

XIII



ORDNUNG

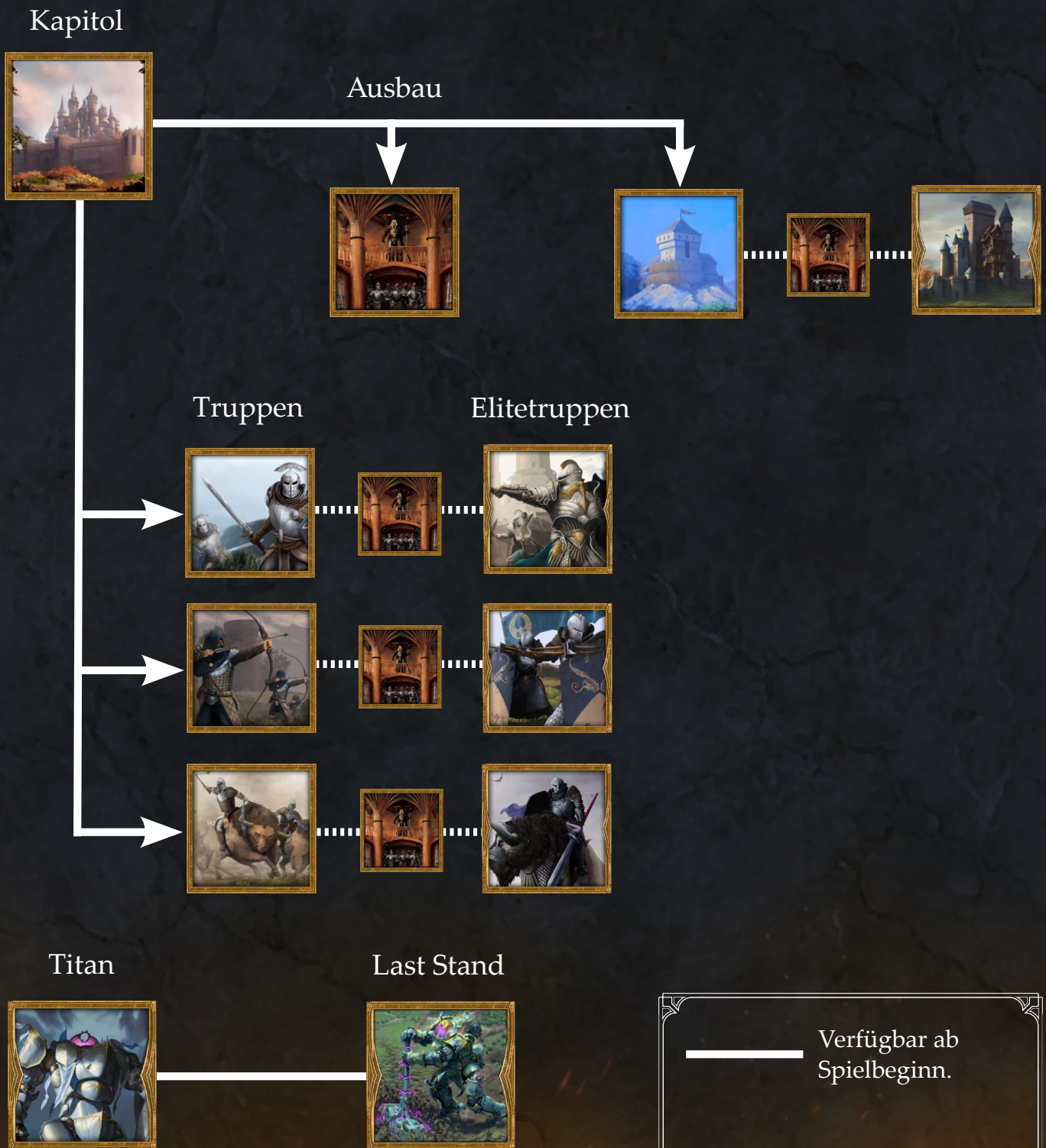




INHALT

EINLEITUNG.....	S04
KAPITOL & ZITADELLE.....	S08
DER TITAN.....	S12
GEBÄUDE & AUFWERTUNG.....	S16
Außenposten / Festung.....	S18
Rüstkammer / Aufwertung.....	S20
DIE TRUPPEN.....	S22
Schildwachen / Paladine.....	S24
Donnerhufen / Wellenbrecher.....	S26
Adleraugen / Sturmschützen.....	S28
TAKTIKFELD & EHRENKARTEN.....	S30
Taktikfeld.....	S31
Ehrenkarten.....	S32
ENTDECKUNGEN.....	S34

TECHNOLOGIEBAUM



— Verfügbar ab Spielbeginn.

..... Aufwertung durch Rüstkammer



STORMGARD

Die größte von Menschen besiedelte Zitadelle in Uhltra und der Kern im Reich der Ordnung.

Thronend auf einem weiten Plateau steht das gigantische Meisterwerk mit Türmen, welche die Wolken zu berühren vermögen. Ein riesiger befestigter Wall erstreckt sich über weite Ferne um die Hauptstadt des Reiches. Jedes einzelne Mauersegment dieser unendlichen Festung ist verziert mit prunkvollen, in Gold gefassten, Abzeichen der unzähligen Orden und Herrscher die über die Jahrhunderte im Reich der Ordnung gelenkt und regiert hatten. Ein endloses Kunstwerk welches Stolz und Macht für jeden präsentiert der vor diese Mauern tritt.

Im äußeren der drei Ringe befindet sich der Militärssektor. Gekleidet in schwerer Rüstung stehen jederzeit tausende von Soldaten bereit um das Reich vor Bedrohungen zu schützen. Rüstkammern, gefüllt mit Waffen und Kriegsgerät welche auf ihre Erlösung im Kampf gegen die Bestien warten. Der mittlere Ring umfasst die Wirtschaft Stormgard's. Extrem dicht besiedelt und Motor der Hauptstadt. Dennoch steht er im Schatten des Militärs und den Arkanen Einrichtungen, welchen weitaus mehr Beachtung geschenkt wird. Das Reich lebt vom Wirtschaftssektor doch die bloße Präsenz des Militärs und die damit verbundene Sicherheit, macht es zu einer Abhängigkeit für die treuen Diener ihrer Herren.

Im inneren und kleinsten Ring befinden sich die Arkanen Einrichtungen der Gelehrten welche die Fähigkeit erlernten, das Xil zu bändigen und zu nutzen. Endlos hoch erscheinende, mit Gold verzierte, Türme von denen aus man über weite Teile Uhltras blicken kann.

Ebenso versammelt sich dort die Elite des Reiches in den pompösen, prunkvollen Hallen welche ein einfacher Bürger oder Soldat niemals zu Gesicht bekommen wird. Denn wer diese Hallen unbefugt betritt, wird seinen Kopf dafür hergeben müssen. In diesem Zentrum wird über das Schicksal von Stormgard und des ganzen Reiches entschieden. Es geht viel Macht von wenigen aus und auch wenige sind oft nicht einer Meinung.





KAPITOL & ZITADELLE



KAPITOL & ZITADELLE

Das Kapitol ist das Herzstück deiner Fraktion. Festige deine Front, expandiere und kontrolliere das Schlachtfeld. Schütze es um jeden Preis. Wenn dein Kapitol fällt ist die Schlacht verloren.

KAPITOL
 5
 2
 0
 0

+2 in der Versorgungs-Phase	<table border="0"> <tr> <td>"Sprint"</td> <td>2 </td> <td>+2 für eine Einheit.</td> </tr> <tr> <td>"Heeresdienst"</td> <td>4 </td> <td>Setze einen Trupp an Kapitol oder Außenposten.</td> </tr> <tr> <td>"Fronterweiterung"</td> <td>4 </td> <td>Setze einen Außenposten an einen Trupp.</td> </tr> <tr> <td>"Expansion"</td> <td>6 </td> <td>Setze ein Gebäude an Kapitol oder Außenposten.</td> </tr> <tr> <td>"Der Zehnt"</td> <td>10 </td> <td>Erhalte 5 Ehrenpunkte.</td> </tr> </table>	"Sprint"	2	+2 für eine Einheit.	"Heeresdienst"	4	Setze einen Trupp an Kapitol oder Außenposten.	"Fronterweiterung"	4	Setze einen Außenposten an einen Trupp.	"Expansion"	6	Setze ein Gebäude an Kapitol oder Außenposten.	"Der Zehnt"	10	Erhalte 5 Ehrenpunkte.
"Sprint"	2	+2 für eine Einheit.														
"Heeresdienst"	4	Setze einen Trupp an Kapitol oder Außenposten.														
"Fronterweiterung"	4	Setze einen Außenposten an einen Trupp.														
"Expansion"	6	Setze ein Gebäude an Kapitol oder Außenposten.														
"Der Zehnt"	10	Erhalte 5 Ehrenpunkte.														

ZITADELLE
 7
 3
 0
 0

+4 in der Versorgungs-Phase	<table border="0"> <tr> <td>"Speerspitze"</td> <td>2 </td> <td>+2 +1 für einen Trupp.</td> </tr> <tr> <td>"Heeresdienst"</td> <td>4 </td> <td>Setze einen Trupp an Zitadelle oder Außenposten.</td> </tr> <tr> <td>"Fronterweiterung"</td> <td>4 </td> <td>Setze einen Außenposten an eine Einheit.</td> </tr> <tr> <td>"Expansion"</td> <td>6 </td> <td>Setze ein Gebäude an Zitadelle oder Außenposten.</td> </tr> <tr> <td>"Machtausbau"</td> <td>10 </td> <td>Setze einen Trupp & ein Gebäude an eine Einheit.</td> </tr> </table>	"Speerspitze"	2	+2 +1 für einen Trupp.	"Heeresdienst"	4	Setze einen Trupp an Zitadelle oder Außenposten.	"Fronterweiterung"	4	Setze einen Außenposten an eine Einheit.	"Expansion"	6	Setze ein Gebäude an Zitadelle oder Außenposten.	"Machtausbau"	10	Setze einen Trupp & ein Gebäude an eine Einheit.
"Speerspitze"	2	+2 +1 für einen Trupp.														
"Heeresdienst"	4	Setze einen Trupp an Zitadelle oder Außenposten.														
"Fronterweiterung"	4	Setze einen Außenposten an eine Einheit.														
"Expansion"	6	Setze ein Gebäude an Zitadelle oder Außenposten.														
"Machtausbau"	10	Setze einen Trupp & ein Gebäude an eine Einheit.														

Das Kapitol versorgt dich zu jeder neuen Runde mit Xilkristallen. Somit ist eine Grundversorgung hergestellt.

Ebenso bietet es einen Pool 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 Rüstkammer (S. XX) das Kapitol zur Zitadelle auf.



KAPITOL FÄHIGKEITEN

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

KAPITOL

5

2

0

0

+2 in der Versorgungs-Phase

"Sprint"	2	+2 für eine Einheit.
"Heeresdienst"	4	Setze einen Trupp an Kapitol oder Außenposten.
"Fronterweiterung"	4	Setze einen Außenposten an einen Trupp.
"Expansion"	6	Setze ein Gebäude an Kapitol oder Außenposten.
"Der Zehnt"	10	Erhalte 5 Ehrenpunkte.

Spielstein
Kapitol



„Sprint“

Eine Einheit (Trupp oder Titan) darf sich in der Marsch-Phase zwei Felder zusätzlich bewegen. Der Bonus erlischt mit der nächsten Runde.

„Heeresdienst“

Die Truppen-Rekrutierung der Ordnung. Wähle einen Truppentyp (z.B. Schildwachen, Adleraugen oder Donnerhufen) und setze ihn an dein Kapitol oder an einen deiner Außenposten (Feld an Feld). Ein neuer Trupp ist somit im Spiel und sofort einsatzbereit.

„Fronterweiterung“

Setze einen Außenposten an eine deiner Truppen.
Diese Einheit darf nicht im Kampf gebunden sein.

„Expansion“

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

„Der Zehnt“

Für 10 Kristalle erhältst du 5 Ehrenpunkte. Somit schaltest du eine Ehren-Karten schneller frei.

ZITADELLE FÄHIGKEITEN

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

ZITADELLE

7

3

0

0

+4 in der Versorgungs-Phase

"Speerspitze"	2	+2 +1 für einen Trupp.
"Heeresdienst"	4	Setze einen Trupp an Zitadelle oder Außenposten.
"Fronterweiterung"	4	Setze einen Außenposten an eine Einheit.
"Expansion"	6	Setze ein Gebäude an Zitadelle oder Außenposten.
"Machtausbau"	10	Setze einen Trupp & ein Gebäude an eine Einheit.

Spielstein
Zitadelle



„Speerspitze“

Ein Trupp deiner Wahl erhält +1 und darf sich in der Marsch-Phase zwei Felder zusätzlich bewegen. Der Bonus erlischt mit der nächsten Runde.

„Heeresdienst“

Truppen-Rekrutierung. Wähle einen Truppentyp (z.B. Schildwachen, Adleraugen oder Donnerhufen) und setze ihn an deine Zitadelle oder an einen deiner Außenposten (Feld an Feld). Ein neuer Trupp ist somit im Spiel und sofort einsatzbereit.

„Fronterweiterung“

Setze einen Außenposten an eine deiner Einheiten (Truppen oder Titan).
Diese Einheit darf nicht im Kampf gebunden sein.

„Expansion“

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

„Machtausbau“

Wähle einen Trupp & ein Gebäude (z.B. Schildwachen & Außenposten) und setze sie an eine Einheit (Feld an Feld). Diese Einheit darf nicht im Kampf gebunden sein.

DER TITAN



TITAN AGGERIS

Aggeris kontrolliert das Schlachtfeld direkt an der Front. Hohe Stärke, 4 Lebenspunkte und sein „eiserner Wille“ schützen deine Truppen vor der Vernichtung

AGGERIS

4

5

2

3

Titan

"Zu mir!" 2 Ein Trupp deiner Wahl muss sich sofort 3 Felder auf den Titan zu bewegen. Gilt auch für Truppen die sich im Kampf befinden.

"Eiserner Wille" 8 Alle Truppen ignorieren jeweils einen Treffer des Gegners.

AGGERIS

1

4

2

2

Titan

"Epizentrum" 4 Trifft alle Einheiten & Gebäude im Umkreis 1 mit 4

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.

AGGERIS FÄHIGKEITEN

Verbrauche deine Xilkristalle um mächtige Fähigkeiten zu wirken.

AGGERIS



 4

 5

 2

 3

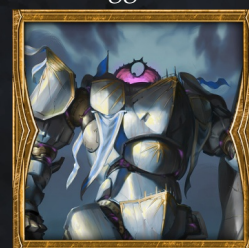


Titan

"Zu mir!" 2  Ein Trupp deiner Wahl muss sich sofort 3 Felder auf den Titan zu bewegen. Gilt auch für Truppen die sich im Kampf befinden.

"Eiserner Wille" 8  Alle Truppen ignorieren jeweils einen Treffer des Gegners.

Spielstein
Aggeris



„Zu mir!“

Wähle einen beliebigen Trupp, egal ob eigener oder gegnerischer. Dieser muss sich auf kürzestem Weg zum Titanen Aggeris bewegen. Dabei ist es egal, ob sich der Trupp im Kampf befindet oder andere Einheiten berühren würde.

Direkt zu Aggeris.

„Eiserner Wille“

In der Front-Phase ignorieren all deine Truppen einen feindlichen Treffer. Es braucht nun einen zweiten erfolgreichen Treffer des Gegners um deinen Truppen Schaden zuzufügen.

„Eiserner Wille“

All deine Truppen ignorieren einen Treffer und können dadurch ihre Stellung halten.



AGGERIS FÄHIGKEITEN

LAST STAND

AGGERIS



 1

 4

 2

 2



Titan

"Epizentrum"

4  Trifft alle Einheiten & Gebäude im Umkreis 1 mit  4

Spielstein
Aggeris Last Stand



Dein Titan hat ab jetzt veränderte Werte und eine andere Fähigkeit

„Epizentrum“

Alle Einheiten & Gebäude (auch eigene) die sich ein Feld um den Titan befinden, werden mit  4 getroffen.

Beispiel „Epizentrum“

Mit etwas Glück, können hier gleich 5 Truppen gleichzeitig vernichtet werden.



GEBÄUDE & AUFWERTUNG



GEBÄUDE

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



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

KAPITOL

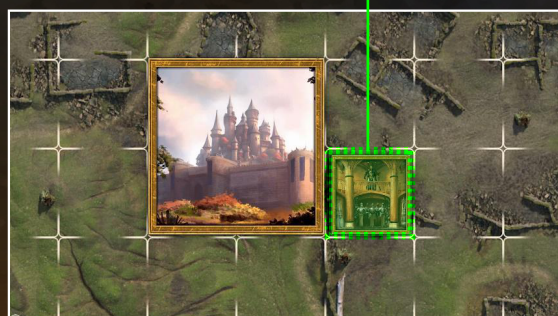
5

2

0

0

+2 in der Versorgungs-Phase	"Sprint" 2 +2 für eine Einheit. "Heeresdienst" 4 Setze einen Trupp an Kapitol oder Außenposten. "Fronterweiterung" 4 Setze einen Außenposten an einen Trupp. "Expansion" 6 Setze ein Gebäude an Kapitol oder Außenposten. "Der Zehnt" 10 Erhalte 5 Ehrenpunkte.
--	---



AUßENPOSTEN (AP)

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

AUßENPOSTEN

2

2

0

0

Gebäude

Neu rekrutierte Truppen können an einem Außenposten aufgestellt werden.

Spielstein
Außenposten



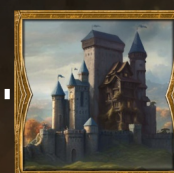
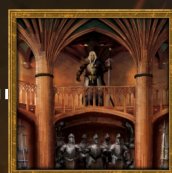
Du hast nun die Möglichkeit, neu rekrutierte Truppen, direkt an einem Außenposten aufzustellen.

Wähle „Fronterweiterung“ im Kapitel, 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 Kapitel wurde „Fronterweiterung“ aktiviert. Durch die Schildwache kann ein Außenposten an die Xilquelle gesetzt werden.

Werte in der Rüstkammer (S.20) deine Außenposten (AP) zur Festung auf.



FESTUNG

Die Festung bietet die ultimative Verteidigung.
Hart im Nahkampf und mit „Beschuss“ Stärke 4 werden
Eindringlinge auf Distanz gehalten.



Spielstein
Festung



Gebäude

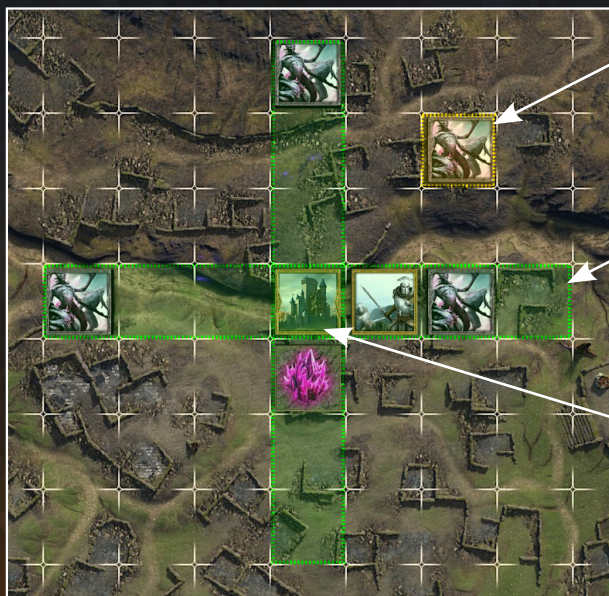
"Beschuss" 1 Die Festung kann in dieser Runde
3 Felder weit feuern.
und
Neu rekrutierte Truppen können an einer Festung aufgestellt werden.

„Beschuss“

Bezahle 1 Kristall in der Versorgungs-Phase
und wende direkt „Beschuss“ 4 an.
Die Festung kann nun in gerader Linie, 3
Felder weit, mit 4 feuern.

(siehe Regelnwerk „Beschuss“).

Ebenso hast du die Möglichkeit,
neu rekrutierte Truppen,
direkt an einer Festung
aufzustellen.



Nicht im Schussbereich

Der Schussbereich
(grün markiert) ist nur in Richtung
Norden, Süden, Osten, Westen
möglich. Nicht diagonal!

„Beschuss“

Im Schussbereich befinden sich 3
Truppen Horrors. Wähle einen und
vernichte ihn indem du eine 4 oder
darunter würfelst.

RÜSTKAMMER

Rüste deine Armee für die Schlacht und befestige deine Mauern. Mit der Rüstkammer bringst du Truppen und Gebäude auf die nächste Stufe um auf dem Schlachtfeld bestehen zu können.

Wurde am Kapitol eine Rüstkammer errichtet („Expansion“), kann direkt mit der Aufwertung begonnen werden.

RÜSTKAMMER

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)



Bezahle 10 Kristalle in der Versorgungs-Phase und werte einen Truppentyp (z.B. Schildwachen) 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 Rüstkammer ist dauerhaft und kann nicht rückgängig gemacht.

Truppentyp aufwerten

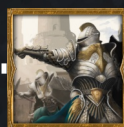
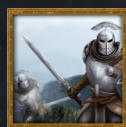
SCHILDWACHEN

1
2
2
3



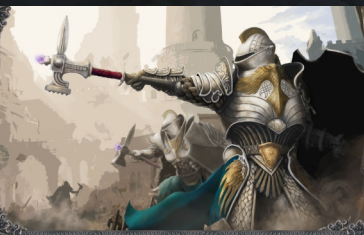
Schildwall

Aktiviere Schildwall in der Versorgungs-Phase.
Die Schildwachen ignorieren einen Treffer des Gegners, teilen jedoch keine Attacke in der Front-Phase aus.



PALADINE

2
4
2
3



Spott

Wähle "Spott" in der Versorgungs-Phase. Ein gegnerischer Trupp im Umkreis von 2 Feldern muss sich 1 Feld auf die Paladine zu bewegen.
oder
"Schildwall"

Gebäudetyp aufwerten

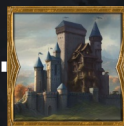
AUßENPOSTEN

2
2
0
0



Gebäude

Neu rekrutierte Truppen können an einem Außenposten aufgestellt werden.



FESTUNG

3
3(4)
0
3



Gebäude

"Beschluss" 1 Die Festung kann in dieser Runde 3 Felder weit feuern.
und
Neu rekrutierte Truppen können an einer Festung aufgestellt werden.

Kapitol aufwerten

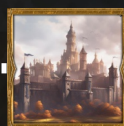
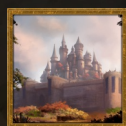
KAPITOL

5
2
0
0



+2 in der Versorgungs-Phase

"Sprint" 2 +2 für eine Einheit.
"Heeresdienst" 4 Setze einen Trupp an Kapitel oder Außenposten.
"Frontverweiterung" 4 Setze einen Außenposten an einen Trupp.
"Expansion" 6 Setze ein Gebäude an Kapitel oder Außenposten.
"Der Zehnt" 10 Erhalte 5 Ehrenpunkte.



ZITADELLE

7
3
0
0



+4 in der Versorgungs-Phase

"Steerspitze" 2 +2 +1 für einen Trupp.
"Heeresdienst" 4 Setze einen Trupp an Zitadelle oder Außenposten.
"Frontverweiterung" 4 Setze einen Außenposten an eine Einheit.
"Expansion" 6 Setze ein Gebäude an Zitadelle oder Außenposten.
"Machtausbau" 10 Setze einen Trupp & ein Gebäude an eine Einheit.

DIE TRUPPEN



Wähle "Heeresdienst" in der Versorgungs-Phase, zahle 4 Kristalle und platziere einen Trupp eines beliebigen Typs an Kapitol oder Außenposten.

Deine Truppen verfügen ebenfalls über Fähigkeiten.
Anders als bei Kapitol & 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 wieder alle Marker 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.

SCHILDWACHEN

 1

 2

 2

 3



Schildwall

Aktiviere Schildwall in der Versorgungs-Phase.

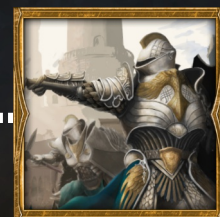
Die Schildwachen ignorieren einen Treffer des Gegners, teilen jedoch keine Attacke in der Front-Phase aus.

Spielstein



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.

SCHILDWACHEN

Die Schildwachen bilden den defensiven Kern deiner Armee. Sie sind ideal um Stellungen zu halten und wichtige Ziele zu verteidigen. Durch ihren „Schildwall“ binden sie den Feind im Kampf, bis Unterstützung eintrifft.



Spielstein
Schildwachen



Schildwall

Aktiviere Schildwall in der Versorgungs-Phase.

Die Schildwachen ignorieren einen Treffer des Gegners, teilen jedoch keine Attacke in der Front-Phase aus.

„Schildwall“

Wähle in der Versorgungs-Phase, zu jedem Zeitpunkt deines Zuges, einen Trupp und aktiviere "Schildwall".

Dadurch ignorieren die Schildwachen einen Treffer des Gegners, teilen jedoch keine Attacke in der Front-Phase aus.



„Schildwall“

Im Kampf befindliche Schildwachen aktivieren "Schildwall" in der Marsch-Phase.

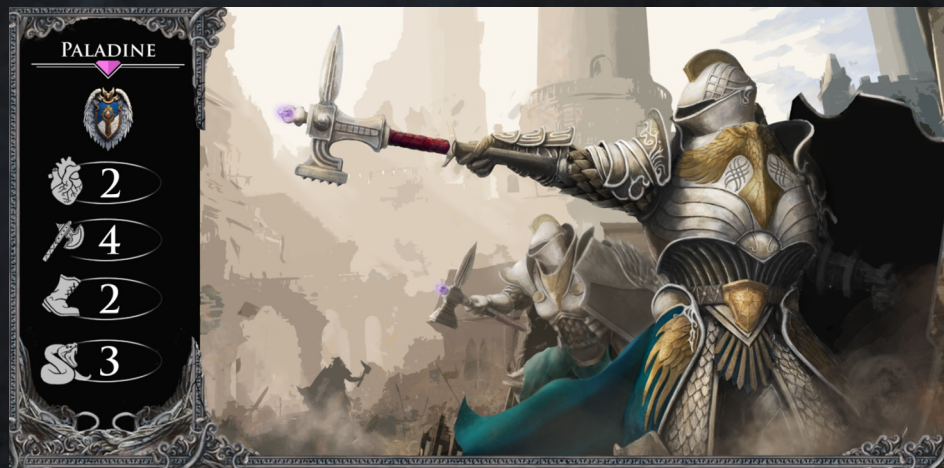
Sie ignorieren somit einen möglichen Treffer des Gegners und halten ihre Stellung. Im Gegenzug erlischt deren Attacke in der Front-Phase.

Die Schildwachen können in der Rüstkammer zu Paladinen aufgewertet werden.



PALADINE

Stormgards schwere Infanterie kann es kaum erwarten, dass die Horden über sie hereinfallen. Verstärkt durch das Xil bilden sie den Schild der Ordnung. Die Paladine verspotten ihren Gegner und lenken ihn direkt in den Nahkampf.



Spielstein
Paladine



Spott

Wähle "Spott" in der Versorgungs-Phase. Ein gegnerischer Trupp im Umkreis von 2 Feldern muss sich 1 Feld auf die Paladine zu bewegen.

oder
"Schildwall"

„Spott“

Wähle in der Versorgungs-Phase einen gegnerischen Trupp im Umkreis von 2 Feldern. Dieser muss sich ein Feld in Richtung Paladine bewegen. Dieser darf nicht im Kampf gebunden sein.



„Spott“

Selbst wenn die Paladine im Kampf gebunden sind, verspotten sie ihren Feind.

Die Gohrs befinden sich im Wirkungsbereich und müssen sich ein Feld in Richtung Paladine bewegen.

Sie sind somit im Nahkampf gebunden und ein leichtes Ziel für die Adleraugen.

DONNERHUFEN

Die Donnerhufen kontrollieren das Schlachtfeld durch ihre hohe Beweglichkeit. Flankiere den Feind oder nimm zügig Stellungen ein.

DONNERHUFEN

1

3

5

2

Donnergrollen

Wurden die Donnerhufe während deiner Marsch-Phase in den Kampf geführt, erhalten sie in dieser Runde eine zusätzliche Attacke.

Spielstein
Donnerhufen



„Donnergrollen“

Wenn die Donnerhufen in der Marsch-Phase in den Nahkampf geführt wurden, erhalten sie in der Front-Phase dieser Runde eine zusätzliche Attacke.

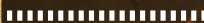


„Donnergrollen“

Wurden die Donnerhufen von dir in den Nahkampf geführt, erhalten sie eine extra Attacke in der Front-Phase.

Du kannst diese auch aufteilen wenn dein Trupp mehrere Feinde berührt.

Die Donnerhufen können in der Rüstkammer zu Wellenbrechern aufgewertet werden.



WELLENBRECHER

Mit schwer gepanzerten Kriegsochsen und xil-verstärkten Klingen reißen die Wellenbrecher ein tiefes Loch in die feindlichen Linien. Zähigkeit, Beweglichkeit und Schadensspitzen zeichnen die Wellenbrecher aus.



Spielstein
Wellenbrecher



Donnergrollen

Wurden die Wellenbrecher während deiner Marsch-Phase in den Kampf geführt, erhalten sie in dieser Runde eine zusätzliche Attacke.

„Donnergrollen“

Führe die Wellenbrecher in der Marsch-Phase in den Nahkampf. Diese erhalten eine extra Attacke in der Front-Phase.



„Donnergrollen“

Beide Wellenbrecher wurden in der Marsch-Phase in den Nahkampf geführt.

Das ergibt 4 Attacken mit Stärke 4 in der Front-Phase.

ADLERAUGEN

Adleraugen können für den Nah- und Fernkampf eingesetzt werden. Schütze wichtige Punkte und Einheiten durch einen defensiven Einsatz. Ihre Stärke sind ihre Bögen, also gilt: es lohnt sich also den Feind auf Distanz zu halten.



Spielstein
Adleraugen



Beschuss

Wenn die Adleraugen nicht im Kampf gebunden sind, können sie in dieser Runde bis zu 3 Felder weit schießen.

Die Stärke erhöht sich bei "Beschuss" auf $\frac{1}{2}3$

„Beschuss“

Solange sich die Adleraugen nicht im Nahkampf befinden, können sie in der Front-Phase, 3 Felder weit, mit $\frac{1}{2}3$ feuern (siehe Regelwerk „Beschuss“).



Nicht im
Schussbereich

Der Schussbereich
(grün markiert) ist nur
in Richtungen Norden,
Süden, Osten, Westen
möglich, nicht diagonal!

„Beschuss“

Im Schussbereich befinden
sich 3 gegnerische Truppen.
Wähle einen (der anzielbaren
Truppen) und füge ihm bei einer
gewürfelten 3 oder kleiner 1
Schaden zu.

Die Adleraugen können in der Rüstkammer zu Sturmschützen aufgewertet werden.



STURMSCHÜTZEN

Robust im Nahkampf und noch tödlicher auf Distanz. Durch ihren verheerenden „Beschuss“ können die Sturmschützen defensiv und ebenso zum Jagen großer, träger Ziele offensiv eingesetzt werden.



Spielstein
Sturmschützen



Beschuss

Wenn die Sturmschützen nicht im Kampf gebunden sind, können sie in dieser Runde bis zu 2 Felder weit schießen.

Die Stärke erhöht sich bei "Beschuss" auf 5.

„Beschuss“

Solange sich die Sturmschützen nicht im Nahkampf befinden, können sie in der Front-Phase, 2 Felder weit, mit Stärke 5 feuern (siehe Regelwerk „Beschuss“).



Deckung durch
Hindernis/Xilquelle

Schussbereich (grün)
aller Sturmschützen

„Beschuss“

Der gegnerische Titan
befindet sich im Schussbereich.
Schade ihm indem du eine
5 oder darunter würfelst.

TAKTIKFELD & EHRENKARTEN



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.

The main tactical board interface consists of several components:

- Crystal Storage Grid:** A 5x10 grid of circles. The first and last columns are numbered 1-5 and 41-50 respectively. The middle columns contain circles numbered 5, 15, 25, 35, and 45.
- Winged Emblem:** A decorative emblem featuring a shield with a key and wings.
- Stages:** Three large empty rectangular boxes labeled "STUFE 1", "STUFE 2", and "STUFE 3" for placing cards.
- Honor Points Scale:** A vertical list of numbers from 1 to 15. The numbers 2, 8, and 15 are highlighted in blue. A yellow arrow points to the number 1.

Ehrenkarten

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

Ehrenpunkte

Mit jedem neu rekrutierten Trupp durch dein Kapitel, erhältst du einen Ehrenpunkt.
Bei 2, 8 und 15 Punkten, hast du die Möglichkeit, einzigartige Fähigkeiten (Ehrenkarten) in das Spiel zu bringen.

EHRENKARTEN

Mit den Ehrenkarten stehen dir mächtige Fähigkeiten zur Verfügung. Hast du genug Ehrenpunkte gesammelt (2, 8 und 15), kannst du diese zu jedem Zeitpunkt im Spiel aktivieren. Pro erreichter Stufe darf nur eine Karte eingesetzt werden.

Stufe 1 = 2 Ehrenpunkte

Setze 1 Außenposten an eine beliebige, freie Stelle auf dem Schlachtfeld. Es darf kein Gegner berührt werden.



Dein Titan kann ab sofort eine weitere Attacke in der Front-Phase permanent ausführen.

Stufe 2 = 8 Ehrenpunkte

Ein Trupp deiner Wahl erhält dauerhaft +1 auf alle 4 Attribute.



Wähle eine Gerade zwischen 1-6 Feldern in einer Linie. Alles in diesem Bereich wird mit 4 getroffen werden. Auch eigene.

Stufe 3 = 15 Ehrenpunkte

Setze bis zu 4 Truppen aus deinem Vorrat in deine Aufmarschzone.



Leben und Bewegung deines Titans werden dauerhaft erhöht.



ENTDECKUNGEN

- EPOCHE 1 - ZYKLUS 2 - MOND 367 -

Die Schritte im Senatspalais von Stormgard waren kaum zu vernehmen in dem glockenartigen Gebäude. Diese Mauern um sie herum strahlten geballte Macht aus. Zuversicht, Überzeugung und absolute Willensstärke. Doch dies alles traf auch auf die Trägerin der grünen Schuhe zu, die eilig, aber nicht gehetzt, über den weißen Sandstein schritten. Die schwere graue Robe, die sie trug, war aus feinstem Ilys. Einem dichtgewebten Stoff, der angeblich aus den Fäden eines Baumes aus der Revaria Dynastie gewonnen wurde. Er hatte heilende Kräfte, und selbst die Gelehrten von Uhltra waren nicht im Stande herauszufinden, wie dies möglich war. Die Kapuze tief in das Gesicht gezogen, gab nichts über die Trägerin preis.

In der Mitte des Sitzungsaaes schrieen sich zwei Männer an. Victor Tescar und Alma Sidus. Der Kriegsheld Tescar überragte die meisten Anwesenden um mindestens einen Kopf und ließ den schwächtigen Sidus wie eine kleine Maus wirken. Als Maila Rekhar in der Mitte des Raumes zum Stehen kam, verstummten die Männer und schwiegen. Die Vorsitzende des Senates lauschte der Stille, die ihr Erscheinen hervorgebracht hatte. Das war kein Höflichkeitsbesuch. Die Situation an der Front geriet außer Kontrolle. Sie waren gezwungen zu handeln.

„Wie ich sehe, seid ihr wohlbehalten zurückgekehrt, Tescar.“, sagte Maila leise, aber dennoch vernahm jeder im Raum ihre sanfte Stimme.

Tescar gab nur ein verächtliches Schnauben von sich und baute sich vor der zierlichen Frau auf.

„Ja, das bin ich. Aber das ist nicht Euren beiden Abgesandten zu verdanken, die vor Gulbur Quir mit drei Windböen versucht haben, die Horden des Chaos aufzuhalten!“, donnerte seine wütende Stimme durch die Kuppel des Gebäudes. Das Echo seiner Worte hallte wie ein schwerer Vorwurf auf sie nieder.

„Ja. Sie haben es nicht geschafft. Doch das lag nicht an meinen Getreuen. Ihr Verlust ist für unsere Reihen noch immer nicht abschätzbar. Dennoch konnten sich viele zurück nach Gulbur Quir retten. Euch eingeschlossen!“

Ihre Stimme hatte einen warnenden Unterton angenommen. Maila Rekhar mochte zierlich, oder für manchen zerbrechlich wirken, doch das täuschte. Sie hatte Macht. So viel Macht, dass sie selbst einen Victor Tescar in die Knie zu zwingen vermochte.

Ohne aufzublicken, oder den Kopf nur im Ansatz zu heben, umrundete sie Victor. Sie stellte sich vor die Versammlung des Senates. Die meisten Männer hatten sich unlängst beruhigt und saßen ungeduldig auf ihren Bänken.

„Was vor den Toren von Gulbur Quir passiert ist, hat uns gezeigt, dass die Horden des Chaos sich formiert haben. Sie sind zu einer großen Schlacht aufgebrochen, um uns in unseren Gefilden anzugreifen und zu vernichten. Mich erreichte die Nachricht, dass Insidiis gesichtet worden sei.“

Die Schritte im Senatspalais von Stormgard waren kaum zu vernehmen in dem glockenartigen Gebäude. Diese Mauern um sie herum strahlten geballte Macht aus. Zuversicht, Überzeugung und absolute Willensstärke. Doch dies alles traf auch auf die Trägerin der grünen Schuhe zu, die eilig, aber nicht gehetzt, über den weißen Sandstein schritten. Die schwere graue Robe, die sie trug, war aus feinstem Ilys. Einem dichtgewebten Stoff, der angeblich aus den Fäden eines Baumes aus der Revaria Dynastie gewonnen wurde.

Er hatte heilende Kräfte, und selbst die Gelehrten von Uhltra waren nicht im Stande herauszufinden, wie dies möglich war. Die Kapuze tief in das Gesicht gezogen, gab nichts über die Trägerin preis.

In der Mitte des Sitzungsaaes schrieen sich zwei Männer an. Victor Tescar und Alma Sidus.

Der Kriegsheld Tescar überragte die meisten Anwesenden um mindestens einen Kopf und ließ den schwächtigen Sidus wie eine kleine Maus wirken.

Als Maila Rekhar in der Mitte des Raumes zum Stehen kam, verstummten die Männer und schwiegen.

Die Vorsitzende des Senates lauschte der Stille, die ihr Erscheinen hervorgebracht hatte.

Das war kein Höflichkeitsbesuch. Die Situation an der Front geriet außer Kontrolle. Sie waren gezwungen zu handeln.

„Wie ich sehe, seid ihr wohlbehalten zurückgekehrt, Tescar.“, sagte Maila leise, aber dennoch vernahm jeder im Raum ihre sanfte Stimme.

Tescar gab nur ein verächtliches Schnauben von sich und baute sich vor der zierlichen Frau auf.

„Ja, das bin ich. Aber das ist nicht Euren beiden Abgesandten zu verdanken, die vor Gulbur Quir mit drei Windböen versucht haben, die Horden des Chaos aufzuhalten!“, donnerte seine wütende Stimme durch die Kuppel des Gebäudes. Das Echo seiner Worte hallte wie ein schwerer Vorwurf auf sie nieder.

„Ja. Sie haben es nicht geschafft. Doch das lag nicht an meinen Getreuen. Ihr Verlust ist für unsere Reihen noch immer nicht abschätzbar. Dennoch konnten sich viele zurück nach Gulbur Quir retten. Euch eingeschlossen!“

Ihre Stimme hatte einen warnenden Unterton angenommen. Maila Rekhar mochte zierlich, oder für manchen zerbrechlich wirken, doch das täuschte. Sie hatte Macht. So viel Macht, dass sie selbst einen Victor Tescar in die Knie zu zwingen vermochte.

Ohne aufzublicken, oder den Kopf nur im Ansatz zu heben, umrundete sie Victor. Sie stellte sich vor die Versammlung des Senates. Die meisten Männer hatten sich unlängst beruhigt und saßen ungeduldig auf ihren Bänken.

„Was vor den Toren von Gulbur Quir passiert ist, hat uns gezeigt, dass die Horden des Chaos sich formiert haben. Sie sind zu einer großen Schlacht aufgebrochen, um uns in unseren Gefilden anzugreifen und zu vernichten. Mich erreichte die Nachricht, dass Insidiis gesichtet worden sei.“ Ein Raunen hallte durch den Saal bei Erwähnung des Titanen.

„Schon sehr lange hat man von diesem Monster nichts mehr gehört, oder gesehen. Doch wenn das Chaos einen seiner wichtigsten Dämonen in den Krieg schickt, wage ich nicht darüber nachzudenken, was uns noch aus den Splitterschluchten erwarten könnte.“

Sie wartete einen Moment, um ihre kommenden Worte wirken zu lassen: „Ich habe einen Späher entsandt. Schon vor einiger Zeit.“

Rufe und aufgeregtes Geflüster stoben durch den Saal. Maila hielt inne.

„Er kam heute Morgen zurück.“, hob sie ihre Stimme über die Aufrufe der Anklagenden hinweg. Sofort wurde es still.

„Aus irgendeinem Grund hat die Horde sich vor Gulbur Quir festgesetzt. Sie bewegen sich nicht vom Fleck. Und es wurde mir berichtet, dass Insidiis immer wieder Richtung Norden schauen würde. Nicht zu den Splitterschluchten, sondern zu den Schattenbergen. Meine große Befürchtung ist, dass auch aus diesen uns verlorenen Orten und Siedlungen eine zerstörerische Macht zum Krieg aufbricht. Ich habe meinen Späher in Richtung der Schattenberge gesendet.“

Als Maila schwieg, erwachsen Wutreden und Bedenken über die Fraktionsreihen hinweg. Vorwürfe wurden laut, Schimpftiraden verteilt, und Drohungen ausgesprochen. Der ewige Kampf um Vorherrschaft hatte wieder Einzug im Senat gehalten. Maila war verpflichtet klar zu machen, wer hier die Macht hatte.

„Solange wir nicht wissen, was uns aus den Schattenbergen droht, müssen wir Gulbur Quir halten. Aus diesem Grund werden wir noch heute einen unserer Titanen an die Front entsenden.“

Maila beugte ihren Kopf nach rechts und starrte Tescar auf die Füße.

„Ihr werdet ihn begleiten.“

Victor gab keinen Laut von sich. Für einen Moment hob sie den Kopf, und er konnte einen kurzen Blick auf ihr blasses Gesicht erhaschen.

„Und ich werde Euch begleiten.“

Victor nickte und grinste dreckig.

Alma Sidus war aufgesprungen und redete auf die Vorsitzende ein.

„Maila, bitte. Ihr müsst hier bleiben in Stormgard. Wir brauchen Euch bei der Erprobung unserer Titanen. Ihr dürft nicht nach Gulbur Quir gehen!“

Sie starrte den weißen Sandstein zu ihren Füßen an. Niemand sah, wie sie tief die Stirn runzelte. Es schien Alma Sidus äußerst wichtig zu sein, dass sie Stormgard nicht verließ.

„Eure Bedenken in allen Ehren, Sidus. Aber ich denke, wir haben uns lang genug versteckt. Es ist an der Zeit den Titan Aggeris nach Gulbur Quir zu führen. Das Militär hält die Stellungen, bis wir wissen, was uns aus den Schattenbergen droht. Dann ergreifen wir weitere Maßnahmen.“

„Aggeris? Das kann nicht Euer Ernst sein! Er ist noch nicht so weit. erinnert Euch an die letzte Begegnung mit den Horden. Er wäre ihnen beinahe in die Hände gefallen!“

Alma Sidus war aufgeregt für seine Verhältnisse.

Maila schloss die Augen, damit die Erinnerungen an jenen Tag sie nicht heimsuchten. Tausende hatten sie an diesem Tag, vor über zehn Jahren, verloren. Und einen speziellen Menschen dazu. Verzweiflung stieg in ihrer Kehle hoch und schnürte sie wie einen Sack zu. Sie packte sich unbewusst an den Hals und schüttelte vehement die Gedanken von sich. Würgte den Zweifel und die Angst ab. Die Ratsmitglieder, die in ihrer unmittelbaren Umgebung standen, wurden eines seltenen Schauspiels Zeuge. Gefühlsregungen bei Maila Rekhar.

Sie hob ihren Kopf nur leicht an und starrte auf Alma Sidus Füße.

„Ich wüsste nicht, welchen Grund es gibt, dies mit Euch zu diskutieren! Es ist ein Befehl.“

Murmeln und erschrockenes Keuchen war zu hören. Denn sie hob ihre Kutte ab und schaute Alma Sidus direkt in die Augen. Die makellose Schönheit ihres Gesichtes wurde von einer blassen, aber unübersehbaren Narbe in den Hintergrund gedrängt.

„Dies ist eine Senatssitzung, Maila. Wir entscheiden gemeinsam.“

Alma Sidus hob beschwichtigend die Hände. Seine Geste unterstrich er mit einem unterwürfigen Senken seines Hauptes.

Das verächtliche Schnauben von Tescar überhörte er.

Maila trat einen Schritt näher.

„Ich bin nicht auf Stimmenfang Sidus. Ich habe den Vorsitz. Dies ist eine Entscheidung. Wir handeln. Und dazu brauche ich Euch nicht.“

Sidus Blick glitt zwischen Maila und Victor hin und her, bis Tescar aus vollen Hals lachte. Während Alma ob der Lautstärke merklich zusammenzuckte, bewegte Maila keinen Muskel.

Victor beugte sich zum Vorsitzenden von Stormgards Wirtschaft und klopfte ihm, seiner Meinung nach vorsichtig, auf die Schulter. Alma Sidus taumelte.

„Das nenn' ich Mum in den Knochen. So viel Mut dem Feind gegenüberzutreten könnte dem ein oder anderen aus der Wirtschaft guttun. Wie wäre es Sidus? Auf ein Tänzchen vor Gulbur Quir?“

Tescar lachte, denn Sidus wich sämtliche Farbe aus dem Gesicht.

So schnell gab Alma Sidus nicht auf. Er wandte sich an die oberste Gelehrte Vorsitzende, in der Hoffnung sie zur Vernunft zu bringen.

„Maila. Bitte. So versteht doch. Ihr und die Gelehrten werdet mit den Titanen in Stormgard gebraucht. Wir sind die letzte Bastion vor der Vernichtung und vollständigen Zerstörung von Uhltra, wie wir es kennen.“

Maila hatte den Blick gesenkt.

„In der letzten Schlacht verloren unzählige Männer und Frauen ihr Leben. Unsagbares Leid widerfährt den Familien, die vergebens auf ihre Lieben warten. Es ist Zeit, dem ein Ende zu setzen. Wir werden nicht noch einmal davonlaufen. Dieser Kampf wird der letzte sein. Und Aggeris wird die Schlacht anführen. Ich benötige Eure Zustimmung nicht. Das Militär steht hinter der Entscheidung der Gelehrten.“

Victor stellte sich demonstrativ hinter Maila und meinte flachsend:

„Zudem kann man diesen Haufen von Quacksalbern ja nicht allein losmarschieren lassen. Die verlaufen sich womöglich noch hinter den Toren von Stormgard.“ Victor und einige seiner Kollegen lachten laut über seinen Witz.

Maila ließ sich keine Reaktion anmerken.

„Die Wirtschaftsfraktion muss für die Bereitstellung von Kriegsgerät und Lebensmitteln an der Front sorgen. Zudem müssen die Waffenschmieden Tag und Nacht brennen. Auch hier sind entsprechende Ressourcen durch Euch zu beschaffen. Die Dringlichkeit ist denke ich klar.“

In Sidus Mimik war weder Gegenwehr, noch Gehorsam zu erkennen.

Mit einer plötzlichen tiefen Verbeugung verabschiedete er sich lautlos. Seine Anhänger folgten ihm still und leise.

Tescar beugte sich zu ihr herab und grollte.

„Wage es nicht mich noch einmal so vorzuführen.“

Maila übergang die Drohung.

„Auf ein Wort Victor. Es ist dringlich. Folge mir. Ich habe wichtiges mit dir zu besprechen, bevor wir an die Front gehen.“

Ohne auf Tescars Reaktion zu warten, drehte Maila um und zog die Kutte wieder über den Kopf. Dann wandte sie sich gen Ausgang. Der Kriegsheld von Stormgard verabschiedete sich von seinen Kameraden mit einer Verabredung zum Umtrunk im Wirtshaus. „Wir treffen uns zum tänzelnde Taure, bei Unwir dem Zwerg. Die ersten Runden gehen auf mich.“, sagte er, bevor er mühelos, mit wenigen Schritten die zierliche Maila eingeholt hatte.

„Ich hoffe es dauerte nicht zu lang. Die hübschen Kellnerinnen des Wirtshauses warten auf mich.“

Maila schwieg und lief voraus.

„Was gibt es so Wichtiges, dass du mir sagen musst? Habt ihr eine neue Waffe entwickelt?“

Victor sah, wie Maila sachte den Kopf schüttelte. Bevor er zu weiteren Ideen über die Zusammenkunft zu rätseln imstande war, blieb sie abrupt stehen und schob die Kutte ihres Gewandes zurück. Ihre weißen Haare umrahmten das sanftmütige Gesicht.

Sein Blick untersuchte fragend ihr Antlitz, dass entkräftet und flehend wirkte. So hatte er sie noch nie gesehen.

„Damals, nach der Schlacht von Grimhorn, hatten wir ein Geschwisterpaar aufgenommen. Sie wurden beide bei der Schlacht dem Xil ausgesetzt. Er war immun. Sie mutierte und verwandelte sich in eine willenlose zerstörerische Tötungsmaschine. Sie waren Zwillinge, und der Bruder schwor bis zu seinem Tod, dass er seine Schwester noch immer hören konnte. In seinen Gedanken. Wie sie schrie vor Schmerz, wie sie ihn um Hilfe anflehte, sie von ihrem Leid zu befreien. Doch blickte man in ihre Gohr Augen, sah man nur schwarze Höhlen leeren Verstandes.“ Victor beobachtete sie angestrengt.

Ihm gefiel die Richtung des Gespräches gar nicht. „Ich höre auch etwas.“, setzte sie fort.

„Verzernte Fetzen, Murmeln, Zischen. Und hin und wieder Silas, meinen Zwilling.“

Sie schaute ihrem alten Freund fest in die Augen. „Ich höre meinen Bruder. Als sie ihn damals bei der Schlacht von Grimhorn verschleppten, glaubte ich, ihn verloren zu haben. Doch einige Jahre später begann es. Die Stimmen. Das Rauschen. Wie dies möglich ist, können wir nicht erklären. Aber es hat etwas damit zu tun, dass Silas und ich Zwillinge sind, und mit der Verbindung, welche die Bestien untereinander teilen.“

Sie hatte jedes Wort fest und voller Überzeugung betont.

Hektisch schaut sie sich um, doch die Gänge zu ihren Seiten waren wie leer gefegt.

Victor blickte auf Maila nieder und kämpfte gegen den Drang an, sie entweder in den Arm zu nehmen, oder nach Leibeskräften zu schütteln, bis sie wieder bei Verstand war.

„Was meinst du damit, ihr hattet einen Gohr hier?“, warf Victor ein.

Welcher Gefahr wurde Stormgard ausgesetzt?

Mailas Mine wurde ernst. Sie griff hinter ihren Kopf, nahm die Kapuze ihrer Kutte und zog sie sich tief ins Gesicht, bevor sie eiligen Schrittes ihren Weg wieder aufnahm.

Victor folgte ihr einige Meter wortlos, bis sie an einer Tür stehen blieb, die ohne erkennbares Zutun geöffnet wurde. Helles Licht drang in den Gang, und Tescar hatte für einen Moment das Gefühl, Maila würde durch das Tor in eine andere Welt eintreten. Er folgte ihr und hielt sich schützend eine Hand vor die Augen, um das gleisende Licht abzuwehren. Augenblicklich glaubte er sich auf das Schlachtfeld versetzt. Die Geräusche und Gerüche, die auf seine Sinne einströmten, waren die gleichen wie im Kampf. Er zog seine Waffe. Ein Reflex.

„Steck es weg.“, hörte er Maila eindringlich sagen.

Victor kämpfte gegen das Licht, welches die Gelehrten in einer Kugelform gefangen hielten. Sie nutzten diese Magie als Waffe, um den Gegner zu blenden. Nur sah er hier keinen anderen Gelehrten. Maila blickte auf die grell blendende Kugel, und sie wurde schwächer. So dunkel, dass Victor sah, was er vorher schon gehört und gerochen hatte.

Der Raum war voller Gohrs. Seine Muskeln waren bis in die letzte Spitze gespannt. Sein Herz raste. Sein Körper war auf Verteidigung eingestellt.

„Sie können niemandem etwas tun.“, hörte er Maila flüstern.

Victors Körper entspannte sich ein wenig. Was er sah, raubte ihm den Verstand. Im Raum waren fünf Kammern gleicher Größe und Form. Kleine, zu Kuppeln gewölbte Zellen aus schwarzem Sandstein. Darin hockten in Ketten gelegte Ghors. Sie sahen weitaus erbärmlicher aus als auf dem Schlachtfeld, aber auch regungsloser. Wie Gefangene, die das Urteil kannten und auf ihren Henker warteten.

„Was ist das hier?“

Victor's brüchige, fassungslose Stimme war ihm selbst fremd.

„Ein Experiment.“, teilte Maila emotionslos mit, als ob sie über das Wetter reden würden.

Er schritt auf eine der Kammern zu. Der Gohr der darin hockte, schnüffelt erst. Dann jaulte er, riss das zahnlose Maul auf und sprang auf Victor zu. Eine unsichtbare Barriere stoppten ihn. Die Ketten an Hals und Armen zerrten an ihm. Doch der Gohr gab nicht auf. Er presste sich gegen die Mauer aus Energie, bis Eiter aus den tiefen Wunden quoll und ein fauliger Gestank die Luft verpestete.

Er erforschte die Stelle, die ihn abgestoßen hatte, starrte zu Victor und nahm erneut Anlauf. Er sprang und krachte auf den schwarzen Sandstein, als wenn eine Streitaxt ihn zu Boden gestreckt hätte.

„Das reicht.“, hallte es hinter ihm und der Lichtball erstrahlte heller. Der Gohr wich zurück, schnüffelte aber weiter in seine Richtung.

„Die Horden sind keine Ansammlung willenloser Hüllen. Sie werden geführt. Und damit meine ich nicht Insidii, oder einen anderen Dämon, sondern etwas viel Größeres. Mächtigeres. Untereinander haben diese Wesen eine Verbindung. Sie können den Schmerz des anderen spüren.“

Victor drehte sich zu Maila und wich dem Lichtkegel, der ihn zu blenden drohte, aus.

„Diese Viecher können gar nichts, außer töten und fressen.“

Maila schüttelte den Kopf. Dann wandte sie sich der Kammer zu, in der ein Gohr, an ein Gestell gekettet war. Seine Kleidung, die zum Teil noch an seinem verrotteten Körper hing, ließ vermuten, dass er das Leben eines Bauern geführt hatte. Ehrenvolle Menschen, die meist an der Front als erste Opfer fielen. Victors Blick huschte zu Maila, die durch die Barriere schritt.

„Dann schau mal genau hin.“

Auf einer Seite der Zelle stand ein schäbiger Tisch, darauf waren Waffen platziert.

Darunter eine kurze Streitaxt für den Nahkampf.

Maila nahm die Axt, schritt auf den Gohr zu, hob sie hoch über ihren Kopf und hakte ihm die rechte Hand ab. Sofort stieß die Kreatur Laute des Schmerzes aus. Die übrigen Gefangenen in den Verliesen daneben, gaben wütende oder scheinbar mitfühlende Töne von sich.

Sie jaulten, brüllten und glucksten. Geräusche, die er noch nie von ihnen gehört hatte.

Maila trat aus der Zelle heraus und stellte sich vor Victor. Er beobachtete die armseligen Ungeheuer, wie sie mit ihren verfaulten Leibern, teils ohne Augen, Zungen, oder fehlenden Gliedmaßen versuchten, dem gefolterten Trost zu spenden.

Maila packte Victors Arm.

„Sie kommunizieren miteinander“, sagte sie leise.

„Und sie haben ein Bewusstsein. Pass auf!“

Victors Kopf schoss zu Maila.

Er wurde wütend. Sein Körper war noch immer nicht im Stande die Situation als ungefährlich einzustufen, er war in höchster Alarmbereitschaft, und Maila hörte nicht auf, die Szenerie zu übertrumpfen.

„Silas!“, rief sie aus, und alle Gohrs gaben ein grässliches Fiepen von sich. Es war so laut und schrill, dass beide sich die Ohren zuhielten. Maila wies auf den Ausgang, hellte den Lichtkegel in der Mitte auf und verließ mit Victor zusammen den Raum.

Die Tür fiel hinter ihnen ins Schloß und die Laute verstummten. Victor atmete, als ob er im stundenlangen Einzelkampf seine Feinde niedergestreckt hätte. Er fühlte sich matt und erschöpft.

„Die Dinge, die ich höre, sind für mich noch immer nicht verständlich. Verzerrt, wild kreischend, wie die Gohrs gerade. Manchmal ist es nur ein Raunen, oder gar ein Rauschen wie in weiter Entfernung. Aber es ist da, und es weiß auch, wer ich bin. Dann höre ich wieder Silas, wie er mich ruft. Leise, voller Angst. Er möchte nicht mehr leiden. Diese verwandelten Seelen scheinen dennoch eine Form des Bewusstseins zu haben.“ „Warte Maila, das ist Zuviel! Zwei Stimmen?“

Maila nickte, dann suchte sie den Korridor nach unliebsamen Zuhörern ab.

„Ich muss dir noch etwas zeigen.“

Victor starrte geschockt hinter ihr drein. Die Gelehrte verschwand eilends im dunklen gebogenen Gang der Katakomben von Stormgard.

„Noch mehr?“, fragte er fassungslos. Als ob das eben Gesehene nur ein kleines Possenspiel gewesen wäre.

Er nahm die Verfolgung auf und sah, wie sie einige Meter weiter stehen blieb und hinter einer weniger hell erleuchteten Tür verschwand. Victor hielt sich bereit, atmete tief durch und durchschritt ebenfalls den Eingang. Die Tür schloss sich geräuschlos hinter ihm. Der Raum war normal beleuchtet. Kein grelles Licht versuchte seine Augen zu erblinden. Hier gab es nur eine Zelle, zwar ebenso groß wie die der Gohrs von eben, aber nur eine. Und in diese Kerker saß still, die Hände im Schoß gefaltet, eine junge Frau mit herrlich blonden langen Haaren. Er sah nur ihr Profil. Sie war schön. Blasse Haut mit zartrosa Wangen. Lange Wimpern, die sanft niedergeschlagen waren. Die vollen Lippen leicht geöffnet.

Wären sie sich in einer Schänke begegnet, hätte er sicherlich versucht, sie für sich einzunehmen.

„Hallo Ecco.“, sprach Maila freundlich in ihre Richtung.

„Ecco?“, flüsterte Victor und wusste nicht, wen er länger anschauen sollte, um Antworten zu bekommen.

Maila blickte über ihre linke Schulter.

„Sie kennt ihren Namen nicht mehr. Aber sie hat Erinnerungen, Fetzen von dem, was einst war. Wie ein Echo hallt es durch ihren Verstand.“

„Hallo Maila.“

Victor zuckt ob der röchelnd krächzenden Stimme zusammen.

Gebannt starrte er auf die Frau hinter den Stäben, die mit Ketten um ihre Handgelenke an die Wand gebunden war. Langsam drehte Ecco den Kopf in Richtung Victor.

„Tescar!“, zischte es scheinbar aus allen Ecken der Kammer. Reflexartig zog Victor sein Schwert und nahm eine Verteidigungsposition ein.

„Das ist das Xil.“, hörte er Maila sagen.

„Sie kennen euch.“, flüsterte die krächzende Stimme und drehte ihren Kopf vollends in seine Richtung. Victor sah nun ihr entstelltes Gesicht. Ihm wurde übel. Ihr rechtes Auge war nur eine vor Eiter triefende Höhle. Ihr Mund war zerlaufen wie zu lang erwärmter Käse und hing über dem Skelett herunter. Aus ihrem Arm wuchsen Beulen, kleine Hände und Augen. Als wenn weitere Menschen mit ihr verschmolzen wären. An anderer Stelle war durch Kampf, oder Verletzung während der Verwandlung der blanke Knochen zu sehen, und kleine Stücken von Haut baumelten an ihr, wie tote Blätter im Winter an einem Baum. Schwarze Stummelzähne starrten wie winzige fleischfressende Dämonen hervor. Ihre Zunge war grau auf dieser Seite und bewegte sich nicht. Das konnte das Röcheln und Zischen erklären. Die rechte Schulter schwebte scheinbar lose an ihr und war vermutlich aus dem Gelenk gefallen.

Das Kleid, das sie trug, hing an ihrem rechten Arm nur herab und zeigte die eingefallenen aschfahlen Knochen.

Darunter würde sie nicht appetitlicher ausschauen, überlegte sich Victor und war dennoch kurz enttäuscht, sie nie in einer Schänke getroffen zu haben.

„Wir haben versucht die Mutation umzukehren. Es ist uns nicht zur Gänze gelungen. Was du hier bei Ecco siehst, ist eigentlich nur ein Aufschub vor dem Unvermeidlichen.“

„Ihr entwickelt ein Heilmittel?“, fragte Victor überrascht.

„Wir versuchen es, ja.“

„Wie?“, wollte Victor wissen. Seine Atmung hatte sich beschleunigt und er begann zu schwitzen. Victor nicht beachtend, wandte sie sich an Ecco. „Ich komme später wieder, dir etwas vorlesen.“ Ecco nickte und deutete ein Lächeln an. Victor schluckte kräftig bei dem Anblick, und ein eisiger Schauer lief ihm den Rücken hinunter.

Maila berührte ihn kurz am Arm um ihm anzudeuten, dass er ihr folgen sollte. Er blickte zurück zu der Gestalt in der Zelle. Sie lächelte ihn noch immer an und hob die rechte Hand. Sie winkte ihm. Und ein Zischen kroch aus ihrem vergammelten Laib. „Bis bald Victor!“, röchelte und flüsterte es, und er war sich sofort sicher, dass nicht Ecco gesprochen hatte. Er wich einige Schritte rückwärts, bevor sein Instinkt es ihm erlaubte, sich umzudrehen und den Raum zu verlassen.

Er hatte den Korridor noch nicht erreicht, da brach es aus Maila schon heraus.

„Wir müssen angreifen. Aber nicht nur Stormgard. Wir brauchen Verbündete. Aus den Kupfergebirgen, alle Kriegssohnen der Tiefebene, alle Bogenschützen Gulbur Quirs. Alle, Victor. Einfach alle und jeden, der im Stande ist, ein Schwert, oder seine bloße Faust zu schwingen, oder einen Bogen zu halten, um Uhltra vor dem Untergang zu bewahren.“

„Wieso wurde Stormgard einer solchen Gefahr ausgesetzt?“, presste er zwischen seinen Zähnen hervor.

„Wir waren nie in Gefahr.“, antwortete Maila ruhig und verstand scheinbar die Aufregung nicht.

„Wir müssen uns jetzt um wichtigeres kümmern, als diese faulenden Kreaturen. Wir müssen Uhltra vor dem Untergang retten, bevor es zu spät ist.“

Victor schüttelte den Kopf.

„Ich verstehe, dass du kämpfen willst, Maila. Auch um seinetwillen. Das gibt aber weder dir, noch irgendeinem Gelehrten das Recht, die Menschen in Stormgard dieser Gefahr auszusetzen!“, und zeigte auf die Tür. „Und wie konntet ihr die Verseuchung rückgängig machen? Und wieso nur zur Hälfte?“

„Sie hat noch immer eine Verbindung zum Xil und somit auch zum großen Bewusstsein des Chaos. Wir konnten das Band nicht trennen. Wie wir die Heilung vorangetrieben haben ist streng geheim!“

Maila schien schwer in Rage zu geraten, denn ihrem gegenüber schien die Dringlichkeit ihres Handelns nicht bewusst.

„Wir werden noch heute aufbrechen.“

Maila starrte ihn für einige Augenblicke stur an, dann drehte sie sich um und schritt eilig den Weg zurück zum Senatspalais.

„Was hast du vor?“, rief er ihr nach.

„Wir reiten nach Gulbur Quir und treffen unsere Verbündeten.“

Victor betrachtete einen Moment die Tür aus der sie gekommen waren, dann starrte er den leeren Korridor an. Er hatte so viele Fragen und nur eine Antwort.

„Allein findest du nicht mal aus Stormgard hinaus!“, rief er, sprintete ihr nach und bedauerte, heute doch nicht mehr ein paar Münzen im Wirtshaus lassen zu dürfen.

