



Stormbringer – Warcry

WARHAMMER STORMBRINGER - WARCRY

Zunächst einmal herzlichen Glückwunsch. Mit Ausgabe 3 der Zeitschrift Stormbringer hast du nun genügend Miniaturen, um zwei vollständige Kriegerscharen für das Spiel Warcry aufzustellen. Veteranen werden zwar bestätigen, dass es vielleicht nicht die schlagkräftigsten Kriegerscharen sind, mit denen du Turniere gewinnen wirst, aber du kannst mit den Figuren richtige Warcry-Spiele absolvieren.

In der Ausgabe 3 der Zeitschrift „Warhammer – Stormbringer“ geht es im Grundlagenteil um Truppenschriftrollen. Im Spielteil werden diese genutzt und ein Grenzscharmützel ausgetragen.

Wie dies in Warcry aussieht und welche Unterschiede es gibt, wird auf den nächsten Seiten erklärt.

Sämtliche Informationen zu Warcry stehen übrigens kostenlos als PDF-Dokumente unter folgendem Link zur Verfügung: <https://www.warhammer-community.com/de/warcry-downloads/>

In Warcry gibt es keine Truppenschriftrollen. Jeder Kämpfer hat ein Profil, das seine Werte (zum Beispiel seine Bewegung, seinen Widerstand und seine Lebenspunkte) enthält, sowie die Waffen, mit denen er bewaffnet ist.

Diese Kämpferprofile kannst du ebenfalls unter dem oben genannten Link als PDF herunterladen. Die Profile für die Sturmgeschmiedeten (die Ritterin Arcanum und die Vindictoren) findest du im PDF „Warcry Compendium - Stormcast Eternals“. Die Profile der Moorpirscha (Killaboss, Piksgrot und Wanstreißa) findest du in der PDF „Warcry Compendium - Sendboten der Zerstörung“.

Unten siehst du als Beispiel das vollständige Profil der Ritterin Arcanum.



1. Bezeichnung des Kämpfers
2. Fraktionsrunenzeichen
3. Punktwert
4. Lebenspunktwert
5. Widerstandswert
6. Bewegungswert
7. Runenzeichen

8. Erste Waffe des Kämpfers
9. Zweite Waffe (sofern vorhanden)
10. Reichweitenwert der Waffen
11. Attackenwert der Waffen
12. Stärkewerte der Waffen
13. Schadenswerte der Waffen
14. Porträt



Stormbringer – Warcry

Auch wenn für den Anfang nur einige Werte wichtig sind, hier kurze Erläuterungen zu allen Werten des Profils:

- 1. Bezeichnung des Kämpfers**
Der „Beruf“ des Kämpfers, und meist eben nicht sein Name.
Du kannst aber jeder Figur individuelle Namen geben oder diese auswürfeln.
- 2. Fraktionsrunenzeichen**
Viele Regeln bei Warcry beziehen sich auf Symbole, die man Runenzeichen nennt. Du kannst Runenzeichen an vielen Stellen finden; beispielsweise hat jeder Kämpfer ein Fraktionsrunenzeichen in seinem Profil, das anzeigt, zu welcher Fraktion er gehört.
Wenn du deine Kriegerschar wählst, musst du zunächst eine Fraktion wählen.
Alle Kämpfer in der Kriegerschar müssen das Runenzeichen jener Fraktion haben, die für die Kriegerschar gewählt wurde.
- 3. Punktwert**
Die Summe der Punktwerte aller Kämpfer in der Kriegerschar eines Spielers darf 1.000 nicht überschreiten. Dies wird als das Punktelimit für die Schlacht bezeichnet.
- 4. Lebenspunktwert**
Wenn die Anzahl der einem Kämpfer zugewiesenen Schadenspunkte seinem Lebenspunktwert entspricht, wird dieser Kämpfer ausgeschaltet. Entferne jenen Kämpfer vom Schlachtfeld.
- 5. Widerstandswert**
Dieser Wert ist während einer Attackenaktion wichtig.
Der Angreifer vergleicht seinen Stärkewert mit dem Widerstandswert des Verteidigers und liest auf einer Tabelle ab, wann ein Würfelwurf misslingt, ein Treffer oder Kritischer Treffer ist.
- 6. Bewegungswert**
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.
- 7. Runenzeichen**
Es gibt bis zu drei andere Runenzeichen, die bestimmen, welche Fähigkeiten ein Kämpfer einsetzen kann und welche besonderen Regeln für ihn gelten.
- 8. Erste Waffe des Kämpfers**
Jeder Kämpfer hat eine oder mehr Waffen, die in seinem Profil stehen und mit denen er Attackenaktionen ausführen kann.
Jede Waffe hat 4 Werte: Reichweite, Attacken, Stärke und Schaden. (Punkte 10. bis 13.)
- 9. Zweite Waffe (sofern vorhanden)**
siehe Punkt 8.



Stormbringer – Warcry

10. Reichweitenwert der Waffen

Die Reichweite einer Attackenaktion entspricht der Anzahl Zoll des Reichweitenwerts der verwendeten Waffe.

11. Attackenwert der Waffen

Bei einem Trefferwurf wirft der angreifende Spieler eine Anzahl von Würfeln, die dem Attackenwert der verwendeten Waffe entspricht.

12. Stärkewerte der Waffen

Dieser Wert ist während einer Attackenaktion wichtig.

Der Angreifer vergleicht seinen Stärkewert mit dem Widerstandswert des Verteidigers und liest auf einer Tabelle ab, wann ein Würfelwurf misslingt, ein Treffer oder Kritischer Treffer ist.

13. Schadenswerte der Waffen

Der Schadenswert jeder Waffe besteht aus 2 Werten (getrennt durch „/“). Diese geben an, wie viele Schadenspunkte dem feindlichen Kämpfer zugewiesen werden, der Ziel dieser Attackenaktion ist. Weise für jeden Treffer eine Anzahl von Schadenspunkten zu, die der ersten Zahl des Schadenswerts entspricht.

Weise für jeden kritischen Treffer eine Anzahl von Schadenspunkten zu, die der zweiten Zahl des Schadenswerts entspricht.

Wenn zum Beispiel eine Waffe mit Schadenswert von 1/3 verwendet wird und die Attackenaktion 2 Treffer und 1 kritischen Treffer erzielt sowie 1 Mal verfehlt, werden dem als Ziel der Attackenaktion gewählten Kämpfer 5 Schadenspunkte zugewiesen (1+1+3+0).

14. Porträt

Ein Bild des Kämpfers.

Dies hilft dir dabei, das richtige Kämpferprofil für die Miniatur zu finden.



Kämpferprofil und Attackenabfolge

1. Waffe wählen

Jeder Kämpfer hat eine oder mehr Waffen, die in seinem Profil stehen und mit denen er Attackenaktionen ausführen kann.

Wähle eine (ja, nur eine) der Waffen des Kämpfers, die er bei der Attacke einsetzt, und einen sichtbaren feindlichen Kämpfer in Reichweite als Ziel der Attackenaktion.





Für das folgende Spiel ignoriere die erste Waffe der Ritterin Arcanum. Dabei handelt es sich um eine Fernkampfwaffe, die bei dieser Einführung noch nicht behandelt wurde. Wähle die zweite Waffe für die Attackenaktion.

2. Trefferwurf

Wirf eine Anzahl von Würfeln, die dem Attackenwert der verwendeten Waffe entspricht. Jeder einzelne dieser Würfel wird als ein Trefferwurf bezeichnet.



3. Treffer ermitteln

Als Nächstes musst du ermitteln, welche Würfel **verfehlt**, welche einen **Treffer** erzielt und welche einen **kritischen Treffer** erzielt haben. Vergleiche dazu den Stärkewert der verwendeten Waffe  mit dem Widerstandswert des Zielkämpfers  und schaue auf der Tabelle unten nach.

Stärke gegen Widerstand	Verfehlt	Treffer	Kritischer Treffer
Stärke ist größer als Widerstand	1-2	3-5	6
Stärke ist gleich Widerstand	1-3	4-5	6
Stärke ist kleiner als Widerstand	1-4	5	6



Stormbringer – Warcry

4. Gesamtschaden ermitteln

Der Schadenswert jeder Waffe besteht aus 2 Werten (getrennt durch „/“). Diese geben an, wie viele Schadenspunkte dem feindlichen Kämpfer zugewiesen werden, der Ziel dieser Attackenaktion ist. Weise für jeden Treffer eine Anzahl von Schadenspunkten zu, die der ersten Zahl des Schadenswerts entspricht.

Weise für jeden kritischen Treffer eine Anzahl von Schadenspunkten zu, die der zweiten Zahl des Schadenswerts entspricht.

Die Ritterin Arcanum fügt mit ihrer zweiten Waffe für jeden Treffer dem Ziel der Attacke zwei Schadenspunkte und für jeden kritischen Treffer jeweils vier Schadenspunkte zu.



Schadenspunkte für jeden Treffer 2/4 Schadenspunkte für jeden Kritischen Treffer

Exkurs: Schutzwürfe

In Warcry gibt es keine Schutzwürfe. Treffer führen sofort zu Schaden.

5. Verwundungsmarker

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 Schadensleisten verwenden, welche du im Anhang dieser PDF findest
- Vielleicht fallen dir noch weitere Möglichkeiten ein

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

Dies ist vereinfacht die Abfolge einer Attackenaktion. Es gibt noch einige weitere Dinge zu beachten und zu erklären. Dies geschieht in zukünftigen Ausgaben.

Für den Moment musst du nur den hier aufgeführten Schritten folgen. Halte diese beiden Seiten griffbereit, wenn du das Grenzscharmützel spielst (A – Spielen 3).



Stormbringer – Warcry

GRENZSCHARMÜTZEL

Richte dich zunächst nach den Vorgaben der Zeitschrift Stormbringer Ausgabe 3.

Stelle die Modelle auf und bewege diese wie dort abgebildet.

Dies entspricht zwar nicht den exakten Regeln für Bewegung. Aber wir beginnen zunächst mit Vereinfachungen. Ausführlichere und genauere Regeln für Aufstellung und Bewegung folgen in zukünftigen Ausgaben.

Hier nochmal ein kurzer Überblick über die Attackenabfolge:

1. Waffe wählen



2. Trefferwurf



3. Treffer ermitteln



Stärke gegen Widerstand	Verfehlt	Treffer	Kritischer Treffer
Stärke ist größer als Widerstand	1-2	3-5	6
Stärke ist gleich Widerstand	1-3	4-5	6
Stärke ist kleiner als Widerstand	1-4	5	6

4. Gesamtschaden ermitteln

Schadenspunkte für jeden Treffer  Schadenspunkte für jeden Kritischen Treffer

5. Verwundungsmarker



Stormbringer – Warcry

1. Ritterin Arcanum: Attackenaktion



Wie du in dem Kämpferprofil der Ritterin Arcanum siehst, kann sie mit ihrem Valedictor-Stab drei Würfel für ihre Attacke werfen.

Folge der Attackenabfolge in A – Grundlagen 3.

Wähle einen Wanstreißer aus, der Ziel der Attacke sein soll.

Wirf deine drei Attackenwürfel.

Vergleiche den Stärkewert der Waffe der Ritterin Arcanum



mit dem Widerstandswert des Wanstreißers.



Schau in der Tabelle nach, welche Würfel verfehlen, einen Treffer oder Kritischen Treffer verursachen.

Der Stärkewert der Ritterin **ist gleich** dem Widerstandswert des Wanstreißers

Alle Würfelergebnisse von 1, 2 oder 3 **verfehlen** den Wanstreißer.

Alle Würfelergebnisse von 4 und 5 sind **Treffer**.

Alle Würfelergebnisse von 6 sind **Kritische Treffer**.

Jeder Treffer verursacht **2 Schadenspunkte**.

Jeder Kritische Treffer verursacht **4 Schadenspunkte**.

Markiere den verursachten Schaden beim Wanstreißer.

Nachdem die Ritterin Arcanum ihre Attackenaktion abgehandelt hat gehe zu Punkt 2.

IN SPÄTEREN ZÜGEN

Wenn ein Wanstreißer ausgeschaltet wurde, attackiere den nächsten Wanstreißer.

Wenn alle drei Wanstreißer ausgeschaltet wurden, gehe zu 3.

Wenn alle Wanstreißer und der Killaboss ausgeschaltet wurden, gehe zu 5.

Wenn alle Wanstreißer und Vindictoren ausgeschaltet wurden, gehe zu 7.



Stormbringer – Warcry

2. Wanstreißa X, Y, Z: Attackenaktion



Die Wanstreißa werden einzeln und nacheinander aktiviert und führen ihre Attacke separat aus.

Jeder Wanstreißa kann zwei Würfel für seine Attacke werfen.



Da nur die Ritterin Arcanum in Reichweite der Wanstreißa ist, ist sie das Ziel der Attacken.

Wirf deine zwei Attackenwürfel.

Vergleiche den Stärkewert der Waffe des Wanstreißas



mit dem Widerstandswert der Ritterin Arcanum.



Schau in der Tabelle nach, welche Würfel verfehlen, einen Treffer oder Kritischen Treffer verursachen.

Der Stärkewert der Wanstreißa **ist kleiner** als der Widerstandswert der Ritterin Arcanum

Alle Würfelergebnisse von 1, 2, 3 oder 4 **verfehlen** die Ritterin Arcanum.

Alle Würfelergebnisse von 5 sind **Treffer**.

Alle Würfelergebnisse von 6 sind **Kritische Treffer**.

Jeder Treffer verursacht 1 **Schadenspunkt**.

Jeder Kritische Treffer verursacht 4 **Schadenspunkte**.

Markiere den verursachten Schaden bei der Ritterin Arcanum.

Nachdem der erste Wanstreißa seine Attackenaktion abgehandelt hat wiederhole diese Schritte (Punkt 2.) auch für den zweiten und dritten Wanstreißa. Gehe danach zu Punkt 3.

Eigentlich wechseln sich die Spieler mit der Aktivierung ihrer Kämpfer gegenseitig ab. In dieser Einführung folgen wir aber der Reihenfolge der Zeitschrift Stormbringer und aktivieren alle Wanstreißa nacheinander.

IN SPÄTEREN ZÜGEN

Wenn alle Vindictoren oder der Killaboss ausgeschaltet wurde, gehe zu 1.

Wenn die Ritterin Arcanum und die Vindictoren ausgeschaltet wurden, gehe zu 6.

Wenn die Ritterin Arcanum und der Killaboss ausgeschaltet wurden, gehe zu 7.



Stormbringer – Warcry

3. Vindictor A, B: Attackenaktion



Wähle das Ziel deiner Attacke aus: der Killaboss oder der Piksgrot.

Wirf deine drei Attackenwürfel.

Vergleiche den Stärkewert der Waffe des Vindictors



mit dem Widerstandswert des Killaboss



oder Piksgrot



Schau in der Tabelle nach, welche Würfel verfehlen, einen Treffer oder Kritischen Treffer verursachen.

Gegen den Killaboss **verfehlen** alle Würfelergebnisse von 1, 2, 3 oder 4.

Gegen den Killaboss sind alle Würfelergebnisse von 5 **Treffer**.

Gegen den Killaboss sind alle Würfelergebnisse von 6 **Kritische Treffer**.

Gegen den Piksgrot **verfehlen** alle Würfelergebnisse von 1, 2 oder 3.

Gegen den Piksgrot sind alle Würfelergebnisse von 4 oder 5 **Treffer**.

Gegen den Piksgrot sind alle Würfelergebnisse von 6 **Kritische Treffer**.

Jeder Treffer verursacht **2 Schadenspunkte**.

Jeder Kritische Treffer verursacht **5 Schadenspunkte**.

Markiere den verursachten Schaden beim gewählten Ziel (Killaboss oder Piksgrot).

Nachdem der erste Vindictor seine Attackenaktion abgehandelt hat, wiederhole die Schritte von Punkt 3 für den zweiten Vindictor. Gehe danach zu Punkt 4.

IN SPÄTEREN ZÜGEN

Wenn der Killaboss ausgeschaltet wurde, gehe zu 1.

Wenn der Killaboss und alle drei Wanstreißer ausgeschaltet wurden, gehe zu 5.

Wenn der Killaboss und die Ritterin Arcanum ausgeschaltet wurden, gehe zu 7.



Stormbringer – Warcry



4. Killaboss und Piksgrot: Attackenaktion




Killaboss und Piksgrot werden jeweils einzeln aktiviert und können auch einzeln Ziel einer Attacke der Vindictoren sein.

Wähle einen der Vindictoren als Ziel deiner Attacke aus.

Wirf für den Killaboss vier Attackenwürfel. Wirf später für den Piksgrot 3 Attackenwürfel.

Vergleiche den Stärkewert der Waffe des Killaboss  und später des Piksgrot 

mit dem Widerstandswert des Vindictors 

Sowohl der Stärkewert des Killaboss (5) als auch der Stärkewert des Piksgrot (2) sind kleiner als der Widerstandswert der Vindictoren (6).

Schau in der Tabelle nach, welche Würfel verfehlen, einen Treffer oder Kritischen Treffer verursachen.

Alle Würfelresultate von 1, 2, 3 oder 4 **verfehlen** die Vindictoren.

Alle Würfelresultate von 5 sind **Treffer**.

Alle Würfelresultate von 6 sind **Kritische Treffer**.

Jeder Treffer des Killaboss verursacht **2 Schadenspunkte**.

Jeder Kritische Treffer des Killaboss verursacht **4 Schadenspunkte**.

Jeder Treffer des Piksgrot verursacht **1 Schadenspunkt**.

Jeder Kritische Treffer des Piksgrot verursacht **3 Schadenspunkte**.

Markiere den verursachten Schaden beim gewählten Ziel (Vindictor A oder B).

Nachdem der Killaboss seine Attackenaktion abgehandelt hat, wiederhole die Schritte von Punkt 4 für den Piksgrot. Gehe danach zu Punkt 1.

IN SPÄTEREN ZÜGEN

Wenn die Ritterin Arcanum oder alle drei Wanstreißer ausgeschaltet wurden, gehe zu 3.

Wenn die Ritterin Arcanum und alle beiden Vindictoren ausgeschaltet wurden, gehe zu 6.

Wenn die Ritterin Arcanum und alle Wanstreißer ausgeschaltet wurden, gehe zu 7.



Stormbringer – Warcry

5. Sieg der Sturmgeschmiedeten

6. Sieg der Moorpirscha

7. Unentschieden

Stormbringer – Warcry

Schadensleiste Ritterin Arcanum



Schadensleiste Vindictor A



Schadensleiste Vindictor B



Stormbringer – Warcry

Schadensleiste Killaboss



Schadensleiste Piksgrot



Schadensleiste Wanstreißa X



Schadensleiste Wanstreißa Y



Schadensleiste Wanstreißa Z

