie tauschten die Waffen aus.

???, ??? (XI.)

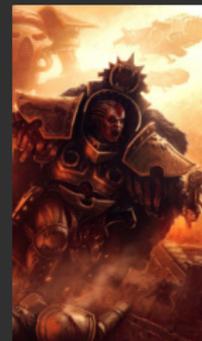
Die 11. Legion und ihr Primarch sind, genau wie die 2. Legion, unbekannt.

- Heimatplanet: /
- Gefunden in: /
- Aspekt: /
- Legionsstil: /

Angron, World Eaters (XII.)

Angron wurde bei seiner Ankunft auf Nuceria relativ schnell von Sklavenhändlern in die Hauptstadt gebracht (er konnte sie nicht besiegen?), wo ihm Neocortex-Implantate ins Gehirn installiert wurden, wodurch er von seiner Wut gesteuert wird. Als der Imperator den Planeten fand, war Angron gerade dabei, den Planeten durch einen Gladiatorenaufstand zu übernehmen. Der Imperator teleportierte ihn jedoch auf sein Schiff, was Angron ihm nie verziehen hat.

- **Heimatplanet:**
Nuceria, ein Planet voller Adelige und Gladiatoren
- **Gefunden in:** 907.M30
- **Aspekt:** Wut, Kampfeslust, Gnadenlosigkeit, AAAAAAH
- **Legionsstil:** Brutalität, Gnadenlosigkeit, Furchtlosigkeit.



Angron

Die Implantate, auch bekannt als **Fleischernägel**, in seinem Gehirn waren für Menschen, aber nicht für Primarchen gebaut. Bei Angron wurden viele Teile des Gehirns zerstört, wodurch die Nägel nicht entfernt werden konnten, ohne ihn in eine Kartoffel zu verwandeln. Deshalb wurde er trotz der Nägel zu seiner Legion geschickt, damit er dem **Imperator** wenigstens etwas Nutzen bringt.

Roboute Guilliman, Ultramarines (XIII.)

Roboute Guilliman war der Bürokrat der Primarchen. Später sollten **Rogal Dorn**, **Sanguinius**, **Leman Russ** und Ferrus Manus zu seinen engsten Vertrauten werden.

- **Heimatplanet:**
Macragge, ein wohlhabener (römischer) Planet
- **Gefunden in:** 840.M30
- **Aspekt:**
Bürokratie, Management, Echo des Imperators
- **Legionsstil:**
Koordination, Strategie. Von Allem ein bisschen.



Rowboat "Papa Schlumpf"
Girlyman

Auf Macragge hatte Guilliman verglichen mit anderen Primarchen eine sehr **verwöhnte** Jugend. Vor der Ankunft des Imperators hat Roboute sich bereits ein eigenes kleines Imperium im Sternensystem aufgebaut, mit Handelspartnern, einer prachtvollen Armee und einem hohen Wohlstandslevel.

Mortarion, Death Guard (XIV.)

Mortarion, Primarch der **Death Guard**, trank traditionell einen Becher Gift zusammen mit einem seiner Marines.

- **Heimatplanet:** Barbarus, eine Todeswelt mit giftigen Wolken in der Atmosphäre
- **Gefunden in:** 937.M30
- **Aspekt:** Zähigkeit, Immunität gegen Schmerzen, Lautlose Fortbewegung
- **Legionsstil:** Zähigkeit, Widerstandsfähigkeit



Mortarion / "Morty"

Auf seinem Heimatplaneten wurde Mortarion von dem mächtigsten Necromancer des Planeten, **Necare**, großgezogen. Die schreckliche Behandlung unter ihm führte dazu, dass Morty sich gegen ihn und die anderen Overlords des Planeten widersetzte. Der letzte der Overlords war Necare. Dieser zog sich auf den höchsten Berg zurück, wo die giftige Atmosphäre am Potentesten ist. Kurz vor Mortys Ankunft begegnete ihm der **Imperator**, der den geschwächten Mortarion sah und stattdessen selbst Necare tötete.

Als der Primarch mit seiner Legion vereint wurde, wurde die Legion von den **Dusk Raiders** in die **Death Guard** umbenannt.

Magnus, Thousand Sons (XV.)

Magnus, auch bekannt als **Magnus der Rote**, ist der zweitstärkste (bekannte) Psioniker des Universums.

- **Heimatplanet:** Prospero, ein wundersamer Planet, dessen Bewohner oft psionisches Potential hatten
- **Gefunden in:** 903.M30
- **Aspekt:** Enormes psionisches Potential
- **Legionsstil:** Psioniker

Bereits lange vor der Ankunft des **Imperators** unterhielt **Magnus** sich mit ihm auf psionischem Weg. Der Imperator klärte ihn auch als Einzigen über die Wunder und Gefahren des Warp auf, da er ihn auf Grund seiner psionischen Begabung sehr schätzte und vermutlich für eine enorm wichtige Aufgabe vorbereiten wollte.

Dazu sollte es aber nie kommen...



Magnus der Rote

Horus Lupercal, Luna Wolves (XVI.)

Horus war der erste Primarch, den der **Imperator** gefunden hat. Horus wurde schnell zum angeblichen Lieblingssohn des Imperators.

- **Heimatplanet:**
Cthonia, eine Minenwelt in der Nähe von Terra
- **Gefunden in:** Unbekannt
- **Aspekt:** Ehrgeiz, Diplomatie, Kriegsgeschick
- **Legionsstil:** Eroberung, gescheite Kriegsführung.
Sie waren eine der respektabelsten Legionen.



Horus Lupercal

Dadurch, dass Horus schnell mit dem Imperator vereint war, wuchs Horus zu einem der mächtigsten Primarchen heran. Der Imperator hatte durch die lange Zusammenarbeit großes Vertrauen in ihn und übergab ihm später den Rang des **Kriegsherrn**, wodurch er zum Anführer aller imperialen Streitmächte wurde und den großen Kreuzzug zu Ende bringen sollte, als der Imperator für sein **geheimen Projekt** nach Terra zurückkehrte.

Durch einige großartige Kriegsakte erhielt Horus später die Ehre, seine Legion die **Sons of Horus** zu nennen.

Lorgar, World Bearers (XVII.)

Der Körper Lorgars war vollständig mit **goldener Farbe** bestrichen, wodurch er wie eine Statue aussah.

- **Heimatplanet:**
Colchis, eine Wüstenwelt geprägt von Religion
- **Gefunden in:** 903.M30
- **Aspekt:**
Hoffnung, Hingabe (belastet durch Leichtgläubigkeit)
- **Legionsstil:** Glauben, Beeinflussung Messdienerbelästigung



Lorgar, der Pädophile

Lorgar erhielt bereits früh

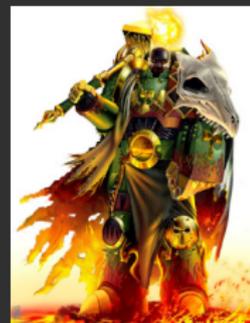
Visionen von dem Auftreten des **Imperators** und einem "**scharlachroten Propheten mit nur einem einzelnen, brennenden Auge**" (**Magnus**), was er fälschlicherweise als die Ankunft Gottes verstand. Daraus entstand auf Colchis ein globaler Glauben an den Imperator als Gottheit.

Der Imperator war nicht sehr erfreut darüber und verbat ihm einen solchen Glauben.

Vulkan, Salamanders (XVIII.)

Vulkan, Primarch der **Salamanders** ist, genau wie der **Imperator**, ein Perpetual. Körperlich ist er der kräftigste Primarch.

- **Heimatplanet:** Nocturne, eine Todeswelt geprägt von Erdbeben und Vulkanausbrüchen
- **Gefunden in:** ca 805.M30
- **Aspekt:** Unsterblichkeit, Kraft, Weisheit
- **Legionsstil:**
Brandwaffen, Freundlichkeit zu normalen Menschen



Vulkan

Vulkan und seine Legion sind, anders als manch andere Legion, immer sehr freundlich zu den imperialen Soldaten und den Menschen der Planeten, die sie beschützen. Sie sehen sich als Diener des Volkes.

Vulkan ist bereits mehrmals erwiesenermaßen gestorben, tauchte jedoch immer wieder auf. Beim Tod eines Perpetuals wird dieser an einem anderen Punkt im Universum wiederhergestellt. Ein endgültiger Tod ist nur mit besonderen Waffen oder durch enorme psionische Energie möglich.

Corvus Corax, Raven Guard (XIX.)

Corvus Corax ist ein Ornithologe, der sich vor Allem auf Krähen fokussiert.

- **Heimatplanet:** Lycaeus, ein mineralreicher Mond, der als Gefängnis benutzt wird
- **Gefunden in:** zwischen 898.M30 und 981.M30
- **Aspekt:** Taktik, Spürt das Chaos, Unsichtbarkeit
- **Legionsstil:** Stealth, Attentate, Flugangriffe

Auf der Skalvenwelt Lycaeus wurde er von einigen Sklaven adoptiert, die ihn vor ihren Herrschern versteckten. Sie hofften, dass er sie aus der Knechtung befreien konnte. Als Corvus einen Aufstand anzettelte und den Mond übernahm, stand er vor einer Entscheidung:

Entweder, er **bombardiert den Hauptplaneten** mit den nuklearen Waffen des Mondes und zwingt die Herrscher dazu, aufzugeben, wodurch aber **Millionen ziviler Opfer** entstehen würden, oder er versucht, sie im Kampf zu besiegen, obwohl seine Aussichten auf Grund der zahlenmäßigen und technologischen Unterlegenheit nicht gut waren. Während dieser Entscheidung fand ihn der **Imperator** und überließ seinem Sohn die Verantwortung.



Corvus Corax

Alpharius/Omegon, Alpha Legion (XX.)

Alpharius und Omegon sind **Zwillinge** mit einer starken psionischen Verbindung. Der Hintergrund der Beiden ist nahezu unbekannt, es gibt viele Fantheorien und alle Informationen über sie sind sehr vage.

- **Heimatplanet:** Unbekannt
- **Gefunden in:** einer von beiden: 981.M30
- **Aspekt:** Zwillinge, Anpassung, Optisch angeblich dem Imperator ähnlich
- **Legionsstil:** Infiltration, Intrigen, Unauffälligkeit

Die **Alpha Legion** ist die körperlich größte Legion, wobei Alpharius und Omegon die kleinsten Primarchen sind. Häufig behaupten die Marines, sie wären Alpharius, um andere zu verwirren. Theoretisch könnten die Primarchen tot sein, aber es würde niemandem auffallen, da die Marines sich selbst als Alpharius ausgeben.

Was genau die Legion macht ist meist unbekannt, die wahren Absichten dahinter sind noch unbekannter.



Ich bin Alpharius

Der Große Kreuzzug

Wie bereits zuvor erwähnt, zog der **Imperator** im **Großen Kreuzzug** durch die Galaxis, um die verteilten Zivilisationen der Menschheit zu vereinen und seine verlorenen Söhne wiederzufinden.

Ein wichtiges Ziel war dabei der **Mars**, damit er die technische Affinität der Bewohner auf seiner Seite hatte. Obwohl sich die Bewohner des roten Planeten nicht unter die Herrschaft des Imperators stellen wollten, erlaubte der Imperator eine Koalition. Die Technik des Mars war dem Imperator so wichtig, dass er sie als **eigenständiges Imperium** neben dem **Imperium der Menschheit** duldete, solange sie die Maschinen für die Menschen verwalten.

Von nun an kannte man die Marsianer als **Adeptus Mechanicus**.

Adeptus Mechanicus

Auch wenn die Bewohner theoretisch Menschen sind, haben die Meisten eher einen transhumanen Zustand erreicht.

Sie haben im

neuen Bündnis die Aufgabe, sämtliche Maschinen des Imperiums zu verwalten. Das heißt, sie sind zuständig für sämtliche Munition, Waffen, Rüstung und Fahrzeuge des Imperiums, da sie die Einzigen sind, die diese Maschinen reparieren können. Neue Erfindungen gibt es seit dem Dunklen Zeitalter nicht mehr.

Das Adeptus

Mechanicus hat, obwohl der Imperator streng dagegen ist, eine eigene Religion, den Cult Mechanicus, in welchem sie zum Omnissiah, oder Maschinengott. Ihre Volkssprache ist die Cant Mechanicus, einer maschinellen Sprache zur effizienten Kommunikation mit Maschinen. Für jeden Nicht-Mechanicus ist die Sprache unverständlich und sogar verboten.



Ein Techpriest

Die Pflege der Maschinen wird sehr rituell abgehalten, Gebetstexte werden vorgelesen, heilige Öle verwendet und der Maschinengott angebeten. Vermutlich ist dieser Akt jedoch nur eine Vorführung, um Umstehende zu beeindrucken.

Ihre Einheiten sind überschaulich:

- **Servitoren:** Meist frühere Verbrecher (oder große Pechvögel) werden ihrer Menschlichkeit beraubt und in Roboter umgebaut, die als Diener bzw. Sklaven arbeiten. Ob der Servitor sein Leid als entstellter Arbeitsklave wahrnimmt oder kein Bewusstsein mehr hat, ist unbekannt.
- **Skitarii:** Die Standard-Streitkraft des AM. Es sind Menschen, die entweder freiwillig in den Dienst eintreten oder gezüchtet wurden und anschließend bis zum Limit mit **kybernetischen Upgrades** ausgestattet werden. Anders als die Servitoren sind Skitarii selbstständige Einheiten. Wie ein Skitarius entsteht, ist eines von vielen Geheimnissen des AM.
- **Tech-Priests:** Sie sind die Reparatoren des AM, die eher selten in der Schlacht zu finden. Über ihnen stehen nur höherrangige Techpriests, Anführer der sogenannten "Forge Worlds" und der Fabricator-General, welcher das **Oberhaupt des Adeptus Mechanicus** ist.

Sie besitzen auch eine Schiffsflotte, deren Hauptaufgabe die Beschaffung

Adeptus Titanicus / Collegia Titanica

Das Collegia Titanica ist ein Teil des **Adeptus Mechanicus**. Es ist zuständig für die Verwaltung, Kontrolle und den Schutz aller imperialer Titanen, gewaltige Kriegsmaschinen, die dutzende Meter hoch sein können und eine Feuerkraft haben, die ganze Städte zerlegt.



Ein Imperatortitan

Da die Titanen sehr rar sind und an vielen Orten benötigt werden, verbringen die Titanenlegionen viel Zeit auf den Reisen zu den Einsatzorten.

Der Große Kreuzzug

Welt für Welt übernahm der Imperator mit seinen **Custodes**, **Astartes** und **Titanica** die Umgebung des Sonnensystems. Horus, als der erste gefundene Primarch, konnte bereits früh dem **Imperium** dienen.

Der Vollständigkeit halber hier eine Aufzählung in welcher Reihenfolge die Primarchen gefunden wurden:

Horus → **Leman** → Ferrus → **Vulkan** → **Rogal** → **Roboute** → Perturabo → **Lion**
→ Jaghatai → **Alpharius** → Konrad → Corvus → **Magnus** → **Lorgar** → **Angron**
→ **Fulgrim** → **Mortarion** → **Sanguinius**.

Während seines Kreuzzugs nutzte der Imperator jedoch noch eine weitere Einheit (neben der Imperialen Armee, aber die sind unwichtig, weil Kanonenfutter): die **Sororitas Silentum** / Sisters of Silence. Ihre genaue Entstehung ist nicht bekannt, jedoch wird gesagt, sie waren bereits sehr früh am Kreuzzug beteiligt.

Sisters of Silence

Die Sisters of Silence sind in vielerlei Hinsicht eine besondere Militärdivision. Zum Einen besteht der Orden nur aus Frauen, zum Anderen ist jede Schwester eine sogenannte "Unberührbare" (engl. "blank").

Blanks haben

die Eigenschaft, dass sie quasi Anti-Psionisch wirken. Die psionische Kraft eines Menschen hängt von der Verbindung ihrer Seele zum Warp ab. Bei Blanks herrscht keinerlei Verbindung zum Warp, wodurch sie einerseits immun gegen die Effekte des Warp bzw. eines Psionikers sind, andererseits ihre Anwesenheit schon bei normalen Menschen zu einem unwohl Gefühl führen kann. Deshalb sind sie in ihren Geburtsorten meist Ausgestoßene oder werden getötet.

Die Effekte sind so stark, dass es bei Psionikern zu starken Schmerzen führen kann. Den Namen "Silentum" erhielten sie, weil sie bei der Aufnahme schwören, aus Respekt vor dem Imperator **nie wieder zu reden**. Kommunikation findet in Schlachten mit Handzeichen statt.

Dadurch, dass sie keine Psionik spüren können, werden sie auch nicht vom psionischen **Schein des Imperators** betroffen, sondern sehen ihn als einen einfachen Mann.



Einige Sisters of Silence beim Imperator

Der Große Kreuzzug

Die Übernahme der Planeten war für die Streitkräfte, zusammen mit dem **Imperator**, kein Problem. Auch Xenos-Feinde wie die **Orks** und **Eldar** hatten keine Chance gegen die Macht des Imperiums.

Mit dem Fund der Primarchen teilte sich das Militär immer weiter auf, nach ca. 200 Jahren Eroberung war der Höhepunkt des Kreuzzugs: Im "Ullanor-Sektor" war eine riesige **Ork-Armee** angesiedelt. Während **Khan** und **Guilliman** die umliegenden Planeten angriffen, griff **Horus** mit den Luna Wolves den Hauptplaneten, Ullanor, an.

Mit einem direkten Angriff auf die Ork-Festung konnte Horus einen vernichtenden Schlag austeilen und zusammen mit einigen seiner besten Krieger bestieg er die Festung, wo er den Ork-Overlord tötete. Das gesamte Ork-Volk, mehrere Millionen an der Zahl, wurden demoralisiert und die Luna Wolves konnten den Planeten von den Orks befreien.

Um diesen Sieg zu feiern, befahl der **Imperator** dem Adeptus Mechanicus, einen riesigen Pfad (5km breit, 500km lang) zu platzieren. Hier versammelten sich Millionen von Truppen, insgesamt Marines von 14 Legionen und 9 Primarchen, hunderte Titanen, **Malcador** und viele andere Nobelhäuser.

Hier betitelte der Imperator diese Schlacht als den Höhepunkt des Kreuzzugs und gab **Horus** die Rolle des **Kriegsherrn**. Der Imperator verkündigt, dass er nach Terra zurückkehrt und Horus die Kontrolle über das Heer gibt.

Was der Imperator jedoch nicht verriet:

Auf Terra wird er an einem Projekt, dem **Goldenen Thron**, arbeiten, der der Menschheit das gefahrenlose immaterielle Reisen durch Nutzung einer geheimnisvollen Technologie der **Eldar**, dem Webway, zu ermöglichen.

Der

Imperator teilte das Geheimnis nur mit seinen engsten Vertrauten, vor Allem, weil er Widerstand der **Navis Nobilites** fürchtete, die ihr Monopol auf immaterielles Reisen nicht verlieren wollten. Während des Projekts war der Imperator komplett von dem Kreuzzug abgeschirmt und konnte dadurch nicht verhindern, dass sich der **schlimmste Verrat der menschlichen Rasse** anbraute...



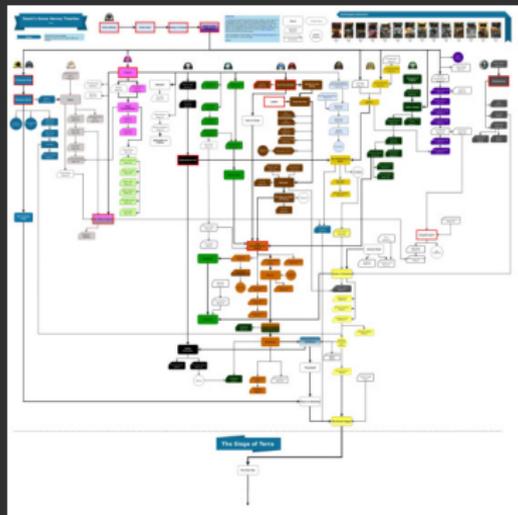
Die Primarchen beim Triumph von Ullanor

Die Horus-Häresie

Es ist schwierig, die gesamte Geschichte der Horus-Häresie zusammenzufassen, da die Buchreihe 54 Romane umfasst und nur das Vorspiel für den Höhepunkt waren, welcher nochmal 8 Romane beinhaltet. Im Grunde genommen sollte die hier geschriebene Version aber ausreichen und chronologisch nachvollziehbar sein.

Die Horus-Häresie ist das Hauptgeschehen des 30. Jahrtausends und ist maßgeblich für das Setting in Warhammer 40k verantwortlich. Die Häresie besteht daraus, dass insgesamt 9 der 18 Primarchen über verschiedene Wege vom Chaos korrumpiert wurden und unter Horus' Führung gegen das Imperium kämpfen, um ein neues, besseres Imperium zu gründen. Was sie jedoch nicht wussten ist, dass die Chaosgötter sie nur benutzten, um ihre größte Gefahr, den Imperator, auszulöschen.

Die nächsten Seiten werden manche Inhalte der Bücher vorweg nehmen. Es wird nicht das gesamte Geschehen ruinieren, aber falls die Häresie vollkommen unberührt bleiben soll, kann >hier< übersprungen werden.



Eine kleine Übersicht der Geschichtspfade

Entstehung der Häresie

Viele Geschehen im Imperium sorgten bereits für leichte Zweifel und Misstrauen bei einigen Primarchen. Das Zurückziehen des Imperators und die Entstehung des Senats von Terra, einem Rat aus normalen Menschen, waren für die Halbgötter unverständlich. Ebenfalls war ihnen nicht unbekannt, was mit den Thunder Warriors geschehen ist, nachdem sie für den Imperator die Erde eingenommen hatten, und sie befürchteten, er könnte vielleicht das Selbe mit ihnen planen. Außerdem hat der Imperator den Primarchen nie das Wissen über das Chaos anvertraut, wodurch sie sich nie die wahre Gefahr des Warps vorbereiteten.

Bei einzelnen Primarchen kam noch dazu, dass sie ein sehr schlechtes Verhältnis zu ihrem Vater hatten, wodurch sie sich leicht zu einem Verrat überreden lassen haben. Der Stein wurde jedoch ins Rollen gebracht, als der **Imperator** die **World Bearers** erniedrigte, weil sie dachten der Imperator wäre ein göttliches Wesen. Die Legion fühlte sich verraten und suchte etwas, das sie anbeten konnten. Dabei stießen sie auf die Chaosgötter.

Die Korrumpierung von Horus

Die World Bearers stahlen auf einem Planeten der **Interex**, einer einst verlorenen Menschenkolonie mit hoher Technologie, eine von **Nurgle** verfluchte Klinge, mit welcher **Horus** später im Kampf verletzt wurde.

Während seiner Genesung erhielt Horus die Vision, wie der Imperator und manche Primarchen als **Götter** verehrt wurden.

Horus dachte, der Imperator würde planen die Primarchen zu nutzen, um in die Gottheit aufzusteigen, unwissend, dass seine Taten erst zu der Zukunft der Vision führen sollten.



Eugen Temba, Träger des verfluchten Schwerts

Weitere Verräter

Die nächsten Legionen, die sich dem Kriegsherrn anschlossen, waren **Angron** und die **World Eaters**, **Mortarion** und die **Death Guard** und **Fulgrim** und die **Emperors Children**.

Angron verzieh seinem Vater nie, dass er ihn aus der Schlacht auf dem Heimatplaneten teleportierte und all seine Gladiatoren im Stich ließ, wodurch er bereits negative Tendenzen hatte. Durch seine permanente Wut war es ebenfalls ein leichtes Spiel für **Khorne**, ihn zu beeinflussen und letztendlich zu übernehmen.

Mortarion wurde dadurch, dass der Imperator **Necare** tötete, in seinem Stolz verletzt und wies deshalb ebenfalls negative Tendenzen auf. Er wurde schon durch die Einflüsse seines ersten Captains zu den Mächten **Nurgles** geführt und war zudem ein guter Freund von Horus.

Die Geschichte von Fulgrim ist jedoch etwas tragischer.

Fulgrims Fall

Als das Imperium auf das Volk der **Laer** stieß, fanden sie einen starken Gegner. Es wurde sogar überlegt, eine Allianz mit ihnen einzugehen, da sie genetisch optimiert waren. Daraus wurde aber nichts.

Fulgrim führte den Krieg gegen sie. Er nahm sich vor, das Volk **innerhalb eines Monats** auszulöschen. Im finalen Schlachtzug stürmte er mit seinen Kriegern einen Tempel der Laer, wo sie einen **schrecklichen ekzessiven Akt**, vielleicht sexueller Natur, von vielen der Laer-Wesen vorfanden. Sie töteten die Laer und Fulgrim entdeckte ein prachtvolles Schwert, das ihn magisch anzog.

Zu Fulgrims Unwissenheit war das ein von **Slaanesh** verfluchtes Schwert, das ihn mit der Zeit immer stolzer, euphorischer, extremer werden ließ. Das Schwert steuerte viele seiner Entscheidungen und Fulgrim bemerkte den bösen Willen des Schwerts erst, als er bereits von ihm besessen war. Fast alle Krieger (und einige normale Menschen), die in diesen Tempel traten, waren danach von Slaanesh korrumpiert.



Ein Krieger der Laer

Vorbereitungen auf den Verrat

Horus plante zwar, weitere Brüder auf seine Seite zu bringen, allerdings wusste er bei anderen, dass sie ihm nie folgen würden. Diese schickte er (sofern möglich) weit weg, wo sie Systeme übernehmen sollten.

Konrad Curze und seine Night Lords konnten ebenfalls schnell vom Chaos korrumpiert werden. Durch Curzes Tendenzen zu Folter, Selbstjustiz, krankem Scheiß und seiner Emo-Phase fand er etwas erfüllendes im Chaos.

Perturabo konnte von Horus überzeugt werden, weil Perturabo 1. leichtgläubig war und 2. eine Menge Hass auf **Rogal Dorn** hat.

Alpharius ist relativ geheimnisvoll. Durch eine Prophezeiung erfuhr er, dass das Chaos aussterben würde, sollte Horus gewinnen. Deshalb schloss sich Alpharius Horus an, diente jedoch dem Imperium. Es lässt sich nicht sagen, ob er noch korrumpiert wurde oder trotzdem im Namen des Imperiums handelt.

Magnus did nothing wrong

Er erfuhr bereits während Horus' Vision, dass er korrumpiert wurde und wollte den **Imperator** mit einer **psionischen Nachricht** warnen. Da Magnus enorme psionische Kräfte hat (und durch die Hilfe einer **mysteriösen Warpgestalt**), gelang es ihm, die psionischen Barrieren des imperialen Palastes **zu durchdringen** und die Nachricht an seinen Vater zu senden.



Seltene Originalaufnahme des Duells

Leider hat Magnus dadurch die Barrieren, die Terra vor der Warp-Öffnung durch den **Goldenen Thron** schützen sollten, zerstört, wodurch das geheime Projekt des Imperators ruiniert wurde. Der Imperator konnte nicht glauben, dass Magnus die Wahrheit sagte, und sendete **Leman** um Magnus in Gewahrsam zu nehmen, wobei Leman auf eine Nachricht von Horus hörte, der wollte, dass Magnus **mit dem Tode bestraft wird**, und dann den Planeten bebombte, Magnus' Wirbelsäule zerbrach, woraufhin dieser schnell sich und seine Truppen heraufteleportierte um sich danach verzweifelt **Tzeentch** anzuschwören.

Magnus wusste es zwar nicht, aber **Tzeentch** hat ihn bereits dazu manipuliert, die **psionische Nachricht** zu senden. Er wurde unfreiwillig eine **Spielfigur Tzeentchs**.

Die Loyalisten

Dadurch, dass **Magnus** die psionischen Barrieren des Palastes zerstört hat, musste der **Imperator** auf dem **Goldenen Thron** bleiben, um das Tor zum **Webway** zuzuhalten, da sonst die Dämonen des Warps in Terra eindringen könnten.

Horus sendete **Lion El'Johnson**, **Sanguinius** und **Guilliman** in weiter entfernte Systeme, da er wusste er könnte sie niemals überzeugen. **Dorn** und **Khan** waren zu nah an Terra, als dass er sie wegschicken könnte, ohne auffällig zu wirken, jedoch plante Horus, dass Jaghatai auf seine Seite kommen würde. (nope)

Die übrigen Drei (**Leman** war damit beschäftigt, Prospero zu zerlegen), also Ferrus Manus, **Vulkan** und Corvus Corax, sollten von ihren Brüdern überzeugt werden. Das klappte jedoch nicht. Als die Primarchen von der ersten Stufe des Verrats (dass Horus, Fulgrim, Angron und Mortarion sie verraten haben) hörten, planten sie einen Angriff mit sieben (!) Legionen auf die Verräter.

Da die Verräter durch die Auslöschung der loyalen Marines bereits geschwächt waren, konnte der Vormund auf **Istvaan V**, bestehend aus den Iron Hands, **Salamanders** und Raven Guards, sehr gut gegen die Verräter vorgehen. Als dann die Verstärkungstruppen der anderen vier Legionen kamen, wäre ihnen der Sieg so gut wie sicher gewesen. Jedoch waren diese Legionen die **Iron Warriors**, **World Bearers**, **Alpha Legion** und Night Lords, **die vier anderen Verräterlegionen**.

Istvaan V Dropsite Massacre

Die Schlacht glich nun eher einem Massaker, als die Verräter ihre Brüder von Vorne und Hinten niedermetzelten.

Ferrus Manus kämpfte ein Duell gegen Fulgrim, seinen liebsten Bruder, und **starb**, da Fulgrim von der Macht **Slaaneshs** gestärkt wurde.

Corvus war gerade damit beschäftigt, Lorgar den Kinderschänder zu töten, wurde jedoch durch den Eingriff von Curze zum Rückzug gezwungen. Hier schleusten sich einige Marines der **Alpha Legion** in seine Truppen und sollten zu einem großen Problem werden.

Vulkan wurde von Curze entführt und durchlitt später **schreckliche Folterakte**, weil Curze ein kranker Bastard ist. (hier wurde entdeckt, dass Vulkan ein Perpetual ist)



Corvus wird von Curze aufgehalten

Mit dieser einen Schlacht konnte **Horus** drei Legionen fast vollständig auslöschen, einen Primarchen töten und einen Weiteren entführen. Da weitere drei Legionen zu weit von Terra entfernt waren, um sie aufzuhalten, begann Horus die Reise nach Terra.

Auf dieser Reise übernahmen sie viele ehemals imperiale Planeten und erhielten Waffenlieferungen vom **Mars**, den Horus ebenfalls überzeugen konnte. Unter anderem hat **Lorgar** Ultramar angegriffen und somit große Schäden an den **Ultramarines** angerichtet. Guilliman musste sich anschließend gegen die vereinten Kräfte der World Bearers und World Eaters stellen.

Sanguinius wurde von Horus in eine Falle gelockt, in der die **Blood Angels** auf einen dämonenverseuchten Planeten geschickt wurden. Hierdurch sollte der Gendefekt der Blood Angels bei möglichst vielen Marines ausgelöst werden, damit sie zum Chaos geführt werden. **Sanguinius** und seine Legion blieben loyal, erfuhren jedoch auf dieser Welt von ihrem Genfehler, der Schwarzen Wut.

Malcador, der zu diesem Zeitpunkt die Kontrolle über das Imperium hatte, rief alle übrigen loyalen Primarchen **zurück nach Terra** und beauftragte **Rogal Dorn** mit der Befestigung Terras. Jedoch war bereits abzusehen, dass nur die Blood Angels, White Scars und Imperial Fists vor Horus' Ankunft eintreffen werden.

Die Schlacht um Terra

Die Loyalisten waren zahlenmäßig unterlegen, aber durch die unfassbar gute Barrikadierung Terras konnten sie viele Verräter auslöschen.

Trotzdem gelang es den Verrätern, immer weiter vorzudringen, weshalb sich der **Imperator** gezwungen sah, in die Schlacht einzugreifen. Er übergab **Malcador** die Kontrolle über den **Goldenen Thron**. Ab diesem Augenblick sollte **Malcador der Sigillit** einen neuen Namen bekommen: **Malcador der Held**.

Da Horus die Zeit davon lief, bis die Dark Angels und Ultramarines eintreffen, deaktivierte er das Schild seines Schiffs und forderte somit den **Imperator** zu einem Duell heraus. Der **Imperator** teleportierte sich, einige Custodes und Marines, **Rogal Dorn** und **Sanguinius** auf das Schiff. Durch Manipulationen am Warp, ausgeführt von Horus, wurden die Truppen an verschiedenste Stellen im Schiff teleportiert.

Sanguinius war der Erste, der Horus finden konnte...

In einer epischen Schlacht kämpften die beiden Brüder, beide bekannt als die Stärksten unter den Primarchen, jedoch war **Sanguinius** bereits durch die massiven Schlachten auf Terra stark geschwächt und Horus durch die Mächte des Chaos gestärkt. **Sanguinius** starb. **Schweigeminute, JETZT!**

Im selben Augenblick betrat der **Imperator** die Halle und bekämpfte Horus. Der **Imperator** konnte noch immer nicht fassen, dass Horus ihn verraten hat, und wurde extrem schwer verletzt, bevor er

durch die Intervention eines einfachen imperialen Soldaten, welcher brutal von Horus getötet wurde, den Verrat realisierte und seinen Lieblingssohn mit seiner gewaltigen psionischen Kraft komplett auslöschte. Der **Imperator** entschied sich, auch Horus' Seele zu vernichten, da sie schon längst an das Chaos verloren war.



Horus, triumphierend über **Sanguinius**

In einer gewaltigen Warp-Explosion, ausgelöst durch **Horus' Tod**, verloren die Dämonen auf Terra viel Energie und gleichzeitig wurden die Blood Angels in die Schwarze Wut versetzt, wodurch sie die Dämonen abschlachteten.



Der Imperator auf seinem Thron

Rogal Dorn trug seinen Vater in den imperialen Palast zum **Goldenen Thron**, wo sie **Malcador** nahezu tot auffanden. Mit letzter Kraft gab **Malcador der Held** seine Seele an den **Imperator**, damit dieser seine letzten Anweisungen an das Imperium geben kann, bevor er für immer in den **Warp** übergeht.

Obwohl der **Imperator** ein Perpetual ist, kann er nicht regenerieren, während er auf dem **Goldenen Thron** sitzt, da dieser seine ganze psionische Energie beansprucht.

Nachspiel der Häresie

Nach dieser Schlacht wurden die Verräterlegionen von den neu angekommenen Legionen vertrieben und sie flüchteten in das Auge des Terrors.

Guilliman übernahm kurzzeitig die Kontrolle über das Imperium und veröffentlichte den **Codex Astartes**, der unter Anderem die Legionen in kleinere Chapter mit maximal 1000 Space Marines aufteilt, damit keine so große Legion je wieder vom Chaos befallen wird.

Während dieser Zeit gelang es den Loyalisten zudem, Konrad Curze und **Alpharius** (oder Omegon) zu töten, jedoch verschwanden auch die loyalen Primarchen aus verschiedenen Gründen von der Bildfläche. Lediglich **Guilliman** ist kürzlich in *M41* wieder erwacht und führt zur Zeit das Imperium, während der **Imperator** auf seinem Thron sitzt und die Mächte des Chaos zurückhält und durch den religiösen Glauben (den der Imperator verabscheut) aller Menschen im Imperium sowie die Opferung von (je nach Quelle) 1.000-10.000 Psionikern täglich gestärkt wird.

Wenn nicht gerade ein **Guilliman** die Kontrolle hat, herrscht der **Hohe Rat Terras**, während die Inquisition dafür sorgt, dass alle brav an den **Gottimperator** glauben und nicht vom Chaos verführt werden.

Paar Memes als Pause

Da nun die Geschehnisse der Menschen bis ins 40. Jahrtausend zusammengefasst sind, hier ein paar schlechte Memes als Erholung:

Archival picture of the victory celebrations upon Mount Ararat at the final conclusion of the Terran Unification Wars:



Bye Thunder Warriors



Hinten: Night Lords, Vorne: Raven Guard



Magnus der Kek

(Später kommen noch ein paar interessante Sachen zur Menschheit, aber Lore-technisch ist jetzt das Wichtigste gesagt.)

Die Necrons

Die Necrons

Die Menschheit geriet erstmals in Kontakt mit dieser Rasse in 897.M41, aber schon in 744.M41 sind einige **Necrons** erwacht.

Erwacht deshalb, weil die Necrons schon seit **Millionen von Jahren existieren** und dadurch die älteste aktive Rasse im 41. Jahrtausend ist.



Einige Necrons

Die Necrons stellen eine große Gefahr dar, da zum Einen immer mehr von ihnen erwachen, zum Anderen sind sie **technologisch extrem fortgeschritten**. Nicht nur sind ihre Waffen mehr als nur tödlich, sondern jeder Necron ist eigentlich eine Maschine. Diese Maschinen bestehen aber nicht aus Stahl oder einem anderen den Menschen bekannten Material, sondern ist in gewisser Weise **lebendig**.

Die Necrons **bauen sich selbst einfach wieder zusammen**, falls sie getroffen werden, und spüren keinen Schmerz oder sonst etwas. Etwas präziser: Sie haben **keine Seele**.

Die Necrontyr

Die Geschichte der **Necrons** beginnt bei den **Necrontyr**, einer Spezies, die auf einem stark verstrahlten Planeten nahe den Halosternen lebte. Die Strahlung des Sterns ihres Heimatplaneten war so stark, dass ein Necrontyr nur sehr kurz lebte.

Verzweifelt versuchten die Necrontyr, durch Forschung ihre Leben zu verlängern. Sie bauten **gigantische Kolonieschiffe**, um ihre zukünftigen Generationen in bessere Sternensysteme zu bringen. Diese Kolonieschiffe bestanden aus einem künstlichen Material, das sich verformen, reparieren und wachsen kann, weshalb es **Lebendes Metall** genannt wird. Da die **Necrontyr** den Warp nicht kannten, dauerten ihre Reisen viele Jahrhunderte.

Doch auch, nachdem die Necrontyr ihren Planeten verließen, war ihr Erbgut so fragil, dass sie weiterhin nur kurz lebten.



Ein Necrontyr

Die Alten

Während ihrer Weltenreisen trafen die Necrontyr auf eine reptilienartige Spezies, die **Die Alten** genannt wird. Diese Spezies ist extrem langlebig und technisch noch fortschrittlicher als die Necrontyr.

Die **Necrontyr** baten die Alten darum, das Geheimnis ihres langen Lebens und dem Reisen schneller als Lichtgeschwindigkeit zu erfahren, jedoch interessierten sich die Alten nicht für die Probleme der Necrontyr.

Die Necrontyr starteten **einen Krieg gegen die Alten**, der sich zu dem größten Krieg in der Geschichte von Warhammer 40k entwickeln sollte. Den Alten gelang der Sieg mit **minimalen Verlusten** und sie drängten die Necrontyr zurück auf ihren Heimatplaneten, den sie **nie wieder** verlassen sollten.



Illustration eines Alten

Die C'Tan

Auf ihrem Heimatplaneten untersuchten die **Necrontyr** wieder ihren Heimatstern, diesmal aber, um das Leben der **Alten** zu verkürzen bzw. zu **beenden**.

Ihnen fiel dabei eine Kreatur, eine Art **Parasit**, am Stern auf, der sich von der Sternenergie ernährte. Sie gaben dieser Kreatur **C'Tan**, in ihrer Sprache bedeutet das in etwa "**Sternenvampir**". Diese Kreatur (und weitere seiner Art) hat eine Länge von hunderten Kilometern, ist jedoch dünn wie Papier.

Diese Spezies, **deutlich älter** als jede andere bekannte Lebensform, zieht durch das Universum und saugt Sterne aus. Sie benötigen so **viel Energie**, dass andere Materie als Sterne gar nicht erst ausreichen.

Die **Necrontyr** schafften es, mit dem **C'Tan** ihres Sterns Kontakt aufzunehmen und baten ihn um Hilfe, die **Alten** auszulöschen. Der C'Tan willigte dem ein.

Sie schufen dem Sternenvampir einen Körper aus **lebendem Metall**, wodurch der C'Tan ein richtiges Bewusstsein erlangen konnte. Die Necrontyr verehrten dieses Wesen als einen Gott und sahen ihn als einzige Hoffnung.

In seinem neuen Körper entdeckte der C'Tan die enorme Energie in den Seelen fühlender Wesen und versprach den Necrontyr die **Unsterblichkeit** im Tausch gegen ihre Körper. Die **Necrontyr** willigten ein und erschufen hierfür Körper aus lebendem Metall, in welche ihr Bewusstsein übertragen werden soll, **unwissend**, dass der C'Tan in diesem Prozess ihre Seelen einsammelte.

Der C'Tan versklavte die seelenlosen Roboter, die ab sofort den Namen **Necrons** trugen. Manche Necrontyr-Lords konnten ihre Persönlichkeit schützen, jedoch sind die meisten Necrons nun nur noch leere Hüllen.



Die Necrons

Der Krieg im Himmel



Ein Krok vor Necrons

Mit ihrer Armee von unsterblichen Robotersoldaten konnten die C'Tan (die sich mittlerweile vereint haben) die **Alten** zurückdrängen und gewannen die Überhand im Krieg, heute bekannt als **Der Krieg im Himmel**. Die Ausmaße dieses Krieges waren gigantisch, nicht einmal annähernd vergleichbar mit den Geschehnissen im modernen Setting.

Zwar konnten die **Necrons** die Alten dominieren, aber durch die Meisterung des **Warps** der Alten konnten sie einen verzweifelten Versuch der letzten Hoffnung starten. Sie erschufen neue Rassen, die ihnen helfen sollten; unter anderem die psionisch begabten **Eldar** und die bis zu zwölf Meter großen, sehr intelligenten **Krokks**.

Doch die neuen Rassen waren nur stark genug, um die C'Tan etwas zu bremsen. Zudem kämpften die **Alten** nun auch mit Warp-Plagen, ausgelöst durch die Erschaffung der neuen Rassen. Die Alten werden aussterben

Währenddessen erschuf ein ehemaliger **König der Necrontyr**, Szarehk (später bekannt als **Der Stille König**), warpbasierte Waffen, die sehr effektiv gegen die C'Tan sein sollten. Nach dem Sieg über die Alten zerteilten er und seine Anhänger damit die C'Tan in hunderte Scherben.

Ihm war jedoch klar, dass sie ohne die C'Tan **keine Chance** gegen die Krorks und Eldar haben, weshalb er sein Volk auf **Grabwelten** fliehen ließ, wo sie in eine Stasis versetzt werden sollten.

Und jetzt, nach etwa 65 Millionen Jahren, erwachen die Necrons und wollen die Galaxis einnehmen und eine Rettung für ihre Rasse finden.

Die Technik der Necrons

Als technologisch fortgeschrittenste Rasse haben die **Necrons** ein gefährliches Arsenal.

Ihre Flotte besteht aus lebendem Metall, also nahezu unzerstörbar. Sie nutzen jedoch keine Warp-Antriebe, sondern haben sogenannte "Trägheitsfreie Antriebe", wodurch sie im Realraum mit Über-Lichtgeschwindigkeit reisen können.

Außerdem haben sie eine **Teleportationstechnologie**, die deutlich präziser und über weitere Distanzen funktioniert als die der anderen Rassen. Ihr Verständnis der Dimensionen und der Hyperräume übertrifft alle anderen Rassen.

Die Haupt-Angriffsart der Necrons sind Strahlenwaffen, auch **Gausswaffen** genannt. Die Waffen zerlegen ihre Ziele auf **atomarer Ebene** und die Projektile funktionieren ohne kinetische Energie, wodurch konventionelle Panzerung nutzlos ist. Diese Gausswaffen werden nicht nur als Handfeuerwaffen, sondern auch im größeren Kaliber an Fahrzeugen und Flottenschiffen verwendet.

Das Faszinierendste sind jedoch die Fähigkeiten der **Necron-Lords**. Sie sind teils in der Lage, die Zeit zu beeinflussen, Kreaturen in Stasis zu versetzen oder zerstörte Necrons wiederzubeleben.



Ein Flottenschiff

Die Eldar

Die Eldar

Die Eldar, auch bekannt als **Aeldari** oder androgyne Weltraum-Bohnenstangen, wurden während des **Kriegs im Himmel** von den **Alten** erschaffen.



Einer der Eldar

Durch ihre starke Verbindung zum **Warp** und etwas vererbtem Wissen von den Alten entwickelten sie schnell eine mächtige Zivilisation.

Die Menschen hatten bereits während des **Goldenen Zeitalters** einige Begegnungen mit ihnen und auch während der Horus-Häresie hatten manche Legionen Konflikte mit ihnen.

Ihr Körperbau ist etwas größer und schmäler als normale Menschen, sie haben spitze Ohren und ein sehr **stolzes** bis **arrogantes** Auftreten.

Nach den Alten

Nachdem die **Alten** ausgestorben sind, begannen die **Eldar** ein galaktisches Reich aufzubauen. Dafür nutzten sie das **Netz der Tausend Tore**, zuvor bereits als Webway erwähnt, dessen Technologie sie von den Alten gelernt haben.

Der Webway ist visuell als Brücken über dem Warp-Meer vorstellbar, wodurch sichere und präzise Reisen möglich werden. Außerdem lässt sich darin ein Realraum bilden, in dem Lebewesen normal überleben können.

Mit der Zeit lernten sie sogar, die Warp-Energie zu **materialisieren** um damit Waffen, Gebäude und sogar ganze Raumschiffe zu konstruieren. Diese Technik nennt man "**Knochengesang**" und das Material trägt den Namen "Geisterknochen". Die Eigenschaften sind etwa vergleichbar mit dem Metall der **Necrons**, nur dass die Geisterknochen reine psionische Energie sind.

Sie hatten kaum Interesse an anderen Sternenreichen wie dem der **Menschen**, sie vollbrachten lieber wahre Wunder in Architektur, Technologie, Kunst usw., eventuell bishin zur Erschaffung künstlicher Sterne.

Der Fall der Eldar

Mit der Zeit hatten die **Aeldari** alles erreicht, was erreichbar war, und sie fingen an, einen höchst dekadenten Lebensstil zu führen.



Der Fall der Eldar

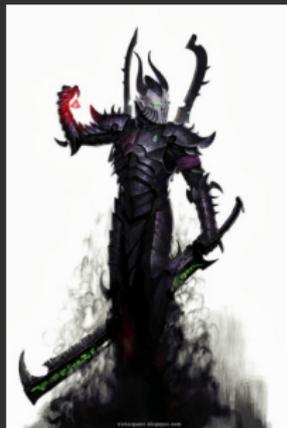
Sie fingen an, sämtliche Geschmäcker zu kosten, gigantische Orgien zu führen oder sich bis zum Limit zu besaufen. Sie führten aber auch **tödliche Gladiatorenkämpfe** (durch ihre Warp-Präsenz waren sie in der Lage, die Seelen gestorbener Eldar zurückzuholen), vergewaltigten oder/und folterten Alles und trieben die Grausamkeit bis **über alle Grenzen**.

Diese Ballung der Emotionen führte zu extremen Warpstürmen, die für die Menschheit das **Zeitalter des Weltenbrands** einleitete. Durch die starke Verbindung zum **Warp** erlebten die **Eldar** ihre Emotionen noch stärker und trieben es noch weiter und weiter... bis ihr **Geficke** den Höhepunkt erreichte und die enorme Warpenergie einen Riss zwischen den Heimatwelten der Eldar und dem Warp bildete und zu einem neuen Gott geformt wurde: **Slaanesh** war geboren.

Bei der Geburt Slaaneshs war dieser so mächtig, dass er die Seelen **fast aller Eldar**

Die Drukhari

Die (nicht so) glücklichen Seelen, die während der **Geburt** in Räumen des Webway waren und dadurch überlebten, waren nun in den Schlingen **Slaaneshs**.



Ein Incubi der Drukhari

Langsam aber sicher holt sich Slaanesh ihre Seelen, jedoch fanden sie heraus, dass sie den Vorgang verlangsamen können, wenn sie andere Seelen foltern und opfern. Sie waren nun die **Diener Slaaneshs**, wodurch aus den **Aeldari** die Drukhari (oder Dark Eldar) wurden. Ihr genaues Verhältnis zu Slaanesh ist etwas ausführlicher und merkwürdiger, weshalb sie hier nicht genauer erläutert werden.

Seit der Geburt Slaaneshs meiden die Drukhari jegliche Form der Psionik, um möglichst keine Verbindung zu Slaanesh zu haben. Die Folter ihrer Opfer erfolgt meist in ihrer Heimatstadt **Commorragh**, wobei manche Glück haben und in einem Gladiatorenkampf sterben, andere werden widerum in die Hände von **Haemonculi** gegeben...

Der Stil der Drukhari

Allgemein sind die Drukhari auf **Überraschungsangriffe** ausgelegt. Heißt: Leichte Rüstungen, schnelle Bewegung und **extreme Tödlichkeit**.

Es gibt bei den Drukhari ein paar Subkulturen, die hervorgehoben werden sollten:

- **Kabalen:** Kriegerbündnisse, die Macht über andere Bündnisse erlangen wollen.
- **Wychkulte:** Wyches sind die Gladiatoren der Dark Eldar. Die obersten Wyches heißen **Succubi** und sind ausschließlich weiblich.
- **Haemonculi:** Chirurgen und Folterer der Dark Eldar. Ihre Patienten erleben die schlimmstmöglichen Schmerzen (z.B. gehäutet oder ausgeweidet werden) und werden wieder zusammengeflickt, bis es wieder losgeht.
- **Incubi:** Sie wollen die bestmöglichen Krieger werden. Sie arbeiten als Söldner und haben kein Interesse an Folter und Exzess.



Ein Haemonculus

Die Asuryani

Vor der **Geburt Slaaneshs** wandten sich einige Eldar von den dekadenten Eldar ab und erschufen die **Weltenschiffe**, gigantische Raumschiffe (Hunderte bis Tausende Kilometer lang, von der Größe vergleichbar mit Monden) aus Geisterknochen, auf denen sie nun nach neuen Regeln leben. Diese Weltenschiffe (engl. "Craftworlds") dienen auch der Namensgebung der neuen **Eldar**: Die **Craftworld Eldar**, bzw. Asuryani.

Sie handeln sehr behutlich und kontrollieren ihre Emotionen genau, um Slaanesh nicht zu stärken. Anders als die Drukhari nutzen sie jedoch weiterhin die **Psionik**, durch ihre frühe Trennung der Heimatplaneten sind sie technisch aber nicht auf dem Level der Drukhari.

Die Asuryani leben nach gewissen **Pfaden**, die sie so lange beschreiten, bis sie ihn gemeistert haben. Anschließend wird ein **neuer Pfad** eingeschlagen, es sei denn, sie bleiben auf dem vorigen Pfad hängen und erreichen nie die (aus ihrer Sicht) Meisterung.

Die Pfade

Die Asuryani haben drei Hauptpfade, die wiederum aus umfangreichen Techniken bestehen, aber es gibt auch noch nebensächlichere Pfade, die hier nicht genannt werden.

- **Pfad des Kriegers:** Die Krieger der Asuryani nennen sich **Aspekt-Krieger**, da sie einem bestimmten Aspekt (Schwertkampf, Fernkampf etc.) verschwören. Verliert der Eldar sich auf diesem Pfad, wird er zum **Exarch** und wird verantwortlich für den jeweiligen Aspekt-Schrein. Die frühesten Exarchen, die die Schreine gegründet haben, sind die **Phoenix-Lords**. Ihre Seelen sind unsterblich und übernehmen einen geeigneten Körper, falls dieser Würdig ist.
- **Pfad des Sehers:** Die Seher werden meistens zu **Phantomsehern**, die sich sehr gut mit Seelen auskennen. War der Eldar zuvor auf dem Pfad des Kriegers, wird er zu einem **Warlock**. Verliert man sich auf dem Pfad des Sehers, so wird man ein **Runenprophet**, welcher eventuell sogar Teil eines Weltenschiffs wird. Auch auf diesem Pfad ist die Kunst des Knochengesangs.
- **Pfad des Ausgestoßenen:** Die Ausgestoßenen sind Eldar, die keinen der Eldar-Pfade einschreiten. Meist verlassen sie die Weltenschiffe und wandern durch die Galaxie. Manche von ihnen kehren zu dem Schiff zurück und werden damit zum **Pfadfinder (...)**, andere werden zu Piraten, Söldnern oder Leichen.

Verbindung zu ihren Seelen

Die Eldar der Weltenschiffe haben die spezielle Technologie, die Seelen gefallener Eldar in ihrer "**Unendlichkeitsmatrix**" (engl. "Infinity Circuit") aufzubewahren, wo sie in Kriegszeiten von Phantomsehern hervorgeholt werden, um Fahrzeuge oder Geisterkrieger zu steuern oder die Eldar psionisch zu stärken.

Dafür besitzen

sie **Seelensteine**, die ihre Seele beim Tod aufsaugen und anschließend im **Kristalldom** eingesetzt werden und mit der Unendlichkeitsmatrix verschmelzen. Seelen aus der Matrix zu reißen ist für die Eldar nur in **besonderen Momenten** zulässig, da sie damit die Totenruhe stören.

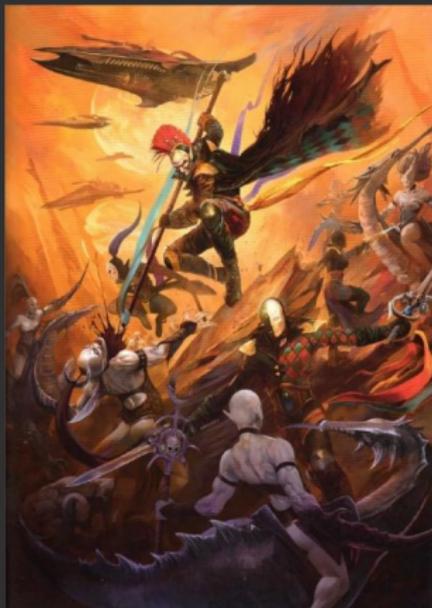
Es gibt verschiedene Geisterkrieger, die Relevantesten sind aber die **Phantomdroiden** und **Phantomlords**. Besondere Phantomdroiden, die Phantomklingen, sind wuterfüllte Seelen, die den Nahkampf bevorzugen.



Körper eines Phantomlords

Die Harlequins

Die Harlequins, oft Harlequine oder Harlekine genannt, sind **theatralische Darsteller**, die bereits vor dem Fall der Eldar existierten.



Ein Harlequin-Schlachtfeld

Sie führten schon während der Endzeiten der Eldar häufig **alte, mythische Tänze** auf, um ihre Artgenossen an die Kultur zu erinnern, die sie **wegwarfen**.

Ansässig im **Netz der Tausend Tore** wandern sie nach dem Fall der Eldar durch das Universum und führen ihre Tänze auf, um die anderen Eldar an die verlorene Kultur und die **Perversität** ihres Falls zu erinnern und kämpfen auf ihre künstlerische und gleichzeitig **tötliche** Art gegen die Feinde der Eldar.

Die Harlequins sehen sich als eine **neutrale Instanz** der Eldar und beschützen häufig ihre Artgenossen der Weltenschiffe.

Außerdem führen die Harlequins ihre Tänze auch vor anderen Kreaturen auf - sie sind der Meinung, jeder solle die Geschichten der Eldar kennen. Ihr Kampfstil ähnelt eher einem Tanz als einem Kampf, jedoch sind sie nicht weniger gefährlich als die anderen Eldar - im Gegenteil, die Harlequins werden als die tödlichste Gruppe der Eldar beschrieben, unter anderem auch wegen ihrer einzigartigen Ausrüstung.

Wie ein Eldar zum Harlequin wird, ist weitestgehend unbekannt; der Eldar verschwindet häufig einfach. Bei diesem Vorgang legt der Rekrut sämtliche Persönlichkeit ab und wird als ein neuer Eldar "wiedergeboren". Der Harlequin tritt zu Beginn einer "Truppe" bei, die entweder das **Licht**, die Dunkelheit oder die **Dämmerung** als Rolle haben. **Licht**-Truppen sind mutig, selbstlos und schützen die, die Schutz brauchen; Dunkelheits-Truppen sind gnadenlose, furchteinflößende Truppen; **Dämmerungs**-Truppen ist beides, also mal heldenhaft, mal teuflisch.

Die größeren Zusammenschließungen von Truppen und anderen Harlequins nennen sich **Masken**, wobei die Mitglieder alle einen ebenbürtigen Rang haben. Der Einfluss der Harlequins bleibt häufig unbemerkt, jedoch wurde noch **keine Schlacht** dokumentiert, die die Harlequins verloren haben sollen.

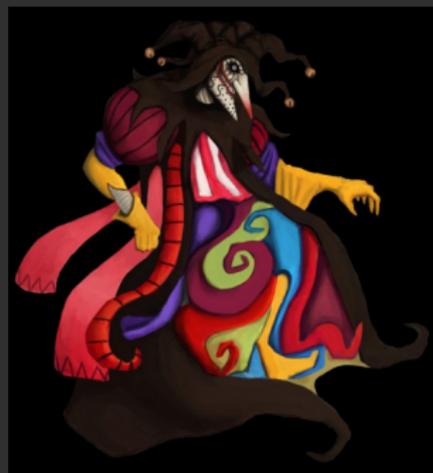
Cegorach, der Lachende Gott

Die Harlequins verehren **Cegorach**, den Lachenden Gott, auch bekannt als der Großharlequin oder der Erste/Große Narr.

Cegorach

ist der einzige Gott der zahlreichen Götter der Eldar, der die **Geburt Slaaneshs** überlebte. Er selbst fand den Fall der Eldar - zu Niemandes Überraschung - amüsant, da die einst großartige, überlegene Rasse der Eldar sich **bestialischen Trieben** hingaben und sich selbst zerstörten.

Anders als andere Götter greift Cegorach sehr häufig in das Universum ein. Er hat beispielsweise maßgeblich zur Zerstörung der **C'Tan** beigetragen und ist momentan einer der aktivsten Gegenspieler von **Slaanesh**, auch wenn seine Taten meist durch Überlistung Anderer ausgeführt werden.



Eine Illustration von Cegorach

Die Schwarze Bibliothek

Die Harlequine sind auch als die Wächter der Schwarzen Bibliothek bekannt. Es wird vermutet, dass sie auch die Einzigen sind, die den Ort der Schwarzen Bibliothek innerhalb des **Netzes der Tausend Tore** kennen.

Die Harlequins bewegen sich schneller und präziser durch den **Webway** als jede andere Rasse; dieses Talent sollen sie von Cegorach bekommen haben.

Die Schwarze Bibliothek ist der Ort, an dem sämtliche **verbotenen Geschichten**, die die Eldar kannten, aufbewahrt werden. Viel verlorenes Wissen über manche Götter, Phönix-Lords der Eldar oder Geheimnisse des Warps sind angeblich darin zu finden, weshalb es ein beliebtes Ziel für Warp-Expeditionen ist, jedoch konnte noch niemand dort eindringen.

Die Solitaires

Die **Solitaires** sind die mit Abstand stärkste Einheit der Harlequins, weshalb sie eine eigene Erklärung erhalten sollten.

Ein Solitaire ist ein Harlequin, der seine Seele abgelegt hat. Auch unter den Harlequins sind sie **Einzelgänger** und tanzen und kämpfen nur selten zusammen mit den Masken.

Die erste Solitaire wurde offenbart, als die Harlequins ein Stück aufgeführt haben, das den Fall der Eldar darstellt. Die Solitaire spielte die Rolle **Slaaneshs**, was eigentlich jeden normalen Eldar **in den Wahnsinn treiben** müsste. Es hat insgesamt etwa 1.500 Jahre gedauert, bis dieses Stück aufgeführt werden konnte, was die Rarität eines Solitaires etwas besser beschreibt.

Im Kampf ist ein Solitaire Brutal und Kunstvoll. Einst wurde ein gesamter Chaos-Marine-Trupp in Sekunden von einem Solitaire abgeschlachtet. Während der Truppführer im Sterben lag, verarbeitete er noch, was gerade passierte, und sah wie sich der Solitaire verbeugte, als wenn er gerade **ein Theaterstück aufgeführt** hätte.



Ein Solitaire

Die Ynnari

Im 41. Jahrhundert wurde eine neue Fraktion der Eldar geformt: Die **Ynnari**. Sie werden geführt von **Yvraine** und verehren den Gott des Todes, Ynnead, welcher für sie die letzte Hoffnung gegen **Slaanesh** darstellt.

Zu den Mitgliedern der Ynnari gehören Eldar von allen Fraktionen, sogar **Ausgestoßene** und **Harlequins**.

Ihr Plan, Ynnead wiederzubeleben, damit dieser Slaanesh besiegen und **seinen Anspruch** auf die **Seelen der Eldar** durchsetzen kann, existierte bereits vor den Ynnari, jedoch verfolgen die Ynnari eine alternative Methode, bekannt als der **Siebte Pfad**.

Auch wenn sie viele Anhänger unter den Eldar finden, machen sie sich **genauso viele Feinde**. Die Chaosgötter, insbesondere **Slaanesh**, werden für sie ebenfalls ein größeres Problem; manche vermuten auch, sie wären bereits vom Chaos korrumpiert worden.



Die Anhänger der Ynnari

Yvraine und die Entstehung der Ynnari

Yvraine lebte ursprünglich auf dem Weltenschiff **Biel-Tan**, wo sie sowohl **künstlerische**, **psionische** als auch **kriegerische** Pfade beschritt.



Yvraine die Geile

Später war sie eine weit bekannte Anführerin einer Piratenbande, bis sie bei einer Meuterei in den **Webway** fliehen musste.

Anschließend kämpfte sie auf **Commorragh**, der Hauptstadt der Drukhari, als Gladiatorin, wo sie ebenfalls schnell Ansehen erlangte.

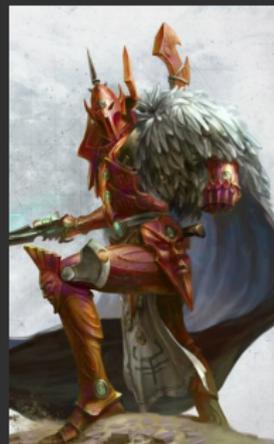
Doch dann kämpfte sie gegen **Lelith Hesperax**, Succubus eines Wych-Kults und bekannt als die unangefochtene Meisterin im Gladiatorenkampf, wobei Yvraine schwer verletzt wurde. Diese Verletzungen führten im anschließenden Kampf gegen eine Priesterin der **Morai-Heg** zu ihrem (und dem der Priesterin) Tod.

Plötzlich wurde Yvraine in einem **hellen Lichtschein** wiedergeboren und vollständig geheilt, gleichzeitig wurde eine starke Dysjunktion hervorgerufen, wodurch Dämonen in die Stadt eindrangen. Zudem wurde Yvraine von einigen Kabalen attackiert, konnte aber mit Hilfe ihrer Wych-Gefolgschaft sowie der des **Visarchen** entkommen.

Der Visarch erklärte ihr, dass sie, wie auch ihre Waffe, von Ynnead gesegnet und dadurch wiederbelebt wurde. Bei der Segnung wurde, wenn auch nur schwach, Ynnead selbst erweckt.

Nach einer langen Flucht wurde Yvraine mit ihrer Truppe von einem **Solitair** zum Schiff **Biel-Tan** geführt. Die Welt der Biel-Tan wurde zuvor durch Dämonenangriffe stark beschädigt und die **Unendlichkeitsmatrix dämonisch infiziert**.

Yvraine berichtete dem Rat der Biel-Tan von dem Erwachen Ynneads und dem **Siebten Pfad**, bei welchem Ynnead durch die Konzentration der **fünf Hexenschwerter** (engl. Croneswords) im Realraum manifestiert werden könne.



Der Visarch

Der Yncarne

Das erste Schwert, *Kha-vir*, trug Yvraine bereits bei sich, das Schwert *Asu-var* befindet sich im Herzen des Biel-Tan-Schiffes.

Als Yvraine ihre Hand in den infizierten Seelenstein-Kern stieß, um das Schwert zu lösen, entfachte sich eine enorme Energie und der Avatar Ynneads, der **Yncarne**, erwachte und zerriss das Seelenstein-Skellet des Schiffes in viele Teile.

Der Yncarne ist der Beweis für die Geburt Ynnead, auch bekannt als der Flüsternde Gott.

Anschließend unternahmen die Ynnari, jetzt mit einer noch größeren Gefolgschaft, einen Feldzug durch den **Warp**, um zwei weitere Hexenschwerter zu finden. Nach einem Angriff von einem **Haemonculi**-Zirkel und während einem Überfall von dämonischen Horden **Slaaneshs** fanden sie *Villith-Zar*, was der Yncarne nutzte, um die Dämonen zu besiegen.

Das vierte Schwert, der *Speer der Dämmerung*, wurde in den Händen **Yriels**, dem Autarch des Iyanden-Weltenschiffs, gefunden. Yriel wurde bereits von den Ynnari wiederbelebt und ist bereit, sie zu unterstützen.



Der Yncarne

Weitere nennenswerte Mitglieder

Neben Yvraine, dem Visarch und dem Yncarne haben sich bereits viele mächtige Eldar den Ynnari angeschlossen.

Lelith Hesperax, die Kriegerin die Yvraine besiegt hat, schloss sich den Ynnari an, in der Hoffnung, **Lucius den Ewigen**, einen Dämonenprinzen Slaaneshs und der angeblich beste Zweitkämpfer (ist er nicht) neben Lelith, von seiner verfluchten Rüstung zu befreien, um gegen ihn in der Arena zu kämpfen.

Eldrad Ulthran von Ulthwé, einer der mächtigsten Seher der Eldar und eine der aktivsten Personen im Universum, schloss sich den Ynnari an, nachdem er selbst bereits versuchte Ynnead zu erwecken. Der ursprünglich einzig bekannte Weg Ynnead zu beschwören war, dass alle Eldar sterben und ihre Seelen in der Matrix deponieren müssen, wodurch Ynnead so viel Macht erlangen sollte, dass er sich manifestiert. Eldrad versuchte, mit seiner psionischen Macht ein unbekanntes Ritual durchzuführen, wurde aber von einer Marines-Legion unterbrochen und floh.

Zudem sehen viele Aspektkrieger, Harlequin-Truppen und sogar die meisten **Phoenix-Lords** den **Siebten Weg** als letzte Hoffnung der Eldar.

Einfluss im 41. Jahrtausend

Die Ynnari ziehen viel durch das Universum und halfen schon mehreren Weltenschiffen, Drukhari-Welten aber auch andere Rassen. Sie sehen die **Orks**, **Tyranniden** und **Slaanesh** als die größten Gefährdungen für die Eldar und fokussieren sich lieber auf sie statt z.B. auf die Menschen bzw. halten sogar Allianzen mit den Menschen teils für sinnvoll.

Bei dem Fall **Cadius** halfen die Ynnari bei der Rettung vieler Menschen und brachten sie nach **Ultramar**, da der Planet der Ultramarines zur Zeit unter Angriff einer Chaos-Horde **Nurgles** war und der Primarch **Güllemann** noch wegen seiner Verletzungen in Stasis lag. Yvraine war maßgeblich daran beteiligt, Guilliman wiederzubeleben und reiste anschließend wegen Eldrads Vorhersage in den **Garten Nurgles**, wo sie die **Hand der Dunkelheit** stahl und dadurch weitere Krankheitswellen verhindern konnte - alles **ohne Gegenleistung**.

Leider ist das letzte Hexenschwert (im momentanen canon, vermutlich weil die Ynnari-Bücher zu wenig verkauft wurden und GW suckt) im **Palast Slaaneshs**, weshalb es unerreichbar scheint...



Visarch: You were gone for quite some time. Did you succeed in persuading Guilliman to aid our cause?

Yvraine:



:)

Die Orks

Die Orks

Die Orks wurden genau wie die Eldar von den Alten erschaffen. Damals waren sie jedoch noch als Krorks bekannt, kämpften sie als riesige Biester mit intelligenten Taktiken gegen die Necrons.

Um das Verhältnis etwas deutlicher zu machen, wenige Krorks (oder sogar nur einer) wären vermutlich sogar in der Lage, einen Primarchen zu töten. Jedoch wurde diese Rasse nach dem Krieg im Himmel sehr schnell schwächer, da sie keinerlei Gegner hatten. Auch ihre Intelligenz verloren sie in der Zeit, aber mit genug Krieg könnten die Orks sich langsam zurück zu Krorks entwickeln.

Anders als die Eldar haben die Orks keine Verbindung zum gewöhnlichen Warp, sondern gewinnen starke Kräfte von ihrer eigenen Quelle, dem WAAAGH!



Ein paar Orks

Die Biologie der Orks

Während die meisten hochentwickelten Spezies der Milchstraße Säugetiere sind, sind die Orks eine Art Symbiose von **Tier** und **Pilz**. Das heißt, dass sie sich fortpflanzen, indem sie Sporen freisetzen, die teils Jahrzehnte verbleiben, bis ein neuer Ork heranwächst.

Diese Sporen werden von ausgewachsenen Orks permanent freigesetzt, weshalb die Orks die wahrscheinlich bevölkerungsreichste Spezies der Milchstraße ist.

Der Pilz verleiht den Orks auch eine enorme Zähigkeit und Regeneration, in etwa zu vergleichen mit **Space Marines**, sowie eine flexible Diät, die mit jeder organischen Materie klar kommt.

Die Orks haben **keine biologische Altersgrenze** und wachsen ihr gesamtes Leben. Trotzdem sind die meisten Orks relativ klein (etwa so groß wie ein großer Mensch bishin zu Marines), da sie sich zum einen extrem schnell fortpflanzen und zum anderen die größeren Orks sich gern in Machtkämpfen gegenseitig töten oder in Schlachten vorrausstürmen.

Der WAAAGH!

Der WAAAGH! ist eine Art kollektives Bewusstsein aller Orks, angetrieben durch ihr **Verlangen nach Krieg**. Somit gibt der WAAAGH ihnen auch Fähigkeiten, die im Krieg weiterhelfen.

Ihre Zähigkeit kommt nicht nur von ihren Körpern, sondern auch vom WAAAGH!. Auch ihr Wachstum kann vom WAAAGH! verstärkt werden. Viel interessanter ist jedoch die Macht ihres **Glaubens**:

Die Waffen der Orks ergeben häufig aus physikalischer und mechanischer Sicht überhaupt **keinen Sinn**, werden jedoch durch ihren Glauben an ihre Technologie angetrieben. Dieser Glauben geht sogar über Technik hinaus und erlaubt Ork-Medizinern **absolut unmögliche** Vorgänge.

Auch Design-Überlegungen wirken sich auf ihre Technik aus: **Rote Farbe** macht Fahrzeuge **schneller**, **Gelbe Farbe** sorgt für **größere Explosionen**, **Violette Farbe** sorgt für **bessere Tarnung**... (Warum? Hast du schon einmal einen violetten Ork gesehen? Dacht ich mir schon. (Das ist übrigens kein Witz.))

Gork & Mork

Wie auch im Immaterium gibt es im **WAAAGH!** Götter: **Gork** und **Mork**.

Während der Eine **brutal** und **gerissen** ist, ist der Andere **gerissen** und **brutal**; die Orks können jedoch selbst nicht unterscheiden, wer von den beiden wer ist.

Angeblich sind die beiden sogar stärker als die Chaosgötter, aber sie sind zu beschäftigt damit, sich gegenseitig zu verprügeln, weshalb das nur Theorie ist und man noch keine wirklich bedeutsamen Handlungen im Warp sehen konnte.

Es geht das Gerücht rum, dass **Gork** einem auf die Fresse haut, wenn man ihn ansieht, wohingegen **Mork** zuschlägt, wenn man wegschaut.



WAAAGH!

Die Hierarchie der Orks

Die Armeen der Orks folgen einer **strengen Hierarchie**.

An der Spitze der Pyramide stehen die **Warbosse**, die die Armeen anführen. Der Warboss erhält die beste Ausrüstung und ist meist auch der älteste Ork, da die Stärke bei den Orks mit der Größe steigt. Ein extrem mächtiger Warboss wird **Warlord** genannt und strahlt eine so mächtige **WAAAGH!**-Aura aus, dass sich Orks massenhaft um ihn versammeln.

Unter den Warbossen stehen die **Oddboyz**, Orks mit speziellerer DNA, die ihnen besondere Fähigkeiten geben. Diese Fähigkeiten sind meist **Mechanik** (Mekboyz), **Medizin** (Painboyz), **WAAAGH!-Kraft** (Weirdboys) oder **Sklavenführung** (Runtherds).

Die **Nobz** sind ebenfalls eine herrschende Klasse der Orks und spezialisieren sich meist auf spezielle Kampfarten wie Fernkampf oder Kybernetik. Häufig kämpfen sie gegen andere Nobz, um ihre Überlegenheit zu beweisen und den Trupp des Verlierers zu übernehmen.

Der Mittelstand der Orks sind die **Boyz**. Ihre Ausrüstung hängt von ihrer Zuordnung ab und ist meist für eine spezielle Kriegsort ausgelegt; es gibt jedoch auch gewöhnliche Boyz, die meist einfach im Nah- oder Fernkampf auftreten.

Die unterste Schicht der Orks sind alle möglichen Schwächlinge: **Gretchin** und **Grotze** sind körperlich sogar kleiner als Menschen und vergleichbar mit **Goblins** unserer Mythologie.

Die Klanz

Genau wie bei den anderen Rassen gibt es auch bei den **Orks** verschiedene Subkulturen mit eigenen Spezialisierungen, welche die Orks **Klanz** nennen.

Es gibt sechs große Klanz und viele kleinere Klanz, die aber im Vergleich relativ unwichtig sind, weshalb hier nur auf die großen Sechs eingegangen wird.



Goffs



Evil Sunz



Bad Moons



Snakebites



Blood Axes



Deathskulls

Goffs & Evil Sunz & Bad Moons

- **Goffs:** Die Goffs sind die **brutalsten** Orks und beweisen ihre Kraft am Liebsten im Nahkampf.
Sie lieben den Kampf mehr als alles andere und finden das meiste Vergnügen im Kampf. Armeen der Goffs bestehen fast ausschließlich aus Infanterie und stürmen auf die Gegner zu.
- **Evil Sunz:**
Die **Evil Sunz** lieben eher die **schnellen Fahrzeuge** und schnelle Taktiken (deshalb auch rot).
Ihre Armeen besitzen meist viele Motorräder und Trucks, auch wenn es nur kleine Zusammenschlüsse sind.
- **Bad Moons:**
Die **Bad Moons** sind der reichste Klan unter den Orks. Die Währung der Orks sind **Zähne** (egal von wem), und da die Bad Moons genetisch ein extrem schnelles Zahnwachstum haben, sind sie biologisch bedingt wohlhabend.
Dementsprechend besitzen sie teure Ausrüstung und häufig **Sonderfertigungen**. Häufig sind die **Bad Moons** als Händler unterwegs.

Snakebites & Blood Axes & Deathskulls

■ Snakebites:

Die **Snakebites** sind ein sehr traditioneller, primitiver Klan. Sie lehnen Technologien ab und kämpfen mit einfachen Waffen. Außerdem haben sie große Kriegstiere, auf denen sie in die Schlacht reiten. Auf ihren Reisen haben sie immer einige Giftschlangen dabei, von denen sie sich als eine Art Härteprüfung beißen lassen.

■ Blood Axes:

Anders als ihr Name vermuten lässt, sind die **Blood Axes** anders als der gewöhnliche Ork. Sie bevorzugen **Tarnung**, Strategien und allgemeines Nachdenken. (Verrückt, oder?)

Sie waren die ersten **Orks**, denen die Menschen begegnet sind und sie tauschten viel Ware, Strategie und Kultur miteinander aus.

■ Deathskulls:

Die **Deathskulls** sind Plünderer. Sie horten alles was nützlich sein könnte, aber auch einfach nur schöne oder besondere Sachen.

Sie sind weniger dem Kampf zugeneigt und halten sich meist von Gewalt fern. Die blaue Farbe der Deathskulls soll übrigens **Glück** bringen.

Die Dämonen

Die Tyranniden

Die Tau

Ende
(?)

Anhang

Danksagung

Vielen Dank fürs Lesen! Ich hoffe, die Präsentation hat dir gefallen und der Einstieg in das Universum ist gelungen!

An dieser Stelle möchte ich gerne danke an alle Leute sagen, ohne die diese Präsentation nicht möglich gewesen wäre. Ein besonderes Dank geht raus an mich selbst, ich bin einfach wunderbar.

Das waren eigentlich alle Personen, denen ich danken wollte. Falls du noch Leute kennst, die diese Präsentation brauchen könnten, teile sie ruhig. Mehr Warhammer = mehr besser.

Quellen

- Lexicanum
- Fandom-Seite
- Luetin09 (YouTube)
- Majorkill (YouTube)
- Lith7iums Posts
- SchauAufDieTags' Posts