

# STÄDTE SIGMARS

Diese Kämpferkarten und Fähigkeiten ersetzen jene auf Seite 14-27 des Warcry-Kompendiums.  
Dieses Update ist online zu finden unter [www.warhammer-community.com/warcry-downloads](http://www.warhammer-community.com/warcry-downloads).



## STÄDTE SIGMARS: KASTELITENHEERE

### REAKTION



**[Reaktion] Kastelitenmauer:** Ein Kämpfer kann diese Reaktion ausführen, nachdem er als Ziel einer Attackenaktion gewählt wurde, aber bevor Trefferwürfe ausgeführt werden, sofern er sich innerhalb von 3" um einen anderen befreundeten Kämpfer mit dem Runenzeichen **Bollwerk** (☸) oder **Elite** (⚡) befindet. Hat der andere befreundete Kämpfer das Runenzeichen **Bollwerk** (☸), addiere bis zum Ende der Aktivierung 1 zum Widerstandswert dieses Kämpfers. Hat der andere befreundete Kämpfer das Runenzeichen **Elite** (⚡), weise dem attackierenden Kämpfer für jeden Trefferwurf jener Attackenaktion, der verfehlt, 2 Schadenspunkte zu. Hat der andere befreundete Kämpfer sowohl das Runenzeichen **Bollwerk** (☸) als auch das Runenzeichen **Elite** (⚡), gelten beide Effekte.

### FÄHIGKEITEN



**[Pasch] Für Sigmar, zum Angriff!** Wähle einen sichtbaren befreundeten Kämpfer, der sowohl das Fraktionsrunenzeichen **Städte Sigmars: Kastelitenheere** (☠) als auch das Runenzeichen **Reittier** (🐎) hat, sich innerhalb von 6" um diesen Kämpfer befindet und in dieser Schlachtrunde noch nicht aktiviert wurde. Du kannst jenen Kämpfer unmittelbar nach der Aktivierung dieses Kämpfers aktivieren.



**[Pasch] Kastelitenformation:** Addiere bis zum Ende der Schlachtrunde 2 zum Widerstandswert befreundeter Kämpfer mit dem Fraktionsrunenzeichen **Städte Sigmars: Kastelitenheere** (☠), solange sie sich innerhalb von 3" um diesen Kämpfer befinden.



**[Pasch] Mitreißende Rede:** Addiere bis zum Ende der Schlachtrunde 1 zum Attackenwert von Nahkampftattackenaktionen, die andere befreundete Kämpfer mit dem Fraktionsrunenzeichen **Städte Sigmars: Kastelitenheere** (☠) ausführen, solange sie sich innerhalb von 6" um diesen Kämpfer befinden.



**[Pasch] Das brauchst du sowieso nicht:** Wähle einen sichtbaren befreundeten Kämpfer innerhalb von 3" um diesen Kämpfer. Entferne bis zu W6 jenem Kämpfer zugewiesene Schadenspunkte.



**[Dreierpasch] Zielt!** Addiere bis zum Ende der Schlachtrunde 1 zu den Schadenspunkten, die durch jeden kritischen Treffer von Fernkampftattackenaktionen zugewiesen werden, die befreundete Kämpfer mit sowohl dem Fraktionsrunenzeichen **Städte Sigmars: Kastelitenheere** (☠) als auch dem Runenzeichen **Elite** (⚡) ausführen, solange sie sich innerhalb von 6" um diesen Kämpfer befinden.



**[Dreierpasch] Krieger, zu mir!** Jeder befreundete Kämpfer mit dem Fraktionsrunenzeichen **Städte Sigmars: Kastelitenheere** (☠) innerhalb von 6" um diesen Kämpfer kann eine zusätzliche Bewegungsaktion ausführen. Jene Bewegungsaktion muss näher an diesem Kämpfer enden.



FÄHIGKEITEN	
 	<p>[Dreierpasch] <b>Weise des Corpus Somni:</b> Wirf eine Anzahl Würfel entsprechend der Anzahl befreundeter Kämpfer mit dem Fraktionsrunenzeichen <b>Städte Sigmars: Kastelitenheere</b> (☠), die ausgeschaltet wurden und/oder denen mindestens 1 Schadenspunkt zugewiesen ist. Für jede 4+ füge deinen aufgesparten Jokerwürfeln einen Jokerwürfel hinzu.</p>
  	<p>[Dreierpasch] <b>Glühende Waffen:</b> Wähle einen befreundeten Kämpfer mit dem Runenzeichen <b>Städte Sigmars: Kastelitenheere</b> (☠) innerhalb von 6" um diesen Kämpfer. Bei jedem kritischen Treffer der nächsten Nahkampfattackenaktion jenes Kämpfers in dieser Schlachtrunde weise dem Zielkämpfer 2 zusätzliche Schadenspunkte zu.</p>
 	<p>[Viererpasch] <b>Finsterer Meisterspion:</b> Wirf 3 Würfel. Für jede 4+ muss dein Gegner einen seiner aufgesparten Jokerwürfel ablegen.</p>
	<p>[Viererpasch] <b>Für den neuen Morgen!</b> Addiere bis zum Ende der Aktivierung dieses Kämpfers 2 zum Bewegungswert dieses Kämpfers und 2 zum Attackenwert von Attackenaktionen, die dieser Kämpfer ausführt. Kämpfer mit dem Runenzeichen <b>Held</b> (★) können diese Fähigkeit nicht einsetzen.</p>
  	<p>[Viererpasch] <b>Waffen verzaubern:</b> Addiere bis zum Ende der Schlachtrunde 1 zum Attackenwert von Attackenaktionen, die befreundete Kämpfer ausführen, solange sie sich innerhalb von 6" um diesen Kämpfer befinden.</p>



# STÄDTE SIGMARS: KASTELITENHEERE

**FREIGILDEN-MARSCHALL MIT DUELLPISTOLEN** 150

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

4 4 20

**FREIGILDEN-BEFEHLSSTAB ERZRITTER** 120

1	3	5	2/4		

4 4 15

**FREIGILDEN-MARSCHALL MIT SCHILD** 155

1	4	4	2/4		

4 5 20

**FREIGILDEN-BEFEHLSSTAB FLÜSTERKLINGE** 80

1	4	3	1/5		

4 3 15

**FREIGILDEN-MARSCHALL MIT ERBWAFFE** 155

1	3	5	3/5		

4 4 20

**FREIGILDEN-BEFEHLSSTAB GROSSHEROLD** 105

1	3	4	2/4		

4 4 15

**FREIGILDEN-RITTERMARSCHALL** 255

1	4	5	2/5		

9 5 26

**FREIGILDEN-BEFEHLSSTAB KRIEGSFELDSCHER** 60

1	3	3	1/3		

4 3 12

**ALCHEMIT-KRIEGSSCHMIED** 125

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

4 4 18

**FREIGILDEN-BEFEHLSSTAB SEELENHIRTE** 70

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

4 3 14

**KAMPFMAGIER** 120

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

4 3 18

**FREIGILDEN-BEFEHLSSTAB GARGOYLIAN-MASKOTTCHEN** 50

1	3	3	1/3		

4 3 10



**PROPHET** 95

1	4	3	2/4	

4 3 15

**FLAGELLANT** 60

1	4	3	1/3	

4 3 10

**FREIGILDEN-ERZRITTER** 205

1	3	4	2/5	

9 5 24

**FREIGILDEN-RITTER** 165

1	3	4	2/4	

9 5 20

**FÜSILIER-FELDWEBEL** 140

6-15	2	4	2/4	

1	3	3	1/2	

4 5 12

**FREIGILDEN-FÜSILIERS** 120

6-15	2	4	2/4	

1	2	3	1/2	

4 5 10

**FELDWEBEL** 100

1	4	3	2/3	

4 4 12

**FREIGILDEN-STÄHLHELM** 60

1	3	3	1/3	

4 4 10

**KRIEGSPRIESTER** 65

1	3	4	1/3	

4 4 12

**FÜSILIERMAJOR AUF OGOR-KRIEGSHÜNE** 245

6-24	2	4	2/4	

1	3	6	3/4	

4 6 35







# STÄDTE SIGMARS: FINSTERZIRKEL

## REAKTION



[Reaktion] **Hinterhältiger Hieb:** Ein Kämpfer kann diese Reaktion ausführen, wenn ein feindlicher Kämpfer innerhalb von 1" um ihn eine Absetzenaktion ausführt, aber bevor sich jener Kämpfer bewegt. Wirf einen Würfel. Bei 3+ weise jenem feindlichen Kämpfer W6 Schadenspunkte zu.

## FÄHIGKEITEN



[Pasch] **Gnadenlose Räuber:** Ein Kämpfer kann diese Fähigkeit nur in der ersten Schlachtrunde einsetzen. Addiere bis zum Ende der Aktivierung dieses Kämpfers 2 zum Bewegungswert dieses Kämpfers und addiere 1 zum Attackenwert der Nahkampfattacktionen dieses Kämpfers.



[Pasch] **Henkerhieb:** Addiere bis zum Ende der Aktivierung dieses Kämpfers den halben Wert dieser Fähigkeit (aufgerundet) zu der Anzahl der Schadenspunkte, die feindlichen Kämpfern durch jeden kritischen Treffer der Nahkampfattacktionen dieses Kämpfers zugewiesen werden.



[Pasch] **Schnelles Absetzen:** Ein Kämpfer kann diese Fähigkeit nur einsetzen, wenn er sich innerhalb von 1" um einen feindlichen Kämpfer befindet. Dieser Kämpfer führt eine zusätzliche Absetzenaktion aus.



[Pasch] **Stahl und Hexerei:** Ziehe bis zum Ende der Schlachtrunde 2 von den Schadenspunkten ab (bis zu einem Minimum von 1), die durch jeden Treffer und kritischen Treffer zugewiesen werden, den Attackenaktionen erzielen, deren Ziel dieser Kämpfer ist, solange er sich innerhalb von 3" um einen befreundeten Kämpfer mit sowohl dem Fraktionsrunenzeichen **Städte Sigmars: Finsterzirkel** (X) als auch dem Runenzeichen **Mystiker** (M) befindet.



[Pasch] **Schildwall bilden:** Addiere bis zum Ende der Schlachtrunde 2 zum Widerstandswert befreundeter Kämpfer mit sowohl dem Fraktionsrunenzeichen **Städte Sigmars: Finsterzirkel** (X) als auch dem Runenzeichen **Bollwerk** (B), solange sie sich innerhalb von 3" um diesen Kämpfer befinden.



FÄHIGKEITEN	
	<p><b>[Dreierpasch] Kavallerieangriff:</b> Wähle das nächste Mal, wenn dieser Kämpfer bis zum Ende seiner Aktivierung eine Bewegungsaktion innerhalb von 1" um einen feindlichen Kämpfer beendet, einen sichtbaren feindlichen Kämpfer innerhalb von 1" um diesen Kämpfer. Weise dem gewählten Kämpfer Schadenspunkte in Höhe des Werts dieser Fähigkeit zu.</p>
	<p><b>[Dreierpasch] Geschosssalve:</b> Addiere den halben Wert dieser Fähigkeit (aufgerundet) zum Attackenwert der nächsten Fernkampfattackenaktion dieses Kämpfers in dieser Aktivierung.</p>
	<p><b>[Viererpasch] Säureregen:</b> Wähle einen sichtbaren feindlichen Kämpfer innerhalb von 3" um diesen Kämpfer und wirf eine Anzahl Würfel, die dem Wert dieser Fähigkeit entspricht. Für jede 2+ weise dem gewählten Kämpfer 3 Schadenspunkte zu. Halbiere außerdem bis zum Ende der Schlachtrunde den Widerstandswert des gewählten Kämpfers (aufgerundet).</p>





# STÄDTE SIGMARS: FINSTERZIRKEL

ZAÜBERIN

							125
3/7	2	3	3/6				
							18
2	3	3	1/4				

5 3

SCHRECKENSSPEER

							55
2	2	3	1/4				
							8
5	4	3	1/4				

5 4 3

JUNKER

							95
1	3	3	2/4				
							12
5	4	3	1/3				

5 4 3

DÜSTERSCHWERT

							55
1	3	3	1/3				
							8
5	4	3	1/3				

5 4 3

DRAICHMEISTER

							135
1	4	4	2/4				
							15
5	4	3	1/3				

5 4 3

HENKER

							90
1	4	3	2/4				
							10
5	4	3	1/3				

5 4 3

DORNENMEISTER

							100
3-12	3	3	1/3				
							12
1	3	3	1/3				

5 3 3

DUNKELDORN

							80
3-12	2	3	1/3				
							8
1	2	3	1/2				

5 3 3

HAUPTMANN DER SCHWARZEN GARDE

							120
2	4	3	2/4				
							15
5	4	3	1/3				

5 4 3

SCHWARZER GARDIST

							85
2	3	3	2/4				
							10
5	4	3	1/3				

5 4 3

DUNKLER PALADIN

							200
1	5	3	2/4				
							25
8	5	3	1/3				

8 5 3

DRACHENBRUT- RITTER

							165
2	4	3	2/4				
							20
8	5	3	1/3				

8 5 3



**HEROLD DER SCHWARZEN REITER** 180

3-12	3	3	1/3		
1	4	3	2/4		

10 4 22

**SCHWARZER FLOTTENMEISTER** 135

1	4	4	2/4		
5	3	18			

5 3 18

**ASSASSINE** 165

1	5	4	2/4		
6	3	18			

6 3 18

**SCHWARZER KORSAR MIT BÖSARTIGER KLINGE UND BOSHAFTEM ENTERMESSER** 60

1	4	3	1/3		
5	3	8			

5 3 8

**SCHWARZER MAAT** 100

1	4	3	2/4		
5	3	12			

5 3 12

**SCHWARZER KORSAR MIT BÖSARTIGER KLINGE UND REPETIERHANDARMBRUST** 65

8	2	3	1/2		
1	3	3	1/3		

5 3 8

**SCHWARZER REITER** 150

3-12	2	3	1/3		
2	4	3	1/4		

10 4 18







# STÄDTE SIGMARS: VERTRIEBENE

## REAKTION



**[Reaktion] Grollbewahrer:** Ein Kämpfer kann diese Reaktion ausführen, wenn er Ziel einer Nahkampf-attackenaktion ist, nachdem der Gesamtschaden berechnet wurde, aber bevor der Gesamtschaden diesem Kämpfer zugewiesen wird, sofern der Gesamtschaden ausreicht, dass dieser Kämpfer ausgeschaltet wird. Wähle einen anderen befreundeten Kämpfer. Jener Kämpfer führt eine zusätzliche Bewegungsaktion oder eine zusätzliche Attackenaktion aus.

## FÄHIGKEITEN



**[Pasch] Letztes Gefecht:** Ziehe bis zum Ende der Schlachtrunde 1 von den Schadenspunkten ab (bis zu einem Minimum von 1), die durch jeden Treffer und kritischen Treffer zugewiesen werden, den Attackenaktionen erzielen, deren Ziel ein befreundeter Kämpfer mit dem Fraktionsrunenzeichen **Städte Sigmars: Vertriebene** (☩) ist, solange sich jener Kämpfer innerhalb von 3" um diesen Kämpfer befindet und in dieser Schlachtrunde keine Bewegungsaktion ausgeführt hat.



**[Pasch] Nur über meine Leiche:** Bis zum Ende der Schlachtrunde zählt dieser Kämpfer als 2 zusätzliche Kämpfer, wenn ermittelt wird, welcher Spieler ein Missionsziel kontrolliert.



**[Pasch] Zu meiner Zeit ...:** Addiere bis zum Ende der Schlachtrunde 1 zum Stärkewert anderer befreundeter Kämpfer mit dem Fraktionsrunenzeichen **Städte Sigmars: Vertriebene** (☩), solange sie sich innerhalb von 6" um diesen Kämpfer befinden.













**[Pasch] Königswache:** Addiere bis zum Ende der Aktivierung dieses Kämpfers 1 zu seinem Bewegungswert. Befindet sich mindestens ein befreundeter Kämpfer mit sowohl dem Fraktionsrunenzeichen **Städte Sigmars: Vertriebene** (☩) als auch dem Runenzeichen **Held** (☠) innerhalb von 1" um mindestens einen feindlichen Kämpfer, addiere außerdem bis zum Ende der Aktivierung dieses Kämpfers 1 zum Attackenwert von Nahkampfattackenaktionen, die dieser Kämpfer ausführt.



**[Pasch] Steht vereint:** Wähle einen sichtbaren befreundeten Kämpfer mit sowohl dem Fraktionsrunenzeichen **Städte Sigmars: Vertriebene** (☩) als auch dem Runenzeichen **Bollwerk** (⊕) innerhalb von 6" um diesen Kämpfer. Jener Kämpfer kann zwei zusätzliche Bewegungsaktionen ausführen. Nach jenen Bewegungsaktionen muss sich jener Kämpfer innerhalb von 1" um diesen Kämpfer befinden und kann bis zum Ende dieser Schlachtrunde keine Bewegungsaktionen mehr ausführen.



FÄHIGKEITEN	
  	<p>[Pasch] <b>Schmiedefeuer:</b> Wähle einen befreundeten Kämpfer innerhalb von 9" um diesen Kämpfer. Addiere bis zum Ende der Schlachtrunde den halben Wert dieser Fähigkeit (aufgerundet) zum Stärkewert von Nahkampfattackenaktionen, die jener Kämpfer ausführt.</p>
 	<p>[Dreierpasch] <b>Flankenfeuer:</b> Addiere bis zum Ende der Schlachtrunde den halben Wert dieser Fähigkeit (aufgerundet) zum Stärkewert von Fernkampfattackenaktionen, die dieser Kämpfer ausführt.</p>
 	<p>[Dreierpasch] <b>Geschmolzenes Fleisch:</b> Wähle einen sichtbaren feindlichen Kämpfer innerhalb von 6" um diesen Kämpfer. Ziehe bis zum Ende der Aktivierung dieses Kämpfers 3 vom Widerstandswert jenes Kämpfers ab (bis zu einem Minimum von 1).</p>
 	<p>[Viererpasch] <b>Furchtloser Anführer:</b> Jeder befreundete Kämpfer mit dem Fraktionsrunenzeichen <b>Städte Sigmars: Vertriebene</b> () innerhalb von 6" um diesen Kämpfer kann eine zusätzliche Bewegungsaktion ausführen.</p>



## STÄDTE SIGMARS: VERTRIEBENE

WÄCHTERKÖNIG



1 4 4 2/5

145

3 5 22

RUNENMEISTER



1 3 4 2/4

115

3 4 20

HÜTER DES TORS



1 4 4 2/5

120

3 4 16

HAMMERTRÄGER



1 3 4 2/5

85

3 4 12

DIENSTÄLTESTER MIT  
WAFFE DER AHNEN UND  
GROMRILSCHILD



1 4 3 2/4

115

3 5 16

LANGBART MIT ZWEIHAND-  
AXT DER AHNEN



1 3 4 2/4

85

3 4 12

LANGBART MIT WAFFE  
DER AHNEN UND GROM-  
RILSCHILD



1 3 3 2/4

80

3 5 12



**EISENBART MIT DRACHEN-PISTOLE UND ZUNDER-GRANATE**

8	3	3	1/3			
3-5	2	4	2/4			

**EISENBRECHER**

1	3	3	1/3			
3	5	12				

**EISENWÄCHTER MIT GROLLHAMMER-HARPUNE**

3-15	2	5	2/5			
1	3	3	1/3			

**EISENDRACHE**

3-12	2	3	1/4			
1	2	3	1/2			

**GYROKOPTER**

3-12	2	4	1/3			
1	2	4	2/4			

**GYROBOMBER**

3-15	3	4	1/3			
1	3	5	2/4			

**FEINWAFFEN-SCHMIED**

3-12	2	4	2/4			
1	3	4	2/4			

