



Stormbringer – Warcry

WARHAMMER STORMBRINGER - WARCRY

Worum geht es in dieser PDF?

Dies ist Ausgabe 7 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.



Stormbringer – Warcry

Was passiert in der aktuellen Ausgabe?

In Ausgabe 7 der Zeitschrift Stormbringer kommt Bewegung ins Spiel. Man erhält neben den beiden Farben noch ein biegsames Lineal in der Maßeinheit Zoll (abgekürzt als “). Dieses wird zum Messen von Entfernungen (zum Beispiel für Bewegungen oder Fernkampf) benötigt.

Viele Erläuterungen treffen auch auf das Spiel Warcry zu. Die Punkte „In Zoll messen“, „Das Lineal“, „Modellbases“ und „Modelle bewegen“ passen auch so für Warcry. Auch wohin du einen Kämpfer bewegen kannst, stimmt mit den vorgestellten Erläuterungen überein.

In Warcry gibt es aber keine Einheiten – jeder Kämpfer wird einzeln bewegt (im Rahmen seiner Aktivierung). Da es keine Einheiten gibt, müssen die Kämpfer auch nicht in einer bestimmten Reichweite zueinander sein oder in Formation bleiben.

Und natürlich sind es nicht die Truppenschriftrollen, in denen der Bewegungswert zu sehen ist, sondern das Kämpferprofil. Wenn du nicht mehr weißt, welcher Wert im Kämpferprofil der Bewegungswert ist, schau nochmal in Ausgabe 3 dieser Einführung nach. Dort wurde das Kämpferprofil detailliert vorgestellt.

Die Bewegung eines Kämpfers findet in der Kampfphase statt. Die Bewegung ist eine Aktion. Weitere Aktionen, die du schon kennst, ist die Nahkampf- und Fernkampfattacke.

Bisher hat jeder Kämpfer bei seiner Aktivierung immer genau eine Aktion (eine Nahkampf- oder Fernkampfattacke) ausgeführt.

Pro Aktivierung stehen einem Kämpfer aber immer 2 Aktionen zur Verfügung.

Wenn ein Spieler einen Kämpfer aktiviert, führt dieser Kämpfer 2 Aktionen aus. Führe die erste Aktion aus, bevor du die zweite auswählst. Ein Kämpfer kann dieselbe Aktion zweimal hintereinander ausführen, wenn das gewünscht ist (zum Beispiel eine Bewegungsaktion gefolgt von einer Bewegungsaktion).

Zusätzliche Aktionen

Manche Regeln ermöglichen einem Kämpfer eine zusätzliche Aktion. Ein Kämpfer kann beliebig viele zusätzliche Aktionen zusätzlich zu seinen 2 Aktionen ausführen.

Die Regeln zur Angriffsphase finden in Warcry keine Anwendung.

Zu den Reichweitenwerten der verwendeten Waffen hattest du bereits in Ausgabe 6 dieser Einführung etwas lesen können. Vielleicht schaust du dir dies nochmals gut an.

Stormbringer – Warcry

Wie bewegt man die Kämpfer in Warcry?

Nachfolgend findest du die allgemeinen Regeln dazu:

Ein Kämpfer kann seine Position auf dem Schlachtfeld verändern, indem er eine Bewegungsaktion ausführt.

Jeder Kämpfer hat einen Bewegungswert, der in seinem Profil angegeben ist und die Entfernung in Zoll bestimmt, die er in einer einzelnen Bewegungsaktion zurücklegen kann.

Wenn ein Kämpfer eine Bewegungsaktion ausführt, gibt es 4 Arten von Bewegung, die er ausführen kann: normale Bewegungen, springen, klettern und fliegen. Ein Kämpfer kann diese Bewegungsarten in beliebiger Kombination als Teil einer einzelnen Bewegungsaktion ausführen, solange die Gesamtdistanz in Zoll, die er sich bewegt, nicht den Bewegungswert des Kämpfers überschreitet.

Hinweis: Zunächst wird nur die normale Bewegung genutzt.

Während sich ein Kämpfer über das Schlachtfeld bewegt, kann er sich beliebig drehen, solange sich am Ende der Bewegungsaktion kein Teil des Kämpfers weiter von seiner Startposition befindet, als die Anzahl Zoll beträgt, die seinem Bewegungswert entspricht.

Es gelten einige allgemeine Einschränkungen, die ein Kämpfer beachten muss, wenn er eine Bewegungsaktion ausführt:

- Ein Kämpfer darf sich nicht durch andere Kämpfer bewegen.
siehe auch „Wohin du dich bewegen kannst“ in der Zeitschrift Stormbringer
- Kein Teil eines Kämpfers darf sich über eine Schlachtfeldkante bewegen.
siehe auch „Wohin du dich bewegen kannst“ in der Zeitschrift Stormbringer
- Ein Kämpfer darf sich nicht durch irgendeinen Teil eines Geländestücks hindurchbewegen.
dies wird in späteren Ausgaben erläutert
- Ein Kämpfer darf eine Bewegungsaktion nicht beginnen, wenn er sich innerhalb von 1" um einen oder mehrere feindliche Kämpfer befindet. Er muss stattdessen eine Absetzenaktion ausführen, wenn er sich fortbewegen will.
dies wird in späteren Ausgaben erläutert

NORMALE BEWEGUNGEN

Während einer Bewegungsaktion kann sich ein Kämpfer normal bewegen, solange sich die Mitte seines Bases auf dem Schlachtfeldboden oder einer Plattform befindet. Wenn sich ein Kämpfer normal bewegt, muss sich die Mitte seines Bases zu jedem Zeitpunkt auf dem Schlachtfeldboden oder einer Plattform befinden, es sei denn, er bewegt sich über niedriges Gelände.

Einige der Punkte kommen dir sicher aus der Zeitschrift Stormbringer bekannt vor, andere Details werden erst später hinzukommen und erläutert. Ignoriere diese Informationen zunächst.



Stormbringer – Warcry

TEILEN UND HERRSCHEN

Wie üblich werden nicht alle Miniaturen für das Scharmützel nach Warcry-Regeln genutzt, sondern:

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)

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

Stelle die Kämpfer ähnlich wie in der Zeitschrift Stormbringer auf. Die Ritterin Arcanum und die beiden Wanstreißa in den mittleren Kreis bereits in Nahkampfkontakt. Killaboss und Piksgrot auf der einen Seite sowie die beiden Vindictoren auf der anderen Seite.

Achte auf die Siegbedingungen:

Der Spieler der Moorpirscha gewinnt, wenn es ihm gelingt, die Ritterin Arcanum auszuschalten.

Der Spieler der Sturmgeschmiedeten gewinnt, wenn es ihm gelingt, die beiden Wanstreißa auszuschalten.

Im nachfolgenden Spiel sind Phasen nicht von Bedeutung. Alles (hauptsächlich Bewegung und Angriff) findet im Rahmen der Aktivierung der Kämpfer statt.

Denk daran, dass jedem Kämpfer in seiner Aktivierung 2 Aktionen zur Verfügung stehen.



Stormbringer – Warcry

1. Sturmgeschmiedete: Aktivierung des ersten Kämpfers

Der Spieler der Sturmgeschmiedeten ist völlig frei in seiner Entscheidung, welcher Kämpfer zuerst aktiviert werden soll.

Das kann zum Beispiel die Ritterin Arcanum sein.

Da sie bereits in Nahkampfreichweite zu den beiden Wanstreißa ist, kann sie dann mit 2 Attackenaktionen diese angreifen.

Oder der Spieler entscheidet sich dafür, zunächst einen Vindicator in den Nahkampf zu bewegen. Auch dazu stehen ihm pro Aktivierung 2 Aktionen zur Verfügung. Er könnte einen Vindicator zweimal mit jeweils 4 Zoll in Richtung der Wanstreißa bewegen oder er stürmt auf den Killaboss zu, um ihn daran zu hindern, in den Kampf einzugreifen.

2. Moorpirscha: Aktivierung des ersten Kämpfers

Auch der Spieler der Moorpirscha steht vor der Qual der Wahl.

Greift er zuerst mit dem Wanstreißa-Boss die Ritterin Arcanum an? Dafür hätte dieser 2 Attackenaktionen zur Verfügung.

Oder er bewegt seinen Killaboss in Richtung Ritterin Arcanum, um diese in späteren Runden zusätzlich zu den Wanstreißa attackieren zu können.

3. Weitere Aktivierungen

Der Spieler der Sturmgeschmiedeten und der Spieler der Moorpirscha wechseln sich nun gegenseitig mit der Aktivierung ihrer Kämpfer ab. Da der Spieler der Sturmgeschmiedeten nicht so viele Kämpfer hat, wird er mit seinen Aktivierungen schneller fertig sein als der Spieler der Moorpirscha. Dieser kann dann alle Kämpfer, die noch nicht aktiviert wurden, hintereinander aktivieren.

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.

4. Ende der Schlachtrunde

Nachdem der Spieler der Moorpirscha und der Spieler der Sturmgeschmiedeten jeweils alle ihre Kämpfer aktiviert haben, ist die Schlachtrunde vorbei. Wenn entweder die Ritterin Arcanum und mindestens noch ein Wanstreißa auf dem Schlachtfeld sind, beginnt eine neue Schlachtrunde.

Wenn die Ritterin Arcanum ausgeschaltet wurde, gehe zum SIEG DER MOORPIRSCHA.

Wenn beide Wanstreißa ausgeschaltet wurden, gehe zum SIEG DER STURMGESCHMIEDETEN.

Stormbringer – Warcry

Schadensleiste Ritterin Arcanum



Schadensleiste Vindictor A



Schadensleiste Vindictor B



Stormbringer – Warcry

Schadensleiste Killaboss



Schadensleiste Piksgrot



Schadensleiste Wanstreißa-Boss



Schadensleiste Wanstreißa

