



Hallo Boardgamefan!

Ich erstelle Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die ich Dir gern **kostenlos** zur Verfügung stelle. Dabei ist es mir sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen. Meine Spielhilfen sind nicht einfach nur knappe Listen der wichtigsten Regeln – sie sind vollständig und bilden das gesamte Regelwerk inkl. Tipps ab.

Wie Du dir denken kannst, braucht es viel Zeit und Engagement, diese Spielhilfen zu schreiben. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es mir sehr helfen, wenn Du mich mit einer kleinen Spende unterstützt. Mit einer kleinen Spende über **Paypal** oder **Patreon** ermöglichst Du es mir, dich auch weiterhin mit Spielhilfen zu versorgen. Alle Links findest Du auch auf:

boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung und viel Spaß!

Vielen Dank an die Patreons mit Boardgamefan-Status: phil spichtig

CTHULHU WARS (2-5 SPIELER)

ZIEL DES SPIELS

Das Ende ist nah! In Cthulhu Wars geht es nicht mehr darum, das Erwachen eines Großen Alten (GOO) abzuwenden. Die Großen Alten sind erwacht und kämpfen nun über die Vorherrschaft auf der Erde. Jeder Spieler verkörpert eine Fraktion mit dem Ziel, die Welt seinem Willen zu unterwerfen. Der Spieler, der bei Spielende den höchsten **Verdammniswert** und **alle 6 Zauberbücher** auf seiner Fraktionskarte platziert hat, gewinnt das Spiel.

HIERARCHIE DER REGELN

Die Regeln dieser Spielhilfe sind **grundsätzliche Regeln**. Abweichende Regeln auf Spielmaterial haben **immer Vorrang**.

Beispiel: Nur **Kultisten** dürfen **Tore** besetzen.
Ausnahme mit Vorrang: **Dunkle Jungen** dürfen ebenfalls **Tore** kontrollieren, wenn sie das **Zauberbuch Rotes Zeichen** freigeschaltet hat.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

→ **Ältere Zeichen:**

Wenn Du ein **Älteres Zeichen** verdienst, ziehe einen Marker aus dem Stoffbeutel (ohne ihn den anderen Spielern zu zeigen). Jedes **Ältere Zeichen** ist **1-3 Verdammnispunkte** wert, mit einer Verteilung von 18:12:6. Du kannst zu jeder Zeit entscheiden deine **verdeckten Älteren Zeichen** zu enthüllen und ihre Punkte deinem **Verdammniswert** hinzuzufügen. Entferne ein **Älteres Zeichen** nach dem Aufdecken **aus dem Spiel**.

Sollte der Beutel **leer** sein, erhältst Du **1 Verdammnispunkt**.

→ **Beschützer:**

Wird ein **gegnerischer Kultist** von einem **Monster/Schrecken** der eigenen Fraktion beschützt, kann er nur von einem **Großen Alten** gefangen genommen werden. Die **Anzahl und Kampfstärke** der Einheiten sind dabei irrelevant – **1 Monster/Schrecken** beschützt Kultisten **gegen viele Monster/Schrecken**.

Große Alte > **Monster/Schrecken** > **Kultisten**

→ **Macht:**

Die Währung im Spiel, mit der Du deine Aktionen bezahlst. Bei **0 Macht** darfst Du **keine Aktionen** mehr ausführen - auch keine kostenlosen Aktionen.

→ **Ritual:**

= **Ritual der Auslöschung**, für diese Spielhilfe abgekürzt.

→ **Startspieler:**

Wechselt der **Startspielermarker** den Besitzer, darf dieser die **Zugreihenfolge** (im oder gegen den Uhrzeigersinn) festlegen.

→ **Tor (max. 1 pro Zone):**

Ein **Tor** wird von **1 Kultisten** kontrolliert. Einen Kultisten aus derselben **Zone** auf das **Tor** zu stellen ist eine **kostenlose Aktion**. Ein **Tor ohne Kultist** gilt als **verlassenes Tor**. GOOs und Monster können **Tore** nicht kontrollieren.

→ **Verdammnis-Leiste:**

Wird durch die Anzahl der **kontrollierten Tore** vorgerückt und zählt quasi die **Siegpunkte**. Die Werte **aufgedeckter Älterer Zeichen** werden auf der **Verdammnis-Leiste** addiert.

→ **Voraussetzungen:**

Jede Fraktion hat **6 andere Voraussetzungen**. Erfüllt Du eine davon, darfst Du sofort (auch außerhalb deines Zuges) ein beliebiges deiner **Zauberbücher** auswählen und somit aktivieren.

→ **Zauberbücher:**

Sofort (auch außerhalb deines Zuges), wenn Du eine **Voraussetzung** auf deiner Fraktionskarte erfüllst, darfst Du ein **Zauberbuch** wählen und dort platzieren. Einmal freigeschaltet kannst Du ein **Zauberbuch nicht** wieder verlieren.

*Beindest Du dich jedoch gerade **in einem Kampf**, so wird das **Zauberbuch** erst nach diesem wirksam.*

→ **Ziele von Fähigkeiten und Resultaten bestimmen:**

Immer wenn eine Fähigkeit oder ein Resultat Einheiten in einer **Zone** betrifft, darf der **Besitzer dieser Einheiten** im Zweifelsfall entscheiden, welche Einheit betroffen ist.

→ **Zone:**

Wenn nicht anders angegeben wird **kein Unterschied** zwischen **Wasser- und Landzonen** gemacht. **Ozeane** und **Meere** werden gleich behandelt. **Zonen** links und rechts der Karte sind miteinander **verbunden** - der Pfeil und derselbe Name zeigen dies an.

GRUNDSÄTZLICHE REGELN

SPEZIALFÄHIGKEITEN

Es gibt **3 Arten** von Spezialfähigkeiten, die Du optional einsetzen kannst:

01. **Fraktionsfähigkeit:**

Oben auf der Fraktionskarte - ist von Beginn an verfügbar.

02. **Zauberbücher:**

Werden verfügbar, sobald sie auf der Fraktionskarte platziert werden.

03. **Große Alte:**

Verfügbar, sobald sich der Große Alte im Spiel befindet.

SPIELABLAUF

Jede Runde in Cthulhu Wars besteht aus **4 Phasen**:

I. **Aktionsphase**

II. **Machtphase**

III. **Startspielerphase**

IV. **Verdammnisphase**

Siehe Spielende & Endwertung

[I] AKTIONSPHASE

Beginnend mit dem **Startspieler** führt jeder Spieler (in der gewählten Zugreihenfolge) **je 1 Aktion** durch. Das wird so lang fortgeführt, bis alle Spieler ihre **Macht** verbraucht haben.

*Du kannst auch **passen**, indem Du deine **Macht auf 0 reduzierst**, ohne eine Aktion auszuführen.*

*Besitzt Du **keine Macht** mehr, wird dein **Zug übersprungen!** Du kannst ohne **Macht** auf **keine Aktionen** mehr ausführen, die **0 Macht** kosten würde!*

ALLGEMEINE AKTIONEN

KULTIST REKRUTIEREN

Kosten: 1 **Macht** (erfordert eine deiner Einheiten).

→ Platziere **1 Kultisten** aus deinem Vorrat in einer **Zone** mit einer deiner Einheiten.

→ Hast Du **keine Einheiten** mehr auf der Karte, kannst Du deinen Kultisten in einer **beliebigen Zone** platzieren.

MONSTER BESCHWÖREN

Kosten: unterschiedlich (benötigt kontrolliertes **Tor**).

→ Platziere **1 Monster** aus deinem Vorrat in einer **Zone** mit einem von dir **kontrollierten Tor**.

*Einzigartige Aktionen wie **Entweihen** oder **Devolution** gelten nicht als „**Monster beschwören**“-Aktion!*

GROSSEN ALTEN ERWECKEN

Kosten: unterschiedlich (Voraussetzungen beachten).

→ Die Art und Weise, wie Du deine(n) Großen Alten erweckst, steht auf deiner **Fraktionskarte**.

TOR ERSCHAFFEN

Kosten: 3 **Macht** (erfordert Kultisten).

→ Platziere **1 Tor** in einer **Zone** mit eigenen Kultisten.

→ Du darfst sofort die **unbegrenzte Aktion „Tor kontrollieren“** ausführen und einen Kultisten der **Zone** kostenlos auf das **Tor** bewegen.

BEWEGEN

Kosten: 1 **Macht** pro bewegter Einheit.

→ Bewege **beliebig viele Einheiten** aus beliebigen **Zonen** heraus in beliebige **Zonen** hinein - oder jede Kombination davon.

→ Jede Einheit darf sich jedoch **nur 1x bewegen**.

KAMPF

Kosten: 1 **Macht** (erfordert mind. 1 Kampfstärke in der **Zone**).

→ Wähle 1 **Zone**, in der Du und mind. 1 andere Fraktion Einheiten haben und bestimme deine Gegner-Fraktion. **Kämpfe finden immer nur zwischen 2 Fraktionen statt**.

→ Beide Fraktionen werfen **Würfel in der Gesamt-Höhe der Kampfstärke** ihrer Einheiten. Um den Kampf zu eröffnen, musst Du mindestens eine Kampfstärke von 1 haben.

Siehe Kampf im Detail

KULTISTEN GEFANGEN NEHMEN

Kosten: 1 **Macht**.

→ Du musst **Monster** oder einen **Großen Alten** in der **Zone des Kultisten** haben. Der Kultist darf keine **Beschützer** in dieser **Zone** haben.

→ Ein **gefangener Kultist** zählt als eliminiert und ist nicht länger im Spiel. Platziere ihn **auf deiner Fraktionskarte**.

→ In der nächsten **Macht-Phase** kehrt der Kultist in den Vorrat seines Besitzers zurück und gewährt dir **1 Macht**.

→ Bei mehreren möglichen Opfern in einer **Zone** entscheidet der **Besitzer**, welcher Kultist gefangen genommen wird.

UNBEGRENZTE AKTIONEN

*Können **zusätzlich** vor oder nach normalen Aktionen ausgeführt werden. Eine **Aktion** muss jedoch ausgeführt werden!*

TOR KONTROLLIEREN

Kosten: 0 **Macht**.

→ Bewege einen Kultisten **kostenlos** auf ein **verlassenes Tor** innerhalb seiner **Zone**. Auch möglich, nachdem Du ein **Tor erschaffen** hast.

→ Ebenso kannst Du ein **Tor aufgeben**, in dem Du den Kultisten **kostenlos** von seinem **Tor** in die **Zone** verschiebst.

UNBEGRENZTER KAMPF

Kosten: 1 **Macht** (erfordert **6 Zauberbücher**).

→ Führe **beliebig viele Kämpfe** für je 1 **Macht** **zusätzlich** zu deiner Aktion durch.

*Du bist allerdings weiterhin auf **1 Kampf pro Zone** begrenzt!*

[II] MACHTPHASE

Diese Phase kann von **allen Spielern gleichzeitig** durchgeführt werden.

- **1 Macht** für jeden deiner **Kultisten** im Spiel.
- **2 Macht** für jedes von dir **kontrollierte Tor**.
- **1 Macht** für jedes **verlassene Tor** auf der Karte.
- **1 Macht** für jeden **gefangenen Kultisten** (gibt diesen anschließend an dessen Besitzer zurück).
- Eventuell weitere **Macht** durch **Spezialfähigkeiten** oder **Zauberbücher**.

Es ist möglich **mehr als 20 Macht** zu erhalten!

MINDESTMACHT

Alle Spieler, die nun weniger **Macht** haben als die **halbe Macht (aufgerundet)** des Spielers mit der meisten **Macht**, rücken ihren Marker auf die halbe **Macht** (aufgerundet) dieses Spielers vor.

Beispiel: Spieler A hat nur 4 Macht. Spieler B hat 13 Macht. Spieler A darf seinen Machtmarker auf 7 vorrücken (die Hälfte von 13, aufgerundet).

[III] STARTSPIELERPHASE

Der Spieler mit der **meisten Macht** wird neuer **Startspieler** und entscheidet die neue **Zugreihenfolge** (im oder gegen den Uhrzeigersinn).

Gleichstand: Der vorherige **Startspieler** entscheidet, wer neuer **Startspieler** wird.

[IV] VERDAMMNISPHASE

In dieser Phase entscheidet sich meist, ob das Spiel endet.

VERDAMMNIS-MARKER VORRÜCKEN

Jeder Spieler schiebt seinen **Verdammnis-Marker** um so viele Felder vor, wie er **Tore kontrolliert**.

RITUALE DER AUSLÖSCHUNG

Beginnend mit dem **Startspieler** entscheidet sich jeder Spieler in Zugreihenfolge, ob er **1 Ritual der Auslöschung** wie folgt ausführen möchte:

- 01.** Zahle so viel **Macht**, wie die **aktuelle Position** des **Ritual-Markers** angibt.
- 02.** Schiebe den **Ritual-Marker** um 1 Feld weiter.
- 03.** Schiebe deinen **Verdammnis-Marker** **erneut** um so viele Felder vor, wie Du **Tore kontrollierst**.
- 04.** Erhalte **1 Älteres Zeichen** für jeden **Großen Alten** deiner Fraktion im Spiel.

AUGENBLICKLICHER TOD

Rückt der **Ritual-Marker** auf das Feld **Augenblicklicher Tod** vor, endet die Partie nach dieser **Verdammnis**-Phase. Alle Spieler, die in dieser Phase **noch nicht am Zug** waren, können aber noch selbst ein **Ritual** für **10 Macht** ausführen.

KAMPF IM DETAIL

Ein **Kampf** findet in **1 Zone** und immer zwischen **2 Fraktionen** statt. Weitere Fraktionen sind nicht davon betroffen. Die Fraktion, die den Kampf eröffnet, benötigt eine **Kampfstärke** von mind. 1. **Pro Zone** darf in einem Zug **nur 1 Kampf** stattfinden. Alle Einheiten der kämpfenden Fraktionen, die sich in der **Zone** befinden, müssen auch am Kampf teilnehmen.

Der Kampf verläuft in **4 Schritten**:

- 01. Vorkampffähigkeiten**
- 02. Kampfwürfelbestimmung & Würfe**
- 03. Nachkampffähigkeiten & Resultate zuweisen**
- 04. Kampfresultate anwenden**

[01] VORKAMPFFÄHIGKEITEN

Keine Machtkosten - wenn nicht anders angegeben.

- 01.** Der **Angreifer** setzt beliebig viele **Vorkampffähigkeiten** in beliebiger Reihenfolge ein.
- 02.** Der **Verteidiger** setzt beliebig viele **Vorkampffähigkeiten** in beliebiger Reihenfolge ein.
- 03.** Hat nun eine Fraktion **keine Einheiten** mehr im Kampf, endet dieser sofort. Andernfalls geht es mit der nächsten Phase weiter.

In der Vorkampfphase **eliminierte** Einheiten nehmen nicht mehr am Kampf teil. **Steuere so eine Einheit jedoch eine Fortlaufende Fähigkeit** bei, so bleibt diese bis zum Ende des Kampfs aktiv.

[02] KAMPFWÜRFELBESTIMMUNG & WÜRFE

Jede Einheit hat einen Kampfwert, der auf der Fraktions- oder Loyalitätskarte angegeben ist. **Angreifer** und **Verteidiger** addieren diese Werte und werfen entsprechend viele Würfel.

- **Todesresultate bestimmen:** Jede gewürfelte **6** ist ein Todesresultat.
- **Schmerzresultate bestimmen:** Jede gewürfelte **4 / 5** ist ein Schmerzresultat.
- **Fehlschläge bestimmen:** Jede gewürfelte **1, 2 & 3** ist ein Fehlschlag und hat keinen Effekt.
- **Optional:** Angreifer und Verteidiger wenden anschließend eventuelle **Kampffähigkeiten** an.

Beispiel: Mit **Macht kanalisieren** kann der **Wächter des Weges** alle Würfel neu werfen, die keine Todes- oder Schmerzresultate zeigen.

[03] NACHKAMPFFÄHIGKEITEN & RESULTATE ZUW.

Beide Spieler weisen gegnerische Kampfresultate den eigenen Einheiten zu. Dies kann gleichzeitig geschehen.

So entscheidet – wenn nicht anders angegeben oder durch Fähigkeiten beeinflusst – immer der **Besitzer der Einheiten**, welche davon sterben oder verletzt werden.

- 01.** Die Spieler führen eventuelle **Nachkampffähigkeiten** aus.

Nachkampffähigkeiten sind auch dann gültig, wenn die **auslösende Einheit** aus dem Kampf entfernt wird.

Einige Nachkampffähigkeiten wie **Nekrophagie** können auch ohne Teilnahme am Kampf eingesetzt werden.

- 02.** Die Spieler weisen zuerst die **Todesresultate (6)** und **Eliminierungen durch Nachkampffähigkeiten** zu.

Alle **Nachkampffähigkeiten**, die **Tode** und **Eliminierungen** erzeugen, müssen **jetzt** vollständig zugewiesen werden!

- 03.** Die Spieler weisen nun die **Schmerzresultate (4/5)** zu.

Der **Unterschied zwischen Tod und Eliminierung** ist wichtig! Beispielsweise erfordert **Kannibalismus** den Tod einer Einheit (nicht die Eliminierung) und **Opferverlangen** schützt nicht vor Eliminierungen, sondern nur vor Todesresultaten!

[04] KAMPFRESULTATE ANWENDEN

- 01.** Wendet alle **Todesresultate** und **Eliminierungen** an und **entfernen** die entsprechenden Einheiten von der Karte.
- 02.** Der **Angreifer** wendet alle **Schmerzresultate** an.
- 03.** Der **Verteidiger** wendet alle **Schmerzresultate** an.

Schmerzresultate anwenden: Entsprechende Einheiten müssen sich in angrenzende **Zonen** zurückziehen. Jede Fraktion entscheidet selbst, in welche **Zone(n)** sich die eigenen Einheiten zurückziehen.

Du kannst eine Einheit **nicht** in eine **Zone** zurückziehen, in der sich eine Einheit der Fraktion befindet, gegen die Du gerade gekämpft hast! **Der Angreifer ist hier also im Vorteil!**

- Können sich Einheiten **nicht zurückziehen** – weil es keine gültige **Zone** gibt – **eliminiert** der Besitzer eine dieser Einheiten. Die anderen **verbleiben** einfach in der **Kampfzone**.

SPIELLENDE & ENDWERTUNG

Das Spiel endet auf **2 mögliche Wege**:

- Ein Spieler erreicht **30+ Verdammnis**

Das **Ritual** erreicht das Feld „**Augenblicklicher Tod**“

ENDE DURCH VERDAMMNIS

→ Endet das Spiel während der **Aktionsphase** (durch enthüllen von **Älteren Zeichen**), dann endet das Spiel **sofort nach dem Zug des auslösenden Spielers**.

→ Endet das Spiel durch das **Ritual**, dann endet es **nach Beendigung der Verdammnisphase**.

ENDE DURCH AUGENBLICKLICHER TOD

→ Endet das Spiel durch den **Augenblicklichen Tod**, dann endet es **nach Beendigung der Verdammnisphase**.

SIEGER ERMITTELN

- 01.** Alle Spieler decken eventuelle **Ältere Zeichen** auf.
- 02.** Der Spieler mit der **höchsten Verdammnis** **UND** allen **6 Zauberbüchern** gewinnt das Spiel.

Hat der Spieler mit der **höchsten Verdammnis** **NICHT** alle **6 Zauberbücher**, ist er nicht der Gewinner!

- 03.** Bei **Gleichstand** gewinnen die Spieler gemeinsam.
- 04.** Hat bei Spielende **kein Spieler** alle **6 Zauberbücher** freigeschaltet, gewinnt die Menschheit (Hurra!); Alle Spieler verlieren.

SPIELAUFBAU

01. Platziert die **Karte** gemäß der Spieleranzahl:
→ **2 Spieler:** Siehe **Seite 60** des Omega.
→ **3 Spieler:** Beide 3 Spieler-Seiten (13 **Zonen**).
→ **4 Spieler:** Je eine 3 & 5 Spieler-Seite (17 **Zonen**).

Für Anfänger empfiehlt sich **östlich** die **5 Spieler-Seite** und **westlich** die **3 Spieler-Seite** zu wählen.

- **5 Spieler:** Beide 5 Spieler-Seiten (21 **Zonen**).

02. Legt die **Ritual-Leiste** gemäß der Spielerzahl aus und platziert den **Ritual-Marker** auf dem niedrigsten Feld.

03. Legt die **Verdammnis-Leiste** neben die **Ritual-Leiste**.

04. Bildet einen Vorrat aus **Toren** und **Würfeln**.

05. Gebt **36 Ältere Zeichen** in den Stoffbeutel.

06. Wählt einen **Startspieler**. Dieser entscheidet über die Zugreihenfolge (im oder gegen den Uhrzeigersinn).

Wenn **Cthulhu** im Spiel ist, wird er **Startspieler**.

Der **Windschreiter** wird **niemals Startspieler** zu Spielbeginn!

SPIELAUFBAU DER FRAKTIONEN (PRO SPIELER)

07. Wähle 1 Fraktion und erhalte:

- die **Fraktionskarte**
→ die **6 Zauberbücher**
→ alle **Plastikkomponenten**
→ **Gelbes Zeichen:** 12 Entweihungsmarker

08. Platziere deinen **Verdammnis-Marker** auf dem **Feld 0**.

09. Platziere deinen **Macht-Marker** auf **Feld 8** deiner Leiste.

10. Wähle dein **Startgebiet** (siehe Fraktionskarte) und platziere dort **1 Tor** und **6 Kultisten**. Dabei steht **1 Kultist auf dem Tor**, um es zu kontrollieren.

SPIELTIPPS

Ω DER GROSSE CTHULHU

STÄRKEN

- Erlangt früh **Zauberbücher**
→ **Cthulhu** selbst ist günstig zu beschwören
→ Durch **Abtauchen** sehr mobil
→ Starke Einheiten durch **Regeneration** und **Absorbieren**
→ **Verschlingen** ist eine sehr starke Fähigkeit...

SCHWÄCHEN

- Starke, aber wenige Einheiten

Ω DAS KRIECHENDE CHAOS

STÄRKEN

- Durch **Flug** sehr mobil
→ Dunkeldürre mit **Entführen** können Kultisten beschützen
→ **Nyarlahotep** ist stark im Kampf (bis zu 12 Würfel)
→ **Wahnsinn** verteilt gegnerische Einheiten auf der Karte
→ Zieht durch **Sendbote** einen Vorteil aus jedem Kampf

SCHWÄCHEN

- Einheiten sind anfällig für starke Angriffe
→ Der **Tod von Nyarlahotep** ist ein schwerer Rückschlag

Ω DAS GELBE ZEICHEN

STÄRKEN

- Der **König in Gelb** ist früh zu erwecken und wird schnell von einer Untoten-Armee beschützt
→ **Die kreischenden Toten** erlaubt kostenlose Bewegung
→ **Schrei der Byakhee** verstärkt dich an jedem Ort
→ **Zingaya** vereinfacht das Ritual der Entweihung

SCHWÄCHEN

- Der **König in Gelb** ist verletzlich
→ Zahlreiche, aber schwache Monster
→ **Entweihung** ist an feste Orte gebunden

Ω DIE SCHWARZE ZIEGE

STÄRKEN

- Stärke durch langsame Ausbreitung auf der Karte
→ Günstige Monster für **Zauberbuch-Voraussetzungen** (**Zonen** besetzen)
→ **Ghroth** verlangsamt Vormarsch von Rivalen
→ **Tausend Junge** ist eine sehr nützliche Defensiv-Fähigkeit

SCHWÄCHEN

- Anfänglich verwundbar, da wenig Offensive
→ Monster sind nicht auf direkten Kampf ausgelegt, sondern haben andere Aufgaben

Ω SCHLÄFER

STÄRKEN

- Beeinflusst Gegner außerhalb von Kämpfen
→ **Tor-Fabrik** durch **Verfluchter Schlaf** möglich
→ Häufig letzter aktiver Spieler durch **Lethargie** und **Graben**
→ **Energienexus** ist vielseitig
→ **Uralte Hexerei** kopiert Fähigkeiten

SCHWÄCHEN

- Schwach im Kampf ohne **Formlose Gezüchte**
→ Besitzt oft nur wenige **Tore**

Ω WÄCHTER DES WEGES

STÄRKEN

- Sehr flexibel durch beliebige **Startzone**
→ Mutanten beschützen Kultisten
→ **Millionen von Günstlingen** und **Sie brechen durch** ermöglichen starke Kombinationen
→ **Jenseits von Einem** ermöglicht Bewegung über weite Strecken und stiehlt **Tore**

SCHWÄCHEN

- Teure und wertvolle Monster
→ Muss **Zonen** teilen, um **Zauberbücher** zu erlangen

Ω TCHO-TCHO

STÄRKEN

- **Hohepriester** sind sehr mächtig
→ Gute Verteidigung durch **Martyrer** zusammen mit **Hohepriestern**
→ „Kostenlose“ **Hohepriester** durch **Hierophanten**
→ **Macht**vorteil im frühen Spiel

SCHWÄCHEN

- Schwach im späten Spiel
→ **Hohepriester** sind begehrte Ziele

Ω WINDSCHREITER

STÄRKEN

- Stark im späten Spiel
→ Einheiten werden im Verlauf des Spiels günstiger und stärker
→ Kultisten werden durch **Stahlhart** geschützt
→ Günstige und nützliche Große Alte
→ **Rhan-Tegoth** muss nicht an einem **Tor** erweckt werden und ist immun gegen Verletzungen

SCHWÄCHEN

- Schwach im frühen Spiel
→ Sehr abhängig von **Macht**

Ω DIE URALTEN

STÄRKEN

- Hohe Interaktion mit anderen Fraktionen durch Kathedralen
→ Beschwörungen werden durch **Zauberbücher** günstiger
→ **Unheiliger Boden** schützt vor Gegnern, die früh einen Großen Alten beschwören
→ **Yothans** sind stärker als manch Großer Alter

SCHWÄCHEN

- Fähigkeiten unterstützen oft auch andere Fraktionen
→ Kein Großer Alter verfügbar