

WARHAMMER

# TIERMENSCHEN



Inoffizielles Fanprojekt

8. Edition Erweiterung

# TIERMENSCHEN

Erweiterung für die 8. Edition



Erstellt von der Community von [www.warhammer-board.de](http://www.warhammer-board.de)



# EINLEITUNG

Dieses Buch dient als Erweiterung für das Tiermenschen Armeebuch aus der 7. Edition für Warhammer Fantasy Tabletop. Durch diverse Anpassungen und Ergänzungen soll die Armee dem Spielgefühl der 8. Edition näherkommen.

Punktkosten und Sonderregeln werden aus diesem Grund nur angegeben, wenn sie sich vom Armeebuch unterscheiden. Die Erweiterung ist ohne zusätzlichen Besitz des originalen Armeebuchs nicht spielbar.

Es werden hier alle Einheiten, auch die des Armeebuchs aufgeführt. Die Angaben zu den Einheiten beschränken sich jedoch auf die Informationen, die man auf der offiziellen Games Workshop Webseite einsehen kann. Besondere Charaktermodelle werden nicht aufgeführt.

## INHALT:

Häuptlinge . . . . .	2	Gnargor-Streitwagen . . . . .	7
Bullen . . . . .	2	Harpyien . . . . .	7
Schamanen . . . . .	2	Chaosbruten . . . . .	7
Erstgeborene . . . . .	3	Ghorgor . . . . .	8
Halbhorn-Älteste . . . . .	3	Zygor . . . . .	8
Ritualist . . . . .	3	Grinderlak . . . . .	8
Gor . . . . .	4	Hexenbaum . . . . .	9
Ungor . . . . .	4		
Ungor-Plünderer . . . . .	4	LEHRE DER WILDNIS . . . . .	10
Chaos Hunde . . . . .	4	GABEN DES CHAOS . . . . .	11
Tuskgor-Streitwagen . . . . .	5	SCHÄTZE DER HERDENSTEINE . . . . .	12
Gefallene Dryaden . . . . .	5	KOMMANDANTEN . . . . .	13
Bestigor . . . . .	6	HELDEN . . . . .	14
Minotauren . . . . .	6	KERNEINHEITEN . . . . .	15
Centigor . . . . .	6	ELITEEINHEITEN . . . . .	16
Gnargor . . . . .	6	SELTENE EINHEITEN . . . . .	17

## SONDERREGELN:

Volksspezifische Sonderregeln bei den einzelnen Einheitentypen sind mit einer Seitenangabe versehen. Diese bezieht sich auf das Armeebuch, nicht auf dieses Erweiterungsbuch. Die beiden allgemeinen Sonderregeln der Tiermenschen bleiben wie gehabt:

### URWUT

Siehe Armeebuch Seite 33.

### TIERMENSCHENÜBERFALL

Siehe Armeebuch Seite 33.



## ACHTUNG: FANPROJEKT!

Bei diesem Buch handelt es sich um ein Fanprojekt von Tiermenschenspielern. Es steht in keinerlei Zusammenhang mit Games Workshop und handelt sich um kein offizielles Werk.



## Häuptlinge



	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Großhäuptling	5	6	3	5	5	3	5	4	9
Häuptling	5	5	3	4	5	2	4	3	8

**EINHEITENTYP:** Infanterie (Charaktermodell)

**SONDERREGELN:** Urwut, Menschenfluch (S.34)

Das Recht zu Herrschen

*Häuptlinge haben schon unzählige Herausforderungen ihrer Artgenossen überlebt. Sie sind Meister des Zweikampfes auf Leben und Tod.*

Häuptlinge erhalten in einer Herausforderung +1 auf ihre Initiative und *Vernichtender Angriff*.

## Bullen



	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Todesbulle	6	6	3	6	5	5	5	5	8
Sturmbulle	6	5	3	5	5	4	4	4	7

**EINHEITENTYP:** Monströse Infanterie (Charaktermodell)

**SONDERREGELN:** Blutgier (S.43), Angst, Raserei, Aufpralltreffer (W3), Ruf des Schlächters (S.35)



## Schamanen



	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Großschamane	5	5	3	4	5	3	4	2	8
Schamane	5	4	3	3	4	2	3	1	7

**EINHEITENTYP:** Infanterie (Charaktermodell).

**MAGIE:**

Ein Schamane ist ein Zauberer der Stufe 1.

Ein Großschamane ist ein Zauberer der Stufe 3.

Sie erhalten ihre Zaubersprüche aus einer der folgenden Lehren: Lehre der Wildnis, Lehre der Bestien, Lehre des Todes oder Lehre der Schatten

**SONDERREGELN:** Urwut



## Erstgeborene des Ghorros



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

**EINHEITENTYP:** Kavallerie (Charaktermodell)  
**SONDERREGELN:** Urwut, Betrunken (S.47)

## Halbhorn-Älteste



	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Halbhorn-Ältester	5	3	3	3	3	2	3	2	7

**EINHEITENTYP:** Infanterie (Charaktermodell)  
**SONDERREGELN:** Urwut

**Erster der Letzten**

*Zwar mögen sie durch besondere Gerissenheit lange überlebt haben, doch nie würde sie ein Gor ernst nehmen.*

Ein Ungor Ältester darf sich nur Einheiten von Ungors anschließen. Er darf nicht der Armeegeneral sein.

**Jagderfahrung**

*Wenn man das halbe Leben mit Hinterhalten verbringt...*

Ein (1) Halbhorn-Ältester darf sich mit einer Einheit Ungors in den Hinterhalt gemäß *Tiermenschenüberfall* begeben. Statt einem W6 wirfst du 2W3.



## Widerpriester



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

**EINHEITENTYP:** Infanterie (Charaktermodell)  
**SONDERREGELN:** Urwut

**Bote der Blasphemie**

*Behangen mit allerlei besudelten und entweihten Ikonen der Menschen, sind sie eine bestialische Parodie der Kriegspriester des Imperiums.*

Die Einheit, der sich ein Widerpriester angeschlossen hat, erhält die Sonderregel ???

Kriegspriester des Imperiums hassen Widerpriester.



## Gor



	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Gor	5	4	3	3	4	1	3	1	7
Morgor	5	4	3	3	4	1	3	2	7

**EINHEITENTYP:** Infanterie

**SONDERREGELN:** Urwut, Tiermenschenüberfall

## Ungor



	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Ungor	5	3	3	3	3	1	3	1	6
Halbhorn	5	3	3	3	3	1	3	2	6

**EINHEITENTYP:** Infanterie

**SONDERREGELN:** Urwut, Tiermenschenüberfall

## Ungor-Plünderer



	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Ungor-Plünderer	5	3	3	3	3	1	3	1	6
Plünderer-Halbhorn	5	3	4	3	3	1	3	1	6

**EINHEITENTYP:** Infanterie

**SONDERREGELN:** Urwut, Tiermenschenüberfall, Plänkler

## Chaoshunde



	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Chaoshund	7	4	0	3	3	1	3	1	5

**EINHEITENTYP:** Bestien



## Tuskgor-Streitwagen



	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Tuskgor Streitwagen	-	-	-	5	4	4	-	-	-
Bestigor	-	4	3	4	-	-	3	1	7
Gor	-	4	3	3	-	-	3	1	7
Tuskgor	7	3	-	4	3	3	2	1	-

**EINHEITENTYP:** Streitwagen  
**SONDERREGELN:** Urwut

## Gefallene Dryaden



	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Gefallene Dryade	5	4	0	4	4	1	6	2	8
Gefallene Nymphe	5	4	0	4	4	1	6	3	8

**EINHEITENTYP:** Infanterie  
**SONDERREGELN:** Urwut, Plänkler

### Verzweifelt

*Der Hass der Tiernmenschen brennt seit dem Fall in ihren Herzen. Es kann jedoch immer wieder die Erinnerung an ihre wahre Herkunft durchbrechen. Wenn dies geschieht, gibt die Dryade ihre körperliche Hülle auf, und kehrt als Geist zum Herzen des Waldes zurück.*

Wenn eine Einheit Gefallender Dryaden den Urwuttest nicht besteht, erleidet sie W3 Verluste, gegen die keine Schutzwürfe erlaubt sind.

### Gefallene Geister

*Gefallene Dryaden sind verdreht durch das Chaos, sie gehorchen nunmehr ihrem düsteren Verstand.*

Eine Einheit Gefallener Dryaden darf weder den Moralwert des Generals verwenden, noch darf sich ihnen ein Charaktermodell anschließen.

## Die Gefallenen

Dryaden finden sich überall in den alten Wäldern der Welt. Nicht selten werden diese durch die Nähe von Herdensteinen verdorben. Uralter Hass auf alles, was nicht zu ihrem Wald gehört, brennt schon natürlich in diesen Geschöpfen. Es bedarf nur wenig, in ihnen den gleichen verderbten Zorn gegen alles Zivilisierte zu schüren, wie er den Tiernmenschen inne wohnt. Wenn das Chaos erst einmal in ihren Verstand eingekehrt ist, vermag noch kaum etwas, diesen Makel zu entfernen.



## Bestigor



	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Bestigor	5	4	3	4	4	1	3	1	7
Großhorn	5	4	3	4	4	1	3	2	7

**EINHEITENTYP:** Infanterie

**SONDERREGELN:** Urwut, Entweihte Trophäen (S.39)

## Minotauren



	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Minotaure	6	4	3	5	4	3	3	3	7
Blutbulle	6	4	3	5	4	3	3	4	7

**EINHEITENTYP:** Monströse Infanterie

**SONDERREGELN:** Blutgier (S.43), Angst, Aufpralltreffer (1)

## Centigor



	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Centigor	8	4	3	4	4	1	2	2	7
Donnerhuf	8	4	3	4	4	1	2	3	7

**EINHEITENTYP:** Kavallerie

**SONDERREGELN:** Urwut, Betrunknen (S.47)

## Gnargor



	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Gnargor	7	3	0	5	5	3	2	4	6

**EINHEITENTYP:** Monströse Bestie

**SONDERREGELN:** Angst, Donnernder Angriff (S.45)





## Gnargor-Streitwägen



	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Gnargor-Streitwagen	-	-	-	5	5	5	-	-	-
Bestigor	-	4	3	4	-	-	3	1	7
Gor	-	4	3	3	-	-	3	1	7
Gnargor	7	3	-	5	-	-	2	4	-

**EINHEITENTYP:** Streitwagen

**SONDERREGELN:** Urwut, Angst, Donnernder Angriff (S.45)

## Harpyien



	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Harpyie	5	3	0	3	3	1	5	2	6

**EINHEITENTYP:** Infanterie

**SONDERREGELN:** Fliegen

## Chaosbruten



	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Chaosbrut	2W6	3	0	4	5	3	2	W6+1	10
Schleuderbrut	1W6	3	3	4	5	3	2	W6+1	10

**EINHEITENTYP:** Monströse Bestie

**SONDERREGELN:** Angst, Zufällige Attacken, Zufällige Bewegung, Unerschütterlich

Mutierte Wurfarme (nur Schleuderbrut)

*Verformte Extremitäten greifen wahllos nach allem, was sie dem Feind entgegenschleudern können.*

Die Schleuderbrut besitzt eine Schussattacke. Wirf einen W3 um zu ermitteln, wie viele Arme etwas zu greifen bekommen. Pro Arm werden dann W6 Schuss abgehandelt:

Reichweite

24"

Stärke

3

Sonderregeln

Rüstungsbrechend,  
Schnell Schussbereit



Beim Trefferwurf mit den Wurfarmen werden die Beschussmodifikatoren für Schießen in der Bewegung und Mehrfachschüsse ignoriert.

## Ghorgor



	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Ghorgor	7	4	0	6	6	6	3	6	10

**EINHEITENTYP:** Monster

**SONDERREGELN:** Entsetzen, Großes Ziel, Immun gegen Psychologie, Raserei, Blutgier (S.43), Unnachgiebig, Stärke aus Fleisch

*Ein Ghorgor verschlingt bereits während dem Kampf das Fleisch seiner Feinde.*

Wirf für jedes durch den Ghorgor ausgeschaltete Modell einen W6. Bei einem Ergebnis von 6 erhält der Ghorgor einen Lebenspunkt, bis zu seinem Maximum von 6 Lebenspunkten.



## Zygor



	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Zygor	7	2	1	6	5	5	3	5	10

**EINHEITENTYP:** Monster

**SONDERREGELN:** Entsetzen, Großes Ziel, Immun gegen Psychologie, Magieresistenz (2), Schleudern (S.49), Urwut, Unnachgiebig

## Grinderlak



	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Grinderlak	8	4	4	5	5	5	3	5	9

**EINHEITENTYP:** Monster

**SONDERREGELN:** Entsetzen, Großes Ziel, Immun gegen Psychologie, Fliegen, Giftattacken, Aura des Wahnsinns (S.50), Wurmzunge (S.50), Giftiges Blut (S.50)

# Hexenbaum



	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Hexenbaum	-	-	-	-	7	3	-	-	-
Baumgeist	5	3	0	5	5	1	2	1	9

**EINHEITENTYP:**  
**SONDERREGELN:**

Kriegsmaschine  
Angst, Großes Ziel, Regeneration

Großer dunkler Schatten

*Bedrohlich dunkel, scheinbar ohne Tageslicht zu reflektieren, thront die Baumkrone am Horizont. Dunkle Magie fließt durch die Adern dieses Baumes.*

In 12 Zoll Umkreis erhält jeder Zauberer einen Bonus auf das Wirken von Sprüchen aus den Lehren der Schatten, des Todes und der Wildnis von +1. Hingegen werden Zauber der Lehren des Lichts und des Lebens beim Zauberwurf um -1 reduziert, sofern sich deren Ziel oder Ursprung innerhalb von 24 Zoll befindet.

Macht des schwarzen Holzes

*Manch ein Schamane weiß um die Wirkung der Essenz dieser Bäume.*

Wenn du beim erwürfeln deiner Zaubersprüche aus den Lehren des Todes, der Schatten oder der Wildnis einen Zauber gegen den Grundzauber tauschst, so kannst du dich entscheiden, diesen dem Hexenbaum zu schenken.

Der Hexenbaum gilt fortan als Zauberer einer Stufe, entsprechend seiner übrigen Lebenspunkte.

Bei Totaler Energie erleidet der Baum automatisch einen Lebenspunktverlust, muss aber nicht auf der Tabelle würfeln.

Rabensturm

*Unzählige Raben verdunkeln dem Himmel über dem Hexenbaum. Manchmal strömen diese auf einen Feind zu und greifen wild hackend und kratzend an.*

Rabensturm ist eine Schussattacke mit dem folgenden Profil:

Reichweite	BF	S	Sonderregeln
36"	6	2	Mehrfachschüsse (2W6)

„Der Baum war b-böse, ich sage Euch d-das, Herr. Er... er... Bei Sigmar! Ihr werdet mir ja doch nicht glauben!

Wir – Ihr wisst schon, der Wolfbert von der Dorfmühle, der alte Eissner und ich selbst – wir wussten, daß dieses Ding gefällt werden muss, seit es in dieser Vollmondnacht aufgetaucht war.

Weshalb wir es nicht gleich taten? Herr, vergebt mir, aber habt Ihr je solch ein Ungetüm erblickt? Die Schatten des Geäst – sie... sie kamen des Nachts in unsere Stuben. E-Es war, als würden sie nach uns greifen wollen, Herr!“

Auszug aus dem Ermittlungstagebuch des Hexenjägers Markus Schreiber



# LEHRE DER WILDNIS

## Ruf der Bestien (Lehrenattribut)

Das erfolgreiche Wirken von Zaubersprüchen durch die Schamanen ruft weitere Kreaturen des Waldes zur Schlacht. Wenn ein Zauber erfolgreich gewirkt wurde, wirf einen W6. Bei einem Ergebnis von 6 erscheint eine Einheit aus fünf Ungor-Plünderern. Handle das Erscheinen sofort ab, und verwende dabei die Regel Tiermenschenüberfall.

### Bestiensturm (Grundzauber)

Texttexttext

Zauberwert 6+

### 1. Gezieferschwall

Texttexttext

Zauberwert 8+

### 5. Mantel des Ghorok

Texttexttext

Zauberwert 12+

### 2. Instinkte wecken

Texttexttext

Zauberwert 7+

### 6. Herrschaft der Wildnis

Texttexttext

Zauberwert 16+

### 3. Urschrei

Texttexttext

Zauberwert 8+

### 4. Aufbegehren

Texttexttext

Zauberwert 9+



# GABEN DES CHAOS



# SCHÄTZE DER HERDENSTEINE



# KOMMANDANTEN



# HELDEN





# KERNEINHEITEN



# ELITEEINHEITEN



# SELTENE EINHEITEN

