

CITÉS DE SIGMAR

Ces cartes et aptitudes de combattants remplacent celles des pages 14-27 du *Compendium Warcry*.
Retrouvez ces amendements en ligne sur www.warhammer-community.com/warcry-downloads



CITÉS DE SIGMAR : OSTS CASTELAINS

RÉACTION



[Réaction] Mur Castelain: Un combattant peut faire cette réaction après avoir été ciblé par une action d'attaque mais avant de faire les jets de touche, s'il est à 3" d'un autre combattant ami ayant la marque runique de **Rempart** (☼) et/ou d'**Élite** (✦). Si l'autre combattant a la marque de **Rempart** (☼), ajoutez 1 à la caractéristique d'Endurance du combattant qui réagit jusqu'à la fin de l'activation. Si l'autre combattant a la marque d'**Élite** (✦), pour chaque jet de touche de l'action d'attaque qui rate, allouez 2 dégâts au combattant qui attaque. Si l'autre combattant a les marques de **Rempart** (☼) et d'**Élite** (✦), appliquez les deux effets.

APTITUDES



[Double] Pour Sigmar, Chargez!: Choisissez un combattant ami visible qui a à la fois la marque runique de faction des **Cités de Sigmar: Osts Castelains** (☼) et la marque de **Monture** (☼), qui est à 6" du combattant qui utilise cette aptitude et qui n'a pas encore été activé à ce round. Vous pouvez activer le combattant choisi juste après l'activation du combattant qui utilise cette aptitude.



[Double] Formation Castelaine: Jusqu'à la fin du round de bataille, ajoutez 2 à la caractéristique d'Endurance des combattants amis qui ont la marque runique de faction des **Cités de Sigmar: Osts Castelains** (☼) tant qu'ils sont à 3" de ce combattant.



[Double] Discours Passionné: Jusqu'à la fin du round de bataille, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des actions d'attaque de mêlée des autres combattants amis qui ont la marque runique de faction des **Cités de Sigmar: Osts Castelains** (☼) tant qu'ils sont à 6" du combattant qui utilise cette aptitude.








[Double] Ça Ne Vous Manquera Pas: Choisissez un combattant ami visible à 3" de ce combattant. Retirez jusqu'à D6 dégâts alloués au combattant choisi.



[Triple] En Joue!: Jusqu'à la fin du round de bataille, ajoutez 1 aux dégâts alloués par chaque touche critique des actions d'attaque à projectiles des combattants amis ayant à la fois la marque runique de faction des **Cités de Sigmar: Osts Castelains** (☼) et la marque runique d'**Élite** (✦) tant qu'ils sont à 6" du combattant qui utilise cette aptitude.



[Triple] À Moi, Soldats!: Chaque combattant ami ayant la marque runique de faction des **Cités de Sigmar: Osts Castelains** (☼) qui est à 6" de ce combattant peut faire une action de mouvement bonus. Le combattant ami doit finir cette action de mouvement plus près du combattant qui utilise cette aptitude qu'au début de l'action.

APTITUDES	
	<p>[Triple] Mélodie du Corpus Somni: Jetez autant de dés que le nombre de combattants amis ayant la marque runique de faction des Cités de Sigmar: Osts Castelains (☞) qui ont été mis hors de combat et/ou ont au moins 1 dégât alloué. Pour chaque jet de 4+, ajoutez 1 dé joker à votre réserve de dés joker.</p>
	<p>[Triple] Armes Enflammées: Choisissez un combattant ami ayant la marque runique de faction des Cités de Sigmar: Osts Castelains (☞) à 6" de ce combattant. Pour chaque touche critique de la prochaine action d'attaque de mêlée du combattant choisi à ce round de bataille, allouez 2 dégâts supplémentaires à la cible.</p>
	<p>[Quadruple] Maître Espion Sinistre: Jetez 3 dés. Pour chaque jet de 4+, votre adversaire doit défausser 1 dé joker de votre réserve de dés joker.</p>
	<p>[Quadruple] Pour la Croisade!: Jusqu'à la fin de l'activation de ce combattant, ajoutez 2 à sa caractéristique de Mouvement et à la caractéristique d'Attaques de ses actions d'attaque. Cette aptitude ne peut pas être utilisée par les combattants ayant la marque runique de Héros (★).</p>
	<p>[Quadruple] Enchantement des Armes: Jusqu'à la fin du round de bataille, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des actions d'attaque des combattants amis tant qu'ils sont à 6" de ce combattant.</p>



CITÉS DE SIGMAR : OSTES CASTELAINS

MARÉCHAL AVEC PISTOLETS DE DUEL 150

3-7	3	4	2/4		
1	3	4	1/3		

4 4 20

CHEVALIER ÉMINENT 120

1	3	5	2/4		

4 4 15

MARÉCHAL AVEC BOUCLIER 155

1	4	4	2/4		

4 5 20

PRESTELAME 80

1	4	3	1/5		

4 3 15

MARÉCHAL AVEC ARME PATRIMONIALE 155

1	3	5	3/5		

4 4 20

GRAND HÉRAUT 105

1	3	4	2/4		

4 4 15

MARÉCHAL-CAVALIER 255

1	4	5	2/5		

9 5 26

CHIRURGIEN DE TERRAIN 60

1	3	3	1/3		

4 3 12

FORGEUERRE ALCHIMITE 125

3-7	2	3	3/6		
1	3	3	2/3		

4 4 18

BERGER DES ÂMES 70

3-7	5	1	1/1		
1	2	3	1/3		

4 3 14

MAGE DE BATAILLE 120

3-7	2	3	3/6		
2	3	3	1/4		

4 3 18

GARGOULLAIN MASCOTTE 50

1	3	3	1/3		

4 3 10

PROPHÈTE

	1	4	3	2/4	
	1	3	4	2/5	

95

4 3 15

FLAGELLANT

	1	4	3	1/3	
	1	3	4	2/4	

60

4 3 10

**CHEVALIER ÉMINENT
DES CAVALIERS**

	1	3	4	2/5	
	1	3	3	1/2	

205

9 5 24

**CAVALIER DES
GUILDES FRANCHES**

	1	3	4	2/4	
	1	2	3	1/2	

165

9 5 20

SERGEANT FUSILIER

	6-15	2	4	2/4	
	1	3	3	1/2	

140

4 5 12

**FUSILIER DES
GUILDES FRANCHES**

	6-15	2	4	2/4	
	1	2	3	1/2	

120

4 5 10

SERGEANT D'ARME

	1	4	3	2/3	
	1	3	3	1/3	

100

4 4 12

**HEAUMEFER DES
GUILDES FRANCHES**

	1	3	3	1/3	
	1	3	6	3/4	

60

4 4 10

PRÊTRE DE BATAILLE

	1	3	4	1/3	
	1	3	6	3/4	

65

4 4 12

**FUSIL-MAJOR SUR
OGOR D'AFFÛT**

	6-24	2	4	2/4	
	1	3	6	3/4	

245

4 6 35





CITÉS DE SIGMAR : CERCLES TÉNÉBREUX

RÉACTION



[Réaction] **Frappe Coupe-gorge**: Un combattant peut faire cette réaction quand un combattant ennemi visible à 1" de lui fait une action de désengagement mais avant que celui-ci se déplace. Jetez un dé. Sur 3+, allouez D6 dégâts au combattant ennemi.

APTITUDES



[Double] **Pillards Impitoyables**: Un combattant peut utiliser cette aptitude seulement si c'est le premier round de bataille. Jusqu'à la fin de son activation, ajoutez 2 à sa caractéristique de Mouvement et ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques de ses actions d'attaque de mêlée.



[Double] **Frappe de l'Exécuteur**: Jusqu'à la fin de l'activation de ce combattant, ajoutez la moitié de la valeur de cette aptitude (arrondie au supérieur) aux dégâts alloués aux combattants ennemis par chaque touche critique de ses actions d'attaque de mêlée.



[Double] **Désengagement Rapide**: Un combattant peut utiliser cette aptitude seulement s'il est à 1" d'un combattant ennemi. Le combattant qui utilise cette aptitude fait une action de désengagement bonus.



[Double] **Acier et Sorcellerie**: Jusqu'à la fin du round de bataille, soustrayez 2 aux dégâts alloués par chaque touche et touche critique (jusqu'à un minimum de 1) des actions d'attaque qui cible ce combattant tant qu'il est à 3" d'un combattant ami ayant à la fois la marque runique de faction des **Cités de Sigmar: Cercles Ténébreux** (☒) et la marque runique de **Mystique** (☉).



[Double] **Mur de Boucliers**: Jusqu'à la fin du round de bataille, ajoutez 1 à la caractéristique d'Endurance des combattants amis ayant à la fois la marque runique de faction des **Cités de Sigmar: Cercles Ténébreux** (☒) et la marque runique de **Rempart** (☒) tant qu'ils sont à 3" de ce combattant.

APTITUDES



[Triple] **Charge de Cavalerie:** Jusqu'à la fin de l'activation de ce combattant, la prochaine fois qu'il termine une action de mouvement à 1" d'un combattant ennemi, choisissez un combattant ennemi visible à 1" du combattant qui utilise cette aptitude. Allouez au combattant choisi autant de dégâts que la valeur de cette aptitude.



[Triple] **Volée de Tirs:** Ajoutez la moitié de la valeur de cette aptitude (arrondie au supérieur) à la caractéristique d'Attaques de la prochaine action d'attaque à projectiles de ce combattant à cette activation.



[Quadruple] **Jet de Vitriol:** Choisissez un combattant ennemi visible à 3" de ce combattant et jetez autant de dés que la valeur de cette aptitude. Pour chaque jet de 2+, allouez 3 dégâts au combattant choisi. De plus, jusqu'à la fin du round de bataille, divisez par deux la caractéristique d'Endurance du combattant choisi (arrondie au supérieur).

CITÉS DE SIGMAR : CERCLES TÉNÉBREUX

SORCIÈRE

3-7	2	3	3/6	
2	3	3	1/4	

125

5 3 18

AFFRELANCE

2	2	3	1/4	
5	4	8		

55

5 4 8

HOBEREAU

1	3	3	2/4	
5	4	12		

95

5 4 12

TRISTELAME

1	3	3	1/3	
5	4	8		

55

5 4 8

MAÎTRE-DRAICH

1	4	4	2/4	
5	4	15		

135

5 4 15

EXÉCUTEUR

1	4	3	2/4	
5	4	10		

90

5 4 10

MAÎTRE-GARDE

3-12	3	3	1/3	
1	3	3	1/3	

100

5 3 12

SOMBRETRAIT

3-12	2	3	1/3	
1	2	3	1/2	

80

5 3 8

CAPITAINE DE LA GARDE NOIRE

2	4	3	2/4	
5	4	15		

120

5 4 15

GARDE NOIR

2	3	3	2/4	
5	4	10		

85

5 4 10

PALADIN NOIR

1	5	3	2/4	
8	5	25		

200

8 5 25

CHEVALIER DRAQUELIN

2	4	3	2/4	
8	5	20		

165

8 5 20

HÉRAUT
CAVALIER NOIR

							180
3-12	3	3	1/3				
							10 4 22
1	4	3	2/4				

MAÎTRE
D'ARCHE NOIRE

							135
1	4	4	2/4				
							5 3 18

ASSASSIN

							165
1	5	4	2/4				
							6 3 18

CORSAIRE DES ARCHES
NOIRES AVEC LAME PERFIDE
ET COUTELAS DENTELE

							60
1	4	3	1/3				
							5 3 8

PILLARD DES
ARCHES NOIRES

							100
1	4	3	2/4				
							5 3 12

CORSAIRE DES ARCHES
NOIRES AVEC LAME PERFIDE
ET ARBALETE DE POING

							65
8	2	3	1/2				
							5 3 8
1	3	3	1/3				

CAVALIER NOIR

							150
3-12	2	3	1/3				
							10 4 18
2	4	3	1/4				





CITÉS DE SIGMAR : DÉPOSSÉDÉS

RÉACTION



[Réaction] **Porteurs de Rancunes**: Un combattant peut faire cette réaction lorsqu'il est ciblé par une action d'attaque de mêlée, après avoir fait le total des dégâts mais avant de les lui allouer, s'ils sont suffisants pour le mettre hors de combat. Choisissez un autre combattant ami. Le combattant ami fait une action de mouvement bonus ou une action d'attaque bonus.

APTITUDES



[Double] **Baroud Maussade**: Jusqu'à la fin du round de bataille, soustrayez 1 aux dégâts alloués par chaque touche et touche critique (jusqu'à un minimum de 1) des actions d'attaque qui ciblent les combattants amis ayant la marque runique de faction des **Cités de Sigmar: Dépossédés** (☩) s'ils sont à 3" de ce combattant et s'ils n'ont pas fait d'actions de mouvement à ce round.



[Double] **Il faudra me passer sur le corps**: Jusqu'à la fin du round de bataille, ce combattant compte comme 2 combattants supplémentaires pour déterminer quel joueur contrôle un objectif.












[Double] **De mon temps...**: Jusqu'à la fin du round de bataille, ajoutez 1 à la caractéristique de Force des autres combattants amis ayant la marque runique de faction des **Cités de Sigmar: Dépossédés** (☩) tant qu'ils sont à 6" de ce combattant.



[Double] **Garde Royal**: Ajoutez 1 à la caractéristique de Mouvement de ce combattant jusqu'à la fin de son activation. De plus, si au moins un combattant ami ayant à la fois la marque runique de faction des **Cités de Sigmar: Dépossédés** (☩) et la marque runique de **Héros** (☩) est à 1" d'un ou plusieurs combattants ennemis, ajoutez 1 à la caractéristique d'Attaques des actions d'attaque de mêlée du combattant qui utilise cette aptitude jusqu'à la fin de son activation.



[Double] **Faire Bloc**: Choisissez un autre combattant ami visible ayant à la fois la marque runique de faction des **Cités de Sigmar: Dépossédés** (☩) et la marque runique de **Rempart** (☩) qui est à 6" de ce combattant. Le combattant choisi peut faire 2 actions de mouvement bonus. Après ces actions de mouvement, il doit être à 1" du combattant qui utilise cette aptitude et ne peut plus faire d'autres actions de mouvement jusqu'à la fin du round.

APTITUDES	
  	<p>[Double] Feu de la Forge: Choisissez un combattant ami à 9" de ce combattant. Jusqu'à la fin du round de bataille, ajoutez la moitié de la valeur de cette aptitude (arrondie au supérieur) à la caractéristique de Force des actions d'attaque de mêlée du combattant choisi.</p>
 	<p>[Triple] Tir Nettoyeur: Jusqu'à la fin du round de bataille, ajoutez la moitié de la valeur de cette aptitude (arrondie au supérieur) à la caractéristique de Force des actions d'attaque à projectiles de ce combattant.</p>
 	<p>[Triple] Torrent Carbonisateur: Choisissez un combattant ennemi visible à 6" de ce combattant. Jusqu'à la fin de l'activation du combattant qui utilise cette aptitude, soustrayez 3 à la caractéristique d'Endurance du combattant choisi (jusqu'à un minimum de 1).</p>
 	<p>[Quadruple] Chef Intrépide: Chaque combattant ami ayant la marque runique de faction des Cités de Sigmar: Dépossédés (☩) qui est à 6" de ce combattant peut faire une action de mouvement bonus.</p>

CITÉS DE SIGMAR : DÉPOSSÉDÉS

ROI GARDIEN



145

3 5 22

SEIGNEUR
DES RUNES



115

3 4 20

GARDIEN
DE LA PORTE



120

3 4 16

MARTELIER



85

3 4 12

DOYEN DE LA GARDE
AVEC ARME ANCESTRALE
ET BOUCLIER DE GROMRIL



115

3 5 16

LONGUE-BARBE
AVEC GRANDE HACHE
ANCESTRALE



85

3 4 12

LONGUE-BARBE AVEC
ARME ANCESTRALE ET
BOUCLIER DE GROMRIL



80

3 5 12

