

# WARHAMMER AGE OF SIGMAR

# DWARVES



WARSCROLLS  
KOMPENDIUM

# EINLEITUNG

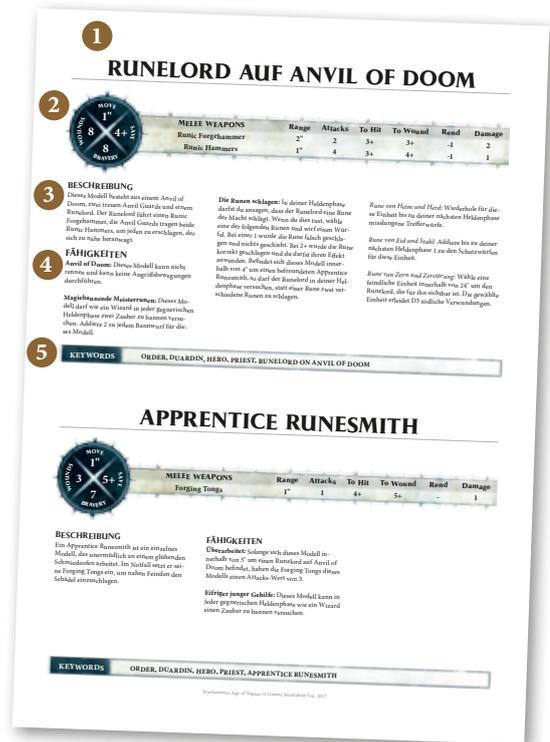
Kanonenfeuer und grollende Hymnen in Khazalid, der Sprache der Duardin, erfüllen die Luft, wenn die Dispossessed in den Krieg ziehen. In den Reichen der Sterblichen gibt es keine entschlossenerer oder zähere Streitmacht, und wenn diese Duardin aus den Toren Azyrheims marschieren, erbt der Boden unter

ihrem donnernden Tritt. Die Dispossessed haben alles, was ihnen lieb und teuer war, an die Diener des Chaos verloren. Alles, was diesen Duardin geblieben ist, sind ihre Grolle, und so kämpfen sie erbitterter denn je, um sicherzustellen, dass jeder einzelne von ihnen vergolten wird.

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 nachspielt.

## 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 (Nahkampfaffen) und Missile Weapons (Fernkampfaffen) 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.



# WARDEN KING AUF THRONE OF POWER



## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Axe of Grimnir	1"	4	3+	3+	-2	3
Runic Hammers	1"	4	3+	4+	-	1

## BESCHREIBUNG

Ein Warden King auf Throne of Power ist ein einzelnes Modell, das aus dem Throne of Power, vier Thronebearers und dem Warden King selbst besteht. Der Warden King führt eine Axe of Grimnir, trägt Ahnenrüstung und zieht mit dem Großen Buch des Grolls in die Schlacht. Jeder seiner Thronebearers führt einen Runic Hammer.

## FÄHIGKEITEN

**Ahnenrüstung:** Wiederhole für dieses Modell misslungene Schutzwürfe.

**Das Große Buch des Grolls:** Wähle zu Beginn der ersten Schlachtrunde eine feindliche Einheit auf dem Schlachtfeld. Wiederhole für dieses Modell misslungene Verwundungswürfe für Attacken gegen die gewählte feindliche Einheit.

**Throne of Power:** Einmal pro Spiel darfst du in der Angriffsphase beim Ermitteln der Angriffreichweite dieser Einheit einen der Würfel neu werfen. Wiederhole außerdem Trefferwürfe von 1 für diese Einheit.

## KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, HERO, WARDEN KING ON THRONE OF POWER

# RUNELORD AUF ANVIL OF DOOM



## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Runic Forgehammer	2"	2	3+	3+	-1	2
Runic Hammers	1"	4	3+	4+	-1	1

## BESCHREIBUNG

Dieses Modell besteht aus einem Anvil of Doom, zwei treuen Anvil Guards und einem Runelord. Der Runelord führt einen Runic Forgehammer, die Anvil Guards tragen beide Runic Hammers, um jeden zu erschlagen, der sich zu nahe heranwagt.

## FÄHIGKEITEN

**Anvil of Doom:** Dieses Modell kann nicht rennen und kann keine Angriffsbewegungen durchführen.

**Magiebannende Meisterrunen:** Dieses Modell darf wie ein Wizard in jeder gegnerischen Heldenphase zwei Zauber zu bannen versuchen. Addiere 2 zu jedem Bannwurf für dieses Modell.

**Die Runen schlagen:** In deiner Heldenphase darfst du ansagen, dass der Runelord eine Rune der Macht schlägt. Wenn du dies tust, wähle eine der folgenden Runen und wirf einen Würfel. Bei einer 1 wurde die Rune falsch geschlagen und nichts geschieht. Bei 2+ wurde die Rune korrekt geschlagen und du darfst ihren Effekt anwenden. Befindet sich dieses Modell innerhalb von 4" um einen befreundeten Apprentice Runesmith, so darf der Runelord in deiner Heldenphase versuchen, statt einer Rune zwei verschiedene Runen zu schlagen.

*Rune von Heim und Herd:* Wiederhole für diese Einheit bis zu deiner nächsten Heldenphase misslungene Trefferwürfe.

*Rune von Eid und Stahl:* Addiere bis zu deiner nächsten Heldenphase 1 zu den Schutzwürfen für diese Einheit.

*Rune von Zorn und Zerstörung:* Wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 24" um den Runelord, die für ihn sichtbar ist. Die gewählte Einheit erleidet D3 tödliche Verwundungen.

## KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, HERO, PRIEST, RUNELORD ON ANVIL OF DOOM

# APPRENTICE RUNESMITH



## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Forging Tongs	1"	1	4+	5+	-	1

## BESCHREIBUNG

Ein Apprentice Runesmith ist ein einzelnes Modell, das unermüdlich an einem glühenden Schmiedeofen arbeitet. Im Notfall setzt er seine Forging Tongs ein, um nahen Feinden den Schädel einzuschlagen.

## FÄHIGKEITEN

**Überarbeitet:** Solange sich dieses Modell innerhalb von 5" um einen Runelord auf Anvil of Doom befindet, haben die Forging Tongs dieses Modells einen Attacks-Wert von 3.

**Eifriger junger Gehilfe:** Dieses Modell kann in jeder gegnerischen Heldenphase wie ein Wizard einen Zauber zu bannen versuchen.

## KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, HERO, PRIEST, APPRENTICE RUNESMITH

# FAR-RANGER



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Marksman's Crossbow	20"	1	3+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ranger Axe	1"	4	3+	3+	-1	1

## BESCHREIBUNG

Ein Far-Ranger ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einer robusten Ranger Axe und einer Marksman's Crossbow bewaffnet und trägt den angestammten Bierkrug seiner Familie.

## FÄHIGKEITEN

**Erfahrener Ranger:** Anstatt diese Einheit auf dem Schlachtfeld aufzustellen, kannst du sie sich verstecken lassen und zur Seite stellen. Am Ende deiner Bewegungsphase darfst du diese Einheit beliebig auf dem Schlachtfeld aufstellen, aber mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt.

**Angestammter Bierkrug:** Einmal pro Schlacht darfst du in deiner Heldenphase entscheiden, dass dieses Modell aus diesem Bierkrug trinkt, um sich zu erfrischen und neue Kraft zu schöpfen. Wenn du dies tust, werden D3 Verwundungen geheilt, die dieser Einheit zugewiesen wurden.

## KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, HERO, FAR-RANGER

# THANE MIT BATTLE STANDARD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ancestral Hammer	1"	4	3+	3+	-	1

## BESCHREIBUNG

Ein Thane mit Battle Standard ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einem Ancestral Hammer bewaffnet und trägt die Runenstandarte der Ahnen des War Throngs.

## FÄHIGKEITEN

**Die Ehre des Klans:** Wiederhole misslungene Trefferwürfe, wenn du mit diesem Modell attackierst.

**Runenstandarte der Ahnen:** In deiner Heldenphase darfst du ansagen, dass dieses Modell seine Runenstandarte aufpflanzt. Wenn du dies tust, darfst du dieses Modell bis zu deiner nächsten Heldenphase nicht bewegen, dafür erhält es die folgenden Fähigkeiten:

**Starrsinn der Ahnen:** Wiederhole für dieses Modell misslungene Schutzwürfe.

**Magiebannende Rune:** Ziehe 2 ab von den Zauberwürfen aller feindlichen **WIZARDS**, die sich innerhalb von 16" um eine Runenstandarte der Ahnen befinden.

## KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, HERO, TOTEM, THANE WITH BATTLE STANDARD

# MINERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Blasting Charges	6"	1	4+	3+	-2	1
Steam Harpoon	16"	1	4+	3+	-1	D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Miner's Pickaxe	1"	1	4+	3+	-1	1
Steam Drill	1"	1	4+	3+	-3	D3
Mule's Bite	1"	1	5+	6+	-	1

## BESCHREIBUNG

Eine Einheit Miners besteht aus 10 oder mehr Modellen. Miners sind mit zweihändigen Miner's Pickaxes bewaffnet.

## PROSPECTOR

Der Anführer dieser Einheit ist ein Prospector. Manche Prospectors kämpfen mit einer Miner's Pickaxe, andere führen in der Schlacht lieber einen Steam Drill. Addiere 1 zum Attacks-Wert der Miner's Pickaxe des Prospectors.

## LORE

Eine Einheit Miners kann eine Lore enthalten. Eine Lore hat einen Wounds-Wert von 4 statt 1. Sie wird von einem starrköpfigen Maultier gezogen, das den Feind mit seinem Mule's Bite attackiert – mit anderen Waffen kann sie nicht attackieren. Eine Lore ist mit allerlei Bergbauausrüstung beladen, die die Miners in der Schlacht einsetzen können. Solange eine Einheit Miners eine Lore enthält, erhält sie die Fernkampfwaffe (Missile Weapon) Blasting Charges. Manche Loren sind auch mit Steam Harpoons beladen.

## HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit können Hornbläser sein. Wenn eine Einheit, die Hornbläser enthält, rennt, kann sie „das Signal zum Vorrücken geben“. Wenn sie dies tut, wirfst du keinen Würfel, um zu ermitteln, wie weit die Einheit rennt. Stattdessen kann sie sich bis zu 4" zusätzlich bewegen.

## STANDARTENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Standartenträger sein. Standartenträger können entweder eine Runenikone oder ein Klanbanner tragen.

## FÄHIGKEITEN

**Unterirdischer Vormarsch:** Anstatt eine Einheit Miners auf dem Schlachtfeld aufzustellen, kannst du sie auch neben dem Schlachtfeld platzieren und ansagen, dass sie sich unter Tage befindet. In einer beliebigen deiner Bewegungsphasen können die Miners an die Oberfläche vorstoßen. Wenn sie dies tun, stellst du die Einheit mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt an beliebiger Stelle auf dem Schlachtfeld auf. Dies gilt in dieser Bewegungsphase als die Bewegung der Einheit.

**Runenikone:** Wirf einen Würfel, wenn ein Zauber eine Einheit, die Runenikonen enthält, betrifft. Bei einem Wurf von 5+ hat dieser Zauber keinen Effekt auf die Einheit (wirkt sich aber auf andere Einheiten normal aus).

**Klanbanner:** Wenn dir ein Kampfschocktest für eine Einheit, die Klanbanner enthält, misslingt, halbiere die Anzahl der fliehenden Modelle (aufgerundet).

**Steam Harpoon:** Wenn eine Einheit Miners eine Lore mit einer Steam Harpoon enthält und sich die Einheit in ihrer Bewegungsphase nicht bewegt hat (und auch nicht in dieser Bewegungsphase mithilfe der Fähigkeit *Unterirdischer Vormarsch* auf dem Schlachtfeld eingetroffen ist), kann sie die Steam Harpoon bereitmachen und als improvisierte Waffe einsetzen. Wenn sie dies tut, darf ein einzelner Miner innerhalb von 1" um die Lore die Steam Harpoon in der Fernkampfphase abfeuern.

## KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, MINERS

# SLAYERS



## MELEE WEAPONS

Slayer Axes

Range

1"

Attacks

2

To Hit

3+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

## BESCHREIBUNG

Eine Einheit Slayers besteht aus 5 oder mehr Modellen. Slayers sind mit einer Vielfalt an Axes bewaffnet.

### GIANT SLAYER

Der Anführer dieser Einheit ist ein Giant Slayer. Addiere 1 zum Attacks-Wert der Slayer Axes des Giant Slayers.

### IKONENTRÄGER

Modelle in dieser Einheit dürfen Ikonenträger sein. Wirf einen Würfel, wenn ein feindlicher Zauber eine Einheit mit Ikonenträgern betrifft. Bei einem Wurf von 5+ hat dieser Zauber keinen Effekt auf die Einheit (wirkt sich aber auf andere Einheiten normal aus).

## HORNBLÄSER

Modelle in dieser Einheit können Hornbläser sein. Wenn eine Einheit, die Hornbläser enthält, rennt, kann sie „das Signal zum Vorrücken geben“. Wenn sie dies tut, wirfst du keinen Würfel, um zu ermitteln, wie weit die Einheit rennt. Stattdessen kann sie sich bis zu 4" zusätzlich bewegen.

## FÄHIGKEITEN

**Suche nach einem glorreichen Tod:** Wenn diese Einheit ein feindliches **MONSTER** sehen kann, musst du keine Kampfschocktests für sie ablegen.

**Letzter Hieb:** Wenn ein Slayer in der Nahkampfphase getötet wird, wirfst du einen Würfel, bevor er vom Schlachtfeld entfernt wird. Bei einem Wurf von 4+ darfst du der feindlichen Einheit, die den tödlichen Hieb führte, eine tödliche Verwundung zufügen, nachdem all ihre Attacks abgehandelt wurden.

**Slayer-Eid:** Für Attacks mit Slayer Axes darfst du 1 zum Verwundungswurf addieren, wenn die Zieleinheit einen Wounds-Wert von 2 oder mehr hat.

## KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, SLAYERS

# DUARDIN BOLT THROWER

## WAR MACHINE



### MISSILE WEAPONS

Runic Bolts

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
38"	☀	3+	3+	-1	D3

WAR MACHINE CREW TABLE		
Crew within 1"	Move	Runic Bolts
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	4+	5+	-	1

## BESCHREIBUNG

Ein Duardin Bolt Thrower besteht aus einer Kriegsmaschine (War Machine), die Runic Bolts über das Schlachtfeld verschießen kann, und einer Einheit aus 3 Duardin Crew, die mit einer Vielzahl an Reparatur- und Artilleriewerkzeugen ausgestattet sind.

## FÄHIGKEITEN

**Artillerie der Duardin:** Ein Duardin Bolt Thrower kann sich nur bewegen, wenn sich seine **CREW** (Besatzung) zu Beginn der Bewegungsphase innerhalb von 1" befindet. Befindet sich seine Crew in der Fernkampfphase innerhalb von 1", so kann sie die Kriegsmaschine (War Machine) abfeuern. Die Kriegsmaschine kann keine Angriffsbewegungen durchführen, muss keine Kampfschocktests ablegen und ist von keiner Attacke oder Fähigkeit betroffen, die Bravery benutzt. Solange sie sich innerhalb von 1" um ihre Kriegsmaschine aufhält, hat die Crew Deckung.

**Durchdringender Schuss:** Wenn ein Verwundungswurf für einen Runic Bolt 6+ beträgt, hat dieser Schuss einen Damage-Wert von D6 und einen Rend-Wert von -3.

**Rune des Durchstoßens:** Addiere 1 zu den Verwundungswürfen für Runic Bolts, wenn die Zieleinheit aus 20 oder mehr Modellen besteht.

## WAR MACHINE

### KEYWORDS

ORDER, WAR MACHINE, DUARDIN BOLT THROWER

## CREW

### KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, CREW

# FLAME CANNON

## WAR MACHINE



### MISSILE WEAPONS

Flame Burst

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
☼	1		See below		

WAR MACHINE CREW TABLE		
Crew within 1"	Move	Flame Burst
3 models	4"	24"
2 models	3"	18"
1 model	2"	12"
No models	0"	0"

## CREW



### MELEE WEAPONS

Crew's Tools

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	1	4+	5+	-	1

### BESCHREIBUNG

Eine Flame Cannon besteht aus einer einzelnen Kriegsmaschine (War Machine), die einen verheerenden Flame Burst ausstoßen kann, und einer Einheit aus 3 Duardin Crew, die mit Tools ausgerüstet sind.

### FÄHIGKEITEN

**Artillerie der Duardin:** Eine Flame Cannon kann sich nur bewegen, wenn sich ihre **CREW** (Besatzung) zu Beginn der Bewegungsphase innerhalb von 1" befindet. Befindet sich ihre Crew in der Fernkampfphase innerhalb von 1", so kann sie die Kriegsmaschine (War Machine) abfeuern. Die Kriegsmaschine kann keine Angriffsbewegungen durchführen, muss keine Kampschocktests ablegen und ist von keiner Attacke oder Fähigkeit betroffen, die Bravery benutzt. Solange sie sich innerhalb von 1" um ihre Kriegsmaschine aufhält, hat die Crew Deckung.

**Flame Burst:** Wenn du einen Flame Burst abfeuerst, wähle eine Einheit in Reichweite; die gewählte Einheit erleidet D3 tödliche Verwundungen. Wenn du einen Flame Burst abgefeuert hast, wirf einen Würfel. Bei 1, 2 oder 3 gehen die Flammen aus und die beschossene Einheit erleidet keinen weiteren Schaden; bei 4+ gerät die Einheit in Brand und erleidet erneut D3 tödliche Verwundungen, bis die Flammen erstickt sind.

**Brandrune:** Ein Flame Burst verursacht D6 tödliche Verwundungen statt D3, wenn die Zieleinheit aus 20 oder mehr Modellen besteht (und verursacht auch D6 zusätzliche tödliche Verwundungen statt D3, wenn die Einheit in Brand gerät, wie unter *Flame Burst* beschrieben).

## WAR MACHINE

### KEYWORDS

ORDER, WAR MACHINE, FLAME CANNON

## CREW

### KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, CREW

# GRUDGE THROWER

## WAR MACHINE



### MISSILE WEAPONS

Grudge Rock

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
8"-40"	1	☀	3+	-2	3

WAR MACHINE CREW TABLE		
Crew within 1"	Move	Grudge Rock
3 models	4"	3+
2 models	3"	4+
1 model	2"	5+
No models	0	-

## CREW



### MELEE WEAPONS

Crew's Tools

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	1	4+	5+	-	1

### BESCHREIBUNG

Ein Grudge Thrower besteht aus einem einzelnen Katapult, das runenbeschlagnene Grudge Rocks abfeuert, und einer Einheit aus 3 Duardin Crew, die mit Tools ausgerüstet sind.

### FÄHIGKEITEN

**Artillerie der Duardin:** Ein Grudge Thrower kann sich nur bewegen, wenn sich seine **CREW** (Besatzung) zu Beginn der Bewegungsphase innerhalb von 1" befindet. Befindet sich seine Crew in der Fernkampfphase innerhalb von 1", so kann sie die Kriegsmaschine (War Machine) abfeuern. Die Kriegsmaschine kann keine Angriffsbewegungen durchführen, muss keine Kampfschocktests ablegen und ist von keiner Attacke oder Fähigkeit betroffen, die Bravery benutzt. Solange sie sich innerhalb von 1" um ihre Kriegsmaschine aufhält, hat die Crew Deckung.

**Bogenschuss:** Ein Grudge Thrower kann Grudge Rocks auf Einheiten schleudern, die für ihn nicht sichtbar sind.

**Einen Groll vergelten:** Wähle zu Beginn der ersten Schlachtrunde eine feindliche Einheit auf dem Schlachtfeld. Wiederhole für diesen Grudge Thrower misslungene Treffer- und Verwundungswürfe gegen die gewählte Einheit.

**Rune der Zerschmetterung:** Wenn die Zieleinheit aus 20 oder mehr Modellen besteht, hat ein Grudge Rock einen Damage-Wert von 6 statt 3.

## WAR MACHINE

### KEYWORDS

ORDER, WAR MACHINE, GRUDGE THROWER

## CREW

### KEYWORDS

ORDER, DUARDIN, CREW

# ERSATZ-WARSCROLLS

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

Einheit	Warscroll
Belegar Ironhammer.....	Warden King
Daemon Slayer .....	Unforged
Doomseekers .....	Slayers
Dragon Slayer .....	Unforged
Drunken Dwarfs .....	Warriors
Dwarf Adventurers .....	Warriors
Dwarf Bolt Thrower .....	Duardin Bolt Thrower
Dwarf Cannon .....	Cannon
Dwarf Engineer .....	Cogsmith
Dwarf Lord .....	Warden King
Dwarf Lord auf Oath Stone.....	Warden King
Dwarf Warriors .....	Warriors
Garagrim Ironfist .....	Unforged
Gotrek .....	Unforged
Grimm Burloksson .....	Cogsmith
High King Thorgrim Grudgebearer.....	Warden King auf Throne of Power
Josef Bugman .....	Far-Ranger
Kraggi .....	Apprentice Runesmith
Malakai Makaisson's Goblin Hewer .....	Organ Gun
Master Engineer.....	Cogsmith
Rangers .....	Quarrellers
Runesmith.....	Runelord
Thane .....	Warden King
Thorek Ironbrow .....	Runelord auf Anvil of Doom
Unggrim Ironfist .....	Unforged oder Warden King
Der White Dwarf.....	Warden King

## PROFILE FÜR OFFENE FELDSCHLACHTEN

DWARFS EINHEIT	GRÖSSE		PUNKTE	ROLLE	ANMERKUNGEN
	MIN	MAX			
Duardin Bolt Thrower	1	1	120	Artillerie	
Flame Cannon	1	1	200	Artillerie	
Grudge Thrower	1	1	180	Artillerie	
Warden King auf Throne of Power	1	1	220	Anführer	
Far-Ranger	1	1	100	Anführer	
Apprentice Runesmith	1	1	70	Anführer	
Thane mit Battle Standard	1	1	80	Anführer	
Runelord auf Anvil of Doom	1	1	140	Anführer	
Slayers	5	30	60		
Miners	10	30	120		