



Stormbringer – Warcry

WARHAMMER STORMBRINGER - WARCRY

Worum geht es in dieser PDF?

Dies ist Ausgabe 5 der Serie einer fanbasierten Einführung in das von Games Workshop herausgegebene Miniaturenspiel Warcry.

Grundlage dieser Einführung ist die Zeitschrift „Warhammer – Stormbringer“, welche ab Januar 2024 im deutschsprachigen Zeitschriftenhandel erhältlich ist.

Diese Einführung baut auf den dort enthaltenen Erläuterungen für das Spiel Warhammer: Age of Sigmar auf und überträgt sie auf das Regelwerk des (Schwester-)Spieles Warcry.

Sämtliche Dokumente (Regeln, Profile, usw.), die man für das Spiel Warcry benötigt, sind auf der offiziellen Homepage von Games Workshop verfügbar und können von dort in verschiedenen Sprachen (darunter auch Deutsch) heruntergeladen werden:

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

Eine weitere sehr gute Ressource ist die (englischsprachige) Homepage www.warcrier.net. Dort findet man neben den Regeln auch alle Kämpferprofile strukturiert aufbereitet.

Falls es weitere Fragen gibt, kann man sich im deutschsprachigen Forum www.gw-fanworld.net umsehen. Dort findet man auch die PDF-Dateien dieser Einführung.

Was passiert in der aktuellen Ausgabe?

Neben einer neuen Figur (eine erste Prätorin) erweitert Ausgabe 5 der Zeitschrift Stormbringer die Regeln von Warhammer: Age of Sigmar um den Begriff des Spielzuges und näherer Erläuterung der Nahkampfphase.

Warcry ist etwas anders aufgebaut.

Eine Warcry-Schlacht wird über eine Reihe von Runden ausgetragen, die als Schlachtrunden bezeichnet werden und je in drei Phasen unterteilt sind: die Initiativephase, die Reservephase und die Kampfphase. Sobald alle Phasen abgeschlossen sind, beginnt eine neue Schlachtrunde.

Schlachtrundensequenz

1. INITIATIVEPHASE	2. RESERVEPHASE	3. KAMPFPHASE
Die Spieler ermitteln, wer die Initiative in der Schlachtrunde hat, und entscheiden dann, wie sie ihre Jokerwürfel einsetzen.	In Schlachtrunden nach der ersten können Reservekämpfer auf dem Schlachtfeld eintreffen	Die Spieler aktivieren abwechselnd die Kämpfer ihrer Kriegerscharen.

Wir haben und werden uns zunächst nur ausführlich mit der Kampfphase beschäftigen.



Stormbringer – Warcry

Die Kampfphase

Dazu haben wir in Ausgabe 4 schon folgende Regeln erwähnt:

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

Es gibt Aktionen wie Bewegen, Absetzen und Abwarten. Bisher haben wir nur die Aktion ATTACKIEREN behandelt und werden dabei auch bleiben. Und auch hierbei nutzen wir im Moment nur die Nahkampfattackenaktion.

Wie in der Ausgabe 4 werden wir auch in Ausgabe 5 nicht alle verfügbaren Figuren nutzen.

Wir beschränken uns wieder auf einen kleineren Kampf mit den bisher eingeführten Kampfregeln für Warcry und nutzen die folgenden Figuren:

Auf der Seite der Moorpirscha:

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

Auf der Seite der Sturmgeschmiedeten:

- Erste Praetorin (205 Punkte)
- Zwei Vindictoren (jeweils 135 Punkte)

Die Kämpferprofile und Schadensleisten findest du am Ende dieser PDF-Datei.

TÖDLICHE ENTSCHEIDUNG

In dieser Schlacht wird nicht mehr vorgegeben, welcher Kämpfer zuerst aktiviert und damit attackiert. Sondern die Spieler wählen selbst, welche Kämpfer sie aktivieren wollen.

Der Kampf wird fortgesetzt, bis eine Seite alle Kämpfer des Gegners ausgeschaltet hat. Dies ist für ein Warcry-Spiel eher untypisch, da es meist nicht darum geht, alle Kämpfer auszuschalten, sondern bestimmte Missionsziele zu erreichen. Das kann die Bergung eines magischen Artefaktes sein, das Halten einer Stellung oder ähnliches.

Auch hier kann die eigentliche Bewegung übersprungen werden. Beide Spieler können gleich ihre Kämpfer in Nahkampfreichweite zueinander in den beiden mittleren Kreisen aufstellen.

Killaboss und Piksgrot zusammen mit den beiden Vindictoren in einem Kreis.

Im anderen Kreis stehen sich die Erste Praetorin und der Wanstreißa-Boss sowie der Wanstreißa gegenüber.



Stormbringer – Warcry

Wir kommen damit gleich zur **KAMPFFHASE**.

Wenn du noch nicht sicher bist, wie eine Attacke abläuft, lies dir nochmal die Erklärungen in Ausgabe 3 durch.

1. Moorpirscha: Aktivierung - Attackenaktion

Wähle einen Kämpfer, mit dem du attackieren möchtest und folge der Attackenabfolge in Ausgabe 3. Du kannst einen beliebigen deiner Kämpfer aktivieren. Dieser Kämpfer muss einen Sturmgeschmiedeten-Kämpfer im selben Kreis attackieren.

Beispiel: Du hast vier Kämpfer, damit kannst du also:

- mit deinem Piksgrot einen der Vindictoren attackieren oder
- mit deinem Killaboss einen der Vindictoren attackieren oder
- mit deinem Wanstreißer-Boss die Erste Praetorin attackieren oder
- mit deinem Wanstreißer die Erste Praetorin attackieren

2. Sturmgeschmiedete: Aktivierung - Attackenaktion

Wähle einen Kämpfer, mit dem du attackieren möchtest und folge der Attackenabfolge in Ausgabe 3. Du kannst einen beliebigen deiner Kämpfer aktivieren. Dieser Kämpfer muss einen Moorpirscha-Kämpfer im selben Kreis attackieren.

Beispiel: Du hast drei Kämpfer, damit kannst du also:

- mit einem deiner Vindictoren den Piksgrot oder Killaboss attackieren oder
- mit dem anderen deiner Vindictoren den Piksgrot oder Killaboss attackieren oder
- mit deiner Ersten Praetorin den Wanstreißer-Boss oder den Wanstreißer attackieren

3. Moorpirscha: Aktivierung - Attackenaktion

Wähle einen Kämpfer, mit dem du attackieren möchtest und folge der Attackenabfolge in Ausgabe 3. Du kannst nur einen deiner Kämpfer aktivieren, der bisher noch nicht aktiviert wurde. Dieser Kämpfer muss einen Sturmgeschmiedeten-Kämpfer im selben Kreis attackieren.

Beispiel: Hast Du deinen Piksgrot bereits aktiviert, musst du nun den den Wanstreißer, den Killaboss oder den Wanstreißer-Boss aktivieren.

4. Sturmgeschmiedete: Aktivierung - Attackenaktion

Wähle einen Kämpfer, mit dem du attackieren möchtest und folge der Attackenabfolge in Ausgabe 3. Du kannst nur einen deiner Kämpfer aktivieren, der bisher noch nicht aktiviert wurde. Dieser Kämpfer muss einen Moorpirscha-Kämpfer im selben Kreis attackieren.

Beispiel: Hast Du deine Erste Praetorin bereits aktiviert, musst du nun einen der beiden Vindictoren aktivieren.



Stormbringer – Warcry

5. Moorpirscha: Aktivierung - Attackenaktion

Wähle einen Kämpfer, mit dem du attackieren möchtest und folge der Attackenabfolge in Ausgabe 3. Du kannst nur einen deiner Kämpfer aktivieren, der bisher noch nicht aktiviert wurde. Dieser Kämpfer muss einen Sturmgeschmiedeten-Kämpfer im selben Kreis attackieren.

6. Sturmgeschmiedete: Aktivierung - Attackenaktion

Wähle einen Kämpfer, mit dem du attackieren möchtest und folge der Attackenabfolge in Ausgabe 3. Dieser Kämpfer muss einen Moorpirscha-Kämpfer im selben Kreis attackieren.

Beispiel: Du kannst jetzt nur noch den letzten deiner Kämpfer aktivieren.

7. Moorpirscha: Aktivierung - Attackenaktion

Wähle einen Kämpfer, mit dem du attackieren möchtest und folge der Attackenabfolge in Ausgabe 3. Dieser Kämpfer muss einen Sturmgeschmiedeten-Kämpfer im selben Kreis attackieren.

Beispiel: Du kannst jetzt nur noch den letzten deiner Kämpfer aktivieren.

8. Ende der Schlachtrunde

Nachdem der Spieler der Moorpirscha und der Spieler der Sturmgeschmiedeten jeweils alle ihre Kämpfer aktiviert haben, ist die Schlachtrunde vorbei. Wenn beide Spieler noch mindestens einen Kämpfer auf dem Schlachtfeld haben, beginnt eine neue Schlachtrunde mit der Kampfphase.

Wurden ein oder mehrere Kämpfer ausgeschaltet, muss dies bei der erneuten Aktivierung der verbliebenen Kämpfer berücksichtigt werden. Ausgeschaltete Kämpfer nehmen nicht mehr am Kampf teil (entferne die Figur vom Schlachtfeld) und können auch nicht mehr aktiviert werden.

Beachte, dass sich beide Spieler immer mit der Aktivierung ihrer Kämpfer abwechseln, bis alle Kämpfer aktiviert wurden.

Beispiel: Sind nur noch auf der Seite der Moorpirscha der Killaboss und auf der Seite der Sturmgeschmiedeten die Erste Praetorin und ein Vindicator auf dem Schlachtfeld, dann aktiviert der Spieler der Moorpirscha seinen Killaboss. Danach aktiviert der Spieler der Sturmgeschmiedeten seine Erste Praetorin oder seinen Vindicator und gleich danach seinen anderen Kämpfer.

IN SPÄTEREN ZÜGEN

Wenn du in deinem Kreis alle gegnerischen Kämpfer ausgeschaltet hast, darfst du deine verbliebenen Kämpfer in den Kreis bewegen, in dem sich noch ein gegnerischer Kämpfer befindet.

Deine Kämpfer können diesen Feind attackieren, wenn sie das nächste Mal aktiviert werden.

Wenn keine Sturmgeschmiedeten-Kämpfer übrig sind, gehe zum SIEG DER MOORPIRSCHA.

Wenn keine Moorpirscha-Kämpfer übrig sind, gehe zum SIEG DER STURMGESCHMIEDETEN.

Stormbringer – Warcry

Schadensleiste Erste Praetorin



Schadensleiste Vindictor A



Schadensleiste Vindictor B



Stormbringer – Warcry

Schadensleiste Killaboss



Schadensleiste Piksgrot



Schadensleiste Wanstreißa-Boss



Schadensleiste Wanstreißa

