

CTHULHU WARS

— EIN SPIEL VON SANDY PETERSEN —



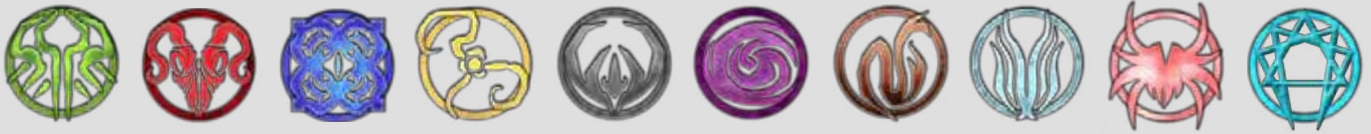
Ω UNSLAUGHT 3 EDITION





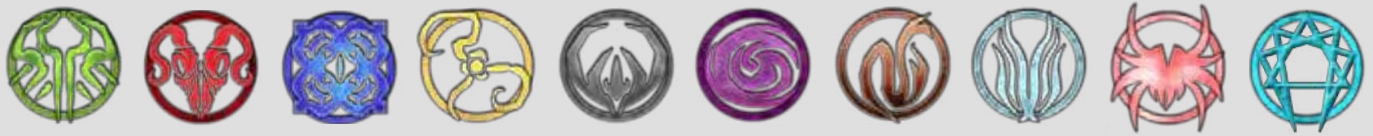
*Für Eric! Ich bin am Boden zerstört, dass du diese Veröffentlichung
nicht mehr in deiner irdischen Existenz miterleben durftest.*

Ich liebe dich, mein Bruder!

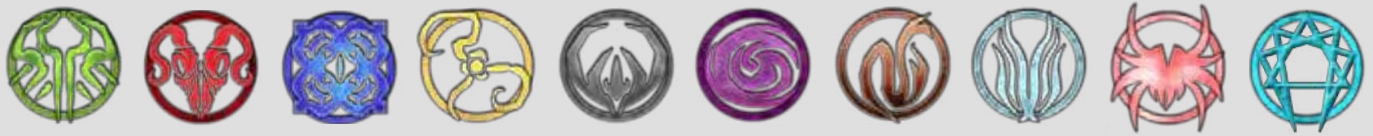


INHALTSVERZEICHNIS

CTHULHU WARS	1
GEDRUCKTE KOMPONENTEN	2
PLASTIKKOMPONENTEN	4
AUFSTELLUNG	12
GRUNDLAGEN DES SPIELS	15
SPIELZIEL	15
Spielphasen	15
Die Karte	15
Einheiten und Fraktionsvorrat	16
Tore	16
Spezialfähigkeiten und Zauberbücher	17
Ältere Zeichen	19
Fraktionskarten	20
AKTIONSPHASE	21
Die vier Arten von Aktionen	22
Die sieben Allgemeinen Aktionen	23
Unbegrenzte Aktionen	27
Fortwährende Spezialfähigkeiten	28
MACHTPHASE	30
STARTSPIELERPHASE	31
VERDAMMNISPHASE	33
KAMPF	35
Vorkampffähigkeiten	35
Kampfwürfelbestimmung und Würfe	36
Nachkampffähigkeiten und Zuweisung der Kampfresultate	36
Kampfresultate anwenden	37
Beispiele für Kämpfe	38



SIEG: DAS SPIEL BEENDEN UND GEWINNEN	48
OMEGA REGEL: DIE ABSOLUTE REGEL	49
SPIELTIPPS.	49
Allgemeine Tipps.	49
Großer Cthulhu	50
Kriechendes Chaos	52
Schwarze Ziege	54
Gelbes Zeichen	56
ZWEI-SPIELER-REGELN	58
ZWEI-SPIELER-AUFSTELLUNG	58
VERÄNDERUNGEN FÜR ZWEI-SPIELER-PARTIEN	58
WEITERE ANPASSUNGEN	60
TIPPS UND TRICKS	60
ERWEITERUNGEN	
WEITERE FRAKTIONEN	61
DIE URALTEN	62
WÄCHTER DES WEGES	68
SCHLÄFER.	72
TCHO-TCHO.	76
WINDSCHREITER	80
NEUTRALE MONSTER	84
OBERFLÄCHENMONSTER DER TRAURLANDE	86
UNTERWELTMONSTER DER TRAURLANDE	87
SCHRECKEN.	88
KOSMISCHE SCHRECKEN	89
WÜRMER VON GHROTH	90
BROWN JENKIN.	91
CACODEMON	92



UNABHÄNGIGE GROSSE ALTE 93

GROSSE ALTE SET 1 94

GROSSE ALTE SET 2 95

GROSSE ALTE SET 3 96

GROSSE ALTE SET 4 96

FRAKTION GROSSE ALTE ALS UNABHÄNGIGE 97

GRÄSSLICHER CTHULHU 104

GRÄSSLICHER AZATHOTH 105

NODENS 106

VERSCHIEDENES & DIVERSE ERWEITERUNGEN 108

AZATHOTH 110

MASKEN DES NYARLATHOTEP 114

JENSEITS VON ZEIT UND RAUM 118

RAMSEY CAMPBELLS SCHRECKEN 1 120

RAMSEY CAMPBELLS SCHRECKEN 2 121

HOHEPRIESTER 122

EINZIGARTIGE HOHEPRIESTER 124

ALTERNATIVE AKOLYTHEN FÜR FRAKTIONEN 130

DIE PROPHETIN 134

DAS EIDOLON 135

HANDICAP-AKOLYTHEN 136

DIE ERMITTLER 138

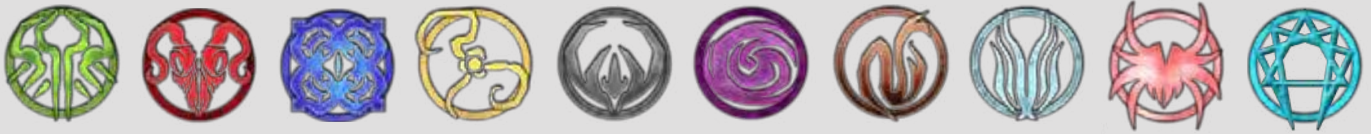
DIE FARBE AUS DEM ALL 144

DER LEUCHTENDE TRAPEZOEDER 146

AUSROTTER 148


LOVECRAFTBÜSTE-STARTSPIELERMARKER 149

AUSROTTER-STARTSPIELERMARKER 149



NAMENLOSES SET	149
KAMPFWÜRFEL	150
NEUTRALE EINHEITEN-IDENTIFIKATOREN	150
SPEZIALWÜRFEL	151
ZUSÄTZLICHE KARTEN	151
KARTE DER TRAULANDE	152
DIE BIBLIOTHEK VON CELAENO	158
URZEITKARTE	164
SHAGGAI-KARTE	168
KARTE DES YUGGOTH	174
6-8 SPIELER-KARTEN	186
ÜBERGROSSE 3-5 SPIELERKARTE DER ERDE	188
HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN	190
GRUNDREGELN	190
WEITERE FRAKTIONEN	192
NEUTRALE ZAUBERBÜCHER	201
NEUTRALE MONSTER	202
SCHRECKEN	204
UNABHÄNGIGE GROSSE ALTE	204
EINZIGARTIGE HOHEPRIESTER	205
WEITERE KARTEN	206
ANMERKUNGEN DES DESIGNERS	212
IMPRESSUM	214





„Das Zeitalter wird leicht zu erkennen sein, da die Menschheit dann wie die Großen Alten geworden sein wird; frei und wild und jenseits von Gut und Böse. Gesetze und Moralvorstellungen werden abgeschüttelt sein, und alle Menschen werden brüllen und morden und Freudentänze aufführen. Dann werden die befreiten Großen Alten ihnen neue Möglichkeiten zeigen, wie sie brüllen und morden und sich vergnügen können, und die ganze Erde wird in einem Feuersturm aus Ekstase und Freiheit entflammt werden.“

—H.P. Lovecraft

CTHULHU WARS

Propheten, Philosophen und Wahnsinnige, sie alle haben das Ende der Welt kommen sehen; jahrelang haben sie versucht, uns mit ihren unlesbaren Kritzeleien und verschwörerischem Geflüster zu warnen. Die Zeichen waren deutlich genug, und rückblickend wäre es einfach gewesen, zu erkennen, was sie bedeuten. In diesen dunklen Tagen schien die Menschheit den Tod herbeizusehnen. Wir haben lange Zeit die Luft vergiftet, die wir geatmet haben, das Wasser, das wir getrunken haben, und die Erde, die unsere Nahrung hervorgebracht hat. Kriege, Hungersnöte, Seuchen zogen sich über den Erdball wie ein Krebsgeschwür – und unausweichlich folgte immer der Tod nach.

Mit Sicherheit war es vielen egal. Närrische, gutherzige Seelen versuchten, sich gegen die Flut zu stemmen, den Schaden rückgängig zu machen, den wir an dem Planeten angerichtet hatten, aber es brachte alles nichts ... denn die Alten hatten andere Pläne. Sie sind von den Sternen auf die Erde gekommen, als sie noch jung war, als die Erde nur aus Chaos, Magma und dem Getöse der Elemente bestand. Ihre nicht zu begreifende Agenda war niemals durchschaubar, aber Äon für Äon, Epoche um Epoche, steuerten sie diesen verdammten Außenposten immer mehr in eine Richtung, die ihnen gefiel. Und jetzt, wo die Welt dem Ende entgegen geht, haben sie ihre im Widerspruch zueinander stehenden, aber dennoch auf unheimliche Weise zusammenpassenden

Pläne zum Abschluss gebracht. Die Vergiftung der Welt, der Abfall und die Verstrahlung des Planeten dienten nur dazu, die Erde für sie bewohnbar zu machen, sie dahin zu verändern, wie es ihnen gefällt. Als die Sterne die Konstellation einnahmen, welche die Rückkehr der Alten verkündete, wuchs ihr Einfluss, beschleunigte sich die Erkrankung, die diesen primitiven Planeten ergriffen hatte.

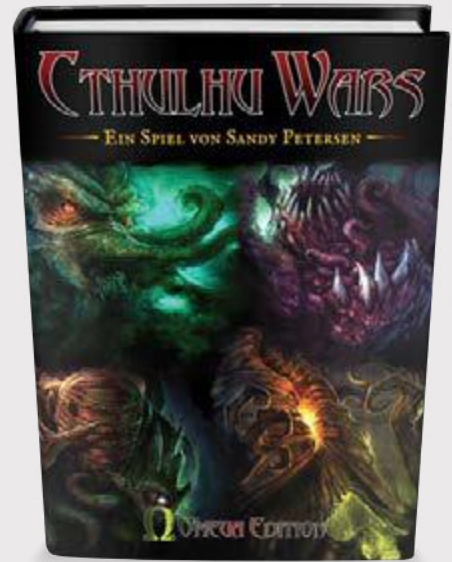
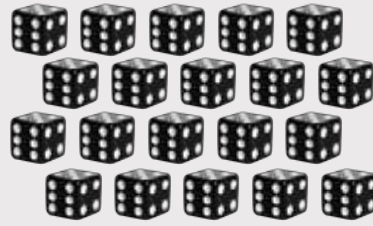
Am Ende standen die Kriege. Die fremdartigen Schrecken der Alten mussten kaum eine Klaue oder einen Tentakel rühren. Es brauchte bloß einen geistigen Anstoß hier und eine rumorende Ausstrahlung dort. Die Menschheit erledigte den Rest. Kriege brachen aus, sie ergossen sich aus der dritten Welt und erreichten die Straßen der ersten Welt. Gemetzel auf den Hauptstraßen wurden alltäglich. Es wurden merkwürdige neue Waffen entwickelt, um die Flut zurückzudrängen, aber nichts half. Männer, Frauen und Kinder rannten durch die Straßen, brüllten, mordeten, brandschatzten und zerstörten. Das Blut floss in nie dagewesenen Strömen.

Die Welt war mit einer Massenvernichtung aus Ekstase und Freiheit entflammt, während die Alten aus ihrem Schlummer, der unvorstellbare Zeitalter gedauert hatte, erwachten. Für eine kurze Zeit war alles still, als ob die gesamte Schöpfung ihren Atem anhielt.

Dann begann der echte Krieg ...

GEDRUCKTE KOMponentEN





BEINHALTET

2 SPIELBRETTER, DIE DIE ERDE DARSTELLEN (VORNE UND HINTEN BEDRUCKT)

RITUAL DER AUSLÖSCHUNG-LEISTEN (ZWEISEITIG; VORNE FÜR 3-5 SPIELER, HINTEN FÜR 6-8 SPIELER)

VERDAMMNISLEISTE

4 FRAKTIONSKARTEN

STARTSPIELERMARKER

RITUAL DER AUSLÖSCHUNGSMARKER

20 SECHSSEITIGE WÜRFEL

24 TORE

12 ENTWEIHUNGSMARKER (FÜR DAS GELBE ZEICHEN)

4 FRAKTIONSMARKER

24 ZAUBERBÜCHER (6 JE FRAKTION)

4 HINWEISKARTEN

SPIELREGELN

36 ÄLTERE ZEICHEN

STOFFBEUTEL



PLASTIKKOMPONENTEN

GROSSER CTHULHU

BEINHALTET:

CTHULHU

VERDAMMNISSPIELSTEIN

MACHTSPIELSTEIN

6 KULTISTEN (AKOLYTHEN)

2 STERNENGEZÜCHTE

4 TIEFE WESEN

2 SCHOGGOTHEN







GELBES ZEICHEN

BEINHALTET:

HASTUR

DER KÖNIG IN GELB

VERDAMNISPILSTEIN

MACHTSPIELSTEIN

6 UNTOTE

6 KULTISTEN (AKOLYTHEN)

4 BYAKHEE





KRIECHENDES CHAOS

BEINHALTET:

NYARLATHOTEP

VERDAMMNISSPIELSTEIN

MACHTSPIELSTEIN

6 KULTISTEN (AKOLYTHEN)

3 DUNKELDÜRRE

3 FLUGKRAKEN

2 HETZENDE SCHRECKEN







SCHWARZE ZIEGE

BEINHALTET:

SHUB-NIGGURATH

VERDAMMNISSPIELSTEIN

MACHTSPIELSTEIN

6 KULTISTEN (AKOLYTHEN)

4 FUNGI VOM YUGGOTH

2 GHOULE

3 DUNKLE JUNGE





AUFSTELLUNG

DIE KARTE AUFBAUEN

Die Karte besteht aus zwei Teilen (der westlichen und östlichen Hemisphäre) und ist auf beiden Seiten bedruckt. Die Kontinente auf beiden Seiten haben die gleiche Gestalt, allerdings sind sie in der 5-Spieler-Version in mehr Landzonen unterteilt als in der 3-Spieler-Version.

2-Spieler-Partie: Auf Seite 60 findest du die nötigen Anweisungen, um **Cthulhu Wars** mit zwei Spielern zu spielen.

3-Spieler-Partie: Lege die Karte so auf den Tisch, dass die Seiten für 3 Spieler nach oben zeigen. Es gibt insgesamt 13 Zonen.

4-Spieler-Partie: Lege die Karte so auf den Tisch, dass eine Seite für 3 Spieler und eine Seite für 5 Spieler nach oben zeigt.

Bei den ersten Spielen schlagen wir vor, dass du die 5-Spieler-Seite der östlichen Hemisphäre und die 3-Spieler-Seite der westlichen Hemisphäre verwendest. So oder so hast du jetzt 17 Zonen.

5-Spieler-Partie: NUR wenn Du mit 5 Spieler spielst (dies ist nur möglich, wenn du zumindest eine der Fraktionserweiterungen erworben hast), lege die Karte mit beiden Seiten für 5 Spieler nach oben auf den Tisch. In diesem Fall hast du 21 Zonen.



Vorgeschlagene Aufstellung für eine 4-Spieler-Partie



Alternative Aufstellung für eine 4-Spieler-Partie

FORTSCHRITTSLEISTEN, MARKER UND WÜRFEL VORBEREITEN

- ★ Lege die Ritual der Auslöschung-Leiste, die der Zahl der teilnehmenden Spieler entspricht, auf den Tisch (die anderen Ritual der Auslöschung-Leisten kannst du zurück in die Spielschachtel legen).
- ★ Platziere den Ritual der Auslöschung-Marker auf der niedrigsten Zahl (5) auf der Leiste.
- ★ Lege die Verdammnisleiste direkt neben der Ritual der Auslöschung-Leiste aus.
- ★ Lege die Tore und Würfel aus, so dass sie alle Spieler gut erreichen können.
- ★ Gib die 36 Älteren Zeichen in den Stoffbeutel und mische sie gut durch. Du kannst sie auch verkehrt herum auf dem Tisch legen und gut durchmischen.
- ★ Gib jedem Spieler eine Hinweiskarte.

DIE FRAKTIONEN VORBEREITEN

Jeder Spieler entscheidet sich für eine Fraktion. Wenn du zufällig entscheiden willst, kannst du die Fraktionsmarker in eine Tasse geben und jeder zieht, doch es ist auch in Ordnung, wenn sich jeder seine Lieblingsfraktion auswählt.

Wenn zwei Spieler die gleiche Fraktion spielen möchten, erhält der jüngere Spieler den Vorzug. Jeder Spieler erhält seine Fraktionskarte, seine sechs Zauberbücher und alle Plastikkomponenten seiner Farbe. Wenn das Gelbe Zeichen im Spiel ist, erhält dieser Spieler die 12 Entweihungsmarker, andernfalls kannst du sie in die Spielschachtel zurücklegen.

Jeder Spieler platziert seinen Verdammnisstein auf Feld 0 der Verdammnisleiste. Jeder Spieler platziert seinen Machtstein auf Feld 8 der Machtleiste seiner Fraktionskarte.

STARTBEREICHE AUF DER KARTE EINNEHMEN

Jeder Spieler sieht auf seiner Fraktionskarte nach, wo sein Startzone ist. Alle Spieler beginnen mit einem kontrollierten Tor und 6 Kultisten, die in der Startzone aufgestellt werden. Einer der Kultisten steht auf dem Tor, die anderen 5 irgendwo in der Startzone.



Startaufstellung der Schwarzen Ziege

DER STARTSPIELER

Wenn der Große Cthulhu teilnimmt, dann ist sein Spieler automatisch der Startspieler. Er erhält den Startspielermarker und legt ihn vor sich. Wenn der Große Cthulhu nicht teilnimmt, kannst du den Startspieler nach eigenem Ermessen festlegen. (Wir schlagen vor, dass ihr einfach alphabetisch vorgeht - d.h. beispielsweise Gelbes Zeichen vor Schwarzer Ziege).

Anmerkung: Die Windschreiter-Fraktion *darf niemals* Startspieler zu Spielbeginn sein!

Der Startspieler entscheidet, ob er den Startspielermarker mit der Seite im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn auf den Tisch legt. Dies bestimmt die Zugreihenfolge. Während des Spiels wird der Startspielermarker weitergereicht. Dabei kann sich auch die Zugreihenfolge ändern!



GRUNDLAGEN DES SPIELS

SPIELZIEL

Der Spieler, der zuerst den höchsten Verdammniswert auf der Verdammnisleiste und alle 6 Zauberbücher auf seiner Fraktionskarte platziert hat, gewinnt das Spiel. Siehe *Sieg: Das Spiel beenden und gewinnen* auf Seite 48 für eine detaillierte Erklärung.

SPIELPHASEN

Cthulhu Wars wird in vier Phasen gespielt:

1. Aktionsphase
2. Machtphase
3. Startspielerphase
4. Verdammnisphase

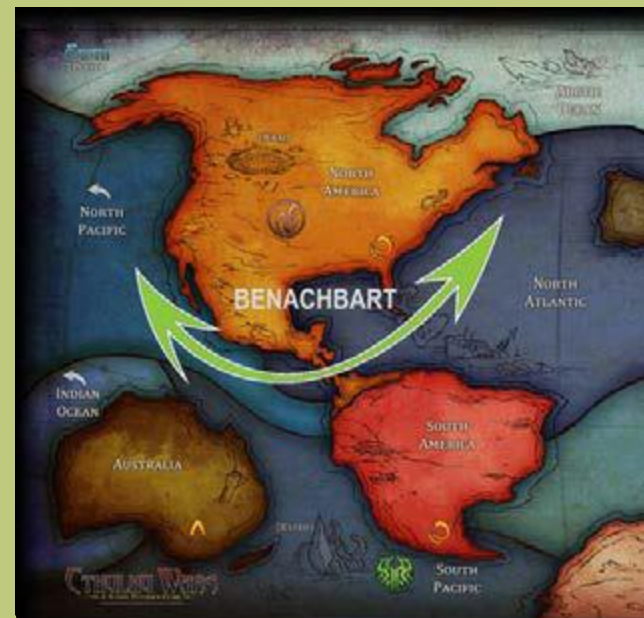
Nach der Aufstellung beginnt das Spiel mit der Aktionsphase und durchläuft alle Phasen. Nach Phase 4 beginnt es erneut mit Phase 1. Dies geht so lange, bis das Spiel endet (siehe *Sieg: Das Spiel beenden und gewinnen* auf Seite 48 für eine detaillierte Erklärung). Eine typische Runde **Cthulhu Wars** umfasst vier bis sechs Wiederholungen aller Phasen.

Jede Phase wird nachfolgend detailliert erklärt.

DIE KARTE

Die Karte ist in Zonen unterteilt. Jede Zone stellt einen zusammenhängenden Teil der Welt dar und ist entweder ein Ozean oder ein Land. Jede Zone hat einen Namen. Auf der Erdkarte bestehen die Ozeane aus dem Nordpazifik, dem Südpazifik, dem Nordatlantik, dem Südatlantik, dem Indischen Ozean und dem Arktischen Ozean. Alle anderen Zonen (auch die Antarktis) sind Landzonen. Für die meisten spieltechnischen Belange wird kein Unterschied zwischen Ozean und Land gemacht. Jede Einheit kann sich in einen Ozean bewegen, dort Aktionen ausführen und so weiter. Manche Fähigkeiten unterscheiden zwischen Ozean und Land (vor allem *Y'ha Nthlei* und *Abtauchen*). Auf anderen Karten von Erweiterungsprodukten wird manchmal der Begriff „Meer“ statt „Ozean“ benutzt. Spieltechnisch gesehen werden sie absolut gleich behandelt - d.h. eine Fähigkeit oder ein Text, der sich auf einen Ozean bezieht, gilt genauso für ein Meer.

Die Zonen ganz links sind mit den Zonen ganz rechts verbunden (und umgekehrt), denn bekannterweise ist die Erde ja rund. Man kann also beispielsweise eine Einheit direkt vom Indischen Ozean in den Südpazifik bewegen.



Beachte, dass der Nordatlantik an den Pazifik grenzt!

EINHEITEN UND FRAKTIONSVORRAT

Jeder Spieler hat einen Vorrat, in dem er seine noch nicht im Spiel befindlichen Zauberbücher und Plastikfiguren (Einheiten) aufbewahrt. Lege all diese Dinge einfach neben deine Fraktionskarte. Du darfst deine unbenutzten Zauberbücher natürlich auch lesen. Die Entweihungsmarker des Gelben Zeichens werden auch im Vorrat dieser Fraktion platziert.

Jede Fraktion hat 3 Arten von Einheiten: Kultisten, Monster und Große Alte. Im Grundspiel sind alle Kultisten Akolythen, und jede Fraktion verfügt über genau 6 Kultisten. Jede Fraktion verfügt über unterschiedliche Monster mit unterschiedlichen Eigenschaften. Die Monster aller Fraktionen unterscheiden sich voneinander. Große Alte sind einzelne Wesenheiten. Jeder Große Alte hat einen Namen und unterscheidet sich von allen anderen Großen Alten.

Du kannst nicht mehr Einheiten einer bestimmten Art verwenden, als du Plastikfiguren davon im Vorrat hast. Du kannst beispielsweise niemals mehr als 6 Akolythen oder 4 Tiefe Wesen im Spiel haben, wenn du Cthulhu spielt. Wenn du also alle Einheiten von einer Art auf dem Spielbrett platziert hast, kannst du erst neue Einheiten dieser Art verwenden, wenn welche in den Vorrat zurückkehren.

Eine Einheit im Vorrat ist nicht im Spiel, und eine Einheit im Spiel ist nicht im Vorrat. Eine Einheit kann aus dem Spiel entfernt werden und in den Vorrat zurückkehren, indem sie im Kampf getötet oder eliminiert wird. Eliminierungen sind das Resultat von Aktionen, speziellen Fähigkeiten oder Kämpfen.

TORE

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit einem kontrollierten Tor. Das bedeutet, dass ein Kultist auf dem Tor steht. Auf einem Tor kann maximal immer nur ein Kultist stehen. Dieser kontrolliert das Tor. Aus diesem Grund wird ein Tor immer nur von einer Fraktion kontrolliert. Ein Tor kann auch verlassen sein, was bedeutet, dass kein Kultist auf ihm steht. Monster und Große Alte können keine Tore kontrollieren und daher nie auf ihnen stehen (die Ausnahme sind die Dunklen Jungen der Schwarzen Ziege, wenn sie das Zauberbuch *Rotes Zeichen* im Spiel hat).

Im Verlauf des Spiels werden weitere Tore erschaffen. In keiner Zone darf jemals mehr als ein Tor sein. Tore sind extrem wertvoll, da sie Macht- und Verdammnispunkte zur Verfügung stellen. Diese sind wichtig, um das Spiel zu gewinnen.



Kontrolliertes Tor

SPEZIALFÄHIGKEITEN UND ZAUBERBÜCHER

Quellen von Spezialfähigkeiten

Jede Fraktion in **Cthulhu Wars** unterscheidet sich grundlegend voneinander, und dies liegt hauptsächlich an den unterschiedlichen Spezialfähigkeiten. Es gibt drei Arten von Spezialfähigkeiten:

1. Die Fraktionsfähigkeit findet man oben auf der Fraktionskarte und ist von Anfang an verfügbar.
2. Zauberbücher, welche für jede Fraktion einzigartig sind, werden verfügbar, wenn man sie auf der Fraktionskarte im Verlauf des Spiels platziert.
3. Jeder Große Alte verfügt über eine einzigartige Fähigkeit, die verfügbar ist, wenn der Große Alte im Spiel ist (links unten auf der Fraktionskarte erläutert).



Verlassenes Tor

Arten von Spezialfähigkeiten

Jede Spezialfähigkeit gehört zu einer Kategorie, die in Klammern hinter ihrem Namen angeführt ist und festlegt, wann sie eingesetzt wird. Prinzipiell gibt es fünf Arten von Spezialfähigkeiten:

1. **Aktionen:** Diese Fähigkeiten kann man während seiner Aktionsphase einsetzen (erklärt auf Seite 21).
2. **Kampf:** Diese Fähigkeiten werden nur in einem Kampf eingesetzt (erklärt auf Seite 35).
3. **Machtphase:** Diese Fähigkeiten kommen in jeder Machtphase zur Anwendung (erklärt auf Seite 30).
4. **Verdammnisphase:** Diese Fähigkeiten kommen in jeder Verdammnisphase zur Anwendung (erklärt auf Seite 33).
5. **Fortwährend:** Die Fähigkeit ist immer für die Fraktion aktiv.

Zauberbücher, Spezialfähigkeiten von Großen Alten und einzigartige Fraktionsfähigkeiten können optional eingesetzt werden. Das bedeutet, dass man zu jenem Zeitpunkt, zu dem man die Fähigkeit normalerweise einsetzen würde, oder zu dem sie normalerweise aktiv werden würde, noch immer entscheiden kann, ob die Fähigkeit zur Anwendung kommt oder nicht. Da die meisten Spezialfähigkeiten so gestaltet wurden, dass sie deiner Fraktion zum Sieg verhelfen sollen, ist es meist günstiger, sie einzusetzen, als es nicht zu tun. Dennoch kann es manchmal vorkommen (am ehesten bei den Kampffähigkeiten), dass es vorteilhafter ist, auf ihren Einsatz zu verzichten.

Manche Fähigkeiten sind nicht optional. Sie müssen auf jeden Fall eingesetzt werden, wenn der Zeitpunkt dafür gekommen ist. Dies ist aber eindeutig in ihrer Beschreibung angeführt.

Anmerkung zu Fähigkeiten

Wenn eine Spezialfähigkeit eine Einheit in einer Zone betrifft, dann sucht normalerweise das Opfer aus, welche seiner Einheiten betroffen wird. Es gibt einige, seltene Ausnahmen, die aber eindeutig in der Beschreibung der entsprechenden Fähigkeit angeführt sind. Wenn nicht angeführt wird, wer die betroffene Einheit auswählt, dann wählt immer der Besitzer der Einheiten das Ziel.

Zauberbücher erlangen

Das Erlangen von Zauberbüchern ist ähnlich wie das Erlangen einer Trophäe in einem Computerspiel. Wenn du eine der Voraussetzungen erfüllst, die auf deiner Fraktionskarte angeführt sind, dann musst du eines der Zauberbücher aus deinem Vorrat über die Voraussetzung auf der Fraktionskarte legen. Die Zauberbücher sind dabei nicht mit bestimmten Voraussetzungen verbunden. Du kannst dir aussuchen, welches Zauberbuch du auf welchen Freiplatz legst. Du verlierst ein erlangtes Zauberbuch dabei nie wieder. Selbst wenn du die Voraussetzung zu einem späteren Zeitpunkt nicht mehr erfüllst, bleibt das Zauberbuch auf deiner Fraktionskarte liegen und ist weiterhin verfügbar.

Beispiel: Die Schwarze Ziege hat die Voraussetzung: „Einheiten in 4 Zonen haben“. Sobald diese Voraussetzung erfüllt ist, erlangt sie ein Zauberbuch und legt es auf ihrer Fraktionskarte auf diese Voraussetzung. Auch wenn sie im nächsten Zug aus einer der Zonen vertrieben wird, sodass sie nur noch Einheiten in 3 oder weniger Zonen hat, bleibt das Zauberbuch bis zum Ende des Spiels auf der Fraktionskarte.

Wenn man mehrere Voraussetzungen gleichzeitig erfüllt, kann man auch mehrere Zauberbücher gleichzeitig erlangen. Es gibt jedoch eine Handvoll Zauberbücher, die man nur dann gleichzeitig verdienen kann, wenn man die Dinge auf eine bestimmte Art und Weise ausführt. Dies ist auf der Fraktionskarte erläutert und gilt beispielsweise bei zwei Voraussetzungen des Großen Cthulhus und bei zwei Voraussetzungen des Kriechenden Chaos.

Jedes Zauberbuch stärkt deine Fraktion enorm und es stellt daher einen wichtigen Aspekt deiner Strategie dar, wann und in welcher Reihenfolge du die Zauberbücher erlangst.

Wichtige Anmerkung: Wenn du ein Zauberbuch während eines Kampfes erhältst (beispielsweise bei der Voraussetzung Cthulhus, eine Einheit zu verschlingen und/oder im Kampf zu töten), dann erhältst du das Zauberbuch erst, nachdem der ganze Kampf abgewickelt wurde. Du kannst ein Zauberbuch, das du aufgrund eines Kampfes erlangt hast, also nicht während dieses Kampfes einsetzen.



ÄLTERE ZEICHEN-TROPHÄEN

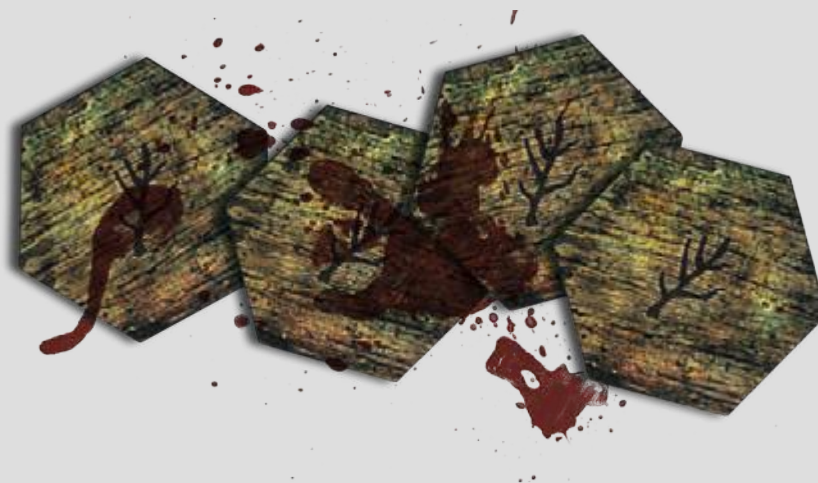
Ältere Zeichen symbolisieren das Zerschmettern der Fesseln, die die Großen Alten einst in Zaum gehalten haben. Tatsächlich repräsentieren diese Marker die Zerstörung von Älteren Zeichen, doch der Einfachheit halber werden sie im Großteil des Textes als „Älteres Zeichen“ und nicht als „Älteres Zeichen-Trophäen“ oder dergleichen bezeichnet.

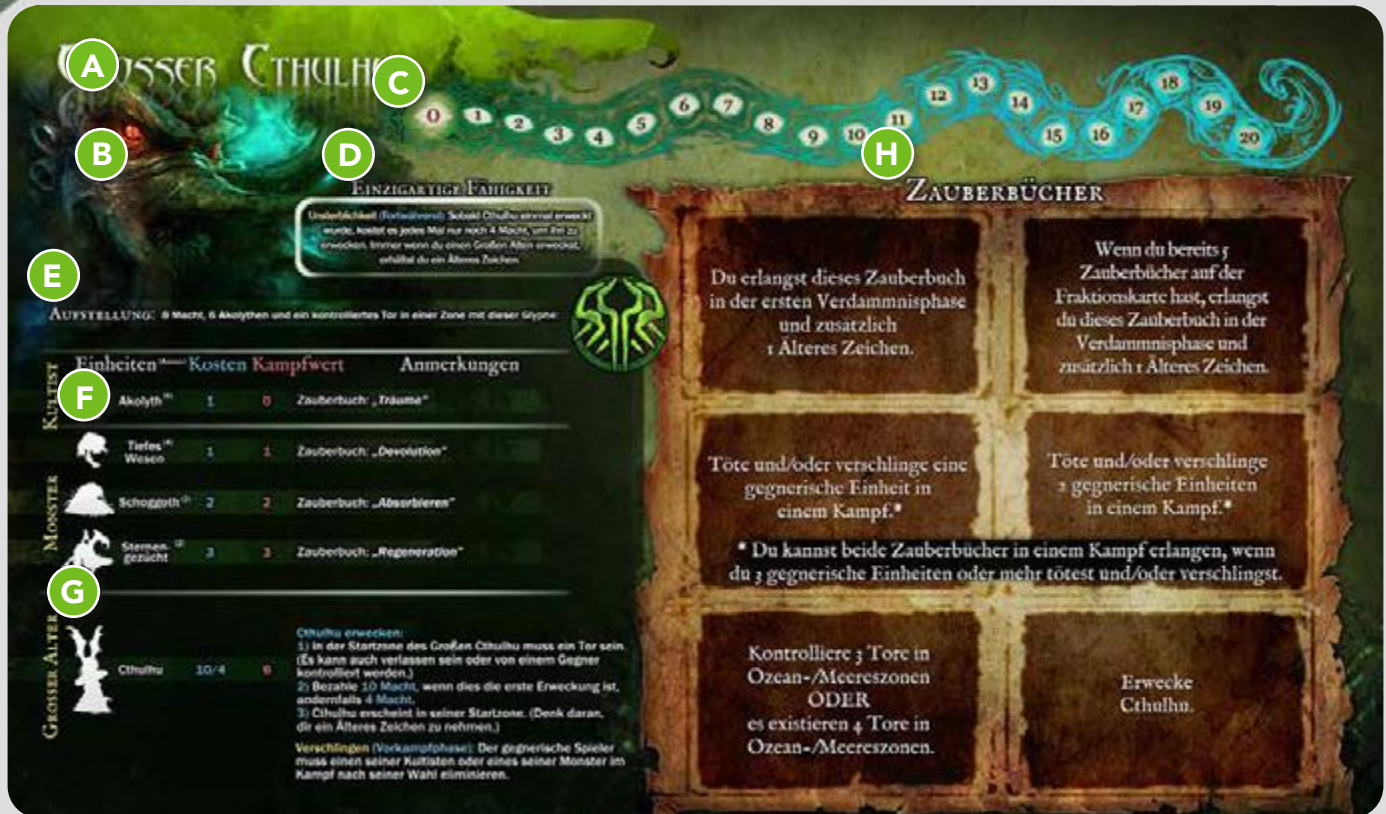
Wenn du dir ein Älteres Zeichen verdient hast, nimm einen der Marker aus dem Stoffbeutel (ohne ihn den anderen Spielern zu zeigen) und platziere ihn verdeckt auf deiner Fraktionskarte. Du kannst dir deine Älteren Zeichen natürlich jederzeit ansehen. Auf allen Älteren Zeichen findest du eine 1, 2 oder 3. Dies zeigt an, wie viele Verdammnispunkte das Zeichen wert ist. Es gibt 18 Ältere Zeichen, die 1 Punkt wert sind, 12, die 2 Punkte wert sind und 6, die 3 Punkte wert sind.

Obwohl die Zahl auf dem Älteren Zeichen anzeigt, wie viel Verdammnis es wert ist, erhältst du diese Verdammnis nicht sofort auf der Verdammnisleiste, wenn du das Zeichen erlangst. Du entscheidest, wann du die Verdammnis für das Ältere Zeichen sozusagen einlöst. Dazu enthüllst du die entsprechenden Älteren Zeichen und schiebst deinen Verdammnismarker um so viele Felder auf der Verdammnisleiste nach vorne. Du kannst dies zu jeder Zeit tun - also während jeder der vier Spielphasen – oder du kannst deine Zeichen erst am Ende des Spiels enthüllen. Es ist üblich, die Älteren Zeichen erst ganz am Schluss zu enthüllen, sodass der wahre Verdammniswert der einzelnen Spieler bis zum Schluss geheim bleibt.

Wenn du ein Älteres Zeichen enthüllst, um Verdammnis zu erhalten, gibst du es nicht in den Stoffbeutel zurück. Es ist für dieses Spiel verbraucht und kann nicht erneut gezogen werden. Lege es am besten in die Spielschachtel zurück.

Im unwahrscheinlichen Fall, dass keine Älteren Zeichen-Marker mehr zur Verfügung stehen, wenn ein Spieler eines verdient, erlangt er einfach einen Verdammnispunkt. Dies ist dann natürlich nicht geheim.





FRAKTIONSKARTEN

Die Fraktionskarte enthält viele Informationen.

- A. Fraktionsname**
- B. Fraktionsporträt:** Ein guter Ort, um gefangene Kultisten zu platzieren.
- C. Machtleiste:** Hier platzierst du deinen Machtspielstein, um deine aktuelle verfügbare Macht anzuzeigen.
- D. Einzigartige Fähigkeit:** Jede Fraktion verfügt über eine eigene Spezialfähigkeit. Sie ist während des Spiels verfügbar.
- E. Aufstellungsinformationen und Fraktionsglyphe**
- F. Kultisten- und Monsterinformationen:** Hier siehst du die Silhouetten, Kosten und Kampfwerte für deine Kultisten und Monster. Außerdem steht hier, wie viele der entsprechenden Einheiten in deinem Vorrat verfügbar sind.
- G. Informationen über den Großen Alten:** Hier siehst du eine Silhouette deines Großen Alten, sowie Kosten, Kampfwerte und Anmerkungen. Bei allen Großen Alten ist genau angeführt, wie man ihn erwecken kann, wie er sich im Kampf verhält (wenn dies nötig ist) und über welche Spezialfähigkeit er verfügt.
- H. Voraussetzungen für Zauberbücher:** Auf jedem der sechs Felder sind die Voraussetzungen aufgeführt, die man erfüllen muss, bevor man ein Zauberbuch auf dem entsprechenden Freiplatz platzieren kann.

AKTIONSPHASE

In der Aktionsphase findet der Großteil des Spiels statt. Während der Aktionsphase kommen die Spieler der Reihe nach zum Zug und können in ihrem Zug Einheiten bewegen, Zauber einsetzen, Kämpfe austragen und so weiter. In der Aktionsphase zerstören die Großen Alten die Welt, während sie untereinander um die Vorherrschaft ringen.

Zu Beginn der Aktionsphase ist immer zuerst der Startspieler am Zug und führt eine Aktion aus. Wenn er fertig ist, führt der nächste Spieler eine Aktion aus. Dies geht solange bis jeder Spieler einmal am Zug war. Dann führt der Startspieler eine zweite Aktion aus, erneut gefolgt von den anderen Spielern.

Jede Aktion kostet eine bestimmte Menge an Macht, die aufgewendet werden muss, bevor die Aktion ausgeführt wird. Dazu schiebst du den Machtspielstein einfach um so viele Felder auf der Machtleiste zurück, wie die Aktion an Macht erfordert und führst die Aktion anschließend aus. Wenn du nicht über genügend Machtpunkte für die geplante Aktion verfügst, kannst du sie auch nicht ausführen und musst dich für eine andere Aktion entscheiden.

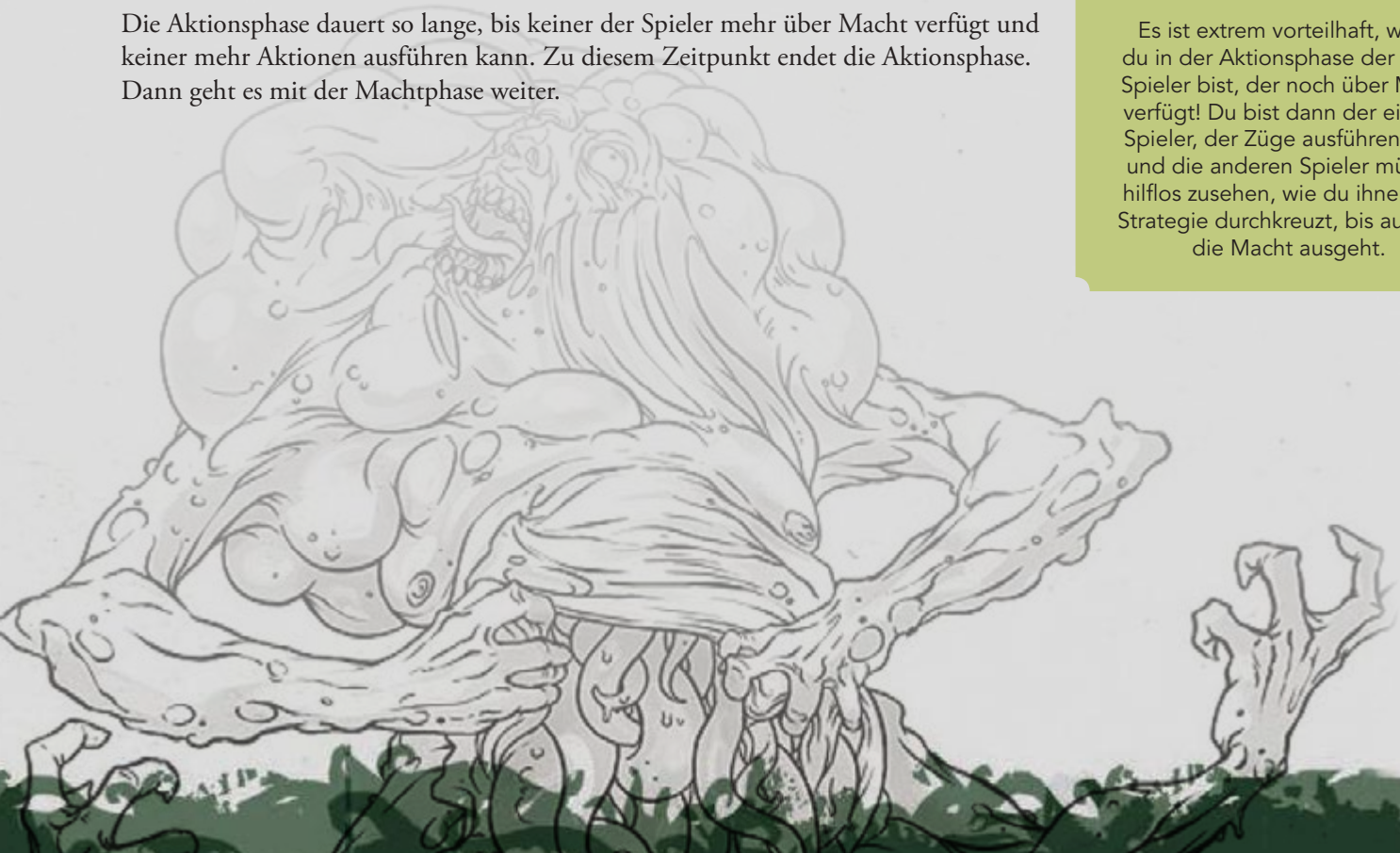
Du kannst nicht mehr als eine Aktion ausführen, wenn du am Zug bist, und solange du über Macht verfügst, kannst du auch nicht darauf verzichten, eine Aktion auszuführen. Du musst also eine verfügbare Aktion auswählen und die entsprechende Menge Macht aufwenden. Wenn du über Macht verfügst, aber unter keinen Umständen eine Aktion während deiner Aktionsphase ausführen willst, kannst du deine verfügbare Macht freiwillig auf 0 reduzieren.

Wenn du über keine Macht verfügst, wenn du am Zug bist, dann wird dein Zug übersprungen. In diesem Fall kannst du nicht einmal eine Aktion ausführen, die normalerweise 0 Macht erfordern würde. Wenn du allerdings 0 Machtpunkte hast und über eine Fähigkeit oder ein Zauberbuch Macht erhältst, dann musst du während deiner Aktionsphase ganz normal mit dieser Macht eine Aktion ausführen.

Die Aktionsphase dauert so lange, bis keiner der Spieler mehr über Macht verfügt und keiner mehr Aktionen ausführen kann. Zu diesem Zeitpunkt endet die Aktionsphase. Dann geht es mit der Machtphase weiter.

Stell dir die Aktionsphase wie ein Schachspiel mit mehreren Spielern vor. Du hast eine Menge Optionen, allerdings kannst du immer nur eine Aktion ausführen. Dann erhält jeder andere Spieler die Chance zu reagieren (wenn er dazu in der Lage ist)!

Es ist extrem vorteilhaft, wenn du in der Aktionsphase der letzte Spieler bist, der noch über Macht verfügt! Du bist dann der einzige Spieler, der Züge ausführen kann und die anderen Spieler müssen hilflos zusehen, wie du ihnen ihre Strategie durchkreuzt, bis auch dir die Macht ausgeht.



DIE VIER ARTEN VON AKTIONEN

Es gibt vier Arten von Aktionen in **Cthulhu Wars**: *Allgemeine*, *Einzigartige*, *Zauberbuchvoraussetzungs-* und *Unbegrenzte* Aktionen.

Lass niemals einen Akolythen alleine auf einem Tor in einer wichtigen Zone zurück, sobald Cthulhu das Zauberbuch *Träume* hat (eine einzigartige Aktion)! Platziere wenn möglich einen zweiten Kultisten in der Zone. Dies verhindert zwar den Einsatz von *Träume* nicht, aber da du auswählst welcher Kultist betroffen ist, muss Cthulhu insgesamt 4 Macht aufwenden, um das Tor zu stehlen. Oder beschütze deinen Kultisten mit einem Monster. Wenn ihn Cthulhu wegräumt, kannst du seinen Ersatz gefangen nehmen.

Allgemeine Aktionen

Allgemeine Aktionen stehen allen Fraktionen zur Verfügung. Jeder Spieler kann eine beliebige Allgemeine Aktion ausführen, wenn er am Zug ist (erklärt auf Seite 23).

Einzigartige Aktionen

Eine Einzigartige Aktion ist nur für deine Fraktion verfügbar. Manchmal muss man für eine verfügbare, Einzigartige Aktion zudem eine bestimmte Voraussetzung erfüllen. Die Fraktion „Großer Cthulhu“ kann z.B. die Aktion *Abtauchen* nur dann ausführen, wenn Cthulhu selbst im Spiel ist.

Du kannst eine Einzigartige Aktion nur dann ausführen, wenn du alle ihre Teile ausführen kannst. Das Gelbe Zeichen kann *Zingaya* nicht einsetzen, um einen gegnerischen Akolythen zu eliminieren, wenn es keine Untoten im Vorrat hat.

Zauberbuchvoraussetzungen

Diese sind auf den Freiplätzen für die Zauberbücher auf der Fraktionskarte angeführt. Die meisten Zauberbuchvoraussetzungen sind keine Aktionen im eigentlichen Sinn. Wenn doch enthalten sie eine Formulierung wie „... als Aktion ...“ oder „Als deine Aktion ...“. Diese Aktionen kosten nur dann Macht, wenn dies extra angeführt ist. Andernfalls kosten sie 0 Macht. Eine Zauberbuchvoraussetzung ist immer eine eigenständige Aktion, und du kannst sie nicht mit einer Allgemeinen oder Einzigartigen Aktion verbinden. Das Kriechende Chaos hat die Zauberbuchvoraussetzung „Bezahle als Aktion 4 Macht“ Wenn du dann 4 Macht für eine Allgemeine oder Einzigartige Aktion aufwendest, bedeutet das nicht, dass du die Zauberbuchvoraussetzung erfüllt hast. Um sie zu erfüllen, musst du 4 Macht als deine Aktion während deines Zuges aufwenden. Du erhältst ein Zauberbuch, aber sonst geschieht nichts weiter. Da man ein einmal erlangtes Zauberbuch nie wieder verliert, kann man eine bestimmte Zauberbuchvoraussetzung auch nur einmal im gesamten Spiel ausführen.

Wenn du am Zug bist und eine Aktion ausführen musst, musst du dich also entscheiden, entweder eine Allgemeine, eine Einzigartige oder eine Zauberbuchvoraussetzung auszuführen. Du kannst nicht jede Art von Aktion einmal ausführen, sondern eben nur eine einzige Aktion.

Wenn du dir nicht sicher bist, was du in deinem Zug machen willst, sieh dir deine Zauberbuchvoraussetzungen an. Es ist immer eine gute Idee, neue Zauberbücher zu erlangen, oder zu versuchen, mehr Macht für die nächste Aktionsphase zu erhalten.

Unbegrenzte Aktionen

Die vierte Kategorie bricht diese Regel. Unbegrenzte Aktionen sind speziell, weil man sie zusätzlich zur einzelnen Allgemeinen, Einzigartigen oder Zauberbuchvoraussetzungen ausführen kann. Wie auch Allgemeine Aktionen stehen sie allen Fraktionen und damit allen Spielern zur Verfügung. Wie Einzigartige Aktionen haben sie manchmal bestimmte Voraussetzungen, die man erfüllen muss, wenn man sie ausführen will.

DIE SIEBEN ALLGEMEINEN AKTIONEN

Kultist rekrutieren

Kosten: 1 Macht (erfordert eine deiner Einheiten)

Die Aktion *Kultist rekrutieren* ermöglicht es dir, einen Kultisten aus deinem Vorrat auf der Karte zu platzieren. Dazu musst du eine Einheit in der Zone haben, in der du den Kultisten rekrutieren möchtest. Dabei kann es sich um eine beliebige Einheit handeln (ein anderer Kultist, ein Monster oder sogar ein Großer Alter). Wenn du keine Einheiten auf der Karte hast, dann benötigst du keine Einheit in der Zone, in der du den Kultisten rekrutieren willst. Auf diesem Weg kannst du ins Spiel zurückkehren, selbst wenn deine Einheiten vollständig von der Karte gefegt wurden.

Du kannst immer nur einen Kultisten je Einsatz der Aktion rekrutieren.

Monster beschwören

Kosten: unterschiedl. (benötigt kontrolliertes Tor)

Die Aktion *Monster beschwören* ermöglicht es dir, ein Monster aus deinem Vorrat auf der Karte zu platzieren. Dazu musst du ein Tor in der Zone kontrollieren, in der du ein Monster beschwören möchtest. Bezahle die Kosten des Monsters, die auf der Fraktionskarte angegeben sind, und platziere es in der Zone.

Du kannst immer nur ein Monster je Einsatz der Aktion beschwören.

Manchmal ermöglicht dir eine Fähigkeit, ein Monster auf der Karte zu platzieren (wie die Aktion *Entweichen* des Gelben Zeichens oder das Zauberbuch *Devolution* von Cthulhu). Dabei handelt es sich nicht um die Aktion *Monster beschwören* und daher benötigst du auch nicht unbedingt ein Tor in der Zone.

Großen Alten erwecken

Kosten: unterschiedlich (Voraussetzungen beachten)

Mit dieser Aktion kannst du deinen Großen Alten ins Spiel bringen. Die Art und Weise, wie du deinen Großen Alten aus dem Vorrat auf der Karte platzierst, ist für jeden Großen Alten unterschiedlich. Auf deiner Fraktionskarte sind die Schritte (zumindest zwei) angeführt, die dazu erforderlich sind. Alle Schritte zusammen bilden die Aktion *Großen Alten erwecken*.

Du kannst nur einen Großen Alten mit dieser Aktion erwecken. Natürlich verfügen die meisten Fraktionen ohnehin nur über einen einzigen Großen Alten.

Sobald der Große Alte im Spiel ist, steht auch seine Spezialfähigkeit zur Verfügung. Wenn dein Großer Alte das Spiel verlässt, dann steht dir auch seine Spezialfähigkeit nicht mehr zur Verfügung, solange, bis er erneut erweckt wurde.

Da auch ein Großer Alter „getötet“ werden kann, was bedeutet, dass er erneut erweckt werden muss, solltest du ihn erst aufs Brett stellen, wenn du ihn mit anderen Einheiten beschützen kannst. Zwei Ausnahmen sind der König in Gelb und Cthulhu, da sie vergleichsweise günstig ersetzt werden können.



Tor erschaffen

Kosten: 3 Macht (erfordert Kultisten)

Um ein Tor zu erschaffen, benötigst du einen Kultisten in der Zone. In jeder Zone kann nur ein Tor existieren. Bezahle 3 Macht und platziere das Tor. Du kannst den Kultisten sofort auf das Tor stellen, damit du es kontrollierst. (Rein spieltechnisch gesehen ist dies ein Einsatz der Unbegrenzten Aktion *Tor kontrollieren*, siehe Seite 27).

Du kannst mit einem Einsatz der Aktion nur ein Tor erschaffen.

Bewegen

Kosten: 1 Macht je bewegter Einheit

Um Einheiten zu bewegen, kannst du so viel Macht aufwenden wie du willst. Für jeden Machtpunkt kannst du eine Einheit von ihrer aktuellen Zone in eine angrenzende Zone bewegen. Es spielt dabei keine Rolle, wo sich die jeweiligen Einheiten befinden und wohin du sie bewegst. Du kannst Einheiten aus verschiedenen Zonen in die gleiche Zone bewegen oder in unterschiedliche Zonen. Du kannst Einheiten von der gleichen Zone in unterschiedliche Zonen bewegen - oder jede Kombination davon.

Im Gegensatz zu Aktionen, mit denen du Einheiten aus dem Vorrat auf der Karte platzierst, kannst du beliebig viele Einheiten je *Bewegungsaktion* bewegen. Jede Einheit kann sich allerdings nur einmal pro Zug bewegen.

Bewegungsaktion



Vor der Bewegung



Cthulhu bewegt 3 Einheiten mit einer Bewegungsaktion, was ihn 3 Macht kostet.

Kampf **Kosten: 1 Macht (Einheit mit einem Kampfwert von mind.1 nötig)**

Um gegen eine andere Fraktion zu kämpfen, wählst du eine Zone, in der du und eine gegnerische Fraktion jeweils mindestens eine Einheit haben. Wenn dort mehrere gegnerische Fraktionen Einheiten haben, dann musst du eine Fraktion auswählen, gegen die du kämpfen willst. Die Einheiten von anderen Fraktionen sind nur unbeteiligte Zuschauer. Im Kampf wirft jede Seite Würfel in Höhe ihres Gesamt-Kampfwertes und richtet bei der Gegenseite Treffer an. Dazu addierst du die Kampfwerte all deiner beteiligten Einheiten. Diese findest du auf der Fraktionskarte. Du musst zumindest einen Kampfwert von 1 auf deiner Seite haben, um einen Kampf zu eröffnen. Du kannst durchaus einen Kampf gegen einen Gegner eröffnen, der nur über Kampfwert 0 verfügt.

Du kannst je *Kampffraktion* nur einen Kampf in einer Zone austragen.

Der Kampf folgt verschiedenen anderen Regeln und Eigenheiten, die auf Seite 35 erläutert werden.

Kultist gefangen nehmen **Kosten: 1 Macht**

Die Aktion *Kultist gefangen nehmen* ist eine Möglichkeit, gegnerische Kultisten von der Karte zu entfernen und sie dann deinem Großen Alten zu opfern, um Macht zu erlangen. Ein gefangener Kultist zählt als eliminiert und ist nicht länger im Spiel. Im Gegensatz zu einer normalen Eliminierung wird er allerdings erst in der nächsten Machtphase in den Vorrat zurückkehren. (Dann gewährt er der Fraktion, die ihn gefangen hat, 1 Macht.) Deswegen wird der gefangene Kultist auf der Fraktionskarte der Fraktion platziert, die ihn gefangen hat.

Um einen Kultisten gefangen zu nehmen, muss man ein Monster oder einen Großen Alten in der Zone haben. Der Kultist, den du gefangen nehmen willst, darf keinen Beschützer in der gleichen Zone haben. Bei **Cthulhu Wars** gibt es eine Hackordnung von Beschützern. Große Alte übertrumpfen Monster und diese übertrumpfen Kultisten. Ein Großer Alte kann daher einen gegnerischen Kultisten gefangen nehmen, falls dieser nicht durch den eigenen Großen Alten, der sich in der gleichen Zone aufhält, geschützt wird. Ein Monster kann einen gegnerischen Kultisten gefangen nehmen, falls dieser nicht von einem eigenen Monster oder seinem Großen Alten geschützt wird. Kultisten können keine Kultisten gefangen nehmen. Selbst ein einzelnes Monster kann einen Kultisten gegen eine beliebige Anzahl von gegnerischen Monstern, die ihn gefangen nehmen wollen, beschützen.

Du kannst nur einen gegnerischen Kultisten je Einsatz der Aktion gefangen nehmen.

Wenn es mehr als einen Kultisten in der Zone gibt, entscheidet der Spieler, dem die Kultisten gehören, welcher Kultist gefangen wird. (Du musst also nicht zulassen, dass der Kultist, der das Tor in einer Zone kontrolliert, gefangen wird, außer es handelt sich um den letzten Kultisten in der Zone.) Deine Monster oder Großen Alten werden niemals einen Kultisten einer anderen Fraktion vor dem Angriff einer dritten Partei beschützen.

Bedenke, dass selbst wenn ein Kultist einen Kampfwert besitzt oder ein Monster einen Kampfwert von 0 aufweist, der Kultist dennoch gefangen genommen werden kann. *Kultist gefangen nehmen* erfordert keinen Kampf und Kampffähigkeiten kommen nicht zum Einsatz.



Frank hat einen Kultisten, der ein Tor in Südamerika kontrolliert.



Guy bewegt zwei Tiefe Wesen und einen Kultisten in die Zone.



Frank beschwört in seinem nächsten Zug einen Dunkeldürer in der Zone. Dies reicht aus, um seinen einsamen Kultisten davor zu beschützen, von Guys Monstern gefangen genommen zu werden.

Gefangennahme durch einen Großen Alten verhindern



Rich hat drei Untote und einen Kultisten in Europa.



Angela bewegt Cthulhu nach Europa.



In seinem nächsten Zug muss Rich seinen Kultisten entweder aus der Zone bewegen, seinen eigenen Großen Alten in die Zone bewegen oder Cthulhu in einem Kampf töten oder zum Rückzug zwingen. Andernfalls kann Cthulhu einen Kultisten gefangen nehmen.

ACHTUNG: Auch Monster mit einem Kampfwert von 0 sind erstaunlich nützlich. Sie können Kultisten davor schützen, von anderen Monstern gefangen genommen zu werden, sie können selbst Kultisten gefangen nehmen und man kann sie im Kampf opfern und dadurch teurere Einheiten schützen.

UNBEGRENZTE AKTIONEN

Unbegrenzte Aktionen sind besonders, weil man sie zusätzlich zu der einen Aktion ausführen kann, die man normalerweise ausführen kann, wenn man am Zug ist. Sie können entweder vor oder nach der Aktion ausgeführt werden. Man könnte also eine Aktionsphase wie folgt beschreiben:

1. Führe eine beliebige Zahl von unbegrenzten Aktionen aus (oder keine).
2. Führe eine Allgemeine Aktion, Einzigartige Aktion oder Zauberbuchvoraussetzung aus.
3. Führe eine beliebige Zahl von Unbegrenzten Aktionen aus (oder keine).

Anmerkung

Das Gelbe Zeichen hat zwei Zauberbücher mit den Namen *Die kreischenden Toten* und *Jener-Der-Nicht-Genannt-Werden-Darf*, auf denen man den Passus findet: „... Danach kannst du sofort eine zweite, andere Aktion ausführen.“ Diese Zauberbücher ermöglichen es dir, zwei nicht Unbegrenzte Aktionen hintereinander auszuführen. Du kannst allerdings zwischen diesen zwei Aktionen keine Unbegrenzten Aktionen ausführen, da dich das Zauberbuch ja anweist, die Aktion sofort danach auszuführen. Der Einsatz eines derartigen Zauberbuchs würde Schritt 2 oben entsprechen.

Es gibt zwei Unbegrenzte Aktionen. *Tor kontrollieren/aufgeben* und *Unbegrenzter Kampf*.

Tor kontrollieren oder aufgeben

Kosten: 0 Macht

Wenn du einen Kultisten in einer Zone mit einem verlassen Tor hast (d.h. wenn kein Kultist auf dem Tor steht), dann kannst du einen deiner Kultisten auf das Tor bewegen, um es zu kontrollieren. Das bedeutet auch, dass du ein Tor sofort kontrollieren kannst, nachdem du es erschaffen hast. Auch wenn du einen Kultisten in einer Zone mit einem verlassen Tor stehen hast und am Zug bist, kannst du es als Teil deines Zuges jederzeit kontrollieren.

Du kannst diese Unbegrenzte Aktion auch verwenden, um einen Kultist von einem Tor zu entfernen und in der gleichen Zone zu platzieren. Dadurch gibst du die Kontrolle über das Tor auf. Normalerweise ergibt es nicht viel Sinn, ein Tor aufzugeben. Wenn du allerdings einen Kultisten, der auf einem Tor steht, in eine andere Zone bewegen willst, dann musst du das Tor zuerst aufgeben und den Kultisten dann mit deiner Bewegungsaktion verschieben. Eine weitere Anwendung von *Tor aufgeben* wäre, wenn die Schwarze Ziege das Zauberbuch *Rotes Zeichen* verwendet. Der Spieler könnte ein Dunkles Junges beschwören, den Kultisten auf dem Tor in der gleichen Zone vom Tor bewegen und das Tor dann mit dem neu beschworenem Dunklen Jungen kontrollieren. (Dies wäre die Aktion *Monster beschwören*, gefolgt von zwei Unbegrenzten Aktionen *Tor aufgeben* und *Tor kontrollieren*.)

Du kannst die Aktion *Tor kontrollieren oder Tor aufgeben* so oft während deines Zuges einsetzen, wie du möchtest. Es darf sich dabei allerdings nicht um deine einzige Aktion in diesem Zug handeln. Du musst noch immer eine Allgemeine Aktion, Einzigartige Aktion oder Zauberbuchvoraussetzung ausführen.

Unbegrenzt bedeutet auch nicht jederzeit. Du kannst auch Unbegrenzte Aktionen nur dann ausführen, wenn du am Zug bist. Du kannst also ein Tor nicht mit einem Kultisten kontrollieren oder aufgeben, außer wenn du am Zug bist. Wenn zwei Spieler Kultisten in einer Zone mit einem verlassenen Tor haben, dann kann es der erste Spieler kontrollieren, der zuerst am Zug ist und daher eine Aktion ausführen kann.

Unbegrenzter Kampf

Kosten: 1 Macht (erfordert 6 Zauberbücher)

Wenn du 6 Zauberbücher auf deiner Fraktionskarte liegen hast, steht dir die Aktion *Unbegrenzter Kampf* zur Verfügung. Jeder *Unbegrenzte Kampf* kostet noch immer 1 Macht, allerdings kannst du so viele Kämpfe wie du willst vor und/oder nach deiner einzelnen Allgemeinen Aktion, Einzigartigen Aktion oder Zauberbuchvoraussetzung ausführen.

Wenn du nur einen Kampf in einem Zug austragen willst, solltest du ihn einfach als Allgemeine Aktion ausführen. Der *Unbegrenzte Kampf* ist schlicht und einfach eine zusätzliche Aktion für dich, sobald du über 6 Zauberbücher verfügst.

Da ein Kampf, sobald du über 6 Zauberbücher verfügst, entweder eine Allgemeine oder Unbegrenzte Aktion sein kann, kannst du den Kampf auch zuerst abwickeln und dann entscheiden, ob es sich um eine Allgemeine oder Unbegrenzte Aktion gehandelt hat. (Du kannst dies beispielsweise tun, nachdem du die Resultate des Kampfes gesehen hast. Anschließend könntest du beispielsweise eine einzelne Allgemeine Aktion ausführen, oder irgendwo anders einen weiteren Unbegrenzten Kampf starten.)

Es gibt allerdings eine wichtige Einschränkung - du kannst dennoch nur einen Kampf je Zone ausführen, wenn du am Zug bist. Daher kannst du auch nicht einen Kampf als Allgemeine Aktion in einer Zone ausführen und danach einen weiteren Kampf als Unbegrenzten Kampf in der gleichen Zone. Wenn sich deine Einheiten allerdings als Resultat eines Kampfes in eine andere Zone zurückgezogen haben, dann könntest du in dieser Zone erneut einen Unbegrenzten Kampf ausrufen und so weiter und so fort. Wenn sie sich allerdings irgendwann wieder in ihre Ausgangszone zurückziehen, kannst du aufgrund der „Ein Kampf pro Zone-Regel“ nicht erneut im gleichen Zug in dieser Zone kämpfen.

FORTWÄHRENDE SPEZIALFÄHIGKEITEN

Fortwährende Spezialfähigkeiten sind keine Aktionen. Manche von ihnen können allerdings während der Aktionsphase abgewickelt werden. Da sie keine Aktionen sind, haben sie auch keine Machtkosten und du kannst sie auch dann ausführen, wenn du momentan über keine Macht verfügst. Die Regel, dass du deinen Zug überspringen musst, wenn du keine Macht hast, gilt nur für Aktionen. Sie gilt nicht für fortwährende und andere Fähigkeiten!

Zwischen Aktionen

Manche Fortwährende Fähigkeiten haben eine Formulierung wie: „Nach der Aktion eines Spielers ...“ oder „Am Ende der Aktion eines Spielers“. Du kannst diese Fähigkeiten nach der Aktion eines Spielers einsetzen, aber bevor die nächste Aktion stattfindet.

Dies kann sogar während des Zugs eines Spielers sein, wenn dieser Unbegrenzte Aktionen einsetzt.

Wenn mehr als ein Spieler eine derartige Fähigkeit nach einer Aktion eines Spielers einsetzen will und man sich nicht einig wird in welcher Reihenfolge sie abgewickelt werden sollen, dann kommt die Zugreihenfolge zur Anwendung (d.h. zuerst der Startspieler usw.)

Hinweis: Die *Kreischenden Toten* des Gelben Zeichens und die Zauberbücher von *Jenem-der-nicht-Genannt-werden-darf*, welche einer Fraktion zwei Aktionen in Folge verleihen, verhindern nicht, dass eine Fortwährende Fähigkeit zwischen beiden Aktionen verwendet wird.

Fortwährende Fähigkeiten während des Zuges eines Spielers



Vor Zorans Zug.



Zoran hat 6 Zauberbücher und ist am Zug. Zuerst führt er eine Bewegungsaktion aus und bewegt mehrere Monster in eine Zone, in der sich zwei Einheiten von Ben aufhalten. Beide Einheiten sind Kultisten.



Ben hat das Zauberbuch *Devolution*. Er fürchtet, dass Zoran einen Unbegrenzten Kampf beginnen wird, nachdem er seine Monster in die Zone bewegt hat. Daher setzt er *Devolution* sofort nach Zorans Aktion ein und ersetzt einen seiner Kultisten mit einem Tiefen Wesen. Zoran kann Ben noch immer angreifen, da er am Zug ist und er über die Fähigkeit Unbegrenzter Kampf verfügt. Vielleicht hat er ja die Lust verloren, jetzt wo Ben selbst ein Monster in der Zone hat!



MACHTPHASE

In der Machtphase erlangen alle Spieler neue Macht und platzieren ihren Machtspielstein auf dem entsprechenden Feld der Machtleiste. Die Spieler führen die Machtphase gleichzeitig aus. (Wenn es das erste Spiel ist, dann sollte man die Machtphase besser Spieler für Spieler abwickeln.)

WIE MAN MACHT ERLANGT

- ★ Du erlangst 1 Macht für jeden Kultisten, den du im Spiel hast.
- ★ Du erlangst 2 Macht für jedes Tor, das du kontrollierst.
- ★ Du erlangst 1 Macht für jedes verlassene Tor auf der Karte - d.h. jeder Spieler erlangt dafür 1 Macht.
- ★ Du gibst alle gefangenen Kultisten in den Vorrat des jeweiligen Spielers zurück und erlangst für jeden Kultisten 1 Macht. Du kannst dich nicht dazu entscheiden, Kultisten nicht zurückzugeben. Sie werden auf jeden Fall in der Machtphase geopfert.
- ★ Überprüfe auch, ob du aufgrund von Spezialfähigkeiten oder Zauberbüchern Macht erlangst.

Beispiel: Rich hat 2 kontrollierte Tore und 3 Kultisten im Spiel. Außerdem hat er einen gegnerischen Kultisten gefangen genommen. Er erhält 3 Macht durch die Kultisten und 4 Macht durch die kontrollierten Tore. Ein Tor auf der Karte ist momentan verlassen und er (und alle anderen Spieler) erhält 1 Macht für das Tor. Er muss den gefangenen Kultisten opfern und erhält dafür 1 Macht. Insgesamt hat er daher jetzt 9 Macht.

Nicht-Kultisten, wie beispielsweise Monster und Große Alte erzeugen keine Macht. (Es gibt seltene Ausnahmen.) Nur Kultisten können Macht erzeugen! Außerdem verfügen die meisten Fraktionen über eine spezielle Möglichkeit, Macht während der Machtphase zu erlangen. Dies unterscheidet sich von Fraktion zu Fraktion und könnte sogar ein spezielles Zauberbuch erfordern.

Die Machtleiste geht bis 20, aber man kann sogar noch mehr Macht haben. Wenn ein Spieler also in einem Zug 21+ Macht erhält, muss man das irgendwie notieren. Die einfachste Möglichkeit besteht darin, den Machtspielstein erneut vorne zu platzieren. Bei 23 Macht platziert man ihn also auf der 3 und merkt sich, dass es in Wahrheit 23 Macht sind. Sobald man dann Macht verbraucht und der Spielstein auf der 0 landet, platziert man ihn sofort auf der 20. (Wenn man also 21 Macht hat und der Spielstein auf der 1 steht und 1 Macht verbraucht, bewegt man ihn auf die 20 und nicht auf die 0. Andernfalls würde man sich selbst einen Punkt zusätzliche Macht erschummeln!)

MINDESTMACHT

Nachdem alle Spieler ihre Macht ermittelt haben, wird überprüft, ob alle Spieler zumindest die halbe Macht (aufgerundet) des Spielers mit der meisten Macht haben. Alle die darunter liegen, rücken ihren Machtspielstein auf die halbe Macht des Spielers mit der meisten Macht vor.

Beispiel: Nach einem katastrophalen Zug hat Rich am Ende der Machtphase nur 4 Macht. Angela hat allerdings 13 Macht und Rich darf seinen Machtspielstein auf 7 vorrücken (die Hälfte von 13, aufgerundet).

Sobald alle ihren neuen Machtwert ermittelt und die Mindestmacht überprüft haben, geht es mit der Startspielerphase weiter.

STARTSPIELERPHASE

In dieser Phase wird der neue Startspieler ermittelt. Der Startspielermarker wird an den Spieler mit der meisten Macht weitergegeben. Wenn zwei oder mehr Spieler über gleich viel maximale Macht verfügen, dann entscheidet der Spieler, der in der letzten Runde der Startspieler gewesen ist, wer der neue Startspieler wird. (Wenn er zu den Teilnehmern am Unentschieden gehört, kann er sich auch selbst wählen.)

Danach nimmt der neue Startspieler den Erstspielermarker und legt ihn vor sich hin. Er entscheidet sich, welche Seite nach oben zeigt - d.h. ob die Runde im oder gegen den Uhrzeigersinn abläuft. Die Seite, die er wählt, entscheidet die Zugreihenfolge während allen Phasen, bis es erneut Zeit ist, den Startspieler zu ermitteln.

Selbst wenn der Startspieler der gleiche Startspieler wie in der letzten Runde ist, kann er erneut entscheiden, in welcher Richtung die Zugreihenfolge läuft.

Sobald der Startspieler und die Spielrichtung ermittelt wurden geht es mit der Verdammnisphase weiter.



VERDAMMNISPHASE

Sobald das Spiel endet, gewinnt der Spieler mit dem höchsten Verdammniswert und allen 6 Zauberbüchern. Der Verdammniswert der Spieler erhöht sich hauptsächlich während der Verdammnisphase. Auch wird in dieser Phase meist entschieden, ob das Spiel endet.

Die Verdammnisphase besteht aus zwei Schritten, die in der angegebenen Reihenfolge auszuführen sind:

1. Die Verdammnispielsteine werden vorgerückt (gleichzeitig)
2. Die Rituale der Auslöschung werden abgehandelt (in der Zugreihenfolge)

VERDAMMNISPIELSTEINE VORRÜCKEN

Jeder Spieler darf seinen Verdammnispielstein um so viele Felder vorrücken, wie er Tore kontrolliert. Wenn ein Spieler also zwei Tore kontrolliert, rückt er den Spielstein um zwei Felder vor. Dies kann man auch gleichzeitig machen. Kein Spieler erhält Verdammnis für aufgegebene Tore.

RITUALE DER AUSLÖSCHUNG

Beginnend mit dem Startspieler entscheidet sich jeder Spieler in Zugreihenfolge, ob er ein Ritual der Auslöschung ausführen möchte oder nicht. Jeder Spieler kann in dieser Phase ein oder kein Ritual der Auslöschung ausführen.

Ein Ritual der Auslöschung ausführen:

1. Du gibst so viel Macht aus, wie der Wert des Feldes auf dem sich der Ritualmarker befindet (zwischen 5 und 10)
2. Du schiebst den Ritualmarker um ein Feld nach vorne. (Dies erhöht normalerweise die Kosten für weitere Rituale.)
3. Du schiebst den Verdammnispielstein auf der Verdammnisleiste so viele Felder vorwärts, wie du Tore kontrollierst.
4. Du erhältst ein Älteres Zeichen je Großen Alten deiner Fraktion, den du im Spiel hast.

Beispiel: Rich ist Startspieler. Er hat drei kontrollierte Tore und Nyarlathotep im Spiel. Zu Beginn der Verdammnisphase rückt er seinen Verdammnispielstein für die drei Tore um drei Felder vorwärts. Alle anderen Spieler machen dies ebenfalls gemäß der Tore, die sie kontrollieren. Während der Verdammnisphase entscheidet sich Rich dafür, ein Ritual der Auslöschung auszuführen. Der Ritualmarker ist auf Feld 5 und Rich bezahlt 5 Macht. Er rückt den Ritualmarker auf Feld 6 vor. Rich rückt seinen Verdammnispielstein um drei weitere Punkte nach vorne (für seine Tore) und erhält ein Älteres Zeichen für Nyarlathotep, seinem Großen Alten. Diese Runde hat er 6 Felder auf der Verdammnisleiste gut gemacht und ein Älteres Zeichen erhalten. Der nächste Spieler, der ein Ritual der Verdammnis ausführen möchte, müsste jetzt 6 Macht bezahlen. Wenn Rich das Ritual nicht ausgeführt hätte, hätte er in der nächsten Spielrunde 5 Macht mehr gehabt, hätte dafür aber auf 3 Punkte Verdammnis und das Ältere Zeichen verzichten müssen.

Sofortiger Tod

Wenn der Ritualmarker bereits auf Feld 10 ist und ein Ritual ausgeführt wird, rückt er auf das Feld „Sofortiger Tod“ vor. Das bedeutet, dass das Spiel am Ende dieser Verdammnisphase endet und der Sieger ermittelt wird. Siehe den Abschnitt *Sieg: Das Spiel beenden und gewinnen* auf Seite 48 für eine detaillierte Erklärung.

Spieler, die zu diesem Zeitpunkt noch nicht in der Verdammnisphase am Zug waren, erhalten dennoch die Chance, ein Ritual der Auslöschung auszuführen, wenn sie am Zug sind. Alle weiteren Rituale haben Kosten von 10. Denk daran, dass jeder Spieler in der Verdammnisphase maximal ein Ritual ausführen kann. Das gilt auch für die Runde, in der der Verdammnismarker das Feld „Sofortiger Tod“ erreicht.



SPEZIELLE EREIGNISSE UND FÄHIGKEITEN

Manche Zauberbücher, spezielle Fähigkeiten und sogar Zauberbuchvoraussetzungen kommen in der Verdammnisphase ins Spiel. Normalerweise ist dies der Fall, wenn du an der Reihe bist, um ein Ritual der Auslöschung auszuführen (egal ob du dies tatsächlich tust oder nicht).

Beispiele dafür sind das Zauberbuch *Blutopfer* der Schwarzen Ziege und zwei Zauberbuchvoraussetzungen für den Großen Cthulhu, die in der Verdammnisphase ins Spiel kommen. Manche Ereignisse auf der Karte werden ebenfalls in dieser Phase abgewickelt (diese kommen aber nur in Erweiterungen vor).

Wenn du mehrere Ereignisse oder Fähigkeiten einsetzen kannst, entscheidest du über die Reihenfolge.

Beispiel: Die Tcho-Tcho können Ubbo-Sathla in der Verdammnisphase erwecken, indem sie einen Hohepriester opfern, sie können aber auch dazu gezwungen sein, alle Hohepriester für Ältere Zeichen mit Tafeln der Götter zu opfern, wenn sie ein Ritual der

Auslöschung vollführen. Sie können sich daher entscheiden, Ubbo-Sathla zuerst zu erwecken und dann das Ritual zu vollführen (wobei sie alle verbleibenden Hohepriester opfern), oder das Ritual zuerst vollführen, wodurch sie dann nicht mehr dazu in der Lage sind, Ubbo-Sathla zu erwecken, weil sie ja keine Hohepriester mehr haben.

Sobald alle Spieler ihren Verdammnispielstein für ihre kontrollierten Tore vorgerückt haben, die Gelegenheit hatten, ein Ritual der Auslöschung auszuführen und alle speziellen Fähigkeiten abgewickelt wurden, geht es erneut mit der Aktionsphase los.

KAMPF

Der Kampf ist vermutlich das komplizierteste Ereignis in **Cthulhu Wars**. Es handelt sich um eine Aktion, die von einem Spieler in der Aktionsphase ausgelöst wird (siehe Seite 25). Ein Kampf findet in einer Zone statt. Es nehmen immer nur zwei Fraktionen daran teil, egal welche Einheiten sich in der Zone befinden. Die Fraktion, die den Kampf eröffnet, muss zumindest über eine Kampfeinheit in der Zone verfügen. Obwohl ein Kampf eine Unbegrenzte Aktion sein kann (wenn man über alle 6 Zauberbücher verfügt), kann ein Spieler während er am Zug ist, in diesem Zug nur einmal pro Zone kämpfen.

Alle Einheiten der beiden kämpfenden Fraktionen, die sich in der Zone befinden, müssen auch am Kampf teilnehmen.

Nachdem der Spieler, der den Kampf auslöst, die Machtkosten bezahlt hat, läuft der Kampf wie folgt ab.

1. Vorkampffähigkeiten
2. Kampfwürfelbestimmung und Würfe
3. Nachkampffähigkeiten und Zuteilung der Kampfresultate
4. Kampfresultate anwenden

VORKAMPFFÄHIGKEITEN

Der erste Schritt besteht darin, sich zu entscheiden, welche Fähigkeiten und Zauberbücher man in der Vorkampfphase einsetzen möchte oder nicht. Wie bei allen anderen Fähigkeiten ist ihr Einsatz optional, außer im Text steht etwas anderes. Da es sich nicht um Aktionen handelt, erfordert ihr Einsatz keine Macht (außer im Text steht etwas anderes). Manche erfordern eine bestimmte Art von Einheit im Kampf, während andere nur erfordern, dass bestimmte Einheiten im Spiel sind, egal ob sie an dem Kampf teilnehmen oder nicht.

Die Fraktion, die den Kampf eröffnet hat (der Angreifer), setzt alle Vorkampffähigkeiten in beliebiger Reihenfolge ein. Die Fraktion, die angegriffen wird (der Verteidiger), setzt dann alle Vorkampffähigkeiten in beliebiger Reihenfolge ein. Das bedeutet, dass alle Vorkampffähigkeiten des Angreifers vor jenen des Verteidigers abgewickelt werden. Wenn sich der Angreifer gegen den Einsatz bestimmter Fähigkeiten entscheidet, kann er sie nicht nachträglich einsetzen, nachdem der Verteidiger seine Vorkampffähigkeiten eingesetzt hat.

Manche dieser Fähigkeiten eliminieren oder töten Einheiten oder entfernen sie auf andere Weise aus dem Kampf. In diesem Fall nimmt die betreffende Einheit weder am eigentlichen Kampf, noch an der restlichen Vorkampfphase teil. Wenn beispielsweise Cthulhu am Kampf teilnimmt und seine Fraktion der Angreifer ist, dann kann er seine Vorkampffähigkeit *Verschlingen* einsetzen, um ein gegnerisches Monster oder einen Kultisten zu eliminieren. Wenn die eliminierte Einheit über irgendwelche Fähigkeiten verfügt, die den Kampf beeinflussen könnten, kann sie sie nicht mehr einsetzen, da sie auch nicht mehr am Kampf teilnimmt.

Wenn die eliminierte Einheit ihre Fähigkeit bereits eingesetzt hat und dies eine Fortlaufende Fähigkeit ist, die während des gesamten Kampfes irgendeinen Effekt hat, so bleibt der Effekt im Spiel. Das Kriechende Chaos kann einen Kampf eröffnen und die Fähigkeit seines Flugkraken einsetzen, um einen Schoggothen von Cthulhu vom Kampf auszunehmen. Selbst wenn der Flugkraken durch Cthulhu später verschlungen wird, bleibt der Schoggoth vom Rest des Kampfes „ausgenommen“. Der Flugkraken wird natürlich trotzdem ganz normal eliminiert.

Wenn alle Einheiten einer Seite auf irgendeine Weise in der Vorkampfphase vom Kampf ausgenommen, getötet oder anderweitig eliminiert wurden, dann geht es nicht mit dem nächsten Schritt weiter! Der Kampf ist bereits vorbei, und es können keine weiteren Fähigkeiten eingesetzt werden. Wenn z.B. Cthulhu einen Kampf gegen das Kriechende Chaos eröffnet und mit seiner Fähigkeit die einzige Einheit des Chaos, die am Kampf teilnimmt, verschlingt, dann endet der Kampf augenblicklich. Das Kriechende Chaos könnte nicht einmal *Suchen und Zerstören* einsetzen, da der Kampf augenblicklich vorbei ist.

KAMPFWÜRFELBESTIMMUNG UND WÜRFE

Da Vorkampffähigkeiten die Kampfwerte modifizieren können, solltest du diese erst berechnen, nachdem alle Vorkampffähigkeiten abgewickelt wurden!

Sobald alle Vorkampffähigkeiten abgewickelt wurden, ist es an der Zeit, die Anzahl der Kampfwürfel zu bestimmen und sie zu werfen. Jede Einheit hat einen Kampfwert, der auf der Fraktions- oder Loyalitätskarte angegeben ist. Dieser zeigt, wie mächtig die Einheit im Kampf ist. Manche haben einen Kampfwert von 0, und manche erfordern eine einfache Berechnung (wie die Monster des Gelben Zeichens oder viele Große Alte). Der Kampfwert deiner Fraktion entspricht dabei der Summe aller Kampfwerte der beteiligten Einheiten. **Beispiel:** Du spielst als das Kriechende Chaos und hast einen Akolythen und zwei Hetzende Schrecken im Kampf. Daher hast du einen Kampfwert von $0 + 2 + 2$, ergibt eine Summe von 4.

Anschließend werfen beide Seiten Würfel in Höhe ihres Kampfwerts. Man kann gleichzeitig oder nacheinander würfeln.

Danach zählt man, wie viele Sechser man gewürfelt hat. Dies sind „Todesresultate“. Dann zählt man die Vierer und Fünfer. Das sind „Schmerzresultate“. Alle Einser, Zweier und Dreier sind Fehlschläge und haben keine Auswirkungen.

Es gibt eine Handvoll von Fähigkeiten, die einfach nur Kampffähigkeiten und keine Vorkampf- oder Nachkampffähigkeiten sind. Diese Fähigkeiten modifizieren die Resultate in diesem Schritt. **Beispiel:** Der Wächter des Weges kann mittels des Zauberbuchs *Macht kanalisieren* jene Würfel neu werfen, die keine Todes- oder Schmerzresultate erzielt haben.

NACHKAMPFFÄHIGKEITEN UND ZUWEISUNG DER KAMPFRESULTATE

Nachdem jeder Spieler die Kampfresultate ermittelt hat, muss er die gegnerischen Kampfresultate seinen eigenen Einheiten zuweisen.

Du weist zuerst nur die Todesresultate (6) zu und nicht die Schmerzresultate (4 oder 5). Tode werden immer zuerst zugewiesen. Wenn es mehr Tode als Einheiten gibt, ignorierst du die überschüssigen Resultate.

In diesem Schritt können Spieler auch alle relevanten Nachkampffähigkeiten einsetzen, die ihnen zur Verfügung stehen. Diese Fähigkeiten fügen normalerweise Resultate hinzu, entfernen sie, modifizieren sie oder beeinflussen die Art und Weise, wie sie zugewiesen werden. Sie können auch eine dritte Art von Resultat erzeugen - ein Eliminierungsergebnis. Wenn eine Nachkampffähigkeit eine Eliminierung erzeugt, muss sie gemeinsam mit den Todesresultaten zugewiesen werden. Wie auch bei Todesresultaten werden überschüssige Eliminierungen ignoriert.

Nachkampffähigkeiten unterscheiden sich von Vorkampffähigkeiten insofern, als dass sie eine Einheit nicht daran hindern, ihre eigene Nachkampffähigkeit einzusetzen, auch wenn diese dadurch getötet, eliminiert oder anderweitig aus dem Kampf entfernt wird. Anders ausgedrückt können beide Seiten in der Nachkampfphase immer alle Fähigkeiten einsetzen, die ihnen während dieses Segments zur Verfügung stehen.

Es gibt sogar einige Nachkampffähigkeiten, die man einsetzen kann, wenn man nicht am Kampf teilnimmt. (Dies ist dann natürlich immer ausführlich im Text der entsprechenden Fähigkeit beschrieben). Das ist die einzige Möglichkeit, wie eine Fraktion, die nicht an einem Kampf teilnimmt, doch noch Einfluss darauf nehmen kann. Ein typisches Beispiel ist das Zauberbuch *Nekrophagie* der Schwarzen Ziege, in dessen Beschreibung steht, dass man es auch dann einsetzen kann, wenn man nicht am Kampf teilnimmt.

Nachdem alle Tode und Eliminierungen zugewiesen wurden, ist es an der Zeit, die Schmerzresultate (4 oder 5) zuzuweisen. Auch hier gilt, dass man überschüssige Schmerzresultate einfach ignoriert. Im nächsten und letzten Schritt des Kampfes sorgen alle Tode dafür, dass eine Einheit aus dem Spiel entfernt wird und alle Schmerzen dafür, dass sich

eine Einheit in eine angrenzende Zone zurückziehen muss. Tode und Eliminierungen müssen stets vor Schmerzresultaten zugewiesen werden.

Jene Nachkampffähigkeiten, die Schmerzresultate modifizieren, sollte man zu jenem Zeitpunkt einsetzen, wenn Schmerzen zugewiesen werden und nicht wenn Tode zugewiesen werden. Die Fähigkeit *Ewigkeit* des Windschreiters beispielsweise sollte zu diesem Zeitpunkt eingesetzt werden und nicht, wenn man Todesresultate zuweist. Die Fähigkeit *Sendbote* des Kriechenden Chaos hingegen könnte aktiviert werden, wenn Tode zugewiesen werden, aber auch wenn Schmerzen zugewiesen werden. Die Fähigkeit *Vergeltung* des Gelben Zeichens wird eingesetzt wenn Tode, Eliminierungen UND Schmerzen zugewiesen werden. So oder so müssen alle Tode und Eliminierungen immer vollständig zugewiesen werden, bevor Schmerzen zugewiesen werden.

Wichtig: Wenn eine Nachkampffähigkeit ausgelöst wurde (egal ob dies während des Zuweisens von Toden ODER Schmerzen erfolgt ist), findet sie auf jeden Fall statt, egal was mit der Einheit geschieht, die über die Fähigkeit verfügt, also egal ob sie später getötet, eliminiert etc. wird. Anders gesagt können Nachkampffähigkeiten andere Nachkampffähigkeiten nicht nachträglich verhindern, allerdings können sie bereits ausgelöste Nachkampffähigkeiten in irgendeiner Weise modifizieren. (Siehe die Beispiele für Nachkampffähigkeiten auf Seite 38. Dort wird erläutert, wie manche dieser Fähigkeiten miteinander interagieren.)

Viele Nachkampffähigkeiten werden durch Tode und Schmerzen ausgelöst. Dies sind Resultate, die nicht durch Eliminierung aktiviert werden. Die Fähigkeit *Kannibalismus* des Windschreiters erfordert, dass eine Einheit getötet und nicht eliminiert wird (wie durch *Verschlingen*, *Entführen* etc.) Die Fähigkeit *Opfer verlangen* des Schläfers schützt nicht vor Eliminierungen, sondern nur vor Todesresultaten etc.

KAMPFRESULTATE ANWENDEN

Wenn alle Kampfresultate zugewiesen wurden, müssen sie zur Anwendung gebracht werden. Eliminierungen und Tode entfernen die Einheit von der Karte, und sie kehrt in den Fraktionsvorrat zurück. Eliminierungen und Tode müssen dabei vor Schmerzresultaten angewendet werden. Beide Seiten können ihre getöteten und eliminierten Einheiten gleichzeitig entfernen.

Danach ist es an der Zeit, die Schmerzresultate anzuwenden. Die von Schmerz betroffenen Einheiten müssen sich in eine angrenzende Zone zurückziehen. Jede Seite entscheidet selbst, in welche Zone sich ihre Einheiten zurückziehen. Man kann sie dabei sogar auf mehrere Zonen aufteilen. Der Rückzug einer von Schmerz betroffenen Einheit zählt nicht als Bewegungsaktion.

Der Angreifer bringt alle Schmerzresultate zuerst zur Anwendung und dann der Verteidiger.

Man kann eine Einheit nicht in eine Zone zurückziehen, in der sich Einheiten jener Fraktion befinden, gegen die man gerade gekämpft hat. Wenn es daher keine angrenzenden Zonen gibt, in die man sich zurückziehen kann, dann wählt man eine Einheit mit einem zugewiesenen Schmerzresultat aus und eliminiert sie. Die anderen Einheiten bleiben einfach in der Kampfzone stehen und das Schmerzresultat wird ignoriert. Es gibt eine Handvoll von Nachkampffähigkeiten, die zu diesem Zeitpunkt zur Anwendung kommen können. Die meisten derartigen Fähigkeiten betreffen das Zuweisen von Resultaten, aber nicht alle. Ein typisches Beispiel hierfür ist die Fähigkeit *Wahnsinn* des Kriechenden Chaos, die außerdem auch dann eingesetzt werden kann, wenn das Kriechende Chaos nicht am Kampf teilnimmt. Diese Fähigkeit gestattet es dem Spieler, festzulegen, wohin sich die schmerzerfüllten Einheiten zurückziehen, anstelle des Besitzers der betroffenen Einheiten.

Wenn du der Angreifer bist und dein Gegner mehrere Schmerzresultate erzielt, dann könnte es eine interessante Taktik sein, deine Einheiten in verschiedene Zonen zurückzuziehen, sodass der Gegner keine gültigen Zonen für seinen Rückzug mehr hat, wodurch er eine zusätzliche Eliminierung erleidet!

BEISPIELE FÜR KÄMPFE

Einfaches Kampfbeispiel



Angela eröffnet einen Kampf gegen Frank in Ostafrika. Sie hat 2 Byakhee, 2 Akolythen und den König in Gelb. Frank hat 2 Akolythen. Angelas Byakhee haben einen Kampfwert in Höhe von Anzahl der Byakhee +1, und ihre Kultisten und der König haben einen Kampfwert von 0. Sie wirft also 3 Würfel. Frank spielt die Schwarze Ziege und hat das Zauberbuch *Raserei*. Daher haben seine Kultisten einen Kampfwert von 1.

Frank wirft 2 Würfel. Angela erzielt 2 Schmerzen und keine Tode, und Frank erzielt einen Tod und keine Schmerzen. Angela entscheidet sich dafür, eine Byakhee zu töten, und Frank muss sich mit beiden Kultisten aus der Zone zurückziehen.

Komplexes Kampfbeispiel 1



Rich eröffnet einen Kampf gegen Angela in Ostafrika. Er hat Cthulhu, einen Schoggoth, 2 Tiefe Wesen und 2 Kultisten im Kampf. Angela hat den König in Gelb und 5 Untote.



In der Vorkampfphase absorbiert Richs Schoggoth ein eigenes Tiefes Wesen, und Cthulhu verschlingt eine von Angelas Einheiten. Sie wählt einen Untoten aus, wobei sie natürlich in Wahrheit keine Wahl hat, da sie den Großen Alten nicht als Ziel für *Verschlingen* wählen kann.



Rich wirft dann 12 Würfel (6 für Cthulhu und 2 +3 für den absorbierenden Schoggothen und 1 für das Tiefe Wesen), und Angela wirft 3 Würfel (sie hat noch 4 verbleibende Untote im Kampf, nachdem Cthulhu einen verschlungen hat). Rich erzielt 1 Tod und 5 Schmerzen, und Angela erzielt 1 Tod und 2 Schmerzen. Rich weist den Tod einem Kultisten zu und Angela einem Untoten.



Frank spielt die Schwarze Ziege, und entscheidet sich, Nekrophagie als Nachkampffähigkeit einzusetzen und 2 Ghoule in die Zone zu schicken. Rich muss dem Resultat gegen sich daher 2 Schmerzen hinzufügen. (Angelas Einheiten sind ohnehin aufgrund von Richs Würfelergbnis allesamt von Schmerz betroffen).



Rich weist die 4 Schmerzen (2 durch Angela und 2 durch die Ghoule) gegen alle Einheiten außer dem Kultisten auf dem Tor zu. Angela muss allen ihren Einheiten ein Schmerzresultat zuweisen und ignoriert die überschüssigen Schmerzresultate.



Jetzt mischt sich auch noch das Kriechende Chaos ein und setzt *Wahnsinn* ein. Es entscheidet, wohin sich die Einheiten zurückziehen. Er entscheidet sich dafür, Cthulhu nach Arabien ziehen zu lassen, dann einen grünen Kultisten nach Westafrika, das Tiefe Wesen in den Indischen Ozean und den Schoggothen in den Südatlantik. (In keiner dieser Zonen haben sich Einheiten des Gelben Zeichens befunden). Da Ostafrika nun vollständig von Einheiten Cthulhus umstellt ist, kann das Gelbe Zeichen keine Einheiten zurückziehen und muss eine seiner Einheiten eliminieren. Angela entscheidet sich für einen Untoten. Damit bleiben der König und 2 Untote in der Zone, sowie ein Kultist Cthulhus. Dieser ist jetzt ziemlich verwundbar und kann vom König gefangen genommen werden!

Bei den nachfolgenden Kampfbeispielen nehmen auch Einheiten aus den Erweiterungen teil.

Komplexes Kampfbeispiel 2



Grant eröffnet einen Kampf mit 2 Spinnen von Leng und 1 Akolythen gegen Spencer, der über Hastur und 1 Akolythen verfügt.



Es werden keine Vorkampffähigkeiten eingesetzt und gleich gewürfelt. Grant erzielt 2 Schmerzen. Spencer erzielt 1 Tod. Spencer setzt Hasturs Fähigkeit *Vergeltung* ein und weist das Todesresultat einer von Grants Spinnen von Leng zu, statt einem Akolythen.



Jetzt wurde das Todesresultat zugewiesen und die Schwarze Ziege, die ebenfalls im Spiel ist, setzt ihr Zauberbuch *Nekrophagie* ein. Sie schickt ihre beiden Ghoule in die Zone, wodurch sowohl Grant als auch Spencer zwei weitere Schmerzresultate erleiden.



Grant, der über die Fähigkeit *Blutrausch* seiner beiden Spinnen von Leng verfügt, entscheidet sich dafür, alle 4 Schmerzen gegen Spencer in 2 Tode umzuwandeln. Daher verliert Spencer seinen Akolythen und Hastur.



Die 2 zusätzlichen Schmerzresultate sorgen dafür, dass Grant seine verbleibende Spinne von Leng und seinen Akolythen in eine angrenzende Zone zurückziehen muss.

Komplexes Kampfbeispiel 3



Anthony hat Shub-Niggurath und 1 Fungi, und eröffnet einen Kampf gegen David, der über 2 Gnoph-Keh verfügt.



Es werden keine Vorkampffähigkeiten eingesetzt und gleich gewürfelt. Anthony erzielt 1 Tod und 1 Schmerz. David erzielt ebenfalls 1 Tod und 1 Schmerz. Anthony weist seinem Fungi das Todesresultat zu und David muss das Todesresultat einem Gnoph-Keh zuweisen. Die Fähigkeit *Berserkerrausch* des Gnoph-Kehs wird dadurch aktiviert. Diese eliminiert ein gegnerisches Monster oder einen Kultisten, wenn dem Gnoph-Keh ein Tod zugewiesen wird. Doch es gibt keine gegnerischen Monster oder Kultisten, die davon betroffen werden könnten. (Dem Fungi wurde bereits ein Tod zugewiesen und Shub-Niggurath ist ein Großer Alter.)



Anthony hat den Kampf eröffnet, und sein Shub-Niggurath muss sich aufgrund des Schmerzresultats in eine angrenzende Zone zurückziehen. Anschließend muss sich der verbleibende Gnoph-Keh von David aufgrund des Schmerzresultats in eine andere Zone zurückziehen.

Komplexes Kampfbeispiel 4



John spielt als Schwarze Ziege und verfügt über Cthugha und 2 Akolythen mit *Raserei* und eröffnet einen Kampf gegen Andrew, der über 2 Gnoph-Keh verfügt.



Es kommen keine Vorkampffähigkeiten ins Spiel. Beide Seiten würfeln und erzielen jeweils 1 Todesresultat und keine Schmerzresultate. Andrew muss den Tod einem seiner Gnoph-Keh zuweisen und John entscheidet sich, den Tod einem seiner Akolythen zuzuweisen.



Die Fähigkeit Berserkerrausch des Gnoph-Keh wird aktiviert, und John muss die daraus resultierende Eliminierung seinem anderen Akolythen (Cthugha ist ein Großer Alter und daher immun).



Doch nachdem Andrew das Todesresultat seinem Gnoph-Keh zugewiesen hat, entscheidet sich John, den Gnoph-Keh zu „verschonen“ und Cthugas Fähigkeit *Feuervampire* gegen ihn einzusetzen. Er erhält 1 Macht, indem er das Todesresultat gegen den Gnoph-Keh in ein Schmerzresultat umwandelt. Da die Fähigkeit *Berserkerrausch* durch die Zuweisung des Todesresultats ausgelöst wurde, die dann die Eliminierung erzeugt hat, wird sie durch den Einsatz von *Feuervampire* nicht nachträglich aufgehoben. Dies gilt auch, obwohl der Gnoph-Keh jetzt nur ein Schmerzresultat erleidet.



Nachdem Tod und Eliminierung abgewickelt wurden, ist der Gnoph-Keh jetzt die einzige Einheit mit einem Schmerzresultat und muss sich in eine angrenzende Zone zurückziehen.

Komplexes Kampfbeispiel 5



Lincoln hat Yig, 1 Schlangenmensch und 1 Akolythen, der aufgrund der Fähigkeit *Schlagenbiss* giftig ist. Joey hat 1 Akolythen und 1 Sternengezücht und das Zauberbuch *Regeneration*.



Lincoln erzielt 1 Tod und 2 Schmerzen. Joey erzielt nur 1 Tod. Lincoln weist den Tod seinem Akolythen zu und Joey weist den Tod seinem Sternengezücht zu.



Es kommt zur Abwicklung der Nachkampffähigkeiten, und Lincolns Akolyth erzeugt ein weiteres Todesresultat. Joey muss sich entscheiden, ob er das zweite Todesresultat seinem Sternengezücht zuweisen will oder lieber seinen Akolythen töten möchte. Er entscheidet sich für den Kultisten, und das Schmerzresultat wird dem Sternengezücht zugewiesen (das zweite Schmerzresultat, das Lincoln gewürfelt hat, wird ignoriert, da es keine Einheiten gibt, denen man es zuweisen könnte).



Da dem Sternengezücht nur 1 Todes- und 1 Schmerzresultat zugewiesen wurde, muss er sich nur aus der Zone zurückziehen (aufgrund von *Regeneration*).

Komplexes Kampfbeispiel 6



Bruce hat nur Nyarlathotep und eröffnet einen Kampf gegen Bill, der über den König in Gelb und einen Untoten verfügt.



Bill hat keinen Kampfwert und Bruce erzielt 1 Schmerzresultat. Bill weist den Schmerz seinen Untoten zu und verhindert so, dass Bruce einen Vorteil dafür erlangt, einem Großen Alten Schmerz zugefügt zu haben (durch *Sendbote*). Doch die Schwarze Ziege ist im Spiel und schickt mittels *Nekrophagie* einen Ghoul in die Zone, wodurch beide Seiten ein weiteres Schmerzresultat erleiden.



Nyarlathotep erleidet 1 Schmerzresultat, doch der König in Gelb erleidet ebenfalls 1 Schmerzresultat, wodurch Nyarlathoteps Fähigkeit *Sendbote* ausgelöst wird. Bruce entscheidet sich dafür, 2 Ältere Zeichen zu erhalten und kann dank *Wahnsinn* entscheiden, wohin sich der König, der Untote und Nyarlathotep zurückziehen müssen.

Komplexes Kampfbeispiel 7



Arthur hat Gobogeg, 3 Spinnen von Leng und 1 Formloses Gezücht und eröffnet einen Kampf gegen Alice, die 6 Akolythen und 1 Gug hat.



Es werden keine Vorkampffähigkeiten eingesetzt. Arthur würfelt 2 Tode und 2 Schmerzen. Alice würfelt 1 Schmerz. Alice weist die 2 Tode und 2 Schmerzen ihren Kultisten zu. Arthur weist den Schmerz seinem Gobogeg zu.



Da Gobogeg von Schmerz betroffen ist, führt seine Fähigkeit *Totenklage* dazu, dass alle Einheiten auf beiden Seiten, denen kein Resultat zugewiesen wurde, von Schmerz betroffen sind. Alices 2 verbleibende Akolythen und ihr Gug erhalten ein Schmerzresultat (also insgesamt 5).



Arthur nutzt die Fähigkeit *Blutausch* seiner Spinnen von Leng, um 4 dieser Schmerzresultate in 2 Todesresultate umzuwandeln. (Dabei wird die Fähigkeit zweimal eingesetzt, aber er kann dies einmal für jede Spinne tun.) Alice weist die 2 Todesresultate zwei ihrer Akolythen zu, und sie muss jetzt nur noch 1 Schmerzresultat zuweisen (da 4 davon ja verbraucht wurden). Sie weist das Schmerzresultat einem Akolythen zu. Ihrem letzten Akolythen und dem Gug sind keine Resultate zugewiesen worden. Dennoch wurden 4 ihrer Akolythen getötet. Wenn Arthur den *Blutausch* der Spinnen von Leng vor Gobogegs *Totenklage* eingesetzt hätte, hätte er weniger Schmerzresultate in Todesresultate umwandeln können!



Bis auf den letzten Akolythen und Gug müssen sich alle Einheiten zurückziehen, da sie ein Schmerzresultat erlitten haben.

Komplexes Kampfbeispiel 8



Adam hat 1 Brut des Yog-Sothoth und 1 Ausgeburt und alle 6 Zauberbücher auf seiner Fraktionskarte (wodurch er die Option Unbegrenzter Kampf hat). Dave hat 1 Älteres Wesen. (Greg hat 1 Shantak und Y'gonolac in einer anderen Zone.)



Adam eröffnet den Kampf und erzielt keine Resultate. Dave erzielt 2 Schmerzen. Der Brut von Yog-Sothoth und der Ausgeburt werden 1 Schmerz zugewiesen und sie ziehen sich zurück und verwandeln sich dann aufgrund von *Millionen von Günstlingen* in 4 Mutanten und 1 neue Brut des Yog-Sothoth. Sie ziehen sich in eine Zone zurück, in der sich Gregs Shantak und Y'gonolac aufhalten.



Da Adam über Unbegrenzten Kampf verfügt, entscheidet er sich dazu, 1 Macht aufzuwenden, um erneut gegen Greg zu kämpfen.



Adam erzielt 1 Tod. Greg erzielt ebenfalls 1 Tod. Adam weist den Tod einem Mutanten zu und Greg wählt Y'gonolac aus.



Bevor Adam *Millionen von Günstlingen* einsetzen kann, kann Y'gonolac aufgrund seiner Fähigkeit *Körperöffnungen* den getöteten Y'gonolac mit einem überlebenden gegnerischen Monster ersetzen. Greg wählt die Brut des Yog-Sothoth aus und übergibt Adam Y'gonolacs Loyalitätskarte. Die Reihenfolge findet so statt, weil die Beschreibung von *Millionen von Günstlingen* lautet, dass die Fähigkeit nach allen Schmerzresultaten abgewickelt wird, was zu diesem Zeitpunkt noch nicht der Fall ist. *Körperöffnungen* erfordert hingegen nur das Eintreten von Todesresultaten.



Adams verbleibende 3 Mutanten verwandeln sich zu Ausgeburt. Adam möchte erneut gegen Greg kämpfen. Er hofft darauf, 1 Todesresultat gegen Gregs Shantak und Y'gonolac an ihn zurückzugeben. Dummerweise darf er nicht zweimal in der gleichen Zone kämpfen und muss warten.

Komplexes Kampfbeispiel 9



Alex spielt als Tcho-Tcho und hat Yig, 1 Akolythen und seinen Hohepriester. Er eröffnet einen Kampf gegen Joey, der Wächter des Weges spielt und 2 Ausgeburten und seine einzigartige Hohepriesterin Keziah Mason hat.



Beide Seiten erzielen 1 Tod. Alex weist das Todesresultat seinem Akolythen zu und Joey einer Ausgeburt.



Da Alex' Akolyth über die Fähigkeit *Schlagenbiss* verfügt, erzielt dieser 1 zusätzliches Todesresultat gegen Joey, der es Keziah Mason zuweist.



Jetzt, da Keziah Mason 1 Todesresultat zugewiesen wurde, wird ihre Fähigkeit *Dämonenheldin* ausgelöst, wodurch Alex 2 Todesresultate zugewiesen bekommt.



Da Alex' Hohepriesterin 1 Todesresultat erhält, und er über das Zauberbuch *Märtyrer* verfügt, werden alle anderen Tode gegen die Einheiten Tcho-Tchos in Schmerzen umgewandelt (selbst das bereits zugewiesene Todesresultat gegen Alex' Akolythen, da Märtyrer für alle zugewiesene Tode gilt). Der *Schlagenbiss*, der das zusätzliche Todesresultat bei Joey ausgelöst hat, hat bereits stattgefunden und wird nicht von Keziah Mason entfernt, da es dadurch zu einem Paradoxon kommen würde. Ausgelöste Nachkampffähigkeiten können die Zuweisung von Resultaten verändern, verhindern aber nicht nachträglich, dass andere Nachkampffähigkeiten stattgefunden haben - in diesem Fall eben Yigs *Schlagenbiss*.



Schlussendlich wird Alex' Hohepriesterin getötet, und Yig und sein Akolyth erleiden 1 Schmerzresultat. Eine von Joeyes Ausgeburten und Keziah Mason werden ebenfalls getötet. Die andere Ausgeburt ist die einzige Einheit, die in der Zone verbleibt. (Er verfügt noch nicht über das Zauberbuch *Millionen von Günstlingen*, und sie verwandelt sich daher nicht in eine Brut des Yog-Sothoth.)

SIEG:

DAS SPIEL BEENDEN UND GEWINNEN

Es gibt zwei Möglichkeiten, wie das Spiel enden kann - entweder, indem ein Spieler 30 oder mehr Verdammnis erzielt, oder indem das Ritual der Auslöschung das Feld *Sofortiger Tod* erreicht.

Wenn eine Fraktion 30 Verdammnis auf der Verdammnisleiste erreicht, endet das Spiel. Da sich die Verdammnis meist während der Verdammnisphase erhöht, endet das Spiel meist während dieser Phase. Du solltest daher auf jeden Fall die Verdammnisphase zu Ende spielen, bevor über den Sieger entschieden wird. Ein Spieler könnte allerdings Ältere Zeichen während der Aktionsphase enthüllen und dadurch einen Verdammniswert von 30 oder mehr erreichen. Damit endet das Spiel am Ende des Zuges des aktuellen Spielers, selbst wenn es sich dabei nicht um den Spieler handelt, der die Älteren Zeichen enthüllt hat.

Das Spiel kann auch in der Verdammnisphase enden, wenn der Verdammnisstein das Feld „Sofortiger Tod“ erreicht. Alle Spieler, die während dieser Phase noch nicht die Gelegenheit hatten, ein Ritual der Verdammnis zu vollführen, erhalten noch die Gelegenheit dazu. Am Ende dieser Verdammnisphase endet das Spiel, auch dann wenn noch niemand 30+ Verdammnis erreicht hat.

Unabhängig davon, wie das Ende des Spiels ausgelöst wurde, erhalten alle Spieler noch die Gelegenheit, ihre Älteren Zeichen zu enthüllen, um zusätzliche Verdammnis zu erhalten.

Wenn das Spiel endet, und nachdem alle ihre Älteren Zeichen enthüllt haben, ist der Spieler mit der höchsten Verdammnis UND allen 6 Zauberbüchern auf der Fraktionskarte der Sieger. Wenn der Spieler mit der meisten Verdammnis nicht über 6 Zauberbücher verfügt, dann ist jener Spieler der Sieger, der 6 Zauberbücher und am meisten Verdammnis unter jenen Spielern hat, die ebenfalls über 6 Zauberbücher verfügen.

Wenn zwei oder mehr Spieler am meisten Verdammnis haben und alle 6 Zauberbücher, dann endet das Spiel mit einem Unentschieden. Diese Spieler genießen einen gemeinsamen Sieg!

Wenn das Spiel endet und keiner der Spieler alle 6 Zauberbücher hat, hat die Menschheit gewonnen! Alle Großen Alten, Monster und bösen Kultisten werden von den zusammenbrechenden Toren eingesaugt. (Hurra!) Alle Spieler haben dann gemeinsam verloren.

OMEGA REGEL

DIE ABSOLUTE REGEL

Wir haben uns große Mühe gegeben, alle möglichen Regelfragen abzudecken und das Spiel so zu gestalten, dass es Lovecraft gerecht wird. Doch wir sind auch nur Sterbliche und daher voller Fehler.

Wenn du auf Probleme mit einer Fähigkeit oder einem Zauberbuch stößt, die nicht von unseren gedruckten FAQs oder Online-FAQs abgedeckt werden, sollten die Spieler darüber abstimmen, wie es abgehandelt wird. Der Besitzer des Spiels sollte dabei irgendeinen Bonus bekommen, beispielsweise dass seine Stimme doppelt zählt. Schließlich ist **Cthulhu Wars** dein Spiel. Wenn du derartige Angelegenheiten mit Hausregeln abdecken möchtest, hast du natürlich unseren Segen.

SPIELERTIPPS

ALLGEMEINE TIPPS

Das Spiel kann in zwei große Phasen unterteilt werden - das frühe Spiel und das Endspiel.

Das frühe Spiel

Während der ersten zwei, drei Aktionsphasen sollten die Spieler versuchen, Zauberbücher zu erlangen, eine Machtbasis zu etablieren und eine Armee zu beschwören. Überlege sorgfältig, wann du deinen Großen Alten beschwören möchtest, weil du dadurch vermutlich für den Rest dieser Aktionsphase geschwächt sein wirst. Kämpfen solltest du nur dann, wenn sich eine gute Gelegenheit bietet, beispielsweise um Kontrolle über gegnerische Tore zu erlangen oder Zauberbuchvoraussetzungen zu erfüllen.

Das Endspiel

Das Endspiel beginnt, wenn du deinen Großen Alten auf dem Brett hast und drei bis vier Zauberbücher. Du musst noch immer das eine oder andere Zauberbuch erlangen, doch du kannst dir hin und wieder auch ein Ritual der Auslöschung leisten. Je früher du deine Rituale ausführst, desto billiger sind sie und desto teurer werden die Rituale deiner Gegner. Der Zweck von Kämpfen ändert sich ebenfalls. Du versuchst, die Anzahl der gegnerischen Tore zu reduzieren, damit sie weniger effizient bei Ritualen sind. Wenn einer der Spieler einen großen Vorsprung an Verdammnispunkten erzielt, solltest du die anderen Spieler dazu bringen, mit dir gegen ihn zu arbeiten. Wenn du dieser Spieler bist, solltest du versuchen, derartige Allianzen zu stören.

DEN GROSSEN CTHULHU SPIELEN

Deine Zauberbücher und Fähigkeiten werfen einen düsteren Schatten auf deine Gegner. *Abtauchen*, *Träume* und *Y'ha Nthlei* werfen einen Schatten auf die Karte und behindern deine Gegner.

Im frühen Spiel erlangst du rasch Zauberbücher. Sieh zu, dass Cthulhu in Aktionsphase 2 oder 3 ins Spiel kommt, selbst wenn er dann noch verwundbar gegen Angriffe ist. Du kannst ihn günstig erneut erwecken und ein Älteres Zeichen erhalten. Es ist wesentlich einfacher, deine zwei *Töten/Verschlingen*-Zauberbücher zu erhalten, sobald Cthulhu im Spiel ist.

Im Endspiel verwendest du *Abtauchen*, um Zonen anzugreifen, die kritisch für deine Gegner sind. Mit *Regeneration* oder *Absorbieren* und Cthulhus Fähigkeit *Unsterblichkeit*, kannst du deine Einheiten ohne große Sorgen in den Kampf werfen. Cthulhu wirft nur sechs Würfel, doch ein absorbierender Schoggoth gibt dir Kampfkraft, und Cthulhus Fähigkeit *Verschlingen* ist sogar noch besser als ein gratis Todesresultat.

Absorbieren

Die Fähigkeit macht Schoggothen zu Kampfmaschinen. Du brauchst nur einen Schoggothen im Kampf, solange er „Futter“ hat. Denk daran, dass Kultisten und Tiefe Wesen auch nützlich sind, um Treffer abzufangen. Deswegen solltest du sie vielleicht nicht alle absorbieren.

Devolution

Behalte immer ein Tiefes Wesen im Vorrat, wodurch du gegenüber Gefangennahme immun wirst. Setze einfach sofort *Devolution* bei einem bedrohten Kultisten ein.

Träume

Gegner können es sich nicht erlauben, einen Kultisten allein auf einem Tor zu lassen. Gegen erfahrene Spieler wirst du nicht oft die Gelegenheit haben, *Träume* einzusetzen, aber dennoch beeinflusst das Zauberbuch ihre Spielweise.

Regeneration

Dank dieser Fähigkeit macht das Sternengezücht deine Armee ziemlich immun gegen Schaden und stellt das Gegenstück zu *Absorbieren* dar. Wenn Cthulhu von zwei Sternengezüchten begleitet wird, ist er selbst gegen gegnerische Große Alte gut geschützt.

Cthulhus Fraktion konzentriert sich auf die Zerstörung. Von allen Fraktionen sind deine Einheiten besonders effizient im Kampf. Aber du bist eingeschränkt beim Beschaffen von Älteren Zeichen. Du musst daher deine Kampfstärke einsetzen, um die Basen der anderen zu zerstören und sie daran zu hindern, in Führung zu gehen.

Abtauchen

Ein entscheidendes Zauberbuch im Endspiel. Sobald Cthulhus Armee abtaucht, ist sie sicher vor Angriffen, und andere Spieler reagieren darauf meist recht verzweifelt. Wenn du eine Meereszone angreifst, kannst du nach dem Angriff erneut abtauchen.

Y'ha Nthlei

Dadurch behinderst du deine Gegner ähnlich wie durch *Träume*. Deine Gegner werden weniger dazu neigen, deine Tore in Meereszonen zu erobern und es kümmert dich wenig, wenn sie es doch tun.

Den Großen Cthulhu besiegen

Cthulhu hat sehr starke Einheiten, allerdings nicht viele davon. Jeder Verlust stellt einen Rückschlag für ihn dar. Wenn er sich mit aller Macht auf eine Zone wirft, wird er gewinnen, doch du solltest deine Verluste minimieren, indem du nicht alles auf eine Karte setzt. Cthulhu selbst zu töten ist nicht sehr effektiv, außer du bist das Kriechende Chaos weil du dann durch *Sendbote* zwei Ältere Zeichen erhältst. Andernfalls wird Cthulhu bald wieder bei R'yleh ins Spiel kommen, bereit *abzutauchen* und dir das Leben zur Hölle zu machen.


GROSSER CTHULHU: EPILOG

„Es war gigantisch. Eine Gestalt, riesig wie ein Gebirge, die sich aus dem Meer erhob, umgeben von kleineren Monstrositäten, die auf ihren deformierten Gliedmaßen, Tentakeln und Scheinfüßchen auf uns zu krochen und wabbelten. Als uns die Nachricht erreichte, dass auf den Pazifikinseln nichts mehr sei, verstanden wir zunächst nicht. Wir dachten noch immer in menschlichen Maßstäben. Wir hatten nicht bedacht, dass das gigantische Ding alles gefressen und alles Leben auf den Inseln vernichtet hatte. Und nun hatte es uns erreicht, und es war schon wieder hungrig.“


—David Mendiola



DAS GELBE ZEICHEN SPIELEN



Im frühen Spiel erlangst du Zauberbücher langsamer als andere Fraktionen, aber du solltest dich dennoch auf sie konzentrieren. Erwecke den König in Gelb sehr früh (in der ersten Aktionsphase). Es ist leicht, den König in Gelb nach Nordamerika zu schicken, nachdem du Europa oder Asien entweiht hast, aber manchmal ist es klüger, früh nach Afrika zu gehen und sogar Kultisten mit dem König gefangen zu nehmen oder *Zingaya* zu verbreiten. Viele Spieler ziehen es vor, gleich nach Afrika oder Amerika zu gehen, nachdem sie den König erweckt haben, und sich die Entweihung von Europa und Asien für später aufzusparen.



Der König in Gelb ist trotz seines Mangels an Kampfwert ein wahrer Schrecken. Er bewegt sich mit seiner Leibwache aus Untoten rasch über das Spielbrett, und seine Fähigkeit, mit *Kreischenden Toten* eine zweite Aktion auszuführen, bedeutet, dass er sich in eine gegnerische Zone bewegen kann und sofort *Zingaya* einsetzen, einen Kultisten gefangen nehmen oder Schrei mit einem zusätzlichen Byakhee als zerstörerischen Effekt einsetzen kann. Du gibst nicht viel Macht für das Beschwören von Monstern aus, da die meisten mittels *Entweihung* erschaffen werden und kannst dich daher auf andere Dinge konzentrieren. Denk daran, eine Spur von Monstern zurück zu lassen, damit sie aus deinen *Entweihungen* Macht ziehen können. Selbst wenn sich ein Gegner in die Zone bewegt, um dein Monster auszuschalten, benötigen sie dafür 2 Macht (1 für die Bewegung, 1 für den Kampf). Die Ausschaltung eines einzelnen Monster ist daher keine Tragödie für dich. Und das Monster kommt wieder in den Vorrat und kann mit der nächsten *Entweihung* oder *Zingaya* wieder beschworen werden. Im Endspiel solltest du die verbleibenden Zauberbücher erlangen. Normalerweise hast du wenige Tore. Du musst dich also auf *Drittes Auge* oder deine zwei Großen Alten für das Erlangen von Älteren Zeichen verlassen. Wenn Hastur ins Spiel kommt, kannst du auf *Vergeltung* setzen, um gegnerische Große Alte zu töten. Zu diesem Zeitpunkt solltest du dank *Festschmaus* ordentlich Macht erlangen, die du für Rituale und andere Zwecke einsetzen kannst. Dank Hastur hast du nun zwei Wahlmöglichkeiten für deine Doppelaktionen. Entweder kannst du den König oder Hastur bewegen und dann kannst du noch etwas Nützliches tun. Im Endspiel setzt Hastur meist

Jener-Der-Nicht-Genannt-Werden-Darf ein, um die Zone eines Gegners zu betreten und dann *Schrei der Byakhee*, um eine Leibwache zu erhalten. Dann eröffnet er einen Kampf (oder einen Unbegrenzten Kampf bei sechs Zauberbüchern), um einen Großen Alten auszuschalten.

Du wirst durch seltsame Regeln eingeschränkt und scheinst dein eigenes Spiel zu spielen. Dadurch wirst du jedoch zu einem lebendigen Albtraum für die anderen Spieler. Du lässt eine Spur von versprengten Einheiten auf dem Spielbrett zurück und zwingst die anderen Spieler dazu, eine Menge Zeit und Energie aufzuwenden, um deine Spur zu tilgen. Du hast keine echte Heimatbasis. Du bist ein Nomade und hinterlässt hinter dir eine Spur der Verwüstung. Du erhältst rascher Aktionen und kannst manchmal zwei Dinge im gleichen Zug machen, wodurch du wesentlich flexibler bist, als die anderen. Deine Einheiten sind schwach, aber normalerweise kostenlos und zahlreich, wodurch dir Verluste egal sind. Du kannst zwar nicht heftig austeilern, aber eine Menge einstecken.

Jener-Der-Nicht-Genannt-Werden-Darf

Die grundlegende Funktion besteht darin, einen gegnerischen Großen Alten zu ermorden, doch mit Erfahrung lernt man andere Funktionen kennen. Die zusätzliche Aktion muss nicht von Hastur ausgeführt werden.

Leidenschaft

Kann dich „wiederbeleben“, wenn dir die Macht ausgeht. Behindert außerdem den Gegner. (d.h. sie werden vermutlich eher jemand anderen angreifen, als dir die Macht zu geben).

Die kreischenden Toten

Du wirst diese Zauberbuch OFT einsetzen. Es muss nicht das erste Zauberbuch sein, das du erlangst, aber du solltest nicht zu lange damit warten.

Schrei der Byakhee

Ein flexibles Zauberbuch für Angriff und Verteidigung. Kreische, wenn ein Gegner in eine Zone einfällt oder nach den *Kreischenden Toten* oder nach *Jener-Der-Nicht-Genannt-Werden-Darf*, damit deine Großen Alten Kampfkraft erlangen.

Drittes Auge

Auch nachdem du deine Zauberbücher erlangt hast, bist du dank *Drittes Auge* weiter an *Entweihungen* interessiert. Effektiv erlangst du ein Älteres Zeichen für 2 Macht (1 für die Bewegung und 1 für die Entweihung) und du erlangst eine potenzielle Machtquelle und ein Monster. Der beste Deal im ganzen Spiel!

Zingaya

Das größte Problem an der *Entweihung* besteht darin, genug Einheiten zu erlangen. Mit *Zingaya* erlangst du eine Einheit und der Feind verliert einen Kultisten.

Das Gelbe Zeichen Besiegen

Denk daran, dass die Monster des Gelben Zeichens schwach sind. Da sie auch zahlreich sind, musst du sie mehr als einmal angreifen, um sie aus einer Zone zu vertreiben, aber du musst dabei nicht mit schweren Verlusten rechnen. *Drittes Auge* ist schrecklich, aber dazu müssen beide Großen Alten im Spiel sein und genügend Monster für die *Entweihung*. Daher hast du viele Möglichkeiten, sie aufzuhalten.

Einer der seltsamen Aspekte des Gelben Zeichens besteht darin, dass meist zu viele Kultisten in Europa herum sitzen. Das Zeichen profitiert davon, wenn es ein paar davon früh verliert, damit sie der König irgendwo anders auf der Welt beschwören kann. Wenn du den meisten Schaden anrichten willst, solltest du daher nicht Europa angreifen, sondern den König selbst. Du wirst den König vermutlich nicht töten können, doch es reicht schon aus, seine Zombiarmee zu zerstreuen.

Das Gelbe Zeichen hat eine große Zahl schwacher Basen (in Form von Entweihungsmarkern) überall auf der Karte. Du kannst nicht deine ganze Energie darauf verschwenden, sie anzugreifen. Tue es aber, wenn sich die Gelegenheit ergibt.

Das Gelbe Zeichen wird durch seinen Bedarf, bestimmte Gegenden zu entweihen, eingeschränkt. Wenn du es von Afrika oder den beiden amerikanischen Kontinenten fernhalten kannst, stoppst du seinen Fortschritt. Das ist leichter gesagt als getan, aber jeden Zug, den du das Zeichen aufhalten kannst, wird dafür sorgen, dass es immer verzweifelter agieren wird.

GELBES ZEICHEN: EPILOG

„Ich habe furchtbare Dinge getan. Ich habe Freunde aus Kindheitstagen umgebracht. Eltern. Kinder. Du fragst warum? Der Grund ist ... der Gelbe König. Er hat mir Geheimnisse und Vorzeichen zugeflüstert. Es machte alles Sinn. Aber keine Angst, meine Opfer sind nicht tot geblieben. Sie sind eine Opfergabe für den Namenlosen, und sie folgen ihm wie alle anderen. Damit der Gelbe König seinen Hofstaat hat, während er seine Botschaft verbreitet.“

—David
Mendiola



DAS KRIECHENDE CHAOS SPIELN

Konzentriere dich im frühen Spiel auf deine Sicherheit und den Aufbau deiner Machtbasis. Setze *Flug* ein, um Basen an schwer zugänglichen Orten zu errichten. Dunkeldürre mit *Entführung* halten deine Gegner davon ab, deine Kultisten anzugreifen. Wenn sie es doch tun, müssen sie zumindest mehr als ein Monster schicken. Am Anfang brauchst du Nyarlathotep noch nicht persönlich, und er glänzt ohnehin im Endspiel. Deine schwierigste Zauberbuchvoraussetzung ist meist „Einen Kultisten gefangen nehmen“. Du solltest also jede Gelegenheit dazu nutzen.

Im Endspiel ändert sich alles für dich. Nyarlathotep verfügt jetzt über enorme Fähigkeiten im Kampf (bis zu 12 Würfel), und du solltest den Kampf aktiv suchen. Töte ihre Großen Alten für den Bonus durch *Sendbote*. Du kannst Rituale gefahrloser als andere Spieler ausführen, da du das Machtungleichgewicht durch *Tausend Gestalten* ausgleichen kannst und daher durch sie nicht so verletzlich wirst.

Du kannst Gegner besonders gut dort treffen, wo sie schwach sind. Deswegen werden dich die anderen Spieler vermutlich davon überzeugen wollen, das Spiel „zu retten“, wenn ein Spieler einen Vorsprung gewonnen hat. Ja, rette die Partie, aber sichere dir dafür auch Versprechungen und Tribute. Zum Beispiel: „Bevor ich zuschlage will ich, dass du dein Tor in Südamerika aufgibst!“ Versprechen sind in **Cthulhu Wars** nicht bindend. Du solltest also darauf achten, dass sie erfüllt werden, bevor du selbst zur Tat schreitest.

Entführen

Im frühen Spiel schützt du dadurch Tore vor gegnerischen Monstern. Im Endspiel ist die Fähigkeit nicht so gut, da du Dunkeldürre oft brauchst, um Todesresultate zu absorbieren. Manchmal kann man es mit *Unsichtbarkeit* kombinieren, um ein gutes Monster zu schnappen.

Sendbote der Äußeren Götter

Weniger nützlich, wenn die Großen Alten im Spiel sind, aber immerhin kannst du dadurch deinen kostspieligen Nyarlathotep vor billigen Angriffen schützen. Nutze ein Schmerzresultat, um ihn in eine sichere Zone zurückzuziehen! Das Kriechende Chaos schlägt dort zu, wo die Gegner schwach und angreifbar sind. Andere Fraktionen haben einen rascheren Start und erlangen

Zauberbücher schneller, aber dennoch vollendet das Kriechende Chaos seine Sammlung meist zuerst. Deine Einheiten sind im Kampf nicht sehr mächtig und deine Zauberbücher sind eher defensiv. Du bist gut bei Geplänkeltaktiken und dem allmählichen Schwächen deiner Gegner.

Unsichtbarkeit

Platziere einen unverwundbaren Flugkraken in einer Zone. Auch gut, um lästige Einheiten wie Sternengezüchte auszuschalten.

Wahnsinn

Dein wichtigstes Zauberbuch. Es ist nicht direkt zerstörerisch, doch du kannst die Einheiten deiner Gegner im Verlauf des Spiels quer über die ganze Karte verstreuen, und es erfordert viel Zeit und Energie von ihnen, die Situation wieder unter Kontrolle zu bringen.

Suchen und Zerstören

Dadurch sind deine Tore auf der ganzen Welt vor schwachen bis mittleren Angriffen geschützt, da du jederzeit ein Monster mit zwei Würfeln einsetzen kannst. Auch deine Angriffe sind günstiger, weil sich deine Schrecken gratis anschließen können. Und Nyarlathotep kann sich auf diesem Weg schützen, wenn er überraschend angegriffen wird.



Tausend Gestalten

Früh im Spiel müssen Gegner dadurch einen Machtvorteil aufgeben. Später gibt es dir eine Verstärkung, wenn sie besonders verletzlich sind. Zusammen mit *Sendbote* kannst du einen überraschenden Machtgewinn erlangen, der deine Gegner in Angst und Schrecken versetzen wird.

Das Kriechende Chaos Besiegen

Die Einheiten des Kriechenden Chaos können kleinere Angriffe gut abwehren, sind aber gegen einen großen Ansturm verletzlich. Zieh die Samthandschuhe aus und halte dich an das gute alte Sprichwort: **Klotzen, nicht Kleckern!**

Nyarlahotep ist furchterregend, aber wenn es dir gelingt, ihn zu töten, so stellt das einen schweren Rückschlag dar, und es kann eine ganze Aktionsphase dauern, bis sich das Kriechende Chaos erholt hat. Seine Kultisten haben keine effektive Verteidigung (Cthulhu hat *Devolution*, das Gelbe Zeichen *Leidenschaft* und die Schwarze Ziege *Raserei*).

Es gibt nicht viel, was du gegen seine Machtentzugsfähigkeiten tun kannst. Nimm es wie ein Großer Alter und denk daran, es ist besser, wenn deine eigene Macht reduziert wird, als dass er einen unverdienten Vorsprung bekommt.

KRIECHENDES CHAOS: EPILOG

„Am schlimmsten ist die Unsicherheit. Niemand wagt es aufzublicken. Ich kann mich daran erinnern, dass wir früher die Sonne sehen konnten. Das ist nicht mehr möglich, weil Sie den Himmel verdecken. Niemand will nach oben schauen, und Sie wissen es. Wir leben jeden Tag mit der Gewissheit, dass er unser letzter sein kann. Die einzige Warnung ist das Rauschen eines saugenden Luftzugs, das Geräusch schlagender Flügel oder die flüchtige Berührung von etwas vollkommen Fremdartigen auf der Haut. Und dann war es das für dich. Mit der fortschreitenden Zeit sehe ich immer weniger und weniger Freunde. Wie lange noch, bis ich an der Reihe bin?“

— David Mendiola



DIE SCHWARZE ZIEGE SPIELEN

Viele Spieler machen im frühen Spiel den Fehler sofort zahlreiche Kultisten in die Welt zu schicken, um die Zauberbuchvoraussetzungen „Einheiten in X Zonen haben.“ zu erfüllen. Deine Gegner werden zuschlagen, sobald du schwach bist, weil du zu wenig Macht übrig hast. Baue deine Stellung langsam aus. Wenn du Einheiten in eine Zone bewegst, sollten sie entsprechenden Schutz haben. Setze billige Monster ein, um Zonen zu besetzen, die du nur als Zauberbuchvoraussetzung brauchst und keine Kultisten. Tausend Junge setzt man am besten defensiv ein, wenn der Feind auf eines deiner Tore vorrückt. Setze es ein, um eine Menge Ärger für ihn zu beschwören. Etabliere eine gut gesicherte Zone, wo du Shub-Niggurath gefahrlos beschwören kannst.

Im Endspiel kannst du anderen Spielern dann richtig auf die Nerven gehen. *Ghroth* verlangsamt und schädigt Rivalen. Es kommt oft zu Kämpfen, und du kannst *Nekrophagie* daher mehrmals in einer Aktionsphase einsetzen. *Avatar* stiehlt schwache Gegnerbasen. Teleportiere zu der Stelle und sie müssen jemand in dein Heimatgebiet schicken. Du kannst dann einen Kultisten gefangen nehmen oder wenn das Tor ohnehin bereits verlassen ist, einen eigenen Kultisten rekrutieren, um es zu erobern.

Der Feind wird oft auf dich vorrücken, um diese ganzen störenden Aktionen zu beenden. Du solltest dich also gut verschanzen. Wenn du auf Distanz angreifen willst, hast du *Avatar*. Du hast vermutlich nicht so viele Basen wie andere, mobilere Fraktionen, doch du kannst dies ausgleichen. Selbst mit nur zwei Toren und Shub-Niggurath erlangst du durch *Blutopfer* zwei Ältere Zeichen und vier Verdammnispunkte, wenn du ein Ritual einsetzt.

Raserei

Eignet sich für die Defensive und Offensive. Wenn ein Gegner ein Monster in die Zone bewegt, dann eröffnest du einen Kampf und schickst ihn mit Schmerzen gleich wieder aus der Zone.

Nekrophagie

Setze das Zauberbuch jederzeit ein, da Ghoule billig sind (und mit *Tausend Jungen* sogar gratis). Bei einem kleinen Kampf kannst du so vielleicht die ganze Zone säubern. Dann kann dein Ghoul einen Kultisten rekrutieren und das Tor erobern. Das Herumteleportieren von Ghoulen

auf der ganzen Welt kann dir auch dabei helfen, deine Zauberbuchvoraussetzungen zu erfüllen.

Wie es sich für einen Fruchtbarkeitskult gehört, konzentriert sich die Schwarze Ziege auf Besetzung und Erweiterung, ähnlich wie ein Pilzbefall. Im Gegensatz zu anderen Fraktionen bist du meist geografisch eingeschränkt. Du bist im Kampf nicht sehr gefährlich - ja du hast praktisch keine Kampfzauberbücher außer *Raserei*. Doch du hast viele, billige Einheiten und bist daher sehr widerstandsfähig. Während du dich in deinem Heimatland verschanzt, kannst du den Gegnern aus der Entfernung mit Fähigkeiten auf die Nerven gehen. Das ist deine wahre Stärke.

Blutopfer

Dadurch kannst du in jeder Verdammnisphase ein Älteres Zeichen erlangen. Außerdem kommen dadurch Kultisten in den Vorrat, die du dann rekrutieren kannst, um sie mit *Avatar* oder *Nekrophagie* zum Stehlen von Toren einzusetzen.

Ghroth

Eine komplexe Aktion, die gute Vorbereitung und Timing erfordert, aber die Mühe wert ist. Manche Spieler setzen *Ghroth* als zentrale Strategie ein. Manche bewahren sie sich für spezielle Momente auf. Beide Techniken sind effektiv.

Rotes Zeichen

Kann dir mehr grundlegende Macht geben, als den anderen Fraktionen. Außerdem können Einheiten, die Tore kontrollieren, nicht gefangen genommen werden. Wenn du ein Dunkles Junges mit dem *Roten Zeichen* beschwörst, kannst du es direkt auf dem Tor platzieren und den Kultisten ersetzen, der es beschworen hat.

Die Tausend Jungen

Die Anwendung ist offensichtlich, doch es gibt subtile Details. Du kannst beispielsweise einen einzelnen Ghoul für 0 Macht beschwören und damit Zeit schinden, um zu sehen, was die anderen Spieler tun. Es ist auch demoralisierend, wenn ein Gegner einen großen Angriff startet und drei oder vier deiner Einheiten zerstört, nur um zu sehen, wie du sie für lächerliche Kosten wieder zurückholst.

Die Schwarze Ziege Besiegen

Es ist schwer, die Schwarze Ziege zu zerstören, wenn sie sich eingegraben hat. Am Anfang ist sie jedoch leicht zu bezwingen, da ihre offensiven Möglichkeiten begrenzt sind. Die Monster sind schwach und haben andere Aufgaben, außer zu kämpfen. Die Hauptwerkzeuge zur Eroberung der Ziege sind *Avatar* und *Nekrophagie*, und beide Taktiken bedeuten, dass sie im Zielgebiet anfänglich schwach ist. Treibe sie sofort zurück!

Wenn sich die Schwarze Ziege festgesetzt hat, ist sie schwer aufzuhalten, da sie zusätzliche Macht durch *Rotes Zeichen* und zusätzliche Ältere Zeichen durch *Blutopfer* bekommt. Irgendwann wirst du eine ihrer Hochburgen zerstören müssen. Glücklicherweise ist dies allen drei anderen Fraktionen mit der Unterstützung ihrer Großen Alten möglich. Mach nicht den Fehler zu versuchen, die Schwarze Ziege vollständig zu zerstören. Du wirst nur scheitern, und andere Gegner werden die Gelegenheit nutzen, um nach vorne zu preschen! Denk daran: Versuche nicht die Infektion durch die Schwarze Ziege zu tilgen, du musst sie nur eindämmen.

SCHWARZE ZIEGE: EPILOG

„Du findest heutzutage keine Rube mehr. Wir können uns nirgendwo mehr einfach hinlegen. Unsere Straßen sind von Bestien überrannt, die aufgespaltenen Hufen und mit dem Grinsen von Schakalen herumspringen. Im Himmel sieht es nicht besser aus; er ist voll mit fliegenden Abscheulichkeiten, von denen Pilzfäden herabtriefen. Man sagt, sie holen sich unsere Gehirne. Ich weiß nicht, was sie damit anstellen. Essen sie es? Angeblich nicht. Es ist viel schlimmer. Aber was auch immer du machst, geh bloß nicht in die neu entstandenen Wälder. Dort wirst du auf Sie treffen, riesige Schrecken, die nur aus Mäulern und Tentakeln bestehen. Und in ihrer Mitte steht das Wesen, das sie erschaffen hat. Nein, mein Freund, halt dich bloß von den Wäldern fern.“



—David Mendiola

REGELN FÜR ZWEI SPIELER

Damit man **Cthulhu Wars** mit zwei Spielern spielen kann, muss man eine Menge Änderungen vornehmen. Du und dein Gegner sollten mit den normalen Regeln vertraut sein. Man benötigt für eine Partie mit zwei Spielern allerdings keine zusätzlichen Komponenten oder Erweiterungen.

AUFSTELLUNG FÜR ZWEI SPIELER

- ★ Benutze die 3-Spieler-Seite der Karte.
- ★ Benutze die Verdammnisleiste für 4 Spieler.
- ★ Nimm einen nicht genutzten Fraktionsmarker und platziere ihn auf Feld 0 auf der Verdammnisleiste. Dieser Marker wird als Verfallsmarker bezeichnet.
- ★ Die meisten Erweiterungen können benutzt werden. Dank der Vielzahl von Möglichkeiten in **Cthulhu Wars** ist es allerdings wahrscheinlich, dass bestimmte Kombinationen in einer 2 Spieler-Partie nicht ausgewogen sind. Bedenke dies bitte bei der Auswahl!

ÄNDERUNGEN FÜR EINE ZWEI-SPIELER-PARTIE

Allgemeine Regeln

Wenn eine Einheit eliminiert oder getötet wird, erlangt der gegnerische Spieler so viel Verdammnis *wie die Machtkosten der Einheit betragen!* Wenn eine Einheit durch eine andere ersetzt wird, erlangt der Gegner keine Verdammnis.

- ★ **Beispiel 1:** Die Schwarze Ziege eliminiert 2 Kultisten für eine Zauberbuchvoraussetzung. Der Gegner erlangt 2 Verdammnis.
- ★ **Beispiel 2:** Ein Schoggoth absorbiert einen Kultisten für den Kampf. Der Gegner erlangt 1 Verdammnis.
- ★ **Beispiel 3:** Wenn der Wächter des Weges ein Gezücht mit Yog-Sothoth ersetzt oder eines seiner Monster mit *Millionen von Günstlingen* ersetzt, dann erhält der Gegner keine Verdammnis.
- ★ **Beispiel 4:** Cthulhu setzt *Devolution* ein, um aus einem Akolythen ein Tiefes Wesen zu machen. Der Gegner erlangt keine Verdammnis.

Manche Einheiten haben unterschiedliche Machtkosten. In diesem Fall errechnet man den Durchschnitt dieser Machtkosten, *egal, ob sie mit dem höheren Wert ins Spiel gekommen ist oder nicht* Das Gesamtergebnis wird immer aufgerundet.

- ★ **Beispiel 1:** Cthulhus Machtkosten sind $10/4$. Wenn man ihn tötet, erhält man daher 7 Verdammnis.
- ★ **Beispiel 2:** Die Einheiten der Schwarzen Ziege können aufgrund von *Die Tausend Jungen* um 1 Macht weniger kosten. Deswegen haben Ghoule durchschnittliche Machtkosten von $1+0 / 2 = 0,5$. Da aufgerundet wird, erhält der Gegner 1 Verdammnis, wenn sie sterben. Dies gilt auch für die anderen Einheiten der Schwarzen Ziege. Aufgrund des Aufrundens erhält der Gegner daher Verdammnis in Höhe ihrer Grundkosten.
- ★ **Beispiel 3:** Die Gnoph-Keh des Windschreiters haben Machtkosten von $4/3/2/1$, was einen Durchschnittswert von 2,5 ergibt. Daher ist ein Gnoph-Keh für den Gegner 3 Verdammnis wert.

Einheiten, die dem Tod aufgrund von Fähigkeiten oder Zauberbüchern entgehen konnten, geben dem Gegner, der sie „getötet“ hat, halb so viel Verdammnis (aufgerundet) wie üblich.

- ★ **Beispiel 1:** Wenn Rhan-Tegoth *Ewigkeit* einsetzt, um dem Tod zu entgehen, dann erhält der Gegner 3 Verdammnis.
- ★ **Beispiel 2:** Wenn Nyarlathotep dem Tod durch *Sendbote der Äußeren Götter* entgeht, dann erhält der Gegner 5 Verdammnis.
- ★ **Beispiel 3:** Wenn ein Sternengezücht regeneriert, erhält der Gegner 2 Verdammnis (die Hälfte der Kosten von 3).

Aktionsphase

Im Folgenden findest du alle Anpassungen:

Zu Beginn deines Zuges

Bevor du deinen Zug ausführst, musst du so viel Macht bezahlen, wie der Verfallsmarker auf der Verdammnisleiste anzeigt. Der Marker beginnt auf Position 0 und wandert weiter die Leiste hoch, wenn dem anderen Spieler die Macht ausgeht. Effektiv wirst du dafür bestraft, mehrere Aktionen hintereinander auszuführen.

Unbegrenzter Kampf

Wenn du den Unbegrenzten Kampf erlangst (weil du 6 Zauberbücher auf deiner Fraktionskarte hast), dann erlangt der andere Spieler die Fähigkeit Unbegrenzter Kampf ebenfalls.

Macht absichtlich auf 0 reduzieren

Du kannst deine Macht nicht absichtlich auf 0 reduzieren, wenn du mehr als 1 Macht hast. Du musst eine Aktion ausführen, wenn du am Zug bist.

Wenn dir die Macht ausgeht

Wenn dir die Macht ausgeht (oder wenn du der Windschreiter bist und im *Tiefschlaf* bist), dann schiebst du den Verfallsmarker um 1 Feld weiter, wenn du am Zug wärst und eine Aktion ausführen würdest. Dann ist der andere Spieler am Zug.

Beispiel: Rich hat nur noch 1 Macht, während Frank 10 hat. Rich entscheidet sich dazu, einen Kultisten zu rekrutieren und hat jetzt 0 Macht. Frank ist am Zug und bewegt 1 Einheit. Frank hat jetzt 9 Macht. Rich hat zu Beginn seines Zuges keine Macht mehr und schiebt den Verfallsmarker auf Feld 1. Frank bezahlt 1 Macht für den Verfall und führt eine weitere Aktion aus (er eröffnet einen Kampf für 1 Macht). Frank hat jetzt 7 Macht. Rich hat noch immer keine Macht und schiebt den Verfallsmarker auf Feld 2. Jetzt muss Frank vor seiner nächsten Aktion schon 2 Macht für den Verfallsmarker bezahlen. Er rekrutiert einen Kultisten für 1 Macht. Frank hat jetzt nur noch 4 Macht. Rich verschiebt den Verfallsmarker auf Feld 3. Frank bezahlt 3 Macht für den Verfall und hat für seine letzte Aktion in diesem Zug nur noch 1 Macht übrig.

Machtphase

- ★ Schieb den Verfallsmarker wieder auf Feld 0 zurück.
- ★ Jeder Spieler erlangt gemäß den normalen Regeln Macht.

Startspielerphase

- ★ Unverändert

Verdammnisphase

- ★ Man erlangt keine Verdammnis für das Kontrollieren von Toren.
- ★ Das Ritual der Auslöschung produziert noch immer Verdammnis gemäß der Anzahl der kontrollierten Tore, und du erhältst dafür ein Älteres Zeichen je Großen Alten deiner Fraktion im Spiel.

WEITERE ANPASSUNGEN

Einige der normalen Regeln und Zauberbücher aus **Cthulhu Wars** müssen für eine 2-Spieler-Partie angepasst werden.

- ★ Wenn du für *Ghroth*, *Tausend Gestalten* und *Schreckensfluch von Azathoth* würfelst, werden die Effekte halbiert (aufgerundet).
 - Beispiel 1:** Wenn du eine 1-2 für *Tausend Gestalten* würfelst, erlangst du nur 1 Macht. Wenn du eine 5-6 würfelst, erlangst du 3 Macht.
 - Beispiel 2:** *Ghroth* eliminiert 1 Kultisten bei einem Wurf von 1-2 und 2 Kultisten bei einem Wurf von 3-4 (wenn die Schwarze Ziege 3 Fungi vom Yuggoth in 4 Zonen hat).
 - Beispiel 3:** Beim *Schreckensfluch von Azathoth* wird nicht das Resultat sondern die Anzahl der Würfel halbiert. Wenn der Wächter des Weges drei relevante Monster im Spiel hat, wirft er 2 Würfel (statt 3).
- ★ Die Voraussetzung des Zauberbuchs *Tor* vom Wächter des Weges wird von 12 Tore auf 10 Tore reduziert (wie auf der Fraktionskarte erwähnt).
- ★ Yog-Sothoths Kampfwert ist immer 4.

TIPPS UND TRICKS

Die Beeinträchtigung durch den Verfallsmarker ist groß und verändert den Spielfluss dramatisch. Strategien fürs frühe Spiel, die normalerweise in **Cthulhu Wars** funktionieren, sind in einer Zwei-Spieler-Partie vielleicht nicht mehr effektiv. Doch es wurden schon viele neue interessante Strategien entdeckt, und das Spiel ist gleich spannend, vielschichtig und verrückt wie in einer Mehrspielerpartie. Viel Spaß dabei, diese herauszufinden!

Es ist noch wesentlich wichtiger, deinen Großen Alten am Leben zu halten, da sein Tod dem Gegner eine Menge Verdammnis gibt. Manche Zauberbücher sind wichtiger - *Ghroth* wird beispielsweise zu einer der mächtigsten Waffen der Schwarzen Ziege.

Es ist nun auch eine wichtige Entscheidung, wann man Fähigkeiten NICHT einsetzt. Das Gelbe Zeichen möchte vielleicht nicht immer zusätzliche Macht durch *Leidenschaft* erhalten, da dies nicht immer von Vorteil ist.

Wir würden nicht empfehlen, Bokrug, Diener der Äußeren Götter, die Dhole und die Karte Bibliothek von Celaeno in einer Zwei-Spieler-Partie zu benutzen. Aber es ist dein Spiel und du kannst damit machen was du willst.



WEITERE FRAKTIONEN

Neue Fraktionen können den Spielablauf von **Cthulhu Wars** drastisch verändern. Auf der Spielkarte des Grundspiels kannst du mit einer dieser Fraktionen als fünfte Fraktion spielen (oder mit allen auf der Kartenerweiterung für 6-8 Spieler), oder du ersetzt einige oder alle Fraktionen des Grundspiels mit neuen Fraktionen. Jede Kombination ist interessant und unterschiedlich. Über mehrere Jahre hinweg wurden die Möglichkeiten in vielen Spieltests mit großer Sorgfalt ausbalanciert und angepasst.



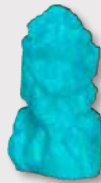


FRAKTIONSMARKER

DIE URALTEN KOMponenten



VERDAMNISSTEUERSTEIN



MACHTSPIELSTEIN



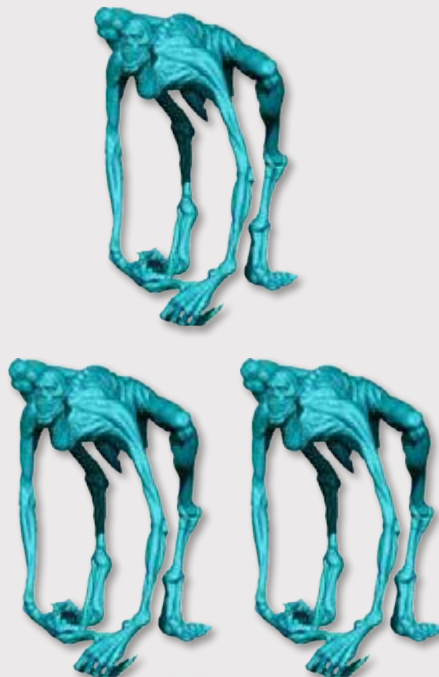
6 KULTISTEN (AKOLYTHEN)



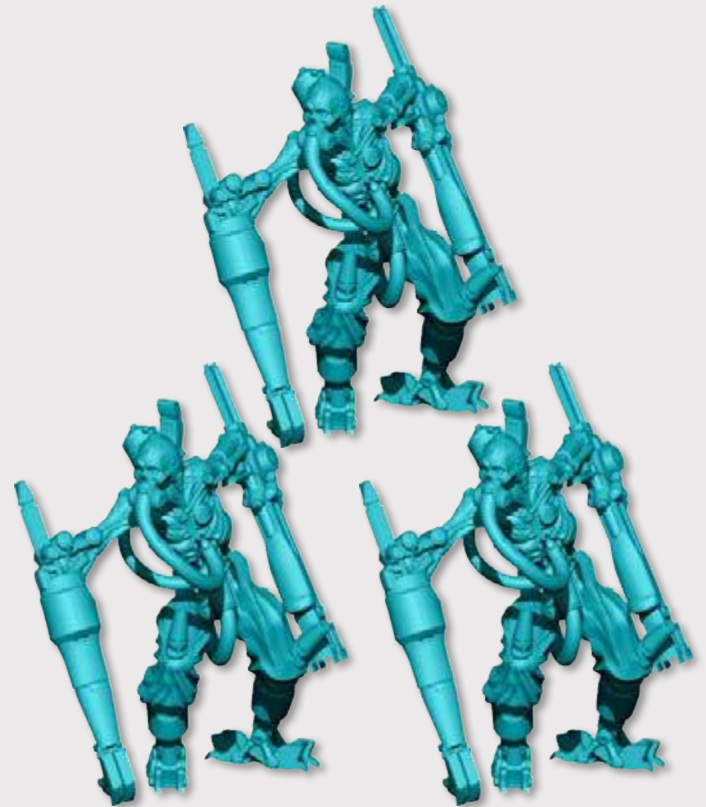
FRAKTIONSKARTE



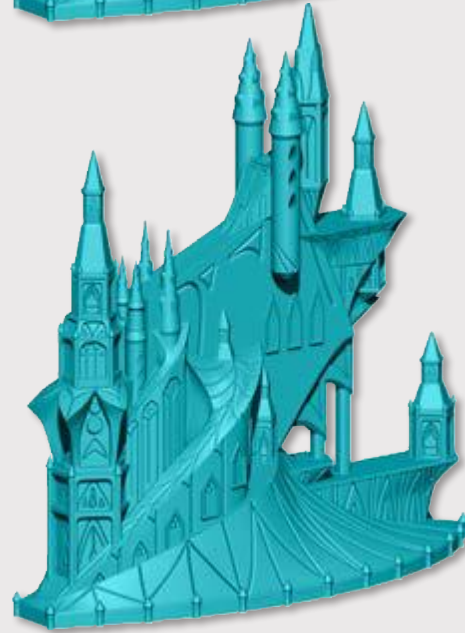
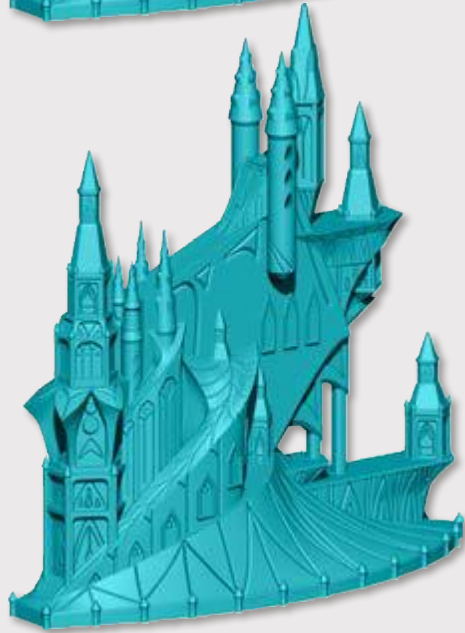
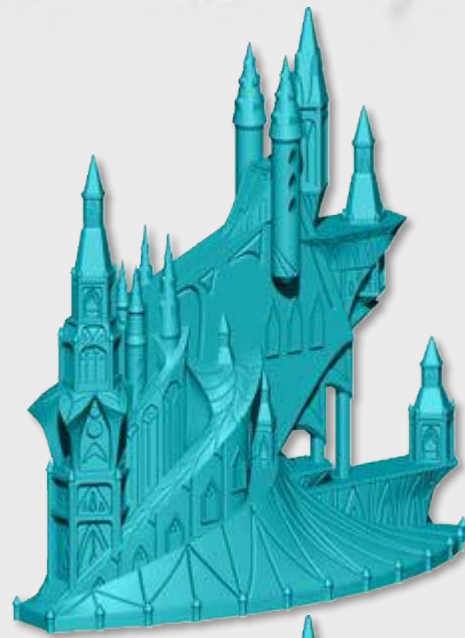
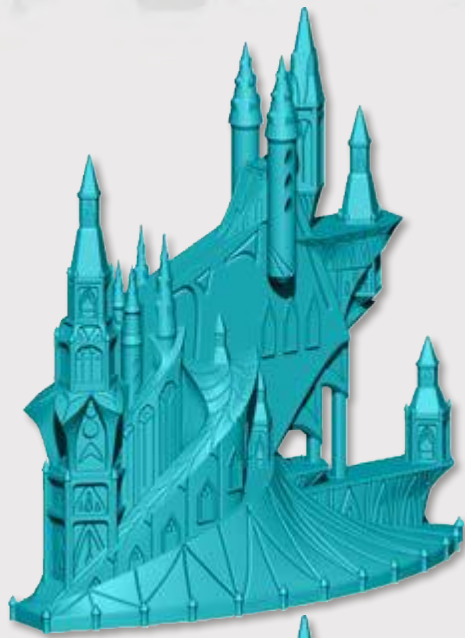
6 ZAUBERBÜCHER



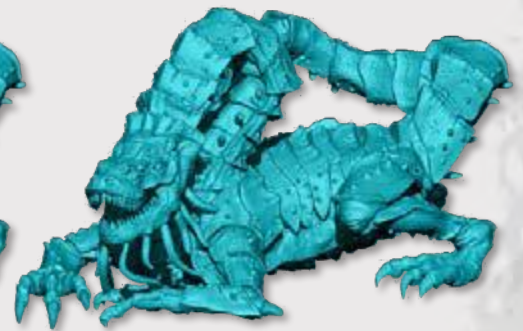
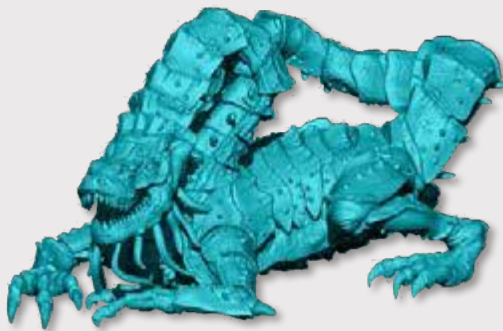
3 NICHT-MENSCHEN



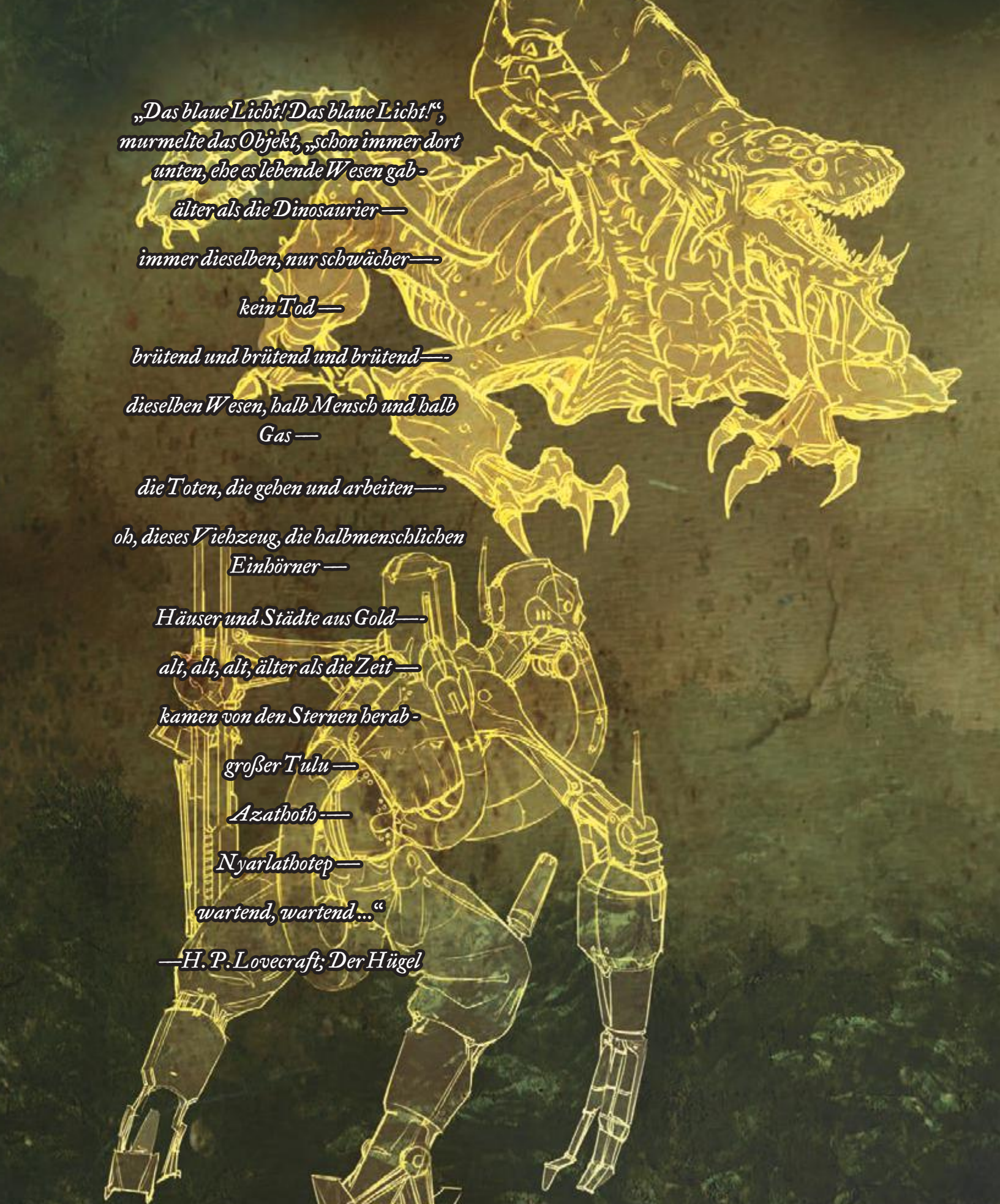
3 REANIMIERTE



4 KATHEDRALEN



3 YOTHANER



*„Das blaue Licht! Das blaue Licht!“,
murmelte das Objekt, „schon immer dort
unten, ehe es lebende Wesen gab -*

älter als die Dinosaurier —

immer dieselben, nur schwächer —

kein Tod —

brütend und brütend und brütend —

*dieselben Wesen, halb Mensch und halb
Gas —*

die Toten, die gehen und arbeiten —

*oh, dieses Viehzeug, die halbmenschlichen
Einhörner —*

Häuser und Städte aus Gold —

alt, alt, alt, älter als die Zeit —

kamen von den Sternen herab -

großer Tulu —

Azathoth —

Nyarlatotep —

wartend, wartend...“

—H. P. Lovecraft; Der Hügel

AUFBAU







Die Uralten haben keine Glyphe auf der Karte. Stattdessen werden sie in einer beliebigen Zone aufgestellt, die keine andere Glyphe oder Spielsymbol enthält, es sei denn, sie hat irgendwie mit Bewegung zu tun (du kannst in einer Zone aufstellen, die eine der drei Zauberbuch-Glyphen des Gelben Zeichens enthält, wenn du willst). Das bedeutet, dass sie auf der Karte nicht in der Startzone einer anderen Fraktion anfangen können. Die Uralten werden vor den Fraktionen Tcho-Tcho, Windschreiter und Wächter des Weges aufgestellt.

Hier die Spezialregeln nach Karte:

- ★ Urzeit-Karte - Die Uralten dürfen nicht in einer Zone mit einer Gletscherglyphe aufgestellt werden.
- ★ Traumlande-Karte - Die Uralten dürfen nicht in einer Zone mit einer Zitadelle aufgestellt werden. Sie dürfen aber dort aufgestellt werden, wo sich ein Tunnel befindet.
- ★ Yuggoth-Karte – Die Uralten dürfen nicht im Schleimmeer, der Schleimmeer-Aussicht oder irgendwo auf der Grünen Pyramide oder dem Labor aufgestellt werden, da all diese Bereiche markiert sind.
- ★ Karte Bibliothek von Celaeno – Die Uralten dürfen nicht in einem Spezialsammlungsraum aufgestellt werden (sie dürfen in einer Zone mit Treppen oder Torbögen aufgestellt werden).
- ★ Shaggai-Karte – Die Uralten dürfen nicht in der Zone *Der Wurm, der bei Nacht nagt* aufgestellt werden (aber wer würde das auch wollen?).

DIE KATHEDRALEN

Wenn du mit den Uralten die Aktion Tor erschaffen anwendest, erschaffst du entweder eine Kathedrale ODER ein Tor. Wie bei Toren musst du einen Kultisten in der ausgewählten Zone haben. Eine Kathedrale kann in der gleichen Zone wie ein Tor platziert werden, mit diesen Einschränkungen:

- ★ Nur eine Kathedrale kann in einer Zone platziert werden, die folgendes Symbol enthält: 
- ★ Nur eine Kathedrale kann in einer Zone platziert werden, die folgendes Symbol enthält: 
- ★ Nur eine Kathedrale kann in einer Zone platziert werden, die folgendes Symbol enthält: 
- ★ Nur eine Kathedrale kann in einer Zone platziert werden, die nicht eines der folgenden Symbole enthält:   

Im Gegensatz zu Toren „kontrollierst“ du eine Kathedrale nicht. Sie gehört immer dir, selbst wenn du keine Einheiten in der Zone hast. Sie sind keine Einheiten und nehmen nicht an Kämpfen teil.

ALS DIE URALTEN SPIELEN

Die Uralten stellen die dekadenten Menschen dar, die unter der Erde in der Höhle von K'n-Yan leben. Sie spüren das Verderben der Welt an der Oberfläche und sind hervorgekommen, um die Gelegenheit zu ergreifen und Macht zu erlangen. Sie sind die einzige Gruppe, die nicht von einem Großen Alten angeführt wird.

Natürlich musst du dich darauf konzentrieren, Kathedralen zu bauen, musst aber den Bau von Kathedralen mit dem von Toren und dem Entwickeln deiner Armee ins Gleichgewicht bringen. Du brauchst genug Kampfkraft, um Kathedralen platzieren zu können, ohne gestört zu werden. Du wirst ein Monster brauchen, um dein Tor zu beschützen, und so sind *Geistlos* oder *Festival* gute erste Zauberbücher, aber *Aussterben* ist furchterregend. *Unheiliger Boden* kann dich beschützen, wenn deine Feinde früh zu Strategien der Großen Alten greifen.

Bezahle nicht den vollen Preis für Kreaturen, besorge dir immer zuerst ihr Zauberbuch, auch wenn das Nachteile zu haben scheint. Auf lange Sicht kommst du besser weg.

Weil du keine Großen Alten hast, sparst du dir früh im Spiel viel Macht. Dies wird letztlich aufgehoben, weil du 4 - 9 Macht für Kathedralen aufwenden musst, aber dies verteilt sich auf längere Zeit. Im Gegensatz zu anderen Fraktionen verlierst du niemals eine ganze Aktionsphase für ein Erwecken. Und natürlich bringen dir deine unzerstörbaren Kathedralen zusätzliche Macht ein und bezahlen sich so am Ende selbst.

Deine größte Schwäche ist, dass du keine Großen Alten hast, und dass du auf der Karte reisen musst. Deine Strategien müssen dies einbeziehen. Bitte beachte, dass du mit Yothanern mehr Kampfwürfel hast als jeder Große Alte. Du wirst Gelegenheiten haben, dich diplomatisch mit anderen Spielern zu einigen, da sie normalerweise wollen werden, dass du deine Kathedralen in Zonen mit ihren kontrollierten Toren platzierst. Du hast auch die Macht der Nicht-Menschen, die du zu deinem Vorteil nutzen kannst.

Festival

Dieses Zauberbuch gibt dir nicht nur nützliche Monster, sondern erlaubt es dir auch, zu sozialer Manipulation zu greifen. Du kannst diese Autorität missbrauchen, aber vergiss nicht, dass deine Nicht-Menschen nicht wirklich frei sind.

Hirnlos

Reanimierte müssen richtig platziert werden, und sie sind unflexibel. Weil sie so billig sind, lohnt es sich oft, sie anstelle deiner Kultisten zu töten - Reanimierte mit Schmerzen sind, für sich genommen, so gut wie wertlos.

Aussterben

Deine anderen Einheiten sind billig, also beschütze deine Yothaner.

Gottesdienst

Wie bei *Festival* kannst du dies zu deinem Vorteil nutzen und missbrauchen, um deine Kathedralen in Zonen zu bauen, in denen andere Spieler den Gefallen erwidern werden.

Weihe

Nicht notwendig, bis du bereit für das Ritual der Auslöschung bist.

Unheiliger Boden

Ein hervorragendes defensives Zauberbuch fürs mittlere bis späte Spiel, das oft besser als Drohung denn als Waffe dient.

DIE URALTEN BESIEGEN

Du kannst Kathedralen nicht loswerden, aber du musst es nicht einfacher machen, sie zu bauen. Glücklicherweise signalisiert der Spieler der Uralten seine Absichten normalerweise mit einem Kathedralen-Bauteam. Wenn die Uralten beginnen, dir über Nicht-Menschen oder Kathedralen zusätzliche Macht zu verleihen, verwende einen Teil dieser Macht, um deine Gegenmaßnahmen vorzubereiten. Wenn er in eine neue Zone marschiert, ist es oft einfacher, ihn zu vertreiben oder ihn zumindest zu zwingen, Macht für einen Angriff auszugeben, um dich zu vertreiben. Indem du seine Tore angreifst, kannst du verhindern, dass er die Verdammnis bekommt, die er später im Spiel braucht. Er hat erst später im Spiel verlässliche, gute Methoden, um Ältere Zeichen zu erlangen, wenn du also mit Toren mithältst, solltest du in Sachen Verdammnis am Ball bleiben können.



DIE URALTEN: EPILOG

„Einige dachten, dass die Feinde, die wissenschaftlich so fortschrittlich waren, auch sozial fortschrittlich sein müssten. Stattdessen erwiesen sie sich als brutal, blutrünstig, unkontrolliert und barbarisch. Sie betrachten uns als vergnügliches Spielzeug und sie versuchen uns nicht zu beherrschen oder uns Anweisungen zu geben. Wir wissen nicht, was erlaubt oder verboten ist; ein grausamer und sofortiger Tod ist normalerweise der einzige Hinweis darauf, dass einer von uns gegen die Regeln verstoßen hat. Ihre körperlosen Spione fliegen ungehindert zwischen uns und selbst der Tod bietet kein Entkommen. Unsere geliebten Verstorbenen warten, mit ihren verwandelten Leibern, zu schrecklichem neuen Leben erwacht, grimmig an den Straßenecken. Gleichzeitig kann man sich windende, prähistorische Monstren sehen, welche die abscheulichen Zitadellen bewachen, die überall entstanden sind.“

—Sandy Petersen

WÄCHTER DES WEGES

KOMPONENTEN



FRAKTIONSKARTE



3 AUSGEBURTEN



6 ZAUBERBÜCHER



YOG-SOTHOTH



6 KULTISTEN (AKOLYTHEN)



FRAKTIONSMARKER



VERDAMMNISPIELSTEIN



2 BRUTEN VON YOG-SOTHOTH



MACHTSPIELSTEIN



4 MUTANTEN

DEN WÄCHTER DES WEGES SPIELEN

Der Wächter des Weges ist eine sehr ungewöhnliche Fraktion. Sie ist leicht verletzlich, aber ungewöhnlich flexibel. Es ist eine wichtige strategische Entscheidung, wo man mit ihr beginnt. Mehr als bei anderen Fraktionen musst du rasch auf die Aktionen anderer Spieler reagieren. Du hast immer einen effektiven Konter, aber dieser unterscheidet sich von Situation zu Situation.

Achte darauf, dass ein Mutant bei deinen Kultisten bleibt. Wenn jemand die Zone betritt, kannst du einen Kampf beginnen und *Millionen von Günstlingen* nutzen. Dadurch kommt auch ein Kultist in den Vorrat zurück und kann dann mittels *Sie brechen durch* rekrutiert werden.

Obwohl es 10 Macht kostet, um Yog-Sothoth zu erwecken (6 für ihn selbst und 4 für die Brut), kannst du ihn sozusagen in Raten bezahlen. Beschwöre in einem Zug die Brut und Yog-Sothoth im nächsten Zug. Alle anderen müssen ihren Großen Alten auf einmal bezahlen. Denk daran, dass du mit ihm Monster beschwören kannst.

Jenseits von Einem ist im frühen Spiel mächtig. Du stiehlt nicht nur ein Tor, sondern bewegst dich auch über weite Strecken, um Gefahren zu entgehen.

Beschwöre rasch eine Brut von Yog-Sothoth, damit du deinen Großen Alten zum richtigen Zeitpunkt beschwören kannst (meist nachdem bereits zwei oder drei andere auf dem Spielbrett sind). Du wirst das Spiel nicht von Anfang an beherrschen. Du musst Einheiten befördern und den Aufbau der Tore auf dem Spielbrett umgestalten. Die Bewegung ist für dich nicht gerade günstig. Setze daher *Sie brechen durch* und *Jenseits von Einem* ein.

Überwältige deine Gegner mit großen Mengen von Einheiten. Du kannst auch ruhig eine Brut von Yog-Sothoth zu zwei Mutanten „befördern“. Denk daran, dass du mit sechs Zauberbüchern mehr als einen Kampf je Runde eröffnen kannst. Das ist sehr wichtig für dich.

Macht kanalisieren

Offensichtlich ein sehr wichtiger Zauber. Deine Fraktion benötigt oft viel Macht und du solltest ihn zum richtigen Zeitpunkt nutzen.

Aufsteigender Drache

Zum richtigen Zeitpunkt kann der Zauber spielentscheidend sein. Der Einsatz dieses Zauberbuchs ist KEINE Aktion und du kannst es daher auch ohne Macht einsetzen.

Absteigender Drache

Hier zahlt es sich nicht aus, auf den perfekten Zeitpunkt zu warten. Nutze die Gunst der Stunde.

Schreckensfluch von Azathoth

Nerve deine Gegner mit dem Tod von oben. Gegnerische Einheiten stehen oft bei Toren und du kannst sie mit dem Schreckensfluch vertreiben, während deine Einheiten zurückbleiben.

Millionen von Günstlingen

Eine wichtige Fähigkeit, die du rasch benötigst.

Sie brechen durch

Dieses Zauberbuch werden deine Gegner am meisten hassen.

Den Wächter des Weges besiegen

Die Monster des Wächter des Weges sind teuer, daher versucht er häufiger, sie zu befördern, als zu beschwören. Wenn du regelmäßig seine Monster töten kannst, dann wird das für ihn zum Verlustgeschäft. Er wird auch dadurch eingeschränkt, dass er Zonen teilen muss, um Zauberbücher zu erlangen. Stell ihm dafür Fallen - Zonen, wo du ihn mit überwältigender Macht kontern kannst.

Setze nicht nur *Millionen von Günstlingen* ein, um große Einheiten ins Spiel zu bekommen. Du kannst sie auch einfach kaufen.



WÄCHTER DES WEGES: EPILOG

„Zuerst dachten wir, es wäre eine Krankheit. Wir haben sogar versucht, sie zu behandeln. Scheinbar zufällig entwickelten die Leute abstoßende Missbildungen. Man konnte diese Leute aber nicht behandeln. Sie wollten auch nicht behandelt werden. Sie schlugen um sich und wurden in ihrer Raserei immer monströser. Gegen Ende fiel Feuer vom Himmel, zerstörte Städte, Ackerland, die gesamte Umwelt. Dann erschien Es. Es war größer, als menschliche Worte beschreiben können, und von jedem Winkel der Erde wahrzunehmen, von jedermann gleichzeitig. Unmöglich? Dieses Wort hat nun keine Bedeutung mehr. Wir tun so, als ob wir noch Hoffnung hätten, dass es uns nicht findet, aber bisher haben wir uns nicht erfolgreich verstecken können. Nein, es ist bloß noch nicht bei allen von uns gewesen.“

—David Mendiola





VERDAMNISPSTEIN

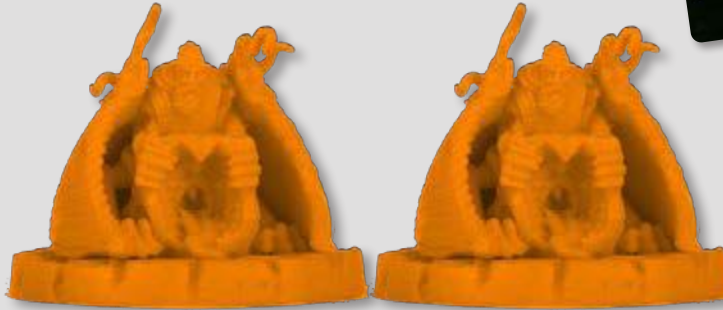
SCHLÄFER KOMponenten



FRAKTIONSKARTE



MACHTSPIELSTEIN



2 HEXER



6 ZAUBERBÜCHER



FRAKTIONSMARKER



4 FORMLOSES GEZÜCHT



TSATHOGGUA



6 SCHLANGENMENSCHEN



6 KULTISTEN (AKOLYTHEN)

DEN SCHLÄFER SPIELEN

Deine Fraktion ist nicht besonders an Kämpfen interessiert. Stattdessen beeinträchtigen deine Einheiten den Gegner außerhalb von Kämpfen. Du erlangst vermutlich nicht die anfängliche Führung, kannst aber rasch tödlich werden.

Im frühen Spiel solltest du deine Machtbasis aufbauen. Beschwöre zuerst günstige Monster in der ersten Aktionsphase, damit du *Tod von Unten* für bessere Monster einsetzen kannst. Vor allem im frühen Spiel ist *Verfluchter Schlaf* sehr nützlich.

Im Endspiel bringen deine vielen Fähigkeiten den Gegnern viel Leid. Wenn Tsathoggua auf der Karte ist, kannst du eine Aktion nach der anderen in *Lethargie* verbringen. Wenn deine Gegner nicht reagieren, wirst du so zum letzten Spieler mit Macht und kannst dank *Graben* mit Tsathoggua billig Monster gefangen nehmen. Obwohl Tsathogguas Kampfwert niedrig ist, kannst du mit ein paar Formlosen Gezüchten Tode erzielen. *Opfer verlangen* schützt dich vor einem Gegenschlag oder lässt den Gegner dafür zahlen. Hast du einen Hexer in der Zone, kannst du mit *Energienexus* und der Bewegungsaktion vor einem Kampf fliehen.

Uralte Hexerei

Zu viele Möglichkeiten, um sie alle zu erläutern. Du könntest beispielsweise Cthulhus Fraktionsfähigkeit kopieren, um einen toten Tsathoggua billig zu ersetzen und ein Älteres Zeichen zu erlangen.

Graben

Unglaublich nützlich! Zusammen mit *Lethargie* kannst du wie verrückt Macht sparen!

Monster gefangen nehmen

Selbst für einen unerfahrenen Spieler liegen die Vorteile auf der Hand.

Verfluchter Schlaf

Sorgt dafür, dass du weniger Platz auf dem Spielbrett benötigst und du kannst den Zauber nutzen, um Tore zu teleportieren. Dann nutze *Verfluchter Schlaf*, um ein neues

Tor von deiner Basis herbeizurufen und rufe eine Torfabrik ins Leben.

Opfer verlangen

Sie werden den Verdammnispunkt gegen Tsathoggua aufwenden, aber abgesehen davon kannst du unbeschadet agieren.

Energienexus

Das Zauberbuch hat ebenfalls so viele Möglichkeiten, dass wir sie hier nicht alle anführen können. Hier zwei Möglichkeiten - nutze *Verfluchter Schlaf*, um ein bedrohtes Tor von der Karte zu bewegen, oder erfülle eine Zauberbuchvoraussetzung und erhalte das Zauberbuch *Opfer verlangen* und setze es gleich im Kampf ein!

Du hast eine Zauberbuchvoraussetzung, die einem anderen Spieler 3 Macht gibt. Nutze dies aus, um deine Gegner dazu zu bringen, dir in die Hand zu spielen.

Den Schläfer besiegen

Der Schläfer ist schwach im Kampf, so lange er nicht mindestens zwei Formlose Gezüchte auf der Karte hat. Nutze seine anfängliche Schwäche aus. Aufgrund von *Opfer verlangen* ist er aber schwer zu töten. Manchmal musst du ihm einfach ein zusätzliches Älteres Zeichen geben. Um ihn niederzuhalten, solltest du ihn zu Aktionen zwingen, die Macht erfordern, um so seine Vorteile später im Zug zu minimieren. Wenn du beispielsweise zwei Formlose Gezüchte tötest, benötigt er sechs Macht, um sie zu ersetzen. Tsathoggua zu töten ist immer sinnvoll. Dann kannst du seine Kultisten außerhalb eines Kampfes mittels *Träume*, *Zingaya* oder indem du sie gefangen nimmst eliminieren, ohne ihm ein Älteres Zeichen zu geben. Er hat meist nicht viele Tore und diese sind oft schlecht bewacht. Deswegen macht es Sinn, seine Tore anzugreifen, auch wenn du ihn nicht töten, sondern nur mit Schmerz vertreiben kannst.

Der Schläfer erhält effektiv zwei oder drei Punkte Gratismacht, indem er mittels *Tod von Unten* ein kostenloses Monster erhält. Das sollte man nicht unterschätzen.



SCHLÄFER: EPILOG

„Das Ende kam unerwartet. Ich bin immer davon ausgegangen, dass es sich um Zombies handeln würde oder Außerirdische oder Kernwaffen. Stattdessen war es dieser Schleim. Es war, als ob die Erde auseinander fällt und dabei schwarzen Teer blutet. Er ließ sich genauso wenig bekämpfen wie ein Ozean. Langsam aber sicher zog der Schleim uns aus unseren Häusern, fort von unseren Familien. Er zog uns in das wartende Maul der fürchterlichen Bestie. Ich kann es immer noch sehen, jedes Mal, wenn ich meine Augen schliesse.“

—David Mendiola





FRAKTIONSKARTE

TCHO-TCHO

KOMPONENTEN



6 ZAUBERBÜCHER

4 GEHIRNZYLINDER-MARKER



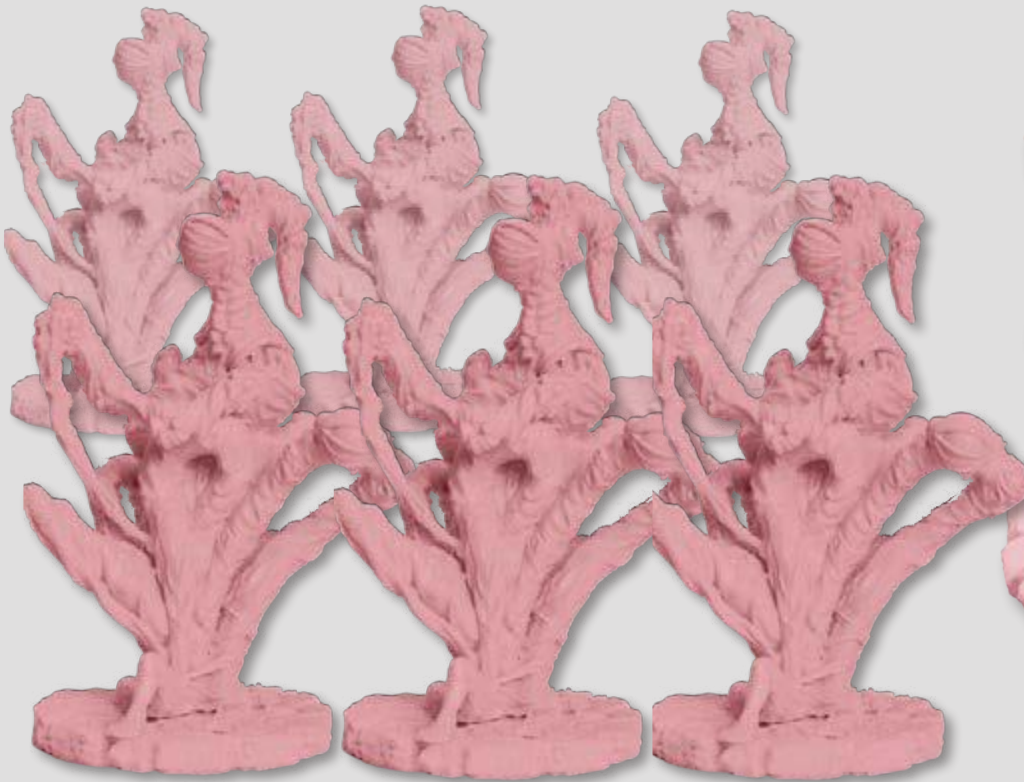
FRAKTIONSMARKER



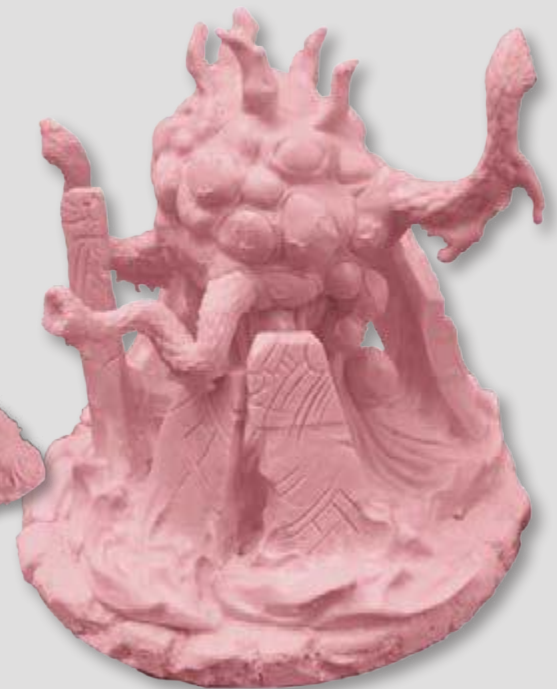
MACHTSPIELSTEIN



VERDAMMNISPIELSTEIN



6 PROTO-SCHOGGOTHEN



UBBO SATHLA



6 KULTISTEN (AKOLYTHEN)



3 HOHEPRIESTER

AUFSTELLUNG

Die Tcho-Tcho haben keine eigene Glyphe auf der Karte. Sie werden nach allen anderen Spielern in einem Gebiet mit einer unbenutzten Fraktionsglyphe aufgestellt. Die Tcho-Tcho können in einer der Startzonen des Windschreiters Aufstellung beziehen. Dann muss der Windschreiter eine andere Startzone wählen. Das ist jedoch keine kluge Idee, da der Windschreiter dann sofort ein Zauberbuch erhält (weil er ein Tor in einer anderen Startzone hat). In einer 8-Spielerpartie ist das zwar unvermeidlich, allerdings bietet dies dem Windschreiter in einer 8-Spielerpartie auch kaum Vorteile.

Wenn du die Erweiterung mit den Hohepriestern verwendest, ersetzt du einen der sechs anfänglichen Akolythen durch einen Hohepriester. (Die Tcho-Tcho beginnen dann mit einem kontrollierten Tor, fünf Akolythen und einem Hohepriester.) Wenn man die Hohepriestererweiterung verwendet, gewinnen die anderen Fraktionen an Stärke. Daher benötigen die Tcho-Tcho dann auch einen kleinen Boost. Außerdem sind sie so im frühen Spiel flexibler. (Der Vorrat der Hohepriester erhöht sich dadurch nicht. Sie haben noch immer nur maximal 3 Hohepriester im Vorrat.) Wenn der Wächter des Weges im Spiel ist, dann platziert man die Fraktionsglyphe in seiner Startzone. (Dies ist für das Zauberbuch *Götzendienst* wichtig.)

Wenn du die Regeln für einzigartige Hohepriester benutzt (www.petersengames.com/downloads), dann können die Tcho-Tcho nur einen derartigen Hohepriester in einem Spiel verwenden. Du musst irgendwie dafür sorgen, dass er sich von den zwei anderen allgemeinen Hohepriestern unterscheidet.

Die Gehirnzylindermarker finden Verwendung, wenn du auf der Karte des Yuggoth spielen willst, oder wenn du eine selbst erfundene Variante spielst, bei der der Labormarker (ebenfalls Yuggoth) verwendet wird.

DIE TCHO-TCHO SPIELEN

Die Tcho-Tcho sind eine spannende neue Fraktion von Menschen. Sie repräsentieren die fortgeschrittenen, aber ethisch völlig verkommenen Tcho-Tcho. Ihr Großer Alter Ubbo-Sathla ist ein Werkzeug und ein Sklave und kein Objekt der Anbetung!

Deine Fraktion muss gut geplant gespielt werden. Willst du mehrere Hohepriester ansammeln oder sie verbrauchen, um sofort Macht zu erlangen? Welche Startzonen willst du als Ziel auswählen? Es ist beinahe unmöglich, alle Zauberbücher vor der vierten Aktionsphase zu erlangen. In welcher Reihenfolge sollst du dich dafür entscheiden? Deine Entscheidungen betreffen nicht nur dich, sondern auch andere Fraktionen, die deiner Aufmerksamkeit entgehen möchten.

Das einzige Zauberbuch, das in deiner ersten Aktionsphase verfügbar ist, hat die Voraussetzung, dass du dein anfängliches Tor entfernst (was nicht sofort empfehlenswert ist). Da du einen Hohepriester benötigst, um Ubbo-Sathla zu erwecken, sollte eine deiner Aktionen immer darin bestehen, einen Hohepriester zu rekrutieren. Dann musst du dich entscheiden, ob du ein Tor erschaffen oder einen weiteren Hohepriester rekrutieren willst. Wenn du einen zusätzlichen Hohepriester hast, könntest du ihn opfern und die zweite Runde mit 12+ Macht beginnen, wodurch du selbst gegenüber Spielern mit zwei Toren im Vorteil sein wirst.

Du bist anfangs schwach, aber die meisten Gegner zögern aufgrund von *Märtyrer* Zonen mit Hohepriester anzugreifen. Wenn sie keine Großen Alten schicken, kannst du die Situation oft mit Proto-Schoggothen in den Griff bekommen.

In der ersten Verdammnisphase nimmst du dir dein erstes Zauberbuch für die Erweckung von Ubbo-Sathla. Wenn du dich gleich für *Hierophanten* entscheidest, erlangst du im Verlauf des Spiels 6 kostenlose Hohepriester.

Im frühen Spiel hast du einen enormen Machtvorteil, da du normalerweise 0 Macht benötigst, um deinen Großen Alten zu erwecken. Du kannst dies offensiv nutzen, um Tore zu bauen oder zu erobern, oder um Einheiten in Startzonen deiner Gegner zu platzieren.

Im Verlauf des Spiels verliert deine Fraktion an Druck und du musst um deine verbleibenden Tore kämpfen. Das ist die Zeit für *Tafel der Götter*. Verbrauche deine Hohepriester und staple Ältere Zeichen bis zur Decke. Die richtige Nutzung und „Wiederverwertung“ von Hohepriestern ist dein Schlüssel zum Sieg.

Achte auf die Rituale der Verdammnis und fahre deine Belohnungen für *Unterwürfigkeit* ein.

Hierophanten

Das sollte in 90% der Fälle dein erstes Zauberbuch sein.

Götzendienst

Nützlich zur Flucht und für den Massenangriff.

Märtyrer

Sehr stark in der Verteidigung. Dennoch nicht immer als erstes Zauberbuch nützlich.

Seelenlos

Ein exzellentes Zauberbuch für die Verteidigung und die archetypische Fähigkeit der Tcho-Tcho.

Tafel der Götter

Im Endspiel nützlich. Dennoch sind die Effekte im Verlauf des Spiels kumulativ. Effektiv kannst du für 3 Macht ein Älteres Zeichen erlangen, und das ist ein verdammt guter Deal.

Terror

Verwandelt die lächerlichen Proto-Schoggothen in wahre Kampfmaschinen.

DIE TCHO-TCHO

BESIEGEN

Die Tcho-Tcho sind zuerst sehr stark, laufen aber dann gegen die Mauer. Wenn du entsprechend gegen sie vorgehst, kannst du verhindern, dass sie sich zu weit ausbreiten. Du weißt ja, wo sie hinwollen - in deine Startzone. Deine Monster können sie effektiv bekämpfen. Selbst nicht sehr kämpferische Fraktionen wie das Gelbe Zeichen oder die Schwarze Ziege können gegen Tcho-Tcho kämpfen. Ubbo-Sathla wird erst ungefähr ab dem 4. Zug gefährlich, und du solltest dich von ihm nicht einschüchtern lassen.

TCHO-TCHO: EPILOG

„Anfangs hielten wir sie für lächerliche Primitive. Unsere offensichtliche technische Überlegenheit und Bildung ließ uns auf sie herabblicken. Sie lebten unter uns nach ihrer uralten Maxime: „Des einen Leid ist des anderen Freud“. Es dauerte einige Zeit, bis wir bemerkten, dass unsere religiösen, wirtschaftlichen und politischen Führer ungewöhnlich häufig an unerklärlichen Tumoren starben, vergiftet wurden oder von fanatischen Mördern umgebracht wurden. Derweil stachelten ihre Handlanger die Heimatlosen und Hoffnungslosen zur Bildung von Mobs an und sie wendeten verdächtig riesige Summen an Geld für die Massenamnestien von Gefangenen auf. Kriminelle Banden terrorisierten die Bevölkerung. Jeder, der sich auf die Straße wagte, riskierte es, ermordet oder entführt zu werden. Wild gewordene Horden drangen in Häuser ein, plünderten und vergewaltigten. Dann kam die nächste Stufe — die Tcho-Tcho traten offen auf und begannen, uns als Opfergabe für ihre abscheulichen Gottheiten zusammenzutreiben. Es ist jetzt klar, dass sie kein Mitgefühl mit dem Rest der Menschheit haben. Unsere so genannte „Überlegenheit“ in den Gebieten Recht, Medizin und Technik erwiesen sich gegenüber der arkanen Wissenschaft, die sie betrieben, als wirkungslos. War auch nur ein einziger von ihnen im Geist jemals menschlich? Sie sind in meinem Hotel. Ich höre Schreie und Schüsse, aber es gibt keine Polizei mehr. Wer schießt denn da? Ich höre Schritte auf dem Flur — nicht alle stammen von Menschen.“

—Sandy Petersen



WINDSCHREITER

KOMPONENTEN



4 GNOPH-KEH



6 ZAUBERBÜCHER



FRAKTIONSKARTE



ITHAQUA



6 KULTISTEN (AKOLYTHEN)



MACHTSPIELSTEIN



VERDAMNISSPIELSTEIN



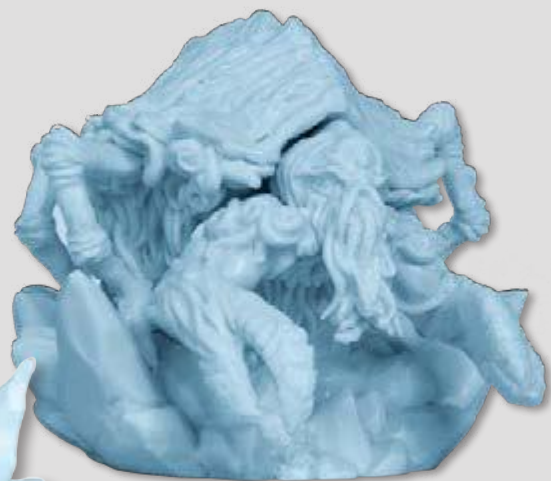
4 WENDIGOS



FRAKTIONSMARKER



EISZEITMARKER



RHAN-TEGOTH

DEN WINDSCHREITER SPIELEN

Als Windschreiter bist du kein Frühaufsteher. Deine Zauberbücher sind im frühen Spiel selten nützlich und du hast bis zum Erwachen von Ithaqua keine guten Bewegungsfähigkeiten. Im Verlauf des Spiels werden deine Einheiten günstiger, dein Stärke steigt dramatisch und du hast mächtige Optionen.

Mach jede zweite Aktionsphase einen *Tiefschlaf*. Wenn du es in jeder Aktionsphase machst, erhältst du keinen Machtvorteil. Rechne es dir einfach aus. Es kann verführerisch sein, mit viel Macht einen Tiefschlaf zu machen und auf eine Superphase zu hoffen, doch dann werden Gegner mit viel Macht zur Gefahr. Wenn andere Spieler ihre Großen Alten im Spiel haben, solltest du mit 2 bis 4 zusätzlicher Macht in jeder zweiten Aktionsphase auf diesem Weg rechnen können.

Gnoph-Kehs sind anfangs teuer, doch du musst anfangen, sie ins Spiel zu bringen, um die Kosten zu reduzieren. Bevor es zu vielen Kämpfen kommt, wirst du den einen oder anderen Wendigo beschwören müssen, doch später bekommst du sie als Nebenprodukt für die Kämpfe von anderen Spielern. *Stahlhart* gestattet es dir, Kultisten mehr oder weniger sicher alleine lassen zu können, doch du musst dich noch immer vor Cthulhus Träumen hüten. Deine Großen Alten sind günstig und nützlich. Denk daran, dass du Rhan-Tegoth ohne Tor an jedem Pol erwecken kannst. Das kann für einen Feind, der sich in Sicherheit gewogen hat, zu einer hässlichen Überraschung werden (vor allem angesichts von Rhan-Tegoths Immunität gegen Verletzungen).

Im Endspiel kannst du Ithaqua gut nutzen und deine Zauberbücher werden wirklich hilfreich sein. Jetzt ist *Eiszeit* besonders nützlich und deine Armee ist groß genug. Du hast eine der wenigen Streitmächte, die sich sogar dem Großen Cthulhu stellen können. Als Windschreiter setzt du auf einen großen Zug, in dem du gigantische Erfolge erzielst, fünf oder sechs Tore kontrollierst und dann deine Macht für ein gigantisches Ritual der Auslöschung in der nächsten Verdammnisphase einsetzt.

Arktischer Wind

Nützlich, um mit deiner unaufhaltsamen Horde zum Sieg zu marschieren.

Berserkerrausch

Setzt du am besten ein, wenn du viele Gnoph-Kehs hast, damit du sie zu geringen Kosten ersetzen kannst.

Herold der Äußeren Götter

Einfach und zuverlässig. In Kombination mit deinem Machtvorteil durch *Tiefschlaf* kannst du jeden Zug in Führung gehen, wenn du dich traust.

Spezialregel für den Windschreiter

Die Fraktion kann zu Spielbeginn nie Startspieler sein!

Kannibalismus

Nimm dieses Zauberbuch so früh wie möglich, damit du anfangen kannst, deine Wendigos aufzubauen. Es dient auch als Schadensschild. Wenn du ein Todesresultat in einem Kampf erzielst, kannst du sofort einen Verlust ersetzen.

Heulen

Nützlich, um einen Bereich zu säubern, ein Tor zu erobern oder den Schutz eines Großen Alten zu schwächen.

Keine Ahnung, was du mit der ganzen Macht vom *Tiefschlaf* anfangen sollst? Gönn dir doch einen Gnoph-Keh!

Eiszeit

Nützlich, um ein verwundbares Tor zu verteidigen oder ein gegnerisches Gebiet als Vorbereitung für eine Invasion zu lähmen.

Windschreiter besiegen

Gegen den Windschreiter musst du rasch die Initiative ergreifen, während er seine Zauberbücher sammelt und Armeen aufbaut. Versuche rasch mit Verdammnispunkten in Führung zu gehen und breite dich aus, damit er dich nicht mit einem Angriff besiegen kann. Je früher du ihm Probleme machst, desto später kommt er wirklich ins Spiel und das ist gut für dich.

Es mag als gute Idee erscheinen, sich eine Polarzone zu sichern, doch vermutlich bekommst du es dort nur mit einem Großen Alten zu tun. Rhan-Tegoth ist ein haariges Problem. Du kannst ihn nicht töten, möchtest ihn aber auch loswerden.

Wie Cthulhu hat der Windschreiter eine fast unzerstörbare Armee, aber eine schwache Peripherie. Im Gegensatz zu Cthulhu benötigt er aber viel Macht und je mehr du ihm verwehrt, desto leichter hast du es gegen ihn.



WINDSCHREITER: EPILOG

„Sie kamen aus dem Norden, mit Fell und Krallen. Wir vertrauten auf unsere Waffen, Geschütze, Panzer und Flugzeuge. Wir schlugen zurück und anfangs hielten wir unsere Stellungen. Nach und nach überwandten sie uns. Sie wurden immer stärker, während unsere Armeen dahinschmolzen. Als der unfassbare Titan erschien, unzerstörbar und gnadenlos, schien alle Hoffnung verloren. Wir flohen und versteckten uns, statt zu kämpfen. Wir hofften, dass wir in Sicherheit wären, dass sie möglicherweise in der kalten Klimazone blieben. Aber dann vernahmen wir es — das Geräusch, das den Winter brachte. Wir hörten sein Heulen.“

— David Mendiola



NEUTRALE MONSTER

Neutrale Monster sind in jeder Hinsicht Monster, außer dass sie anfänglich nicht zu einer Fraktion gehören. Sie verfügen außerdem über eine Fähigkeit (statt einem Zauberbuch, das ihnen eine Fähigkeit gewährt). Sie können mit jeder beliebigen Kombination aus anderen Erweiterungen, auf jeder Karte und in Verbindung mit jeder Fraktion gespielt werden.

Du kannst während der Verdammnisphase die Loyalitätskarte eines Neutralen Monsters erwerben. Es gibt keine Beschränkung dafür, wie viele Loyalitätskarten für Neutrale Monster du insgesamt besitzen kannst. Du darfst aber nur eine Loyalitätskarte je Verdammnisphase erwerben.

Wenn du an der Reihe bist, um ein Ritual der Auslöschung zu vollführen, reduzierst du deine Verdammnis um 2 Punkte. Du kannst zusätzlich das Ritual vollführen, wenn du dies wünschst. Dann wählst du die Loyalitätskarte eines verfügbaren Neutralen Monsters aus und platzierst sie, mit der entsprechenden Figur, neben deiner Fraktionskarte. Oftmals erhältst du zusätzlich ein freies Monster, das sofort aufgestellt werden darf.

Sobald du eine Loyalitätskarte für Neutrale Monster erworben hast, behältst du sie für den Rest des Spiels. Von diesem Zeitpunkt an kannst nur du die Neutralen Monster, die auf dieser Karte stehen, beschwören und kontrollieren.





„Es gab Darstellungen uralter Kriege, in denen die Fast-Menschen von Leng mit den aufgedunsenen purpurnen Spinnen der benachbarten Täler kämpfen.“

—H.P. Lovecraft, Die Traumsuche nach dem Unbekannten Kadath

OBERFLÄCHENMONSTER DER TRAUMLANDE

KOMPONENTEN



4 MONDBESTIEN



2 SHANTAKS



3 LOYALITÄTSKARTEN



3 GNORRI

UNTERIRDISCHE MONSTER DER TRAUMLANDE

KOMPONENTEN



3 LOYALITÄTSKARTEN



2 GUGS



4 GHOSTS



3 SPINNEN
VON LENG

SCHRECKEN

Schrecken sind eine neue Einheitenart, die in etlichen Erweiterungen vorkommen.

Schrecken werden wie Monster beschworen. Der Spieler benötigt dafür ein kontrolliertes Tor. Bezüglich der Gefangennahme von Kultisten funktionieren sie gleich wie Monster – d.h. ein Monster kann Kultisten gegen Schrecken beschützen und umgekehrt. Ein Großer Alter kann Kultisten gefangen nehmen, die von einem Schrecken beschützt werden. Da es sich jedoch um eine eigene Art von Einheit handelt, sind sie gegen Fähigkeiten immun, die speziell auf Monster abzielen.

Du kannst während der Verdammnisphase die Loyalitätskarte eines Schrecken erwerben. Es gibt keine Beschränkung dafür, wie viele Loyalitätskarten für Schrecken du insgesamt besitzen kannst. Du darfst aber nur eine Loyalitätskarte je Verdammnisphase erwerben. Du kannst also nicht in der gleichen Verdammnisphase die Loyalitätskarte eines Neutralen Monsters und eines Schreckens nehmen.

Wenn du an der Reihe bist, um ein Ritual der Auslöschung zu vollführen, reduzierst du deine Verdammnis um 2 Punkte und opferst 2 Macht. Du kannst zusätzlich das Ritual vollführen, wenn du dies wünschst. Dann wählst du die Loyalitätskarte eines verfügbaren Schreckens aus und platzierst sie, mit der entsprechenden Figur, neben deiner Fraktionskarte. Außerdem platzierst du die Spielfigur gemäß den Anweisungen auf der Karte.

Sobald du eine Loyalitätskarte für einen Schrecken erworben hast, behältst du sie für den Rest des Spiels. Von diesem Zeitpunkt an kannst nur du diesen Schrecken beschwören und kontrollieren.

KOSMISCHE SCHRECKEN

KOMPONENTEN



GROSSE RASSE VON YITH



QUACHIL UTtaus



3 LOYALITÄTSKARTEN



DHOLE

DIE WÜRMER VON GHROTH

Die Miniaturen der Würmer von Ghroth findest du nur in der Shaggai-Karten-Erweiterung (siehe Seite 168). Wenn du sie als Schrecken verwenden willst, beziehe dich auf die unten beschriebene Loyalitätskarte. Anmerkung: Würmer von Ghroth können nicht als Schrecken verwendet werden, wenn du auf der Shaggai-Karte spielst.



LOYALITÄTSKARTE

BROWN JENKIN

KOMPONENTEN



BROWN JENKIN



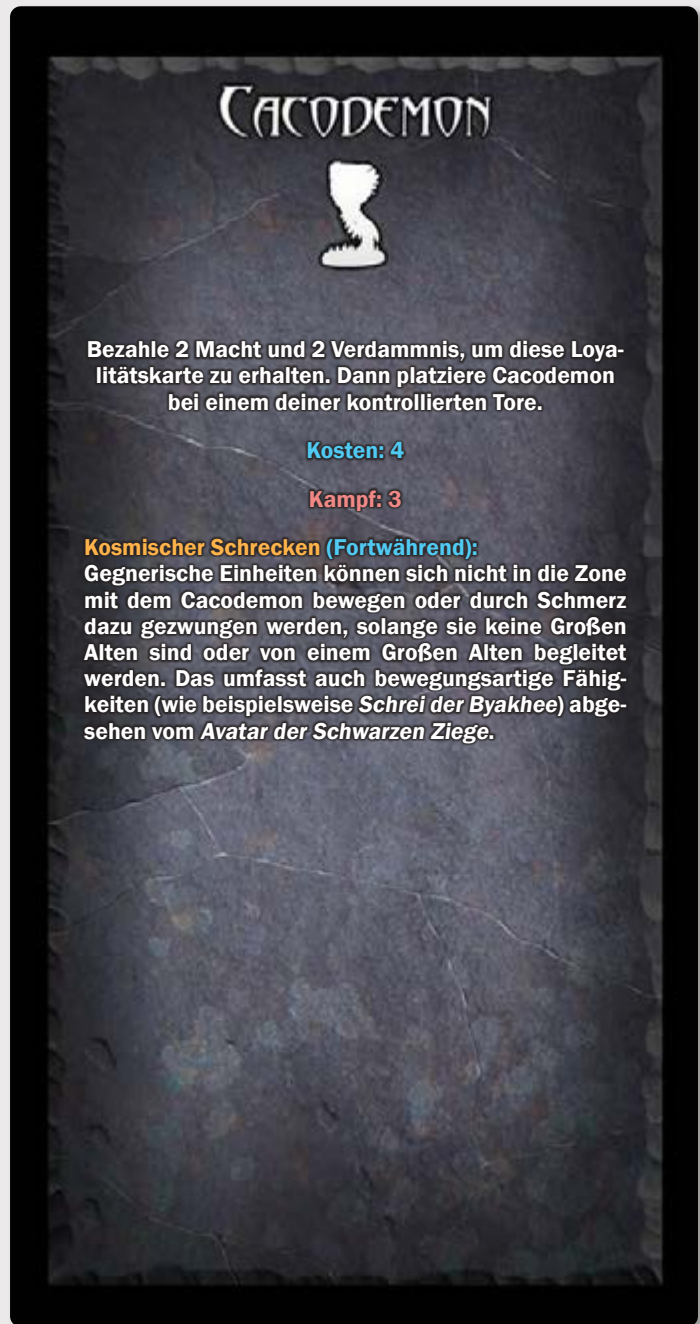
LOYALITÄTSKARTE

CACODEMON

KOMPONENTEN



CACODEMON



LOYALITÄTSKARTE

UNABHÄNGIGE GROSSE ALTE

Unabhängige Große Alte gleichen in vielerlei Hinsicht normalen Großen Alten. Sie verfügen über eine Fähigkeit, sie werden erweckt, um sie ins Spiel zu bringen und sie verfügen über ein Zauberbuch, das auf ihre Loyalitätskarte gelegt wird. Sie sind so mächtig wie die Großen Alten einer Fraktion und können die Fähigkeiten deiner Fraktion enorm verstärken und die Pläne des Gegners durchkreuzen! Da die Inkludierung von Unabhängigen Großen Alten zu vielen neuen und überraschenden Strategien führt, empfehlen wir dir, erst ein paar normale Partien **Cthulhu Wars** zu spielen, bevor du sie verwendest.

Die nachfolgenden Regeln sind für alle Unabhängigen Großen Alten gültig.

ERWECKEN

Nimm die Loyalitätskarte und platziere die Spielfigur auf der Karte. Sie ist unter deiner Kontrolle. Nimm dir auch ihr Zauberbuch und ihre Marker, wenn sie über welche verfügt. Es gibt keine Beschränkung dafür, wie viele Unabhängige Große Alte du kontrollieren kannst. Du kannst einen Unabhängigen einsetzen, um dabei zu helfen, einen anderen Großen Alten zu erwecken, wenn dies nötig ist.

TOD

Wenn dein Unabhängiger Großer Alter getötet wird, gibst du die Loyalitätskarte, die Spielfigur, die nicht verwendeten Marker und das Zauberbuch zurück in den allgemeinen Vorrat. Marker, die bereits auf der Karte sind, bleiben dort. Wenn du dir sein Zauberbuch verdient hast, nimmst du es von der Loyalitätskarte. Es hat keinen Effekt mehr. Wenn dieser Unabhängige Große Alte

erneut erweckt wird (auch vom selben Spieler), muss das Zauberbuch erneut verdient werden.

ZAUBERBUCH

Jeder Unabhängige hat sein eigenes Zauberbuch. Wenn die Voraussetzungen erfüllt werden, kannst du es auf der Loyalitätskarte platzieren und von ihm profitieren, so lange du den Unabhängigen kontrollierst. Das Zauberbuch zählt nicht als eines deiner „Fraktionszauberbücher“ und du kannst es nicht auf deiner Fraktionskarte platzieren. Das Zauberbuch zählt nicht, wenn es darum geht zu ermitteln, ob du die Aktion Unbegrenzter Kampf ausführen kannst und es zählt nicht, um das Spiel zu gewinnen!

VERDAMMNISPHASE

Wenn du ein Ritual der Auslöschung vollführst erhältst du KEINE Älteren Zeichen für Unabhängige Große Alte, die du kontrollierst. In der ursprünglichen Version von **Cthulhu Wars** gab es diese Regel noch nicht. Bei den darauffolgenden Spieletests gewährten auch die Unabhängigen Großen Alten Ältere Zeichen. Dies führte jedoch zu schwerwiegenden Problemen bei der Spielbalance. Aus diesem Grund gewähren NUR Große Alte der eigenen Fraktion Ältere Zeichen, wenn du ein Ritual der Auslöschung ausführst. (Der Große Cthulhu erhält allerdings noch immer ein Älteres Zeichen, wenn er einen beliebigen Großen Alten erweckt.)

Anmerkung: Bei deinem ersten Spiel mit Unabhängigen Großen Alten solltest du höchstens so viele Unabhängige Große Alte verwenden, wie die Anzahl der Spieler minus 1.

GROSSE ALTE SET 1

KOMPONENTEN

5 LOYALTÄTS-KARTEN



12 SCHMUTZMARKER



CTHUGHA



MUTTER HYDRA



5 ZAUBERBÜCHER



CHAUGNAR FAUGN



ABHOTH



YIG

GROSSE ALTE SET 2

KOMPONENTEN



VATER DAGON



GHATANOTHOA



4 ZAUBERBÜCHER



6 NETZMARKER



BOKRUG



ATLACH-NACHA



4 LOYALITÄTSKARTEN

GROSSE ALTE SET 3

KOMPONENTEN



LOYALITÄTSKARTE UND ZAUBERBUCH



GOBOGEG

GROSSE ALTE SET 4

KOMPONENTEN



2 NYOGTHA



TULZSCHA



BYATIS



3 LOYALITÄTSKARTEN

3 ZAUBERBÜCHER

FRAKTION GROSSE ALTE ALS UNABHÄNGIGE

Hierbei handelt es sich um Loyalitätskarten, Zauberbücher und Fähigkeiten, die von Sandy für den Zweck erschaffen wurden, die Großen-Alten-Fraktionen auch als Unabhängige zu verwenden. Wir raten davon ab, einen Großen Alten als Unabhängigen zu verwenden, wenn ein Spieler die Großen Alten als Fraktion spielt.



DER KÖNIG IN GELB



Den König in Gelb erwecken (Kosten 2):

1) Du kontrollierst ein Tor in einer Zone mit deinem Großen Alten.

2) Bezahle 2 Macht und platziere Den König in Gelb in der Zone mit dem Tor.

Kampfwert: 0

Entweihen (Aktion: Kosten 2): Wenn der König in einer Zone ohne Entweihungsmarker ist, wirfst du 1 Würfel. Wenn der Wurf maximalgleich hoch ist wie die Anzahl deiner Einheiten in der Zone (inkl. dem König), platzierst du einen Entweihungsmarker in der Zone. Unabhängig davon, ob die Aktion erfolgreich ist, platzierst du ein Monster oder einen Kultisten mit Kosten von 2 oder weniger in der Zone.

Du platzierst einen Entweihungsmarker in einer Zone mit einem von einem Gegner kontrollierten Tor.

Festschmaus (Machtphase)

Du erlangst +1 Macht für jede Zone, in der sich ein Entweihungsmarker befindet.

HASTUR



Hastur erwecken (Kosten 6):

1) Du kontrollierst ein Tor in einer Zone mit deinem Großen Alten.

2) Bezahle 6 Macht und platziere Hastur in der Zone mit dem Tor.

3) Du erhältst 1 Älteres Zeichen.

Kampfwert: Entspricht den halben aktuellen Kosten eines Rituals der Auslöschung (abgerundet).

Die Sterne stehen falsch (Verdammnisphase): Du erhältst in jeder Verdammnisphase, in der du ein Tor in der Zone mit der Fraktionsglyphe des Gelben Zeichens kontrollierst, 1 Älteres Zeichen. (Dabei sind nicht die 3 Zauberbuchglyphen des Königs in Gelb gemeint, sondern nur die Fraktionsglyphe selbst.)

Als Aktion wählst du einen anderen Spieler und dieser erhält 3 Verdammnispunkte.

Vergeltung (Nachkampfphase)

Wenn Hastur an einem Kampf teilgenommen hat, kannst du entscheiden, wie die Kampfresultate den gegnerischen Einheiten zugewiesen werden. (Du könntest beispielsweise ein Todesresultat einem Großen Alten zuweisen).

DER KÖNIG IN GELB –
LOYALITÄTSKARTE UND ZAUBERBUCH

HASTUR – LOYALITÄTSKARTE UND
ZAUBERBUCH

CTHULHU



Cthulhu erwecken (Kosten 6):

- 1) Du kontrollierst ein Tor in einer Zone mit deinem Großen Alten.
- 2) Bezahle 6 Macht und platziere Cthulhu in der Zone mit dem Tor.
- 3) Du erhältst 1 Älteres Zeichen

Kampfwert: 3

Die Sterne stehen richtig (Verdammnisphase): Du erhältst 1 Älteres Zeichen in jeder Verdammnisphase, in der du ein Tor in der Zone mit Cthulhus Glyphen kontrollierst.

Kontrolliere 3 Tore in
Ozean-/Meereszonen
Oder
4 Tore existieren in
Ozean-/Meereszonen.

Verschlingen (Vorkampfphase)

Der Gegner muss einen seiner Kultisten oder eines seiner Monster aus dem Kampfgebiet auswählen und eliminieren.

CTHULHU – LOYALITÄTSKARTE
UND ZAUBERBUCH

SHUB-NIGGURATH



Shub-Niggurath erwecken (Kosten 4):

- 1) Du kontrollierst ein Tor in einer Zone mit deinem Großen Alten.
- 2) Bezahle 4 Macht und platziere Shub-Niggurath in der Zone mit dem Tor.

Kampfwert: Entspricht der Anzahl deiner kontrollierten Tore.

Fruchtbar (Fortwährend): Wenn du einen Kultisten rekrutierst, kannst du beliebig viele Kultisten im Rahmen der gleichen Aktion rekrutieren. Du kannst sie dabei in einer oder mehreren Zonen platzieren. Bei der Aktion *Monster beschwören* kannst du nach wie vor jeweils nur ein Monster beschwören.

Teile Zonen mit allen gegnerischen
Fraktionen (d.h. du hast jeweils zumindest
eine Einheit in Zonen mit jeder
gegnerischen Fraktion).

Avatar (Aktion: Kosten 1)

Wähle eine Zone und Fraktion. Vertausche die Position von Shub-Niggurath mit der eines Monsters oder Kultisten in der Zone, welches vom Spieler der Ziel-Fraktion ausgewählt wird.

SHUB-NIGGURATH – LOYALITÄTSKARTE
UND ZAUBERBUCH

NYARLATHOTEP



Nyarlathotep erwecken (Kosten 6):

1) Du kontrollierst ein Tor in einer Zone mit deinem Großen Alten.

2) Bezahle **6 Macht** und platziere Nyarlathotep in der Zone mit dem Tor.

Kampfwert: Entspricht der Gesamtzahl aller Zauberbücher deines Gegners (Fraktionszauberbücher wie auch andere).

Chaos (Fortwährend): Nyarlathotep kann sich mit einer Bewegungsaktion 2 Zonen weit bewegen. Er kann dabei über Zonen mit gegnerischen Einheiten fliegen.

Nimm einen gegnerischen Kultisten gefangen.

Sendbote (Nachkampfphase)

Wenn Nyarlathotep an einem Kampf teilnimmt, bei dem einer oder mehrere Große Alte von einem Todes- oder Schmerzresultat betroffen sind, erhältst du halb so viel Macht, wie es erfordert, diese Großen Alten zu erwecken. Je betroffenen gegnerischen Großen Alten kannst du dich auch stattdessen entscheiden, 2 Ältere Zeichen statt Macht zu erhalten.

NYARLATHOTEP – LOYALITÄTSKARTE
UND ZAUBERBUCH

YOG-SOTHOTH



Yog-Sothoth erwecken (Kosten 6):

1) Du kontrollierst ein Tor in einer Zone mit deinem Großen Alten.

2) Bezahle **6 Macht** und platziere Yog-Sothoth in der Zone mit dem Tor.

Kampfwert: Der Kampfwert entspricht der Anzahl aller gegnerischen Großen Alten im Spiel, die zu einer Fraktion gehören (dazu zählen also keine Unabhängigen Großen Alten).

Der Außerdimensionale (Aktion: Kosten 1): Du kannst diese Aktion ausführen, wenn sich Yog-Sothoth in einer Zone mit einem Tor, aber ohne einen gegnerischen Großen Alten aufhält. Du bewegst Yog-Sothoth zu einer beliebigen Zone ohne Tor. Dabei nimmt er das Tor und die kontrollierende Einheit mit sich.

Yog-Sothoth teilt eine Zone mit einem gegnerischen Großen Alten.

Der Schlüssel und das Tor (Fortwährend)

Yog-Sothoth zählt in jeder Hinsicht als Tor, außer dass er nicht von einem Kultisten kontrolliert wird und sich in der gleichen Zone wie ein anderes Tor aufhalten kann.

YOG-SOTHOTH – LOYALITÄTSKARTE
UND ZAUBERBUCH

TSATHOGGUA



Tsathoggua erwecken (Kosten 4):

- 1) Du kontrollierst ein Tor in einer Zone mit deinem Großen Alten.
- 2) Bezahle 4 Macht und platziere Tsathoggua in der Zone mit dem Tor.

Kampfwert: Entspricht der Zahl gegnerischer Großer Alten aus Fraktionen (ohne unabhängige Große Alte).

Angriff von unten (Verdammnisphase): Nimm das Monster mit den niedrigsten Kosten aus dem Vorrat und platziere es in der Zone, die mindestens eine deiner Einheiten enthält. Falls mehrere Einheiten infrage kommen, kannst du selbst bestimmen, welche du ins Spiel bringst.

Wende als Aktion 3 Macht auf und wähle einen gegnerischen Spieler. Dieser erhält 3 Macht.

Lethargie (Aktion: Kosten 0)

Wenn Tsathoggua im Spiel ist und mindestens ein Gegner mehr Macht als du besitzt, kannst du dich dazu entscheiden, nichts zu tun. Dies zählt als Aktion.

TSATHOGGUA – LOYALITÄTSKARTE
UND ZAUBERBUCH

UBBO-SATHLA



Ubbo-Sathla erwecken (Kosten 4):

- 1) Du kontrollierst ein Tor in einer Zone mit deinem Großen Alten.
- 2) Bezahle 4 Macht und platziere Ubbo-Sathla in der Zone mit dem Tor.
- 3) Platziere Ubbo-Sathlas Wachstumsmarker auf dem Feld 0 auf der Verdammnisleiste.

Kampfwert: Entspricht der aktuellen Position des Wachstumsmarkers auf der Verdammnisleiste.

Unterwürfigkeit (Verdammnisphase): Wenn ein Gegner ein Ritual der Auslöschung vollführt, erhält er nach seiner Wahl entweder 1 weniger Verdammnis oder du erhältst 1 Verdammnis.

Als Aktion entfernst du ein kontrolliertes Tor (der kontrollierende Kultist bleibt in der Zone) und schiebst Ubbo-Sathlas Wachstumsmarker um 1W6 Felder nach vorne.

Höllisches Bankett (Verdammnisphase)

Wirf einen Würfel und schiebe Ubbo-Sathlas Wachstumsmarker entsprechend viele Felder vorwärts.

UBBO-SATHLA – LOYALITÄTSKARTE
UND ZAUBERBUCH

RHAN-TEGOTH



Rhan-Tegoth erwecken (Kosten 4):

- 1) Du kontrollierst ein Tor in einer Zone mit deinem Großen Alten.
- 2) Bezahle 4 Macht und platziere Rhan-Tegoth in der Zone mit dem Tor.

Kampfwert: 2

Herold (Verdammnisphase): Du bezahlst niemals mehr als 5 Macht für ein Ritual der Auslöschung, unabhängig davon, wie hoch die tatsächlichen Kosten sind.

Kontrolliere ein Tor in einer Zone mit einer Windschreiterglyphe.

Ewigkeit (Nachkampfphase)

Wenn Rhan-Tegoth ein Todesresultat zugewiesen wurde, kannst du 1 Macht bezahlen, um es in ein Schmerzresultat zu verwandeln.

ITHAQUA



Ithaqua erwecken (Kosten 4):

- 1) Du kontrollierst ein Tor in einer Zone mit deinem Großen Alten.
- 2) Bezahle 4 Macht und platziere Ithaqua in der Zone mit dem Tor.

Kampfwert: 5

Tiefschlaf (Aktion: Kosten 0): Du kannst während dieser restlichen Aktionsphase keine Aktionen mehr ausführen (so als ob du über 0 Macht verfügen würdest). Füge deine aktuelle Macht deiner Macht bei der nächsten Machtphase hinzu.

Tore existieren in beiden Zonen mit einer Windschreiterglyphe.

Stahlhart (Fortwährend)

Deine Kultisten können nicht durch gegnerische Monster oder Schrecken gefangenengenommen werden. Sie sind noch immer gegenüber Großen Alten verletzlich.

RHAN-TEGOTH – LOYALITÄTSKARTE
UND ZAUBERBUCH

ITHAQUA – LOYALITÄTSKARTE
UND ZAUBERBUCH



GRÄSSLICHER CTHULHU

KOMPONENTEN



GRÄSSLICHER CTHULHU



Grässlicher Cthulhu

Grässlicher Cthulhu erwecken (Kosten 6):

- 1) Du kontrollierst ein Tor in einer Zone mit deinem Großen Alten.
- 2) Bezahle 6 Macht und platziere Grässlicher Cthulhu in der Zone mit dem Tor.
- 3) Du erhältst 1 Alteses Zeichen.

Kampf: 3

Herr und Gebieter (Fortwährend): Wenn du einen unabhängigen Großen Alten erweckst (mit Ausnahme von Grässlicher Cthulhu) erhältst du 1 Alteses Zeichen.

Nichtklichsch (Nachkampfphase)

Wenn Grässlicher Cthulhu an einem Kampf beteiligt ist, kannst du jedes Kampfergebnis, das die verstarbten, einen beteiligten Fraktion mit Einheiten in der Zone aufzügen, selbst wenn sie nicht am Kampf teilgenommen hat. Wenn Ergebnisse Fraktionen zugunsten werden, die nicht teilnehmen, kann die Fraktion keine Kampf Fähigkeiten oder Zauberbücher als Reaktion verwenden. Betroffene Fraktionen wählen demnach aus, welche Einheiten die Kampfergebnisse erhalten.

te 3 gegnerische Einheiten in einem Kampf.

LOYALITÄTSKARTE UND ZAUBERBUCH

GRÄSSLICHER AZATHOTH

KOMPONENTEN



GRÄSSLICHER AZATHOTH



LOYALITÄTSKARTE UND
ZAUBERBUCH

NODENS

KOMPONENTEN



NODENS



LOYALITÄTSKARTE UND
ZAUBERBUCH

*„Yog-Sothoth kennt das Tor.
Yog-Sothoth ist das Tor.
Yog-Sothoth ist der Schlüssel und der Wächter des Tores.“*


—H.P. Lovecraft, Das Grauen von Dunwich



DIVERSE ERWEITERUNGEN

Es gibt verschiedene Arten von Erweiterungen, die in diese Kategorie fallen. Manche von ihnen enthalten Unabhängige Große Alte und/oder Neutrale Monster. Manche fügen dem Spiel völlig neue Elemente hinzu oder ersetzen einfach nur Kartonmarker mit aufwendigen Plastikspielsteinen, um das Spielgefühl und Aussehen von **Cthulhu Wars** zu verbessern.





„Außerhalb des geordneten Universums befindet sich die amorphe Fäule schlimmster Unordnung, die blasphemisch im Zentrum aller Ewigkeit brodelte — der unermessliche Dämon Azathoth, dessen Namen keine Lippen laut auszusprechen wagen...“

— H.P. Lovecraft, Die Traumsuche nach dem Unbekannten Kadath

AZATHOTH KOMponentEN



4 NEUTRALE MONSTER-LOYALITÄTSKARTEN



AZATHOTH-LOYALITÄTSKARTE



6 NEUTRALE ZAUBERBÜCHER



3 DIENER DER ÄUSSEREN GÖTTER



3 DIMENSIONSSCHLURFER



AZATHOTH



3 STERNENVAMPIRE



AZATHOTH-MARKER



AZATHOTH ZAUBERBUCH



3 ÄLTERE WESEN

GRUNDLAGEN

Diese Erweiterung enthält keine spielbare Fraktion. Vielmehr findest du darin neutrale Einheiten und Zauberbücher, die allen Spielern zur Verfügung stehen. Die Spieler können Azathoth, seine Monster und Zauberbücher im Spiel verwenden. Ein Spieler könnte beispielsweise das eine neutrale Zauberbuch erlangen und ein anderer Spieler ein anderes. Man kann die Komponenten ganz nach Wahl benutzen. So könnten beispielsweise auch zwei Spieler jeweils eine andere Gruppe von neutralen Monstern befehligen.

AZATHOTH HÖCHSTPERSÖNLICH

Azathoth ist ein Unabhängiger Großer Alter und unterliegt den gleichen Regeln wie alle Unabhängigen Großen Alten, wie auf Seite 84 beschrieben.

NEUTRALE MONSTER

Die 4 Neutralen Monster in dieser Erweiterung unterliegen den gleichen Regeln für Neutrale Monster (siehe Seite 84).

NEUTRALE ZAUBERBÜCHER

Diese Zauberbücher stellen ein einzigartiges neues Spielelement dar. Um eines zu erlangen, nimmst du es einfach statt einem normalen Zauberbuch deiner Fraktion an dich, wenn du eine Zauberbuchvoraussetzung erfüllst.

Beispiel: Die Schwarze Ziege erweckt Shub-Niggurath erstmals in diesem Spiel und erfüllt so eine Zauberbuchvoraussetzung. Statt für eines ihrer eigenen Zauberbücher entscheidet sie sich dafür, die *Mao-Zeremonie* an sich zu nehmen.

Sobald du ein neutrales Zauberbuch an dich genommen hast, steht es keinem anderen Spieler mehr zur Verfügung. Du behältst es bis zum Ende des Spiels (Ausnahme: *Konsequenzen*). Für jedes neutrale Zauberbuch, das du an dich nimmst, hast du auf eines deiner normalen Zauberbücher in diesem Spiel KEINEN Zugriff. Wähle mit Bedacht!

Ein neutrales Zauberbuch zählt als eines deiner 6 Zauberbücher auf der Fraktionskarte bezüglich Unbegrenzten Kampf, dem Sieg und allen anderen Regeln und Fähigkeiten, die sich auf Zauberbücher auf deiner Fraktionskarte beziehen (wie Nyarlathoteps Kampfwert oder die Fähigkeit von Mondbestien).

Denk daran, dass Azathoths Zauberbuch *Nukleares Chaos* KEIN neutrales Zauberbuch ist. Es kann nur von Spielern, die Azathoth kontrollieren, auf seiner Loyalitätskarte platziert werden. Es wird nie auf einer Fraktionskarte platziert.

AZATHOTH: EPILOG

„Alles, was man dir über das Wesen des Universums beigebracht hat, ist eine Lüge. Es gibt keinen göttlichen Plan für die Entstehung der Sternkonstellationen und die Platzierung der Erde im Universum. Genauso wenig stimmen die nüchternen Annahmen der Physiker in Bezug auf den Urknall. Die Wahrheit liegt irgendwo dazwischen, hat aber weder mit dem einen noch dem anderen zu tun. Wenn wohlmeinende Physiker davon sprechen, dass es Zyklen der Expansion des Universums gebe, das dann wieder in sich zusammenfällt, nähern sie sich sogar der Wahrheit. Die Theologen liegen ansatzweise richtig, wenn sie von einem allwissenden und sich um alles kümmernden Gott [oder Göttern] ausgehen, der die Materie geschaffen hat. Aber beide Ansichten liegen trotzdem neben der Sache. Im Zentrum des Universums befindet sich tatsächlich ein Bewusstsein; eine unfassbar riesige, monströse, grausame Macht, die mit einem Schlag etwas erschafft, und trotzdem ihre eigene Schöpfung nicht begreift. Sie streift Galaxien von sich ab, die dann auf sich alleine gestellt sind. Sie erzittert, und die Sonnen werden schwächer. Wenn sie träumt, sterben ganze Welten in Untergangsszenarien aus Wahnsinn und Schrecken. Sie ist das Zentrum aller Dinge, sie ist der Erschaffer und der Vernichter der Realität. Sie ist Azathoth. Verrückte und Hexer rufen diesen Namen voller unterwürfiger Furcht. Sie versuchen den blinden irrsinnigen Gott zu erreichen, in der Hoffnung auf Erleuchtung über die Geheimnisse von Macht, Unsterblichkeit und Wohlstand. Tatsächlich stoßen sie bloß auf Launenhaftigkeit, Wut und Alpträume, die real werden. Sie hören den Flötenlauten der tanzenden Dämonen zu, immer in der Hoffnung, von Azathoth ein Flüstern der Wahrheit zu erhaschen, aber enden als bloße menschliche Hüllen, denen der Verstand herausgeblasen wurde. Azathoth spielt immer weiter. Ohne es zu wissen, erschafft er Universen, die er nur Augenblicke später zerstört. Es gibt für das, was für ihn ein Moment des unauslöschbaren Wahnsinns ist, keine entsprechende Maßeinheit in unserer eigenen Zeit. Und dann ist da noch das wahre Geheimnis. Das Universum, in dem wir leben, die Realität, die wir zu kennen glauben ... ist nicht einmal das Erste. Unzählige Male wurde es von Azathoth erschaffen und wieder absorbiert. Unzählige Male haben Lebewesen Kriege geführt, gekämpft, geliebt, sind gestorben. War es jedes Mal das gleiche Universum, das wieder und wieder erschaffen und vernichtet wurde? Hast du dasselbe Leben bereits eine Million Male gelebt? Dieselben Fehler durch die gesamte Ewigkeit hinweg ständig wiederholt? Niemand weiß es, mit Ausnahme von Azathoth, den es nicht kümmert.“

—Ben Monroe



MASKEN DES NYARLATHOTEP

Diese Erweiterung enthält vier der Tausend Formen von Nyarlathotep! Zwar kann jede Fraktion diese Loyalitätskarten erlangen, doch erhält das Kriechende Chaos dabei besondere Vorteile (gleichzeitig entsteht ein Vorteil für die anderen Fraktionen, dem Spielgleichgewicht zuliebe). Es gibt eine neue Art von Kultist, einen neuen Schrecken, und zwei neue Große Alte!

KOMPONENTEN



9 DUNKLE DÄMONEN,


LOYALITÄTSKARTE DUNKLER DÄMON



AUFGEBLÄHTE VETTEL



AUFGEBLÄHTE VETTEL



Aufgeblähte Vettel erwecken:

- 1) Du kontrollierst ein Tor in einer Zone mit deinem Großen Alten.
- 2) Bezahle 4 Macht und platziere die Aufgeblähte Vettel in der Zone mit dem Tor.

Kriechendes Chaos:

- 1) Bezahle 3 Macht und platziere die Aufgeblähte Vettel an einem von der von dir kontrollierten Tore. Dann erhält jede andere Fraktion ein Alteses Zeichen. *Kriechendes Chaos* braucht keine Großen Alten in der Zone, in der es die Aufgeblähte Vettel erweckt.

Kampf: 1

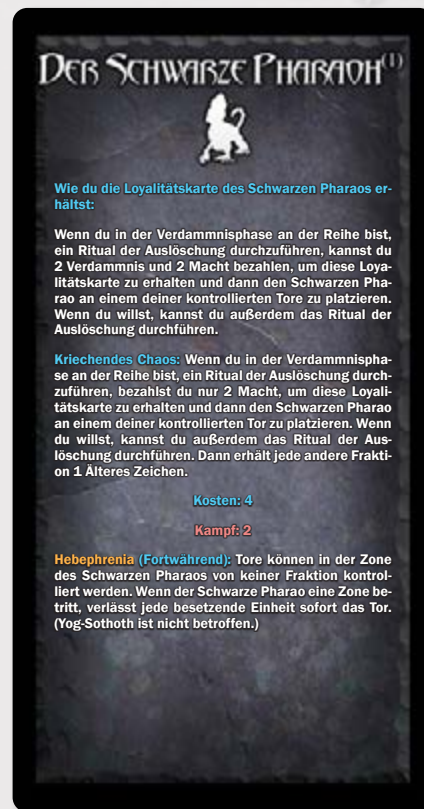
Der Samtene Fächer (Nachkampfphase): Nach einem Kampf mit der Aufgeblähten Vettel wähle ein getötetes oder eliminiertes gegnerisches Monster oder einen getöteten/eliminierten Kultisten und platziere die Figur auf dieser Loyalitätskarte; sie gilt als aus dem Spiel genommen. Wenn der Besitzer später diese Einheit rekrutiert oder beschwört, werden die Machtkosten direkt an dich bezahlt. Es gibt keine Obergrenze, wie viele Einheiten du auf der Karte haben kannst. Wenn die Aufgeblähte Vettel getötet oder eliminiert wird, bleiben alle Einheiten auf der Karte. (Niemand erhält die Macht, solange sie aus dem Spiel entfernt ist. Wenn sie später von einem anderen Spieler kontrolliert werden sollte, wird die Macht wie beschrieben an ihn bezahlt.)

Besitze alle 6 Fraktionszauberbücher.

AUFGEBLÄHTE VETTEL
LOYALITÄTSKARTE &
ZAUBERBUCH



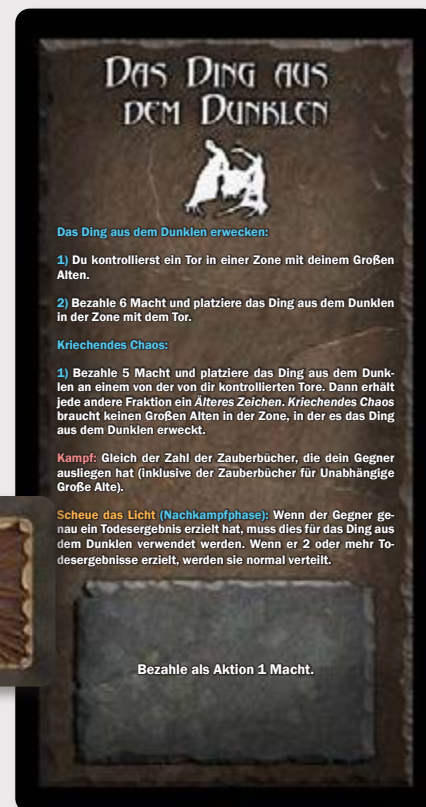
SCHWARZER PHARAO



LOYALITÄTSKARTE – SCHWARZER PHARAO



DING AUS DEM DUNKLEN



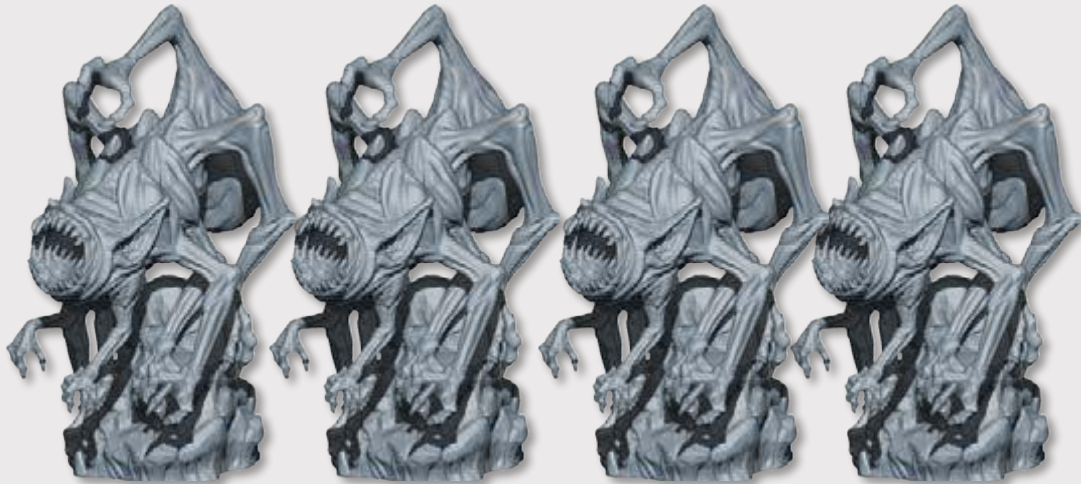
DING AUS DEM DUNKLEN
LOYALITÄTSKARTE & ZAUBERBUCH



JENSEITS VON ZEIT UND RAUM

Diese Erweiterung enthält den Hund von Tindalos, den ersten Schrecken, den wir für **Cthulhu Wars** entwickelt haben. Sie enthält auch zwei neue neutrale Monster: Wamp und Voonith.

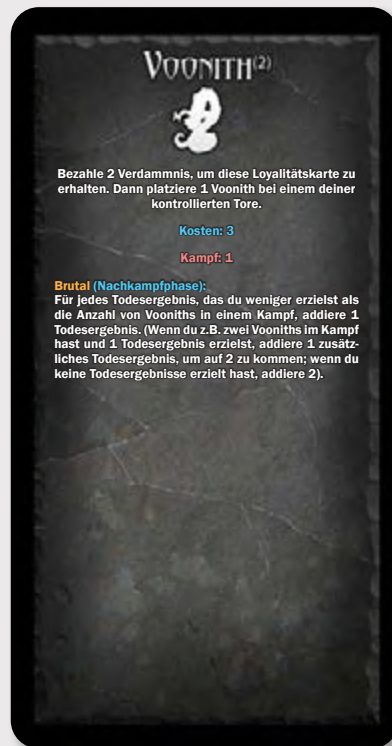
KOMPONENTEN



4 WAMPS



WAMP
LOYALTÄTSKARTE



VOONITH – LOYALTÄTSKARTE



HUND VON TINDALOS
LOYALTÄTSKARTE



HUND VON TINDALOS



2 VOONITH

RAMSEY CAMPBELLS SCHRECKEN 1

KOMPONENTEN



3 INSEKTEN VON SHAGGAI



6 BRUTMARKER



GLA'AKI



3 LOYALITÄTSKARTEN



2 ZAUBERBÜCHER



EIHORT

RAMSEY CAMPBELLS SCHRECKEN 2

KOMPONENTEN



Y'GOLONAC



DAOLOTH



3 SATYRS



3 LOYALITÄTSKARTEN



2 ZAUBERBÜCHER

HOHEPRIESTER

KOMPONENTEN



8 HOHEPRIESTER



8 LOYALITÄTSKARTEN

MIT HOHEPRIESTERN SPIELEN

Der Hohepriester ist eine neue Art von Kultist. Man rekrutiert ihn wie einen Akolythen. Er erzeugt 1 Macht während der Machtphase, er kann Tore erschaffen und kontrollieren und er kann gefangen genommen werden. Jede Fraktion hat nur einen Hohepriester zur Verfügung. Da der Hohepriester rekrutiert und nicht beschworen wird, benötigt man kein Tor, um ihn zu beschwören. Der Hohepriester profitiert von allen Zauberbüchern und Fähigkeiten, die sich auf Kultisten beziehen (aber nicht Akolythen).

Tipps und Tricks

- ★ Opfere ihn während der Machtphase, damit du Startspieler wirst.
- ★ Rekrutiere deinen Hohepriester in der ersten Aktionsphase und opfere ihn dann in der zweiten Aktionsphase, um deinen Großen Alten zu erwecken (und noch Macht übrig zu haben).
- ★ Wenn sich dein Hohepriester allein auf einem Tor befindet und Gefahr läuft, von einem Feind gefangen genommen zu werden, dann beschwöre ein Monster wenn du am Zug bist und opfere dann sofort den Hohepriester. Auf diesem Weg entfernst du ihn von der Karte und du hast nicht nur dein neues Monster bezahlt, sondern kannst die Zone auch gleich besser verteidigen.
- ★ Opfere ihn, wenn die anderen Spieler keine Macht mehr haben, damit du erneut aktiv werden kannst. Jetzt hast du 2 Macht, die du für Aktionen aufwenden kannst, während die anderen Spieler keine Macht mehr haben.
- ★ Opfere ihn, um zu einem kritischen Zeitpunkt ein Ritual der Auslöschung auszuführen.

EINZIGARTIGE HOHEPRIESTER

Die Einzigartigen Hohepriester stellen eine Regelerweiterung für den Einsatz der Hohepriester dar. Sie verfügen über 8 einzigartige Fähigkeiten. Um mit den Regeln für Einzigartigen Hohepriester zu spielen, benötigst du die Spielfiguren für die regulären Hohepriester. Wenn du einen Hohepriester rekrutierst, kannst du dich entweder dafür entscheiden, dass es sich um einen normalen Hohepriester (mit der Fähigkeit *Unaussprechlicher Eid*) ODER um einen der benannten Einzigartigen Hohepriester handelt. (Die Einzigartigen Hohepriester verfügen übrigens NICHT über die Fähigkeit *Unaussprechlicher Eid*.)

Wenn dein Hohepriester getötet oder eliminiert wird und du ihn zu einem späteren Zeitpunkt erneut rekrutierst, kannst du dich erneut entscheiden, ob er normal oder einzigartig sein soll. Sobald du dich allerdings einmal für einen bestimmten Einzigartigen Hohepriester entschieden hast, erhältst du JEDESMAL, wenn du einen einzigartigen Hohepriester in diesem Spiel beschwörst, genau diese Art von Einzigartigen Hohepriester. Sobald ein Spieler einen bestimmten Einzigartigen Hohepriester einmal beschworen hat, kann kein anderer Spieler diese Art von Einzigartigen Hohepriester beschwören (auch dann nicht, wenn er gerade nicht im Spiel ist, weil der Hohepriester gerade tot ist, oder der Spieler ihn momentan als normalen Hohepriester rekrutiert hat).

Bei dieser Erweiterung handelt es sich nicht um ein physisches Produkt. Du kannst die acht Einzigartigen Hohepriester von PetersenGames.com herunterladen.



ASENATH WAITE⁽¹⁾



Kosten: 3

Kampfwert: 0

Das Ding aus dem Jenseits (Fortwährend): Nach der Aktion eines beliebigen Spielers kannst du ein gegnerisches Monster oder einen Kultisten auf der Karte auswählen und mit einer deiner eigenen Einheiten ersetzen, die maximal 3 Macht kostet (außer mit Asenath). Danach eliminiert du Asenath.

CRAWFORD TILLINGHAST⁽¹⁾



Kosten: 3

Kampfwert: 0

Die Ultravioletten (Vorkampfphase): Vor einem Kampf (auch wenn Crawford Tillinghast nicht an diesem Kampf teilnimmt) kannst du Crawford Tillinghast eliminieren und Monster und Kultisten im Gesamtwert von maximal 3 Macht aus deinem Vorrat in der Kampfzone platzieren. Diese Einheiten nehmen am Kampf teil und können sogar Fähigkeiten einsetzen, die in der Vorkampfphase und Nachkampfphase abgewickelt werden. Nachdem der gesamte Kampf abgewickelt wurde, eliminiert du diese zusätzlichen Einheiten, falls sie überlebt haben.

ERMENGARDE STUBBS⁽¹⁾



Kosten: 3

Kampfwert: 0

Ein einfaches Bauernmädchen (Fortwährend): Jeder Spieler (auch du), der einen Kampf in der Zone eröffnet, in der sich Ermengarde Stubbs aufhält, verliert sofort 1 Verdammnis.

HERBERT WEST⁽¹⁾



Kosten: 3

Kampfwert: 0

Das Reanimationsserum (Fortwährend): Nach der Aktion eines beliebigen Spielers kannst du Herbert West eliminieren und bis zu 3 Akolythen aus deinem Vorrat in der Zone platzieren, in der Herbert West eliminiert wurde.

JOSEPH CURWEN⁽¹⁾



Kosten: 3

Kampfwert: 0

Jenseits der Sphären (Fortwährend): Nach der Aktion eines beliebigen Spielers kannst du Curwen eliminieren und eines deiner kontrollierten Tore (aber nicht die kontrollierende Einheit) irgendwo auf der Karte entfernen oder ein neues Tor in einer Zone platzieren, in der du eine Einheit hast.

KEZIAH MASON⁽¹⁾



Kosten: 3

Kampfwert: 0

Dämonenheldin (Nachkampfphase): Wenn Keziah Mason ein Todesresultat oder Schmerzensresultat zugewiesen wird, erhöht sich nachträglich die Anzahl der Todesresultate oder der Schmerzensresultate, die dem Gegner zugewiesen wurden, um 2 (je nachdem, welches Resultat ihr zugewiesen wurde).

LAVINIA WHATELEY⁽¹⁾



Kosten: 3

Kampfwert: 0

Die Braut (Fortwährend): Wenn du einen Großen Alten erweckst, kannst du Lavina Whateley eliminieren. In diesem Fall reduzieren sich die Kosten, um den Großen Alten zu erwecken, um 3 Macht.

PITPIPO⁽¹⁾



Kosten: 3

Kampfwert: 0

Die Grube der Verzweiflung (Nachkampfphase): Wenn deine Seite im Kampf ein Todesresultat erleidet, kannst du es Pitpipi zuweisen, selbst wenn er nicht am Kampf teilgenommen hat.

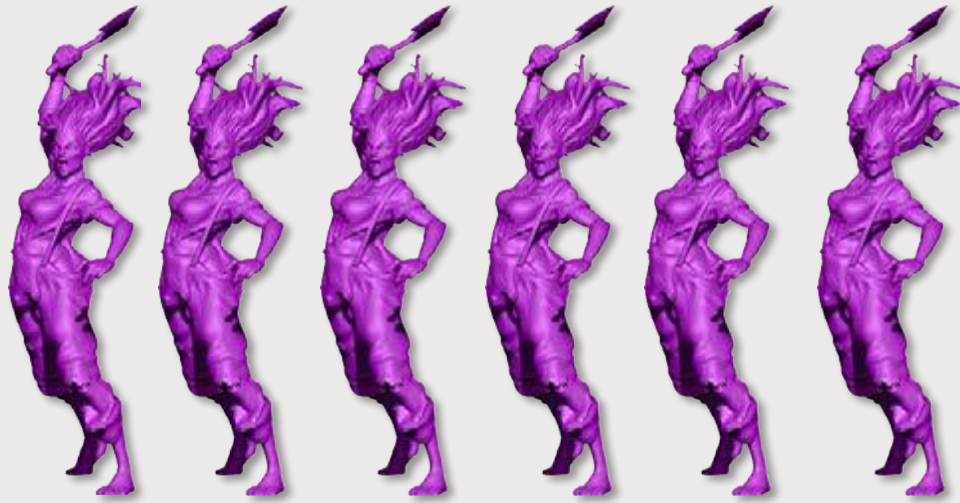


„Asenath schien sich in der Schule als eine Art Magierin aufgeführt zu haben, und sie schien tatsächlich in der Lage gewesen zu sein, einige in hohem Maße erstaunliche Wunder zu vollbringen. Sie tat so, als könne sie Unwetter hervorrufen, wobei ihr scheinbarer Erfolg in dieser Hinsicht allgemein als verblüffendes Geschick bei der Wettervorhersage abgetan wurde. Sämtliche Tiere zeigten ihr gegenüber eine ausgesprochene Ablehnung, und sie konnte jeden beliebigen Hund dazu bringen, auf bestimmte Handbewegungen hin zu jaulen.“

-H.P. Lovecraft, Das Ding auf der Schwelle

ALTERNATIVE AKOLYTHEN FÜR FRAKTIONEN

KOMPONENTEN



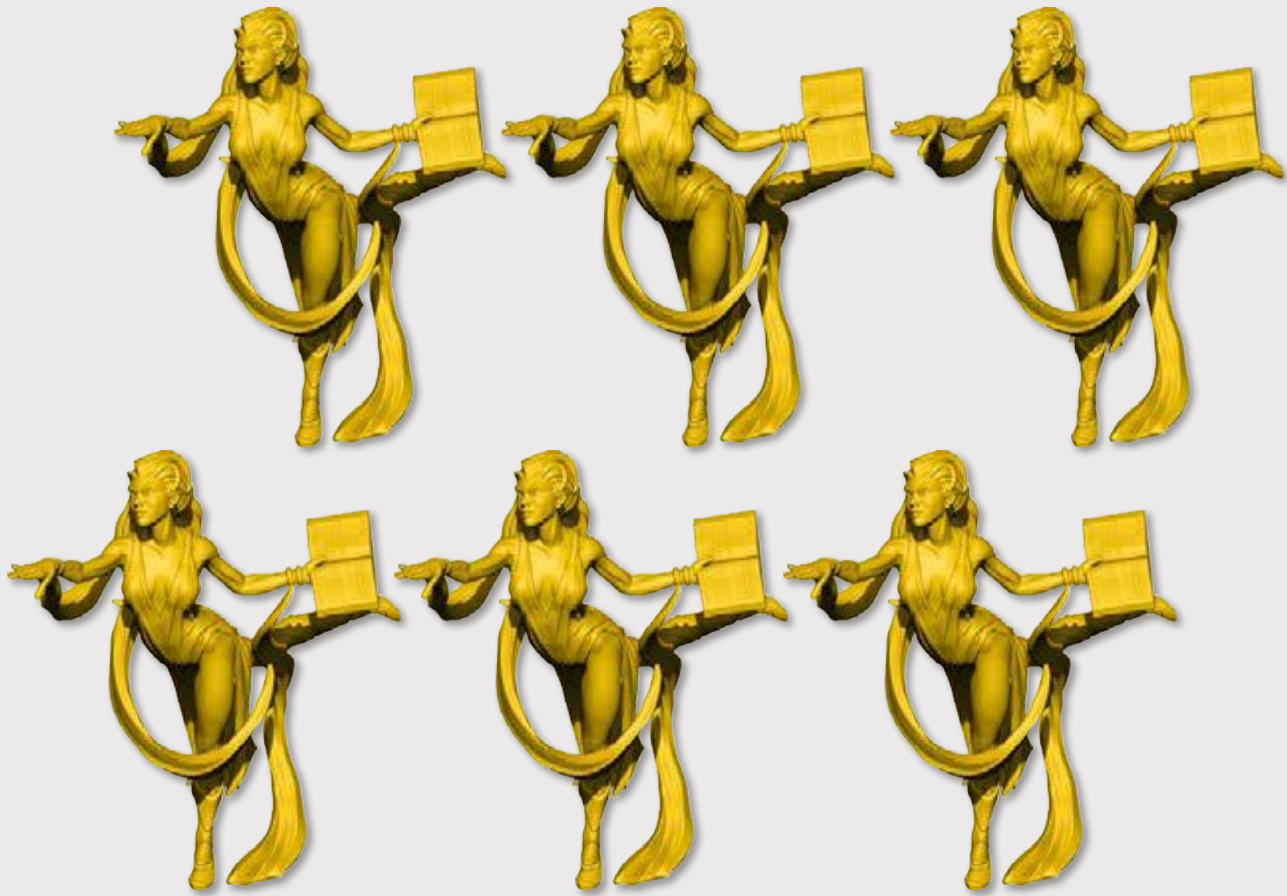
6 AKOLYTHEN DES WÄCHTERS DES WEGES



6 AKOLYTHEN DER SCHWARZEN ZIEGE



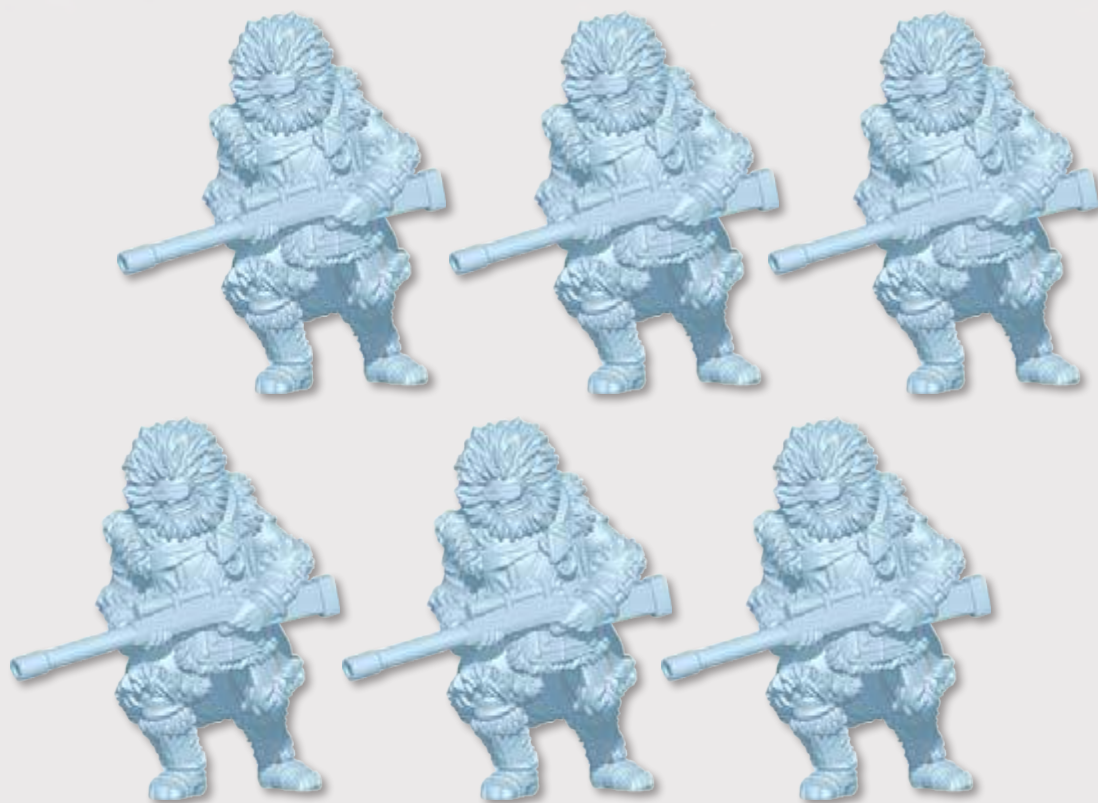
6 AKOLYTHEN DES SCHLÄFERS



6 AKOLYTHEN DES GELBEN ZEICHENS



6 AKOLYTHEN DES CTHULHU



6 AKOLYTHEN DES WINDSCHREITERS



6 AKOLYTHEN DES KRIECHENDEN CHAOS

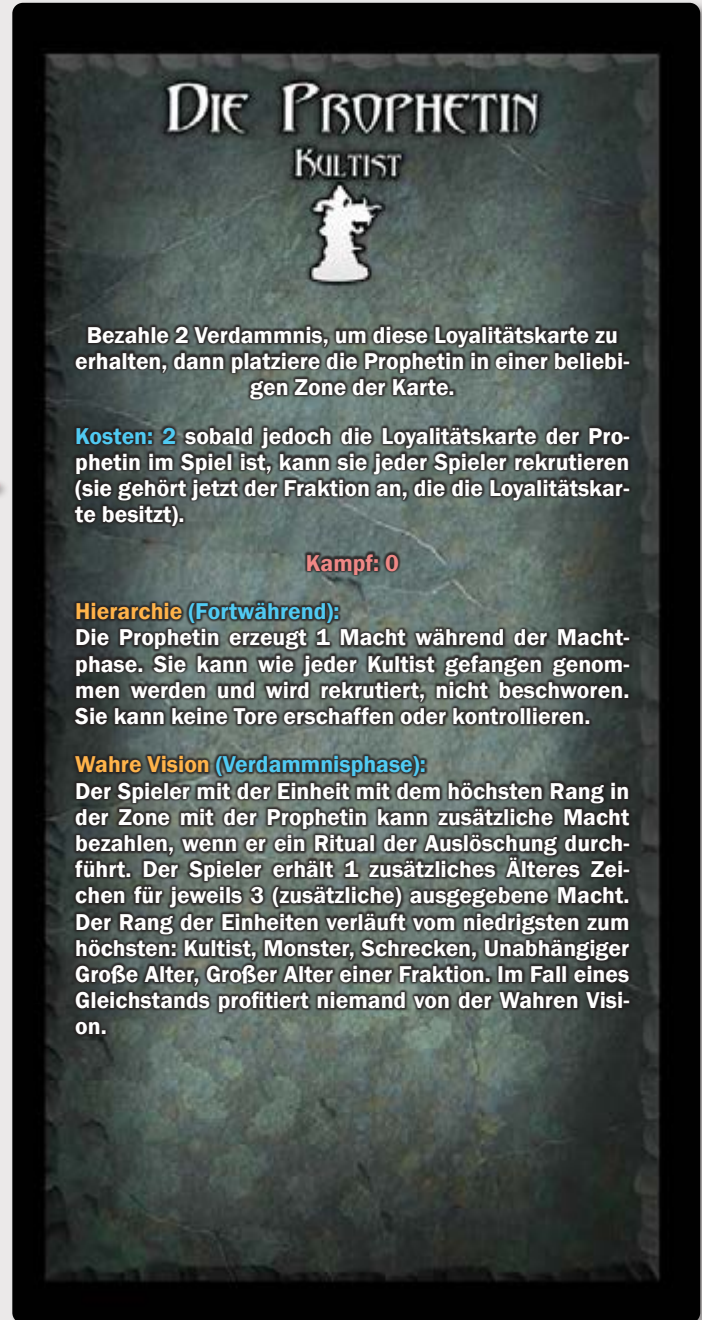


DIE PROPHETIN

KOMPONENTEN



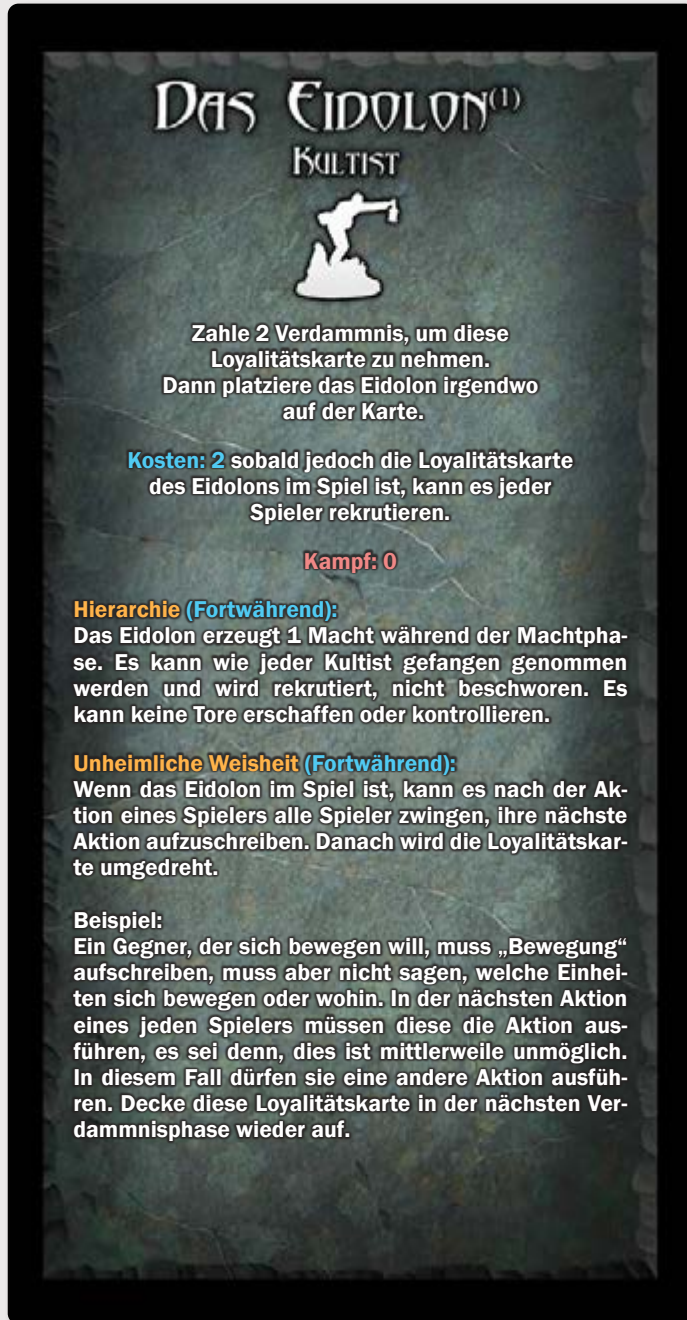
DIE PROPHETIN



LOYALITÄTSKARTE

DAS EIDOLON

KOMPONENTEN



LOYALITÄTSKARTE



EIDOLON

HANDICAP-AKOLYTHEN

KOMPONENTEN



9 NEUTRALE GRAUE AKOLYTHEN

REGELN FÜR HANDICAP-AKOLYTHEN



In einem Spiel, das sich so gewaltig ausbreitet wie Cthulhu Wars, ist es kein Wunder, dass viele Spieler unterschiedliche Meinungen vertreten, welche Fraktionen am besten sind. Auch wenn ich versucht habe, ein Gleichgewicht zwischen den Fraktionen herzustellen, ist es möglich, dass ich etwas übersehen habe, was von einem Spieler ausgenutzt wird.

Ein Ungleichgewicht im Spiel kann auch eine Folge von Spielerfahrung sein. Bei Cthulhu Wars hat die Person den Vorteil, die das Spiel mehr gespielt und mehr Strategien gesehen hat, wie es bei jedem anderen Spiel ist, das auf Können basiert.

Wenn deine kleine Schwester mit dir und deinen Freunden spielen will, und sie weniger Erfahrung als die anderen hat, kann das die Dynamik des Spiels verderben. Und wenn sie **ERFAHRENER** ist, kann das das Spiel genauso ins Ungleichgewicht bringen. Es macht weniger Spaß, wenn sich alle auf einen Spieler konzentrieren müssen.

Die grauen Kultisten sind dazu da, diese Probleme zu beheben und erlauben es dir, ein Handicap im Spiel zu erschaffen. Natürlich musst du zuerst herausfinden, welcher Spieler oder welche Fraktion ein Handicap braucht. (Oder beides: in unserer Gruppe bekommt Jonathan ein Handicap, wenn er die Wächter spielt.) Wir haben dabei zwei Möglichkeiten:

Problem – Spieler zu stark:

Nimm einen Akolythen-Kultisten aus der Fraktion, die das Handicap bekommt, und packe ihn wieder in die Schachtel. Er wird im Spiel nicht verwendet. Ersetze ihn mit dem grauen Akolythen der Fraktion und stelle ihn zu den verbleibenden fünf Kultisten am Starttor der Fraktion.

Wenn der graue Kultist jemals aus welchem Grund auch immer in den Einheitsvorrat geht, wird er stattdessen sofort in die Spielschachtel abgelegt. Mit anderen Worten ist der Spieler für den Rest des Spiels auf ein Maximum von 5 Kultisten beschränkt. Somit hat er eine interessante Schwäche, die die Gegner angreifen können.

Natürlich gibt es immer Möglichkeiten, dieses Schicksal zu vermeiden. Zwei offensichtliche sind der Verfluchte Schlaf des Schläfers, den er nutzen kann, um seinen grauen Kultisten zu beschützen, und Vater Dagon's Fähigkeit, Kultisten permanent zu opfern - hol dir einfach den grauen zuerst! Allerdings erfordern beide Möglichkeiten Planung, was genau zu dieser Möglichkeit der Anpassung passt. Habt Spaß damit!

Problem – Spieler zu schwach:

Wenn ein Spieler neu im Spiel ist oder anderweitig einen Vorteil braucht, addiert einfach den grauen Akolythen zu seinem Vorrat.

Er hat jetzt 7 Akolythen, die er rekrutieren kann. Das zusätzliche Potential sollte ihm helfen.

DIE ERMITTLER

KOMPONENTEN

DIE ERMITTLER

Während jeder Verdammnisphase kannst du einen Ermittler erwerben, plus eine weitere neutrale Einheit.

Um einen Ermittler zu erwerben, bezahle einfach 1 Verdammnis, wenn du an der Reihe bist, ein Ritual der Auslöschung durchzuführen. Wenn du willst, kannst du außerdem das Ritual der Auslöschung durchführen. Wenn du einen Ermittler erwirbst, gib die Loyalitätskarte einem Spieler, der noch keinen Ermittler hat. Dieser Spieler kontrolliert den Ermittler für den Rest des Spiels.

Ein Spieler kann niemals mehr als eine Ermittlerkarte haben. (Du KANNST dir den Ermittler selbst geben, um ein schlimmeres Schicksal zu vermeiden!)

Ermittler zählen als Kultisten, aber bringen keine Macht und können keine Tore bauen oder kontrollieren. Sie können wie jeder andere Kultist gefangen genommen oder rekrutiert werden.

Die Fähigkeiten von Ermittlern sind niemals optional; sie müssen immer verwendet werden.





AMELIA AZEVEDO⁽¹⁾

ERMITTLER



Zahle **1 Verdammnis**, um diese Loyalitätskarte zu nehmen. Gib sie einem anderen Spieler, der dann Amelia zu seinem Vorrat hinzufügt.

Kosten: 1

Kampf: 1

Verräter (Fortwährend): Jeder Spieler kann jeden Ermittler bewegen.

Sternenstein (Machtphase): Anstatt dem Fänger **1** Macht zu verleihen, kostet ein gefangener Ermittler den Fänger **1** Macht.

Selbstaufopfernd (Nachkampfphase): Wenn Armelia an einem Kampf teilgenommen hat, muss sie die erste deiner Einheiten sein, der ein Todesergebnis zugeteilt wird. Wenn Amelia nicht im Kampf war, muss dein teuerstes Monster in dem Kampf zuerst Todesergebnisse erhalten.

CINDREW PUTORIUS⁽¹⁾

ERMITTLER



Bezahle **1 Verdammnis**, um diese Loyalitätskarte zu nehmen, dann platziere Cindrew irgendwo auf der Karte. Händige diese Loyalitätskarte einem anderen Spieler aus; dieser Spieler kontrolliert jetzt Cindrew.

Kosten: 1

Kampf: 1

Verräter (Fortwährend): Jeder Spieler kann jeden Ermittler bewegen.

Sternenstein (Machtphase): Anstatt dem Fänger **1** Macht zu verleihen, kostet ein gefangener Ermittler den Fänger **1** Macht.

Kurze Aufmerksamkeitsspanne (Fortwährend): Nachdem du eine Aktion ausgeführt hast, die in Cindrews Zone endet, lege sie in dieser Zone auf die Seite. Deine nächste Aktion kann nicht dort enden. Du kannst Cindrew nach deiner nächsten Aktion wieder aufstellen.



JOHN DARK⁽¹⁾

ERMITTLER



Zahle 1 Verdammnis, um diese Loyalitätskarte zu nehmen.
Gib sie einem anderen Spieler, der dann John zu seinem Vorrat hinzufügt.

Kosten: 1

Kampf: 1

Verräter (Fortwährend): Jeder Spieler kann jeden Ermittler bewegen.

Sternenstein (Machtphase): Anstatt dem Fänger 1 Macht zu verleihen, kostet ein gefangener Ermittler den Fänger 1 Macht.

Auf dem Weg in die Hölle (Fortwährend): Wenn sich John Dark in deinem Vorrat befindet, wenn du dich für ein Älteres Zeichen qualifizierst, musst du ihn stattdessen irgendwo auf der Karte platzieren. Dies ist kostenlos.

HANNAH HAZARD⁽¹⁾

ERMITTLER



Zahle 1 Verdammnis, um diese Loyalitätskarte zu nehmen.
Gib sie einem anderen Spieler, der dann Hannah zu seinem Vorrat hinzufügt.

Kosten: 1

Kampf: 1

Verräter (Fortwährend): Jeder Spieler kann jeden Ermittler bewegen.

Sternenstein (Machtphase): Anstatt dem Fänger 1 Macht zu verleihen, kostet ein gefangener Ermittler den Fänger 1 Macht.

Einzelgänger (Fortwährend): Du kannst einen Kampf nur in einer Zone ansagen, der an die Zone angrenzt, in der Hannah sich befindet. Sie addiert 1 Schmerzergebnis auf dein Kampfergebnis und ist von Ergebnissen deines Gegners nicht betroffen.



NAOMI JOHNSON⁽¹⁾

ERMITTLER



Zahle 1 Verdammnis, um diese Loyalitätskarte zu nehmen.
Gib sie einem anderen Spieler, der dann Naomi zu seinem Vorrat hinzufügt.

Kosten: 0

Kampf: -3

Verräter (Fortwährend): Jeder Spieler kann jeden Ermittler bewegen.

Sternenstein (Machtphase): Anstatt dem Fänger 1 Macht zu verleihen, kostet ein gefangener Ermittler den Fänger 1 Macht.

Rachsucht (Fortwährend): Jeder Spieler kann Naomi Johnson rekrutieren.

MOOSE KOWALSKI⁽¹⁾

ERMITTLER



Zahle 1 Verdammnis, um diese Loyalitätskarte zu nehmen.
Gib sie einem anderen Spieler, der dann Moose zu seinem Vorrat hinzufügt.

Kosten: 1

Kampf: 1

Verräter (Fortwährend): Jeder Spieler kann jeden Ermittler bewegen.

Sternenstein (Machtphase): Anstatt dem Fänger 1 Macht zu verleihen, kostet ein gefangener Ermittler den Fänger 1 Macht.

Übermütig (Fortwährend): Wenn du einen Kampf in einer Zone ansagst, die Moose nicht enthält, bezahle 1 Verdammnis, nicht 1 Macht, um den Kampf zu beginnen.



TARANG⁽¹⁾

ERMITTLER



Zahle 1 Verdammnis, um diese Loyalitätskarte zu nehmen. Gib sie einem anderen Spieler, der dann Tarang zu seinem Vorrat hinzufügt.

Kosten: 1. Wenn Tarang während der Verdammnisphase nicht im Spiel ist, kann sein Besitzer ihn kostenlos in jeder Zone der Karte platzieren.

Kampf: 1

Verräter (Fortwährend): Jeder Spieler kann jeden Ermittler bewegen.

Sternenstein (Machtphase): Anstatt dem Fänger 1 Macht zu verleihen, kostet ein gefangener Ermittler den Fänger 1 Macht.

Feigheit (Fortwährend): Wenn sich ein Großer Alter in Tarangs Zone bewegt, ziehen sich Tarang und all deine Kultisten in der Zone sofort in eine angrenzende Zone deiner Wahl zurück.

VICTOR STEELE⁽¹⁾

ERMITTLER



Zahle 1 Verdammnis, um diese Loyalitätskarte zu nehmen.

Gib sie einem anderen Spieler, der dann Victor zu seinem Vorrat hinzufügt.

Kosten: 2

Kampf: 1

Verräter (Fortwährend): Jeder Spieler kann jeden Ermittler bewegen.

Sternenstein (Machtphase): Anstatt dem Fänger 1 Macht zu verleihen, kostet ein gefangener Ermittler den Fänger 1 Macht.

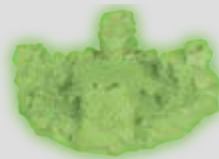
Schlechte Planung (Fortwährend): Wenn Victor am Ende deiner Verdammnisphase nicht auf der Karte ist, wähle einen anderen Spieler. Dieser Spieler benennt eine erlaubte Aktion („Bewegung“, „Kampf“, „Träumen“ und so weiter), die du dann als deine erste Aktion nach der Verdammnisphase durchführen musst. Dieser Spieler bestimmt nicht, welche Einheiten du aktivierst oder wie du die Aktion nutzt.

DIE FARBE AUS DEM ALL

KOMPONENTEN

Die Regeln für die Farbe aus dem All sind nachfolgend abgedruckt. Du kannst sie auch als PDF von PetersenGames.com herunterladen.

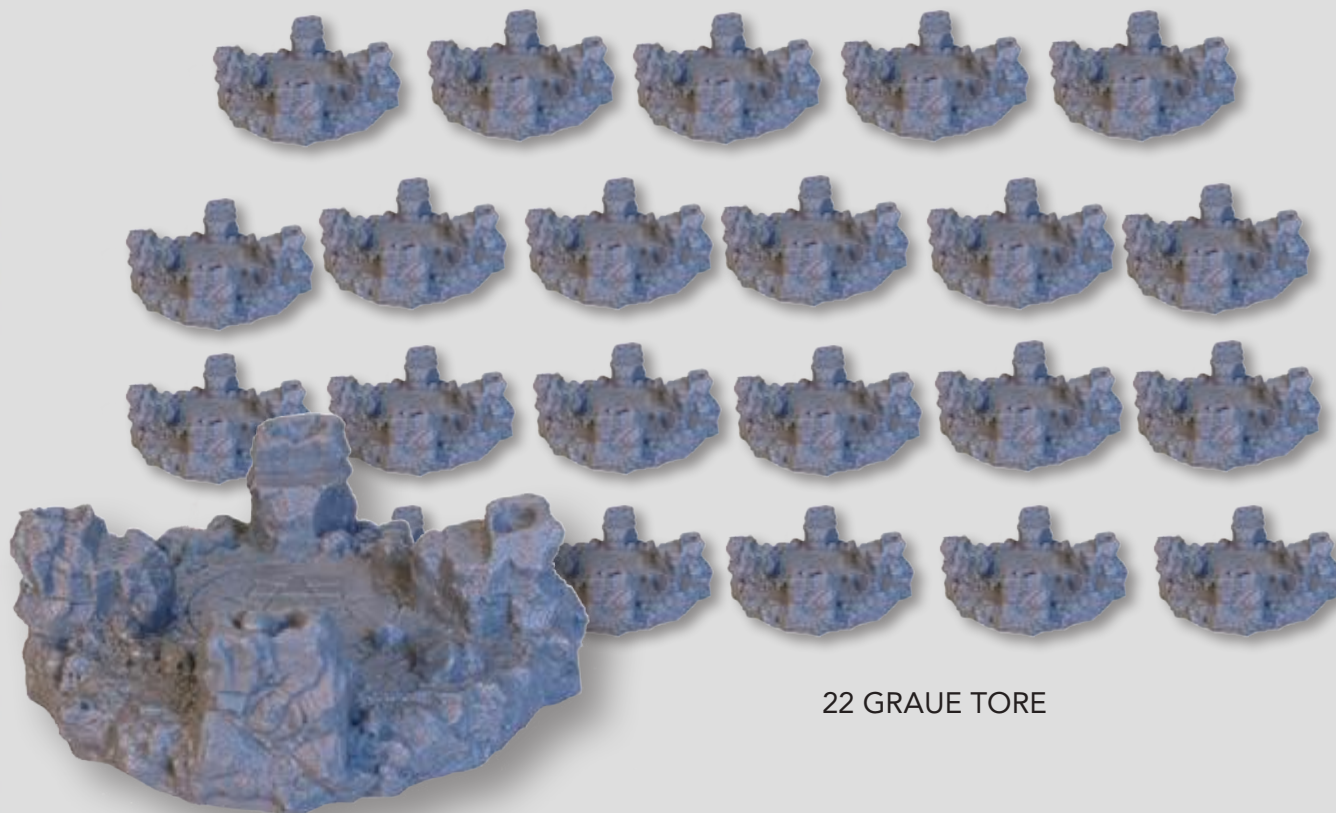
Wir schlagen vor, diese Regeln nur ab und zu verwenden und sonst **Cthulu Wars** auf die reguläre Weise zu spielen. Die grauen Tore können dazu verwendet werden, die regulären Tore aus Karton aus dem Grundspiel zu ersetzen.



EIN IM DUNKELN LEUCHTENDES TOR



8 FARBIGE TORE



22 GRAUE TORE

REALE GRÖSSE

DIE FARBE AUS DEM ALL

Erschafft ein Spieler ein Tor, kann er in dieser Zone entweder ein farbiges Tor seiner Wahl oder ein normales Tor platzieren. Ein leuchtendes Tor kann nur dann gewählt werden, wenn der Spieler bereits ein farbiges Tor kontrolliert. Die Farbe des Tores muss nicht der Farbe der Fraktion des Spielers entsprechen; das Kriechende Chaos könnte beispielsweise ein rotes Tor erschaffen. In der Machtphase funktioniert ein farbiges Tor genau wie ein normales Tor. Würfle zu Beginn jeder Verdammnisphase 1W6 und wende das entsprechende Resultat der folgenden Tabelle an:

1

METEORIT

Beginnend mit dem Startspieler wird in Zugreihenfolge geprüft, ob der Spieler ein farbiges Tor kontrolliert. Der erste Spieler, der kein farbiges Tor kontrolliert, muss eines seiner normalen Tore durch ein farbiges Tor aus dem Vorrat (falls vorhanden) ersetzen.

2

FRUCHTBARKEIT

BLAU: Der Spieler, der das Tor kontrolliert, erhält 1 Macht.
GRÜN: Der Spieler, der das Tor kontrolliert, erhält 1 Älteres Zeichen, wenn er in dieser Verdammnisphase ein Ritual der Auslöschung durchführt.
ORANGE: Der Spieler, der das Tor kontrolliert, erhält 1 Macht.
VIOLETT: Der Spieler, der das Tor kontrolliert, erhält 1 Verdammnis.
ROT: Der Spieler, der das Tor kontrolliert, zerstört das gegnerische Monster oder den gegnerischen Kultisten mit den geringsten Kosten an diesem Tor.
PINK: Der Spieler, der das Tor kontrolliert, erhält 1 Älteres Zeichen, wenn er in dieser Runde ein Ritual der Auslöschung durchführt.

HELLBLAU: Der Spieler, der das Tor kontrolliert, zerstört das gegnerische Monster oder den gegnerischen Kultisten mit den geringsten Kosten an diesem Tor.
GELB: Der Spieler, der das Tor kontrolliert, erhält 1 Verdammnis.
TÜRKIS: Der Spieler, der das Tor kontrolliert, wählt 2 farbige Tore und tauscht diese miteinander, direkt bevor Tor-Effekte eintreten.
LEUCHTEND: Der Spieler, der das Tor kontrolliert, wählt den Effekt einer beliebigen Farbe aus der Spalte Fruchtbarkeit.

3

FESTSCHMAUS

BLAU: Der Spieler, der das Tor kontrolliert, verliert 1 Macht.
GRÜN: Der Spieler, der das Tor kontrolliert, erhält 1 Älteres Zeichen, wenn er in dieser Verdammnisphase ein Ritual der Auslöschung durchführt.
ORANGE: Der Spieler, der das Tor kontrolliert, erhält 1 Macht.
VIOLETT: Der Spieler, der das Tor kontrolliert, verliert 1 Verdammnis.
ROT: Der Spieler, der das Tor kontrolliert, zerstört eine seiner Einheiten an diesem Tor.
PINK: Der Spieler, der das Tor kontrolliert, kann in dieser Verdammnisphase kein Ritual der Auslöschung durchführen.

HELLBLAU: Der Spieler, der das Tor kontrolliert, zerstört eine seiner Einheiten an diesem Tor.
GELB: Der Spieler, der das Tor kontrolliert, erhält 1 Verdammnis.
TÜRKIS: Der Spieler, der das Tor kontrolliert, wählt 2 farbige Tore und tauscht diese miteinander, direkt bevor Tor-Effekte eintreten.
LEUCHTEND: Der Spieler, der das Tor kontrolliert, wählt den Effekt einer beliebigen Farbe aus der Spalte Festschmaus.

4

WAHNSINN

BLAU: Der Spieler, der das Tor kontrolliert, erhält 1 Macht.
GRÜN: Der Spieler, der das Tor kontrolliert, kann in dieser Verdammnisphase kein Ritual der Auslöschung durchführen.
ORANGE: Der Spieler, der das Tor kontrolliert, verliert 1 Macht.
VIOLETT: Der Spieler, der das Tor kontrolliert, erhält 1 Verdammnis.
ROT: Der Spieler, der das Tor kontrolliert, zerstört das Monster oder den Kultisten mit den geringsten Kosten an diesem Tor.
PINK: Der Spieler, der das Tor kontrolliert, erhält 1 Älteres Zeichen, wenn er in dieser Verdammnisphase ein Ritual der Auslöschung durchführt.

HELLBLAU: Der Spieler, der das Tor kontrolliert, zerstört das gegnerische Monster oder den gegnerischen Kultisten mit den geringsten Kosten an diesem Tor.
Gelb: Der Spieler, der das Tor kontrolliert, verliert 1 Verdammnis.
TÜRKIS: Der Spieler, der das Tor kontrolliert, ersetzt eines seiner farbigen Tore durch ein normales Tor.
LEUCHTEND: Der Spieler, der das Tor kontrolliert, wählt den Effekt einer beliebigen Farbe aus der Spalte Wahnsinn.

5

ZERSTÖRUNG

BLAU: Der Spieler, der das Tor kontrolliert, verliert 1 Macht.
GRÜN: Der Spieler, der das Tor kontrolliert, kann in dieser Verdammnisphase kein Ritual der Auslöschung durchführen.
ORANGE: Der Spieler, der das Tor kontrolliert, verliert 1 Macht.
VIOLETT: Der Spieler, der das Tor kontrolliert, verliert 1 Verdammnis.
ROT: Der Spieler, der das Tor kontrolliert, zerstört eine seiner Einheiten an diesem Tor.
PINK: Der Spieler, der das Tor kontrolliert, kann in dieser Verdammnisphase kein Ritual der Auslöschung durchführen.

HELLBLAU: Der Spieler, der das Tor kontrolliert, zerstört eine seiner Einheiten an diesem Tor.
GELB: Der Spieler, der das Tor kontrolliert, verliert 1 Verdammnis.
TÜRKIS: Der Spieler, der das Tor kontrolliert, ersetzt eines seiner farbigen Tore durch ein normales Tor.
LEUCHTEND: Der Spieler, der das Tor kontrolliert, wählt den Effekt einer beliebigen Farbe aus der Spalte Zerstörung.

6

ABZUG

Der Spieler mit der geringsten Verdammnis kann 1 farbiges Tor auf der Karte wählen und es durch ein normales Tor ersetzen. Haben mehrere Spieler gleich wenig Verdammnis, wählen alle diese Spieler in Zugreihenfolge wie beschriebenen Tore aus und ersetzen sie. Sobald alle betroffenen Spieler Tore ausgetauscht haben, wird der Wurf auf dieser Tabelle wiederholt. Wird erneut eine 6 gewürfelt, geschieht nichts.

DER LEUCHTENDE TRAPEZOEDEDER

KOMPONENTEN



1 SANDUHR (FÜR GROTH UND
DIE TAUSEND GESTALTEN)



1 RITUAL DER AUSLÖSCHUNG-
MARKER



12 UNRATMARKER (FÜR ABHOTH)



18 ÄLTERE ZEICHEN MIT 1



12 ÄLTERE ZEICHEN MIT 2



6 ÄLTERE ZEICHEN MIT 3

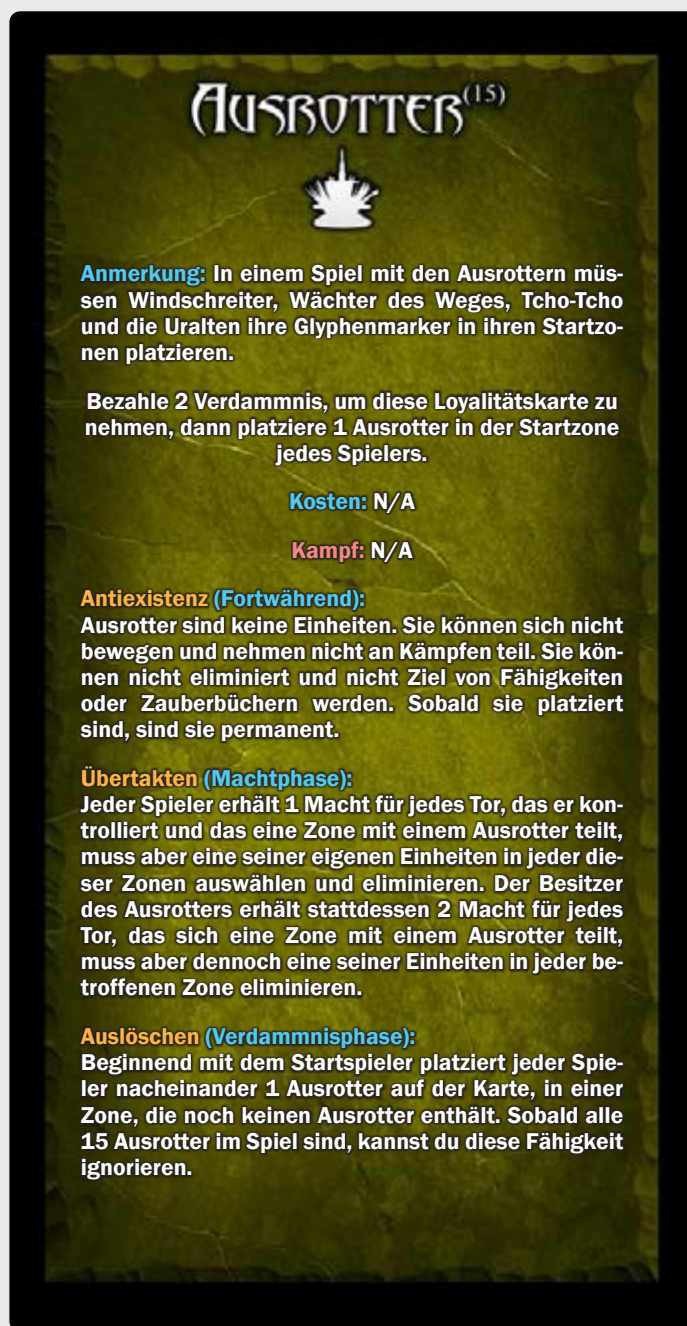


12 ENTWEIHUNGSMARKER
(FÜR DAS GELBE ZEICHEN)



AUSROTTER

Die Ausrotter verfügen über spezielle, optionale Regeln für erfahrene Spieler. Um diese Regeln zu verwenden, brauchst du die 15 Plastik-Ausrottermarker der Shaggai-Karten-Erweiterung (siehe Seite 168). Anmerkung: Verwende diese Regeln nicht bei Spielen, die auf der Shaggai-Karte stattfinden. Petersen Games empfiehlt, Ausrotter NICHT in jedem Spiel zu verwenden.



AUSROTTER⁽¹⁵⁾

Anmerkung: In einem Spiel mit den Ausrottern müssen Windschreiter, Wächter des Weges, Tcho-Tcho und die Uralten ihre Glyphenmarker in ihren Startzonen platzieren.

Bezahle 2 Verdammnis, um diese Loyalitätskarte zu nehmen, dann platziere 1 Ausrotter in der Startzone jedes Spielers.

Kosten: N/A

Kampf: N/A

Antiexistenz (Fortwährend):
Ausrotter sind keine Einheiten. Sie können sich nicht bewegen und nehmen nicht an Kämpfen teil. Sie können nicht eliminiert und nicht Ziel von Fähigkeiten oder Zauberbüchern werden. Sobald sie platziert sind, sind sie permanent.

Übertakten (Machtphase):
Jeder Spieler erhält 1 Macht für jedes Tor, das er kontrolliert und das eine Zone mit einem Ausrotter teilt, muss aber eine seiner eigenen Einheiten in jeder dieser Zonen auswählen und eliminieren. Der Besitzer des Ausrotters erhält stattdessen 2 Macht für jedes Tor, das sich eine Zone mit einem Ausrotter teilt, muss aber dennoch eine seiner Einheiten in jeder betroffenen Zone eliminieren.

Auslöschen (Verdammnisphase):
Beginnend mit dem Startspieler platziert jeder Spieler nacheinander 1 Ausrotter auf der Karte, in einer Zone, die noch keinen Ausrotter enthält. Sobald alle 15 Ausrotter im Spiel sind, kannst du diese Fähigkeit ignorieren.

LOYALITÄTSKARTE

LOVECRAFTBUSTE STARTSPIELERMARKER

Verwende diese Plastikbüste statt dem Startspielermarker aus dem Grundset. Wenn du der Startspieler bist, drehst du die Büste einfach so, dass sie in jene Richtung zeigt, in der das Spiel ablaufen soll.



AUSBOTTER- STARTSPIELERMARKER

Du kannst diese Figur anstelle des normalen Startspielers aus dem Grundspiel verwenden. Wenn du Startspieler bist, zeige mit der Figur einfach in die gewünschte Richtung der Spielreihenfolge.





NAMENLOSES SET

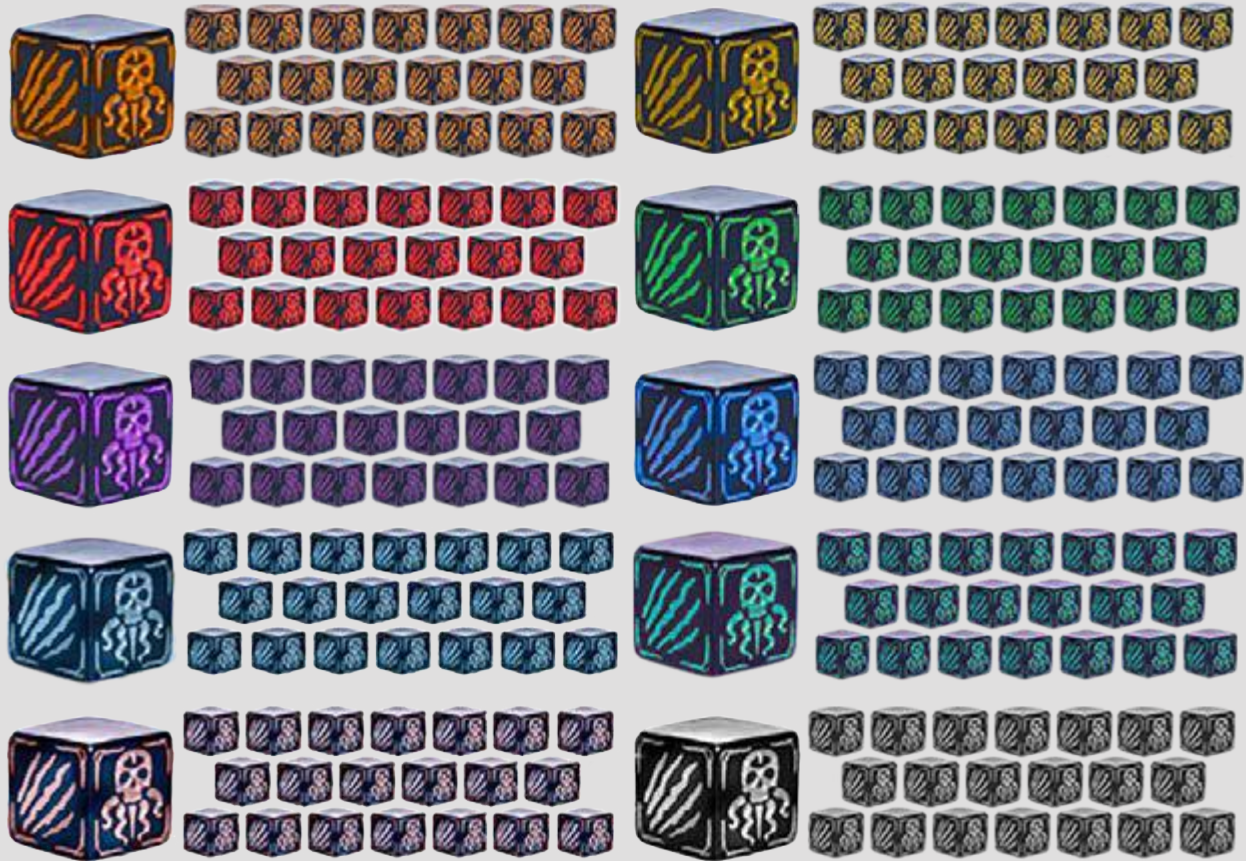
Fanggemeinschaften haben Hausregeln und Variationen zu Fraktionen für **Cthulhu Wars** entwickelt. Diese Figuren sollen nach Bedarf für von Fans erstellte Fraktionen und Regeln verwendet werden.



KAMPFWÜRFEL

Verwende diese Würfel statt herkömmlichen sechsseitigen Würfeln im Kampf.

Dieses Zeichen  steht für ein Todesresultat und dieses Zeichen  für ein Schmerzresultat.



NEUTRALE EINHEITEN-IDENTIFIKATOREN

Platziere diese Ringe an der Basis von grauen neutralen Monstern, Schrecken und Unabhängige Große Alten, um anzuzeigen, wer diese Einheiten kontrolliert.



SPEZIAL WÜRFEL

Verwende diese Würfel statt herkömmlichen sechsseitigen Würfel für verschiedene Fähigkeiten und Ereignisse in **Cthulhu Wars**.



5 SCHRECKENSFLUCHWÜRFEL



1 WÜRFEL DES
GHROTH



1 WÜRFEL DER
TAUSEND GESTALTEN



1 ENTWEIHUNGS-
WÜRFEL



AZATHOTH'S WÜRFEL
DER ERWECKUNG 1X



UBBO-SATHLAS WÜRFEL
DES WACHSTUMS 1X

WEITERE KARTEN

Wie auch die Verwendung von neuen Fraktionen, kann eine Kartenerweiterung **Cthulhu Wars** dramatisch verändern. In jeder Kartenerweiterung sind neue Plastikfiguren und neue Regeln enthalten, die nur für diese Karte gelten. Wie auch die Erdkarte aus dem Grundspiel eignen sie sich für 2 – 5 Spieler und können mit allen Fraktionen benutzt werden (aus dem Grundspiel und aus Erweiterungen). Außerdem kann man mit ihnen ganz nach Wunsch weitere Erweiterungen kombinieren.

Sie alle machen das Spiel komplexer und können die Spieldauer ein wenig erhöhen (bei manchen Kartenerweiterungen ist dies stärker als bei anderen der Fall).



KARTE DER TRAUMLANDE

KOMPONENTEN



KARTEN DER TRAUMLANDE (2)
VORNE UND HINTEN BEDRUCKT



BHOLE



6 ZOOGS

AUFSTELLUNG UND GRUNDLAGEN

Die Karte der Traumlande hat eine Oberfläche und eine Unterwelt und für beide gibt es jeweils eine 3- und 5-Spielerseite. Verwende jeweils eine Seite ganz gemäß der Anzahl der Spieler. Bei deiner ersten 4-Spielerpartie solltest du die 5-Spielerseite verwenden, auf der sich die meisten Spieler aufstellen wollen. Normalerweise handelt es sich dabei um die Oberfläche.

Platziere die Dhole im Tal von Pnath in der Unterwelt. Platziere die Zoogs in der Nähe der Oberflächenkarte.

Die Traumlande sind flach und keine Weltkugel. Deswegen haben sowohl die Oberfläche als auch die Unterwelt Ecken und Kanten und man kann sich nicht von einer Seite auf die andere bewegen.

Alle Zonen, die mit dem Wort Meer beschriftet sind (auch in Klammern), zählen in jeder regeltechnischen Sicht als Ozeane und Meere. Die Meere in der Unterwelt bestehen nicht immer aus Wasser. Doch egal, ob sie aus Teer, Pilzschlamm oder sonst was bestehen, werden sie als Ozeane angesehen. Dhole schwimmen beispielsweise regelmäßig durch eine Knochenschlucht im Tal von Pnath.

TUNNEL

Zwischen den Karten wechseln

Vier Zonen auf jedem Spielbrett sind mit einer Tunnelglyphe markiert. Zonen mit Tunnelglyphe zählen als angrenzend zur Zone mit der gleichen Tunnelglyphe auf dem jeweils anderen Spielbrett. Eine Einheit in Zura kann sich direkt zu den Ruinen von Karoth bewegen. (Da sich die Einheiten des Kriechenden Chaos 2 Felder bewegen können, könnte sich Nyarlathothep von Zura zu den Ruinen von Karoth und dann zu einer anderen angrenzenden Unterweltzone, wie dem Turm von Koth oder dem Tal von Pnath, bewegen.)



Tunnelglyphe

Eine Einheit in einer Zone mit Tunnel, die ein Schmerzresultat erleidet, kann sich auf das andere Spielbrett zurückziehen.

Mit anderen Bewegungsarten kann man sich frei zwischen den zwei Spielbrettern bewegen. Shub-Niggurath kann seinen *Avatar* auf beiden Brettern einsetzen, das Kriechende Chaos Hetzende Schrecken, Cthulhu kann auf beiden Seiten der Karte mit *Abtauchen* wieder auftauchen usw.

Manchen Spielern mag aufgefallen sein, dass die Tore und Verbindungen keine direkte Verbindung zur Geographie auf den beiden Spielbrettern haben. So ist das eben in den Traumlanden.

ZITADELLEN (SIEG)

Auf der Traumlandekarte existiert eine zweite Möglichkeit, einen Sieg zu erzielen. Auf jedem Spielbrett gibt es 4 Zitadellen. Ein Spieler, der alle Zitadellen in allen 4 Bereichen auf einem Spielbrett kontrolliert, gewinnt sofort, egal ob er 6 Zauberbücher auf seiner Fraktionskarte hat oder die meisten Verdammnispunkte. Du musst ein Tor in allen 4 Zonen mit Zitadellen auf der Oberfläche ODER der Unterwelt kontrollieren. Es gilt nicht, insgesamt 4 Zitadellen zu kontrollieren, wenn diese nicht auf dem gleichen Spielbrett liegen. Wenn diese alternative Siegbedingung nicht eintritt, endet das Spiel bei 30 Verdammnispunkten oder „Sofortiger Tod“ auf der Ritualleiste. Der Sieger wird dann wie üblich bestimmt.



Zitadellenglyphe

Wenn der Wächter des Weges im Spiel ist, dann zählt Yog-Sothoths Anwesenheit in einer Zitadellenzone als ein kontrolliertes Tor! Selbst wenn eine andere Fraktion ebenfalls ein Tor in dieser Zone kontrolliert, könnte der Wächter des Weges gewinnen, indem er zusätzlich 3 normale Tore in den anderen 4 Zitadellenzonen kontrolliert!

Die Zitadellen sind mit Ziffern beschriftet. Manche Zitadellen haben mehr als eine Ziffer. Diese sind besonders attraktiv für lästige Kreaturen. Diese Ziffern kontrollieren die Aktivitäten der Dhole und Zoogs.

DIE DHOLE (UNTERWELT)

Die Dhole ist eine gigantische Kreatur, die normalerweise friedfertig im Tal von Pnath lebt. Sie wurde durch die Energie des Krieges zwischen den Großen Alten überreizt und greift nun an, um sich an diesen außerweltlichen Energien zu nähren.

Dhole: Aktivierung und Angriffe

Am Ende jeder Verdammnisphase (nachdem alle Spieler die Gelegenheit hatten, ein Ritual der Auslöschung auszuführen, oder nicht), werden die Aktivierung und Angriffe der Dhole überprüft.

Wenn sich die Dhole in einer Zone mit einem Tor befindet, bleibt sie dort und zerstört das Tor und wenn vorhanden die kontrollierende Einheit. Die Dhole tut sonst nichts in der Zone. Dies zählt als die Eliminierung einer Einheit durch einen Gegner (das Gelbe Zeichen könnte also beispielsweise von *Leidenschaft* profitieren).

Wenn sich die Dhole nicht in einer Zone mit Tor befindet, wirfst du einen sechsseitigen Würfel und bewegst sie zur entsprechenden Unterweltzitadelle, auch wenn dort kein Tor ist. Auf einer 5-Spielerkarte würde sich die Dhole bei einer gewürfelten 1 oder 2 beispielsweise zum Teermeer bewegen. Bei einer 3 würde sie sich zum Gewölbe von Zin bewegen. Wenn sich bei der Zitadelle ein Tor befindet, dann wird dieses mit der kontrollierenden Einheit augenblicklich zerstört. Die Dhole betrifft sonst nichts in der Zone.

Wenn der Wächter des Weges teilnimmt und die Dhole eine Zone mit Yog-Sothoth angreift, wird er zerstört und eliminiert! (In seltenen Fällen ist es ein Nachteil, eins mit Zeit und Raum zu sein!) Falls sich auch noch ein normales Tor in der Zone befindet, wird dieses ebenfalls zerstört.

Wie man die Dhole besiegt

Ein Spieler kann mit einer Einheit in der gleichen Zone einen Kampf gegen die Dhole erklären.

Die Dhole hat einen Kampfwert von 6.

Ein einzelnes Todesresultat zerstört sie, allerdings wird sie in der nächsten Verdammnisphase zurückkehren!

Ein Schmerzresultat schickt sie, unabhängig davon, wie andere Einheiten platziert sind, zum Tal von Pnath. Sie kann auf diesem Weg nicht eliminiert werden. Das Zauberbuch *Wahnsinn* des Kriechenden Chaos kann sie nicht woanders hinschicken, und Einheiten, die gegen die Dhole kämpfen, können sich, falls die Dhole ein Schmerzresultat erleidet, nicht ins Tal von Pnath zurückziehen. Wenn die Dhole im Tal von Pnath ist, ignoriert sie alle Schmerzresultate.

Die Dhole ist eine Schrecken verbreitende Einheit. Zauberbücher und Fähigkeiten können im Kampf gegen sie benutzt werden, aber nur deine eigenen Einheiten betreffen. Du kannst beispielsweise nicht *Heulen* als Windschreiter einsetzen, um sie aus dem Kampfgebiet zu zwingen, und *Opfer verlangen* hat keinen Einfluss auf ihr Würfelresultat.

Die Dhole kostet 0 Macht, hat kein Zauberbuch und keine Verdammnis und selbst keine Macht. Sie hat keine Eigenschaften als Fraktion, beispielsweise um den Kampfwert von Tsathoggua, Ithaqua, Nyarlathotep usw. zu berechnen.

Die Dhole kehrt zurück!

Wenn die Dhole getötet wird, taucht eine neue Dhole am Ende der Verdammnisphase im Tal von Pnath auf! Sie würfelt nicht sofort und bewegt sich auch nicht sofort zu einer neuen Zitadelle sondern wird in dieser Verdammnisphase nur auf der Karte platziert. Wenn sich allerdings zu diesem Zeitpunkt ein Tor im Tal befindet, so wird es gemeinsam mit der kontrollierenden Einheit zerstört.

Das heisst wenn die Dhole getötet wird, geht sie also für eine Verdammnisphase ins Tal von Pnath und gewährt den Spielern daher eine kurze Verschnaufpause (da ja keine Zitadelle im Tal ist).

ZOOGS (OBERFLÄCHE)

Zoogs sind kleine, bösartige Kreaturen, die in den Wäldern der Traumlande leben. Als die Kriege zwischen den Großen Alten ausbrechen, nutzen die Zoogs, die Gelegenheit um den Kultisten zuzusetzen und sie zu quälen.

Die Zoogs sind Monster und können von allen Zauberbüchern und Fähigkeiten betroffen werden, die auf Monster abzielen oder auf sie Bezug nehmen.

Zoogs: Aktivierung und Effekte

Am Ende der Verdammnisphase, nachdem die Dhole abgewickelt wurde, würfelst du für jeden Zoog, der nicht im Spiel ist, einen Würfel (zu Beginn des Spiels sind keine Zoogs im Spiel - du wirfst also 6 Würfel). Dann platzierst du einen Zoog für jede gewürfelte Zahl bei der entsprechenden Zitadelle auf der Oberfläche. Zoogs, die bereits auf der Karte sind, bleiben einfach in ihren Zonen. Du würfelst auch nicht für sie. Wenn 3 Zoogs im Spiel sind, wirfst du also 3 Würfel. Wenn du 1, 6 und 6 würfelst, platzierst du einen Zoog bei der Zitadelle, die mit einer 1 markiert ist, und die anderen beiden der Zitadelle, die mit einer 6 markiert ist.

Eine Einheit, die in diesen Zonen ein Tor kontrolliert, muss es sofort verlassen und das Tor zählt nun als unkontrolliert. Die Streiche, die die Zoogs den Kultisten spielen, machen es unmöglich, das Tor zu kontrollieren, bis man sich ihrer angenommen hat. Einheiten können kein Tor in Zonen kontrollieren, in denen sich zumindest ein Zoog aufhält. Bevor deine Kultisten (oder Dunkle Jungen) ein Tor in einer solchen Zone kontrollieren können, musst du die Zoogs loswerden. Dazu brauchst du entsprechende Zauberbücher oder musst gegen sie kämpfen.

Yog-Sothoth wird von den Zoogs natürlich nicht betroffen! Er zählt immer als kontrolliertes Tor, auch wenn er sich in einer Zitadellenzone mit Zoogs aufhält.

Wie man die Zoogs besiegt

Gegen die Zoogs kann man kämpfen.

Zoogs haben einen Kampfwert von 0 und werfen daher niemals Kampfwürfel.

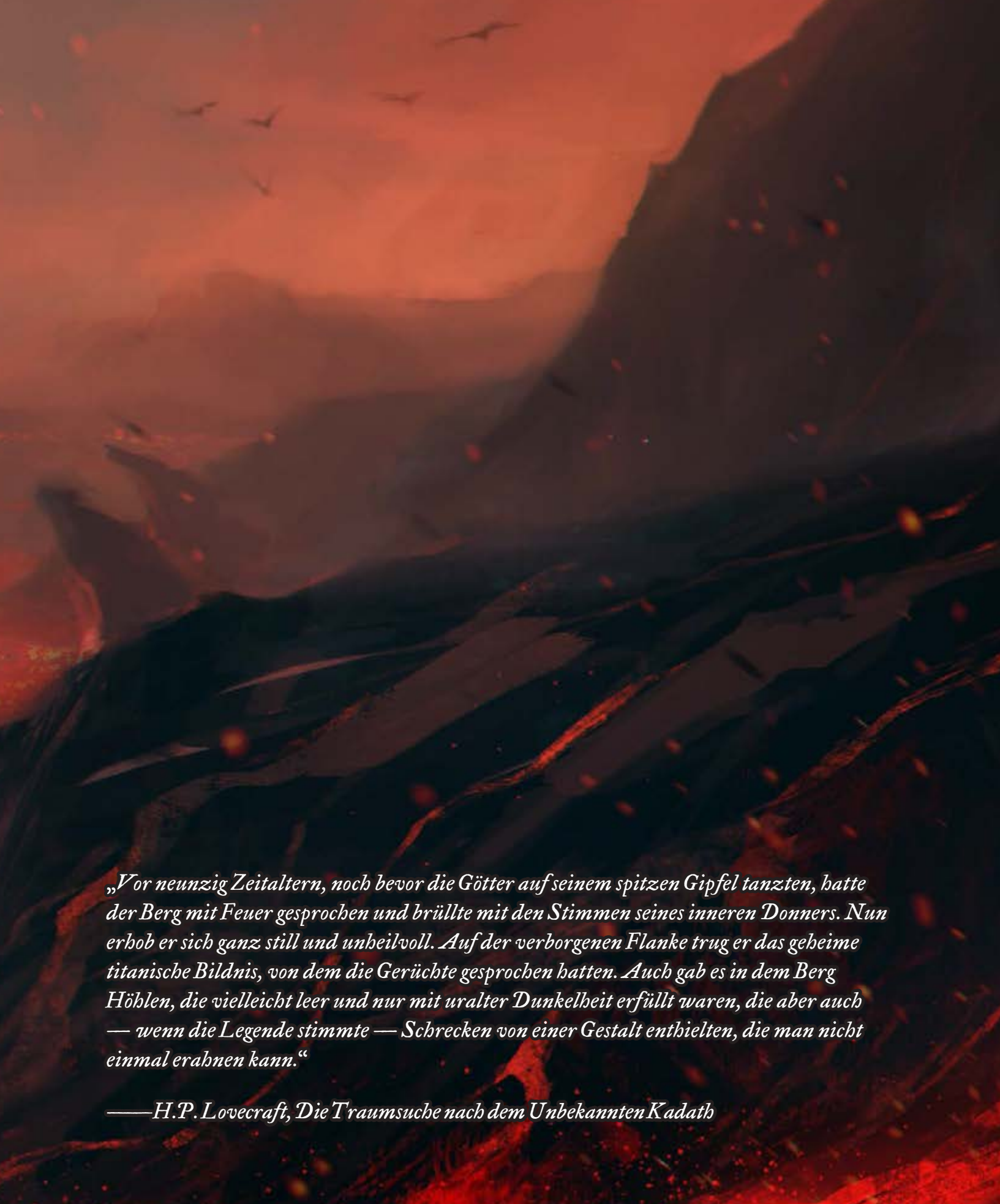
Jedes Todesresultat tötet einen Zoog.

Jedes Schmerzresultat eliminiert einen Zoog, reflektiert aber und verursacht ebenfalls ein Schmerzresultat bei einer angreifenden Einheit. Das zählt nicht als Tod. Der Zoog ist einfach irgendwohin abgehauen. Man kann sich aufgrund eines Schmerzresultats nicht in eine Zone mit Zoogs zurückziehen. (Das *Heulen* des Windschreiters eliminiert einen Zoog, wodurch allerdings kein Schmerzresultat reflektiert wird.)

Da Zoogs Monster sind, können sie durch entsprechende Zauberbücher und Fähigkeiten getötet, von Schmerzen betroffen oder eliminiert werden. Wenn ein Zoog irgendwie in eine Zone bewegt wird, die keine Zitadelle enthält, wird er eliminiert.

Unabhängig von all deinen Anstrengungen kehren alle getöteten und eliminierten Zoogs in der nächsten Verdammnisphase auf die Karte zurück.





„Vor neunzig Zeitaltern, noch bevor die Götter auf seinem spitzen Gipfel tanzten, hatte der Berg mit Feuer gesprochen und brüllte mit den Stimmen seines inneren Donners. Nun erhob er sich ganz still und unheilvoll. Auf der verborgenen Flanke trug er das geheime titanische Bildnis, von dem die Gerüchte gesprochen hatten. Auch gab es in dem Berg Höhlen, die vielleicht leer und nur mit uralter Dunkelheit erfüllt waren, die aber auch — wenn die Legende stimmte — Schrecken von einer Gestalt enthielten, die man nicht einmal erahnen kann.“

—H.P. Lovecraft, Die Traumsuche nach dem Unbekannten Kadath

KARTE DER BIBLIOTHEK VON CELAENO

KOMPONENTEN



KARTEN DER BIBLIOTHEK (2)
VORNE UND HINTEN BEDRUCKT



4 BIBLIOTHEKSFOLIANTEN



DIE BIBLIOTHEKARIN



8 STILLEMARKER



QUALWÜRFEL



DER HÜTER



4 BIBLIOTHEKSHINWEISKARTEN

AUFSTELLUNG UND GRUNDLAGEN

Die Bibliothek von Celaeno besteht aus einem Unteren und einem Oberen Stockwerk. Diese werden jeweils von einem eigenen Spielbrett dargestellt. Du solltest sie nebeneinander auf den Tisch legen, sie müssen sich aber nicht berühren. Sie sind nicht direkt miteinander verbunden, da die Bibliothek keine Weltkugel ist. Deswegen haben sowohl das obere als auch das untere Stockwerk Ecken und Kanten und man kann sich nicht von einer Seite auf die andere bewegen.

Wie auch bei anderen Karten von **Cthulhu Wars** verwendest du beide 3-Spieler-Seiten für eine Partie mit 3 Spielern, beide 5-Spieler-Seiten für eine Partei mit 5 Spielern und jeweils eine 3-Spieler-Seite und eine 5-Spieler-Seite für eine Partie mit 4 Spielern.

Es gibt 4 Zonen im Oberen Stockwerk mit quadratischen Feldern. Diese sind Barriere von Naach-Tith, Hüter unter dem See, Larven der Äußeren Götter und Yr und die Nhhngr. Platziere dort jeweils den entsprechenden Bibliotheksfolianten.

Der Wächter des Weges kann das Spiel nicht in diesen Zonen beginnen.

Die Spielfiguren für die Bibliothekarin und den Hüter sind anfänglich nicht auf dem Brett.

Teile der Bibliothek sind überflutet und diese Zonen zählen als Meere. Diese haben entweder einen Namen mit dem Wort Meer oder das Wort (Meer) in Klammern. Für alle spieltechnischen Aspekte zählen Meere als Ozeane und umgekehrt. Anmerkung: Ein See hingegen zählt nicht als Meer oder Ozean.

DIE TREPPEN UND TORBÖGEN

Treppen

In manchen Zonen gibt es Treppen, die mit „A-F“ beschriftet sind. Diese Zonen sind angrenzend zur entsprechenden Zone auf dem anderen Spielbrett. Auf der 3-Spieler-Version des Unteren Stockwerks befindet sich Treppe D in der Kammer von Apkallu und ist daher angrenzend zur Barriere von Naach-Tith im Oberen Stockwerk (dies gilt bei beiden Versionen der Karte.) Eine Einheit in einer Zone mit Treppe, die ein Schmerzresultat erleidet, kann sich auf das andere Spielbrett zurückziehen.

Torbögen

In manchen Gebieten befindet sich ein Torbogen. Sie ähneln Treppen, sind aber nicht mit Buchstaben beschriftet. Für die Bewegungsaktion zählen sie so, als ob alle Gebiete mit Torbögen auf beiden Karten aneinander angrenzend wären.

Sie zählen allerdings NICHT als angrenzend, wenn es darum geht, Schmerzresultate und Rückzüge auszuführen.

Mit anderen Bewegungsarten kann man sich frei zwischen den zwei Spielbrettern bewegen. Shub-Niggurath kann seinen *Avatar* auf beiden Brettern einsetzen, das Kriechende Chaos Hetzende Schrecken, Cthulhu kann auf beiden Seiten der Karte mit *Abtauchen* wieder auftauchen usw.



Treppe



Torbogen

DIE BIBLIOTHEKSFOLIANTEN

Spontane Torerschaffung

Zum Beginn der ersten Verdammnisphase platzierst du ein Tor in jeder Zone, in der sich ein Foliant befindet (außer dort befindet sich bereits ein Tor).

Dies findet nur einmal statt. Wenn in einer dieser Zonen zu einem späteren Zeitpunkt kein Tor ist, wird es nicht auf diese Weise in der Verdammnisphase ersetzt.

Die Bibliotheksfolianten

Die Folianten fungieren als zusätzliche Zauberbücher. Sie werden allerdings nicht auf der Fraktionskarte platziert und zählen nicht zu den 6 Zauberbüchern, die du besitzt (für den Unbegrenzten Kampf oder den Sieg).

Wenn du ein Tor in einer Zone mit Foliant kontrollierst, nimmst du ihn an dich (natürlich nur, wenn er noch auf der Karte ist) und legst es neben deine Fraktionskarte. Du kannst ihn wie andere Zauberbücher benutzen.

Überfällige Folianten

Wenn du die Kontrolle über das Tor in der entsprechenden Zone verlierst, dann zählt dieser Foliant als überfällig. Du kannst ihn weiterhin benutzen und er bleibt neben deiner Fraktionskarte liegen.

Allerdings ziehst du dir nun den Zorn der Bibliothekarin zu (siehe die Bibliothekarin auf der folgenden Seite).

STILLEMARKE

Zu Beginn der Verdammnisphase nimmt jeder Spieler 1 Stillemarker an sich. Verfügt ein Spieler am Anfang der Aktionsphase noch über seinen Stillemarker (wenn die Machtphase beginnt), muss er ihn ablegen. Man kann also niemals mehr als einen Stillemarker besitzen.

Während deines Zuges kannst du eine Aktion ausführen, 0 Macht aufwenden, den Stillemarker ablegen und eines der folgenden Dinge tun:

- ★ Den Hüter aktivieren.
- ★ Die Bibliothekarin aktivieren, wenn ein Spieler einen überfälligen Bibliotheksfolianten hat.

Anmerkung: Du kannst den Stillemarker auch verwenden, um bestimmte Folianten umzudrehen oder die Auswirkungen der Barriere von Naach-Tith aufzuheben.

DER HÜTER

Wenn du den Hüter aktivierst, kannst du ihn auf der Karte platzieren oder zu einer beliebigen Zone bewegen (oder ihn in derselben Zone belassen). Dann würfelst du mit dem Qualwürfel. Hat sich der Hüter nicht bewegt, addierst du +1 zum Endresultat. So viele Einheiten, wie das Resultat des Qualwurfs beträgt, müssen aus der Zone zur Oublette bewegt werden. Sind Einheiten von mehr als einer Fraktion anwesend, dann entscheidet der Spieler, der den Hüter aktiviert hat, wie viele Einheiten von welcher Fraktion betroffen sind (aber natürlich nicht mehr als das Resultat). Anschließend bestimmen die betroffenen Spieler, welche Einheiten bewegt werden. Der Spieler, der den Hüter aktiviert hat, kann auch seine eigenen Einheiten auswählen, wenn er das will. Sind weniger Einheiten als das Qualresultat in der Zone, werden einfach alle zur Oublette bewegt.

Beispiel: Das Gelbe Zeichen wendet seinen Stillemarker auf, um den Hüter in der Schwarzen Kammer zu aktivieren. Dort sind 3 Fraktionen anwesend: der Große Cthulhu (mit Cthulhu und 2 Kultisten), das Kriechende Chaos (1 Dunkeldürer und 2 Kultisten) und das Gelbe Zeichen (nur der König in Gelb). Das Resultat ist eine 2 und wird auf 3 erhöht, weil sich der Hüter nicht bewegt hat. Das Gelbe Zeichen wählt sich selbst als Ziel und ist froh, den König zur Oublette ziehen zu können. Es entscheidet sich anschließend dazu, dass das Kriechende Chaos 2 Einheiten bewegen muss. Cthulhus Einheiten

sind also nicht betroffen. Das Kriechende Chaos zieht die 2 Kultisten und lässt den Dunkeldürer zurück. Kein Spieler kann die Kontrolle über ein verlassenes Tor übernehmen, solange sich der Hüter in der entsprechenden Zone aufhält. Wird der Hüter in eine Zone mit kontrolliertem Tor geschickt, hat das keine unmittelbaren Auswirkungen. Wenn man ein Tor in einer Zone mit dem Hüter erschafft, kann man es erst kontrollieren, wenn der Hüter fortbewegt wurde!

Es ist nicht möglich, einen Kampf gegen den Hüter zu eröffnen. Er ist immun gegen Zauberbücher, Fähigkeiten und andere Effekte und interagiert nur dann mit den Fraktionen, wenn er von einem Spieler mit einem Stillemarker aktiviert wird. Der Hüter zählt nicht als Einheit.

DIE BIBLIOTHEKARIN

Du kannst die Bibliothekarin nur dann aktivieren, wenn mindestens eine andere Fraktion einen überfälligen Bibliotheksfolianten in ihrem Besitz hat. In diesem Fall kannst du einen Stillemarker aufwenden, um die Bibliothekarin in eine Zone zu bewegen, in der sich zumindest eine Einheit des Spielers mit dem überfälligen Folianten befindet. Anschließend würfelst du mit dem Qualwürfel. Wie auch beim Hüter gilt, dass sich das Endresultat um +1 erhöht, wenn sich die Bibliothekarin nicht bewegt hat.

Befinden sich in der Zielzone Einheiten von mehr als einer gegnerischen Fraktion, die überfällige Folianten in ihrem Besitz haben, kann der aktivierende Spieler das Resultat zwischen ihnen aufteilen.

Qual erfüllen

Jeder betroffene Spieler muss jede Qual erfüllen, die ihm zugeteilt wurde, indem er aus folgenden Optionen wählt:

- ★ Erfülle 1 Qual, indem du 1 Einheit in der Zone eliminiert.
- ★ Erfülle 1 Qual, indem du 1 Verdammnis verlierst.
- ★ Erfülle 1 Qual, indem du einen überfälligen Folianten auf sein Anfangsfeld zurücklegst.

Verfügt ein betroffener Spieler nicht über genügend Einheiten, Verdammnis und überfällige Folianten, um alle zugeteilte Qual zu erfüllen, kann er die verbleibenden Punkte ignorieren.

Wenn ein überfälliger Foliant auf diesem Weg auf das Spielbrett zurückgelegt wird und eine Fraktion momentan das Tor in dieser Zone kontrolliert, kann sie den Folianten sofort an sich nehmen.

Anmerkung: Die einzige Möglichkeit, um einen Folianten zurück auf die Karte zu legen, besteht darin, zugeteilte Qual zu erfüllen. Man kann ihn nicht freiwillig zurücklegen und ist auch nie dazu gezwungen, wenn man stattdessen Einheiten oder Verdammnispunkte opfern kann.

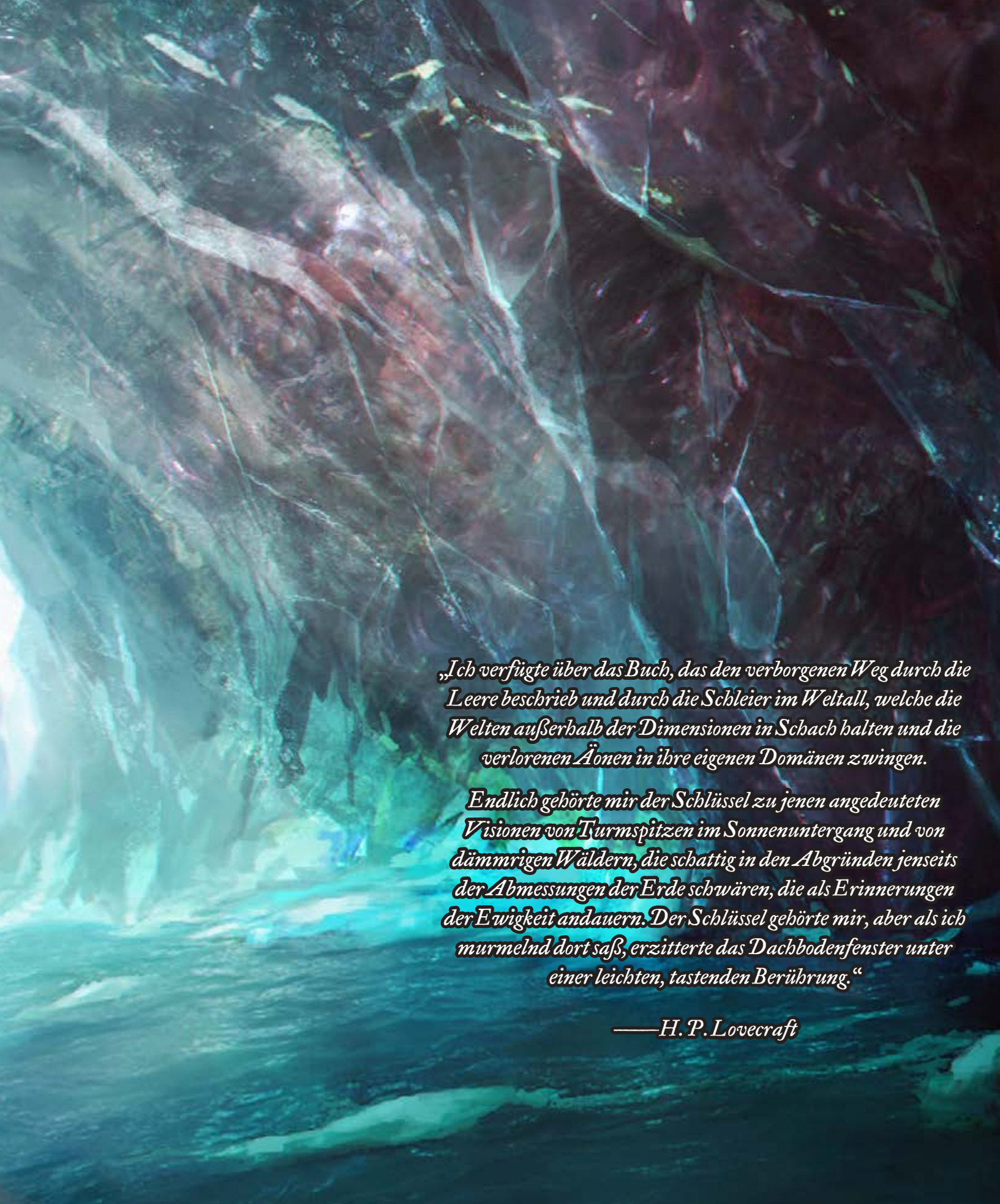
Beispiel: Es ist der Beginn der Aktionsphase und zwei Folianten sind überfällig. Der Große Cthulhu besitzt einen überfälligen Folianten und die Schwarze Ziege den anderen. Die Bibliothekarin ist in der Oubliette. Der Schläfer bezahlt seinen Stillemarker und bewegt die Bibliothekarin nicht, weil sich auch 4 Einheiten des Großen Cthulhus an ihrem Standort befinden. Der Schläfer erzielt eine 3 mit dem Qualwürfel und erhöht das Resultat auf 4, da sich die Bibliothekarin nicht bewegt hat. Der Große Cthulhu entscheidet sich, 1 Einheit und 2 Verdammnis zu opfern und den Folianten zurückzulegen. Damit hat er alle 4 Qualen erfüllt.

Wie auch beim Hüter gilt, dass kein Spieler die Kontrolle über ein verlassenes Tor in einer Zone übernehmen kann, in der sich die Bibliothekarin aufhält. Wird die Bibliothekarin in eine Zone mit kontrolliertem Tor geschickt, hat das keine unmittelbaren Auswirkungen. Wenn man ein Tor in einer Zone mit der Bibliothekarin erschafft, kann man es erst kontrollieren, wenn die Bibliothekarin fortbewegt wurde! Es ist nicht möglich, einen Kampf gegen die Bibliothekarin zu eröffnen. Sie ist immun gegen Zauberbücher, Fähigkeiten und andere Effekte. Die Bibliothekarin interagiert nur dann mit den Fraktionen, wenn sie von einem Spieler mit einem Stillemarker aktiviert wird. Sie zählt nicht als Einheit.



*„Der Ozean ist älter als die Berge, und überfrachtet mit den
Erinnerungen und Träumen der Zeit.“*

—H. P. Lovecraft



„Ich verfügte über das Buch, das den verborgenen Weg durch die Leere beschrieb und durch die Schleier im Weltall, welche die Welten außerhalb der Dimensionen in Schach halten und die verlorenen Äonen in ihre eigenen Domänen zwingen.

Endlich gehörte mir der Schlüssel zu jenen angedeuteten Visionen von Turmspitzen im Sonnenuntergang und von dämmrigen Wäldern, die schattig in den Abgründen jenseits der Abmessungen der Erde schwären, die als Erinnerungen der Ewigkeit andauern. Der Schlüssel gehörte mir, aber als ich murmelnd dort saß, erzitterte das Dachbodenfenster unter einer leichten, tastenden Berührung.“

—H. P. Lovecraft

URZEITKARTE

KOMPONENTEN



KARTEN, DIE DIE URZEIT DARSTELLEN (2)
VORNE UND HINTEN BEDRUCKT



13 GLETSCHER

AUFSTELLUNG UND GRUNDLAGEN

Baue die Karte genauso auf wie die Karte aus dem Grundspiel. Eine der beiden möglichen 4-Spieler-Karten weist 9 Gletscherglyphen auf, die andere 11. Du kannst dich also auch für ein weniger „eisiges“ Spiel entscheiden.

Die Urzeitkarte ändert die Anordnung des Spielfelds dramatisch. Zu den Kontinenten zählen Atlantis, Hypberborea, Lemuria und Mu. Ein großer Kontinent verläuft von Lomar am Nordpol zur Antarktis. Hyberborea, Lemuria und Mu sind Kontinentalinseln ähnlich wie heute Australien.

Die Ozeane sind alle auch so benannt.

DIE GLETSCHER

Am Ende der ersten Verdammnisphase (nachdem jeder ein Ritual der Auslöschung ausführen konnte) platzierst du einen Gletscher in jeder Startzone (unabhängig davon, ob dort eine Gletscherglyphe abgebildet ist oder nicht). Entferne alle Einheiten, die Tore kontrollieren (sie bleiben aber jeweils in der Zone) und platziere den Gletscher auf dem Tor. **Anmerkung:** Ist der Windschreiter im Spiel, stellst du in seiner zweiten Startzone keinen Gletscher auf, sondern nur in der, in der er das Spiel tatsächlich beginnt.

Am Ende jeder weiteren Verdammnisphase (nach Abwicklung der Rituale der Auslöschung) wählt der Startspieler 2 Zonen auf der Karte, in denen sich eine Gletscherglyphe, aber noch kein Gletscher befindet. Platziere einen Gletscher in diesen beiden Zonen. Steht ein Tor in der Zone, wird der Gletscher darauf platziert und die kontrollierende Einheit in die Zone verschoben.

Sobald sich in allen Zonen mit Gletscherglyphen auch Gletscher befinden, werden keine weiteren Gletscher platziert. Die verbleibenden Zonen sind sicher.

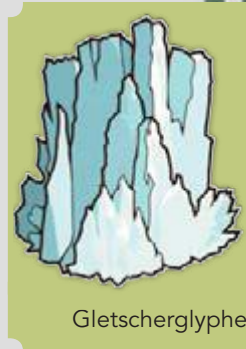
Ist der Wächter des Weges im Spiel, wird Yog-Sothoth nicht von einem Gletscher bedeckt, selbst wenn er sich in einer Zone mit Gletscherglyphe aufhält und diese Zone in der Verdammnisphase ausgewählt wird.

Auswirkungen von Gletschern

Während der Machtphase zählen Tore, auf denen Gletscher stehen, als verlassen. Sind also beispielsweise 4 Tore von Gletschern besetzt, erhält jede Fraktion dafür 4 Macht.

Gletscher sind permanent und können weder bewegt noch entfernt werden. Erschafft jemand ein Tor in einer Zone mit Gletscher, wird der Gletscher sofort auf das Tor gezogen, und die Einheit, die das Tor erschaffen hat, erhält keine Gelegenheit, es zu kontrollieren.

Du wirst feststellen, dass all die Macht durch die verlassenen Tore deine Fraktion förmlich mit Energie vollpumpt. Diese Karte ist sehr machtintensiv!



Gletscherglyphe

*Die Spiritisten waren die ersten, die ihre
Ankunft spürten, doch hielten sie sie für
etwas, was wohllender gesonnen war. Bald
wurde klar, dass diese neuen übernatürlichen
Phänomene — Poltergeister, dämonische
Besessenheiten und Heimsuchungen — unter
der Kontrolle von jemand, etwas anderem
standen, Teil eines größeren Planes waren. Als
sie sich schließlich offenbarten, verkündeten
sie, dass sie Menschen seien wie wir, die einfach
spirituell weiter entwickelt waren. Aber die
Jahrhunderte, in denen sie sich mit dem Außen
beschäftigt hatten, hatten ihre Körper und Seelen
befleckt. Schon bald erfuhren wir, dass „niedere“
Menschen entbehrliche Mittel ihrer Lust waren,
etwas, das sie benutzen und dann wegwerfen
konnten. Vielleicht wäre es besser gewesen,
wenn sie uns als Sklaven gewollt hätten, nicht als
Spielzeuge.*

—Sandy Petersen





SHAGGAI-KARTE

KOMPONENTEN



2 SHAGGAI-KARTEN,
BEIDSEITIG BEDRUCKT



5 WURM-DEGRADIERUNGSWÜRFEL



15 AUSROTTUNGSMARKER



6 WÜRMER VON GHROTH

AUFSTELLUNG UND GRUNDLAGEN DER KARTE

Vor Jahrtausenden wurde die sagenumwobene Welt Shaggai zerstört. Diese Karte stellt die Kämpfe und Ereignisse dar, die die Katastrophe umgaben, in der sich Wesenheiten von kosmischer Macht an der Katastrophe labten, während sie versuchten, ihrer eigenen Vernichtung zu entgehen.

Baue die Karte genauso auf, wie du die Erde-Karte von **Cthulhu Wars** aufbauen würdest. Die Ozeane sind in einem Streifen um Shaggais Äquator aufgereiht und haben das Wort „Ozeangürtel“ in ihrem Namen.

Der Startspieler platziert einen beliebigen Wurm von Ghroth in der Zone mit dem Namen *Wurm, der bei Nacht nagt* auf (sie ist mit einem Symbol gekennzeichnet).

WÜRMER & AUSROTTUNG

Nach allen anderen Ereignissen in der Verdammnisphase:

WÜRMER DEGRADIEREN - Wirf einen Wurm-Degradierungswürfel für jeden Spieler. Jeder Wurm hat eine Zahl auf seiner Basis; jeder Wurm, dessen Zahl einem gewürfelten Ergebnis entspricht, wird von der Karte entfernt und durch einen Ausrottungsmarker ersetzt. Wenn kein Wurm einem Ergebnis entspricht, findet keine Ausrottung statt. Beispielsweise würden in der ersten Verdammnisphase eines Spiels mit vier Spielern vier Würfel geworfen. Wenn der Startwurm eine 3 auf seiner Basis hat und ein Würfel eine 3 zeigt, dann wird der Wurm ausgerottet.

In jeder neu ausgerotteten Zone:

- I. Entferne ein Tor, eine Kathedrale oder einen anderen Marker (wie den Eiszeitmarker). Wenn ein entferntes Tor von einem Spieler kontrolliert wurde, erhält der Spieler 1 Älteres Zeichen. Eine entfernte Kathedrale bringt dem Spieler der Uralten 1 Verdammnis ein.
- II. Eliminiere alle Einheiten. Die Besitzer dieser Einheiten erhalten 1 Macht für jede so eliminierte Einheit. Jeder Große Alte einer Fraktion, der eliminiert wird, bringt dem Besitzer auch 1 Älteres Zeichen ein. (Da Yog-Sothoth als Tor zählt, bringt er 1 Macht und 2 Ältere Zeichen, wenn er zerstört wird.)

NEUE WÜRMER PLATZIEREN – Beginnend mit dem Startspieler platziert jeder Spieler einen Wurm entweder angrenzend an die Zone *Der Wurm, der bei Nacht nagt* oder angrenzend an eine bereits ausgerottete Zone. Nur ein Wurm kann in einer Zone platziert werden. Sollte ein Spieler an die Reihe kommen, aber es sind keine Würmer oder erlaubten Zonen übrig, dann platzieren dieser Spieler und alle späteren keine Würmer.

WURMEFFEKTE

Der Wurm von Ghroth

Abgesehen davon, dass sie am Ende der Verdammnisphase von Ausrottungsmarkern (und deren Effekten!) ersetzt werden, tun die Würmer selbst nichts. Sie sind nur die Vorboten der möglichen Ausrottung. Die Würmer können nicht bekämpft oder eliminiert werden, und man kann auf keine Weise mit ihnen interagieren.



Die Kosmische Macht

Ein Spieler, der ein Tor in einer Zone kontrolliert, die einen Wurm enthält, kann die Kosmische Macht anzapfen. Als Aktion kannst du ein beliebiges Zauberbuch (auch von Unabhängigen Großen Alten) platzieren, indem du einfach 6 Macht ausgibst, anstelle der gedruckten Voraussetzungen. Dank der Kosmischen Macht musst du niemals fürchten, dass

dich die Ausrottung eines deiner Zauberbücher kostet. Es ist allerdings normalerweise billiger, Zauberbücher auf die altmodische Weise zu verdienen.

Wenn du außerdem ein Tor in einer Zone mit einem Wurm kontrollierst, kannst du Zonenbeschränkungen beim Erwecken oder Beschwören deiner Einheiten ignorieren, indem du 2 zusätzliche Macht ausgibst (alle anderen Voraussetzungen zum Erwecken oder Beschwören müssen dennoch erfüllt werden). Beispielsweise muss Cthulhu nicht in der Zone mit seiner Glyphe erweckt werden, solange du 2 zusätzliche Macht bezahlst und ein Tor in der Zone eines Wurms kontrollierst. **Anmerkung:** Du musst Cthulhu nicht in der Zone mit deinem Tor und dem Wurm erwecken; er kann in JEDER Zone erweckt werden!

Wenn du ein Tor in der Zone eines Wurms kontrollierst, kannst du mit der Kosmischen Macht auch die Kathedralen der Uralten auf diese Weise platzieren. Beispielsweise kannst du eine zweite Kathedrale in einer Zone erschaffen, indem du 5 Macht anstelle von 3 bezahlst.

Das bedeutet auch, dass die Uralten Zauberbücher über Substitution verdienen können. Wenn du beispielsweise nicht die Voraussetzung für ein Zauberbuch erfüllst, eine Kathedrale in einer Zone mit  zu platzieren, kannst du eine zweite Kathedrale in einer Zone mit  platzieren, um die Voraussetzung des Zauberbuchs zu erfüllen.

Effekte von Ausrottungsmarkern

Wenn ein Ausrottungsmarker in einer Zone platziert wurde, können keine Einheiten oder Spielsteine in diese Zone bewegt oder dort platziert werden. Solche Zonen sind vollständig verloren. Zauberbücher und Fähigkeiten, die Einheiten gegen ihren Willen bewegen, können sie nicht in ausgerottete Zonen bewegen (oder durch Schmerz treiben).

Durch Ausrottung bewegen

Wenn du Einheiten hast, die an eine ausgerottete Zone angrenzen, kannst du dich durch diese Zone bewegen und sie letztendlich „überspringen“, um in eine angrenzende Zone zu gelangen. Allerdings wird eine der Einheiten, die sich bewegt, eliminiert (bewege also nicht eine einzelne Einheit durch eine ausgerottete Zone!). Du kannst eine beliebige Anzahl von Einheiten über eine beliebige Zahl von ausgerotteten Zonen bewegen, und auch aus mehreren Zonen, und verlierst dennoch nur insgesamt eine Einheit für gesamte Bewegungsaktion.

Bewegungsartige Fähigkeiten und Zauberbücher, die es dir erlauben, Figuren umzusetzen, ohne sie durch die Zonen zu bewegen, führen nicht zum Verlust einer Einheit. Somit kosten dich *Abtauchen* oder *Avatar* keine Einheit, selbst wenn die Bewegung in einer Zone beginnt, die von Ausrottungsmarkern umgeben ist. Allerdings zwingen bewegungsartige Fähigkeiten, die nicht „teleportieren“ (wie *Die kreischenden Toten*) den Anwender, eine Einheit zu eliminieren.

Das Ende der Welt (weniger als 2 Zonen pro Spieler)

Es ist möglich, dass ein Shaggai-Spiel den Punkt erreicht, an dem die Welt im Endeffekt auseinander fällt, was es schwierig macht, zu gewinnen.

Wenn die Gesamtzahl der nicht ausgerotteten Zonen jemals unter 2 pro Spieler sinkt (zum Beispiel weniger als 6 Zonen bei einem Spiel mit drei Spielern), dann endet das Spiel sofort und der Spieler mit der meisten Verdammnis gewinnt, solange er alle 6 Zauberbücher hat.

Wenn das Spiel endet und kein Spieler 6 Zauberbücher hat, dann gewinnt niemand. Shaggais abschließende Katastrophe ruiniert die Welt für alle.



Es ist ein Spiel mit drei Spielern und Der Wurm, der bei Nacht nagt, Haddathische Rückstände und der Ozeangürtel: Orange wurden alle ausgerottet.



Windschreiter will seine Armee vom Unteren Pol zum Ozeangürtel: Rot bewegen (mittels Arktischer Wind). Er hebt seine Armee auf, bezahlt 1 Macht für die Bewegung und überspringt beide ausgerottete Zonen auf seinem Weg. Er landet in Ozeangürtel: Rot.



Weil Windschreiter eine ausgerottete Zone überspringen musste (eigentlich zwei, in diesem Fall) verliert er auf dem Weg eine Einheit, und somit wählt er einen Wendigo aus, der eliminiert wird.



Windschreiter hat außerdem einen Gnoth-Keh in der Stadt der Verdammnis. Er hätte ihn für 1 zusätzliche Macht bewegen und in Ozeangürtel: Gelb platzieren können. Er verliert diese Einheit nicht, weil dies Teil derselben Bewegungsaktion ist, und er hat für diese Bewegung bereits eine Einheit eliminiert. Dies gilt auch dann, wenn sich die Einheit in der Stadt der Verdammnis nicht seiner Hauptarmee angeschlossen hat. Selbst wenn sich die Einheit aus der Stadt der Verdammnis über eine ganz andere ausgerottete Zone bewegen würde, würde er nur 1 Einheit für die gesamte Bewegung verlieren (dies könnte natürlich die Einheit aus der Stadt der Verdammnis sein, und in diesem Fall würde die Hauptarmee, die sich vom Unteren Pol bewegt, nichts verlieren).



KARTE DES YUGGOTH

KOMPONENTEN



KARTE DES YUGGOTH (2)
VORNE UND HINTEN BEDRUCKT



LOYALITÄTSKARTE



BEOBACHTERMARKER



KEIN SCHLEIMMARKER



SCHLEIMMARKER



LABORMARKER



6 SCHLEIMSCHIMMEL



BEOBACHTER



36 GEHIRNZYLINDER

AUFSTELLUNG UND GRUNDLAGEN



Beobachtermarker



Chevronglyphe

Baue die Karte genauso auf wie die Erdkarte aus dem Grundspiel von **Cthulhu Wars**. Platziere den Beobachtermarker mit der dunklen Seite (schlafend) nach oben auf Feld 12 der Verdammnisleiste.

Ist der Wächter des Weges im Spiel, kann er sich nicht in einer Zone aufstellen, die mit der Chevronglyphe des Gelben Zeichens markiert ist (also Labor, Schleimmeeraussicht und die Grüne Pyramide). Er kann das Spiel in jeder anderen freien Zone beginnen.

Die Karte des Yuggoth repräsentiert den ehemaligen Planeten Pluto, auf dem fremdartige Schrecken eine Machtbasis etabliert haben. Es gibt hier etliche spezielle Zonen, vor allem das Labor, die Schleimmeeraussicht und die Grüne Pyramide. Die Pyramide besteht aus mehreren Pyramidenflanken und der Beobachterpforte.

Alle Zonen, die als Meer benannt sind (etwa das Stickstoffmeer oder das Polarmeer), zählen spieltechnisch in jeder Hinsicht als Ozean.

Die Schleimmeeraussicht ist allerdings eine Landzone.

DAS LABOR

Ein Spieler, der ein Tor in der Laborzone kontrolliert, kann die Aktion Chirurgie ausführen. Ist der Wächter des Weges im Spiel, kann Yog-Sothoth diese Aktion ausführen, wenn er sich in der Laborzone aufhält. Kontrolliert gleichzeitig eine andere Fraktion ein normales Tor in dieser Zone, können beide Fraktionen die Aktion *Chirurgie* ausführen.

Chirurgie (Aktion: Kosten 1)

Eliminiere bis zu 4 deiner Kultisten im Spiel und ersetze sie mit gleich viel Gehirnzylindermarkern in der Farbe deiner Fraktion.

Platziere die Marker in denselben Zonen wie die Kultisten, die sie ersetzen. Du kannst auch Kultisten auf einem Tor opfern, wobei das Tor unter deiner Kontrolle bleibt. Kultisten, die im Spiel, aber nicht auf der Karte sind, können ebenfalls ersetzt werden (beispielsweise Kultisten des Großen Cthulhus, die *abgetaucht* sind, oder einen Kultisten des Schläfers, der sich auf einem verfluchten, schlummernden Tor befindet (diese Typen haben dann wirklich böse Träume)).



Labor

Gehirnzylinder

Gehirnzylinder sind eine neue Art von Kultist. Sie können weder auf herkömmliche Weise rekrutiert werden noch mittels Spezialfähigkeiten ins Spiel gebracht werden, die das Platzieren von Einheiten erlauben (wie beispielsweise *Entweichen* des Gelben Zeichens). Du kannst mit ihnen keine Bewegungsaktion durchführen, wohl aber alle anderen Aktionen. Sie erfüllen alle Funktionen eines Kultisten – d. h. man erlangt für sie Macht in der Machtphase, sie können Tore erschaffen und kontrollieren und sie ermöglichen die Rekrutierung von Kultisten in ihrer Zone.

Um einen Gehirnzylinder zu bewegen, musst du eine deiner Einheiten mit ihm bewegen. Diese begleitende Bewegung des Gehirnzylinders ist kostenlos. Eine einzelne Einheit kann dabei mehrere Zylinder tragen. Auch spezielle Bewegungsfähigkeiten können dazu eingesetzt werden, wenn es diese ermöglichen, nicht näher definierte Einheiten zu befördern. Man kann Gehirnzylinder also mit *Abtauchen* bewegen, aber nicht mit *Die kreischenden Toten*, *Nekrophagie*, *Suchen und Zerstören* oder dem *Schrei der Byakhee*, weil diese sich immer auf bestimmte Einheiten beziehen. Wird die

Bewegungsaktion modifiziert, wie durch das Horrorreittier eines Shantaks, ist es der entsprechenden Einheit möglich, Gehirnzylinder zu befördern (genauso wie Akolythen oder Hohepriester).

Als Kultisten profitieren sie von allen Zauberbüchern und Fähigkeiten, die Kultisten betreffen (sie erhalten beispielsweise durch die *Raserei* der Schwarzen Ziege einen Kampfwert von 1). Gehirnzylinder sind aber KEINE Akolythen, und eine Fähigkeit muss sich auf Kultisten (oder Einheiten) beziehen, um einen Gehirnzylinder zu betreffen.

Gehirnzylinder besitzen einen Kampfwert von 0 wie alle Kultisten, und ihre Kosten betragen für alle spieltechnischen Zwecke 0.

Man kann ihnen im Kampf keine Schmerzresultate zuweisen. Deswegen bleiben sie oft in Zonen zurück, während ihre Besitzer durch einen Angriff vertrieben werden. Sie sind auch gegen Rückzüge immun, die ähnlich wie Schmerzen abgewickelt werden, beispielsweise das *Heulen* des Windschreiters oder *Schmerzen* durch den Schreckensfluch. Tode können ihnen natürlich zugewiesen werden. (Denke daran, dass alle Todesresultate vor Schmerzresultaten zugewiesen werden müssen. Gehirnzylinder können also nicht dazu beitragen, Tode oder Schmerzen zu vermeiden.)

Wichtig: Außerdem verhindern Gehirnzylinder selbst nicht, dass sich eine Einheit bei einem Kampf aufgrund eines Schmerzresultats in ihre Zone zurückzieht. Gehirnzylinder können also keine Einheiten umzingeln und dadurch eliminieren.

Das Gefangen nehmen eines Gehirnzylinders folgt den gleichen Regeln wie für einen Kultisten. Nimmst du einen Zylinder gefangen, kannst du dich dazu entscheiden, ihn auf der Karte zu lassen und durch einen Gehirnzylinder deiner Farbe zu ersetzen. Eine Fraktion kann zu jedem Zeitpunkt maximal vier Gehirnzylinder besitzen. Wenn du bereits vier im Spiel hast und einen weiteren gefangen nimmst, kannst du ihn nicht umwandeln, sondern musst ihn auf deiner Fraktionskarte platzieren und in der nächsten Machtphase opfern.

Anmerkung: Die Erweiterung enthält einen Labormarker. Dieser ist nicht für die Karte des Yuggoth gedacht, da sich auf dieser bereits ein Labor befindet. Du kannst ihn einsetzen, wenn du auch auf anderen Karten mit einer Laborzone, Chirurgie und Gehirnzylindern spielen möchtest. Wir würden empfehlen, dass kein Spieler als Startzone das Labor wählen darf (auch nicht der Wächter des Weges).

Alternativ könntest du eine Variante spielen, bei der es auf Yuggoth 2 Labore gibt! Wenn du den Marker für die Karte des Yuggoth verwendest, solltest du ihn nicht auf der Schleimmeeraussicht oder einer der Zonen der Grünen Pyramide platzieren.

Der Marker dient nur für Spielerexperimente. Wir haben seine Verwendung nicht ausführlich genug getestet, um ein ausgewogenes Spiel damit zu garantieren!

DIE SCHLEIMMEERE

Die Fraktion, die ein Tor auf der Schleimmeeraussicht kontrolliert, nimmt die entsprechende Loyalitätskarte an sich und kann die Aktion *Schleimschimmel herbeirufen* ausführen.

Ist der Wächter des Weges im Spiel, kann er die Aktion ausführen, wenn sich Yog-Sothoth in der Schleimmeeraussicht aufhält. Wenn sich allerdings auch ein normales Tor in der Zone befindet und von einer anderen Fraktion kontrolliert wird, kann er dies NICHT. Nur eine einzige Fraktion darf die Aktion einsetzen, und das normale Tor in der Schleimmeeraussicht hat gegenüber Yog-Sothoth den Vorrang.



Schleimschimmel

Schleimschimmel herbeirufen (Aktion: Kosten 0 oder 1)

Platziere einen Schleimschimmel in einer beliebigen Schleimmeerzone. Sind keine Schleimschimmel im Spiel, kostet die Aktion 0 Macht, ansonsten 1.

Schleimschimmel besitzen einen Kampfwert von 2.

Schleimschimmel sind Monster. Sie können allerdings nicht beschworen, sondern nur mit der Aktion *Schleimschimmel herbeirufen* auf der Karte platziert werden. Diese darf nur der Spieler ausführen, der ein Tor in der Schleimmeeraussicht kontrolliert. Du kannst sie nicht mit der Aktion *Bewegen* zur Schleimmeeraussicht ziehen. Als Resultat von Schmerzen oder mittels Fähigkeiten wie *Cthulhus Abtauchen* oder *Shub-Nigguraths Avatar* können sie jedoch dorthin gelangen, solange es sich dabei um keine Bewegungsaktion handelt. Schleimschimmel verfügen über keine besonderen Fähigkeiten und werden von der Fraktion befehligt, die das Tor in der Schleimmeeraussicht kontrolliert. Wechselt die Kontrolle des Tores, laufen alle Schleimschimmel sofort zu der entsprechenden Fraktion über. Ist das Tor verlassen, sind sie neutral.

Es ist möglich, einen Kampf gegen neutrale Schleimschimmel zu eröffnen. Du greifst dadurch keine andere Fraktion an. Die Schleimschimmel wehren sich. Würfle für sie und wickle Verluste normal ab. Wenn ein neutraler Schleimschimmel von Schmerzen betroffen wird (oder sich zurückzieht) und das

Kriechende Chaos *Wahnsinn* noch nicht erlangt hat, entscheidet der Angreifer, wohin sich das Monster zurückzieht, und befolgt dabei die normalen Regeln. Neutrale Schleimschimmel können von anderen Fähigkeiten betroffen werden, die ein Monster (oder eine Einheit) zum Ziel haben. *Tsathoggua* kann *Monster gefangen nehmen* einsetzen und *Shub-Niggurath* kann *Avatar* mit einem neutralen Schleimschimmel nutzen.

Spezialregel: Obwohl man Schleimschimmel nicht beschwören kann (sondern nur herbeirufen), darf die Schwarze Ziege mit *Fruchtbarkeitskult* so viele Schleimschimmel ins Spiel bringen, wie sie möchte, und dies in Kombination mit der Beschwörung anderer Monster tun. Die Schleimschimmel werden natürlich auch dann im Schleimmeer platziert.

Zwei spezielle Schleimmarker sind Teil der Erweiterung. Diese sollten nicht in Kombination mit der Karte des Yuggoth verwendet werden, weil dies zu Verwirrung führen würde. Du kannst sie in zwei Zonen einer anderen Karte platzieren (auch auf der Erde). Der durchgestrichene Marker bezeichnet die Zone, in der du die Aktion *Schleimschimmel herbeirufen* einsetzen kannst, wenn du dort ein Tor kontrollierst. Die andere Zone kennzeichnet die, in der die Schleimschimmel erscheinen. Ansonsten gelten alle obigen Regeln für Schleimschimmel. Die Marker dienen nur für Spielerexperimente. Wir haben ihre Verwendung nicht ausführlich genug getestet, um ein ausgewogenes Spiel damit zu garantieren!



Kein Schleimschimmel

DIE GRÜNE PYRAMIDE

Die Flanken der Pyramide und die Beobachterpforte

Die Grüne Pyramide besteht, je nachdem, welche Kartenseite du benutzt, aus 2-4 Zonen. Alle sind mit speziellen Symbolen versehen. Ein Symbol in jeder Zone zeigt, bei welchem Würfelresultat der Beobachter erscheint. Das andere Symbole kennzeichnet, dass kontrollierte Tore auf der Pyramide +1 Macht während der Machtphase gewähren. Aus diesem Grund erzeugen kontrollierte Tore in der Grünen Pyramide (und der Beobachterpforte) statt den üblichen 2 gleich 3 Macht. (Yog-Sothoth erzeugt ebenfalls 3 Macht, wenn er sich während der Machtphase im Bereich der Grünen Pyramide aufhält.)

Verlassene Tore auf der Grünen Pyramide erzeugen dennoch nur 1 Macht für alle Fraktionen.

Der Beobachter

Der Beobachter ist eine schreckliche Anomalie und mit den Großen Alten verwandt. Er haust in den Abgründen unter der Grünen Pyramide. Die Aktivitäten auf Yuggoth sorgen dafür, dass er sich regelmäßig erhebt, um zu toben und zu zerstören.

Der Beobachter erwacht

Hatten alle Spieler in der Verdammnisphase Gelegenheit, ein Ritual der Auslöschung auszuführen, und befindet sich ein kontrolliertes Tor im Bereich der Grünen Pyramide, würfelst du einen Würfel. Wenn das Resultat einer Ziffer in einer Zone mit kontrolliertem Tor entspricht, erwacht der Beobachter. Drehe den Marker auf die helle Seite (erwacht) und platziere die Spielfigur des Beobachters auf der Beobachterpforte (egal, welche Augenzahl erwürfelt wurde). Yog-Sothoths Anwesenheit im Bereich der Grünen Pyramide kann ebenfalls dazu führen, dass der Beobachter erwacht, selbst wenn kein normales Tor dort kontrolliert wird.

Ansonsten erwacht der Beobachter spätestens, wenn der Verdammnisstein eines Spielers weiter vorrückt als die Position des Beobachtermarkers auf der Leiste. Erreicht ein Spieler 12 oder mehr Verdammnis, erwacht der Beobachter auf jeden Fall. Gelingt einem Spieler dies während der Aktionsphase (beispielsweise weil er Ältere Zeichen eingetauscht hat), erwacht der Beobachter erst in der nächsten Verdammnisphase.

Der Beobachter fällt in Schlaf

Ist der Beobachter in der Verdammnisphase bereits aktiv, würfelst du mit einem Würfel und ziehst seinen Marker auf der Liste entsprechend viele Felder in Richtung 0. Sobald der Marker das Feld 0 erreicht, wird der Beobachter getötet und von der Karte entfernt. Der Beobachter verliert also langsam an Kraft und verschwindet irgendwann, auch wenn er nicht im Kampf getötet wird. Er kann jedoch zu einem späteren Zeitpunkt erneut erwachen! Dieser Kräfteverfall tritt nicht in der Verdammnisphase ein, in der der Beobachter erwacht. Außerdem gilt, dass er nicht in derselben Verdammnisphase, in der sein Marker das Feld 0 erreicht, erneut erwachen kann.

Der Beobachter greift an

Wenn der Beobachter zu Beginn der Aktionsphase wach ist, greift er an. Dieser Angriff findet statt, bevor der Startspieler seinen ersten Zug macht.

Der Beobachter greift einmal pro Spieler an. Der Startspieler kontrolliert den ersten Angriff, gefolgt vom nächsten Spieler in Zugreihenfolge und so weiter. Dies geht so lange, bis jeder Spieler den Beobachter einmal kontrolliert hat, oder dieser zerstört wird.



Würfel



+1 Macht für ein kontrolliertes Tor in dieser Zone

Den Beobachter kontrollieren

Wenn der Beobachter angreift, muss ihn der kontrollierende Spieler in eine angrenzende Zone bewegen, in der sich Einheiten einer Fraktion aufhalten. Befinden sich in keiner angrenzenden Zone Einheiten eines Spielers, kannst du ihn in eine beliebige Zone teleportieren, die diese Anforderung erfüllt. Der Beobachter darf niemals in einer Zone stehen bleiben.

Sofort nach der Bewegung eröffnet der Beobachter einen Kampf. Er besitzt dabei einen Kampfwert, der der Position seines Markers auf der Verdammnisleiste entspricht (anfangs 12). Er kämpft gegen JEDE Fraktion in der Zone. Dabei wird jeder Kampf einzeln abgewickelt und der kontrollierende Spieler entscheidet über die Reihenfolge. Sind beispielsweise 2 Fraktionen in der Zone und ist der kontrollierende Spieler darunter, kann er den Beobachter, in der Hoffnung, dass dieser dadurch geschwächt wird, zuerst gegen den anderen Spieler kämpfen lassen. Wenn sich neutrale Schleimschimmel in der Zone befinden, nehmen sie nicht am Kampf teil. Alle Kämpfe in einer Zone gegen jede Fraktion gelten als ein einzelner Beobachterangriff.

Die verteidigende Fraktion würfelt mit ihren Kampfwürfeln wie gewohnt. Jedes Todesresultat reduziert die Position des Beobachtermarkers auf der Leiste um 1. Der Beobachter ist gegen Schmerzen immun.

Der Beobachter ist ein Großer Alter. Im Gegensatz zu anderen Einheiten dieses Typs können Zauberbücher und Fähigkeiten, die du im Kampf gegen ihn benutzt, aber nur deine eigenen Einheiten betreffen. Du kannst beispielsweise als Windschreiter nicht *Heulen* einsetzen, um ihn aus dem Kampfgebiet zu zwingen, und *Opfer verlangen* hat keinen Einfluss auf sein Würfelresultat. Der Beobachter kostet 0 Macht und besitzt kein Zauberbuch, keine Verdammnis und selbst keine Macht. Er zählt nicht für Fraktionsfähigkeiten, beispielsweise um den Kampfwert Tsathogguas, Ithaqas, Nyarlathoteps usw. zu berechnen. Da er ein Großer Alter ist, kann Nyarlathotep 2 Ältere Zeichen erlangen, wenn er ein Todesresultat gegen ihn erzielt. Aufgrund seiner Immunität gegen Schmerzen muss es ein Todesresultat sein (und nein, man erhält nicht zusätzliche Ältere Zeichen, wenn man mehrere Todesresultate erzielt)!

Nachdem der erste Beobachterangriff abgewickelt wurde, übernimmt der zweite Spieler für den nächsten Angriff (der erneut aus Bewegung und Kampf besteht) die Kontrolle über den Beobachter. Dies geht so lange weiter, bis alle Spieler den Beobachter einmal kontrolliert haben, oder bis er zerstört wurde. Dann beginnt der Startspieler mit seinem normalen Zug. Während der restlichen Aktionsphase kann jeder Spieler einen Kampf gegen den Beobachter eröffnen. Dieser verfügt über entsprechend viele Kampfwürfel und ignoriert alle Schmerzen. Erreicht der Beobachtermarker Feld 0 der Verdammnisleiste (auch wenn dies aufgrund des Kräfteverfalls in der Verdammnisphase geschieht), wird die Spielfigur vom Brett genommen und der Marker wieder mit der dunklen Seite (schlafend) nach oben auf Feld 12 gelegt. Der Beobachter erwacht erneut, wenn ein anderer Spieler 12 Verdammnis erreicht oder durch den oben beschriebenen Würfelwurf.

Da der Beobachter bei der Beobachterpforte erwacht und sich zuerst bewegen muss, um anzugreifen, wiegst du dich vielleicht in Sicherheit, wenn du ein Tor in dieser Zone besitzt. Dummerweise kann er bereits bei seinem zweiten Angriff zur Beobachterpforte zurückkehren!



Erweitertes Beispiel für den Beobachter



In einer 4-Spieler-Partie hat Rich nährlicherweise ein Tor in der mit 1-2 markierten Zone der Grünen Pyramide erschaffen.



In der nächsten Verdammnisphase wird eine 2 gewürfelt. Der Beobachter erwacht bei der Beobachterpforte.



Rich ist der Startspieler, aber auch der einzige Spieler mit Einheiten auf der Grünen Pyramide. Er ist also dazu gezwungen, den Beobachter in eine Zone mit eigenen Einheiten zu bewegen. Dort verfügt er über 1 Kultisten, 1 Tiefes Wesen und Cthulhu. Der Beobachter würfelt mit 12 Kampfwürfeln, Rich mit 7. (Cthulhus *Verschlingen* ist hier nutzlos.) Rich erzielt ein Todesresultat und reduziert den Beobachter auf einen Kampfwert von 11 (Schmerzen werden ignoriert). Der Beobachter erzielt 2 Tode und mindestens 1 Schmerzresultat. Der Kultist und das Tiefe Wesen werden getötet und Cthulhu erleidet das Schmerzresultat.



Angela, die das Kriechende Chaos spielt und über das Zauberbuch *Wahnsinn* verfügt, verschiebt Cthulhu in eine angrenzende Zone (Die Doppelte Ödnis), wo Frank seine Einheiten der Gelben Zeichens hat. Der erste Beobachterangriff ist vorbei.



Angela ist als Nächste an der Reihe und zieht den Beobachter zur Doppelten Ödnis, in die sich Cthulhu zurückziehen musste und wo sich auch Franks Einheiten aufhalten. Angela, die Streit mit Rich hat, entscheidet sich dafür, dass der Beobachter zuerst Cthulhu angreifen wird. Der Beobachter würfelt mit 11 Würfeln gegen Cthulhu. Dieser erzielt 2 Tode und der Kampfwert des Beobachters sinkt auf 9. Der arme Cthulhu wird leider getötet.



Bevor der Beobachter vom nächsten Spieler kontrolliert werden kann, muss er gegen alle Fraktionen in der Zone kämpfen. Frank besitzt Hastur, den König in Gelb, 3 Untote, 1 Byakhee und 2 Akolythen, die ihm insgesamt 11 Würfel zur Verfügung stellen (der Ritualmarker steht bei 7). Der Beobachter würfelt mit 9 Würfeln. Frank erzielt 2 Tode und reduziert den Kampfwert des Beobachters auf 7. Der Beobachter erzielt atemberaubende 5 Tode und 3 Schmerzen. Frank entscheidet, dass seine 3 Untoten und 2 Kultisten getötet werden (und er erhält 1 Macht, da er über das Zauberbuch *Leidenschaft* verfügt).

Angela setzt wieder *Wahnsinn* ein und verschiebt Hastur, den König in Gelb und den Byakhee aufgrund der Schmerzresultate ins Methanmeer.

Frank ist als Nächster an der Reihe. Dummerweise ist die einzige Zone mit Einheiten, die an die Zone des Beobachters grenzt, das Methanmeer, wohin sich seine Einheiten gerade zurückziehen mussten. Frank muss den Beobachter dorthin bewegen und gegen sich selbst kämpfen. Dieser würfelt mit 7 Würfeln und erzielt 1 Tod und 2 Schmerzen. Frank entscheidet sich, seinen Byakhee zu verlieren, und Angela bestimmt, dass sich seine Einheiten wieder zur Doppelten Ödnis zurückziehen. Wenigstens hat Frank 2 Tode erzielt und den Beobachter auf einen Kampfwert von 5 reduziert.




Jetzt kontrolliert Chris den Beobachter. Obwohl er ihn nach Westen bewegen könnte, gibt er eine sinistren Laune nach und entscheidet sich dafür, ihn in die Doppelte Ödnis zu ziehen und Frank erneut anzugreifen. Dieses Mal erzielt der Beobachter mit seinen 5 Würfeln keine Tode, aber je ein Schmerzresultat gegen Hastur und den König in Gelb. Frank erzielt ein Todesresultat und reduziert den Kampfwert des Beobachters auf 4.



Angela ist traurig darüber, dass weder Hastur noch der König in Gelb getötet wurden, und entscheidet sich dafür, sie zu trennen. Sie verschiebt den einen in das Ammoniakmeer und den anderen in das Stickstoffmeer. Alle Spieler haben den Beobachter bewegt und mit ihm angegriffen. Er verbleibt in der Doppelten Ödnis. Da Rich der Startspieler ist, beginnt mit ihm nun die normale Aktionsphase.





„Es malte merkwürdige Bilder in die zitternde Luft — Teile von Erinnerungen, die schon immer meine Augen erfüllt hatten —, unermessliche Türme und Gärten, merkwürdige Meere und Himmel aus einem anderen Leben; ich konnte jedoch nie genau sagen, von wo sie stammten. Aber mir war bewusst, dass diese Strahlen mich durch den Dom des Kosmos hindurch von meiner fernen, verlorenen Heimat aus riefen.“

—H. P. Lovecraft, Fungi vom Yuggoth

KARTEN FÜR 6-8 SPIELER

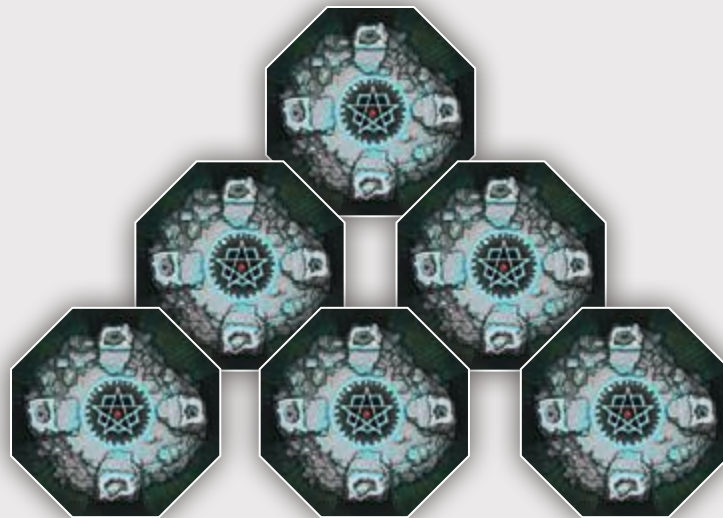
Diese Karten entsprechen der normalen Karte aus dem Grundspiel und den Karten der Erweiterungen, besitzen aber so viele Zonen, dass man sie für eine Partie mit 6, 7 oder 8 Spielern benutzen kann. Ihnen liegen jedoch nicht die entsprechenden Plastikkomponenten der Erweiterungen bei – du benötigst also dennoch die reguläre Kartenerweiterung für 3–5 Spieler, wenn du die entsprechende Version für 6-8 Spieler spielen möchtest.



6-8 SPIELER-KARTE DER ERDE (2)
VORNE UND HINTEN BEDRUCKT



6-8 SPIELER-KARTE DER TRAUMLANDE (2)
VORNE UND HINTEN BEDRUCKT



6 TORE

ÜBERGROSSE 3-5 SPIELERKARTE DER ERDE

Die ist eine vergrößerte Version des Spielbretts der Erde aus der Grundbox. Es stellt mehr Raum zur Verfügung, damit die Spielfiguren mehr Platz zum Aufstellen haben.



2 ÜBERGROSSE 3-5 SPIELER-KARTE DER ERDE,
VORNE UND HINTEN BEDRUCKT



HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

GRUNDREGELN

F: Wie viel Macht erhält das Kriechende Chaos dafür, Cthulhu zu töten oder ihm Schmerz zuzufügen?

A: Es erhält 2 Macht, da dies die halben Kosten sind, um Cthulhu zu erwecken (offensichtlich wurde er ja erweckt). Es könnte allerdings stattdessen 2 Ältere Zeichen nehmen. Ich würde mich dafür entscheiden.

F: Untote und Byakhee des Gelben Zeichens ändern ihren Kampfwert abhängig davon, wie viele von ihnen in der Zone anwesend sind. Wenn Untote oder Byakhee durch *Unsichtbarkeit* vom Kampf ausgenommen werden, zählen sie dann noch immer für die Ermittlung des Kampfwertes?

A: Eine unsichtbare Einheit gilt in diesem Sinn nicht als anwesend. Wenn du zwei Untote in einer Zone hast und einer davon unsichtbar wird, besitzt der verbleibende Untote einen Kampfwert von 0 statt 1. *Unsichtbarkeit* soll schließlich nützlich sein.

F: Muss das Kriechende Chaos beim Einsatz von *Wahnsinn* normale Einschränkungen bezüglich sich zurückziehender Einheiten einhalten - d. h. kein Rückzug in Zonen, in denen sich Einheiten der Fraktion aufhalten, gegen die gekämpft wurde?

A: Ja, das Kriechende Chaos muss sich an die normalen Regeln für den Rückzug halten. Es entscheidet außerdem nicht, welche Einheiten sich zurückziehen, sondern nur wohin sie dies tun. Mit *Wahnsinn* kann das Kriechende Chaos aber bestimmen, in welcher Reihenfolge sich die Spieler zurückziehen, beispielsweise der Verteidiger zuerst.

F: Die Schwarze Ziege besitzt die Zauberbuchvoraussetzung „Teile Zonen mit allen Gegnern“? Müssen sich die Gegner alle in derselben Zone befinden?

A: Nein. In einer 3 Spieler-Partie mit dem Großen Cthulhu und dem Gelben Zeichen würde es beispielsweise ausreichen, wenn man jeweils eine Einheit in einer Zone mit Einheiten von einer der beiden anderen Fraktionen hätte. Diese Voraussetzung kann auch während eines gegnerischen Zuges erfüllt werden.

F: Wenn das Kriechende Chaos *Tausend Gestalten* oder die Schwarze Ziege *Ghroth* einsetzt, kann ein Spieler darauf bestehen, am Verlust teilzunehmen, auch wenn die anderen Spieler dies nicht wünschen? Verfügt ein Spieler über keine Macht oder keine Kultisten, kann er dann gegen die Aufteilung stimmen?

A: Im ersten Fall würde es sich um eine Meinungsverschiedenheit handeln, die aufgelöst werden muss. Im zweiten Fall, wenn ein Spieler nichts beitragen kann oder will, nimmt er nicht mehr weiter an den Verhandlungen teil. Ob er zustimmt oder nicht, spielt dann keine Rolle.

F: Kann ein Ghoul, der bereits in der Zielzone ist, aber aufgrund von *Unsichtbarkeit* nicht am Kampf teilnimmt, dort bleiben und mit *Nekrophagie* eingesetzt werden?

A: Ja. Ein unsichtbarer Ghoul nimmt nicht am Kampf teil und kann somit mittels *Nekrophagie* reagieren.

F: Nyarlathotep kann nicht eliminiert werden, wenn er umringt ist (solange er über *Sendbote der Äußeren Götter* verfügt und nicht gegen einen gegnerischen Großen Alten kämpft). Darf er dennoch eine Eliminierung auf sich nehmen, um andere Einheiten zu beschützen?

A: Ja!

F: Wenn die Schwarze Ziege an einem Kampf teilnimmt und *Nekrophagie* einsetzt, kann dann der Ghoul, der gerade in den Kampf geschickt wurde, das hinzugefügte Schmerzresultat, das hinzugefügt wurde, zugewiesen bekommen?

A: Nein, der neu gerufene Ghoul kann das zusätzliche Schmerzresultat nicht zugewiesen bekommen.

F: Muss das Gelbe Zeichen, wenn es die Aktion *Kreischende Toten* oder *Jener-Der-Nicht-Genannt-Werden-Darf* einsetzt, die normalen Machtkosten für seine zweite Aktion bezahlen?

A: Ja! Wenn das Zeichen beispielsweise *Kreischende Toten* einsetzt und dann sofort eine *Entweihung* durchführt, kostet es das 3 Macht (oder 2 Macht mit *Drittes Auge*).

F: Was geschieht, wenn das *Kriechende Chaos Tausend Gestalten* einsetzt und das Ergebnis höher ist als die Machtsumme aller Spieler?

A: Das *Kriechende Chaos* erlangt so viel Macht, wie das Würfelergebnis beträgt.

F: Wenn ich bei einem Wurf für *Ghroth* scheitere, ist dann der freie Akolyth (einer beliebigen Fraktion) optional?

A: Nein. Fähigkeiten sind immer optional (außer es steht im Text), doch sobald du eine Fähigkeit einsetzt, musst du sie gemäß der Beschreibung vollständig ausführen. Verwendest du *Ghroth* und scheiterst dann, kannst du dich nicht plötzlich umentscheiden und deinen Entschluss rückgängig machen. Du hast schließlich gewusst, auf was du dich eingelässt, als du dich der Schwarzen Ziege angeschlossen hast! Dennoch sollte ein gescheiterter *Ghroth* noch immer etwas Positives sein. Normalerweise hat die Schwarze Ziege Akolythen im Vorrat. Wenn nicht, platziere einfach einen gegnerischen Akolythen in einer Zone, in der du ihn mit deinen Monstern gefangen nehmen kannst. Oder hilf einem Verbündeten. Vielleicht revanchiert er sich für den kostenlosen Kultisten, wenn er am Zug ist.

F: Aber was geschieht, wenn ich *Ghroth* einsetze, scheitere und es keine Akolythen im Vorrat irgendeiner Fraktion gibt, die platziert werden können?

A: Dann passiert natürlich nichts! *Ghroth* sollte nicht mit Fähigkeiten wie *Zingaya* verwechselt werden. Bei diesen kann man die Fähigkeit gar nicht erst einsetzen, wenn es keine Untoten in deinem Vorrat gibt, mit denen du einen gegnerischen Akolythen ersetzen könntest. Bei *Ghroth* besteht eine Chance, gegnerische Kultisten zu eliminieren, und dies ist der Hauptzweck der Fähigkeit. Der freie Akolyth ist eine Kompensation, die man nicht verweigern darf, da man sich normalerweise nicht dazu entscheiden kann, nur einen Teil der Fähigkeit auszuführen. Stehen aber keine Kultisten zur Verfügung, die man platzieren kann hindert dich das nicht daran, dein Glück mit *Ghroth* zu versuchen.

WEITERE FRAKTIONEN

DIE URALTEN

F: Wenn mehr als ein gegnerischer Großer Alter in einem Kampf gegen mich beteiligt ist und ich *Unheiliger Boden* aktiviere, kann ich zwei Kathedralen entfernen, um zwei Große Alte zu töten?

A: Ja.

F: Kann Rhan-Tegoth verhindern, von *Unheiliger Boden* getötet zu werden, indem er 1 Macht für seine Fähigkeit *Ewigkeit* verwendet?

A: Nein, weil *Unheiliger Boden* eliminiert, nicht tötet.

F: Kann ich *Unheiliger Boden* verwenden, um Azathoth oder den Wächter der Grünen Pyramide zu eliminieren?

A: Nein. Im Gegensatz zu anderen Einheiten verliert der Wächter 1 von seiner Stärke, wenn er „eliminiert“ wird, und Azathoth verliert 1 Würfel von seinem Kampfwert.

F: Wenn ich Kathedralen über *Unheiligen Boden* entferne, wo kann ich sie wieder aufbauen?

A: Wenn du eine entfernte Kathedrale ersetzt, musst du den Regeln zur Platzierung von Kathedralen folgen. Wenn du beispielsweise eine Kathedrale von einer Zone mit der Glyphe des Gelben Zeichens entfernst, und all deine anderen Kathedralen im Spiel waren, könntest du sie nur in einer Zone mit der gleichen Glyphe des Gelben Zeichens aufbauen.

F: Wenn ich Reanimierte allein in einer Zone habe, kann ich sie verwenden, um Aktionen außer *Bewegen, Gefangen nehmen oder Kämpfen* auszuführen?

A: Ja, wenn ihnen solche Aktionen zur Verfügung stehen.

F: Müssen Reanimierte von einer anderen Einheit begleitet werden, um sich zu bewegen?

A: Nein. Sie müssen nur ihre Bewegung in einer Zone mit einer anderen verbündeten Einheit beenden (die nicht aus Reanimierten besteht).

WÄCHTER DES WEGES

F: Wie funktioniert das *Tor und der Schlüssel*?

A: Der Wächter erhält für Yog-Sothoth in der Machtphase 2 Macht und in der Verdammnisphase 1 Verdammnis. Wenn er ein Ritual der Auslöschung durchführt, erhält er 1 Verdammnis für Yog-Sothoth als Tor und 1 Älteres Zeichen für Yog-Sothoth als Großen Alten.

Als Tor kann Yog-Sothoth immer Monster in seiner Zone beschwören. Im Gegensatz zu anderen Toren kann sich dabei ein weiteres Tor in seiner Zone befinden, und er zählt nie als verlassen. Kultisten können ihn weder kontrollieren noch auf ihm „reiten“. Er kann nicht mit *Jenseits von Einem* bewegt werden, als ob er ein Tor wäre.

F: Gewährt Yog-Sothoth dem Großen Cthulhu Macht mittels *Y'ha Nthlei*, wenn er in einem Ozean ist?

A: Ja, da er als vom Gegner kontrolliertes Tor zählt.

F: Befindet sich Yog-Sothoth in der Zone, in der Ithaqua erweckt wird, muss man dann Yog-Sothoth (als Tor) mit Ithaqua ersetzen?

A: Wenn Yog-Sothoth das einzige Tor in der Zone ist, dann ja. Wenn es noch ein anderes Tor in der Zone gibt, wird dieses durch Ithaqua ersetzt.

F: Kann ich *Jenseits von Einem* einsetzen, um ein Tor in eine Zone zu teleportieren, in der sich Yog-Sothoth aufhält, da er ja als Tor zählt?

A: Ja, das kann man trotzdem tun.

F: Heben gegnerische Große Alte *Jenseits von Einem* auf, wenn das betroffene Tor nicht von ihrer Fraktion kontrolliert wird? Und negieren Unabhängige Große Alte den Zauber auch?

A: Ja und ja.

F: Wenn eine Einheit des Wächters durch einen Flugkraken unsichtbar gemacht wird, nimmt sie dann noch am Kampf teil, und kann sie mittels *Millionen von Günstlingen* befördert werden?

A: Nein. Das Zauberbuch führt klar aus, dass die Einheit nicht mehr am Kampf teilnimmt. Das gilt übrigens für alle Fähigkeiten und Effekte, die in der Nachkampfphase abgewickelt werden.

F: Wenn ich einen Mutanten und eine Ausgeburt mit *Millionen von Günstlingen* befördern könnte, aber keine Ausgeburt in meinem Vorrat habe, kann ich dann zuerst die Ausgeburt befördern und anschließend den Mutanten (da die Ausgeburt ja in den Vorrat zurückgekehrt ist)?

A: Ja. Du kannst deinen Vorrat auf diese Weise nutzen, um Einheiten zu befördern.

F: Wenn ich eine Brut des Yog-Sothoth, die ein Schmerzresultat erlitten hat, mittels *Millionen von Günstlingen* in zwei oder mehr Mutanten befördere, sind diese dann auch von Schmerz betroffen?

A: *Millionen von Günstlingen* wird nach Schmerz- und Todesresultaten abgehandelt. Die Brut zieht sich zuerst in eine angrenzende Zone zurück und zerbirst dann zu Mutanten. Wenn sich eine Brut mit einem Schmerzresultat nicht zurückziehen kann, weil sie von Gegnern umringt ist, wird sie eliminiert und kann nicht zu Mutanten befördert werden.

F: Wenn der Windschreiter *Heulen* einsetzt, um ein Monster des Wächters zum Rückzug zu zwingen, kann man dieses dann mittels *Millionen von Günstlingen* befördern?

A: Nein, es nimmt nicht am restlichen Kampf teil und kann daher keine Fähigkeiten nutzen.

F: Wie interagieren Kampffähigkeiten mit dem *Schreckensfluch von Azathoth*?

A: Der *Schreckensfluch von Azathoth* ist keine Kampffähigkeit, obwohl man dabei würfelt. Er kann weder mit Macht kanalisieren noch anderen Vorkampf-, Kampf- und Nachkampfähigkeiten (wie *Regeneration*, *Nekrophagie* oder *Wahnsinn*) kombiniert werden.

F: Wähle ich die Ziele für den *Schreckensfluch von Azathoth* aus?

A: Nein, das Opfer darf die Ziele bestimmen. Du entscheidest nur, welcher Fraktion du die Resultate zuweist. Würfelst du beispielsweise 1 Todes- und 2 Schmerzresultate, könntest du einer Fraktion jeweils ein Resultat zuweisen und das verbleibende Schmerzresultat einer anderen Fraktion.

F: Wohin ziehen sich Einheiten mit Schmerz beim *Schreckensfluch von Azathoth* zurück?

A: Das Opfer bestimmt, welche Einheiten betroffen sind, und der Wächter des Weges entscheidet dann, wohin sich diese zurückziehen. Er kann auch Zonen wählen, in denen sich eigene Einheiten befinden (die sich zurückziehenden Einheiten können also nicht umzingelt und so eliminiert werden).

F: Kann man Einheiten, die nicht von einer Fraktion kontrolliert werden, mit dem Schreckensfluch von Azathoth angreifen (wie Zoogs in den Traumlanden oder die Unratmarker Abthots, falls Abthoth getötet wurde)?

A: Nein, da man den Effekt einer bestimmten Fraktion zuweisen muss. Wenn Abthoth wieder im Spiel ist, kann man die Unratmarker als Ziel wählen, die Zoogs jedoch nicht, da sie nie unter der Kontrolle einer Fraktion stehen.

F: Kann ich Macht kanalisieren mehr als einmal in einem Kampf einsetzen?

A: Ja. Du kannst alle Fehlschläge (1, 2 oder 3) erneut würfeln, musst aber für jeden neuen Wurf 1 Macht bezahlen. Dies kannst du theoretisch solange machen, bis dir die Macht ausgeht oder alle Würfel Resultate zeigen.

F: Kann ich Aufsteigender Drache ohne Macht einsetzen?

A: Ja, da es keine Aktion ist, sondern ein Effekt.

F: Wenn ich Aufsteigender Drache während der Machtphase einsetze, wer wird dann zum Startspieler?

A: Du verfügst dann über genauso viel Macht wie ein anderer Spieler, und der ehemalige Startspieler entscheidet.

F: Um einen Unabhängigen Großen Alten zu erwecken, benötigt man ein kontrolliertes Tor und einen eigenen Großen Alten. Erfüllt Yog-Sothoth beide Voraussetzungen gleichzeitig?

A: Nein, weil Yog-Sothoth streng genommen kein kontrolliertes Tor ist.

F: Die Fähigkeit Miri Nigri des Chaugnar Faugn gibt Toren 3 Kampfwürfel. Gilt das auch für Yog-Sothoth?

A: Ja! Wenn beispielsweise 4 gegnerische Große Alte im Spiel sind und der Wächter des Weges die Chaugnar Faugn kontrolliert, besitzt Yog-Sothoth einen Kampfwert von 11 (8 + 3). Kontrolliert der Wächter zusätzlich auch ein normales Tor in derselben Zone, addierst du dennoch nur +3 zu deinem Kampfwert und nicht +6. Laut der Beschreibung der Fähigkeit gilt der Bonus für die Zone und nicht für jedes Tor.

F: Wenn der Schläfer Verfluchten Schlaf anwendet, um ein Tor zu entfernen, reduziert sich dadurch auch die Menge an Zauberbüchern des Wächters des Weges in Bezug auf seine beiden Zauberbücher, die 8 bzw. 12 Tore auf der Karte benötigen?

A: Ja. Es reduziert deren erforderliche Anzahl. Ein Tor auf der Fraktionskarte des Schläfers zählt nicht als „auf der Karte“ befindlich.

F: Kann der Schläfer Verfluchten Schlaf einsetzen, um ein Tor von seiner Fraktionskarte auf die Zone zu stellen, in der sich Yog-Sothoth befindet, aber kein normales Tor?

A: Ja.

SCHLÄFER

F: Wenn ich über Energienexus verfüge und 0 Macht habe, kann ich noch immer eine Aktion ausführen, die 0 kostet (oder Tiefschlaf, via Uralte Hexerei)?

A: Ja, kannst du! Man muss nicht am Zug sein, um Energienexus einzusetzen. Die Regel, dass der eigene Zug übersprungen wird, wenn man 0 Macht hat (oder im Tiefschlaf ist), gilt daher nicht.

F: Wenn meine Schlangenmenschen in der Verdammnisphase mittels *Uralte Hexerei* in eine Zone zurückkehren, in der sich der Eiszeitmarker des Windschreiters befindet, zahle ich dann 1 Macht?

A: Nein, da die Rückkehr der Schlangenmenschen keine Aktion ist, sondern während der Verdammnisphase abgewickelt wird.

F: Wie interagiert *Opfer verlangen* mit der Fähigkeit *Blutrausch* einer Spinne von Leng?

A: Alle Schmerzen, die in Todesresultate umgewandelt wurden, werden zu einzelnen Schmerzen. Ich würde *Blutrausch* in diesem Fall nicht einsetzen!

F: Kann ich *Lethargie* beliebig oft einsetzen? Dadurch könnte das Spiel endlos dauern.

A: Wir würden empfehlen, einen solchen Spieler einfach ohne viel Federlesens aus dem Fenster zu werfen! Nein, im Ernst, der Schläfer kann *Lethargie* nicht einsetzen, wenn sonst niemand aktiv ist. Komm schon, spiele einfach deine Aktionsphase.

F: Wie betrifft *Uralte Hexerei* den Großen Cthulhu oder das Gelbe Zeichen?

A: Die Fraktion ist von *Uralte Hexerei* überhaupt nicht betroffen. Du meinst vermutlich: „Wie profitiert der Schläfer, wenn man *Uralte Hexerei* auf den Großen Cthulhu oder das Gelbe Zeichen anwendet?“ Da im ersten Fall eine einzigartige Fähigkeit einen bestimmten Großen Alten erwähnt (Cthulhu), kann der Schläfer diese Fähigkeit für Tsathoggua nutzen. Wendest du also *Uralte Hexerei* auf den Großen Cthulhu an, kannst du Tsathoggua für 4 Macht erneut erwecken und erhältst dafür 1 Älteres Zeichen. Im Fall des Gelben Zeichens bekommt der Schläfer während der Machtphase für jede Zone, in der sich eine oder mehrere Einheiten sowie ein Entweihungsmarker befinden (der vom Gelben Zeichen erschaffen wurde), +1 Macht.

F: Ein Schlangenmensch setzt *Uralte Hexerei* auf das Kriechende Chaos ein, wodurch der Schläfer die Fähigkeit *Flug* erhält. Kann dies mit dem Zauberbuch *Graben* kombiniert werden?

A: Ja. Die Einheiten des Schläfers können fliegen, während sie graben. Für Tsathoggua und seine Brut gelten die normalen Naturgesetze nicht.

F: Was bedeutet es, dass eine Aktion beim Einsatz von *Energienexus* von der Kampfzone ausgehen muss?

A: Es bedeutet, dass eine Aktion, die mit einer Kartenzone verknüpft ist, auch dort beginnen muss. Du könntest dich mit einer Bewegungsaktion also nur aus der Zone herausbewegen, aber nicht in sie hinein. *Uralte Hexerei* kannst du nur dann einsetzen, wenn der Schlangenmensch aus dieser Zone kommt. Du könntest in der Zone einen Kultisten oder ein Monster rekrutieren/beschwören oder gefangen nehmen oder einen Großen Alten erwecken. In einer Situation, in der mehrere Zonen eine Rolle spielen, wenn man beispielsweise die Zygotenaktion von Mutter Hydra einsetzt, dann muss zumindest ein rekrutierter Kultist in dieser Zone platziert werden. Ist die Aktion nicht mit einer Kartenzone verknüpft, kannst du sie auf jeden Fall einsetzen (wie die Zauberbuchvoraussetzung, die Aktionen sind). Du könntest auf diesem Weg sogar *Lethargie* einsetzen, aber das ist nicht besonders sinnvoll.

F: Kann ich mit *Energienexus* auch einen Kampf eröffnen?

A: Ja. Das führt zu einem sofortigen Kampf in der Zone, bei dem du der Angreifer bist. Anschließend wird der bereits angekündigte Kampf mit den verbleibenden Einheiten ausgeführt. Es darf auf diese Weise nur zweimal hintereinander gekämpft werden (du kannst also nicht eine endlose Reihe von Kämpfen mit *Energienexus* erzeugen). Allerdings kannst du durch *Energienexus* eine andere Aktion vor dem *Energienexus*-Kampf ausführen, die dann noch vor dem ursprünglich angekündigten Kampf stattfindet.

F: Kann ich *Energienexus* einsetzen, wenn ich an dem Kampf in der Zone nicht beteiligt bin (als Angreifer oder Verteidiger)?

A: Ja, weil es eine fortwährende Fähigkeit ist, die nur erfordert, dass ein Kampf in einer Zone eröffnet wird, in der

sich ein Hexer befindet. Bekämpfen sich beispielsweise zwei Fraktionen in einer Zone mit Hexer, könnte der Schläfer sofort einen Kultisten rekrutieren. Wenn alle am Kampf beteiligten Einheiten getötet werden oder sich zurückziehen müssen, könnte der Schläfer dann das verlassene Tor in seinem Zug kontrollieren, ohne seine Aktion für das Rekrutieren eines Kultisten zu verbrauchen!

F: Kann ich Unbegrenzte Aktionen zusätzlich zu der einen Aktion ausführen, die ich verwende, wenn ich *Energienexus* einsetze?

A: Du kannst ein Tor kontrollieren oder aufgeben, aber du kannst keinen Unbegrenzten Kampf eröffnen (ein regulärer Kampf reicht).

F: Kommen Kampffähigkeiten noch immer zur Anwendung, wenn mit *Energienexus* alle gegnerischen Einheiten entfernt werden, sodass kein richtiger Kampf stattfindet? Was geschieht beispielsweise, wenn ein Monster einen Kampf gegen den Schläfer eröffnet und Tsathoggua die *Energienexus* einsetzt, um das Monster gefangen zu nehmen? Oder wenn der Schläfer einfach alle Einheiten aus der Zone bewegt?

A: Obwohl *Energienexus* vor der Vorkampfphase stattfindet, folgt er den gleichen Regeln: Werden alle Einheiten auf einer Seite während der Vorkampfphase entfernt, endet der Kampf, es wird nicht gewürfelt und keine Fähigkeiten (auch keine Vorkampffähigkeiten) können eingesetzt werden. Die Machtkosten, um den Kampf zu eröffnen, wurden ganz normal bezahlt, aber der Kampf selbst findet nicht statt!

F: Schützt Opfer verlangen vor Eliminierungen?

A: Nein, nur vor Todesresultaten.

F: Muss Tsathoggua selbst an einem Kampf teilnehmen, damit man Opfer verlangen einsetzen kann?

A: Nein, wenn Tsathoggua im Spiel ist, dann gilt Opfer verlangen für alle Kämpfe, an denen Einheiten des Schläfers teilnehmen.

F: Kann der Wächter des Weges *Sie brechen durch* einsetzen, um ein Monster auf dem Tor zu beschwören, das von *Verfluchter Schlaf* betroffen ist?

A: Nein. Das Tor und der Kultist, die *Verfluchten Schlaf* unterliegen, sind gegen gegnerische Fähigkeiten immun.

F: Kann der Schläfer einen Kultisten auf dem Tor mit *Verfluchter Schlaf* elimieren, um Verluste durch *Ghroth* (oder eine ähnliche Fähigkeit) abzudecken?

A: Ja, aber er muss es nicht tun, auch dann nicht, wenn es sein letzter Kultist ist (weil dieser vor allen gegnerischen Fähigkeiten geschützt ist). Entscheidet er sich doch dazu, zählt das Tor als verlassen und gewährt nun allen Fraktionen Macht. Der Schläfer kann es in einer späteren Aktion dennoch für 1 Macht auf die Karte zurückkehren lassen.

F: Wenn sich auf dem Tor mit *Verfluchter Schlaf* ein Hohepriester befindet, kann dieser für Macht geopfert werden? Und was passiert dann mit dem Tor?

A: Ja, er kann geopfert werden. Das Tor wird verlassen, wie oben beschrieben.

F: Wenn ich das neutrale Monster Ghast erlangt habe, wie und wann kann ich es mittels *Tod von Unten* einsetzen?

A: Ein Ghast zählt als Monster mit Kosten von 2. Durch *Tod von Unten* würdest du also 1 Exemplar erhalten. Es ist vermutlich sinnvoll, sich bei dieser Fähigkeit für ein anderes Monster zu entscheiden.

F: Wenn der Schläfer *Verfluchter Schlaf* einsetzt und ein Tor von der Karte entfernt, reduziert dies die Anzahl der vorhandenen Tore für die Zauberbuchvoraussetzungen, die 8 oder 12 Tore auf der Karte erfordern?

A: Ja. Ein Tor auf einer Fraktionskarte ist nicht auf dem Spielbrett.

F: Kann der Schläfer *Verfluchter Schlaf* einsetzen, um das Tor von seiner Fraktionskarte in einer Zone zu platzieren, in der sich Yog-Sothoth aufhält, aber sonst kein normales Tor befindet?

A: Ja.

F: Wenn ich einen Shantak bewege, der mittels *Horrorreittier* einen Kultisten mitbringt, erhalte ich dann durch *Graben* 1 Macht zurück?

A: Nein. *Graben* gibt Macht zurück, wenn man 2 oder mehr Macht bei einer Bewegungsaktion aufwendet, nicht wenn man 2 oder mehr Einheiten bewegt. In dieser Situation würdest du für eine weitere Bewegung bezahlen und sie ausführen müssen, um Macht zurückzubekommen.

F: Wie interagiert *Opfer verlangen* mit der Fähigkeit *Blutrausch* einer Spinne von Leng?

A: Alle Schmerzen, die zu Todesresultaten umgewandelt wurden, werden zu einzelnen Schmerzen. Ich würde *Blutrausch* in diesem Fall nicht einsetzen!

TCHO-TCHO

F: Wie interagiert *Seelenlos* mit dem *Grünen Verfall* Glaakis oder der *Besitzergreifung* eines Yithianers?

A: *Seelenlos* ändert die Grundbelohnung auf 0, statt 1 Macht. Der *Grüne Verfall* wandelt diese Belohnung in ein Älteres Zeichen um (effektiv erhält man durch die Fähigkeit statt Macht also Ältere Zeichen). Die Besitzergreifung eines Yithianers wird zur Grundbelohnung addiert (entweder 1 bzw. 0 Macht oder ein Älteres Zeichen). Nimmt ein Yithianer also einen seelenlosen Tcho-Tcho gefangen, erlangt er noch immer mindestens 1 Macht.

F: Was geschieht, wenn die Tcho-Tcho kein Tor kontrollieren, das Zauberbuch *Hierophanten* besitzen und ein Zauberbuch erlangen?

A: Platziere den Hohepriester in einer Zone, in der sich Einheiten von dir befinden. Hast du keine Einheiten im Spiel, platziere ihn irgendwo auf der Karte. Vermutlich bist du im Begriff, die Partie zu verlieren.

F: Stimmt die Vermutung, dass die Tcho-Tcho in einer 8-Spieler-Partie in einer Startzone des Windschreiters aufstellen müssen?

A: Ja.

F: Wenn ich die Zauberbuchvoraussetzung, das kontrollierte Tor in meiner Startzone zu entfernen, erfüllen will, kann ich dann Yog-Sothoth entfernen?

A: Natürlich nicht. Er ist nicht dein kontrolliertes Tor.

F: Profitiere ich von *Märtyrer*, wenn mein Hohepriester im Kampf eliminiert wird (beispielsweise durch Entführung oder *Verschlingen*), aber nicht getötet?

A: Nein, für *Märtyrer* muss der Hohepriester getötet werden.

F: Ich hätte gern ein Beispiel dafür, wie *Tafel der Götter* genau funktioniert.

A: Wenn die Tcho-Tcho das Zauberbuch erlangt haben und ein Ritual der Auslöschung ausführen, MÜSSEN sie sämtliche Hohepriester eliminieren und bekommen dafür Ältere Zeichen. Entscheiden kannst du nur, ob du das Ritual überhaupt ausführst. Du könntest die Hohepriester auch zuerst opfern, um Macht zu erlangen, und das Ritual dann ausführen.

F: Kann ich *Terror* einsetzen, um mit einigen Proto-Schoggothen den gegnerischen Kampfwert zu reduzieren, während die anderen mit 2 Würfeln mitkämpfen?

A: Nein. Alle Proto-Schoggothen einer Zone müssen auf die gleiche Art und Weise eingesetzt werden. Verfügst du über 4 dieser Monster, kannst du entweder mit 8 Würfeln kämpfen oder mit 4 Würfeln kämpfen und den gegnerischen Kampfwert um 4 reduzieren. (Und natürlich kann man den Kampfwert des Gegners maximal auf 0 senken. Es gibt keine negativen Kampfwerte!)

F: Wenn die Tcho-Tcho einen einzigartigen Hohepriester rekrutieren, wird dieser von den Fähigkeiten der Tcho-Tcho betroffen (wie *Hierophanten*, *Märtyrer*, *Tafel der Götter* usw.) und kann er eingesetzt werden, um *Ubbo-Sathla* zu erwecken?

A: Ja, in allen Fällen. Der einzigartige Hohepriester funktioniert wie die „regulären“ Hohepriester, abgesehen davon, dass er nicht *Unaussprechlicher Eid* einsetzen kann, sondern die Fähigkeit auf seiner Loyalitätskarte.

F: Wie interagiert *Unterwürfigkeit* mit der Fähigkeit *Uralte Hexerei* des Schläfers?

A: Da die *Unterwürfigkeit* während der ganzen Verdammnisphase wirkt, kann der Schläfer *Uralte Hexerei* einsetzen, um davon zu profitieren. Stell den Schlangemenschen am Ende der Verdammnisphase zurück und nicht, wenn der Schläfer sein Ritual der Auslöschung ausführt (oder auch nicht), um dich daran zu erinnern.

WINDSCHREITER

F: Wenn meine Schlangemenschen in der Verdammnisphase mittels *Uralter Hexerei* in eine Zone zurückkehren, in der sich der Eiszeitmarker des Windschreiters befindet, zahle ich dann 1 Macht?

A: Nein, da die Rückkehr der Schlangemenschen keine Aktion ist, sondern während der Verdammnisphase abgewickelt wird.

F: Wie interagiert der *Tiefschlaf* des Windschreiters mit den *Tausend Gestalten* des Kriechenden Chaos?

A: Obwohl der Windschreiter im *Tiefschlaf* keine aktive Fraktion ist, nimmt er an den Verhandlungen teil und kann sich dazu entscheiden, Macht aufgrund von *Tausend Gestalten* zu verlieren.

F: Erlangt eine Fraktion mit 0 Macht auf irgendeinem Weg Macht, nimmt sie normalerweise wieder an der Aktionsphase teil. Was geschieht, wenn der Windschreiter im *Tiefschlaf* Macht erlangt?

A: Du erhältst die Macht, bleibst aber im *Tiefschlaf* und kannst keine Aktionen ausführen. Macht aufwenden kannst du nur für Zauberbücher und Fähigkeiten. Beispielsweise, damit Rhan-Tegoth aufgrund seiner Fähigkeit *Ewigkeit* nicht von Tod oder Schmerz betroffen wird.

F: Die Kosten der Gnoph-Keh hängen von deren Anzahl im Vorrat ab. Bitte erkläre das genauer.

A: Ist kein Gnoph-Keh auf der Karte, kostet es 4 Macht, einen zu beschwören. Wenn einer auf der Karte ist und drei im Vorrat sind, kostet es 3 Macht. Bei zwei im Vorrat und zwei auf der Karte, bezahlst du 2 Macht und für den letzten Gnoph-Keh 1 Macht. Ein Gnoph-Keh, der von Tsathoggua gefangen genommen wurde, ist nicht im Vorrat und reduziert daher auch die Kosten!

F: Wenn ich keinen Wendigo im Vorrat habe und ein Wendigo im Kampf getötet wird, kann ich ihn dann durch *Kannibalismus* sofort erneut platzieren? (Natürlich nur, wenn ich in diesem Kampf eine gegnerische Einheit getötet habe.)

A: Ja. Lästig, was? Das funktioniert auch mit Kultisten.

F: Wenn Kannibalismus zur Anwendung kommt und dann sofort Nekrophagie der Schwarzen Ziege, könnte der neu platzierte Kultist oder Wendigo durch ein Schmerzresultat vertrieben werden?

A: Nein, da der betreffende Kultist oder Wendigo nicht am Kampf teilgenommen hat.

F: Wie interagiert Rhan-Tegoths Ewigkeit mit Fähigkeiten wie Nyarlathoteps Sendbote oder der Zauberbuchvoraussetzung des Großen Cthulhus, die Tode erfordert?

A: Rhan-Tegoths Fähigkeit entfernt nur den Effekt des Todes- oder Schmerzresultats. Das Resultat wurde noch immer erzielt. Nyarlathotep kann noch immer Macht oder Ältere Zeichen erlangen, und der Große Cthulhu kann sich noch immer ein Zauberbuch verdienen.

F: Wenn Cthugha ein Todesresultat gegen Rhan-Tegoth erzielt, aber dieser Ewigkeit einsetzt, um den Effekt aufzuheben, hat Cthugha dann noch eine Gelegenheit, ihn zu verschonen?

A: Nein, *Ewigkeit* hat Vorrang. Wenn der Windschreiter das Todes- oder Schmerzresultat von Rhan-Tegoth entfernt, kann ihn Cthugha nicht verschonen.

F: Was bedeutet der Zusatz in der Beschreibung von Eiszeit, dass jede Aktion betroffen ist, die in einer Eiszeitzone endet?

A: Damit sind Aktionen gemeint, die sich entweder auf Einheiten beziehen, die ihren Zug in der Zone beenden, oder Aktionen auf die Zone selbst. Beispielsweise können Einheiten die Zone ohne weitere Kosten verlassen, sich in sie hineinzubewegen, erfordert aber zusätzliche Macht (nicht pro Einheit, sondern für die ganze Aktion). Wenn das Gelbe Zeichen *Entweihen* auf die Zone einsetzen möchte, kostet das +1 Macht. Würde der Große Cthulhu nach *Abtauchen* in der Zone auftauchen, bezahlt er 1 Macht mehr, aber nicht, wenn er sie mit *Abtauchen* verlässt. *Devolution* ist keine Aktion, ist also noch immer umsonst, die Machtkosten für *Träume* hingegen erhöhen sich auf 3. Der *Avatar* der Schwarzen Ziege kostet 1 Macht zusätzlich, da zumindest eine Einheit ihre Aktion in der Zone beendet (selbst wenn es sich dabei nicht um eine Einheit der Schwarzen Ziege handelt). Der Wächter des Weges kann Einheiten nach einem Kampf ohne Zusatzkosten befördern und *Tod von Unten* kostenlos einsetzen, da es sich dabei nicht um Aktionen handelt. Nutzt der Schläfer *Lethargie*, während sich Tsathoggua in der Eiszeitzone befindet, erfordert das 1 Macht. Wenn man eine Aktion ausführt, die mehrere Zonen betrifft (wie Zygote von Mutter Hydra), und einen der rekrutierten Kultisten in der Zone mit Eiszeitmarker platziert, bezahlt man +1 Macht.

F: Das Kontrollieren oder Aufgeben eines Tors ist eine unbegrenzte Aktion, die 0 Macht kostet. Bedeutet das, dass es 1 Macht erfordert, ein Tor in einer Eiszeitzone zu kontrollieren oder aufzugeben?

A: Nein. Dies ist die einzige Aktion, die von der Eiszeit-Regel ausgenommen ist. Auch einen Unbegrenzten Kampf zu eröffnen, kostet +1 Macht.

F: Können Einheiten des Kriechenden Chaos ohne zusätzliche Machtkosten über eine Eiszeitzone fliegen, sofern sie dort nicht landen?

A: Ja. Sie beenden ihre Aktion schließlich nicht in der Zone.

F: Befindet sich Yog-Sothoth in der Zone, in der man Ithaqua erweckt, kann dann Yog-Sothoth das Tor sein, das man durch Ithaqua ersetzt?

A: Wenn Yog-Sothoth das einzige Tor in der Zone ist, dann ja. Wenn es noch ein anderes Tor in der Zone gibt, wird dieses durch Ithaqua ersetzt.

F: Wer entscheidet, wohin sich Einheiten zurückziehen, wenn Heulen eingesetzt wird?

A: Das Opfer entscheidet, welche Einheiten sich zurückziehen und wohin.

F: Wenn die Einheiten des Windschreiters eine Zone vor dem Kampf umzingeln und man Heulen einsetzt, werden dann die sich zurückziehenden Einheiten getötet (gemäß der Regel, dass umzingelte Einheiten eine zusätzliche Eliminierung erhalten, wenn das Schmerzresultat nicht abgewickelt werden kann)?

A: Nein. Die Einheiten können sich in eine Zone zurückziehen, in der sich Einheiten des Windschreiters befinden. Es ist schließlich kein Schmerzresultat.

F: Können Einheiten, die sich aufgrund von Heulen zurückziehen, noch immer ihre Kampffähigkeiten einsetzen, wenn diese noch nicht aktiviert wurden (beispielsweise eine Beförderung durch Millionen von Günstlingen oder Nyarlathoteps Sendbote)?

A: Nein, die Einheiten nehmen nicht am Kampf teil und können daher keine Fähigkeiten nutzen.

F: Kann Heulen gegen spezielle Einheiten einer Karte (wie Zoogs, die Dhole, den Beobachter usw.) eingesetzt werden?

A: Obwohl Heulen bei jeder Einheit funktioniert, kann die Fähigkeit nicht gegen die größeren Kartengegner Dhole, Beobachter, Bibliothekarin und Hüter angewendet werden; gegen Zoogs und neutralen Schleimschimmel hingegen schon. (Im ersten Fall eliminiert sie sie, reflektiert aber kein Schmerzresultat, und im zweiten Fall entscheidest du, wohin sich der Schleimschimmel zurückzieht.)

F: Kann das Kriechende Chaos mittels Wahnsinn entscheiden, wohin sich die Opfer von Heulen zurückziehen?

A: Nein, es handelt sich nicht um Schmerzresultate.

F: Kann der Windschreiter einen Gehirnzylinder auf der Yuggoth-Karte mittels Heulen zum Rückzug zwingen?

A: Nein. Gehirnzylinder drehen ihre Sensoren ab und nehmen das Heulen nicht wahr.

F: Wenn man über Herold der Äußeren Götter verfügt und ein Ritual der Auslöschung ausführt, rückt man dann noch immer den Ritualmarker vor?

A: Ja.

F: Wenn ein Spieler während der Aktionsphase ein Älteres Zeichen enthüllt und das Spiel dadurch endet, kann der Windschreiter noch immer folgende Zauberbuchvoraussetzung erfüllen: „Nimm dir dieses Zauberbuch jederzeit“?

A: Ja. Dies entspricht etwa der Regel, dass alle Spieler jederzeit Ältere Zeichen enthüllen können, wenn das Spiel endet. Der Windschreiter könnte auch sofort alle Älteren Zeichen enthüllen, die er auf diesem Weg erhalten hat. Niemand hat behauptet, der Windschreiter würde fair spielen!

F: Wenn einer der Gnoph-Keh vom Schläfer durch Monster gefangen nehmen erbeutet wurde, wie betrifft das deren Beschwörungskosten?

A: Ein Gnoph-Keh auf der Fraktionskarte des Schläfers ist nicht im Vorrat. Hast du 1 Gnoph-Keh im Spiel und 1 Gnoph-Keh auf der Fraktionskarte des Schläfers, kostet dich der nächste 2 Macht, weil sich nur 2 Gnoph-Keh im Vorrat befinden.

NEUTRALE ZAUBERBÜCHER

AZATHOTH

F: Wie funktioniert *Dimensionslos* in ungewöhnlichen Situationen, etwa wenn Cthulhus Einheiten abgetaucht sind oder ein Tor mit einem Kultisten des Schläfers unter dem Effekt von *Verfluchter Schlaf* steht?

A: Die Beschreibung des Zauberbuchs gibt an, dass du nur Einheiten zwischen deinen Zonen umverteilen kannst. Du darfst also weder einen Kultisten unter dem Einfluss von *Verfluchter Schlaf* mit einem auf der Karte tauschen noch abgetauchte Einheiten des Großen Cthulhus als Ziel der Fähigkeit wählen. (Wenn Cthulhu abtaucht, setzt er unberechenbare Geometrie ein, sodass ihn nicht einmal dimensionslose Wesen erreichen können.)

F: Müssen Einheiten meiner Fraktion an einem Kampf teilnehmen, um *Verdorren* einsetzen zu können?

A: Ja.

F: Wenn *Verdorren* gegen ein Monster der Schwarzen Ziege eingesetzt wird und diese das Zauberbuch *Die Tausend Jungen* besitzt, wie viel Macht erhält sie dann?

A: Das Zauberbuch verringert die Beschwörungskosten für die Schwarze Ziege, *Verdorren* gewährt ihr dann diese reduzierten Kosten. Die Schwarze Ziege würde in diesem Fall beispielsweise 0 Macht erhalten, wenn ein Ghoul verdorrt wird.

F: Wie viel Macht erhält der Windschreiter, wenn ein Gnoph-Keh verdorrt wird?

A: Verwende die Kosten, die es erfordern würde, ihn momentan zu beschwören, nicht die Kosten, um ihn erneut zu beschwören. Hat der Windschreiter beispielsweise zu diesem Zeitpunkt alle vier Gnoph-Keh im Spiel, erhält er 0 Macht.

F: Warum lautet die Formulierung der *Mao-Zeremonie*: „... nach Anwendung der Regel für Mindestmacht, aber vor der Ermittlung des Startspielers.“?

A: Weil die *Mao-Zeremonie* immer zuletzt ausgeführt wird, selbst nachdem die Regel für die halbe Macht zur Anwendung gekommen ist. Dies ist die einzige Fähigkeit im Spiel, die genau zu diesem Zeitpunkt ausgeführt wird. Also: Zuerst berechnen alle Spieler ihre neue Macht, dann findet die Regel für Mindestmacht ihre Anwendung und schließlich wird die *Mao-Zeremonie* ausgeführt. (Trotzdem können Hohepriester noch immer jederzeit für 2 Macht geopfert werden.)

F: Warum lautet die Formulierung der *Mao-Zeremonie*: „... nach Anwendung der Regel für Mindestmacht, aber vor der Ermittlung des Startspielers.“?

A: Weil die *Mao-Zeremonie* immer zuletzt ausgeführt wird, selbst nachdem die Regel für die halbe Macht zur Anwendung gekommen ist. Dies ist die einzige Fähigkeit im Spiel, die genau zu diesem Zeitpunkt ausgeführt wird. Also: Zuerst berechnen alle Spieler ihre neue Macht, dann findet die Regel für Mindestmacht ihre Anwendung und schließlich wird die *Mao-Zeremonie* ausgeführt. (Trotzdem können Hohepriester noch immer jederzeit für 2 Macht geopfert werden.)

F: Was bedeutet der Zusatz bei *Konsequenzen*: „... und ersetze es mit einem anderen verfügbaren Zauberbuch.“?

A: Er bedeutet, dass du das Zauberbuch mit einem deiner eigenen verfügbaren Fraktionszauberbücher oder einem verfügbaren neutralen Zauberbuch ersetzen kannst, jedoch NICHT mit den Zauberbüchern von anderen unabhängigen Großen Alten. Die Fähigkeit funktioniert also nur mit Zauberbüchern, die du auf deiner Fraktionskarte platzierst.

F: Wenn ich den Wächter des Weges spiele und mit Konsequenzen das Zauberbuch Aufsteigender Drache oder Absteigender Drache austausche, nachdem ich sie umgedreht habe, werden sie dann wieder aufgedeckt? Könnte ich sie also später erneut mit Konsequenzen an mich nehmen und sie ein zweites Mal einsetzen?

A: Du könntest sie zwar wieder an dich nehmen, das ändert aber nichts daran, dass sie bereits benutzt (also umgedreht) sind. Die Regel, dass man sie umdreht, um anzuzeigen, dass sie nicht wieder benutzt werden können, bleibt gültig. Daran gibt es nichts zu rütteln. Das gilt auch für das Zauberbuch *Tausend Gestalten* des Kriechenden Chaos, das nicht in der nächsten Machtphase wieder aufgedeckt wird.

F: Wenn ich Konsequenzen benutze, um ein neutrales Zauberbuch von meiner Fraktionskarte zu entfernen, kehrt es dann in den allgemeinen Vorrat zurück (wo es jeder nehmen kann) oder bleibt es im Vorrat meiner Zauberbücher?

A: Es kehrt in den allgemeinen Vorrat der neutralen Zauberbücher zurück. Jedes neutrale Zauberbuch, das sich nicht auf einer Fraktionskarte befindet, kann jederzeit von jedem Spieler ausgewählt werden, der eine Zauberbuchvoraussetzung erfüllt.

F: Wie viel Macht erhält der Besitzer eines Ghasts, wenn er verdorrt wird?

A: 2 Macht, denn so viel kostet ein einzelner Ghast.

F: Was geschieht, wenn man Konsequenzen auf ein Zauberbuch mit Mondbestie einsetzt?

A: Die Mondbestie wird kostenlos entfernt und folgt den normalen Regeln für die Rückkehr auf die Karte.

NEUTRALE MONSTER

F: Wie interagiert Opfer verlangen mit der Fähigkeit Bluttausch einer Spinne von Leng?

A: Alle Schmerzen, die zu Todesresultaten umgewandelt wurden, werden zu einzelnen Schmerzen. Ich würde *Bluttausch* in diesem Fall nicht einsetzen!

F: Kann die Schwarze Ziege gleichzeitig neutrale Monster und Fraktionsmonster beschwören?

A: Ja. Sie darf beliebig viele Monster, die sie beschwören kann, gleichzeitig herbeirufen.

F: Kann das Gelbe Zeichen neutrale Monster im Rahmen einer Entweihung platzieren?

A: Ja, solange sie 2 Macht oder weniger kosten.

F: Wie funktioniert die Fähigkeit Gedankenkontrolle eines Älteren Wesens?

A: Der Große Cthulhu könnte *Verschlingen* in einer Zone mit einem Älteren Wesen nicht einsetzen, *Abtauchen* und *Y'ha Nthlei* hingegen schon, da es sich dabei um Zauberbuchfähigkeiten und nicht um Spezialfähigkeiten eines Großen Alten handelt. Die genauen Anwendungsmöglichkeiten für Ältere Wesen unterscheiden sich von Großem Alten zu Großem Alten. *Gedankenkontrolle* funktioniert natürlich auch gegen Unabhängige Große Alte (aber nur in Bezug auf ihre Spezial-, nicht ihre Zauberbuchfähigkeiten). Nyarlathotep kann *Sendbote* nicht einsetzen, Azathoth mit einem Todesresultat getötet werden und so weiter. Shub-Niggurath darf eine Zone mit einem Älteren Wesen nicht mit *Avatar* verlassen. Er könnte sie aber auf diese Weise betreten, da er beim Einsatz der Fähigkeit noch nicht in der Zone mit dem Älteren Wesen ist. Der Spieler, der Bokrug kontrolliert, würde seine Loyalitätskarte verlieren!

In manchen Fällen schaltet *Gedankenkontrolle* die Fähigkeit eines Großen Alten auf der ganzen Karte aus. Befindet sich etwa Tsathoggua in der Zone eines Älteren Wesens, kann er keine *Lethargie* einsetzen. Bei Ithaqua gilt *Stahlhart* nicht für seine Kultisten (wenn das Ältere Wesen allerdings in einer Zone mit Kultisten des Windschreiters ist, aber nicht in Ithaquas Zone, dann bleibt die Fähigkeit aktiv). Abthoth könnte einen Unratmarker in der Zone eines Älteren

Wesens platzieren, wenn er sich nicht selbst in einer solchen aufhält. Manchmal sind Zauberbücher betroffen, aber sie werden durch das Ältere Wesen nicht direkt aufgehoben. Beispiel: Der König in Gelb kann *Entweihen* nicht einsetzen, wodurch sein Zauberbuch *Drittes Auge* nutzlos ist (einen ähnlichen Effekt gibt es bei Cthugha und Ghatanothoa mit ihren Zauberbüchern *Feuersturm* beziehungsweise *Verwünschung Mus*).

F: Kann man die Loyalitätskarte für Diener der Äußeren Götter irgendwie wieder loswerden?

A: Nein.

F: Wenn ich Diener der Äußeren Götter bekommen habe, kann ich dann noch immer Monster auf anderem Weg als durch eine Beschwörung erhalten?

A: Ja. Der Windschreiter kann Wendigos mit *Kannibalismus* platzieren, der Wächter des Weges kann Einheiten mit *Millionen von Günstlingen* befördern und das Gelbe Zeichen kann mit *Entweihen* rekrutieren. Die Fähigkeit der Diener der Äußeren Götter betrifft nur normale Beschwörungen.

F: Kann ich den Fruchtbarkeitskult der Schwarzen Ziege nutzen, um gleichzeitig alle verbleibenden Diener in meinem Vorrat und andere Monster zu beschwören?

A: Ja, falls am Ende der Aktion keine Diener der Äußeren Götter im Vorrat übrig bleiben.

F: Kann die Anwesenheit von Dienern der Äußeren Götter meinen Kampfwert auf weniger als 0 reduzieren?

A: Nein, der Kampfwert bleibt 0. Das ist schon schlimm genug.

F: Was geschieht, wenn ich Sternenvampire und Diener der Äußeren Götter in einer Zone habe und mein Kampfwert auf weniger reduziert wird als jene Anzahl von Würfeln, die mir die Sternenvampire normalerweise zur Verfügung stellen würden oder gar auf 0. Wie würfle ich dann für meine Sternenvampire?

A: Benutze einfach die Kampfwürfel deiner Sternenvampire. In diesem Fall darfst du würfeln, obwohl dein Kampfwert theoretisch 0 ist. Allerdings kannst du dann selbst keinen Kampf eröffnen. Ja, ich weiß, das ist seltsam. Aber wenn Ältere Wesen und Diener der Äußeren Götter im Spiel sind, hat man es mit mehreren Realitäten und anderen Dimensionen zu tun. Und ja, die Kampfresultate der Sternenvampire kommen in diesem Fall normal zur Anwendung.

F: Wenn ein Sternenvampir ein Todes- oder Schmerzresultat erzielt, kommt dieses dann zusätzlich zum Verlust von Macht und/oder Verdammnis zur Anwendung?

A: Ja. Du berücksichtigst die Kampfresultate eines Sternenvampirs immer (selbst wenn du wie bei der obigen Frage theoretisch 0 Kampf Würfel hast). Besitzt der Gegner allerdings keine Macht oder Verdammnis, kann ihm der Sternenvampir auch keine entziehen.

F: Was geschieht, wenn meine Sternenvampire mehr Tode und/oder Schmerzen erzielen, als Einheiten im Kampf sind?

A: Du erhältst noch immer die Verdammnis- und/oder Machtpunkt von deinem Gegner, selbst wenn manche Kampfresultate nicht zur Anwendung kommen (natürlich nur, falls dein Gegner über ausreichend Macht und Verdammnis verfügt). Das bedeutet beispielsweise auch, dass du noch immer die entsprechende Anzahl an Macht und/oder Verdammnis erhältst, wenn Rhan-Tegoth seine Fähigkeit *Ewigkeit* gegen deine Sternenvampire einsetzt (selbst wenn ihm ein Todes- oder Schmerzresultat zugewiesen wird). Erzielt ein Sternenvampir ein Todesresultat gegen Nyarlathotep, der durch *Sendbote* der Äußeren Götter geschützt ist, erhältst du 1 Verdammnispunkt, aber der Tod wird in ein Schmerzresultat umgewandelt.

F: Wenn das Gelbe Zeichen einen Dimensionsschlurfer (oder eine Mondbestie) beschwört, während es eine Entweihung versucht, wo erscheint dieses Monster dann?

A: Leider in der Zone gemäß der Beschreibung von *Entweihen*. Das gilt auch für Mondbestien.

SCHRECKEN

GROSSE RASSE VON YITH

F: Wie interagiert *Seelenlos* der Tcho-Tcho mit der *Besitzergreifung* eines Yithianers?

A: *Seelenlos* ändert die Grundbelohnung auf 0, statt 1 Macht. Die Besitzergreifung eines Yithians wird zur Grundbelohnung addiert (entweder 1 bzw. 0 Macht oder ein Älteres Zeichen). Nimmt ein Yithianer also einen seelenlosen Tcho-Tcho gefangen, erlangt er noch immer mindestens 1 Macht.

UNABHÄNGIGE GROSSE ALTE

ABHOTH

F: Kann man Abhoths Fähigkeit *Unrat* mit dem *Fruchtbarkeitskult* der Schwarzen Ziege kombinieren? Oder mit *Tod von unten* des Schläfers beziehungsweise *Entweihung* des Gelben Zeichens?

A: Ja in allen Fällen.

AZATHOTH

F: Ich kontrolliere Azathoth. Kann ich den Wurf für *Nukleares Chaos* auf 0 oder 7 modifizieren?

A: Ja!

F: Kann Azathoth mehr als ein Todesresultat in einem Kampf absorbieren?

A: Nein.

F: Wie viel Macht kann Nyarlathotep erlangen, wenn er Azathoth im Kampf mit *Tod* oder *Schmerzen* belegt (mittels *Sendbote*)?

A: Keine! Die Erweckung von Azathoth kostet 0 Macht. Du verlierst zwar 1W6+2 Macht, wenn du ihn erweckst, bezahlst sie aber nicht. Nyarlathotep kann aus dem Kampf gegen Azathoth also nur zwei Ältere Zeichen herausholen.

F: Was geschieht, wenn Azathoth von Gegnern umzingelt ist, gegen die er gerade gekämpft hat, und ein Schmerzresultat erhält?

A: Behandle es wie ein Todesresultat und würfle mit einem Würfel.

F: Was geschieht, wenn Azathoth als Ziel für das Todesresultat durch *Schreckensfluch* von *Azathoth* ausgewählt wird (da keine Kampffähigkeiten zur Anwendung kommen)?

A: Azathoths Spezialfähigkeit ist fortwährend. Du reduzierst seinen Kampfwert daher um 1. (Natürlich kann Yog-Sothoth Azathoths eigenen Fluch eigentlich nicht gegen ihn einsetzen, du Narr! Aber da Azathoth der Blinde Idiotengott ist, kann er sich ja entschließen, sich selbst ein wenig Leid zuzufügen.)

CHAUGNAR FAUGN

F: Wenn ich ein Tor kontrolliere und nur über Einheiten mit Kampfwert 0 verfüge, kann ich dann einen Kampf aufgrund der Fähigkeit *Miri Nigri* eröffnen?

A: Ja. Obwohl *Miri Nigri* rein spieltechnisch gesehen die 3 Kampfwürfel nicht einer bestimmten Einheit zuweist (im Gegensatz etwa zu *Absorbieren*), reicht die Tatsache, dass du Kampfwürfel zur Verfügung hast, um einen Kampf zu eröffnen – selbst wenn du nur einen einzelnen Kultisten in der Zone oder auf dem Tor besitzt.

F: Die Fähigkeit *Miri Nigri* des Chaugnar Faugn gibt Toren 3 Kampfwürfel. Betrifft dies auch Yog-Sothoth?

A: Ja! Wenn beispielsweise 4 gegnerische Große Alte im Spiel sind und der Wächter des Weges Chaugnar Faugn kontrolliert, besitzt Yog-Sothoth einen Kampfwert von 11 (8+3). Kontrolliert der Wächter zusätzlich ein normales Tor in derselben Zone, addierst du dennoch nur +3 zu deinem Kampfwert und nicht +6. Die Fähigkeit lautet in einer Zone – d.h. du erhältst den Bonus nur einmal je Zone und nicht einmal je Tor.

CTHUGHA

F: Wenn Cthugha ein Todesresultat gegen Rhan-Tegoth würfelt, aber dieser *Ewigkeit* einsetzt, um den Effekt aufzuheben, hat Cthugha dann noch eine Gelegenheit, ihn zu verschonen?

A: Nein, *Ewigkeit* hat Vorrang. Wenn der Windschreiter das Todes- oder Schmerzresultat von Rhan-Tegoth entfernt, kann ihn Cthugha nicht verschonen.

EIHORT

F: Kann die Brut mittels *Verfluchter Schlaf* bewegt werden, da es sich um keine Bewegungsfähigkeit im eigentlichen Sinn handelt?

A: Nein. Man kann *Verfluchter Schlaf* nicht auf eine Brut anwenden. Die Brut ist bereits in einem ziemlich schrecklichen Schlaf ...

GLA'AKI

F: Wie interagiert *Seelenlos* mit dem *Grünen Verfall* Glaakis?

A: *Seelenlos* ändert die Grundbelohnung auf 0, statt 1 Macht. Der *Grüne Verfall* wandelt diese Belohnung in ein Älteres Zeichen um (effektiv erhält man durch die Fähigkeit statt Macht also Ältere Zeichen).

EINZIGARTIGE HOHEPRIESTER

F: Wenn ich den König in Gelb (als unabhängigen Großen Alten) mit Lavinia Whateley erwecke, erhalte ich dann 1 Macht zurück?

A: Ja

F: Wie berechne ich das Erwecken von Cthugha, wenn ich über Lavinia Whateley verfüge?

A: Lavinia Whateley reduziert die Kosten, um Cthugha selbst zu erwecken, nicht die Kosten des Großen Alten, den Cthugha ersetzen wird. Wenn du also beispielsweise über Hastur verfügst und Cthugha erwecken willst, beginnst du mit Kosten von 6 Macht. Anschließend ziehst du 3 Punkte für Lavinia ab und dann nochmals 10 Punkte (die nominellen Kosten für Hastur). Das Ergebnis wäre -7. Du würdest in diesem Fall also 7 Macht erhalten weil du Cthugha mit Hastur und Lavinia Whateley erweckt hast.

WEITERE KARTEN

KARTE DER TRAULANDE

F: Gewinne ich als Wächter des Weges, wenn ich drei Tore bei verschiedenen Zitadellen kontrolliere und sich Yog-Sothoth (der ja auch ein Tor ist) bei einer dieser Zitadellen aufhält, ich aber kein Tor bei der vierten Zitadelle besitze?

A: Nein. Du musst ein Tor bei allen vier Zitadellen kontrollieren, nicht einfach nur vier Tore bei Zitadellen. Aber du kannst Yog-Sothoth einfach zu Zitadelle 4 bewegen und hast gewonnen.

F: Was geschieht, wenn ich gegen 3 Zoogs kämpfe und 2 Todes- sowie 3 Schmerzresultate erziele? Wie viele meiner Einheiten werden von reflektierten Schmerzen betroffen?

A: Zuerst entfernst du die getöteten Zoogs. Der letzte verbleibender Zoog wird durch das Schmerzresultat eliminiert, wodurch eine deiner Einheiten ebenfalls von Schmerzen betroffen ist. Todesresultate werden immer vor Schmerzresultaten abgewickelt.

F: Wie funktioniert die *Nekrophagie* der Schwarzen Ziege in Interaktion mit den Zoogs?

A: Wenn 2 Ghoule mittels *Nekrophagie* in einen Kampf teleportiert werden, an dem Zoogs teilgenommen haben, sind 2 Einheiten des ursprünglichen Angreifers sowie 2 Zoogs (die entfernt werden) von Schmerzen betroffen. Die beiden Ghoule erleiden ein reflektiertes Schmerzresultat durch die Zoogs. Die ursprünglichen Angreifer werden von den Schmerzresultaten der Ghoule betroffen, aber nicht durch die reflektierten der Zoogs.

F: Kann der Große Cthulhu Zoogs, die durch Schmerzen eliminiert werden, als Todesresultate für seine Zauberbuchvoraussetzungen zählen?

A: Nein. Schmerzresultate eliminieren Zoogs, töten sie aber nicht.

F: Kann der Wächter des Weges den *Schreckensfluch* von *Azathoth* einsetzen, um die Dhole oder Zoogs anzugreifen?

A: Nein.

F: Kann *Shub-Niggurath Avatar* einsetzen, um den Standort mit einem Zoog zu tauschen?

A: Ja. Obwohl Avatar auf Fraktionsmonster wirkt, sind alle Zoogs identisch. Es ist also unerheblich, mit welchem Zoog in dem betroffenen Gebiet man dann Platz tauscht. Wenn ein Zoog mittels *Avatar* in eine Zone geschickt wird, in der sich keine Zitadelle befindet, wird er sofort eliminiert.

F: Können Zoogs mittels Monster gefangen nehmen durch den Schläfer gefangen genommen werden?

A: Ja.

F: Kann sich ein Shantak mittels *Horrorreittier* frei zwischen den zwei Karten bewegen?

A: Ja.

KARTE DER BIBLIOTHEK VON CELAENO

F: Wenn der Hüter meine Einheiten zur Oubliette versetzt und sich dort ein verlassenes Tor befindet, kann ich es sofort in Besitz nehmen?

A: Erst, wenn du eine Aktion ausführen kannst.

F: Um gegen einen Spieler zu kämpfen, der den Folianten *Barriere von Naach-Tith* in seinem Besitz hat, muss ich einen gefangenen Kultisten von dieser Fraktion freilassen?

A: Nein. Man kann einen gefangenen Kultisten einer beliebigen Fraktion freilassen, um die Barriere zu umgehen.

F: Was geschieht, wenn ich gegen den Besitzer der *Barriere von Naach-Tith* kämpfen will und weder über einen gefangenen Kultisten noch über einen Stillemarker oder ein Älteres Zeichen verfüge?

A: In diesem Fall kannst du keinen Kampf gegen diese Fraktion eröffnen. Mach etwas anderes.

F: Eine der Optionen von *Yr and Nhhngr* lautet, dass man 2 Macht erhält, die Aktion kostet aber 1 Macht. Gewinnt man also effektiv +1 Macht?

A: Ja.

F: Werden die Bibliothekarin oder der Hüter mehrere Aktionen in Folge in derselben aktiviert, summiert sich dann der Bonus von +1 auf ihren Wurf?

A: Nein. Sie erhalten maximal +1 auf das Resultat.

F: Ist es eine Aktion, einen Bibliotheksfolianten umzudrehen, indem man ein Älteres Zeichen oder einen Stillemarker abwirft oder einen gefangenen Kultisten freilässt?

A: Nein. Man kann dies jederzeit tun.

URZEITKARTE

F: Ich denke, dass das Spielfeld der Urzeitkarte sehr interessant ist, aber ich würde gerne eine normale Partie ohne Gletscher damit spielen. Würde das funktionieren?

A: Es ist dein Spiel. Probiere es aus!

F: Wenn der Wächter des Weges *Jenseits von Einem* benutzt, um ein Tor aus einer Zone mit Gletscher in eine freie Zone zu versetzen, bewegt sich der Gletscher dann mit dem Tor?

A: Nein. In diesem Fall wird der Gletscher vom Tor entfernt. Bewegst du das Tor allerdings in eine Zone mit Gletscher, wird der Gletscher sofort auf das Tor gestellt.

F: Wie funktionieren Gletscher in Zusammenhang mit *Verfluchter Schlaf*?

A: Da *Verfluchter Schlaf* nur auf ein kontrolliertes Tor angewendet werden kann, kannst du ihn nicht in einer Zone mit einem Gletscher einsetzen. Bewegst du allerdings ein verfluchtes, schlummerndes Tor auf die Karte in eine Zone mit Gletscher, muss der Kultist das Tor sofort verlassen.

F: Kann der Wächter des Weges *Sie brechen durch* einsetzen, um ein Monster bei einem Tor zu beschwören, das von einem Gletscher bedeckt wird?

A: Ja. Mit *Sie brechen durch* kann man auch bei einem verlassenem Tor eine Beschwörung durchführen.

F: Platziere ich in der ersten Verdammnisphase einen Gletscher in Startgebieten von Fraktionen, die nicht am Spiel teilnehmen?

A: Nein.

SHAGGAI-KARTE

F: Vermeidet *Kriechendes Chaos* es mit seiner Flugfähigkeit, eine Einheit zu verlieren, wenn es ausgerottete Zonen „überspringt“?

A: Nein. Er muss eine Einheit verlieren, um über solche Zonen zu ziehen, doch zählt das Überspringen einer ausgerotteten Zone für den Flug nicht als Bewegung über eine Zone, somit könnte er sich über drei Zonen bewegen, wenn eine davon ausgerottet ist.

F: Erhält das Gelbe Zeichen seine Macht *Leidenschaft*, wenn seine Kultisten ausgerottet werden?

A: Ja.

F: Gewährt Yog-Sothoth den Wächtern zwei Ältere Zeichen, wenn er ausgerottet wird?

A: Ja, weil er nicht nur ein Großer Alter der Fraktion, sondern auch ein Tor ist. Du erhältst auch 1 Macht, weil er eine Einheit ist.

F: Kann Windschreiter Kosmische Macht verwenden, um 8 Macht zu bezahlen und Ithaqua zusätzlich zu Yog Sothoth zu beschwören, dann letzteren zu töten?

A: Nur wenn Yog-Sothoth das einzige Tor in der Zone ist. Ansonsten muss Windschreiter der physische Tor zerstören.

KARTE DES YUGGOTH

F: Kann der Große Cthulhu seine Zauberbuchvoraussetzung erfüllen, indem er ein Todesresultat gegen den Beobachter erzielt?

A: Ja! (Aber nicht für *Verschlingen*, da der Beobachter nicht davon betroffen wird.)

F: Ich habe 2 Einheiten in einer Zone, von denen eine ein Gehirnzylinder ist. Im Kampf erzielt der Gegner 1 Todes- und 1 Schmerzresultat. Was sind meine Optionen?

A: Tode werden immer zuerst zugewiesen. Weist du das Todesresultat dem Zylinder zu, stirbt er, und die andere Einheit wird von Schmerzen betroffen. Wenn du den Tod der anderen Einheit zuweist, wird das Schmerzresultat ignoriert.

F: Kann der Windschreiter einen Gehirnzylinder mittels *Heulen* zum Rückzug zwingen?

A: Nein. Gehirnzylinder drehen ihre Sensoren ab und nehmen das Heulen nicht wahr.

F: Betrifft die *Raserei der Schwarzen Ziege* Gehirnzylinder?

A: Ja. Es bildet ab, dass sie Zauber wirken, Strategien planen oder andere Einheiten anfeuern.

F: Wie wirkt das Zauberbuch *Leidenschaft* des Gelben Zeichens gegen Gehirnzylinder?

A: Wenn ein Gehirnzylinder entweder gefangen genommen oder in einen gegnerischen Gehirnzylinder umgewandelt wird, erhält das Gelbe Zeichen mit *Leidenschaft* 1 Macht (der Kultist ist schließlich verloren). Natürlich bekommt das Gelbe Zeichen keine Macht, wenn es einen eigenen Kultisten durch einen Gehirnzylinder ersetzt.

F: Wie betrifft Ghatanothoas Fähigkeit Mumifizierung Gehirnzylinder?

A: Gehirnzylinder sind gegen *Mumifizierung* immun. Sie sind nur Gehirne, und diese können Lovecraft zufolge nicht mumifiziert werden. Außerdem ist bei der Fähigkeit ohnehin angeführt, dass nur sie gegen Akolythen wirkt.

F: Wenn ein Kampf auf der Schleimmeeraussicht stattfindet und die Einheit, die das Tor kontrolliert, dieses durch Tod oder Schmerzen aufgibt, kann sich der Gegner dann in eine angrenzende Zone bewegen, in der sich nur Schleimschimmel befinden?

A: Ja, da die Schleimschimmel jetzt neutral sind.

F: Wie wird der Beobachter durch Ältere Wesen betroffen?

A: Die *Gedankenkontrolle* eines Älteren Wesens hat keinen Einfluss auf den Beobachter.

F: Kann der Wächter des Weges den Schreckensfluch von Azathoth einsetzen, um den Beobachter oder die neutralen Schleimschimmel anzugreifen?

A: Nein.

F: Kann Shub-Niggurath Avatar einsetzen, um den Standort mit einem neutralen Schleimschimmel zu tauschen?

A: Ja. Obwohl Avatar auf Fraktionsmonster wirkt, sind alle Schleimschimmel identisch. Es ist also unerheblich, mit welchem Schleimschimmel in dem betroffenen Gebiet man den Platz tauscht.

F: Zählt der Beobachter als Großer Alter in Bezug auf den Tiefschlaf des Windschreiters? Hindert er den Wächter des Weges daran, Jenseits von Einem einzusetzen?

A: Ja in beiden Fällen, aber nur, wenn der Beobachter wach ist. Er zählt immer als gegnerischer Großer Alter.

ANMERKUNGEN DES DESIGNERS

Vor vielen Jahren schrieb ich ein ungewöhnliches Rollenspiel namens *Call of Cthulhu*, das mein Leben ändern würde. Ich rechnete damit, dass es sich zu einem kleinen Kultspiel entwickeln würde, von den meisten ignoriert. Ich hätte nie mit seinem Erfolg gerechnet und damit, dass es zahlreiche Ableger und Nachahmer finden würde. Ich wurde dadurch von einem einfachen Studenten zu einem Game Designer.

Mit *Call of Cthulhu* gab ich den Spielern die Möglichkeit, mit den schrecklichen Wesenheiten aus den Geschichten Lovecrafts zu interagieren. Effektiv kämpften dabei heroische Ermittler gegen unheimliche Monster und Kultisten. Dies entwickelte sich zu einem wirkungsvollen Konzept und beinahe jedes von Lovecraft inspirierte Spiel folgte diesem Muster - *Arkham Horror*, *Dark Corners of the Earth*, ja sogar *Pandemic: Die Schreckensherrschaft des Cthulhu*. Doch all diese Spiele enden, bevor die Älteren Götter zu neuer Größe aufsteigen. Man sieht nie, wie Cthulhu seine ganze Macht einsetzt - telepathische Kräfte, die nach der ganzen Erde greifen, aufsteigende Gebirge aus Protoplasma und vieles andere.

Ich versuchte einige Male, eine Rollenspielrunde zu leiten, die in einer Welt nach Cthulhus Aufstieg spielt, doch wir mussten diese meist rasch aufgeben. In meinem Hinterkopf begleitete mich das Konzept allerdings zahlreiche Jahre.

2011 und 2012 waren sehr schwer für mich. Ich hatte meinen Job gekündigt, um in einer kleinen Spielefirma arbeiten zu können, die schlussendlich aber scheiterte. Zwei Jahre lang hatte ich nichts verdient. Ich versuchte mittels Crowdfunding, Gelder für ein Cthulhu-Smartphonespiel zu sammeln, was mir dramatisch misslang. Rob Atkins, mein Partner, überzeugte mich davon, es doch mit einer Crowdfunding-Kampagne für ein Brettspiel zu versuchen. Ich hatte meine Zweifel, aber wagte es dennoch. Ich rechnete damit, einige Tausend Dollar einzunehmen und so vielleicht ein kleines zusätzliches Einkommen zu erlangen. Währenddessen suchte ich nach anderer Arbeit.

- CONCEPT NOTES
- BODY COVERED IN BARNACLES.
 - REPTILE SKIN TEXTURE.
 - BODY IS MUSCULAR AND SHOWS THROUGH SKIN A LOT OF SKIN FOLDS IN JOINTS
- CTHULHU IS A SHAPE-SHIFTER, HIS BODY REFLECTS THIS.

Ich befürchtete, dass dieses Spiel das letzte sein würde, das ich jemals nach meinen eigenen Vorstellungen und Konzepten entwickeln könnte. Ich rechnete damit, den Rest meines Lebens für andere Leute zu arbeiten. (Das soll keine Beschwerde sein - so sieht das Leben der meisten Game Designer aus. Wir genießen selten den Luxus, uns unsere Spiele aussuchen zu dürfen.) Doch da dies mein letztes, wirklich eigenes Spiel sein sollte, ging ich aufs Ganze. Ich wollte dieses Spiel zum ultimativen Lovecraft-Spiel machen. Ich wollte die besten Künstler, die besten Miniaturen (alle in einem 28-mm-Maßstab, damit sie sich auch für *Call of Cthulhu* eignen würden) und eine asymmetrische Strategie (mein Lieblingselement in Spielen). Es sollte ein schnelles, farbenprächtiges Spiel werden, das endlich in einer Welt nach dem Aufstieg Cthulhus spielen würde. Doch wenn Cthulhu die Welt zu übernehmen versucht, wer könnte ihn aufhalten? Natürlich nur andere Große Alte.

Das wurde das Hauptthema. Wie ich schon sagte, mir und meiner Frau ging das Geld aus und wir benötigten einen Erfolg. Da wir gläubig sind, beteten wir für ein Gelingen. Das Spiel nahm in einem erstaunlichen Tempo konkrete Form an. Kein anderes Spiel, an dem ich je gearbeitet hatte, entwickelte sich so gut. Richard Luong, mein Grafiker, wusste eigentlich nichts über Lovecraft, erwies sich aber als Genie beim Erstellen der Illustrationen. Alles lief glatt.

Dann starteten wir das Crowdfunding. Doch inzwischen hatte ich große Hoffnungen. Ich rechnete mit 300.000 bis 400.000 Dollar. Ich hatte alles auf eine Karte gesetzt. Wie würde es ausgehen? Nun, am Schluss nahmen wir über eine Million Dollar ein. Meine Hoffnungen, Träume und Gebete waren bei weitem übertroffen worden. Doch die Herstellung des Spiels erwies sich ebenfalls als extrem herausfordernd, und nachdem wir alle Exemplare gefertigt hatten, deckten die Einnahmen gerade einmal unsere Kosten.

Dennoch bin ich allen dankbar, die an mich geglaubt haben. Allen, die das Spiel gekauft haben. Mein schwarzer Schwan war zu einem Phönix geworden und ich ward wiedergeboren. Dank des Erfolgs von *Cthulhu Wars* fasste meine neue Firma *Petersen Games* Fuß, und inzwischen haben wir mehrere Spiele im Programm, die größtenteils von mir entwickelt wurden. Wir werden weiter vorwärts blicken und alles tun, um unsere Fans angenehm zu überraschen. Danke für eure Unterstützung.

—Sandy Petersen

IMPRESSUM

DESIGN

Sandy Petersen

PRODUKTION

Robert Atkins

GRAFISCHE GESTALTUNG

Richard Luong



KULTISTEN

Projektleiter—Arthur Petersen

Geschäftsführer—Christine Graham

Spieletestleiter und Balancing—Lincoln Petersen

Layout & Illustration—Penny Lane

Kundendienst und Verkaufsleiter—James Frashure

Shipping—Andrew Lucio

Soziale Medien—Fabian Küchler

Editor—Michael Schemaille

Regelwerk Layout—Matthew Colodny, Penny Lane,
Liz Courts

Onslaught 3-Illustration—Kent Hamilton,
Keith Thompson

Original Spiel-Layout & -Illustration—Rich Fleider

Zusätzliches Design (Brown Jenkin)—
Collin Townsend

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG

Ulisses Spiele GmbH

Redaktion—Mirko Bader

Übersetzer—Daniel Schumacher, Daniel Meyer,
Frank Heller

Lektorat, Regelcheck, Mythoswissen—
Frank Heller, Mirko Bader, Peer Lagerpusch, Fabian
Küchler, Matthias König, Alex Scheerbaum, Christian
Jacob, Christoph Lorenzini

Graphik—Mirko Bader, Thomas Michalski,
Nadine Hoffmann

SKULPTURENHORDE

Formenmeister

Fenris Games

Shub-Niggurath

Kev Adams

Ubbo-Sathla

Peder Bartholdy

Hüter, Satyr, Eihort

Arnaud Bellier

Tor, Machtmarker, Gletscher/Eiszeit, Schmutz, Brut, Gehirnzylinder

Ian Brumby

Ausgeburten, Dunkeldürre, Cthulhu, Ghast, Sternenbrut, Tiefe Wesen, Fungi vom Yuggoth, Hetzende Schrecken, Gug, Shantak, Bokrug, Gobogeg, Byatis, Y'Golovac, Gla'aki

Jo Brumby

Mutanten, Mondbestien, Rhan Tegoth

Sonny Bundgaard

Große Rasse von Yith

Fancagne Didier

Bibliothekarin

David Drage

König in Gelb

Chaz Elliott

Azathoth, Yog-Sothoth, Nyarlathotep, Ghoul, Dunkeldürre, Atlach Nacha

Mark Evans

Yig

Ed Fortae

Hohepriester, Chaugnar Faugn, Cthugha

Yann Hoaru

H. P. Lovecraft-Büste

Philip Hynes

Dunkles Junges, Älteres Wesen, Nyogtha

Andrew May

Akolythen, Mutanten, Untote, Ghast, Byakhee, Gnoph Keh, Diener der Äußeren Götter

Stephen May

Fliegender Schrecken, Ithaqua, Formloses Gezücht

Neil McKenzie

Vater Dagon, Mutter Hydra, Wendigo

Gary Morley

Schleime, Spinnen von Leng, Gnorri, Abhoth, Ghatanotha, Hexer, Schlangenmensch, Zoog, Bhole, Sternenvampir, Dimensionsschlurfer, Brut von Yog-Sothoth, Tcho-Tcho Hohepriester, Tcho- Tcho Akolyth, Proto-Schoggoth, Insekten von Shaggai, Dhole, Tulzsha, Quachil Uttaus, Gla'aki

Tim Prow

Daoloth

James van Schaik

Beobachter der Grünen Pyramide

Damien Sparkes

Web Token

Tidal 4

H. P. Lovecraft Erstspielermarker (mit Laterne) exklusiv bei Kickstarter

Ernst Veingart

Verdammnisstein, Älteres Zeichen, Ritual der Auslöschung-Marker, Entweihungsmarker

Derran Viss

Asenath Waite

Kev White

Tsathoggua

Jason Wiebe




SPIELETESTER (GEHIRNZYLINDER)

Chuck Bartholomew, Frank Bauroth, Kyle Beasley, Sasha Begovic, Jazcek Braden, Jonathan Cohen, David Coon, John Coon, Peter Dannenberg, Mike Davis, Ben Donges, Patrick Fenn, Angela Fleider, Rich Fleider, Brad Gaffney, Nick Gaffney, Pat Guarino, Ell Hamilton, Aaron Harvey, Jared Harvey, Joseph Harvey, Brian Hehmann, Guy Hoyle, Mike Junio, Fabian KÜchler, Chris Lemens, Andrew Lucio, Shovaen Patel, Arthur Petersen, Grant Petersen, Lincoln Petersen, Spencer Petersen, Greg Robertson, Paul Slusser, Jessica Watkins, Lori Wilson, Pedro Ziviani.

SPEZIELLER DANK VON JENSEITS VON RAUM UND ZEIT

Ameliazoth, Henry Akeley, Donovan Albanesi, Ben Ayerbach, Lloyd Boy, Craig Brown, Sean Brulet, Anthony Callison, Randolph Carter, Alex Celler, Squirrel Eiserloh, David Evans, Gearbox Software, Eric Glasgow, Ian Guistino, Susan Guistino, Vance Hampton, John Hannasch, Cyran J. Harrington, Ken Harward, Jason Harvey, Seth Harvey, Michelle Harvey, Justin Hoeger, Jerry Howland, Fabian KÜchler, Mike Langlois, Joey Larsen, Michelle Larsen, Hector-Xavier de Lastic, John Raymond Legrasse, Cora Lemens, Tara Lemens, Reed Little, Andrew Lucio, Tiffany Lucio, Johnny Lundell, Ryan Medeiros, Dave Mendiola, Mius, Justin Moe, Chris Mortin, Christopher Musgrave, Jeff Okamoto, Dan Pepin, Deborah Petersen, Elizabeth Petersen, Wendy Petersen, Ben Pope, Brian Pope, Aaron Porter, Rayden Porter, Rylee Porter, Andrew Olson, Kolby Reddish, Greg Robertson, Stephen Robertson, Graham Robinson, Robot Entertainment, Eric Saxton, Adam Starks, Ryan Stelly, Jordon Trebas, Wilbur Whateley, Jim Wilson, and Naomi the Pup of Tindalos.



„Er sprach ganz behutsam darüber, wie es menschlichen Wesen gelingen könnte — und es ihnen tatsächlich schon mehrfach gelungen war —, die unvorstellbare Reise durch die interstellare Leere anzutreten. Es schien so, als ob vollständige menschliche Körper die Reise tatsächlich nicht überstanden hatten, aber dass die Äußeren Wesen mit ihren ungeheuren chirurgischen, biologischen, chemischen und mechanischen Fertigkeiten eine Möglichkeit entwickeln konnten, menschliche Gehirne ohne ihre körperliche Hülle zu transportieren.“

—H. P. Lovecraft







PETERSEN GAMES

— A SANDY PETERSEN COMPANY —

www.PetersenGames.com

Copyright © Sandy Petersen 2018. Alle Rechte vorbehalten