



## Stormbringer – Warcry

### WARHAMMER STORMBRINGER - WARCRY

In der Ausgabe 2 der Zeitschrift „Warhammer – Stormbringer“ geht es im Regelteil um Schutzwürfe & Einheiten.

Und damit zu einem großen Unterschied zwischen „Warhammer – Age of Sigmar“ und Warcry.

In Warcry gibt es keine Schutzwürfe.

In Warcry gibt es keine Einheiten.

### Schutzwürfe

In Warcry verursacht jeder Treffer Schaden. Es wird nur zwischen einfachen Treffern und kritischen Treffern unterschieden. Kritische Treffer verursachen größeren Schaden als einfache Treffer.

Das kennst du bereits aus der vorhergehenden Einführung.

### Einheiten

In Warcry gibt es keine Einheiten. Jeder Spieler kontrolliert eine Gruppe aus Miniaturen, die Kämpfer genannt werden. Alle Kämpfer, die ein Spieler kontrolliert, werden gemeinsam als eine Kriegerschar bezeichnet. Jeder Kämpfer wird aber jeweils einzeln aktiviert.

Es ist also sehr wichtig, die einzelnen Kämpfer immer unterscheiden zu können. Nutze dazu auch die Möglichkeit, jeder Miniatur einen eigenen Namen zu geben. Schau dir die Miniaturen an. Kein Moorpirscha gleicht dem anderen. Alle sind individuell, was es dir einfach macht, sie auch auf dem Schlachtfeld auseinander halten zu können.

## Stormbringer – Warcry

### KÄMPFER EINSETZEN

Wenn ein Spieler am Zug ist, kann er einen Kämpfer aus seiner Kriegerschar aktivieren. Der Spieler muss einen Kämpfer auswählen, um ihn zu aktivieren, wenn ihm das möglich ist, aber er darf keinen Kämpfer auswählen, der in dieser Phase bereits aktiviert wurde. Wenn der Spieler keinen Kämpfer auswählen kann (zum Beispiel weil alle seine Kämpfer in dieser Phase bereits aktiviert wurden), muss er stattdessen passen. Dann kann sein Gegner einen Kämpfer aktivieren oder passen.

#### BEWEGEN

Jeder Kämpfer bewegt sich immer als einzelnes Modell.

#### KÄMPFEN

Jeder Kämpfer führt jeweils einzeln seine Attacken aus.

#### STERBEN

Schaden wird immer dem Kämpfer zugewiesen, der Ziel der Attacke war.

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

Ein ausgeschalteter Kämpfer nimmt nicht weiter an der Schlacht teil – er kann nicht aktiviert werden, keine Aktionen ausführen und keine Fähigkeiten einsetzen.

Wenn ein Kämpfer ausgeschaltet wird, verfallen etwaige übrig gebliebene Schadenspunkte der Attackenaktion.

## DIE JAGD

### IN DEN KAMPF BEWEGEN

Stelle die Miniaturen wie in Ausgabe 2 der Zeitschrift Stormbringer unter dem Punkt A – Spielen 2 beschrieben auf.

Die Wanstreißa bewegen sich und attackieren in Warcry nicht als Gruppe sondern jeweils einzeln.

In unserem Beispiel wird zuerst ein Wanstreißa aktiviert, danach die Ritterin und dann nacheinander die beiden anderen Wanstreißa. Danach beginnt wieder der Spieler mit den Wanstreißa. In welcher Reihenfolge die Wanstreißa aktivieren, entscheidet der Spieler, der sie führt. Wurde ein Wanstreißa besiegt, musst du die Schritte für ihn einfach überspringen.



## Stormbringer – Warcry

### AKTIVIERUNG DES ERSTEN WANSTREISSAS

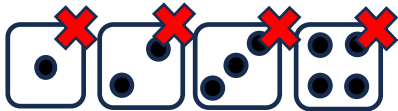
#### 1. Erster Wanstreißa: Bewegung

Bewege den ersten Wanstreißa in den mittleren Kreis auf dem Schlachtfeld. Du kannst selber entscheiden, welche Miniatur dies ist. Da er im Moment allein im mittleren Kreis steht, hat er kein Ziel in Nahkampfreichweite. In seiner ersten Runde kann der erste Wanstreißa nicht attackieren.

Ist der Wanstreißa allein im mittleren Kreis, dann gehe zu **5** sonst setze mit **2** fort.

#### 2. Erster Wanstreißa: Trefferwürfe

Wirf 2 Würfel (2 W6) Wurde der Wanstreißa bereits besiegt, dann gehe gleich zu **Punkt 5**.



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



Würfe von 5 haben einen **Treffer** verursacht

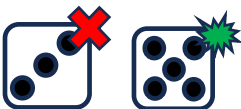


Würfe von 6 haben einen **kritischen Treffer** verursacht

#### 3. Erster Wanstreißa: 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 4.



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

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

#### 4. Erster Wanstreißa: 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 5**.



## Stormbringer – Warcry

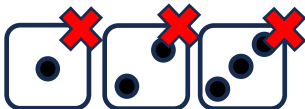
### AKTIVIERUNG DER RITTERIN ARCANUM

#### 5. Ritterin Arcanum: Bewegung

Bewege die Ritterin in den mittleren Kreis auf dem Schlachtfeld. Sie ist nun in Nahkampfreichweite zu dem ersten Wanstreißa und kann ihre Attacke ausführen. Befindet sie sich bereits im mittleren Kreis fahre mit **Punkt 6** fort.

#### 6. Ritterin Arcanum: Trefferwürfe

Wirf 3 Würfel (3 W6)



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



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



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

Auch die Würfe mit der Augenzahl 4 verursachen einen Treffer. Das liegt daran, dass der Wanstreißa 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.

#### 7. 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.



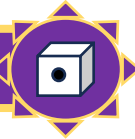
In diesem Beispiel wäre der Gesamtschaden  $6 = (0 + 2 + 4)$ .

Markiere die Schadenspunkte (Durchstreichen, Umkreisen, Ausmalen) auf der Schadensleiste des Wanstreißa. Achte darauf den richtigen Wanstreißa zu markieren.

#### 8. Ritterin Arcanum: Die Wanstreißa besiegen

Wenn das letzte Herz auf der Schadensleiste eines Wanstreißa markiert ist, hast du ihn besiegen können. Sind alle Wanstreißa besiegt, hat die Ritterin gewonnen.

Wenn nicht, geht es nun weiter mit **Punkt 9**.



## Stormbringer – Warcry

### AKTIVIERUNG DES ZWEITEN WANSTREISSAS

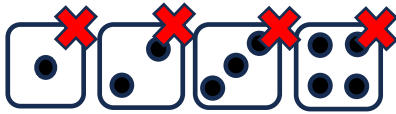
#### 9. Zweiter Wanstreißa: Bewegung

Bewege den zweiten Wanstreißa in den mittleren Kreis auf dem Schlachtfeld. Du kannst selber entscheiden, welche Miniatur dies ist. Da die Ritterin Arcanum sich ebenfalls bereits im mittleren Kreis befindet, ist der zweite Wanstreißa zu ihr in Nahkampfreichweite und kann sie attackieren.

Ist der Wanstreißa bereits im mittleren Kreis, dann gehe zu Punkt 10.

#### 10. Zweiter Wanstreißa: Trefferwürfe

Wirf 2 Würfel (2 W6) - Wurde der Wanstreißa bereits besiegt, dann gehe gleich zu **Punkt 13**.



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



Würfe von 5 haben einen **Treffer** verursacht

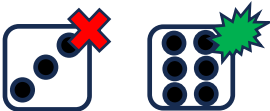


Würfe von 6 haben einen **kritischen Treffer** verursacht

#### 11. Zweiter Wanstreißa: Gesamtschaden

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

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



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

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

#### 12. Zweiter Wanstreißa: 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 13**.



## Stormbringer – Warcry

### AKTIVIERUNG DES DRITTEN WANSTREISSAS

#### 13. Dritter Wanstreißa: Bewegung

Bewege den dritten Wanstreißa in den mittleren Kreis auf dem Schlachtfeld. Da nur noch ein Wanstreißa im äußeren Kreis steht, ist es die letzte Miniatur. Da die Ritterin Arcanum sich ebenfalls bereits im mittleren Kreis befindet, ist der dritte Wanstreißa zu ihr in Nahkampfreichweite und kann sie attackieren.

Ist der Wanstreißa bereits im mittleren Kreis, dann gehe zu Punkt 14.

#### 14. Dritter Wanstreißa: Trefferwürfe

Wirf 2 Würfel (2 W6) - Wurde der Wanstreißa bereits besiegt, dann gehe gleich zu **Punkt 2**.



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

#### 15. Dritter Wanstreißa: Gesamtschaden

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

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



In diesem Beispiel wäre der Gesamtschaden  $2 = (1 + 1)$ .

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

#### 16. Dritter Wanstreißa: 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 2**.

### Schadensleisten

Die Ritterin Arcanum hat 28 Lebenspunkte. Die Wanstreißa haben jeweils 15 Lebenspunkte.

## Stormbringer – Warcry

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 Erster Wanstreißer



### Schadensleiste Zweiter Wanstreißer



### Schadensleiste Dritter Wanstreißer

