



Stormbringer – Warcry

WARHAMMER STORMBRINGER - WARCRY

Worum geht es in dieser PDF?

Dies ist Ausgabe 9 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 9 der Zeitschrift Strombringer erhält man die Miniatur des Sumpfrufa-Schamanen und des Topfgrots. Regeltechnisch wird die Magie eingeführt.

In Warcry gibt es keine Heldenphase und keine direkte Anwendung von Zaubersprüchen. Diese sind regeltechnisch als Fernkampfattacken umgesetzt.

Dafür gibt es aber etwas anderes in Warcry: die **Reaktion**

Reaktionen sind Dinge, die ein Kämpfer während der Aktivierung eines feindlichen Kämpfers tun kann.

Es gibt 3 universelle Reaktionen, die jeder Kämpfer ausführen kann. Sie sind unten aufgeführt. Außerdem können die Runenzeichen eines Kämpfers ihm Zugang zu anderen Reaktionen ermöglichen.

Jede Reaktion beschreibt, wann der Kämpfer die Reaktion ausführen kann. Zu diesem Zeitpunkt muss der Spieler des Kämpfers ansagen, dass der Kämpfer eine Reaktion ausführt.

Damit ein Kämpfer eine Reaktion ausführen kann, muss mindestens eine der folgenden Bedingungen erfüllt sein:

1. Der Kämpfer wurde in dieser Schlachtrunde noch nicht aktiviert.
2. Der Kämpfer wurde aktiviert, wartet aber ab.

Für jede Aktion, die ein feindlicher Kämpfer ausführt, darf nicht mehr als 1 Reaktion ausgeführt werden. Jedes Mal, wenn ein Kämpfer eine Reaktion ausführt, gib er in jener Schlachtrunde eine seiner Aktionen auf. Wenn ein Kämpfer in einer Schlachtrunde noch nicht aktiviert wurde, kann er bis zu 2 Reaktionen ausführen. Wenn er 1 Reaktion ausgeführt hat und später in jener Schlachtrunde aktiviert wird, kann er nur 1 Aktion ausführen und er kann die Abwartenaktion nicht ausführen, um abzuwarten.

Wenn er 2 Reaktionen ausgeführt hat, wird er als ein Kämpfer behandelt, der bereits aktiviert wurde, und kann in jener Schlachtrunde nicht mehr zum Aktivieren gewählt werden.

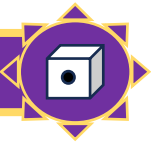
Wenn ein Kämpfer abwartet, kann er eine Reaktion ausführen, doch wenn er dies tut, kann er in jener Schlachtrunde nicht ein zweites Mal zum Aktivieren gewählt werden.

UNIVERSELLE REAKTIONEN

Konter: Ein Kämpfer kann diese Reaktion ausführen, nachdem er als Ziel einer Nahkampfattackenaktion gewählt wurde, aber bevor die Trefferwürfe abgelegt werden. Weise dem attackierenden Kämpfer für jeden Trefferwurf, der verfehlt, 1 Schadenspunkt zu. Weise dem attackierenden Kämpfer für jeden Trefferwurf von 1 stattdessen 2 Schadenspunkte zu.

In Deckung gehen: Ein Kämpfer kann diese Reaktion ausführen, nachdem er als Ziel einer Fernkampfattackenaktion gewählt wurde, aber bevor die Trefferwürfe abgelegt werden. Nachdem die Trefferwürfe abgelegt wurden, wirf einen Würfel für jeden kritischen Treffer. Bei 4+ wird jener kritische Treffer stattdessen zu einem normalen Treffer.

Mach sie nieder: Ein Kämpfer kann diese Reaktion ausführen, wenn ein sichtbarer feindlicher Kämpfer innerhalb von 1" um ihn eine Absetzenaktion ausführt, aber bevor sich jener Kämpfer fortbewegt. Wirf einen Würfel. Weise jenem feindlichen Kämpfer bei einer gewürfelten 4 oder mehr (kurz: 4+) W6 Schadenspunkte zu.



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 (siehe Ausgabe 8)
- Abwarten (siehe Ausgabe 8)
- 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.

Schließlich können Kämpfer noch Reaktionen während der Aktivierung eines feindlichen Kämpfers ausführen, etwa um eine Attacke zu kontern oder in Deckung zu gehen. Erläuterungen dazu findest in dieser Ausgabe.



Stormbringer – Warcry

ARKANER ANGRIFF

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

Auf der Seite der Moorpirscha:

- Sumpfrufa-Schamane (165 Punkte)
- Topfgrot (45 Punkte)
- Wanstreißa-Boss (145 Punkte)
- 2 Wanstreißa (je 75 Punkte)

Auf der Seite der Sturmgeschmiedeten:

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

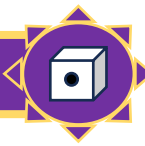
Die Kämpferprofile und Schadensleisten findest du am Ende dieser PDF-Datei.

Stelle die Kämpfer ähnlich wie in der Zeitschrift Stormbringer auf.

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.

Denke daran, dass Kämpfer Reaktionen ausführen können.

Würde zum Beispiel der schwache Topfgrot gleich mit der ersten Aktivierung der Sturmgeschmiedeten Ziel einer Fernkampfattacke und damit eventuell ausgeschaltet werden, kann er als Reaktion in Deckung gehen. Er hätte so eine größere Chance, die Fernkampfattacke zu überleben.



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.

Diese kann sich bewegen und eventuell eine Fernkampfattacke ausführen.

Oder der Spieler entscheidet sich dafür, zunächst einen Vindictor zu aktivieren und bewegt diesen um eventuell in den Nahkampf mit den Wanstreißa zu kommen.

2. Moorpirscha: Aktivierung des ersten Kämpfers

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

Bewegt er seinen Sumpfrufa-Schamanen um in Fernkampfreichweite zu den Sturmgeschmiedeten zu kommen?

Oder bewegt er einen seiner Wanstreißa, um sich mutig den Vindictoren zu stellen?

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 Ritterin Arcanum



Schadensleiste Vindictor A



Schadensleiste Vindictor B



Stormbringer – Warcry

Schadensleiste Sumpfrufa-Schamane



Schadensleiste Topfgrot



Schadensleiste Wanstreißa-Boss



Schadensleiste Wanstreißa X



Schadensleiste Wanstreißa Y

