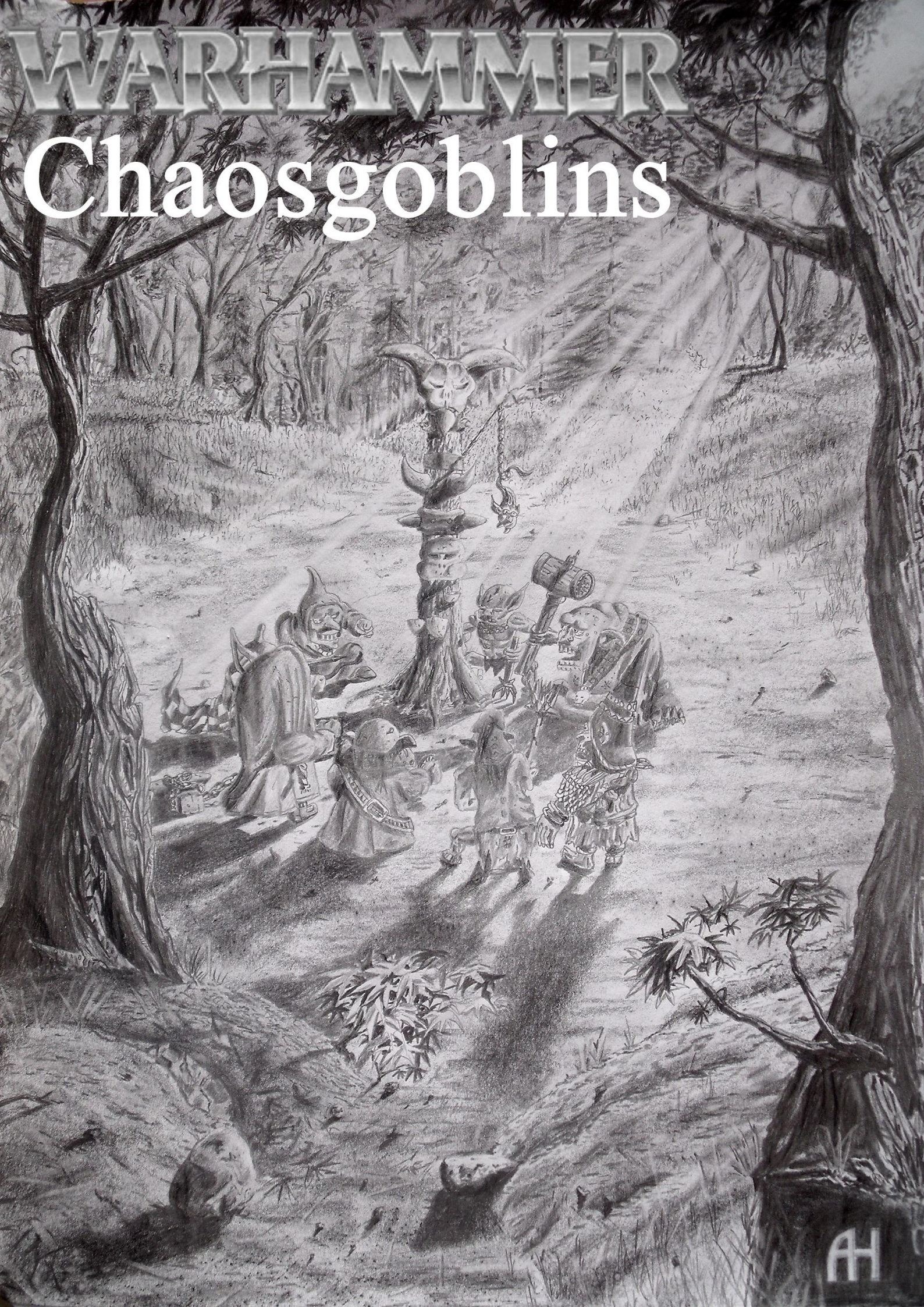




WARHAMMER

Chaosgoblins



Chaosgoblins



Inhalt

• Einleitung	4	○ Krabblareita.....	19
• Die Chaosgoblins	5	○ Feuagobos.....	19
○ Entstehung der Chaosgoblins.....	6	○ Mutantenschleuda.....	20
○ Tzeentchs Werk und Nurgles Beitrag.....	7	○ Feuaballästa.....	20
○ Länder der Chaosgoblins.....	8	○ Riesenkrabbla.....	21
○ Dämonenkulte.....	9	○ Beschworener Dämon.....	22
○ Wichtige Ereignisse.....	10	• Chaoswaaagh-Magie	23
• Armeeliste	11	• Das Sammeln einer Armee	25
○ Sonderregeln.....	11	• Armee der Chaosgoblins	26
○ Chaoswaaghboss.....	12	○ Kommandanten.....	28
○ Kultführer.....	13	○ Helden.....	29
○ Kultist'n.....	14	○ Kerneinheiten.....	30
○ Mutantengobbos.....	15	○ Eliteeinheiten.....	32
○ Besessenä.....	16	○ Seltene Einheiten.....	34
○ Entrückte.....	17	○ Dämonengeschenke.....	35
○ Totemwächter.....	18	○ Kultgegenstände.....	37
○ Todesgeiareita.....	18	• Impressum	41
		• Anhang und Referenzbogen	42



Einleitung

Willkommen im Armeebuch der Chaosgoblins. Dies ist ein Leitfaden zum Sammeln, Bemalen und Spielen einer gesegneten Goblinarmee der Chaosgötter.

Warhammer

Das Warhammerregelbuch enthält alle Informationen, um mit deinen Zinn- oder Plastikfiguren zu spielen. Jede Armee besitzt ein eigenes Armeebuch, welches nach diesen Regeln aufgebaut ist und es dir ermöglicht eine starke Armee zu formieren. Das Buch in deinen Händen ist allerdings kein reguläres Armeebuch von GamesWorkshop, sondern eine Privatanfertigung zum Volk der Chaosgoblins.

Gründe zum Sammeln

Durch jahrelange Korruption hat sich im Stamm der Chaosgoblins ein Chaoskult etabliert, der versucht so viele Opfer und Macht zu erringen um den dunklen Göttern zu huldigen. Im Zentrum deiner Armee stehen die Kultmeista, mächtige Magier, welche die Zeremonien leiten. Sie gebieten über Horden von Kultisten, Mutanten und Besessenen, die sich auf deine Feinde stürzen, während ein riesiger Dämon aus der Mitte der Streitmacht kommt und alles in seinem Weg zerfetzt.

Dieses Buch enthält

Jeder Codex ist in Sektionen unterteilt, die sich mit bestimmten Aspekten deiner Armee befassen. Dieses Buch enthält:

Die Chaosgoblins

Hier wird die Geschichte der Chaosgoblins beschrieben: ihre Anfänge, der Gegner und ihre Kultur.

Armeeliste

In der zweiten Sektion geht es um die Truppen die du in die Schlacht führen kannst und ihre Sonderregeln. Außerdem lernst du

mächtige Helden der Chaosgoblins kennen.

Der Chaoskult

In diesem Abschnitt werden die Figuren präsentiert und du erfährst wie du eine eigene Chaosgoblinarmee aufbaust.

Armee der Chaosgoblins

Hier werden Kräfte und besondere Gegenstände aufgelistet. Jede Einheit erhält Punktwerte, sodass du eine eigene Streitmacht entwickeln und ins Feld führen kannst.

Weitere Informationen

Obwohl dieses Buch alles beinhaltet, was du zum Aufbauen deiner eigenen Armee brauchst, findest du weitere Informationen unter folgenden Seiten:

www.warhammer.de
www.blackdracula.npage.de





Die Chaosgoblins

Tief in den Wäldern der Alten Welt beginnt einer der größten und gefährlichsten Waaghs zu entstehen. Doch er wird nicht von einem Orkboss geführt, sondern einem Goblin, einem Chaosgoblin und Diener des Herrn der Magie, Tzeentch selbst. Jahrhundertlange lang haben die Chaosgoblins sich in den Wäldern ausgebreitet, andere Stämme unterwandert und jetzt endlich sind sie zahlreich genug, um die Welt im Namen des Großen Zauberers zu erobern.

Die Mutantengoblins schwellen wortwörtlich an vor Freude und die Besessenen kommen kreischend aus ihren Verstecken gestürmt, um jeden zu zerfetzen der ihnen im Weg steht.

Die Kultisten bereiten mit ihren verderbten Meistern mysteriöse Rituale vor, um die Welt in Blut zu baden. Von den höchsten Gipfeln des Weltrandgebirges kommen die Todesgeierreiter und verbreiten Angst und Schrecken unter ihren Feinden.





Die Entstehung der Chaosgoblins

Die Ursprünge der Chaosgoblins liegen in den Ländern der Finsternis. Dort lebten schon seit langem hunderte Goblin- und Orkstämme. Als die Chaosportale kollabierten, verloren einige Zwerge den Kontakt zu ihren Verwandten im Weltrandgebirge und waren gezwungen einen finsternen Pakt mit dem Chaosgott Hashut einzugehen, um ihre Vernichtung durch die Dämonenhorden abzuwenden. Nachdem sich die Lage stabilisiert hatte, begannen die Chaoszwerge mit großen Expeditionen, bei denen sie tausende Orks und Goblins versklavten und in ihre Städte verschleppten. Dort mussten sie in riesigen Industrieanlagen schuften und sich zu Tode arbeiten. Um diesem Schicksal zu entgehen, flohen einige Goblinstämme in den Norden. Dabei wurden sie den ganzen Weg über von Sklavenjägern verfolgt und mussten sich gegen Barbaren und Monster verteidigen. Als sie schließlich ihre Verfolger in einem kleinen Gebirgszug abgehängt hatten, ließen sie sich in einer alten Minensiedlung der Dawi nieder.

Im Hohen Norden war das Chaos besonders präsent und so waren die Goblins immer noch bedroht. Ständig vielen Horden von Tiernmenschen, Dämonen und Chaosbarbaren über sie her. Außerdem wurden einige Schamanen durch die Chaosenergie korrumpiert, sodass der Chaosgott Tzeentch sie zu einem Pakt überreden konnte. Dieses finstere Bündnis rettete schließlich die Stämme vor der vollständigen Ausrottung. Ein riesiges Heer von Tiernmenschen belagerte die behelfsmäßig befestigte Siedlung der Goblins und hatte sich an mehreren Stellen schon fast ins Zentrum gekämpft. Dort aber wartete Ryslak, der stärkste Meisterschamane der Goblins auf sie. Er schleuderte den Bestien Energieblitze entgegen und verbrannte ihre Körper mit magischem Feuer.



Die Goblins, die gerade vor den Horden flohen und ihre Stellungen verlassen hatten, fassten wieder Mut und sammelten sich hinter Ryslak. Andere Quellen sprechen aber auch von schwächeren Schamanen, die sie mit magischem Feuer bedrohten und zurück in den Kampf trieben. Schließlich wurden die Tiernmenschen vernichtet, als eine gigantische Armee von Tzeentchdämonen erschien und ihnen in die Flanken viel.

Für seine Leistungen wurde Ryslak zum ersten Goblinchampion des Tzeentch und schließlich sogar der erste und größte Chaoswaaghboss der Chaosgoblins. Um dem Chaos besser dienen zu können, wurde er mit unglaublicher magischer Macht gesegnet und erhielt Flügel anstatt seiner Arme als Dämonengeschenk.

Dunkel und gefährlich ist die Welt, ein Ort voller Kämpfe.

+++ *Unbekannter Verfasser* +++



Der Kult entsteht

In den folgenden Jahren schuf Ryslak den Kult der Hundertbeinigen Spinne, der die Anbetung Tzeentchs unter den Goblins verbreitete. Dabei musste er die bestehende Hierarchie der Goblins nur so verändern, dass immer ein Champion des Chaos der Boss war. Dies setzte sich schon allein dadurch durch, dass die Mutanten jedem normalen Goblinboss haushoch überlegen waren. So wanden sich mit der Zeit alle Goblins Tzeentch zu und die Schamanen schworen Gork und Mork ab, um stärkere und vernichtendere Magie zu erhalten.



Tzeentchs Werk und Nurgles Beitrag

Nachdem sich die Chaosgoblins komplett Tzeentch ergeben hatten, waren sie wieder erstarrt und konnten sich gegen lokale Banden von Tiernmenschen und Barbaren durchsetzen. Dies erregte die Aufmerksamkeit der anderen Chaosgötter: als erstes bemerkte Slaanesh die neue Macht am Chaosmeer., doch die primitive Lebensweise und das ordinäre Verhalten der Goblins widerte ihn an und er ignorierte sie einfach.

Als nächstes nahm Khorne die Tzeentchanhänger nach mehreren kleinen Scharmützeln war. Um seinem ewigen Widersacher Tzeentch zu Schaden, entsandte er eine riesige Armee von Khorneberserkern und Barbaren. Nach anfänglichen Siegen an den Außenposten der Chaosgoblins wendete sich das Blatt jedoch und die Goblins lockten mit der Hilfe ihres Patrons die Diener des Blutgottes in Hinterhalte und Fallen im dunklen Nadelwald.

Nun war Nurgle an der Reihe. Er hatte aus Khornes Fehlern gelernt und war auch vom Potential der Goblins im Gegensatz zu Slaanesh fasziniert. So beschloss er sie mit seinem eigenem Kult zu infizieren. Er

schuf aus einem einsamen Goblinboss seinen Champion: Grok den Kranken, Träger aller Pestilenzen. Er gab ihm dem Auftrag einen Seuchenkult bei den Goblins aufzubauen und dann eine Revolte durchzuführen.

Nach Jahren der Konspiration und Hingabe hatte Grok eine kleine Anhängerschaft um sich geschart und griff Ryslak direkt an. Seine Madengoblins überfielen die Tzeentchpriester und der Nurglechampion stellte seinen Konkurrenten in der großen Opferhöhle. Doch als er ihm gegenüber stand zeigte sich seine wahre Goblinnatur: er wurde Ryslaks großer Macht bewusst und schlug ihm ein Bündnis vor. Der kleine Goblin hatte den größten aller Seuchenherrscher reingelegt – ob Tzeentch dabei seine manipulativen Finger im Spiel hatte weiß bis heute niemand. Nurgle war zwar überrascht und empört über die Taten seines Champions, doch sein plan hatte sich erfüllt. Der Kult wurde ein fester Bestandteil der Chaosgoblingesellschaft, sodass er Grok nur mit einem schwerfälligem fetten Körper voller eiternder Wunden segnete.



Länder der Chaosgoblins

Als die Goblinstämme vor den Jägern der Chaoszwerge flohen, mussten sie in den Norden ausweichen, da sie im Westen von den Resten des Dawireiches und im Süden von den Untoten bedroht wurden. So zogen sie in einer großen Wanderung in das nördliche Weltrandgebirge. Nach den Goblinskriegen erweiterten sie ihr Gebiet auf kleinere ehemalige Zwergenfesten und Minensiedlungen.

Höhlen

Der Großteil der Chaosgoblins lebt in unterirdischen Kavernen, wo sie ihre Rituale vollziehen, Pilze züchten und heilige Artefakte herstellen. Sie haben hauptsächlich natürliche Höhlen und Kavernen der Zwerge und Skaven übernommen und sie nach ihren Wünschen umgestaltet – das heißt sie haben sie nach Goblinmanier zugemüllt und überall Totems und Ikonen verteilt.

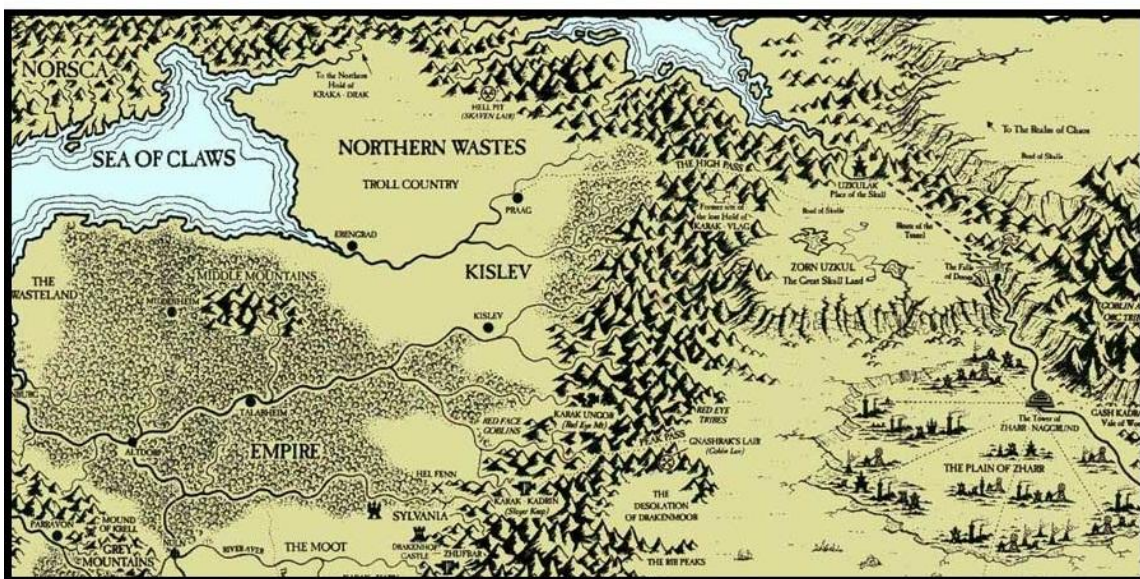
Berge

Über den Höhlen befindet sich das Weltrandgebirge. Unzählige Gebirgszüge ragen zum Himmel und umschließen tiefe Täler in denen nie die Sonne scheint.

Auf den eisigen Gipfeln der Bergketten kann kaum ein Mensch überleben, ohne zu erfrieren oder an der dünnen Luft zu ersticken. Nur riesige Geier ziehen ihre Kreise am Himmel auf der Suche nach Bergziegen oder einsamen Wanderern. Die Chaosgoblins kommen nur selten zu den Gipfeln, nur ab und zu ein Schamane der über gesehene Zeichen meditieren will oder ein Goblinboss der sich beweisen will und versucht einen Todesgeier zu fangen.

Wälder

In den kleinen Tälern des Weltrandgebirges wächst ein dichter Nadelwald, bevölkert von urzeitlichen Monstern und Bestien. Durch die Nähe zum Reich des Chaos lauern dort viele Gefahren und man kann durch einen einzigen Schritt in das Reich eines Dämons und so sein Verderben gelangen.



Dämonenkulte

Die gesamte Kultur der Chaosgoblins dreht sich um die Anbetung von Tzeentch, Nurgle oder ihren Avataren in Form von Tieren, Symbolen oder Dämonen. Das Pantheon der Goblins weist zwar eine Vielzahl von Gestalten und Kultgegenständen auf, alle sind aber ein Teil Tzeentchs oder Nurgles. Der große Wandler, Tzeentch, bildet dabei die zentrale Gestalt im Kult und wird von allen Goblins verehrt. Nurgle wird oft nur in Zeiten großer Not und von den Opfern der Goblinhierarchie angebetet.

Ähnlich wie das Menschevolk der Norse verehren die Chaosgoblins die Chaosgötter nicht als bössartige Wesenheiten des Chaos, sondern in Form von Symbolen und Tieren. So besteht eine Hauptaufgabe der Kultmeista im Deuten und Erkennen von Visionen und Ereignissen als Nachrichten der Götter. Sie achten auf bestimmte Tiere, rätselhafte Zeichen die im Feuer oder Wasser auftauchen oder Einflüsse des Chaos in ihrer Umwelt. Da Mutationen als Segnungen der Götter angesehen werden, stehen oft auch Mutantengoblins im Zentrum eines Kultes. Ein Kulddiener leitet oft die Zeremonie und der Mutant bringt dann das Opfer dar.

Heilige Zeiten

Im Laufe eines Jahres gibt es viele besondere Tage und Nächte an denen

ketzerische Rituale und perverse Messen gehalten werden. So wird das Jahr (nach dem imperialen Kalender) mit der Todesnacht begonnen, in der für gewöhnlich hundert Gefangene und freiwillige Opfer den Chaosgöttern dargebracht werden, um sich auch ihren Schutz für das nächste Jahr zu sichern.

In der Geheimnisnacht hingegen werden Große Dämonen beschworen, um sie um Rat zu fragen oder damit sie sie im Kampf unterstützen. In diesen beiden Nächten erstrahlt Morrslieb am Nachthimmel, sodass magische Zeremonien besonders gut funktionieren und Kultmeista starke Artefakte anfertigen können. Zusätzlich werden oft viele Goblins zu dieser Zeit in den Rang eines Auserwählten erhoben.



Vorhandene Kulte

Kult des Feuers

Dieser Kult verehrt den Aspekt des Feuers Tzeentchs. Der Chaosgott wird als alles verzehrend und verbrennender Rachegott von hauptsächlich Feuergoblins angebetet. Dieser Kult ist besonders bei den Waldelfen gehasst, da er jeden Hain niederbrennt.

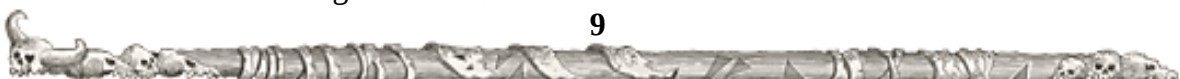
Kult des Spiegels

Der Kult des Spiegels ist der aggressivste von allen. Es sind die Krieger Tzeentchs

die Spiegelmaskentragen und ihre Feinde so verwirren.

Die schlafende Larve

Die Larve ist eine Geheimorganisation von einzelnen Goblins, die versuchen den Nurglekult in anderen Goblinstämmen zu verbreiten. Die Mitglieder agieren meist selbstständig, verehren aber alle Nurgle.





Wichtige Ereignisse

Alle Daten basieren auf dem imperialen Kalender

-10000 Die Grünhäute erscheinen auf der Warhammerwelt. Die Alten versuchen sie zu vernichten, doch trotz Einsetzen aller ihrer Mittel gelingt es ihnen nicht.

-5600 Der Fall

Die Warpportale an den Polen explodieren und gestatten dem Chaos die Welt zu betreten. Dämonische Horden überfluten die Welt.

-2600 Mehrere Goblinstämme flüchten vor den Sklavenjägern der Chaoszwerge aus den Ländern der Finsternis in den Norden.

-2453 Nach Jahren des Nomadentums lassen die Stämme sich in einer verlassenen Minensiedlung der Zwerge nieder.

480 Erster Chaoswaaagh

Die Chaosgoblins plündern viele abgelegene Siedlungen Kislevs und des Imperiums.

493 Nurgles Beitrag

Nurgle bemerkt die Chaosgoblins und entsendet seinen Champion Grok. Dieser wendet sich aber gegen seinen Meister und verbündet sich mit Ryslak.

497 Der Vampir Azathan durchquert das Land der Chaosgoblins und überschwemmt es mit Zombies, doch mit dem Herrn der Krankheiten an ihrer Seite könne die Grünhäute ihn zurückschlagen.

504 Pestwaagh

Mit dem Anschwellen der Seuchen brechen auch die Chaosgoblins über die Dörfer der Menschen herein.

583 Khornes Wut

Khorne will die Pläne Tzeentchs durchkreuzen und die Chaosgoblins vernichten. Er sendet ein riesiges Heer aus Chaosbarbaren in den Wald der Chaosgoblins. Mit der Hilfe Tzeentchs locken die Goblins sie aber solange in Hinterhalte, bis diese vernichtet sind. Von dieser Niederlage gegen „schwache Goblins“ so gedemütigt, zieht sich Khorne zurück. Seitdem hat er die Chaosgoblins in Ruhe gelassen und versucht seine Schmach zu vergessen.

1305 Eine mysteriöse Insel komplett aus Obsidian bestehend erhebt sich aus dem Chaosmeer. Kurze Zeit darauf werden kleine Enklaven der Chaosgoblins von Nebel umhüllt und alle Bewohner niedergemetzelt..

2302 Der große Krieg gegen das Chaos
Die Chaosgoblins greifen das erste Mal aktiv in das Weltgeschehen ein und kämpfen an der Seite des Chaos.

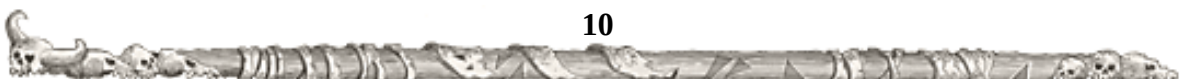
2304 Rückzug

Das Chaos wurde geschlagen und die Chaosgoblins verstecken sich in Wäldern und Höhlen. Die nächsten 200 Jahre bleiben die Chaosgoblins vom Rest der Welt unbemerkt und sammeln ihre Kräfte langsam.

2430 Einige wenige Krötengnoblar erscheinen bei den Chaosgoblins. Sie flüchten vor den Chaoszwerge, die ihr misslungenes Experiment vernichten wollen.

2522 Sturm des Chaos

Die Chaosgoblins sammeln sich unter dem Banner des Chaos.





Armeeliste

Die folgenden Seiten stellen sämtliche Einheiten der Chaosgoblins vor, ihre Sonderregeln und ihr Hintergrund. Alle Kommandanten und Helden, jede Einheit wird beschrieben. Außerdem sind besondere Charaktermodelle enthalten, die deiner Armee Charakter, aber vor allem kräftige Unterstützung im Kampf bieten.

Sonderregel – Chaosanbeter

Die Mehrheit der Chaosgoblins sind Kultisten – Goblins die Dämonenkulte des Chaos betreiben. Durch den daraus resultierenden ständigen Kontakt mit Chaosenergie besitzen viele von ihnen Mutationen oder sind verrückt. Sie erleben täglich erschreckende und verstörende Ereignisse, sodass sie eine gewisse Immunität gegenüber

Furchteinflößenden Dingen entwickelt haben.

Eine Einheit mit dieser Sonderregel erhält bei einem Sammeltest auch mit einem 2er Pasch Wahnwitziger Mut, zusätzlich zum 1er Pasch.

Basegrößen der Chaosgoblineinheiten

Da die Chaosgoblins ein fiktives Volk aus dem Warhammeruniversum sind, gibt es keine Modelle für die Einheiten. So ist ein Spieler gezwungen sich selber Einheiten anzufertigen in dem er bereits bestehende umbaut. Um dies zu erleichtern sind hier sämtliche Basegrößen der Chaosgoblineinheiten aufgelistet:

Charaktermodelle:

Chaoswaaghboss.....2,5cm
Kultmeista.....2cm
Kultdiener.....2cm
Besessener.....2cm
Mutantenbosse.....2,5cm
Ryslak der Gesegnete.....2,5cm
Grok der Kranke.....4cm

Kerneinheiten:

Kultist'n.....2cm
Mutantengobos.....2,5cm
Besessenä.....2cm
Entrückte.....2cm oder 2,5cm

Eliteeinheiten:

Todesgeiareita.....4cm
Krabblareita.....2,5x5cm
Totemwächter.....2cm
Mutantenschleuda.....5x10cm
Feuagobos.....2cm

Seltene Einheiten:

Feuaballästa.....ohne Base
Beschworener Dämon.....5cm
Riesenkrabbla.....5x10cm



Alle hundert Jahre wählt Tzeentch einen besonders starken Mutantenboss aus und ernennt ihn zum Chaoswaaghhoss. Während der Geheimnismacht müssen einige Mutantenbosse Prüfungen in der Großen Grube bestehen. Sie treten gegeneinander im Zweikampf oder als Gruppe an und versuchen ihre Gegner zu töten; auf eine möglichst hinterhältige und raffinierte Weise. Sie arbeiten mit versteckten Klingen, Giften oder auch magischen Fallen. Oft ist der letzte der sich noch auf den Beinen halten kann der neue Waaghhoss, selten auch ein Champion der besonders raffiniert getötet hat. Da das Ziel der Goblins nicht die Gunst des Chaos ist, sondern der Kampf und das Überleben von diesem, werden sie nicht in den Dämonenstand erhoben. Sie müssen solange kämpfen und Stämme unter sich vereinen bis sie gestorben sind oder besiegt wurden und ihr Patron sie bestraft. Deshalb sind die Chaoswaaghhosse sehr kurzweilige Berufungen und die Kultmeister bleiben an der Macht.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Chaoswaagh-boss	4	5	3	4	3	3	3	4	8

Sonderregeln:

Vielarmig,

Sohn des Chaos

Durch die ständige Verbindung der Goblins zum Reich der Parallelrealität besitzen alle grünhäute eine latente Magiebeherrschung.

Der Chaowaaghiboss ist ein Zauberer der Stufe 1, kann Energiewürfel generieren und beherrscht einen Zauber der Chaoswaaghmagie. Er darf aber keine Arkanen Artefakte erhalten und wird auch sonst als Mutantenchampion bei der Gegenstandsvergabe behandelt.

Segen des Patriarchen

Komplexität 4+

Während der Schlacht schreit der Champion sein Gebet an seinen Patron in die Schlacht. Angestachelt von diesem Kampfrausch schließen die anderen Goblins ihre Reihen und rücken entschlossen nach vorn.

Gelingt der Zauber wird die Einheit, der sich der Chaoswaaghboss angeschlossen hat *Unnachgiebig*. Ist sie dies bereits wird sie *Unnerschütterlich*.



Erster Chaoswaagh

Sturm des Chaos

Pestwaagh



Kultführer

Jeder Kult wird von einem Kultmeista geführt, dem einer oder mehrere Kulddiener unterstehen. Die Kulddiener helfen ihrem Meista bei seinen Ritualen und werden dafür im Gegenzug in den magischen Künsten unterrichtet. Sie lernen Zeichen der Götter zu erkennen und Macht von Tzeentch zu empfangen. Dabei muss der Kultmeista sehr vorsichtig vorgehen und die stärksten Zauber vor seinen Helfern geheim halten, da sie sonst auf die Idee kommen könnten, ihn zu hintergehen, um seinen Platz einzunehmen. Sie hätten alles gelernt und bräuchten ihren „alten“ Lehrer nicht mehr.

Alle Kultmeista hüten ihre Geheimnisse deshalb eifersüchtig vor einander und vertreiben jeden anderen magiebegabten Goblin aus ihrem Stamm, solange er nicht einer ihrer Gehilfen ist.

Die Meista sind die obersten Diener der Chaosgötter und stehen ständig in Kontakt mit ihnen. Sie nehmen Pilze und Warpstein zu sich damit sie Visionen erhalten, sie opfern andere Goblins, um in ihrem Blut den Willen der Götter zu lesen oder sie lassen kleinere Chaoschampions ihr Geschick in der Schlacht beweisen, um herauszufinden, ob sie die Gnade der Chaosgötter verdienen.

Sie leiten die Zeremonien und teilen den Goblin die Wünsche der Götter mit. In der Todesnacht zum Beispiel opfern die Kultmeista ausgewählte Gefangene in großen Zeremonien und zitieren

stundenlang Huldigungen der Dunklen Götter. Obwohl sie nur eine primitive Runenschrift besitzen, besitzen sie unzählige Schriften auf Häuten, Tafeln oder einfach nur Höhlenwänden, die das Chaos preisen und Dämonen herbeirufen können.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Kultmeista	4	3	4	3	3	3	3	1	8
Kulddiener	4	2	4	3	3	2	3	1	7

Sonderregeln:

Kulddiener:

Aufopferung:

Der Spieler darf zu Beginn der Magiephase einen Lebenspunkt des Kultführer opfern um sofort zwei Energiewürfel zu erhalten. Diese dürfen nur von diesem verwendet werden und in keinsten Weise gespeichert werden.

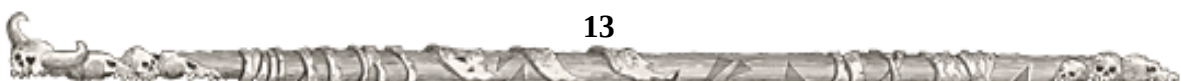
Kultmeista:

Aufopferung,

Blutpakt:

Der Kultmeista opfert ein bis drei Kultisten, der Einheit der er sich angeschlossen hat in der Magiephase. Wirf für jeden so geopfert Kultisten einen W3. Bei einem Ergebnis von 1-2 erhält der Magier, für jede so aus dem Spiel entfernte Figur +1 auf den Komplexitätswurf seines als nächsten gewirkten Zauber.

Die so verloren Einheiten zählen nicht bei der Berechnung von Siegespunkten oder dem Kampfergebnis. Der Blutpakt kann nur einmal jede Runde verwendet werden.



Kultist'n

Der Großteil der Chaosgoblins lebt in den versteckten Tälern und Bergen des nördlichen Weltrandgebirges in ihren unterirdischen Kult- und Tempelstätten. Bereits vorher waren dort einige Nachtgoblinstämme heimisch, doch wurden diese rasch unterworfen. Die Goblins der Nomadenstämme siedelten sich ebenfalls in den Höhlen an und übernahmen Bruchstücke der Lebensweise der Nachtgoblins. Sie begannen das Tageslicht zu meiden und vollzogen ihre ketzerischen Rituale nur in tiefen Höhlen oder im Lichte Morrsliebs. Sie tragen zerlumpte Stofffoben, geschmückt mit den Symbolen ihrer Patriarchen und rostige Waffen und Fackeln. Eine Prozession von Kultisten bei Nacht lässt jeden Mensch des Imperiums, der sie erblickt, in Angst erschauern und Sigmar um Hilfe anflehen.

Auch züchten die Goblins besondere Pilze, die sie mit Warpstein hochziehen und die so eine hohe Konzentration an Chaosenergie besitzen. Einsame Wanderer und Kundschafter berichten auch von mystischen Gesängen, die aus den Schluchten und Höhlen dringen, doch fanatisches Gekreische ist wohl eher eine passende Beschreibung.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Kultist	4	2	4	2	3	1	3	1	6
Kultdiener	4	2	4	2	3	1	3	2	6

Sonderregeln:

Willige Opfer:

Angeschlossene Charaktermodelle erhalten einen Rettungswurf von 6+.

Chaosanbeter:

Die Einheit erhält Wahnwitziger Mut bei Sammeltest zusätzlich zum 1er Pasch auch noch mit einem 2er Pasch.





Mutantengobbos

Durch den jahrhundertlangen Kontakt mit den verderblichen Energien des Chaos kam es auch bei den sonst so widerstandsfähigen Goblins zu gehäuften Mutationen. Durch die vermeintliche Gunst des Chaos wachsen jungen Goblins grässliche Tierfratzen, zusätzliche Augen und Gliedmaßen. Meist sind die Mutationen nur diffizil und man erkennt sie nicht sofort: unterschiedliche Augenfarben, schuppen am Hals oder einen großen Drang zum Kämpfen. Doch wenn die Mutationen so stark sind das der Goblin sein gewohntes Leben nicht weiter führen kann und seine Gaben ihn im Kampf stärken wird er in die Reihen der Mutantengoblins aufgenommen. Diese kleinen Banden von Chaosberührten werden gemieden, gefürchtet und verehrt. Sie müssen außerhalb des weltlichen Lebens ihr Dasein fristen, werden aber auch oft in Zeremonien und Rituale eingebunden. So ist oft ein besonders starker Mutantenboss Zentrum eines Kultes, da er als von den Göttern berührt gilt. Die Schamanen befragen ihn nach dem Willen Tzeentchs oder Nurgles und die Kultisten erfüllen jeder seiner Wünsche. Seine untergebenen Mutanten wird zwar nicht so ein Respekt entgegen gebracht, doch sie werden als seine Leibwache und Berater akzeptiert.

Im Laufe der Jahre musste das Volk der Chaosgoblins eine Vielzahl von Gefahren überleben und oft waren dabei die Mutanten ihre letzte Rettung. Ein Mutantengoblin ist jeder normalen Grünhaut überlegen und kann es sogar unter Umständen mit einem Schwarzork oder einem Chaosbarbaren aufnehmen. So bilden die kreischenden Mutantenhorden oft das Rückgrat eines jeden Chaoswaaghs.

Sonderregeln:

Mutationen:

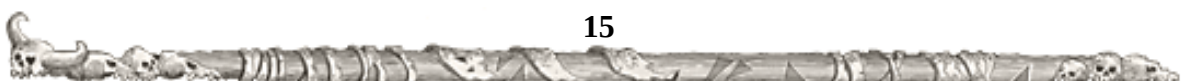
Gewinnt eine Mutantengoblineinheit einen Nahkampf um drei oder weniger, muss der kontrollierende Spieler für eine der folgenden Eigenschaften einen W6-Wurf durchführen: Bewegung, Stärke, Widerstand und Initiative. Ist das Ergebnis höher als die Eigenschaft wird ein Punkt auf die Eigenschaft addiert. Ist das Ergebnis kleiner wird ein Punkt abgezogen.

Gewinnt die Einheit einen Kampf um mehr als drei Punkte, muss der kontrollierende Spieler für die Eigenschaften Kampfkraft, Ballistische Fähigkeit, Stärke, Widerstand oder Initiative den Wurf durchführen. Die so erhaltenen Verbesserungen gelten für die gesamte Einheit und ihren Befehlsstab. Sie bleiben bis zum Ende des Spiels erhalten oder bis die Einheit vernichtet wurde. Andere Modifikationen der Eigenschaften gelten weiterhin. Auch Charaktermodelle mit der Sonderregel Mutationen dürfen diese anwenden, auch wenn sie sich keiner Einheit angeschlossen haben. Charaktermodelle die sich einer Einheit angeschlossen haben, sind von denselben Auswirkungen des Tests wie die Einheit betroffen. Sinken Stärke oder Widerstand auf null wird die Einheit ausgeschaltet. Rüstungswürfe dürfen aber durchgeführt werden (für jedes Modell einzeln). Sinken KG und A auf null kann die Einheit nicht mehr angreifen, bei KG treffen gegnerische Attacken außerdem automatisch.

Vielarmig:

Mutanten besitzen im Durchschnitt 3 Arme und dürfen deshalb auch entsprechend Waffen erhalten: z.B. 1 Flegel+ 1 Bogen

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Mutant	4	2	3	3	2	1	2	1	7
Boss	4	2	3	3	2	1	2	2	7



Besessenä

Obwohl die Hauptgefahr des Chaos von seiner Zerstörungskraft und Korruption ausgeht, werden Dämonologen nicht nur deswegen von den Hexenjägern des Imperiums verfolgt. Beschwört ein unbedarfter Zauberer einen Dämon oder tritt auch nur mit ihm in Kontakt, kann er als Portal in den Realraum genutzt werden. Dabei manifestiert sich erst ein Dämon im Körper des Häretikers, verschlingt seine Seele und öffnet dann ein Tor ins Immaterialium.

Die Dämonenschmiede der Chaoszwerge versuchten schon seit langem diesen Zwischenstand zwischen Leben und Chaos zu erreichen, um so die Macht und das Wissen eines Dämons dauerhaft in dieser Welt nutzen zu können, da er sich von der Lebenskraft des Opfers nährt.

Dabei verwendeten sie oft Goblinsklaven, da deren Körper am resistentesten gegen die Auswüchse des Chaos sind. Doch die Ergebnisse waren meist instabil und implodierten als der Dämon mit einem Schlag zurück in das Reich des Chaos

gezogen wurde.

Was Hashut und den Zwergen nicht gelang, ereignete sich zufällig

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Besessener	4	4	0	3	3	1	2	1	7
Despot	4	4	0	3	3	1	2	2	7

Sonderregeln:

Chaosanbeter,

Besessen:

Blödheit

Schmerzlos:

6+ Rettungswurf

Bild

Entrückte

Die Nähe zum Immaterialium bringt nicht nur Magie und Mutationen, sondern auch geistige Korruption. Dies ist sogar einer der Hauptgründe für den Fanatismus und die Blutgier vieler Kultisten. Der Einfluss des Chaos beginnt mit niederen Emotionsaufwallungen wie Neid oder plötzlichen Tobsuchtsanfällen und wandelt sich – oft einhergehend mit körperlichen Veränderungen – zu einem abgrundtiefen Hass auf alles Natürliche. Bei den Grünhäuten führt dies, zusammen mit dem übermäßigem Konsum von Pilzen, zu einer neuen Form von Kultisten: den Entrückten geistlose, rasende Irre, die nichts außer den Kampf wahrnehmen.



	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Entrückter	5	2	0	2	2	1	3	2	4
Verzückter	5	2	0	2	2	1	3	3	4

Sonderregeln:

Raserei, Chaosanbeter

Stänkerei:

Zu Beginn der Bewegungsphase (bevor du Angriffe ansagst) jeder deiner Spielzüge musst du für Stänkerei testen. Würfel einen W6 für jede Einheit die Stänkerei unterliegt, und sieh auf der Stänkereitabelle(Anhang) nach.

W6	Die Stänkereitabelle
1	Die Einheit gerät in Unordnung und kann in diesem Spielzug überhaupt nichts tun (einschließlich Wirken von Zaubern).
2-5	Die Einheit darf in diesem Spielzug normal agieren.
6	Die Einheit bewegt sich sofort W6 Zoll auf dem kürzesten Weg auf die nächste sichtbare gegnerische Einheit zu, wobei die normalen Abzüge für Gelände, Drehen und Schwenken normal zur Anwendung kommen. Wenn die Einheit keinen Feind sehen kann, bewegt sie sich in gerader Linie vorwärts. Wenn diese Bewegung sie in Kontakt mit einem Gegner bringt, gilt die Einheit, als habe sie angegriffen – die sich bewegende Einheit muss keine Psychologietests ablegen, die ein Angriff eventuell erfordern könnte. Eine gegnerische Einheit, die so angegriffen wurde, darf nur Angriff annehmen oder Flucht als Reaktion wählen. Diese Zusatzbewegung ist eine Ausnahme zur normalen Spielzugabfolge. Die Einheit darf sich immer noch normal bewegen, angreifen oder kämpfen, zählt in diesem Spielzug aber als bewegt.



Totemwächter

Die Grünhäute fertigen schon seit langem Symbole und Banner an, um ihre Kampflust in der Schlacht zu bündeln. Die Chaosgoblins imitieren dabei besonders die Ikonen ihrer dämonischen Verbündeten, um so einen Teil ihrer Stärke zu erlangen. Nur die stärksten und wildesten Goblins dürfen das Totem des Stammes und ihr eigenes tragen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Totemwächter	6	4	0	4	4	1	2	1	7
Totemhüter	6	4	0	4	4	1	2	1	7

Sonderregeln:

Beschützer der Stammeszeichen:

Die Einheit darf 2 Standartenträger erhalten.

Chaosanbeter, Unnachgiebig

Todesgeiareita

Auf den höchsten Gipfeln des Weltrandgebirges leben die Todesgeier. Bevor die Sternentore kollabierten waren sie große majestätische Vögel, doch als das Chaos die Welt überflutete wurden sie korruptiert und bössartig verändert. Vor langer Zeit wurden sie auch von den Gruftkönigen Khemris verehrt, sodass heute noch viele Geierkadaver in den Reihen der Untoten zu finden sind.

In den weiten Gebirgszügen jagen die Geier Bergziegen und einsame Wanderer. Als die Goblins sich in ihrem Revier niederließen, zogen sie dutzende Grünhäute von den Hängen. Doch schließlich wurden sie mit Speeren und Schilden besiegt und die Goblins unterwarfen sie.

Um auf einem Todesgeier reiten zu können, muss ein Goblin erst ein Ei vom

Gipfelstahl und den jungen Vogel dann groß ziehen. Das Küken muss sich von Abfällen ernähren und wird schließlich zu einem großen aggressiven Riesenvogel.

Doch das schwierigste für den Reitergoblin ist immer noch das Reiten selbst. Im Gefieder findet man kaum Halt bei den großen Fluggeschwindigkeiten und in großer Höhe gefährdet einen die dünne Luft. Sollten Goblin und Geier all das überleben, werden sie zu einer der gefährlichsten Einheiten der Chaosgoblins.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Reiter	4	2	3	3	3	1	2	1	6
Boss	4	2	3	3	3	1	2	2	6
Todesgeier	9	2	0	3	4	1	4	4	5

Sonderregeln:

Angst, Fliegende Kavallerie, Leichte Kavallerie

Bild



Krabblareita

Früher, noch bevor die Alten ankamen, war die Welt von urtümlichen Geschöpfen bevölkert wie zum Beispiel den Drachen. Auch heute gibt es noch Überlebende dieser Zeit. Nur wenige Gelehrten wissen nämlich das die Rieseninsekten Nachfahren gigantischer Bestien dieser Zeit sind. So sind die Falter des Amaxonsbeckens, die Horden der Unheilswüste und die Riesenspinnen der Waldgoblins alle miteinander verwandt. Durch die Nähe zum Reich des Chaos sind die Urwälder der Chaosgoblins besonders reich an Insekten, weshalb die Grünhäute diese sich auch fleißig zu Diensten machen. Im dichten Wald und Gebirge sind die Krabblareiter, die einzige brauchbare Kavallerie.

Feuagobbos

Feurgoblins sind eine sehr seltene Art von Goblins, die sich auf ihre Lebensweise in Vulkanhöhlen der Gebirge - vor allem des Weltrandgebirges - angepasst haben. Durch Generationen der Mutation sind Feurgoblins beinahe vollständig immun gegen Feuer, und selbst Warpflammen können ihnen nichts mehr ausmachen. Sie sind an ihrer glutroten, harten und schorfigen Rückenhaut leicht zu erkennen, wobei dies von manchen menschlichen Gelehrten auch auf einen grässlichen Pilzbefall zurück geführt wird. Verschiedentlich haben Zeugen behauptet, Feurgoblins könnten auch Feuer in Form kleiner Glutbälle spucken. Gebildete Menschen tun diese Aussagen aber als Täuschung und Aberglaube ab, da sie der Auffassung sind, dass die Feurgoblins einfach gerne mit Brandpfeilen um sich schießen. Tatsache ist aber dass sie eine natürliche Begabung für Feuermagie besitzen mit der sie Feuerbälle verschießen können, Dinge anzünden und sich selbst schützen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Reiter	4	2	3	3	3	1	2	1	6
Boss	4	2	3	3	3	1	2	2	6
Krabbla	6	3	0	2	4	1	3	2	10

Sonderregeln:

Schuppenhaut,

Wühler:

Die Einheit wird nicht am Beginn des Spiels auf dem Tisch platziert, sondern erscheint erst in einer der folgenden Runden. Führe zu Beginn jeder deiner Bewegungsphasen einen Moralwerttest für die Einheit durch. Besteht die Einheit erscheint sie an einer beliebigen Seite des Spielfelds in min. 10 Zoll Abstand von einer Feindeinheit. Missling der Moralwerttest wird jede zusätzliche Runde -1 auf den Wurf gerechnet.

Magisches Feuer

Magisches Feuer zählt als Fernkampfwaffe mit den Sonderregeln *Rüstungsbrechend* und *magische Attacken*.

Maximalreichweite: 12 Zoll **Stärke:** wie Benutzer

Als Chaoszwerge mit ihren Sklavenjagden begannen, floh ein kleiner Stamm Feurgoblins zusammen mit anderen Grünhäuten nach Norden. Sie schloßen sich den Chaosgoblins an und begannen Tzeentch als Beherrscher des Feuers anzubeten. Sie halfen den Kultisten in unzähligen Schlachten, wofür der Chaosgott ihnen die Gabe schenkte sein verderbliches Feuer zu beherrschen. Seit diesem Tag sind sie in der Lage blaues Chaosfeuer zu verschießen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Goblin	6	1	4	4	3	1	3	1	9
Glühender	6	1	5	4	3	1	3	1	9

Sonderregeln:

Heiß!:

Charaktermodelle dürfen sich der Einheit nicht anschließen.

Chaosanbeter, Kundschafter, Plänkler





Mutantenschleuda

Unter den Mutantengoblins gibt es eine unglaubliche Vielzahl von unterschiedlichen Geschenken des Chaos. So kommt es oft vor, dass Goblins flügelähnliche Auswüchse besitzen, etwas seltener, dass sie tatsächlich fliegen können, und fast nie, dass sie so verrückt sind und es versuchen. Diesen wenigen Wahnsinnigen wird der Start mit der Mutantenschleuder vereinfacht, einem großen Katapult, das zufällig immer genau auf den Gegner gerichtet ist. Durch ihren minderbemittelten Geist sind die Goblins begierig darauf zu erfahren, wer da vor ihnen steht, sodass sie direkt in sie hineinfliegen und verheerende Schäden anrichten. Wie alle Kriegsmaschinen der Goblins ist aber auch die

Mutantenschleuda nur ein loser zusammengezimmerter Haufen Holz. So ist sie viel anfälliger für Fehler als gewöhnliche Schleudern, doch solange es nur irgendeinen Git trifft und nicht den Boss stört es keinen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Schleuder	-	-	-	-	6	3	-	-	-
Kultist	4	2	4	2	2	1	3	1	6

Sonderregeln:

Mutantenmunition:

Du darfst das Ergebnis des Artilleriewürfels um +/- 2 modifizieren. Dafür ist die Kriegsmaschine schon bei einem Fehlfunktionsergebnis von 2 zerstört.

Steinschleuder

Feuaballästa

Eines der vielen Geschenke Tzeentchs an die Goblins war das flüssige Feuer, eine warpsteinhaltige leicht entzündliche Lösung. Die Grünhäute verwenden sie in kleinen Lederbeuteln, Tonkugeln oder Schädeln verstaute als Munition für eine umfunktionierte Speerschleuder. Oft machen sie sich einen Spaß daraus von steilen abhängen auf vorbeiziehende Reisende zu schießen und sie so in laufende Feuerbälle zu verwandeln.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Feuerballäster	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Kultist	4	2	4	2	2	1	3	1	6

Sonderregeln:

Brandkugeln:

Flammenattacken; getroffene Einheit erhält -1 MW bis nächste Runde; Achtung Sir wird um -2 verringert

Rüstungsbrechend, Todesstoß, Speerschleuder, durchschlägt keine Glieder





Riesenkrabbla

In den Wäldern der Chaosgoblins lebt eine Vielzahl von Insekten. Einige haben normale Größe, andere sind urzeitliche Ungeheuer. Die größten von ihnen sind die Riesenkäfer, riesige Bestien mit undurchdringlichen Chitinpanzern. Sie überragen die Goblins um das Fünffache. Sie sind meist nachtaktiv und bevorzugen fleischliche Nahrung. Sie leben in dunklen, feuchten, meist unterirdischen Orten. Sie haben zwei große Zangen, mit denen sie zubeißen können und oft auch ein großes Hohn, mitgehen sie ihre Nahrung aufspießen. Seltene Exemplare besitzen auch stummelige Flügel, mit denen sie sich auch in die Luft erheben können. Da Grünhäute aber nicht gerade unterscheiden können zwischen all den großen Bestien, werden nicht nur diese Käfer als Riesenkrabbla bezeichnet, sondern auch die Grubenwürmer, Minotaurenkäfer oder gar die gigantischen Pestfliegen des Nurgle.

Die Chaosgoblins haben gelernt diese Giganten zu zähmen und zu kontrollieren. Manchmal macht aber auch Nurgle seinen Champions diese Monster zum Geschenk. Die Riesenkrabbla, wie sie auch von den Goblins genannt werden, werden in die Schlacht getrieben und zermalmen die Feinde förmlich unter ihren Klauen. Sie stürzen sich auf die Gegner und rammen sie mit ihrer ganzen Kraft zu Boden. Nur die mutigsten Krieger bleiben bei so einem Angriff standhaft.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Riesenkäfer	6	3	0	4	6	5	1	5	8

Sonderregeln:

Rammen:

+1 Stärke in der ersten Nahkampfphase

Entsetzen, Chitinpanzer, Großes Ziel, Hass



Beschworener Dämon

Die Chaosgötter sind der absolute Widerspruch zur perfekten Ordnung der Alten. Sie wollen ihr Werk, die reale Welt, erobern, verwüsten und schließlich zu nichts zerfetzen. Nur die Armeen der Ordnung setzen sich ihnen in den Weg und bewahren so ihr aller Schicksal für dem Untergang. Doch auch das Chaos besitzt nicht nur unsterbliche Dämonen als Streiter, sie bannen auch Völker der Welt zu korrumpieren und sich Untertan zu machen. Die bekanntesten sind dabei die Chaosbarbaren des Nordens, doch sie sind bei weitem nicht die gefährlichsten: tief im Herzen der guten Völker pflanzten sie einen Keim des Verrats woraus unzählige Chaoskulte entstanden.

So kam es zur Spaltung der Elfen, der Entstehung der Tiernmenschen und den Chaosgoblins. Die Chaosgöttern bieten ihren Dienern Geschenke wie Unsterblichkeit oder unheilige Kraft, doch der Preis ist schrecklich, die eigene Seele ist für immer dem Verlangen des Chaos ausgesetzt. Öffnen diese Kulte sich der Welt versuchen sie oft die Herrscher zu töten und das Land wortwörtlich ins Chaos zu stürzen. Meist ist ihre eigene Kampfkraft zu gering, um etwas bewegen zu können weshalb sie ihre stärksten Verbündeten rufen, die großen Dämonen des Chaos.

Diese betrachten die Kultisten aber oft als nicht mehr als Schlachtvieh oder gar Fressen.

Auch die Chaosgoblins greifen auf solche Verstärkungen zurück und scheuen nicht davor tausende eigene Brüder zu opfern, um einen einzigen Dämonen zu beschwören.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Dämon	8	6	0	6	4	5	3	5	8

Sonderregeln:

Blutopfer:

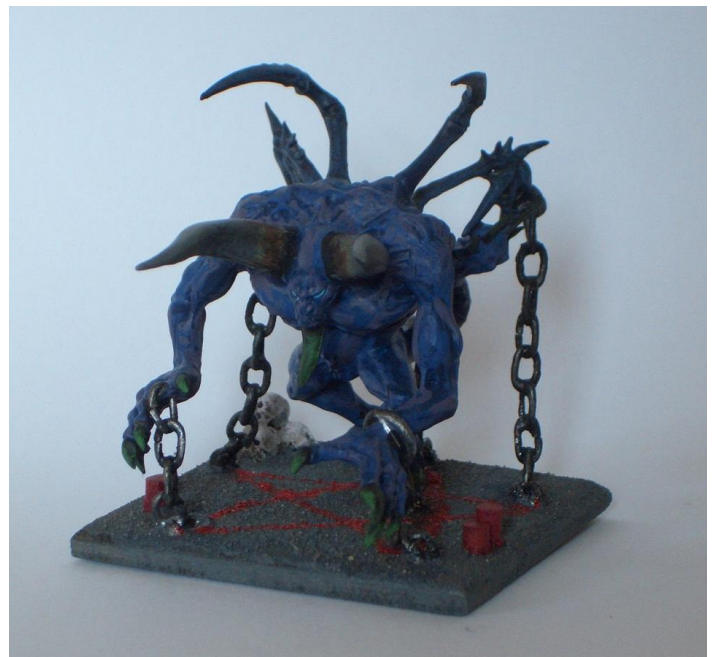
Wirf einen W6 zu Beginn einer beliebigen Runde. Lies das Ergebnis auf der

Tabelle(Anhang) ab und entferne einen Kultisten.

Die Kultisten besetzen die Glieder hinter der Dämonenbase. Sie können nicht in einen Kampf mit eingreifen und werden vernichtet wenn der Dämon getötet wird.

Blutopfer	
1	Alle Gegner in Basekontakt und der Dämon erhalten einen Treffer der Stärke 4.
2	Der Dämon unterliegt Blödheit für eine Runde.
3	Der Dämon unterliegt Raserei bis er sie verliert.
4-5	Der Dämon erhält Magieresistenz(1).
6	Der Dämon erhält einen Lebenspunkt. Er darf maximal 5 LP besitzen.

Immun gegen Psychologie, Angst, Rettungswurf 4+





Chaoswaaghmagie

Als die Goblins ihren Pakt mit Tzeentch, dem Gott der Magie eingingen, veränderten sich auch die Kräfte ihrer Schamanen. Sie konnten auf einmal mit viel größeren Kräften umgehen und die Zauber waren auch nicht mehr so impulsiv und selbstzerstörerisch. Trotzdem kann es zu spontanen Durchflutungen der Kulddiener mit Chaosenergien kommen. Dies kann die Zaubersprüche stärker aber auch gefährliche machen. Die Chaosschamanen beziehen ihre Kraft wie normale Grünhäute aus der Waaghenergie des Stammes. Da die Goblins aber ihre Seelen dem Warp versprochen haben, ist diese Energie korrumpiert und von Tzeentch manipuliert.

Wirf einen W6 um die Sprüche deines Zauberers zu ermitteln. Wenn du zweimal das selbe Ergebnis erzielst, darfst du erneut würfeln. Ein Kulddiener darf einen seiner Sprüche durch Opferspruch ersetzen. Um einen Zauber auszuführen, wird erst der Zauber mithilfe der Energiewürfel gewirkt und der Gegner kann versuchen ihn zu bannen. Bevor aber der Effekt des Zaubers angewendet wird, wird für jeden Zauber ein W6 geworfen. Ist das Ergebnis 1-3 wird die Auswirkung des Zaubers aus der Grünen Kultmagie angewendet, ist das Ergebnis 4-6 aus der Verderbten Chaoswaaghmagie.

Zauber	Komplexität	Grüne Kultmagie	Verderbte Chaoswaaghmagie
1	4+	Opferspruch	Tzeentchs Wort
2	5+	Tanz der Verrückten	Ekstase
3	7+	Gabe des Chaos	Warpriss
4	9+	Unterdrückung	Gieriger Gedanke
5	9+	Segen der Götter	Blauer Nebel
6	12+	Wille des Märtyrers	Tzeentchs Spruch

Opferspruch

Der Magier spricht ein rätselhaftes Wort, welches in den Ohren des Gegners solange wiederhallt bis er wahnsinnig wird oder sich das Leben nimmt.

Magisches Geschoss mit einer Reichweite von 18 Zoll, das 4 Treffer der Stärke W6 verursacht.

Tanz der Verrückten

Der Meister regt seine Schützlinge zu einem heidnischem Reigen an, in dem sie singend oder kreischend in Richtung ihrer Opfer gehen.

Der Zauber wird auf eine befreundete Einheit im Sichtbereich des Zauberers, die nicht im Nahkampf gebunden ist, gesprochen. Gelingt der Spruch darf sich die Einheit sofort 4 Zoll bewegen. Die Einheit darf so angreifen, schwenken oder sich formieren.

Tzeentchs Wort

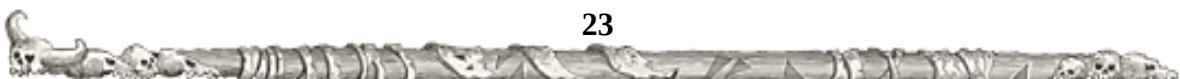
Der Zauberer hat die Aufmerksamkeit seiner Opfer erregt, welche flehend zu ihm rennen, um sie von seinem Fluch zu erlösen.

Zauber wie Opferspruch. Die ausgewählte Einheit erhält Hass auf den Zauberer für eine Runde.

Ekstase

Vor verzücken über die blutigen Pläne ihrer Meister verfallen die Kultisten in einen rasenden Rausch und rennen auf ihre Gegner zu.

Der Zauber wird auf eine befreundete Einheit im Sichtbereich des Zauberers, die nicht im Nahkampf gebunden ist, gesprochen. Gelingt der Spruch darf sich die Einheit sofort W6 Zoll bewegen. Die Einheit darf so angreifen, schwenken oder sich formieren.





Gabe des Chaos

Der Kultist greift durch die Wände der Realität ins Reich des Chaos und bedient sich dort am Fluss der Magie.

Wenn der Zauber gelingt, erhält der sofort Zauberer W3 + 1 Energiewürfel.

Unterdrückung

Als Chaosmagier können die Kuldiener die Winde der Magie unterbrechen oder umlenken. Oft reicht aber auch nur das Hinzufügen etwas Chaosessenz, um die Sprüche der Gegner zu behindern.

Ein gegnerischer Zauberer in Sichtkontakt muss 1+1 für jeden zusätzlichen Energiewürfel, der beim ausführen dieses Zaubers verwendet wird, auf die Komplexität aller seiner Zauber bis in die nächste Magiephase addieren. Es müssen mindestens zwei Energiewürfel verwendet werden, welche nicht für den Malus gewertet werden.

Segen der Götter

Das Auge der Götter ruht immer auf ihren Schützlingen. Sie retten sie im Kampf und führen ihre Waffen, doch alles hat seinen Preis: die Kultisten gaben ihre Seelen für diesen unheiligen Schutz.

Der Zauber kann nur auf eine befreundete Einheit in einem Umkreis von 16 Zoll gesprochen werden, diese kann sich auch im Nahkampf befinden. Gelingt der Zauber, kann die Einheit jeden misslungenen Rüstungs- und Rettungswurf von 1 und 2 wiederholen. Das 2. Ergebnis zählt und einmal wiederholte Würfe können nicht noch mal wiederholt werden.

Wille des Märtyrers

Der Kultmeista öffnet ein kleines Tor zum Reich des Chaos und eine finstere Energie schießt heraus und vernichtet alles auf ihrem Weg.

Der Zauber ist ein magisches Geschoss mit einer Reichweite von 18 Zoll. Die getroffene Einheit erleidet 2 W6 Treffer der Stärke W6+ 2.

Warpriss

Es wird ein Portal ins Reich des Chaos geschaffen, woraus der Magier seine Energie direkt zieht.

Zauber wie Gabe des Chaos. Der Zauberer erleidet W3-1 Treffer der Stärke 3.

Gieriger Gedanke

Der Magier liest die Seele des gegnerischen Priesters, indem er eine Puppe von ihm anfertigt und sie in einem Warpsteinfeuer verbrennt. Er sieht so seine Pläne und stiehlt seine tiefsten Geheimnisse.

Der Zauberer darf einen beliebigen Zauber eines Magiers in seinem Sichtbereich einmalig verwenden. Der Spruch gelingt sofort mit seiner Grundkomplexität.

Blauer Nebel

Der Magier beschwört einen dunstigen und beißenden Nebel, der die Gegner blendet und verwirrt.

Zauber wie Segen der Götter. Alle Einheiten, die auf Truppen im Umkreis von 10 Zoll um die Zieleinheit schießen erleiden -1 auf ihren Trefferwurf. Dies gilt sowohl für freundliche als auch feindliche Einheiten.

Tzeentchs Spruch

Der Zauber verursacht nicht nur körperlichen Schaden sondern trifft auch die Seele des Feindes

Zauber wie Wille des Märtyrers. Die Einheit muss einen Moralwerttest ablegen, als ob sie auf ein Viertel der ursprünglichen Einheitengröße reduziert worden wäre. Wurde sie das tatsächlich hat muss sie ganz normal abhandeln und der Effekt dieses Zaubers kommt nicht zur Geltung.





Das Sammeln einer Armee

Du hast nun die Möglichkeit deine eigene Chaosgoblinarmee aufzustellen und die Pläne des Meisters der Komplotte auszuführen. Doch bevor ihr die Ketzer vernichtet, hat Tzeentch einige Ratschläge für dich...

Diene dem Meister!

Die Chaosgoblins kämpfen am effektivsten zusammen: Mutantengoblins kämpfen an der Front, gegnerische Helden sterben durch den Feuerballäster und Kultmeister unterstützen die Armee mit mächtigen Zaubersprüchen, während Kultisten sich für sie aufopfern.

Mutanten

Die Mutantengoblins sind die stärkste Einheit deines Chaoswaaghs. Sie können sich im Nahkampf durchsetzen und durch ihre Sonderregel *Mutationen* kannst du dich immer an deine Gegner anpassen. Willst du eine besonders nahkampfstarke Armee haben, verwende Mutantengoblins, Besessene, Totemwächter und einen Mutantengoblinboss oder einen Chaoswaaghboss als General.

Fanatiker

Entrückte und Besessene sind die idealen Einheiten, um auf Masse zu setzen. Stellen einfach mehrere Blöcke von den fanatischen Chaosdienern auf und du erdrückst den Feind einfach in einer Flut aus Leibern. Zusätzlich besitzen Besessene auch noch eine hohe Kampfkraft – dein Gegner sollte sie also wirklich zu fürchten lernen.

Tod vom Himmel

In deiner Armee findest du auch einige Einheiten mit denen du den Gegner aus

großer Entfernung vernichten kannst: Mutantenkatapult greift größere Einheiten des Gegners an, Feuerballäster vernichtet gezielt Charaktermodelle und die Todesgeier binden ihn im Nahkampf.

Magische Kulte

Du kannst aber auch nur die Kernmerkmale der Chaosgoblins als Motiv deiner Armee nehmen. Eine Horde von schreienden Kultisten, mächtige Zauberer in der Gunst Tzeentchs und ein unaussprechlicher Schrecken im Zentrum der Horde: ein riesiger Dämon des Chaos.

Gehorche Tzeentch!

Dies sind natürlich nur oberflächliche Anregungen für deine Armee. Hier sind noch ein paar grundsätzliche Tipps:

- 1) Schütze deine Magier indem du sie in Einheiten von Kultisten versteckst. So werden sie nicht von Fernkämpfern erwischt und erhalten bessere Schutzwürfe.
- 2) Mutantengoblins können nach ein paar gewonnen Kämpfen gute Fernkämpfer werden. Man weiß also nie ob sie die Kurzbögen vielleicht doch brauchen
- 3) Die Chaosgoblins einer Armee gehören meist alle dem selben Kult an – bemale sie also auch am besten einheitlich, um deiner Armee mehr Charakter zu geben.



Armee der Chaosgoblins

Der Zweck einer Armeeliste ist es, Spielern mit unterschiedlichen Armeen zu ermöglichen, ihre Spiele so fair und ausgeglichen wie möglich zu gestalten. Die Armeeliste gibt jedem Modell einen Punktwert, der dessen Fähigkeiten auf dem Spielfeld repräsentiert. Je höher der Punktwert eines Modells ist, umso besser ist es in einem oder mehreren Aspekten: es ist stärker, widerstandsfähiger, hat einen höheren Moralwert ... und so weiter. Der Wert der Armee ist einfach der addierte Punktwert aller enthaltenen Modelle.

Zusätzlich zu den Punktkosten teilt die Armeeliste die Armee in einzelne Einheiten auf. Die Liste beschreibt Waffen und optionale Ausrüstung, die den Truppentypen zur Verfügung stehen, und beschränkt manchmal die Anzahl besonders starker Einheiten, die eine Armee enthalten kann. Es wäre in der Tat recht langweilig, wenn eine Armee nur aus Trollen und Riesen bestehen würde.

Das folgende Spiel wäre unausgeglichen und frustrierend, wenn nicht sogar völlige Zeitverschwendung. Wir verwenden Armeelisten, um sicherzustellen, dass so was nicht passiert.

Verwendung der Armeeliste

Die Armeeliste ermöglicht es zwei Spielern, Armeen von gleicher Punktzahl aufzustellen und mit ihnen ein Spiel auszutragen, wie im Warhammer-Regelbuch beschrieben. Die folgende Liste wurde für diesen Zweck geschrieben.

Dies ist eine inoffizielle Armeeliste, frag also deinen Gegner vorher, ob du sieh benutzen kannst.

Armeelistenorganisation

Die Armeeliste ist in vier Abschnitte unterteilt:

Charaktermodelle

Charaktermodelle stellen die fähigsten, besten und erfolgreichsten Individuen deiner Armee dar:

Außergewöhnliche Anführer wie Ryslak und Goblinschamanen. Diese bilden einen starken und wichtigen Teil deiner Streitmacht.

Kerneinheiten

Diese Einheiten sind die häufigsten Krieger. Sie bilden das Rückrat deiner Armee und tragen oft den Hauptanteil der Kämpfe.

Eliteeinheiten

Zu den Eliteeinheiten gehören, die besten deiner Kämpfer und einige ungewöhnliche Truppentypen. Sie sind nur in begrenzter Zahl verfügbar.

Seltene Einheiten

Sie heißen so, weil sie im Vergleich zu deinen normalen Truppen nur in sehr geringer Zahl vorhanden sind. Sie repräsentieren einzigartige Einheiten und ungewöhnliche Monster.

Auswahl einer Armee

Beide Spieler wählen Armeen zu einem vorher vereinbarten Punktwert aus. Die meisten Spieler finden, dass 2000 Punkte die richtige Größe für eine Schlacht sind, die einen Abend lang dauert. Auf welchen Punktwert du dich mit deinem Gegner einigst, er ist das Maximum an Punkten, die du ausgeben darfst.

Du darfst weniger ausgeben und wahrscheinlich wird es auch oft unmöglich sein, jeden letzten Punkt zu verbrauchen. Die meisten 2000-Punkte-Armeen sind in Wirklichkeit 1998 oder 1999 Punkte stark, aber für unsere Zwecke sind sie trotzdem „2000-Punkte-Armeen“.

Wenn du einmal einen Punktwert vereinbart hast wird es Zeit deine Streitmacht auszuwählen.

Charaktermodelle wählen

Charaktermodelle sind in zwei Oberkategorien unterteilt. Kommandanten (die mächtigsten deiner Charaktermodelle) und Helden (der Rest). Die maximale Anzahl dieser Modelle,

die in deiner Armee enthalten sein darf, kannst du an der folgenden Tabelle ansehen.

Punktwert der Armee	Max. Charaktermodelle insgesamt	Max. Kommandanten	Max. Helden
Weniger als 2000	3	0	3
2000 oder mehr	4	1	4
3000 oder mehr	6	2	6
4000 oder mehr	8	3	8
Je +1000	+2	+1	+2

Eine Armee muss mindestens ein Charaktermodell enthalten, das als General fungiert. Wenn du mehr als eines hast, dann ist das Modell mit dem höchsten Moralwert der General. Wenn eines oder mehrere Charaktermodelle den gleichen (und höchsten) Moralwert haben, bestimme eines vor dem Spiel als General. Teile deinem Gegner mit welches Modell dein General ist, wenn du deine Armee aufstellst.

Armeelisteneinträge

Profilwerte: Sie geben die spielrelevanten Werte der Einheit an. Wenn in einer Einheit verschiedene Profilwerte benötigt werden, sind alle angegeben, selbst wenn sie, wie in den meisten Fällen, optional sind.

Einheitengröße: Jeder Eintrag legt die minimale Größe der Einheit fest. Manchmal haben Einheiten auch eine Maximalgröße.

Waffen und Rüstung: Jeder Armeelisteneintrag führt die Standardbewaffnung und Standardrüstung der Einheit auf. Der Wert dieser Gegenstände ist bereits in den Punktkosten der Einheit enthalten. Zusätzlich zur Wahl stehende Ausrüstung kostet extra und ist jeweils im Absatz Optionen aufgeführt.

Optionen: Zeigt die verschiedenen Waffen, Rüstungen und sonstige Gegenstände, mit denen die Einheit für zusätzliche Punktkosten ausgerüstet werden darf. Dieser Absatz kann auch die Möglichkeit enthalten, ein Modell zu einem Champion, Musiker oder Standartenträger aufzuwerten. Goblinchampions werden als Bosse bezeichnet.

Sonderregeln: Viele Truppen haben Sonderregeln, auf die an anderer Stelle dieses Buches eingegangen wird. Der Einfachheit halber sind sie in der Armeeliste noch einmal kurz erwähnt.

Truppen auswählen

Die Anzahl der verfügbaren Einheiten jedes Typs hängt vom Punktwert der Armee ab.

Punktwert der Armee	Kern-einheiten	Elite-einheiten	Seltene-einheiten
Weniger als 2000	2+	0-3	0-1
2000 oder mehr	3+	0-4	0-2
3000 oder mehr	4+	0-5	0-3
4000 oder mehr	5+	0-6	0-4
Pro +1000	+1 Minimum	+0-1	+0-1



Kommandanten

Chaoswaagboss Punkte pro Modell: 120.....Seite: 12

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Boss	4	5	3	4	3	3	3	4	8

Waffen & Rüstung:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung

Sonderregeln:

- Vielarmig
- Sohn des Chaos
- Segen des Patriarchen

Aufwertung:

Zeichen des:
Tzeentch.....20 Pkt.
Nurgle.....20 Pkt.

Segen der Götter:

Insgesamt bis zu...100 Pkt.

Magische Gegenstände:

Insgesamt bis zu...100 Pkt.

Waffen:

Flegel.....6 Pkt.
Kurbogen.....8 Pkt.
Zusätzliche Handwaffe....
.....6 Pkt.
Zweihandwaffe.....8 Pkt.

Rüstung:

Schwere Rüstung....
.....15 Pkt.
Schild.....8 Pkt.

Reittier:

Krabbla.....6 Pkt.

Kultmeista Punkte pro Modell: 95.....Seite: 13

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Kultmeista	4	3	4	3	3	3	3	1	8

Waffen & Rüstung:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung

Sonderregeln:

- Aufopferung
- Blutpakt

Magie:

Kultmeista sind
Magier der Stufe 2 und
benutzen die Lehre der
Chaoswaagmagie

Aufwertung:

Zu einem Stufe-3
Zauberer.....35 Pkt.
Zeichen des:
Tzeentch.....15 Pkt.
Nurgle.....15 Pkt.

Segen der Götter:

Insgesamt bis zu...100 Pkt.

Magische Gegenstände:

Insgesamt bis zu...100Pkt.

Reitier:

Krabbla.....6 Pkt.
Sänfte.....28 Pkt.



Helden

Kultdiener Punkte pro Modell: 60.....Seite: 13

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Kultdiener	4	2	4	3	3	2	3	1	7

Waffen & Rüstung:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung

Sonderregeln:

- Aufopferung

Magie

Kultdiener sind
Magier der Stufe 1 und
benutzen die Lehre der
Chaoswaaghmagie.

Aufwertung:

Zu einem Stufe-2
Zauberer.....35 Pkt.
Zeichen des:
Tzeentch.....15 Pkt.
Nurgle.....15 Pkt.

Segen der Götter:

Insgesamt bis zu ...50 Pkt.

Magische Gegenstände:

Insgesamt bis zu ...50Pkt.

Reitier:

Krabbla.....6 Pkt.
Sänfte.....28 Pkt.

Mutantengoblinboss Punkte pro Modell: 80.....Seite: 15

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Boss	4	4	4	4	2	2	2	3	8

Waffen & Rüstung:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung

Sonderregeln:

- Mutationen
- Vielarmig

Armeestandardenträger

Siehe Kasten

Aufwertung:

Zeichen des:
Tzeentch.....15 Pkt.
Nurgle.....15 Pkt.

Segen der Götter:

Insgesamt bis zu ...50 Pkt.

Magische Gegenstände:

Insgesamt bis zu ...50 Pkt.

Waffen:

Flegel.....6 Pkt.
Kurbogen.....8 Pkt.
Zusätzliche Handwaffe....
.....6 Pkt.
Zweihandwaffe.....8 Pkt.

Rüstung:

Schwere Rüstung....
.....15 Pkt.
Schild.....8 Pkt.

Reittier:

Krabbla.....6 Pkt.

Besessener Punkte pro Modell: 70.....Seite: 16

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Besessener	4	5	0	5	3	2	2	4	8

Waffen & Rüstung

- Handwaffe

Sonderregeln:

- Besessen
- Schmerzlos

Armeestandardenträger

Siehe Kasten

Aufwertung:

Zeichen des:
Tzeentch.....15 Pkt.
Nurgle.....15 Pkt.

Segen der Götter:

Insgesamt bis zu ...50 Pkt.

Waffen:

Zusätzliche Handwaffe....
.....5 Pkt.
Zweihandwaffe.....10 Pkt.

Rüstung:

Leichte Rüstung.....
.....8 Pkt.
Schwere Rüstung....
.....15 Pkt.

*Ein Besessener darf nicht General deiner Armee
sein.*



Kerneinheiten

Kultist‘n Punkte pro Modell: 6.....Seite: 14

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Kultist	4	2	4	2	3	1	3	1	6
Kultdiener	4	2	4	2	3	1	3	2	6

Einheitengröße:
10+

Sonderregeln:

- Willige Opfer
- Chaosanbeter

Waffen & Rüstung:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung

Kommandoeinheit:

Werte einen(1) Kultisten zum Kultdiener auf.....2 Pkt.
Werte einen(1) Kultisten zum Musiker auf..... 1 Pkt.
Werte einen(1) Kultisten zum Standartenträger auf.....2 Pkt.

Zusätzliche Ausrüstung:

Schleuder.....1 Punkt pro Modell

Mutantengobbos Punkte pro Modell: 8.....Seite: 15

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Mutant	4	2	3	3	2	1	2	1	7
Mutanten-goblinboss	4	2	3	3	2	1	2	2	7

Einheitengröße:
10+

Sonderregeln:

- Mutationen
- Vielarmig

Waffen & Rüstung:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung

Kommandoeinheit:

Werte einen(1) Mutanten zum Boss auf.....8 Pkt.
Darf Segen der Götter erhalten im Wert von bis zu.....25 Pkt.
Werte einen(1) Mutanten zum Musiker auf..... 4 Pkt.
Werte einen(1) Mutanten zum Standartenträger auf.....8 Pkt.

Zusätzliche Ausrüstung:

Flegel.....2 Punkte pro Modell
zusätzliche Handwaffe.....2 Punkte pro Modell
Kurbogen.....2 Punkte pro Modell
Speer.....2 Punkte pro Modell
Schild.....1 Punkt pro Modell

Kerneinheiten

Besessenä Punkte pro Modell: 4.....Seite: 16

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Besessener	4	4	0	3	3	1	2	1	7
Despot	4	4	0	3	3	1	2	2	7

Einheitengröße:

15+

Sonderregeln:

- Besessen
- Schmerzlos

Waffen & Rüstung:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung

Kommandoeinheit:

Werte einen(1) Besessenen zum Despoten auf.....8 Pkt.
 Werte einen(1) Besessenen zum Musiker auf..... 4 Pkt.
 Werte einen(1) Besessenen zum Standartenträger auf.....8 Pkt.

Zusätzliche Ausrüstung:

Schild.....1 Punkt pro Modell

Entrückte Punkte pro Modell: 5.....Seite: 17

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Entrückter	5	2	0	2	2	1	3	2	4
Verzückter	5	2	0	2	2	1	3	3	4

Einheitengröße:

15+

Sonderregeln:

- Raserei
- Stänkerei

Waffen & Rüstung:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung

Kommandoeinheit:

Werte einen(1) Entrückten zum Verzückten auf.....4 Pkt.
 Werte einen(1) Entrückten zum Musiker auf..... 2 Pkt.
 Werte einen(1) Entrückten zum Standartenträger auf.....4 Pkt.

Entrückte zählen nicht gegen das Kerneinheitenminimum.

Eliteeinheiten

Todesgeierreita Punkte pro Modell: 35.....Seite: 18

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Reiter	4	2	3	3	3	1	2	1	6
Boss	4	2	3	3	3	1	2	2	6
Todesgeier	9	2	0	3	4	1	4	4	5

Einheitengröße:

3+

Sonderregeln:

- Angst
- Fliegende Kavallerie
- Leichte Kavallerie

Waffen & Rüstung:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung

Kommandoeinheit:

Werte einen(1) Reiter zum Boss auf.....12 Pkt.
 Darf Magische Gegenstände im Wert von bis zu.....25 Pkt.
 Werte einen(1) Reiter zum Musiker auf..... 6 Pkt.
 Werte einen(1) Reiter zum Standartenträger auf.....12 Pkt.
 Dieser darf ein magisches Totem erhalten, im Wert von bis zu.....50 Pkt.

Zusätzliche Ausrüstung:

Schild.....3 Punkte pro Modell

Totemwächter Punkte pro Modell: 18.....Seite: 18

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Totemwächter	6	4	0	4	4	1	2	1	7
Totemhüter	6	4	0	4	4	1	2	1	7

Einheitengröße:

5+

Sonderregeln:

- Unnachgiebig
- Beschützer der Stammeszeichen

Waffen & Rüstung:

- Speere
- Leichte Rüstung
- Schilde

Kommandoeinheit:

Werte einen(1) Wächter zum Hüter auf.....8 Pkt.
 Darf Magische Gegenstände im Wert von bis zu.....25 Pkt.
 Werte einen(1) Wächter zum Musiker auf..... 4 Pkt.
 Werte zwei(2) Wächter zum Standartenträger auf für je.....8 Pkt.
 Diese dürfen magische Totems erhalten, im Wert von bis zu.....50 Pkt.

Krabblareiter Punkte pro Modell: 15.....Seite: 19

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Reiter	4	2	3	3	3	1	2	1	6
Boss	4	2	3	3	3	1	2	2	6
Krabbla	6	3	0	2	4	1	3	2	10

Einheitengröße:

5+

Sonderregeln:

- Wühler
- Schuppenhaut

Waffen & Rüstung:

- Handwaffe

Kommandoeinheit:

Werte einen(1) Reiter zum Boss auf.....8 Pkt.
 Werte einen(1) Reiter zum Musiker auf..... 4 Pkt.
 Werte einen(1) Reiter zum Standartenträger auf.....8 Pkt.
 Dieser darf ein magisches Totem erhalten, im Wert von bis zu.....50 Pkt.

Zusätzliche Ausrüstung:

Speere.....4 Punkte pro Modell

Eliteeinheiten

Feuagobbos Punkte pro Modell: 28.....Seite: 19

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Goblin	6	1	4	4	3	1	3	1	9
Glühender	6	1	5	4	3	1	3	1	9

Einheitengröße:

5+

Waffen & Rüstung:

- Magisches Feuer

Sonderregeln:

- Kundschafter
- Plänkler
- Heiß!

Kommandoeinheit:

Werte einen(1) Goblin zum Glühenden auf.....8 Pkt.
 Werte einen(1) Goblin zum Musiker auf..... 4 Pkt.
 Werte einen(1) Goblin zum Standartenträger auf.....8 Pkt.

Zusätzliche Ausrüstung:

Leichte Rüstung.....4 Punkte pro Modell

Mutantenschleuda Punkte pro Modell: 75.....Seite: 20

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Schleuder	-	-	-	-	6	3	-	-	-
Kultist	4	2	4	2	2	1	3	1	6

Einheitengröße:

1

Sonderregeln:

- Steinschleuder
- Mutantenmunition

Waffen & Rüstung:

Die Besatzung ist mit Handwaffen ausgerüstet.

Besatzung

3 Kultisten

Seltene Einheiten

Feuerballästa Punkte pro Modell: 100.....Seite: 20

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Feuerballäster	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Kultist	4	2	4	2	2	1	3	1	6

Zusätzliche Ausrüstung:

Maximal einen(1) zusätzlichen

Kultdiener.....8 Punkt pro Modell

Einheitengröße: Sonderregeln:

1

- Rüstungsbrechend
- Todesstoß
- Brandkugeln
- Speerschleuder
- durchschlägt keine Glieder

Waffen & Rüstung:

Die Besatzung ist mit Handwaffen ausgerüstet.

Besatzung
3 Kultisten

Riesenkrabbla Punkte pro Modell: 175.....Seite: 21

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Riesenkäfer	6	3	0	4	6	5	1	5	8

Einheitengröße:

1

Sonderregeln:

- Entsetzen
- Chitinpanzer
- Rammen
- Großes Ziel
- Hass

Waffen & Rüstung:

- Mandibeln und Klauen (Handwaffen)

Beschworener Dämon Punkte pro Modell: 350.....Seite: 22

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Dämon	8	6	0	6	4	5	3	5	8

Zusätzliche Ausrüstung:

Maximal zwei(2) zusätzliche

Kultisten.....8 Punkt pro Modell

Einheitengröße:

1 Dämon
(1-3 Kultisten)

Sonderregeln:

- Immun gegen Psychologie
- Angst
- Rettungswurf 4+
- Blutopfer

Waffen & Rüstung:

- Schwere Rüstung
- Ein Kultist



Dämonengeschenke

Wie alle Erwählten des Chaos, erhalten auch die Champions der Chaosgoblins besondere Kräfte und Mutationen von ihren Meistern. Im Gegenteil zu den geringfügigen Anomalien der Mutantengoblins sind die Dämonengeschenke aber mächtige Waffen, die sofort ins Auge fallen. Ein Mutantenboss erhält zum Beispiel ein riesiges Horn oder seine Zähne werden derart vergrößert, dass er unschlagbar im Kampf wird. Viele Mutationen entstammen dem ungeteilten Chaos, doch wenn ein Goblin seine Seele einem einzigen Chaosgott verschreibt, erhält er meist Dämonengeschenke, die ihn als Champion seines Patron ausweisen.

Du darfst jede Mutation nur einmal pro Charaktermodell auswählen, sie darf aber insgesamt mehrmals in deiner Armee auftreten. Geschenke des ungeteilten Chaos können an Champions mit dem Zeichen des Tzeentch oder Nurgle vergeben werden.

Geschenke des ungeteilten Chaos

Horn 15 Punkte

Der Champion trägt ein riesiges Horn auf dem Kopf mit dem er Feinde aufspießen kann.

Wenn der Champion als erstes angreift, erhält er eine zusätzliche Attacke mit S3.

Fluch der Bestie 35 Punkte

Nur für Modelle zu Fuß

Wird der Champion im Kampf vom Bluttausch übermannt, verwandelt er sich in eine riesige stupide Kreatur, die alles niederstampft und jeden Gegner in der Luft zerreißt.

Wirf zu Anfang jeder Runde eine W6 und lies das Ergebnis auf der Tabelle ab:

1	Blödheit
2-3	Nichts
4-6	Raserei, +1A, +1S

(Zur besseren Veranschaulichung kann das Modell auch durch ein größeres mit einer 40mm Base ersetzt werden.)

Tierkopf 15 Punkte

Das Gesicht des Champions hat sich in eine verzerrte Grimasse verwandelt.

Der Champion verursacht Angst.

Flügel 45 Punkte

Nur für Modelle zu Fuß

Dem Rücken des Goblin entspringen zwei riesige Schwingen, mit denen er seine Feinde aus der Luft zerfetzen kann.

Der Champion kann Fliegen.

Tentakel 15 Punkte

Ein Arm des Champion hat sich in einen windenden Tentakel verwandelt der eigenständig alles in seiner Nähe angreift. Der Tentakel ersetzt einen Arm und zählt als eine Handwaffe. Ein Gegner in Basekontakt verliert eine Attacke bis zu einem Minimum von 1.

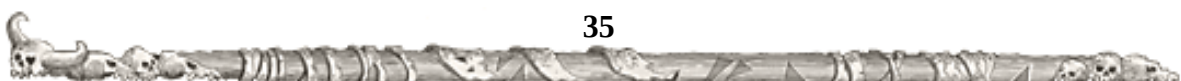
Zusätzlicher Arm 20 Punkte

Ein weiterer Arm entspringt dem Körper des Kriegers. Das Chaos beschenkt ihn um ihnen im Kampf noch besser zu dienen. Der Champion kann eine zusätzliche Handwaffe oder einen Schild tragen (immer nur einen Schild pro Modell). Ein Mutant kann so bis zu vier Handwaffen tragen.

Zusätzliches Augenpaar 10 Punkte

Durch ein weiteres Paar schwarzer Augen erhält das Gesicht des Champion leichte insektoide Züge.

Der Champion addiert +1 auf seine Ballistische Fertigkeit hinzu.





Tzeentchs Geschenke

Nur für Charaktermodelle mit dem Zeichen des Tzeentch

Fühler 30 Punkte

Nur für Kultmeista und Kulddiener
Der Zauberer besitzt lange knotige Haare mit denen er die Winde der Magie fühlen kann.

Der Champion besitzt eine zusätzliche Magiestufe.

Unsterbliches Wissen 25 Punkte

Nur für Kultmeista und Kulddiener
Beim Aufstieg zu Tzeentchs Erwähltem erhielt der Magier Einblick in die Bibliothek des großen Zauberer. Ein winziger Teil des Wissens nistete sich in seinem Kopf ein und er kann in Kämpfen darauf zurück greifen.

Der Champion kennt alle Sprüche der Lehre der Chaoswaaghmagie.

Gunst des Tzeentch 20 Punkte

Um die Gunst der großen Spinne zu erlangen, muss ein Champion seine Gegner in sein Netz; Hinterhalte und Fallen locken.

Wenn der Champion beim Angriff auf eine gegnerische Einheit, die ohne einen einzigen Verlust durch einen Nahkampf in der Front vernichtet wurde, erhält der Magiepool des kontrollierenden Spielers +3 Energiewürfel in der nächsten Runde.

Blaues Feuer 40 Punkte

Das Innere des Mutanten ist mit glühend heißem Feuer gefüllt, welches er nach Belieben auf seine Gegner speien lassen kann.

Der Champion besitzt eine Atemwaffe der Stärke 3 und verursacht Flammenattacken.

Nurgles Geschenke

Nur für Charaktermodelle mit dem Zeichen des Nurgle

Virulente Vitalität 60 Punkte

Scheinbar magisch schlossen sich die Wunden des Champions mit eiterndem Schorf und fauler Haut.

Du darfst jede Runde einen W3 werfen. Bei einem Ergebnis von 1 erhält das Modell einen zuvor verlorenen Lebenspunkt zurück.

Madenkörper 40 Punkte

Nur für Modelle zu Fuß
In einer schmerzhaften Verwandlung wurde der Unterkörper des Goblins zu einem gigantischen schleimtriefenden Larvenkörper.

Der Champion besitzt B2, Magieresistenz(2) und verursacht Giftattacken. Er darf kein Reittier besitzen.

Verwesende Haut 40 Punkte

Durch den ständigen Kontakt mit Nurgles keimender Energie begann die Haut des Champions anzuschwellen und riesige Eiterbeulen bildeten sich. Schon der bloße Kontakt mit ihr kann zum Tod durch eine unvorstellbare Krankheit führen.

Jede Einheit und/oder Charaktermodell das den Träger angreift, erhält einmal pro Kampf W3 Treffer der Stärke 4.

Pestträger 15 Punkte

Im Wanst des Mutanten wimmelt es nur so von virulenten Eitern und infektiösem Fleisch.

Jedes Modell, das den Träger attackiert, erleidet eine automatische Verwundung nachdem seine Attacken verrechnet wurden. Dies tritt auch in Kraft wenn der Träger getötet wurde.



Kultgegenstände

In diesem Kapitel sind zuerst die gewöhnlichen magischen Gegenstände aufgelistet (siehe Seite 154 im Warhammer-Regelbuch für eine genaue Beschreibung). Anschließend folgt eine Liste der Gegenstände, die nur von Chaosgoblins verwendet werden dürfen. Diese Gegenstände dürfen nur von Modellen aus diesem Buch erworben werden und zwar innerhalb der Punktebeschränkungen der Armeeliste. Beachte, dass alle auf den Seiten 152/153 im Warhammer-Regelbuch befindlichen Regeln auch für sämtliche magischen Gegenstände in diesem Kapitel gelten.



Gewöhnliche Magische Gegenstände

Behände Klinge 30 Punkte
Waffe; +1 auf Trefferwurf

Schlachtenklinge 25 Punkte
Waffe; +1 Attacke

Schwert der Macht 20 Punkte
Waffe; +1 Stärke

Reissende Klinge 10 Punkte
Waffe; -1 Rüstungswurf

Verzauberter Schild 10 Punkte
Rüstung; 5+ Rüstungswurf

Schutztalisman 15 Punkte
Talisman; 6+ Rettungswurf

Stab der Zauberei 50 Punkte
Arkane Artefakt; +1 auf Bannwurf

**Magiebannende Spruchrolle 25 Punkte
(eine Anwendung)**
Arkane Artefakt; bannt feindlichen
Zauber automatisch

**Energiestein 25 Punkte
(eine Anwendung)**
Arkane Artefakt; +2 Energiewürfel

Kriegsbanner 25 Punkte
Banner; +1 auf Kampfergebnis

Magische Waffen

Tzeentchs Stab 100 Punkte
Die Aura diese Stabs erfüllt alle Umstehende mit der Gewissheit das Tzeentch über sie wacht. So kämpfen sie noch stärker um die Pläne ihres Meisters zu erfüllen.
Der Träger dieser Waffe und alle befreundeten Einheiten in einem Umkreis von 16 Zoll erhalten +1 Stärke und +1 Widerstand.

Stab der Macht 90 Punkte
Nur für Kultmeista/führer
In der Spitze dieses mächtigen Artefakts ist ein Kristall des reinsten Chaos eingegeossen, der den Magier bei seinen Zaubern unterstützt.
Der Träger kann bis zu 3 Energiewürfel speichern und in der nächsten Runde verwenden. Zusätzlich erhält er +2 auf seine Komplexitätswürfe.



**Breitaxt des fröhlichen****Zerstückelns 70 Punkte**

Mit dieser riesigen Axt kann ein Goblin eine ganze Armee aufhalten und dabei glücklich vor sich hin kreischen.
Zweihandwaffe. Kämpft der Träger an einer Front größer als vier Figuren, erhält er +2 Attacken und +1 Stärke.

Käferhorn 65 Punkte

Die Kraft des alten Krabblers erfüllt den Träger mit urtümlicher Stärke.
Immer wenn der Träger dieser Waffe eine Verwundung erzielt darf er eine weitere Attacke durchführen.

Elfentöta 50 Punkte

Dieses Kurzsword eines berühmten Waldgoblins hat schon unzählige Elfen von hinten erstochen, sodass die Klinge auch jetzt noch den Weg dorthin findet.
Die Waffe verursacht W3 LP-Verluste und der Träger gegen Elfen +2 Initiative.

Warpsteinklinge 50 Punkte

Diese Waffe besitzt keine feste Substanz und kann so durch Rüstungen hindurch die Seele des Opfers direkt angreifen.
Gegen Attacken mit dieser Waffe sind keine Rüstungswürfe erlaubt.

Alter Bogen 25 Punkte

Die Pfeile dieser Waffe triefen geradezu durch den infektiösen Schleim an den Spitzen.
Diese Waffe zählt als Kurzbogen der Stärke 4 und besitzt Mehrfachschüsse:3. Er verursacht Giftattacken.

Großes Schwert des Versteckens 30 Punkte

Diese Waffe ist mehr ein Schild als ein Schwert. Es wird gerne von ängstlichen Goblins getragen, da es eine hervorragende Deckung bietet.
Zweihandwaffe. Der Träger dieser Waffe erhält einen 5+ Rüstungswurf.

Magische Rüstung

Gesegnete Rüstung 20 Punkte

Eine Runenrüstung des großen Patrons.
Leichte Rüstung. Der Träger erhält einen 5+ Rettungswurf.

Proziga Schild 25 Punkte

Der Goblin ist sehr stolz auf seinen Schild. Dieser scheint die Beute aus einem Überfall auf ein Zwergenlager zu sein.
Schild. Der Träger erhält +2 Moralwert.

Brennender Harnisch 30 Punkte

Das Leder des Brustpanzers brennt mit kleinen glühenden Lichtern und blendet alle Umstehenden.
Fernkampf attacken erleiden einen Malus von -1 auf ihren Trefferwurf. Der Träger verursacht Flammenattacken.

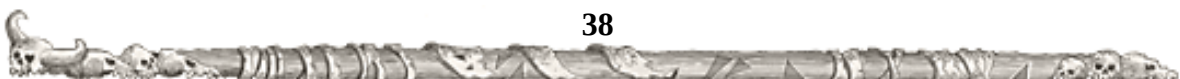
Talismane

Ring des Chaos 40 Punkte

Der Ring umgibt den Träger mit einem glitzerndem Aura aus blauen Nebel.
Fernkampfattacken die gegen den Träger gerichtet sind, erleiden einen Abzug von -2 auf ihren Trefferwurf.

Blauer Umhang 30 Punkte

Die Kleidung scheint ein Eigenleben zu besitzen und wirft sich in die magischen Attacken, um seinen Träger zu schützen.
Der Träger erhält einen 5+ Rettungswurf gegen auf ihn oder seine Einheit gerichtete magische Attacken.





Verzauberte Gegenstände

Trollknochen

40 Punkte

Wenn dieses alte Gebein mit dem Blut gefallener benetzt wird, entfalten sich seine regenerierenden Kräfte.

Sind die LP des Helden durch feindliche Angriffe auf einen Punkt reduziert, erhält der Träger einen Rettungswurf von 4+. Der Träger erhält +2 S und -2 W.

Blutsteinring

40 Punkte

In diesem alten Ring wird die feindliche Lebensenergie dem Zauberer zugefügt.

Für jeden vom Träger getöteten gegnerischen Helden, erhält der Spieler sofort W6 Energiewürfel. Diese können nicht bis in die nächste Magiephase gespeichert werden.

Kriegsglyphe

30 Punkte

Diese in Knochen geschnittene Rune stachelt alle Umstehende zu neuen Gräueltaten an und erinnert an alte Siege.

Arkane Artefakte

Amulett der Magie

50 Punkte

Von den Zeiten bei den Chaoszwerger ist nicht viel geblieben, aber unter anderem dieses Amulett der Dämonenschmiede.

Der Zauberer, welcher dieses Artefakt besitzt erhält einen +1 Bonus auf den Komplexitätswurf eines seiner Zauber jede Runde. Sollte dieser Zauber gelingen wird dem Bannpool des kontrollierenden Spielers ein Bannwürfel hinzugefügt.

Verrottete Puppen

45 Punkte

Mit Nurgles Hilfe haben die mächtigsten Kultmeista gelernt, Organe aus ihrem Körper zu entfernen und in kleine Stoffpuppen einzunähen. So sind sie vor Verletzungen gefeit.

Der Champion erhält einen 5+ Rüstungswurf, gegen den keine rüstungsbrechenden Waffen wirken.

Obsidiansplitter

40 Punkte

Ein schwarzer Stein an der Spitze des Zeremoniezepters verschießt blaue Blitze auf die Gegner.

Gebundener Zauberspruch, Komplexität 5 Dieser Spruch ist ein Magisches Geschoss mit 12 Zoll Reichweite und verursacht W6 Treffer der Stärke 4.

Chaoswarpstein

35 Punkte

Ein grüner Stein begleitet den Hexer zu all seinen Schandtaten und verstärkt seine Zauber.

Der Träger würfelt jede Runde am Anfang seiner Bewegungsphase und befolgt die Auswirkungen nach der Tabelle:

1	Der Träger erleidet einen Schadenswurf der Stärke 5
2	Der Träger muss für Blödheit würfeln.
3-4	Nichts passiert
5	+1 Stärke und +1 Widerstand bis zur nächsten Runde
6	+1 Energiewürfel und +1 Bannwürfel in den Magiepool des Trägers

Glitza Pilzä

15 Punkte

Nur eine Anwendung

Durch die Einflüsse des Chaos werden auch die Pilze der Nachtgoblins verändert. Sie speichern die Winde der Magie und setzen diese beim Essen frei.

Der Träger addiert +1 auf das Sprechen seiner Zauber bis zur nächsten Runde. Es darf immer nur ein Pilzä pro Zauber benutzt werden. Unterschiedliche Champions dürfen jeweils einen Pilzä besitzen.





Magische Standarten

Banner des Stammes 75 Punkte

Vereinigt unter diesem Banner, kommen sogar die feigsten Grünhäute in den Kampf für den großen Meister Tzeentch. Würfle für die erste Einheit, die durch Flucht über die Spielfeldkante den Kampf verlassen würde, einen W3. Ist das Ergebnis 3, bleibt die Einheit sofort an der Kante stehen als hätte sie einen Moralwerttest bei Flucht bestanden. In der nächsten Runde kann sie wieder am Spiel teilnehmen und unterliegt keiner Zwangsbewegung.

Torschlüssel des sich regenden Zerfall 50 Punkte

Diese Rune erzeugt ein geringfügiges Portal zum Faulenden Garten des Nurgle, aus dem hunderte von Chaosdienern gekrochen kommen. Nach einem gewonnenem Kampf werden W6 Lebenspunkte wieder hergestellt.

Totem der Geister 50 Punkte Eine Anwendung, Nur Kultisten

In einem Massensuizid der Kultisten, verlassen ihre Seelen den Körper und werden an das Banner gebunden. So können sie auch noch nach dem Tod für das Chaos kämpfen. Der Spieler opfert die Hälfte der Einheit, um den Rest körperlos werden zu lassen.

Ikone der Macht 50 Punkte

Die Ikone ist ein Banner von so berauschernder Macht, das alle Diener unter seinem Banner noch verbissener Kämpfen. +2 aufs Kampfergebnis

Käfertotem 50 Punkte

Dieser riesige Kopf eines Riesenkrabblas scheint immer noch seinen Todesschrei zu kreischen. Die Einheit verursacht Angst.

Banner der Eile 45 Punkte

Die Winde der Magie werden aufgefangen und in den Goblins der Einheit geleitet. Sie können so schneller laufen und kämpfen. Die Einheit addiert W3 Punkte auf ihren Bewegungsgrundwert. Es muss jede Runde neu gewürfelt werden.

Schädelstandarte 35 Punkte

An einer gusseisernen Kette sind dutzende Schädel aufgereiht. Diese Köpfe der Opfer der Grünhäute besitzen immer noch seltsam glühende Augenhöhlen. Besitzt die Einheit Fernkampfwaffen, erhält sie einen Bonus von +1 auf ihre Trefferwürfe im Fernkampf.

Deformierter Goblin 25 Punkte

Manchmal degenerieren die Mutanten zu bloßen sabbernden Stücken Fleisch ohne Intellekt. Ihre ehemaligen Kameraden verarbeiten sie dann zu Totems und Artefakten. Feindliche Einheiten addieren -1 auf ihren Trefferwurf im Nahkampf mit dieser Einheit.

Knochenikone 20 Punkte Eine Anwendung

Der gigantische Knochen eines Chaosdrachen erinnert die Mutanten immer noch an den blutigen Kampf von damals. Die Einheit unterliegt Raserei.

Fackel des Chaos 10 Punkte

Ein riesiger Eisenkorb enthält Warpstein, der mit einer gigantischen blauen Flamme verbrennt. Alle in seiner Umgebung werden von diesem Feuer erfasst und nur die stärksten können ihm widerstehen. Die Einheit verursacht Flammenattacken.

Tzeentchs Lobpreisung 10 Punkte

Die Waffen der Einheit erhielten die Segnung des allwissenden Auges. Die Einheit verursacht im Nahkampf magische Attacken.





Impressum

Geschrieben von

Jonas Walther

Fotografien von

Jonas Walther

Zeichnungen von

André Harder

Grafiken und Bilder von

www.games-workshop.de

www.planet-confrontation.de

www.zeichenblock.npage.de

www.warhammeronline.wikia.com

1. Auflage

2011

Dies ist eine nicht legalisierte Publikation und nur für den Privatgebrauch, nicht für die Vervielfältigung gedacht. Das Copyright an den Bildern und Teilen der Texte liegt bei GamesWorkshop bzw. RackhamEntertainment

Archaon, Attila, Azazel,, die Chaos-Embleme, das Chaos-Logo, Catachan, Citadel, das Citadel-Emblem, Codex, Culexus, Dechala, Digganob, Dungeonquest, Eversor, Flagellant, Stadt der Verdammten, 'Eavy Metal, Sturm des Chaos, Fanatic, das Fanatic-Logo, das Fanatic-II-Logo, Forge World, Games Workshop, das Games-Workshop-Logo, Gargant, Golden Demon, Der Große Verpester, Gorkamorka, Gorthor, Gretchin, Grot, Herrscher des Wandels, Das Hammer-des-Sigmar-Logo, Das-Gehörnte-Ratte-Logo, Hüter der Geheimnisse, Khemri, Khorne, Man O' War, Melkhior, Mortheim, das Mortheim-Logo, Mordian, Nob, Nurgle, Nurgling, Obliterator, Ork, Ork-Schädelemblems, Ratling, Rat Ogre, Ravenwing, Scyla, Skaven, Skaven-Emblems, Slaanesh, Talisman, Grufikönige, das zweischweifiger-Komet-Logo, Slann, Snot, Snotling, Squig, Sybarite, Tallarn, Tzeentch, Valhalla, Warhammer, Warhammer Historical, Warhammer Online, Warhammer Quest, Warhammer-World-Logo, White Dwarf, das White-Dwarf-Logo, und alle assoziierten Zeichen, Namen, Völker, Völker-Insignien, Charaktere, Fahrzeuge, Orte, Illustrationen und Bilder des Blood-Bowl-Spieles, der Warhammerwelt, der Talisman-Welt und des Warhammer-40.000-Universums sind entweder ®, TM und/oder © Games Workshop Ltd 2000-2009, wenn zutreffend in der EU und anderen Ländern der Erde registriert. Benutzung erfolgt ohne Genehmigung. Keine Anfechtung ihres Status. Alle Rechte liegen bei den entsprechenden Besitzern.

www.blackdracula.npage.de



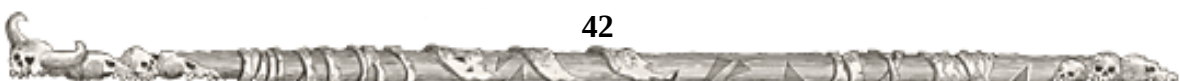
Anhang

Dies ist eine Tabelle, die dir helfen soll im Laufe eines Kampfes die Mutationen deiner Chaosgoblins im Auge zu behalten. Kopiere sie oder trage die Mutationen der Goblins direkt hier ein:

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Mutant	4	2	3	3	2	1	2	1	7
Runde 1						1		1	
Runde 2						1		1	
Runde 3						1		1	
Runde 4						1		1	
Runde 5						1		1	
Runde 6						1		1	

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Mutant	4	2	3	3	2	1	2	1	7
Runde 1						1		1	
Runde 2						1		1	
Runde 3						1		1	
Runde 4						1		1	
Runde 5						1		1	
Runde 6						1		1	

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Mutant	4	2	3	3	2	1	2	1	7
Runde 1						1		1	
Runde 2						1		1	
Runde 3						1		1	
Runde 4						1		1	
Runde 5						1		1	
Runde 6						1		1	





Referenzbogen

Kommandanten	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	
Chaoswaaghboss	4	5	3	4	3	3	3	4	8	<i>Vielarmig, Sohn des Chaos, Segen des Patriarchen</i>
Kultmeista	4	3	4	3	3	3	3	1	8	<i>Aufopferung, Blutpakt</i>
Helden	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	
Kultdiener	4	2	4	3	3	2	3	1	7	<i>Aufopferung</i>
Mutantengoblinboss	4	4	4	4	2	2	2	3	8	<i>Vielarmig, Mutationen</i>
Besessener	4	5	0	5	3	2	2	4	8	<i>Schmerzlos</i>
Kerneinheiten	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	
Kultisten	4	2	4	2	2	1	3	1	6	<i>Willige Opfer, Chaosanbeter</i>
Kultdiener	4	2	4	2	2	1	3	2	6	<i>Willige Opfer, Chaosanbeter</i>
Mutantengoblins	4	2	3	3	2	1	2	1	7	<i>Mutationen, Vielarmig</i>
Mutantengoblinboss	4	2	3	3	2	1	2	2	7	<i>Mutationen, Vielarmig</i>
Besessene	4	4	0	3	3	1	2	1	7	<i>Chaosanbeter, Schmerzlos</i>
Despot	4	4	0	3	3	1	2	2	7	<i>Chaosanbeter, Schmerzlos</i>
Entrückte	5	2	0	2	2	1	3	1	4	<i>Raserei, Stänkerei, Chaosanbeter</i>
Verzückter	5	2	0	2	2	1	3	2	4	<i>Raserei, Stänkerei, Chaosanbeter</i>
Eliteeinheiten	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	
Todesgeierreiter	4	2	3	3	3	1	2	1	6	<i>Willige Opfer, Chaosanbeter</i>
Boss	4	2	3	3	3	1	2	2	6	<i>Willige Opfer, Chaosanbeter</i>
Todesgeier	9	2	0	3	4	1	4	4	5	<i>Angst, Fliegende Kavallerie, Leichte Kavallerie</i>
Totemwächter	6	4	0	4	4	1	2	1	7	<i>Beschützer der Stammeszeichen, Chaosanbeter, Unnachgiebig</i>
Totemhüter	6	4	0	4	4	1	2	1	7	<i>Beschützer der Stammeszeichen, Chaosanbeter, Unnachgiebig</i>
Reiter	4	2	3	3	3	1	2	1	6	<i>Willige Opfer, Chaosanbeter</i>
Boss	4	2	3	3	3	1	2	2	6	<i>Willige Opfer, Chaosanbeter</i>
Krabbla	6	3	0	2	4	1	3	2	10	<i>Schuppenhaut, Wühler</i>
Feuergoblin	6	1	4	4	3	1	3	1	9	<i>Heiß, Chaosanbeter, Kundschafter, Plänkler</i>
Glühender	6	1	5	4	3	1	3	1	9	<i>Heiß, Chaosanbeter, Kundschafter, Plänkler</i>
Mutantenschleuda	-	-	-	-	6	3	-	-	-	<i>Mutantenmunition, Steinschleuder</i>
Seltene Einheiten	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	
Feuerballästa	-	-	-	-	7	3	-	-	-	<i>Brandkugeln, Rüstungsbrechend, Todesstoß, Speerschleuder, durchschlägt keine Glieder</i>
Aufseher	4	3	4	2	2	1	3	1	7	<i>Willige Opfer, Chaosanbeter</i>
Riesenkäfer	6	3	0	4	6	5	1	5	8	<i>Entsetzen, Chitinpanzer, Rammen, Großes Ziel, Hass</i>
Beschworener Dämon	8	6	0	6	4	5	3	5	8	<i>Immun gegen Psychologie, Angst, Rettungswurf 4+, Blutopfer</i>

