

# Regeländerungen & -neuerungen im WoW TCG

## (kommend mit dem Booster Set „Worldbreaker“)

Mit dem mittlerweile 13. regulären Booster Set „Worldbreaker“ geht das *World of Warcraft TCG* in sein fünftes Jahr. Und dieses fünfte Jahr wird das TCG verändern! So, wie das Online-Spiel eine Woche zuvor mit dem dritten Add-On *Cataclysm* Azeroth für immer verändert, werden sich auch die Kartenspieler auf einiges Neues einstellen dürfen.

Die erste – und wohl größte – Neuerung betrifft die Ausrüstungen. Es wird nun nicht mehr zwischen **Waffe**, **Gegenstand** und **Rüstung** unterschieden. Wurden diese drei bisherigen Kartentypen schon seit Beginn zu **Ausrüstungen** zusammengefasst, ist dies nun der einzige Kartentyp. Und auch wenn es andere Karten (z. B. **König Varian Wrynn**) „negativ“ beeinflussen wird, so dürfte doch klar sein, dass vor allem neue Spieler von dieser Neuerung profitieren werden.

Auch die Regeln für das Zuschlagen mit Waffen wurden geändert:

1. Man kann mit Waffen nur in dem Moment zuschlagen, wenn der eigene Held angreift oder verteidigt.
2. Wenn mit einer Waffe zugeschlagen wird, wird diese Waffe mit dem Helden „verbunden“. Das Zuschlagen selbst nutzt nicht mehr die Kette.
3. Solange diese Verbindung besteht, hat der Held den ANG und die Schadensart der Waffe. Außerdem bekommt der Held **Reichweite**, wenn die Waffe dies hat.
4. Die Verbindung geht verloren, wenn die Waffe die Zone oder den Beherrscher wechselt oder aufhört eine Waffe zu sein.

Dies bedeutet im Einzelnen, dass man:

- 1 zu jeder Zeit im Kampf mit einer Waffe zuschlagen kann,
- 2 der ANG-Bonus auf den Helden verloren geht, wenn die Waffe im Kampf zerstört wird – auch nach dem Zuschlagen,
- 3 mit einer Waffe innerhalb eines einzigen Kampfes nicht nochmal zuschlagen kann, um nochmal den ANG der Waffe zu bekommen,
- 4 keine Sofort-Waffen mehr im Kampf gespielt werden können, um dann mit ihnen zuzuschlagen (rein technisch kann man sie spielen, aber eben nicht mehr zuschlagen.)

Die zweite Änderung betrifft die **Finishing-Moves** des Schurken. Verlangten bisherige Finishing-Move-Fähigkeiten das Entfernen von **Combo**-Karten aus dem Friedhof, muss man für alle neuen „einfach“ **Schurken**-Fähigkeiten entfernen. Auch hier werden die „alten“ Finisher einen Nachteil haben, da einfach keine neuen **Combo**-Karten mehr erscheinen werden, jedoch ist auch dies eine spürbare Vereinfachung – auch wenn sie nur eine einzige Klasse betreffen.

Auch die Druiden bekommen ihre Veränderungen – in Form ihrer **Gestalt**-Karten.

1. Die neuen Gestalten werden nicht zerstört, wenn man eine Nicht-Wilder Kampf-Fähigkeit spielt oder mit einer Waffe zuschlägt.
2. Sie sind weiterhin auf eine Kopie im Spiel beschränkt.
3. Sie haben zusätzlich die Bezeichnung **Katzengestalt** oder **Bärgestalt** in ihrer Typenzeile, die referenziert werden kann.
4. Alte Gestalt-Karten werden kein Errata erhalten.

Die letzte vorgestellte Neuerung betrifft den Schamanen und dessen **Totems**.

1. Diese sind nun sowohl **Fähigkeit** als auch **Verbündeter** in allen Zonen. („Alte“ Totems gelten im Spiel als **Verbündeter**.)
2. Totems können nicht angreifen.

Dies führt zu folgenden Änderungen:

- 1 Man kann Karten nun an Totems anlegen (konnte man auch früher), aber sie bleiben angelegt.
- 2 AoE-Effekte (die nicht zielen) betreffen auch Totems.
- 3 Neue Totems gelten in allen Zonen als Verbündete und können von Karten referenziert werden, die Verbündete (z. B. im Friedhof oder Deck) zielen.
- 4 Alte Totems gelten **nur im Spiel** als Verbündete.

Die Helden in *Weltenbrecher* werden nicht mehr nur Einmal-Kräfte haben. Wie schon von Emmi Sprinkelschlag und [Kauno Steinhuf](#) aus *Der große Arenakampf* bekannt, dreht die Kraft der Vorderseite den Helden um, der dann (i. d. R.) für den Rest des Spiels auf der Rückseite über eine permanente Kraft verfügt.

Die neue Allianz-Paladin **Jaenel** wird für 4 Ressourcen umgedreht und hat dann **Sturmangriff 1**, während die Horde-Priesterin **Yuna Sonnenkamm** für 3 Ressourcen umgedreht wird und für den Rest des Spiels mit **Heilen 1** aufwarten kann.

Ebenso fallen bei neuen Helden die Berufe weg – womit wir auch keine Crafting-Karten mehr erleben werden, die einen bestimmten Beruf referenzieren werden.

Die zweite große Neuerung des fünften Blocks werden Goblin- und Worgen-Verbündete und -Helden sein. So wie die beiden Völker mit *Cataclysm* auch im Online-Spiel Einzug halten werden, bekommen wir diese auch direkt im TCG. Ebenso werden die neuen Volk-Klassen-Kombinationen, die nun im MMORPG möglich sind, auch ihren Weg ins Kartenspiel finden.



**Savis Cindur** ist als Worgen ein Vertreter des neuen Allianz-Volkes. Und war bis auf wenige Ausnahmen das Schlüsselwort **Wildheit** den Verbündeten der Horde vorbehalten, so werden wir Worgen bekommen, die sofort angreifen können. Zudem bekommen die Worgen **Entartung**, was sie immun gegen Nicht-Kampfschaden macht.

Als Vertreter des neuen Horde-Volkes bekommen wir den Goblin **Jezziki Glanzmoor** zu sehen. Und so wie die Horde die Wildheit an die Worgen gibt, werden die Goblins mit (bisher der Allianz vorbehaltenen) aktivierten Kräften aufwarten können. Zudem bekommen sie das Schlüsselwort **Zeit ist Geld**, was sie diese aktivierten Kräfte sofort einsetzen lassen können wird. Jezziki kann durch Erschöpfen 2 Schaden von einem Helden oder Verbündeten heilen.

Weiterhin werden wir die Drachenschwärme bekommen – nachdem **Todesschwinge** das zentrale Thema des kommenden Online-Add-Ons wird. Den Anfang machen der Rote und Grüne Drachenschwarm.

Ebenfalls werden die Anführer der Schwärme als Meister-Helden das Spiel bereichern – **Alexstrasza** als Matronin des Roten und **Ysera** als Anführerin des Grünen. Und freut euch dann im zweiten Set des Blocks auf den Blauen und Bronzernen Drachenschwarm mit ihren Führern Malygos und Nozdormu, bis Todesschwinge selbst den Abschluss des Sets mit seinem Schwarzen Drachenschwarm besiegelt.

Widmete sich der vierte Block vor allem der Interaktion mit dem Friedhof, wird der *Cataclysm*-Block sich der Interaktion mit der Ressourcenreihe widmen. Und so bekommen einige Karten das neue Schlüsselwort **Bunkern**. Werden diese Karten verdeckt als Ressource platziert, werden sie in dem Moment aufgedeckt, wenn sie die Ressourcenreihe betreten. Der Spieltext hinter dem Schlüsselwort wird ausgeführt und die Karte selbst sofort wieder verdeckt.