

Warhammer Leitfaden – Das Leben im Imperium

Das Imperium

Das Imperium erstreckt sich von den Ausläufern des Grauen Gebirges und der Grenze zu Bretonia im Westen bis zum Weltrandgebirge im Osten, vom Schwarzen Gebirge im Süden bis Kislev im Norden. Es leben ungefähr 24 Millionen Menschen in der heutigen Zeit.

Völker

Menschen

Menschen machen den Großteil der Bevölkerung des Imperiums aus. Man kann sie grob in drei Klassen unterteilen: Bauern - Bürger - Adelige. Das Imperium wird vom derzeitig amtierenden Imperator Karl Franz regiert, der in der Hauptstadt Altdorf residiert.

Das Imperium ist derzeit in elf Kurpfalzen (Averland, Hochland, Middenland, Mootland, Nordland, Ostmark, Ostland, Reikland, Stirland, Talabecland, Wissenland) unterteilt die von Kurfürsten verwaltet werden.

Stil

Von der Mode und dem technischen Stand kann man das Imperium dem Heiligen Römischen Reich des Spätmittelalters und Renaissance zuordnen (z.B. geschlitzte Hemden und Hosen) - mit einigen Steampunktelementen; Schwarzpulver ist schon bekannt, trotzdem sind Bogen und Armbrust weit verbreitet, da die Herstellung von Schwarzpulver und -waffen teuer ist.

Religion

Glauben ist in der Alten Welt ein sehr wichtiges Thema; Hier ein kurzer Überblick über die Götter der Menschen:

Manann - Gott des Meeres

Symbol: fünfzackige Krone / Dreizack / Albatros

Priester-Tracht: blau-grüne oder blau-graue Roben mit Wellenmuster

Manann, Sohn von Taal und Rhya, ist der Gott der Fischer und Seeleute. Er kontrolliert die Gezeiten und Strömungen und ist so launisch wie das Meer.

Mórr - Gott des Todes und der Träume

Symbol: Schwarze Rose / Rabe / (offenes) Steintor

Priester-Tracht: schlichte, schwarze Roben, ohne Verzierungen

Mórr, Gatte Verenas, ist der Gott des Todes und der Herrscher der Unterwelt und erbitterter Feind des Untods - denn wer Untote erschafft, beraubt seine Domäne. Jene, die schlafen, nähern sich dem Tod an, und zudem ist der Tod die Zukunft, die jedem bevorsteht. Deshalb ist Mórr auch Gott der Träume und Prophezeiungen.

Myrmidia - Göttin des Krieges

Symbol: Speer hinter einem Schild / Löwe

Priester-Tracht: Blaue Gugel über weißer, rotgesäumter Kutte

Der Kult der Myrmidia, Tochter von Verena und Mórr, hat wenig Einfluss im Imperium - sie wird im gesamten Süden der Alten Welt (vor allem Tilea und Estalia) verehrt, da hier die rohe Art Ulrics und die Schwarzpulververachtung Sigmars abgelehnt wird. Myrmidia steht für Werte wie Ehre und Würde (auch für Gefangene). Befehlsstrukturen sind für Anhänger Myrmidias noch viel wichtiger als bei allen anderen Göttern.

Ranald - Gott der Gauner

Symbol: Gekreuzte Zeige- & Mittelfinger / X / Krähe / Katze

Priester-Tracht: aus naheliegenden Gründen gibt es keine einheitliche Tracht, dennoch ist der Buchstabe "X" öfters in Verzierungen an der Kleidung des Gläubigen verborgen

Ranald ist der Gott der Diebe, Schurken und Spieler. Er ist nicht bössartig oder gar gewalttätig - er verachtet unnötige Gewalt, Folter und Mord.

Ranaldanhänger tragen weder Rüstung noch Schwert - Dolch und Stilett sind die Waffen die Ranald gefällig sind. Bei illegalen Geschäften ist es üblich ein Zehntel des Geldes an Ranald zu opfern. Einer der Glaubensgrundsätze Randalds ist, es ist besser frei gelebt zu haben und zu sterben als in Unterdrückung zu leben.

Rhya - Erdmutter

Symbol: Ährengarbe / Pfeil & Bogen / Blumen

Priester-Tracht: graue, braune oder grüne Roben, es wird aber ab und zu nur Alltagskleidung getragen; Haar und Kleidung werden mit Blättern, Blumen Ranken und Ähren geschmückt; Oft haben Priester selbst hergestellte Amulette aus natürlichen oder organischen Material umgehängt.

Rhya, Frau von Taal, ist für die kultivierten Felder und Obstgärten, aber auch für Bauern, Fischer und Jungverliebte der Alten Welt zuständig. Taal und Rhya sind die ältesten und am weit verbreitetsten Götter der Alten Welt. Rhya zämt und besänftigt die Wildheit, die ihr Mann schafft und verwandelt sie zu Reife und Weisheit.

Shallya - Göttin der Heilung, der Gnade und der Geburt

Symbol: Taube / Herz mit Blutstropfen

Priester-Tracht: Priester, meist Frauen, tragen weiße Roben mit Kapuze, auf deren linker Brust ein goldenes Herz gestickt ist;

Shallya, Tochter von Verena und Mórr, kümmert sich um die Kranken, Sterbenden und Obdachlosen. Die Tempel Shallyas werden oft besucht, sei es zur Geburt eines Kindes, wenn man erkrankt oder im Sterben liegt.

Da sie eine Göttin des Friedens und der Gnade ist, ist es nur offensichtlich das Shally Gewalt verabscheut; Gläubige tragen nicht einmal Waffen. Sie sind dazu verpflichtet jedem zu helfen, der wirklich in Not ist - allerdings soll man keine Seele aufhalten, deren Zeit gekommen ist.

Sigmar Heldenhammer - Beschützer des Imperiums

Symbol: Doppelgeschweifeter Komet / Kriegshammer

Priester-Tracht: Schwarze Robe mit gelben Besatz; Aufgrund der kriegerischen Natur Sigmars, tragen viele Priester geweihte Rüstungen

Der Sigmar-Kult ist im Imperium äußerst präsent, in anderen Teilen der Alten Welt gilt er als mindere, regionale Gottheit (vor allem in Middenland); Es gibt kaum ein imperiales Dorf das nicht zu mindestens einen Sigmar-Schrein hat.

Sigmar war einst ein Mensch, der die zerstrittenen Völker vereinte und später zum Gott erhoben wurde. Der Hammer Sigmars, Ghal Maraz, ist das Geschenk des Zwergenkönigs Kurgan, das auch gleichzeitig als Symbol der Verbundenheit der Menschen und Zwerge gilt.

Taal - König der Götter, Herr der Natur

Symbol: Geweih / Hirschschädel / Steinaxt

Priester-Tracht: graue, braune oder grüne Roben, es wird aber ab und zu nur Alltagskleidung getragen; Haar und Kleidung werden mit Blättern, Blumen Ranken und Ähren geschmückt; Oft haben Priester selbst hergestellte Amulette aus natürlichen oder organischen Material umgehängt.

Taal, Gatte Rhyas, repräsentiert Macht und Majestät der Natur - Lebenskraft und Wachstum in all seinen Formen. Er lässt Regen von Himmel fallen, lässt Flüsse fließen und sorgt dafür, dass sich die Tiere vermehren.

Priester Taals verbringen den größten Teil der Zeit in der Wildnis und suchen nur äußerst selten Städte auf.

Ulric - Gott der Wölfe, der Schlacht und des Winters

Symbol: (weißer) Wolf

Priester-Tracht: Schwarze Roben mit hohem Kragen und Wolfskopfemblem. Die Roben haben auch meist Wolfspelzbesatz. Anhänger Ulrics sind üblicherweise unrasiert und schneiden sich das Haar nicht um ihrem Gott so ähnlich wie möglich zu sehen.

Ulric ist ein distanzierter, harter und unnachgiebiger Gott. Er wird vor allem im Norden des Imperiums (speziell in Middenland) verehrt, wird aber auch in anderen Teilen der Alten Welt verehrt, besonders unter Kriegern ist er weit verbreitet.

Der Ulrics-Kult war einst der am weitesten verbreitete Glaube, selbst Sigmar war Ulricianer. Ulric wurde von dem vergleichsweise defensiveren Kriegsgott Sigmar abgelöst, was noch immer zu Spannungen zwischen den Anhängern der beiden Götter führt.

Verena - Göttin der Gelehrsamkeit und Gerechtigkeit

Symbol: Eule / Waagschalen / nach unten weisendes Schwert

Priester-Tracht: Über den weiten weißen Roben und Gewändern trägt ein Priester der Verena Gewandung nach Belieben. Steht's hat er aber ein Amulett mit einer Eule oder Waagschalen umgehängt.

Verena, Gattin Mórrs, ist die Gattin der Weisheit, Vernunft und Gerechtigkeit. Studenten, Beamte, Diplomaten und Richter gehören zu ihren Anhängern.

Halblinge

Halblinge sind eine kleines, aber geschicktes Volk, die aufgrund Ihrer Größe für den ungeübten Betrachter mit menschlichen Kindern verwechselt werden - die Tatsache, dass sie keinen Bartwuchs haben, verstärkt das ganze noch. Sie sind sehr stolz auf ihre Familie und können deren Stammbaum bis mindestens 10 Generationen rückwärts aufzählen.

Auch wenn sie zu Fettleibigkeit neigen, da sie doppelt so oft essen wie andere Völker, können sie sich sehr gut verstecken und völlig lautlos umherschleichen. Diese Fähigkeiten und ihr berühmtes Geschick im Umgang mit der Schleuder machen einen Halbling zu einem überraschend zähen Gegner.

Das Volk der Halblinge hat ihr Heimatland im süd-östlichen Imperium, dem Mootland, sind aber im ganzen Imperium anzutreffen.

Stil

Halblinge reden schnell, sehr umgangssprachlich und haben die Gewohnheit übermäßig viele Kraftausdrücke zu verwenden. Vom Aussehen her kann man sich an den Hobbits von Herr der Ringe orientieren, auch deren Interesse an Essen, Trinken und Frieden - Obwohl es auch Halblinge in der imperialen Armee gibt, die dort als

Späher oder Bogenschütze dienen.

Religion

Die Religiosität der Halblinge ist in keinem Fall mit der des durchschnittlichen imperialen Bürgers zu vergleichen. Sie ehren ihre Götter, wenn es dafür an der Zeit ist, sind aber ansonsten nicht sonderlich fromm.

Esmeralda - Göttin von Heim und Herd

Es wird keine strukturierte Verehrung an die Göttin Esmeralda verlangt, und ihr einziger bekannter Ritus ist die Pastetenwoche, die im ganzen Imperium gleichermaßen berühmt und berüchtigt ist.

andere Götter sind noch:

- Gaffey - Gott der Dörfer und Gebäuden
- Hyazinth - Göttin der Fruchtbarkeit
- Josias - Gott der Landwirtschaft
- Phineas - Gott des Tabaks
- Quinsbeer - Göttin der Ahnen und Traditionen

Elfen

Die Elfen, die die Alte Welt bewohnen, haben sich in den Wald von Laurelorn zurückgezogen, der sich im Imperium befindet.

Die offiziellen Ansprüche auf den Wald werden von Middenland und Nordland erhoben, doch in vielen schwerzhaften Lektionen mussten die Menschen lernen, dass man es sich dreimal überlegen sollte, diesen Herrschaftsanspruch wirklich durchzusetzen zu wollen.

Die Waldelfen, oder Asrai - wie sie sich selbst nennen, sind Überbleibsel der zahlreichen Expeditionen der Hochelfen aus Ulthuan, die dann in der Alten Welt neue Kolonien gründeten. Tausende Jahre vor dem großen Krieg mit den Zwergen, herrschten die Elfen Ulthuans über einen Großteil der Küsten des Imperiums, Bretoinias, Estalias Tileas und Kislevs. Nach dem Krieg blieben nur wenige versprengte Enklaven übrig, die sich schlicht weigerten, die Alte Welt wieder zu verlassen und zogen sich in die Wälder zurück.

Die meisten Waldelfen leben wohl im Wald von Loren, der an Bretonia grenzt. Die Wälder der Waldelfen werden nicht nur allein von den Elfen geschützt, auch Waldgeister, Baumenschen und Dryaden helfen Eindringlinge fern zu halten. Hochelfen oder Asur, wie sie sich selbst nennen, sind edle und grazile Geschöpfe, und bewohnen die Insel Ulthuan.

Ihre hohe und alte Kultur spiegelt sich auch in ihrer Kriegskunst wieder. Ihre magischen Fähigkeiten stehen nur denen der Slann nach, ihre Truppen kämpfen tapfer und diszipliniert. Ihre Anmut und ihr Glanz lassen den Gegnern ein Schaudern über den Rücken fahren.

Stil

Elfen sind schlanker und meist auch größer als Menschen und bewegen sich mit unglaublicher Anmut und Geschwindigkeit.

Waldelfen verwenden außer für ihre Waffen kaum Metall. Ihre Kleidung und Rüstung ist aus Stoff und Leder gearbeitet, das meist die Farben der jeweiligen Jahreszeit hat.

Hochelfen haben meist lange Gewänder in kühlen Farben an und im Gegensatz zu ihren Vettern aus den Wäldern verwenden sie sehr wohl Metall und Stahl für ihre Waffen und Rüstungen.

Hochelfen sind eigentlich grundsätzlich friedliebende Wesen, deren Lebensgefühl von Stolz und Leichtsinn geprägt ist, ihre Stimmung ist meist fröhlich und übermütig. Sie besitzen ein sehr hohes Selbstwertgefühl, das zu einer gewissen Arroganz gegenüber anderen Völkern tendiert.

Religion

Die Elfen verehren zwar ein Pantheon, genau wie Menschen und Zwerge, doch nicht auf eine Weise, die der Verehrung der anderen Rassen entspricht.

Die Kultur der Elfen ist von Mythen und Magie durchdrungen, und sie glauben, dass ihre Götter um sie herum und zugleich Teil von ihnen sind.

Asuryan - Stammvater aller lebenden Dinge

Er ist der Hüter der Elfenrasse, der die Gestalt des Phönixkönigs angenommen hat, den die Elfen als direkt von Asuryan auserwählt sehen. Er steht für Führungskraft und Mut.

Hoeth - Gott des Wissens, Weisheit und Magie

Bei schwierigen und komplizierten Problemen beten die Elfen zu Hoeth um von Hoeths Weisheit zu profitieren.

Isha - Muttergottheit der Fruchtbarkeit, Hüterin der Ordnung

Sie ist die Mutter der elfischen Rasse und ist für Hilfe bei der Landwirtschaft und Schutz bei der Geburt von Kindern zuständig.

Khaine - von den blutigen Händen, Gott des Krieges und Mordes

Er ist wie ein zweischneidiges Schwert, denn er ist sowohl Retter als auch Untergang des elfischen Volkes. Elfen beten zu Khaine, wenn sie in die Schlacht ziehen oder wenn sie für das Höhere Wohl dunkle Sünden begehen müssen.

Kurnous - Vater der Elfenrasse, Gott der Jagd

ist zusammen mit Isha eine der Hauptgötter der Waldelfen. Elfen beten Kurnous an, wenn sie Jagen, abseits der Wege in der Wildnis sind und deshalb um Kraft und Beharrlichkeit bitten.

Lileath - die Jungfer, Göttin der Träume und des Glücks

Sie ist die Schutzherrin der Seher und Propheten und wird von Elfen angebetet, die um Klarheit, Ahnungen und Voraussicht bitten, insbesondere, wenn es um große Herausforderungen oder Gefahren geht, bei der viel Glück benötigt wird.

Loec - Gott der Gaunerei, Musik und Tanzes

Loec ist eine mysteriöse Gestalt, denn seine Anhänger hüten die Geheimnisse seiner Riten und wahren Ziele gut. Seine Diener bezeichnet man gelegentlich als Festmeister, da sie wichtiger Teil der großen Feiern sind, die Festlichkeiten leiten und rituelle Tänze aufführen, die die Geschichte Athél Lorens zeigen. Er ist der Patron der elfischen Kampftänzer.

Mathlann - Herr der See und Stürme

Mathlann ist Patron der Seefahrer und Forscher. Elfen sprechen Gebete, wenn sie eine Seereise antreten oder nach Land Ausschau halten. Mathlann ist einer der Hauptgötter der Elfen aus Marienburg.

Marai-heg - Göttin des Schicksals und Todes

Die alte Göttin Morai-heg birgt das Schicksal aller Sterblichen in ihrem Runenbeutel. Sie wird von den Elfen angebetet wenn sie sich ihrem Schicksal stellen oder vor ihm fliehen oder sie sich mit ihrem eigenen Tod konfrontiert sehen.

Vaul - Gott der Schmiede

Er ist der Schöpfer legendärerer Artefakte die von Göttern und Helden getragen wurden, darunter auch das berühmte Schwert Khaines. Er bekämpfte Khain, verlor den Kampf aber und wurde verkrüppelt. Wenn Elfen Kreativität und Willensstärke benötigen beten sie zu Vaul. Auch um extremen Schmerz zu erdulden oder andere große Strapazen zu widerstehen wird das Gebet an ihn gerichtet.

Zwerge

Die Zwerge sind ein altes Volk. Lange bevor sich die Menschenstämme in der heute als Imperium bekannten Region niederließen, bauten die Zwerge mächtige Städte unter dem Weltrandgebirge. Ihre stolze Zivilisation erstreckte sich einst über die gesamte Alte Welt. Ihre Mienen reichen bis tief in die Erde und fördern Edelmetalle und Edelsteine zutage. Ihre Handwerker sind sehr begabt und erschufen wundersame Gegenstände, in die Runen der Macht graviert wurden. .

Ohne ihr Wissen gerieten die Zwerge in der Fehde zwischen den Hoch- und Dunkel elfen. Die Zwerge und Hochelfen, einst Verbündete gegen die Streitkräfte des Chaos, führten einen langen und brutalen Krieg gegeneinander, den die Zwerge als Krieg der Vergeltung kennen. Letztlich siegen die Zwerge, doch ihre Freude war nur von kurzer Dauer. Eine Reihe von Vulkanausbrüchen und Erdbeben erschütterte das Weltrandgebirge. die Zwerge, bereits geschwächt durch die schweren Verluste des Krieges, versanken im Chaos. Grünhäute und andere böse Kreaturen erhoben sich und griffen die Überreste des Zwergenreichs an.

Seit damals liegen die Zwerge praktisch ständig im Krieg. Einst verbündeten sie sich mit Sigmar gegen die Grünhäute um sie in der Schlacht am Nachtfeuerpass zu zermalmen, doch das Leben der Zwerge des Weltrandgebirges steht auf Messers Schneide.

Stil

Zwerge sind mürrisch und wortkarg und sprechen in tiefen Basstönen. Die "blumige" Sprache der Elfen und Menschen finden sie nur umständlich. Sie denken und sprechen praxisnah und handeln auch dementsprechend.

Durch ihre kräftige Statur sind sie die geborenen Krieger, auch wenn sie etwas klein sind.

Religion

In der zwergischen Religion dreht sich beinahe alles um die Verehrung der Ahnen, das Feiern ihrer Taten und den Dank für ihr edles Erbe. Zwerge sprechen selten von ihrer Religion und schienen nicht zu beten. Statt zu beten ehren sie ihre Götter,

indem sie Geschichten von ihren Ahnen erzählen und Lieder singen, in denen ihrer heroischen Taten gedacht wird.

Grungni - Gott der Minen und Handwerker, Vater der Zwerge

Grungni lehrte den ersten Zwergen wie man Stollen in die Erde treibt, Eisenerz abbaut und daraus Metall und Stahl schmiedet. Er ist auch Gott der Ahnen und der Zwergengott mit den meisten menschlichen Anhängern.

Grimnir - Gott des Krieges

Als Kriegsgott personifiziert Grimnir das furchtlose und grimmige Wesen der Zwerge. Besonders beim Kult der Zwergenslayer ist Grimnir sehr populär.

Valaya - Beschützerin und Mutter der Zwerge

Sie ist die Gründerin einiger der größten Städte und repräsentiert sowohl das Konzept der Heimat als auch das des Klans.

Magie

Magie ist in der Welt zwar allgegenwärtig, doch Zauberer sind sehr selten. Nur wenige kennen die arkanen Geheimnisse und es gibt viele falsche Annahmen, Vorstellungen und Aberglauben rund um Magie.

Magie zu nutzen bedeutet den Rohstoff des Chaos zu formen. Der Magieanwender bildet mit seinem Willen und Körper einen Leiter zwischen dieser Welt und dem Reich des Äthers (auch Nichtstofflichen oder Reich des Chaos), um Macht aus den Winden der Magie zu ziehen.

Alle Arkane Magie der Warhammerwelt ist von den Winden der Magie abhängig, im Gegensatz dazu die Klerikale Magie.

Die Magie ist in acht Winde/Farben unterteilt. Während die Rohmagie im Reich des Chaos gebündelt ist, bricht sie sich beim Eintritt in diese Welt in acht Farben auf. Zwerge und Halblinge sind gegen den Einfluss des Äthers resistenter als andere Rassen und können deshalb auch selbst keine Magie wirken. Auch Metall scheint die Wirkung von Zaubern drastisch einzuschränken, weshalb Magieanwender keine Rüstung aus Metall tragen können.

Jeder Farbe ist sowohl ein üblicher Name, der auch die Lehre dieser Magie bezeichnet, als auch ein Runenname zugeteilt.

Jeder dieser acht Lehren, die an der imperialen Magierakademie zu Altdorf unterrichtet werden, widmet sich einer der Magieorden im Imperium. Vereinzelt wurden die magischen Kräfte zusammen auch als Kampfmagie bezeichnet.

Die Winde der Magie (Die acht Winde)



Name	Farbe	Schule der Magie	Bereich	Orden der Magie
Hysh	Weiß	Lehre des Lichts	Heilung, Dämonen bannen, Wissen, Weisheit, Wahrheit	Licht
Chamon	Gelb	Lehre des Metalls	Logik, Wissensdrang, Alchemie, Transmutation, Kreation, Investigation, Metall	Gold
Ghyran	Grün	Lehre des Lebens	Wachstum, Entwicklung, Nahrung, Fruchtbarkeit, Kreislauf, Heilung, Pflanzen	Jade
Azyr	Blau	Lehre des Himmel	Kenntnis um das Unbekannte, Manipulation des Firmaments, Stürme, Voraussagungen	Himmel
Ulgu	Grau	Lehre der Schatten	Unsichtbare Tiefen, Hirngespinnste, Schatten, Illusion, Finsternis, Unsichtbarkeit, Schrecken, Nebel, Misstrauen, Verwirrung	Grau
Shyish	Purpur	Lehre des Todes	Tod, Angst, Unbekanntes, Ehrfurcht, Erinnerung, (keine Nekromantie)	Amethyst
Aqshy	Rot	Lehre des Feuers	Ungezügelter Leidenschaft, Feuer, offensiv, direkt, Emotionen, Mut, Aggression, Erregung	Feuer
Ghur	Braun	Lehre der Bestien	Instinkte, Tiere, Wildnis, Triebe, Gebirge, Wälder, Moore	Bernstein

Sonderformen:

Weißer Magie (Qhaysh)

Die Weiße Magie wird nur von den mächtigsten Zauberern der Hochelfen beherrscht. Weiße Magie ist die gezielte Anwendung mehrerer bis aller acht Winde auf einmal.

Schwarze Magie (Dhar)

Schwarze Magie ähnelt in gewisser Weise der Weißen, denn auch sie verbindet verschiedene Aspekte der Winde, ist aber befleckt und korrumpiert, roh und wild aber dafür mächtig und hat unvorhersehbare Auswirkungen, was schnell zu unerwünschten Nebenwirkungen führt.

Chaosmagie und Nekromantie gehören zur schwarzen Magie

Die Mächte der Zerstörung

Hier eine kurze Zusammenfassung der verschiedenen "bösen" Völker der Alten Welt (Informationsstand ist der eines durchschnittlichen, imperialen Bürgers)

Grünhäute

Vom stärksten Ork, über den fiesesten Goblin bis hin zum schwächsten Snotling leben alle grünhäutigen Rassen einzig und allein für den Krieg. Alle anderen Tätigkeiten sind lediglich ein Vorspiel zu ihrem nächsten Kampf. Wenn sich ein Ork-Herrscher erhebt, der über genügend Stärke und Gerissenheit verfügt, versammelt er so viele Stämme unter seinem Banner, wie er nur kann, bevor er gegen den Rest der Alten Welt ein gewaltiges Waaagh! loslässt, ein Gedanke, der Selbst den tapfersten Krieger des Imperiums mit Unbehagen erfüllt, denn die Horden der Grünhäute sind fast endlos.

Chaos

Von all den Bedrohungen, denen sich die Alte Welt gegenüber sieht, erfüllt keine die Herzen der Menschen so sehr mit Angst wie die Anhänger des Chaos. Sie sind samt und sonders Sklaven der Dunkelheit und haben den Mächten der Verderbnis die Treue geschworen, einige freiwillig, andere aus dem Gefühl heraus, keine Wahl zu haben.

Sie treten in zahlreichen schrecklichen Gestalten auf, von entstellten Tiermenschen bis zu den Dämonen der Chaosmächte selbst. Noch schlimmer für die Bevölkerung der Alten Welt sind die vielen Mutanten und Anhänger der vier Chaosgötter, die ihrer eigenen Rasse entstammen, sich dann aber freiwillig zu den Verlorenen und Verdammten gesellen.

Bekämpfung des Chaos

Hexerei

Obwohl Hexerei vom Imperator Magnus dem Frommen zumindest teilweise legalisiert wurde, ist ihre Position innerhalb des Imperiums unsicher und beständig gefährdet. Die Tatsache, dass sie schon allein aufgrund ihrer Natur unzuverlässig ist und die berühmtesten und gleichzeitig berüchtigtsten Meister der arkanen Künste mit Dämonen und Chaoskreaturen paktieren, hat nicht gerade dazu beigetragen, das Vertrauen des einfachen Volkes oder der Herrscher des Imperiums auf dies gefährliche und wankelmütige Kraft zu stärken, obwohl es keinerlei Zweifel daran gibt, dass sie zu einer beträchtlichen Stärkung der Kampf- und Verteidigungskraft des Imperiums beiträgt.

Priester der verschiedenen Kulte stehen ihr ebenfalls mit großem Misstrauen gegenüber. Sie vertreten die Ansicht, dass jegliche Macht, die nicht durch den Willen der Götter geformt wird, ihre Benutzer früher oder später unausweichlich verdirbt.

Den Kurfürsten wiederum behagt es ganz und gar nicht, dass sich die magische Macht des Imperiums in Altdorf konzentriert, da dort seit dem Dispens durch Magnus alle Magieakademien stehen.

Wenn die Krone jederzeit über eine derartige magische Macht gebieten kann, muss dies die Machtverhältnisse zwischen den Kurfürsten und dem Imperator nachhaltig zugunsten der Kurfürsten verschieben.

Viele Kurfürsten versuchen seitdem, die Magister einer oder mehrerer Magieakademie dazu zu bewegen, sich an ihren Höfen niederzulassen, doch all diese Versuche waren nur von begrenztem Erfolg gekrönt.

Hexenjäger

Das Amt des Hexenjägers wurde ursprünglich vom Großtheagonisten Siebold II. als Bollwerk gegen Chaos- und Dämonenanbeter ins Leben gerufen. Hexenjäger sind inkognito im gesamten Imperium tätig, haben aber stets eine Ermächtigung bei sich, die das Siegel des Großtheagonisten selbst trägt. So wurden die Hexenjäger gefürchtete Agenten der Inquisition im Kampf gegen das Chaos, vor denen im Extremfall selbst ein Kurfürst nicht sicher ist, wie Konrad von Blutheim zu Wissenland schmerzlich am eigenen Leib erfahren musste, als er im Jahre 2011 als Anhänger Khornes enttarnt wurde. Der dramatische Kampf zwischen dem Hexenjäger und seiner Beute im höchsten Turm des Palasts von Weisenburg ist bis zum heutigen Tag Teil zahlreicher Volkslieder und Gedichte und spiegelt sich auch im Örtlichen Trinkspruch „Ab geht er!“ wider.

Doch viele Kurfürsten und Priester anderer Kulte fürchten die Hexenjäger und die große Macht, die sie den Großtheagonisten verliehen. Als Magnus der Fromme den Thron bestieg, beschloss er, die Kontroverse zu entschärfen, indem er die Hexenjäger seiner Autorität unterstellte und sie beauftragte „im Namen aller offiziellen Kulte für die Sicherheit und das Wohlergehen des gesamten Imperiums zu arbeiten“. Seitdem stellen sie einen weltlichen, verlängerten Arm des Staates dar, obwohl der Großteil von ihnen noch immer eine religiöse Ausbildung durchläuft.

Das Mandat eines Hexenjägers steht über dem aller örtlichen Autoritäten. Einem mächtigen Adligen oder religiösen Führer kann es allerdings gelingen, ihm die Jurisdiktion in einem einzelnen Fall zu entreißen. Zwar sind die Hexenjäger in Wahrheit nicht von Verfolgungswahn getriebene Irre, wie sie oft in Märchen beschrieben werden, um kleinen Kindern Angst einzujagen, die eine Person schon auf dem Scheiterhaufen verbrennen, wenn sie nur schielt, doch sind die aufgrund ihrer Arbeit oft misstrauisch und neigen zu exzessiver Gewalt. Schließlich muss man als Hexenjäger sichergehen, dass man seine Arbeit gründlich macht.

Chronik - 26. Jahrhundert - Imperialer Kalender

2500 IC

Louen Leoncoeur wird zum König von Bretonia gekrönt. - Er ist einer der herausragenden Herrscher seit Jahrhunderten.

Fast ausschließlich schwarz gerüstete Chaoskrieger führen Überfälle in der Alten Welt, und konnten kurzfristig Lager an den Pässen des Weltrandgebirges und in den Wäldern etablieren.

Belagerung Praags durch Truppen aller vier Mächte des Chaos unter Führung Arek Dämonenklaues. Gotrek & Felix sowie der junge Held Konrad gehören zu denen, die die Kisleviten bei der Verteidigung der Stadt unterstützen.

Waaaghboss Gnashrak Faulzahn vereint die Orks und Goblins des östlichen Weltrandgebirges und führt eine gewaltige Armee die Silberstraße entlang nach Karaz-A-Karak. Nach 10 Jahren wird er endlich durch ein Entsatzheer von Karak Kadrin in der Schlacht im Silbersteintal von Ungrim Eisenfaust besiegt.

Eine Zählung der Kirchen und Schreine in Marienburg in diesem Jahr nach befinden sich 157 solcher Orte innerhalb der Stadt, von großen Kirchen in Tempelwijk bis zu verbotenen Kulturen in den dreckigsten Seitenkanälen der Stadt.

2501 IC

Johann von Mecklenberg und der Söldner Vukotic finden endlich Johanns Bruder Wolf, der vor etwa 10 Jahren von einer Horde des Khorne entführt wurde, in der nördlichen Chaoswüste und können ihn retten.

2502 IC

Karl Franz wird zum Imperator gekrönt und geht als großer General und Diplomat in die Geschichtsbücher dieser Nation ein. Der Bürgerrat der Stadt Marienburg weist Bestechungsvorwürfe von sich.

Reuben Kyte - imperialer Entdecker reist auf der Elfenbeinstraße in die Ogerkönigreiche.

Detlef Sierck versucht, die Geschichte des großen, bösen Zauberers Drachenfels auf dessen Burg Drachenfels als Theaterstück zu inszenieren. Dabei wird der Verrat seines Gönners, Oswald von Königswald, Kronprinz von Ostland, offenbar, und es kommt beinahe zur Katastrophe.

Der junge Held Konrad wird in Altdorf Soldat der Imperialen Garde, gerät mit einem Slaanesh-Kult aneinander, deckt eine ungeheuerliche Verschwörung Tzeentchs und der Skaven auf, und rettet Imperator Karl Franz.

Marius Leitdorfs fatale Strafexpedition gegen die Halblinge des Mootlands.

In Estalia gerät der Minnesänger Orfeo in interne Kämpfe Zaragoz' und überlebt nur knapp.

2503 IC

Borgio der Belagerer wird im Bad mit einer Bratengabel ermordet, Miragliano versinkt kurzfristig in Anarchie.

Waaagboss Gorfang Rotzahn belagert Barak Varr, schließt sich dann jedoch Morglum Knochenbrecher an und überfällt Karak Azul, verschleppt viele Zwerge und demütigt den König Kazador, in dem er dessen Sohn Kazrik kahlgeschoren an den Thron seines Vaters nagelt.

Orfeo wird vom Korsaren Alkadi Nasreen aus Arabia gefangen genommen, und erzählt diesem die Geschichten "Zaragoz", "Seuchendämon" und "Sturmkrieger". Anschließend reist er in die Südlände.

Nach dem Zusammenbruch des Theogonisten Yorri wird Erzlektor Mikael Hassenstein zum mächtigsten Mann der Sigmarskirche. Elise von Krieglitz-Untermensch wird Herrscherin von Talabheim.

Gotrek & Felix werden angeblich Zeugen der Wiedergeburt Manfred von Carsteins auf Schloss Drakenhof.

2505 IC

Lorenzo Lupo wird zum Fürsten von Luccini.

Felix Jaeger veröffentlicht «Meine Reisen mit Gotrek» Band III und IV bei der Altdorf-Presse

2506 IC

Waaagh! Morglum wütet aus den Middenbergen kommend durchs Imperium und verwüstet Ostland und unternimmt Überfälle auf die Ostmark und das Hochland, ehe er südlich von Wolfenburg zur Schlacht gestellt und Morglum Knochenbrecher sowie Gorfang Rotzahn besiegt werden. Moglum kehrt jedoch mit alliierten Chaoszwerge zurück, und zerschlägt eine von Imperator Karl Franz geführte Armee, ehe er an der Brücke der Verdammten und in der Schlacht um Talabheim geschlagen wird. An dieser Schlacht nimmt nicht nur der Imperator Karl Franz teil, sondern ebenfalls Gotrek und Felix. Sein Waaagh ist zu Ende, aber Moglum überlebt.

Eine Mordserie in Altdorf und die Machenschaften des Chaos führen zum berüchtigten Nebelaufbruch. In der Folge eines Skandals, der bei der Entlarfung des Mörders aufgedeckt wird, ist Kurfürstin Emanuelle von Liebwitz in Altdorf künftig eine unerwünschte Person, und kehrt nach Nuln zurück. Die Vampirin Geneviève Dieudonné trennt sich von Detlef Sierck und verlässt ebenfalls Altdorf.

2507 IC

Die Imperiale Druckerei zu Altdorf veröffentlicht am 3. Nachhexen ein neues Handbuch zur Führung Imperialer Armeen. Gustav von Krieglitz wird Kurfürst von Talabecand

2508 IC

König Louen Leoncoeur zermalmt einen gewaltigen Orkeinfall in Bretonia in der Schlacht von Sumpfburg

2510 IC

Baron Marcel de Parravon segelte mit seinen Galeonen nach Lustria, errichtete das Dorf Bregonne und plünderte verlassene Tempelstädte der Echsenmenschen, was den Zorn des Klagxol herausforderte.

Die Schlacht im Silbertal: Ungrimm Eisenfaust besiegt nach 10 Jahren endlich den von ihm und seiner Armee gejagten Waaaghhoss Gnashrak Faulzahn, woran auch Golgfags Oger ihren Anteil haben.

Eine Goblinhorde unter Waaaghhoss Spinny Meuchla tobt durch das Middenland und macht über 100 Höfe dem Erdboden gleich. Sie wird schließlich von Middenmarschall Kurt Heinwald mit Hilfe eines Dampfpanzers aus Nuln besiegt.

Waaaghhoss Gorblum Gelbzahn stiehlt eine magische Krone von einem Orkschamanen und nennt sich fortan Gorblum der Großartige. Er metzelt eine Zwergenarmee unter König Thorgrim nieder und tobt über das halbe Weltrandgebirge.

Kurt Mannfeld zieht mit einer Armee in die Chaoswüste, um die Welt von Archaon zu befreien, wird in der Schlacht der Monolithen jedoch völlig ausradiert.

2512 IC

Azhag der Vernichter fällt aus dem Land der Trolle kommend ins Imperium ein und schleift die Städte Kohlitz und Nachtdorf in der Ostmark. Kurfürst Valmir von Raukov besiegt Azhag in der Schlacht von Düstermoor unweit von Bechafen.

Der kurze Kreuzzug von Baugard dem Hitzkopf von Parravon gegen das Imperium, den er wegen der Beleidigung seiner hässlichen Gemahlin durch den Kurfürst von Averland begonnen hat, scheitert vor der Festung Helmgart im Feuer der imperialen Kanonen.

Johannes Teugen führt während des Schafsfests in Bögenhafen mit Unterstützung des Ordo Septenarius ein Ritual durch, das angeblich seine Seele retten soll.

Die Skaven zerstören die Burg Wittgenstein und holen die Reste des gestohlenen Stück Warpsteins zurück.

Der Kult der Violetten Hand scheitert in Middenheim mit seinen Intrigen, den Kurfürsten Boris Wüterich II durch einen Doppelgänger zu ersetzen, an reisenden Abenteurern.

2513 IC

Lucreccia Belladonna, Fürstin von Pavona, vergiftet ihren siebten Ehemann.

2514 IC

Fritz von Halstadt, der Chef der Geheimpolizei von Nuln, schließt einen Pakt mit den Skaven. Er verkauft dem grauen Propheten Thanquol Warpstein im Tausch für Informationen. Als der Pakt auffliegt wird von Halstadt getötet und die Skaven greifen Nuln, durch die Kanalisation, von innen heraus an. Obwohl die Skaven zurückgedrängt werden können wird halb Nuln zerstört.

2515 IC

Nach dem Azhag vergeblich Wolfenburg angegriffen und Forstich zerstört hat, wird sein Waaagh! von einer imperialen Armee unter Marschall Otto Blucher und dem Großtheogonisten besiegt, Azhag verschwindet und der Waaagh! endet. Der Erzlektor Kurt Mannfeld des Sigmarkultes hebt eine Armee aus um die Welt von dem Bösen namens Archaon zu befreien. Nach drei Tagen ist die Armee gänzlich tot. Nur der Erzlektor wird verschont. Nach wenigen Worten von Archaon wird er der fanatischste Helfer Archaons.

2517 IC

Tzar Boris stirbt kämpfend im Land der Trolle. Tzarin Katarina wird gekrönt.

Schlacht von Sternburg: Tiernmenschen zerstören das Dorf Sternburg im Drakenwald, töten alle Einwohner und machen eine Patrouille der Middenheimer nieder, die zu spät kommt, um den Weiler zu verteidigen.

2518 IC

Der Imperator überlebte seine "Versenkung" im Reik wodurch ihm die Unzuverlässigkeit der von der Technikus-Akademie konstruierten Brücken Altdorfs, die sich mittels Dampfkraft und Kolben Heben und Senken lassen damit Schiffe passieren können, vor Augen geführt wurde.

2519 IC

Eine Goblinhorde, die auf der Flucht vor einer noch größeren Horde Oger war, überfällt Zhufbar und wird vernichtet. In der anschließenden Schlacht der Hundert Kanonen wird die Ogerarmee durch die vereinten Kräfte der Zwerge und des Imperiums vollständig vernichtet.

Imperator Karl Franz zieht in den Krieg, um Marius Leitdorf, dem Kurfürst von Averland gegen einen Waaagh der Orks und Goblins beizustehen.

Armand d'Aquitaine wird auf königlichen Befehl hin Herzog von Aquitaine.

2520 IC

Als sich die magischen Nebel auflösen, kommt es zur Bedrohung Albions durch Entdecker und Eroberer aus der Alten Welt. Der Slann-Magierpriester Mazdamundi schickt Kroq-Gar und seine

Sauruskrieger auf die Insel, um die Warmblütler zu vertreiben, und die Schatten über Albion zu bannen und beginnt mit dem Bau der neuen Tempelstadt Konquata, dem Ort des Widerstands.

Technikus Gerhart startet mit seinem «Schwerer als Luft-Fahrzeug» einen Versuch der Überquerung des Weltrandgebirges auf dem Luftweg. Von den beunruhigenden Gerüchten um Schloss Drakenhof alarmiert, sendet der Großtheogonist Volkmar den Hexenjäger Gunther Stahlberg nach Sylvania. Nachdem die Grenze überschritten wurde, hört man nie wieder von ihm.

2521 IC - JETZT

Die schützenden heiligen Nebel um Albion werden wiederhergestellt.

Im Imperium kommt es zu den schlimmsten Missernten seit Menschengedenken, eine Hungersnot droht.

Quellenbücher:

Warhammer Fantasy Rollenspiel - Grundregelwerk

Warhammer Fantasy Rollenspiel - Sigmars Erben

Warhammer Fantasy Rollenspiel - Reiche der Magie

Warhammer Fantasy Rollenspiel - Reiche des Glaubens

Warhammer Fantasy Rollenspiel - Bestarium der Alten Welt

Warhammer Leitfaden - Uniformen & Heraldik - Das Imperium

Vielen Dank an Sebastian Mayer für die Bereitstellung seiner Hintergrundinformationen.

Disclaimer

Dieses Dokument ist vollkommen inoffiziell und in keiner Weise von Games Workshop Limited unterstützt. Warhammer Fantasy-Rollenspiel, das Warhammer-Fantasy-Rollenspiel-Logo, WFRP, die Chaos-Embleme, das Chaos-Logo, Citadel, das Citadel-Emblem, Darkblade, 'Eavy Metal, Forge World, Games Workshop, das Games-Workshop-Logo, Golden Demon, Der Große Verpester, das Hammer-des-Sigmar-Logo, das Gehörnte-Ratte-Logo, Hüter der Geheimnisse, Khemri, Khorne, das Khorne-Logo, Herrscher des Wandels, Nurgle, das Nurgle-Logo, Skaven, die Skaven-Symbole, Slaanesh, das Slaanesh-Logo, Gruftkönige, Trio of Warriors, das Logo des zweischweifigen Kometen, Tzeentch, das Tzeentch-Logo, Warhammer, Warhammer Online, das Warhammer-World-Logo, White Dwarf, das White-Dwarf-Logo und alle assoziierten Kennzeichenrechte (TM), Namen, Völker, Völker-Zeichen, Charaktere, Kreaturen, Fahrzeuge, Artefakte, Orte, Einheiten, Illustrationen und Bilder aus dem Blood-Bowl-Spiel, der Warhammer-Welt, der Talisman-Welt und dem Warhammer-40.000-Universum, sind entweder ®, Kennzeichenrechte (TM) und/oder © Copyright Games Workshop Ltd 2000-2012, wenn zutreffend im Vereinigten Königreich und anderen Ländern der Welt eingetragen. Benutzung ohne Genehmigung. Keine Anfechtung ihres Status. Alle Rechte liegen bei den entsprechenden Besitzern.