

## **WARCRY – HERZLICH WILLKOMMEN**

Herzlich Willkommen zur Einführung in das Miniaturenspiel **Warcry**.

Warcry ist der kleine Bruder von Warhammer Age of Sigmar. Es spielt, wie sein großer Bruder, im Zeitalter des Sigmar. Vieles, was du von dort kennst, gilt auch für Warcry. Einige Regeln werden dir bekannt vorkommen, andere aber werden sehr unterschiedlich sein.

Der auffälligste Unterschied ist sicher die Anzahl der Figuren, die in einem Spiel gegeneinander antreten. In Warhammer Age of Sigmar stehen sich gewaltige Armeen mit vielen Figuren gegenüber.

In Warcry kämpfen kleine Trupps von mindestens 3 und höchstens 15 Miniaturen gegeneinander. Das kann ein zufälliges Aufeinandertreffen von zwei Grenzpatrouillen sein. Oder ein Kommandotrupp hat die Aufgabe, ein magisches Artefekt auf feindlichem Gebiet zu bergen. Der jeweilige Gegner würde dabei wohl eher von Diebstahl sprechen.

Diese Einführung soll dir schrittweise den Einstieg in das Spiel Warcry zeigen.

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

Was brauchst du, um mit Warcry zu beginnen?

- Diese Einführung
- Die Schadenspunkteleisten am Ende dieser Einführung

Zusätzlich aus der Ausgabe 1 der Zeitschrift Stormbringer:

- Den Killaboss
- Die Ritterin Arcanum
- Die sechsseitigen Würfel (W6)
- Die Spielmatte

## **DAS SPIEL BEGINNT**

Auch in Warcry werden zunächst die beiden Champions gegeneinander antreten.

Stellt eure Miniaturen, wie im Abschnitt „A – Spielen 1 – In den Kampf bewegen“ auf und bewegt sie in den Mittelkreis.

## ATTACKE DER RITTERIN ARCANUM

### 1. Ritterin Arcanum: Trefferwürfe

Wirf 3 Würfel (3 W6)



Würfe von 1, 2, 3 oder 4 **misslingen** und **verfehlen** den Killaboss



Würfe von 5 haben einen **Treffer** verursacht



Würfe von 6 haben einen **kritischen Treffer** verursacht

### 2. Ritterin Arcanum: Gesamtschaden ermitteln

Jeder Treffer (Würfe mit der Augenzahl 5) verursacht einen Schaden von 2.

Jeder kritische Treffer (Würfe mit der Augenzahl 6) verursacht einen Schaden von 4.



In diesem Beispiel wäre der Gesamtschaden  $6 = (0 + 2 + 4)$ .

Markiere die Schadenspunkte (Durchstreichen, Umkreisen, Ausmalen) auf der Schadensleiste des Killaboss.

### 3. Den Killaboss besiegen

Wenn das letzte Herz auf der Schadensleiste des Killaboss markiert ist, hast du ihn besiegen können.

Wenn nicht, geht es nun weiter mit **Punkt 4**.

## ATTACKE DES KILLABOSS

### 4. Killaboss: Trefferwürfe

Wirf 4 Würfel (4 W6). Ja, der Killaboss darf einen Würfel mehr werfen als die Ritterin Arcanum.



Würfe von 1, 2, 3 oder 4 **misslingen** und **verfehlen** die Ritterin



Würfe von 5 haben einen **Treffer** verursacht

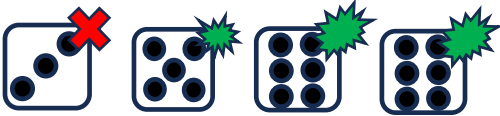


Würfe von 6 haben einen **kritischen Treffer** verursacht

### 5. Killaboss: Gesamtschaden ermitteln

Jeder Treffer (Würfe mit der Augenzahl 5) verursacht einen Schaden von 2.

Jeder kritische Treffer (Würfe mit der Augenzahl 6) verursacht einen Schaden von 4.



In diesem Beispiel wäre der Gesamtschaden  $10 = (0 + 2 + 4 + 4)$ .

Markiere die Schadenspunkte (Durchstreichen, Umkreisen, Ausmalen) auf der Schadensleiste der Ritterin.

### 6. Die Ritterin besiegen

Wenn das letzte Herz auf der Schadensleiste der Ritterin markiert ist, hast du sie besiegen können.

Wenn nicht, geht es nun weiter mit **Punkt 1**.

### Schadensleisten

Sowohl die Ritterin Arcanum als auch der Killaboss haben 28 Lebenspunkte. Im Vergleich zum großen Bruder Warhammer Age of Sigmar haben die Figuren in Warcry bedeutend mehr Lebenspunkte.

Wenn die Anzahl der einem Kämpfer zugewiesenen Schadenspunkte seinem Lebenspunktwert entspricht, wird dieser Kämpfer ausgeschaltet.

Es gibt viele Möglichkeiten den erlittenen Schaden zu zählen.

- Du kannst für jeden Schaden einen Strich auf einem Zettel machen
- Du kannst Cent-Münzen nutzen, um den Schaden zu zählen
- Du kannst die untenstehenden Schadensleisten verwenden
- Vielleicht fallen dir noch weitere Möglichkeiten ein

#### Schadensleiste Ritterin Arcanum



#### Schadensleiste Killaboss



Du möchtest mehr?

Du bist traurig, dass der kleine Piksgrot nicht zum Einsatz kam?

Dann blättere weiter und schau, wie der Piksgrot sich in einem kleinen Scharmützel schlägt oder besser gesagt: geschlagen wird.

Aber sei gewarnt: Das wird ein ungleicher Kampf.

## Ein ungleicher Kampf

Du willst es also wirklich wissen? Sag nicht, man hätte dich nicht gewarnt.

Eigentlich wollte der kleine Piksgrot nur einen einfachen Auftrag für den Killaboss erledigen: ein einfacher Botengang. Doch in einer engen Schlucht trifft er plötzlich auf eine Sturmgeschmiedete. Er weiß, dass er keine Chance hat. Aber die will er trotzdem nutzen.

Du wirst schnell bemerken, dass hier zwei ungleiche Gegner aufeinandertreffen. Der Piksgrot will aber den Überraschungsmoment nutzen und stürzt sich auf die Ritterin Arcanum.

### ATTACKE DES PIKSGROT

#### 1.a) Piksgrot: Trefferwürfe

Wirf 3 Würfel (3 W6).



Würfe von 1, 2, 3 oder 4 **misslingen** und **verfehlen** die Ritterin



Würfe von 5 haben einen **Treffer** verursacht



Würfe von 6 haben einen **kritischen Treffer** verursacht

#### 2.a) Piksgrot: Gesamtschaden ermitteln

Jeder Treffer (Würfe mit der Augenzahl 5) verursacht einen Schaden von 1.

Jeder kritische Treffer (Würfe mit der Augenzahl 6) verursacht einen Schaden von 3.

Du bemerkst sicher, dass der Piksgrot nicht so stark ist und geringeren Schaden als Ritterin oder Killaboss verursacht.



In diesem Beispiel wäre der Gesamtschaden  $4 = (0 + 1 + 3)$ .

Markiere die Schadenspunkte (Durchstreichen, Umkreisen, Ausmalen) auf der Schadensleiste der Ritterin.

#### 3.a) Die Ritterin besiegen

Wenn das letzte Herz auf der Schadensleiste der Ritterin markiert ist, hast du sie besiegen können.

Ganz ehrlich: Das wird wohl nie passieren. Daher geht es nun weiter mit **Punkt 4a**.

## ATTACKE DER RITTERIN ARCANUM

### 4.a) Ritterin Arcanum: Trefferwürfe

Wirf 3 Würfel (3 W6)



Würfe von 1, 2 oder 3 **misslingen** und **verfehlen** den Piksgrot



Würfe von 4 oder 5 haben einen **Treffer** verursacht



Würfe von 6 haben einen **kritischen Treffer** verursacht

Du wunderst dich sicher, warum plötzlich auch die Würfe mit der Augenzahl 4 einen Treffer verursachen. Das liegt daran, dass der Piksgrot einen geringeren Widerstandswert hat. Was das ist und wofür dieser Wert gut ist, erfährst du einmal später. Jetzt genügt es, wenn du dich an die Schritte hältst.

### 5.a) Ritterin Arcanum: Gesamtschaden ermitteln

Jeder Treffer (Würfe mit der Augenzahl 4 oder 5) verursacht einen Schaden von 2.

Jeder kritische Treffer (Würfe mit der Augenzahl 6) verursacht einen Schaden von 4.



In diesem Beispiel wäre der Gesamtschaden  $6 = (0 + 2 + 4)$ .

Markiere die Schadenspunkte (Durchstreichen, Umkreisen, Ausmalen) auf der Schadensleiste des Piksgrot.

### 6.a) Den Piksgrot besiegen

Wenn das letzte Herz auf der Schadensleiste des Piksgrot markiert ist, hast du ihn besiegen können. Das kann durchaus bereits mit der ersten Attacke geschehen.

Als Spieler des Piksgrot, solltest du nicht traurig sein. Es war ein ungleicher Kampf und der kleine Kerl hat sich wacker geschlagen.

Wenn der Piksgrot noch Lebenspunkte hat, geht es nun weiter mit **Punkt 1.a)**  
Der kleine Kerl scheint zäher zu sein, als die Ritterin erwartet hatte.

**Schadensleisten**

Der Piksgrot hat nur 6 Lebenspunkte. Im Vergleich zu den 28 Lebenspunkten der Ritterin Arcanum ist auch hierbei der ungleiche Kampf sehr auffällig.

Wenn die Anzahl der einem Kämpfer zugewiesenen Schadenspunkte seinem Lebenspunktewert entspricht, wird dieser Kämpfer ausgeschaltet.

**Schadensleiste Ritterin Arcanum****Schadensleiste Piksgrot**