Treffen der SF-Gruppe Hannover
am 15.02.2025

Anwesend waren die Mitglieder Andre Alder, Christian Buhl, Nils Gampert, Uwe Gehrke, Finn Hartmann, Filiz Hartmann+Andreas Wehrstedt, Detlef Hohendahl, Fred Körper, Bernhard Lürßen, Kelly+Lutz Reimers-Rawcliffe, Julia Rawcliffe, Clem Schermann, Uwe Schmidt, Michael Wangenheim und Martin Zierke (17 in Präsenz) sowie Gregor Jungheim + Jörg Scheffler (2 Mitglieder virtuell)

Wie schon die letzten Monate holte der Protokollator unseren Nestor **Detlef Hohendahl** ab, schaffte es dieses Mal aber einigermaßen pünktlich, wobei wir uns erstmals in Raum 21 statt Raum 19 traffen. In der Vergangenheit waren wir schon einige Male im Raum 21, doch Raum 19 war unser üblicher Treffpunkt. Aufgrund der steigenden Teilnehmeranzahl hatte das FZH/STZ für 2025 den größeren Raum vorgeschlagen, der statt der für 19 zugelassenen 16 Teilnehmer auch bis zu 24 Anwesende zuläßt. Da die Kosten identisch sind, hatte der GF dem Vorschlag zugestimmt. Für November ist wieder Raum 19 vorgesehen, da Raum 21 schon vergeben war.
Nachdem die Streaming-Ausrüstung aufgebaut war, fingen wir um 16:15 Uhr an, auch wenn der Konferenzlautsprecher noch nicht verbunden war, und der Protokollator noch ein wenig fummeln musste, war doch der verspätete Beginn der Treffen auf der MV im Januar ein Kritikpunkt gewesen. Die Frage nach Bedarf für die Aktuelle Stunde wurde schlichtweg vergessen.

Wie schon im Dezember festgelegt hatten wir diesen Monat als Thema eine Einführung von **Uwe Gehrke** in das gewalttätige ***Warhammer-Universum***:
Am Anfang stand ein Spieleverlag namens ***Games Workshop***. *1975 wurde das Unternehmen von Ian Livingstone, Steve Jackson und John Peake in einem kleinen Appartement in London gegründet. Ursprünglich hat Games Workshop Brett- und Rollenspiele aus den USA importiert. Die Firma war der erste europäische Anbieter des ersten Pen-&-Paper-Rollenspiels „**Dungeons and Dragons**“. Die erste Ladenfiliale wurde 1978 eröffnet. Die Geschäftsidee war, nicht nur einen weiteren gewöhnlichen Spieleshop zu betreiben, sondern einen Ort zu schaffen, an dem sich Spieler treffen und austauschen können. Spielexperten als Verkäufer sollten zudem für die richtige Hobby-Atmosphäre sorgen. Schon nach kurzer Zeit reisten Fantasy-Freunde nicht nur aus Großbritannien, sondern aus ganz Europa an. Daher eröffnete Games Workshop weitere Filialen erst in Manchester, dann Birmingham, Nottingham und Sheffield (inzwischen in jeder großen Stadt Europas). Für einen weiteren Popularitätsanstieg der Fantasy-Spiele sorgte Games Workshop mit der Organisation des Games Day, der von 5000 Leuten besucht wurde. Die zunehmende Beliebtheit der Verwendung von Miniaturen für Rollenspiele sorgte für eine Spezialisierung Games Workshops' auf solche Figuren.* (deutsche Wikipedia). Für die Entwicklung und Vertrieb dieser Miniaturen (Zinnfiguren) wurde von ***Games Workshop*** die Firma ***Citadel*** gegründet.
Im Jahre 1983 wurde dann ein eigenes Tabletop-Spiel entwickelt, „***Warhammer Fantasy***“, das sich zu **dem** Tabletop-Spiel überhaupt entwickelte. *Warhammer Fantasy ist eines der größten und am meisten verbreiteten Spielsysteme seiner Art. Dies äußert sich nicht zuletzt darin, dass der Hersteller Games Workshop in vielen Städten eigene Läden nur für Warhammer und andere hauseigene Produkte betreibt. Auch sind inzwischen diverse Romane und Comics erschienen, die auf dem Hintergrund von Warhammer Fantasy basieren.Zusätzlich zu dem Grundregelwerk und den Armeebüchern für jedes einzelne Volk erscheint außerdem monatlich das Magazin White Dwarf, das ebenfalls von Games Workshop herausgegeben wird. Neben Neuankündigungen für Miniaturen und neu aufgelegten Regelbüchern findet man dort Bastel- und Bemaltips sowie alternative Regeln und Szenarien.*(deutsche Wikipedia)
Einer der Spieleentwickler von „***Warhammer Fantasy***“ war Rick Priestley, der in 1987 dann aufbauend auf diesem Fantasy-Spiel ein weiteres Spiele-Universum entwickelte: „**Warhammer 40.000**“, auch „**Warhammer 40K**“ oder „**40K**“ genannt. *Es spielt in einer dystopischen Zukunft, in der die Menschheit und zahlreiche andere Spezies um die Vorherrschaft und das Überleben in der Milchstraße, sowie um das Erreichen von unzähligen Planeten bis hin zur Eroberung ganzer Systeme kämpfen. Warhammer 40.000 ist die Science-Fiction-Version des Spiels Warhammer Fantasy Battles, spielt aber nicht in der Zukunft der dort dargestellten WarhammerWelt, sondern in der Zukunft einer alternativen Realität, also im 41. Jahrtausend nach Christi Geburt. Die Spezies in Warhammer 40.000 sind dennoch größtenteils Abwandlungen der Völker aus Warhammer Fantasy.* (deutsche Wikipedia)

Doch worum geht es jetzt in diesem SF-artigen Spiel? Hier eine Beschreibung des Settings:

Der Warp
Es gibt außer unserem Warhammer-Universum, dem sogenannten Realraum, noch einen Hyperraum, der Warp, Immaterium oder Empyreum genannt wird. Im Warp existieren weder Naturgesetze noch Zeit und Raum, sondern er ist mit mentaler Energie, Warpmaterie bzw. Warpenergie, gefüllt. Jedes menschliche Bewusstsein besitzt dabei beispielsweise ein Abbild im Warp in Gestalt eines winzigen Fünkchens. Der Warp selbst wird meist mit der Metapher eines sturmumtosten Meeres beschrieben. Über die Abkürzung durch den Warp sind überlichtschneller Flug und Kommunikation möglich. Dazu werden solche Menschen benutzt, die mit ihrem Geist auf die Energien des Warp zugreifen können, die Psioniker oder librarians oder Navigatoren. Umgangssprachlich werden Wechselwirkungen

zwischen Warp und Realraum als Magie bezeichnet und Psioniker werden als Hexer verunglimpft. Untrainierte Psioniker werden vom Imperium verfolgt, um ihre Fähigkeiten in den Dienst der Menschheit zu stellen und sei es nur als Opfer an den Imperator. Dazu durchstreifen Flotten der Schwarzen Schiffe die Territorien der Menschheit, um Psioniker aufzuspüren und aufzusammeln. Es gibt im Warp eingeborene Lebensformen, manche intelligent, manche eher tierhaft, die sich allerdings alle feindselig gegenüber Eindringlingen verhalten, wie z. B. gegenüber Raumschiffen, die den Warp durchqueren. Der Warp ist auch der natürliche Lebensraum des Chaos.

Imperium der Menschheit

Das Imperium der Menschheit erstreckt sich über die gesamte Milchstraße, in der Millionen von Planeten von Menschen besiedelt wurden. Durch diese enorme Ausdehnung gerät es in Konflikte mit jeder Fraktion des Warhammer-40.000-Universums und wird daher von allen Seiten bedroht. Nominell wird das Imperium vom Gott-Imperator der Menschheit regiert. Dieser ist der Mensch mit der höchsten psionischen Begabung, die jemals festgestellt wurde und einte die Menschheit in vorangegangenen Kriegen. Er wurde während eines Bürgerkrieges (Großer Bruderkrieg oder Horus Heresy), in dem das Chaos die Menschheit korrumpierte, nahezu tödlich verletzt. Doch bevor er starb, konnte er in den lebenserhaltenden Goldenen Thron eingebettet werden, wo er seitdem in einer Art Koma liegt und durch die tägliche Opferung von 1000 Psionikern am Leben erhalten wird. Seitdem regiert stellvertretend für ihn der Hohe Senat von Terra der mächtigsten Personen des Imperiums. Der Imperator hat seinen Sitz im Goldenen Thron auf Terra und hält ein psionisches Leuchtfeuer aufrecht, welches sich über fast das gesamte Imperium erstreckt und den imperialen Navigatoren im Warp als Orientierungshilfe dient. Mit diesem Leuchtturm ist es möglich, einen sicheren Weg durch den Warpraum zu finden, welcher überlichtschnelle Reisen ermöglicht, jedoch gefährlich zu befahren ist, da er von den Chaosgöttern, deren Dämonen und anderen bösartigen Warpkreaturen bewohnt wird. Die fortschrittlichsten Technologien des Imperiums stammen aus dem Dunklen Zeitalter der Technologie, in dem die Menschheit zu den Sternen aufbrach, und werden instand gehalten, repariert oder, sofern möglich, nachgebaut. Technischer Fortschritt geschieht in der Regel nur durch die Wiederentdeckung verlorener Technologien. Das Imperium verurteilt und bekämpft jegliche Art von nichtmenschlichem Leben, genetisch instabilen Mutanten und die Anhänger des Chaos, aber es geht auch temporäre Allianzen mit Eldar oder Tau ein, um gemeinsam gegen größere Übel wie die Tyraniden und das Chaos zu kämpfen und toleriert genetisch stabile Mutanten.
Das Imperium ist in seinen Grundzügen theokratisch (durch die Staatsreligion), totalitär und wird stellenweise feudal regiert. Demokratische und sezessionistische Tendenzen werden nicht gerne gesehen und nötigenfalls durch militärische Intervention und Attentate unterdrückt, da sie die Einheit des Imperiums gefährden und da den einfachen Bürgern nicht zugetraut wird, die harten Entscheidungen zu treffen, die für das langfristige Überleben der Menschheit notwendig sind. Trotzdem werden teilweise Würdenträger in Ämter von anderen Würdenträgern gewählt. Intrigen, Machtkämpfe und sogar offene Konflikte und Kriege zwischen Gruppen bzw. Fraktionen des Imperiums (z. B. Kriege zwischen Handelsgilden) sind keine Seltenheit und werden meist bis zu einem gewissen Grad toleriert, solange sie nicht die Stabilität des Imperiums oder die Produktion von wichtigen Kriegsmitteln gefährden. Der einfache Bürger bekommt durch die restriktive Informationspolitik von alledem praktisch nichts mit: Für ihn gibt es nur den Glauben an den Gott-Imperator, die imperialen Doktrinen und seine Arbeit, mit der er inmitten der allgegenwärtigen Armut irgendwie versucht, seinen Lebensunterhalt zu bestreiten. (deutsche Wikipedia)

Uwe G. stellte dann die These auf, dass die Figur des Imperators vom Lovecraft-Universum inspiriert wurde – **Nils** hatte im April letzten Jahres eine gute Einführung gegeben.
Chris verwies dann auf verschiedene Youtube-Kanäle, die die Geschichte des 40K-Universums ausführlich besprechen, hier ein entsprechendes Beispiel: **Die Chronologie des 40.000 Universums | 13 Mrd B.C. - 012.M42**
Uwe G. verwies darauf, dass der Sinn und Zweck des Ganzen vor allem darin besteht, Bücher zu füllen (Quellenbücher, und seit 1990 auch Romane) sowie Figuren zu produzieren, ein komplettes Merchandise-Universum, um dem interessierten Spieler möglichst viel verkaufen zu können.
Uwe Schmidt brachte noch einen wesentlichen Unterschied zu den meisten anderen bekannten SF-Universen: Es gibt keine Roboter in „Warhammer 40K“, und auch keine KI oder sonstige handelnde Computersysteme. Entstanden aus einem Tabletop-Spiel spielt sich der Kampf zwischen den Parteien (der wesentliche Zweck des Spiels) vor allem auf Planeten ab - „Fantasy, die sich als SF tarnt“.
Detlef fragte dann nach den Kosten dieser Figuren, die man offensichtlich für das Spielen benötigt. **Uwe G**. nannte dann einen Preis von bis zu 250,00€ für einen Satz Figuren. **Julia** meinte darauf hin, dass es auch Startersets zu ca. 100,00€ gäbe. Zur Orientierung hier ein paar Angebote, die zumindest zeigen, dass diese Figuren keine billigen Produkte sind: **Warhammer 40K: Tau Empire – Commander** und **Warhammer 40k Tau Empire - bemalt Bork'an Sept Army - verpackt (6000).**
Von **Julia** kam dann noch der Hinweis, dass bei offiziellen Turnieren keine mit dem 3D-Drucker hergestellten Figuren verwendet werden dürfen (eine Idee, auf die man bei diesen Preisen kommen könnte). Sie sprach dann auch noch ein weiteres Phänomen an, von dem der Protokollator noch nichts gehört hatte (ich bin einfach zu lange aus dem Rollenspiel raus...): Zinnpest
Lutz meinte darauf hin, dass er als langjähriger Zinnfiguren-Sammler auch schon davon betroffen war. Um sich ein Bild zu machen, hier ein Video auf Youtube.
Uwe G. verwies dann darauf, dass für diese Figuren in den Geschäften von ***Games Workshop*** natürlich auch Farben im Angebot sind, um diese Figuren zu bemalen.

Nach dieser Zwischendiskussion stellte Uwe G. noch verschiedene Akteure dieses Universums vor, und verwies (soweit vorhanden) auf deren Ursprung im „***Warhammer Fantasy***“:

Konglomerate der Votann
In der neunten Edition wurden die Konglomerate der Votann als spielbare Fraktion eingeführt und damit die Squats aus frühen Editionen wiederbelebt. Die Spezies, welche sich selbst als „Kyn“ bezeichnet, entspricht einem Science Fiction Äquivalent der Zwerge aus dem Fantasy-Genre. Die Kyn entstammen Bergbaukolonien, die in vor-imperialen Zeiten vom alten Terra in den Galaktischen Kern entsendet wurden. Durch Jahrtausende der weitgehenden Isolation ist unter den dortigen Bedingungen eine eher kleinwüchsige, aber auch robuste und hochtechnisierte Spezies entstanden. Es herrscht Uneinigkeit, ob die Kyn als Abhumane oder doch als Xenos zu sehen sind. Fakt ist, dass die Kyn sich durch Klonen und Genmanipulation fortpflanzen. Die Kultur der Kyn ist geprägt von einem überdurchschnittlichen Mut und Entdeckerdrang, handwerklichem Geschick, sowie einem ausgeprägten Ahnenkult. Zentrum dieses Kultes sind die als „Votann“ bezeichneten Ahnenkerne, selbstbewusste Maschinen, in denen das Bewusstsein der vorangegangenen Generationen der Kyn gesammelt ist. Um solche Ahnenkerne bilden sich verschiedene Sippen mit Spezialisierungen, welche untereinander Allianzen und Gilden formen und als Gesellschaft die Konglomerate ergeben.

Necrons
Necrons sind arkane Konstrukte, die wie metallene Skelette aussehen. Einst waren sie allerdings Wesen aus Fleisch und Blut, bis die C'tan sie um ihre Körper betrogen. Sie wurden vor 60 Millionen Jahren von uralten Göttern – den C'tan – aus dem Volk der Necrontyr geschaffen, das seine Seelen zugunsten der Unsterblichkeit verkaufte. Sie ruhen nun in Grüften tief unter der Erde vieler Planeten in Stasis und erwachen, wenn fremde Völker ihre Planeten betreten, oder schlichtweg zufällig. Nach dem überarbeiteten Hintergrund des Codex Necrons (2011) haben die Necrons die Sternengötter der C'tan bekämpft, nachdem diese die Necrons mittels ihrer neuen Metallkörper zu versklaven versuchten. Ihr Ziel ist die Wiedereroberung der Galaxie, welche einst ihnen gehörte und die Unterdrückung, wenn nicht gar Auslöschung jeglichen Widerstands, sowie Mittel und Wege zu finden, ihre fleischlichen Körper wieder zu erlangen. Necrons sind im Kampf äußerst widerstandsfähig, da ihre metallenen Körper sich selbst von größeren Schäden in kürzester Zeit erholen und gefallene Necrons sich sogar selbst reparieren können. Sie stellen in vielerlei Hinsicht ein technologisches Äquivalent zur Darstellung der Untoten in Warhammer Fantasy dar, treten aber in geringerer Zahl auf. Im Kampf verlassen sie sich auf ihre überlegene Feuerkraft.

Orks
Orks sind im Vergleich mit den anderen Spezies primitive, muskelbepackte, grüne Hünen. Sie kommen zwar in fast jedem Sektor des Universums vor, besitzen jedoch kein umfassendes zusammenhängendes Sternenreich. Stattdessen wird jede in sich geschlossene Horde vom stärksten Individuum angeführt: dem Boss. In der Regel sind sie mit internen Machtkämpfen beschäftigt, doch schart mitunter ein einzelner charismatischer und tatkräftiger Ork viele Horden um sich und führt Krieg gegen andere Spezies. Dieser besonders mächtige Boss wird dann Waaaghboss genannt, der Kriegszug wird nach dem orkischen Schlachtruf als Waaagh! Bezeichnet. Orks sind überaus aggressiv, da ihre primitive Kultur Konflikte nur mittels roher Gewalt löst. Bei ihnen gilt das Gesetz des Stärkeren. Im Kampf setzen sie auf Masse und primitives, doch robustes Kriegsgerät, welches häufig aus Waffen und Ausrüstungsteilen anderer Völker zusammengebaut ist. Es gibt Hinweise darauf, dass die von den Orks mit nur wenig Sachverstand zusammengesetzten Maschinen nur funktionieren, weil die Orks selbst an ihr Funktionieren glauben. Unterbewusst sollten die Orks gewisse Strahlungen emittieren, die diesen Effekt zur Folge haben. So lässt sich auch erklären, dass orkische Fahrzeuge tatsächlich schneller sind, nur weil die Orks sie mit roter Farbe angemalt haben. Die Orks pflanzen sich durch Sporen fort, die sie ähnlich wie Hautschuppen eher unterbewusst abstoßen. Es gibt mehrere orkoide Völker, die sich alle aus denselben Fortpflanzungssporen entwickeln: Die Orks, die Grots und die Snots. Die beiden Letzteren sind von kleiner Statur und werden von den Orks als Arbeiter oder entbehrliche Streitkräfte verwendet. Die Squigs sind eine typische, sehr aggressive Tierart, die nur im Zusammenhang mit Orks auftaucht. Sie dient als Nutztier oder wird in der Schlacht auf den Feind losgelassen.

Tyraniden
Die Tyraniden stammen von einer außerhalb der den Menschen bekannten Galaxie. Sie wurden nach dem ersten von ihnen angegriffenen imperialen Außenposten Tyran benannt. Ihr Aussehen ist im Vergleich zu anderen Spezies sehr fremdartig, da sie keinen humanoiden Körperbau besitzen, sondern eher wie außerirdische Insekten wirken. Ihr Design wurde maßgeblich durch die Alien-Filmreihe beeinflusst. Sie ziehen in Schwarmflotten durch das Universum und überfallen jeden bewohnten oder belebten Planeten, auf den sie dabei stoßen. Dort absorbieren sie sämtliche verfügbare Biomasse und ziehen anschließend weiter. Die Tyraniden verfügen über keine mechanische Technologie; sie erzeugen alle Ausrüstungsgegenstände einschließlich ihrer Waffen und Raumschiffe biologisch und können sich mittels der von ihnen gesteuerten Evolution rasch anpassen. Die Tyraniden sind ein Superorganismus, der vom unsterblichen Geist des Schwarmbewusstseins gelenkt wird und keine Individuen wie beispielsweise Menschen oder Tau kennt. Tyraniden bevorzugen meist den Nahkampf. Ihre Infanterie-Einheiten neigen dazu, schnell und hart zuschlagend, aber fragil zu sein. Sie haben außerdem niedrige Punktkosten, was bedeutet, dass Tyraniden-Armeen im Spiel in der Regel ziemlich groß sind. Des Weiteren haben Tyraniden starke Abwehrfähigkeiten gegen Feinde mit Psikräften. Viele Tyraniden-Einheiten besitzen die Eigenschaft „Schatten im Warp“, welche es für feindliche Psioniker in der Nähe

schwieriger macht, ihre Psikräfte zu nutzen.

Tau

Die Tau haben im Gegensatz zu den Menschen oder Eldar kein Abbild im Warp. Sie sind ein junges Volk, das aber dennoch über moderne Technologien und Waffen mit großer Feuerkraft verfügt. Einst wurden sie von einem Warpsturm vom Rest der Galaxis getrennt, wodurch sie sich ungestört entwickeln konnten. So kommt es, dass fortschrittliche Kampfanzüge und Antigravtechnologie ihnen hohe Mobilität im Kampf verleihen. Die Tau haben ein Sternenreich gegründet, um das Höhere Wohl aller Lebewesen zu mehren und damit eine Art idealen Staat zu schaffen. Die Tau haben ein auf Kasten basierendes Staatssystem, von dem die sog. Feuerkaste die Armee bildet. Ihre Alliierten sind die Kroot und die Vespid Stachelflügler sowie viele weitere kleinere Spezies. Diese Verbündeten werden benötigt, da sich die unterschiedlichen Eigenschaften dieser Völker ergänzen. So sind etwa die Kroot für den Nahkampf zuständig, da die Tau diesen als zu barbarisch und brutal empfinden und körperlich nicht für diesen geeignet sind. Die Tau selbst sind spezialisiert auf den Fernkampf und haben fortschrittliche Schusswaffen. Auch gibt es Menschen, die sich entweder durch die Eroberung ihrer Welten, als Kriegsgefangene, oder aus freien Stücken den Tau als sogenannte Gue'vesa Hilfstruppen anschließen und von ihnen ausgebildet und ausgerüstet werden.

Adeptus Mechanicus

Das Adeptus Mechanicus, die Kirche des Maschinengottes, ist der großindustrielle, technische Arm des Imperiums mit dem Mars als Heimatplaneten. Es ist relativ autonom mit dem Imperium verbündet, gründend auf der Überzeugung, dass der Imperator der auserwählte Prophet des Maschinengottes ist. In der Religion des Mechanicus sind Maschinen heilig und das Fleisch schwach, daraus folgend sind Anhänger (sog. Techpriester) meist stark bionisch verändert und der Verstand kalt auf Logik fokussiert. Das Mechanicum ist Hauptverantwortlich für Produktion, Instandhaltung und Aufbau von Technik bzw. Maschinen im Imperium, damit auch für alle Fahrzeuge und Waffen der Armeen. Allerdings sind diese Prozesse über die Jahrtausende stark ritualisiert worden und viel Wissen ist verloren gegangen. Grundlagenforschung findet praktisch nicht statt, da gemäß den Glaubenssätzen des Maschinenkultes alles Wissen bereits in der Galaxie vorhanden ist und nur (wieder-)entdeckt werden muss. Reverse engineering von seltenen oder einzigartigen Stücken findet nicht statt, aus Angst die als heilig verehrten Maschinen irreparabel zu beschädigen. Für die Massenproduktion der Maschinen, welche für die andauernden Kriege der Imperialen Kräfte benötigt werden, unterhält das Mechanicum ganze Fabrikwelten, hat aber auch eigene Streitkräfte, so die Titanen-Legionen, riesige Kriegsmaschinen, die mit vernichtenden Waffen ausgestattet sind, die Skitarii (bionisch modifizierte reguläre Armeen) sowie die verbündeten Knight-Häuser (Gruppen großer Kampfläufer) und eigene Flotten, die zum Teil für den Transport der Ressourcen und Maschinen genutzt werden, zum anderen Teil zur Suche nach verlorenem Wissen alter Zeit.

Inquisition

Die Inquisition des Imperiums ist angelehnt an die mittelalterliche europäische Inquisition. Sie bekämpft Feinde wie etwa verräterische planetarische Herrscher, die das Imperium von innen heraus bedrohen, aber untersucht auch mögliche Bedrohungen von außen. Sie ist eine Mischung aus Geheimdienst und oberster Polizeibehörde. Je nach Art der Bedrohung tritt einer der Orden der Inquisition bzw. eine Fraktion oder ein einzelner Inquisitor in Aktion und hat praktisch uneingeschränkte Befugnisse. Obwohl Inquisitoren prinzipiell nur dem Imperator Rechenschaft schuldig sind, wird ihre Autorität bei Zeiten von anderen Organisationen dennoch in Frage gestellt. Die bekanntesten Orden sind der Ordo Hereticus (Hexenjäger, auf der Jagd nach unsanktionierten Psionikern und Ketzern im Sinne des Imperialen Glaubens), der Ordo Malleus (Dämonenjäger), und der Ordo Xenos (Alienjäger). Innerhalb der Orden existieren weitere Fraktionen, die ihr Handeln nach eigenen Glaubenssätzen bestimmen. Die zwei Hauptströmungen sind dabei Puritaner (konservativ) und die Radikale (liberal). Jeder Inquisitor beschäftigt ein eigenes Gefolge aus Agenten, Spezialisten und Soldaten mit zugehörigen Ressourcen. Der Umfang richtet sich allerdings nach dem Einfluss und Ansehen des jeweiligen Inquisitors. Die Inquisition verfügt durch Abkommen über Spezialeinheiten, deren Mitglieder aus verschiedenen Space Marine Orden rekrutiert werden, die sog. Deathwatch des Ordo Xenos oder die Grey Knights des Ordo Malleus. Allerdings sind die Grey Knights ein eigenständiger Orden mit eigener Welt (Titan, Saturnmond). Sie sind der letzte erschaffene Orden (nicht zu verwechseln mit gegründeten Orden) der Space Marines und verfügen über eine modifizierte Gensaat, sodass sie für Korruptionen des Chaos unempfänglich sind. (deutsche Wikipedia)

Uwe G. stellte dann nochmal die verschiedenen Medien dieses Merchandise vor: Neben dem Tabletop-Spiel als Grundlage gibt es Rollenspiele, Computerspiele, Romane und Sammlerkarten, also das ganze Programm.

Chris brachte dann noch die „Space Wolves“ als Beispiel für eine Gruppe in diesem Universum, dass vor allem inhuman und destruktiv ist: „*Mit vollen Freiheiten bei der Angriffsplanung führte Legion Master Enoch Rathvin eine Sturmlandung, aus mehreren Richtungen, auf die Stadt Masaanore-Core aus, der befestigten Hauptstadt einer der delsvaanischen Kombinate. Innerhalb von nur etwa einer Stunde landete Rathvin beinahe seine gesamte Streitmacht. Er führte keinen Angriff auf Kommandostellungen, stattdessen fluteten seine Truppen schlicht über die Stadt. Seine Infanterie kam am schnellsten voran und ließ befestigte Stellungen und Wachtürme, für die zweite Welle aus Panzerfahrzeugen unberücksichtigt. Die VI. Legion tötete alles, egal ob Kombatant oder Zivilist. Es ist nicht klar, ob Rathvin die Kontrolle über seine Truppen verloren hatte.*“ (40K-Lexikanum) Es handelt sich um das „denkbar dunkelste Universum“ innerhalb der SF.

Michael brachte es auf den Punkt mit „Es gibt keine Moral außer der Kampfmoral“

Uwe S. meinte, dass er zu Anfang der ersten Edition noch die Hoffnung hatte, dass diese dunkle Grundstimmung innerhalb der Quellenbücher und Romane irgendwann ein Gegengewicht findet, doch mit der zweiten Edition wurde es dann nur noch „böse“.

Chris verwies dann noch auf die Hörspiele, die in diesem Universum spielen, und als Fanprojekt verwirklicht wurden. Auch diese finden sich auf Youtube.

Uwe G. schließlich berichtete, dass nach mehreren Jahren Verzögerungfür die Summe von 350 Mio$ (?) die Filmrechte für „40K“ bei Amazon gelandet sind und die Wahrscheinlichkeit steigt, dass es demnächst ein adäquates (?) Filmprodukt geben wird.

Uwe S. widersprach und verwies auf die Serie „Arcane“ auf Netflix, die ebenfalls aus einem Spiele-Universum stammt, aber deutlich empfehlenswerter sei als alles, was es unter dem Label „Warhammer 40K“ geben könne.

Michael bot dann noch ein Perry-Rhodan-T-Shirt als Geschenk an, ein Fehlkauf, wie er freimütig sagte. **Chris** griff gleich zu, war dann aber geschockt, als er erfuhr, dass das Shirt über Amazon bezogen worden war – **Chris** Motto: „Keine Pesos für Besos“. Doch wenn dir das Leben Zitronen liefert, mach Limonade daraus: Er wird das T-Shirt reklamieren und das Geld zurückfordern.

Zum Schluß kam noch eine Empfehlung von ihm: ***The Shrine*** auf Apple-TV. **Filiz** stimmte begeistert zu und schloß sich der Empfehlung an.

Nils zahlte dann noch seinen Beitrag in bar, was hiermit dokumentiert wurde.

Zum Abschluß des Abends begab man sich zusammen ins Restaurant Konstantionos in der Bornumer Straße 160. Die Parkplatz-Situation war eng, aber es konnten alle unterkommen, doch der reservierte Tisch hatte einen Platz zu wenig, so dass **Clem** seinen Platz freiwillig aufgab und uns vorzeitig verließ. Danke für diese Geste, und schade, dass es notwendig war. Das Essen selbst kam sehr schnell und war gut, jedenfalls erreichten den Protokollator keine ablehnenden Reaktionen. Wer also ein gutes griechisches Restaurant sucht, sollte dort mal vorbeischauen.

Fred Körper