

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

EMPIRE



**WARSCROLLS
KOMPENDIUM**

EINLEITUNG

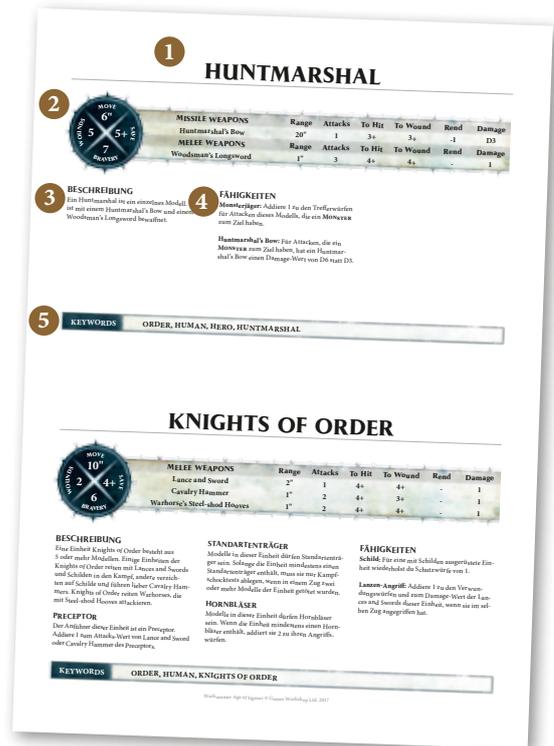
Im lichten Sigmaron sammeln sich die freien Völker der Menschheit und bewahren die Heraldik und die Traditionen von Zivilisationen, die einst unter dem Ansturm des ewigen Feindes fielen. Der Glanz ihrer kriegerischen Seelen erfüllt die Himmel, vereint in Sigmars Namen.

Einige dieser verlorenen Stämme mögen einst aus ihren Heimatlanden vertrieben worden sein, während andere von den Gezeiten der Zeit hierhergetrieben wurden, doch jeder in ihren Reihen träumt davon, blutige Rache an den Horden des Chaos zu nehmen.

Die Warscrolls in diesem Kompendium ermöglichen es dir, deine Sammlung aus Citadel-Miniaturen in fantastischen Schlachten einzusetzen, egal ob du epische Geschichten während des Zeitalters des Sigmar erzählst oder Kriege aus der Welt-die-war nachspielst.

WARSCROLLS

- 1. Titel:** Der Name des Modells, das die Warscroll beschreibt.
- 2. Profilwerte:** Jede Warscroll enthält Profilwerte in englischer Sprache, die beschreiben, wie schnell, mächtig und tapfer das Modell ist und wie effektiv seine Melee Weapons (Nahkampfwaffen) und Missile Weapons (Fernkampfwaffen) sind.
- 3. Beschreibung:** Die Beschreibung erklärt dir, mit welchen Waffen das Modell bewaffnet sein kann und welche Aufwertungen (sofern vorhanden) es erhalten kann. Die Beschreibung teilt dir außerdem mit, ob das Modell auf sich allein gestellt als einzelnes Modell oder als Teil einer Einheit in den Kampf zieht. Wenn das Modell Teil einer Einheit ist, steht in der Beschreibung auch, wie viele Modelle die Einheit enthalten sollte. Falls du dafür nicht genügend Modelle hast, darfst du dennoch eine einzige Einheit mit so vielen Modellen aufstellen, wie du zur Verfügung hast.
- 4. Fähigkeiten:** Fähigkeiten sind Dinge, die ein Modell tun kann und die nicht von den Standard-Spielregeln abgedeckt sind.
- 5. Keywords:** Alle Modelle haben eine Liste von Keywords (Schlüsselwörtern). Manchmal besagt eine Regel, dass sie nur für Modelle mit einem bestimmten Keyword auf ihrer Warscroll gilt. Zum Beispiel könnte eine Regel besagen, dass sie für „alle **STORMCAST ETERNALS** innerhalb von 12" gilt“. Dann würde sie nur Modelle betreffen, die das Keyword **STORMCAST ETERNAL** auf ihrer Warscroll haben.



BATLEMAGE AUF PEGASUS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Battlemage's Staff	1"	2	4+	3+	-1	D3
Pegasus' Iron-hard Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Battlemage auf Pegasus ist ein einzelnes Modell. Der Battlemage trägt einen Staff und ein Amulett der Negation. Er reitet auf dem Rücken eines schnellen Pegasus in den Krieg, der mit Iron-hard Hooves attackiert.

FLIEGEN

Ein Battlemage auf Pegasus kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Amulett der Negation: Addiere pro feindlichem **WIZARD** innerhalb von 18" um dieses Modell 1 zu allen Bannwürfen dieses Modells.

MAGIE

Ein Battlemage auf Pegasus ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner Heldenphasen zwei verschiedene Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase zwei Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Sengendes Verderben*.

SENGENDES VERDERBEN

Sengendes Verderben hat einen Zauberwert von 6. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 18" um den Zaubernden, die für ihn sichtbar ist, und wirf sechs Würfel. Für jedes Wurfresultat, das gleich hoch oder höher ist als der Save-Wert der Einheit, erleidet die Einheit 1 tödliche Verwundung (eine Einheit mit einem Save-Wert von 4+ würde also beispielsweise eine tödliche Verwundung erleiden für jeden Wurf von 4 oder mehr). Einheiten mit einem Save-Wert von „-“ sind von diesem Zauber nicht betroffen.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, HERO, WIZARD, BATLEMAGE ON PEGASUS

HUNTMARSHAL



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Huntmarshal's Bow	20"	1	3+	3+	-1	D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Woodsman's Longsword	1"	3	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Huntmarshal ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einem Huntmarshal's Bow und einem Woodsman's Longsword bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Monsterjäger: Addiere 1 zu den Trefferwürfen für Attacken dieses Modells, die ein **MONSTER** zum Ziel haben.

Huntmarshal's Bow: Für Attacken, die ein **MONSTER** zum Ziel haben, hat ein Huntmarshal's Bow einen Damage-Wert von D6 statt D3.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, HERO, HUNTMARSHAL

KNIGHTS OF ORDER



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Lance and Sword	2"	1	4+	4+	-	1
Cavalry Hammer	1"	2	4+	3+	-	1
Warhorse's Steel-shod Hooves	1"	2	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Knights of Order besteht aus 5 oder mehr Modellen. Einige Einheiten der Knights of Order reiten mit Lances and Swords und Schilden in den Kampf, andere verzichten auf Schilde und führen lieber Cavalry Hammers. Knights of Order reiten Warhorses, die mit Steel-shod Hooves attackieren.

PRECEPTOR

Der Anführer dieser Einheit ist ein Preceptor. Addiere 1 zum Attacks-Wert von Lance and Sword oder Cavalry Hammer des Preceptors.

STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Standartenträger sein. Solange die Einheit mindestens einen Standartenträger enthält, muss sie nur Kampfschocktests ablegen, wenn in einem Zug zwei oder mehr Modelle der Einheit getötet wurden.

HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit dürfen Hornbläser sein. Wenn die Einheit mindestens einen Hornbläser enthält, addiert sie 2 zu ihren Angriffswürfen.

FÄHIGKEITEN

Schild: Für eine mit Schilden ausgerüstete Einheit wiederholst du Schutzwürfe von 1.

Lanzen-Angriff: Addiere 1 zu den Verwundungswürfen und zum Damage-Wert der Lances and Swords dieser Einheit, wenn sie im selben Zug angegriffen hat.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, KNIGHTS OF ORDER

ENGINEER AUF MECHANICAL STEED



MISSILE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Save	Damage
	Handgun	16"	1	4+	3+	-1	1
	Grenade Launching Blunderbuss	10"	1	4+	3+	-2	D3
	Repeater Handgun	14"	D3	4+	3+	-1	1
	Long Rifle	30"	1	3+	3+	-1	2
MELEE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Save	Damage
	Mechanical Steed's Steel Hooves	1"	2	5+	4+	-1	1

BESCHREIBUNG

Ein Engineer auf Mechanical Steed ist ein einzelnes Modell. Diese exzentrischen Engineers tragen je nach persönlicher Vorliebe eine bestimmte Feuerwaffe in die Schlacht: eine verlässliche Handgun, eine mehrrohrige Repeater Handgun, eine kompakte Grenade Launching Blunderbuss oder eine elegante Long Rifle. Sie reiten ein Mechanical Steed, das den Feind im Nahkampf mit Steel Hooves zu Tode stampft.

FÄHIGKEITEN

Optischer Entfernungsmesser: Wiederhole in der Fernkampfphase für dieses Modell Trefferwürfe von 1, wenn es sich in der vorherigen Bewegungsphase nicht bewegt hat und sich innerhalb von 3" um das Modell keine feindlichen Modelle befinden.

Aufgezogenes Uhrwerk: Nachdem dieses Modell eine Angriffsbewegung durchgeführt hat, wirf einen Würfel für jede feindliche Einheit innerhalb von 1" um das Modell. Bei 4+ erleidet die jeweilige Einheit eine tödliche Verwundung.

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, HERO, ENGINEER ON MECHANICAL STEED

GREATCANNON

WAR MACHINE



MISSILE WEAPONS

Cannon Ball

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
40"	☼	4+	2+	-2	D6

WAR MACHINE CREW TABLE		
Crew within 1"	Move	Cannon Ball
3 models	4"	2
2 models	3"	2
1 model	2"	1
No models	0	0

CREW



MELEE WEAPONS

Crew's Tools

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	1	5+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Greatcannon besteht aus einer Kriegsmaschine (War Machine), die Cannon Balls in die Reihen des Feindes feuert, und einer Einheit aus 3 Crew, die diese laden und gegebenenfalls ihre Tools als improvisierte Waffen einsetzen, um sie zu verteidigen.

FÄHIGKEITEN

Artillerie-Crew: Eine Greatcannon kann sich nur bewegen, wenn sich ihre **CREW** (Besatzung) zu Beginn der Bewegungsphase innerhalb von 1" zu ihr aufhält. Wenn sich ihre **CREW** in der Fernkampfphase innerhalb von 1" von der Greatcannon befindet, kann sie die Kriegsmaschine (War Machine) abfeuern. Die Kriegsmaschine kann keine Angriffsbewegungen durchführen, muss keine Kampfschocktests ablegen und wird nicht von Attacken oder Fähigkeit betroffen, die den Bravery-Wert verwenden. Die Crew gilt als in Deckung, wenn sie sich innerhalb von 1" von ihrer Kriegsmaschine befindet.

Kartätsche: Statt in der Fernkampfphase eine Cannon Ball zu verschießen, kann die Crew ihre Kriegsmaschine auch mit einer Kartätsche laden. Wenn sie dies tut, wähle ein Ziel, das für die Greatcannon sichtbar ist. Wirf einen Würfel für jedes Modell in der Zieleinheit, das sich innerhalb von 10" von der Greatcannon befindet; für jede gewürfelte 6 erleidet die Einheit eine tödliche Verwundung.

WAR MACHINE

KEYWORDS

ORDER, WAR MACHINE, GREATCANNON

CREW

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, CREW

FIELD MORTAR

WAR MACHINE



MISSILE WEAPONS

Mortar Shell

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
10-30"	1	☀	3+	-1	D3

WAR MACHINE CREW TABLE		
Crew within 1"	Move	Mortar Shell
3 models	4"	2+
2 models	3"	3+
1 model	2"	4+
No models	0	0

CREW



MELEE WEAPONS

Crew's Tools

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	1	5+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Field Mortar besteht aus einem Geschütz, das Mortar Shells verschießt, und einer Einheit aus 3 Crew, die dieses laden und gegebenenfalls ihre Tools als improvisierte Waffen einsetzen, um es zu verteidigen.

FÄHIGKEITEN

Artillerie-Crew: Ein Field Mortar kann sich nur bewegen, wenn sich seine **CREW** (Besatzung) zu Beginn der Bewegungsphase innerhalb von 1" zu ihr aufhält. Wenn sich seine Crew in der Fernkampfphase innerhalb von 1" vom Field Mortar befindet, kann sie die Kriegsmaschine (War Machine) abfeuern. Die Kriegsmaschine kann keine Angriffsbewegungen durchführen, muss keine Kampfschocktests ablegen und wird nicht von Attacken oder Fähigkeit betroffen, die den Bravery-Wert verwenden. Die Crew gilt als in Deckung, wenn sie sich innerhalb von 1" von ihrer Kriegsmaschine befindet.

Artillerie-Bombardement: Ein Field Mortar kann Mortar Shells auf Einheiten abfeuern, die nicht für ihn sichtbar sind.

Hochexplosiv: Wenn ein Mortar Shell eine Einheit trifft, die aus 10 oder mehr Modellen besteht, erhöht sich sein Damage-Wert auf D6. Trifft es eine Einheit, die aus 20 oder mehr Modellen besteht, so erhöht sich sein Damage-Wert stattdessen auf 2D6.

WAR MACHINE

KEYWORDS

ORDER, WAR MACHINE, FIELD MORTAR

CREW

KEYWORDS

ORDER, HUMAN, CREW

ERSATZ-WARSCROLLS

Für die folgenden Modelle und Einheiten gibt es keine Warscrolls.
Benutze für sie stattdessen die hier aufgeführten Ersatz-Warscrolls.

Einheit	Warscroll
Amber Battle Wizard auf Imperial Griffon	Battlemage auf Griffon
Ar-Ulric	Warrior Priest
Arch Lector	Warrior Priest
Arch Lector auf War Altar of Sigmar	War Altar of Sigmar
Balthasar Gelt	Battlemage auf Pegasus
Battle Wizard Lord	Battlemage
Battle Wizard Lord auf Pegasus	Battlemage auf Pegasus
Captain	Freeguild General
Empire Archers	Freeguild Archers
Empire Battle Wizard	Battlemage
Empire Cannon	Greatcannon
Empire Crossbowmen	Freeguild Crossbowmen
Empire Flagellants Warband	Flagellants
Empire Free Company Militia	Freeguild Guard
Empire General	Freeguild General
Empire Greatswords	Freeguild Greatswords
Empire Handgunners	Freeguild Handgunners
Empire Knights	Knights of Order
Empire Master Engineer	Gunmaster
Empire Mortar	Field Mortar
Empire Outriders	Freeguild Outriders
Empire Pistoliers	Freeguild Pistoliers
Empire State Troops	Freeguild Guard
Empire Steam Tank	Steam Tank
Felix	Freeguild Guard Sergeant (siehe Warscroll der Freeguild Guard)
General of the Empire auf Imperial Griffon	Freeguild General auf Griffon
General of the Empire auf Pegasus	Freeguild General auf Warhorse (das Modell kann fliegen)
Grand Master	Freeguild General auf Warhorse
Huntsmen	Freeguild Archers
Imperial Halfling Hot Pot	Field Mortar
Karl Franz auf Deathclaw	Freeguild General auf Griffon
Karl Franz zu Fuß	Freeguild General
Karl Franz auf Imperial Pegasus	Freeguild General auf Warhorse (das Modell kann fliegen)
Karl Franz auf dem Imperial Dragon	Freeguild General auf Griffon
Karl Franz auf Warhorse	Freeguild General auf Warhorse
Kurt Helborg	Freeguild General auf Warhorse
Ludwig Schwartzhelm	Freeguild General auf Warhorse mit Stately War Banner
Luthor Huss	Warrior Priest auf Warhorse
Master Engineer auf Mechanical Steed	Engineer auf Mechanical Steed
Master Engineer auf Warhorse	Engineer auf Mechanical Steed
Marius Leitdorf	Freeguild General auf Warhorse
Markus Wulfhart	Huntmarshal
Reiksguard Knights	Knights of Order
Teutogen Guard	Greatswords
Valten	Warrior Priest oder Freeguild General
Valten auf Warhorse	Warrior Priest oder Freeguild General auf Warhorse
Volkmar the Grim	Warrior Priest
Volkmar the Grim auf War Altar	War Altar of Sigmar

PROFILE FÜR OFFENE FELDSCHLACHTEN

THE EMPIRE EINHEIT	GRÖSSE		PUNKTE	ROLLE	ANMERKUNGEN
	MIN	MAX			
Greatcannon	1	1	180	Artillerie	
Field Mortar	1	1	140	Artillerie	
Battlemage auf Pegasus	1	1	160	Anführer	
Huntmarshal	1	1	80	Anführer	
Engineer auf Mechanical Steed	1	1	80	Anführer	
Knights of Order	5	30	140		