

---

## **ZEITTADEL FÜR DAS WARHAMMER 40 000-UNIVERSUM**

---

*Jahrtausend/Ereignis*

---

15. Die Menschheit beginnt mit konventionellen Raumfahrzeugen die benachbarten Sonnensysteme zu kolonisieren. Anfangs geht der Fortschritt quälend langsam vonstatten. Von der Erde bis zu zehn Generationen Reisezeit getrennt, müssen die neuen Kolonien aus eigener Kraft durch die Nutzung heimischer Hilfsquellen überleben.

### **Das Dunkle Zeitalter der Technologie**

20. Mit der Nutzung der Raumverwerfungen zur annähernd zeitgleichen Überwindung interstellarer Entfernungen beschleunigt sich der Kolonisationsprozeß, und die frühen unabhängigen Kolonien werden der Erde angeschlossen und von ernannten Gouverneuren verwaltet. Die Menschheit kommt in Berührung mit den ersten außerirdischen Rassen, darunter den allgegenwärtigen Orks.

Die Entwicklung des Navigators ermöglicht menschlichen Piloten längere und schnellere Sprünge durch den Verwerfungsraum, als bis dahin für möglich gehalten wurde. Die großen Familien der Navigatoren, ursprünglich von Konzernen der Industrie und des Handels beherrscht, werden zu einem eigenen Machtfaktor.

Die Erforschung und Kolonisierung der Galaxis nimmt ihren Fortgang. Mit den Eldar und anderen außerirdischen Rassen werden Kontakte aufgenommen. Ein goldenes Zeitalter wissenschaftlicher und technischer Errungenschaften beginnt. Die Vervollkommnung der Standard - Schablonenkonstruktion (SSK) erlaubt nun eine beinahe explosive Expansion zu den Sternen.

### **Das Zeitalter der Zwietracht**

25. Die Menschheit erreicht die Grenzen der Galaxis und vervollständigt die vor mehr als zehntausend Jahren begonnene Eroberung des Weltalls. Die menschliche Zivilisation ist jetzt weit verstreut und verzweigt, mit ungezählten kleinen Kolonien und großen überbevölkerten Welten. Lokale Kriege und Streitigkeiten mit verschiedenen außerirdischen Rassen, insbesondere den Orks, dauern an, stellen für die Stabilität des von Menschen kolonisierten Raumes jedoch keine ernste Gefahr dar. Dann treten beinahe gleichzeitig zwei Ereignisse ein. Als erstes beginnen auf beinahe jeder kolonisierten Welt Menschen mit übersinnlichen psychischen Kräften aufzutreten. Und bald darauf beginnt die Zivilisation unter den Belastungen verbreiteter Geistesverwirrung und interner Streitigkeiten zwischen diesen neuen 'Psionikern' und dem Rest der Menschheit auseinanderzubrechen. Es kommt zur Entstehung zahlloser fanatischer Sekten und Organisationen zur Verfolgung der Psioniker als Hexen und - oder degenerierten Mutanten. Zu dieser Zeit ist man noch weit davon entfernt, die Existenz der Geschöpfe der Verwerfungszonen (später als Dämonen bekannt und gefürchtet) und die Gefahren zu verstehen, die sie für den menschlichen Geist mit neu erwachten psychischen Kräften darstellen.

Schreckliche Kriege zerreißen die menschliche Zivilisation. Neu gebildete Reiche und Machtgruppen kämpfen untereinander und gegen Flotten von Orks, Tyranniden und anderen Außerirdischen, deren Streitkräfte die Gelegenheit nutzen, den von Menschen beherrschten Raum zu plündern. Viele Welten fallen der Herrschaft von dämonischen Kreaturen der Verwerfungszonen zum Opfer, während andere in Barbarei zurücksinken. Die Menschheit überlebt nur auf jenen Welten, wo die Psioniker unterdrückt oder beherrscht werden. Während dieser Zeit ist die Erde durch schwere Verwerfungsstürme vom Rest der Menschheit abgeschnitten. Diese Isolation der Heimatwelt dauert mehrere tausend Jahre und beschleunigt zusätzlich den Niedergang der Menschheit.

### **Die Horus - Häresie**

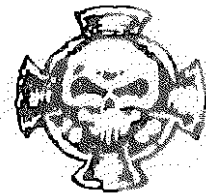
30. Die Menschheit steht am Rand des Abgrunds; ihr Aussterben scheint unvermeidlich: In allen Teilen der Galaxis brechen Bürgerkriege aus, als der Herrscher des von Menschen besiedelten Raums von seinem engsten Vertrauten, dem Heermeister Horus, verraten wird. Besessen von einem Dämon der Verwerfungszone, verleitet Horus ganze Regimenter der als kriegerischer Mönchsorden organisierten Space Marines, sich ihm anzuschließen. Als der Endkampf schon verloren scheint besiegt der Kaiser seinen Heermeister im Zweikampf, aber nur auf Kosten seiner eigenen Menschlichkeit.

Nur durch künstliche Hilfsmittel am Leben erhalten und in Ausübung seiner integrierenden psychischen Kraft abhängig von Menschenopfern, beginnt der Kaiser mit der langwierigen und gefährlichen Aufgabe der Rückeroberung des Raums. Mit seiner Schöpfung des Astronomicons, einem

psychischen Navigationssignal, das einem galaktischen Leuchtfener vergleichbar ist, wird die Grundlage für den Aufbau des Imperiums geschaffen, wie es im 41. Jahrtausend bekannt ist. Befeuert vom absterbenden Geist jener Psioniker, die andernfalls Dämonen der Verwerfung zum Opfer fallen würden, und angeleitet vom unbezähmbaren Willen des Kaisers, wird das Astronomicon bald zu einem unschätzbaren Hilfsmittel für Navigatoren in der gesamten Galaxis. Interstellare Reisen werden noch leichter und schneller, während die Unterdrückung und Beherrschung von Psionikern und Kreaturen der Verwerfung einen Großteil der Menschheit von ihrer höllischen Knechtschaft befreit.

## **Das Zeitalter de Imperiums**

41. In den weit verstreuten Bereichen der Galaxis, die dem Imperium angehören, ist die Menschheit eingebunden in die Organisationen und Gesetze der Verwaltung. Der zum Gottkaiser erhobene Herrscher ist den alltäglichen Sorgen seiner sterblichen Untertanen mehr und mehr entrückt, während die Inquisition unablässig am Werk ist, die Menschheit vor den allgegenwärtigen Gefahren zu schützen, die von abtrünnigen Psionikern und den schrecklichen Geschöpfen der Verwerfungsräume ausgehen. Die Armeen des Imperiums - die Garde und das beinahe übermenschliche Marinekorps stehen in ständiger Bereitschaft, den Bedrohungen zu begegnen, die von eindringenden Orks, Tyranniden und anderen Außerirdischen ausgehen. Gleichwohl nimmt die Zahl der Psioniker ständig zu, und andere, noch unheilvollere Gruppen, die mit der Vorherrschaft dämonischer Kräfte in Verbindung stehen, gewinnen weiter an Boden...



Im Jahre 40 273 wird der geheime Inquisitor Jac Draco von seinem Vorgesetzten, Baal Firenze, in Begleitung der Assassine und Kurtisane Meh'lindi zum Planeten Stalinvast entsandt um die Ausrottung von Symbionten auf dieser Welt zu überwachen. Obwohl die Säuberungsaktion gelingt, verhilft der geheimnisvolle 'Harlekinmann' Zephro Carnelian dem Inquisitor zur Entdeckung eines Komplotts, wodurch eine Gruppe geheimer Inquisitoren und anderer Verschwörer hoffen, die menschliche Rasse mit einem das Verhalten steuernden psychischen Parasiten zu infizieren, das als die Hydra bekannt ist. Während er der von Carnelian gelegten Fährte folgt, verursacht Draco unabsichtlich die Auslöschung allen Lebens auf Stalinvast. Im Wrack eines aufgegebenen Raumschiffs in der Verwerfungszone entdeckt Draco, daß Firenze einer der Hauptbeteiligten am Komplott ist. Auf der Suche nach zuverlässigen Fakten über die Herkunft und Beschaffenheit der Hydra reist Draco mit Meh'lindi, dem Navigator Vitali Googol und dem Ingenieur Grimm zu einer Chaoswelt in der verbotenen Zone, die auch Auge des Schreckens genannt wird. Von dort entkommen sie zur Erde. Gezwungen, sich wie Abtrünnige zu verhalten, dringen sie in den kaiserlichen Palast ein, um den Gottkaiser mit ihren rätselhaften Entdeckungen zu konfrontieren. Dracos Audienz beim Gottkaiser ist eindrucksvoll, bleibt im Ergebnis aber zwiespältig. Draco flieht und verbirgt sich im Zustand des Kältetiefschlafes, da er hofft, daß die folgenden Ereignisse Licht in die Hydra - Verschwörung und den Widerstreit von Intrigen innerhalb der Inquisition und der Geheimen Inquisition bringen werden.

Im Jahre 40 373, als Draco nach einem in Stasis verbrachten Jahrhundert erwacht, werden Inquisitoren ermordet ...