

# BERÜHMTE REGIMENTER

Mit diesen Regeln kann jede Armee eine fixe Gruppe aus Einheiten aufnehmen, die als **Berühmtes Regiment** bezeichnet wird. Auf den folgenden Seiten findest du 6 Berühmte Regimenter. Abhängig von den Schlüsselwörtern deines Generals kannst du 1 dieser Regimenter in deine Armee aufnehmen.

- Alle Einheiten in einem Berühmten Regiment erhalten das Schlüsselwort **BERÜHMTES REGIMENT**.
- Du kannst ein Berühmtes Regiment auch dann in deine Armee aufnehmen, wenn die Anzahl seiner Einheiten und seine Punktwerte das für verbundene Einheiten Zugelassene übersteigen. Wenn du dies tust, darfst du keine anderen verbündeten Einheiten in deine Armee aufnehmen.
- Wenn deine Armee einen General der **ORDNUNG** hat, aber keine Sylvaneth-Armee ist, kannst du das Berühmte Regiment **Elthwins Dornen** aufnehmen.
- Wenn deine Armee einen General der **ORDNUNG** hat, aber keine Armee der Städte Sigmars ist, kannst du

das Berühmte Regiment **Norgrimmis Runenschar** aufnehmen.

- Wenn deine Armee einen General des **CHAOS** hat, aber keine Armee der Jünger des Tzeentch ist, kannst du das Berühmte Regiment **Zirkel des Thryx** aufnehmen.
- Wenn deine Armee einen General des **CHAOS** hat, aber keine Armee der Sklaven der Finsternis ist, kannst du das Berühmte Regiment **Hargax' Grubenbestien** aufnehmen.
- Wenn deine Armee einen General des **TODES** hat, aber keine Armee der Seelenbrand-Grabesfürsten ist, kannst du das Berühmte Regiment **Veremords Schlurfer** aufnehmen.
- Wenn deine Armee einen General der **ZERSTÖRUNG** hat, aber keine Armee der Moorpirscha ist, kannst du das Berühmte Regiment **Boss Grikks Moorschießä** aufnehmen.
- Die Einheiten eines Berühmten Regiments müssen zu dem **Grundbataillon Berühmtes Regiment** (rechts) gehören.

## BERÜHMTES REGIMENT



**Einig:** Gleichzeitige Aufstellung (Grundregeln, 26.2.1). Jede Einheit dieses Bataillons muss sich am Ende der Aufstellung innerhalb von 6" um den **HELDEN** desselben Bataillons befinden.

## EINHEITENSYMBOL (Pflicht/Optional)



**Berühmte Befehlshaber:** Anführer des **BERÜHMTEN REGIMENTS**



**Berühmte Truppen:** Einheit des **BERÜHMTEN REGIMENTS**, die weder Anführer noch Artillerie noch Koloss ist

## BERÜHMTE REGIMENTER (FEBRUAR 2024)

SCHRIFTROLLE	GRÖSSE	SCHLACHT-FELDROLLE	PUNKTE	ANMERKUNGEN
Höherer Waldgeist (Elthwins Dornen)	1	Anführer	310	Einzigartig, nicht verstärkbar. Diese Einheiten müssen als Gruppe gewählt werden, die als Elthwins Dornen bezeichnet wird. Auch wenn sie als Gruppe gewählt werden, ist jede eine separate Einheit.
Seidenschwingen-Schützen (Elthwins Dornen)	5			
Bestienkillabogen (Boss Grikks Moorschießä)	1	Anführer	290	Einzigartig, nicht verstärkbar. Diese Einheiten müssen als Gruppe gewählt werden, die als Boss Grikks Moorschießä bezeichnet wird. Auch wenn sie als Gruppe gewählt werden, ist jede eine separate Einheit.
Bolznschießä (Boss Grikks Moorschießä)	3			
Bolznschießä (Boss Grikks Moorschießä)	3			
Leichenkarren (Veremords Schlurfer)	1	Anführer	190	Einzigartig, nicht verstärkbar. Diese Einheiten müssen als Gruppe gewählt werden, die als Veremords Schlurfer bezeichnet wird. Auch wenn sie als Gruppe gewählt werden, ist jede eine separate Einheit.
Zombies der Wandelnden Toten (Veremords Schlurfer)	20			
Runenmeister (Norgrimmis Runenschar)	1	Anführer	340	Einzigartig, nicht verstärkbar. Diese Einheiten müssen als Gruppe gewählt werden, die als Norgrimmis Runenschar bezeichnet wird. Auch wenn sie als Gruppe gewählt werden, ist jede eine separate Einheit.
Eisendrachen (Norgrimmis Runenschar)	10			
Langbärte (Norgrimmis Runenschar)	10			
Magister (Zirkel des Thryx)	1	Anführer	320	Einzigartig, nicht verstärkbar. Diese Einheiten müssen als Gruppe gewählt werden, die als Zirkel des Thryx bezeichnet wird. Auch wenn sie als Gruppe gewählt werden, ist jede eine separate Einheit.
Horrors des Tzeentch (Zirkel des Thryx)	10			
Brennendes Siegel des Tzeentch (Zirkel des Thryx)	-	Endloszauber		
Grimoire der Augen (Zirkel des Thryx)	-	Endloszauber		
Dämonisches Simulacrum (Zirkel des Thryx)	-	Endloszauber		
Ogroider Myrmidone (Hargax' Grubenbestien)	1	Anführer	260	Einzigartig, nicht verstärkbar. Diese Einheiten müssen als Gruppe gewählt werden, die als Hargax' Grubenbestien bezeichnet wird. Auch wenn sie als Gruppe gewählt werden, ist jede eine separate Einheit.
Fomorischer Steinbrecher (Hargax' Grubenbestien)	1			
Geistraub-Sphiranx (Hargax' Grubenbestien)	1			

# VEREMORDS SCHLURFER



*Gruftwächter fürchten Veremord. Dieser Nekromant missbraucht Zauber, die die Toten beschützen, für seine Zwecke, um seine verfaulenden Diener zu stärken. Ebenso gefährlich ist der Rauch aus der Feuerschale seines Leichenkarrens, der verzaubert wurde, um die arkane Verteidigung des Feindes zu schwächen.*

## Organisation:

- 1 Leichenkarren
- 20 Zombies der Wandelnden Toten

Wenn deine Armee einen General des **TODES** hat, aber keine Armee der Seelenbrand-Grabesfürsten ist, kannst du dieses Berühmte Regiment aufnehmen. Wenn du dies tust, darfst du keine anderen verbündeten Einheiten in deine Armee aufnehmen. Du kannst dieses Berühmte Regiment auch dann in deine Armee aufnehmen, wenn die Anzahl seiner Einheiten und seine Punktwerte das für verbündete Einheiten Zugelassene übersteigen.

## FÄHIGKEITEN

**Legende unter Grabräubern:** *Veremords Ruf als Grabräuber ist unübertroffen.*

Der **LEICHENKARREN** dieses Berühmten Regiments hat das Schlüsselwort **HELD**.

**Zweckentfremdete Schutzzauber:** *Veremord hat die Methoden studiert, um die segnenden Zauber aufzulösen, die viele Shyishianer verwenden, um die Toten zu schützen, und nutzt ihre Energie, um sich selbst und seine Knechte zu stärken.*

Die Einheit **ZOMBIES DER WANDELNDEN TOTEN** dieses Berühmten Regiments hat Rettung 6+, solange sie sich vollständig innerhalb von 6" um den **LEICHENKARREN** dieses Regiments befindet.

Der **LEICHENKARREN** dieses Regiments hat Rettung 5+, solange er sich vollständig innerhalb von 12" um die Einheit **ZOMBIES DER WANDELNDEN TOTEN** dieses Berühmten Regiments befindet.

**Verderbender Rauch:** *Die verfluchten Flammen von Veremords Leichenkarren können selbst die zähesten arkanen Verteidigungen zersetzen.*

Ziehe 1 von Rettungswürfen für feindliche Einheiten innerhalb von 12" um den **LEICHENKARREN** dieses Berühmten Regiments ab.

## ZIRKEL DES THRYX



Niemand weiß, wo Magister Thryx erstmals lernte, die Essenz zerstörter Dämonen zu nutzen, um lebende Zauber zu stärken. Er reist unvorhersehbar durch die Reiche, um Tzeentchs Blick zu entgehen. Er bietet seine Expertise jedem Gönner an, der ihn beherbergt und seine verrückten Experimente unterstützt.

### Organisation:

- 1 Magister
- 10 Rosa Horrors des Tzeentch
- 1 Brennendes Siegel des Tzeentch
- 1 Grimoire der Augen
- 1 Dämonisches Simulacrum

Wenn deine Armee einen General des CHAOS hat, aber keine Armee der Jünger des Tzeentch ist, kannst du dieses Berühmte Regiment aufnehmen. Wenn du dies tust, darfst du keine anderen verbündeten Einheiten in deine Armee aufnehmen. Du kannst dieses Berühmte Regiment auch dann in deine Armee aufnehmen, wenn die Anzahl seiner Einheiten und seine Punktwerte das für verbündete Einheiten Zugelassene übersteigen.

Die Einheit **HORRORS DES TZEENTCH** dieses Berühmten Regiments kann ihre Fähigkeit *Teilen und wieder teilen* nicht einsetzen.

**Anmerkung:** Die 3 Endloszauber dieses Berühmten Regiments zählen gegen die Gesamtzahl an Endloszaubern, die deine Armee enthalten darf. Allerdings musst du keine zusätzlichen ZAUBERER in deine Armee aufnehmen, um sie in deine Armee aufnehmen zu können.

### FÄHIGKEITEN

**Fähiger Beschwörer:** Thryx ist ein Meister der Manipulation arkaner Manifestationen.

In der ersten Schlachtrunde, nachdem die Spieler ihre anfänglichen Befehlspunkte erhalten haben, aber vor Beginn des ersten Zuges, kann der **MAGISTER** dieses Berühmten Regiments automatisch einen Zauber wirken, den er kennt und der einen Endloszauber der Jünger des Tzeentch beschwört (führe keinen Zauberwurf aus). Jener Zauber kann nicht gebannt werden und jener Endloszauber kann in der ersten Schlachtrunde nicht aufgelöst werden. Stelle den Endloszauber wie in seinen Beschwörungsregeln beschrieben auf.

**Funken profanen Potenzials:** Thryx nutzt die mütagene Essenz getöteter Dämonen, um seine beschworenen hexerischen Manifestationen zu verbessern.

Einmal pro Zug kannst du am Ende einer Phase, in der ein Horror-Modell dieses Berühmten Regiments getötet wurde, während seine Einheit vollständig innerhalb von 12" um den **MAGISTER** dieses Berühmten Regiments war, 1 Endloszauber auf dem Schlachtfeld wählen, der von jenem **MAGISTER** beschworen wurde, und jenen Endloszauber aus dem Spiel entfernen. Wenn du dies tust, wähle einen anderen Endloszauber von der Liste unten und stelle ihn wie beschrieben auf:

- **Brennendes Siegel des Tzeentch:** Stelle diesen Endloszauber vollständig innerhalb von 18" um den **MAGISTER** dieses Berühmten Regiments, für ihn sichtbar und weiter als 1" von allen Modellen, anderen Endloszaubern und Anrufungen entfernt auf. Wirf dann einen Würfel für jede Einheit innerhalb von 9" um diesen Endloszauber. Bei 4+ erleidet die jeweilige Einheit W3 tödliche Verwundungen.
- **Grimoire der Augen:** Stelle diesen Endloszauber innerhalb von 1" um den **MAGISTER** dieses Berühmten Regiments, für ihn sichtbar und weiter als 1" von allen anderen Modellen, anderen Endloszaubern und Anrufungen entfernt auf. Dann kannst du versuchen, wie in deiner Heldenphase mit dem **MAGISTER** dieses Berühmten Regiments den *Pergamentfluch* zu wirken.
- **Dämonisches Simulacrum:** Stelle diesen Endloszauber vollständig innerhalb von 12" um den **MAGISTER** dieses Berühmten Regiments, für ihn sichtbar und weiter als 1" von allen Modellen, anderen Endloszaubern und Anrufungen entfernt auf. Dann handle den Effekt der Fähigkeit *Schnappende Kiefer* ab, als hätte sich der Endloszauber gerade bewegt.

## HARGAX' GRUBENBESTIEN



Hargax herrschte einst mit eiserner Faust über eine als Grube der gebrochenen Rückgrate bekannte Kampfarena. Auch als ihn ein junger Rivale stürzte, wurde der Ogroide nicht getötet. Um seinen Thron zurückzuerlangen, streift Hargax auf der Suche nach Monstern durch die Lande, um sie zu unterwerfen.

### Organisation:

- 1 Ogroide Myrmidone
- 1 Fomorischer Steinbrecher
- 1 Geistraub-Sphiranx

Wenn deine Armee einen General des **CHAOS** hat, aber keine Armee der Sklaven der Finsternis ist, kannst du dieses Berühmte Regiment aufnehmen. Wenn du dies tust, darfst du keine anderen verbündeten Einheiten in deine Armee aufnehmen. Du kannst dieses Berühmte Regiment auch dann in deine Armee aufnehmen, wenn die Anzahl seiner Einheiten und seine Punktwerte das für verbündete Einheiten Zugelassene übersteigen.

### FÄHIGKEITEN

**Herrschaft über Bestien:** Der Wille von Hargax' Grubenbestien wurde durch reine Gewalt gebrochen und sie gehorchen jedem seiner gebrüllten Befehle.

Einmal pro Phase kann der **OGROIDE MYRMIDONE** in diesem Berühmten Regiment dem **FOMORISCHEN STEINBRECHER** oder der **GEISTRAUB-SPHIRANX** in diesem Berühmten Regiment den Befehl *Voller Angriff* oder *Volle Verteidigung* erteilen, ohne dafür einen Befehlspunkt auszugeben.

**Die würdigsten Exemplare:** Nur die furchterregendsten Kreaturen sind würdig, Teil von Hargax' Gladiatorenmenagerie zu werden, und er sucht stets nach Gelegenheiten, sie auf dem Schlachtfeld gegen feindliche Bestien zu erproben.

Am Ende der Angriffsphase kannst du entweder den **FOMORISCHEN STEINBRECHER** oder die **GEISTRAUB-SPHIRANX** dieses Berühmten Regiments wählen sowie 1 feindliches **MONSTER** innerhalb von 3" um die gewählte Einheit. Wenn du das tust, wirf einen Würfel. Bei 3+ sind beide gewählten Einheiten in der folgenden Nahkampfphase vom *Zuletzt-zuschlagen*-Effekt betroffen.

## BOSS GRIKKS MOORSCHIESSA



Grikk schwört, dass der Bolzen, der sich tief in den Rücken des Leich'ngeias seines Bosses bohrte, nichts mit ihm zu tun hatte. Nur wenige glaubten ihm, daher setzte sich Grikk schnell ab und nahm einige mit Armbrüsten bewaffnete Lakaien sowie einige Grots mit, die seinen geliebten Killabogen durch die Reiche schleppen.

### Organisation:

- 1 Bestienkillabogen
- 3 Bolz'nshieße
- 3 Bolz'nshieße

Wenn deine Armee einen General der **ZERSTÖRUNG** hat, aber keine Armee der Moorpirscha ist, kannst du dieses Berühmte Regiment aufnehmen. Wenn du dies tust, darfst du keine anderen verbündeten Einheiten in deine Armee aufnehmen. Du kannst dieses Berühmte Regiment auch dann in deine Armee aufnehmen, wenn die Anzahl seiner Einheiten und seine Punktwerte das für verbündete Einheiten Zugelassene übersteigen.

### FÄHIGKEITEN

**Hintalistiges Schütz'nass:** Boss Grikk ist unter seinen Jungs als „ächt hintalistig“ bekannt, was in der Gesellschaft der Moorpirscha ein ziemliches Lob ist.

Der **BESTIENKILLABOGEN** dieses Berühmten Regiments hat das Schlüsselwort **HELD**.

**Giftbestrichene Bolzen:** Boss Grikks Moorschieße bestreichen die Spitzen ihrer Bolzen gewohnheitsmäßig mit starken Giften.

Wenn der unmodifizierte Trefferwurf für eine Attacke eines Modells in diesem Berühmten Regiment eine 6 ist, verursacht jene Attacke beim Ziel eine Anzahl tödliche Verwundungen, die dem Schadenswert der Waffe entspricht, und die Attackenabfolge endet (führe weder Verwundungswurf noch Schutzwurf aus).

**Spießt es nochmal auf!** Grikk braucht keine großen Gesten; er benutzt einfach seine Bolzen, um zu zeigen, welche Bestie seine Jungs ausschalten sollen.

Wenn mindestens eine durch eine Fernkampfattacke eines **BESTIENKILLABOGENS** dieses Berühmten Regiments verursachte Verwundung und/oder tödliche Verwundung einem feindlichen **MONSTER** zugewiesen und nicht verhindert wird, kannst du eine beliebige Anzahl anderer Modelle dieses Berühmten Regiments wählen und ansagen, dass sie ihr Feuer fokussieren. Wenn du das tust, addiere bis zum Ende der Phase 1 zum Attackenwert der Fernkampfaffen jener Modelle, aber all ihre Attacken müssen jenes feindliche **MONSTER** zum Ziel haben.

# NORGRIMMS RUNENSCHAR



*Einst gehörte Clan Arzabul zu den edelsten im Khazalid-Reich. Doch beim Fall jenes Königreichs gingen seine Besitztümer verloren. Statt zu verzweifeln, führt Runenmeister Norgrimm die Überlebenden an, um in verheerten Karaks nach Runenwissen zu suchen. So hat er auch die Rune des wiederentfachten Herds erlangt.*

## Organisation:

- 1 Runenmeister
- 10 Eisendrachen
- 10 Langbärte

Wenn deine Armee einen General der **ORDNUNG** hat, aber keine Armee der Städte Sigmars ist, kannst du dieses Berühmte Regiment aufnehmen. Wenn du dies tust, darfst du keine anderen verbündeten Einheiten in deine Armee aufnehmen. Du kannst dieses Berühmte Regiment auch dann in deine Armee aufnehmen, wenn die Anzahl seiner Einheiten und seine Punktwerte das für verbündete Einheiten Zugelassene übersteigen.

## FÄHIGKEITEN

**Rune des wiederentfachten Herds:** Jedes Mal, wenn er diese Rune schlägt, sind Norgrimm und seine Sippe der Wiederherstellung ihrer uralten Ruhms einen Schritt näher und sie wollen verdammt sein, wenn sie sich von jemandem aufhalten lassen.

Einmal pro Schlacht kannst du in deiner Heldenphase 1 Ziel innerhalb von 6" um den **RUNENMEISTER** dieses Berühmten Regiments wählen und ansagen, dass Norgrimm die Rune des wiederentfachten Herds schlägt. Wenn du das tust, zählen für den Rest der Schlacht Modelle in diesem Berühmten Regiment beim Beanspruchen jenes Ziels als 2 Modelle und ihre Einheit hat Rettung 5+, solange sie jenes Ziel beansprucht.

## ELTHWINS DORNEN



Der Seelenschotenhain, aus dem Elthwins Lamentiri stammen, wurde von Ghulen verwüstet und von wahn-sinniger Energie berührt. Im Laufe der Zeit wurde das Geisterlied, das andere Sylvaneth umgibt, für Elthwin quälend leise und nur dank ihrer Willensstärke ist sie nicht wahnsinnig geworden.

### Organisation:

- 1 Höherer Waldgeist
- 5 Seidenschwingen-Schützen

Wenn deine Armee einen General der **ORDNUNG** hat, aber keine Armee der Sylvaneth ist, kannst du dieses Berühmte Regiment aufnehmen. Wenn du dies tust, darfst du keine anderen verbündeten Einheiten in deine Armee aufnehmen. Du kannst dieses Berühmte Regiment auch dann in deine Armee aufnehmen, wenn die Anzahl seiner Einheiten und seine Punktwerte das für verbündete Einheiten Zugelassene übersteigen.

### FÄHIGKEITEN

**Seidenschwingen-Champion:** *Elthwin hat unzählige Male an der Seite ihrer Seidenschwingen-Schützen gekämpft. Unter ihrer Führung treffen deren Pfeile unfehlbar die Schwachpunkte ihrer Ziele.*

Addiere 1 zu Verwundungswürfen für Attacken der Einheit **SEIDENSCHWINGEN-SCHÜTZEN** dieses Berühmten Regiments, solange sie sich vollständig innerhalb von 12" um den **HÖHEREN WALDGEIST** dieses Berühmten Regiments befindet.

**Flug der Zephirkäfer:** *Bei ihren Bemühungen, zurück zu Alarielles Hof zu gelangen, werden Elthwins Dornen von schnellen und treuen Zephirkäfern getragen.*

Wenn die Einheit **SEIDENSCHWINGEN-SCHÜTZEN** dieses Berühmten Regiments innerhalb von 3" um den **HÖHEREN WALDGEIST** dieses Berühmten Regiments ist und du beim Zurückziehen mit ihrer Fähigkeit **Zephirkäfer 2+** würfelst, kannst du, statt dass sich die Einheit **SEIDENSCHWINGEN-SCHÜTZEN** zurückzieht, beide Einheiten vom Schlachtfeld entfernen und sie sofort wieder so aufstellen, dass sich die Einheit **SEIDENSCHWINGEN-SCHÜTZEN** vollständig innerhalb von 3" um ein Geländestück befindet, der **HÖHERE WALDGEIST** sich vollständig innerhalb von 3" um die Einheit **SEIDENSCHWINGEN-SCHÜTZEN** befindet und sich beide Einheiten weiter als 9" von allen feindlichen Einheiten entfernt befinden.