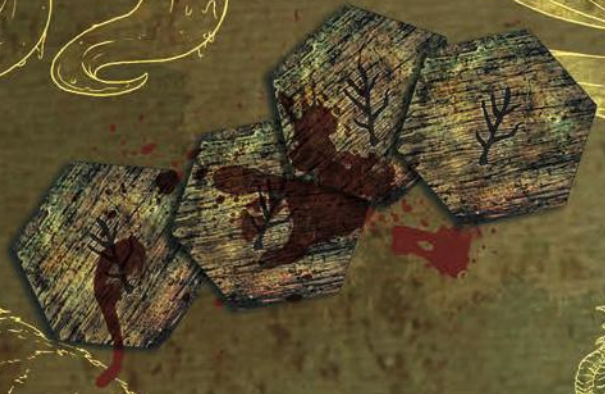




CTHULHU WARS

— EIN SPIEL VON SANDY PETERSEN —

WINDSCHREITER



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

Ich liebe dich, mein Bruder!

WINDSCHREITER

KOMPONENTEN



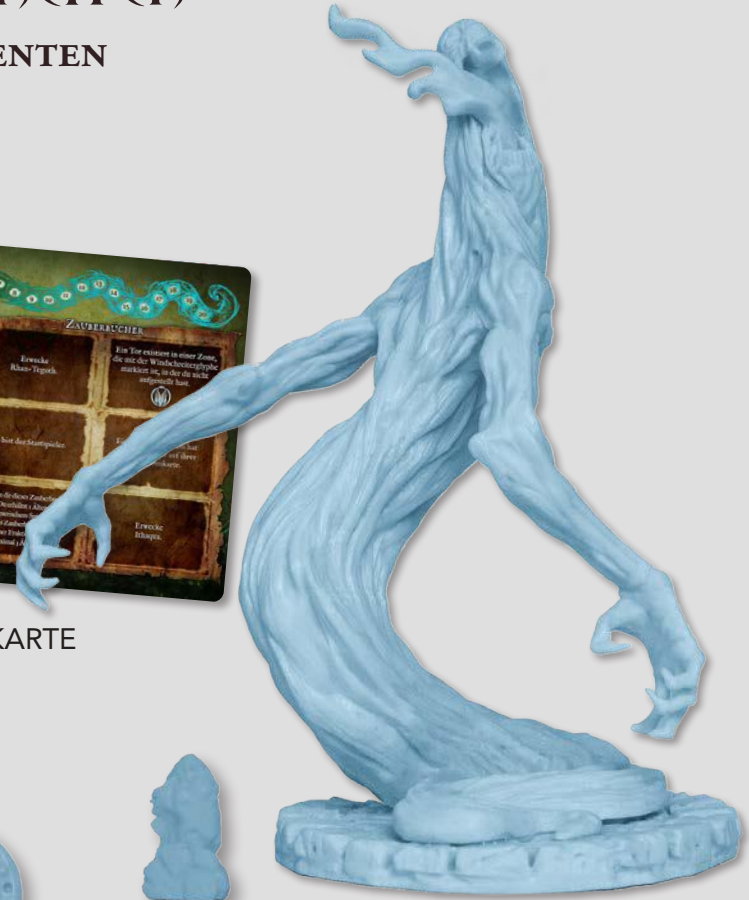
4 GNOPH-KEH



6 ZAUBERBÜCHER



FRAKTIONSKARTE



ITHAQUA



6 KULTISTEN (AKOLYTHEN)



VERDAMNISSPIELSTEIN



MACHTSPIELSTEIN



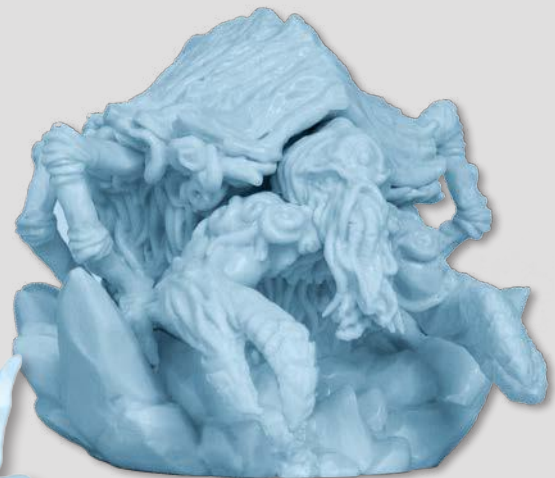
4 WENDIGOS



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 *Eizeit* 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.

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.

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.

Spezialregel für den Windschreiter

Die Fraktion kann zu Spielbeginn nie Startspieler sein!

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

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

WINDSCHREITER

F: Wenn meine Schlangenmenschen 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 Schlangenmenschen 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 Nyarlathotephs *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 *Nyarlatheps 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.

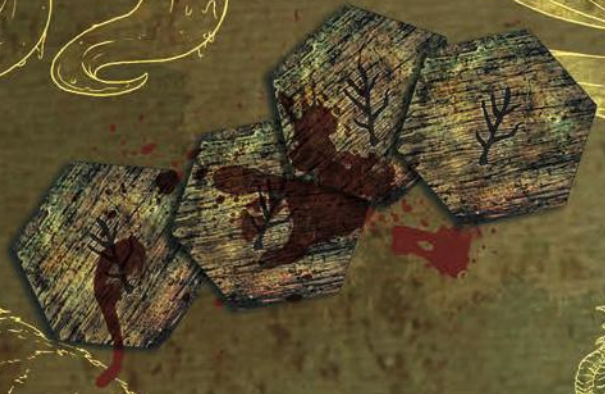


WINDSCHREITER: EPILOG

„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







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.