

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:

- HELDEN & KOMMANDANTEN
- KERNEINHEITEN
- ELITEEINHEITEN
- SELTENE EINHEITEN
- LEHRE DER WILDNIS
- GABEN DES CHAOS
- SCHÄTZE DER HERDENSTEINE

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)

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	4	2	3	3	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	4	4	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.

Ritualist



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

EINHEITENTYP: Infanterie

SONDERREGELN: Urwut



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	-	-	-	6	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 nur noch 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, Betrunken (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. Werfe 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 einem Maximum von 10 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	-	-	-
Hexenbaum (Äste)	-	1	-	5	-	-	1	2	-
Rabenschaar	-	2	0	2	2	3	6	10	6

EINHEITENTYP:

Kriegsmaschine

SONDERREGELN:

Angst, Großes Ziel, Regeneration

Großer, dunkler Schatten

In 12 Zoll Umkreis erhält jeder beim Zaubern von Sprüchen aus den Lehren der Schatten und des Todes einen Bonus von +1 auf den Zaubwurf. Hingegen werden auf dem gesamten Feld Zauber der Lehren des Lichts und des Lebens beim Zaubwurf um -1 reduziert.

Gequälte Seelen

Gebundener Zauber (Zauberstufe 5)

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
36"

Stärke
2

Sonderregeln
Mehrfachschüsse (2W6)

Urgor



	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Urgor	5	4	3	4	4	1	3	1	9
Urhorn	5	4	3	4	4	1	3	2	9

EINHEITENTYP:

Infanterie

SONDERREGELN:

Urwut, Rettungswurf (5+), Magische Attacken

