

Unable

Von DokugaCoop

Kapitel 32: Special: Warhammer-Fraktion Teruset

SPOILER-WARNUNG: enthält wichtige Informationen zu "Unable"!

Die mysteriöse Fraktion "Teruset" hat sich erstmals vor der Zerstörung in der Alten Welt niedergelassen, um Hinweise auf mächtige Artefakte zu suchen. Vorwiegend mussten die Zwerge zusehen, wie diese sonderbaren Menschen eines ihrer Reiche in den Bergen einnahmen. Obwohl hier die Bezeichnung "Mensch" völlig unangebracht gegenüber einem "Terusianer" (im Englischen: Terusian) sei, darum wird dieser oftmals als "Nicht-Mensch" (Non-Human) bezeichnet. Gerüchten zufolge stammen die Truppen von Teruset aus einer anderen Dimension, was nicht zuletzt an ihrem - für uns gegenwärtigen - Kleidungsstil und an ihren zerstörerischen Waffen liegt. Mit den Menschen mögen sie viel gemein haben, doch wenden sie sich von diesen ab. Daher werden Terusianer als eine Kaste von aggressiver Misanthropen bezeichnet, obwohl diese Bezeichnung nur teilweise zutreffend ist. Sie wollen eine Welt, in der nur ihre Gesellschaft existiert und jeglicher, negativer Einfluss der Menschheit auf die Natur schwindet.

Die Truppen von Teruset besitzen keine inneren Gefühle, doch wissen sie, wie es ist welche zu haben. Zu jedem einzelnen Terusianer ist daher zu sagen, dass dieser auf einer gewissen Ebene untot ist. Trotz der gefühllosen, inneren Leere empfindet jeder Terusianer physische Gefühle, wie die offener Wunden. Manche von ihnen sind jedoch so psychisch verändert, dass sie keine von beiden Empfindungen mehr wahrnehmen können. Dafür zuständig ist ihr großer Anführer und gleichzeitiger Gott: "Coba", obwohl auch hier die Bezeichnung "Gott" eher als eine Beleidigung von den Terusianern aufgefasst wird, da der betitelte, hoch angesehene "Overlord of Destruction" in ihren Augen mehr ist, als das. Zurecht, denn Overlord Coba besitzt ungeahnte Kräfte, vor denen sich selbst die Chaosgötter in Acht nehmen. Was dieses Wesen wirklich ist weiß jedoch niemand so genau. Sicher ist nur, dass Teruset durch seine Einwirkung auf die Gesellschaft entstanden ist.

Terusianer benehmen sich, im Gegensatz zum typischen Mensch, eher zurückhaltend, jedoch ziehen sie direkte, ehrliche Reaktionen vor. Sie halten nicht viel von Folter oder von Gefangenen, daher töten sie jeden sofort, ohne viel Zeit an diesen zu verschwenden und um den negativen Einfluss der Menschlichkeit abzuwerfen. Ihr Ziel ist es nicht nur die bestehende, menschliche Gesellschaft auszumerzen, sondern auch

den Glauben an fremde Götter zu zerschlagen, die für sie physisch nicht existieren. Sie verabscheuen die Gläubigen, vor allem die der Pseudo-Götter, darum wollen sie die Augen ihrer Anhänger für das Wesentliche öffnen. Sie verachten Lügner, als auch Heuchler, daher hassen Terusianer den Chaosgott "Tzeentch", den Herr des Wandels und der Intrigen, sowie all seine Streitkräfte. Im Kampf gegen diese Gegner sind die terusianischen Einheiten besonders effektiv. Ihre ergebenen Diener, die "Anthropophas", erhalten wiederum einen Stärkebonus gegen die rivalisierenden "Flesh-Eater Courts" der Untoten.

Trotz ihrer feindlich gesinnten Einstellung gegenüber der menschlichen Spezies und des Glaubens, haben sie sich dazu verschrieben ihre Heimat zu beschützen, so absurd sich das anhören mag. Der Overlord of Destruction scheint nicht das zu sein, was er zu sein scheint, oder was viele zu denken vermögen. Teruset zieht die Natur, sowie ein Leben in Harmonie vor, dafür sind sie bereit zu töten. Wenn nötig, so sehen Terusianer es auch ein mit anderen Rassen zusammenzuarbeiten. Wenn es jemanden gibt, so sind es vor allem die naturverbundenen Völker, die ihnen gegenüber freundlich gesonnen sind. Zusammen mit Teruset und dem Zerstörer, vernichten sie all jene, die sich ihnen in den Weg stellen.

Als die "Alte Welt" unterging, verschwand Teruset von der Bildfläche und tauchte eines Tages wieder auf, um in der chaosverseuchten Welt in die Schlacht zu ziehen. Vorwiegend wollen sie das "Chaos" für immer zerschlagen, was bei der großen "Order-Alliance" gern gesehen wird. Aber auch "Destruction" und die "Death-Alliance" haben die gewaltige Stärke von Teruset anerkannt und sind dazu bereit die terusianischen Truppen im Kampf zu unterstützen, wenn es in ihrem Interesse liegt. Meistens dient ihr unterwürfiges Verhalten, was für sie im Eigentlichen unnatürlich ist, zu ihrem eigenen Selbstschutz, denn sie wissen: wer das familiäre Teruset bedroht, wird vernichtet.

Teruset ist eine mächtige, jedoch auch empfindliche Fraktion, die sich darauf ausrichtet schnellstmöglich immensen Schaden zu verursachen und Chaos in den Reihen der Gegner anzurichten, indem sie bestimmte Truppen so schnell wie möglich ins Visier nimmt, oder diesen gar Angstzustände hervorrufen lassen. Terusianer sind leicht bekleidet und dadurch anfällig gegenüber Angriffen, dafür zu Fuß jedoch schnell unterwegs. Was Teruset fehlt sind mobile Kavallerie-Einheiten. Im Ausgleich dafür sind einige Anhänger von ihnen dazu in der Lage durch die Leerenwelt zu schreiten, um Abkürzungen zu nehmen, was ihnen die Bezeichnung "Leerenkinder" einbringt. Viele Einheiten Terusets fürchten sich nicht vor dem Tod und würden daher niemals vor einem Kampf fliehen, selbst im Angesicht des Todes nicht, außer ihr Gebieter befiehlt es ihnen. Durch die Prozedur, die ihnen der Zerstörer auferlegt hat, sind die meisten Truppen immun gegen Psychologie. Ihr Wille hat sich zu einer unzerstörbaren Form ihres Daseins entwickelt. Teruset fehlt es immens an Truppengröße, was es jedoch an Größe fehlt, macht es mit Stärke wieder wett. Befinden sich ein oder gar mehrere Terusianer auf dem Schlachtfeld, so ist der Kampf erst vorbei, wenn der letzte Terusianer gestorben ist, oder vom Zerstörer abgezogen wird.

Eine Armee des Zerstörers wird immer gefürchtet und äußerst ernst genommen, vor allem wenn diese von einem der hiesigen Kommandanten angeführt wird. Die Meisten

von ihnen sind sogenannte "Able". Halbgötter, die einen bestimmten Element-Typ und somit über mächtige Fähigkeiten beherrschen.

Einheitenliste von Teruset

Helden und Kommandanten:

Bei Teruset sind alle Helden auch gleichzeitig Kommandanten. Das liegt daran, dass jeder von diesen Charakteren großartige Fähigkeiten besitzt, die je nach Situation angepasst werden können. Der einzige Held, der kein Kommandant ist, ist der Zerstörer persönlich.

Neben dem Overlord of Destruction gibt es also noch weitere, wichtige Anführer der Terusianer. Die meisten von ihnen sind sogenannte "Able". Halbgötter, die einen bestimmten Element-Typ und somit über mächtige Fähigkeiten beherrschen. Um diese in die Armee eingliedern zu können bedarf es jeweils ein großes Maß an Ressourcen.

Coba, Overlord of Destruction (nur in "Total War")

Overlord Cobra, der auch einfach nur als "Der Zerstörer" bezeichnet wird, ist eine lebende Legende, sowie Schöpfer von Teruset, der stets das Geschehen kontrollieren und neue Einheiten rekrutieren muss, die als "Begnadete" bezeichnet werden. Cobra pickt sich die seltenen "Black Souls" aus den menschlichen Siedlungen heraus, oder nimmt sich diese aus den Truppen gegnerischer, humanoider Fraktionen, wobei er diese für sich gewinnt. Dieses Vorgehen nimmt jedoch mehrere Runden in Anspruch, da ein Regiment terusianischer Truppen eine längere Ausbildung benötigt als die Truppen anderer Völker.

Coba wird als die Zerstörung selbst bezeichnet, wodurch der Gegner ihn nicht mit einem anderen Helden töten kann, sowie man es sonst kennt. Jeder Versuch den Zerstörer zu töten, scheitert kritisch! Selbst bei einem Sieg über Teruset ist gewiss, dass diese Fraktion immer bestehen bleiben wird, solange Cobra sein Unwesen treibt. Allerdings wird es einige Zeit dauern, bis der Zerstörer neue Nicht-Menschen unter seine Fittiche nehmen kann. Zusätzlich ist es nicht möglich den Zerstörer in eine bestehende Armee hinzuzufügen. Bei "Total War" müssen seine Truppen schnellstmöglich von der Karte gefegt werden, damit der Sieg über Teruset gewiss ist..., vorerst.

Im Gegensatz zu anderen Helden, kann er sich auf einen beliebigen Punkt der Karte teleportieren, Einheiten für die Truppen von Teruset dazu gewinnen oder einen Held, bzw. Kommandanten zu einer Wahrscheinlichkeit von 100% töten, sofern dieser nicht der einzige in der Armee ist. Das macht es schwierig Teruset aufzuhalten. Mit einem Bündnis mehrerer Fraktionen kann man dieser überirdischen Mobilität am besten entgegenwirken. Der Zerstörer selbst will als KI keine Bündnisse schließen, aber er kann andere Fraktionen unterwerfen. Dabei spielt es keine Rolle, wem diese

angehören, abgesehen vom Chaos. Widerstand ist zwecklos.

Da, wo der Overlord of Destruction sich aufhält, befindet sich ebenso das Ende allen Lebens. In seiner Nähe leidet jede Armee unter "Verschleiß" und verliert daher beständig einen Teil ihrer Truppen.

Caliban

Diese Großschnauze ist der Anführer einer Organisation, die sich den Machenschaften von Teruset verschrieben hat. Er und seine kannibalistischen "Anthropophas" dienen dem Zerstörer bis zum Tode, wenn auch in einem unangemessenem Ton diesem gegenüber, was Caliban nicht gerade dazu verleitet Freunde unter den Terusianern zu finden. Caliban ist ein robuster Kämpfer, der fiese Tricks nutzt um die Oberhand zu gewinnen.

Durch Caliban ist es Teruset möglich Truppen der "Anthropophas" in ihren Reihen aufzunehmen, solange er sich auf der Karte befindet. Er besticht gern die Einheiten des Feindes, damit sie sich gegen ihn wenden oder sich Anthropophas anschließen.

Buried Alive, Able of Earth / B.A.

B.A. war einst ein Mensch, der zu einem untoten Halbgott aufgestiegen ist, nachdem man ihm seine Familie nahm und ihn in einer Wüste bei lebendigem Leibe vergrub. Mit seinen Erdkräften beschwört er auf dem Schlachtfeld zornige Sandstürme herbei, die das Fleisch der Gegner von den Knochen reißen. Zudem löst dieser unangenehme Zeitgenosse liebend gerne Erdbeben aus.

Solange sich B.A. mit Ays in einer Schlacht befindet, steigen seine Werte, genauso wie die seines Partners. In seinem Umfeld verursacht B.A. einen Sandsturm, der andere Armeen und Helden auf der Karte verlangsamt. Das erschwert es ihnen näher an die Einheiten Terusets heranzukommen.

Jessica, Able of Darkness

Offiziell ist sie die Tochter des Zerstörers. Zumindest scheint es glaubwürdiger zu sein, als wie wenn ein schwächlicher Halbgott dessen Sohn wäre, auch wenn der Rücken dieser reizenden Dame große Mottenflügel zieren. Dennoch zweifelt kein Terusianer daran, zumal Jessica den Zerstörer über alles liebt, was sie mit ihrem Verhalten ihm gegenüber offenbart. Ihre übernatürliche, körperliche Kraft flößt den anderen Aben großen Respekt ein. Wer ihren Vater oder Teruset beleidigt ist ihrer Missgunst sicher.

In ihrer Nähe erleiden feindliche Armeen einen zusätzlichen Verlust an "Führerschaft". Solange sie sich auf der Karte aufhält, kann der Zerstörer mehr Einheiten für Teruset dazugewinnen. Sie erkennt die Dunkelheit in jeden.

Ays, Able of Ice

Er ist der blinde Partner von "Buried Alive", dem Erd-Able. Beide verstehen sich jedoch nur bedingt. Sofern der Eis-Able sich zusammen mit B.A. in einer Schlacht befindet, erhöhen sich ihre Werte. Zusammen sind sie stärker. Trotz seiner Erblindung ist Ays dazu in der Lage die Körpertemperatur anderer Einheiten wahrzunehmen, wodurch diese der terusianischen Armee eher offenbart werden. Auf der Karte ist es dadurch ebenfalls möglich gegnerische Einheiten schneller zu erspähen. Somit können u.a. Hinterhalte vereitelt werden.

Als Halbgott des Eises ist es ihm gestattet das Wetter nach seinem Ermessen zu kontrollieren und eine beliebige Armee für eine Runde lang fest zu frieren, die sich im Sichtbereich der terusianischen Armee befindet. Da es ihm einiges an Kraft kostet, kann er das nicht jede Runde tun.

Pegas, Able of Light

Man munkelt, dass er der Sohn der Zerstörers sei. Was für eine absurde Vorstellung, zumal er ein halber Engel ist! Er ist bekannt dafür die Terusianer zu motivieren, was der Zerstörer an ihm schätzt. Seine Beziehung zu ihm ist allerdings etwas kompliziert. In der Schlacht schießt Pegas mit Strahlen aus Licht auf die Feinde Terusets und ist sogar fähig Gegner zu blenden, was ihre Trefferchance verringert.

Auf der Karte erhalten alle Regimenter Terusets, die sich in seiner Nähe befinden, Geschwindigkeits-, Führerschafts- und Regenerations-Boni.

Coru "The Fallen One", Able of Fire

Sie war einst eine ehemalige Partnerin des Zerstörers und erschien nach einiger Zeit als Feuer-Able der 2. Generation wieder vor dem Antlitz Cobra'. Dabei war sie bereits ein Mensch, der zu einem Engel der untoten "Himmelsgarde" aufstieg. Warum sie ihm als Feuer-Able entsendet wurde weiß nur das Schicksal selbst. Ihre Kräfte als Feuer-Able erlauben es ihr Gegner schwere Verbrennungen zuzufügen. Für den Kampf ist sie am besten geeignet. Befindet sie sich in einer Armee, steigt die Feuerresistenz dieser beträchtlich.

Coru ist dazu fähig die Dörfer und Städte feindlich gesinnter Fraktionen in Schutt und Asche zu legen. Sie ist bestens dafür geeignet fremdes Eigentum zu beschädigen.

Regimenter:

Namenlose / Nameless

Sie sind die wichtigsten Kerneinheiten von Teruset, die jeweils die "Brutkammer", einer dunklen Zelle in der sich die "Begnadeten" zu Beginn begeben sollen,

erfolgreich verlassen haben. Noch sind sie in einer Art Ausbildung und müssen verstehen, was es heißt ein Terusianer zu sein. Jeder von ihnen hat seine Vergangenheit schmerzhaft hinter sich gelassen - wenn auch noch nicht gänzlich - und kennt somit keine Angst vor dem Tod. Sie suchen diesen eher von Angesicht zu Angesicht. Nur wer große Taten vollbringt wird in Teruset anerkannt, wodurch dieser zu einem festen Mitglied dieser Gemeinschaft aufsteigen kann. Namenlose tragen weiße Masken, sowie schwarze Hoodies, um ihre Existenz zu verbergen. Auf ihrem Rücken tragen sie das Zeichen des Zerstörers, genauso wie viele andere Einheiten Terusets: die goldene Sanduhr. Sie dürfen nicht sprechen, damit sie den alten Pfad der Lüge entsagen und die Heuchelei, als auch einen Teil ihrer Menschlichkeit, hinter sich lassen können. Erst wenn sie aufsteigen dürfen sie ihre Maske abnehmen und einen Namen tragen, der ihr neues Leben als festes Mitglied Terusets verkörpert. Den sogenannten "Aufstieg" darf nur einer der mächtigen Kommandanten einleiten, indem er den Namenlosen nach seinem Namen fragt. Dieser entscheidet daraufhin selbst, wie er genannt werden möchte.

Namenlose haben sich vorwiegend darauf spezialisiert mit mächtigen, rüstungsdurchdringenden Projektil-Waffen den Gegner aus der Distanz zu durchlöchern. Wenn es zum Handgemenge kommt, zücken sie ihre imposanten Macheten, die sie zur Verteidigung bei sich tragen.

Abgänger / Leaver

Die "Abgänger" haben die Prozedur des Zerstörers, die es ihnen erlaubt von Teruset aufgenommen und somit "Namenlose" zu werden, nicht überstanden. Entweder trifft der negative Effekt schon vor oder nach der "Brutkammer" ein. Ihr Geist ist zerrüttet. Diese Begnadeten sind nur noch Hüllen, sowie Schatten ihrer Vergangenheit und suchen nach etwas, was sie niemals finden werden. Vorwiegend sind sie damit beschäftigt ihre zerrütteten Gedanken zu sortieren, daher sind sie "Plänkler", mit einem immensen Hang zur "Raserei". Abgänger schlagen mit den unterschiedlichsten Waffen um sich, die sie aufgreifen können. Manche sind so verzweifelt, dass sie ihre bloßen Hände nutzen, um die Gliedmaßen ihrer Widersacher abzureißen, sofern sie es denn schaffen. Ein Regiment Abgänger besteht aus mehreren Wahnsinnigen, die an die Front geschickt werden, um Chaos in den Reihen der Gegner anzurichten. Ihre Psyche ist allerdings instabil, wodurch sie eine schwache Führerschaft besitzen. In dieser Verfassung finden sie immerhin Verwendung als offizielles Kanonenfutter der terusianischen Armee.

Menschenfresser der Anthropophas / Human-Eater

Nur bedingt gehört "Anthropophas" zu der terusianischen Armee. Angeführt von Caliban, sind sie die Vasallen des Zerstörers, die sich an die Front stürzen, um die leicht bekleideten Truppen Terusets zu beschützen. Im Gegensatz zu Teruset besitzen Anthropophas-Mitglieder stabile Panzerschutz-Westen und können selbst den Angriff mächtiger Feinde standhalten. Während sie also im normalen Tempo vorschnellen und dem Gegner den Weg mit ihren Knüppeln blockieren, schießen im Hintergrund die Truppen des Zerstörers auf ihre Widersacher ein, um sie schnellstmöglich zu Fall

zu bringen.

Die Menschenfresser mögen gut gepanzert und zahlreicher sein als viele andere terusianische Streitkräfte, dafür fehlt ihnen jedoch der psychische Widerstand gegenüber Angst-Effekten. Allerdings besitzt Anthropophas einen anderen Vorteil: Sie stärken sich, indem sie das Fleisch ihrer besiegten Feinde zu sich nehmen. Somit sammeln sie nicht nur neue Lebensenergie an, sondern stärken dazu auch noch ihre eigene Moral. Kranke oder untote Einheiten landen jedoch nicht auf ihrer Speisekarte.

Menschenjäger der Anthropophas (Äxte) / Human-Hunter (Axes)

Sie sind heimtückische Fallensteller und machen das Leben der gegnerischen Armee - besonders das der Kavallerie - schwer, indem sie im Verborgenen Fallen auf dem ganzen Schlachtfeld platzieren. Seien es Drähte, Minen, Tellereisen, Krähenfüße: kein Gebiet bleibt vor diesem Regiment sicher. Im Nahkampf machen die "Human-Hunter" eine solide Figur, außerdem ist es ihnen möglich sich bei nahezu unbemerkt auf dem Schlachtfeld fortzubewegen, damit sie gezielt ihre Fallen auslegen und den Gegner somit abhalten können weiter zu marschieren. Diejenigen, die von ihren Fallen erwischt werden, kommen entweder nicht mehr vom Fleck oder sterben einen schmerzhaften Tod. In den meisten Fällen sogar beides. Ziel ist es die gegnerischen Regimenter zu zerstreuen und vor allem die schnelle Kavallerie auf Abstand zu halten. Je mehr Einheiten von ihren Fallen festgehalten werden, desto geringer fällt ihr Widerstand gegenüber dem terusianischen Angriff aus.

Die Arbeit der Human-Hunter, die von den Terusianern verabscheut wird, zählt zu den benötigten Reinigungsverfahren, um den Fortschritt der menschlichen Reduzierung voranzuschreiten. Leider ist es nicht selten, dass ihre Fallen auch Tiere, statt deren Widersacher erwischen. Mit ihren Einhand-Äxten, die sie mit sich führen, schlagen die Human-Hunter auf ihre noch lebenden Opfer ein, um sie für immer zum Schweigen zu bringen. Wenn es nicht gerade untot oder krank ist, verspeisen sie diese sogar, um bei Kräften zu bleiben.

Menschenjäger der Anthropophas (Armbrüste) / Human-Hunter (Crossbows)

Die Menschenjäger können nicht nur als schleichende Nahkämpfer unterwegs sein, sondern sind ebenso dazu in der Lage aus der Ferne heraus, mit modernen Armbrüsten, in die Gegnermassen zu schießen. Insofern sie ihre Position preisgeben, sind sie dazu fähig während des Laufens, mit gefährlicher Präzision, zu feuern. Die Bolzen ihrer Schusswaffen durchdringen sogar die Rüstungen hart gesottener Kriegsveteranen. Während sie ihre Verfolger mit ihren Armbrüsten das Leben schwer gestalten, legen sie zusätzlich ihre hinterhältigen Fallen aus, um Kavalleristen von sich fernzuhalten. Sobald jedoch der Feind dieses Regiment der Armbrustschützen eingeholt hat, so ist es diesem oftmals schutzlos ausgeliefert, sofern dieser dazu fähig ist dieses zu erreichen.

Abrichter (mit Hunderudel) / Terusian Dog Trainer

Viele Terusianer fühlen sich zu der Natur und den Tieren hingezogen. Manche von ihnen haben es sich zum Ziel gemacht Hunde für den Krieg abzurichten. Diese unterschiedlichen Hundearten, die der "Abrichter" trainiert, stürzen sich mit großem Elan in den Kampf, um der gegnerischen, leichten Infanterie die Körperteile abzubeißen oder deren Haut vom Gesicht wegzuknabbern. Allein die Vorstellung davon verursacht in den gegnerischen Reihen "Angst". Die Ziele der Hunderudel, die pro Abrichter unterschiedlich groß sind, werden blitzschnell von schnappenden Mäulern in Stücke gerissen.

Der Abrichter ist, im Gegensatz zu seinen Hunden, langsam unterwegs, was ihn für den Feind zum leichten Ziel werden lässt. Dafür ist dieser jedoch gut geschützt. Er koordiniert das mobile Rudel aus kläffenden Bestien, die im terusianischen Raum als treue Wachhunde fungieren, aus einer mittleren Entfernung heraus. Zur Not wehrt sich der Abrichter mit einer handlichen, schallgedämpften Schusswaffe, deren Munition jegliche Rüstung durchdringen kann und deren Schusslaute für die Hunde risikolos ist. Sofern der Abrichter verstirbt, kann das Rudel jedoch nicht mehr kontrolliert werden, wodurch das Hunderudel wahllos in jedes gegnerische Regiment hineinrennt, was es sieht. Im schlimmsten Fall kann es dazu kommen, dass sich das Rudel auflöst und unterschiedliche Gegner angreift, bevor es schließlich selbst vor die Hunde geht.

Unable-Grenadier

Wenige haben bisher erlebt, wie es ist von einem dieser Regimenter ins Fadenkreuz genommen zu werden. Doch die, die es überlebt haben, sind mit erstaunlich brutalen Wunden davongekommen. Diese Regimenter bestehen nur aus wenigen Non-Humans, die mächtige Granaten in feindliche Reihen schmeißen. Diese besitzen wiederum einen immensen Zerstörungsradius. Das Besondere an den Granaten ist, dass in ihnen die Macht der Able inne wohnt. Wahrscheinlich ist das auch der Grund, warum Teruset in die Alte Welt gekommen ist: um eine Möglichkeit zu finden die göttlichen, zerstörerischen Kräfte in eine Waffe zu binden. Scheint so, als hätte der Zerstörer eine Möglichkeit gefunden.

mögliche, kurzfristige Statuseffekte durch Unable-Sprengkörper:

- Feuer: brennend (erleidet Schaden über Zeit)
- Erde: verlangsamt (Truppen bewegen sich langsamer fort)
- Finsternis: verstört (Moral sinkt)

seltener Effekt:

- Eis: vereist (wird an Ort und Stelle festgefroren)
- Licht: geblendet (reduziert Genauigkeit)

Unable-Runner

Wenn ein Namenloser einen Abgänger mit sich führt und diesen daraufhin freilässt, dann ist es ein sogenannter "Runner", der zum Einsatz kommt. Falls diese schnelle Einheit auf dem Schlachtfeld gesichtet wird, ist es meistens schon zu spät. Der Runner, wie schon der Name sagt, rennt auf sein Ziel zu und wird vom Namenlosen ferngezündet. Dadurch wird dieser mit mehreren "Unable-Grenades" an seinen Körpern, in die Luft gesprengt. Was der Runner daraufhin hinterlässt ist ein riesiges Gebiet, was von chaotischen, elementaren Kräften heimgesucht wird. Diese elementaren Energiefelder bleiben einige Zeit lang bestehen. Jedes Regiment, was hindurchgeht, erleidet schwere Verluste. Wenn nicht sobald das ganze Regiment aus dem Bereich entfernt wird, wird es durch die chaotischen Energien des Übernatürlichen zerrissen.

Auch wenn der Runner entbehrlich ist, so muss dessen Einsatz gut geplant sein. Ein gesunder Abstand zu den eigenen Truppen ist unabdingbar! Sobald dieser Selbstmord-Attentäter sich in Bewegung gesetzt und sein Ziel ausfindig gemacht hat, kann ihn nichts mehr aufhalten. Nun ja: fast nichts. Derjenige, der den Abgänger freigelassen hat, kann daraufhin als gewöhnlicher Namenloser behandelt werden, bis für die darauffolgende Schlacht der nächste Abgänger vorbereitet wird.

Unable-Slingshot

Die einzige Artillerie von Teruset ist eine simple Schleuder, die große Kugeln in die gegnerischen Reihen katapultiert. Wie schon erwähnt, so hat der Zerstörer eine Möglichkeit gefunden die Kräfte der Halbgötter gegen seine Feinde zu verwenden. Diese Kräfte sollte man keineswegs unterschätzen! Jede einzelne Kugel dieser Schleuder ist eine Katastrophe für denjenigen, der sie abbekommt. Welche Kugel welche Kräfte freisetzt ist allerdings unterschiedlich. Soviel kann jedenfalls gesagt sein: jeder Treffer erstreckt sich über ein größeres Areal und ist überaus tödlich.

Der Metzger / The Butcher

Dieses monströse Gerät ist eine einzelne, fahrende Maschine, die gegnerische Reihen in Angst und Schrecken versetzt. Man könnte es als einen gigantischen Mähdrescher bezeichnen, der von Anthropophas zusammengeschraubt wurde und nun als effektive Kriegsmaschine fungiert. Dank seiner Panzerung hält dieses Monstrum sehr viel aus. In Kürze fräst es sich durch die Reihen der Gegner, wenn diese nicht zuvor schon vor Angst fliehen, da der Metzger "Entsetzen" auslöst. Trotz dieser Vorteile ist das Gerät selbst äußerst langsam, aber Anthropophas ist ja bekannt dafür psychischen Terror zu favorisieren.

Obskurs

Manche Terusianer sind dazu fähig in die Leerenwelt einzudringen. Sie haben sich mit der Leere vertraut gemacht und wissen, wie man sie betritt, um kurze oder weit entfernte Wege einzuschlagen, damit sie ihr Ziel schnell erreichen. Diese werden als "Leerenkinder" bezeichnet und sind in der Gesellschaft von Teruset hoch angesehen.

Jeder Terusianer will ein Leerenkind werden, doch nur wenige schaffen es. Manche von ihnen finden sich bei den "Obskurs" wieder, wenn auch unerkannt.

Obskurs sind "Namenlose", die ihre Identität komplett abgelegt haben. Sie leben von allen Terusianern am zurückgezogensten. Diese Gestalten tragen Masken, die mit verschiedenen Textilien in unerkennliche, schreckliche Formen gebracht werden. Mit ihren Masken allein verursachen sie "Angst" in den gegnerischen Reihen. Obskurs tragen vor allem Schrotflinten bei sich, mit denen sie sich auf ihre Gegner stürzen. Die Kugeln der Leerenkinder durchschlagen als erstes die Front, woraufhin die anderen Obskurs aktiv werden und ebenfalls das gegnerische Regiment mit all dem angreift, was sie besitzen. Der Ansturm der Obskurs, der eine enorme Reichweite besitzt, ist nicht aufzuhalten, doch dafür kämpfen diese eher nur durchschnittlich. Dieses furchtlose, terusianische Regiment kontert mit dem eigenen Ansturm den Ansturm anderer Regimenter, wie das der feindlichen Kavallerie.

Void Walker

Wenn es um Infiltration geht, sind diese Elite-Einheiten Terusets die Richtigen für diese Aufgabe. Die "Void Walker" schneiden sich durch kleinere Trupps, wie die der Artillerie, um sie daran zu hindern die Truppen des Zerstörers anzugreifen. Sie umzingeln in allen Haupthimmelsrichtungen ihr vorgesehenes Opfer, um es bei nahezu augenblicklich auszuschalten. Dabei können sie nicht so schnell entdeckt werden, wie andere terusianische Einheiten, vor allem nicht wenn sie die Leerenwelt betreten, um in einem kurzen Augenblick wieder an einem anderen Ort zu erscheinen. Das macht es für sie zusätzlich einfach zu fliehen, oder den Feind zu verwirren. Die Waffen der Void Walker sind die schärfsten Messer, die man sich nur vorstellen kann. Mit diesen stechen sie rasend schnell auf ihre Opfer ein. Ein präziser Stich dieser Messer lässt selbst das Lachen eines blutrünstigen Ogors verstummen.

Durch ihr Talent haben sich die Void Walker vorwiegend darauf spezialisiert feindliche Kommandanten gezielt und effektiv zu ermorden. Stirbt der feindliche Kommandant, könnte das die Moral der gegnerischen Truppen senken, wodurch die Armee des Feindes geschwächt wird. Diese Attentäter sind zusätzlich eine immense Bedrohung für kleinere Regimenter, wie die der Artillerie.

Void Sniper

Nur die fähigsten Schützen Terusets werden zu einer der höchst angesehensten Einheiten in ihrer Gesellschaft. Die "Void Sniper", die oft zu dritt unterwegs sind, nutzen die Wege der Leerenwelt um große Entfernungen zu überbrücken und sich in Position zu bringen. Sie nutzen längere Wege als die "Void Walker", benötigen dafür jedoch eine dementsprechend längere Zeit um sich zu erholen. Der Gang in die Leere birgt, trotz ihrer gestärkten Psyche, stets ein hohes Risiko für ihre menschlichen Körper. Dann, wenn sie sich in Position gebracht haben, schießen sie aus einer unglaublichen Entfernung auf alles, was sich bewegt. Dabei zielen sie immer auf die Schwachstelle ihrer Opfer, die dann oftmals auf Anhieb zu Fall gebracht werden. Die Geschosse, ihrer lautlosen Scharfschützengewehre, durchdringen jegliche Panzerung

und mit ihrer zielsicheren Präzision sind sie dazu in der Lage mehrere Einheiten mit einem einzigen Schuss zu dezimieren.

Void Ruler

Diese mächtigen Leerenkinder sind die Wächter von Teruset, als auch die Lieblinge Cobas. Jeder Einzelne steht über den Terusianern und achtet darauf, dass alles so funktionieren soll, wie von ihrem Gebieter geplant. Ihre Augen leuchten genauso purpurrot, wie die des Zerstörers. Sie haben seinen Segen erhalten und warten nur darauf auf riesige Kreaturen oder Magie-Nutzer entsendet zu werden, die sie mit ihren übernatürlichen Kräften überwäligen. Ein einzelner "Void Ruler" ist außergewöhnlich stark und übertrifft sogar die Stärke großer Kreaturen, wie die der mächtigen Riesen.

Void Ruler sind gegen Magie immun, wodurch sie keinen Schaden durch Zauber erleiden. Stattdessen absorbieren sie diese, um sie anschließend auf Kommando entladen und den Feinden in ihrem Umfeld enorm schädigen zu können. Dank der Macht, die sie durch den Overlord of Destruction erhalten haben, stecken sie viel mehr Blessuren ein als andere Einheiten Terusets. In einem Augenblick reduzieren sie gegnerische Truppen um einen winzigen Bruchteil ihrer eigentlichen Größe. Dadurch, dass sie die Leerenwelt betreten können, ist es ihnen möglich sich über mehrere Strecken hinwegzuteleportieren. Dabei nutzen sie kurze, als auch weite Wege. Ein Void Ruler ist eine mobile 1 Mann-Armee, die den Feinden Terusets das Fürchten lehrt.

Dadurch, dass ein Void Ruler so selten und mächtig ist, kann nur jeweils ein einziger in der terusianischen Armee zur Verfügung stehen.

Verlorener / The Forlorn

Wer sich zu lange in der Leere aufhält, wird zu einem Verlorenen, dessen Seele nicht mehr zu retten ist. Die standhaftesten Terusianer wagen es sich durch die Leere zu marschieren, um lange Wege zu umgehen, doch wer dieses Wagnis einschlägt, kann sehr schnell von seinem eigenen Weg abkommen und dadurch verrückt werden. Der schwache, menschliche Körper saugt die Leerenenergie wie ein Schwamm auf, woraufhin der Betroffene zu etwas Schrecklichem mutiert. Verlorene sind schattenhafte Gestalten, deren Äußeres nicht festgelegt ist. Dieses ändert sich mehrfach in Folge chaotisch um. Sie bereiten denen, die in ihrer Nähe stehen Unbehagen und verursachen in den gegnerischen Reihen Angstzustände, die unterschiedlich variieren können, je nachdem zu was für einer Größe sich diese komplexe Masse aus Leerenenergie formt.

Da nur Terusianer mit unerschütterlichem Willen sich in die Leere wagen, sind "Verlorene" seltene Geschöpfe, die durch einen Riss in der Leerenwelt befreit und somit auf den Gegner losgelassen werden. Sie können überall auf dem Schlachtfeld erscheinen, was es unmöglich macht zu wissen, ob oder wann ein Verlorener von Teruset auftaucht. Mit der Hilfe des Zerstörers werden sie auf das Schlachtfeld

geschickt, lösen ganze Regimenter psychisch instabiler Armeen auf und lassen sie davonrennen. Wenn das nicht reicht, so zermalmen und reißen sie die feindlichen Truppen in mehrere Einzelteile, was allerdings auch den terusianischen Truppen passieren könnte, da ein Verlorener nicht direkt befehligt werden kann.

Sie kämpfen nicht, sie existieren. Wird ein Verlorener nicht mehr benötigt, wird er in die Leerenwelt zurückgeschickt, der daraufhin auf seinen nächsten Einsatz, mehr oder weniger, wartet. Er wartet, damit sein bedeutungsloses Dasein an Bedeutung erhält.