



Stormbringer – Warcry

WARHAMMER STORMBRINGER - WARCRY

Worum geht es in dieser PDF?

Dies ist Ausgabe 8 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?

Mit Ausgabe 8 der Zeitschrift Stormbringer erhält man die Miniatur des Fürst Imperatant und seinen Gryphhund. Regeltechnisch wird die Bewegung ausgebaut.

In der vorhergehenden Ausgabe haben wir schon erwähnt, dass die Bewegung eine mögliche Aktion eines Kämpfers in Warcry ist. Die ausführlichen Erläuterungen zur Bewegung findest du in der vorhergehenden Ausgabe 7. Dabei wurde erwähnt, dass es 4 Arten von Bewegung gibt und zunächst einmal nur die normale Bewegung behandelt wurde.

Hinweis: In Warcry gibt es keine spezielle Angriffsbewegung.

Ein Spieler kann also einen seiner Kämpfer aktivieren, um diesen zu bewegen. Befindet sich der Kämpfer dann mit seiner Nahkampfwaffe in Reichweite eines Gegners, kann er diesen attackieren. Er benötigt keine spezielle Angriffsbewegung, um dies zu tun.

Auch Rennen gibt es in Warcry nicht.

Soll ein Kämpfer besonderes weit bewegt werden, müssen beide Aktionen als Bewegungsaktion genutzt werden.

Wir haben aber schon erwähnt, dass ein Kämpfer in Warcry eine Bewegungsaktion nicht beginnen darf, 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 entspricht im weiteren Sinne der Bewegungsart des Zurückziehens in Warhammer Age of Sigmar.

Die Absetzenaktion

Wenn sich ein Kämpfer innerhalb von 1" um einen feindlichen Kämpfer befindet, kann er eine **Absetzenaktion** ausführen, um sich wegzubewegen. Wenn ein Kämpfer eine Absetzenaktion ausführt, kann der Kämpfer eine normale Bewegung bis zu 3" weit in eine beliebige Richtung ausführen, muss aber seine Aktion weiter als 1" von allen feindlichen Kämpfern entfernt beenden. Falls das unmöglich ist, kann der Kämpfer keine Absetzenaktion ausführen und muss stattdessen eine andere Aktion ausführen.

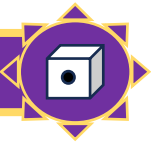
Die Abwartenaktion

In Warhammer: Age of Sigmar kann eine Einheit stationär bleiben. Auch in Warcry gibt es so etwas ähnliches: die Abwartenaktion.

Eine **Abwartenaktion** kann auf zwei verschiedene Weisen eingesetzt werden.

Wenn ein Kämpfer die Abwartenaktion als letzte Aktion seiner Aktivierung ausführt, endet seine Aktivierung. Die Abwartenaktion wird auf diese Weise eingesetzt, wenn der Kämpfer nichts anderes zu tun hat (zum Beispiel wenn er sich nicht in Reichweite befindet, um zu attackieren, und sich nicht bewegen möchte).

Alternativ kann ein Kämpfer die Abwartenaktion als erste Aktion seiner Aktivierung ausführen. Der Kämpfer gilt dann als abwartend. Lege einen Abwarten-Marker an den Kämpfer, um anzuzeigen, dass er abwartet. Wenn ein Kämpfer auf diese Weise eine Abwartenaktion ausführt, endet seine Aktivierung, aber der Kämpfer kann später in dieser Kampfphase noch einmal aktiviert werden. Wenn dieser Kämpfer zum zweiten Mal aktiviert wird, kann er in jener Aktivierung nur 1 Aktion ausführen.



Stormbringer – Warcry

Das Wichtigste nochmals in Kürze:

In der Kampfphase wechseln sich die Spieler mit der Aktivierung ihrer Kämpfer ab.

Aktiviert ein Spieler einen seiner Kämpfer stehen diesem 2 Aktionen zur Verfügung.

Folgende Aktionen können (derzeit) ausgeführt werden:

- Bewegen (siehe Ausgabe 7)
- Absetzen (Erläuterungen in dieser Ausgabe)
- Abwarten (Erläuterungen in dieser Ausgabe)
- Attackieren
entweder eine Nahkampfattacke (siehe insbesondere Ausgabe 3 aber auch folgende)
oder eine Fernkampfattacke (siehe Ausgabe 6)

Dieselbe Aktion kann auch zweimal hintereinander ausgeführt werden.



Stormbringer – Warcry

EINNEHMEN UND HALTEN

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

Auf der Seite der Sturmgeschmiedeten:

- Fürst Imperatant (240 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. Den Fürst Imperatant und die vier Hobgrot jeweils an den Spielfeldkanten. Killaboss und Piksgrot sowie die beiden Vindictoren auf der entgegengesetzten Seite in Nahkampfkontakt.

Beachte die Siegbedingungen und denke daran, dass der Fernkampf nicht gegen feindliche Kämpfer ausgeführt werden darf, die sich innerhalb von 1" um einen anderen Kämpfer aus der Kriegerschar des attackierenden Kämpfers befinden.



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 Fürst Imperatant sein.

Dieser kann sich bewegen und eine Fernkampfattacke auf die Hobgrots ausführen.

Oder der Spieler entscheidet sich dafür, zunächst einen Vindictor zu aktivieren und mit ihm zwei Nahkampfattacken gegen Killaboss oder Piksgrot auszuführen.

2. Moorpirscha: Aktivierung des ersten Kämpfers

Der Spieler der Moorpirscha hat wieder einmal bedeutend mehr Kämpfer auf dem Schlachtfeld als der Spieler der Sturmgeschmiedeten.

Greift er zuerst mit dem Killaboss einen Vindictor an? Dafür stehen ihm 2 Attackenaktionen zur Verfügung.

Oder bewegt er einen seiner Hobgrots und versucht in Fernkampfreichweite zum Fürst Imperatant zu kommen?

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. Solange noch mindestens ein Kämpfer der Sturmgeschmiedeten oder ein Kämpfer der Moorpirscha auf dem Schlachtfeld sind, beginnt eine neue Schlachtrunde.

Wenn alle Sturmgeschmiedeten ausgeschaltet wurden, gehe zum SIEG DER MOORPIRSCHA.

Wenn alle Moorpirscha ausgeschaltet wurden, gehe zum SIEG DER STURMGESCHMIEDETEN.

Wenn am Ende von Runde 5 beide Spieler noch Kämpfer auf dem Schlachtfeld haben, endet dieser Kampf unentschieden.

Stormbringer – Warcry

Schadensleiste Fürst Imperatant



Schadensleiste Vindictor A

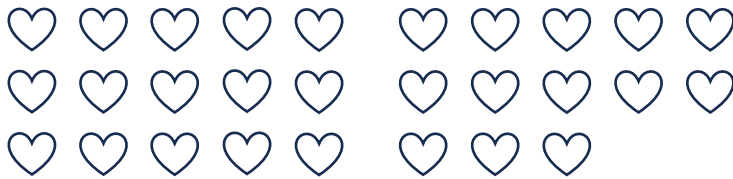


Schadensleiste Vindictor B



Stormbringer – Warcry

Schadensleiste Killaboss



Schadensleiste Piksgrot



Schadensleiste Hobgrot-Boss



Schadensleiste Hobgrot-Schlitz A



Schadensleiste Hobgrot-Schlitz B



Schadensleiste Hobgrot-Schlitz C

