



TACTICAL WAR

Codex: Tiermenschen

INHALTSVERZEICHNIS

INHALTSVERZEICHNIS	2
SONDERREGELN	3
BESONDERE AUSTRÜSTUNG	3
ARMEELISTE	4
GRASHRAK FINSTERHUF	5
HÄUPTLINGE.....	6
SCHAMANEN	7
BULLEN	7
UNGORHERDE	9
GORHERDE	10
BESTIGORHERDE	11
MINOTAURENHERDE	12
CENTIGORHERDE	13
TIERMENSCHEN-STREITWAGEN	14
TIERMENSCHENRIESE	15
GHORGOR.....	18
ZYGOR.....	19
ISEGRIM	20
GNARGOR.....	21
WILDFEUERTAUREN	22
KRÄHENSCHWARM	23
DIRGEHORN.....	24
HERDENSTEIN.....	25
BESTIEN	26
LEHREN DER WILDNIS	27
MAGISCHE GEGENSTÄNDE	29
MAGISCHE WAFFEN	29
MAGISCHE RÜSTUNGEN.....	31
TALISMANE.....	32
VERZAUBERTE GEGENSTÄNDE.....	32
ARKANE ARTEFAKTE (NUR FÜR ZAUBERER)	34
MAGISCHE STANDARTEN.....	34

SONDERREGELN

Viele Truppentypen verfügen über Sonderregeln, um ihre einzigartige Natur und ihre Fähigkeiten darzustellen. Diese Sonderregeln findest du ebenfalls in jedem Eintrag des Codex. Um Platz zu sparen und Wiederholungen zu vermeiden, wurde bei allen Einheiten, die Sonderregeln aus dem Grundregelbuch verwenden, nur der Name der Sonderregel im Eintrag angegeben.

Auch wenn die Bilder vieler Modelle auf passgenauen Bases zeigen, verwende stets eine Base mit der im Einheitenprofil angegebenen Größe!

URWUT

Zu Beginn einer jeden Nahkampfphase muss jede Einheit mit der Sonderregel Urwut, die sich im Nahkampf befindet, einen Moralwerttest ablegen. Wenn sie diesen Test besteht, darf die Einheit gegenüber allen im Nahkampf mit ihnen befindlichen Einheiten misslungene Trefferwürfe wiederholen. Dies gilt bis zum Ende der Nahkampfphase.

Einheiten, die ihren Urwut-Test mit Pasch bestehen, unterliegen fortan zusätzlich zu den oben beschriebenen Effekten der *Raserei*. Einheiten können auf diese Weise in *Raserei* verfallen, selbst wenn sie vorher in der Schlacht bereits einen Nahkampf verloren haben.

Sollte der General einer Tiermenschenarmee ausgeschaltet werden, erhalten alle Tiermenschen-Einheiten der Armee einen Bonus von +1 auf ihren Moralwert, wenn sie Tests für Urwut ablegen.

TIERMENSCHENÜBERFALL

Du kannst jede beliebige Einheit mit der Sonderregel Tiermenschenüberfall zu Beginn des Spieles außerhalb des Tisches für den Überfall zurückhalten, sofern du eine weitere Einheit desselben Typs und derselben Einheitenstärke (oder größer) normal aufstellst. Wenn du zum Beispiel eine wahrhaft Furchteinflößende Einheit von 40 Gors besitzt, die du gern für den Überfall zurückhalten möchtest, dann musst du eine weitere, mindestens 40 Gor zählende Einheit unter den normalen Bedingungen des Szenarios in deiner Schlachtlinie aufstellen. Denke daran, deinem Gegner zu sagen, welche Einheiten du auf diese Weise für einen Überfall zurückhältst. Es ist hierbei unwichtig, wie die beiden Einheiten ausgerüstet oder aufgewertet wurden, solange die für den Überfall zurückgehaltene Einheit ihr Gegenstück auf dem Spielfeld zahlenmäßig nicht übertrifft. Beachte, dass kein Charaktermodell auf diese Weise aufgestellt werden kann.

Um zu bestimmen wann und wo deine Überfall-Einheiten ins Spiel kommen, verwende die Aufstellungs-sonderregeln für Überfall aus dem Grundregelwerk.

BESONDERE AUSTRÜSTUNG

HERDENBANNER

Viele Herden-Standartenträger dürfen die sogenannte Herdenbanner erhalten (auch mehrfach in einer Armee möglich). Alle Modelle einer Einheit, die ein solch magisches Banner mit sich führt, erhalten +1 Zoll auf ihren Bewegungswert (B), demnach also +2 Zoll bei Marsch-, Angriffs oder anderen Bewegungsformen, bei denen die Grundbewegung verdoppelt wird.

ARMEELISTE

Armeen der Tiermenschen gehören zu den Eigenständigen Mächten und bis zu 25% einer solchen Armee darf aus Einheiten aus dem Codex der Skaven bestehen. Alternativ dürfen Sie auch Einheiten aus dem Codex der Söldner anwerben, sofern die entsprechenden Einheiten bereit sind, mit ihnen zu kooperieren. Der General, als auch das Kerneinheitenminimum, muss stets aus diesem Codex stammen.

KOMMANDANTEN (GELTEN ALLE ALS CHARAKTERMODELLE)

Grashrak Finsterhuf ¹

Großhüptling

Großschamane

Todesbulle

HELDEN (GELTEN ALLE ALS CHARAKTERMODELLE)

Hüptling

Schamane

Sturmbulle

KERNEINHEITEN

Gorherde

Ungorherde

Tiermenschen-Streitwagen

Isegrim³

ELITEINHEITEN

Bestigorherde

Minotaurenherde

Centigorherde

Gnargor

Krähenschwarm

SELTENE EINHEITEN

Tiermenschenriese

Ghorgor

Zygor

Wildfeuertauren

Dirgehorn (0-1)

Herdenstein (0-1)

Hinter einigen Eintragungen steht ein Zahlenwert (z.B. 0-1), welcher angibt, wie viele dieser Einheiten in der Armee vorhanden sein dürfen/müssen.

¹ Muss der General deiner Armee sein, sofern vorhanden. Zwei Modelle mit dieser Anmerkung in einer Armee sind somit ausgeschlossen.

² Darf nicht der General deiner Armee sein.

³ Zählen nicht gegen die Mindestpunkte der Kernaussahlen.

GRASHRAK FINSTERHUF

Grashrak Finsterhuf ist durchtrieben und von Bosheit erfüllt, ein verdorbener Prophet des Untergangs. Er beherrscht eine Schar kaltherziger Tiermenschen und gebietet über dunkle Kräfte, mit denen er seinen Feinden tiefe Wunden zufügt und an ihren Seelen reißt. Seine Vandalen sind boshafte Plünderer und von Mordlust beseelt. Sie folgen ihm allzu willig in die Schlacht, denn er führt sie immer an Orte, die reif für Gemetzel, Raub und Brandschatzung sind.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Grashrak Finsterhuf	5	7	3	4	5	4	4	4	10	Infanterie	Mittel (3)	25x25mm	225 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Schwarze Rüstung

MAGIE:

Grashrak ist ein Zauberer der Stufe 3. Er darf Zaubersprüche aus der Lehre des Todes, Lehre der Schatten und Lehre der Bestien aus dem Grundregelwerk oder der Lehre der Wildnis aus diesem Codex auswählen.

SONDERREGELN:

- Bestialische Kraft wecken
- Heldenhass
- Immun gegen Panik
- Menschenfluch
- Unnachgiebig
- Urwut

OPTIONEN:

Darf für 35 Pkt. eine zusätzliche Zauberstufe erhalten.

Darf eine der folgenden Ausrüstungsoptionen erhalten:

- Zweihandwaffe (4 Pkt.)
- Zusätzliche Handwaffe (4 Pkt.)

Darf einen Schild (2 Pkt.) erhalten.

Darf Flügel (40 Pkt.) und somit die Sonderregel *Flieger* erhalten.

Grashrak darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

REITTIEROPTIONEN (DARF EINE DER FOLGENDEN OPTIONEN WÄHLEN):

- Tuskgor (16 Pkt.)
- Gnargor (50 Pkt.)
- Tiermenschen-Streitwagen (75 Pkt.; ersetzt den Bestigor)
 - Darf alle Optionen für Tiermenschen-Streitwagen zu den aufgeführten Punktekosten erwerben.

Darf anstelle eines Reittiers auch Flügel (40 Pkt.) und somit die Sonderregel *Flieger* erhalten.

Beachte, dass Grashrak regeltechnisch ein Häuptling als auch ein Schamane zugleich ist.

Bestialische Kraft wecken: Schamanen und Einheiten, denen sie sich angeschlossen haben, dürfen Verwundungswürfe von 1 wiederholen.

Heldenhass: Du kannst misslungene Verwundungswürfe für Attacken von Grashrak wiederholen, deren Ziel ein Charaktermodell oder Einheitenchampion ist.

Menschenfluch: Wenn sie gegen Modelle kämpfen, die eindeutig Menschlich sind, wie beispielsweise gegen die meisten Einheiten des Imperiums, der Bretonen oder Barbaren des Chaos, so auch Besatzung von etwaigen Kriegsmaschinen, darf die Einheit von Grashrak und jede am selben Nahkampf beteiligte eigene Tiermenscheneinheit, verpatzte Urwut-Tests wiederholen.

Schwarze Rüstung: Grashrak trägt die schwarze Rüstungen des Zerfalls. Diese verleiht ihm einen *Rüstungswurf (+3)*, der normal mit anderen Rüstungsteilen, wie beispielsweise Schilden, kombiniert werden kann. Außerdem behindert sie nicht beim Zaubern, weshalb Grashrak selbst dann Zauber wirken darf, wenn er seine schwarze Rüstung trägt. Die Effekte der schwarzen Rüstung werden ignoriert, wenn Grashrak eine magische Rüstung (beispielsweise aus dem Kapitel „Magische Gegenstände“) verwendet.

HÄUPTLINGE

Die Häuptlinge und Großhäuptlinge der Tiermenschen sind haarige, muskelbepackte Hünen, die rohe und wilde Macht ausstrahlen. Auf dem Schlachtfeld sind sie eine zerstörerische Gewalt, die mit Horn, Klinge und Klaue jeden Feind aufreißt und abschlachtet.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Großhäuptling	5	6	3	4	5	3	4	4	9	Infanterie	Mittel (3)	25x25mm	130 Pkt.
Häuptling	5	5	3	4	5	2	4	3	8	Infanterie	Mittel (3)	25x25mm	75 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Heldenhass
- Immun gegen Panik
- Menschenfluch
- Urwut

OPTIONEN:

Darf eine der folgenden Ausrüstungsoptionen erhalten:

- Zweihandwaffe (4 Pkt.)
- Zusätzliche Handwaffe (4 Pkt.)

Darf eine der folgenden Ausrüstungsoptionen erhalten:

- Leichte Rüstung (2 Pkt.)
- Schwere Rüstung (4 Pkt.)

Darf einen Schild (2 Pkt.) erhalten.

Ein Häuptling darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 50 Pkt. und ein Großhäuptling im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

Ein Häuptling deiner Armee darf für 25 Pkt. zum Armeestandardenträger aufgewertet werden.

Ein Großhäuptling deiner Armee darf für 10 Pkt. zum Spross des Khazrak aufgewertet werden.

Ein Großhäuptling deiner Armee darf für 20 Pkt. zum Spross des Gorthor aufgewertet werden.

REITTIEROPTIONEN (DARF EINE DER FOLGENDEN OPTIONEN WÄHLEN):

- Tuskgor (16 Pkt.)
- Gnargor (50 Pkt.)
- Tiermenschen-Streitwagen (75 Pkt.; ersetzt den Bestigor)
 - Darf alle Optionen für Tiermenschen-Streitwagen zu den aufgeführten Punktekosten erwerben.

Darf anstelle eines Reittiers auch Flügel (40 Pkt.) und somit die Sonderregel *Flieger* erhalten.

Beachte, dass auch Großhäuptlinge regeltechnisch auch Häuptlinge sind.

Heldenhass: Du kannst misslungene Verwundungswürfe für Attacken eines Häuptlings wiederholen, deren Ziel ein Charaktermodell oder Einheitenchampion ist.

Menschenfluch: Wenn sie gegen Modelle kämpfen, die eindeutig Menschlich sind, wie beispielsweise gegen die meisten Einheiten des Imperiums, der Bretonen oder Barbaren des Chaos, so auch Besatzung von etwaigen Kriegsmaschinen, darf die Einheit des Häuptlings und jede am selben Nahkampf beteiligte eigene Tiermenscheneinheit, verpatzte Urwut-Tests wiederholen.

Spross des Gorthor: Zu Beginn jeder eigenen Magiephase ermittelst du zufällig einen Zauberspruch aus der Lehre des Todes. Gorthors Spross darf diesen Zauberspruch in dieser Magiephase als Gebundenen Zauberspruch (Energienstufe W6) einsetzen. Er darf diesen zufällig ermittelten Zauberspruch gegen den Grundzauberspruch der Lehre des Todes tauschen.

Spross des Khazrak: Der Spross des Khazrak ist ein gerissener Tiermensch und seine Krieger sind sehr erfahren darin, die von ihm geplanten Überfälle durchzuführen. Alle Tiermenscheneinheiten, die seiner Armee angehören und welche die Sonderregel Tiermenschenüberfall besitzen, dürfen Würfe wiederholen, die bestimmen, wann sie das Spiel betreten.

SCHAMANEN

Die Schamanen der Tiermenschen besitzen von Geburt an magische Fähigkeiten und so wenden sie diese mit instinktiver Leichtigkeit an. Ein Miasma finsterner Hexerei umgibt sie, und wenn sie zornig werden, wird die Realität selbst verzerrt und verwundet.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Großschamane	5	5	3	4	5	3	4	2	8	Infanterie	Mittel (3)	25x25mm	190 Pkt.
Schamane	5	4	3	3	4	2	3	1	7	Infanterie	Mittel (3)	25x25mm	85 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

MAGIE:

Ein Schamane ist ein Zauberer der Stufe 1 und ein Großschamane der Stufe 3. Sie dürfen Zaubersprüche aus der Lehre des Todes, Lehre der Schatten und Lehre der Bestien aus dem Grundregelwerk oder der Lehre der Wildnis aus diesem Codex auswählen.

SONDERREGELN:

- Urwut
- Bestialische Kraft wecken

OPTIONEN:

Darf für 35 Pkt. eine zusätzliche Zauberstufe erhalten.

Darf eine zusätzliche Handwaffe (4 Pkt.) erhalten.

Ein Schamane darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 50 Pkt. und ein Großschamane im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

REITTIEROPTIONEN (DARF EINE DER FOLGENDEN OPTIONEN WÄHLEN):

- Tuskgor (16 Pkt.)
- Gnargor (50 Pkt.)
- Tiermenschen-Streitwagen (75 Pkt.; ersetzt den Bestigor)
 - Darf alle Optionen für Tiermenschen-Streitwagen zu den aufgeführten Punktekosten erwerben.

Darf anstelle eines Reittiers auch Flügel (40 Pkt.) und somit die Sonderregel *Flieger* erhalten.

Ein Schamane deiner Armee darf für 30 Pkt. zum Spross des Morghur aufgewertet werden.

Ein Schamane deiner Armee darf für 25 Pkt. zum Spross der Mondklaue aufgewertet werden.

Ein Großschamane deiner Armee darf für 15 Pkt. zum Spross des Malagor aufgewertet werden.

Beachte, dass auch Großschamane regeltechnisch Schamanen sind.

Bestialische Kraft wecken: Schamanen und Einheiten, denen sie sich angeschlossen haben, dürfen Verwundungswürfe von 1 wiederholen.

Spross des Malagor: Feindliche Einheiten innerhalb von 12 Zoll zum Spross des Malagor, dürfen nicht den Moralwert ihres Generals verwenden, außer dieser hat sich tatsächlich der Einheit angeschlossen.

Spross der Mondklaue: Der Spross der Mondklaue besitzt einen *Rettungswurf (+2)* und *Magieresistenz (2)*. Wirf zu Beginn des Spiels einen W6 und notiere die Zahl. In dem Spielerzug, der dieser Zahl entspricht, erhält der Spross der Mondklaue einen Bonus in Höhe seiner Zauberstufe auf seine Energiewürfe. Jedoch muss in diesem Spielzug jede Einheit, Freund und Feind, die sich zu Beginn ihres Spielerzuges innerhalb von 12 Zoll um dieses Modell befindet, einen Test für *Blödheit* bestehen. Der Spross der Mondklaue selbst und die Einheit, der er sich angeschlossen hat, sind jedoch nicht davon betroffen.

Spross des Morghur: Der Spross des Morghur erleidet keinen Schaden durch Fernkampfangriffe oder Zaubersprüche, es sei denn, dass ihn derart angreifende Modell befindet sich innerhalb von 12 Zoll zu ihm. Außerdem erleiden alle feindlichen Modelle in Basekontakt mit dem Spross des Morghur zu Beginn jeder Nahkampfrunde einen automatischen Treffer der Stärke 3, gegen den keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

BULLEN

Die Bullen sind die stärksten und wildesten Minotauren, riesige stierköpfige und behufte Bestien, die beinahe ebenso breit wie hoch sind. Von einem unstillbaren Blutdurst beseelt, vernichten sie ihre Feinde mit riesigen Äxten in einer unfassbaren Orgie der Gewalt.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Todesbulle	6	6	3	6	5	5	5	5	9	Monströse Infanterie	Groß (5)	40x40mm	220 Pkt.
Sturmbulle	6	5	3	5	5	4	4	4	8	Monströse Infanterie	Groß (5)	40x40mm	150 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Angst
- Blutgier
- Bullenführer (nur Todesbulle)
- Gier nach Fleisch
- Mächtiges Trampeln
- Raserei
- Ruf des Schlächters
- Sprinten
- Urwut
- Vernichtender Angriff

OPTIONEN:

Darf eine der folgenden Ausrüstungsoptionen erhalten:

- Zweihandwaffe (6 Pkt.)
- Zusätzliche Handwaffe (6 Pkt.)

Darf eine der folgenden Ausrüstungsoptionen erhalten:

- Leichte Rüstung (4 Pkt.)
- Schwere Rüstung (8 Pkt.)

Darf einen Schild (4 Pkt.) erhalten.

Ein Sturmbulle darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 50 Pkt. und ein Todesbulle im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

Ein Sturmbulle deiner Armee darf für 25 Pkt. zum Armeestandardenträger aufgewertet werden.

Beachte, dass auch Sturm- und Todesbullen regeltechnisch Minotauren sind.

Blutgier: Minotauren verfallen immer stärker in Raserei, je mehr Opfer sie erschlagen und verschlingen. Befindet sich ein solches Modell auf der siegreichen Seite eines Nahkampfes, unterliegt es ab sofort der Sonderregel für *Raserei*. Auf diese Weise können sie sogar wieder in Raserei verfallen, selbst wenn sie vorher in der Schlacht bereits einen Nahkampf verloren haben.

Wenn es bereits der Sonderregel für *Raserei* unterliegt, erhält es jedes Mal eine zusätzliche Attacke, wenn es sich auf der Siegerseite eines Nahkampfes befindet. Diese Bonusattacken gehen verloren, sobald das Modell seine Raserei verliert, können jedoch erneut angesammelt werden, wenn es später wieder in *Raserei* verfällt.

Aufgrund ihres verzweifelten Verlangens, sich am Fleisch des Feindes zu laben, verfolgen und überrennen sie jedoch nur W6 Zoll weit.

Bullenführer: Für jeden Todesbullen in deiner Armee darfst du eine Minotaurenherde als Kern- anstelle als Eliteeinheit erwerben.

Gier nach Fleisch: Du kannst misslungene Treffer- und Verwundungswürfe für Minotauren wiederholen, wenn sie im selben Zug angegriffen haben.

Mächtiges Trampeln: Minotauren verursachen beim Niedertrampeln W3 Aufpralltreffer.

Ruf des Schlächters: Jeder unmodifizierte Trefferwurf von 6 für Attacken eines Sturm- oder Todesbullens verursacht eine (1) zusätzliche automatische Verwundung beim Ziel, zusätzlich zum normalen Schaden. Diese zusätzliche Verwundung gilt nicht als *multipler Lebenspunktverlust* und erfolgt mit derselben Stärke, wie der normale Treffer. Außerdem unterliegt dieser allen etwaigen Waffensonderregeln (beispielsweise bei magischen Waffen).

Sprinten: Minotauren erhalten zusätzliche W6 Zoll Angriffsbewegung. Wirf den W6 erst, nachdem du einen Angriff angesagt, aber bevor du die Angriffsbewegung durchgeführt hast.

UNGORHERDE

Ungors sind geschickter als Gors und besitzen einen drahtige Stärke, die sie für Menschen zu durchaus mehr als ebenbürtigen Gegner macht. Sie leben, um zu morden und alles zu zerstören, was gesund und ganz ist. Sie sind extrem grausame und gehässige Kreaturen. Ungors ziehen in großen Herden in die Schlacht, bewaffnet mit stabilen Speeren, mit welchen sie ihre Beute durchbohren, und kruden Schilden, mit denen sie ihre grotesken Körper schützen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Ungor	5	3	3	3	3	1	4	1	6	Infanterie	Mittel (3)	25x25mm	5 Pkt./Modell
Halbhorn	5	3	3	3	3	1	4	2	6	Infanterie	Mittel (3)	25x25mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

10+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Schild

SONDERREGELN:

- Herdendeckung
- Plünderer
- Tiermenschenüberfall
- Unbedeutend
- Urwut
- Vorhut
- Zur Seite drängen

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf zu *Kundschaftern* (2Pkt./Modell) aufgewertet werden.

Die gesamte Einheit darf eine der folgenden Ausrüstung erhalten:

- Speere (1 Pkt./Modell)
- Kurzbögen (2Pkt./Modell)

Du darfst ein Modell für 2 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 3 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf ein Herdenbanner (20 Pkt.) erhalten.

Du darfst ein Modell für 3 Pkt. zum Halbhorn aufwerten.

Herdendeckung: Solange sich ein befreundete Ungorherden innerhalb von 3 Zoll um eine andere Tiermenschenherde (jeder Art, mit Ausnahme anderer Ungorherden) deiner Armee befindet, erhalten diese einen Bonus von +1 auf ihre Rüstungswürfe, da sie ihre kleinen Kammeraden gerne anheben und als lebende Schilde missbrauchen. Dies hat jedoch zur Folge, dass jeder gelungene Rüstungswurf von 6 eine automatische Verwundung in der Ungorherde verursacht, wogegen wiederum keine weiteren Rüstungswürfe erlaubt sind. Sollten die Tiermenschenherden zu viele ihrer kleinen Kammeraden opfern, kann dies sogar zu einem Paniktest für die kleinen Verwandten führen, ganz so, als sei der Beschuss direkt gegen die Ungoreinheit gerichtet worden.

Unbedeutend: Ungors verursachen, wenn sie fliehen, niemals *Panik* bei verbündeten Einheiten, die nicht selbst „unbedeutende Einheiten“ sind.

Zur Seite drängen: Ungorherden kämpfen oft in verbundenen Formationen mit anderen Herden (siehe Einheitenbezeichnung) zusammen. Andere Herden, die keine Ungors sind, können durch Ungorherden, die nicht auf der Flucht oder im Nahkampf gebunden sind, hindurchsehen, sie zur Seite drängen und angreifen. Dies gilt auch für die Sichtlinie von Fernkampfangriffen (inkl. Zaubersprüchen). Oftmals stolpern Ungorherden, während die stärkeren Herden sie zur Seite zu drängen versuchen. Eine solche Ungorherde muss einen Initiativetest ablegen. Wenn dieser gelingt, darf sie ihre normale Bewegung, jedoch keine Marschbewegung nutzen, um der angreifenden Herde aus dem Weg zu gehen. Dies geschieht, bevor Angriffsbewegungen durchgeführt werden. Wenn sie diesen Initiativetest jedoch verpatzt, darf sie sich in diesem Spielzug gar nicht bewegen und auch ihren Kammeraden keinen Platz für ihren Angriff machen. Bewege die angreifende Herde in diesem Fall auf dem kürzesten Weg auf 1 Zoll Entfernung zur Ungorherde, die sie zur Seite drängen wollte und beende dort ihre Bewegung. Der Angriff gilt als fehlgeschlagen.

Feindliche Einheiten, die auf diese Weise angegriffen werden, dürfen normal *stehen und schießen* als Angriffsreaktion wählen. Um zu bestimmen, ob die Einheit überhaupt *stehen und schießen* darf, miss dabei die Distanz zur Ungorherde, welche die angreifende Herde zur Seite gedrängt hat. Die Schüsse werden dabei jedoch gegen die zur Seite gedrängte Ungorherde und nicht gegen die angreifende Herde selbst gerichtet.

GORHERDE

Gors bilden die große Masse der Tiermenschen. Ihr Aussehen ist sehr unterschiedlich, doch bei allen verbinden sich menschliche und tierische Züge. Sie tragen die wilden Fänge eines Wolfes und ebenso muskulöse Körper, welche sehr gut an das Ausleben ihrer Urbedürfnisse und ihre Kriegsführung angepasst sind. Einer Horde Gors gegenüberzustehen heißt, sich mit dem nahenden Untergang anzulegen. Rauflustig und undiszipliniert blöken, bellen und brüllen sie in einer nicht enden wollenden Kakophonie, die die Herzen der Menschen mit Furcht erfüllt.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Gor	5	4	3	3	4	1	3	1	7	Infanterie	Mittel (3)	25x25mm	7 Pkt./Modell
Morgor	5	4	3	3	4	1	3	2	7	Infanterie	Mittel (3)	25x25mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

10+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Plünderer
- Tiermenschenüberfall
- Urwut

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf eine der folgenden Ausrüstungsoptionen erhalten:

- Zusätzliche Handwaffen (1 Pkt./Modell)
- Schilde (1Pkt./Modell)

Du darfst ein Modell für 2 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 3 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf ein Herdenbanner (20 Pkt.) erhalten.
- Darf stattdessen auch eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 3 Pkt. zum Morgor aufwerten.

BESTIGORHERDE

Bestigors sind die stärksten und bösartigsten unter den Fußsoldaten der Tiermenschen und neigen zu Akten extremer Gewalt. In der Schlacht bilden Bestigors eine solide, gepanzerte Masse aus Muskeln und Eisen, die vorwärts stürmt, ihre mächtigen Äxte schwingt und den Feind Stück für Stück zerhackt, um dessen gebrochenen Körper unter ihren unbeschlagenen Hufen zu zertrampeln.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Bestigor	5	4	3	4	4	1	3	1	8	Infanterie	Mittel (3)	25x25mm	12 Pkt./Modell
Großhorn	5	4	3	4	4	1	3	2	8	Infanterie	Mittel (3)	25x25mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

10+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Zweihandwaffe
- Schwere Rüstung

SONDERREGELN:

- Entweihete Trophäen
- Immun gegen Panik
- Plünderer
- Schänder
- Urwut
- Vernichtender Angriff

OPTIONEN:

Du darfst ein Modell für 4 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 6 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf ein Herdenbanner (20 Pkt.) erhalten.
- Darf stattdessen auch eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 6 Pkt. zum Großhorn aufwerten.

Entweihete Trophäen: Wenn eine Bestigorherde eine feindliche Einheit im Nahkampf völlig vernichtet oder einen Gegner besiegt, der infolgedessen seinen Aufriebstest verpatzt und flieht, erbeuten die Bestigors automatisch jedwede Standarte, welche die gegnerische Einheit besessen hat. Lege einen Marker neben die Bestigorherde, um dies darzustellen. Jede Standarte, welche die Bestigors auf diese Weise erbeuten, verleiht ihnen in allen folgenden Nahkampfphasen einen Bonus von +1 auf ihr Kampfergebnis. Sollte die Bestigorherde jemals fliehen, lässt sie alle auf diese Weise erbeuteten Standarten fallen und verliert somit auch wieder die entsprechenden Boni.

Schänder: Addiere +1 zu Trefferwürfen für Attacken von Bestigors, die feindliche Einheiten mit einer Einheitenstärke von 10 oder mehr als Ziel haben. Zusätzlich darfst du stets Trefferwürfe von 1 für Attacken der Bestigors wiederholen, deren Ziel Einheiten der Mächte der Ordnung sind.

MINOTAURENHERDE

Minotauren sind gewaltige, bullenköpfige Monstrositäten, die unablässig nach heißem Blut und rohem Fleisch gieren. Sie sind doppelt so groß wie ein ausgewachsener Mann und um ein Vielfaches muskulöser, und sie können mit ihren Hörnern einen Mann mit einem einzigen Stoß ausweiden. Wenn sie in den Krieg gerufen werden, stürmen sie mit donnernden Hufen in die Schlacht und hacken sich mit ihren schweren Waffen durch ihre hilflosen Opfer.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Minotaure	6	4	3	5	4	3	3	3	7	Monströse Infanterie	Groß (5)	40x40mm	65 Pkt./Modell
Blutbulle	6	4	3	5	4	3	3	4	7	Monströse Infanterie	Groß (5)	40x40mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

3+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung

SONDERREGELN:

- Angst
- Blutgier
- Gier nach Fleisch
- Mächtiges Trampeln
- Plünderer
- Raserei
- Sprinten
- Urwut
- Vernichtender Angriff

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf eine der folgenden Ausrüstungen erhalten:

- Schild (3 Pkt./Modell)
- Zusätzliche Handwaffe (4 Pkt./Modell)
- Zweihandwaffe (4 Pkt./Modell)

Du darfst ein Modell für 15 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf ein Herdenbanner (20 Pkt.) erhalten.
- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zum Blutbullen aufwerten.

- Darf einen magischen Gegenstand im Gesamtwert von 25 Pkt. erhalten.

Blutgier: Minotauren verfallen immer stärker in Raserei, je mehr Opfer sie erschlagen und verschlingen. Befindet sich ein solches Modell auf der siegreichen Seite eines Nahkampfes, unterliegt es ab sofort der Sonderregel für *Raserei*. Auf diese Weise können sie sogar wieder in Raserei verfallen, selbst wenn sie vorher in der Schlacht bereits einen Nahkampf verloren haben.

Wenn es bereits der Sonderregel für *Raserei* unterliegt, erhält es jedes Mal eine zusätzliche Attacke, wenn es sich auf der Siegerseite eines Nahkampfes befindet. Diese Bonusattacken gehen verloren, sobald das Modell seine Raserei verliert, können jedoch erneut angesammelt werden, wenn es später wieder in *Raserei* verfällt.

Aufgrund ihres verzweifelten Verlangens, sich am Fleisch des Feindes zu laben, verfolgen und überrennen sie jedoch nur W6 Zoll weit.

Gier nach Fleisch: Du kannst misslungene Treffer- und Verwundungswürfe für Minotauren wiederholen, wenn sie im selben Zug angegriffen haben.

Mächtiges Trampeln: Minotauren verursachen beim Niedertrampeln W3 Aufpralltreffer.

Sprinten: Minotauren erhalten zusätzliche W6 Zoll Angriffsbewegung. Wirf den W6 erst, nachdem du einen Angriff angesagt, aber bevor du die Angriffsbewegung durchgeführt hast.

CENTIGORHERDE

Centigors sind stets betrunkene, übellaunige Kreaturen, die auf dem Schlachtfeld zu Akten extremer Grausamkeit und Gewalt neigen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Centigor	8	4	3	4	4	1	2	2	7	Kavallerie	Mittel (4)	25x50mm	26 Pkt./Modell
Donnerhuf	8	4	3	4	4	1	2	3	7	Kavallerie	Mittel (4)	25x50mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

5+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Speer
- Leichte Rüstung
- Schild

SONDERREGELN:

- Betrunken
- Leichte Kavallerie
- Speer-Angriff
- Trinkgelage
- Urwut

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf Wurfäxte (2 Pkt./Modell) erhalten.

Die gesamte Einheit darf ihre Speere und Schilde gegen Zweihandwaffen (kostenlos) tauschen.

Du darfst ein Modell für 8 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 13 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf ein Herdenbanner (20 Pkt.) erhalten.
- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 13 Pkt. zum Donnerhuf aufwerten.

Du darfst eine Centigorherde deiner Armee zu Söhnen des Ghorros (2 Pkt./Modell) aufwerten.

Betrunken: Centigor lieben es genauso sehr sich zu betrinken, wie sie es lieben, sich in den Kampf zu stürzen. Würfle Zu Beginn des Spiels für jede Centigorherde einen W6 und ermittle, welche Auswirkungen ihr übermäßiger Alkoholgenuss hat. Die Effekte gelten für das ganze Spiel:

W6	Effekt
1-2	Ausnahmsweise nüchtern: Die Einheit erhält +2 auf ihre Initiative.
3-4	Höllischer Brummschädel: Die Einheit darf verpatzte Urwut-Tests wiederholen, erleidet aber -1 auf ihre Bewegung.
5-6	Betrunkenener Übermut: Die Einheit ist <i>Unnachgiebig</i> .

Speer-Angriff: Du kannst für Centigors, die mit einem Speer bewaffnet sind, misslungene Verwundungswürfe für Attacken mit den Speeren wiederholen, wenn die Einheit im selben Zug angegriffen hat.

Söhne des Ghorros: Eine Centigorherde, die zu Söhnen des Ghorros aufgewertet wurden, erhöht ihr Kampfgeschick um +1. Ghorros Sippschaft ist dem Donnerhuf, sofern vorhanden, so ergeben, dass dieser immer einen „Achtung, Sir!“-Test ablegen darf, wenn sich noch mindestens ein anderes Centigor-Modell in der Einheit befindet.

Trinkgelage: Einmal pro Spiel kannst du erklären, dass diese Einheit wie wild trinkt. Wenn du dies tust, erhält jeder Centigor dieser Herde in der kommenden Nahkampfphase eine *Zusatzattacke*.

TIERMENSCHEN-STREITWAGEN

Die Streitwagen der Armeen der Tiermenschen bestehen aus grob zusammengezimmerten Holzbalken, die aus den Ruinen von Gebäuden geraubt wurden. Sie werden von Tuskgor gezogen, deren brutale Stärke und Wildheit jene gewöhnlicher Pferde weit übertreffen, und so richtet dieser Streitwagen fürchterliche Schaden an, wenn er auf den Feind prallt.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Streitwagen	-	-	-	5	4	4	-	-	-	Streitwagen	Mittel (4)	50x100mm	75 Pkt./Modell
Bestigor	-	4	3	4	-	-	3	1	7	-	-	-	-
Gor	-	3	3	3	-	-	3	1	7	-	-	-	-
Tuskgor	7	3	-	4	-	-	2	1	-	-	-	-	-
Gnargor	7	3	-	5	-	-	2	4	-	-	-	-	-



EINHEITENGRÖSSE:

1-3 (je 1 Streitwagen, 1 Bestigor, 1 Gor und 2 Tuskgor)

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

zzgl. für Bestigor:

- Zweihandwaffe

zzgl. für Gor:

- Speer

SONDERREGELN:

- Plünderer
- Rüstungswurf (+3)
- Urwut

zzgl. für Bestigor:

- Schänder
- Vernichtender Angriff

zzgl. für Gnargors:

- Angst
- Donnernder Angriff
- Unkontrollierbare Stampede

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf ihre Tuskgors gegen je einen Gnargor pro Streitwagen (50 Pkt./Modell) tauschen, gilt dann jedoch als Eliteauswahl.

Die gesamte Einheit darf Sensenklingen (5 Pkt./Modell) erhalten.

Die gesamte Einheit darf die Sonderregel Vorhut (10 Pkt./Modell) erhalten, sofern der Streitwagen von Tuskgors gezogen wird.

Donnernder Angriff: Ein Gnargor erhält in dem Spielerzug, in welchem er angreift, +1 auf seine Stärke.

Schänder: Addiere +1 zu Trefferwürfen für Attacken von Bestigors, die feindliche Einheiten mit einer Einheitenstärke von 10 oder mehr als Ziel haben. Zusätzlich darfst du stets Trefferwürfe von 1 für Attacken der Bestigors wiederholen, deren Ziel Einheiten der Mächte der Ordnung sind.

Unkontrollierbare Stampede: Du kannst Verwundungswürfe für Gnargors wiederholen, wenn sie im selben Zug angegriffen haben.

TIERMENSCHENRIESE

Wenn Tiermenschenriesen in den Krieg schlurfen, reißen sie ihre Mäuler auf und brüllen zwischen verrottenden, krummen Zähnen ihre primitiven Kriegsschreie heraus. Diese verdorbenen Wesen sind grausame Zerrbilder ihresgleichen, Monster, die nichts mehr kennen als das Töten und fressen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Chaosriese	6	3	3	6	5	6	3	speziell	10	Monster	Riesig (6)	50x75 mm	165 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

WAFFEN UND RÜSTUNG:

- Riesige Felsen, Große Keulen, Ketten und vor allem schlechter Atem (Handwaffe)

SONDERREGELN:

- Bewegen
- Entsetzen
- Riesen-Spezialattacken
- Umfallen
- Unnachgiebig

Bewegung: Riesen haben lange Beine und bewegen sich ohne Schwierigkeiten über normalgroße Hindernisse bis zu einer Größenkategorie: Mittel (3) hinweg. Behandle solche Hindernisse wie offenes Gelände, wenn es darum geht, wie weit sich der Riesen bewegen darf. Beim Überqueren musst du aber testen, ob der Riese umfällt.

Umfallen: Riesen sind unbeholfen und meistens betrunken, weswegen sie oft stolpern, sich irgendwo verheddern oder einfach so umfallen. Wenn ein Riese umfällt, ist dies für jeden in seiner Umgebung eine schlechte Nachricht, denn ein stürzender Riese kann alles, worauf er fällt, mit Leichtigkeit zerquetschen. Ein Riese muss testen, wenn einer der folgenden Fälle eintritt:

- Wenn er im Nahkampf besiegt wird. Teste einmal, bevor Panik- oder Aufriebtests abgelegt werden.
- Wenn er zu Beginn seiner Bewegungsphase auf der Flucht ist.
- Wenn er ein Hindernis überwindet. Teste, sobald das Hindernis erreicht wird.
- Wenn sich der Riese entscheidet, auf einem Gegner herumspringen. Teste direkt davor.

Wirf einen W6, um zu sehen, ob der Riese umfällt. Falls du 2 bis 6 würfelst, schwankt der Riese ein wenig, fängt sich aber wieder und es passiert weiter nichts. Sollte das Ergebnis jedoch eine 1 sein, fällt der Riese um. Aus naheliegenden Gründen fällt ein ausgeschalteter Riese ebenfalls automatisch um. Um zu bestimmen, in welche Richtung der Riese fällt, wirfst du einen Abweichungswürfel. Der Pfeil zeigt die Richtung an, in die der Riese fällt. Platziere nun die Schablone für umgefallene Riesen mit den Füßen in der Mitte der Riesen-Base und dem Kopf in Fallrichtung. Alle Modelle, die sich ganz oder teilweise unter der Schablone befinden, werden automatisch getroffen. Jedes von einem umfallenden Riesen getroffene Modell erleidet einen Treffer der Stärke 6, der Multiple Lebenspunktverluste (W3) verursacht. Diese Treffer werden auf normale Weise abgehandelt.

Wenn sich die Einheit im Nahkampf befindet und der Riese umgefallen ist, weil er auf dem Gegner herumspringen wollte, zählen die Lebenspunktverluste, die durch einen umfallenden Riesen verursacht werden, zum Kampfergebnis hinzu. Ein umfallender Riese erleidet automatisch einen Lebenspunktverlust, der nicht verhindert werden kann. Wenn sich der Riese im Nahkampf befindet, zählt dieser Lebenspunktverlust ebenfalls zum Nahkampfergebnis. Sobald er einmal am Boden liegt, kann der Riese in seiner folgenden Bewegungsphase wieder aufstehen, darf aber keine anderen mehr Bewegungen durchführen. Ein liegender Riese darf nicht attackieren, kann sich aber immer noch notdürftig verteidigen, sodass der Gegner auch weiterhin würfeln muss, um ihn zu treffen. Sollte er zur Flucht gezwungen werden, solange er am Boden liegt, wird er automatisch ausgeschaltet. Der Gegner schwärmt über ihn hinweg und schneidet ihn in Stücke. Wenn der Riese am Boden liegt und die Möglichkeit hat, zu verfolgen, steht er stattdessen auf, verfolgt aber nicht. Ein Riese darf in dem Spielzug, in dem er aufsteht, normal attackieren.

Riesen-Spezialattacken: Riesen attackieren nicht auf die gleiche Weise wie andere Kreaturen, obwohl sie ihre Gegner normal auswählen. Sie sind zu groß und eigensinnig, um Befehle zu befolgen, und viel zu unkoordiniert, um einen zusammenhängenden Plan zu haben. Genau genommen weiß nicht einmal der Riese selbst, was er als Nächstes tut! Wirf in jeder Nahkampfphase einen W6 auf einer der folgenden Tabellen, um zu ermitteln, was der Riese anstellt. Welche Tabelle du verwendest, hängt von der Größe des Opfers des Riesen ab. Wenn er gegen Charaktermodelle auf Monstern oder Streitwagen kämpft, wählst du aus, wen er attackiert, Reiter oder Reittier/Streitwagen, und verwendest die entsprechende Tabelle für die Größe des Ziels.

Der Riese prügelt auf große Jungs mit einer Größenkategorie: Groß (5) oder größer ein:

W6	Ergebnis
1	Schreien und Grölen
2-4	Mit Kette würgen
5-6	Kopfnuss

Der Riese verprügelt alles, was Mittelgroß (4) oder kleiner ist:

W6	Ergebnis
1	Schreien und Grölen
2	Drauf 'rumspringen
3	Grabschen und...
4-6	Mit Kette peitschen

Schreien und Grölen: Der Riese schreit und grölt den Gegner an. Das ist definitiv keine angenehme Erfahrung, da Riesen ohrenbetäubend laut sind und zu eher unzureichender Mundhygiene neigen. Weder der Riese noch die Modelle in direktem Kontakt mit ihm kämpfen in dieser Nahkampfphase, wenn sie es nicht bereits schon getan haben, und der Nahkampf wird automatisch von der Seite des Riesen gewonnen. Der Gegner wird automatisch besiegt und so behandelt, als hätte er den Nahkampf um 2 verloren.

Mit Kette würgen: Der Riese schlingt eine schwere Kette um den Hals seines Gegners und reißt hart daran, wodurch er seiner Beute gelegentlich das Genick bricht oder ihr gar den Kopf abreißt. Das Ziel muss einen Widerstandstest ablegen. Wenn der Test misslingt, erleidet es 2W6 Schadenspunkte, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

Kopfnuss: Der Riese verpasst seinem Gegner eine Kopfnuss, die automatisch einen Lebenspunktverlust verursacht, gegen den keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Wenn das Opfer verwundet, aber nicht ausgeschaltet wird, ist es danach betäubt und verliert seine folgenden Attacken. Wenn es in dieser Nahkampfphase noch nicht attackiert hat, die von dieser. Wenn es bereits attackiert hat, die der nächsten Nahkampfunde.

Drauf 'rumspringen: Der Riese springt wild auf einer gegnerischen Einheit in direktem Kontakt herum. Bevor er jedoch damit anfängt, muss der Riese testen, ob er umfällt. Wenn er auf seinen wackligen Füßen stehen bleibt, springt er mit einem irren Lachen auf der Einheit herum. Die Einheit erleidet 2W6 Treffer der Stärke 6, die wie Beschuss verteilt werden. Handle Schadens- und Rüstungswürfe normal ab. Riesen macht es einen Riesenspaß, auf einer Einheit herumzuspringen. Ein Riese, der in einer Nahkampfunde auf einem Gegner herumspringt, tut dies automatisch auch in der nächsten Runde, vorausgesetzt, er ist in der vorherigen Runde nicht umgefallen. Zu Beginn jeder Nahkampfphase ist ein separater Test erforderlich, um zu ermitteln, ob der Riese fällt. Ein Riese, der einmal damit angefangen hat, auf einer Einheit herumzuspringen, wird also so lange weiterhüpfen, bis er umfällt oder der Nahkampf endet.

Mit Kette peitschen: Der Riese wirbelt mit gewaltigen Ketten durch die Luft, und verursacht dabei W6 Treffer der Stärke 6 gegen die Zieleinheit, die wie Beschuss verteilt werden.

Grabschen und...: Der Riese beugt sich vor und greift nach einem Modell der Größenkategorie Mittel (4) oder kleiner (nach Wahl des den Riesen kontrollierenden Spielers), das sich entweder in direktem Kontakt mit ihm befindet oder ein Modell welches sich mit einem Modell in Kontakt befindet, welches seinerseits in direkten Kontakt mit dem Riesen steht (Riesen haben lange Arme). Das Ziel darf eine einzelne Attacke durchführen, um die unbeholfene Hand des Riesen abzuwehren zu versuchen. Wenn die Attacke trifft und verwundet, greift der Riese daneben, andernfalls erwischt er das Modell und der den Riesen kontrollierende Spieler wirft einen W6, um zu sehen, was als Nächstes passiert:

1. **In die Tasche stopfen:** Der Riese stopft das Opfer in seine Tasche, zu Schafen, Kühen und anderem Plunder. Das Modell ist effektiv ein Verlust und kann nichts tun, solange es in der Tasche ist. Sollte der Riese jedoch ausgeschaltet werden, entkommen alle Feinde am Ende der Schlacht unversehrt aus seiner Tasche. Der Spieler des Riesen erhält keine Siegespunkte für befreite Modelle, doch können diese auch nicht mehr ins Spielgeschehen eingreifen.
2. **Ins Getümmel schmeißen:** Das Opfer wird wie ein lebendes Geschoss zurück in seine Einheit geworfen. Es erleidet einen Schadenspunkt, gegen den keine Schutzwürfe erlaubt sind. Die Einheit erleidet hingegen W6 Treffer der Stärke 3, mit normalen Schutzwürfen.
3. **Schleudern:** Das Opfer wird in eine feindliche Einheit im Umkreis von 12 Zoll um den Riesen geschleudert. Ermittle zufällig, welche. Dies verursacht einen Schadenspunkt ohne Schutzwürfe beim Opfer und W6 Treffer der Stärke 3 gegen die Einheit, mit normalen Schutzwürfen. Wenn keine anderen feindlichen Einheiten in Reichweite sind, behandle dieses Ergebnis wie *Ins Getümmel schmeißen*.
4. **Zerquetschen:** Das braucht man wohl nicht groß zu erläutern. Das Modell gilt automatisch als Verlust und wird aus dem Spiel entfernt. Ihm stehen weder Schutzwürfe oder etwaige Regeneration zu.
5. **Runterschlucken:** Der Riese verschlingt sein Opfer und schluckt es runter. Das Modell gilt automatisch als Verlust und wird aus dem Spiel entfernt. Ihm stehen weder Schutzwürfe oder etwaige Regeneration zu.

Noch einen grabschen: Der Riese stopft sein Opfer hastig unter sein Hemd (oder in seine Hose, wenn es wirklich übles Pech hat!) und versucht ein weiteres zu grabschen. Das zweite Opfer darf ebenfalls (wie oben beschrieben) eine einzelne Attacke durchführen, um zu verhindern, dass es gegrabscht wird. Wenn der Riese eine Folge von Sechsen wirft, ist es ihm möglich, eine ganze Sammlung gefangener Gegner in seinen Taschen und Beuteln (ganz zu schweigen von seiner Hose) anzuhäufen. Gefangene Modelle sind effektiv Verluste, wie unter *In die Tasche stopfen* beschrieben.

SCHABLONE FÜR GEFALLENE RIESEN



GHORGOR

Der Ghorgor ist eine vielarmige, stierköpfige Mordmaschine, die von einem gewaltigen Drang beseelt ist, alles zu verschlingen oder zu zerstören, dessen sie habhaft werden kann.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Ghorgor	7	4	-	6	6	6	3	6	10	Monster	Riesig (6)	50x100mm	255 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Gewaltige Fäuste, riesige Hörner und furchterregende Klingendarms (zählt als zwei Handwaffen)

SONDERREGELN:

- Blutgier
- Entsetzen
- Ganz verschlingen
- Raserei
- Stärke aus Fleisch
- Unnachgiebig
- Unstillbare Blutgier
- Vernichtender Angriff

Blutgier: Ghorgor verfallen immer stärker in Raserei, je mehr Opfer sie erschlagen und verschlingen. Befindet sich ein solches Modell auf der siegreichen Seite eines Nahkampfes, unterliegt es ab sofort der Sonderregel für *Raserei*. Auf diese Weise kann es sogar wieder in Raserei verfallen, selbst wenn es vorher in der Schlacht bereits einen Nahkampf verloren hat.

Wenn es bereits der Sonderregel für *Raserei* unterliegt, erhält es jedes Mal eine zusätzliche Attacke, wenn es sich auf der Siegerseite eines Nahkampfes befindet. Diese Bonusattacken gehen verloren, sobald das Modell seine Raserei verliert, können jedoch erneut angesammelt werden, wenn es später wieder in *Raserei* verfällt.

Aufgrund seines verzweifelten Verlangens, sich am Fleisch des Feindes zu laben, verfolgt und überrennt ein Ghorgor jedoch nur 2W6 Zoll weit.

Ganz verschlingen: Ein Ghorgor darf all seine Attacken dafür opfern, eine einzige Sonderattacke mit einer Initiative von 1 durchzuführen. Diese Attacke besitzt die Sonderregel *heldenhafter Todesstoß*, bei der jedoch Verwundungswürfe von 4, 5 oder 6 sofort ausschalten und nicht nur Sechsen.

Gier nach Fleisch: Du kannst misslungene Treffer- und Verwundungswürfe für einen Ghorgor wiederholen, wenn er im selben Zug angegriffen hat.

Stärke aus Fleisch: Während sich der Ghorgor durch die feindliche Schlachtlinie frisst, rötet sich seine Haut und schließen sich seine Wunden. Jedes Mal, wenn der Ghorgor einen *Todesstoß* durch die Sonderregel *Ganz verschlingen* verursacht, erhält er W3 Lebenspunkte zurück, die er zuvor in der Schlacht verloren hat.

Unstillbare Blutgier: Jeder unmodifizierte Trefferwurf von 6 für Attacken eines Ghorgor fügt dem Ziel automatische, *multipler Lebenspunktverlust (W3)*, mit seiner Profilstärke, zusätzlich zum normalen Schaden zu.

ZYGOR

Die Zygor sind entfernte Verwandte der Minotauren, entfernten sich aber im Laufe der Zeit mehr und mehr von ihren Artgenossen. Wo sie einst die Welt der Sterblichen mit zwei Augen sehen konnten, erblicken sie jetzt nur noch mit einem Auge die wirbelnden Winde des unbekanntes.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Zygor	7	2	1	6	5	5	3	5	10	Monster	Riesig (6)	50x100mm	255 Pkt.

EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Massive, übergroße Klauen und Hörner (Handwaffe)

SONDERREGELN:

- Astralerdung
- Entsetzen
- Geistersicht
- Magieresistenz (3)
- Schleudern
- Seelenfeuer
- Seelenfresser
- Unnachgiebig



Astralerdung: Nur Zaubersprüche mit einem Stärkewert können den Zygor zum Ziel haben und beeinträchtigen, jedoch wird der Stärkewert halbiert (aufgerundet) — alle anderen Sprucheffekte werden ignoriert (auch die deinen). Darüber hinaus werden alle magischen Gegenstände von Modellen, die sich mit ihm in Kontakt befinden (Freund und Feind), als gewöhnliche Gegenstände ihres Typs behandelt. Eine Magische Handwaffe würde beispielsweise zu einer gewöhnlichen Handwaffe. Dies hat jedoch keine Auswirkungen auf die Sonderregel Geistersicht. Diesbezüglich gelten die Gegenstände auch weiterhin als magische Gegenstände (aber nur dafür)!

Geistersicht: Das wirbelnde Handgemenge des Kampfes ist für einen Zygor nur eine verschwommene Wahrnehmung, konfus und desorientierend. Mit der Magie vertraute Feinde jedoch kann er mit unirdischer Klarheit sehen. Wenn er gegen feindliche Zauberer, Modelle mit jedweder Form von magischen Gegenständen oder magischen Attacken, Untote oder Kreaturen mit einem Rettungswurf kämpft, darf der Zygor verpatzte Trefferwürfe wiederholen.

Schleudern: Zygor werden die runenbeschrifteten Fragmente von Tempeln und arkanen Monumenten auf den Feind schleudern, sollte dieser zwischen ihm und seiner Beute stehen. Der Zygor darf in jedem Spielzug eine Schussattacke durchführen, als sei er eine Stein-schleuder. Hierbei gibt es jedoch keine Minimalreichweite. Er darf sich im selben Spielzug auch bewegen, in welchem er diese Fähigkeit benutzt, jedoch nicht marschieren. Eine erwürfelte Fehlfunktion bedeutet, dass die Schablone direkt über Zygor zentriert wird — es ist eine gefährliche Sache, mit Bruchstücken von Menhiren über dem Kopf zu jonglieren und heranzuworfen!

Seelenfeuer: Nicht-Tiermenschenzauberer, die sich innerhalb von 12 Zoll um einen Zygor aufhalten, erleiden einen Malus von -1 auf all ihre Versuche, Zauber zu wirken. Addiere zu Beginn jeder deiner Spielzüge, nach dem ersten, 12 Zoll zur Reichweite dieser Fähigkeit. Beachte, dass diese Fähigkeit mit sich selbst kumulativ ist, wodurch die Anwesenheit mehrerer Zygor im entsprechenden Umkreis, den Malus deutlich anhebt.

Seelenfresser: Zygor sind für feindliche Zauberer überaus beunruhigend, denn sie wissen, dass die Bestie es vor allem anderen auf ihre Seele abgesehen hat. Feindliche Zauberer innerhalb von 24 Zoll um einen oder mehrere Zygor müssen zu Beginn der Magiephase einen Moralwerttest ablegen. Wenn der Test nicht bestanden wird, hat der Zauberer die Nerven verloren — jeder Zauberspruch, dessen Wirken ihm in dieser Magiephase nicht gelingt, führt automatisch zu einem Zauberputzer. Beachte, dass auch gebannte Zaubersprüche zuvor erfolgreich gewirkt wurden und es für diese keine ungewöhnlichen Auswirkungen gibt.

ISEGRIM

Die Isegrim sind bestialische und blutrünstige Bestien und unermüdliche Jäger, die nur aus Muskeln und Zähnen bestehen. Auf dem Schlachtfeld werden sie losgelassen, um die Vorhut des Feindes abzufangen. Rudel von Isegrim bedrängen feindliche Plänkler und Kundschafter und fallen über sie her, reißen sie zu Boden und zerfleischen sie in ihrer verzweifelten Gier zu töten.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Isegrim	7	4	-	3	3	1	3	1	5	Bestie	Mittel (3)	25x50mm	6 Pkt./Modell
Reißer	7	4	-	3	3	1	3	2	5	Bestie	Mittel (3)	25x50mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

5+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Begleiter
- Leichte Kavallerie
- Unbedeutend
- Urwut
- Vorhut

OPTIONEN:

Du darfst ein Modell für 3 Pkt. zum Reißer aufwerten.

Begleiter: Isegrim zählen nicht gegen das Minimum an Kerneinheiten, die du aufstellen musst, wenn sie in der entsprechenden Armee-liste als Kerneinheit gelten!

Unbedeutend: Isegrim verursachen, wenn sie fliehen, niemals *Panik* bei verbündeten Einheiten, die nicht selbst „unbedeutende Einheiten“ sind.

GNARGOR

Gnargors sind massigere Vettern der Tuskgors und extrem tödliche Berge aus Muskeln und Haaren. Appetit und Verdauungsapparat eines Gnargor reichen durchaus aus, um einen Ritter in voller Plattenrüstung gefolgt von seinem gepanzerten Schlachtross binnen weniger Augenblicke herunterzuschlingen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Gnargor	7	3	-	5	5	3	2	4	6	Monströse Bestie	Mittel (4)	75x50mm	50 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:

1+

AUSRÜSTUNG:

- Hauer, Hufe und wirklich üble Laune (Handwaffe)

SONDERREGELN:

- Angst
- Donnernder Angriff
- Unkontrollierbare Stampede

Donnernder Angriff: Ein Gnargor erhält in dem Spielerzug, in welchem er angreift, +1 auf seine Stärke.

Unkontrollierbare Stampede: Du kannst Verwundungswürfe für Gnargors wiederholen, wenn sie im selben Zug angegriffen haben.

WILDFEUERTAUREN

Wildfeuertauren sind gigantische brennende Bullen, die durch die Gegner stürmt, ohne langsamer zu werden, Fleisch in Brand setzt und alle jene zertrampeln, die nicht in von der Feuersbrunst verzehrt wurden.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Wildfeuertauren	8	3	-	6	5	5	3	5	10	Monster	Riesig (6)	50x100mm	255 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Alles verzehrender Feuerschweif, gewaltige Hufen und riesige Hörner (Handwaffe)

SONDERREGELN:

- Entsetzen
- Immun gegen Flammenattacken
- Magieresistenz (2)
- Rasende Stampede
- Unnachgiebig
- Wirbelwind der Zerstörung

Die Ätherwinde reiten: Entlang der Ätherwinde können sich Wildfeuertauren schneller bewegen, als es das Auge wahrnehmen kann, allerdings macht die Unbeständigkeit dieser Winde eine solche Art zu reisen riskant. In ihrer Bewegungsphase, nach dem Ansagen von Angriffen, kann sich ein Wildfeuertaure entscheiden, die Ätherwinde zu reiten, statt sich normal zu bewegen. Wenn er dies tut, wirfst du fünf (5) Würfel. Der Wildfeuertaure kann sich bis zu einer Entfernung, die der Summe in Zoll entspricht, bewegen. Während dieser speziellen Bewegung unterliegt er der Sonderregel *Körperlos*. Die zufällig ermittelte Reichweite wird im Falle eines Angriffs nicht mehr verdoppelt.

Rasende Stampede: Wildfeuertauren verursachen beim Niedertrampeln 2W6 Aufpralltreffer.

Wirbelwind der Zerstörung: Jede Einheit (Freund und Feind), die sich am Ende einer beliebigen Bewegungsphase innerhalb von 6 Zoll um einen oder mehrere Wildfeuertauren befindet, erleidet W6 automatische Treffer der Stärke 4, *Flammenattacken*, auch wenn sie sich im Nahkampf befindet. Wenn eine solche Einheit eine Einheitenstärke von 10 oder mehr hat, erleidet sie stattdessen 2W6 automatische Treffer der Stärke 4, *Flammenattacken*.

KRÄHENSCHWARM

Ein Schwarm aus Krähen kreist über dem Schlachtfeld und peinigt alle, die vor dem Gemetzel fliehen wollen, mit nicht enden wollen- dem, entmutigendem Krächzen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Krähenschwarm	2	3	-	2	2	6	1	W6	10	Schwarm	Winzig (1)	40x40 mm	65 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:

2+

AUSRÜSTUNG:

- Winzige, dafür aber unzählige Klauen und pickende Schnäbel (Handwaffe)

SONDERREGELN:

- Es gibt immer genug
- Feigheit der schwarzen Seele
- Fliegen
- Unbedeutend
- Sendboten dunkler Omen

Es gibt immer genug: Wenn sich eine Einheit Krähenschwärme innerhalb von 6 Zoll um eine andere Einheit, Freund oder Feind, befindet, die vollständig ausgeschaltet und vom Spielfeld entfernt wird und nicht selbst eine Schwarmeinheit ist, kannst du dem Krähenschwarm ein weiteres Modell hinzufügen. Stelle dieses Modell innerhalb von 1 Zoll um ein anderes Modell aus der Einheit auf. Das Modell, das du hinzufügst, muss mindestens 1 Zoll Abstand zu unpassierbarem Gelände und anderen Einheiten halten, sofern die Einheit nicht bereits im Nahkampf mit einem Feind gebunden ist.

Feigheit der schwarzen Seele: Wenn ein Krähenschwarm im Nahkampf besiegt wird, kann er freiwillig eine besondere Fluchtbewegung durchführen (trotz der allgemeinen Schwarmregeln). Tut er dies, entfernst du die komplette Einheit vom Schlachtfeld. Anschließend musst du den Krähenschwarm 3W6 Zoll von seiner vorigen Position und mehr als 1 Zoll von anderen Einheiten und unpassierbarem Gelände entfernt, erneut aufstellen. Danach sammelt er sich automatisch. Auf Grund dieser besonderen Fluchttaktik, kann ein Krähenschwarm niemals verfolgt und überrannt werden.

Unbedeutend: Krähenschwärme verursachen, wenn sie fliehen, niemals *Panik* bei verbündeten Einheiten, die nicht selbst „unbedeutende Einheiten“ sind.

Sendboten dunkler Omen: Ziehe -1 vom Moralwert von Einheiten ab, die sich innerhalb von 6 Zoll um einen oder mehrere Krähenschwärme befinden. Einheiten der Tiermenschen, als auch Einheiten, die *immun gegen Psychologie* sind, werden von dieser Fähigkeit nicht betroffen.

DIRGEHORN

Ein Dirgehorn besteht aus Tierknochen, die aus der Erde gezogen und in die Form eines gigantischen Horns gebracht wurden, welches ein qualvolles Klagelied ausstößt und allen in Hörweite den Verstand raubt.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Dirgehorn	-	-	-	-	-	-	-	-	-	unpassierbares Gelände	Groß (5)	Ø 75mm	155 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

SONDERREGELN:

- Ansteigender Missklang
- Denkmal
- Dröhnende Kakophonie
- Einzigartig
- Unzerstörbar

Ansteigender Missklang: Einheiten der Tiernmenschen, die sich innerhalb von 6 Zoll um dieses Geländestück aufhalten, haben *Magieresistenz (1)*. Addiere zu Beginn jeder deiner Spielzüge, nach dem ersten, 6 Zoll zur Reichweite dieser Fähigkeit.

Denkmal: Du darfst dieses Modell nach dem Wurf für die Spielfeldseite, aber bevor irgendwelche Einheiten platziert worden sind, irgendwo in deiner Spielfeldhälfte, jedoch nach den üblichen Regeln für das Platzieren von Gelände aufstellen.

Dröhnende Kakophonie: Ziehe -1 von Verwundungswürfen (im Nah- und Fernkampf) für Attacken ab, die Tiernmenscheinheiten innerhalb von 6 Zoll um dieses Geländestück zum Ziel haben. Addiere zu Beginn jeder deiner Spielzüge, nach dem ersten, 6 Zoll zur Reichweite dieser Fähigkeit.

HERDENSTEIN

Wo auch immer die Tiernmenschen umherziehen, errichten sie gewaltige Megalithen, die Herdensteine genannt werden. Herdensteine werden aus der warperfüllten Substanz des Reichs gefertigt, in dem sie stehen. Sie markieren das Territorium einer Tiernmenschenherde und dienen als Zentrum für ihre anarchischen Orgien. Sie sind eine Verbindung zur wilden Natur des Landes und verbreiten einen unheilvollen Einfluss, der die Zeichen der Zivilisation zu Staub zerfallen lässt und die Tiernmenschen befeuert, mit erhöhter, unermüdlicher Kraft zu kämpfen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Herdenstein	-	-	-	-	-	-	-	-	-	unpassierbares Gelände	Riesig (6)	Ø 100mm	155 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

SONDERREGELN:

- Denkmal
- Einzigartig
- Entropie
- Präsenz der Wildheit
- Unzerstörbar

Entropie: Ziehe -1 von Trefferwürfen (im Nah- und Fernkampf) für Attacken ab, die Tiernmenschenheiten innerhalb von 6 Zoll um dieses Geländestück zum Ziel haben. Addiere zu Beginn jeder deiner Spielzüge, nach dem ersten, 6 Zoll zur Reichweite dieser Fähigkeit.

Denkmal: Du darfst dieses Modell nach dem Wurf für die Spielfeldseite, aber bevor irgendwelche Einheiten platziert worden sind, irgendwo in deiner Spielfeldhälfte, jedoch nach den üblichen Regeln für das Platzieren von Gelände aufstellen.

Präsenz der Wildheit: Einheiten der Tiernmenschen, die sich innerhalb von 6 Zoll um dieses Geländestück aufhalten, sind *immun gegen Psychologie*. Addiere zu Beginn jeder deiner Spielzüge, nach dem ersten, 6 Zoll zur Reichweite dieser Fähigkeit.

BESTIEN

Viele Kreaturen sind einfache Tiere oder gar gefährliche Bestien wie Drachen. Werden sie als Reit- oder Zugtier eingesetzt, so werden Widerstand, Lebenspunkte und der Moralwert, sofern mit einem * gekennzeichnet, zu "-" und gehen in das Profil des jeweiligen Modells über.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE
Gnargor	7	3	-	5	5	3	2	4	6	Monströse Bestie	Mittel (4)	75x50mm
Tuskgor	7	3	-	4	3*	1*	2	1	5*	Bestie	Mittel (4)	25x50mm

GNARGOR

SONDERREGELN:

- Angst
- Donnernder Angriff
- Unkontrollierbare Stampede

Donnernder Angriff: Ein Gnargor erhält in dem Spielerzug, in welchem er angreift, +1 auf seine Stärke.

Unkontrollierbare Stampede: Du kannst Verwundungswürfe für Gnargors wiederholen, wenn sie im selben Zug angegriffen haben.

LEHREN DER WILDNIS

Schamanen der Tiermenschen haben einen Auftrag, der ihnen vom wilden Land selbst verliehen wurde und jeder Zauberspruch, den sie wirken, bringt ihre unheilige Mission ihrem Ziel näher. Für jeden Zauberspruch aus der Lehre der Wildnis, den ein Zauberer erfolgreich wirkt und der nicht mehr gebannt wurde, erhält der Zauberer für den Rest der Magiephase einen kumulativen Bonus von +1 auf alle weiteren Energiewürfe für Zaubersprüche aus der Lehre der Wildnis.

W6	ZAUBERSPRUCH	KOMPLEXITÄT
Grundzauber	Bestiensturm	4+
1	Instinkte wecken	5+
2	Gezieferschwall	6+
3	Urschrei	7+
4	Aufbegehren	7+
5	Mantel des Ghorok	11+
6	Herrschaft der Wildnis	13+

BESTIENSTURM

KOMPLEXITÄT 4+

UNTERSTÜTZUNGSZAUBER

Wähle eine eigene Tiermeneinheit innerhalb von 12 Zoll. Diese Einheit bewegt sich sofort W6+1 Zoll auf dem kürzesten Weg auf die nächste sichtbare Feindeinheit zu. Alle üblichen Abzüge für Gelände, Drehungen, Schwenks usw. kommen normal zum Tragen. Ist kein Gegner in Sicht, bewegt sie sich stattdessen gerade nach vorn. Die Einheit bleibt stehen, sobald sie sich einer anderen Einheit oder unpassierbaren Gelände auf 1 Zoll nähert. Fliehende Einheiten werden von diesem Zauber nicht betroffen. Eine Einheit kann von diesem Spruch nur einmal pro Magiephase betroffen werden, egal aus welcher Quelle er kommt. Wurde der Spruch jedoch gebannt, so wurde die Einheit auch nicht von ihm betroffen!

Der Zauberer kann die Zieleinheiten mit diesem Spruch auch in den Nahkampf befähigen, sofern diese bei ihrer W6+1 Zoll Zusatzbewegung in Kontakt mit einer Feindeinheit kommt, wodurch sich der Zauberwert auf 7+ erhöht. Auf diese Angriffsbewegung kann die Zieleinheit nur mit „Angriff annehmen“ reagieren. Alternativ darfst du die ausgewählte Einheit neuformieren, dann jedoch nicht mehr bewegen.

INSTINKTE WECKEN

KOMPLEXITÄT 5+

DIREKTSCHADENSZAUBER

Wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 12 Zoll. Diese Einheit muss einen Moralwerttest ablegen. Verpatzt sie den Test, erleidet sie eine Anzahl automatischer Verwundungen, die der Zahl entspricht, um welche sie den Test verpatzt hat. Lebenspunktverluste, die durch diesen Spruch verursacht wurden, können nicht durch Rüstungswürfe verhindert werden. Einheiten, die *immun gegen Psychologie* sind, sind auch gegen diesen Spruch immun.

Der Zauberer kann die Reichweite auf 24 Zoll erweitern, wodurch sich der Zauberwert auf 8+ erhöht.

Alternativ kann der Spruch alle feindlichen Einheiten innerhalb von 12 Zoll betreffen, wodurch sich der Zauberwert auf 9+ erhöht.

GEZIEFERSCHWALL

KOMPLEXITÄT 6+

GESCHOSSZAUBER

Gezieferschwall ist ein magisches Geschoss mit einer Reichweite von 24 Zoll. Die Zieleinheit erleidet 4W6 Treffer der Stärke 1. Lebenspunktverluste, die durch diesen Spruch verursacht wurden, können nicht durch Rüstungswürfe verhindert werden.

Der Zauberer kann die Reichweite auf 36 Zoll und die Anzahl der Treffer auf 6W6 erweitern, wodurch sich der Zauberwert auf 10+ erhöht.

Alternativ kann der Zauberer die Reichweite auch auf 48 Zoll und die Anzahl der Treffer auf 8W6 erhöhen, wodurch sich der Zauberwert auf 15+ erhöht.

URSCHREI

KOMPLEXITÄT 7+

DIREKTSCHADENSAUBER

Wähle ein befreundetes Tiermenschencharaktermodell im Umkreis von 12 Zoll. Dies kann auch der Zauberer selbst sein. Das Modell führt sofort eine Atemattacke durch, die mit Stärke 2 abgehandelt wird und keine Rüstungswürfe erlaubt.

Der Zauberer kann die Reichweite auf 18 Zoll und die Stärke auf 3 erweitern, wodurch sich der Zauberwert auf 12+ erhöht.

Alternativ kann der Zauberer die Reichweite auch auf 24 Zoll und die Stärke auf 4 erhöhen, wodurch sich der Zauberwert auf 18+ erhöht.

AUFBEGEHREN

KOMPLEXITÄT 7+

FLUCHZAUBER

Alle feindlichen Modelle im Umkreis von 6 Zoll, die ein Reittier gleich welcher Art besitzen, erleiden eine Anzahl an Treffern, die der Attackenzahl ihres Reittieres entspricht und mit der Stärke des Reittieres abgehandelt werden. Monster mit Treibern und Kreaturen, die Streitwagen ziehen, sind ebenfalls betroffen — diese werden ihre Treiber respektive den Streitwagen, nicht jedoch Modelle auf Streitwagen, treffen. Die Boni auf den Rüstungswurf für Kavalleriemodelle inkl. der Sonderregeln des Reittiers und für (Ross-) Harnische kommen nicht zum Tragen.

Der Zauberer kann die Reichweite auf 12 Zoll erweitern, wodurch sich der Zauberwert auf 11+ erhöht.

Alternativ kann der Zauberer die Reichweite auch auf 18 Zoll erhöhen, wodurch sich der Zauberwert auf 18+ erhöht.

MANTEL DES GHOROK

KOMPLEXITÄT 11+

UNTERSTÜTZUNGSZAUBER

Wähle ein befreundetes Tiermenschencharaktermodell innerhalb von 6 Zoll, das auch der Zauberer selbst sein kann. Das Modell erhält bis zum Beginn deiner nächsten Magiephase +W6 Stärke und +W6 Attacken (beides bis zu einem Maximum von 10). Wenn jedoch beide Würfel eine Sechs zeigen, erleidet das Zielmodell selbst einen Lebenspunktverlust, gegen den kein Rüstungswurf durchgeführt werden darf.

Der Zauberer kann die Reichweite auf 12 Zoll erweitern, wodurch sich der Zauberwert auf 15+ erhöht.

Alternativ kann der Zauberer die Reichweite auch auf 18 Zoll erhöhen, wodurch sich der Zauberwert auf 19+ erhöht.

HERRSCHAFT DER WILDNIS

KOMPLEXITÄT 13+

UNTERSTÜTZUNGSZAUBER

Der Zauberer kann einen Tiermenschenriesen herbeirufen. Platziere sofort ein entsprechendes Modell irgendwo auf dem Schlachtfeld, jedoch in Basekontakt mit einer beliebigen Tischkante. Von diesem Moment an ist die Bestie effektiv Teil der Tiermenschenarmee und verwendet das Profil aus diesem Codex. Solange der Zauberer eine solch beschworene Bestie kontrolliert, kann er diesen Zauberspruch nicht mehr wirken. Jedes Mal, wenn die Bestie einen Lebenspunktverlust erleidet, muss der sie kontrollierende Zauberer einen Widerstandstest durchführen. Besteht er diesen nicht, erleidet auch er einen Lebenspunktverlust, gegen den keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Wenn der Zauberer getötet wird, zieht sich die Bestie wieder in die Wildnis zurück und wird sofort aus dem Spiel entfernt (sie gilt zum Zwecke der Siegesbedingungen usw. als Verlust einer herbeigerufenen Einheit). Beachte, dass die Bestie vom Gegner in den folgenden Spielzügen nicht mehr gebannt, noch freiwillig vom Zauberer freigelassen werden kann.

Alternativ kann der Zauberer einen Ghorgor, Zygor oder Wildfeuertauren herbeirufen, wodurch sich der Zauberwert auf 17+ erhöht.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

In diesem Kapitel sind magische Gegenstände aufgeführt, die nur von Modellen aus diesem Buch verwendet werden dürfen. Magische Gegenstände müssen innerhalb der Punktbegrenzungen der Armeeliste ausgewählt werden. Beachte, dass alle Regeln für magische Gegenstände in den Tactical War-Grundregeln auch für diese Gegenstände gelten. Zusätzlich zu den hier aufgeführten magischen Gegenständen, stehen dir noch die „gewöhnlichen“ magischen Gegenstände aus den Tactical War-Grundregeln zur Verfügung, um deine Armee für die Schlacht zu wappnen.

MAGISCHE WAFFEN

URKEULE

100 Punkte

Zweihandwaffe

Bei Verwundungswürfen wird die Stärke des Trägers so behandelt, als entspräche sie dem unmodifizierten Moralwert des Zielmodells, bis zu einem Maximum von 10 und verursacht überdies *multiple Lebenspunktverluste (2)*.

MENSCHENFÄLLER

70 Punkte

Zweihandwaffe

Diese Waffe besitzt die Sonderregel *Todesstoß*. Wenn der Träger zudem ein gegnerisches Charaktermodell in einer Herausforderung tötet, werden er und die Einheit, die er anführt, *unerschütterlich* und verursachen *Entsetzen*, solange er sie anführt.

STEINBRECHER

65 Punkte

Zweihandwaffe

Der Steinbrecher gewährt dem Träger +3 auf die Stärke, anstelle +2 wie für Zweihandwaffen üblich. Bei Verwundungswürfen gegen Kriegsmaschinen und Streitwagen (inklusive Kriegsaltäre, Kriegsschreine, Dampfpanzer, Leichenkarren usw.) sowie gegen Gebäude erhöht sich die Stärke des Modells auf 10.

SPEER DER JAGD

50 Punkte

Speer

Der Speer der Jagd zählt im Nahkampf als Speer. In der Fernkampfphase kann er mit einer Reichweite von 24 Zoll geworfen werden und kehrt anschließend direkt wieder zu seinem Träger zurück. Handle jeden Treffer wie den einzelnen Bolzen einer Speerschleuder ab (siehe dazu das Grundregelbuch). Beachte, dass du den Speer der Jagd sowohl nach der Bewegung werfen (jedoch nicht nach einer Marschbewegung), als auch die Angriffsreaktion Stehen & Schießen wählen darfst.

RUNENGEMARTERTE ÄXTE DES TAUROX

45 Punkte

Nur für Bullen

Zwei Handwaffen

Die Runen auf den Äxten des Taurox brennen durch düstere Magie. Angriffe mit ihnen ignorieren Rüstungswürfe und zählen als *Flammenattacken*.

ENTMANNER

40 Punkte

Handwaffe

Der Träger verursacht *Entsetzen*. Zusätzlich verliert jedes Modell, das durch diese Waffe verwundet wird, einen Punkt seines Moralwertes pro verlorenem Lebenspunkt.

STAHLKLAUEN

35 Punkte

Zwei Handwaffen

Die Stahlklauen gewähren dem Träger *Zusatzattacken (W3)*, anstelle einer einzigen, wie für zwei Handwaffen üblich. Wird bei der Ermittlung einer dieser Attacken eine 6 gewürfelt, ignorieren alle Attacken des Trägers in diesem Spielerzug Rüstungswürfe des Gegners.

BRONZESPALTER

30 Punkte

Zweihandwaffe

Der Bronzespalter gewährt eine einzelne Bonusattacke gegen jedes Modell in Basekontakt mit dem Träger. In einer Herausforderung gewährt er eine Bonusattacke und keine weitere.

MENSCHENBRECHER

30 Punkte

Flegel

Diese riesige stachelbewehrte Keule ist ebenso unverblümt und unsubtil wie ihr Besitzer. Doch egal wie plump sie auch sein mag, sie trägt die Segnungen dutzender Schamanen und hat das Blut uralter Geschlechter aufgesogen. Jede nicht verhinderte Verwundung durch den Menschenbrecher verursacht *multiple Lebenspunktverluste (W3)*.

ÄXTE DES KHORGOR

25 Punkte

Zwei Handwaffen

Der Träger darf jeden verpatzten Trefferwurf mit den Äxten wiederholen.

GEISSEL

25 Punkte

Handwaffe

Geißel ist eine tödliche Peitsche, in welche die bitteren Flüche ganzer Generationen von Schamanen gewebt wurden und ihre grausamen Widerhaken schlagen in weiten Bögen aus. Statt seine normalen Attacken durchzuführen darf ihr Träger entscheiden, Geißel einzusetzen (er wird nicht dazu gezwungen). In diesem Fall hat er eine Anzahl Attacken gleich der Anzahl von Modellen im ersten Glied einer feindlichen Einheit, die mit ihm in Kontakt ist. Diese Attacken werden wie zufällig verteilt und können nicht gezielt gegen ein spezielles Modell gerichtet werden. Geißel kann nicht in Herausforderungen eingesetzt werden.

PFÄHLER

25 Punkte

Speer

Diesen monströsen Speer wird benutzt, um Feinde aufzuspießen, wobei die Waffe das Fleisch der Opfer zerreit und ihre Knochen durchbohrt, sodass das Opfer bis zur Unkenntlichkeit zerfleischt wird. Attacken mit dem Pfähler unterliegen der Sonderregel *Todessto*.

AUSBLUTER

20 Punkte

Handwaffe

Wirf jedes Mal einen W6, wenn ein feindliches Modell eine nicht verhinderte Verwundung durch diese Waffe erleidet. Bei einer 6 verliert der Gegner einen zustzlichen Lebenspunkt, wogegen keine Schutz- oder etwaige Regenerationswrfel erlaubt sind. Anschließend wrfelst du erneut. Fhre dies solange fort, wie das Ergebnis eine 6 ist.

GEZACKTER DOLCH

10 Punkte

Handwaffe

Jedes feindliche Modell, das im Nahkampf durch den gezackten Dolch gettet wird, wird beiseitegestellt. Jedes auf diese Weise beiseite gestellte Modell, darf in der kommenden Magiephase aufgewendet werden, um den Trger einen zustzlichen Energiewrfel generieren zu lassen.

MAGISCHE RÜSTUNGEN

KLINGENBRECHERRÜSTUNG

50 Punkte

Schwere Rüstung

Wirf am Ende jeder Phase einen W6 für jede magische Waffe, die den Träger der Rüstung getroffen hat. Bei einem Ergebnis von 2+ verliert der feindliche Gegenstand seine Sonderregeln und zählt nicht länger als magische Waffe. Stattdessen zählt er für den Rest des Spiels als normale Waffe des gleichen Typs.

MESSINGLEIB

50 Punkte

Nur für Bullen

Der Bulle ist eine gewaltige Bestie, die von einer widernatürlich harten Metallhaut bedeckt wird. Diese ist aber nicht vollkommen. An der Kehle des Messingbullens befindet sich ein Bereich, der nicht von Metall bedeckt wurde und unter einem besonders mutigen und präzisen Schwertstoß nachgeben würde. Der Bulle verfügt über einen *Rüstungswurf (+6)*, der nicht mit anderen Rüstungen oder Schilden kumulativ ist.

TROLLHAUT

50 Punkte

Leichte Rüstung

Der Träger verfügt über die Sonderregel *Regeneration (+3)*.

PELZ DES SCHATTENGEBORENEN

45 Punkte

Leichte Rüstung

Alle Schussattacken gegen den Träger oder seine Einheit erhalten -1 auf ihren Trefferwurf. Der Energiewurf für Zaubersprüche, die gegen den Träger oder seine Einheit gerichtet sind, unterliegt einer Modifikation von -3.

DUNKLER KETTENPANZER

30 Punkte

Leichte Rüstung

Diese uralte Kettenrüstung wirkt den fantastischen Verzauberungen und Magien feindlicher Waffen entgegen, wodurch sie gegen die gehärteten Eisenringe der Rüstung wirkungslos werden. Der Dunkle Kettenpanzer negiert die Fähigkeiten aller magischen Waffen, die von feindlichen Modellen in Kontakt mit ihrem Träger verwendet werden. Behandle diese als nichtmagische Waffen ihres jeweiligen Typs.

GESCHWÄRZTE PLATTENRÜSTUNG

20 Punkte

Schwere Rüstung

Der Träger der Geschwärtzten Plattenrüstung verleiht einen *Rettungswurf (+5)* gegen alle *Flammenattacken*. Die Modelle einer Einheit, in der sich der Träger aufhält, besitzen einen *Rettungswurf (+3)* gegen solche Attacken.

WIDDERHORNHELM

15 Punkte

Helm

Der Helm verleiht seinem Träger einen *Rüstungswurf (+1)*. Dieser darf gemäß der Regeln mit weiterer Rüstung kombiniert werden. Für jeden Rüstungswurf, den er in der Nahkampfphase besteht, darf der Träger sofort eine Bonusattacke mit seiner Grundstärke durchführen.

TALISMANE

AUGE DER NACHT

35 Punkte

Auge der Nacht verleiht dem Träger *Magieresistenz (2)*. Versucht ein gegnerischer Zauberer innerhalb von 24 Zoll zudem einen Zauberspruch, der nicht aus der Lehre der Wildnis stammt, auszusprechen und erleidet einen Zauberpatzer, kannst du ihn dazu zwingen, den Wurf auf der Zauberpatzertabelle zu wiederholen.

SCHÄDEL DES EINHORNFÜRSTEN

25 Punkte

Der Träger hat auf seinem Kopf den zerschmetterten Schädel von Arsil, dem Fürsten der Einhörner, der vor vielen Jahrhunderten einen unglücklichen Zusammenstoß mit dem Centigor Ghorros hatte. Dem Schädel wohnt immer noch ein Rest der schützenden Magie des Einhorns inne. Dieser verleiht seinem Träger *Magieresistenz (3)*. Allerdings *hassen* ihn alle Einheiten der Hüter Athel Lorens, denn sie haben großes Verlangen danach, den Mord am Einhornfürsten zu sühnen.

RUNE DER WAHREN BESTIE

10 Punkte

Der Tiermensch wurde mit einer seltenen und mächtigen Rune auf seiner Haut geboren, ein Zeichen purer Wildheit, das ihn als nichts Geringeres als eine gefräßige Masse aus Muskeln und Fängen auszeichnet. Selbst die stärkste Bestie wird vor der ungezügelten Grausamkeit dieses tobenden Räubers weichen. Monströse Reittiere, Monster, Zugtiere von Streitwagen, Reittiere und Schwärme erleiden im Nahkampf -1 auf ihren Trefferwurf gegen das Modell, das die Rune der wahren Bestie trägt, ihre Reiter attackieren dagegen normal.

VERZAUBERTE GEGENSTÄNDE

HORN DER GROSSEN JAGD

50 Punkte

Nur für Häuptlinge

Gebundener Zauberspruch (Energistufe: W6). Dieser Zauberspruch entspricht dem Zauberspruch Bestiensturm, mit der Ausnahme, dass jede befreundete Einheit der Tiermenschen innerhalb von 36 Zoll betroffen ist.

HÖRNERKRONE

50 Punkte

Ein Tiermensch, dem überaus scharfe, große oder verdrehte Hörner wachsen, wird oftmals ohne Widerspruch als der Häuptling einer Kriegsherde akzeptiert. Ein solches Individuum ist sich seiner Position an der Spitze der Kriegsherde im höchsten Maße gewiss. Das Modell und jede Einheit, der es sich anschließt, wird *Unerschütterlich*.

GEBEINE DES MORGHUR

50 Punkte

Nur für den Spross des Morghur

Wohin der Spross des Morghur auch geht, ihm folgt eine Woge des Chaos. Tiermenschen mutieren zu böartigen, verdrehten neuen Gestalten und folgen von nun an seinem Wahnsinn. Um seine Fähigkeit darzustellen, alles in seiner Umgebung in entsetzliche neue Formen zu verwandeln, musst du zu Beginn jeder deiner Magiephasen ein befreundetes Tiermenschenmodell innerhalb von 12 Zoll als Verlust aus dem Spiel entfernen. Befindet sich kein befreundetes Tiermenschenmodell innerhalb von 12 Zoll, so musst du den Spross des Morghur selbst als Verlust entfernen. Wirf danach einen W6. Bei einem Ergebnis von 3 oder mehr darfst du eine Chaosbrut ohne Mal (siehe Codex der Streitkräfte des Chaos) innerhalb von 3 Zoll um den Ort platzieren, an dem das entfernte Modell stand, vorausgesetzt es ist genug Platz für die Chaosbrut und du hast ein Modell für sie. Wenn die Chaosbrut erscheint, muss sie mehr als 1 Zoll von anderen Modellen oder unpassierbaren Gelände entfernt platziert werden. Sie gilt zum Zwecke der Siegesbedingungen usw. als neu herbeigerufene Einheit.

KELCH DES HUNGERBOTEN

50 Punkte

Nicht einmal magische Kreaturen können dem auszehrenden Schleier entgehen, den der Kelch über das Land wirft. Sofort nach der Aufstellung muss für jede feindliche Einheit, die den Träger des Kelchs sehen kann, einmal auf der folgenden Tabelle gewürfelt werden.

W6	Effekt
1-2	Keine Auswirkung: Die Einheit kann dem Fluch widerstehen.
3-4	Lähmende Schwäche: Die Einheit erleidet W6 automatische Verwundungen, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind.
5-6	An Leib und Seele ausgezehrt: Die Einheit erleidet W6 automatische Verwundungen, gegen die keine Schutz- oder etwaige Regenerationswürfe erlaubt sind.

GESTOHLENE KRONEN

35 Punkte

Die gestohlene Krone enthält immer noch Reste der Macht ihrer vorherigen Besitzer, wodurch der Träger oft mit sich selbst zankt oder in der Dunklen Sprache der Magie spricht. Lege zu Beginn deines Spielerzuges einen Moralwerttest für den Träger ab. Wenn er den Test besteht, besitzt er bis zum Beginn seines nächsten Spielerzuges +2 Kampfgeschick und +1 Stärke. Wenn er den Test nicht besteht, zählt er stattdessen als Zauberer der Stufe 1. In diesem Fall ermittelst du in jedem entsprechenden Spielerzug erneut seine zufälligen Zaubersprüche aus der Lehre der Wildnis.

HORN DER ERSTEN BESTIE

25 Punkte

Nur für Häuptling

Alle Einheiten der Tiermenschen im Umkreis von 36 Zoll dürfen ihren Test für Urwut wiederholen.

SCHNECKENHAUT

25 Punkte

Die Haut des Empfängers sondert ständig eine Aura abscheulicher und giftiger Fäulnis ab. Feindliche Modelle, die sich zu Beginn einer beliebigen Nahkampfphase in Basekontakt mit dem Modell befinden, erleiden einen Treffer der Stärke 3 bevor irgendwelche Attacken in Initiativereihenfolge abgehandelt werden.

TROTZSTEIN

25 Punkte

Nur eine Anwendung

Gebundener Zauberspruch (Energienstufe: 2W6). Fluchzauber. Jedes arkane Artefakt innerhalb von 18 Zoll explodiert augenblicklich in den Händen seines Trägers (Freund und Feind). Jeder Träger eines arkanen Artefaktes innerhalb der Reichweite erleidet W6 Treffer der Stärke 4 pro magischen Gegenstand, wogegen keine Schutzwürfe erlaubt sind. Die Gegenstände werden sofort zerstört.

KRISTALL DER VIELARMIGEN BESTIE

20 Punkte

Dem Tiermenschen wachsen zusätzliche Arme, wodurch er in der Lage ist, ein weitaus größeres Blutbad auf dem Schlachtfeld anzurichten. Das Modell darf zusätzlich zu seinen normalen Attacken eine einzelne Bonusattacke durchführen. Diese Bonusattacke wird immer mit der Grundstärke des Modells durchgeführt und kann niemals durch Ausrüstung oder magische Waffen verbessert werden.

MANTEL DES BESTIENHERRSCHERS

20 Punkte

Als einziger Tiermensch fürchtet der Träger des Mantels nicht den Fluch, der diejenigen verfolgt, die einen Schamanen getötet haben. Der Mantel des Bestienherrschers ist aus den Häuten der Schamanen gemacht, die einst Gorthor auf seinem Weg an die Spitze getötet hat und verleiht dem Träger eiserne Befehlsgewalt über seine Tiermenschen. Wenn der Träger der General der Armee ist, erhöht sich die Reichweite, in der befreundete Einheiten seinen Moralwert verwenden dürfen, auf 18 Zoll.

GOLDENE HAUER

15 Punkte

Die unteren Vorderzähne des Tiermenschen sind zu scharfen oder äußerst großen Hauern herangewachsen. Sämtliche Nahkampftackten des Modells sind rüstungsbrechend.

MENSCHENHAUT

10 Punkte

Nur für Schamanen

Der Träger der Menschenhaut besitzt die Sonderregel *Kundschafter*.

MUGRARS SCHÄDEL

10 Punkte

Nur für Modelle auf einem Streitwagen

Die Magie dieses Schädels sorgt dafür, dass der Streitwagen mit donnernder Wucht einschlägt. Wenn du die Anzahl der Aufpralltreffer durch den Streitwagen auswürfelst, erlaubt es dir Mugarars Schädel, einen zusätzlichen Würfel zu werfen und das niedrigste der Ergebnisse zu verwerfen.

KLAGEHORN

5 Punkte

Gegnerische Musiker, die im gleichen Nahkampf wie der Träger kämpfen, haben keine Auswirkungen auf das Kampfergebnis.

ARKANE ARTEFAKTE (NUR FÜR ZAUBERER)

SCHÄDEL DES RARKOS

60 Punkte

Alle befreundeten Zauberer der Tiermenschen im Umkreis von 18 Zoll (inklusive dem Träger selbst) addieren +3 auf ihre Energiewürfe.

GEBEINE DES MALAGOR

50 Punkte

Nur eine Anwendung

Wenn ein Feind einen Zauber wirkt, kann ein Zauberer die Gebeine zerbrechen statt zu versuchen, den Zauber zu bannen. Der Zauber wird normal gewirkt, aber nachdem die Auswirkungen des Zaubers abgehandelt wurden, erleidet der Wirker des Zauberspruchs eine Anzahl Treffer der Stärke 5, wogegen keine Schutzwürfe erlaubt sind, die seiner Zauberstufe entsprechen.

STAB DES DARKOTH

50 Punkte

Gebundener Zauberspruch (Energistufe: W6). Dieses Artefakt entfesselt den Gezieferschwall aus der Lehre der Wildnis.

HEXENBAUM-FETISCH

40 Punkte

Gebundener Zauberspruch (Energistufe: W6). Fluchzauber. Wähle eine gegnerische Einheit innerhalb von 24 Zoll. Jeder verpatzte Verwundungswurf gegen diese Einheit darf bis zum Beginn deiner nächsten Magiephase wiederholt werden.

MAGISCHE STANDARTEN

DAS BESTIENBANNER

55 Punkte

Der Träger und jede Einheit, der er sich angeschlossen hat, erhalten einen Bonus von +1 auf ihre Stärke.

MENSCHENFLUCHSTANDARTE

30 Punkte

Alle feindlichen Einheiten im Umkreis von 6 Zoll um das Banner, die nicht *immun gegen Psychologie* sind, reduzieren ihren Moralwert um -1.

ROSTTOTEM

25 Punkte

Alle Einheiten, Freund wie Feind, innerhalb von 6 Zoll um das Rosttotem behandeln ihre Rüstungswürfe als um eins schlechter als sie tatsächlich sind. Ein Modell in schwerer Rüstung würde zum Beispiel nur über einen Rüstungswurf (+1) verfügen. Alle Einheiten in Basekontakt mit der Einheit, die das Totem führt, inklusive der Einheit selbst, behandelt ihre Rüstungswürfe als um zwei (2) schlechter als sie tatsächlich sind. Dies betrifft keine Rüstungswürfe die nicht von Schilden, Helmen oder Rüstungen stammen, so beispielsweise auch die Sonderregel *Schuppenhaut* (Schuppen sind keine Rüstung im eigentlichen Sinne)!

DAS FREVELBANNER

15 Punkte

Die Einheit des Trägers besteht automatisch ihre Tests auf Urwut (es muss nicht gewürfelt werden). Dafür *hassen* alle feindliche Einheiten die Einheit mit diesem Banner.



Das Fantasy-Strategiespiel „Tactical War“ ermöglicht es dir, eine Streitmacht mächtiger Krieger in den Kampf zu führen. Mit Armeen aus Miniaturen versuchen die Spieler auf Tabletop-Schlachtfeldern mit Taktik, Findigkeit und jeder Menge Würfelglück den Sieg zu erringen.

Das System ist größtenteils kompatibel zu „Warhammer Fantasy“ (5-8. Edition). Dabei handelt es sich jedoch um kein offizielles GamesWorkshop-Produkt, sondern vielmehr um eine von Fans verfasste Auflage, welche es dir ermöglichen soll, deine Miniaturen wie gewohnt in Fantasy-Schlachten, nach altgediegener Manier, zu verwenden.

Ziel soll es nicht sein, GamesWorkshop die Stirn zu bieten und eine Konkurrenz aufzubauen. Vielmehr wollen wir diese unterstützen, indem wir „alten Hasen“, welche sich gegen neue Editionen, wie beispielsweise AoS, entschieden haben, die Möglichkeit zu bieten, Ihre Armeen auch weiterhin auszubauen und mit nahezu alt bekannten Regeln zur Schlachtbank (oder zum glorreichen Sieg) zu führen.

Ein solches Projekt ist selbstverständlich nicht ohne helfende Hände und zahlreiche Testspieler zu realisieren, weshalb wir uns an dieser Stelle auch bei den freiwilligen Helfern, die nicht Bestandteil unseres Kernteams sind, bedanken wollen.

Unser Kernteam besteht aus: C. Müller (Alias Niniel), D. Riebe (Alias Satannes), K. Gerstens (Alias Moe), K. Kretschmann (Alias Lupino), L. Greid (Alias Duras), M. Gieseke (Alias Gauron) und T. Wohlsing (Alias Wolli).