

Bandenregeln: Tiernmenschen

(Englisches Original aus dem Town Cryer No. 7, Update durch Town Cryer 29, Erratas 2004)

Tiernmenschen sind grobschlächtige Kreaturen, Kinder des Chaos und der Nacht. Sie streifen durch die großen Wälder der Alten Welt und gehören zu den erbittertesten Feinden der Menschheit. Die tobenden Mächte des Chaos segneten sie mit einer ungezügelter Vitalität, die sie trotz schwerster Wunden weiterkämpfen lässt, ganz gleich der Konsequenzen. Selbst Orks erscheinen verletzlich im Vergleich zu der wilden Kraft und Konstitution der Tiernmenschen.

Tiernmenschen sind eine Mischung zwischen Mensch und Tier, die meist, obwohl unzählige Variationen existieren, den gehörnten Kopf einer Ziege besitzen. Tiernmenschen sind unterteilt in zwei markante Gruppen: Ungors, die zahlreicher sind und die schlechtesten Eigenschaften von Mensch und Tier verbinden, und Gors, die eine mächtige Kombination aus Mensch und Bestie sind. Ungors, die kleineren Tiernmenschen, können mit der Stärke und Macht der Gors nicht mithalten. Sie können ein Horn oder mehrere haben, aber diese werden nicht als die der Ziege anerkannt. Schamanen sind ganz besondere Tiernmenschen und werden von allen Tiernmenschen verehrt, denn sie sind die Propheten und die Diener der Chaosmächte.

Jede Tiernmenschenbande besteht aus einer Mischung aus Bestigors, die meist die Anführer sind, Gor Krieger und Ungors, welche die Masse des Stammes ausmachen. Sieben große Herdensteine stehen versteckt in den Wäldern, die Mortheim umgeben. Von dort brechen die Tiernmenschenbanden auf, um Mortheim zu plündern – die Kriegsherde von Thulak, die Gehörnten von Krazak Gore, die Kopffäger Gorlod Zharaks und viele, viele mehr. Die Splitter des Meteoriten werden als heilige Objekte angesehen, welche an mächtige Häuptlinge und verehrte Schamanen im Handel gegen Waffen, Kämpfer und besondere Dienste eingetauscht werden.

Für die Stämme der Tiernmenschen sind die Kämpfe, die in Mortheim ausgetragen werden, Teil eines großen religiösen Krieges mit dem Ziel, die Zivilisation der Menschheit zu vernichten, deren bloße Existenz die Götter des Chaos beleidigt. Wenn erst der Schmutzfleck Mensch von der Erde getilgt ist, werden die Tiernmenschen als rechtmäßige Besitzer erben.

Gor Tiernmenschen sind zwischen sechs und sieben Fuß groß und besitzen starke, muskulöse, fellbedeckte Körper. Ungors, die niederen Tiernmenschen, sind nicht viel größer als Menschen, aber ihre zähen Körper und ihr wildes Temperament machen sie zu ebenbürtigen Gegnern für menschliche Kämpen. Tiernmenschen tragen wenig Kleidung, hüllen sich aber oft in die Pelze ihrer besiegten Rivalen. Die Schädel ihrer im Staube zertretenen Feinde werden oft als Glücksbringer getragen. Obwohl die meisten Tiernmenschen dunkelbraune Haut und Fell haben, sind auch Schwarzfelle und Albinos keine Seltenheit.

Tiernmenschen tragen schwere Armreifen und Halsbänder, die gleichermaßen als Rüstung und Schmuck dienen. Abgesehen von einigen primitiven Keulen und hölzernen Schilden produzieren Tiernmenschen nicht viele Waffen. Es liegt nicht in der Natur des Chaos zu kreieren, sondern eher zu zerstören.

Sonderregeln

keine

Tiernmenschen heuern keine Söldner an, es sei denn, in den Beschreibungen der Söldner steht das Gegenteil.

Kämpfer rekrutieren

Eine Tiermenschenbande muss mindestens 3 Modelle enthalten. Zum Rekrutieren deiner anfänglichen Bande stehen dir 500 GS zur Verfügung. Die maximale Anzahl der Kämpfer in deiner Bande darf niemals 15 Modelle überschreiten.

Tiermenschenhüptling: Jede Bande muss einen Hüptling enthalten – keinen mehr und keinen weniger.

Schamane: Deine Bande darf maximal einen Schamanen enthalten.

Bestigors: Deine Bande darf maximal zwei Bestigors enthalten.

Centigor: Deine Bande darf einen Centigor enthalten.

Gor: Deine Bande darf bis zu fünf Gors enthalten.

Ungor: Deine Bande darf eine beliebige Anzahl Ungors enthalten.

Minotaurus: Deine Bande darf maximal einen Minotaurus enthalten.

Chaoshunde: Deine Bande darf bis zu fünf Chaoshunde enthalten.

Anfangserfahrung

Tiermenschenhüptlinge beginnen mit 20 Erfahrungspunkten.

Tiermenschenschamanen beginnen mit 11 Erfahrungspunkten.

Bestigors beginnen mit 8 Erfahrungspunkten.

Der Centigor beginnt mit 8 Erfahrungspunkten.

Alle Gefolgsleute beginnen mit 0 Erfahrungspunkten.

Ausrüstungslisten

Ausrüstungsliste der Tiermenschen

| Ausrüstung | Preis |
|-----------------|-------------------------|
| Dolch | 2 GS (erster kostenlos) |
| Streitkolben | 3 GS |
| Hammer | 3 GS |
| Streitaxt | 5 GS |
| Schwert | 10 GS |
| Zweihandwaffe | 15 GS |
| Hellebarde | 10 GS |
| Leichte Rüstung | 20 GS |
| Schwere Rüstung | 50 GS |
| Schild | 5 GS |
| Helm | 10 GS |

Ausrüstungsliste der Ungor

| Ausrüstung | Preis |
|--------------|-------------------------|
| Dolch | 2 GS (erster kostenlos) |
| Streitkolben | 3 GS |
| Hammer | 3 GS |
| Streitaxt | 5 GS |
| Speer | 10 GS |
| Schild | 5 GS |

Helden

1 Tiernmenschenhäuptling (65 GS)

Ein Tiernmenschenhäuptling hat seine Position einzig und allein durch Brutalität erlangt. Er führt die Tiernmenschen nach Morthheim, um Chaossteine für seinen Herdenstein zu sammeln.

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

Waffen/Rüstung: Der Tiernmenschenhäuptling darf Waffen und Rüstungen aus der Tiernmenschen-Ausrüstungsliste erhalten.

Anführer: Alle Modelle der Bande innerhalb von 6 Zoll um den Tiernmenschenhäuptling dürfen den Moralwert des Häuptlings statt ihres eigenen verwenden.

0 – 1 Tiernmenschenschamane (45 GS)

Tiernmenschenschamanen sind Propheten der dunklen Götter und werden von allen Tiernmenschen verehrt und gewürdigt.

| | | | | | | | | |
|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
| 5 | 4 | 3 | 3 | 4 | 1 | 3 | 1 | 6 |

Waffen/Rüstung: Tiernmenschenschamanen dürfen Waffen aus der Tiernmenschen-Ausrüstungsliste erhalten mit der Ausnahme, dass sie nie Rüstungen tragen dürfen.

Zauberer: Der Tiernmenschenschamane ist ein Zauberer und verwendet die Rituale des Chaos. Siehe Morthheim-Regelbuch.

0 – 2 Bestigors (45 GS)

Bestigors sind die größten Tiernmenschen, die mächtigen gehörnten Krieger der Banden. Sie sind massige Kreaturen mit einer unmenschlichen Schmerzresistenz.

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

Waffen/Rüstung: Bestigors dürfen Waffen und Rüstungen aus der Tiernmenschen-Ausrüstungsliste wählen.

0 – 1 Centigor (80 GS)

Der Centigor ist eine schreckliche Mischung aus Pferd oder Ochsen und einem Tiernmenschen. Er verfügt über große Stärke und eine hohe Geschwindigkeit. Sein humanoider Torso ist in der Lage, Waffen mit sich zu führen. Diese Tiernmenschen-Zentauren sind ungemein mächtige Kreaturen, doch sind sie nicht immer sehr agil oder zuverlässig..

| B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|---|----|----|---|---|----|---|-------|----|
| 8 | 4 | 3 | 4 | 4 | 1 | 2 | 1 (2) | 7 |

Waffen/Rüstung: Ein Centigor darf Waffen und Rüstungen aus der Tiernmenschen-Ausrüstungsliste wählen.

Sonderregeln

Betrunken: Centigors sind dafür bekannt, vor Kämpfen ein größeres Quantum starken Biers, Weins oder Spirituosen zu trinken, um sich in Raserei zu versetzen. Wirf zu Beginn jeder Runde einen W6. Bei einer 1 musst du für diesen Zug auf Blödheit testen. Bei einer 2 – 5 auf dem W6 geschieht nichts, bei einer 6 unterliegt der Centigor für diesen Zug den Regeln für Raserei. Weil sie ständig zwischen Blödheit und Raserei wechseln, sind Centigors immun gegen alle anderen Formen der Psychologie.

Waldbewohner: Centigors sind Kreaturen des tiefen, dunklen Waldes. Sie erhalten keine Abzüge für Bewegung durch bewaldete Flächen.

Zertrampeln: Genauso gut wie ihre Waffen können Centigors ihre Hufe einsetzen, um ihren Gegner anzugreifen. Die Hufattacke gilt als zusätzliche Attacke und wird mit der Stärke des Benutzers ausgeführt. Sie wird nicht von Waffen Sonderregeln betroffen.

Gefolgsleute (1 – 5 Modelle pro Trupp)

0 – 5 Gor (25 GS)

Gors sind der am meisten verbreitete Typus der Tiernmenschen. Sie sind keine großen Denker, aber in der Masse stellen sie eine starke Bedrohung dar.

| B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| 5 | 4 | 3 | 3 | 4 | 1 | 3 | 1 | 6 |

Waffen/Rüstung: Gors dürfen Waffen und Rüstungen aus der Tiernmenschen-Ausrüstungsliste wählen.

Ungor Tiernmenschen (15 GS)

Ungors sind die zahlreichsten aller Tiernmenschen. Sie sind schwächliche, verabscheuungswürdige Kreaturen, aber stark und gefährlich in der Masse.

| B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| 5 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 6 |

Waffen/Rüstung: Ungors dürfen Waffen und Rüstungen aus der Ausrüstungsliste der Ungors erhalten.

Geringster der Geringen: Ungor stehen in der Hierarchie der Tiernmenschen auf der untersten Stufe. Auch wenn sie sich durch Erfahrung steigern, werden sie nie eine wirkliche Machtposition einnehmen. Sollte auf der Steigerungstabelle „Der Junge hat Talent“ erwürfelt werden, muß der Wurf wiederholt werden.

0 – 5 Chaoshunde (15 GS)

Chaoshunde sind riesige, mastiffartige Hunde. Im Nahkampf sind sie extrem tödlich.

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

Waffen/Rüstung: Keine! Abgesehen von ihren Fängen und ihrem schlechten Gemüt haben Chaoshunde keine Waffen und kämpfen ohne jegliche Ausrüstung.

Tiere: Chaoshunde sind schlecht erzogen, lassen sich nicht trainieren und bekommen deswegen keine Erfahrungspunkte.

0 – 1 Minotaurus (200 GS)

Minotauren sind gigantische, stierköpfige Tiernmenschen, so furchteinflößend und mächtig, dass jeder Tiernmenschenhäuptling einen Minotaurus in seiner Bande haben möchte.

| B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| 6 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 8 |

Waffen/Rüstung: Minotauren können mit Waffen und Rüstungen aus der Tiernmenschen-Ausrüstungsliste ausgestattet werden.

Angst: Minotauren sind große, brüllende Kreaturen und verursachen Angst.

Groß: Minotauren sind große Kreaturen.

Blutgier: Wenn ein Minotaurus alle seine Nahkampfgegner in einer Nahkampfphase ausgeschaltet hat, verfällt er bei einer 4+ auf einem W6 in Raserei.

Tierisch: Minotauren sind weitaus animalischer als ihre Tiernmenschenbrüder. Sie erhalten zwar Erfahrung, können aber niemals zu Helden werden.

Fertigkeiten

Tiernmenschen dürfen aus folgenden Listen wählen:

| | Nahkampf | Schießen | Intellekt | Stärke | Geschwindigkeit | Spezial |
|-----------|----------|----------|-----------|--------|-----------------|---------|
| Häuptling | X | | | X | X | X |
| Schamane | X | | | | X | X |
| Bestigor | X | | | X | | X |
| Centigor | X | | | X | | X |

Maximalwerte

| Profile | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|----------|---|----|----|---|---|----|---|--------|----|
| Gor | 5 | 7 | 6 | 4 | 4 | 4 | 6 | 4 | 9 |
| Centigor | 9 | 7 | 6 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 (+1) | 9 |

Besondere Fertigkeiten

Riesenkraft

Der tierische Held ist von titanischer Größe und kann Zweihandwaffen einhändig führen.

Mutant

Der Tiernmensch darf für die entsprechenden Punktekosten eine Mutation erwerben. Siehe Mortheim-Regelbuch.

Angstlos

Der Held ist immun gegen Angst und verliert niemals die Nerven.

Der Gehörnte

Der Tiernmensch hat mächtige Hörner und darf in dem Spielzug, in dem er angreift, eine zusätzliche Attacke mit seiner Profilstärke durchführen.

Donnerndes Brüllen

Nur ein Tiernmenschenhäuptling kann diese Fertigkeit erhalten. Er darf jeden verpatzten Rückzugstest einmal wiederholen.

Menschhasser

Hass überkommt den Helden, wenn er gegen menschliche Banden kämpft.

Maximalwerte der Tiernmenschen

| B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| 4 | 7 | 6 | 4 | 5 | 4 | 6 | 4 | 9 |

Maximalwerte der Ungors

| B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| 4 | 6 | 5 | 4 | 5 | 3 | 6 | 4 | 8 |

Maximalwerte der Minotauren

| B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|---|----|----|---|---|----|---|---|----|
| 6 | 7 | 6 | 5 | 5 | 5 | 6 | 5 | 10 |