

TRAININGSPROGRAMM CHAOS

Bereite das Schlachtfeld nach dem „klassischen Gefecht“ (Regelbuch S.14) vor und ließ "die 4 Phasen" (Regelbuch S.19) bevor du das Trainingsprogramm startest.

Platziere nun dein Kapitol, Truppen (3x Gohrs, 2x Schürfer) und Titan nach folgendem Beispiel in der Aufmarschzone. Ebenso die Einheiten der gegnerischen Ordnungsfraktion (1xAußenposten, 2x Schildwachen, 1x Adleraugen).



Die große Mutter gibt Dir weitere Anweisungen.

Phase 1 Nebulus-Phase



„Schwarmführer, lenkt eure Aufmerksamkeit Richtung Süden.
Die Weichhäute sichern ihre Grenzen.
Zieht eine Nebuluskarte, ich spüre Wachstum.“

„Segen des Nebulus, Wie passend.
Wir erhalten mehr Ressourcen für unseren Feldzug.
Dein Xilspeicher erhöht sich auf 20 Kristalle.“
Wir begeben uns in Phase 2.“



Phase 2 Versorgungs-Phase

ERNTEN

In unserem Xil-Speicher lagern 20 Kristalle.
Wir haben noch keine Xilquellen erobert, somit
erntest du aktuell 2 Kristalle durch das Kapitol.
Im Speicher lagern nun 22, welche
wir direkt in unseren Überfall investieren.



VERBRAUCHEN

„Wir schneiden ihnen die Ressourcen ab und
sammeln unsere Kräfte.“

Wähle bei Insidiis „Durchbruch“
und platziere einen Trupp Mortas
direkt an Schildwachen und Außenposten.

Dein Speicher fällt auf 14.

Wähle „Netzwerk“ im Kapitol und
platziere einen Außenposten an den Mortas.
Die Quelle gilt ebenfalls als erobert.

Dein Speicher fällt auf 10..

„Wir haben alle Mittel verbraucht, wir gehen in Phase 3 über.“

Phase 4 Front-Phase



„Zwei Nahkampfblöcke haben sich gebildet.
Doch lasst die Weichhäute vorher ihren
jämmerlichen Beschuss ausführen.“



Beschuss

Einheiten mit der Fähigkeit
„Beschuss“ führen ihre
Attacken vor dem Nahkampf aus.

Die Adleraugen des Gegners wählen
die Mortas als Ziel und treffen
mit einer gewürfelten 2.
Lege einen Wunden-Marker
auf deinen Trupp Mortas.
Somit besitzt dieser Trupp noch 1
Lebenspunkt.



Nahkampf

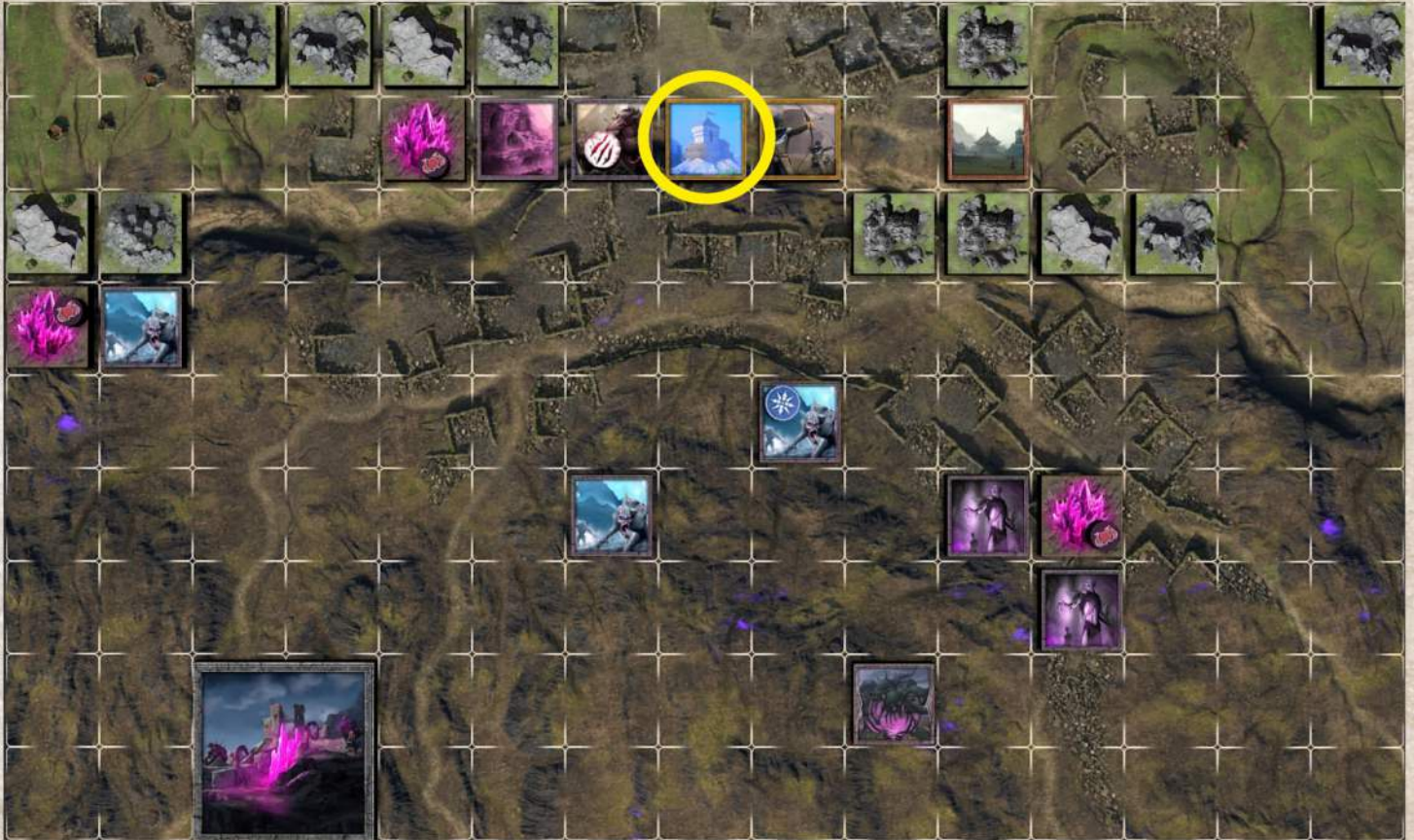
Block 1

Durch ihr höheres Geschick, führen die
Schildwachen ihre Attacke mit Stärke 2 zuerst
aus. Gewürfelt wurde eine 3 und
richtet somit keinen Schaden an. Nun bleibt
Außenposten und Mortas. Durch das höhere
Geschick wählen nun die Mortas die
Schildwachen für ihre Attacke und treffen auf
die 3. Die Schildwachen sind vernichtet und
das Chaos erhält einen Wutpunkt.
Der Außenposten würfelt eine 4 und der Trupp
Mortas überlebt.

Block 2

Die Schildwachen besitzen in diesem Block
das höhere Geschick und würfeln eine 6.
Kein Schaden an den Gohrs.
Jetzt dürfen die Gohrs mit Stärke 4 (erhöht
durch ihre Fähigkeit „Raserei“) auf die
Schildwachen erwidern und vernichten diese
mit einer gewürfelten 4.
Du erhältst einen weiteren Wutpunkt und
kannst nun zu jederzeit eine
Wut-Karte Stufe 1 anwenden.

Die Weichhäute wurden zurückgedrängt. Entfernt alle Bewegungs – und Aktionsmarker, beginnt mit Runde 2 und vernichtet den Ordnungs-Außenposten.



Runde 2

- Nutzte „Sammelwut“ deiner Schürfer in der nächsten Versorgungsphase um weiteres Xil zu ernten.
- Opfere einen beliebigen Trupp Gohrs mit „Heißhunger“ und deine Mortas erhalten einen Lebenspunkt.
- Spiele „Wachstum“ im Kapitol und setze einen Trupp an deinen Außenposten.