

# Krigslive 20

# Spil og Setting

Version 1.1 – d. 30. marts 2025



**Redaktør og hovedforfatter:** Hans Feilberg

**Skribenter:** John J. Joyce, Ilja Olsen, Søren Kaspersen, Jeppe Vestergaard, og Ray Jensen

**Illustrationer:** Carina Silke Nielsen, Warhammer Fantasy Wiki

**Billeder:** Rektografia, og andre med løbende kreditering

**Korrekturlæsning:** Mille Herskind



# Indholdsfortegnelse

|            |                                            |           |            |                                        |           |
|------------|--------------------------------------------|-----------|------------|----------------------------------------|-----------|
| <b>1.0</b> | <b>Indledning.....</b>                     | <b>2</b>  | <b>5.0</b> | <b>Kejserrigets provinser.....</b>     | <b>21</b> |
| 1.1        | Læsevejledning og referencer.....          | 2         | 5.1        | Interne konflikter: Nord vs. Syd ..... | 21        |
| 1.2        | Spil med.....                              | 2         | 5.2        | Averland.....                          | 22        |
| <b>2.0</b> | <b>Kejserriget som setting.....</b>        | <b>3</b>  | 5.3        | Hochland.....                          | 23        |
| 2.1        | Styrereform.....                           | 3         | 5.4        | Nordland .....                         | 23        |
| 2.2        | Samfundslag og social status.....          | 4         | 5.5        | Middenland.....                        | 23        |
| 2.3        | Interne konflikter .....                   | 4         | 5.6        | Mootland .....                         | 24        |
| 2.4        | Møntfod.....                               | 5         | 5.7        | Ostermark.....                         | 24        |
| 2.5        | Sprog.....                                 | 5         | 5.8        | Ostland .....                          | 25        |
| 2.6        | Kaos og heksejagerne .....                 | 5         | 5.9        | Reikland.....                          | 25        |
| 2.7        | Overtro og uvidenhed.....                  | 6         | 5.10       | Stirland.....                          | 26        |
| <b>3.0</b> | <b>Livet som soldat.....</b>               | <b>7</b>  | 5.11       | Talabecland.....                       | 26        |
| 3.1        | Ude er godt, men hjemme er bedst.....      | 7         | 5.12       | Westerland.....                        | 27        |
| 3.2        | Typer af enheder .....                     | 8         | 5.13       | Wissenland .....                       | 27        |
| 3.3        | Kammandovejen .....                        | 8         | <b>6.0</b> | <b>Nærliggende nationer.....</b>       | <b>28</b> |
| 3.4        | Hvilken officer skal lede min enhed? ..... | 11        | 6.1        | Dværgenes Kongedømmer .....            | 28        |
| 3.5        | Enhedslederen .....                        | 11        | 6.2        | Kislev .....                           | 28        |
| 3.6        | Status og rang i hæren.....                | 11        | 6.3        | Bretonnia .....                        | 28        |
| 3.7        | Veteraner.....                             | 12        | 6.4        | Tilea .....                            | 29        |
| 3.8        | Appel.....                                 | 12        | 6.5        | Estalia .....                          | 29        |
| 3.9        | Portvagt og Infiltration.....              | 12        | 6.6        | Elverfolk .....                        | 29        |
| 3.10       | Sold .....                                 | 13        | <b>7.0</b> | <b>Kejserrigets Fjender .....</b>      | <b>30</b> |
| 3.11       | Medaljer og Renhedssegel .....             | 13        | 7.1        | Væsener af kaos .....                  | 30        |
| 3.12       | At se døden i øjnene .....                 | 14        | 7.2        | Bæstmænd .....                         | 31        |
| 3.13       | Fritid.....                                | 14        | 7.3        | Rottemænd.....                         | 31        |
| <b>4.0</b> | <b>Religion i Kejserriget.....</b>         | <b>15</b> | 7.4        | Norsca .....                           | 31        |
| 4.1        | Sigmar.....                                | 16        | 7.5        | Grønhuder .....                        | 32        |
| 4.2        | Ulric.....                                 | 16        | 7.6        | Levende Døde.....                      | 33        |
| 4.3        | Taal & Rhya.....                           | 17        | 7.7        | Øglemænd .....                         | 33        |
| 4.4        | Manaan.....                                | 18        | 7.8        | Monstre .....                          | 33        |
| 4.5        | Morr.....                                  | 18        | <b>8.0</b> | <b>Vilkårlig vittig viden .....</b>    | <b>34</b> |
| 4.6        | Verena.....                                | 19        | 8.1        | Riddere i Kejserriget .....            | 34        |
| 4.7        | Myrmidia .....                             | 19        | 8.2        | Mannslieb og Morrslieb.....            | 34        |
| 4.8        | Shallya.....                               | 19        | 8.3        | Den kejserlige kalender .....          | 35        |
| 4.9        | Ranald.....                                | 20        | 8.4        | Magi og mirakler.....                  | 35        |
| 4.10       | Mindre guder og helgene.....               | 20        |            |                                        |           |



## 1.0 Indledning

Dette dokument er udviklet til Krigslive, hvor krig simuleres gennem rollespil. Krigslive foregår næsten altid i Warhammer-verdenen, som er en mørk, brutal og grufuld verden, hvor ondskab lurker i hver krog, og hvor selv "de gode" er nogle ondsindede karle. I dette mørke univers findes der omvendt også humor i det rædselsfulde; hvad der for én karakter kan være forfærdeligt, kan for os som spillere være en underholdende eller direkte sjov historie. Med andre ord er der rig plads til galgehumor.

De fleste fortællinger i Warhammer-verdenen sker i nationen Kejserriget, og Krigslive placeres også som regel i denne setting (enten inde for eller uden for landets grænser). Kejserriget er en enorm kompleks setting, hvor dét at tage springet fra at have "intet kendskab" til "overordnet kendskab" til universet er et tidskrævende projekt. Derfor er formålet med dette dokument, at ruste læseren til at spille rollespil i Warhammer-settingen ud fra perspektivet af en helt almindelig soldat i den Kejserrige hær. Det vil sige, at dokumentet primært adresserer viden om Kejserriget og soldaterlivet, men der er også løbende skrevet vejledning ind til, hvordan der udøves godt rollespil i denne setting. På denne vis er dokumentet både en verdensbeskrivelse og en guidebog til rollespil til Krigslive.

Kejserriget har en rig historie, og man kunne placere et rollespil på et hvilket som helst tidspunkt i historien. Nærværende dokument, forklarer dog settingen ud fra et fastlåst øjeblik i år 2421, hvor den siddende Kejser, Karl Franz, lige har besejret orkhæren ved den tredje kamp om Black Fire Pass. Dette tidspunkt er i Kejserrigets Gyldne Alder, hvor industri, teknologi og økonomi er på sit absolutte højpunkt; Eller sagt med andre ord, så er det op til dette tidspunkt, der er skrevet mest lore om Den Gamle Verden. Tidspunktet er også lige før The End Times, hvor verdenen som man kender den ødelægges af kaos og genfødtes på ny. I vores tilgang til Warhammer-verdenen så sker The End Times, hvor verdenen går under, aldrig. Derfor kan der også sagtens blive sat fortællinger efter 2419.

Dokumentet er skrevet til Krigslive 20, men håbet er selvfølgelig, at dokumentet kan bruges fremadrettet til at sætte en basis for historiefortælling og spil i Warhammer-universet.

Vi som forfattere håber, at I som læsere, spillere, holdledere og eventuelt fremtidige arrangører, finder dokumentet brugbart og hjælper jer ind i denne super komplekse verden. Vi er helt tossede med Warhammer-verdenen og Krigslive som koncept, og det håber vi, at I også er - eller om ikke andet, kommer til at være. God læselyst.

De bedste hilsener

Hans, John, Ilja, Søren, Jeppe, Mikkel og Ray.

### 1.1 Læsevejledning og referencer

Netop fordi at verdenen er så kompleks, kan man hurtigt få den idé, at man skal vide alt for at begå sig til et Warhammer-rollespil. Det er ikke nødvendigt. Fordi verdenen er kompleks, så betyder det også, at den almindelige borger i Kejserriget heller ikke ville kende til alt. Hvis du læser dette dokument, er du rigeligt klar til at begå dig, men du kan også nøjes med at læse de enkeltdele, der er relevante for dig. Hvis du ønsker at blive klogere på andre dele af universet, kan du bruge dette dokument til at etablere en basal forståelse for settingen og supplere med din egen research på nettet. Vi som skribenter tager selv udgangspunkt i databasen Warhammer Fantasy Wiki, som ligger gratis online.

Det anbefales at du som ny spiller læser afsnit 2.0 og 3.0 om henholdsvis Kejserriget som helhed, og livet i hæren. Herudover kan det give mening at læse op på den provins dit hold kommer fra i afsnit 5.0, og de guder som i primært tilbyder i afsnit 4.0.

### 1.2 Spil med

Krigslive er som rollespil en topstyret sandkasse. Der er fastlagte kampe i løbet af dagen, men resten af tiden skal man selv fylde ud. Derfor er det en god idé at forberede leg og spil hjemmefra. Udover kampreglerne er der meget få regler for spillet, men der forventes, at man griber hinandens bolde og leger med på hinandens spil. Vi spiller efter reglen, "kan du, så kan du"; altså, du kun kan gøre dét i spillet, som du som person kan gøre overbevisende. På samme vis, så vælger man også selv hvornår ens karakter dør. At dø skal være en god spilleroplevelse, men der forventes også, at man tager konsekvenserne af sine handlinger. Hvis man f.eks. spiller en ond kaoskultist, der prædiker om De Mørke Guder, så er der god chance for, at din karakter bliver henrettet.



## 2.0 Kejserriget som setting

Kejserriget er Den Gamle Verdens største og mægtigste nation. Befolkningen er mennesket, der hverken er lige så dygtige til smedjens kunst som dværgene eller til magiens vinde som elverne. Til gengæld er de et ungt folkefærd, der ikke er bundet af samme traditioner som de ældre racer, hvorfor deres teknologiske, kulturelle og magiske udvikling er drastisk.

Kejserriget blev bygget af krigerkongen Sigmar Heldenhammer, imens mennesket stadig var et barbarfolk bestående af mange stammer. Sigmar slog stammerne sammen gennem snilde, heroiske dåd og brutal vold - og som belønning for hans bedrifter steg han selv til guddom.

At definere Kejserriget entydigt er ikke let; det rummer mange forskellige kulturer, stater, ordener, religioner og folkefærd. Det er en kompleks nation, der altid er truet af interne stridigheder, mellem kulte, rigmænd og politikere, der ønsker mere land og magt. Men også af orkhorder fra bjergene, bæstfolk i de mørke skove, og den evige eksistentielle fare, Kaos, der manifesterer dæmoner af ren ondskab eller korrumpere selv den frommeste sjæl. Både interne og eksterne trusler står altid foran Kejserrigets porte, men på grund af borgernes retskaffenhed og ubsejrlige ånd såvel som rigets nådesløst effektive militær og kirkelige ordener, er Kejserriget aldrig faldet.

## 2.1 Styreform

Kejserriget er modsat populær forståelse på ingen måde et strømlinet og sammenhængende styre, hvor alle svarer til Kejseren. Kejserrigets styreform kan defineres som: "Et elektoralt monarki opdelt i en række semi-autonome feudale stater, kaldet '*provinser*'. Det er selvfølgelig noget af en mundfuld, der kræver lidt forklaring.

Kejserriget er opdelt i elleve provinser, som hver udgør en selvstændig stat og styre. De elleve provinser har mange forskellige styreformer, inklusive oligarki, autokrati, barondømme, eller fyrstedømme. Disse er støttet af alt mellem landejere, adelige, rigmænd og kirker. Det er derfor tæt på umuligt at opremse alle detaljerne. Dog er hver provins i sidste ende anledt af én Kurfyrste, som frit kan styre sin provins. Internt i hver provins kan der dog være forskellige politiske instanser, som på hver deres måde kan begrænse Kurfyrstens ledelsesrum.

Kejseren er i mange henseender "først blandt ligemænd" ift. kurfyrsterne. Selvom Kejseren er øverst i Kejserriget, så er dennes magt begrænset til at udstede nye edikter (love). Edikter er primært økonomiske regler for handel og fordeling af resurser. Dog har kurfyrsterne vetoret over for alle edikter, hvilket betyder, at Kejseren kun kan få sin vilje, hvis denne har støtte fra kurfyrsterne. Kejseren kan selvfølgelig forsøge at presse sin vilje igennem ved at påvirke handelsaftaler, militærstøtte og lignende (evt. med hjælp fra øvrige kurfyrster). Kejseren kan også mobilisere sin private hær





(for Kejserriget har ikke en central hær) og indføre sin vilje med magt. Dog er dette en farlig manøvre, der ofte leder til borgerkrig. I sidste ende har Kejseren kun den magt, som Kurfyrsterne giver denne.

Når nu alle Kurfyrster har vetoet, så er det vigtigt, at der bliver valgt en Kejser, som der er bred støtte til. Derfor har hver kurfyrste én stemme, når der skal vælges en ny kejser. Titlen gives ikke automatisk videre i arv, selvom Kejsers arvinge ofte er stærke kandidater. Foruden de elleve kurfyrster, så gives der én stemme til den siddende Ar-Ulric (øverstepræst) af Ulric-kirken og to stemmer til den siddende Storthegonist (øverstepræst) af Sigmar-kirken.

Det forventes ikke, at alle forstår de store politiske kompleksiteter, men de fleste borgere ved, at der findes én Kejser, og at hver provins ledes af en Kurfyrste.



## 2.2 Samfundslag og social status

Kejserrigets samfund er i høj grad opdelt i klasser, og det forventes, at man udviser respekt ogerbødighed over for sine bedre. Personer med højere social status skal altid respekteres af dem med lavere status. F.eks. vil tiggeren altid skulle bøje og krybe for ridderen, og ridderen bukke for adlen. De forskellige samfundslag er ikke kun et udtryk for ens økonomiske kår, men omhandler også ens sociale og juridiske stilling. Jo højere du er i samfundet, jo vigtigere er dine venner - og derfor behandles man også bedre af ordensmagten, retsvæsenet, osv. En rig handelsmand ville f.eks. sagtens kunne slippe afsted med at give sin lærling tæv, uden at det nogensinde ville komme for en dommer.

- **Lavklassen:** F.eks. tiggere, bønder, tyve, banditter, gøglere, flagellanter, gadesælgere, rottefangere, svende i lære, militstropper, studerende og tjenestefolk.

- **Middelklassen:** F.eks. handelsmænd, præste, faglærte, uddannede, ingeniører, advokater, læger, magistre (statsautoriserede troldmænd), byfolk, dusørjagere, heksejagere, kavaleri, statssoldater, riddere, soldatrekrutter, og krigerpræste.

- **Højklassen:** F.eks. Adelige, Første Riddere, officerer, storhandelsmænd, storbønder, laugsmestre, proffessorer, højpræste og hofmænd.

Der er selvfølgelig nuancer inden for hvert lag. Bare fordi man er officer, betyder det ikke, at man er på lige fod med overhovedet af en adelsfamilie. At stige i samfundsklasserne handler lige så meget om at stige i rigdom, anerkendelse eller at have de rigtige venner. For dem med talent, kompetencer eller rent held, er der altid mulighed for at ændre ens livsvilkår, og blive til noget helt andet, end det man er født til. Derfor har de fleste soldater også gerne en baggrund i et andet fag.



## 2.3 Interne konflikter

Det er mere normalt end unormalt, at der er interne konflikter, stridigheder og krige i Kejserriget. Det kan være på en lille skala, hvor to stridende adelsfamilier går i krig om, hvem der skal eje jorden; Eller det kan være på stor skala, hvor der er ikke kan opnås enighed om, hvem der er Kejser, og der derfor opstår regulær borgerkrig. Årsagerne til konflikterne er mange og komplekse, og ofte vil begge sider mene, at de er på den retfærdige side af sagen. Ofte har konflikterne rod i kulturforskelle, ulighed i velfærd, geografisk beliggenhed eller politiske prioriteringer. Ofte er det ikke bare én enkeltstående begivenhed, der er katalysator for krig, men mange dråber, der får krigens bærer til at flyde over.



## 2.4 Møntfod

I Kejserriget bruges mange forskellige mønter og værdisystemer. Der er dog en generel fastlagt værdi, der er bestående af hhv. Guldkroner, Sølvskillinger og Messingører. Én messingøre har en værdi, der ca. ville svare til 10 danske kroner. Deres indbyrdes ratio er:

1 guldkrone = 20 sølvskillinger = 240 messingører.

1 sølvskilling = 12 messingører.

Til Krigslive bruger vi dog en anden møntfod af hensyn til besværet med produktion af mønter. Vi bruger værdisedler, kaldet Kejserlige Mark, med hhv. 10, 50 og 100 mark på. For lethedens skyld er 10 mark svarende til 10 danske kroner. De Kejserlige Mark er designet af Tera Zwergius Teilmann Sverud.



## 2.5 Sprog

I Kejserriget er det formelle sprog Reikspiel. Alle kan tale det, om end der bruges mange forskellige dialekter rundt omkring i Kejserriget. I Krigslivet foregår spillet primært på dansk, men vi vil selvfølgelig gerne være inkluderende over for internationale spillere. Derfor er Reikspiel på engelsk. Hvis der er internationale spillere til stede, er det god stil at 'tale Reikspiel' eller i det mindste hjælpe med at oversætte.

I Kejserriget er det langt fra alle, der har fået en formel uddannelse, og derfor kan din karakter ikke nødvendigvis læse og skrive. Som tommelfingerregel kan de fleste karakterer, der kommer fra lavere samfundsklasser, ikke læse og skrive.

Foruden Reikspiel vil man også ofte støde ind i "Klassisk", som er det ældste nedskrevne sprog, der ofte bruges blandt lærde og akademikere. Det anvendes f.eks. ofte i hellige og magiske skrifter. Klassisk kommer til udtryk som latin.



## 2.6 Kaos og heksejagerne

Overalt i den kendte verden strømmer den overnaturlige energi, kaldet kaos. Kaos forvrænger og forandrer verden, og dem, som bliver rørt af kaos, bliver selv påvirket - ofte ved at mutere til monstre og vanskabninger eller ved at miste forstanden. Kaos bevæger sig fra det ekstradimensionelle plan, kaldet Kaosriget, ind i den normale verden.

I Kaosriget findes der alle slags overnaturlige monstre og dæmoner samt en utømmelig liste af mindre kaosguder. Over dem alle findes der fire kaosguder, kaldet De Mørke Guder, som har en særlig stor magt: Khorne (vrede), Tzeentch (forandring), Slaanesh (lyst) og Nurgle (råd). Guderne og dæmonerne vil altid forsøge at korrumpere mennesket og lede dem i fordærv og drive dem til at ødelægge Kejserriget indefra. De hvisker i natten, lover magt og gaver, og gemmer sig i alle kroge.





Kaos er derfor ofte en direkte modpol til de Kejserslige Guder, og ingen hader kaos mere end Sigmar-kulten. Under Sigmar-kulten tjener Heksejagerne, som kan kendes på deres lange, mørke jakker og høje, brede, skyggede hatte - deres fineste formål er at finde, jage og brænde kættere, mutanter og kaoskultister. Gennem tiderne har de haft varierende frihed til deres mørke hverv, og alle har hørt historier om hele landsbyer, der bliver brændt ned. Derfor er de også særligt frygtede. I nyere tider tjener de fleste heksejagere de officielle kulte og er autoriseret af staten. De kan ikke henrette hvem som helst, men de kan altid indlede en retssag øjeblikkeligt med den lokale landherre som dommer. Det er dog kun særligt lærte folk, der kender lovens nuancer, så i praksis får heksejageren ofte sin vilje.



De færreste lægmænd eller soldater ville vide præcist, hvad kaos er for en størrelse, og de ville tvivlsomt kende navnet på De Mørke Guder. Alle ville dog vide, at kaos er ondt, og at heksejagerne sørger for, at kættere bliver dræbt. Men bare fordi din karakter ikke kender til kaos, kan kaos stadig godt påvirke din karakter. Det kan være sjovt at lege med i kaoslegen, og man må meget gerne lege med! Jo mere udtalt din karakter er som kaoskultist, jo mere skal du også være klar på, at din karakter kan dø. En heksejager kunne sagtens tilgive mindre ugerninger med straffetjeneste eller bodsgerning, men udtalt kætteri vil typisk ende med døden.



## 2.7 Overtro og uvidenhed

Som borger i Kejserriget med alle sine kompleksiteter vil det være umuligt at kende til alle facetter af politik, religion, styreform og kultur. Som almindelig borger vil man naturligvis have en rudimentær forståelse for sin egen provins, enkelte guder og nogle af de overordnede strukturer i Kejserriget, men kun lærde forstår virkelig verden. Selv den mest sikre viden er ofte omfavnet af rygter, folkefortællinger og fordomme. Det er heldigt, for det betyder, at du som spiller ikke nødvendigvis behøver at vide alt - og at der er stor frihed til at improvisere din karakters verdensforståelse. Det passer godt ind med verden, at pøblen er dybt misinformeret. Som tommelfingerregel er alt, der ikke passer ind i en normal hverdag, farligt, mystisk og ondt. Der er rig plads til, at ens karakter tager fejl, og derfor gør det ikke noget, hvis man selv finder på noget. Bare leg med, og så går det hele nok.



### 3.0 Livet som soldat

En hær kan bestå af mange forskellige typer enheder, der kommer af mange forskellige kår - og hærens sammensætningen er ofte betinget af konfliktens natur. Når der er krig internt i Kejserriget mellem to provinser, så vil det ofte være de officielle statshære der deltager, men er der i stedet krig mellem to handelsmænd, så vil der ofte blive brugt flere lejesvende. Hver hær, enhed og soldat deltager i en konflikt under forskellige kår - og de kår afspejler ofte motivationen til at deltage i krigen. Uagtet ens baggrund, så er livet i militæret noget helt andet end det civile liv. Man er langt væk hjemmefra; man er underlagt et strengt hierarki, der håndhæves med straf og disciplin; og når slaget står, sætter man sit liv på spil for en større sag end sin egen. Det er et hårdt liv, som bestemt ikke er egnet til alle kejserens borgere.

Dette ansnit vil gå i dybden med hvad det vil sige, at være soldat i Kejserriget - herunder hvad man som almindelig soldat, kan forvente af spil til Krigslive.

#### 3.1 Ude er godt, men hjemme er bedst

Soldatens liv er, modsat den gængse opfattelse, ikke altid et spændende job. En helt almindelig soldat, bruger nemlig langt det meste af sin tid på træning, logistiske opgaver og march.

En soldat kan således bruge et helt år på at gå i takt, skrælle kartofler og grave latrinehuller - og når man endeligt har marcheret i flere måneder frem til fjenden, så giver de op før kampen starter.

Derfor kan soldaterne være alt fra hærdede veteraner, der har set kamp mange gange til friske rekrutter, der aldrig har svunget et sværd før. I Kejserriget er der forholdsvis fri social mobilitet, og derfor kommer soldater ofte med en anden baggrund. F.eks. bager, fisker, tømrer, smed, jurist, rottefanger, lærling, pottemager, handelsmand, syerske, præst, nonne eller lignende. Ofte vil soldater også have mulighed for orlov, og her kan man jo sagtens pleje andre karrierer, og drømme om et andet liv end soldatens. Men heldigvis, så handler Krigslive om krig - og derfor vil de fleste soldater tvivlsomt opleve kedsomhed. Til Krigslive vil der være en vekselvirkning af organiseret kamp hvor hærene slås mod hinanden, og lejrspil hvor der er plads til mere fri leg. Under kampene er der typisk ikke meget frihed til at lege med ens karakter, men det er der til gengæld tilbage i lejren.

Det anbefales, at man overvejer hvad ens karakter er uden for (eller før) livet i hæren. Hvad du vælger din karakter er, eller har været, er helt frit! Uanset hvad, er det en god tommelfingerregel, at selvom det er sjovt at slås til Krigslive, så vil din karakter formentlig hellere skrælle kartofler tilbage i barakken eller bruge tid med ens udkårne, familie eller venner tilbage i hjemlandet.





### 3.2 Typer af enheder

En hær består typisk af forskellige typer enheder, der tjener under forskellige vilkår og af forskellige årsager. Normalt rekrutteres soldater lokalt, og er ansat af enten den lokale adel, byrådet eller en tilpas rig handelsmand. Overordnet set, kan man skilne mellem tre forskellige typer ansættelser i hæren:

- ☛ **Statstropper (også kaldet provinstropper):** er hyret direkte af staten og er derved en del af den stående, formelle hær. Soldaten gennemgår træning, har sine papirer i orden, og tjener et formål der er større end sig selv. Statstropperne er professionelle soldater og er derfor et højtaget hverv. Navne på enheder af statstropper er ofte et nummer efterfulgt af provinsens navn. F.eks.: "101. Altdorf". Statstropper har altid farver, der matcher deres hjemland, provins eller by. Særligt dygtige eller erfarne enheder, kan desuden opnå uformelle kaldenavne. F.eks. "Reiklands Retfærdighed".



- ☛ **Lejesoldater:** er tropper uden fast ansættelse, med ingen eller begrænset interesse i den nærværende konflikt. Organiseringen, størrelsen og kvaliteten af lejesoldaterne varierer kraftigt. Nogen enheder er mere banditter end soldater, og andre enheder er så dygtige, at de ikke ser sig tilfredse med lønnen som statssoldat. Deres agtelse varierer derfor efter deres professionalisme og effektivitet. De vægtes generelt højere end irregulære tropper, men lavere end statstropper.



- ☛ **Irregulære tropper:** er typisk løst sammensat af ikke-professionelle soldater i midlertidig tjeneste, uden en klar organisering. Det kan f.eks. være militser, straffefanger eller andre civile borgere uden militærerfaring. Militsenheder sammensættes ofte når ens hjemland er i fare og statshæren ikke kan forsvare grænserne. Militstropper er som regel i lav agtelse i hæren, da de har dårligere udstyr, mangler træning, og er mindre disciplinerede.



### 3.3 Kammandovejen

I hæren er der et strengt topstyret ledelseshierarki, kaldet kommandovejen, der fortæller hvordan hæren er organiseret. Man skal altså adlyde ordrer fra dem der højere oppe i hierarkiet end en selv. En soldat der ikke adlydrer ordre fra sine overordnede, kan blive udsat for disciplinære straffe. Der skildes mellem tre lag i hæren:

- ☛ **Hærledelsen:** I spidsen af enhver hær, er der en general, med sin tilhørende stab der hjælper med at dirigere tropperne og lede soldaternes officerer. Hærledelsen består af en blanding af officerer, bureaukrater, statskyndige og diverse praktiske hjælpere, der til sammen leder hæren både inde og uden for kamp. Til Krigslive er disse altid udpeget af arrangørerne, og er med til at afvikle spillet.
- ☛ **Officerer:** Enhver enhed ledes af én eller flere officerer, som igen svarer til hærledelsen. Officererne er typisk veluddannede og kommer fra en adelig eller rig slægt. Officerer i de øveste lag af kommandovejen, har ofte langvarig militærkarriere - men det hænder også, at de øverste officerer udpeges af politiske eller nepotistiske årsager. Uanset hvad, så begår officerer mere ordentligt og har bedre manerer end de almindelige soldater. Derfor er officererne også bindeledet mellem hærledelsen og de menige soldater.

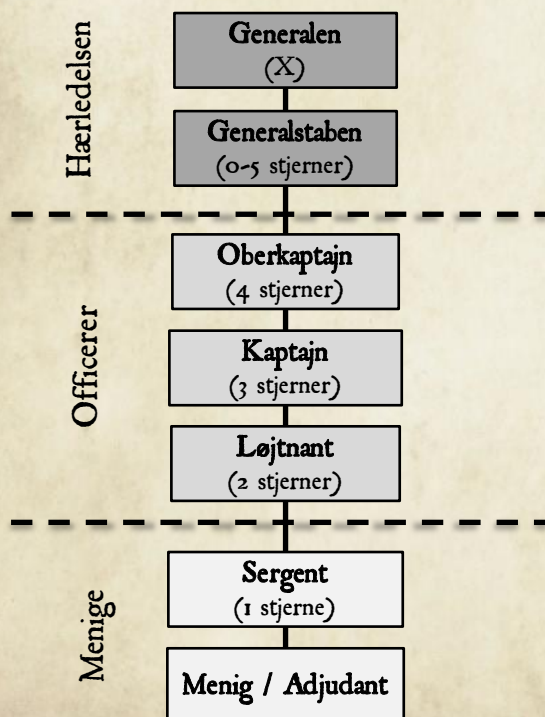


- ☛ **Menige:** Den menige er den almindelig soldat, som der udgør langt størstedelen af hæren. Deres primære opgave er bekæmpe fjenden med tro, stål og krudt, ud fra officernes ordrer. I denne gruppering indgår også non-kombetanter, der hjælper med de mange praktiske opgaver i hæren; adjudanter, der hjælper officererne i alle henseender; og befalingsmænd, der hjælper med at kommandere tropperne omkring, uden at have officerstitlen.

### Den Kejserlige Standard

Hvordan kammandovejen ser ud, er forskellige fra provins til provins, men selv internt de enkelte enheder kan der være variabler i titler og rang. I dette dokument tages der udgangspunkt i "Den Kejserlige Standard", som beskriver hvordan hæren ser ud til Krigslive. I denne standard, indskrives de titler der almindeligvis bruges i hæren, og ud fra hver rang er der vist et antal stjerner. Antallet af stjerner indikerer positionen i hæren (rang), uagtet hvilke titler der anvendes i de enkelte enheder. Vi bruger dette system, for at give plads til den gode leg, hvor enhederne selv har frihed til at lege med titler og rang, men samtidigt bevare et overblik for resten af hærens organisering.

Alle der har en stjerne-markeret rang i spillet, anbefales at markere deres kostume med passende knapper (f.eks. med gyldne kors el. kranier), et synligt sted på uniformen. Dette er typisk i hatten eller kraven, men i sidste ende, er hver officer og befalingsmand ansvarlig for tydeligt at markere sin rang. Kommandovejen kan ses ud fra følgende illustration:



**Generalen** (☛): Er hærens øverste leder. Generalen skal ikke blot lede hæren i krig, men skal også sikre økonomi, kommunikation og logistik for hæren, hvilket kræver lige så meget politisk som strategisk kompetence. Generalerne er ofte udpeget direkte af en provinsiel Kurfyrste. Generalen markerer ikke sin rang, da alle gode soldater kan genkende generalens ansigt.

**Generalstaben** (★★★★): Består af mange forskellige profiler, som hver støtter hæren med en bestemt funktion. Der er dog tre funktioner som altid indgår i staben, og kan fordeles på mange forskellige personer:

- ❖ **Taktikeren:** Er hærens strateg, der afholder officersmøder, og er den person der dirigerer officererne under kampene (ift. det spilmekaniske).
- ❖ **Kvartermesteren:** Er ansvarlig for hærens logistik uden for kamp, og sikrer at der uddeles sold, graves latriner, osv.
- ❖ **Inspektøren:** Er ansvarlig for, at hæren er nydelig og pæn, og at der ikke foregår uordentligheder blandt soldaterne.

Der kan også indgå helte i staben, som hjælper med at holde moralen højt og føre soldaterne fremad mod sejr. Stabmedlemmernes rang varierer alt efter deres funktion, og går således fra 0-5 stjerner.

**Oberkaptajn** (★★★★): Er leder for en kampgruppe, bestående af 4-5 enheder, svarende til ca. 50-75 soldater. Udvalgelse af oberkaptajner organiseres af hærledelsen inden Krigslive begynder, eller håndteres ingame ved spilstart. I praksis er de dog ofte udpeget af



spillerne selv inden spilstart, da enheder selv danner deres egen kampgruppe. Det skal pointeres, at oberkaptajner ikke er låst i at lede bestemte enheder; under officersmøderne kan der af strategiske årsager sagtens rokeres rundt mellem enheder i kampgrupperne. En oberkaptajn kan have en særlig tilknytning til en enhed, men der skal være en anden enhedsleder der er specifikt tilknyttet denne enhed.

**Kaptajn (★★★):** Er en officer der leder én enkelt enhed. Kaptajn er en finere titel end løjtnant, og derfor vil den typisk kun uddeles til enheder med en vis social status; Den Kejserslige Standard byder, at enheder af statstropper med ca. 15 soldater, tildeles en Kaptajn. Det er ikke alle kaptajner der har modtaget officersuddannelse, men de forventes stadig at kunne begå sig som ordentlige officerer af det bedre borgerskab.

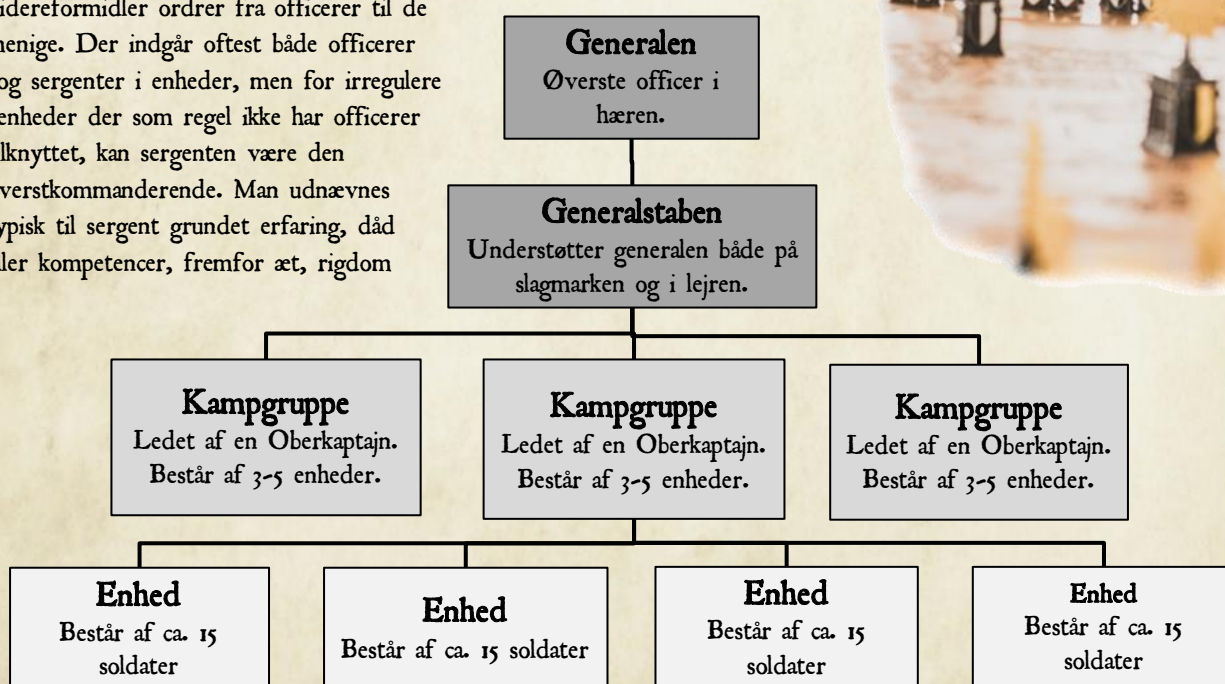
**Løjtnant (★★):** Er den lavestrangede officer, der hjælper med at lede én enkelt enhed. Typisk er løjtnanten ung og uerfaren - eller er leder af enheder med lavere social status, som f.eks. militstropper. I særligt privilegerede enheder kan der både indgå en Løjtnant og en Kaptajn; hvilket dog typisk kun vil være i store enheder (20 soldater eller mere). Løjtnanter har feltkommandoen over deres enhed, men vil typisk have en højerestående officer tilknyttet i lejren, til f.eks. at bidrage med uddeling af sold, varetage logistik eller lignende. Den sociale status blandt løjtnanter er betinget af hvem de leder; derfor er deres status svingende.

**Sergent (★):** Sergenter betegnes som befalingsmænd, hvilket betyder, at de videreformidler ordrer fra officerer til de menige. Der indgår oftest både officerer og sergenter i enheder, men for irregulære enheder der som regel ikke har officerer tilknyttet, kan sergenten være den øverstkommanderende. Man udnævnes typisk til sergent grundet erfaring, dåd eller kompetencer, fremfor æt, rigdom

og uddannelse. Sergenter er en almindelig soldat, og er ikke en del af det bedre borgerskab. Sergenter med særlig stor erfaring kan være senior, - eller oversergent, og derved hæve sig over øvrige sergenter.

**Menig (-):** Er den laveste rang i hæren, som alle øvrige funktioner hjælper med at dirigere. De menige er soldaterne der kæmper i linjen med sine kammerater og medborgere, og er derved også dem som oftest dør først. Ingen forventer at en menig kan meget mere sin funktion som soldat, selvom soldater ofte har haft et andet hverv før hæren.

**Adjudant (-):** Er en administrativ og praktisk hjælper for officerer (typisk af højere rang, som f.eks. Oberkaptajn). Adjudanten hjælper med administrativt arbejde, praktisk service og er budbringer. De videreformidler officerens ordrer, og har ikke en selvstændig befalingsret. For den almindelige soldat, der modtager ordren, kan dette dog let opfattes som det samme.





### 3.4 Hvilken officer skal lede min enhed?

Der er mange niveauer af officerer og befalingsmænd i hæren. Derfor vil dette afsnit forsøge at bidrage med vejledning i, hvilke og hvor mange officerer/befalingsmænd der bør indgå i enheder, ud fra Den Kejserslige Standard. Det er dog vigtigt at understrege, at det er enhederne selv, der træffer dette valg.

Den grundliggende idé er, at officerens rang er afhængig af enhedens vigtighed på slagmarken. Dette afgøres primært ud fra enhedens type og antallet af kæmpende soldater i enheden. Den understående tabel, kan bruges som vejledning til, at vælge ens officerer/befalingsmænd.

#### Statstropper

|                         |   |                                     |
|-------------------------|---|-------------------------------------|
| 10 soldater eller færre | = | Én løjtnant, én sergent             |
| Ca. 15 soldater         | = | Én kaptajn, én sergent              |
| 20 soldater eller flere | = | Én kaptajn, én løjtnant, én sergent |

#### Lejesoldater

|                         |   |                         |
|-------------------------|---|-------------------------|
| 10 soldater eller færre | = | Én sergent              |
| Ca. 15 soldater         | = | Én løjtnant, én sergent |
| 20 soldater eller flere | = | Én kaptajn, én sergent  |

#### Irregulære

|                         |   |                         |
|-------------------------|---|-------------------------|
| 15 soldater eller færre | = | Én sergent              |
| 20 soldater eller flere | = | Én løjtnant, én sergent |

Bemærk, at der kan være mange andre faktorer, som indgår i vurderingen. F.eks. er enheder med tohåndssværd vurderet højt i Kejserriget, og let pansrede regimenter vurderes mindre værd. Enheder med veteran-status kan også være en faktor, sammen med erfaringsniveau osv. Dette kan alt sammen indgå som en del af den enkelte enheds vurdering, ift. hvilke officerer/befalingsmænd der bør lede enheden.



### 3.5 Enhedslederen

Bemærk, at der til Krigslive ofte vil blive brugt titlen "Enhedsleder". Denne titel kommer fra Kampreglerne, og er i sig selv ikke en formel titel. Det er i stedet en bred betegnelse, som dækker over alle officerer og befalingsmænd såvel som menige, der har ansvar for deres folk - både ingame og offgame. Begrebet bruges typisk ifm. med organiseringen af kampene, når generalstaben skal samle de vigtigste folk, for at videregive informationer.

### 3.6 Status og rang i hæren

I Kejserriget er social status vigtigt, men i hæren er det altafgørende, fordi man kan blive afstraffet med reduktion i sold, stokkeslag, gæbestok, eller særlige kedelige opgaver, hvis man fejler i at efterleve de sociale spilleregler. I sidste ende, kan uordentlig adfærd dømmes som forræderi, der leder til henrettelse.

Status i hæren hænger først og fremmest sammen med rang; jo højere en rang, desto mere respekt og agt skal der udvises. Man ville måske kunne slippe afsted med at gøre grin med sin sergent, eller ignorere en ordre fra Kaptajnen... Men en ordre for generalen skal adlydes, eller hele ens regiment straffes kollektivt. At blive foragtet af sine egne soldaterkammerater er en sikker måde at dø på. Det forventes, at man gør honor for officerer af højere rang end en selv, når man bliver tiltalt, støder ind i dem tilfældigt i lejren, eller når en officer træder ind i ens lejr. Foruden respekt og at gøre honor, så skal man selvfølgelig adlyde ordrer fra alle der er højere oppe i hierarkiet end én selv. Der er dog den note, at officeren også skal have befalingsret over dig.



Dvs. at den Oberkaptajn der bestemmer over din Kaptajn skal adlydes; men en tilfældig anden Oberkaptajn skal man ikke adlyde (om end stadig respektere).



Hvis nogen er i højere social status end en dig, men uden at være højere rang, skal man ikke adlyde deres ordre... Men det forventes stadig, at man giver den respekt de fortjener. Det kan man gøre ved f.eks. at; tiltale med titel; udvise ærbødighed og respekt for deres profession; bruge "De" i stedet for "du"; etv. Der er mange faktorer der indgår i ens sociale status. F.eks.:

- ☛ Statssoldat, lejesoldat eller irregulær?
- ☛ Klasse i samfundet?
- ☛ Veteran eller ny rekrut?
- ☛ Professionelt udstyr eller hærens overskudslager?
- ☛ Omdømme som modig eller en kryster?
- ☛ Uddannelse og erfaring i militæret?
- ☛ Ordentlig eller bondsk adfærd?
- ☛ Særlige titler, såsom ridder, krigerpræst eller helt?

### 3.7 Veteraner

En veteran er en soldat der har været i krig over mange felttoge. For at overleve krig gentagende gange, så kræver det at man er god til at vælge hvilke opgaver og missioner man melder sig til. At grave latriner er trods alt mere sikkert, end at være første angribsbølge mod kanonbatteriet. Veteraner får dog også erfaring og robusthed, og er derfor særligt genstridige på slagmarken. Derfor er det også ofte, at veteraner bliver udnævnt til mindre ansvarsposter, såsom at sørge for at oplære nye rekrutter - eller hjælpe soldaterne med at blive klar til kamp.

Når en enhed som helhed har set krig gentagende gange, kan den siges at være en "veteranenhed". Der er ingen krav til hvornår man kan kalde sin enhed for en veteranenhed, men der er tradition for, at enheder først påtager sig "veterantitlen" efter at have deltaget til Krigslive et par gange.

### 3.8 Appel

Appellen er når hæren samles foran generalen, så han kan se tropperne an, og tale til sin hær. Appellen er Generalens forum, hvor denne kan fortælle hvorfor hæren er samlet; hvad man kan forvente af de kommende slag; hvem har gjort noget særligt godt, og fortjener en medalje; opgaver der skal fordeles; er der sket noget i lejren, osv. Der kan også være praktiske offgame beskeder, som skal deles med hele hæren. Når der afholdes appel, stiller alle enheder sig i en stor cirkel, sammen med de enheder der ligger i ens kampgruppe. Soldaterne forventes her at være i deres fineste puds, så man kan imponere generalen. Der opfordres til at man deltager i talerne, ved at råbe, grine og hylde, når det passer ind.

Appel afholdes typisk på tre tidspunkter: 1) kort tid efter spilstart, 2) før hvert slag, lige inden udmarch og 3) efter hvert slag, inden hæren deler sig op. Det kan dog altid afholdes hvis generalen eller generalstaben dømmes det nødvendigt, for at dele beskeder til hele hæren.



### 3.9 Portvagt og Infiltration

Som soldat vil man før eller siden have en vagttjans - enten fordi man har tilbudt at tage den, for at tjene lidt ekstra sold - eller at den pålægges som ordre, fordi ingen har meldt sig. Som portvagt skal man selvfølgelig sikre, at lejren er sikker og fjender holdes ude. En



vagttjans er kun så sjov som man selv gør den, så det anbefales at man tager en ven med sig, og gør et stort nummer ud opgavens vigtighed.

Omvendt, er der ofte dristige soldater som vover livet på at snige sig ind i fjendens lejr - enten for at udøve spionage eller af ren og skær dumdristighed. Generalen medbringer gerne hellige relikvier for at inspirere tropperne til heltemod, og skulle man få hænderne på fjendens artefakter, vil det sikkert blive belønnet.

Det er vigtigt, at der udøves god leg for både vagter og infiltratorer. Som infiltrator bør man gøre en indsats, for at komme ind af i fjendens lejr. Det kan f.eks. være ved at du forklæder dig; Har gode overbevisende løgne klar; Medbringer penge til bestikkelse; Skriver falske breve eller falsk ID som giver adgang. Omvendt, skal man som vagt spille med, og ikke holde folk ude, bare fordi du ikke kan genkende dem. Tag gerne imod bestikkelse, lad dig narre af kløgtige løgne eller åbenlyse forklædninger. Selvom ens karakter tager opgaven meget alvorligt, er det sjovere for spillet, at potentielle spioner eller tyve får en ærlig chance for at lave ballade.

Man bør kun offgame ind i den fjendtlige lejr, hvis man har offgame ærinder.



### 3.10 Sold

Alle soldater ønsker så meget sold som muligt. Om det er for at gamble væk om natten; at købe en tjeneste eller slippe for en sur tjans; eller måske bare for at blære sig

med at være rig. Sold er kun så sjovt som man selv gør det - og derfor opfordres alle til at medbringe aktiviteter, der få pengene til at bevæge sig rundt. Normalt uddeles der løn i Kejserriget på ugentlig basis, men af hensyn til sjov og leg, uddeles der sold dagligt. Løn følger kommandovejen, og derfor får enhedens kaptajn hele enhedens løn, som fordeles ud blandt soldaterne. En enhed der har gjort sig bemærket på slagmarken vil måske få en bonus - ligesom at hædede veteranenheder, statstropper, adelige eller støvleslikkerne får lidt ekstra.



### 3.11 Medaljer og Renhedssegl

Til Krigslive er mange spillere dekoreret med medaljer på brystet, som de har fået udleveret af deres officerer, grundet særlige gerninger. F.eks. hvis man har holdt en bestemt vigtig position, har løst en meget svær opgave i kampene eller på anden vis, har gjort sig bemærket. Medaljer har ingen fast form, og der findes ikke en standard for hvilke medaljer der udleveres i Kejserriget. Der er med andre ord, stor frihed til at lave sine egne medaljer.

Ofte forvirres medaljer med renhedssejl. Renhedssejl er et stykke skrift, der er skrevet af og velsignet af en præst for en af guderne i Kejserriget, og signeret med et laksegl med et relevant symbol. Det kunne f.eks. være en bøn til Sigmar, hvor lakseglet er den tohalede komet. Modsat medaljer, kan alle der har nok mønter købe et renhedssegl af den lokale præst.

Under spillet til Krigslive, uddeles der ofte bånd medaljer og renhedssegl ud til enheder, under appellerne.





### 3.12 At se døden i øjnene

Soldatens liv er fyldt med død og ødelæggelse, og der er altid en vis fare for at dø en forfærdelig død. Derfor er det også en god idé, at overveje hvordan ens karakterer reagerer på krigens grusomheder. Er karakteren bange, (hov) modig, optimistisk, modløs, pligtopfyldende eller kraftig religiøs? Uanset hvad, vil de fleste soldater bekende sig til en eller flere af guderne, og søge trøst, håb eller mod i deres ord. Når man dør, så vil man nemlig gerne krydse over i De Dødes Rige - og det kræver at dødsguden Morr, dømmer en værdig til at komme ind. Hvis man dør som en kryster, så kan det være at man bliver afvist, og vil for evigt vandre i limbo. At tilbede guderne som en from soldat, og leve op til hærens forpligtelser, er den sikreste måde at dø godt og derved ende et godt sted i efterlivet.



### 3.13 Fritid

Når der er hviletid mellem kampene og når dagen går på hæld, så er det tid til at løse praktiske opgaver, for generalen, staben og officerene. F.eks. at tænde lanterner, hente brænde, lave mad, hente vand, grave latrinehuller, eller hente provisioner. Men når alle dagens opgaver er løst, så er der altid en god sjat fritid... Og hvad skal man dog bruge den på?



Når man ikke ved om man lever ugen ud, så kan der ofte findes mod i en flaske. Gambling, sprut og hor er ofte synder som soldater forfalder til. Man deltager i lejrens festligheder og spiller ens sold væk i alt terninge, - og kortspil, eller til sneglevæddeløb.

En mere ordentlig soldat, vil måske bruge tiden på at tjene lidt ekstra sold for generalstaben, såsom at rane den fjendtlige lejr. Eller også går man altergang og donerer lidt sold til guderne, for at sikre sig deres velvilje næste slag. Mange soldater medbringer også en sidegesjæft eller håndværk; sælge smuds, lappe tøj, pudse støvler eller lignende.

Og så er der selvfølgelig altid længslen efter ens kære hjem. Man har kære derhjemme, måske en ægtefælle og nogle børn - eller måske endda en hemmelig elsker, eller en familie der hader en. Hvis man forbereder sig hjemmefra, kan der sagtens komme post undervejs i scenariet, så man kan følge med i hvad der foregår på hjemmefronten.





## 4.0 Religion i Kejserriget

Dette afsnit har til formål at forklare, hvordan religion overordnet set fungerer i Kejserriget - og derefter præsentere de enkelte guder.

I Kejserriget tilbedes der mange forskellige guder, som hver repræsenterer forskellige dele af livet. De fleste borgere i Kejserriget tilbeder alle guder på én gang, men har større tilknytning til enkelte guder. For eksempel ville en jæger give et offer til jagtguden Taal, men ville stadig takke frugtbarhedsgudinden Rhya for en god og sund fødsel. Omvendt er der også borgere, som knytter sig helt særligt til én af guderne og ser denne guds lære som den absolutte sandhed. Her gælder måske særligt Kejserrigets beskyttergud, Sigmar - som i mange henseender står over de andre guder. Sigmar var dét menneske, som samlede de gamle barbarstammer og derved skabte Kejserriget. Derfor har Sigmar en central plads i alle rettroende borgeres hjerte.

### De Gamle og Klassiske Guder

Overordnet set kan man skelne mellem to hovedgrupper af guder: De Gamle Guder og De Klassiske Guder. I Sigmars tid, da alle stadig var barbarstammer, tilbad alle De Gamle Guder - som i høj grad kan ses som naturguder. Efterhånden som Kejserriget langsomt voksede, kom der handelsmænd fra landet Tilea, syd for Kejserriget, og de medbragte De Klassiske Guder - som i højere grad er byguder. Disse to grupper af guder fusionerede til ét samlet panteon, som tilbedes i hele Kejserriget.

I Norden, hvor skovene er dybere, og byerne mindre, er De Gamle Guder stadig mere populære - og omvendt blomstrer byerne mod syd, grundet de store handelsruter, hvorfor byguderne er mere populære.

### De Gamle Guder er:

- ☠ Ulric
- ☠ Taal
- ☠ Rhya
- ☠ Manaan.

### De Klassiske Guder er:

- ☠ Morr
- ☠ Verena
- ☠ Myrmidia
- ☠ Shallya.

Alle guder kan dog ikke opdeles i disse to kategorier, da for eksempel Sigmar ikke passer ind i hverken den ene eller den anden kategori - og det samme gælder Ranald, heldets og tyvenes gud.

### Kult og Kirke

Tilbedelsen af hver gud organiseres af deres respektive kulturer. En kult i Kejserriget er meget lig det, vi i dag ville kalde en kirke - og begge ord kan sagtens bruges. Som resten af samfundet er kultene ikke strømlinede eller ens, og inden for hver kult kan der findes mange forskellige ordener, templer og trosretninger, der hver har en specifik tilgang til deres gud.





## Konflikter mellem kultene

Ofte har kultene stridigheder med hinanden på grund af deres religiøse overbevisninger. Det er for eksempel tilfældet med Sigmar-kulten og Ulric-kulten. Sigmars følgere er særligt dedikerede (og ofte fanatiske) i deres tilbedelse, hvorfor de også mener, at Sigmar er den øverste af alle guderne. Mange Ulric-tilbedere vil protestere imod dette, da Sigmar selv var en dedikeret Ulric-troende. De ville derimod argumentere for, at Sigmar står ved Ulrics side, og at Ulric bør være den dominerende kult i Kejserriget. For de særligt religiøse er denne kontrovers (eller kætteri, afhængigt af perspektivet) værd at dø for.

### 4.1 Sigmar

Sigmar Heldenhammer er, modsat de andre kejserlige guder, født som menneske og blev ophøjet til guddom af de gamle guder. I fordums tid var der 12 forskellige barbarstammer, som alle kæmpede mod orker, gobliner og kaos - og det var under denne tid, at Sigmar forenede de mange klaner, drev orker og bæstmænd ud af områderne og lagde fundamentet for Kejserriget. For denne dåd blev et evigt slægtskab skabt med dværgene, der velsignede Sigmar med krigshammeren Ghal-Maraz, som sidenhen er blevet et symbol på selve Kejserriget.

Han blev den første kejser, og dagen hvor han blev kronet, betegnes som År 0 i den kejserlige kalender (IC). Indtil den dag, hvor han på mystisk vis blev ophøjet til gud, udvidede og forsvarede Sigmar Kejserriget med stor stædighed, mod og styrke, imens han levede. Profeten Johann Helstrum startede Sigmar-kulten i år 73 IC efter hans død, med sikkerhed om, at Ulric havde velsignet Sigmar med guddommelighed, og at Sigmar nu var trådt ind på sin retmæssige plads blandt de andre guder. Kulten voksede støt over generationer til den dag i dag, hvor Sigmar anses som Kejserrigets beskyttergud og mest fremtrædende gud. I de sydlige provinser anses Sigmar endda for at være en stærkere krigsgud end Ulric.

Sigmar-kulten er utroligt indflydelsesrig, og selv den mindste flække har et tempel eller alter dedikeret til Sigmar, betalt og opretholdt af de lokale beboere. Sigmar er en krigergud og forventer, at hans tilbedere bekæmper alt ondt med alle mulige midler. Hans præster ses ofte marchere med soldater i kamp for at følge hans ord og vise hans tilstedeværelse i kamp. Sigmar portrætteres altid som en mægtig mand, klædt i skind

og rustning - som datidens mægtigste barbar-konger så ud. I hånden bærer han sin krigshammer, som også er et symbol på dedikation til Sigmar og Kejseren. Andre symboler er griffen, som siges at være det kejserlige dyr, og den to-halede komet, som fløj over himlen, da Sigmar blev født.

### Sigmars Bud

- Følg dine order.
- Hjælp dværgene og gør dem ikke skade.
- Promover et samlet Kejserrige.
- Vær loyal for den Kejserlige Trone.
- Søg og bekæmp grønhuder, kaos og fæle hekse uden nåde.



### 4.2 Ulric

Ulric er gud for krig, vinter og ulve. Han er en hård og krigerisk gud, der værdsætter den stærke og selvstændige - og hans tilgang er altid direkte og konfliktsøgende. Ulric forventer styrke, ære og mod af sine følgere og straffer således dem, der er svage og frygtsonne. Et ordsprog, der opsummerer hans lære, lyder: *"Når vinteren kommer, vil ulven overleve, og fåret dø."* I krig er han vred og brutal og værdsætter rå styrke og magt over disciplin og taktik. Det kan ikke undre nogen, at han i Kejserrigets spæde stadier var den mest tilbedte gud blandt de barbariske stammer, der senere samlede sig i et Kejserrige. Ulric er kendt som Vinterulven og beskytter af Det Nordlige Kejserrige - hvor han også i særlig grad bliver tilbedt. Legenderne lyder, at Taal gav sin bror et bjerg, som han slog toppen af med sin næve - og på det flade plateau blev Middenlands hovedstad, Middenheim, bygget. Bjerget har sidenhen fået navnet Ulricsberg. Ulric bliver portrætteret som en stor, stærk kriger klædt i pels og tung rustning smedet i jern. Hans lange, sorte hår og skæg er dækket af frost, og ved sin side har han to



ulve. Den næstmest anvendte billedliggørelse af ham er i form af en majestætisk, stor hvid ulv. Ulric er bror til Taal.

#### Ulrics Bud

- ☠ Adlyd dine bedre.
- ☠ Forsvar din ære og afslå aldrig en udfordring.
- ☠ Vær oprigtig og sand; Snyderi og bedrag er forbudt.
- ☠ Bær kun ulvepels dræbt med våben du selv har lavet.
- ☠ Krudtvåben, hjelme, armbrøste og teknologi er ikke Ulrics vej.



### 4.3 Taal & Rhya

Taal er gud for den vilde, utæmmede natur, og bjerge, skove, floder samt alle former for vildnis er hans domæne. Han er også herre over bæster og andre naturlige, vilde skabninger. Han er den ældste af guderne og anses som "Kongen blandt guderne" af sine tilbedere. Taal er kendt for sit omskiftelige temperament og bliver ofte anset for at være ubekymret, når naturen og dens skabninger (herunder mennesket) visner, dør og forgår. Man beder til Taal for at undgå hans vrede - f.eks. storm, vilde dyr eller dårlig jagt. Taal bliver portrætteret som en stor, muskuløs mand med langt skæg og hjortegevir på hovedet - eller som en stor og mægtig hjort. Symboler på Taal er bl.a. hjortegevire,

egetræer og stenøkser. Taal bliver i høj grad tilbedt af skovhuggere, stifindere, naturfarende og andre personer, der tilbringer meget tid i den vilde natur og lever af den.

I kontrast hertil er Rhya jordens moder, dronning af naturen og gudinde for alt, der gror og lever. Hvor hendes mand Taal er det vrede og vilde i naturen, er Rhya det rolige, blide og barmhjertige, der faktisk bekymrer sig for sine tilbedere. Rhya er også gudinde for frugtbarhed og romantik. Man beder til Rhya for at få hendes hjælp - f.eks. en sund fødsel, rige afgrøder, frugtbart kvæg eller en god jagt. Rhya bliver portrætteret som en smuk, moderlig kvinde med blomster i håret og kroppen dækket af løv - eller som et dådyr. Symboler på Rhya er et kornneg eller en bue og pil. Rhya bliver i høj grad tilbedt af bønder, landmænd og alle der dyrker jorden, men også i høj grad af jægere. Selvom guderne er forskellige, tilbedes de langt hen ad vejen i fællesskab under den samme kult. Taal er dog den dominerende part, og ofte omtales kulten alene som Taals (særligt i byerne). I landsbyerne er Rhya dog tættere på, og hun følger ens liv fra fødsel til ægteskab og til døden. Taal og Rhya er gift og er forældre til Manann.





#### Taals Bud

- ☠ Bed en takkebøn ved hvert dyreliv taget.
- ☠ Brug en uge om året alene i vildnisset, for at knytte dig til naturen.
- ☠ Undgå metalrustning; klæd dig selv i Taals huder.
- ☠ Stol kun på egne færdigheder; ikke krudtvåben eller kold teknologi.
- ☠ Skad aldrig et dyr, undtagen i selvforsvar, for føde eller offer.

#### Rhyas Bud

- ☠ Beskyt familien, børnene og afgrøderne.
- ☠ Bær ingen skam for det kød Rhya har givet dig.
- ☠ Liv er helligt; Gør ingen skade, ved mindre et andet liv er i fare.
- ☠ Døm aldrig hvem en anden elsker.
- ☠ Stop tjenere af Lystens Prins hvorend de tørster.

### 4.4 Manaan

Manann er gud for havet, stormene og alle vande, der påvirkes af tidevandet. Han er også kendt som Havets Herre og Malstrømmens Mester. Manann bliver i høj grad tilbedt af søfarende, fiskere og alle, der bor tæt på havet. Man beder til Manann om en sikker rejse, når man skal på søfart, eller når man skal fange fisk. Han er særligt udbredt i Nordland og Marienburg. Nordland huser Kejserrigets flåde og har en dedikation til ham på deres banner, mens Marienburg er den største havneby i den gamle verden. Manann bliver ofte portrætteret som en kronet mand med en trefork, der symboliserer, at han er kongen af havet. Nogle gange vises han også med månen i den ene hånd som symbol på, at han styrer tidevandet. Andre symboler indebærer albatrossen, og ser man en død albatros eller drømmer om druknende mænd, er det et varsel om ulykke. Manann er søn af Taa og Rhya.

#### Mananns Bud

- ☠ Ingen fløjten eller banderi til søs eller på hellig grund
- ☠ Skad aldrig en albatros
- ☠ Den første fangst går til Manann
- ☠ Én sølvskilling og én fisk går til hver Manann-tempel eller helligdom der nærmes
- ☠ Jag Stromfels tjenere hvorend de gemmer sig

### 4.5 Morr

Morr er gud for død, drømme og profeti. Med Morr er alt ikke, som det ser ud, da han ofte gør sig i illusioner og drømme. Morr beskytter din sjæl imod kaos og nekromantikere, når du forlader verden. Hele Morrs præsteskab er sat i verden for at beskytte din gravplads imod udøde, vampyrer eller gravrøvere. Morr-præster og deres ritualer holder også dæmoner og andre onde indflydelser væk fra dine drømme, så du sikkert kan sove, uden at onde kræfter korrupperer dig i din søvn. På trods af alle disse gerninger er Morr-kulten generelt ikke populær i Kejserriget, da hans tjenere bekymrer sig mere om dig efter din død. Det er ikke uhørt, at Morr-præster nægter at hjælpe døende soldater på slagmarken, men løber med al hast mod soldater, som livet har forladt dem, for at sikre deres passage til efterlivet. Dette til trods, så ved alle, at de før eller siden skal sove i Morrs haver, og derfor er kulten stadig udbredt til alle dele af Kejserriget. Han er oftest afbilledet som en høj, mørkhåret aristokratisk mand med en le. Morrs symboler er raven, den sorte rose og portalen til efterlivet. Morr er gift med Verena og far til Myrmidia og Shallya. Han er desuden bror til Khaine, gud for mord og mordere.

#### Morr's Bud

- ☠ Respekter og beskyt de døde.
- ☠ Jag og dræb nekromantikere og de levende døde, hvorend de er.
- ☠ Vær opmærksom på dine drømme.
- ☠ Afvis aldrig at forestå en begravelsesceremoni.
- ☠ Deltag aldrig i at rejse døde for graven, ved mindre det er tilladt af Morr.





## 4.6 Verena

Verena er gudinden for videnskab, lov, orden og retfærdighed. Derfor er hun også mest tilbedt i universitetsbyerne som Altdorf og Nuln, hvor store templer er opført i hendes ære. Hun er en af de få guder, der ser positivt på magi og magiske evner, da hun selv brænder for den viden, der findes i magiens vinde. Hun er særligt populær i retsvæsenet, blandt lovmænd, retfærdige politikere, dommere og advokater. Hun er en naturlig fjende af Ranald, guden for tyveri og svindel, og hendes tilbedere har ikke meget tilovers for hans følgere. Verena bliver ofte portrætteret som en smuk og elegant kvinde med en vægt i den ene hånd og et sværd i den anden. Andre gange holder hun en fjerpind i hånden for at symbolisere den skrevne lovs vigtighed. Hendes symboler er vægten, fjerpinden, sværdet, der peger nedad, og uglen. Hendes præster går som regel i hvide klæder for at udvise neutralitet. Hun er Morr's hustru og moder til Myrmidia og Shallya.

### Verenas Bud

- ☠ Afvis aldrig at mægle når adspurgt.
- ☠ Fortæl altid sandheden uden frygt eller favorit.
- ☠ Beskyt viden for enhver pris.
- ☠ Kamp er den sidste udvej, når alle alternative ruter er frugtløse.
- ☠ Bliv aldrig et værktøj for uretfærdighed eller kætteri.

## 4.7 Myrmidia

Myrmidia er gudinde for krig, skønhed, kunst og ære, og hendes tilbedelse har spredt sig fra de sydlige Kongedømmer Tilea og Estalia op gennem den sydlige del af Kejserriget. Myrmidia hengiver sig til civiliseret strategi, moderne krigskunst og videnskab, hvilket står i skarp kontrast til Ulric, som henkaster sig til brutalitet og aggression. Hun taler for orden og formationer selv i kampens hedeste øjeblikke. Fordi hendes domæne er krigskunst, er kultens præster næsten altid generaler eller officerer af højt kompetenceniveau. Myrmidia bliver ofte afbilledet som en høj kvinde, iklædt traditionel rustning fra de sydlige nationer, med et spyd og skjold i hænderne. Hendes symboler er spyddet bag et skjold, solen, ørnen og løven. Hun er datter af Morr og Verena og søster til Shallya.

Obs: Der findes en kendt ridderorden dedikeret til Myrmidia kaldet Den Strålende Sols Orden, hvis symboler og farver matcher Averlands; sort og gule

farver, med en vred sol. Disse riddere findes i Averland, men der er ingen anden umiddelbar forbindelse, selvom det virker oplagt.

### Myrmidias Bud

- ☠ Agér med ære og værdighed i alle henseender.
- ☠ Respekter krigsfanger og dræb aldrig en fjende der overgiver sig.
- ☠ Vis ingen nåde til menneskets uangrende fjender.
- ☠ Adlyd alle ærefulde ordrer.
- ☠ Beskyt de svage fra krigens forfærdeligheder.



## 4.8 Shallya

Shallya er gudinden for barmhjertighed. De døende, de syge og fanger i fængsler kigger alle til Shallya for fred, overlevelse eller en god afslutning på livet. Hendes præstinder giver fred, tilgivelse og lindring til de, der har brug for det. Shallya-kulten vil ofte hjælpe de fattige med mad og drikke samt fungere som feltlæger og sygeplejersker under krig. Hendes templer findes i hele Kejserriget og bliver ofte brugt som hospitaler for de mindre velhavende borgere. Selv i de små landsbyer finder man ofte et lille altar eller kapel dedikeret til hende. I folkefortællinger bliver hun ofte fremstillet som godhjertet, men også godtroende og til tider naiv. Shallya afbilledes som en smuk, ung kvinde med tårer i øjnene, da hun græder over de dødeliges lidsler. Hendes symboler er en hvid due, der ofte bærer en gylden nøgle i munden, og et blødende hjerte. Shallya er datter af Morr og Verena og søster til Myrmidia.



#### Shallyas Bud

- ☠ Giv altid assistance uden dom, baseret kun på personens nød.
- ☠ Dræb kun i selvforsvar eller i kamp mod følgere af Flue Herren.
- ☠ Jag og dræb følgere af Flue Herren hvorend de rådner.
- ☠ Shallyas arbejde slutter aldrig, så forfald aldrig til nydelsessyge.
- ☠ Grib aldrig til våben; En vandrepind og mod er nok.

#### 4.9 Ranald

Ranald er tyvenes og gamblers gud, og held er hans domæne. Han er en ballademager, svindler og charlatan. Hans templer findes i stort set alle større byer, men til forskel fra de andre guder er hans templer bordeller, spillebuler og kroer - og hans præster er ikke akademikere, men tyve, rækkerpak og andre af nattens lyske elementer. Kulten er desuden uorganiseret og kan ikke siges at være sammenhængende som de andre kulturer. Han er kendt som Natteskulkeren eller Tyvenes Gud, Bedrageren, og er tilbedt især af de kriminelle og spillefuglene blandt befolkningen. Derudover er han også guden for held, og netop dette aspekt tilbedes bredt i hele Kejserriget. Hans sidste domæne er frihed, og flere oprør har åbenlyst hyldet Ranald. Som det er passende for en guddommelig gavtyv, portrætteres han ikke i nogen bestemt form. Det eneste, der går igen, er flatterende tøj og et drilsk grin. Andre symboler indebærer mønter, juveler, sorte katte og to krydsede fingre. Ranald siges at være steget til guddom ved at have narret Shallya til at stjæle hans dødelighed fra Morr og give den til ham.

#### Ranalds Bud

- ☠ Hver tiende mønt tilhører Ranald.
- ☠ Forråd aldrig en anden til autoriteterne; Der er ingen større synd, end at stikke.
- ☠ Ranald ser ned på unødvendig vold.
- ☠ Det er bedre at leve fri og dø, end at leve undertrykt.
- ☠ Der er ingen ære blandt tyve, men der er blandt Ranaldtro.

#### 4.10 Mindre guder og helgene

Foruden alle de store guder findes der et hav af mindre guder, hvoraf mange kun er udbredt i bestemte regioner. På samme vis findes der også mange helgener. Gennem tiderne er der også opstået

guder og helgener inden for Krigslivet, som har vundet en fast plads i Krigslive-verdenen.

- ☠ **Stromfells:** Er gud for pirateri, og er forbudt i alle dele af Kejserriget.
- ☠ **Khaine:** Er den elviske gud for mord, ondskab og destruktion. Han er også forbudt i Kejserriget.
- ☠ **Katya:** Er en lokal gudinde for desarmerende skønhed i Reikland, og tilbedes af skjalde, elskere og de ensomme. I regionen Vorbergland er hendes templer også et skalkeskjul for bordeller.
- ☠ **Jean Le Fierre (opfundet):** Er en lokal helt fra byen Freiburg i Westerland, der er blevet ophøjet til gud under et tidligere Krigslive.
- ☠ **Skt. Böiken (opfundet):** Er en helgen af Ulric, hvis heltemod har vundet ham anerkendelse i hele Kejserriget. Denne helgen er en dedikation til Sebastian Boikens bidrag til det danske rollespilmiljø. Han skulle have spillet general til Krigslive 16, men døde i den tragiske alder af 30 år (1989-2020), før eventet blev afholdt. Billedet herunder er malet af Ninna Glatved Brink.





## 5.0 Kejserrigets provinser

Dette afsnit har til formål at hjælpe læseren med at få et hurtigt overblik over de kejserlige provinser. Intentionen er at hjælpe med at danne sig en bedre forståelse for de andre provinser og dermed også for andre enheder og karakterer, man måtte støde på i spillet. Det kan også bruges til at give inspiration til nye enheder, der skal vælge, hvorfra de kommer i Kejserriget.

I denne vejledning er provinsen Westerland (med den tilhørende storby Marienburg) tilføjet, selvom den faktisk ikke er en del af Kejserriget. Dette er fordi, at Westerland har været en del af Kejserriget i flere tusinde år, og derfor kulturelt ligner Kejserriget meget. Inklusive Westerland har Kejserriget 12 provinser, som groft set kan opdeles i nordlige og sydlige provinser.

**Nordlige provinser:** Middenland, Ostland, Nordland, Hochland, Ostermark og Westerland.

**Sydlige provinser:** Reikland, Wissenland, Stirland, Averland, Talabedand og Mootland.

## 5.1 Interne konflikter: Nord vs. Syd

I Kejserriget er der en gammel og underliggende fejde mellem nord, - og sydstaterne. Denne fejde er baseret på en række overordnede kontraster mellem nord og syd, der bunder i temaer som geografi, politik, kultur og økonomi. I tabellen nedenfor skitseres nogle af disse modsætningsforhold:

| Nordlige provinser | Sydlige provinser |
|--------------------|-------------------|
| Land               | By                |
| Tradition          | Industri          |
| Gamle guder        | Nye guder         |
| Fattigdom          | Rigdom            |
| Politikerlede      | Politisk centrum  |
| Overleve           | Leve              |

**Det nordlige perspektiv:** Norden er et hårdt sted at leve: vinteren er kold, jorden gold, og der er langt mellem naturlige ressourcer. Store dele af landet er dårligt egnet til både landbrug og byudvikling, hvorfor det kan være svært at få mad på bordet og at forsamle sig i store byer med fælles forsvar. Det er naturligt at staterne generelt set er fattigere, har mindre handel og i højere grad er isoleret fra de velbeskyttede storbyer i syd. Samtidigt ligger de nordlige stater tættere på Kaossletterne, hvorfra





bæstmænd og alskens ondskab kommer. Selve landet er fjendtligt, med store, mystiske skove, hvor skødesløse borgere forsvinder i natten. Det er en evig trussel om invasion, død og plage. Men et hårdt liv skaber stærke mennesker. Ingen er mere hårdføre, loyale og patriotiske end Nordboerne, som forsvare Kejserriget mod kaos.

For mange indbyggere i nordstaterne opleves sydboerne som en flok arrogante, fedladne døgenigte, som lever det søde liv, fri for fare og konsekvenser. De gemmer sig bag store vægge og mægtig teknologi, som de ikke har gjort sig fortjent til; det er rent og skært held, der har ført til deres velstand. Sydlaendingene er blevet svage krystere, som går mere op i sang og poesi end i at fordele velstand og beskytte borgerne mod kaos. I deres indbildskhed har de glemt traditionerne, historien og de dyder, der skabte Kejserrigets fundament. Med sydens pompøse politikere og pengegnidere er det et under, at Kejserriget stadig består. Et under, som nordstaterne er ansvarlige for.

**Det sydlige perspektiv:** Generelt set har de sydlige stater bedre jord, varmere klima og lettere adgang til sjældne metaller og mineraler. Gennem årene har dette skabt en solid grobund for handel og udvikling, hvilket igen har ført til økonomisk, social og kulturel fremgang for de sydlige stater. Med velfærden og en spirende industrialisering vokser byerne sig større og større. På trods af trusler bestående af orker og gobliner fra bjergene bruger sydstaterne langt færre militære kræfter på at holde fjenden væk. Med denne velstand og ro er det også naturligt, at samtlige kejserer de sidste par hundrede år er kommet fra syden - og selvfølgelig er kejseren omgivet af den politiske elite.

For mange indbyggere i de sydlige stater opleves nordstaterne som en bande konservative, gammeldags knoldesparkere. Det er som om, at de i ren stædighed nægter at indse vidunderne ved det industrialiserede byliv: velstand, handel, artilleri og finkultur. Hvis blot Norden ville følge udviklingen, ville de sagtens kunne forsvare sig mod rigets fjender. Samtidig så ville det også klæde Norden med lidt taknemmelighed; Det er jo trods alt Syden, der understøtter Norden, økonomisk og militært. Nordboerne er selv skyld i deres ulykke, og vi er selv ansvarlige for vores lykke.

## 5.2 Averland

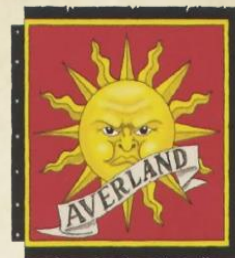
**Hovedstad:** Averheim

**Kurfyrste:** Marius Leitdorf

**Religion:** Sigmar, Rhya

**Handel:** Kvæg, læder, porcelæn, billig vin

**Farver:** Sort og gul



Averland er kendt for sine store, åbne, solrige græssletter, der ikke nødvendigvis er god landbrugsjord, men som er perfekt til store flokke af kvæg. Derfor er Averland også storleverandør af kvæg, og der afholdes årlige kvækkonkurrencer på tværs af hele provinsen. Syd for Averland ligger de Sorte Bjerge og Sortildspasset, hvor Sigmar vandt sin endelige sejr over orkhorderne. Averlændingene er stolte over at have ansvaret for at forsvare netop denne passage med dens store historiske betydning.

Averlændere er kendt som stålsatte, disciplinerede og viljestærke soldater. De er opvokset med mantraet: 'Falder Blackfire Pass, falder Kejserriget, og der er ingen retræte.' Averlændere taler altid meget direkte, og hvis de synes, noget er sjovt til en begravelse, ja, så griner de. Dette gør, at de kommer godt overens med dværgene fra De Sorte Bjerge, hvis direkte snak tiltaler begge parter. Omvendt kendes Averlændinge også som flyvske, da de ser ned på advokater og skriftlige aftaler. De har også tendenser til overtro, såsom astrologi. Deres valggreve, Marius Leitdorf, der er kendt for humørsvingninger og utilregnelighed, anses for almindelig Averlandsk skik. Dette leder til, at mange tror, de også vil flygte fra kamp - en fordom som er til uendelig irritation blandt Averlændinge.





### 5.3 Hochland

**Hovedstad:** Hergig

**Kurfyrste:** Aldebrand Ludenhof

**Religion:** Taal, Rhya, Sigmar.

**Handel:** Tømmer, værktøj, kød

**Farver:** Rød og grøn



Hochland er næsten komplet dækket af skovterræn på grund af den store vilde skov, Drakwald-skoven.

Provinsen leverer derfor også tømmer og træprodukter til samtlige dele af Kejserriget. Samtidig har den mange floder, både store og små, der glider gennem provinsen. Dette gør det muligt at dyrke landbrug de fleste steder, trods de tunge skove.

Hochland er derfor selvforsynende med mad, men er tvunget til at importere de fleste andre handelsvarer fra naboprovins. Hochland betragtes af mange som en primitiv provins, men dette er på ingen måde retvisende. Hochlændingene lever blot mere fredeligt og i tættere forbindelse med naturen end de andre provinser. Hochland ligger som et centralt handelcenter mellem nord og syd, og har derfor ligelig kærlighed til både sydlige og nordlige guder.

Hochland er leveringsdygtige i de skarpeste skytter og bueskytter i hele Kejserriget. Fra de er helt små, lærer børnene at jage og skyde - først med bue og dernæst med krudtvåben. De famøse Hochlandske langrifler er legendariske i Kejserriget. Som folk er de dybt loyale mennesker og gode til at improvisere og tilpasse sig nye forhold. De er evige optimister, der nægter at anerkende, at der ikke er en chance for succes, uanset hvor håbløs en situation ser ud.



### 5.4 Nordland

**Hovedstad:** Salzenmund

**Kurfyrste:** Theoderic Gausser

**Religion:** Ulric, Manaan, Rhya

**Handel:** Får/uld, tømmer, korn

**Farver:** Blå og gul.



Nordland er kendt for at huse den kejserlige flåde, der sikrer kysten for handlende på vej til Marienburg - dog under eksceptionelt dyre toldveje. Store dele af Nordland er dækket af skovterræn, herunder Laurelorn, hvor de mystiske skovelve holder til. En skrøbelig aftale mellem Nordland og elverne sikrer freden ved at begrænse, hvor nye byer må bygges, og hvor meget af skovens ressourcer der må bruges. Mange nordlændinge føler, at restriktionerne er for hårde, og vil have, at valggreven genforhandler aftalen.

Nordlændinge er kendt i hele Kejserriget som nogle af de bedste historiefortællere. De er direkte og ærlige, og mange udefrakommende er blevet overraskede over, hvor ærligt en nordlænding fortæller præcist, hvad han synes om dig. Onde tunger vil omvendt påstå, at det er, fordi de er for dumme til at lyve. Nordlændinge er notorisk kendte for manglende disciplin, da de ikke afventer ordrer på slagmarken, før de løber til angreb. Derfor holder generaler i Kejserriget dem i meget kort snor for at bevare den overordnede strategi. De er dygtige jægere og spejdere og bliver også værdsat for disse kvaliteter i hæren.

### 5.5 Middenland

**Hovedstad:** Middenheim

**Kurfyrste:** Boris Todbringer

**Religion:** Ulric

**Handel:** Vin, jern, uld, sølv

**Farver:** Blå og hvid.



Middenland er den rigeste og mest magtfulde provins i nord. Hovedstaden Middenheim er også beliggenheden for Ulrics største tempel, hvor pilgrimme flokkes til. Ulric-kulten er den suverænt mest populære gud i Middenland, og det er også her, at Ulric-kultens hovedsæde er placeret, hvorfra ypperstepræsten, Ar-Ulric, prædiker. Nord for Middenheim ligger den mystiske skov Laurelorn, hvor skovelve holder til, og



konflikter opstår ofte, da Middenheim stadig mener, de har ejerskab over store dele af skoven. Middenheim ses som den kulturelle og økonomiske hovedstad i nord, og flere kejsere er kommet derfra.

Midt i provinsen ligger den store skov Drakwald, hvor jægere prøver lykken og ofte tjener en god skilling på at nedlægge dyr, men rygter om bæstmænd i de mørkere og dybere dele af skoven florerer ivrigt. Borgerne fra Middenland er kendt for deres krigeriske tendenser og stædighed. De er konservative og vil til enhver tid kæmpe for at holde traditionerne i hævd. De ses som arrogante og brutale, især af borgerne i de sydlige provinser.



## 5.6 Mootland

**Hovedstad:** Eischeschatten  
**Kurfyrste:** Hisme Stouthart  
**Religion:** Sigmar, Taal, Rhya og de halvlange guder  
**Handel:** Tobak, øl, ost  
**Farver:** Rød eller grøn



Mootland er et af de mest frodige og bedste landbrugsområder i Kejserriget og klart den vigtigste provins i forhold til at supplere resten af riget med afgrøder. Landet består af små, rullende bakker, flade, store marker og små enklaver af træer hist og her. Mootlands historie fortæller om Kejser Fede Ludvig, der forærede det frodige territorium til en halvlang kok, der havde lavet det bedste måltid i hans liv til Kejseren. Denne gave blev givet uden hensyn til, at det faktisk var Averland, der ejede Mootland. Nu er landet regeret udelukkende af halvlange under lovgivning, der i resten af Kejserrigets øjne er det pureste anarki. Halvlange er nemlig kendt for at have meget løse regler (særligt for ejerskab) og er meget

hurtige til at tilgive.

I Mootland findes der stort set kun halvlange, og de får ikke særlig ofte besøg udefra, da de fleste ikke kan holde dem ud i længere tid. De er kendt for at være luskede, tyvagtige og snu, og bestemt ikke for deres evner i krig. Men mange halvlange har faktisk vundet hæder og anerkendelse som spejdere i den kejserlige hær, og Mootlands valggreve, Hisme, sender ofte soldater afsted, når kejseren kalder sine tropper sammen. Halvlange tilbyder også de kejserlige guder, især Sigmar, Taal og Rhya, men mindre dedikeret end mennesker. De tilbyder desuden også de halvlange guder - herunder Esmeralda, gudinde for hjem og varme, hvis helligedage inkluderer *Tærteuge*.

## 5.7 Ostermark

**Hovedstad:** Beschafen  
**Kurfyrste:** Wolfram Hertwig  
**Religion:** Ulric, Morr  
**Handel:** Uld, øl, flodpramme  
**Farver:** Lilla med gul eller hvid



Ostermark er den yderste grænse af kejserriget og ligger ved siden af Kislev i nord, Sylvania i syd og har dværgene i Bjergene Ved Verdens Ende mod øst. I syd ligger den Døde Skov, hvor provinsens gamle hovedstad Mordheim (også kaldet Den Døde By) ligger. En komet ramte byen og slettede den fra jorden. Folk holder sig for det meste væk fra skoven og Mordheim, da skoven myldrer med "unaturlige" væsner og muterede dyr og mennesker. I syd ligger Sylvania's mørke og mange holder sig ligeledes væk fra disse områder, da det siges de døde stadig vandrer, efter krigene mod de udøde.

De er et folk med et underligt passioneret forhold til døden, hvorfor de ofte opleves som deprimerende. Som den eneste provins velkommes Morr-præster med glæde, da de kan hjælpe med at holde onde ånder i graven. De er overtroiske og frygter forbandelser og dårlige energier. Mange andre provinser kalder dem halve kislewitter, da deres tøjstil minder om Kislevs - med store pelse, og mange lag tøj, grundet det kolde vejr. De er klædt praktisk på og går ikke så meget op i moden som de sydlige stater. De har et ry for at være temperamentsfulde og mange en ung rejsende knøs fra Reikland er endt med blå øjne eller værre, for selv de mindste fornærmelser.





## 5.8 Ostland

**Hovedstad:** Wolfenburg  
**Kurfyrste:** Valmir von Raukov  
**Religion:** Sigmar  
**Handel:** Salt, Ost, Vodka  
**Farver:** Hvid og sort



Ostland er en af de nordligste provinser med grænser op til Kislev. Derfor er de næsten konstant i krig mod kaosvæsner fra de nordlige sletter. Deres hær står konstant på vagt, både imod de nordlige grænser og den mørke Dunkelskov, hvorfra der ofte kommer bæstmænd, der er på plyndringstogt. Der går endda rygter om, at Dunkelskov skulle huse gigantiske edderkopper - og dét der er værre. Ostland er en fattig provins med begrænsede naturlige ressourcer.



Ostlændere er stædige og stolte som ind i helvede, men også praktiske og resourcefulde. Ostlændere har en fanatisk tilgang til ressource-spild og lader aldrig mad, drikke, bytte, våben eller rustning gå til spilde. Med både hån og beundring fortælles der om Ostlands famøse suppe, brygget på vand og sten.

Rygterne lyder endda, at nærrige Ostlandske officerer, har nægtet at bruge krudtvåben, da sværd og spyd i våbenlageret så ville stå ubrugt hen. Selvom mange af de øvrige provinser i Norden foretrækker Ulric, så tilbyder Ostland Sigmar med samme fanatiske intensitet som deres åbenlyse nærighed.

## 5.9 Reikland

**Hovedstad:** Altdorf  
**Kurfyrste:** Karl Franz  
 Holswig-Schliestein  
**Religion:** Sigmar, Rhya, Shallya  
**Handel:** Ædelsten, metaller, tekstil, vin, ost  
**Farver:** Hvid og rød



Reikland er Kejserrigets hjerte: Den første stat, som Sigmar skabte ved Kejserrigets fødsel, og er den kulturelle, økonomiske og politiske højborg. Reiklands kurfyrste, Karl Franz, er som den sidste række af kejsere, alle kommet fra Reikland. Fra de Grå Bjerger, langs provinsens sydlige grænse, udvindes jern, guld, marmor og ædelsten i store mængder, og Vorberglands frodige jord supplerer afgrøder og alskens fødevarer. Den sydlige del af Reikland kaldes Ranalds Have på grund af den store vinproduktion.

Reiklænderne har et ry for at være arrogante, bedrevende og elitære blandt andre provinser. De har mange meninger om, hvad andre stater burde gøre, til stor irritation for alle. Reiklands statstropper er stolte krigere og sætter en ære i at have det bedste rustning, de skarpeste våben og de flotteste uniformer, og de har pengene til også at have dem. Reiksgarden er Kejserens personlige riddergarde, og de er kendt over hele riget som disciplinerede og modige elitesoldater.

### Altdorf

Reiklands hovedstad er Altdorf, og som Kejserens hovedsæde er det også de facto Kejserrigets hovedstad. Altdorf er en selvstændig bystat, der principielt ledes uafhængigt (men tæt sammenflettet) med resten af Reikland. Byen er berømt for at huse Kejserrigets troldmandsakademier, såvel som den største katedral dedikeret til Sigmar. Altdorfs militære farver er rød og blå.





## 5.10 Stirland

**Hovedstad:** Wurtbad  
**Kurfyrste:** Alberich Haupt-Anderssen  
**Religion:** Sigmar  
**Handel:** Vin, uld, snedkerarbejde, saltede fisk  
**Farver:** Grøn og gul.



Stirland er især kendt for at huse det famøse territorium Sylvanien, hvorfor det østlige Stirland er berygtet og frygtet. Det siges, at spøgelser og andre udøde væsner vandrer frit rundt om natten, og at man kan opleve en unaturlig tåge, der langsomt glider frem i tusmørket. Selv dværgene, der rejser med handelsvarer fra de nærliggende bjerge, tager en stor bue uden om dette område. De er ellers normalt ikke lette at skræmme. Denne frygt kommer primært fra de mange krige mod mægtige vampyrer og invasioner af udøde horder fra Sylvanien.

Stirland er forholdsvis fattig i forhold til sine naboer og anses som meget overtroisk, konservativt og religiøst intolerant. De elsker deres historier, og kroen er samlingspunktet i enhver Stirlandsk flække, hvor øllet skummer, og historierne bliver fortalt til alle, der vil lytte. På grund af de mange krige mod de udøde har stirlændinge et særligt fatalistisk forhold til døden: Alle vil dø en grusom død, og intet kan gøres ved det. Af samme årsag er de også særligt overtroiske - børn kaster ofte svineekskrementer efter fremmede for at beskytte dem mod onde ånder. Overordnet set er de ikke glade for fremmede og er sjældent gæstfri. De smiler næsten aldrig, og grin forbeholdes privatlivet.

## 5.11 Talabedand

**Hovedstad:** Talabecheim  
**Kurfyrste:** Helmut Feurbach  
**Religion:** Sigmar, Taal  
**Handel:** Svin, fisk, tømmer  
**Farver:** Rød og gul.



Talabedand er en af de største provinser i Kejserriget. Provinzen domineres af de to store floder, Stir og Talabec, som udgør kernen i Talabedands økonomi. Når der er fred, sprudler provinsen af handel, og de mange veje er propfyldte med små handelsstationer og kroer, som altid er fyldt til randen med handlende på vej igennem provinsen. Midten af provinsen er dækket af Den Store Skov. Yderdelen af skoven er velbefolket, og industrien nyder godt af skovens mange ressourcer. Men man skal ikke langt ind i skoven, før det bliver dystert, og rapporterne lyder, at bæstmænd og orker rumsterer.

Hovedstaden Talabecheim er bygget i et gammelt meteorkrater, og det siges, at dette krater blev set som et tegn fra Taal selv, at her skulle ligge en stolt og velsignet by. Talabedændere er et stolt folk, der er kendt for deres evner til at overleve i skovene og deres stærke religiøse overbevisninger.



## 5.12 Westerland

**Hovedstad:** Marienburg

**Kurfyrste:** Ingen.

**Religion:** Manaan

**Handel:** Metal, tøj, våben

**Farver:** Rød, blå og gul.

Westerland er placeret i den nordligste spids af Kejserrigetets grænser, men er formelt set ikke en del af Kejserriget. I år 2429 (godt og vel hundrede år siden) løsrev Westerland sig fra Kejserriget efter at have bestukket Kejser Dieter IV, efter at denne havde tømt Kejserrigetets guldkister. Landet er fyldt med heder og sumpe og har meget begrænsede naturressourcer.

Marienburg ligger dog i spidsen af Reikfloden og kontrollerer dermed al handel i Kejserriget. Derfor er byen det største handelscentrum i den kendte verden, og dens rigdomme er massive. Byen er fyldt med kanaler, broer, små kringledede gader og smøger - perfekte vilkår for den blomstrende kriminelle undergrund. Selv dens egne indbyggere har svært ved at finde rundt, hvorfor mange indfødte sjældent forlader deres distrikt. Næsten al handel med Kejserriget, der sker gennem søruter, går gennem Marienburg. Der er pålagt massive skatter for sejlads gennem Marienburg, til stor frustration for kejserlige fartøjer. Skatterne er så høje, at Kejserriget har to flåder: én på hver side af Marienburgs grænser for at undgå at betale skat. Marienburg er et demokrati, hvilket selvfølgelig anses for det pureste tåberi i Kejserriget. Grundet Marienburgs rigdomme lever bystaten under en konstant trussel, da både Kejserriget og Bretonnia har usagte ambitioner om at erobre bystaten. De største kulte er Manaan, grundet de mange handlende til søs, tæt efterfulgt af en mindre lokal handelsgud kaldet Handrich. Shallya, Verena og Ranald har betydelige kulte, hvilket typisk følger for byer af den størrelse.



## 5.13 Wissenland

**Hovedstad:** Wissenburg

**Kurfyrste:** Emanuelle von

Liebwitz

**Religion:** Sigmar, Taal, Rhya

**Handel:** Metal, tøj, våben

**Farver:** Grå og hvid



Wissenland er placeret i den sydvestlige del af Kejserriget. Fordi provinsen er omringet af bjergkæder, der tilhører dværgene, og ligger tæt på både Bretonnia og skovelfernes kongedømme Athel Loren, så er Wissenland Kejserrigetets handelscentrum. Selve landet er frugtbart, og bjergene er fyldt med metaller, hvilket gør Wissenland rigt på ressourcer.

Wissenlændere siges at minde om dværgfolkene, som de handler og samarbejder med: de er et praktisk folk, der kun taler, når det er nødvendigt - og aldrig med pompøst, kunstnerisk sprogbrug. Dog er de også kendt for deres loyalitet, hårdførhed og dedikation til guderne. Mod vest langs bjergene er Sigmar særligt populær, mens Taal og Rhya er mere populære i øst, hvor der er bedre mulighed for agrikultur.

### Nuln

Selvom Wissenlands hovedstad er Wissenburg, er valgstatens kronjuvel stadig den selvstændige bystat Nuln, der ligger inden for Wissenlands grænser. Nuln kaldes også Sydens Våbenlager, da industrien blomstrer som intet andet sted. Fyldt med smedjer og smelterier, hvor de mest avancerede kanoner og artilleri masseproduceres og distribueres til resten af Kejserriget, er Nuln Wissenlands handelscentrum. I Nuln er særligt Sigmar, Verena og Myrmidia populære. Nulns hærfarver er sort, som ofte kombineres med rød, og lidt sjældnere grøn.





## 6.0 Nærliggende nationer

Dette afsnit har til formål at introducere nogle af de nationer, der ligger tæt op ad Kejserriget, og som derved er mest kendt i Kejserriget. Der er selvfølgelig mange, mange flere nationer i Den Gamle Verden end dem, der beskrives her. F.eks. findes ørkennationen Araby mod syd og den dragetilbedende nation Cathay mod øst. I dette afsnit tages der udgangspunkt i de nationer, som overordnet set har en venlig relation til Kejserriget, men i Warhammer-verdenen er intet sort-hvidt. Der har været krige blandt næsten alle nationer, på ét eller andet tidspunkt i historien. Afsnittet har det fælles udgangspunkt, at man som almindelig borger i Kejserriget, med god sandsynlighed kender perifert til nationerne, om end at fortællingerne omkring dem er svøbt ind i fordomme og røverhistorier.

### 6.1 Dværgenes Kongedømmer

Hele Kejserriget er omringet af bjergkæder, og i langt de fleste af disse bor dværgene. Dværgene er en stærk og udholdende race, der er mestre i minearbejde, metalkundskab og krudtvåben. Deres hærstyrker er veludstyrede, disciplinerede og fyldt med krudtvåben. Lige siden Kejserrigets fødsel har der været en hellig alliance med dværgene, efter at Sigmar hjalp dem i krig. Dværgene er som helhed ledet af en Højkonge, som regerer over en række "mindre" konger. Selvom dværgene har deres eget land og kultur, er de på ingen måde et fremmed syn i Kejserriget. I mange storbyer er der hele dværgekvarterer, hvorfra der smedes våben til hærene. Selvom dværgene er tætte allierede, har tusinde års erfaringer lært dem at være varsomme over for andre racer. De stoler ikke på mennesker og ser ofte ned på dem for deres svingende moral - et produkt af et (sammenlignet med dværgene) meget kort liv.

### 6.2 Kislev

Tzardømmet Kislev ligger nordøst for Kejserriget i de kolde, sneklædte regioner. Klimaet er koldt og utilgivende, og det skaber hårdføre mennesker. Længere mod nord findes Kaosødemarkerne, hvorfra der regelmæssigt kommer gale kaostilbedende nomader og andre onde væsener for at ødelægge Kislev.

Derfor er Kislev en krigerisk nation, der altid forbereder sig på krig. For ca. to århundreder siden blev Kejserriget og Kislev invaderet af kaoshære, og de slog sig sammen for at kæmpe dem tilbage - og siden sejrsdagen har der været en stærk alliance mellem de to nationer. Kislev tilbeder primært Bjørneguden Ursun, som i mange henseender minder om den kejserlige gud, Ulric - hvorfor der også er gode relationer mellem de to kulturer.



### 6.3 Bretonnia

Vest for Kejserriget bag de store bjergkæder findes Kongedømmet Bretonnia. Bretonnia stammer etnisk fra de samme barbarstammer, som udgør Kejserriget, men deres kultur har udviklet sig i en helt anden retning. Sammenlignet med Kejserriget er Bretonnias sociale mobilitet komplet afgrænset; der findes adlen og pøblen, som holdes komplet segregeret. Denne adskillelse har medført, at adlen føder stærkere, større og smukkere mennesker - og pøblen er til sammenligning svage, grimme og med flere mutationer, grundet mange generationers indavl og dårlige gener. Bretonnia er en riddernation, der fokuserer på hæder og ære - og deres tunge kavaleri er kendt som det bedste i verden. De tilbeder Søens Frue, som er en form for fe (eller heks i Kejserrigets øjne). Grundet mange generationers handel er der en vis blanding af kultur mellem Bretonnia og Kejserriget - særligt i de vestlige provinser. Bretonnia og Kejserriget har haft et anstrengt forhold til hinanden, med gentagne krige gennem historien. I øjeblikket er de diplomatiske relationer dog forholdsvis gode, grundet tidligere militærsamarbejde - selvom de to folk har tendens til at se ned på hinanden, grundet de forskellige verdenssyn.



## 6.4 Tilea

Tilea er en samling af bystater, placeret i det fertile land ud mod det Tileanske Hav, sydvest for Kejserriget. Det er i disse velhavende bystater, at idealer om civil frihed og demokrati startede, og hvor der kigges ned på titler såsom royalitet og adel. I stedet ledes byerne af et kollektiv af handelsmænd, kaldet Handelsprinserne. Tilea er den stærkeste af de sydlige menneskeriger, men det er også det mest tumultariske. De individuelle bystater kæmper nemlig en konstant kamp mod hinanden gennem politiske intriger og krige for at opnå den største velstand. Der er kæmpet mange endeløse krige, hvor hære af lejesoldater kæmper mod hinanden på begge sider. I så kaotisk og rigt et land er der fyldt med muligheder for banditter og pirater, og derfor er landet også et centrum for kriminelle, pirater og andre morderiske typer. Overordnet set foregår kontakten mellem Tilea og Kejserriget gennem handel - næsten eksklusivt gennem Marienburg. Politisk og militært har de meget lidt kontakt, med undtagelse af, at generaler ofte anvender Tileanske lejesoldater, hvis statstroppen ikke er tilstrækkeligt. I Tilea er Myrmidia den primære religion.

## 6.5 Estalia

Estalia minder i mange henseender om Tilea, men hvor Tilea er en samling af individuelle bystater, er Estalia en samling af individuelle kongedømmer. De er naboer til Tilea og har ført krige mod Tilea gennem mange hundrede år - hvorfor der er et særligt anspændt forhold mellem dem. Det er dog ikke unormalt, at folk fra Kejserriget ville forvirre de to folkefærd med hinanden, da de kulturelt og udseendemæssigt minder meget om hinanden. Estalia er særligt kendt for deres dygtige duelister. Ligesom i Tilea er den primære religion Myrmidia.

## 6.6 Elverfolk

De elviske folkefærd kan opdeles i tre typer: Højelvere, Skovelvere og Mørkelvere. De tre folkefærd er vidt forskellige kulturelt, religiøst og geografisk. De er dog ens i den henseende, at meget få mennesker har set dem i Kejserriget, og derfor er deres eksistens omsvøbt i myter og fordomme. Det elviske folk er mestre i magi, kamp og smedekunst og har nærmest overnaturligt talent sammenlignet med mennesker; de er hurtigere, klogere og bedre til både

krig og håndværk. For den almindelige borger vil elvere være en ekstrem sjælenhed - og de vil reagere ligeligt med frygt, paranoia og beundring. Højelverne bor langt mod vest, forbi Marienburg og Brettonia og de store åbne have. Her bor de på økontinentet Ulthuan, hvor deres 10 kongedømmer ledes samlet under Fønikskongen. Over Ulthuan strømmer en evig magisk malstrøm, der dræner kaos fra verden - et mirakel, der vidner om deres overlegne magiske kapaciteter. Højelverne er først og fremmest en søfarts- og handelsnation, der sejler på tværs af de store have. Der findes endda diplomater, ambassadører og handel med Kejserriget. Skovelverne er tætte naboer til Kejserriget, bosat både i den store skov Athel Loren vest for Kejserriget samt i Laureorn Skoven, der er placeret i den nordlige del af Kejserriget. Forholdet mellem Kejserriget og skovelverne er mere fjendtligt, grundet de forskellige tilgange til naturen. Skovelverne søger at bevare naturen, og Kejserriget ser naturen som en ressource. Det er på ingen måde uhørt, at kejserlige tropper forsvinder på mystisk vis, hvis de marcherer igennem de dybe skove - som regel komplet uden vidner, da skovelverne er eksperter med buen. Mørkelverne har land endnu længere væk end højelverne, på tværs af de store have mod de nordvestlige kolde lande. De tilbøder den mørke blodsgud Khaine, der kræver blodsofringer i sit navn. De er dygtige sømænd og pirater og bygger store skibe, der kan føre hele hære afsted til søs. Mørkelverne er meget langt væk fra den almindelige kejserlige borgers bevidsthed, da de er en sjælenhed selv blandt andre elverfolk - hvilket nok er meget godt, da deres onde kultur er mareridt inkarneret.





## 7.0 Kejserrigets Fjender

Kejserriget er en nation med mange fjender – både inden for og uden for landets grænser. De fleste af disse fjender er velkendte, om end den præcise viden omkring dem er mere folkefortælling end akademisk viden. F.eks. ville alle vide, at der findes kaosdæmoner og overnaturlige skabninger, men hvordan de ser ud, og hvad de laver, er op til den enkelte husmor at definere, når hun vil skræmme sine børn til lydighed. Undtagelsen er Rottemænd (afsnit 7.3), hvis eksistens formår at blive holdt skjult, trods gentagende eksempler på, at de findes.

### 7.1 Væsener af kaos

Den mest nærværende trussel mod Kejserriget er altid kaos. De Mørke Kaosguder fører en evig kamp mod Kejserriget for at lokke dem i fordærv og vende mennesket til gudernes forvrængede mål. Kaosfjenden har mange ansigter, og der findes alt mellem kultister, krigere, mutanter, dæmoner og andre monstre. Der er andre grupper af væsener, som også kommer af kaos, men som er tilpas afgrænsede til, at de omtales som deres egen selvstændige race.

**Kaoskultister:** Er mennesker der har forårsaget de kejserlige guder til fordel for de Mørke guder. De går forklædt blandt almindelige borgere og spreder det forbudte ord i skyggerne. Mange kultister ved slet ikke at de tjener kaosguderne, men er blevet narret til at tro, at de tjener de rigtige guder. Kaoskultisterne tjener altid et højere mål; f.eks. at nedbryde Kejserriget, at sprede en bestemt plage, eller bare konvertere flest muligt.



**Mutanter:** Er mennesker, der er blevet udsat for kaos for længe, enten gennem død eller eksponering, og derfor er begyndt at mutere. De kan gro ekstra

arme, haler, få øjne fra dyr, få syreblod eller andre unaturlige evner. Det er ikke alle mutanter, der har tjent kaos; nogen har bare været uheldige og været for tæt på. Det er dog irrelevant for Kejserrigets heksejagere, som er svorne til at dræbe mutanter. Derfor findes mutanter oftest i de laveste samfund, hvor de kan gemme deres deformiteter – eller i rigets afkroge, hvor ingen leder.



Peter Munthe-Kaas

**Kaoskrigere:** Mennesker, der komplet sælger deres sjæl til kaosguderne og tjener dem værdigt, kan opnå den tvivlsomme ære at blive til en kaoskriger. Kaoskrigere kan identificeres ud fra deres tunge rustninger, støbt i helvedesild, og at de er vokset til en unaturlig størrelse. Kaoskrigere udvælges blandt de stærkeste krigere, typisk fra de mennesker, der bor nord for Kejserriget – enten i landet Norsca eller på fortabte Kaos-ødemarker.



Henrik Fomsgaard



**Dæmoner og monstre:** Endvidere findes der kaosdæmoner og andre større monstre, hvis form og størrelse er uendeligt varierende. De største dæmoner tjener typisk som generaler for kaoshære, der søger at invadere andre lande. Hvis et menneske muterer tilpas meget, kan de endda udvikle sig til at blive Kaos-Yngel; et monster af tusinde deformiteter, der har mistet besindelsen og kun forsøger at dræbe.

## 7.2 Bæstmænd

Bæstmænd er en race af humanoide mutanter, der alle bærer bestiale egenskaber såsom klove, horn, pels og primitive sind. De er en race skabt af kaos, der tilbyder kaos som en samlet helhed - men deres simple sind søger kun at hæрге, dræbe og ødelægge. Derfor er kaosguderne sjældent interesserede i dem, for bæstmænd gør præcis, hvad de vil, hvornår de vil, og hvorfor de vil. De kan derfor ikke bruges af kaosguderne til større planer eller højere formål. Bæstmænds horde opstår typisk i de dybe skove, og når en gruppe er blevet tilpas stor, går de til angreb på landsbyer, rejsende og lignende. Derfor har Kejserriget Vejvogtere og specialiserede troldmænd fra Rav-Ordenen ansat til at "holde bestanden nede".

## 7.3 Rottemænd

Rottemænd er en race af humanoide rotter, der går på to ben, og som bor under jorden i et gigantisk interkontinentalt hulesystem, kaldet "Underriget". Underriget strækker sig over hele verden, og under hver storby gemmer der sig et parallelsamfund, bygget af affald, ekskrementer og rester fra overfladens samfund. I Kejserrigets kloaker er chancen for at møde rottemænd derfor ikke helt uhørt. I deres samfund er der ingen medlidenhed eller empati; der er kun overlevelse og styrken til at rejse sig over andre i det gigantiske hierarki. Rotterne bekæmper konstant hinanden, både individuelt og i store klaner - hvilket gør, at de sjældent har tid til angreb på andre racer. De ledes dog fælles under "De Trettens Råd", som består af overhovedet af de 12 største klaner, og den 13. plads er reserveret til deres onde gud, Den Hornede Rotte. Rotterne er fascineret af de grønne Troldsten, krystaliseret kaosenergi, som bruges til at give liv til deres gale maskiner og teknologi.



Credit: Xander Endahl

Rottemænd er specielle i den henseende, at der er gentagende eksempler i historien, med hele byer, der bliver sværmet og ruineret af deres hære - og alligevel er der ingen, der kender til deres eksistens. Der er to gode årsager hertil: For det første er Underriget en gigantisk eksistentiel trussel mod Kejserriget, og hvis alle kendte til truslen, ville der opstå vild panik. Derfor er kendskabet til rottemænd forbeholdt eliten i Kejserriget, som holder denne hemmelighed tæt inde på kroppen for i stedet at bekæmpe truslen uden at skabe panik. Derfor er den officielle melding i Kejserriget, at der ikke findes rottemænd, som understøttes af overvældende mange akademikere og lærde, som fordrejer fortællingerne til at handle om "muterede bæstmænd" eller "rottefængernes fantasier". Den anden årsag er, at rottemændene afholder en årlig festival, hvor der laves et stort magisk ritual, der svøber racen i skyggemagi. Dette gør, at viden om rottemænd har hurtigt forlader hukommelsen, og at ens syn spiller tricks på én; I stedet for en stor rotte ser man måske en behåret hobbit eller et barn i kostume.

Dette må også gerne understøttes til Krigslive, således at selvom man ser Rottemænd dagligt, så findes der konstante påskud for at benægte, at de findes.

## 7.4 Norsca

Nord for Kejserriget, på tværs af det åbne hav, findes søfarernationen Norsca. Norsca bor tæt på Kaosødemarkerne, og derfor er det naturligt, at de tilkender sig kaosguderne. Modsat andre kaoskultister tilbyder de kaosguder som ét samlet panteon (dog



under andre navne). Norsca er opdelt i forskellige klaner, som er mere eller mindre fjendtlige. Nogle klaner angriber og plyndrer alle skibe og kystbyer, mens andre klaner i højere grad forsøger med handel og diplomati. Som søfarende nation har de også rejst verden rundt og har endda bygget den mest succesfulde koloni i det fremmede og eksotiske land, Lustria, der ligger på den anden side af verdenskortet. Selvom Norsca både kan finde på at handle og tage på opdagelsesrejser, er de først og fremmest krigere - og når kaosguderne kalder til krig mod Kejserriget, står de Norscanske klaner klar.



## 7.5 Grønhuder

Grønhuderne er en race af humanoide, levende svampevæsener. Der findes mange typer af grønninger, der varierer kraftigt i størrelse, men ens for alle er deres grønne hud og evige lyst til at hærge og ødelægge. Derfor er grønningerne også en evig plage for den civiliserede verden. Når en grønningstamme er blevet tilpas stor, kalder høvdingen "Waaargh!", hvorefter de går fra by til by for at hærge, indtil de til sidst taber og dør.

**Snotlinger:** De er de mindste og svageste af racen og står under en meter høj. Deres primitive hjerner formår kun at gro svampe til føde og angribe uden omtanke for eget vel og ve. Snotlinger er derfor ikke meget mere intelligente end (dumme) vilddyr.

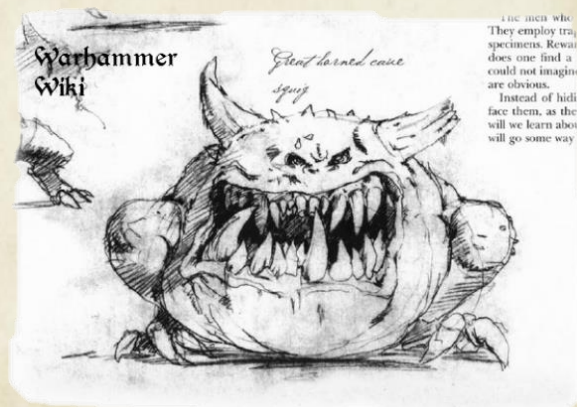
**Gobliner:** De er mindre og svagere end mennesket, men har list og snedighed. De udgør grønningernes

primære arbejdskraft og er derved drivkraften bag samfundet. De er krysteriske væsener, der aldrig ønsker at angribe fra fronten. Undtagelsen er fanatikerne, der spiser sig høje på giftige svampe og kaster sig hovedkulds i døden, armeret med store metalkugler med pigge. Der findes mange underracer af gobliner, som tilpasser sig til bestemte terræner. F.eks. 'Natgobliner', som bor under jorden i huler, eller 'Skovgobliner', der rider på store edderkopper fra de dybe skove.



**Orker:** De er grønningernes krigere og er store, muskuløse humanoider med forvoksede tænder og en aggression designet til at ødelægge verden. Fordi de er størst og stærkest, er det også altid dem, der bestemmer, med hård hånd og døden til følge for alle, der trodser dem.

**Squig:** En squig er et simpelt, tobenet bæst med stærke ben til at hoppe og en uforholdsmæssigt stor mund fyldt med sylespidse tænder. De lever kun for at spise. De deler grønningernes svampelignende fysiologi og ses derfor ofte i følgeskab med dem. Grønningerne bruger dem til at stå vagt, i krig, som ridedyr og som en kilde til mad.





## 7.6 Levende Døde

Enhver kejserlig borger ved, at de døde kan rejse sig igen. Derfor er Dødeguden Morr's velsignelser vigtige, for de holder ens sjæl i efterlivet og beskytter dit legeme efter livet. De Levende Døde kommer i mange versioner, men har alle til fælles, at deres legeme eller sjæl besidder liv efter døden. Gennem tiderne har der været mange krige mod de udøde: enten mod troldmænd, der er blevet gale af magt, eller vampyr fyrster, der har forsøgt at overtage Kejserriget. Det er knap 500 år siden, at tre vampyr fyrster, alle fra Von Carstein-slægten, rejste store hære af Levende Døde, og alle gjorde krav på ejerskab over Kejserriget. Dette blev kendt som Vampyrkrigene, og lige siden har det været lov, at lig begraves uden for bymurene af hensyn til storbyernes sikkerhed. De Levende Døde er en plage, der er spredt over hele den kendte verden; søulke, der har rejst vidt omkring, kan have hørt om skibe bemanded af udøde - og særligt belæste akademikere vil måske vide, at vampyrismen og dødemagi stammer fra Araby mod syd, hvor det blev opfundet af mytiske troldmænd i fordums tider.

**Skeletter og Zombier:** De er viljeløse slaver for nekromantikerne eller vampyren, der genoplivede dem. De adlyder blindt ordrer fra enten deres uhellige skabere, nekromantikerne eller vampyrerne. Forskellen på skeletter og zombier er primært, hvor længe de har ligget i jorden.

**Genfærd:** Spøgelse og onde ånder er kropsløse sjæle, der ikke har kunnet forlade livet, selv efter deres død - typisk på grund af en særlig tragisk død. De besidder principielt fri vilje, men er typisk fanget i bestemte følelser eller oplevelser, der giver dem et helt bestemt, manisk handlingsmønster.

**Ligædere:** Er hverken helt døde eller helt levende, men et sted i mellem. De er efterkommerne af kanibaler, hvor generationer af indavl har ledt til mistet forstand og bevidsthed. De har lange kløer, spidse tænder og ligner mennesker i forrædelse. De er en plage for gravsteder, hvor de søger mad.

**Vampyrer:** De er mystiske og mægtige nattevæsener, der gemmer sig blandt almindelige mennesker. De besidder magt over dødsmagien og sindet og kan sprede deres indflydelse og art gennem blodets forbandelser. Det siges, at de kan kontrollere nattens

dyr, såsom rotter og flagermus.

**Udøde Monstre:** Alt levende kan rejse sig igen, og derfor findes der uendeligt mange varianter af udøde monstre. Alt mellem ulve, drager og gigantiske skeletter kan animeres af tilpas stærke troldmænd.

## 7.7 Øglemænd

På tværs af de store have, langt mod sydøst, findes det forjættede land, Lustria, der er dækket af forladte templer fyldt med guld, smykker og juveler. Kejserriget har ingen formelle ekspeditioner eller kolonier i dette nye land, men det er ikke uhørt, at private aktører, såsom rige handelsmænd, selv forsøger sig med lykken. Det er et rigt land, og ønsket om et bedre liv kan lokke mange eventyrere på rejse. For de fleste tilrejsende er et eventyr til Lustria dog lig med en dødsdom. Landet er brutalt og eksotisk, fyldt med giftige dyr og monstrose øgler. Det siges endda, at der findes øglemænd på to ben, der bevogter disse gamle tempelbyer; nogle små som gobliner og andre på størrelse med trolde. Det er dog langt fra Kejserriget til Lustria, og de fleste vil nok tvivle på den slags fordrudne sømandsfortællinger.

## 7.8 Monstre

Den gamle verden er stor, og der findes langt flere monstre og bæster end beskrevet her. Nogle få af disse monstre er: trolde, minotaurer, enter, drager, gigantdyr (såsom ulve, edderkopper, slanger, elge m.fl.), sumpmonstre, havmonstre, varulve, hydraer, giganter, basilisker og selvfølgelig griffen (som er et helligt dyr i Kejserriget). De fleste monstre er ukendte blandt den almindelige befolkning, og kendes kun gennem fortællinger og myter.





## 8.0 Vilkårlig vittig viden

I dette afsnit samles mindre detaljer om Warhammer-verdenen og Kejserriget, som ikke er nødvendige at kende til, for at kunne begå sig til Krigslive. Det er dog stadig sjov viden at have, for at forstå lidt mere om verdenen.

### 8.1 Riddere i Kejserriget

Modsat populær tro, så er det ikke adlen der udpeger riddere. I Kejserriget er der i stedet en lang række Ridderordener, som langt hen af vejen er selvstændige organisationer - og de er næsten altid tilknyttet en bestemt religion. Det vil sige, at hvis man ønsker at være ridder, så skal man optages af en orden, frem for at imponere den lokale adel.



Eksempler på ridderordener er:

- ☠ **Reikvogternes Orden:** Er ikke dedikeret til nogen gud, men har svoret at beskytte den nuværende royale blodslinje i Reikland (og nuværende Kejser). Ordenen er under 100 år gammel, men er vokset meget hurtigt.
- ☠ **Pantherens Orden:** Er ikke dedikeret til nogen gud, men er svoret til at udrydde kaos i Kejserriget.

- ☠ **Den Hvide Ulvs Orden:** Er dedikeret til Ulric, og tjener Ulric-kultens ypperstepræst, kaldet "Ar-Ulric".
- ☠ **Den Strålende Sols Orden:** Er dedikeret til Myrmidia, og er svoret til at beskytte hendes templer.
- ☠ **Griffens Orden:** Er dedikeret til Sigmar, og beskytter hans templer over hele Kejserriget.

### 8.2 Mannslieb og Morrslieb

Den Gamle Verden har ikke én, men to måner. Den første hedder Mannslieb, hvis navn er opkaldt efter havguden Manaan. Mannslieb er den hvide måne, der følger den normale årscyklus og kalender. Dette er den normale måne, som man kan kortlægge og navigere efter. Den anden hedder Morrslieb (også kaldet Den Mørke Måne eller Kaosmånen) og er opkaldt efter dødsguden Morr. Morrslieb er grøn, ligner et dødningshoved og har ingen fast cyklus. Den kan vise sig højt eller lavt på himlen - skinne kraftigt eller svagt - eller være tæt på eller langt fra. Kun to gange om året står Morrslieb altid højt, og det er på Hexennacht og Geheimnischnacht, hvor det overnaturlige altid viser sit skræmmende ansigt. Morrslieb forbindes med det overnaturlige og farlige, og der findes mange fortællinger om, hvad der sker, når den lyser på himlen. Nogen siger, at de døde rejser sig; andre insisterer på, at månens lys forvandler godtfolk til mutanter; nogen påstår, at grænsen til de hensides riger bliver tynd, og man kan tale direkte med guderne.





### 8.3 Den kejserlige kalender

Når man taler om årstal i Warhammer-verdenen, så gøres det altid efter den kejserlige tidsregning - som starter, da Sigmar (den første Kejser, ophævet til gud) blevet kronet. Dette forkortes I.C. (Imperial calendar), og starter ved år 1. Den Kejserlige kalender er bygget efter dværgenes månekalender, som består af 400 dage, fordelt på 12 måneder, af uger på 8 dage. Der findes 6 store helligdage, komplimenteret af mange mindre lokale helligdage. Hver ugedag og måned har sit eget navn.

### 8.4 Magi og mirakler

Magi kommer fra kaos, og enkelte mennesker kan naturligt trække på kaos og bruge energien til at ændre på verden - eller med andre ord kaste magi. Magien er opdelt i 8 vinde, som hver repræsenterer en farve og ét bestemt aspekt: Rød (ild), Blå (Himlene), Gul (Metal), Brun (bæsterne), Grøn (liv), Hvid (lys), Lilla (død) og Grå (skygge). Når man trækker på kaos, er der altid en chance for, at man bliver korrumpet. Derfor er det forbudt at bruge magi i Kejserriget for alle andre end statsautoriserede troldmænd, kaldet Magistre, som får deres formelle uddannelse på De Kejserlige Kollegier i hovedstaden Altdorf. Kollegierne er specialiseret i hver deres vind og bruger deres kræfter på forskellig vis til at hjælpe Kejserriget som helhed. F.eks. hjælper de grønne troldmænd med at holde skovene fri for bæstmænd, og de røde troldmænd hjælper Kejserrigets hære i krig.

Erfaringen har vist, at det er særligt svært at trække på flere vinde, og derfor må magistrene kun bruge én. Historien er fyldt med dæmonologer og nekromantikere, der ødelægger hele lande i deres søgen på magt, og derfor er troldmænd også svøbt ind i mystik og fordomme. En troldmand, der ikke er magister, er i statens øjne en heks, troldkarl eller det, der er værre. Derfor har Sigmar-kirkens heksejagere også en særlig opgave i at finde heksene, hvorend de gemmer sig, og vurdere, om de skal tages til Akademiet i Altdorf for at blive oplært som magistre - eller henrettes på stedet. Mirakler er, modsat magi, en kraft der kommer direkte fra guderne. Et fåtal af særligt hellige gejstlige har evnen til at påkalde sig mirakler, og disse omtales som "Velsignede". Mirakler kan minde om magi i dens effekt, men roden er komplet anderledes. Hvor magi er et håndværk, som kan tillæres, så kommer mirakler af dedikation til sin gud og renhed i sjælen.

