

WARHAMMER 40 000 UNIVERZUMA

A sötétlő távoli jövőben nincs béke....

„A csatározások kora megkezdődött. A háborúk tüze fényesen világít a csillagok között. Az emberiség tartása vérbe merül, és ősrégi ellenségek emelkednek ki a sötétségből. Érzik a gyengéket, és learatják őket. Úgy gondolják, hogy elérkezett az éjszaka, és minden halandó élet kioltatik. De azért ez mégsem olyan egyszerű, és tudjuk, hogy egy nap eljő újra a virradat. Aztán megújulunk, és felemelkedünk, ők pedig örökre a sötétségbe vesznek. „

Világa

A *Warhammer 40 000* játékvilágát legkönnyebben gótikus sci-fi-fantasy univerzumnak jellemezhetjük, a jelentől hozzávetőlegesen 38 991 évvel egy elképzelt jövőbe, a 41. évezredbe helyezve.

Az egyik központi és legnépszerűbb eleme a Warhammer 40 000-nek az űrgárdisták. Akik anakronisztikus keveréke a genetikailag felerősített hatalmas tűzerejű szuperkatonáknak és a fanatikus, az Istencsászárhoz tántoríthatatlanul hűséges kereszties lovagoknak. Ezek a harcosok az elit védői az emberiség birodalmának, egy antiutópisztikus, az egész galaxis átszelő birodalomnak. A Birodalmat általában a megszámlálhatatlan jelzőkkel írják le, míg az űrgárdisták egy rendkívül ütőképes, de kis számú különleges haderő, a birodalom haderejének jelentős részét a többi milliárd normál katonát tartalmazó Birodalmi Gárda teszi ki, a végnélküli háborúkban.

Az anyagi világ („matérium”), a Tejút galaxis, melynek nagy része a Birodalom irányítása alatt áll. De számos más faj létezik: orkok egy barbár humanoid zöld bőrű fél fungoid faj; az eldák elegánsak és rejtélyesek, egy ősi összeomlott civilizáció túlélői, a tündékhez hasonlíthatóak; a tauk; a necronok és a tyranidák kik ,egy galaxison kívüli sáska rajként mindent felemészítő biológiailag tervezett faj. A törpökre emlékeztető zömikek, ők az emberi faj egy alágaként ismertek.

A galaxist átszelő történetet és a fénynél gyorsabb bolygóközi utazást az univerzum egy másik síkja teszi lehetővé, a hipertér, az „immatérium”. Az immatérium a Káosz birodalma, káosz-lények és a Káosz isteneinek lakhelye: Khorne (a düh, a vérontás és a háború istene), Tzeentch (a becsvágyás, a manipuláció, a változás, az illúzió, cselszövés és boszorkányság istene), Slaanesh (a gyönyör, a fájdalom, a romlottság, a gőg és a hanyatlás istene) és Nurgle (a betegségek istene) . A Káosz a valós világegyetemet is állandóan fenyegeti, képes megrontani az embereket, mutánsokat és démonokat megidézve.

Szembenálló felek

Emberiség

Az Emberiség Birodalma (Imperium) egy galaktikus birodalom, mely több millió csillagrendszerrel tartalmaz. A központja a Szent Terra (röviden Terra vagy Föld) a valódi Föld. Innen irányítja az Istencsászár a birodalmat és bocsátja ki az Astronomicant, egy masszív pszichikai jelzőfényt, melynek segítségével irányítják a navigátorok a hipertérben a hajókat, lehetővé téve a fénysebességnél gyorsabb utazást. A birodalom számtalan trillió polgára az emberiség uralkodója, védője és apjaként imádkozik a 10 000 éve arany trónprotézisbe zárt Császárhoz. Ő valaha élő ember volt, de a Hórusz eretnekségként nevezett galaktikus polgárháborúban olyan komoly sérüléseket szenvedett, hogy teste és lelke trónprotézisén kívül nem tud létezni - életben tartására és az Astronomican kibocsátásra naponta több száz fiatal pszit kell feláldozni napról napra. A halhatatlannak tűnő életét az emberiség szolgálatára áldozta fel.

Űrgárdisták

A Császár merev pörölyének megtestesítői, kegyetlenül szétmorzsolnak mindenkit, aki fenyegeti az ő hatalmas birodalmát. A Birodalomban a többség kierőszakolt tisztelettel és hódolattal emlegeti őket, míg ugyan eme név kétségbeesés nyöszörgését és félelmet vált ki az ellenség között. Ők az Űrgárdisták, és kevés harcos akad a galaxisban, mely felérne velük. Szervek áthelyezés, genetikai módosítás, lélek megedzése és szigorú fizikai felkészítés- ezen kínokba egy normális ember meghalna, az Űrgárdistákat azonban emberfelettivé teszi. Egy Űrgárdista képes pihenés és evés nélkül hetekig harcolni, feldolgozni a mérgeket, belélegezni halálos gázt, meggyógyulni súlyos sérülésből. Hatásos fizikai erejének tetejébe hozzáférhetnek a Birodalom néhány legpusztítóbb fegyveréhez. A pályán lévő Töröktől elkezdve a lézerágyúkon át a megbízható sorozatvetőig egyetlen Űrgárdista képes ezekkel egy egész városrészt kiirtani. Végül: a folyamat, ami emberfelettivé tette, biztosítja a gárdistákat jelző energia páncélzatot és keramit felszerelést, amely sok fegyvertől jelent védelmet. Valójában egy Űrgárdista igazi ereje a Császárhoz vetett megingathatatlan hűségében rejlik. Ő az Emberiség isteni Mestere, kit az égiek választanak és százszor száz évig imádják, míg az Arany Trónon ül. Az Űrgárdisták különösen áldottnak tartják magukat, mert furcsa ereiken átfutó génjeik a Császár húsából származnak. Ők a Császár akaratának megtestesítői.

Birodalmi Gárda

A Gárda a valaha volt legnagyobb és legsokrétűbb szervezet, amit a galaxis látott, milliárdnyi ember csatlakozott hozzájuk milliónyi bolygóról, s egyesültek a lobogójuk alatt. A stabil Birodalom e változatos csoportja legénységekre tagolódik. Habár megvetik az erőszakot, a Gárda emberei folyamatosan harcolnak, hogy megvédjék a Birodalmat az ellenségektől. A keleti peremről a Tyranidok hajói fenyegetnek, Ork Waaagh!-ok támadnak figyelmeztetés és szünet nélkül, emberi lélekre éhes átkozott Áruló Légiók jönnek a Terror Szeméből, a rejtélyes Eldák könyörület nélkül csapnak le, az ősi Nekronok feltámadnak sírjaikból- mindemellett számtalan birodalom (mint például a Tau) próbálgatja az Emberi Birodalom erősségét. A Gárda eltökéltséggel és leleményességgel harcol a véget nem érő értelmetlen háborúban, ahol az egész univerzum ellenük van s a szembenállók jól szervezettek. A gépi szuperteremtmények, idegen gyilkoló gépek, harcosok és a boszorkányságot félreértelmező technológia ellenére, a Gárda emberei valódi katonák. Egyenruhában járnak lézerfegyverrel, s feladatuk megküzdeni a legfélelmetesebb fenyegetéssel bízva a számbeli fölényben, erős tüzerőben és néhány bajonettben

Inkvizíció

A legalattomosabb és legveszélyesebb fenyegetés az, amit nem látsz- ez a gondolat hatja át az Inkvizíciót, a szervezetet, amely az emberiséget megrontó árulók, eretnekek, mutánsok és idegenek kiirtására törkeszik. Ezek olyan veszedelmet jelentenek, hogy az Inkvizíció teljes parancsnoki joggal rendelkezik az Emberek Birodalmának ereje felett a rendíthetetlen Ūrgárdistáktól az Exterminatus ordinációjáig- egy egész világ orbitális megsemmisítéséhez elég. Az Inkvizíción belül Rende alakultak ki a különböző ellenségekkel szembeni harcra.

Az Ordo Hereticus vagy Boszorkányvadászok a mutánsok, gaz psykerek és eretnekek ellen küzdenek. A mutáció sérti az emberi tisztaságot, amely szemmel láthatóan képes bármikor kinyilatkozni. A vad psykerek a természet rendjét borítják fel, még Démonokat is hívnak a hipertérből. Végül az eretnenség- ez nem ismer korlátokat és ez teljes éberséget követel az Inkvizíciótól, hogy leleplezhessék és elpusztíthassák. De vigyázatlanul hagyva ezek az erők képesek szétmorzsolni a Birodalmat.

Az Ordo Malleus- más néven Démonvadászok- a Káosz Démonai ellen való harcért fogadtak hűséget. A démonok és követőik jelentették mindig is a legnagyobb veszélyt az emberekre. Hatásuk bármilyen kis résen képes beférkőzni bárkibe, mindegy, mennyire biztonságosnak vagy hűségesnek tűnek. Ha nem figyelnek erre a lehetőségre, a Káosz erői bemocskolhatják az emberiséget. Ezt a tényt azonban titokban tartják a városlakók előtt.

Káosz

A káosz a hipertérben lakozó rettenet. Az ott élő lényeket az emberek démonokként ismerik, a leghatalmasabbakat közülük pedig káoszisteneknek. A jelenleg leghatalmasabb elő káoszvezér Abaddon, akiről azt beszéljük, egyenesen Hórusz hadúr klónja.

Káosz Űrgárdisták

Tízezer évvel ezelőtt az emberi birodalom születésének kezdetén Hórusz- a háború mestere, a Holdfarkasok légiójának első tisztje és a Káosz útjának őszinte követője-elárulta az emberek Császárat és a Káosz démoni erőit galaktikus polgárháborúba vezette. Számptalan űrgárdista légió lázadt a „Hamis Császár” ellen a meggyőző (ám romlott) Hórusz vezetése alatt. Gárdista harcolt gárdista ellen, s harcuk végpontja egy csata volt a Szent Földön. Habár a császárság erői győzedelmeskedtek, az uralkodó maga halálosan megsebesült- hogy életben tartsák, bezárták az Aranykoporsóba. Ezalatt a túlélő áruló gárdisták a Terror Szemébe menekültek- ez egy masszív térvihar a galaxis észak-keleti részén. Itt, a tér-idő görbület és az igazi űr határán kezdtek szervezkedésbe a Káosz Démonai. Az áruló gárdisták így menedéket találtak a Terror Szemében, s rajtaütéseket szerveznek, Fekete Harcosokat küldenek rohamra bázisukról. A Káosz Űrgárdisták a Birodalom végtelen csapásává váltak, s a Káosz Isteneinek nevében hatalmas pusztítást visznek végbe. Az űrgárdisták közül a Káosz Űrgárdistáknak van a legtöbb normál képessége, ráadásul a káosz felszereléseivel is rendelkeznek. Mind a négy Káoszistennek megvannak a maga gárdistái, akik az ő kultuszaiknak áldoznak, Slaanesh Hang-gárdistáitól Nurgle lesújtó gárdájáig. Ellenségeikre elmondhatatlan borzalmakat szabadítanak a démoncsapatától a Káosz Szennyéig, s mindezt végtelen módon tudják megszervezni, ami helyénvaló, mert a Káosz segíti őket. Mindennek a végén ellenségeik félik őket, mert támadóik számára megjósolhatatlanok cselekedeteik

Eldák

Az Eldák emberi idővel mérhetetlenül ősi faj, akik valaha egy hatalmas birodalmat uraltak a csillagok között. Azután eljött a Bukás ideje, mikor egy nagyobb erő vesztüket okozta. Habár mára számuk lecsökkent, mégis technikailag a galaxis egyik legfejlettebb faja maradt valamennyi közül. Az Eldák története száanalomra méltó. Tízezer évvel ezelőtt kezükben tartották a galaxist. Erejük elképzeltelennel tűnt; elméjük hatalma elég volt ahhoz, hogy hibátlan világokat formáljanak át. Uralkodásukat semmi nem fenyegette, így az elkényelmesedett létben maguk okozták önnön romlásukat. Elmerültek a romlásban, ám borzalmas árat fizettek érte. Az Eldák maguk sem tudják, hogy az energia züllött használása növekvő zavart okozott a hipertérben. A fellépő negatívumokat Slaanesh, az egyik Káoszisten magába fogadta. Amikor Slaanesh megszületett, első sikolyának ereje mindenhová elért, s szétzúzta az Elda faj elméjét. A néhány megmaradt túlélő elhajózott a Mestervilágokon a galaxis minden irányába- ők megértették, hogy miért történt mindez, s megfogadták, hogy ilyen többet elő nem fordul. Szigorú önfegyelmel éltek, így elkerülték testvéreik hibáját. Ezen időkben az Eldák a kihálás ellen küzdenek.

Sötét Eldák

Portyázó rablók, akik az egész galaxist pusztító támadásokkal árasztják el. Mindenki féli a Sötét Eldákat, kik mindig új áldozatokat keresnek, hogy erkölestelen örömeiket kielégítsék. Az Eldák romlott rokonaik, akik átkot jelentenek a galaxis valamennyi fajára. Számptalan évezredig vadásztak más fajokra, s mindenkit, aki útjukat keresztezte, megöltek vagy rabságra ítélték. Támadásuk figyelmeztetés nélkül jön, sebesen pusztítanak, s eltűnnek, mielőtt az erősítés megérkezne. Mikor egy Sötét Elda csapat jelenik meg egy bolygón, az ott élők tudják: messze jobb meghalni az ellenük vívott harcban, mint élve a kezeik közé kerülni. Több ezer évvel ezelőtt – nem sokkal az Elda faj elesése után- az Eldák és Sötét Eldák két teljesen különböző utat választottak válságuk megoldására. Míg az Eldák önuralommal és fegyelemmel kívánták megőrizni fajukat, addig a Sötét Eldák egy másik utat választottak. A Sötét Eldák hitték, hogy megelőzhetik a Káoszistenek zsákmányolását, ha megadják, amit akarnak: szüntelen fájdalmat és vért. Úgy gondolták, hogy ha megölnek és kínoznak gyengébb fajokat, akkor az istenek talán elégedettek lesznek és megkímélik az Elda fajt. Egy hibátlan Sötét Elda filozófia így sűrűsödhetett egyetlen mondattá: „Inkább te, mint én”

Orkok

Az Orkok a galaxis minden sarkában megtalálható élősködők. Primitív, ámde robusztus technológiájuk, szívós fiziológiájuk és megszállottan erőszakos viselkedésük jelzi, hogy állandó fenyegetést jelentenek mindenkire, akivel harcban állnak. Az Orkok a legnépesebb és legvéresebb faj e véráztatta galaxisban a 41. évezredben. Egyetlen dologért élnek- és ez: a háború. Mindennel harcolnak, ami az útjukba akad- még saját fajtársaikkal is! Valójában az egyetlen dolog, ami megakadályozza az Orkokat az egyesülésben és a galaxis meghódításában, az az, hogy képtelenek összetartani. Ha képesek lennének szervezkedni és egyesülni, gyorsan lebírnának minden ellenállást. Mióta az Orkok vérszomja olthatatlan, kitűnnek városok, lőszerraktárak, erdők, bolygók és csillagrendszerek pusztításában. A Mérnorkok által készített megbízhatatlan, ámde erős fegyverek és készülékek használatával az Orkok primitív természetükkel ellentétben magas fejlettségű szerkezeteket használnak. Hitvallásuk, hogy "A piros az jó, mer' a piros az gyors!", tehát mindent befestenek pirosra, amivel mozognak, valamint két istenük van, Gork és Mork. Egyikük a sebesség istene, a másikjuk a Dakka-é (Dakka - mikor kézbe veszünk egy géppuskát, és DAKKADAKKADAKKA!), habár azon viták vannak, hogy melyik-melyik, tán még ők maguk sem tudják pontosan.

Tyranidák

A Tiranid a leggyorsabban fejlődő faj a galaxisban, a szupervadászok végzete minden más faj kipusztításig való vadászata. Idegenek sáskaraja jön a csillagokon keresztül, és támadja falán vérengzéssel az Emberek Birodalmát és a galaxis más fajait. Ez a Tiranidként ismert biomechanikus szörnyű fajt egyetlen korlátolt cél vezérli: táplálkozás. Egész világok élőlényeinek elnyelésével a Tiranidok nőnek, míg a génanyagot felszívják, így még halálosabb gyilkológépekké fejlődhetnek. Az első Tiranid kaptárflottát, amely megtámadta a galaxist, éppen hogy megállították az Emberiség erői, de szörnyű áron. Hogy a következő kaptárflotta hullámot is meg tudják-e állítani, a legjobb esetben is vitatható. Az emberiség egyetlen vigasza ebben, hogy a Tiranidok mégiscsak élő masszák a galaxisban, nem csupán emberek. Csak egy bolond keverné össze a Tiranidok vérengzését az intellektus hiányával. A Kaptártudat irányítja a raj aktivitását hideg szándékkal, hogy fenntartsa fájának túlélését. Egész világokat fogyasztanak el és semmi ellenállás nem hat rájuk.

Tau

A Tau hiszi, hogy most van az ő ideje, birodalma egységet hoz mindenkinek. Nincs ellenség, aki technológiájukat túlszárnyalná, nincs bizonytalanság, amire tudományuk ne találna választ. A csillagok megújulnak a Magasabb Jó szolgálatában. A galaxis Keleti peremén egy új faj emelkedik, hogy a 41. évezredben próbára tegye az Emberek Birodalmának és más alapított fajok erejét. Ők a Tau, egy meglepően előrehaladott faj, amely egy vezető alapelv köré szervezte magát, s ez „Magasabb Jóként” ismert. Az egyéniség melletti helyfoglalással a társadalom szolgálatában a Tau meglehetősen arányban fejlődött és nőtt. Csak 6000 év alatt szavannalakó primitívekből űrutazó gyarmatosítókká váltak. Az akadálytalan haladás miatt a Tau azt a reményt kapta, hogy társadalmuknak nincs akadály, és tudományukat nem lehet felülmúlni. Csakugyan azt hiszik, hogy a galaxis maradék részének segíthetnek meglegelni a békét és jólétet. A többi fajnak csak el kell fogadnia a Magasabb Jót és engedelmessé válnia a rejtélyes Tau vezetőknél, az Éterieknek. Nem meglepő, hogy a többi fajnak más terve volt. Hogy segítsenek „észhez térni”, a Tau a galaxis néhány leghalálosabb fegyverzetét találta fel.

Nekron

A Nekronok csontvázharcosok rejtélyes faja, akik évmilliókon át feküdtek nyugodtan sírjaikban. Elképzélhetetlenül ősieik, túlmutatnak az Eldákon is. Most azonban ébrednek, mert a világ megérett számukra az aratásra. A Nekronok története egyike az ősi átlásoknak. Évmilliárdokkal ezelőtt a Nekronok az elmúlástól való félelemben éltek rövid napjaikat pusztító csillagjuk alatt. Kitágították a tudomány határait, hogy múltó éltüket meghosszabbítsák- hasztalan. Azután jöttek a csillagistenek- C'tan néven ismertek- s borzalmas áron kínálták a halhatatlanságot. A Nekrontír faj beleegyezett, és lelkük élő fémtestekbe záródott. Nem tudhatták előre, hogy a folyamat eltompítja agyukat és érzéküket- így C'tan rabszolgáivá váltak. A C'tannak szükségük volt harcos rabszolgákra a galaxis életformáinak aratásához- hiszen ezek az istenek a lelkekből lakomáznak-, és ezt a célt a Nekronok kitűnően szolgálták. Végül több millió évvel ezelőtt a Nekronok nyugalomba vonultak, s várták az életet, ami révén visszajöhetnek. Most, a 41. évezredben találtak egy étellel teli galaxist.

Idővonal

Minden dátum a Birodalmi Dátumrendszer szabályai szerint van megadva, melyben a dátumok megadása olyan 3 számjeggyel történik, melyek az évszám utolsó 3 számjegyét jelentik, és aztán jön az ezres. Például 345.M31 a 30345. évet jelenti.

A történelem előtti idők

Az ebben az időszakban történt események a Warhammer 40. évezrede előtt több milliányi évvel zajlottak, és a mostani történésekhez adnak összefüggéseket. A történelem előtti idők krónikája nagyvonalakban íródott, sok minden rejtélyes, ezzel is kiemelve a „múlt időt”, és megkülönböztetve a „most”-tól.

Az Öregek

Ez egy hihetetlenül ősi faj, a többi ismert faj előtti időkre datálva. Úgy tartják, hogy 60 millió évvel ezelőtt hihetetlenül fejlett faj lévén ők voltak a szülőatyjai a későbbi fajoknak, de legalábbis egyengették azok kezdeti lépéseit. Egyetlen kivétel az emberi faj volt, melyhez nem nyúltak (habár van néhány elmélet, mely szerint az embereket is ők hozták létre, és miután az Öregeket legyőzték a necronok és a C'tanok az emberiség már a maga útját járta).

Háború a Mennyekben

Ez a háború a múlt egy olyan eseménye, mely az Öregek és a C'tanok (elképzelhetetlenül hatalmas, éteri lények, melyek csupán az anyagi univerzumban léteznek – eltérően a többi lénytől, melyek mind a valós, mind a hipertérben jelen vannak valamilyen formában) között zajlott. Ez a konfliktus a W40k univerzumban az elda fajhoz kapcsolódik, része mítoszainak és legendáinak, melyek azonban a többi faj számára ismeretlenek. A háború az Öregek vereségével zárult, azonban a C'tanok és a necronok sztázisba helyezték magukat, miután az Igázók teljesen kipusztították azon alantas fajokat, melyek a C'tanok elsődleges élelemforrásainak számítottak.

Ősi történelem

A történelem azon korszaka, melyben az emberiség felemelkedett, az időszámításunk előtti harmadik évezredtől egészen a Császárig, illetve az Aranykor végéig.

Az emberiség felemelkedése

Ez az időszak nagyjából a mi mostani korunknak feleltethető meg, és a 40k univerzumában teljesen tisztázatlan. Ekkor a Császár ősi bölcsességét és pszichikus erejét felhasználva az emberiséget egy gyümölcsöző irányba vezette, miközben ő a háttérben maradt, szükség esetére.

Kivándorlás a csillagok közé

Kevéssé ismert időszak, melyben az emberiség először próbálkozott kijutni a mindenségbe, és az első emberi kolóniák is ekkor születtek. A Naprendszer elhagyva a terjeszkedés fájdalmasan lelassult; a hosszú csillagközi utazásokon egész generációk éltek és haltak.

A Technológia Sötét Kora

A hiperhajtómű, illetve a mutáns navigátorok alkalmazásával az emberiség már hihetetlen mértékben terjeszkedni kezdett. A felfedezés ezen korszaka új gazdagságot, és arroganciát hozott; így indult a Technológia Kora. A korszak történelme eléggé titokzatos, de amit tudni lehet róla (főként Cripas műveiből), hogy egy magát Aranyembereknek nevező csoport a Kőemberekre támaszkodva egy hihetetlenül virágzó társadalmat hozott létre, azonban minden vallásosság és kegyelet nélkül. Úgy mondják, a Kőemberek létrehoztak egy harmadik csoportot is, a Vasembereket, melyeket androidoknak neveztek és melyek igazi mesterséges intelligenciával bírtak, hogy segítsenek nekik. A Vasemberek aztán irányíthatatlanná váltak, és egy mindent elpusztító konfliktus robbant ki, melynek eredménye egy technológiai visszaesés volt. Úgy tartják, hogy az emberek és androidok közti háború elképzelhetetlenül pusztító volt, melynek hatásaként még tízezer évvel később is tiltott a mesterséges intelligencia használata. A psykerek megjelenése volt a korszak vége.

A Viszályok Kora (M26-M30)

A Technológia Sötét Kora alatt az emberiség eljutott fejlődése csúcsára. A Standard Sablon Konstruktó (STC) kifejlesztése az emberiség addig soha nem látott terjeszkedéséhez vezetett a galaxisban. Míg az emberiség ezidő alatt az univerzumban terjeszkedett, az eldák ősi faja hanyatlásnak indult. A hiperfejlett elda társadalom dekadenciába és az élet habzsolásába feledkezett bele. Az elda civilizáció lelki degradálódása a hipertérben egy új káoszrendszer képében öltött testet, mely hatalmas zavarokat okozott a hipertérben. A galaxist hipertéri viharok szabdalták darabokra, az utazás és kommunikáció lehetetlenné vált, így nagyon sok emberi világ szakadt le a Birodalomról, beleértve Terrát is. A Viszályok Kora következett, melynek során az emberiség megőrült, megszállottá vált, anarchiába és háborúba süllyedt. A technológia aranykorának pusztító fegyverei egész emberi világokat töröltek el, és változtattak sugárzó pusztasággá, úgy mint például a Baal Secundust. Sok elszigetelt és sebezhető emberi kolónia vált ellenséges fajok, mint például az orkok prédájává. Terrát és a naprendszer iszonyatos hipertéri viharok szigetelték el több ezer évre. A 28. évezredre a terrai civilizáció minden nyoma eltűnt, helyette techno-barbárok harcoltak az ősi kultúra romjain.

A Császár felemelkedése

A Viszályok Korának vége felé a Császár terrai hadúrként emelkedett föl. Genetikailag módosított harcosokat alkalmazva egyesítette a Föld egymással viaskodó frakcióit, majd a galaxis visszahódítására kezdett terveket kovácsolni. Később ezek a harcosok lettek az első Ūrgárdisták. Ebben az időszakban hívták életre a primarchákat, akik aztán eltűntek.

Az Eldák bukása (M30)

Az elda civilizáció hanyatlásával a hipertérben egy új erő formálódott. Valamikor a 30. évezredben ez az entitás tudatára tért, és a Káosz pantheon negyedik istenségévé vált Slaanesh néven. Születése az egész elda birodalmat a Káosz peremére taszította, és létrehozta az Iszonyat Szemeként ismert kaput, melyben a valós és a hipertér egymásba ér. Slaanesh születésével a hiperviharok elültek, és megindulhatott a Nagy Kereszteshadjárat.

A Nagy Kereszteshadjárat (M30-M31)

Az újjáépítés és újraegyesítés kora, mely a Viszályok Korának végével jöhetett el. Az emberi világokat elválasztó hiperviharok megszűntek és a Császár készen állt úrgárdistái és birodalmi hadserege élén visszahódítani a galaxist. A Császár és a marsi Mechanicum szövetséget kötött, így a birodalmi erők már fejlettebb felszerelésekhez is hozzáférhettek, csatahajókhoz és titánokhoz, és megindulhatott a terjeszkedés a Naprendszeren kívülre. A feltételek tehát adottak voltak a kivándorlás során benépesült bolygók visszaszerzésére.

Eleinte a Császár seregei még kicsik voltak, és a Hadjárat lassan haladt. De minden egyes hódítással a Hadjárat egyre nagyobb lendületre tett szert, ahogy új harcosok csatlakoztak a küzdelemhez. A primarchák is előkerültek, mindegyikük alá rendelték egyet a húsz úrgárdista légióból. A primarchák segítségével a Nagy Kereszteshadjárat átsöpört az egész galaxison. Az emberi világok felszabadultak az idegen elnyomás alól, a Káosz erői pedig visszaszorultak a Hipertérbe.

Az ullanori hadjárat után a Császár kihirdette, hogy visszatér Terrára, terve új fázisának megvalósítására, és kinevezte Hóruszt legfőbb hadúrrá, vagyis lényegében az összes császári hadsereg parancsnokává. A Birodalom a Hórusz Eretnekségig egyre csak tágult.

A Hórusz Eretnekség (M31)

Hóruszt hatalmába kerítette a Káosz és belülről támadt a Birodalomra. Hórusz árulása a Birodalom felét megfertőzte, kisebb bolygóvédelmi erőktől kezdve egészen kilenc úrgárdista légióig, illetve néhány titán légiót is beleértve. A polgárháború végül Terrán, a Császár palotájának ostromában csúcsosodott ki. 55 napos harc után a háború Hórusz és a Császár párviadalával fejeződött be Hórusz zászlóshajójának fedélzetén. Bár ő maga halálosan megsebesült, a Császár le tudta győzni Hóruszt. A Káosz Légiók visszavonultak az Iszonyat Szemébe, és a Császár összetört testét az Aranytrónusba zárták.

Modern történelem

A Birodalom Kora (M31-M41)

Ez a korszak ad háttérrel a legtöbb irodalmi műnek, mely a 40k világában játszódik, és ezt a korszakot tartják a jelennek. A 31. évezreddel kezdődik és folytatódik, ahogy a Games Workshop egyre újabb kiegészítőket jelent meg a játékhoz. A Birodalom Kora az Eretnekségtől egészen a jelenig terjed, mintegy tízezer évet fogva át.

Alkalmi történelmi események mind-mind a mostani események előtt játszódnak, de már jóval az Eretnekség után. Ezen időszak alatt a szervezeti felépítés, a kulturális dolgok egyáltalán nem változtak.

A Birodalom születése (M31)

A Hórusz Eretnekség után a Birodalom azonnali reformokon és szervezeti változásokon ment keresztül, hogy a jövőbeni katasztrófák esélye minimális legyen. A császár hiányában a hatalom Terra Főuraira szállt, és a Birodalom hadseregét felosztották a Birodalmi Gárdára és az űrgárdistákra. Megalakult az Inkvizíció. Roboute Guilliman alatt az űrgárdisták szervezete is változásokon ment keresztül. A legnagyobb változtatás, hogy a légiókat felszabdalták kisebb, ezer ember méretű rendházakra. Azóta a Birodalom felépítése nem változott.

A Megtagadás Kora (M36)

Újabb polgárháború korszaka, melyet a Hórusz Eretnekség utáni legvéresebb időszakként emlegetnek. Egy örült zsarnok, Goge Vandire megvesztegetéssel, fenyegetéssel és gyilkossággal Egyházfő és Terrai Főúr lett. Ahogy Vandire egyre nagyobb hatalomra tört, vallásháborúk sokasága tört ki, mely időszakot a Vér Uralma néven jegyzi a történelem.

A Vér Uralma 70 évig tartott. Dimmamar világán, egy Sebastian Thor nevű ember és szektája, a Fény Szövetsége Vandire-t árulónak nyilvánította. Képzett szónokként Thor milliókat tudott maga mellé állítani.

Végül Vandire-t Terrán több Űrgárdista rendház és néhány lojális Birodalmi Gárdista ezred ostromolta meg. Az űrgárdista flotta masszív bombázást végzett, mely a az árulok többségét a szabadban találta. Vandire-t a testőrei, a Császár Menyasszonyai ölték meg. Ezután az egyházi hatalom átalakult, és a Császár Mennyasszonyaiból alakult meg a csatanővérek rendje, az egyház fegyveres szárnya, mely erős szálakkal kötődik az Ordo Hereticus-hoz.

A Fekete Kereszteshadjáratok (M31-M41)

Fekete Kereszteshadjárat névvel illetik a Káosz Űrgárdisták rajtaütéseit a Birodalmi szektorokban. A legnagyobbakat a Fekete Légió hadura, Abaddon a Fosztogató vezeti.

A 12. Hadjárat

Gótikus Háború a mindennapi elnevezése annak a Fekete Hadjáratnak, melyet Abaddon indított, és mely tartott 139-160.M41 között. A konfliktus gyakorlatilag az egész Gótikus szektorra kiterjedt. A 21 éves háború milliányi áldozattal járt, legalább egy Birodalmi világot teljesen eltöröltek, rengeteg hajó pusztult el, és több fontos személyiség halt vagy nyomorodott meg. De a legfontosabb, hogy a Gótikus Háború eseményei felfedték azon idegen eredetű tárgyaknak a természetét, melyeket a Birodalom csak a Feketekő Erődítményekként emlegetett.

A 13. Hadjárat

Ez a legutóbbi Fekete Hadjárat, melyet szintén Abaddon vezetett a Birodalom ellen, és melyen a Games Workshop 2003 nyári hadjárata alapult. A játék minden játszható faja részt vett a hadjáratban, még a tauk is, melyek a sztori szerint kihasználva a Birodalmi átcsoportosításokat elindították birodalmuk újabb hadjáratát, mely a Harmadik Kör elnevezést kapta. A háború megintcsak hatalmas áldozatokat hozott mind a Birodalom, mind az idegenek oldalán. Eldrad Ulthran is meghalt miközben egy olyan Feketekő Erődítményt próbált visszaszerezni, mely pusztító hatással volt az űrre. Végül a Káosz erőit sarokba szorították az Obscuras, a Solar, a Gothic és a Pacificus flották.

Napjaink

Azon események, melyek a W40k univerzumában történnek, leginkább a 41. évezredben.

A Tau Birodalom felemelkedése (M37-M41)

A késő 37. évezredben a Tau fajt egyesítette a „Nagyobb Jó” elmélete, majd gyors technikai fejlődés után nagyarányú kolonizációs törekvésekbe fogtak. A Birodalom csupán a 41. évezredben találkozott velük, ezért a két birodalom közti konfliktusok száma elenyésző a számtalan egyéb fajokkal vívott háborúkhöz képest.

A Tau terjeszkedés több idegen fajt magába olvasztott, mint például a Krootokat és a Vespideket. A játékban ezek a Tau szövetségesei.

A Necron feltámadás

A késő 41. évezredben a szunnyadó Necronok felébredtek, hogy folytassák a galaxisban élő fajok learatását uraik, a C'tanok számára. A Necron ébredés miéértje talány, több elmélet is létezik, például a Hipertérre vetülő Tyranida árnyék, vagy az Adeptus Mechanicus egy felfedezőflottája háborgathatta őket.

A Tyranida háborúk (745-999.M41)

Ez a gyűjtőneve a Tyranida invázió kiváltotta konfliktusoknak. Három fő Kaptárflottát regisztráltak eddig, a Behemoth, Kraken és Leviathan flottákat.

Források:

hu.wikipedia.org

codexstartes.extra.hu

www.wargammers.hu