

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
Windhufe	3	Ghorgor	8
Herdensteinsplitter	3	Zygor	8
Gor	4	Grinderlak	8
Ungor	4	Hexenbaum	9
Ungor-Plünderer	4		
Chaos Hunde	4	LEHRE DER WILDNIS	10
Tuskgor-Streitwagen	5	GABEN DES CHAOS	11
Gefallene Dryaden	5	SCHÄTZE DER HERDENSTEINE	12
Bestigor	6	KOMMANDANTEN	13
Minotauren	6	HELDEN	14
Centigor	6	KERNEINHEITEN	15
Gnargor	6	ELITEEINHEITEN	16
		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, zudem gibt es eine weitere:

URWUT

Siehe Armeebuch Seite 33.

TIERMENSCHENÜBERFALL

Siehe Armeebuch Seite 33.

STEINE DER BLASPHEMIE

Der Tiermenschenspieler darf nach Bestimmung der Spielfeldseite, jedoch vor Aufstellung der Einheiten, einen Herdenstein (Häuptlingsherde oder Schamanenherde) für 100 Punkte in seiner Aufstellungszone platzieren. Der Herdenstein zählt als mystisches Monument. Seine Sonderregeln befinden sich in der 'Helden und Kommandanten' Sektion auf den folgenden Seiten.



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)

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



Windhufe



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

EINHEITENTYP: Kavallerie (Charaktermodell)

SONDERREGELN: Urwut, Menschenfluch (S.34), Betrunken (S.47)

Herdenstein (Schamanenherde)



EINHEITENTYP: Mystisches Monument

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.

Herz der Wildnis

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.

Herdenstein (Häuptlingsherde)



EINHEITENTYP: Mystisches Monument

SONDERREGELN: Metall und Holz

Der Herdenstein ist umgeben von unzähligen Waffen und Rüstungen erschlagener Feinde.

Eine Anwendung. Eine Einheit Gor in 3 Zoll Umkreis kann sich zu Beginn des Spiels entscheiden, neue Ausrüstung am Herdenstein zu plündern, und erhält damit:

Leichte Rüstung, Morgensterne (statt Handwaffe).

Geist der Herde

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

Tiermenscheneinheiten in 12 Zoll Umkreis erhöhen ihren Moralwert um 1.