

XIII



CHAOS

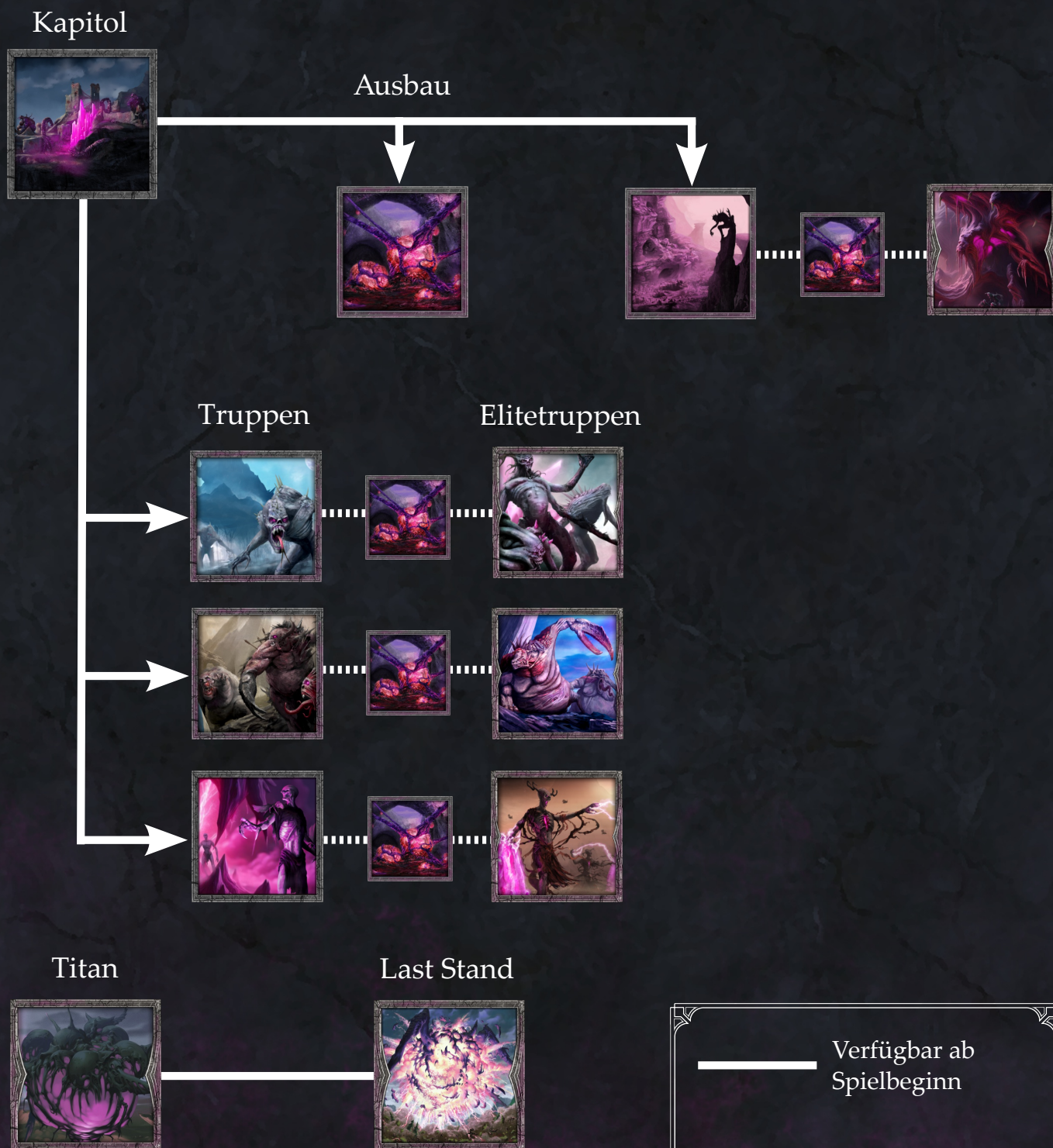




INHALT

EINLEITUNG.....	S04
KAPITOL & ZITADELLE.....	S08
DER TITAN.....	S12
GEBÄUDE & AUFWERTUNG.....	S16
Außenposten / Tiefenseher.....	S18
Genkammer / Aufwertung.....	S20
DIE TRUPPEN.....	S22
Gohrs / Horrors.....	S24
Mortas / Mutrags.....	S26
Schürfer / Xilbändiger.....	S28
TAKTIKFELD & WUTKARTEN.....	S30
Taktikfeld.....	S31
Wutkarten.....	S32
ZELETH, DER BRECHER STORMGARDS.....	S34

MUTATIONSBAUM





DIE SPLITTERSCHLUCHT

Im Norden, zwischen den Schattenbergen und dem Kupfergebirge befindet sich eine Ebene unbesiedelten, unfruchtbaren Ödlands. Nur eine Handvoll Nomaden und Wahnsinnige leben in diesem Ozean aus Geröll und Gestein.

Lediglich das warme, verheißungsvolle Licht der Xilquellen am Horizont erhellt diese tote Tristes.

An diesen Quellen scharen sich all die wilden Bestien, welche der Versuchung nicht widerstehen konnten und sich dieser Energie völlig hingeeben haben. Was bleibt, sind seelenlose, verformte Hüllen mit vergifteten Gedanken.

Im Nordosten dieses Brachlandes befindet sich die größte bislang gesichtete Quelle. Doch erreichen wird sie niemand. Denn die Gefahr ist zu groß, bereits an den Grenzen zur Splitterschlucht bei lebendigem Leib gefressen, zerstückelt oder zerrissen zu werden. Oder angepflockt an ihren Quellen, um einer von ihnen zu werden, den Kreaturen, den Bestien.

In Grimhorn, dem einst wichtigsten Handelspunkt des Reiches, sammeln sich die Horden aus besessenen und degenerierten Gestalten. Vom alten Glanz der hoch entwickelten Schmiedestadt ist nicht mehr viel übrig. Einst war sie mit ihren unzähligen Fertigungsstätten eine der größten und mächtigsten Städte des Reiches der Ordnung. Doch das ist Vergangenheit.

Denn nun drängt ein nicht enden wollender Strom aus Monstern, dämonischen Gestalten und entarteten Kreaturen nach Grimhorn. Und auch wenn diese Wesen keinen klaren Gedanken mehr hegen, scheint eine höhere Macht sie alle zu lenken und sie zu einem Sturm zusammenzuziehen.

Der Norden verdunkelt sich. Die Mutter hat gerufen.





KAPITOL & ZITADELLE



KAPITOL & ZITADELLE

Das Kapitel ist das Herzstück deiner Fraktion. Entsende die Horden, breite dich aus und infiziere das Schlachtfeld. Schütze es um jeden Preis. Wenn dein Kapitel fällt, ist die Schlacht verloren.

KAPITOL
 4
 3
 0
 0

+2 in der Versorgungs-Phase

"Xilschlag" 2 Trifft eine Einheit mit 1.

"Wachstum" 4 Setze einen Trupp an Kapitel oder Außenposten.

"Netzwerk" 4 Setze einen Außenposten an eine Einheit.

"Optimieren" 6 Setze ein Gebäude an Kapitel oder Außenposten.

"Infizieren" 10 Ersetze einen Trupp des Gegners durch Gohrs.

ZITADELLE
 5
 5
 0
 0

+4 in der Versorgungs-Phase

"Xilblitz" 2 Trifft eine Einheit mit 3.

"Wachstum" 4 Setze einen Trupp an Zitadelle oder Außenposten.

"Netzwerk" 4 Setze einen Außenposten an eine Einheit.

"Optimieren" 6 Setze ein Gebäude an Zitadelle oder Außenposten.

"Exodus" 10 Vernichte deine Truppen. Platziere 4 an der Zitadelle.

Das Kapitel (Zitadelle) versorgt dich in jeder neuen Runde mit Xilkristallen. Somit ist eine Grundversorgung hergestellt.

Ebenso bietet es eine Auswahl an Fähigkeiten, welche du in der Versorgungs-Phase wirken kannst.
Es darf immer nur eine Fähigkeit pro Runde gespielt werden.

Zugehörige Spielsteine

Werte in der Genkammer (S. XX) das Kapitel zur Zitadelle auf.



KAPITOL FÄHIGKEITEN

Erhalte 2 Kristalle in deiner Versorgungs-Phase.
Verbrauche deine Xilkristalle um mächtige Fähigkeiten zu wirken.

KAPITOL




4


3


0


0



+2  in der Versorgungs-Phase

"Xilschlag"	2 	Trifft eine Einheit mit  1.
"Wachstum"	4 	Setze einen Trupp an Kapitol oder Außenposten.
"Netzwerk"	4 	Setze einen Außenposten an eine Einheit.
"Optimieren"	6 	Setze ein Gebäude an Kapitol oder Außenposten.
"Infizieren"	10 	Ersetze einen Trupp des Gegners durch Gohrs.

Spielstein
Kapitol



„Xilschlag“

Wähle einen gegnerischen Trupp oder Titan, der sich im Spiel befindet (auch wenn im Kampf gebunden).

Würfle eine 1 und dieser verliert einen Lebenspunkt.

„Wachstum“

Die Truppen-Rekrutierung des Chaos. Wähle einen deiner Truppentypen (z.B. Gohrs, Schürfer oder Mortas) und setze ihn an dein Kapitol oder einen deiner Außenposten (*Feld an Feld*). Ein neuer Trupp ist somit im Spiel und sofort einsatzbereit.

„Netzwerk“

Setze einen Außenposten an eine deiner Einheiten (Truppen oder Titan).

Diese Einheit darf nicht im Kampf gebunden sein.

„Optimieren“

Wähle einen Gebäudetyp (z.B. Genkammer) und setze ihn (*Feld an Feld*) an dein Kapitol oder Außenposten.

„Infizieren“

Wähle einen Trupp des Gegners (auch wenn im Kampf gebunden) und tausche ihn gegen einen neuen Trupp Gohrs bzw. Horrors aus. Der gegnerische Trupp zählt als vernichtet und die Gohrs/Horrors stehen unter deiner Kontrolle.

ZITADELLE FÄHIGKEITEN

Erhalte 4 Kristalle in deiner Versorgungs-Phase.
Verbrauche deine Xilkristalle um mächtige Fähigkeiten zu wirken.

ZITADELLE

5

5

0

0

+4 in der Versorgungs-Phase

"Xilblitz"	2	Trifft eine Einheit mit
"Wachstum"	4	Setze einen Trupp an Zitadelle oder Außenposten.
"Netzwerk"	4	Setze einen Außenposten an eine Einheit.
"Optimieren"	6	Setze ein Gebäude an Zitadelle oder Außenposten.
"Exodus"	10	Vernichte deine Truppen. Platziere 4 an der Zitadelle.

Spielstein
Zitadelle



„Xilblitz“

Wähle einen Trupp oder Titan der sich im Spiel befindet (auch wenn im Kampf gebunden).

Würfle eine 3 oder darunter und dieser verliert einen Lebenspunkt.

„Wachstum“

Truppen-Rekrutierung. Wähle einen deiner Truppentypen (z.B. Gohrs, Schürfer oder Mortas) und setze ihn an deine Zitadelle oder Außenposten (Feld an Feld). Ein neuer Trupp ist somit im Spiel und sofort einsatzbereit.

„Netzwerk“

Setze einen Außenposten an eine deiner Einheiten (Truppen oder Titan).

Diese Einheit darf nicht im Kampf gebunden sein.

„Optimieren“

Wähle einen Gebäudetyp (z.B. Genkammer) und setze ihn (Feld an Feld) an deine Zitadelle oder Außenposten.

„Exodus“

Vernichte all deine Truppen auf dem Schlachtfeld und platziere 4 neue Truppentypen, deiner Wahl, an deiner Zitadelle.

DER TITAN



TITAN INSIDIIS

Insidiis kontrolliert das Schlachtfeld aus der Ferne. Mit hohem Geschick und der Macht des Xil, sorgt er für ausreichend Chaos auf dem Schlachtfeld.

INSIDIIS

 3
 4
 2
 5



Titan

"Verblendung" 1 -3 für eine Einheit.
 "Durchbruch" 8 Rekrutiere einen Trupp und setze ihn an einen beliebigen Ort ein.

INSIDIIS

 1
 3
 2
 3



Titan

"Implosion"
 Bei 0 werden alle Einheiten im Umkreis (1) mit 6 getroffen.

Ein Titan kann nicht im Kampf gebunden werden. Er kann sich also jederzeit vom Gegner weg bewegen.

Ebenso bietet er eine Auswahl an Fähigkeiten welche du in der Versorgungs-Phase wirken kannst.

Es darf immer nur eine Fähigkeit pro Runde gespielt werden.



Zugehörige Spielsteine



Fallen die Lebenspunkte des Titan auf 1 , wende die Karte.



Von nun an hat dein Titan veränderte Werte und Fähigkeiten.

INSIDIIS FÄHIGKEITEN



Verbrauche deine Xilkristalle um mächtige Fähigkeiten zu wirken.



INSIDIIS

3

4

2

5



Spielstein
Insidiis



Titan

"Verblendung" 1 -3 für eine Einheit.

"Durchbruch" 8 Rekrutiere einen Trupp und setze ihn an einen beliebigen Ort ein.

„Verblendung“

Wähle einen Trupp oder Titan, der sich im Spiel befindet. Dieser erhält für die aktuelle Runde -3 auf sein

Für den Gegner ist das ein Nachteil in der Front-Phase.

„Durchbruch“

Setze einen neuen Trupp deiner Wahl aus deinem Vorrat an einen beliebigen, freien Ort. Egal ob an einen gegnerischen Trupp der sich bereits im Kampf befindet oder an eine Xilquelle. Wähle frei auf dem Schlachtfeld.

Beispiel „Durchbruch“

Die Schürfer wurden direkt an der feindlichen Xilquelle platziert und zwingen den Gegner zum Handeln.



INSIDIIS FÄHIGKEITEN

LAST STAND

INSIDIIS



 1

 3

 2

 3



Titan

"Implosion"

Bei 0  werden alle Einheiten im Umkreis (1) mit  6 getroffen.

Spielstein
Insidiis Last Stand



Dein Titan hat ab jetzt veränderte Werte und eine andere Fähigkeit.

„Implosion“

Wenn Insidiis vernichtet wird, hinterlässt er ein letztes Geschenk.
Alle Einheiten (auch eigene) die sich ein Feld (Umkreis 1) um den Titan befinden
werden mit  6 getroffen.

Ein Würfeln ist nicht nötig, die Einheiten sind automatisch getroffen.

Beispiel „Implosion“

Im grün markierten Bereich verlieren alle Einheiten einen Lebenspunkt.



GEBÄUDE & AUFWERTUNG



GEBÄUDE

Mit dem Kapitol habt ihr die Möglichkeit, Gebäude zu errichten.



Möchtest du ein Gebäude errichten, wähle die Fähigkeit "Optimieren" in der Versorgungs-Phase. Zahle 6 Kristalle und platziere den entsprechenden Spielstein des Gebäudes deiner Wahl am Kapitol.

KAPITOL

4

3

0

0

"Xilschlag"	2		Trifft eine Einheit mit 1.
"Wachstum"	4		Setze einen Trupp an Kapitol oder Außenposten.
"Netzwerk"	4		Setze einen Außenposten an eine Einheit.
"Optimieren"	6		Setze ein Gebäude an Kapitol oder Außenposten.
"Infizieren"	10		Ersetze einen Trupp des Gegners durch Gohrs.



AUßENPOSTEN (AP)

Außenposten sind sehr wertvoll. Sie schützen Xilquellen und neu rekrutierte Truppen dürfen direkt am Außenposten aufgestellt werden.

AUßENPOSTEN



2



2



0



0



Gebäude

Neu rekrutierte Truppen können an einem Außenposten aufgestellt werden.

Spielstein
Außenposten



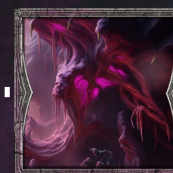
Du hast nun die Möglichkeit, neu rekrutierte Truppen, direkt an einem Außenposten aufzustellen.

Wähle „Netzwerk“ im Kapitol, bezahle 4 Kristalle und setze einen Außenposten (AP), Feld an Feld, an eine Einheit deiner Wahl. Die Einheit darf nicht im Kampf gebunden sein.



Im Kapitol wurde „Netzwerk“ aktiviert. Durch die Gohrs kann ein Außenposten an die Xilquelle gesetzt werden und ist somit erobert.

Werte in der Genkammer (S. 20) deine Außenposten (AP) zu Tiefensehern auf.



TIEFENSEHER



Gebiete, die von Tiefensehern überwacht sind, können vom Gegner nur schwer zurück erobert werden. Die Macht des Xil vergiftet den Geist der Eindringlinge und treibt sie in den Wahnsinn.



TIEFENSEHER




4


2


0


3



Gebäude

"vergifteter Geist" 1  Übernimm für diese Runde einen feindlichen Trupp im Umkreis von 2 Feldern.

und

Neu rekrutierte Truppen können an einem Tiefenseher aufgestellt werden.

Spielstein
Tiefenseher



„vergifteter Geist“

Bezahle 1 Kristall in der Versorgungs-Phase und wende direkt „vergifteter Geist“ an. Wähle einen feindlichen Trupp im Umkreis des Tiefensehers von 2 Feldern und übernimm bis Rundenende dessen Kontrolle.

Der ausgewählte Trupp behält all seine Fähigkeiten und Werte.

Ebenso hast du die Möglichkeit, neu rekrutierte Truppen, direkt an einem Tiefenseher aufzustellen.



„vergifteter Geist“

Wähle einen Trupp, welcher sich im grün markierten Bereich befindet und übernimm die Kontrolle. Richte ihn in Marsch- und Front-Phase gegen seinen Besitzer.

GENKAMMER

Perfektioniere deine Horden für die Schlacht und überziehe die Landschaft mit mutierten Konstrukten und wahnsinnigen Bestien.

Wählst du die Fähigkeit "Optimieren" im Kapitol, zahlst du 6 Kristalle und errichtest eine Genkammer am Kapitol. Du kannst sofort beginnen, die Aufwertungen zu kaufen.

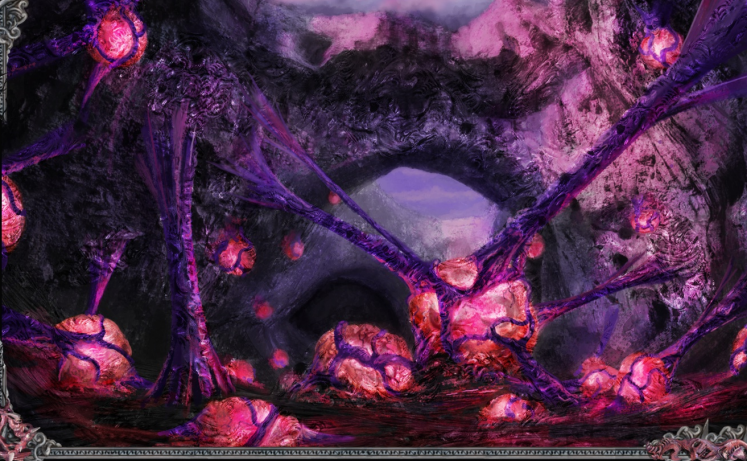
GENKAMMER

 3

 0

 0

 0



Gebäude

10  Werte einen Truppentyp deiner Wahl auf. (dauerhaft)

15  Werte einen Gebäudetyp deiner Wahl auf. (dauerhaft)

25  Werte das Kapitol zur Zitadelle auf. (dauerhaft)

Acrylstein
Genkammer



Bezahle 10 Kristalle in der Versorgungs-Phase und werte einen Truppentyp (z.B. Gohrs) deiner Wahl dauerhaft auf.

Wende die gewählte Einheitenkarte und alle zugehörigen Truppen auf dem Schlachtfeld.

Bezahle 15 Kristalle in der Versorgungs-Phase und werte einen Gebäudetyp (z.B. Außenposten) deiner Wahl dauerhaft auf. Wende die Gebäudekarte und alle zugehörigen Gebäude auf dem Schlachtfeld.

Bezahle 25 Kristalle in der Versorgungs-Phase und werte dein Kapitol zur Zitadelle auf.

AUFWERTUNG

Eine Aufwertung durch die Genkammer ist dauerhaft und kann nicht rückgängig gemacht werden. Die Aufwertung des gewählten Typs ist permanent und gilt auch für dessen neu ins Spiel

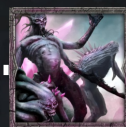
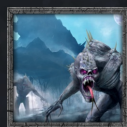
Truppentyp aufwerten

GOHRS

1
3
4
1

Raserei

Wurden die Gohrs während deiner Marsch-Phase in den Kampf geführt, erhalten sie in dieser Runde +1.



HORRORS

1
4
4
1

Blinde Wut

Wurden die Horrors während deiner Marsch-Phase in den Kampf geführt, ignorieren sie in dieser Runde jeglichen Schaden.

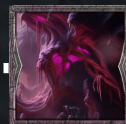
Gebäudetyp aufwerten

AUßENPOSTEN

2
2
0
0

Gebäude

Neu rekrutierte Truppen können an einem Außenposten aufgestellt werden.



TIEFENSEHER

4
2
0
3

Gebäude

"vergifteter Geist" 1 Übernimm für diese Runde einen feindlichen Trupp im Umkreis von 2 Feldern.
und
Neu rekrutierte Truppen können an einem Tiefenseher aufgestellt werden.

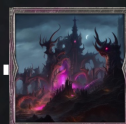
Kapitol aufwerten

KAPITOL

4
3
0
0

+2 in der Versorgungs-Phase

"Xilschlag" 2 Trifft eine Einheit mit 1.
"Wachstum" 4 Setze einen Trupp an Kapitol oder Außenposten.
"Netzwerk" 4 Setze einen Außenposten an eine Einheit.
"Optimieren" 6 Setze ein Gebäude an Kapitol oder Außenposten.
"Infizieren" 10 Ersetze einen Trupp des Gegners durch Gohrs.



ZITADELLE

5
5
0
0

+4 in der Versorgungs-Phase

"Xilblitz" 2 Trifft eine Einheit mit 3.
"Wachstum" 4 Setze einen Trupp an Zitadelle oder Außenposten.
"Netzwerk" 4 Setze einen Außenposten an eine Einheit.
"Optimieren" 6 Setze ein Gebäude an Zitadelle oder Außenposten.
"Exodus" 10 Vernichte deine Truppen. Platziere 4 an der Zitadelle.

DIE TRUPPEN



Deine Truppen verfügen ebenfalls über Fähigkeiten. Anders als bei Kapitool & Titan, werden diese durch Aktionen aktiviert.

Hat ein Trupp eine Fähigkeit aktiviert, lege einen Marker (Aktionsmarker) auf ihn um in der laufenden Runde den Überblick zu behalten. Beginnt eine neue Runde, entferne diese wieder von deinen Einheiten.

Wenn sich Truppen im Nahkampf befinden, sind sie gebunden. Sie können den Kampf nicht verlassen (außer bestimmte Fähigkeiten befehlen es). Einzig dein Titan kann den Kampf jederzeit verlassen.

TRUPPEN

Jeder Truppentyp besitzt spezielle Fähigkeiten welche sich durch bestimmte Aktionen aktivieren lassen.

GOHRS



1



3



4



1



Raserei

Wurden die Gohrs während deiner Marsch-Phase in den Kampf geführt, erhalten sie in dieser Runde +1 

Acrylstein



Wurde die Aktion wie im Text beschrieben ausgeführt, ist deren Fähigkeit sofort aktiv und besteht für eine volle Runde.

Werte deine Truppentypen in der Rüstkammer (S.20) einmalig und dauerhaft auf.



Die Aufwertung eines Truppentyps gilt ab sofort. Dies gilt auch für schon vorhandene Truppen auf dem Schlachtfeld.

GOHRS

Die Gohrs bilden den Kern der Horde. Agil, aggressiv und unverzichtbar auf dem Schlachtfeld.

GOHRS

1

3

4

1

Raserei

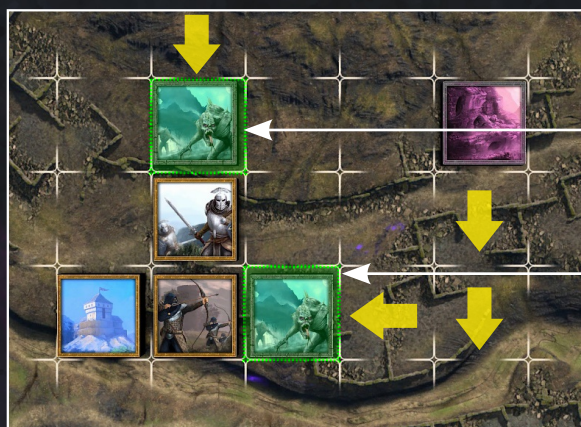
Wurden die Gohrs während deiner Marsch-Phase in den Kampf geführt, erhalten sie in dieser Runde +1

Acrylstein
Gohrs



„Raserei“

Wenn die Gohrs in der Marsch-Phase der aktuellen Runde in einen Nahkampf bewegt wurden, erhalten sie in der Front-Phase dieser Runde +1



„Raserei“

Die Gohrs wurden durch ihre Bewegung in den Nahkampf geführt. Somit erhalten sie für die Front-Phase eine Stärke von 4.

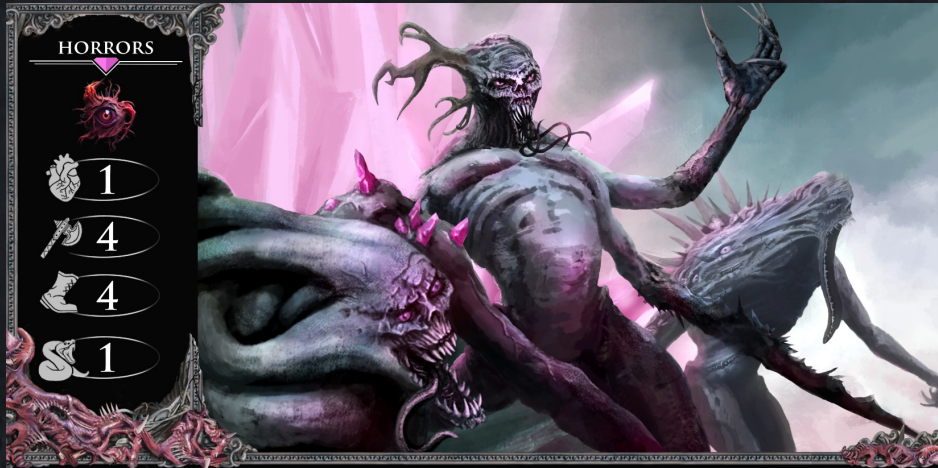
Die Gohrs können in der Genkammer zu Horrors aufgewertet werden.



HORRORS



Eine der aggressivsten Mutationen des Chaos sind die Horrors. Ohne Sinn und Verstand stürzen sie sich in die Gegnermassen und wüten bis sie endlich Erlösung finden. In ihrer blinden Wut ignorieren sie jeglichen Schaden des Gegners.



Acrylstein
Horrors



HORRORS



1



4



4



1



Blinde Wut

Wurden die Horrors während deiner Marsch-Phase in den Kampf geführt, ignorieren sie in dieser Runde jeglichen Schaden.

„Blinde Wut“

Bewege die Horrors in der Marsch-Phase in den Nahkampf. Diese sind für den Rest der Runde immun gegen jeglichen Schaden.



Die Horrors wurden in der Marsch-Phase in den Nahkampf geführt. „Blinde Wut“ ist somit aktiv und sie erleiden in dieser Runde keinen Schaden mehr. Sie teilen nur noch aus.

MORTAS

Der biologische Schild aus mutierten Kolossen treibt den Gegner in die Enge. Durch ihren „Heißhunger“ lassen sich Mortas direkt an der Front regenerieren.

MORTAS

2

4

2

1

Heißhunger

Opfere einen Trupp Gohrs/Horrors:
Ein Trupp Mortas deiner Wahl erhält +1

(Darf maximal 2 besitzen)

Acrylstein
Mortas



„Heißhunger“

Halte die Mortas am Leben und erhalte +1 . Opfere dafür eine deiner Truppen bestehend aus Gohrs oder Horrors. Dieser kann auch im Kampf gebunden sein.

Maximal 1 Trupp je Morta pro Runde.

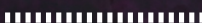
Ein Trupp Mortas darf maximal 2 Lebenspunkte besitzen.



„Heißhunger“

Da die Position der Gohrs aussichtslos ist, wird dieser geopfert. Ein Trupp Mortas deiner Wahl erhält nun einen zusätzlichen Lebenspunkt um den Paladinen weiter stand halten zu können.

Die Mortas können in der Genkammer zu Mutrags aufgewertet werden.



MUTRAGS

Die Mutrags dominieren durch pure Biomasse und wirken wie wandelnde Festungen. Einmal an der Front angekommen, können sie einem Titan ebenbürtig werden.



Acrylstein
Mutrags



Fresswahn

Opfere einen Trupp.
Ein Trupp Mutrags deiner Wahl erhält +1 
(Darf maximal 4  besitzen)

„Fresswahn“

Halte die Mutrags am Leben und erhalte +1 . Opfere dafür eine deiner Truppen, egal welchen Truppen-Typs. Dieser kann auch im Kampf gebunden sein.

Maximal 1 Trupp je Mutrag pro Runde.

Ein Trupp Mutrags darf maximal 4 Lebenspunkte besitzen.



„Fresswahn“

Die Schürfer und Gohrs werden Runde für Runde geopfert.

Ein Trupp Mutrags kann bis zu 4 Lebenspunkte verfügen. Selbst Titanen werden sich an diesen Kolossen die Zähne ausbeißen.

SCHÜRFER

Die Schürfer agieren im Hintergrund und manipulieren eroberte Xilquellen. Durch ihren hohen Support-Wert kommt keine Chaos-Fraktion ohne sie aus.

SCHÜRFER



 1

 2

 2

 4



Sammelwut

Stehen die Schürfer in der Versorgungs-Phase Feld an Feld mit einer Xilquelle, wirf einen Würfel.
Bei 1-3: erhalte +1 



„Sammelwut“

Würfle in der Versorgungs-Phase für jeden Schürfer, der sich an einer Xilquelle befindet je einen Würfel. Für jede gewürfelte 1, 2 oder 3, erhältst du einen zusätzlichen Kristall.



Erfolg +1 Kristall

Kein Erfolg

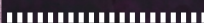
„Sammelwut“

Würfle in der Versorgungs-Phase für alle Schürfer, die sich an deinen Xilquellen befinden.

Für jede gewürfelte 3 oder darunter, erhältst du einen extra Kristall.



Die Schürfer können in der Genkammer zu Xilbändigern aufgewertet werden.



XILBÄNDIGER



Die Xilbändiger haben die nächste Stufe der Mutation erreicht indem sie das Xil steuern und lenken. Einmal an den Quellen niedergelassen, werden sie zu einem unaufhaltsamen Sturm, der sich über dem Schlachtfeld ausbreitet.



XILBÄNDIGER

1

2

2

4

Nervenkitzel

Stehen die Xilbändiger in der Versorgungs-Phase Feld an Feld an einer Xilquelle, wirf einen Würfel.

Bei 1-3: erhalte +1

Bei 4-6: wirke einen "Xilschock" mit 2 auf einen beliebigen Trupp.



„Nervenkitzel“

Würfle in der Versorgungs-Phase für jeden Xilbändiger, der sich an einer Xilquelle befindet.

Für jede gewürfelte 1, 2 oder 3, erhältst du einen zusätzlichen Kristall. (Sammelwut)

+

Für jede gewürfelte 4, 5 oder 6, wirkst du einen Xilschock 2 auf einen Trupp deiner Wahl.

Erfolg +1 Kristall

Erfolg +1 Kristall

Xilschock 2

„Nervenkitzel“

Würfle in der Versorgungs-Phase für alle Xilbändiger, die sich an deinen Xilquellen befinden.

Für jede gewürfelte 3 oder darunter, erhältst du einen Kristall.

Für jede 4 oder höher, wirkst du einen Xilschlag auf einen Trupp deiner Wahl, im Umkreis von 15 Feldern. Das entspricht einer Schlachtfeldmatte.

TAKTIKFELD & WUTKARTEN



TAKTIKFELD

Mit dem Taktikfeld hast du stets all deine Ressourcen und Machtpunkte im Überblick.

Xilspeicher

Hier wird die Menge deiner Xilkristalle angezeigt. Erntest du Kristalle, steigt der Vorrat. Setzt du Kristalle für Fähigkeiten, Truppen oder gebäude ein, schrumpft dein Vorrat.

Wutkarten

Du hast verschiedene Karten einer jeden Stufe zur Auswahl. Hast du die notwendigen Wutpunkte erreicht (2, 8 und 15), darfst du zu jedem Zeitpunkt EINE Karte der jeweiligen Stufe spielen.

Wutpunkte

Mit jedem vernichteten Trupp (auch eigene) erhältst du einen Wutpunkt. Bei 2, 8 und 15 Punkten, hast du die Möglichkeit, einzigartige Fähigkeiten (Wutkarten) in das Spiel zu bringen.

WUTKARTEN



Mit den Wutkarten stehen dir mächtige Fähigkeiten zur Verfügung. Hast du genug Wutpunkte für eine neue Stufe gesammelt, kannst du diese zu jedem Zeitpunkt im Spiel aktivieren. Pro erreichter Stufe darf nur eine Karte eingesetzt werden.



Stufe 1 = 2 Wutpunkte

Dein Titan
erhält dauerhaft 2
zusätzliche
Bewegung.



Setze einen neuen
Trupp
Schürfer/Xilbändiger
an eine Xilquelle
deiner Wahl.

Stufe 2 = 8 Wutpunkte

Wähle 1 bis 4 Einheiten
welche Feld an Feld
miteinander stehen.
Greife diese mit
4 an.



Vernichte einen Trupp
deiner Wahl und
ersetze ihn durch
Mortas/Mutrags

Stufe 3 = 15 Wutpunkte

Setze 5 Gohr/Horrors-
Truppen in deine
Aufmarschzone
Diese sind sofort
einsatzbereit.



Wann immer der Titan
angegriffen wird,
erhält der Gegner -1
auf (Stärke)
und (Geschick).



ZELETH, DER BRECHER STORMGARDS

- EPOCHE 1 - ZYKLUS 2 - MOND 847 -

Die Finsternis. Sie bricht über mich herein. Ihr Maul weit aufgerissen verschlingt sie mich. Hinterlässt nach jedem Hieb ein größeres Nichts in mir. Ich. Mein Name. Längst verloren in der unendlichen Leere. Wie lange schwarze Klauen legt sich die Dunkelheit um meinen Hals und schnürt mir die Luft ab.

„Gib dich mir hin!“

Da ist es wieder. Dieses Flüstern. Manchmal ein Rauschen. Eine Stimme? Tausende? Ich weiß es nicht. Ein Nebel in meinen Kopf. Er macht mich schläfrig. Ich möchte mich ausruhen. Liege ich?

„Wehre dich nicht!“

Mein Kopf bewegt sich. Ich spüre es. Meine Augen sind erblindet durch die undurchdringliche Schwärze. Wieder dieser Schleier um meine Gedanken. Unmöglich sie fest zu halten.

„Habe keine Angst. Ich bin bei dir. Werde dich führen. In eine neue Form der Existenz. Werde ein Prinz Uhltras. Sei ein bedeutender Krieger für deines gleichen. Opfere dich für eine bessere Ordnung des Seins!“

Das Zischen in meinem Kopf ist stärker geworden. Es betäubt mich. Arme und Schultern. Bleiern. Ich fühle gar nichts. Alles leer. Verschwommen. Wer bin ich?

„Mein Krieger!“

Ich höre Fetzen von Lauten. Sie ängstigen mich. Sie klingen wie ein Gohr. Kämpfen. Will kämpfen.

„Nicht gegen mich! Trotze denen, die zu verhindern versuchen, Uhltra zu einem besseren Ort zu erheben.“

Mein Körper wird von etwas umschlungen. Es schnürt mir die Brust ab. Atmen. Schwer. Der Schleier lichtet sich. Verschwommene Umrisse. Kann sehen. Mein Kopf. Was ist das? Dieser Schmerz! Ich schreie! Oder? Es tut so weh! Stechen. Brennen. Wie ein Messer, heiß und glühend, dass in meinem Kopf umher gedreht wird.

„Lass mich hinein! Ich bin nicht dein Feind!“

Ich kann wieder sehen. Magenta glühende Fäden auf dem Boden. Zerstörte, verbrannte Erde mit tiefen Rissen darin.

Plötzlich reißt sich etwas aus mir los! Erneut hoffe ich, dass der Schrei die Schmerzen lindert. Doch das tut er nicht. Denn es gibt keinen Laut.

Meine Hände, ich spüre sie. Welch Pein. Die Haut, das Fleisch. Alles schmerzt.

„Wähle mich, und nie wieder wird dir Leid widerfahren. Entscheide dich für Stormgard, und du wirst dir wünschen, ich hätte einen der Willenlosen aus dir gemacht.“

Diese Stimme. Werde ihr nicht länger zuhören.

Etwas durchbricht meinen Rücken. Jetzt kann ich meinen eigenen Schrei hören. Und ich erkenne, wo ich bin. Hohe Berge türmen sich vor mir auf. Ich spüre die Hitze unter meinen Füßen. In der Luft flimmert roter Staub. Vor meinen Füßen liegt ein gigantischer See aus Xil. Tränen strömen über mein Gesicht. Ich bin jenseits der Splitterschluchten. Oder mitten darin? Umgeben vom Unausweichlichem. Xil. Chaos. Warm und schnell fließt etwas aus meiner Brustpanzerung. Ich blicke an mir hinab. Blut. Getränkt von Xil. Es glimmt. Ich weiß, was das bedeutet. Ich bin verloren.

„Nein! Du bist mein! Lass mich dir zeigen, dass du niemals mehr allein sein wirst. Schließe dich uns an. Sei ein Teil von uns!“

Diese Worte. So verlockend. Doch ich weiß, dass ich widerstehen muss. Ich versuche aufzustehen. Mein Bein will mir nicht gehorchen. Mit aller Kraft, die ich habe, stemme ich mich in die Höhe. Mein Fuß gibt nach. Ich höre ihn brechen. Der Schmerz jagt durch meinen Schenkel in den Bauch und breitet sich als Welle aus bis in meinen Kopf.

„Gib auf!“

Nein. Ich werde nicht nachgeben. Ich werde nicht zu einem Monster. Mein Wille ist stärker. Trotz der Qualen kämpfe ich mich hoch und schleife mein rechtes Bein nach. Es hängt nur noch als Fetzen an mir. Sie wandeln mich um. Zu einem dieser entstellten seelenlosen Wesen, die alles töten, was sich ihnen in den Weg stellt.

„Du kannst nicht entkommen. Du bist mein!“

Ich spüre die Wut in der Stimme. Ist es meine? Werde ich verrückt. Ein alles zermahlender Schmerz trifft mich direkt hinter den Augen. Er blendet mich, und ich schreie erneut vor Qual und Folter. Meine Füße geben nach. Ich krache auf den harten Boden. Mein Kopf knallt auf einen spitzen Stein und durchbohrt meine Schläfe. Doch ich fühle nichts. Nur den brutalen Schmerz in meinem Kopf. Xil strömt aus mir. In mich. Der gleisende Schmerz wird zu einer Welle. Sie kommt auf mich zu. Ich sehe sie vor mir. Alle. Alle, die einst wie ich waren.

„Lass los von diesem alten Leben. Werde zu etwas neuem.“

Ein vergangener Name stolpert in meine Gedanken. Silas. Bin ich das?

„Zeleth! Du bist Zeleth.“

Ich schüttele das Rauschen ab. Höre sie nicht mehr. Klammere mich an die Erinnerung. Sie wird mir helfen, nicht zu mutieren. Kein Scheusal zu werden.

Ich habe eine Schwester. Maila. Zart kribbelt es in meinem Kopf. Festhalten.

Maila. Ich sehe ihr Lächeln. Ihr helles Haar, das meinem gleicht. Ein Lächeln erhellt meine Schwermut. Wie ich sie vermisse.

„Zeleth!“

Lass mich nicht leiden, Maila. Gib mich nicht auf. Du wirst einen Weg finden. Ich bin hier. Ich warte auf dich.

„Dein Weg ist geschrieben, Zeleth. Du bist ein Teil von uns.“

Die Übermacht mit der es nun meinen Körper übernimmt, kann ich nichts entgegensetzen. Die Schmerzen und Qualen zerreißen mich, aber ich bin außerstande meiner Angst und meiner Leid Ausdruck zu verleihen. Meine Augen starren in die Leere. Furcht weicht Gleichgültigkeit. Das Rauschen wird ein sonorer Ton aus einer Stimme, die doch viele sind.

„Uhltra! Gehört uns!“

Ein Schwarm aus Stimmen schreit immer wieder diesen Satz. Übernimmt meine Gedanken. Und im Zentrum allen Wahnsinns diese Stimme, die einen neuen Namen nennt.

„Zeleth!“

Ich spüre, wie mir die Arme und Beine ausgerissen werden. Mein Kopf sich in alle Richtungen verbiegt und bricht. Wächst. Bricht. Zerschellt. Nur der Schmerz bleibt. Er erinnert wer ich bin. Und bleibe. Für Maila.

„Zeleth! Der Brecher, der Stormgard vernichten wird.“

Ich erhebe mich, und die Erde bebt unter meinen kräftigen Füßen. Ich trete auf den See zu, und das Monster beugt sich herab, damit ich es sehen kann. Das was aus mir geworden ist. Was wir jetzt sind. Eine gigantische Gestalt. Größer als jeder bekannte Titan. Weißes Haar. Arme, durchzogen von flüssigem Xil. Bereit jeden zu zerquetschen, der sich uns in den Weg stellt. Egal wer. Der Körper zittert vor Kraft und unbändigem Zorn. Eine Art Sichel, die aus unserem deformierten Kopf gewachsen ist, zeigt nach Stormgard. Das Brüllen aus unserem Maul, schwarz, Speichel triefend vor Hunger, hallt angsteinflößend durch die Weiten der Splitterschlucht.

Meine Augen schließen sich. Sehe keine Splitterschluchten mehr. Nur Finsternis. Rufe sie.

Endlich. Mein. Zeleth!

