

NEIL

DIE REGELN





INHALTSVERZEICHNIS

EINLEITUNG.....	S04
-----------------	-----

EINFÜHRUNG "KLASSISCHES GEFECHT".....	S14
---------------------------------------	-----

Siegesbedingung & Schlachtfeld.....	S14
Aufbau Schlachtfeld.....	S15
Glossar.....	S18

DIE 4 PHASEN.....	S19
-------------------	-----

Nebulus-Phase.....	S20
Versorgungs-Phase.....	S22
Marsch-Phase.....	S26
Front-Phase.....	S30

NEUTRALE ELEMENTE.....	S36
------------------------	-----

Xilquellen.....	S38
Hindernisse.....	S40
Taktikfeld.....	S42
Söldner.....	S44
Nebulus-Karten.....	S48
Marker.....	S50

WEITERE SPIELMODI.....	S54
------------------------	-----

Klassisches Gefecht Multiplayer.....	S55
Erklärung Szenarien.....	S56
Szenario "Schlacht um Gulbur Quir"	S58



UHLTRA

Durchstreift man die Unendlichkeit der schwarzen Leere, würde man irgendwann auf den großen Nebulus treffen. Eine gigantische Ansammlung aus Staub und Überresten, die aus der Leere eingefangen wurden, sich im ewigen Kreis des Nebulus zu drehen. Einst hatten unzählige Gestirne am Firmament den großen Nebulus mit Leben gefüllt. Doch nach und nach erloschen ihre Lichter. Vereinzelt finden sich noch Welten, doch zumeist sind sie nur angefüllt von grauer Ödnis und eisiger Kälte. Nur tief im Herzen des großen Nebulus finden sich noch die letzten intakten Himmelskörper, voller Leben und Hoffnung. Und einer davon kämpft um sein Überleben, Uhltra.

Das Leben hier ist so unendlich vielfältig wie ihre Natur, der nur die Scheibenwelt selbst Einhalt gebieten kann. Denn alles Leben entstammt einem einzigen Element. Dem Xil. Alles wird durch das Xil belebt, oder unabdinglich verändert. Es gleicht einem Segen bringenden Fluch. Denn das zweischneidige Schwert des Xil spaltet diese Welt. Seit langem schon bricht es in flüssiger Form durch die Oberfläche, wo es bei Kontakt mit Sauerstoff sofort kristallisiert. Meterhohe, sogar wolkenhohe Säulen ragen an manchen Orten in den Himmel hinein. Diese Bruchstellen werden von den Einwohnern Uhltras, „Quellen“ genannt. Sich ihnen jedoch zu nähern, ist nicht ungefährlich. Jedem Geschöpf wohnt sowohl Gutes als auch Böses inne. Das liegt in der Natur des Seins.

Doch das Xil verstärkt diejenige Seite, welche in der Waagschale der Seele die Oberhand hat. Nur vernunftbegabte Menschen, oder höhere Wesen sind in der Lage, ihre innere Balance im Einklang zu halten, und das Xil in geringen Mengen zu beherrschen. Doch ist man dazu nicht fähig, bringt diese Energie das Schlechteste in einem hervor. Der Körper wird zerfressen von all der Gier, der Wut und dem Hass. Der Drang nach Zerstörung, an sich selbst und allem anderen obliegt keiner Grenze. Ist diese Wandlung abgeschlossen, ist man fern jeder Bezeichnung eines Menschen oder Tieres. Mutiert zu einer seelenlosen Hülle, die nur die Vernichtung kennt.

Weit im Süden von Uhltra konnte das Xil an seiner Umwelt gutes tun. Ein gigantisches Blätterdach bedeckt ein Drittel der Scheibenwelt. Die Revaria Dynastie. Es ist zu vermuten, dass die Wurzelsysteme des Waldes in Kontakt mit dem Xil stehen, und daraus ihr Wachstum und ihre Stärke ziehen. Doch mit Gewissheit sagen, kann dies niemand in Uhltra. Denn keiner darf diesen Dschungel betreten. Es gibt Sagen und Legenden von Städten und prunkvollen Herrschern. Gerüchte über deren Untergang. Keiner kann sagen, was genau sich in diesem riesigen Abschnitt Uhltras abspielt, denn diese Wildnis duldet keine Eindringlinge. Alles Leben, dass sich darin befindet geht eine Symbiose mit diesem Wald ein. Und was nicht hineingehört, wird auch nicht hineingelassen. Daher gibt es auch für das angrenzende Reich der Ordnung, und dem militärischen Bollwerk Stormgard, keinen Anlass diese grüne Hölle zu betreten und konzentriert sich auf den Norden.

Hier, in Stormgard, forschen die klügsten und mächtigsten Gelehrten an einer Lösung, um den nahenden Untergang abzuwenden. Winzig kleine Mengen des unbeugsamen Elements lässt Maschinen zum Leben erwachen, die Titanen. Gelenkt durch die stärksten Gelehrten, marschieren diese stählernen Ungetüme in die Schlacht um die Grenzen der Ordnung nach Norden zu verschieben.

Im Osten steht das Kupfergebirge, mit seinen unzähligen zwergischen Festungen. Auch wenn ihre Beziehung zu Stormgard und den Herrschern des Reichs der Ordnung unterkühlt sein mag, ist den Zwergen die Allmacht des Xils durchaus bewusst, jedoch ohne an den Quellen und deren Nutzen Interesse zu haben. Ihre fortschrittlichen Entwicklungen brachten donnernde Maschinen und selbstlaufende Konstrukte zum Vorschein, geschmiedet aus Eisen und Kupfer. Und diese benötigen keine gefährliche Energie, nur zwergisches Geschick. Doch der unausweichliche Krieg, lässt die Zwerge an ein Bündnis mit Stormgard denken, denn auch sie sind nicht gefeit gegen die Auswirkungen des Xils.

Trotz befestigter Quellen in der Hand Stormgards sind die Areale im Norden, die den Ausbrüchen schutzlos ausgeliefert waren, verloren.

Insbesondere die angrenzenden Splitterschluchten im Norden Uhltras scheinen für immer verloren, denn hier wüteten die Xil-Ausbrüche am heftigsten und haben einen unwiderruflichen Schaden an Menschen und Natur angerichtet. Das Land gleicht einer Einöde und die Hauptstadt Grimhorn hat längst ihren Glanz verloren. Unzählige degenerierte dämonische Wesen durchstreifen das Land, deren einziges Ziel die Zerstörung zu sein scheint.

Weit im Nordwesten von Uhltra erheben sich die Schattenberge. Ihr tiefes Moor und die messerscharfen Felsen machen diese Gegend unwirtlich und einsam. Einst lebten hier die wohlhabendsten Fürsten mit ihren Privatarmeen. Fast jeder von ihnen hatte seine eigene Quelle. Der Wahnsinn musste sie gelenkt haben, ihre Burgmauern um die Quellen herum zu erbauen, und sich damit dem Untergang darzubieten, denn sie waren nicht in der Lage, diese Macht mit Vernunft einzusetzen. Der Kontakt zur umliegenden Welt ist seither völlig zusammengebrochen und Kundschafter aus Stormgard, welche die Hauptstadt der Schattenberge Kashzar aufsuchten, kehrten niemals wieder zurück.

"Denn in den Irrwegen der Schattenberge erheben sich Wesen, deren Erscheinen die Erbauung der Titanen erst erforderlich machten. Ihre Kraft und ihre gewaltige Vernichtungsstärke lassen die Menschen im Reich der Ordnung erzittern."

Ein Krieg scheint unausweichlich. Auch wenn alles Leben von ein und demselben Element regiert und bestimmt wird, so ist der Ausgang Uhltras ungewiss."







DER AUFTRAG

- EPOCHE 1 - ZYKLUS 2 - MOND 338 -

Eine Gestalt strauchelte gebückt und sichtbar entkräftet an den Ausläufern des Kupfergebirges entlang in Richtung Norden. Scheinbar ziellos und immer wieder die Richtung wechselnd, hätte man meinen können, dass dieses arme Wesen keine Kenntnis davon hatte, in welcher Gefahr es schwebte. Doch es wusste ebenso gut, wohin es ging, als auch von der Bedrohung die sich hinter ihr befand. Egal wohin es sich wandte, in allen Richtungen lag nur der Tod. Doch ein Ruf, ein Instinkt trieb es vorwärts in sein Verderben. Auch seinem Verfolger war bewusst, dass sie sich mit erschreckender Geschwindigkeit Grimhorn näherten. Ihm war klar, dass es eine Frage der Zeit war, bis sie auf die ersten Horden trafen. Doch sein Auftrag hieß, es zu verfolgen und zu beobachten. Sein Status war er nur einer Person schuldig. Und das war die oberste Gelehrte des Senates. Maila Rekhar. Nicht einmal dem Kommandanten des Militärs Victor Tescar war bekannt, dass es ihn überhaupt gab. Magnus Delcar. Er verfolgte die Gestalt in einiger Entfernung. Mit Sicherheit wusste es, dass es verfolgt wurde. Doch es war kein Grund für Magnus, sich zu verstecken. Er ging aufrecht und ohne Furcht durch die Einöde. Sein Antlitz wurde verborgen. Seine Magie schirmte ihn vor allen Augen ab, denn sein Umhang reflektierte die Umgebung. So sah niemand einen großgewachsenen Mann mit schwerem Umhang und einem Silbertuch vor dem Gesicht. Nur Steine, Geröll und Sand. Nicht einmal der Wind konnte die Illusion von ihm reißen. Egal wie heftig er an ihm zerrte. Beide hielten beinahe gleichzeitig inne.

Magnus blickte sich um. Lange. Er fühlte es, noch sah er nichts. Er beugte ein Knie gegen Boden und legte eine Hand auf die ausgedörrte Erde. Er sah, wie winzig kleine Steinchen zu hüpfen begannen und Sand in seine Richtung rann, als wolle es vor dem fliehen, was da auf sie zu kam. Und es musste groß sein, wenn die Erde bebte, noch bevor es zu sehen war.

Er hob den Kopf und blickte in die Ferne. Auch das Geschöpf vor ihm war auf die Knie gegangen und hockte da. Es schien zu warten. Magnus hörte sie, bevor eine riesige Staubwolke in Sicht kam. Es war ein Stampfen, ein alles zermalmendes, todbringendes Unglück. Eine Horde Gohrs. Einst waren es Bewohner dieser Welt, Uhltra, gewesen. Doch nun, da sie dem Xil ausgesetzt waren, hatten sie sich zu Wesen deformiert, deren Ursprung nicht mehr zu erkennen war. Ihre Häute hingen wie verwesendes Aas an ihnen herab oder riesige klaffende Wunden durchsetzten ihre Körper, die scheinbar keine Schmerzen mehr spürten. Wer einer Horde Gohrs begegnete, war dem Tode. Egal ob sie einen bei lebendigem Leib fraßen oder einfach nur in Stücke rissen. Es war besser als von ihnen verschleppt und einer von ihnen zu werden. Denn dann war man nur noch ein Instrument. Darauf aus, alles zu töten, was sich ihm in den Weg stellte. Zu morden und fortwährend der Xilseuche zu erliegen. Magnus verharrte in seiner Position. Für die Welt um ihn war er ein Fels. Ein Stein, ohne Augen und Ohren. Die Staubwolke entließ wie befürchtet grausig anmutende Geschöpfe. Hinkend, rennend, auf der Jagd. Er konnte ihren Gestank wahrnehmen. Sie stoben auseinander direkt auf die Gestalt vor ihm zu. Jaulend und brüllend kamen sie zum Stillstand. Magnus sah, wie sie begannen an dem Geschöpf zu riechen. Erstaunlich. Er hatte gedacht sie würden ihn schneller töten.

In dem Augenblick schnellte eines dieser widerlichen Kreaturen aus der Masse heraus, packte es und hob die Gestalt in die Luft. Die Arme des Gohrs waren unnatürlich lang und schienen nicht mehr zu sein als Knochen, die an verwesendem Fleisch hingen. Sein Körper war wohl einst der eines Menschen gewesen, doch nun war er dieses Wortes nicht mehr wert. Es stieß ein tiefes Brüllen aus, bevor es mit der anderen Pranke die Gestalt packte und es in zwei Hälften riss.

Magnus senkte den Blick, als die Horde begann den Leichnam zu fressen.

Er sah wie sich die Steinchen zu seinen Füßen bewegten. Sie hüpfen auf und ab. Ein schwerer dunkler Schatten legte sich plötzlich auf ihn und der Gestank von Verwesung setzte sich in seine Nase. Vor ihm stand der Gohr, der den Eindringling getötet hatte. Er war eindeutig einst ein Mensch gewesen. Doch jetzt sah Magnus nur noch einige Fetzen schwärzlicher Haut an rohem Fleisch hängen. Knochen lugten hervor und hielten die groteske Kreatur kaum mehr zusammen. Er blickte weiter auf, sah Stofffetzen alter Kleidung. Sein Brustkorb war aufgebläht, beinahe als versuche etwas daraus hervorzubrechen. Er konnte sehen, dass nicht eine seiner Rippen mehr intakt waren. Er musste fürchterliche Qualen durchlitten haben. Sein Kopf war ebenso verquollen und übersät mit Haut und Fleischfetzen. Seine Augen waren aus den Höhlen getreten und suchten die Umgebung ab. Die schwarzen tiefen Löcher, wo einst eine Nase gesessen hatte, sogen schwer die Luft ein. Magnus war klar. Dieser Gohr konnte ihn riechen. Doch was ein Gohr nicht sehen konnte, würde er auch nicht bekämpfen.

Die überdimensionalen Arme rauschten auf seinen Rücken. Für die Kreatur vor ihm nur ein Stein. Doch Magnus musste aufpassen, dass er nicht das Gleichgewicht verlor und somit seine Tarnung. Er konzentrierte sich auf seine Atmung und seine innere Balance.

Seine Magie war stark und täuschte den Gohr. Er suchte um ihn herum, schnüffelte und jaulte immer wieder. Erst als die Horde aufbrach und sie langsam in der Staubwolke verschluckt wurde, ließ dieses Monster von ihm ab und rannte zurück in Richtung Grimhorn. Eine gefühlte Ewigkeit später, als die Sonne bereits begann unter zu gehen, gab Magnus seine Haltung auf und schritt langsam auf die Überreste des Opfers zu.

Der Wind peitschte über den Sand und kündigte eine kalte eisige Nacht an.

Magnus hockte sich neben die Leichenreste und blickte in die kalten grauen Augen eines Soldaten. Viel hatten sie nicht übrig gelassen von ihm. Vor Wochen hatten die Gohrs ihn im Kampf verschleppt und in eine ihrer Minen gebracht, in der er zu einem von ihnen geworden war. Ein Brandmal an seinem Hals hatte ihn als den verraten, der er einst gewesen war und so hatte der Trupp, der seine Horde gestellt hatte, den Befehl erhalten, ihn in eine geheime Einrichtung bringen zu lassen. Es waren nicht die ersten Tests, die an diesen Monstern ausgeübt wurden, aber der erste, der Wirkung gezeigt hatte. Seinen Körper hatten sie heilen können. Magnus blickte auf das Gesicht, das von frischen Wunden übersät war. Sein Körper hatte sich erholt. Er war ein gesunder Mann gewesen, als man ihn frei gelassen hatte. Doch sein Geist, seine Seele, war noch immer zerfressen von all dem Xil, dem er ausgesetzt gewesen war. Die Gelehrten vermuteten, dass die Seele, der Geist, einmal so gebrochen, nie wieder zu seinem Ursprung zurückgeführt werden konnte. Seine Aufgabe war gewesen, herauszufinden, wie die Gohrs auf ihn reagierten. Der Bericht an Maila Rekahr würde eindeutig und knapp ausfallen. Magnus blickte sich um. Hier gab es nichts, weit und breit. Außer Tod und Verderben.

Noch aber gaben sie sich der Seuche nicht geschlagen. Noch gab es die Titanen. Noch gab es Hoffnung.

WÄHLE DEINE SEITE



Errichte Gebäude, rekrutiere Truppen und erweitere deine Streitmacht um die Vorherrschaft auf dem Schlachtfeld zu gewinnen.

KAPITOL

5

2

0

0



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



Entwickle Strategien und entfessele mächtige Fähigkeiten, um die Kontrolle über die wertvollen Xilquellen zu erlangen.



BOX-INHALT



Ordnung

- 1 Titan
- 30 Truppen
- 7 Gebäude
- 1 Taktikfeld
- 6 Machtkarten (Ehrenkarten)
- 7 Einheitenkarten
- 1 Fraktionsbuch

Chaos

- 1 Titan
- 30 Truppen
- 7 Gebäude
- 1 Taktikfeld
- 6 Machtkarten (Wutkarten)
- 7 Einheitenkarten
- 1 Fraktionsbuch

Neutral

- 2 Würfel
- 17 Hindernisse/Xilquellen
- 50 Marker
- 27 Nebuluskarten
- 1 Tascarlager
- 1 Tascar-Einheitenkarten
- 1 Tascar-Trupp
- 1 Schlachtfeld
- 1 Regelwerk



ORDNUNG



CHAOS



TITAN



TRUPPEN



TITAN



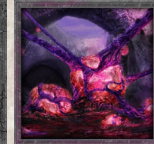
TRUPPEN



GEBÄUDE



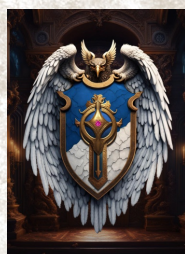
GEBÄUDE



TAKTIKFELD



EHRENKARTEN



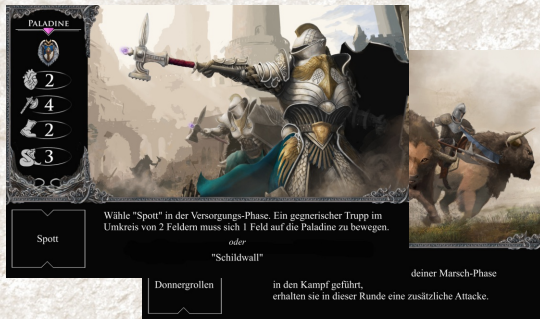
TAKTIKFELD



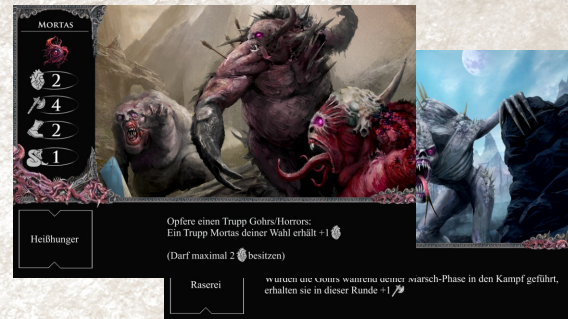
WUTKARTEN



EINHEITENKARTEN



EINHEITENKARTEN



NEUTRAL

SÖLDNER

TASCAR TRUPPEN & LAGER

NEBULUSKARTEN



HINDERNISSE



XILQUELLEN



AKTIONSMARKER



BEWEGUNGSMARKER



CHAOSMARKER



ORDNUNGSMARKER



WUNDENMARKER



Siegesbedingung

VERNICHTET DAS GEGNERISCHE KAPITOL ODER KONTROLLIERE
ALLE XILQUELLEN AUF DEM SCHLACHTFELD.

Schlachtfeld

Das Schlachtfeld erstreckt sich über ein Raster mit 15 x 15 Feldern. Auf diesem Raster bewegt ihr Titanen, errichtet Gebäude und formiert eure Truppen zur Eroberung der Xilquellen.



Hinweis für Fortgeschrittene - Legt weitere Matten an, um euer Schlachtfeld zu vergrößern oder Platz für weitere Spieler zu schaffen.

Umfang und Spielmodi sind keine Grenzen gesetzt.

NEUTRALE ELEMENTE PLATZIEREN

Platziert Xilquellen, Hindernisse und das Tascarlager nach folgendem Beispiel.



Die neutralen Elemente können in späteren Spielen individuell und nach Belieben platziert werden. Somit lassen sich immer wieder neue Schlachtfelder erschaffen.



Xilquellen versorgen euch mit den begehrten Xil Kristallen, welche unverzichtbar sind, um neue Truppen zu rekrutieren oder Fähigkeiten zu spielen. Zusätzlich blockieren Xilquellen die Bewegung und Sicht.



Hindernisse sind für alle Einheiten unpassierbar und müssen umgangen werden. Sie versperren weiterhin die Sicht für Einheiten mit der Fähigkeit „Beschuss“.



Das Tascar-Lager versorgt deine Armee mit Söldner-Truppen, welche euch in der Schlacht unterstützen.

KAPITOL PLATZIEREN

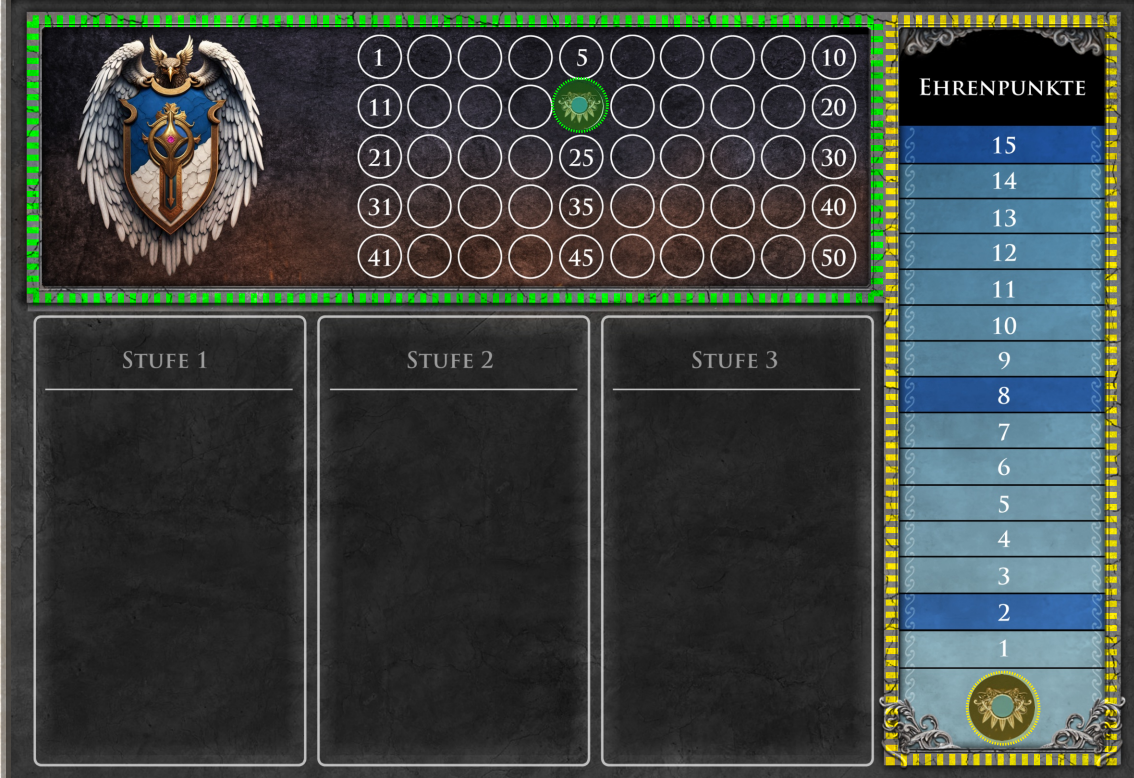
Jeder Spieler wählt eine Fraktion und platziert sein Kapitel an seine Aufmarschzone (grün markiert). Ob ihr das Kapitel wie gezeigt platziert oder nach links bzw. rechts verschiebt, bleibt euch überlassen.

Legt euer fraktionsspezifisch Taktikfeld (gelb markiert) neben das Schlachtfeld an euren Spielfeldrand.

Alle restlichen Einheiten und Gebäude Karten werden erst im Laufe des Spiels benötigt. Da sie für jede Fraktion unterschiedlich sind, werden sie in den jeweiligen Fraktionsbüchern detailliert beschrieben.



Setzt einen Marker bei 15 Kristallen eures Xilspeichers (grün markiert). Die Machtpunkte (gelb markiert) starten bei 0.



EINHEITEN PLATZIEREN

Zum Abschluss platziert jeder Spieler 1 Titan und 5 Truppen seiner Wahl an seine Aufmarschzone.

Ob weiter links oder rechts ist eure Entscheidung.

In diesem Beispiel startet das Chaos mit 3 Gohrs, 2 Schürfern und dem Titan Insiidiis.



Die Ordnung führt 3 Schildwachen, 2 Trupps Adleraugen und den Titan Aggeris in die Schlacht.



Das Schlachtfeld ist nun vorbereitet.



ÜBERBLICK VON SCHLAGWÖRTERN UND BEGRIFFLICHKEITEN.

Titan	- Die Schlüsselfigur und mächtigste Einheit eines jeden Spielers
Truppen	- Eure Streitmacht welche im Kapitel rekrutiert werden kann
Einheiten	- Sammelbegriff für alle Truppen und Titanen des Spielers
Gebäude	- Notwendig für Truppenversorgung und Aufwertung
Hindernisse	- Unpassierbare Felder die umgangen werden müssen
Xilquellen	- Müssen eingenommen werden um wertvolle Kristalle zu erhalten
Kristalle	- Zahlungsmittel für Truppen, Gebäude und Fähigkeiten
Machtpunkte	- Werden durch bestimmte Aktionen gesammelt und gewähren Boni

AGGERIS



A

4

B

5

C

2

D

3



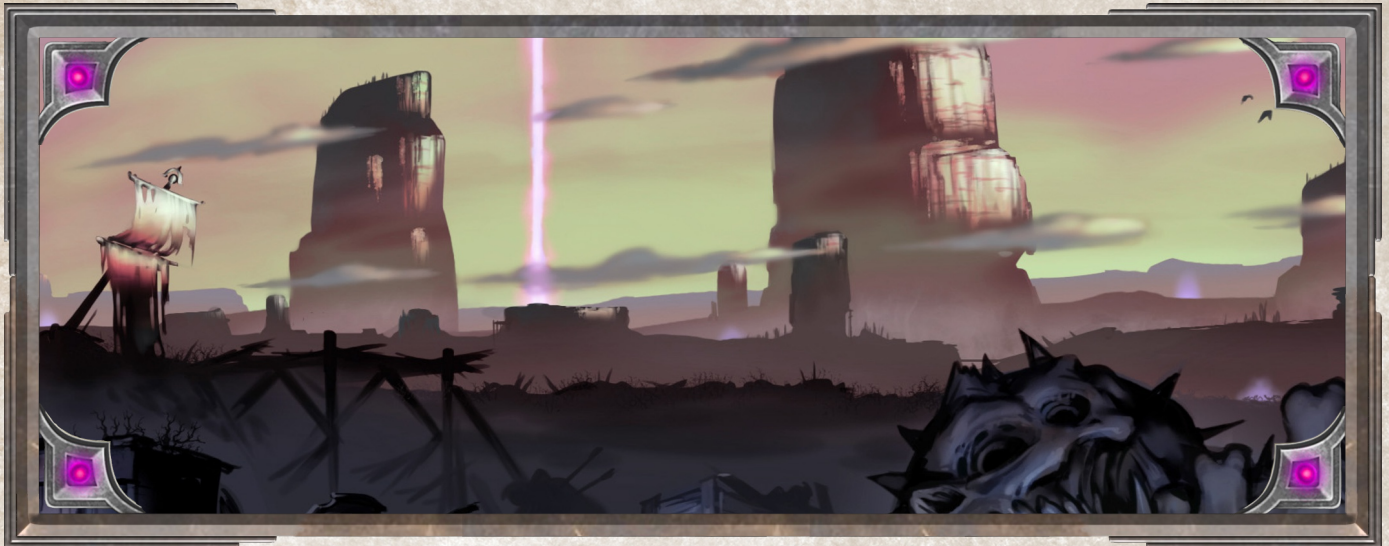
Titan

"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.

E

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

- (A) Lebenspunkte - Fällt der Wert auf 0, muss die Einheit vom Schlachtfeld genommen werden.
- (B) Stärke - Je höher der Wert umso wahrscheinlicher der Treffer.
- (C) Bewegung - Felder, die pro Runde zurückgelegt werden können.
- (D) Geschick - Einheiten mit dem höheren Geschick führt seine Attacke zuerst aus.
- (E) Fähigkeiten - können durch Xilkristalle oder Aktionen aktiviert werden.



DIE 4 PHASEN

Eine Runde besteht aus 4 Phasen

I Nebulus-Phase

NEUTRALE NEBULUSKARTE ZIEHEN UND ANWENDEN.

II Versorgungs-Phase

XIL ERNTEN UND VERBRAUCHEN.

III Marsch-Phase

BEWEGEN VON EINHEITEN.

IV Front-Phase

DURCHFÜHREN ALLER NAH- UND FERNKÄMPFE (FÜR ALLE BETROFFENEN EINHEITEN).



Im weiteren Verlauf wird jede Phase in wenigen Schritten erklärt und ihr könnt mit der Schlacht beginnen.

Im jeweiligen Fraktionsbuch erhaltet ihr alle Informationen über eure verfügbaren Truppen, Gebäude und Fähigkeiten.





NEBULUS-PHASE

I

NEBULUS-PHASE

Die von Xil durchzogene Landschaft beeinflusst das Schlachtfeld mit vielfältigen Wendungen. Wie eine höhere Gewalt kann sie den Verlauf der Schlacht beeinflussen.

Die Nebuluskarten werden gemischt und für alle Spieler erreichbar als verdeckter Stapel neben das Schlachtfeld gelegt.

Zu Beginn jeder Runde zieht ein beliebiger Spieler (z.B. derjenige mit weniger Machtpunkten) eine Karte. Die gezogene Karte entfaltet unmittelbar ihre Wirkung.

Die angegebenen Effekte betreffen alle Spieler, deren Einheiten und Gebäude, je nach Kartentext. Anhaltende Effekte bleiben für die ganze Runde aktiv und enden erst nach der 4. Phase.



2 BEISPIELE



Ein "Xilsturm" erzwingt einen vollständigen Stillstand aller Truppen, die daraufhin für eine komplette Runde bewegungsunfähig sind.

Wenn "Der Boden lebt!", schlägt die Umgebung zu, bevor eure Einheiten reagieren können.



Auf Seite 49 findet ihr alle Informationen zu jeder einzelnen Nebuluskarte.

Zieht nun eine Nebuluskarte, wendet ihren Effekt an und geht in Phase II über.

II



VERSORGUNGS-PHASE

II

VERSORGUNGS-PHASE

XII ERNTEN UND VERBRAUCHEN.



Zunächst führt der Spieler mit weniger Machtpunkten (siehe dazu grün markierter Bereich) diese Phase durch, anschließend der Gegner. Gibt es einen Gleichstand, entscheidet ein Würfelwurf um die niedrigste Zahl, wer beginnt.

	1				5					10
	11									20
	21				25					30
	31				35					40
	41				45					50

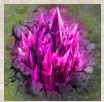
STUFE 1	STUFE 2	STUFE 3

EHRENPUNKTE	
15	
14	
13	
12	
11	
10	
9	
8	
7	
6	
5	
4	
3	
2	
1	

Hat der Startspieler seine Versorgungs-Phase abgeschlossen, ist der nächste Spieler an der Reihe.

XILSPEICHER FÜLLEN

Zum Beginn der Versorgungs-Phase generierst du Kristalle. 

Diese erhält man durch eroberte Xilquellen auf dem Schlachtfeld. 

Jede eroberte Quelle bringt +1 Kristall in der nächsten Versorgungs-Phase.
Zusätzlich erhalten alle Spieler in jeder Versorgungs-Phase +2 Kristalle durch ihr Kapitol, um eine Grundversorgung sicherzustellen.

Der Xilspeicher (gelb markiert) zeigt die Gesamtmenge an verfügbaren Kristallen an.



1				5					10
11									20
21				25					30
31				35					40
41				45					50

EHRENPUNKTE

15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

STUFE 1



STUFE 2



STUFE 3



Die gesammelten Xilkristalle dienen als Rohstoff für Fähigkeiten.

BEISPIEL:

3 Xil Quellen + 1 Kapitol = 5 Kristalle in der Versorgungs-Phase.

XII VERBRAUCHEN

Titanen und Gebäude verfügen über spezielle Fähigkeiten.
Mit ihnen lassen sich beispielsweise neue Truppen rekrutieren, Einheiten verstärken oder Außenposten errichten.

Die Kosten der Fähigkeiten ist in Kristallen angegeben. Aktivierst du eine Fähigkeit, zahlst du ihre Kosten indem du die entsprechende Menge in deinem Xilspeicher reduzierst.

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.

BEISPIEL

Wählst du eine Fähigkeit aus, zum Beispiel „Heeresdienst“ (grün markiert) kostet diese 4 Kristalle.

Dein Xilspeicher umfasst 20 Kristalle. Im Kapitol aktivierst du "Heeresdienst" um weiter Truppen in die Schlacht zu senden.

Der Speicher umfasst nun 16 Kristalle.

Pro Runde dürfen jeder Titan und jedes Kapitol jeweils nur eine Fähigkeit anwenden.
Lediglich eine Nebulus-Karte kann diese Regel außer Kraft setzen.

Hat jeder Spieler seine Kristalle geerntet und verbraucht, ist die Versorgungs-Phase beendet und ihr geht in Phase III über.

III



MARSCH-PHASE

III

MARSCH-PHASE

BEWEGEN VON EINHEITEN (TRUPPEN & TITAN)

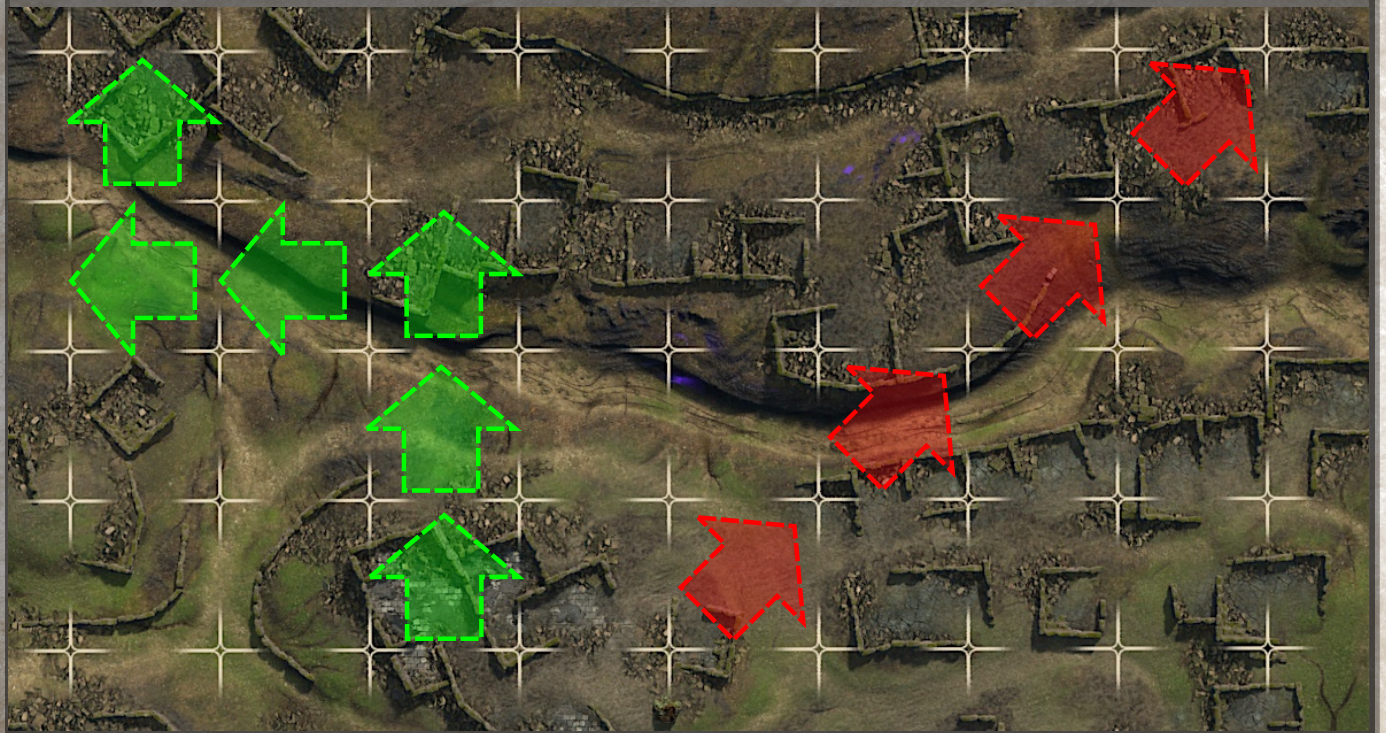
Bewege deine Einheiten, um das Schlachtfeld zu kontrollieren, taktisch Position zu beziehen und entscheidende Xilquellen zu erobern.



Diese Phase spielt ihr im Wechsel. Der Spieler mit den niedrigsten Machtpunkten hat dabei den ersten Zug. Gibt es einen Gleichstand, entscheidet ein Würfelwurf um die niedrigste Zahl, wer beginnt.

Nachdem der Startspieler seine erste Einheit bewegt hat, kann der Gegner darauf antworten indem er eine Einheit seiner Wahl bewegt. Das erfolgt im ständigen Wechsel bis alle Einheiten bewegt wurden oder gepasst haben.

Eure Einheiten bewegen sich immer gerade über das Spielfeld, nicht diagonal.



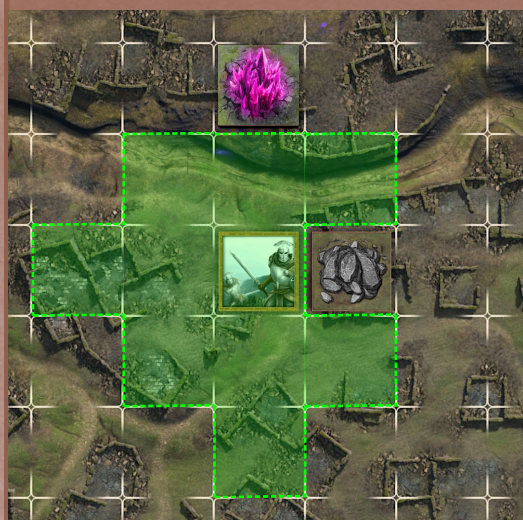
Wurde eine Einheit bewegt, markiere sie mit einem Bewegungsmarker um den Überblick zu behalten.



Möchtest du passen und eine Einheit nicht bewegen, lege ebenfalls einen Bewegungsmarker auf diese.

BEWEGUNG

In diesem Beispiel kannst du die Schildwachen 2 Felder (gelb markiert) pro Runde setzen.



SCHILDWACHEN

1

2

2

3

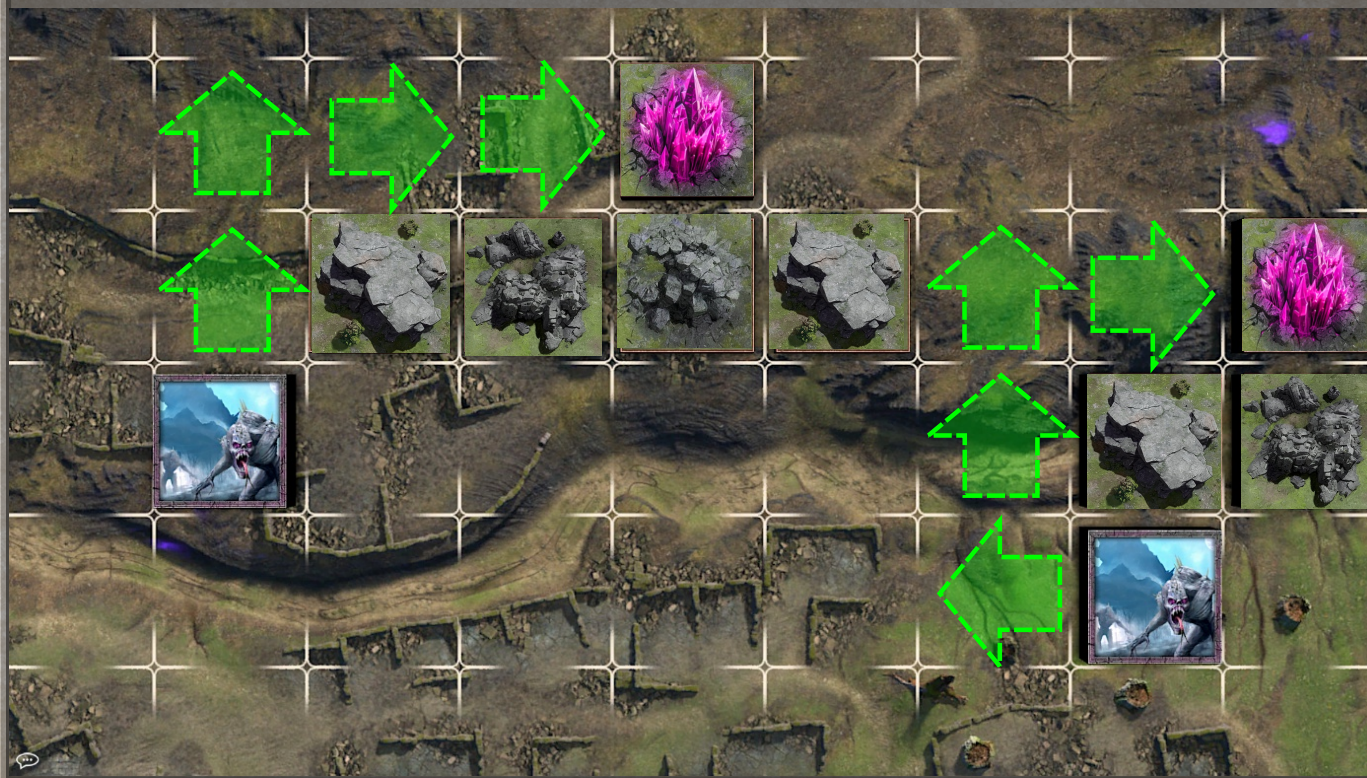
Schildwall

Aktiviere Schildwall in der Versorgungs-Phase.

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

Hindernisse und Xilquellen sind unpassierbar und müssen umgangen werden. Lediglich eine Nebulus-Karte oder Fähigkeit kann diese Regel außer Kraft setzen.

In diesem Beispiel siehst du, dass die Gohrs sich 4 Felder bewegen können, müssen jedoch die Hindernisse umgehen um die Xil - Quellen zu erreichen.



Du musst nicht die maximale Bewegung der Einheit nutzen, falls du dich entscheidest, sie zu bewegen. Eine Bewegung von 0 Feldern ist möglich (und wird passen genannt).
Eine Nebulus-Karte oder Fähigkeit kann dich zwingen, Einheiten zu bewegen.

Wurden zwei oder mehr verfeindete Einheiten aneinander bewegt und befinden sich Feld an Feld miteinander, so ist für diese keine Bewegung mehr möglich (rot markiert). Sie sind dann im Kampf gebunden, bis dieser beendet ist.

Sie sind dann im Kampf gebunden, bis dieser beendet ist.

Ausgenommen sind Titanen (grün markiert), bestimmte Fähigkeiten oder eine Nebulus-Karte befiehlt es.



Wird eine Einheit Feld an Feld mit einem gegnerischen Gebäude bewegt, ist sie ebenfalls im Kampf gebunden.



Wurden alle Einheiten jedes Spielers bewegt, ist die Marsch-Phase abgeschlossen und ihr geht in Phase IV über.



IV



FRONT-PHASE

IV

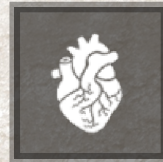
FRONT-PHASE

BESCHUSS & NAHKAMPF

Betrifft alle Einheiten und Gebäude, die im Kampf gebunden sind oder über die Fähigkeit „Beschuss“ verfügen.

Diese Phase wird von allen Spielern gemeinsam und blockweise abgehandelt.
Es beginnen alle Einheiten & Gebäude, welche ihre Fähigkeit „Beschuss“ einsetzen können.
Im Anschluss folgt der „Nahkampf“.

Der Spieler mit den niedrigsten Machtpunkten hat dabei die Wahl des ersten Blocks. Gibt es einen Gleichstand, entscheidet ein Würfelwurf um die niedrigste Zahl, wer beginnt.
Handelt dann nach und nach alle Blöcke ab.



Grundsätzlich darf jede Einheit genau eine Attacke pro Front-Phase ausführen. Kämpft sie gegen mehrere Feinde, muss sie eine gegnerische Einheit als Ziel bestimmen.
Fähigkeiten oder Nebulus-Karten können dies ändern.

BESCHUSS

Bevor der Nahkampf abgehandelt wird, erfolgt der Beschuss. Stehen sich zwei verfeindete Schützen gegenüber, entscheidet das höhere Geschick wer zuerst feuert. Bei Gleichstand feuern beide gleichzeitig.



BEISPIEL ADLERAUGEN



ADLERAUGEN

1
1(3)
2
2

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 3

Einheiten mit der Fähigkeit „Beschuss“ besitzen zwei Varianten der Stärke (rot markiert).

Erstere (Stärke 1)

Wenn sich die Einheit im Nahkampf mit dem Gegner befindet. (siehe "Nahkampf" Seite 34)

Zweitere (Stärke 3)

Wenn die Einheit die Fähigkeit „Beschuss“ einsetzt und über eine gewisse Distanz feuern kann.



Zu Beginn der Front-Phase dürfen die Adleraugen bis zu 3 Felder in gerader Linie feuern (Norden, Süden, Osten, Westen).

Alles was sich in diesem Schussbereich (grün markiert) befindet, darf beschossen werden.

Ein Trupp Gohrs (gelb markiert) befindet sich im sicheren Bereich. Wähle nun einen gegnerischen Trupp für deine Attacke aus.

Im Falle der Adleraugen muss nun eine 3 oder niedriger gewürfelt werden (da Stärke 3) um den ausgewählten gegnerischen Trupp zu vernichten.

Das Feuern über jegliche Einheiten und Gebäude ist erlaubt. Dies gilt sowohl für eigene, gegnerische als auch neutrale. Diese werden dabei nicht getroffen. Nur Xilquellen oder Hindernisse blockieren die Sicht (siehe nächste Seite).

DECKUNG

Hindernisse und Xilquellen geben dem Feind Deckung (braun markiert).
Diese Elemente blockieren nicht nur die Bewegung, sondern auch den Schussbereich.
Einheiten & Gebäude blockieren diesen nicht.



BEISPIEL

Der Trupp Schürfer
(gelb markiert) befindet sich
somit im sicheren Bereich.

Die Gohrs (grün markiert)
können beschossen werden.

NAHKAMPF

Der Nahkampf (rot markiert) findet statt, sobald sich 2 oder mehr Einheiten berühren
(**Feld an Feld**). Es bilden sich Blöcke.

Jeder Block wird nach und nach für sich abgehandelt.

In diesem Beispiel bilden sich 3 Blöcke (rot markiert).



In diesem Block (rot markiert) können die Horrors ihre Attacke entweder gegen einen Trupp Paladine oder den Außenposten richten.

Die Horrors können hingegen bis zu drei mal attackiert werden.

Im folgenden Beispiel stehen sich Schildwachen und Horrors gegenüber.



Schildwall

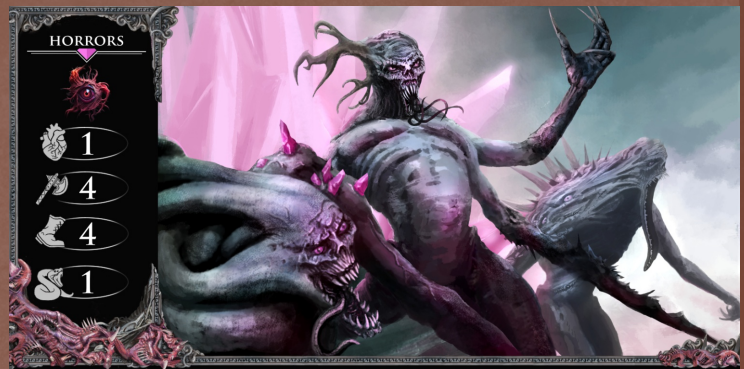
Aktiviere Schildwall in der Versorgungs-Phase.

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

Durch ihr höheres Geschick , führen die Schildwachen ihre Attacke zuerst aus. Die Stärke  der Schildwachen beträgt 2.

Gelingt es Dir nun eine 1 oder 2 zu würfeln, war deine Attacke erfolgreich und die Horrors verlieren 1 Lebenspunkt . Die Horrors sind somit vernichtet.

Ging die Attacke durch eine gewürfelte 4, 5 oder 6 daneben, haben die Horrors überlebt und können mit ihrer Attacke erwidern.



Blinde Wut

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

Ist deren Würfelergebnis 4 oder darunter, landen die Horrors einen Treffer. Würfeln sie eine 5 oder höher, ging die Attacke daneben.



Befinden sich mehr als zwei Einheiten im Kampf, wird der Reihe nach mit dem höchsten Geschick beginnend gestartet. Hat die gegnerische Einheit den gleichen Wert, dürfen beide Spieler, wie auch bei „Beschluss“, gleichzeitig würfeln.

In diesem Beispiel führen zuerst alle Schildwachen ihre Attacke aus. Im Anschluss verteilen alle Gohrs jeweils eine Attacke. Zumindest die, die noch übrig sind.

Nachdem alle gewünschten Attacken eurer Einheiten und Gebäude ausgeführt wurden, ist die Front-Phase abgeschlossen. Das waren alle 4 Phasen. Beginnt nun wieder mit Phase I bis ein Spieler den Sieg errungen hat. Im weiteren Verlauf werden alle neutralen Elemente erklärt und die Schlacht kann beginnen.

NEUTRALE ELEMENTE



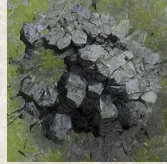
NEUTRALE ELEMENTE

Abschließend lernt ihr nun noch die allgemeinen Elemente in der Schlacht kennen.

Xil Quellen



Hindernisse



Felsen

Tascar-Lager & Einheiten



Lager



Krieger



Jagdtrupp

Nebuluskarten



Marker



XILQUELLEN



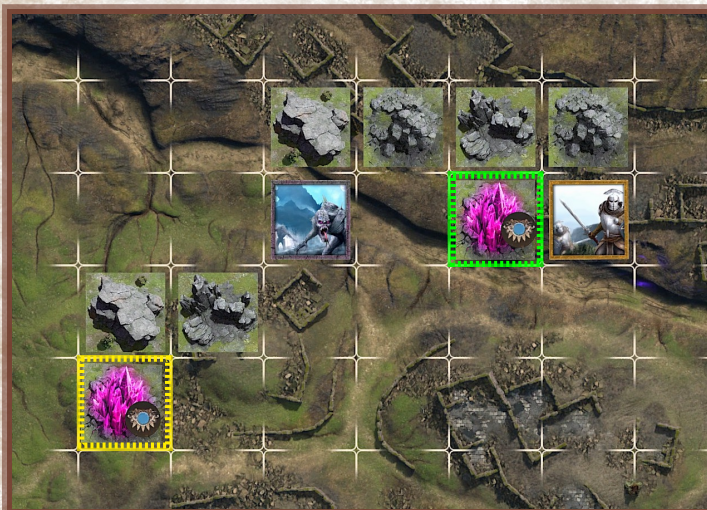
XILQUELLEN

Grenzt eine Einheit an eine Xilquelle an (Norden, Süden, Osten, Westen, nicht diagonal) also Feld an Feld, so zählt sie als erobert. Das Tangieren, sprich das daran vorbei Bewegen, reicht nicht aus, um die Quelle einzunehmen.

Die Bewegung der Einheit muss in dieser Runde an der Quelle enden.

Befindest du dich also mit einer Einheit oder Gebäude an einer Quelle (Feld an Feld), gilt sie als erobert und bringt dir ab der nächsten Runde +1 Kristall  in der Versorgungs-Phase. Markiere die Quelle mit deinem Marker. Sie bleibt solange unter deiner Kontrolle, bis der Gegner sie erobert.

Ist eine Xilquelle frei von Truppen, Titanen oder Gebäuden, kann diese sofort erobert werden. Befindet sich ein gegnerischer Außenposten oder eine Einheit Feld an Feld an der Quelle, müssen diese erst vernichtet werden, bevor die Quelle von dir erobert werden kann.



BEISPIEL

Die grün markierte Quelle ist durch die Schildwachen geschützt.

Die gelb markierte Quelle kann ohne Widerstand von den Gohrs eingenommen werden.

Du hast also die Möglichkeit, deine Einheiten als Wache für Quellen zu verwenden, indem du sie angrenzend platzierst. Allerdings könnten sie dir dann an der Front fehlen, also entscheide weise.

Alternativ kannst du einen Außenposten an der Quelle errichten um sie nicht gänzlich ungeschützt zu lassen. Ein Außenposten muss ebenso wie eine gegnerische Einheit zerstört werden, bevor die Quelle erobert werden kann.

HINDERNISSE



HINDERNISSE

Hindernisse sind unpassierbar und müssen umgangen werden. Sie verdecken außerdem die Sicht für Einheiten mit der Fähigkeit „Beschuss“.

Xilquellen zählen ebenfalls als Hindernis.

BEISPIEL

Der braun markierte Bereich ist unpassierbar und muss umgangen werden.

Auch wenn die Gohrs im Schussbereich der Adleryugen befinden, sind sie durch das Hindernis geschützt.

In dieser Box sind Felsen und Xilquellen als Hindernisse zu behandeln.



TAKTIKFELD



TAKTIKFELD

Jede Fraktion hat ein zugehöriges Taktikfeld. Darauf abgebildet ist das euch zur Verfügung stehende Xil und die bereits gesammelten Machtpunkte, als auch dazugehörigen Karten welche mächtige Fähigkeiten freisetzen.

Diese Elemente werden im jeweiligen Fraktionsbuch detailliert beschrieben.



1				5				10
11				15				20
21				25				30
31				35				40
41				45				50

STUFE 1

STUFE 2

STUFE 3

WUTPUNKTE

15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

Xil-Speicher:
Zu Spielbeginn startet ihr mit 15 Kristallen.
Mit jeder eroberten Quelle wächst die Menge an Kristallen.
Mit jeder verbrauchten Fähigkeit verringert sich die Menge.

Wutpunkte:
Vernichte eine gegnerische Einheit oder ein Gebäude und erhalte einen Wutpunkt.
Mit diesen schaltest du die Wutkarten frei.

Wutkarten:

Hast du die benötigte Anzahl an Punkten erreicht (2, 8 und 15), kannst du ab jetzt zu jedem Zeitpunkt mächtige Fähigkeiten spielen. Der Punktwert kann nur steigen. Das Einsetzen einer Wutkarte beeinträchtigt deinen Punktestand nicht.



1				5				10
11				15				20
21				25				30
31				35				40
41				45				50

STUFE 1

STUFE 2

STUFE 3

EHRENPUNKTE

15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

Xil-Speicher:
Zu Spielbeginn startet ihr mit 15 Kristallen.
Mit jeder eroberten Quelle wächst die Menge an Kristallen.
Mit jeder verbrauchten Fähigkeit schrumpft der Wert.

Ehrenpunkte:
Rekrutiere einen Trupp im Kapitol und erhalte einen Ehrenpunkt.
Mit diesen schaltest du die Ehrenkarten frei.

Ehrenkarten:

Hast du die benötigte Anzahl an Punkten erreicht (2, 8 und 15), kannst du ab jetzt zu jedem Zeitpunkt mächtige Fähigkeiten spielen. Der Punktwert kann nur steigen.
Das Einsetzen einer Ehrenkarte beeinträchtigt deinen Punktestand nicht.

SÖLDNER



SÖLDNER

Erobere ein Tascar-Lager und gewinne Söldner, welche an deiner Seite kämpfen. Du erhältst also einen kontinuierlichen Truppennachschub, der den Gegner in Bedrängnis bringen kann. Die Einheiten aus dem Tascar-Lager können über Sieg oder Niederlage entscheiden!



Ein Söldner-Lager rekrutiert automatisch 1 Trupp in jeder Versorgungs-Phase. Es darf sich maximal 1 Trupp des Lagers auf dem Schlachtfeld befinden.

Wird also der Söldner-Trupp vernichtet, platziert du ihn in der Versorgungs-Phase wieder am Söldner-Lager.



SÖLDNER

TASCAR-LAGER

**TASCAR
LAGER**

3

0

0

0

Söldner

Rekrutiere Tascar Söldner in der Versorgungs-Phase. Maximal 1 Trupp.

"Aufrüsten" 3 Werte die Tascar-Krieger zum Tascar-Jagdrupp auf.



Das Tascar-Lager ist, ebenso wie die Xilquelle, ein neutrales Element und muss erobert werden. Eine Einheit muss also Feld an Feld mit dem Tascar-Lager stehen. Bezahle nun in der Versorgungs-Phase einmalig 3 Kristalle und die Tascar kämpfen für dich.

**TASCAR
LAGER**

3

0

0

0

Söldner

Rekrutiere Tascar Söldner in der Versorgungs-Phase. Maximal 1 Trupp.

"Aufrüsten" 3 Werte die Tascar-Krieger zum Tascar-Jagdrupp auf.



Schütze das Tascar-Lager, wie Xilquellen, mit Truppen oder Außenposten vor der feindlichen Übernahme.

Bewegt der Gegner eine Einheit, Feld an Feld an das ungeschützte Tascar-Lager, kann er das Lager als auch die auf dem Schlachtfeld befindliche Einheit für 3 Kristalle übernehmen.

SÖLDNER

TASCAR-KRIEGER

TASCAR KRIEGER

1

1

2

1



Söldner

Wurde der Trupp vernichtet, wird in der Versorgungs-Phase automatisch ein neuer Trupp rekrutiert.



Setze die Tascar-Krieger an das Lager und nutze sie direkt in der Schlacht. Wird der Trupp vernichtet, bringe ihn direkt in der nächsten Versorgungs-Phase wieder ins Spiel (angrenzend an das Tascar-Lager).

„Aufrüsten“

Werte für 3 Kristalle die Tascar-Krieger zum Tascar-Jagdtrupp auf. Die Aufwertung erlischt erst sobald das Tascar-Lager vom Gegner erobert wurde.

TASCAR JAGDTRUPP

1

3

2

1



Söldner

Wurde der Trupp vernichtet, wird in der Versorgungs-Phase automatisch ein neuer Trupp rekrutiert.



DIE NEBULUS-KARTEN



DIE NEBULUS-KARTEN

Hier werden alle Nebulus-Karten des Core-Sets beschrieben.



STILLE

Nichts passiert. Nutzt die Ruhe!

Das Schlachtfeld bleibt unverändert.
Ihr Könnt direkt in Phase II übergehen.



SEGEN DES NEBULUS

Jeder Spieler erhält 5 Kristalle.

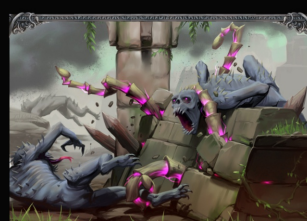
Fügt eurem Xil-Speicher 5 Kristalle hinzu.



HEILIGE SCHRIFT

Kapitol, Zitadelle und Titan dürfen diese Runde jeweils zwei Fähigkeiten spielen.

Kapitol, Zitadelle und Titan dürfen in Phase II bis zu 2 Fähigkeiten einsetzen.
Gilt nicht für andere Einheiten oder Gebäude.



DER BODEN LEBT!

Hindernisse greifen alle angrenzenden Einheiten mit  1 an.

Alle Einheiten die Feld an Feld mit Hindernissen stehen, werden mit  1 angegriffen.

Würfelt gemeinsam alle betroffenen Einheiten nach und nach durch.



XILERUPTION

Jeder Spieler erhält +1 Kristall für jede Quelle, die er kontrolliert.

Erhaltet für jede Quelle, die unter eurer Kontrolle steht, einen Kristall.

1 Quelle = 1 Kristalle
2 Quellen = 2 Kristalle
usw.



XILBEBEN

Jeder Spieler verschiebt 2 Hindernisse um je 1 Feld.
(auch diagonal möglich)

Verschiebt nacheinander ein Hindernis eurer Wahl.

Ist ein Hindernis bereits verschoben worden, ist dies bis Rundenende nicht erneut möglich.



ERDRUTSCH

Alle Truppen rutschen 2 Felder nach Norden.

Versetzt alle Truppen in die angegebene Himmelsrichtung.
Stößt der Trupp dabei auf ein Hindernis, Titan oder ähnliches, endet die Bewegung an dieser Stelle.



XILSTURM

Alle Truppen sind für diese Runde bewegungsunfähig.

Eure Truppen können sich in der Marsch-Phase nicht bewegen.

Ausgenommen sind Titanen und bestimmte Fähigkeiten.

DIE MARKER



DIE MARKER

Diese Marker erleichtern euch das Spiel und ihr behaltet alle wichtigen Aktionen im Blick.



Ordnung

Als Ordnungs-Spieler verwendest du diesen Marker auf deiner Schlacht-Tafel. Ebenso markierst du damit eroberte Xil-Quellen.



Chaos

Als Chaos-Spieler verwendest du diesen Marker auf deiner Schlacht-Tafel. Ebenso markierst du damit eroberte Xilquellen.



Bewegung (Neutral)

Hast du die Bewegung einer Einheit beendet, markiert sie mit diesem Marker. Somit entsteht keine Verwirrung.



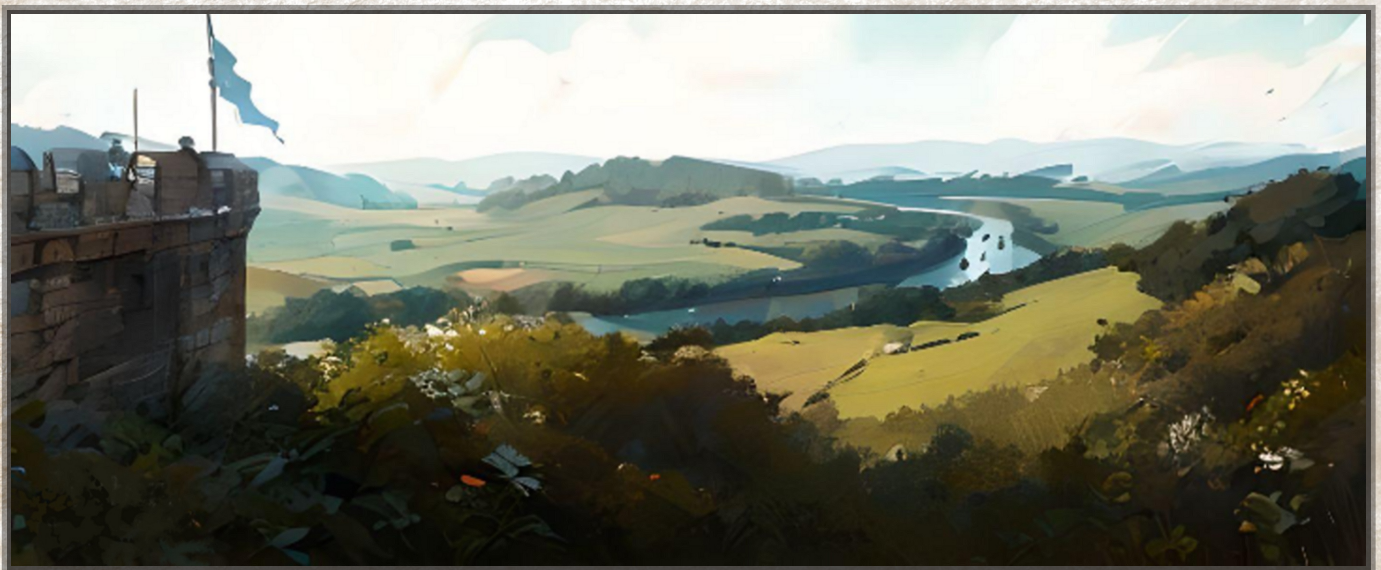
Fähigkeit (Neutral)

Hat ein Trupp seine Fähigkeit aktiviert, markiert sie mit diesem Marker. Somit entsteht keine Verwirrung.



Treffer (Neutral)

Erleiden Einheiten oder Gebäude einen Treffer, kannst du diesen Marker verwenden, um den aktuellen Lebenspunkttestand zu vermerken.



IHR SEID NUN GEWAPPNET.



UHLTRA ERWARTET EUCH!



WEITERE SPIELMODI



KLASSISCHES GEFECHT
MULTIPLAYER

SZENARIEN

KLASSISCHES GEFECHT MULTIPLAYER

Um die Spieleranzahl für das klassische Gefecht zu erhöhen, legt weitere Schlachtfeldmatten aneinander.
Der Aufbau der Schlachtfelder entspricht dem „klassischen Gefecht“ (siehe Seite 14).

Verbündete teilen sich ihre Aufmarschzone.

&

In der Versorgungs-Phase können Verbündete untereinander Xil-Kristalle im Verhältnis 1:1 tauschen.
Alle weiteren Regeln nach dem „klassischen Gefecht“ bleiben bestehen.

Beispiel

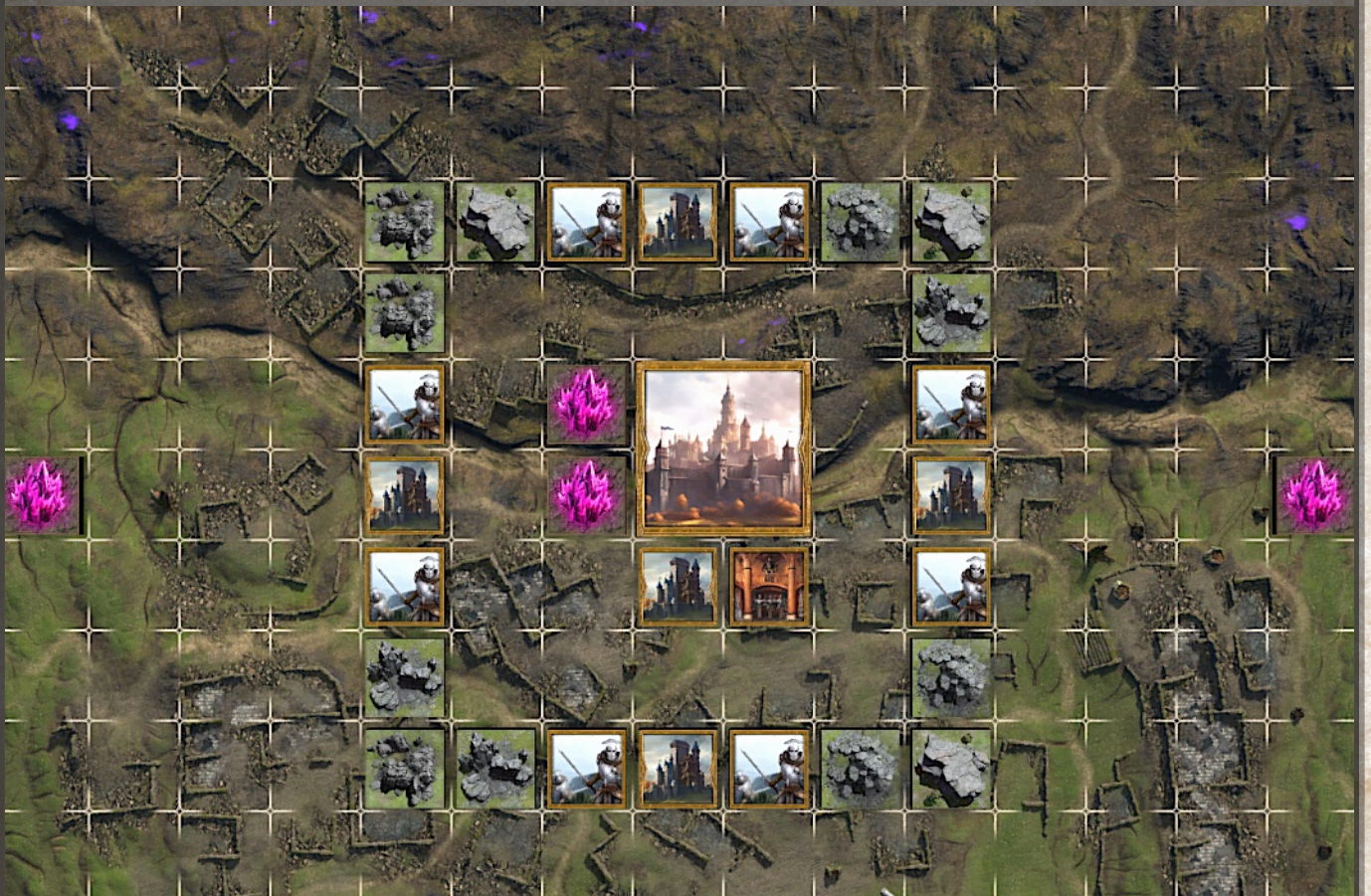
Klassisches Gefecht 2vs2



Beide Matten folgen dem Aufbau nach dem „klassischen Gefecht“.
Die Front hat sich verbreitert, ebenso wie eure Möglichkeiten der Kriegsführung und Wirtschaft.

SZENARIEN

Erstellt eigene Szenarien nach euren Vorstellungen oder versucht euch an den fertigen Szenarien welche euch durch die Welt von Uhltra führen.

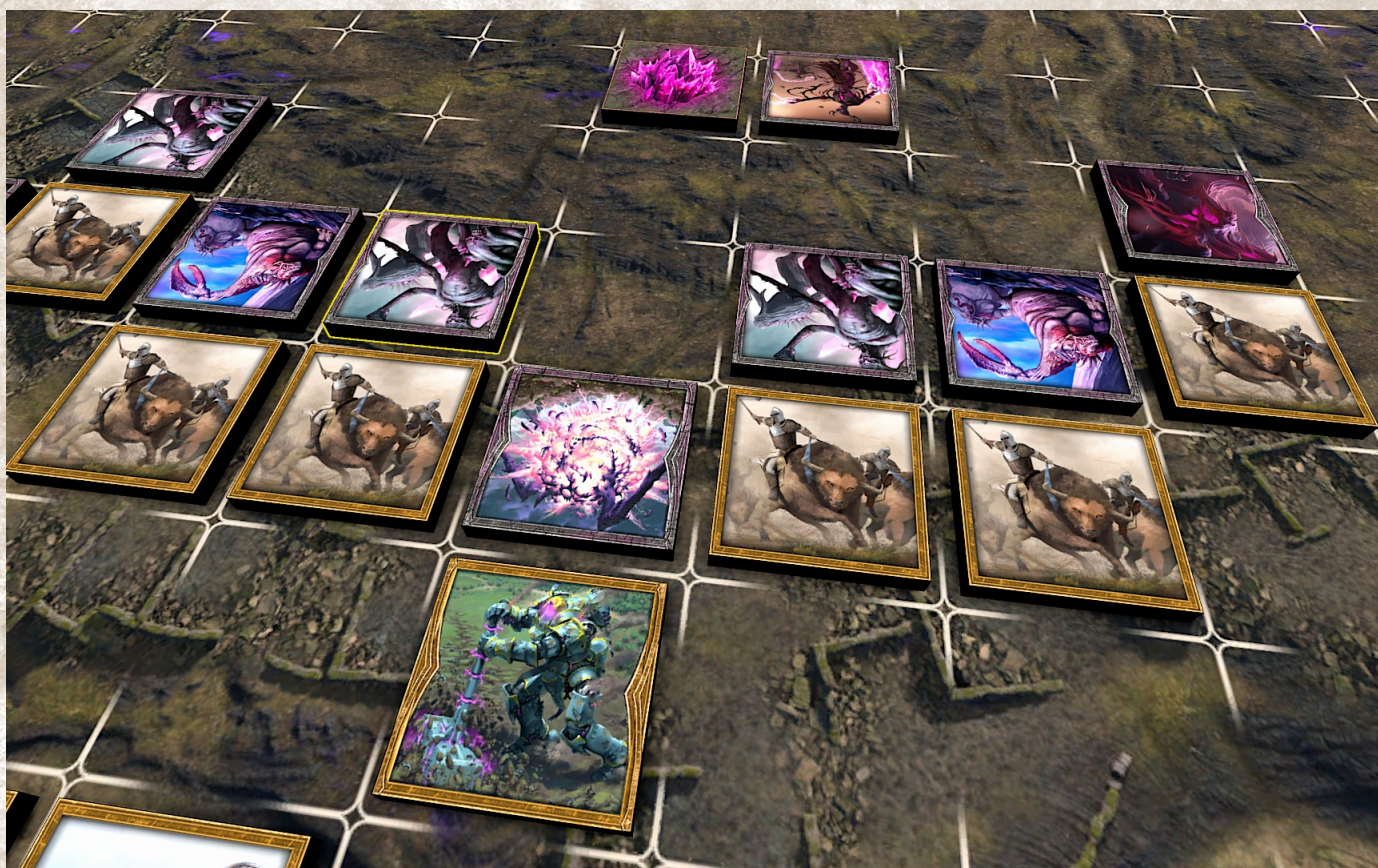


IN ARBEIT

Eigene Szenarien

Kreiert eure eigenen Szenarien und entscheidet über Spieleranzahl, Schlachtfeldgröße, Ressourcen, Boni und vieles mehr.

Ändert die Start- & Siegesbedingungen nach euren Wünschen und erschafft immer wieder neue Szenarien.



Fertige Szenarien

In Regelwerk, Fraktionsbüchern und allen Erweiterungen befinden sich fertig ausgestaltete Szenarien rund um Uhltra.

Sofort spielbar und ausgewogen.

SCHLACHT UM GULBUR QUIR



SZENARIO

Siegesbedingungen

DAS CHAOS HAT 6 VOLLE RUNDEN ZEIT
UM DAS GEGNERISCHE KAPITOL ZU VERNICHTEN.

DIE ORDNUNG MUSS 6 VOLLE RUNDEN IHR KAPITOL HALTEN.

Startaufstellung

CHAOS

Titan Insiidiis



5x Gohrs



4x Mortas



2x Schürfer



1 Genkammer



Bonus

1. Das Chaos startet mit 15 Wutpunkten.
2. Platziere in der Versorgungs-Phase 2 Truppen deiner Wahl an deinen Spielfeldrand.

ORDNUNG

Titan Aggeris



4x Schildwachen



4x Adleraugen



4x Donnerhufen



1x Kapitol



3x Außenposten



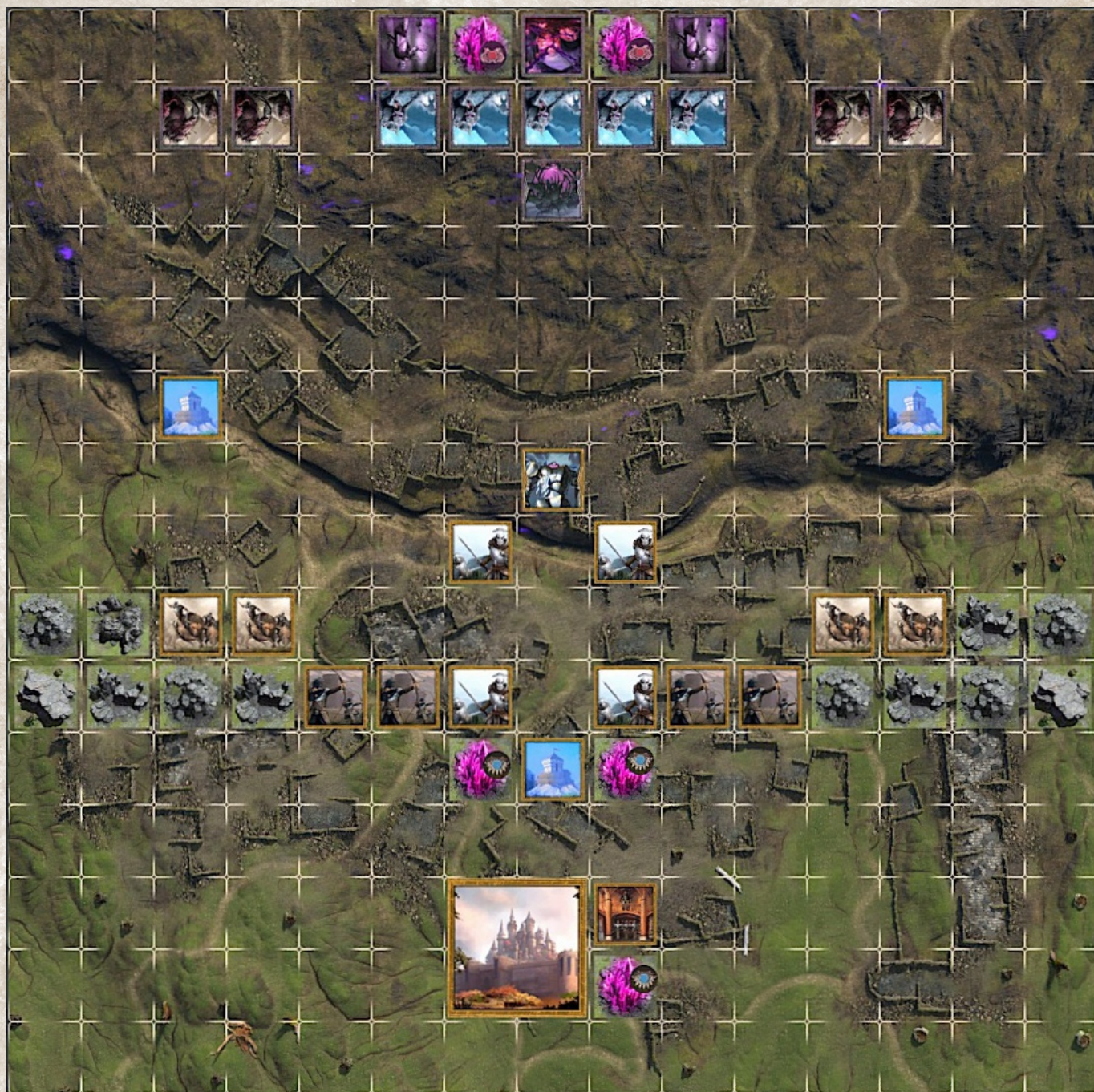
1x Rüstkammer



Bonus

Die Ordnung startet mit 15 zusätzlichen Xil-Kristallen, also gesamt 30 Kristallen.

Platziert Einheiten, Gebäude und neutrale Elemente nach folgendem Vorbild.



Für dieses Szenario entfällt die Nebulus-Phase (Phase I). Ihr startet zu Rundenbeginn direkt mit der Versorgungs-Phase (Phase II).

Alle weiteren Grundregeln bleiben erhalten.

Die Schlacht kann beginnen.



Gehe direkt in die Offensive über und vernichte alles, was sich dir in den Weg stellt.

Nutze die Schürfer als Unterstützung.



Bilde eine feste Front oder gehe selbst in die Offensive über.

Deine erste Marsch-Phase ist entscheidend.

SCHLACHT UM GULBUR QUIR

- EPOCHE 1 - ZYKLUS 2 - MOND 360 -

Belden Sidus blickte vorsichtig an dem Hünen neben sich empor. Er spürte das Zittern in seinen Gliedern. Nicht wegen der beeindruckenden Gestalt von Victor Tescar, sondern wegen dem was vor ihnen lag.

Victor Tescar stand reglos neben ihm, mit starrem Blick in die Dunkelheit. Selbst in dem fahlen Schein einiger weniger Fackeln bewunderte Belden die schmiedeeiserne Rüstung. Der Blick auf den winzigen Xilkristall auf dem Brustpanzer von Victor war verstohlen, aus Angst sich sofort in einen Gohr zu verwandeln. Belden schluckte etwas verkrampft und klammerte sich an seine Lanze, die im Vergleich zu der Waffe die Victor sein Eigen nannte, eher wie ein Zahnstocher wirkte. Stormwächter. Eine Klinge, die sogar die hochgewachsene Gestalt von Tescar überragte und selbst einen ähnlichen Heldenstatus unter den Soldaten und Kriegerern Stormgards einnahm, wie der Mann, der sie führte.

Doch trotz der Verehrung, die Belden für Tescar und die Armeen hegte, wusste er, dass er nicht an diesen Ort gehörte. Doch sein Onkel, Alma Sidus, Senatsmeister des Wirtschaftssektors, hatte darauf bestanden, dass er seinen Teil zum Wohle Uhltras beitrug. Und da er nach dem Tod seiner Eltern, in seiner Obhut aufgewachsen war, tat er, was sein Onkel von ihm verlangte.

Belden blickte zu Boden.

Seine Rüstung war stark und würde sicherlich einige Schläge und Hiebe verkraften, dennoch zitterte er darin so stark, als wäre er eine Nuss, die in seiner Schale hin und her wackelte.

Als hinter ihm mehrere Hörner die Ankunft des Feindes ankündigten, packte Belden pure Panik. Er drehte sich nach den Signaltönen um und kämpfte darum mit jedem hektischen Atemzug, Sauerstoff in seine Lungen zu befördern. Sie waren einige Meilen hinter Gulbur Quir, der letzten Mauer des freien Willens und der Freiheit.

Wieder ertönten die Hörner, das dritte Mal. Sie waren in Sichtweite. Langsam und vorsichtig, als wenn seine Augen den Anblick des nahenden Unheils nicht überstehen würden, schaute er auf den Horizont. In der Finsternis sah er erst gar nichts, doch die einsetzende Dämmerung, die sich von Osten her gegen die Dunkelheit stemmte, offenbarte ihm die gewaltigen Ausmaße der Seuche. Belden glaubte sogar Tescar neben sich einen faden Laut ausstoßen zu hören, doch es konnte auch sein eigener panischer Atem sein, der wie eine rasselnde Flöte bizarre Töne anschlug. Der gesamte Horizont war mit einer dicken Staubwolke überzogen.

Die vordersten Kompanien, bestanden aus unzähligen Schildwachen mit Schwert und festem Schild. Sie formten sich zu Divisionen und verbreiterten ihre Front. Schützend hoben die Soldaten ihre Schilde zum Schutz gegen den nahenden Tod.

Die dahinter liegenden Formierungen taten es der ersten Front gleich und auch die unzähligen Einheiten aus Kriegsochsen brachten sich in Stellung. Schnaufend und brüllend wurden sie an die Flügelspitzen getrieben und verbreiterten die Angriffsfläche weiter. Das nervöse Schnaufen der Donnerhufen und das Rascheln der Rüstungen waren die einzigen Geräusche, die Beldens Sinne als Regung erfassen konnten.

Keine Angst, keine Panik. Niemand verließ schreiend die Formation. Dabei fühlte er sich genau danach. Nach Flucht. Dennoch stand er hier neben Tescar auf einer steinernen Plattform und machte sich fast in die Hose. Tescar blickte in seine Richtung. Erschrocken schaute Belden auf, und war erleichtert, als er erkannte, dass der Held Stormgards an ihm vorbeischaute. Die tiefe Narbe, die von seiner Stirn über das linke Auge hinweg in den Kragen seiner Rüstung verschwand, hinterließ dem Betrachter einen deutlichen Eindruck davon, was da draußen auf einen wartete. Und der kalte Blick seiner grünen Augen ließ keine Gegenwehr zu. Dieser Mann war die Hoffnung von Uhltra.

Zwei Gelehrte standen in ihren blau-grauen Kutten unweit von ihnen und nickten Tescar schwach zu. Er hob eine Hand und ein Zischen trat aus den unteren Reihen. Belden beugte sich leicht nach vorn und sah, wie eine lange Schnur aus Pfeilen entzündet wurde und die Bögen sich unter enormer Kraftanstrengung zu biegen begannen. Diese Männer nannte man Adleraugen. Jeder Pfeil, den diese Soldaten abfeuern, würde sein Ziel treffen. Selbst über große Distanzen verfehlte ein Adlerauge nie seinen Gegner. In Belden erwachte eine gewisse Vorfreude, denn er hatte die Reihen dieser speziellen Truppen noch nie im Einsatz erlebt. Selbst konnte er sie in der Dunkelheit unter sich nicht ausmachen. Er sah nur das helle Flackern der Pfeile.

Mit einem Mal spürte er eine Bewegung hinter sich und wusste, dass Tescar das Signal gegeben hatte. Eine kindliche Freude stieg in ihm auf, als er sah, wie die brennenden Pfeile in die Höhe stoben und in der Finsternis verschwanden. Er bemerkte wie er die Luft anhielt, als die Sekunden verstrichen und keiner der Pfeile sein Ziel erreicht zu haben schien. Belden starrte ins Nichts, und Kälte kroch in ihm hoch. Die Pfeile waren verloren. Sie schienen verloschen, noch bevor sie ihre Kraft hatten entfalten können. Belden verstand nicht, was da passiert war und sank neben Tescar auf die Knie. Sollten sie verloren haben, noch bevor der Kampf begonnen hatte? Doch als er den Kopf senken wollte, um seinem nahenden Tod nicht ins Auge sehen zu müssen, entzündete sich in einer großen Distanz eine riesige Feuerschneise. Eben in dem Moment, als die Horden diesen Punkt passieren wollten. Belden schnellte in die Luft und hob zitternd seine Lanze. Er war der einzige, von dem etwas zu hören war. Erst als Tescar seine Lanze packte und ihm aus der Hand entriss, blickte er auf. Belden wusste, dass er kein Soldat war. Er war ein Niemand. Tescar warf die Lanze beiseite, und trat auf einen der Soldaten hinter sich zu. Diesem entzog er ein Schwert und presste es Belden an die Brust.

Es schien als würde Victor spüren, dass Belden mehr brauchte als eine stachelige Lanze, um. Belden war froh, dass es noch nicht so hell war, dass man die Schamesröte sehen konnte, die sich über seinem Gesicht ausbreitete. Aber Tescar hatte recht, auch wenn er kein Wort gesagt hatte. Er musste sich zusammenreißen.

Plötzlich hob Tescar den Arm und man hörte ein seltsames Rattern. An den Flanken des Heeres zogen jeweils zehn Kriegsochsen schnaufend und brüllend große schwere Konstruktionen hinter sich her. Es hatte geregnet, daher sanken die Räder tief in den Matsch, sodass die Ochsen sich gegen das Absinken stemmen mussten und zugleich versuchten, den Peitschenhieben zu entkommen, die ihnen befahlen sich vorwärts zu bewegen. Da Belden sich mit Kriegsmaschinerie nicht auskannte, konnte er das Konstrukt nicht benennen, das da zu beiden Seiten herangezerrt wurde.

Aber sie sahen aus wie überdimensionale Armbrüste, die mit unzähligen, scharfen Klingen bestückt waren. Belden beobachtete, wie die Geräte in Position gebracht wurden.

Vier großgewachsene Hünen, bestiegen das Konstrukt und stützten sich jeweils zu zweit gegen eine Kurbel. Er hörte das Klappern und Rattern, als das Zahnrad, welches den Bogen spannte, immer schwerer zum Drehen zu bewegen war. Dann gab es einen Hieb und der Anschlagbolzen rastete ein. Die Männer sprangen herab und halfen anderen, schwere lange Eisenstangen herbeizutragen. Gemeinsam hievten sie die Stangen in die Verankerungen. Sie standen schräg nach oben ab, sodass Belden jetzt deutlich die scharfen und langen Klingen sehen konnte, die diese wuchtigen Stahlpfeile krönten.

Einer der Soldaten salutierte. Sie waren gespannt, bereit und warteten auf ihren Einsatz. Der Kommandant der Einheit blickte zu Tescar auf und wartete auf das Signal. Doch Tescar wartete noch. Er starrte auf den flammenden Horizont. Er setzte seinen Helm auf und sprang behände von der Plattform. Belden tat es ihm gleich und folgte ihm. Tescar, der immer in jeder Schlacht noch vor der ersten Linie kämpfte, ging wortlos an dem Kommandanten vorbei, der auf seine Befehle zum Abschuss wartete. Zitternd umklammerte Belden das Schwert, das sich unnatürlich schwer in seinen schwachen Händen anfühlte. Er konnte es kaum greifen, und je mehr er es packte, desto mehr entglitt ihm das Heft. So schlurfte er hinter dem Helden Stormgards drein, der sich etliche Meter vor die erste Formation platzierte, und sich den Feuerring anschaute, der allmählich den vielen darin versinkenden Körpern nicht mehr standhielt. Belden kniff die Augen zusammen und starrte auf das Leuchtfeuer in der Ferne.

Anscheinend war die Schneise ein tiefer Graben, angefüllt mit Teer. Daher versanken die ersten Kreaturen darin und verbrannten bei lebendigem Leibe in der Gluthitze des beigemischten Blutes der Kupferberge. Eine zähe Flüssigkeit, welche die Zwerge aus Gestein gewannen. Nur sie kannten die Technik und wussten um deren Gefährlichkeit. In kleinster Menge erhellt es die Tunnelsysteme der Zwerge. Doch hochdosiert und in größerer Menge, brachte ein Funken Feuer ganze Berghänge zum Einsturz. Vermischt mit Teer wurde es zu einem lodernden Inferno, das sich nur selbst zu löschen vermochte. Doch was eigentlich der Tod für alles und jeden war, ließ diese Kreaturen nicht innehalten. Diese Wesen fühlten nichts. Außer dem Wunsch anderes zu vernichten. Belden sah auch aus dieser Distanz, wie brennende, skelettierte Arme oder Köpfe aus dem Feuerring ragten und versuchten das Hindernis zu überwinden, bevor sie verendeten. Andere hirnlose Hüllen stürzten sich auf die lebenden Fackeln und schmolzen ebenso unter der Gluthitze des Blutes der Kupferberge.

Noch war das Inferno ihr Schutz. Die flackernden und tanzenden Flammen enthüllten die widerlich entstellten Ausgeburten der Splitterschlucht, die hinter dem Feuer darauf drängten zu töten und allem Leben ein Ende zu setzen. Allmählich hatte sich der Feuerring mit unzähligen Körpern gefüllt, die von der Gluthitze nicht so schnell verbrannt werden konnten und schlussendlich eine Brücke bauten. Belden schluckte heftig und blickte erschrocken zu Tescar auf, der seinen Arm gehoben hatte.

Er hörte wieder ein Rascheln. Die Adleraugen hatten ihre Bögen mit neuen Pfeilen gespickt und warteten gespannt im Anschlag auf den Befehl. Ein lautes Knacken hinter ihm ließ Belden sich umblicken. Bei beiden Kriegsgeräten wurden die Sicherung gelöst. Plötzlich erhob Tescar neben ihm seine Stimme.

„Für Uhltra!“, brüllte er und hob seine Waffe über seinen Kopf, beugte die Knie und stürmte plötzlich vorwärts. Belden hob ruckartig den Kopf, als er hörte wie die Adleraugen die Pfeile zischend in die Luft entließen.

Im nächsten Augenblick schossen mit einem Hieb die messerscharfen Klingen der großen Kriegsgeräte in die Luft. In diesem Meer aus Stahl spiegelte sich das Glitzern der Morgenröte wieder. Er verfolgte den Flug der Klingen, bis sie mit Wucht und Durchschlagskraft auf ihre Gegner trafen. Eine der Klingen durchbohrte gleich drei Dämonen und hielt sie kampfunfähig fest. Eine weitere durchschlug einem großen Mutrag den Schädel und blieb darin stecken. Dennoch versuchte seine überdimensionale Klaue, die an eine Schere erinnerte, die Klinge zu zerteilen, nur um sich damit selbst zu halbieren.

Danach regte sich das Monster nicht mehr und die Einschläge der Klingen waren beendet. Sie hatten mäßig die Reihen des Gegners geräumt, aber jedes dieser Eisenmesser hatte getroffen. Hinter Belden ertönten weitere Schreie und die Reihen aus Soldaten und Schildwachen setzten sich rasch in Bewegung, um ihrem Anführer in den Kampf zu folgen. Der Boden begann zu vibrieren und Belden rannte um sein Leben, als das Bataillon aus berittenen Donnerhufen sich vor die Soldaten setzte und auf den Gegner zustürmte.

Belden wich so gut er konnte den stampfenden Hufen und den schnelleren Soldaten aus, die an ihm vorbeistoben. Er stürzte und bedeckte seinen Kopf mit seinen Händen, um sich vor der geballten Kriegsmaschinerie von Stormgard zu schützen.

Als das Vibrieren des Bodens nachließ blickte Belden auf und erhob sich rasch. Alles in ihm wehrte sich gegen das Weitergehen, als er einen Blick vor sich warf. Die Horden brachen an allen möglichen Stellen über die Feuerlinie. Blutige Mäuler wurden weit aufgerissen, bereit das nahende Opfer zu zerfleischen. Belden beobachtet ein zähnefletschendes Ungetüm, dass sich auf vier kurzen, stumpfen Überresten seiner Beine auf Tescar zu walzte. Tescar hielt nicht inne in der Attacke auf die scheinbare Übermacht. Er erhob Stormwächter und stach es dem Monster direkt zwischen die Augen, nutzte die Fratze als Sprungbrett und stieß sich mitsamt seiner Waffe ab, um sie dem nächsten Angreifer in die Brust zu jagen. Dann versank Tescar in den Körpern, die sich auf ihn stürzten und Belden blieb das Herz stehen. Als der Rest der Armee von Stormgard auf die Horden traf, gab es einen dumpfen, beinahe glockenartigen Laut, der sich in alle Himmelsrichtungen ausbreitete und Belden innehalten ließ. Er konnte nicht weiter gehen. Er sah wie Kriegsochsen von den widerlichen Kreaturen zerfetzt wurden, als wären es Stroh puppen. Andere Tiere und deren Reiter brannten nun ebenfalls lichterloh, da die Monster das Feuer mit aus dem Graben zerrten und es sich allmählich über das Schlachtfeld fraß. Ungleiche Kämpfe zwischen winzigen Menschen mit spitzen Lanzen und kleinen Klingen, gegen haushohe Abartigkeiten, die keinen Schmerz mehr kannten. Das Heer Stormgards wurde niedergetrampelt, zerfetzt oder bei lebendigem Leib gefressen. Belden würgte und bemerkte, dass er mitten auf dem Feld stehen geblieben war.

Doch hinter ihm stoben noch immer Freiwillige ihrem Tod entgegen. Niemand nahm auf den jungen Mann Rücksicht, der von Schultern angerempelt oder von Füßen weggetreten wurde. Schnell lag er erneut am Boden und wurde von den eigenen Männern beinahe niedergetrampelt.

Sein Helm war verschwunden und einige Tritte landeten an seinem Kopf, bis er es schaffte, sich an einen kleinen Felsen zu rollen, der ihm Schutz bot, nicht in den eigenen Reihen totgerannt zu werden. Er versuchte sich in dem Gemetzel um sich herum einen Überblick zu verschaffen. Tote. Zerfetzte Körper. Belden war sich nicht sicher, wie in so kurzer Zeit so unendlich viele Menschen um ihn herum einen so grausamen Tod hatten erleiden können. Hin und wieder hörte er das zischende Schreien der Pfeile, die noch immer von den Adlernaugen in die Ferne geschossen wurden. Übelkeit stieg in seinem Magen auf, als er einen riesigen fleischigen Körper durch die Reihen der Schildwachen walzen sah und etliche Männer unter sich zerquetschte wie reife Trauben. Der absurd winzige Kopf schnappte nach allem was sich bewegte. Und bekam er etwas zu fassen, zerrissen die kurzen Arme die Körper und badeten seinen fetten Leib mit dem Blut und Gedärmen seiner Opfer. Das Waffengeklirr wurde übertönt von dem Fauchen und Jaulen der xilverseuchten Abartigkeiten und den Schmerzensschreien von verletzten oder sterbenden Soldaten. Belden wusste, dass dieser Kampf aussichtslos war. Er schluckte und blickte in das aufsteigende Sonnenlicht, nur um noch etwas Schönes zu entdecken, bevor er in dem Gestank aus Blut und verrottetem Fleisch sein Ende finden würde. Trotz des Lärms um ihn, nahm er ein unschönes Knacken neben sich wahr, als wenn es genau neben seinem Ohr gewesen wäre. Belden schluckte. Vorsichtig blickte er nach links. Das furchteinflößende Krachen, das in seiner Lautstärke an eine Nuss erinnerte, die in einer Höhle geknackt wurde. Dazu gab es ein Geräusch, als wenn etwas abreißen würde. Belden hätte am liebsten geschrien vor Panik, als er den Gohr neben sich sah. Lange spitze Stacheln überzogen seinen gesamten grau blassen Körper, der die Farbe einer Leiche hatte. Die Finger waren zu messerscharfen Klauen mutiert, die einen leblosen Soldaten in der Hand hielt.

Die weit aus dem Maul abstehenden Zähne versuchten den Kleidungsfetzen seines Opfers Herr zu werden, bevor der

Dämon ein abstoßendes Knurren von sich gab und seine Zähne erneut in das Fleisch bohrte und mitsamt dem Knochen herausrissen. Belden würgte, als er den Geruch des Blutes und anderen menschlichen Ausscheidungen wahrnahm. Dazu noch der Gestank der Gohrs, die den bestialischen Duft des Todes auf ihrer Haut trugen. Belden konnte den Blick nicht von dem Monstrum abwenden, der keinen Meter neben ihm den Körper des Soldaten zerfetzte. Dennoch schoben ihn seine Füße rückwärts über den Boden, als hätten sie einen eigenen Willen.

Vorsichtig wich er dem Felsen in seinem Rücken aus und schob sich in die dahinterliegende Finsternis. Dann knackte es unter ihm. Panisch sah er auf und starrte dem Gohr direkt in die leblosen schwarzen Augen. Er begann zu Knurren und spie die Überreste des Armes aus, den er gerade filetiert hatte. Das Blut rann haltlos aus seinem weit geöffneten Maul und mit seiner langen Zunge schien es ihn auf die kurze Distanz eher spüren zu können, als mit seinen Augen zu sehen. Belden hatte keine Kontrolle mehr über seinen Körper und seine Blase. Er pinkelte sich ein. Wahrhaft.

Mitten auf dem Schlachtfeld. Stocksteif lag er da. Er zitterte so sehr, dass seine Rüstung leise klackernde Geräusche von sich gab und egal wie sehr Belden versuchte das Vibrieren seines Körpers zu unterdrücken, gelang es ihm nicht. Der Gohr kam auf ihn zu. Und der Gestank kam mit ihm. Belden erinnerte sich einst in einem Schlachthaus gewesen zu sein und dort hatte es ähnlich gestunken. Nur dass der Gohr wohl schon länger verweste, denn Belden fehlte bald die Luft zum Atmen. Die Übelkeit stieg ihm die Kehle hoch und er konnte dem Druck seines Magens nichts mehr entgegensetzen. Belden erbrach sich liegend, den Blick auf sein Ende gerichtet und wünschte sich nichts mehr als den Tod durch etwas anders zu erleiden, als bei lebendigem Leib zerfleischt zu werden. Belden erinnerte sich an die Waffe in seiner Hand, und er umklammerte sie mit beiden Händen so fest, dass es schmerzte. Die Spitze des Schwertes wedelte durch das Zittern seines Körpers unkontrolliert vor dem Gohr herum. Das Monstrum wischte mit einem seiner langen Pranken das Schwert aus seinem Sichtfeld und ging einen weiteren Schritt auf Belden zu, der in seiner Angst nach hinten wich. Belden sammelte seine Sinne. Sein Kopf dröhnte. Der Ghor stand nun direkt über ihm und beugte sich ruckartig zu Belden hinab, als wenn er es genießen würde, dem jungen Mann Angst einzujagen. Die Dornen des Gohrs begannen sich gegen die schützende Haut des Brustpanzers zu drücken und bohrten kleine spitze Löcher hinein. Seine Hosenbeine hatten weniger Glück, doch die scharfen Spieße ritzen sich nur oberflächlich in seine Haut. Belden bemerkte das überhaupt nicht. Zu groß war seine Angst. Er stellte sich vor wie sich diese speerartigen Zähne in sein Fleisch bohrten und Stück für Stück seine Haut abziehen würden, um ihn zu verspeisen. Als das Monster über Belden ihm mit einem Hieb seiner Klauen das Gesicht zerfetzten wollte, wurde er des Schwerts in seiner Hand gewahr, und er hob es schützend so gut er konnte, mit der Spitze voran, in Richtung seines Gegners. Der Gohr sank schwer und tief in das Schwert hinein und sein Gewicht begann Belden zu zerquetschen. Die Dornen begannen unter der Last und dem nicht nachgebenden Stahl des Brustpanzers zu brechen. Doch weder dies noch was sich da todbringend durch ihn bohrte, kümmerte dieses mutierte Wesen. Er schien so seinem Ziel nur schneller näher zu kommen. Das Maul des Ghors war nur noch wenige Zentimeter von ihm entfernt und seine Zunge begann bereits an Belden zu lecken, um sich einen Vorgeschmack auf die Beute zu holen. Belden begann sich plötzlich zu wehren. Er versuchte unter der Last des Ungetüms hervor zu kommen, doch dadurch sank sein Gegner nur noch tiefer auf ihn. Beldens Angst und Panik schlug in Verzweiflung um. Ein Blick zu allen ihn möglichen Seiten, zeigten ihm keine verwendbaren Waffen, die er dem Ghor an den Kopf werfen, oder hineinspießen konnte. Sein Jammern und Heulen schien den Dämon jedoch nur noch mehr anzustacheln, denn er schob sich noch tiefer auf das Heft des Schwertes. Belden erstarrte. Als das Blut des Soldaten, gepaart mit dem Speichel des Ghors sich über sein Gesicht ergoss, verkrampfte sich erneut alles in ihm.

Seine Hände zitterten unter der Last das Schwert gegen den Körper über sich zu pressen, und seine Tränen versperren ihm die Sicht. Als der Ghor nach ihm zu schnappen begann und die spießartigen Zähne des Ungeheuers mit einem lauten Klacken und Klappern immer wieder aufeinanderschlugen, wandte er sein Gesicht so gut er konnte ab und versuchte sich von ihm wegzudrehen, um mit weit aufgerissenem Mund Luft holen zu können. Das Gewicht des Gohrs war plötzlich verschwunden und jemand packte ihn. Er wurde auf die Füße gerissen und man befahl ihm zu rennen. Belden taumelte vorwärts, nicht in der Lage zu begreifen, dass er gerade mit dem Leben davongekommen war.

Er wischte sich grob über das Gesicht und konnte vereinzelte flüchtende Soldaten erkennen, die in dem aufkommenden Tageslicht in Richtung Gulbur Quir flohen. Der Kampf war verloren, erkannte Belden plötzlich und sah zu seinem Retter auf. Niemand anderes als Tescar hatte den Gohr getötet. Und er selbst war ebenso blutüberströmt, schien aber unverletzt. Er dankte alle ihm bekannten Göttern für seine Rettung, und er wusste, dass er niemals wieder kämpfen würde. Dennoch konnte Belden es nicht lassen, einen Blick zurück zu werfen, als sie die Anhöhe erklommen hatten.

Alles was er noch sehen konnte, waren die Unmengen an toten Körpern, die sich über dem Schlachtfeld verteilten. Der Horizont war staubig und schwarz. Sie waren wohl nur auf die Vorhut der Horden gestoßen, und die hatten sie zermalmt wie kleine Insekten. Dann wurde Belden an den beiden Gelehrten vorbeigezerrt, die von Tescar einen lautlosen Befehl erhielten. Sie würden ihnen wohl zur Flucht verhelfen. Als sich die ersten Staubwolken erhoben und sich ein Sturm zusammenbraute, stoppte Tescar plötzlich. Er ging an den Rand der Klippe und starrte gegen den wirbelnden

Sand in die Ferne. Mitten in den Reihen der Horden türmte sich etwas Riesiges auf. Turmhoch. Belden trat an seine Seite. Er sah es ebenso. Schemenhaft konnte man Hörner erkennen, und sie wussten beide sofort, dass sie schneller sein mussten als jemals zuvor in ihrem Leben.

„Insidiis?“, fragte Belden mit trockener Kehle. „Ja.“, hörte er Tescar flüstern, bevor er Belden packte und mit ihm nach Gulbur Quir rannte. Das Chaos läutete einen Krieg ein, der unweigerlich vor die Tore von Stormgard führen würde.





BASE



VAR. 1
IRREGULÄR
FORM MIT 'KILBAUM'

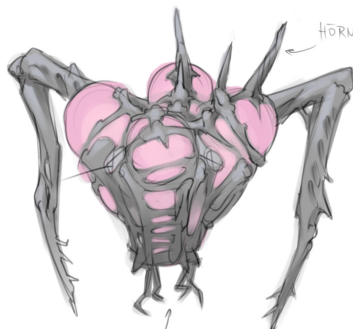
ÖFFNUNG WIE
PAUL MIT ARTEIN



VAR. 2
ETWAS GEORDNETERE
FORM



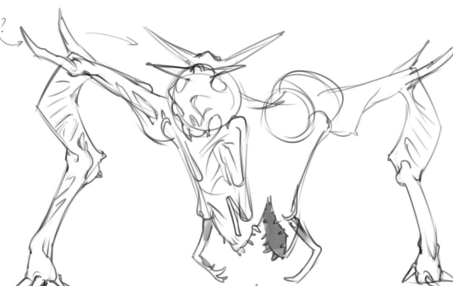
'KLEINE' QUELLE



ÖFFNUNG

VAR. 2 MIT 'KILTANKS'

HÖRNER?



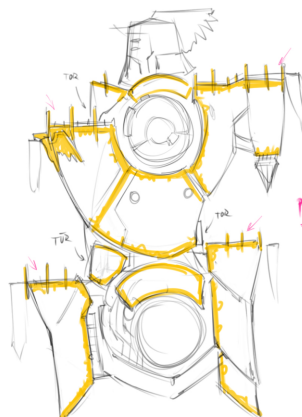
PAUL?
FÜR VAR. 1 O. 2



VERZIERUNG Bsp.

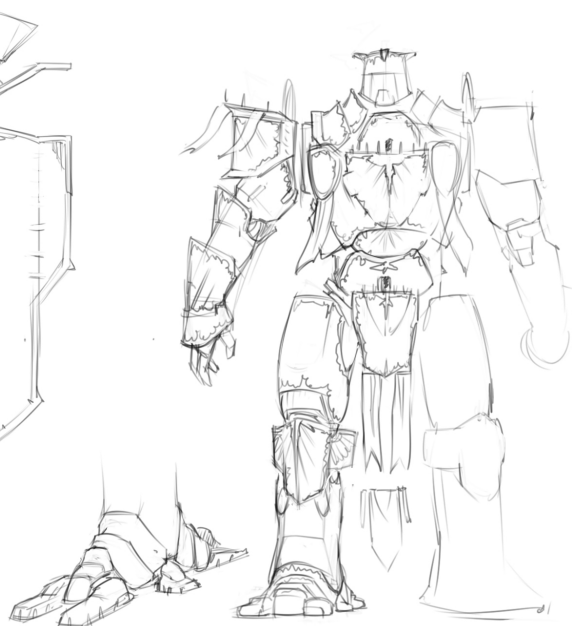
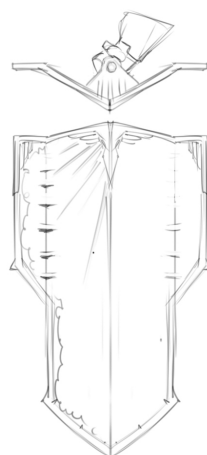
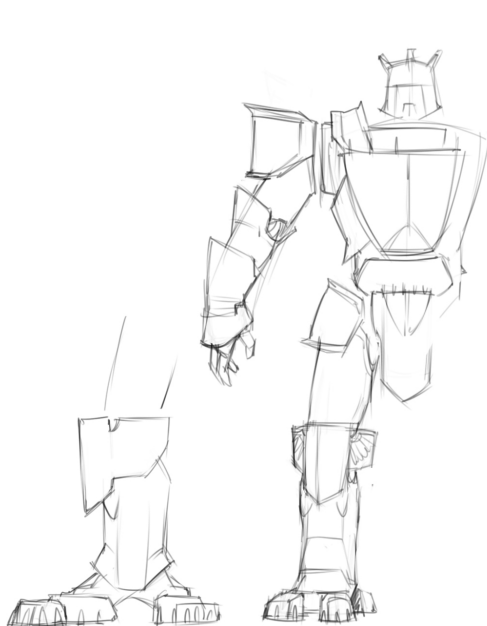
VAR. 2

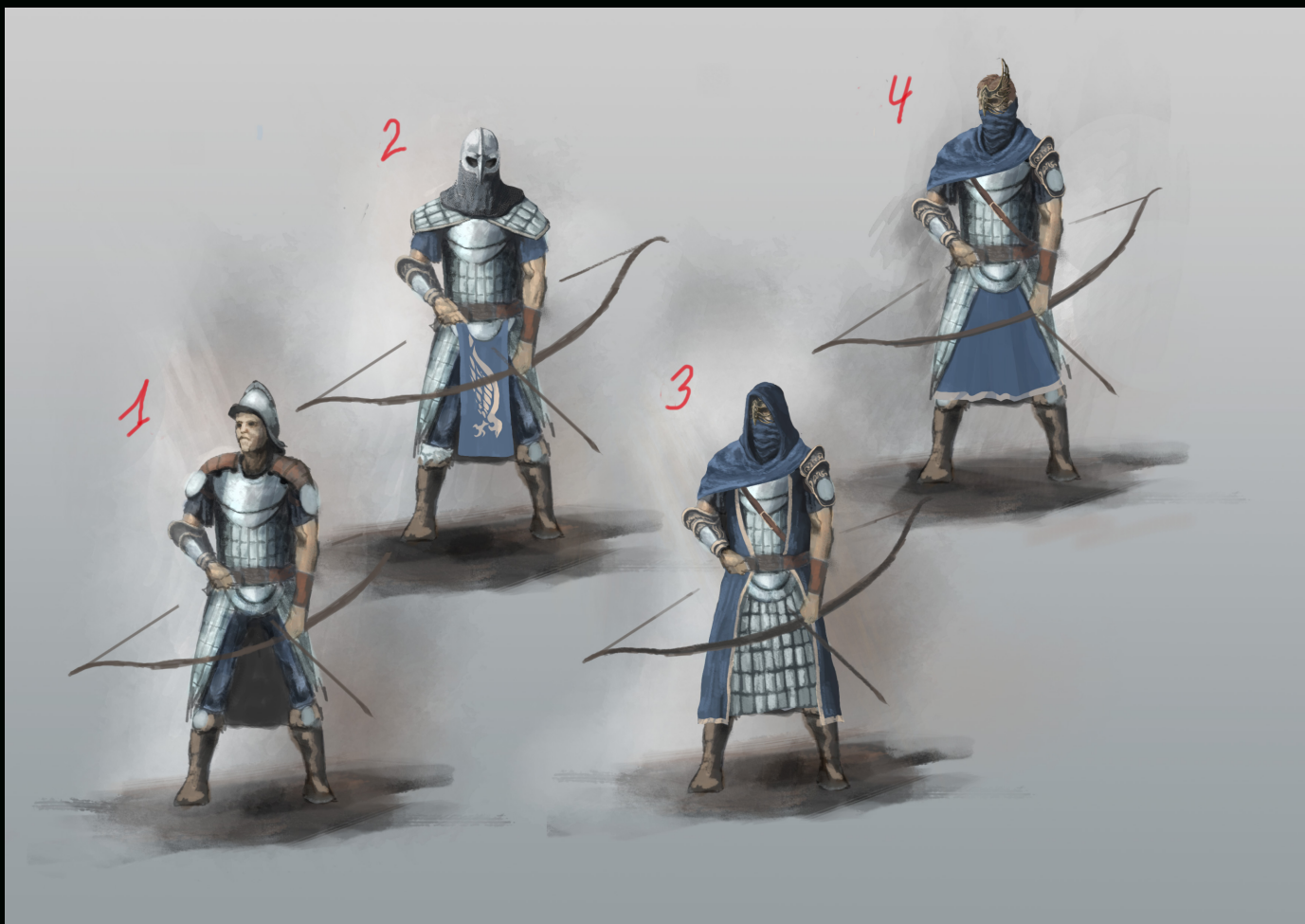
DARSTELLUNGEN WIE AUF
MONUMENTEN (VÖLKERSCHAFTENDEUTLICH 159)
+ MEER. HILF. DARSTELLUNGEN
AUF BAUST. + SHILD + BEIN ETC.

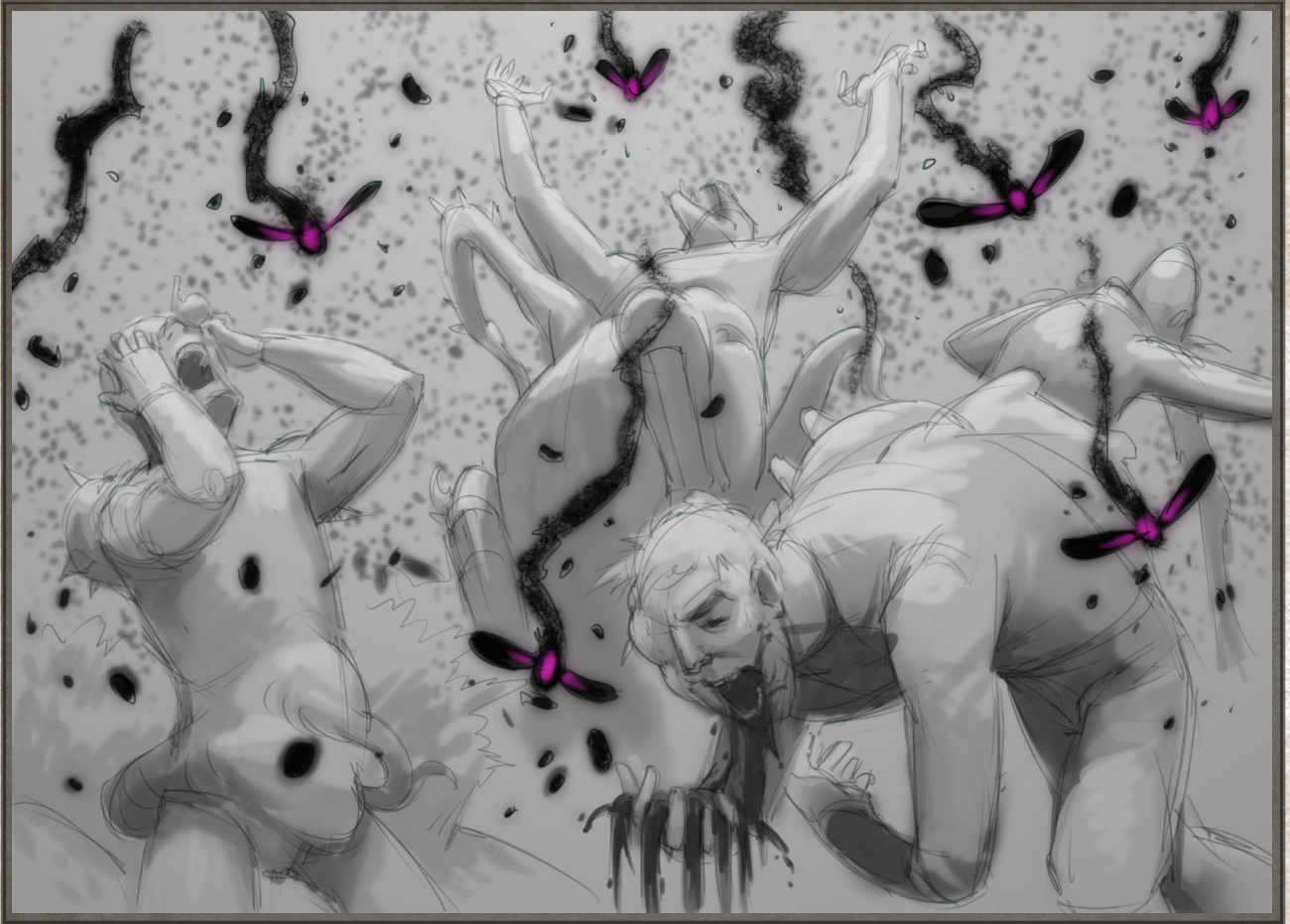


PLATTFORMEN
FÜR DIE ROYAL CLASS
ZU PARADEN/REISEN ETC. ODER SPÄHER
+ ANFÜHRER

VERZIERUNG
VAR. 1







DAVID TAUBERT
BENJAMIN THEURER
MARKO FIEDLER
JULIA UHLEMANN
PETER BERGMANN