

WARHAMMER

TIERMENSCHEN



Inoffizielles Fanprojekt

8. Edition Erweiterung

TIERMENSCHEN

Erweiterung für die 8. Edition



Erstellt von der Community von 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 Tiermenschen Spielern. 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



Option für (Groß-)Häuptlinge

Centi-Häuptling



	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Centi-	+3	-	-	-	-	-	-	+1	-

EINHEITENTYP: Kavallerie (Charaktermodell)

SONDERREGELN: + Betrunken (S.47)

Option für Häuptlinge

Göttergünstling



	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Göttergünstling	+2	-	-	-	-	+1	-	+3	-

EINHEITENTYP: Infanterie (Charaktermodell)

SONDERREGELN: + Unnachgiebig,
+ Laune der Götter

Der Häuptling hat bereits mehr Gaben des Chaos erhalten, als ein Organismus ertragen kann.

Wirf zu Beginn jeder eigenen Runde einen W6. Bei einem Wurf von 3-6 passiert nichts. Bei einem Ergebnis von 1-2 jedoch verwandelt sich der Häuptling sofort in eine Chaosbrut, inklusive aller Regeln. Tausche das Modell aus. Die Chaosbrut darf in einer Einheit verbleiben und bewegt sich mit dieser.

Option für (Groß-)Schamanen

Herdensteinsplitter



EINHEITENTYP: Unpassierbares Gelände

SONDERREGELN: Warpdurchströmter Monolith

Magie fließt wie Blut durch die Adern des Gesteins.

Jeder befreundete Magier in 6 Zoll Umkreis um den Herdenstein erzeugt einen weiteren Energiewürfel.

Omen der Bestie

Nichts steht mehr für die Tiermenschen und ihren Willen, als ein fürchterlicher Herdenstein.

In 6 Zoll Umkreis erhält jeder Zauberer einen Bonus auf das Wirken von Sprüchen aus den Lehren der Bestien und der Wildnis von +1.

Tiermenscheneinheiten in 6 Zoll Umkreis erhöhen ihren Moralwert um 1.

Splitterträger

Die Energien des Chaos durchströmen den Träger und manifestieren sich in wildem Geflüster.

Der Schamane muss nach Bestimmen seiner Zauber einen aufgeben! Er darf den Splitter dann während seiner Aufstellung, oder in einer beliebigen eigenen Magiephase aufstellen.



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)

Stärke aus Fleisch

Ein Minotaure verschlingt bereits während dem Kampf das Fleisch seiner Feinde.

Wirf für jedes durch die Minotauren ausgeschaltete Modell einen W6. Bei einem Ergebnis von 6 erhält ein verwundeter Minotaure einen Lebenspunkt zurück, bis zu seinem Maximum von 3 Lebenspunkten.

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:

Kriegsmaschine

SONDERREGELN:

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 und des Todes 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 oder der Schatten 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, vergeb 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

Zorn der Wildnis (Lehrenattribut)

Wenn eine befreundete Einheit der Tiernmenschen mit der Sonderregel 'Urwut' von einem Unterstützungszauber der Lehre der Wildnis betroffen wird, besteht diese Einheit bis zum Beginn der nächsten Magiephase der Tiernmenschen sämtliche Urwut-Tests automatisch.

Falls die Einheit stattdessen die Sonderregel 'Blutgier' besitzt, so verfällt die Einheit tiefer in Raserei und erhält eine weitere Attacke, ganz so, als hätte sie einen Nahkampf gewonnen. Dieser Effekt kann nur einmal pro Magiephase hervorgerufen werden.

Natürliche Härte (Grundzauber)

Zauberwert 7+

Wenn die Wildnis die Tiernmenschen eines gelernt hat, dann ist es das Überleben.

'Natürliche Härte' ist eine *Unterstützungszauber* mit einer Reichweite von 24". Die Zeileinheit erhält bis zum Beginn der nächsten Magiephase der Tiernmenschen +1 Widerstand und wird immun gegen *Giftattacken*.

Der Zauberer kann sich entscheiden, 'Natürliche Härte' auf alle befreundeten Einheiten innerhalb 12" zu wirken, dadurch erhöht sich der Zauberwert auf 14+.

1. Bestiensturm

Zauberwert 12+

Voller Wut rasen die Tiernmenschen auf den Feind, um dessen Fleisch zu zerreißen.

'Bestiensturm' ist ein *Unterstützungszauber* mit einer Reichweite von 12". Die betroffene Einheit darf sofort eine Bewegung durchführen, als wäre sie in der Phase 'Restliche Bewegungen'. Wenn die betroffene Einheit sich im Nahkampf befindet, darf sie bis zum Beginn der nächsten Magiephase ihre Verwundungswürfe wiederholen.

2. Gezieferschwall

Zauberwert 8+

Kleine Krabbeltiere erheben sich gegen die Feinde der Tiernmenschen, beißen sich in ihr Fleisch. Die Feinde versuchen verzweifelt das Ungeziefer aus ihren Rüstungen zu treiben.

'Gezieferschwall' ist ein *Fluchzauber* mit einer Reichweite von 24". Die betroffene Einheit erleidet sofort 4W6 Treffer der Stärke 1. Desweiteren kann die Einheit bis zur nächsten Magiephase des Tiernmenschen nicht *parieren* und erleidet einen Malus von 1 auf ihren Rüstungswurf.

3. Urschrei

Zauberwert 10+

Der Schamane entfesselt ein Geschrei, das seinen Hass auf die Zivilisation entfesselt.

Direktschadenszauber. Der Schamane führt eine Atemwaffe mit S3 aus, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Sollte sich der Schamane im Nahkampf befinden, erhält die Einheit in Kontakt mit dem Schamanen 2W6 Treffer.

4. Rostfluch

Zauberwert 11+

Die strahlenden Rüstungen und Waffen der zivilisierten Feinde beginnen rau und brüchig zu werden.

'Rostfluch' ist ein *Unterstützungszauber* mit einer Reichweite von 24". Die betroffene Einheit erhält *rüstungsbrechende* Attacken. Der Schamane kann sich entscheiden eine stärkere Variante zu wirken. Die Rüstung wird dann um W3 reduziert, der Zauberwert erhöht sich auf 14+.

5. Mantel des Ghorok

Zauberwert 12+

Ghorok war ein Minotaurus, dessen Wildheit einem Sturm gleich kam. Sein Geist ist derart Blutgierig und Rachsüchtig, dass manch Schamane seine Essenz herbeizurufen vermag.

Bleibt im Spiel. 'Mantel des Ghorok' ist ein *Unterstützungszauber* mit einer Reichweite von 12", der eine befreundete Einheit zum Ziel hat. Wenn erfolgreich gewirkt, stelle ein Minotaurenmodell (oder passenden Marker) direkt hinter die Einheit. Das Minotaurenmodell besitzt Profil und Sonderregeln eines Todesbullen, und kann normal Attacken durchführen, als wäre es im ersten Glied befindlich. Das Modell kann nicht an Herausforderungen teilnehmen, noch getroffen oder verwundet werden. Es wird entfernt, wenn die Einheit flieht, vernichtet wird oder der Zauber gebannt wird.

Die Wildheit ist jedoch so extrem, dass das befreundete Regiment jede eigene Magiephase W3 Treffer der S6 erleidet.

6. Herrschaft der Wildnis

Zauberwert 15+

Die Feinde der Tiernmenschen lernen die Gefahren der Wildnis kennen, als sich die Wildnis selbst gegen sie richtet.

'Herrschaft der Wildnis' ist ein *Fluchzauber*, der eine feindliche Einheit innerhalb 24" zum Ziel hat. Jedes Modell der betroffenen Einheit muss sofort einen Test auf gefährliches Gelände ablegen.

Desweiteren erleidet die Einheit für das restliche Spiel Treffer, als wäre sie in einem *bösen Wald* (RB S.119) befindlich.



GABEN DES CHAOS



Trollhaut

Die Götter schenken eine Haut, die Verwundungen wie die Trolle heilen kann.
Verleiht dem Träger Regeneration.
40 Punkte



Schneckenhaut

Zäher, giftiger Schleim tropft überall vom zottigen Fell des Trägers. Selbst die Waffen sind bedeckt.
Verleiht dem Träger Giftattacken.
35 Punkte



Vielarmige Bestie

Mehr Arme, mehr Hiebe!
Das Modell erhält eine weitere Attacke.
25 Punkte



Schattenfell

Das Fell reflektiert keinerlei Licht. Es ist eine Segnung des Tzeentch an würdige Schamanen.
Der Träger darf mit zwei Würfeln kanalisieren.
(Nur Schamanen und Großschamanen)
20 Punkte



Verwachsene Haut

Dicke Hornhaut und dichtes Fell überzieht den Körper des Tiermenschen mit dieser Gabe.
Regeln unverändert (S.91)
15 Punkte



Gewaltige Hauer

Der Tiermensch besitzt Stoßzähne, wie sie sonst nur Tuskgors haben.
Regeln unverändert (S.91)
15 Punkte



Übernatürliche Sinne

Weitere Augen verbessern die Reaktionen des Gesegneten.
Regeln unverändert (S.91)
5 Punkte



Rune der wahren Bestie

Besonders bestialischen Tiermenschen brennt sich eine Rune der Götter auf die Brust.
Der Träger erhält Raserei, wenn er den Urwuttest mit einem Ergebnis von weniger als 5 besteht.
5 Punkte



Laune der Götter

Chaos.

Wähle diese Gabe wie die anderen in der Armeeliste. Wie beim Ermitteln von Zaubersprüchen wirfst du nach der Aufstellung einen W6. Das Modell hat von nun an folgende Gabe:
1 – Übernatürliche Sinne, 2 – Gewaltige Hauer, 3 – Verwachsene Haut,
4 – Vielarmige Bestie, 5 – Schneckenhaut, 6 – Trollhaut
20 Punkte

Beachte, dass auf diese Weise das Maximum an Punkten für magische Gegenstände überschritten werden kann.

SCHÄTZE DER HERDENSTEINE



Der Menschenpfähler [50]

Magische Waffe

Dieser Speer ist getränkt mit dem uralten Hass auf die menschliche Zivilisation.

Magischer Speer. Der Träger dieser Waffe erhöht seine Stärke um +1 und erhält die Sonderregel *Todesstoß*.

Sofern mindestens eine Verwundung durch *Todesstoß* hervorgerufen wurde, wird der Träger und seine Einheit für eine Runde *unnachgiebig*.



Äxte des Khorgor [40]

Magische Waffen

Alte Erbstücke der Bestie Khorgor, durchströmt von seinem wilden Geist.

Regeln unverändert (S.93)



Der Bronzespalter [30]

Magische Waffe

Man munkelt, er komme aus dem Reich des Khorne selbst...

Regeln unverändert (S.93)



Widderhornhelm [15]

Magische Rüstung

Dieser Helm verwächst mit dem Kopf des Trägers, und bildet somit große gewundene Hörner, mit denen er seinen Gegner aufspießen kann.

Regeln unverändert (S.93)



Kelch des schwarzen Regens [40]

Talisman

Dieser alte Schädelkelch kann einen Regen aus Schlamm hervorrufen.

Regeln unverändert (S.94)



Erbeutetes Zwergenbier [35]

Verzauberter Gegenstand

Wieder wurde eine Handelskaravane der Zwerge zu selbstsicher, und wagte den kürzeren Pass, der durch den dunklen Wald führte...

Der Träger und seine Einheit (sofern einer angeschlossen) dürfen vor Beginn des Spiels auf der Tabelle für *Betrunken* (S.46) würfeln.



Hexenbaum-Fetisch [20]

Arkane Artefakt

Der Ast eines verfluchten Hexenbaumes.

Regeln unverändert (S.95)



Gezackter Dolch [20]

Arkane Artefakt

Ein Opferdolch für die Ehrerweisung an die Chaosgötter.

Der Schamane darf in der eigenen Magiephase ein freundliches Modell in 6 Zoll Umkreis opfern. Entferne das Modell als Verlust und erhalte dafür einen Energiewürfel.



Das Bestienbanner [75]

Magische Standarte

Dieses grausame Banner besteht vollständig aus den Häuten erschlagener Gegner.

Regeln unverändert (S.95)