

# Einführung in die Warhammer-Welt

von Sebastian Mayer

Irgendwie Mystery wird dieses Jahr wieder mit Warhammer Fantasy - Hintergrund gespielt. Um Euch den Einstieg in die Warhammer-Welt zu erleichtern, habe ich hier eine kurze (ich sage hier zwar kurz, aber bei 25 Jahren Hintergrund ist es halt schwierig, es kürzer zu machen ;) Zusammenfassung geschrieben.

Spielbare Rassen sind:

- Menschen (egal welcher Herkunft)
- Halblinge
- Elfen (Hochelfen und Waldelfen)
- Zwerge

Mischwesen gibt es mit Ausnahme von Mutanten und Tiermenschen nicht; Wer eine dieser Rassen spielen möchte, meldet sich am besten als NSC an

Spieler die eine offensichtlich böse Rasse, wie zum Beispiel: Orks, Goblins, Dunkeelfen, Chaoskrieger, etc spielen wollen, sprechen sich am Besten mit jemandem vom Orga-Team ab.

## Völker

### Menschen des Imperiums

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

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

### Stil

Von der Mode und dem technischen Stand kann man das Imperium dem 30-jährigen Krieg zuteilen (zB geschlitzte Hemden und Hosen) - mit einigen Steampunktelementen; Schwarzpulver ist schon bekannt, trotzdem sind Bogen und Armbrust weit verbreitet, da die Herstellung von Schwarzpulver und -waffen teuer ist;

### Religion

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

#### Manann - Gott des Meeres

Symbol: fünfzackige Krone / Dreizack / Albatros

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

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

#### Mórr - Gott des Todes und der Träume

Symbol: Schwarze Rose / Rabe / (offenes) Steintor

Priester-Tracht: schlichte, schwarze Roben, ohne Verzierungen

Mórr, Gatte Verenas, ist der Gott des Todes und der Herrscher der Unterwelt und erbitterter Feind des Untods - denn wer Untote erschafft, beraubt seine Domäne.

Jene, die schlafen, nähern sich dem Tod an, und zudem ist der Tod die Zukunft, die jedem bevorsteht. Deshalb ist Mórr auch Gott der Träume und Prophezeiungen.

### Myrmidia - Göttin des Krieges

*Symbol:* Speer hinter einem Schild / Adler

*Priester-Tracht:* Blaue Gugel über weißer, rotgesäumter Kutte

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

### Ranald - Gott der Gauner

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

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

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

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

### Rhya - Erdmutter

*Symbol:* Ährengarbe / Pfeil & Bogen / Blumen

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

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

### Shallya - Göttin der Heilung, der Gnade und der Geburt

*Symbol:* Taube / Herz mit Blutstropfen

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

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

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

### Sigmar Heldenhammer - Beschützer des Imperiums

*Symbol:* Doppelschweifiger Komet / Kriegshammer

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

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

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

### Taal - König der Götter, Herr der Natur

Symbol: Geweih / Hirschchädel / Steinaxt

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

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

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

### Ulric - Gott der Wölfe, der Schlacht und des Winters

Symbol: (weißer) Wolf

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

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

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

### Verena - Göttin der Gelehrsamkeit und Gerechtigkeit

Symbol: Eule / Waagschalen / nach unten weisendes Schwert

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

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

## Halblinge

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

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

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

## Stil

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

### Religion

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

### Esmeralda - Göttin von Heim und Herd

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

ander Götter sind noch:

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

## Elfen

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

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

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

Die meisten Waldelfen leben wohl im Wald von Loren, der an Bretonia grenzt. Die Wälder der Waldelfen werden nicht nur allein von den Elfen geschützt, auch Waldgeister, Baumenschen und Dryaden helfen Eindringlinge fern zu halten.

Hochelfen oder Asur, wie sie sich selbst nennen, sind edle und grazile Geschöpfe, und bewohnen die Insel Ulthuan.

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

### Stil

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

Waldelfen verwenden außer für ihre Waffen kaum Metall. Ihre Kleidung und Rüstung ist aus Stoff und Leder gearbeitet, das meist die Farben der jeweiligen Jahreszeit hat. Hochelfen haben meist lange Gewänder in kühlen Farben an und im Gegensatz zu ihren Vettern aus den Wäldern verwenden sie sehr wohl Metall und Stahl für ihre Waffen und Rüstungen.

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

### Religion

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

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

### Asuryan - Stammvater aller lebenden Dinge

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

### Hoeth - Gott des Wissens, Weisheit und Magie

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

### Isha - Muttergottheit der Fruchtbarkeit, Hüterin der Ordnung

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

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

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

### Kurnous - Vater der Elfenrasse, Gott der Jagd

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

### Lileath - die Jungfer, Göttin der Träume und des Glücks

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

### Loec - Gott der Gaunerei, Musik und Tanzes

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

### Mathlann - Herr der See und Stürme

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

### Marai-heg - Göttin des Schicksal und Todes

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

### Vaul - Gott der Schmiede

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

## Zwerge

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

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

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

### Stil

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

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

### Religion

In der zwergischen Religion dreht sich beinahe alles um die Verehrung der Ahnen, das Feiern ihrer Taten und den Dank für ihr edles Erbe. Zwerge sprechen selten von ihrer Religion und schienen nicht zu beten. Statt zu beten ehren sie ihre Götter, indem sie Geschichten von ihren Ahnen erzählen und Lieder singen, in denen ihrer heroischen Taten gedacht wird.

Grungni - Gott der Minen und Handwerker, Vater der Zwerge

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

Grimnir - Gott des Krieges

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

Valaya - Beschützerin und Mutter der Zwerge

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

# Magie

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

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

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

## Die acht Winde

Wind	Farbe	Lehre	Bereich	Magieschule
Aqshy	Rot	Lehre des Feuers	Ungezügelter Leidenschaft, Feuer, offensiv, direkt, Emotionen, Mut, Aggression, Erregung	Feuerorden
Azyr	Blau	Lehre des Himmels	Kenntnis um das Unbekannte, Manipulation des Firmaments, Stürme, Voraussagen	Himmelorden
Chamon	Gelb	Lehre des Metalls	Logik, Wissensdrang, Alchemie, Transmutation, Kreation, Investigation, Metalle	Goldorden
Ghur	Braun	Lehre der Bestien	Instinkte, Tiere, Wildnis, Triebe, Gebirge, Wälder, Moore	Bernsteinorden
Ghyran	Grün	Lehre des Lebens	Wachstum, Entwicklung, Nahrung, Fruchtbarkeit, Kreislauf, Heilung, Pflanzen	Jadeorden
Hysh	Weiß	Lehre des Lichts	Heilung, Dämonen bannen, Wissen, Weisheit, Wahrheit	Lichtorden
Shyish	Purpur	Lehre des Todes	Tod, Angst, Unbekanntes, Ehrfurcht, Erinnerung, (keine Nekromantie!)	Amethystorden
Ulgur	Grau	Lehre der Schatten	Unsichtbare Tiefen, Hirngespinnste, Schatten, Illusion, Finsternis, Unsichtbarkeit, Schrecken, Nebel, Misstrauen, Verwirrung	Grauer Orden

## Sonderformen:

### **Weißer Magie (Qhaysh)**

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

### **Schwarze Magie (Dhar)**

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

Chaosmagie und Nekromantie gehören zur schwarzen Magie



# Die Mächte der Zerstörung

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

## Grünhäute

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

## Chaos

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

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

Wer noch mehr Details zur Warhammer-Welt haben möchte, kann sich unter <http://whfb.lexicanum.de/wiki/Hauptseite> informieren.

Quellenbücher:

Warhammer Fantasy Rollenspiel - Grundregelwerk

Warhammer Fantasy Rollenspiel - Sigmars Erben

Warhammer Fantasy Rollenspiel - Reiche der Magie

Warhammer Fantasy Rollenspiel - Reiche des Glaubens

Warhammer Fantasy Rollenspiel - Bestarium der Alten Welt