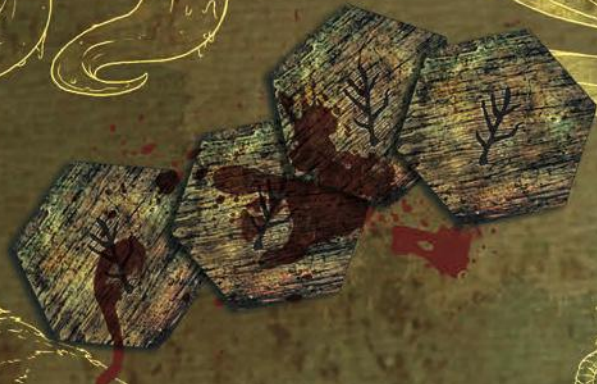


# CTHULHU WARS

— EIN SPIEL VON SANDY PETERSEN —

AZATHOTH







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

*Ich liebe dich, mein Bruder!*

# 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.

## 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





# HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

## 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.

**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 *Nyarlatotep* 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. *Nyarlatotep* 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.)









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

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









**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.