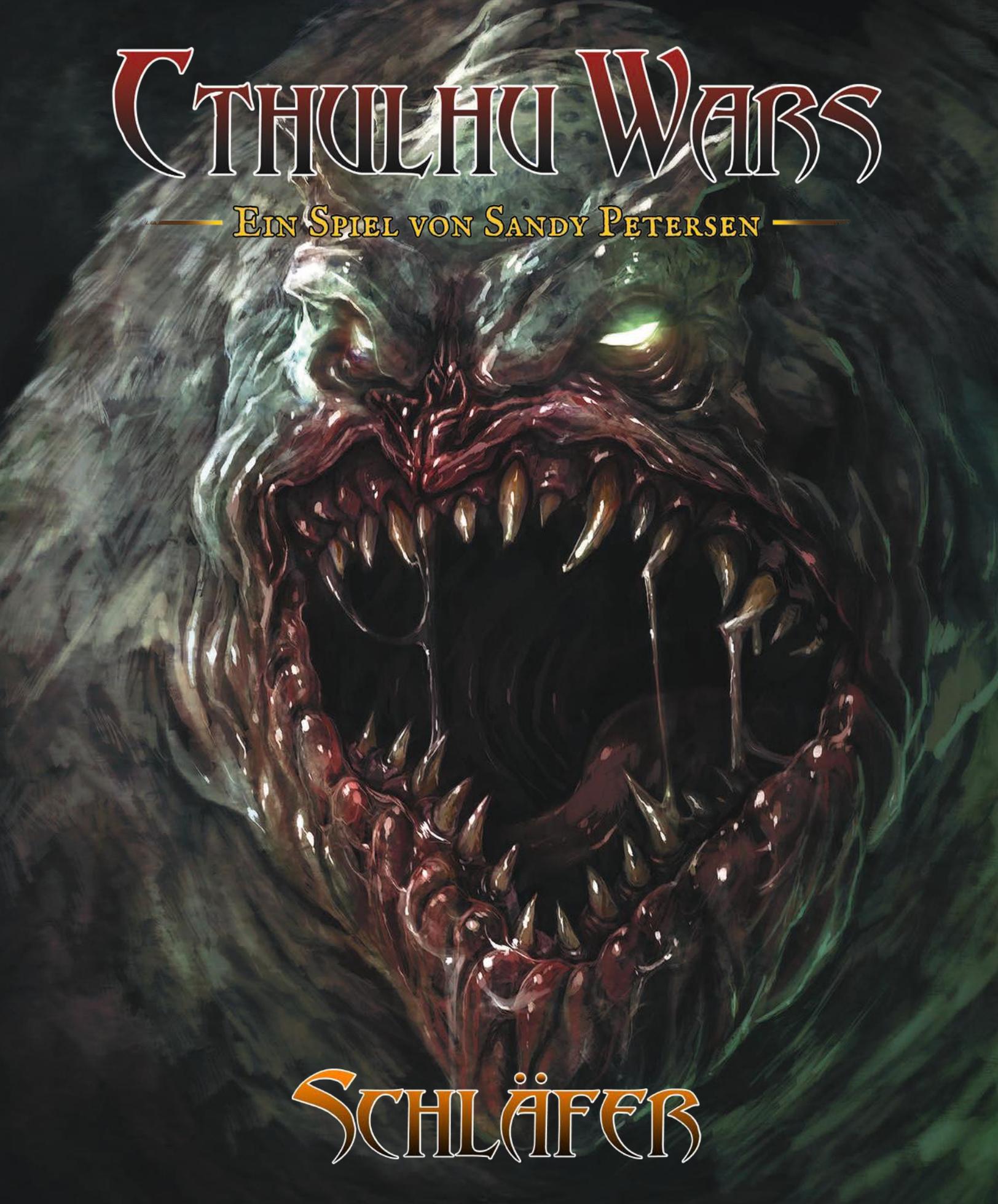


CTHULHU WARS

— EIN SPIEL VON SANDY PETERSEN —



SCHLÄFER



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

Ich liebe dich, mein Bruder!

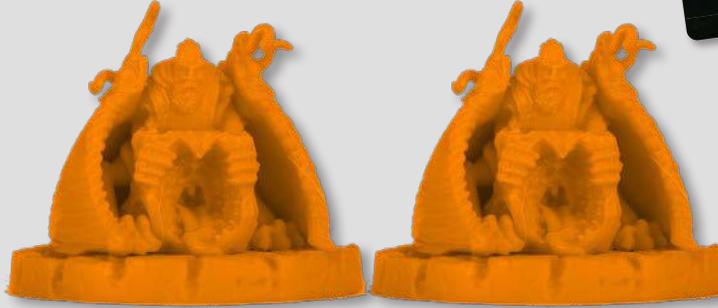


VERDAMMNISPIELSTEIN

SCHLÄFER KOMponenten



MACHTSPIELSTEIN



2 HEXER



FRAKTIONSKARTE



FRAKTIONSMARKER



6 ZAUBERBÜCHER



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 *Opfer verlangen* Zauberbuch 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.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

SCHLÄFER

F: Wenn ich über *Energiexus* 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 *Energiexus* 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 *Bluttausch* einer Spinne von Leng?

A: Alle Schmerzen, die in Todesresultate umgewandelt wurden, werden zu einzelnen Schmerzen. Ich würde *Bluttausch* 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 *Energiexus* 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 *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 *Verfluchter 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 *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!



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





PETERSEN
GAMES

PETERSENGAMES.COM

© 2015-2021 Petersen Games, LLC.
Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb:



Pegasus Spiele

PEGASUS.DE

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3,
61169 Friedberg, Deutschland.

„Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der
Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.“



PETERSEN
— GAMES —

PETERSENGAMES.COM

© 2015-2021 Petersen Games, LLC.
Alle Rechte vorbehalten.