



Stormbringer – Warcry

WARHAMMER STORMBRINGER - WARCRY

Worum geht es in dieser PDF?

Dies ist Ausgabe 6 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 den 10 Hobgrot-Schlitzas erweitert Ausgabe 6 der Zeitschrift Stormbringer die Regeln von Warhammer: Age of Sigmar um den Fernkampf.

Im Gegensatz zu Warhammer: Age of Sigmar findet der Fernkampf in Warcry nicht in einer eigenen Phase sondern als Aktion in der Kampfphase statt.

Bisher haben wir in der Kampfphase nur die Aktion der Nahkampfattacke genutzt.

Worin besteht nun der Unterschied zwischen einer Fernkampf – und Nahkampfattacke?

Die Art der Attackenaktion bestimmt sich durch den Reichweitenwert der verwendeten Waffe. Eine Nahkampfattackenaktion ist eine Attackenaktion mit einer Waffe, die einen Reichweitenwert von 3 oder weniger hat. Eine Fernkampfattackenaktion ist eine Attackenaktion mit einer Waffe, die einen Reichweitenwert größer 3 hat.

Wenn die Waffe eine Minimal- und Maximalreichweite hat, gilt die Maximalreichweite als ihr Reichweitenwert, wenn ermittelt wird, ob es sich um eine Nahkampfattackenaktion oder eine Fernkampfattackenaktion handelt.

Eine Fernkampfattacke kann also (wie der Name es bereits aussagt) nur über eine Distanz ausgeführt werden. Dazu ist es wichtig, zu bestimmen, ob das Ziel des Angriffs sich innerhalb der Reichweite der Waffe befindet.

Die Reichweite einer Attackenaktion entspricht der Anzahl Zoll des Reichweitenwerts der verwendeten Waffe. Hat die verwendete Waffe etwa Reichweitenwert 3, kann ein Kämpfer innerhalb von 3" um den attackierenden Kämpfer Ziel jener Attackenaktion sein.



Stormbringer – Warcry

Der Reichweitenwert mancher Waffen beinhaltet eine Minimalreichweite und eine Maximalreichweite. Das bedeutet, dass die Attackenaktion keine Kämpfer als Ziel haben kann, die sich in einer bestimmten Entfernung um den attackierenden Kämpfer befinden.

Hat die verwendete Waffe etwa einen Reichweitenwert von 6-20, kann für die Attackenaktion ein Kämpfer innerhalb von 20" als Ziel gewählt werden, aber nicht, wenn sich jener Kämpfer innerhalb von 6" befindet.

Schauen wir uns dazu das Profil eines Hobgrot-Schlitza genauer an.



Die obere Waffenauswahl ist eine Fernkampfwaffe, mit der eine Fernkampfattackenaktion ausgeführt werden kann.

Die Waffe hat eine Mindestreichweite von 3 Zoll und eine Maximalreichweite von 5 Zoll. Die übrigen Werte kennst du bereits von den Nahkampfwaffen. Der Attackenwert ist 2 (entspricht 2 Würfeln). Der Stärkewert beträgt 4 (Vergleichswert in der Tabelle zum Widerstandswert des Ziels) und die Schadenspunkte betragen 2 bzw. 4 (für normale bzw. kritische Treffer).

Hinweis - Es gibt aber eine entscheidende Einschränkung, die in Warcry zu beachten ist: Fernkampfattackenaktionen dürfen **nicht** gegen feindliche Kämpfer ausgeführt werden, die sich innerhalb von 1" um einen anderen Kämpfer aus der Kriegerschar des attackierenden Kämpfers befinden – das Risiko, den Verbündeten zu treffen, ist zu groß!

Ansonsten wird eine Fernkampfattackenaktion genauso ausgeführt wie eine Nahkampfattacke.

Du kannst also auch bei einer Fernkampfattacke der Attackenabfolge in Ausgabe 3 folgen.

Auch die Sturmgeschmiedeten haben einen Kämpfer, der über eine Fernkampfwaffe verfügt. Kannst du dich noch an das Profil der Ritterin Arcanum erinnern. Hier ist es noch einmal:



Im folgenden Kampf werden wir ihre Fernkampfwaffe nutzen. Die Fernkampfwaffe der Ritterin Arcanum hat eine Reichweite von mindestens 3 Zoll und maximal 7 Zoll. Einen Attackenwert von 2. Eine Stärke von 4 und Trefferpunkte von 3 bzw. 6.



Stormbringer – Warcry

EXPLOSION DER GEWALT

Wie bereits erwähnt, kann eine Fernkampfattacke nicht gegen gegnerische Kämpfer gerichtet werden, die sich in der Nähe (genau 1 Zoll Entfernung) zu anderen befreundeten Kämpfern befinden. Somit kann der Kampf nicht, wie in der Zeitschrift Stormbringer beschrieben, nach Warcry-Regeln abgewickelt werden. Wir werden also einfach die Kämpfer mit Fernkampfwaffen gegeneinander antreten lassen und nutzen dafür folgende Figuren:

Auf der Seite der Moorpirscha:

- Hobgrot-Boss (70 Punkte)
- Zwei Hobgrot-Schlitza (je 70 Punkte)

Auf der Seite der Sturmgeschmiedeten:

- Ritterin Arcanum (205 Punkte)

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

TÖDLICHE ENTSCHEIDUNG

Stelle die Hobgrot-Schlitza in einem Kreis auf. Die Ritterin Arcanum in einem anderen Kreis.

In diesem Scharmützel wird kein Kämpfer bewegt und die gegnerischen Kämpfer stehen in verschiedenen Kreisen voneinander entfernt.

Es werden nur Fernkampfattackenaktionen ausgeführt.

Achte darauf, die korrekte Waffe und deren entsprechenden Werte zu nutzen.

Schau dir dazu auch die Profile der Kämpfer auf der vorhergehenden Seite nochmals genau an.

Der Kampf wird fortgesetzt, bis eine Seite alle Kämpfer des Gegners ausgeschaltet hat.



Stormbringer – Warcry

1. Moorpirscha: Aktivierung – Attackenaktion - Fernkampf

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 die Ritterin Arcanum attackieren, da sie das einzig verfügbare Ziel der Fernkampfattackenaktion ist.

2. Sturmgeschmiedete: Aktivierung – Attackenaktion - Fernkampf

Wähle die Ritterin Arcanum und folge der Attackenabfolge in Ausgabe 3. Du kannst frei wählen, ob du einen der zwei Hobgrot-Schlitzza oder den Hobgrot-Boss als Ziel deiner Fernkampfattacke haben möchtest. Folge der Attackenabfolge in Ausgabe 3.

3. Moorpirscha: Aktivierung – Attackenaktion - Fernkampf

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.

4. Moorpirscha: Aktivierung – Attackenaktion - Fernkampf

Der Spieler der Sturmgeschmiedeten hat keinen weiteren Kämpfer, daher darfst du gleich deinen dritten und letzten Kämpfer aktivieren.

Wähle den Kämpfer, den du noch nicht aktiviert hast und folge der Attackenabfolge in Ausgabe 3.

5. 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.

IN SPÄTEREN ZÜGEN

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 Ritterin Arcanum



Schadensleiste Hobgrot-Boss



Schadensleiste Hobgrot-Schlitz A



Schadensleiste Hobgrot-Schlitz B

