



Tiny
EPIC
Cthulhu

PNAKOTISCHE
MANUSKRIPTE



Prolog



Im verschlafenen Städtchen New Arkhamore regt sich ein uraltes Übel. Die kalte Meeresbrise trägt ein Flüstern mit sich, in dem das Echo einer seit Äonen schlummernden Abscheulichkeit wiederhallt. Tief unter dem Meer erwacht ein titanischer Schrecken, dessen Präsenz in den Verstand der Stadtbewohner eindringt. Wie eine heimtückische Saat schlägt der Wahnsinn dort Wurzeln und verwandelt die ahnungslosen Menschen in groteske Schlurfer.

Doch inmitten der hereinbrechenden Finsternis findet sich eine ungleiche Gruppe von Personen zusammen, die durch ihre gemeinsamen Alpträume miteinander verbunden sind: Wissenschaftler, Geistliche, Historiker und andere Ermittler, von denen jeder über einzigartige Fähigkeiten und Kenntnisse verfügt. Sie müssen nun ihre Kräfte bündeln und dem Wahnsinn trotzen, indem sie kryptische Texte entziffern und an die Grenze gehen, die unsere Welt vom Abgrund trennt. Während ihnen die Zeit durch die Finger rinnt, müssen sie die verstreuten Seiten des *Necronomicon* finden und die Vorboten des Chaos bekämpfen, bevor die gesamte Menschheit in die Fänge des Großen Alten gerät.

Inhaltsverzeichnis

Spielmaterial.....	3	• Wahnsinn-Tentakel einsammeln.....	13
Ziel des Spiels.....	3	• Schlurfer bekämpfen.....	14
Schwierigkeitsgrade.....	3	• Ortsaktion durchführen.....	15
Spielaufbau.....	4	• Buchseite übersetzen.....	15
Spielübersicht.....	6	• Portal versiegeln.....	16
• Übersetzt das <i>Necronomicon</i>	6	• Runensiegel.....	17
• Versiegelt die Portale.....	6	Ermittlerfähigkeiten.....	17
Ermittlertableau.....	6	Nächster Zug.....	17
Ortskarte.....	7	Ende des Spiels.....	18
Buchseite.....	7	Solospiel.....	18
Der Große Alte.....	8	• Ergänzungen zum Spielaufbau.....	18
Cthulhu-Würfel.....	8	• Regeländerungen.....	18
Eskalation.....	9	• Strudel des Wahnsinns.....	19
In deinem Zug.....	10	• Aktionen des Assistenten.....	19
Schritt 1: Strudel des Wahnsinns.....	10	• Zusätzliche Optionen.....	20
• Zeigeraktion.....	10	• Ende des Spiels.....	20
• Tentakel ziehen.....	11	Spielvarianten.....	21
• Ein Schlurfer erscheint.....	12	Anhang I: Schaubild.....	22
• Den Großen Alten bewegen.....	12	Anhang II: Kräfte der Großen Alten.....	23
Schritt 2: Ermittleraktionen.....	12	Symbolübersicht.....	24
• Bewegen.....	13	Credits.....	24

Spielmaterial



6 doppelseitige Ermittlertableaus und 6 Ermittlerfiguren



4 Gehirnmarker



25 Übersetzungsmarker

4 doppelseitige Tableaus und 4 Figuren der Großen Alten



30 Buchseiten-Karten



1 Stärkemarker des Großen Alten



1 Necronomicon-Tableau



1 Schlurfer-Tableau



1 Ablagetableau



3 Cthulhu-Würfel



1 Tentakel-Beutel



1 Schlurfer-Tableau



15 Schlurfer



45 Wahnsinn-Tentakel

5 Ortskarten (doppelseitig)



17 Chaos-Tentakel 23 Mythos-Tentakel



Strudel des Wahnsinns



Assistenten-Referenzkarte

Ziel des Spiels

Eure Alpträume haben euch nach New Arkhamore geführt. Dort müsst ihr zusammenarbeiten, um das endgültige Erwachen des Großen Alten zu verhindern. Ihr gewinnt, wenn alle Portale des Großen Alten versiegelt sind, bevor er zu stark wird. Nur mit vereinten Kräften wird es euch gelingen, die Portale zu versiegeln. Übersetzt Buchseiten, sammelt Runen und besiegt Schlurfer, bevor euch die Zeit davonläuft.

Schwierigkeitsgrade

Der normale Spielaufbau ergibt einen mittleren Schwierigkeitsgrad, der die meisten Gruppen herausfordern sollte. Wenn euch das nicht genügt, könnt ihr beim Spielaufbau zusätzliche Tentakel in den Beutel geben:

- **Schwierig:** 1 zusätzlicher Mythos-Tentakel
- **Wahnsinnig:** 2 zusätzliche Mythos-Tentakel

Außerdem haben die Großen Alten unterschiedliche Schwierigkeitsstufen. Diese sind in aufsteigender Reihenfolge: Nyarlatheotep < Yog-Sothoth < Yig < Cthulhu.

Spielaufbau

- 1 Legt den **Strudel des Wahnsinns** in die Tischmitte.
- 2 Verteilt 5 **Ortskarten** mit zufälliger Seite nach oben um den Strudel. Legt die schmalen Kanten der Karten an den Strudel an.
- 3 Wählt einen **Großen Alten** und legt sein **Tableau** auf den Tisch. Achtet darauf, dass die Phase-1-Seite (mit nur einer Zahlenreihe) nach oben zeigt. Legt die Tableaus aller anderen Großen Alten in die Schachtel zurück. **Tipp:** Für eure erste Partie empfehlen wir **Nyarlahotep**.
- 3A Legt den **Stärkemarker des Großen Alten** () auf das Startfeld der Stärkeleiste seines Tableaus (das Feld ohne Zahl).
- 4 Wählt je 1 **Ermittler**. Nehmt euch sein **Tableau**, seine **Figur** sowie einen **Gehirnmarker** (). Achtet darauf, dass die Seite des Tableaus mit dem Fähigkeitstext nach oben zeigt. Legt alle anderen Ermittlermaterialien in die Schachtel zurück.
- 4A Legt den **Gehirnmarker** auf das unterste Feld der **Delirium-Leiste** eures Ermittlertableaus (das unterste Feld mit Gehirn).
- 5 Legt das **Necronomicon-Tableau** für alle gut sichtbar neben das Tableau des Großen Alten.
- 5A Legt die **Übersetzungsmarker** neben das **Necronomicon-Tableau**.
- 6 Mischt die **Buchseiten-Karten** zu einem **verdeckten** Nachziehstapel. Legt ihn neben das **Necronomicon-Tableau**.
- 6A Zieht 5 **Buchseiten** und legt je 1 unbe-sehen und verdeckt neben jede Ortskarte.
- 7 Legt das **Schlurfer-Tableau** auf den Tisch.
- 7A Legt die 15 **Schlurfer** auf die farblich passenden Felder des Tableaus.
- 8 Legt das **Ablagetableau** unter das **Schlurfer-Tableau**.
- 9 Haltet die **Cthulhu-Würfel** für alle griffbereit.
- 10 **Dreht für die folgenden Figuren je 1 Mal den Strudel des Wahnsinns** und stellt die Figur auf die Ortskarte, bei der die Zeigerspitze landet. Ausnahme: Bei Schlurfern ist es relevant, wo das Zeigerende landet.
- 10A **Figur des Großen Alten:** Stellt sie in die Mitte der Ortskarte, auf der die Zeigerspitze landet. Deckt dann die Buchseite an diesem Ort auf.
- 10B **Schlurfer:** Dreht 1 Mal pro Person und legt je 1 Schlurfer vom Schlurfer-Tableau auf das unterste rechteckige Feld der Ortskarte, auf der das Zeigerende landet. Das Farbfeld, bei dem das Zeigerende landet, bestimmt die Farbe des Schlurfers.
- 10C **Ermittlerfigur:** Dreht für jede Figur und stellt sie in die Mitte der Ortskarte, auf der die Zeigerspitze landet.
- 11 **Tentakel vorbereiten:**
 - 11A Legt 3 **Mythos-Tentakel** () in den **Tentakel-Beutel**.
 - 11B Legt je 9 **Angst-** () **Wut-** () und **Gier-** ()-Tentakel in den **Tentakel-Beutel**. Die Sammelbezeichnung für sie ist **Wahnsinn-Tentakel**.
 - 11C Legt je 3 **Angst-, Wut- und Gier-**Tentakel auf die farblich passenden Felder des **Schlurfer-Tableaus**.
 - 11D Legt je 3 **Angst-, Wut- und Gier-**Tentakel auf das **Ablagetableau**.
 - 11E Legt 3 **Mythos-Tentakel** auf die schwarzen quadratischen Felder jeder **Ortskarte**. Legt die übrigen Mythos-Tentakel als Vorrat neben das Tableau des Großen Alten.
 - 11F Legt insgesamt 4 **Chaos-Tentakel** () je nach Personenzahl auf folgende Tableaus:
 - Solo und zu zweit** – 2 auf jedes Ermittlertableau
 - Zu dritt** – 1 auf jedes Ermittlertableau und 1 auf das Ablagetableau
 - Zu viert** – 4 auf das Ablagetableau

11G Legt **10** Chaos-Tentakel auf die Tentakelfelder des *Necronomicon*-Tableaus ().

11H Legt die übrigen **3** Chaos-Tentakel als Vorrat neben das Tableau des Großen Alten.

12 Zieht für jede Ortskarte **2** Wahnsinn-Tentakel aus dem Beutel und legt sie auf das ganz linke freie Feld der farblich passenden Wahnsinnleiste. Zieht die Tentakel einzeln nacheinander, und wenn ihr einen Mythos-Tentakel zieht, legt ihn zurück in den Beutel und zieht erneut.



*Die Abbildung zeigt den Aufbau einer Partie zu viert.

SPIELÜBERSICHT

Bei *Tiny Epic Cthulhu* spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn (beginnend mit der jüngsten Person), bis das Spiel endet. Das Spiel ist in zwei Phasen unterteilt:

Phase 1 – Übersetzt das *Necronomicon*

In dieser Phase müsst ihr alle 25 Fragmente des *Necronomicon*s sammeln und übersetzen, um die Runen zu finden, mit denen ihr später versuchen könnt, die Portale zu versiegeln. Indessen müsst ihr die schlurfenden Diener des Großen Alten bekämpfen und dafür sorgen, dass ihr und die Stadt nicht dem Wahnsinn anheimfällt. Sobald ihr das *Necronomicon* vollständig übersetzt habt (siehe Seite 15), geht es weiter mit Phase 2.

Phase 2 – Versiegelt die Portale

In dieser Phase könnt ihr **zusätzlich** zu euren normalen Aktionen versuchen, die 6 Portale zu versiegeln. Aber es wird nicht einfach! Der Große Alte gewinnt an Stärke und wird mit allen Mitteln versuchen, euch in den Wahnsinn zu treiben.

In beiden Phasen ist ein Spielzug in zwei Schritte unterteilt:

1. Strudel des Wahnsinns drehen und Ergebnis abhandeln (siehe Seite 10).
2. Ermittleraktionen durchführen (siehe Seite 12).

Um gemeinsam zu **gewinnen**, müsst ihr alle **6 Portale versiegeln**, bevor der Große Alte seine volle Stärke erreicht. Ihr verliert alle gemeinsam, wenn der Große Alte seine volle Stärke erreicht **oder** wenn irgendein Ermittler wahnsinnig wird!

Ermittlertableau



Seite fürs Solospiel
(siehe Seite 18)

Leisten und Symbole eines Ermittlertableaus:

- **Delirium-Leiste** – Diese Leiste stellt dein Abgleiten in den Wahnsinn dar und besagt, wie viele Cthulhu-Würfel du neu werfen kannst. (Je tiefer du in den Wahnsinn eintauchst, desto besser kannst du die Mächte des Mythos kontrollieren.) Immer wenn eine deiner Emotionsleisten **eskaliert**, rückt der Gehirnmarker 1 Feld nach oben. Auf dem obersten Feld wirst du wahnsinnig und ihr verliert.
- **Emotionsleisten** – Immer wenn du Wahnsinn-Tentakel oder Chaos-Tentakel erhältst, legst du sie auf diese Leisten. Es gibt 4 verschiedene Emotionsleisten: Angst (☁️), Wut (🔥), Gier (🍷) und Chaos (💜).
- **Ermittlerfähigkeit** – Jeder Ermittler hat eine eigene Fähigkeit, die seine besonderen Talente und Kenntnisse widerspiegelt.

Ortskarte



Leisten und Symbole einer Ortskarte:

- **Farbfelder** – Wenn ein Schlurfer erscheint, überprüfst du, auf welches dieser Felder das Zeigerende deutet, um die Farbe des Schlurfers zu bestimmen.
- **Wahnsinnleisten** – Im Laufe des Spiels werden Wahnsinn-Tentakel auf diese Leisten gelegt. Sie werden von links nach rechts aufgefüllt. Es gibt folgende Wahnsinnleisten: Angst (), Wut () und Gier ().
- **Ortsaktion** – Jede Ortskarte hat eine eigene Aktion, die du an diesem Ort durchführen kannst.
- **Mythos-Tentakel** – Hier werden beim Spielaufbau 3 Mythos-Tentakel platziert. Im Laufe des Spiels werden sie verschoben.
- **Schlurferleiste** – Auf dieser Leiste erscheinen Schlurfer. Sie werden immer auf das unterste freie Feld gelegt.

Buchseite



Symbole einer Buchseite:

- **Tentakelkosten** – Diese Tentakel musst du ausgeben, um diese Buchseite zu übersetzen.
- **Fragmentzahlen** – Auf diese Felder des *Necromicons* legst du Übersetzungsmarker, wenn du diese Buchseite übersetzt hast.
- **Runenfarbe** – Die Farbe der Rune, die diese Buchseite gewährt. Du erhältst sie, wenn du die Buchseite übersetzt, und brauchst sie, um Portale zu versiegeln.

Der Große Alte

Das Tableau des Großen Alten enthält drei Bereiche, die ihr im Blick behalten solltet:



- **Energieleiste** – Auf diese Leiste werden im Laufe des Spiels immer wieder Mythos-Tentakel gelegt. Wann immer die Energieleiste **eskaliert** (siehe Seite 9), absorbiert der Große Alte die Mythos-Tentakel auf der Energieleiste (sie kommen in den Beutel) und seine Stärke steigt um 1.
- **Stärkeleiste** – Die Stärke des Großen Alten wird mit dem Stärkemarker nachgehalten. Sie zeigt nicht nur, wie weit der Große Alte vom Sieg entfernt ist, sondern bestimmt auch, wie viele Tentakel aus dem Beutel gezogen werden, wenn der Strudel des Wahnsinns gedreht wird.
- **Kräfte des Großen Alten** – Jeder Große Alte hat 3 Kräfte, mit denen er die Stadt terrorisieren kann. Sie werden unter zwei Umständen aktiv: wenn die Wahnsinnleiste eines Ortes **eskaliert** (siehe Seite 9) und wenn die Zeigerspitze auf dem passenden Symbol landet (siehe Seite 10).



3 Kräfte des Großen Alten

Diese drei Symbole befinden sich auf dem Strudel des Wahnsinns und auf dem Tableau des Großen Alten. Wenn die Zeigerspitze auf einem dieser Symbole landet oder eine Wahnsinnleiste eines Ortes eskaliert, wird die farblich passende Kraft aktiv.



alle Ermittler

Dieses Symbol bedeutet, dass alle Ermittler im Wirkungsbereich der Kraft betroffen sein können. Überprüft für jeden Ermittler, ob er betroffen ist. Die Kraft kann sich entweder auf die ganze Stadt oder auf ein kleineres Gebiet auswirken. Lest dazu die Beschreibung der Kraft.



Reichweite

Dieses Symbol bedeutet, dass die Kraft eine bestimmte Reichweite hat. Sie wirkt sich nicht nur auf den Ort des Großen Alten aus, sondern auch auf die benachbarten Orte links und rechts davon. Jeder Ermittler innerhalb der Reichweite kann betroffen sein.

Cthulhu-Würfel

Die Cthulhu-Würfel braucht ihr, um Schlurfer zu bekämpfen (siehe Seite 14) und Portale zu versiegeln (siehe Seite 16). Die Symbole auf den Cthulhu-Würfeln entsprechen folgenden Zahlen:



= 0



= 1



= 2

Eskalation

Die Stadt New Arkhamore verzeichnet derzeit eine Welle von Geisteskrankheiten, die sowohl Einheimische als auch Touristen plagen. Die Lage wird immer prekärer und könnte jederzeit außer Kontrolle geraten. Es gibt etliche Leisten, die im Laufe des Spiels **eskalieren** können: die Wahnsinnleisten und Schlurferleisten der Ortskarten, die Emotionsleisten der Ermittlertableaus sowie die Energieleiste des Tableaus des Großen Alten.



Eine Leiste **eskaliert**, wenn sie **bereits voll** mit Tentakeln/Schlurfern ist und ein weiterer Tentakel/Schlurfer dort platziert werden müsste. (Achtung: Die Leiste eskaliert noch nicht, wenn ihr das letzte Feld füllt. Das passiert erst beim nächsten Tentakel/Schlurfer, der dort platziert werden müsste und keinen Platz mehr hat.) Wenn eine Leiste eskaliert, passieren zwei Dinge: Die Tentakel/Schlurfer werden verschoben und eine Konsequenz tritt ein.

Wenn Tentakel/Schlurfer auf das Ablagetableau verschoben werden, bedeutet das, dass sie von den Ermittlern oder dem Großen Alten „verbraucht“ wurden. Wenn sie in den Beutel oder Vorrat verschoben werden, bedeutet das, dass sie als neue Tentakel/Schlurfer wieder zur Verfügung stehen.

Konsequenzen können vielfältig sein. Sie können den Großen Alten stärken (was nicht in eurem Interesse ist), einen oder mehrere Ermittler tiefer in den Wahnsinn treiben (auch nicht erstrebenswert) oder einen schon halb wahnsinnigen Ermittler zu einer Tat antreiben, die ein geistig stabiler Mensch niemals in Erwägung ziehen würde.

Wenn eine Leiste eskaliert, verschiebt die betroffenen Tentakel/Schlurfer folgendermaßen:



• **Verschieben** – Nehmt alle Tentakel/Schlurfer von der **eskalierten** Leiste **und** den zusätzlichen, der nicht platziert werden konnte. Die Art der Tentakel/Schlurfer bestimmt, wohin sie verschoben werden:

- **Mythos-Tentakel:** in den Tentakel-Beutel
- **Chaos-Tentakel:** in den Vorrat
- **Wahnsinn-Tentakel (Angst/Wut/Gier) und Schlurfer:** auf das Schlurfer-Tableau

Weitere Details findet ihr auf Seite 11.

- Falls nach dem Verschieben der eskalierten Tentakel/Schlurfer noch **weitere** Tentakel oder Schlurfer auf die gerade eskalierte Leiste gelegt werden müssen, legt sie nun auf die Felder, die durch das Verschieben frei geworden sind.
- **Konsequenz** – Je nach Art der eskalierten Leiste müsst ihr einen Effekt abhandeln. Mehr dazu auf den folgenden Seiten.

In deinem Zug

Dein Zug besteht aus zwei Schritten: 1) Drehe den Strudel des Wahnsinns.
2) Führe Ermittleraktionen durch. Beides wird im Folgenden erklärt:

Schritt 1: Drehe den Strudel des Wahnsinns

Drehe den Strudel des Wahnsinns und warte, bis der Zeiger stehen bleibt. Der Zeiger **muss** mindestens 2 Umdrehungen machen, ansonsten musst du nochmals drehen. Sobald er stehen bleibt, überprüfe, wohin die **Spitze** () deutet und wohin das **Ende** () deutet. Landet der Zeiger genau auf einer Trennlinie, gilt es, als würde er auf den nächsten Ort im Uhrzeigersinn deuten.

Handle Folgendes der Reihe nach ab: 1a) Führe die Zeigeraktion durch. 1b) Ziehe Tentakel und platziere sie. 1c) Ein Schlurfer erscheint; platziere ihn. 1d) Bewege den Großen Alten.

1a) Zeigeraktion

Überprüfe, auf welches Symbol des Strudels die **Zeigerspitze** deutet:



Lege 1 Wahnsinn-Tentakel deiner Wahl vom Schlurfer-Tableau auf das Ablage-Tableau.



Lege 1 Chaos-Tentakel aus dem Vorrat auf das Ablage-Tableau.



Aktiviere die passende Kraft des Großen Alten.



Ziehe im **Schritt 1b) Tentakel ziehen** dieses Zugs **1** Tentakel mehr.

1b) Tentakel ziehen

Ziehe nun Tentakel aus dem Tentakel-Beutel. Du ziehst sie **einzel nacheinander**. Sieh auf dem Tableau des Großen Alten nach, wo der Stärkemarker steht. Die Zahl rechts davon besagt, wie viele Tentakel du ziehst. **Beispiel:** Wenn der Stärkemarker auf dem letzten **3er-Feld** steht, ziehst du 4 Tentakel, da das Feld rechts davon eine 4 enthält.



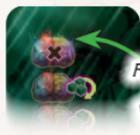
Hinweis: Wenn nicht genügend Tentakel im Beutel sind, ziehe so viele wie möglich und fahre mit deinem Zug fort.

Platziere jeden gezogenen Tentakel wie folgt:

- **Mythos-Tentakel** – Lege den Tentakel auf die Energieleiste des Großen Alten. Diese Leiste wird von unten nach oben aufgefüllt. Kannst du den Tentakel nicht platzieren, weil die Leiste bereits voll ist, **eskaliert** sie. Folgendes passiert:
 1. **Verschieben** – Nimm alle Mythos-Tentakel von der Energieleiste **und** den gerade gezogenen Tentakel. Nimm zudem alle Wahnsinn- und Chaos-Tentakel vom Ablagetableau. Lege alle diese Tentakel in den Beutel.
 2. **Konsequenz** – Rücke den Stärkemarker des Großen Alten **1** Feld weiter. Falls er damit das letzte Feld der Stärkeleiste erreicht, habt ihr **das Spiel verloren!**
- **Chaos-Tentakel** – Lege den Tentakel auf die Chaosleiste deines Ermittlertableaus. Kannst du den Tentakel nicht platzieren, weil die Leiste bereits voll ist, **eskaliert** sie. Folgendes passiert:
 1. **Verschieben** – Nimm alle Chaos-Tentakel von der Chaosleiste **und** den gerade gezogenen Tentakel. Lege alle diese Tentakel in den Vorrat.
 2. **Konsequenz** – Rücke den Gehirnmarker auf deiner Delirium-Leiste **1** Feld nach oben.
- **Wahnsinn-Tentakel** – Lege den Tentakel auf die farblich passende Wahnsinnleiste der Ortskarte, auf die die Zeigerspitze deutet. Wahnsinnleisten werden von links nach rechts aufgefüllt. Kannst du den Tentakel nicht platzieren, weil die Leiste bereits voll ist, **eskaliert** sie. Folgendes passiert:
 1. **Verschieben** – Nimm alle Wahnsinn-Tentakel von der eskalierten Wahnsinnleiste **und** den gerade gezogenen Tentakel. Lege alle diese Tentakel auf das farblich passende Feld unten auf dem Schurfer-Tableau. Achtung: Nur diese eine Wahnsinnleiste eskaliert, nicht alle 3.
 2. **Konsequenz** – Aktiviere die farblich passende Kraft des Großen Alten.



Immer wenn eine Emotionsleiste eskaliert, rückt der Gehirnmarker 1 Feld nach oben, bis du wahnsinnig wirst.



Falls irgendein Ermittler wahnsinnig wird, verlieren alle Ermittler das Spiel.

2a) Bewegen

Du darfst dich in beliebiger Richtung durch die Stadt bewegen. Die einzige Bedingung ist, dass du in Phase 1 den Ort des Großen Alten **nicht durchquerst** und **nicht dort stehen bleibst**. Hat sich der Große Alte in Schritt 1 deines Zugs an deinen Ort bewegt, **musst** du dich mit deiner **ersten Aktion** wegbewegen. Die Tentakel auf deiner Angst-Leiste () bestimmen, wie weit du dich mit einer Bewegungen-Aktion bewegen kannst:

- 0 Angst-Tentakel – Bewege dich um 1 Ortskarte in beliebiger Richtung.
- 1 Angst-Tentakel – Bewege dich um bis zu 2 Ortskarten in beliebiger Richtung.
- 2 Angst-Tentakel – Bewege dich um bis zu 3 Ortskarten in beliebiger Richtung.

Du musst die gesamte Bewegung auf einmal durchführen (nicht Schritt für Schritt). Falls an deinem Zielort eine verdeckte Buchseite liegt, decke sie auf.

Achtung: Wenn sich an deinem Zielort Schlurfer befinden, **musst** du für jeden dieser Schlurfer 1 Tentakel aus dem Beutel ziehen. Wahnsinn- und Chaos-Tentakel legst du **auf dein Ermittlertableau**. Mythos-Tentakel legst du auf die Energieleiste des Tableaus des Großen Alten. Dabei kann es passieren, dass Leisten **eskalieren** (siehe Seite 9 bis 12).



Ziehe für jeden Schlurfer 1 Tentakel aus dem Beutel.

2b) Wahnsinn-Tentakel einsammeln

Nimm Wahnsinn-Tentakel von deiner Ortskarte und lege sie auf die farblich passenden Leisten deines Ermittlertableaus. Die Tentakel auf deiner Gier-Leiste () bestimmen, wie viele Tentakel du mit dieser Aktion einsammelst:

- 0 Gier-Tentakel – Sammle 1 Wahnsinn-Tentakel in beliebiger Farbe ein.
- 1 Gier-Tentakel – Sammle 2 Wahnsinn-Tentakel in beliebigen Farben ein.
- 2 Gier-Tentakel – Sammle 3 Wahnsinn-Tentakel in beliebigen Farben ein.

Achtung: Du darfst **nicht mehr als 2** Wahnsinn-Tentakel auf jeder Emotionsleiste haben. Emotionsleisten können beim freiwilligen Einsammeln von Wahnsinn-Tentakeln **nicht eskalieren**. Du kannst also nicht mehr Tentakel einsammeln, als du Platz auf deinem Ermittlertableau hast.

2c) Schlurfer bekämpfen

Mit dieser Aktion kannst du einen Diener des Großen Alten angreifen. Dazu musst du dich auf einer Ortskarte mit mindestens 1 Schlurfer befinden. Führe die folgenden Schritte der Reihe nach durch:

- Wirf **1** Cthulhu-Würfel **pro** Schlurfer an deinem Ort.
- Gib je nach Würfelergebnis Wahnsinn-Tentakel von deinem Ermittlertableau aus, um einen Schlurfer zu besiegen.

Ausgegebene Wahnsinn-Tentakel kommen auf das Ablage-Tableau.

Die höchste Tentakel-Anzahl auf einem **einzelnen** Würfel gibt an, wie viele Wahnsinn-Tentakel du ausgeben musst. **Die Farbe der Tentakel muss mit der Farbe des Schlurfers übereinstimmen.**

Falls alle Würfelergebnisse  sind, besiegst du den Schlurfer kostenlos. Zeigen mehrere Würfel die höchste Tentakel-Anzahl, werden sie nicht addiert. **Beispiel:** Du würfelst  . Um einen Schlurfer zu besiegen, musst du 1 farblich passenden Wahnsinn-Tentakel ausgeben.



Hinweis: Du darfst 1 oder 2 **Chaos-Tentakel**  von deinem Ermittlertableau als Joker ausgeben, um für das Besiegen eines Schlurfers zu bezahlen. Sie zählen als ausgegebene Tentakel beliebiger Farbe. **Ausgegebene Chaos-Tentakel kommen in den Vorrat.**

Beispiel: An deinem Ort befinden sich 1 roter und 1 grüner Schlurfer. Du wirfst 2 Cthulhu-Würfel und erhältst dieses Ergebnis:  . Du kannst nun 2 Wut-Tentakel (oder 1 Wut und 1 Chaos, oder 2 Chaos) ausgeben, um den roten Schlurfer zu besiegen. Alternativ kannst du 2 Gier-Tentakel (oder 1 Gier und 1 Chaos, oder 2 Chaos) ausgeben, um den grünen Schlurfer zu besiegen.

Hast du die benötigten Wahnsinn- und/oder Chaos-Tentakel nicht, kannst du **keinen** Schlurfer besiegen.

Wenn du einen Schlurfer besiegst, passiert Folgendes:

- Lege den besiegten Schlurfer auf das farblich passende Feld des Schlurfer-Tableaus.
- Nimm Wahnsinn-Tentakel **in der Farbe des besiegten Schlurfers** vom Schlurfer-Tableau und lege sie auf das Ablage-Tableau. Die Tentakel, die **zu Beginn der Aktion** auf deiner Wut-Leiste () lagen, bestimmen, wie viele Tentakel du jetzt verschiebst:
 - 0 Wut-Tentakel – Verschiebe 1 Wahnsinn-Tentakel auf das Ablage-Tableau.
 - 1 Wut-Tentakel – Verschiebe 2 Wahnsinn-Tentakel auf das Ablage-Tableau.
 - 2 Wut-Tentakel – Verschiebe 3 Wahnsinn-Tentakel auf das Ablage-Tableau.

Beispiel: Zu Beginn der Aktion hast du 1 Wut-Tentakel auf deinem Ermittlertableau. Nach dem Würfelwurf gibst du 1 Wut-Tentakel aus, um einen roten Schlurfer zu besiegen. Du darfst nun 2 Wut-Tentakel vom Schlurfer-Tableau auf das Ablage-Tableau verschieben, obwohl du inzwischen 0 Wut-Tentakel hast.



Du besiegst den Schlurfer und verschiebst ihn auf das Schlurfer-Tableau.



Zu Beginn der Aktion hattest du 1 Wut-Tentakel.



Du verschiebst 2 Wut-Tentakel vom Schlurfer-Tableau auf das Ablage-Tableau.

2d) Ortsaktion durchführen

Jede Ortskarte beschreibt eine spezielle Aktion, die du als eine deiner Ermittleraktionen in deinem Zug durchführen kannst. **Du kannst jede Ortsaktion nur ein Mal pro Zug durchführen.** Falls du dabei Wahnsinn-Tentakel aus gibst, kommen sie auf das Ablage-Tableau. Ausgegebene Chaos-Tentakel kommen in den Vorrat.

2e) Buchseite übersetzen

Übersetze die Buchseite an deinem **aktuellen Ort**. Führe dazu folgende Schritte durch:

- Gib die auf der Buchseite angegebenen Wahnsinn-Tentakel von deinem Ermittlertableau aus. Du kannst **Chaos-Tentakel** als Joker ausgeben. Ausgegebene Wahnsinn-Tentakel kommen auf das Ablage-Tableau, ausgegebene Chaos-Tentakel kommen in den Vorrat.
- Nimm für jede Fragmentzahl auf der Buchseite einen Übersetzungsmarker und lege ihn auf das *Necronomicon*. Lege ihn auf das **erste freie Feld von links** mit dieser Fragmentzahl.



Lege die Übersetzungsmarker immer auf das erste freie Feld von links.

- Wenn eine **Reihe** oder **Spalte** des *Necronomicon*s **vollständig** übersetzt ist, habt ihr ein Kapitel entschlüsselt und erhaltet dafür einen kleinen Bonus: Nehmt den Chaos-Tentakel, der neben dieser Reihe oder Spalte liegt, und legt ihn auf das Ablage-Tableau. Auf diese Weise geraten mehr Chaos-Tentakel in den Umlauf.



- D** Nimm die übersetzte Buchseite und lege sie neben dein Ermittlertableau. Sortiere die übersetzten Buchseiten neben deinem Ermittlertableau nach ihrer **Runenfarbe**. Die Runen brauchst du, um in Phase 2 des Spiels Portale zu versiegeln (siehe unten).



- E** Ziehe eine **neue Buchseite** vom Stapel und lege sie unesehen und verdeckt an deinen Ort an.

Achtung: Wenn du das letzte Fragment des *Necronomicons* übersetzt hast, drehe **sofort** das Tableau des Großen Alten auf die Phase-2-Seite und stelle den Stärkemarker an den **Anfang der Stärkeleiste** dieser Seite. Lege dann alle Tentakel vom Ablage-tableau und der Energieleiste des Tableaus des Großen Alten in den Beutel.

Hinweis: Sobald alle 25 Fragmente des *Necronomicons* übersetzt sind, beginnt Phase 2 und ihr könnt ab sofort versuchen, Portale zu versiegeln.

2f) Portal versiegeln (nur in Phase 2)

In Phase 2 habt ihr einige der Geheimnisse des Großen Alten bereits enthüllt. Daher **könnt ihr euch ab jetzt am Ort des Großen Alten aufhalten, ihn durchqueren und dort stehen bleiben**. Auf dem Tableau des Großen Alten sind 6 Portale dargestellt (2 pro Farbe). Um das Spiel zu gewinnen, müsst ihr alle 6 Portale versiegeln.

Für die „Portal versiegeln“-Aktion musst du dich am Ort des Großen Alten befinden **und** mindestens **1** Chaos-Tentakel oder **1** Wahnsinn-Tentakel in der Farbe des Portals haben, das du versiegeln willst.

Führe die folgenden Schritte der Reihe nach durch:

- Wähle 1 der 6 Portale, das du versiegeln willst (ein bestimmtes Portal, nicht nur eine Farbe).

Es gibt 6 Portale in 3 Farben. Ihr müsst alle 6 Portale versiegeln, um zu gewinnen.



Du kannst pro Aktion nur 1 Portal versiegeln.

- Überprüfe die übersetzten Buchseiten neben deinem Ermittlertableau. Wirf für jede Buchseite, deren **Runenfarbe** dem gewählten Portal entspricht, **1 Cthulhu-Würfel** (maximal 3). **Beispiel:** Du hast 3 Buchseiten mit roten Runen übersetzt. Wenn du nun versuchst, ein rotes Portal zu versiegeln, wirfst du 3 Cthulhu-Würfel.
- Addiere alle Tentakel, die du gewürfelt hast. Ist die Summe **gleich oder höher** als die Zahl im Kästchen des gewählten Portals, hast du es erfolgreich versiegelt!



- Wenn das Versiegeln gelungen ist, nimm 1 Wahnsinn-Tentakel in der Farbe des Portals von deinem Ermittlertableau und lege ihn als Siegel auf das Portal. Alternativ kannst du 1 Chaos-Tentakel als Joker verwenden.

Beispiel: Du willst das zweite rote Portal versiegeln und hast 3 Würfel.

Dein Ergebnis ist: 

In Summe hast du 5 Tentakel gewürfelt.

Das ist mehr als die 4 im Kästchen des Portals. Das Portal ist somit versiegelt.

Du nimmst also 1 Wut-Tentakel von deinem Ermittlertableau und legst ihn auf das Tableau des Großen Alten.

Lege den Tentakel auf das Kästchen des zweiten roten Portals, sodass er die 4 überdeckt.



Hinweis: Alle anderen Aktionen sind in Phase 2 des Spiels weiterhin verfügbar.

Runensiegel

Wenn **beide Portale einer Farbe** versiegelt sind, habt ihr ein Runensiegel angebracht und der Große Alte wird geschwächt. Folgendes passiert:

1. Der Große Alte verliert die farblich passende Kraft. Sie wird nicht mehr aktiv, wenn die Zeigerspitze auf dem entsprechenden Symbol landet oder die entsprechende Wahnsinnleiste einer Ortskarte eskaliert.



2. Nimm alle Tentakel dieser Farbe vom Schlurfer-Tableau und lege sie auf das Ablage-tableau. Die Tentakel dieser Farbe funktionieren weiter wie gewohnt.



Ermittlerfähigkeiten

Dein Ermittler hat eine Sonderfähigkeit, die du in deinem Zug verwenden kannst. **Dies verbraucht keine Aktion.** Du kannst sie auch mehrmals pro Zug verwenden. Wie genau sie funktioniert, ist auf deinem Ermittlertableau beschrieben.

Nächster Zug

Wenn du keine Aktionen mehr durchführen kannst oder möchtest, endet dein Zug. Gib den Beutel an die nächste Person im Uhrzeigersinn und ein neuer Zug beginnt.

Ende des Spiels

Das Spiel endet **sofort**, wenn eine Bedingung für Sieg oder Niederlage eintritt:

Die Ermittler **gewinnen** gemeinsam, sobald alle 6 Portale versiegelt sind.

Die Ermittler **verlieren** gemeinsam, sobald:

- die Stärke des Großen Alten das letzte Feld seiner Stärkeleiste erreicht, egal auf welcher Seite des Tableaus.
- alle Schlurfer auf Ortskarten liegen und keine mehr auf dem Schlurfer-Tableau.
- ein Ermittler komplett wahnsinnig geworden ist (d. h. das oberste Feld seiner Delirium-Leiste erreicht hat).

Solospiel

Übersicht

Bei der Solovariante hast du einen treuen Assistenten an deiner Seite. Dieser hilft dir, indem er Schlurfer bekämpft und zusätzliche Ressourcen bereitstellt. Allerdings musst du auf seine körperliche und geistige Gesundheit achten!

Ergänzungen zum Spielaufbau

Baue das Spiel wie eine Partie zu zweit auf und nimm bei folgenden Schritten Änderungen vor:

- 4 Nachdem du dein Ermittlertableau gewählt hast, wähle ein zweites und drehe es auf die Assistenten-Seite (👤). Gib deinem neuen Assistenten die passende Ermittlerfigur und einen Gehirnmarker.
- 4A Lege die Assistenten-Referenzkarte mit der Phase-1-Seite nach oben neben das Tableau deines Assistenten.

Regeländerungen

In jeder Runde drehst du und dein Assistent abwechselnd den Strudel des Wahnsinns und führt anschließend Aktionen durch:

Schritt 1: Drehe den Strudel des Wahnsinns (siehe Seite 10).

Schritt 2: Dein Assistent führt Aktionen durch.

Schritt 3: Drehe den Strudel des Wahnsinns und führe danach deine eigenen Aktionen durch.

Spiele auf diese Weise weiter, bis du das Spiel gewinnst oder verlierst.

Hinweis: Die Emotionsleisten des Assistenten sehen etwas anders aus als die eines normalen Ermittlers. Das liegt daran, dass der Assistent in bestimmter Reihenfolge nach Tentakeln sucht.

Strudel des Wahnsinns

Die Regeln für den Strudel bleiben unverändert. Behandle den Assistenten wie einen normalen Ermittler, wenn du Zeigeraktionen oder Effekte abhandelst.

Aktionen des Assistenten

Der Assistent führt seine Aktionen immer in dieser Reihenfolge durch:

1. Wahnsinn-Tentakel einsammeln: Der Assistent versucht seine Emotionsleisten der Reihe nach aufzufüllen (zuerst die untere Reihe von links nach rechts, dann die obere Reihe). Genau wie ein Ermittler sammelt er mehr Tentakel ein, je mehr Gier-Tentakel er hat (siehe Seite 13). Der Assistent sammelt zuerst Gier (S), dann Wut (R) und zuletzt Angst (B). Seine Emotionsleisten können durch Einsammeln **nicht** eskalieren.



Hinweis: Die Zahlen auf dem Tableau dienen als Gedächtnisstütze. Zuerst füllt der Assistent die untere 1er-Reihe auf, dann die obere 2er-Reihe.

2. Bewegen: Der Assistent bewegt sich auf kürzestem Weg auf die Zeigerspitze (Phase 1) oder auf das Zeigerende (Phase 2) zu. Genau wie bei einem Ermittler bestimmen seine Angst-Tentakel, wie weit er sich bewegen kann (siehe Seite 13). Der Assistent bleibt stehen, wenn er die Zeigerspitze (Phase 1) oder den Ort des Großen Alten (Phase 2) erreicht. In beiden Phasen **kann** der Assistent den Ort des Großen Alten durchqueren und dort stehen bleiben.

3. Tentakel ziehen: Nach der Bewegung zieht der Assistent so viele Tentakel aus dem Beutel, wie sich Schlurfer an seinem neuen Ort befinden (siehe Seite 13). Wahnsinn- und Chaos-Tentakel kommen auf sein Ermittlertableau, Mythos-Tentakel auf das Tableau des Großen Alten. Zu diesem Zeitpunkt können Leisten **eskalieren** (siehe Seite 9).

Hinweis: Wenn eine Emotionsleiste des Assistenten eskaliert, rückt sein Gehirnmarker um 1 nach oben. Er bekommt dadurch Neuwürfe wie ein Ermittler, allerdings muss er beim Neuerwerfen immer **alle** Würfel neu werfen.

4. Buchseite aufdecken: Falls am neuen Ort des Assistenten eine verdeckte Buchseite liegt, decke sie auf.

5. Portal versiegeln (nur Phase 2): Der Assistent wählt das offene Portal, von dessen Farbe er die meisten übersetzten Buchseiten hat. Bei Gleichstand bevorzugt er das Portal, das weiter links ist.

Hinweis: Wenn der Assistent beim Versiegeln eines Portals scheitert, darf er für jedes Pfeilsymbol neben seinem Gehirnmarker auf der Delirium-Leiste **alle** seine Cthulhu-Würfel ein Mal neu werfen.

6. Buchseite übersetzen: Falls der Assistent die nötigen Wahnsinn- bzw. Chaos-Tentakel hat, darf er die Buchseite an seinem Ort übersetzen.

7. Schlurfer bekämpfen: Der Assistent wird immer versuchen, einen Schlurfer zu bekämpfen, auch wenn er keine Tentakel hat (er könnte schließlich eine 0 würfeln; siehe Seite 14). Wenn er einen Schlurfer besiegt, bevorzugt er den, von dessen Farbe er die meisten Tentakel hat. Bei Gleichstand bevorzugt er den, der weiter oben auf der Ortskarte liegt.

Hinweis: Wenn der Assistent beim Bekämpfen eines Schlurfers scheitert, darf er für jedes Pfeilsymbol neben seinem Gehirnmarker auf der Delirium-Leiste **alle** seine Cthulhu-Würfel ein Mal neu werfen.

Zu Beginn von Phase 2: Drehe sofort die Assistenten-Referenzkarte und das Tableau des Großen Alten um.

Zusätzliche Optionen in deinem Zug

Du hast in deinem Zug weitere Optionen.

Wahnsinn-Tentakel des Assistenten ausgeben:

Falls du dich am selben Ort wie dein Assistent befindest, darfst du seine Wahnsinn-Tentakel ausgeben, als wären es deine eigenen. Dies verbraucht keine deiner Aktionen.

Dem Assistenten Bonusaktionen geben:

Du kannst 1 Chaos-Tentakel des Assistenten ausgeben (lege ihn in den Vorrat), um ihm eine Bonusaktion zu geben. Dies kostet dich keine Aktion und kann auch mehrmals durchgeführt werden. Wähle eine der folgenden Bonusaktionen für deinen Assistenten:

- **Bewegen** – Der Assistent bewegt sich wie gewohnt, abhängig von seinen Angst-Tentakeln. Du bestimmst die Richtung. Mit dieser Bonusaktion kannst du den Assistenten in eine bessere Position für seinen nächsten Zug bringen.
- **Buchseite übersetzen** – Der Assistent übersetzt eine Buchseite (wie in Schritt 6 seines Zugs).
- **Schlurfer bekämpfen** – Der Assistent versucht, einen Schlurfer zu besiegen (wie in Schritt 7 seines Zugs).
- **Portal versiegeln** – Der Assistent versucht, ein Portal zu versiegeln (wie in Schritt 5 seines Zugs). Diese Bonusaktion ist nur in Phase 2 verfügbar.

Ende des Spiels

Die Bedingungen für Sieg und Niederlage bleiben unverändert. Du verlierst auch, wenn dein Assistent wahnsinnig wird.

Spielvarianten

Solospiel mit zwei Assistenten

Du kannst auch eine Solopartie mit zwei Assistenten spielen. Die beiden Assistenten wechseln sich ab, sodass in jeder Runde ein anderer an die Reihe kommt. In deinem Zug kannst du die Wahnsinn-Tentakel beider Assistenten ausgeben und beiden Assistenten Bonusaktionen geben.

Zu zweit oder zu dritt mit Assistenten spielen

Ihr könnt zu zweit spielen und jedem Ermittler einen eigenen Assistenten zuweisen, der wie im Solospiel vor dem Zug des Ermittlers an die Reihe kommt. Bei dieser Variante dürft ihr nur eurem zugewiesenen Assistenten Bonusaktionen geben und nur seine Wahnsinn-Tentakel ausgeben.

Wenn ihr zu dritt spielt, habt ihr insgesamt nur **1** Assistenten. Dieser ist allen Ermittlern zugewiesen. Der Assistent beginnt jede Runde, indem er den Strudel des Wahnsinns dreht und anschließend seine Assistentenaktionen durchführt. Danach kommen die Ermittler in normaler Reihenfolge an die Reihe. Bei dieser Variante kann **kein Ermittler** die Wahnsinn-Tentakel des Assistenten ausgeben.

Ohne Ermittler spielen

Du kannst auch eine Partie ganz ohne Ermittler spielen. Baue sie wie ein Spiel zu zweit auf, aber verwende zwei Assistenten. Jeder Assistent hat seinen eigenen Zug, der wie im Solospiel abläuft. Bei dieser Variante können die Assistenten **keine** Wahnsinn-Tentakel miteinander teilen und keine Bonusaktionen bekommen.

- **Ergänzungen zum Spielaufbau**

Nimm 1 zusätzlichen Gehirnmarker und lege ihn über eines der Assistententableaus. Bewege ihn zwischen den Assistenten hin und her, um zu markieren, welcher Assistent gerade an der Reihe ist.

- **Regeländerungen**

Jeder Assistent dreht in seinem Zug den Strudel des Wahnsinns und führt anschließend seine Assistentenaktionen durch.

Wenn die Zeigerspitze auf  landet (also 1 Tentakel vom Schlurfer-Tableau auf das Ablagetableau verschoben wird), wählt der Assistent immer den Tentakel, von dessen Farbe die meisten auf dem Schlurfer-Tableau liegen. Bei Gleichstand bevorzugt er die Tentakel, die weiter links liegen.

Wenn nach einer Bewegung Tentakel aus dem Beutel gezogen werden, bleiben Chaos-Tentakel bei dem Assistenten, der sie gezogen hat.

Anhang I: Schaubild



Wahnsinn-Tentakel



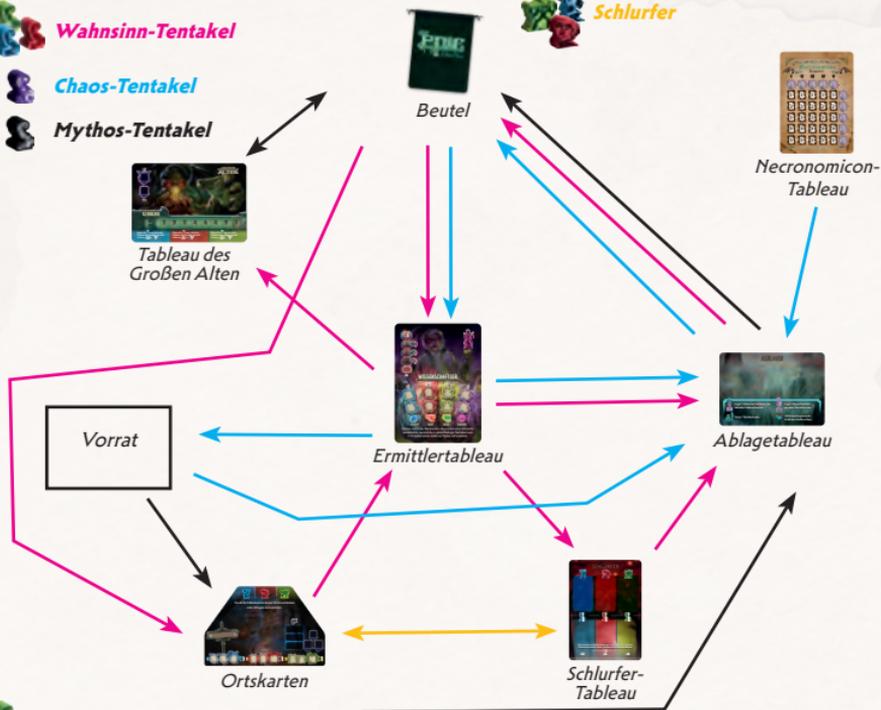
Chaos-Tentakel



Mythos-Tentakel



Schlurfer



Wahnsinn-Tentakel

Beutel > Ermittlertableau.....Ort mit Schlurfer betreten
 Orskarte > Ermittlertableau.....als Aktion eingesammelt
 Beutel > Orskarte.....nach dem Drehen gezogen
 Ermittlertableau > Schlurfer-TableauLeiste eskaliert
 Schlurfer-Tableau > Ablagetableau.....Zeigeraktion
 Schlurfer-Tableau > Ablagetableau.....Schlurfer besiegt
 Schlurfer-Tableau > Ablagetableau.....Runensiegel
 Ermittlertableau > Ablagetableau.....Schlurfer besiegt
 Ermittlertableau > Ablagetableau.....Buchseite übersetzt
 Ablagetableau > Beutel.....Phase 1 beendet
 Ablagetableau > Beutel.....Energieleiste eskaliert
 Ermittlertableau > Großer Alter.....Portal versiegelt



Chaos-Tentakel

Beutel > Ermittlertableau.....nach dem Drehen gezogen
 Beutel > Ermittlertableau.....Ort mit Schlurfer betreten
 Ermittlertableau > Vorrat.....Chaos-Tentakel ausgegeben
 Ermittlertableau > Vorrat.....Chaosleiste eskaliert
 Vorrat > Ablagetableau.....Zeigeraktion
 Necromicon > Ablagetableau.....Reihe/Spalte voll
 Ablagetableau > Beutel.....Phase 1 beendet
 Ablagetableau > Beutel.....Energieleiste eskaliert



Mythos-Tentakel

Vorrat > Orskarte.....Schlurferleiste eskaliert
 Orskarte > Ablagetableau.....Schlurferleiste eskaliert
 Ablagetableau > Beutel.....Energieleiste eskaliert
 Beutel > Großer Alter.....nach dem Drehen gezogen
 Beutel > Großer Alter.....Ort mit Schlurfer betreten
 Großer Alter > Beutel.....Phase 1 beendet



Schlurfer

Orskarte > Schlurfer-Tableau.....Leiste eskaliert
 Orskarte > Schlurfer-Tableau.....Schlurfer besiegt
 Schlurfer-Tableau > Orskarte.....Schlurfer erscheint

Anhang II: Kräfte der Großen Alten

Schwierigkeit (aufsteigend): Nyarlathotep < Yog-Sothoth < Yig < Cthulhu.

Diese Großen Alten [...] seien allesamt nicht aus Fleisch und Blut. Sie hätten eine Gestalt [...], doch diese Gestalt war nicht stofflich. Wenn die Sterne an der richtigen Stelle standen, konnten sie durch das All von Welt zu Welt tauchen; standen die Sterne aber nicht günstig, konnten sie nicht leben. Doch wenngleich sie nicht lebten, so starben sie doch nie wirklich. Sie alle ruhten in Steinhäusern in ihrer großen Stadt R'lyeh, geschützt vom Bann des mächtigen Cthulhu, bis zur glorreichen Auferstehung, wenn die Sterne und die Erde wieder für sie bereit seien. –H.P. Lovecraft

Jeder Große Alte hat 3 Kräfte (sie bleiben in beiden Phasen gleich). Jede Kraft ist mit einer Emotion assoziiert: Angst (blau), Wut (rot) und Gier (grün). Wenn die Zeiger Spitze auf einem der entsprechenden Symbole landet, wirkt sich die Kraft auf den Ort des Großen Alten und die benachbarten Orte links und rechts davon aus.

Nyarlathotep – *Und wohin Nyarlathotep ging, schwand die Ruhe; denn die frühen Morgenstunden wurden von Schreien aus Albträumen zerrissen. –H.P. Lovecraft*

Nyarlathotep, auch bekannt als das kriechende Chaos und die tausend Masken, kontrolliert mystische Energien. Insbesondere kann er Träume beeinflussen und die Realität auf alpträumhafte Weise verzerren, bis die Erde seiner schrecklichen Vision gleicht.

Kräfte: Jeder Ort in Reichweite, auf dem sich kein blauer/roter/grüner Schlurfer befindet, erhält einen solchen Schlurfer vom Schlurfer-Tableau.

Yog-Sothoth – *Yog-Sothoth kennt das Tor. Yog-Sothoth ist das Tor. Yog-Sothoth ist der Schlüssel und der Wächter des Tores. Vergangenheit, Gegenwart, Zukunft, alles ist eins in Yog-Sothoth. –H.P. Lovecraft*

Der Ahne unter den Großen Alten erscheint oft als Ansammlung schillernder Kugeln, die womöglich (?) Augen sind. Yog-Sothoth ist allwissend, kann aber die Erde nicht direkt betreten. Er hat zwei halb menschliche Kinder gezeugt, um den Schleier zu durchbrechen.

Kräfte: Jeder Ermittler und Assistent in Reichweite muss 1 übersetzte Buchseite mit blauer/roter/grüner Rune ablegen.

Yig – *Yigs Hauptmerkmal ist die unerbittliche Hingabe zu seinen Kindern – eine Hingabe, so groß, dass die Stammesvölker es kaum wagen, sich gegen die Angriffe der giftigen Klapperschlangen zur Wehr zu setzen. In fürchterlichen geheimen Geschichten wird vor der Rache gewarnt, die jedem Sterblichen droht, der ihn missachtet oder seiner schlängelnden Brut Schaden zufügt. Seine bevorzugte Strafe bestünde darin, das Opfer nach gebührender Marter in eine gescheckte Schlange zu verwandeln. –H.P. Lovecraft*

Wenn einer der Großen Alten den Menschen wohlgesonnen ist, dann ist es Yig, der Vater der Schlangen – zumindest, solange die Menschen ihm huldigen.

Kräfte: Jeder Ermittler und Assistent in Reichweite legt alle seine blauen/roten/grünen Tentakel auf das Schlurfer-Tableau.

Cthulhu – In seinem Haus in R'lyeh wartet träumend der tote Cthulhu. –H.P. Lovecraft

Wenn ich sage, dass meine ausschweifende Fantasie gleichzeitig Bilder eines Tintenfisches, eines Drachen und das Zerrbild eines Menschen hervorbrachte, so komme ich dem Geist des Dings nahe. Ein aufgeschwemmter Kopf mit Fangarmen krönte einen grotesken und schuppigen Leib, der Ansätze von Schwingen zeigte. –H.P. Lovecraft

Einer der größten und mächtigsten der Großen Alten ist Cthulhu, der in den tiefsten Abgründen des Ozeans schlummert und geduldig darauf wartet, dass die Menschheit von seinem Erwachen träumt.

Kräfte: Nimm alle blauen/roten/grünen Tentakel vom Schlurfer-Tableau und verteile sie nach Wahl auf die Ermittler und Assistenten in Reichweite.

Wir bedanken uns beim H.P. Lovecraft Wiki (lovecraft.fandom.com) für die umfassenden Informationen zum Cthulhu-Mythos. Besucht das Wiki, um mehr über Cthulhu und die anderen Großen Alten zu erfahren.

Symbolübersicht

Tentakel-Arten:

-  Angst-Tentakel
-  Wut-Tentakel
-  Gier-Tentakel
-  Chaos-Tentakel
-  Mythos-Tentakel

Würfelseiten:

-  = 0
-  = 1
-  = 2

Emotionen:

-  Angst / Bewegen
-  Wut / Bekämpfen
-  Gier / Einsammeln
-  Chaos / Joker

Zeiger:

-  Zeigerspitze
-  Zeigerende

Ermittleraktionen:

- Bewegen – Bewege dich auf eine andere Ortskarte (S. 13).
- Einsammeln – Nimm Wahnsinn-Tentakel von deinem Ort (S. 13).
- Bekämpfen – Bekämpfe einen Schlurfer an deinem Ort (S. 14).
- Ortsaktion – Führe die Aktion deiner Ortskarte durch (S. 15).
- Übersetzen – Lege Marker auf das *Necronomicon* und sammle Runen (S. 15).
- Portal versiegeln (nur Phase 2) – Lege 1 Siegel auf das Tableau des Großen Alten (S. 16).

Credits

Autor: Scott Almes

Illustration: Ian Rosenthaler, Susie O'Conner

Grafikdesign: Jon Merchant

Entwicklungsleitung: Michael Coe

Entwicklung: Jason Washburn, Darren Werner, Ben Shulman, Nathan Hatfield

Redaktion: Sarah Sharp, David Ladyman

Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany

Übersetzung & Redaktion: Susanne Kraft, Sophia Keßler, Steffen Trzensky

Layout & grafische Bearbeitung: Monika Planetar

Weitere Produzenten: Stephen B. Eckman, Robert Corbett, Brian Mattucci, Charles P Duffy III, William Goins, Armando Karim, Yhamel Carlock, Travis Buschette, Dr. Smith, Samantha Montes und Jacob Rand und Game Foundry



©2024 Gamelyn Games, LLC. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche Genehmigung vervielfältigt werden. Tiny Epic Cthulhu, Gamelyn Games, das Gamelyn Games-Logo und das TECT-Logo sind Markenzeichen von Gamelyn Games.

TECT01