

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

WARRIORS OF CHAOS



WARSCROLLS
KOMPENDIUM

EINLEITUNG

Die sterblichen Anhänger des Chaos versammeln sich in Kriegerscharen, die mächtig genug sind, ganze Nationen zu erobern. Obwohl sich die tyrannischen Fürsten, die über die gepanzerten Horden herrschen, für Kriegerkönige halten, denen von Geburt an vorbestimmt ist,

mit eiserner Faust über die Reiche der Sterblichen zu herrschen, schulden sie doch noch größeren Mächten Gefolgschaft. In Wahrheit ist jeder Mörder, jedes Monster und jeder Mutant in ihren Armeen nichts als ein Sklave der Dunkelheit und eine Marionette der Dunklen Götter.

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.
- 6. Damage Table:** Bei einigen Modellen werden bestimmte Profilwerte durch eine Damage Table (Schadenstabelle) vorgegeben. Um den aktuellen Wert der fraglichen Profilwerte zu ermitteln, siehst du in der Zeile nach, die der Anzahl der erlittenen Verwundungen des Modells entspricht.



EXALTED HERO MIT BATTLE STANDARD



MELEE WEAPONS

Darksteel Axe

Range

1"

Attacks

4

To Hit

3+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

BESCHREIBUNG

Ein Exalted Hero mit Battle Standard ist ein einzelnes Modell. Er führt eine Darksteel Axe und trägt einen Chaos-Runenschild. Er trägt eine große Armeestandarte der Dunklen Götter, die mit Ikonen des Pantheons des Chaos verziert ist.

FÄHIGKEITEN

Chaos-Runenschild: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn diesem Modell eine tödliche Verwundung zugewiesen wird. Bei 5+ wird diese tödliche Verwundung ignoriert.

Hungrig nach Ruhm: Wiederhole für dieses Modell Trefferwürfe von 1, wenn das Ziel ein **HERO** oder **MONSTER** ist.

Armeestandarte der Dunklen Götter: In deiner Heldenphase darfst du ansagen, dass dieses Modell die Armeestandarte der Dunklen Götter aufpflanzt. Wenn du dies tust, darfst du das Modell bis zu deiner nächsten Heldenphase nicht bewegen, dafür darfst du sofort für jede feindliche Einheit innerhalb von 10" einen Würfel werfen. Bei 4+ erleidet die jeweilige Einheit eine tödliche Verwundung.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, HERO, TOTEM, EXALTED HERO WITH BATTLE STANDARD

FORSAKEN



MELEE WEAPONS

Freakish Mutations

Range

1"

Attacks

D3

To Hit

4+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Forsaken besteht aus 5 oder mehr Modellen. Sie kämpfen mit diversen Freakish Mutations, von stachelüberwucherten Keulen und messerscharfen Krallen bis hin zu Tentakeln und krabbenartigen Klauen.

FÄHIGKEITEN

Groteske Mutations: Bevor diese Einheit in der Nahkampfphase ihre Attacken durchführt, wirf einen Würfel, um zu ermitteln, welche Mutation sie für die Dauer der Phase haben.

Wurf Effekt

- 1 *Sich windende Tentakel:* Die Freakish Mutations dieser Einheit haben eine Reichweite (Range) von 3" statt 1".
- 2 *Messerkrallen:* Die Freakish Mutations dieser Einheit haben einen Rend-Wert von -1 statt „-“.
- 3 *Zusätzliche Arme:* Wenn du den Attacks-Wert der Freakish Mutations dieser Einheit ermittelst, addiere 1 zum Wurfresultat.
- 4 *Peitschende Zungen:* Addiere 1 zu den Trefferwürfen der Freakish Mutations dieser Einheit.
- 5 *Giftfänge:* Addiere 1 zu den Verwundungswürfen der Freakish Mutations dieser Einheit.
- 6 *Mordklauen:* Addiere 1 zum Damage-Wert der Freakish Mutations dieser Einheit.

KEYWORDS

CHAOS, MORTAL, FORSAKEN

HELLCANNON

WAR MACHINE



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Doomfire	12-48"	✱	4+	—————	See below	—————
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Daemonic Maw	1"	3	4+	3+	-1	D3

WAR MACHINE CREW TABLE		
Crew within 1"	Caged Fury	Doomfire
3 models	2 or more	2
2 models	3 or more	2
1 model	4 or more	1
No models	Cannot cage fury	0

CREW



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Crew's Improvised Weapons	1"	1	5+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Hellcannon ist ein einzelnes Modell, das von einer Einheit aus 3 Chaos Dwarf Crew bedient wird. Sie ist eine mächtige, dämonengeschmiedete Kriegsmaschine, die große Kugeln Doomfire über das Schlachtfeld schießt oder den Feind mit ihrem Daemonic Maw verschlingt. Die Besatzung gibt ihr Möglichstes, um sie unter Kontrolle zu halten, und greift jeden, der ihr zu nahe kommt, mit ihren Crew's Improvised Weapons an.

FÄHIGKEITEN

In Ketten geschlagene Wut: Wenn sich die Hellcannon zu Beginn deiner Bewegungsphase nicht innerhalb von 3" um eine feindliche Einheit befindet, würfelst du mit einem Würfel auf der War Machine Crew Table oben. Ist das Wurf Ergebnis größer oder gleich dem Wert in der Spalte „Caged Fury“, so hat die Besatzung die Wut der Hellfire Cannon diese Runde unterdrückt. Anderenfalls muss sich die Hellcannon so weit wie möglich auf die nächste Einheit des Feindes zubewegen, die für sie sichtbar ist.

Doomfire: Die Hellcannon kann nur dann Doomfire-Attacken durchführen, wenn sich ihre Besatzung (Crew) in der Fernkampfphase innerhalb von 1" um sie befindet. Um eine Doomfire-Attacke durchzuführen, wählst du eine feindliche Einheit in Reichweite, auch wenn diese für die Hellcannon nicht sichtbar ist, und führst einen Trefferwurf durch. Addiere 1 zum Trefferwurf, wenn sich die Hellcannon in deiner vorherigen Bewegungsphase nicht bewegt hat, und addiere auch 1, wenn die Zieleinheit aus 20 oder mehr Modellen besteht. Eine Einheit, die von Doomfire getroffen wird, erleidet D6 tödliche Verwundungen.

Dämonengeschmiedete Deckung: Solange sie sich innerhalb von 1" um ihre Kriegsmaschine befindet, darf die Besatzung einer Hellcannon diese als Deckung benutzen.

WAR MACHINE

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, WAR MACHINE, HELLCANNON

CREW

KEYWORDS

CHAOS, DUARDIN, CREW

CHAOS DRAGON



MISSILE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Swathe of Dark Fire		9"	☀	3+	3+	-1	1
Breath of Mutation		9"	1	See below			
MELEE WEAPONS		Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Warped Maws		2"	6	3+	☀	-1	2
Vicious Talons		1"	4	4+	3+	-	1

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Swathe of Dark Fire	Warped Maws
0-2	14"	2D6	2+
3-4	12"	2D6	3+
5-6	10"	D6	3+
7-8	8"	D6	4+
9+	6"	D3	4+

BESCHREIBUNG

Ein Chaos Dragon ist ein einzelnes Modell. Einer der Köpfe des besessenen Drachen speit Swathes of Dark Fire, der andere atmet den Breath of Change aus. Im Nahkampf tötet der Chaos Dragon Feinde mit seinen Warped Maws oder reißt sie mit seinen Vicious Talons in Stücke.

FLIEGEN

Ein Chaos Dragon kann fliegen.

FÄHIGKEITEN

Breath of Mutation: In der Fernkampfphase darf dieses Modell eine feindliche Einheit in Reichweite wählen. Die gewählte Einheit erleidet D3 tödliche Verwundungen. Wirf einen Würfel für jedes Modell, das dadurch getötet wird; für jeden Wurf von 4+ erleidet die Einheit eine weitere tödliche Verwundung, da Krieger dem Wahnsinn verfallen oder jenseits aller Vernunft mutieren.

MAGIE

Ein Chaos Dragon ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner Heldenphasen zwei verschiedene Zauber zu wirken und in jeder gegnerischen Heldenphase zwei Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Fluch des Verrats*.

FLUCH DES VERRATS

Fluch des Verrats hat einen Zauberwert von 7. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 18". Jedes Modell der Einheit führt eine einzelne Attacke mit einer seiner Nahkampfwaffen (Melee Weapons) gegen seine eigene Einheit durch. Wenn ein Modell mehr als eine Nahkampfwaffe hat, darfst du entscheiden, welche benutzt wird.

KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, DRAGON, MONSTER, HERO, WIZARD, CHAOS DRAGON

CHAOS OGORS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Brutal Blades and Clubs	1"	3	4+	3+	-	2

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Chaos Ogors besteht aus 3 oder mehr Modellen. Chaos Ogors führen im Kampf diverse Brutal Blades and Clubs.

OGOR MUTANT

Der Anführer dieser Einheit ist ein Ogor Mutant. Addiere 1 zum Attacks-Wert der Brutal Blades and Clubs des Ogor Mutants.

STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Standartenträger sein. Solange die Einheit mindestens einen Standartenträger enthält, addierst du 1 zu ihrem Bravery-Wert.

HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit dürfen Hornbläser sein. Solange die Einheit mindestens einen Hornbläser enthält, addierst du 1 zu ihren Rennen- und Angriffswürfen.

FÄHIGKEITEN

Fürchterliche Fresssucht: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn diese Einheit ein Modell tötet; bei einer 6 darfst du eine Verwundung heilen, die einem Modell dieser Einheit zugewiesen wurde.

KEYWORDS

CHAOS, OGOR, CHAOS OGORS

TROGGOTH KING



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Copious Vomit	6"	D3	4+	3+	-2	2
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Enormous Club	2"	4	4+	3+	-1	3

BESCHREIBUNG

Ein Troggoth King ist ein einzelnes Modell. Er trägt eine Enormous Club und kann Copious Vomit über seine Beute speien.

FÄHIGKEITEN

Mutierende Regeneration: Zu Beginn deiner Heldenphase darfst du D3 Verwundungen heilen, die diesem Modell zugewiesen wurden.

Wildes Gefolge: Wiederhole Trefferwürfe von 1 für befreundete **CHAOS-TROGGOTH**-Einheiten und für befreundete **CHAOS-OGOR**-Einheiten innerhalb von 8" um dieses Modell.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Herr der Monsterhorde: Wenn der Troggoth King diese Fähigkeit einsetzt, dürfen bis zu deiner nächsten Heldenphase alle befreundeten **CHAOS TROGGOTHS** und **CHAOS OGORS** den Bravery-Wert dieses Modells statt ihres eigenen verwenden.

KEYWORDS

CHAOS, TROGGOTH, HERO, TROGGOTH KING

CHAOS TROGGOTHS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Disgusting Vomit	6"	1	3+	3+	-2	D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Scavenged Clubs and Axes	1"	3	4+	3+	-1	2

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Chaos Troggoths besteht aus 3 oder mehr Modellen. Sie führen diverse Scavenged Clubs and Axes und speien Disgusting Vomit auf ihre Feinde.

FÄHIGKEITEN

Regeneration: Wirf zu Beginn deiner Heldenphase einen Würfel. Bei 2+ darfst du D3 Verwundungen heilen, die Modellen dieser Einheit zugewiesen wurden.

Mutierendes Trollfleisch: Für jeden Trefferwurf von 6+ für die Scavenged Clubs and Axes dieser Einheit führst du einen zusätzlichen Trefferwurf mit derselben Waffe gegen dieselbe Einheit durch.

KEYWORDS

CHAOS, TROGGOTH, CHAOS TROGGOTHS

CHAOS FAMILIARS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Knife or Club	1"	1	6+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Chaos Familiars besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Chaos Familiars sehen ganz unterschiedlich aus, typischerweise sind sie aber kleine Kreaturen, die winzige, aber fiese Knives or Clubs führen.

FÄHIGKEITEN

Arkane Störenfriede: Ziehe 1 von den Zauberwürfen und Bannwürfen feindlicher **WIZARDS** ab, solange sie sich innerhalb von 6" um eine beliebige Einheit Chaos Familiars befinden.

KEYWORDS

CHAOS, CHAOS FAMILIARS

GREAT TAURUS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Belch Fire	16"	6	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Horns and Teeth	1"	1	4+	3+	-1	D3
Burning Hooves	1"	4	4+	3+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Great Taurus ist ein einzelnes Modell. Er ist ein Monster der in Hitze und Feuer gekleideten Wut; Rauch strömt aus seinen Nüstern, und wenn er Luft holt, kann er schnaubend Feuer auf seine Feinde speien (Belch Fire). Er zerfleischt Feinde mit seinen Horns and Teeth und zertrampelt sie mit seinen Burning Hooves.

FÄHIGKEITEN

Lodernder Körper: Wirf in jeder Heldenphase einen Würfel für jede Einheit (Freund wie Feind) innerhalb von 3" um mindestens einen **GREAT TAURUS**. Bei 6+ erleidet die jeweilige Einheit eine tödliche Verwundung. Auf einen **GREAT TAURUS** hat diese Fähigkeit keine Wirkung.

Blutige Wut: Wenn diese Einheit in diesem Zug eine Angriffsbewegung durchgeführt hat, wiederholst du misslungene Verwundungswürfe für seine Horns and Teeth.

FLIEGEN

Ein Great Taurus kann fliegen.

KEYWORDS

CHAOS, MONSTER, GREAT TAURUS

LAMMASU



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Horns and Teeth	1"	2	4+	3+	-1	1
Clawed Forelimbs	1"	4	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Lammasu ist ein einzelnes Modell. Er ist ein grausames Monster, das mächtige Zauberfähigkeiten besitzt. Er zerfleischt seine Beute mit Horns and Teeth und schlägt mit seinen Clawed Forelimbs nach ihr. Einen Lammasu umgibt ein dichter Nebel aus schwarzer Magie, der Zauberer, die seine widerwärtige Berührung nicht gewöhnt sind, beim Zaubern stört.

FÄHIGKEITEN

Magisches Miasma: Ziehe 1 von den Zauberwürfen von **WIZARDS** ab (Freund wie Feind), solange sie sich innerhalb von 18" um mindestens einen Lammasu befinden. Auf einen **CHAOS WIZARD** hat diese Fähigkeit keine Wirkung.

MAGIE

Ein Lammasu ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner Heldenphasen einen Zauber zu wirken und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss* und *Mystischer Schild*.

FLIEGEN

Ein Lammasu kann fliegen.

KEYWORDS

CHAOS, MONSTER, WIZARD, LAMMASU

ERSATZ-WARSCROLLS

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

Einheit	Warscroll
Archaon zu Fuß	Lord of Chaos
Archaon the Everchosen	Chaos Lord auf Daemonic Mount
Chaos Lord	Lord of Chaos
Chaos Lord auf Barded Steed	Chaos Lord auf Daemonic Mount
Chaos Lord auf Steed of Slaanesh	Slaanesh Chaos Lord auf Daemonic Mount
Chaos Lord auf Palanquin of Nurgle	Nurgle Chaos Lord auf Daemonic Mount
Chaos Lord auf Chaos Dragon	Chaos Lord auf Manticore
Chaos Lord auf Chaos Chariot	Chaos Chariot
Chaos Lord auf Gorebeast Chariot	Gorebeast Chariot
Chaos Lord auf Chaos Warshrine	Chaos Warshrine
Chaos Lord of Tzeentch zu Fuß	Lord of Chaos mit Mal des Tzeentch
Chaos Marauders	Marauders of Chaos
Chaos Sorcerer Lord auf Disc of Tzeentch	Tzeentch Chaos Lord auf Disc of Tzeentch
Chaos Sorcerer Lord auf Steed of Slaanesh	Slaanesh Chaos Lord auf Daemonic Mount
Chaos Sorcerer Lord auf Palanquin of Nurgle	Nurgle Chaos Lord auf Daemonic Mount
Chaos Sorcerer Lord auf Chaos Dragon	Chaos Sorcerer Lord auf Manticore
Chaos Sorcerer Lord auf Chaos Chariot	Chaos Chariot
Chaos Sorcerer Lord auf Gorebeast Chariot	Gorebeast Chariot
Chaos Sorcerer Lord auf Chaos Warshrine	Chaos Warshrine
Chaos Sorcerer	Chaos Sorcerer Lord
Chaos Warriors	Warriors of Chaos
Champions of Chaos	Warriors of Chaos
Crom the Conqueror	Exalted Hero of Chaos
Dragon Ogres	Dragon Ogors
Dragon Ogre Shaggoth	Dragon Ogor Shaggoth
Exalted Hero	Exalted Hero of Chaos
Famous Familiars	Chaos Familiars
Galrauch	Chaos Dragon
Giant	Chaos Gargant
Kholek Suneater	Dragon Ogre Shaggoth
Khorne Exalted Hero	Aspiring Deathbringer
Nurgle Chaos Lord	Lord of Plagues
Nurgle Chaos Sorcerer	Rotbringers Sorcerer
Nurgle Lord auf Daemonic Mount	Harbinger of Decay
Sigvald the Magnificent	Chaos Lord of Slaanesh
Skullcrushers of Khorne	Mighty Skullcrushers
Throgg	Troggoth King
Vilitch the Curseling	Curseling, Eye of Tzeentch
Warriors of Chaos	Chaos Warriors
Wulfrik the Wanderer	Lord of Chaos

PROFILE FÜR OFFENE FELDSCHLACHTEN

WARRIORS OF CHAOS EINHEIT	GRÖSSE		PUNKTE	ROLLE	ANMERKUNGEN
	MIN	MAX			
Hellcannon	1	1	300	Artillerie	
Chaos Dragon	1	1	340	Koloss	
Great Taurus	1	1	140	Koloss	
Lammasu	1	1	140	Koloss	
Exalted Hero mit Battle Standard	1	1	80	Anführer	
Troggoth King	1	1	160	Anführer	
Chaos Familiars	2	8	40		
Chaos Ogors	3	12	120		
Chaos Troggoths	3	12	180		
Forsaken	10	30	200		