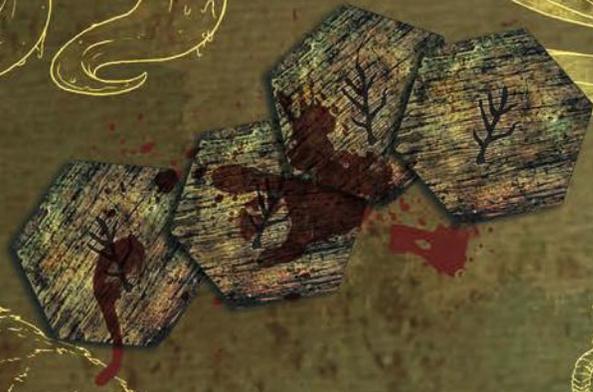


CTHULHU WARS

— EIN SPIEL VON SANDY PETERSEN —



WÄCHTER DES WEGES



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

Ich liebe dich, mein Bruder!

WÄCHTER DES WEGES

KOMPONENTEN



FRAKTIONSKARTE



YOG-SOTHOTH



3 AUSGEBURTEN



6 ZAUBERBÜCHER



6 KULTISTEN (AKOLYTHEN)



FRAKTIONSMARKER



VERDAMMNISSTEIN



2 BRUTEN VON YOG-SOTHOTH



MACHTSTEIN



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.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

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 zerbricht 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 Nachkampffähigkeiten (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.



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







PETERSEN
GAMES

PETERSENGAMES.COM

© 2015-2021 Peteresen 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.