



Stormbringer – Warcry

WARHAMMER STORMBRINGER - WARCRY

Ausgabe 4 der Zeitschrift Stormbringer erweitert die Regeln von Warhammer: Age of Sigmar um den Wuchtwert von Waffen. Dies wird dann auch gleich in die Attackenabfolge integriert.

Da Warcry mit deutlich einfacheren Regeln auskommt, gibt es hierfür kein Äquivalent. Das lässt in dieser Einführung etwas Raum, sich dem Thema Punktwert der Kämpfer und Aktionen anzunehmen.

Im Szenario „Entfesselter Zorn“ auf den Seiten „A – Spielen 4“ werden alle bisher erschienen Modelle eingesetzt. Das werden wir für Warcry zunächst noch nicht tun. Wie in Nummer 3 dieser Einführung geschrieben, ergeben die bisher in erschienenen Miniaturen jeweils zwei vollständige Kriegerscharen.

Zunächst noch einmal der Hinweis, dass sämtliche Unterlagen für Warcry kostenlos auf der offiziellen Homepage heruntergeladen werden können:

<https://www.warhammer-community.com/de/warcry-downloads/>

Zur Übersicht hier ebenfalls noch einmal das Profil der Ritterin Arcanum, welches in dem Dokument „Warcry Compendium - Stormcast Eternals“ zu finden ist



Wir schauen uns dieses Mal nur drei Angaben etwas genauer an. Es wurde die Nummerierung aus der Ausgabe 3 dieser Einführung beibehalten.

2. Fraktionsrunenzeichen
3. Punktwert
7. Runenzeichen



Stormbringer – Warcry

Vor der Schlacht stellt jeder Spieler seine eigene Kriegerschar zusammen. Dabei muss er einige Dinge beachten.

1. Wähle eine Fraktion für deine Kriegerschar.
Jede Fraktion hat ein eigenes Runenzeichen.
Dies ist das Runenzeichen der Donnerschlag-Sturmgeschmiedeten



2. Wähle die Kämpfer aus, die du in deine Kriegerschar aufnehmen möchtest.
Du musst mindestens 3 Kämpfer aufnehmen.
Es dürfen nicht mehr als 15 Kämpfer in der Kriegerschar enthalten sein.
3. Alle Kämpfer müssen das Runenzeichen der ausgewählten Fraktion in ihrem Profil haben.
Ausnahmen für Verbündete, Knechte und Monster werden später hinzukommen.
4. Ein Kämpfer der Kriegerschar muss das Runenzeichen Held haben
Dieses Runenzeichen findest du zum Beispiel links neben dem Porträt der Ritterin Arcanum



5. Die Kriegerschar darf maximal 3 Kämpfer mit dem Runenzeichen „Held“ enthalten.
6. Die Summe der Punktwerte aller Kämpfer in der Kriegerschar eines Spielers darf 1.000 nicht überschreiten. Dies wird als das Punktelimit für die Schlacht bezeichnet.



Stormbringer – Warcry

Die Kriegerschar der Donnerschlag-Sturmgeschmiedeten wäre mit den Miniaturen aus Ausgabe 1 und 3 der Zeitschrift Stormbringer wie folgt aufgebaut:

1. Ritterin Arcanum – Punktwert 205



2. Erster Vindictor – Punktwert 170



3. Vier Vindictoren – je 135 Punkte



Insgesamt hat die Kriegerschar damit 915 Punkte = (205 + 170 + 135 + 135 + 135 + 135).

Alle Anforderungen an die Kriegerschar werden erfüllt.

- jedes Modell hat das gleiche Fraktionsrunenzeichen
- es sind zwei Modelle mit dem Runenzeichen „Held“ vorhanden (=mindestens 1 aber maximal 3)
- die Gesamtpunktzahl ist weniger als 1.000

Das Modell des Ersten Vindictors erkennst du an dem Federbusch auf dem Helm. Schau dir dazu auch das Porträt dieses Kriegers an. Solltest du deine Modelle, wie in Ausgabe 3 beschrieben, zusammengebaut haben, wirst du dieses besondere Modell sicher schnell identifizieren können.



Stormbringer – Warcry

Die Kriegerschar der Moorpirscha hat dieses Fraktionsrunenzeichen:



In den Ausgaben 1 und 2 der Zeitschrift Stormbringer waren die folgenden Modelle enthalten:

1. Killaboss – Punktwert 180



2. Piksgrot – Punktwert 45



3. Wanstreissa-Boss – Punktwert 145



4. 9 Wanstreissa – je 75 Punkte



Insgesamt hat die Kriegerschar damit 970 Punkte = (180 + 45 + 145 + 9 mal 75).

Auch diese Kriegerschar erfüllt alle Anforderungen

- jedes Modell hat das gleiche Fraktionsrunenzeichen
- es sind zwei Modelle mit dem Runenzeichen „Held“ vorhanden (=mindestens 1 aber maximal 3)
- die Gesamtpunktzahl ist weniger als 1.000

Du kannst das Modell des Wanstreißa-Bosses an dem kreuzförmigen Helmschmuck erkennen, den er trägt.



Stormbringer – Warcry

ENTFESSELTER ZORN

In der Ausgabe 4 werden die Regeln für Wucht zusätzlich im Kampf genutzt. Wie eingangs geschrieben, gibt es dies in Warcry nicht. Auch wäre die Anzahl an Figuren auf dem Schlachtfeld etwas zu viel. Daher beschränken wir uns auf einen kleineren Kampf mit den bisher eingeführten Kampfregeln für Warcry.

Für den Kampf mit den Warcry-Regeln nutzen wir nur die folgenden Miniaturen:

Auf der Seite der Moorpirscha:

- Killaboss (180 Punkte)
- Piksgrot (45 Punkte)
- Wanstreissa-Boss (145 Punkte)
- Ein Wanstreissa (75 Punkte)

Auf der Seite der Sturmgeschmiedeten:

- Ritterin Arcanum (205 Punkte)
- Zwei Vindictoren (jeweils 135 Punkte)

Dabei treten direkt gegeneinander an:

Der Killaboss und Piksgrot gegen die beiden Vindictoren und

der Wanstreissa-Boss und der Wanstreissa gegen die Ritterin Arcanum.

Wenn du die jeweiligen Punktwerte miteinander vergleichst, wirst du feststellen, dass die Vindictoren einen kleinen Vorteil haben. Das Spiel ist also nicht genau ausgeglichen. Der Spieler der Moorpirscha sollte sich nicht zu sehr ärgern, wenn er verliert. Es steht ihm ein harter Kampf bevor.

Da die eigentliche Bewegung übersprungen wird, kannst du die Miniaturen auch gleich in den beiden mittleren Kreisen aufstellen.

Wir kommen damit gleich zur **KAMPFPHASE**.

In der Kampfphase wechseln die Spieler sich damit ab, ihre Kämpfer zu aktivieren.

Wenn ein Spieler am Zug ist, kann er 1 Kämpfer aus seiner Kriegerschar aktivieren. Dies wird als die Aktivierung dieses Kämpfers bezeichnet.

Der Spieler muss einen Kämpfer auswählen, um ihn zu aktivieren, wenn ihm das möglich ist, aber er darf keinen Kämpfer auswählen, der in dieser Phase bereits aktiviert wurde. Wenn der Spieler keinen Kämpfer auswählen kann (zum Beispiel, weil alle seine Kämpfer in dieser Phase bereits aktiviert wurden), muss er stattdessen passen. Dann kann sein Gegner einen Kämpfer aktivieren oder passen.

Die Spieler führen abwechselnd Züge aus, um Kämpfer zu aktivieren, bis beide Spieler hintereinander passen.

Wenn du noch nicht sicher bist, wie ein Kampf abläuft, lies dir nochmal die Erklärungen in Ausgabe 3 durch. Wir werden die einzelnen Schritte aber auch jetzt nochmals genau durchgehen.



Stormbringer – Warcry

1. Wanstreissa - Boss: Attackenaktion



Der Wanstreissa-Boss kann 3 Würfel für seine Attacke werfen.

Da nur die Ritterin Arcanum in Reichweite ist, ist sie das Ziel der Attacken.

Wirf deine 3 Attackenwürfel.

Vergleiche den Stärkewert der Waffe des Wanstreissa-Bosses mit dem Widerstandswert der Ritterin Arcanum.

Schau in der Tabelle nach, welche Würfel verfehlen, einen Treffer oder Kritischen Treffer verursachen.

Der Stärkewert des Wanstreissa-Bosses **ist kleiner** als der Widerstandswert der Ritterin Arcanum

Alle Würfelresultate von 1, 2, 3 oder 4 **verfehlen** die Ritterin Arcanum.

Alle Würfelresultate von 5 sind **Treffer**.

Alle Würfelresultate von 6 sind **Kritische Treffer**.

Jeder Treffer verursacht **2 Schadenspunkte**.

Jeder Kritische Treffer verursacht **4 Schadenspunkte**.

Markiere den verursachten Schaden bei der Ritterin Arcanum.

Gehe danach zu Punkt 2.

IN SPÄTEREN ZÜGEN

Wenn ein Kämpfer ausgeschaltet wurde, überspringe einfach seinen Zug und mache mit dem nächsten weiter.

Wenn alle Wanstreissa und der Killaboss ausgeschaltet wurden, gehe zu 8.

Wenn alle Vindictoren und die Ritterin Arcanum ausgeschaltet wurden, gehe zu 9.

Wenn die Ritterin Arcanum und der Killaboss ausgeschaltet wurden, gehe zu 10.

Wenn alle Vindictoren und alle Wanstreissa ausgeschaltet wurden, gehe zu 10.



Stormbringer – Warcry

2. Ritterin Arcanum: Attackenaktion



Wähle aus, wer das Ziel der Attacke sein soll. (Wanstreissa-Boss oder Wanstreissa)

Wirf deine drei Attackenwürfel.

Vergleiche den Stärkewert der Waffe (4) der Ritterin Arcanum mit dem Widerstandswert des Ziels. Beachte, dass der Wanstreissa-Boss einen Widerstandswert von 5 hat. Der Wanstreissa aber nur einen Widerstandswert von 4. Gegenüber dem Wanstreissa-Boss ist der Stärkewert kleiner. Gegenüber dem Wanstreissa ist der Stärkewert gleich. Beachte diesen Unterschied, wenn du gleich die weiteren Schritte abhandelst.

Schau in der Tabelle nach, welche Würfel verfehlen, einen Treffer oder Kritischen Treffer verursachen. Beachte die Hinweise von eben. Es ist wichtig, welcher gegnerische Krieger als Ziel gewählt wurde.

Falls du noch Hilfe brauchst:

Attacken gegen den Wanstreissa-Boss mit einem Würfelwurf von 1, 2, 3 oder 4 verfehlen.

Attacken gegen den Wanstreissa-Boss mit einem Würfelwurf von 5 sind Treffer.

Attacken gegen den Wanstreissa-Boss mit einem Würfelwurf von 6 sind kritische Treffer.

Attacken gegen den Wanstreissa mit einem Würfelwurf von 1, 2 oder 3 verfehlen.

Attacken gegen den Wanstreissa mit einem Würfelwurf von 4 oder 5 sind Treffer.

Attacken gegen den Wanstreissa mit einem Würfelwurf von 6 sind kritische Treffer.

Jeder Treffer verursacht **2 Schadenspunkte**.

Jeder Kritische Treffer verursacht **4 Schadenspunkte**.

Markiere den verursachten Schaden beim gewählten Ziel.

Nachdem die Ritterin Arcanum ihre Attackenaktion abgehandelt hat, gehe zu Punkt 3.

IN SPÄTEREN ZÜGEN

Wenn ein Kämpfer ausgeschaltet wurde, überspringe einfach seinen Zug und mache mit dem nächsten weiter.

Wenn alle Wanstreissa und der Killaboss ausgeschaltet wurden, gehe zu 8.

Wenn alle Vindictoren und die Ritterin Arcanum ausgeschaltet wurden, gehe zu 9.

Wenn die Ritterin Arcanum und der Killaboss ausgeschaltet wurden, gehe zu 10.

Wenn alle Vindictoren und alle Wanstreissa ausgeschaltet wurden, gehe zu 10.



Stormbringer – Warcry

3. Piksgrot: Attackenaktion



Wähle einen der Vindictoren als Ziel deiner Attacke aus.

Wirf für den Piksgrot 3 Attackenwürfel.

Vergleiche den Stärkewert der Waffe des Piksgrot mit dem Widerstandswert des Ziels.

Der Stärkewert des Piksgrot (2) ist kleiner als der Widerstandswert der Vindictoren (6).

Schau in der Tabelle nach, welche Würfel verfehlen, einen Treffer oder Kritischen Treffer verursachen.

Alle Würfelergebnisse von 1, 2, 3 oder 4 **verfehlen** die Vindictoren.

Alle Würfelergebnisse von 5 sind **Treffer**.

Alle Würfelergebnisse von 6 sind **Kritische Treffer**.

Jeder Treffer des Piksgrot verursacht **1 Schadenspunkt**.

Jeder Kritische Treffer des Piksgrot verursacht **3 Schadenspunkte**.

Markiere den verursachten Schaden beim gewählten Ziel (Vindictor A oder B).

Gehe danach zu Punkt 4.

IN SPÄTEREN ZÜGEN

Wenn ein Kämpfer ausgeschaltet wurde, überspringe einfach seinen Zug und mache mit dem nächsten weiter.

Wenn alle Wanstreissa und der Killaboss ausgeschaltet wurden, gehe zu 8.

Wenn alle Vindictoren und die Ritterin Arcanum ausgeschaltet wurden, gehe zu 9.

Wenn die Ritterin Arcanum und der Killaboss ausgeschaltet wurden, gehe zu 10.

Wenn alle Vindictoren und alle Wanstreissa ausgeschaltet wurden, gehe zu 10.



Stormbringer – Warcry

4. Vindicator A: Attackenaktion



Wähle das Ziel deiner Attacke aus: Killaboss oder Piksgrot.

Wirf deine drei Attackenwürfel.

Vergleiche den Stärkewert der Waffe des Vindictors mit dem Widerstandswert des Ziels.

Schau in der Tabelle nach, welche Würfel verfehlen, einen Treffer oder Kritischen Treffer verursachen.

Gegen den Killaboss **verfehlen** alle Würfelergebnisse von 1, 2, 3 oder 4.

Gegen den Killaboss sind alle Würfelergebnisse von 5 **Treffer**.

Gegen den Killaboss sind alle Würfelergebnisse von 6 **Kritische Treffer**.

Gegen den Piksgrot **verfehlen** alle Würfelergebnisse von 1, 2 oder 3.

Gegen den Piksgrot sind alle Würfelergebnisse von 4 oder 5 **Treffer**.

Gegen den Piksgrot sind alle Würfelergebnisse von 6 **Kritische Treffer**.

Jeder Treffer verursacht **2 Schadenspunkte**.

Jeder Kritische Treffer verursacht **5 Schadenspunkte**.

Markiere den verursachten Schaden beim gewählten Ziel (Killaboss oder Piksgrot).

Gehe danach zu Punkt 5.

IN SPÄTEREN ZÜGEN

Wenn ein Kämpfer ausgeschaltet wurde, überspringe einfach seinen Zug und mache mit dem nächsten weiter.

Wenn alle Wanstreissa und der Killaboss ausgeschaltet wurden, gehe zu 8.

Wenn alle Vindictoren und die Ritterin Arcanum ausgeschaltet wurden, gehe zu 9.

Wenn die Ritterin Arcanum und der Killaboss ausgeschaltet wurden, gehe zu 10.

Wenn alle Vindictoren und alle Wanstreissa ausgeschaltet wurden, gehe zu 10.



Stormbringer – Warcry

5. Killaboss: Attackenaktion



Wähle einen Vindictor (A oder B) als Ziel deiner Attacke aus.

Wirf für den Killaboss vier Attackenwürfel. Vergleiche den Stärkewert der Waffe des Killaboss mit dem Widerstandswert des Ziels.

Der Stärkewert des Killaboss (5) ist kleiner als der Widerstandswert der Vindictoren (6).

Schau in der Tabelle nach, welche Würfel verfehlen, einen Treffer oder Kritischen Treffer verursachen. Alle Würfelergebnisse von 1, 2, 3 oder 4 **verfehlen** die Vindictoren.

Alle Würfelergebnisse von 5 sind **Treffer**.

Alle Würfelergebnisse von 6 sind **Kritische Treffer**.

Jeder Treffer des Killaboss verursacht **2 Schadenspunkte**.

Jeder Kritische Treffer des Killaboss verursacht **4 Schadenspunkte**.

Markiere den verursachten Schaden beim gewählten Ziel (Vindictor A oder B).

Gehe zu Punkt 6.

IN SPÄTEREN ZÜGEN

Wenn ein Kämpfer ausgeschaltet wurde, überspringe einfach seinen Zug und mache mit dem nächsten weiter.

Wenn alle Wanstreissa und der Killaboss ausgeschaltet wurden, gehe zu 8.

Wenn alle Vindictoren und die Ritterin Arcanum ausgeschaltet wurden, gehe zu 9.

Wenn die Ritterin Arcanum und der Killaboss ausgeschaltet wurden, gehe zu 10.

Wenn alle Vindictoren und alle Wanstreissa ausgeschaltet wurden, gehe zu 10.



Stormbringer – Warcry

6. Vindictor B: Attackenaktion



Wähle das Ziel deiner Attacke aus: der Killaboss oder der Piksgrot.

Wirf deine drei Attackenwürfel.

Vergleiche den Stärkewert der Waffe des Vindictors mit dem Widerstandswert des Ziels.

Schau in der Tabelle nach, welche Würfel verfehlen, einen Treffer oder Kritischen Treffer verursachen. Wenn du dir nicht sicher bist, schau dir unter Punkt 4 (Vindictor A) die Erläuterungen an. Diese gelten auch für Vindictor B.

Jeder Treffer verursacht **2 Schadenspunkte**.

Jeder Kritische Treffer verursacht **5 Schadenspunkte**.

Markiere den verursachten Schaden beim gewählten Ziel (Killaboss oder Piksgrot).

Gehe danach zu Punkt 7.

IN SPÄTEREN ZÜGEN

Wenn ein Kämpfer ausgeschaltet wurde, überspringe einfach seinen Zug und mache mit dem nächsten weiter.

Wenn alle Wanstreissa und der Killaboss ausgeschaltet wurden, gehe zu 8.

Wenn alle Vindictoren und die Ritterin Arcanum ausgeschaltet wurden, gehe zu 9.

Wenn die Ritterin Arcanum und der Killaboss ausgeschaltet wurden, gehe zu 10.

Wenn alle Vindictoren und alle Wanstreissa ausgeschaltet wurden, gehe zu 10.



Stormbringer – Warcry

7. Wanstreissa: Attackenaktion



Jetzt wurde fast jeder Kämpfer jeweils einmal aktiviert. Nur der Wanstreissa noch nicht. Dieser kann nun als letzter von seinem Spieler aktiviert werden. Die nächste Runde startet damit der Spieler der Moorpirscha wieder bei Punkt 1 mit dem Wanstreissa-Boss.

Der Wanstreißa kann zwei Würfel für seine Attacke werfen.

Da nur die Ritterin Arcanum in Reichweite des Wanstreissas ist, ist sie das Ziel der Attacken.

Wirf deine zwei Attackenwürfel.

Vergleiche den Stärkewert der Waffe des Wanstreissas mit dem Widerstandswert der Ritterin Arcanum.

Schau in der Tabelle nach, welche Würfel verfehlen, einen Treffer oder Kritischen Treffer verursachen. Kommst du schon selber drauf?

Nein? Dann hier nochmal die Erklärung:

Der Stärkewert des Wanstreissas **ist kleiner** als der Widerstandswert der Ritterin Arcanum

Alle Würfelergebnisse von 1, 2, 3 oder 4 **verfehlen** die Ritterin Arcanum.

Alle Würfelergebnisse von 5 sind **Treffer**.

Alle Würfelergebnisse von 6 sind **Kritische Treffer**.

Jeder Treffer verursacht 1 **Schadenspunkt**.

Jeder Kritische Treffer verursacht 4 **Schadenspunkte**.

Markiere den verursachten Schaden bei der Ritterin Arcanum.

Gehe zu Punkt 1.

IN SPÄTEREN ZÜGEN

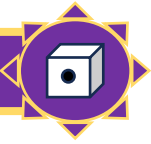
Wenn ein Kämpfer ausgeschaltet wurde, überspringe einfach seinen Zug und mache mit dem nächsten weiter.

Wenn alle Wanstreissa und der Killaboss ausgeschaltet wurden, gehe zu 8.

Wenn alle Vindictoren und die Ritterin Arcanum ausgeschaltet wurden, gehe zu 9.

Wenn die Ritterin Arcanum und der Killaboss ausgeschaltet wurden, gehe zu 10.

Wenn alle Vindictoren und alle Wanstreissa ausgeschaltet wurden, gehe zu 10.



Stormbringer – Warcry

8. Sieg der Sturmgeschmiedeten

9. Sieg der Moorpirscha

10. Unentschieden

Stormbringer – Warcry

Schadensleiste Ritterin Arcanum



Schadensleiste Vindictor A



Schadensleiste Vindictor B



Stormbringer – Warcry

Schadensleiste Killaboss



Schadensleiste Piksgrot



Schadensleiste Wanstreißa-Boss



Schadensleiste Wanstreißa

