

Tiny
EPIC
Cthulhu

Cult of Chaos

KULTISCHE
MANUSKRIPTE



Prolog

Die Stadt versinkt weiter im Chaos und nicht nur die furchtlosen Ermittler suchen nach den Geheimnissen des Necronomicons. Der Chaoskult will den Großen Alten nicht etwa bannen, sondern ihn herbeirufen, um ihm zu huldigen. Die Anhänger des Kults verbergen sich im Schatten und versuchen, die Geheimnisse des Necronomicons für ihre Zwecke zu entschlüsseln. Wird es den Ermittlern gelingen, das Necronomicon zu übersetzen, bevor es den Kultisten in die Hände fällt? Ein Wettlauf gegen die Zeit beginnt.

Inhaltsverzeichnis

Prolog.....	2	• Buchseite übersetzen.....	5
Inhaltsverzeichnis.....	2	• Portal versiegeln.....	5
Spielmaterial.....	2	• Jünger bekämpfen.....	5
Ergänzungen zum Spielaufbau.....	3	Neue Niederlage-Bedingung.....	6
Übersicht.....	3	Kultisten-Modus (Solo-Variante).....	6
Regeländerung: Tentakel ziehen.....	4	• Ergänzungen zum Spielaufbau.....	6
Den Kultanführer aktivieren.....	4	• Regeländerungen.....	7
Einen Zauber wirken.....	4	• Ende des Spiels.....	11
Geänderte Ermittleraktionen.....	5	Symbolübersicht.....	12

Spielmaterial



4 doppelseitige Tableaus und 4 Figuren der Großen Alten



10 Jünger



4 doppelseitige Ermittlertableaus und 4 Ermittlerfiguren



1 Kultanführer



1 Necronomicon



1 doppelseitiges Kultisten-Tableau



x5 Mythos-Tentakel



x10 Kultisten-Tentakel



2 Ortskarten

Ergänzungen zum Spielaufbau

- 1 Legt das **Kultisten-Tableau** mit der Querformat-Seite nach oben in die Mitte des Tisches.
- 2 Platziert in **Schritt 10** des normalen Spielaufbaus (siehe Grundspiel-Anleitung) die **Kultanfänger-Figur**, indem ihr den Strudel des Wahnsinns dreht. Stellt sie auf den Ort, auf dem die Zeigerspitze landet.
- 3 Legt in **Schritt 11** des normalen Spielaufbaus auch **5 Kultisten-Tentakel** () in den Beutel.
- 4 Wenn ihr in **Schritt 12** des normalen Spielaufbaus einen Kultisten-Tentakel zieht, legt ihn zurück in den Beutel und zieht neu.
- 5 Legt die übrigen **5 Kultisten-Tentakel** auf die Tentakelfelder des **Kultisten-Tableaus**.
- 6 Legt die **10 Jünger** auf die Jünger-Felder des Kultisten-Tableaus.
- 7 Legt **5 Mythos-Tentakel** auf das Kultisten-Tableau.



Aufbau des Kultisten-Tableaus



Übersicht

Der Kultanfänger bewegt sich durch New Arkhamore und sammelt an verschiedenen Orten Wahnsinn-Tentakel ein. Diese benutzt er, um Zauber aus dem *Necronomicon* zu wirken und Jünger herbeizurufen. Wenn genügend Kultisten versammelt sind, wird der Große Alte entfesselt und alles ist verloren. Um die Welt zu retten, müsst ihr alle 6 Portale versiegeln, bevor das passiert.

Kultisten-Tableau

Auf dem Kultisten-Tableau wird der Fortschritt des Kultanfängers nachgehalten. Die Zauberleiste, die Jünger, die Kultisten-Tentakel und die Mythos-Tentakel auf diesem Tableau wirken sich auf den Spielverlauf aus.

Zauberleiste



Regeländerung: Tentakel aus dem Beutel ziehen

Wenn ihr mit dieser Erweiterung spielt, werden Tentakel nicht einzeln nacheinander gezogen und abgehandelt. Stattdessen ziehst du alle erforderlichen Tentakel auf einmal und legst sie zufällig in eine Reihe. Sind Kultisten-Tentakel () dabei, verschiebe sie an den Anfang der Reihe. Handle dann alle Tentakel einzeln der Reihe nach ab.

Kultisten-Tentakel abhandeln: Wenn du einen Kultisten-Tentakel abhandelst, wird der Kultanführer aktiviert und der Kultisten-Tentakel kommt auf das **Ablagetableau**. Gelingt es dem Kultanführer, einen Zauber zu wirken, lege alle weiteren Kultisten-Tentakel aus der Reihe direkt auf das Ablagetableau, ohne sie abzuhandeln.

Den Kultanführer aktivieren

- Bewege den Kultanführer um 1 Ortskarte im Uhrzeigersinn.
- Decke die Buchseite an seinem neuen Ort auf, falls sie nicht bereits aufgedeckt ist.
- Überprüfe die **Zauberleiste**. Das unterste freie Feld bestimmt, welche Farbe von Wahnsinn-Tentakel der Kultanführer bevorzugt einsammelt. Er sammelt 1 bevorzugten Tentakel von seinem Ort ein (falls es einen gibt) und legt ihn auf die Zauberleiste. **Der Kultanführer kann maximal 1 Tentakel pro Aktivierung einsammeln.**
- Kann der Kultanführer seinen bevorzugten Tentakel nicht einsammeln, versucht er einen Tentakel in der Farbe des nächsten freien Felds der Zauberleiste (von unten nach oben) einzusammeln. Kann der Kultanführer gar keinen Wahnsinn-Tentakel einsammeln, tut er nichts.
- Falls danach die Zauberleiste voll ist, wirkt der Kultanführer einen Zauber.

Einen Zauber wirken

Wenn der Kultanführer einen Zauber wirkt, handelst du dies folgendermaßen ab:

1. Lege die 3 Wahnsinn-Tentakel von der Zauberleiste auf das **Schlurfer-Tableau**.
2. Lege die Buchseite vom Ort des Kultanführers ab und ersetze sie durch eine neue verdeckte Buchseite vom Stapel. Nimm für jede Fragmentzahl der abgelegten Buchseite 1 Jünger vom Kultisten-Tableau aus der Reihe mit der entsprechenden Nummer. Die Jünger werden von links nach rechts vom Tableau genommen. Lege diese Jünger einzeln auf ausliegende Buchseiten, beginnend mit der Buchseite **am Ort des Kultanführers** und dann **im Uhrzeigersinn**.



- Wenn du Jünger platzierst, lege den ersten auf die Buchseite am Ort des Kultanführers, den zweiten auf die nächste Buchseite im Uhrzeigersinn usw. Auf jeder Buchseite können maximal **2** Jünger gleichzeitig liegen. Sind auf einer Buchseite bereits 2 Jünger, überspringst du sie und legst den Jünger auf die nächste Buchseite im Uhrzeigersinn.
- Wenn du keinen Jünger vom Kultisten-Tableau nehmen kannst, weil die Reihe keine Jünger mehr enthält, nimm stattdessen einen Kultisten-Tentakel aus dieser Reihe und lege ihn auf das **Ablagetableau**.
- Enthält die Reihe weder Jünger noch Kultisten-Tentakel, nimm stattdessen den Mythos-Tentakel aus dieser Reihe und lege ihn auf das **Ablagetableau**.
- Ist die Reihe komplett leer (keine Jünger, keine Kultisten-Tentakel, keine Mythos-Tentakel), rücke stattdessen den Stärkemarker (👤) des Großen Alten 1 Feld weiter.

Hinweis: Der Kultanführer kann maximal **1 Zauber pro Zug** wirken. Ziehst du in diesem Zug weitere Kultisten-Tentakel, handelst du sie nicht ab, sondern legst sie direkt auf das Ablagetableau.

Geänderte Ermittleraktionen

Der Kultanführer und seine Jünger versuchen, euch am Übersetzen der Buchseiten und am Versiegeln der Portale zu hindern. Die Aktionen, die ihr in **Schritt 2: Ermittleraktionen** (siehe Seite 12 der Grundspiel-Anleitung) durchführen könnt, ändern sich folgendermaßen:

Buchseite übersetzen: Für jeden Jünger auf der Buchseite musst du **1** zusätzlichen Wahnsinn-Tentakel deiner Wahl ausgeben, um die Buchseite zu übersetzen. Befindet sich der Kultanführer an deinem Ort, musst du zudem **2** zusätzliche Tentakel ausgeben.

Portal versiegeln: Wenn du versuchst, ein Portal zu versiegeln, absorbiert jeder Jünger auf der Buchseite an deinem Ort **1** deiner gewürfelten Tentakel.

Jünger werden besiegt, wenn sie Tentakel absorbieren. Besiegte Jünger kehren auf das Kultisten-Tableau zurück. Du entscheidest, in welche Reihe(n) du sie legst.

Beispiel: Du willst ein 3er-Portal versiegeln und würfelst mit den Cthulhu-Würfeln insgesamt 5. An deinem Ort befinden sich 2 Jünger. Sie absorbieren je 1 gewürfelten Tentakel und werden besiegt. Von deinem Würfelergebnis sind noch 3 übrig, was genügt, um das Portal zu versiegeln.

Achtung: Befindet sich der Kultanführer am Ort des Großen Alten, sind die Portale durch seine Magie geschützt und **du kannst nicht versuchen, ein Portal zu versiegeln**.

Jünger bekämpfen (neue Aktion): Wirf so viele Cthulhu-Würfel, wie du übersetzte Buchseiten hast, bis zu einem Maximum von 3. Die Runenfarben spielen dabei keine Rolle.

Beispiel: Wenn du 3 Buchseiten übersetzt hast, bekommst du 3 Würfel, egal welche Runenfarben diese 3 Buchseiten haben.

Die Ausdauer der Jünger hängt davon ab, wie viele sich auf der Buchseite an deinem Ort befinden:

- Ein einzelner Jünger hat eine Ausdauer von 1.
- Zwei Jünger am selben Ort haben jeweils eine Ausdauer von 2.

Addiere alle Tentakel, die du gewürfelt hast. Falls die Summe gleich oder höher als die Ausdauer eines Jüngers ist, hast du ihn besiegt und legst ihn in eine beliebige Reihe des Kultisten-Tableaus. **Du kannst maximal 1 Jünger pro Aktion besiegen.**

Neue Niederlage-Bedingung:

Wenn sich alle 10 Jünger gleichzeitig auf Ortskarten befinden, entfesseln sie den Großen Alten und die Ermittler verlieren **sofort** das Spiel.

Kultisten-Modus (Solo-Variante)

Wir empfehlen, zuerst den normalen Solo-Modus aus dem Grundspiel zu spielen.

Übersicht

Bei dieser speziellen Solo-Variante schlüpfst du in die Rolle des Kultanführers! Du spielst gegen einen automatisierten Ermittler, der dich daran hindern will, den Großen Alten zu beschwören. Du dienst dem Großen Alten und willst möglichst viel Chaos verbreiten und größere Macht erlangen. Für beides brauchst du Jünger in der Stadt.

Dein Ziel ist es, alle deine Jünger nach New Arkhamoore zu bringen und dann den Großen Alten zu beschwören. Wenn der Ermittler alle Portale versiegelt oder der Große Alte erwacht, bevor du alle deine Jünger versammeln kannst, verlierst du.

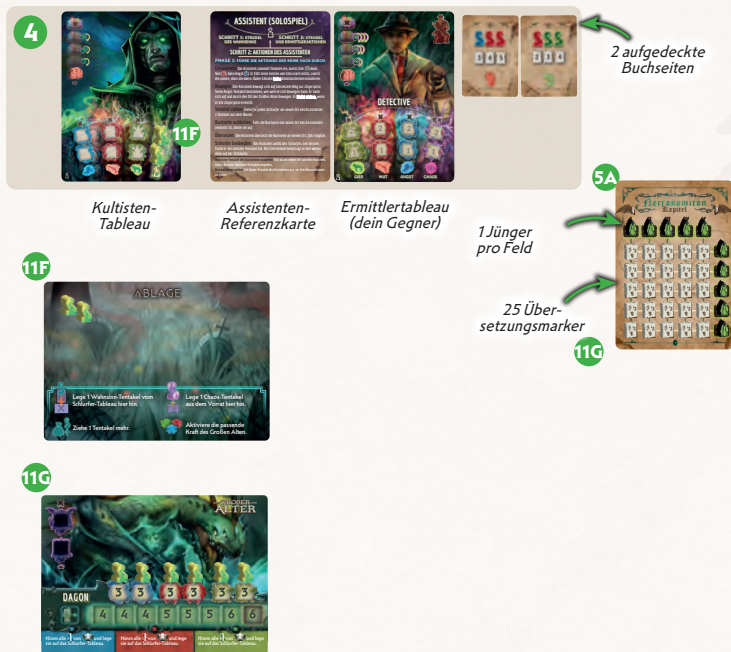
Bei dieser Solo-Variante startest du in Phase 2. Das heißt, der Ermittler kann bereits Portale versiegeln. Du kannst Buchseiten des *Necronomicons* sammeln und deine Jünger in die Stadt rufen. Sie werden dir helfen, die Stadt ins Chaos zu stürzen.

Ergänzungen zum Spielaufbau

Baue das Spiel wie eine Partie zu zweit auf und nimm bei folgenden Schritten Änderungen vor (siehe Seite 4 der Grundspiel-Anleitung):

- 3 Lege das Tableau des Großen Alten mit der Phase-2-Seite nach oben auf den Tisch.
- 4 Statt ein Ermittlertableau zu wählen, nimm das Kultisten-Tableau und drehe es auf die Hochformat-Seite. Du verwendest es anstelle eines Ermittlertableaus. Führe nun folgende Schritte durch:
 1. Lege einen Gehirnmarker und auf das unterste Feld deiner Delirium-Leiste.
 2. Wähle ein Ermittlertableau und drehe es auf die Assistenten-Seite (👤) wie im normalen Solo-Modus. Dies ist der Ermittler, der gegen dich arbeitet. Gib ihm die passende Ermittlerfigur und einen Gehirnmarker. Führe folgende Schritte durch:
 - Lege den Gehirnmarker auf das unterste Feld seiner Delirium-Leiste.
 - Lege die Assistenten-Referenzkarte mit der Phase-2-Seite nach oben neben das Ermittlertableau.
 - Gib dem Ermittler 2 aufgedeckte Buchseiten vom Stapel.

- 5A** Lege alle 25 Übersetzungsmarker auf das *Necronomicon*.
- 11F** Lege zusätzlich 2 Kultisten-Tentakel auf dein Kultisten-Tableau und 2 Kultisten-Tentakel auf das Ablagetableau.
- 11G** Lege anstelle der Chaos-Tentakel Jünger auf die Jünger-Felder des *Necronomicon*.
Lege zusätzlich 6 Kultisten-Tentakel über die Portale auf dem Tableau des Großen Alten.



Regeländerungen

Die Rundenstruktur ist dieselbe wie im normalen Solo-Modus (siehe Seite 18 der Grundspiel-Anleitung). Du und der Ermittler kommt abwechselnd an die Reihe:

Schritt 1: Drehe den Strudel des Wahnsinns (siehe Seite 10 der Grundspiel-Anleitung).

Schritt 2: Der Ermittler führt Aktionen durch (wie ein Assistent).

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.

Folgende Regeln sind im Kultisten-Modus geändert:

Tentakel aus dem Beutel ziehen: Wenn der Ermittler einen Kultisten-Tentakel zieht, lege ihn auf das Ablagetableau. Wird ein Chaos-Tentakel gezogen, lege ihn auf das Ermittlertableau.

Hinweis: Der Ermittler kann bis zu 2 Chaos-Tentakel gleichzeitig auf seinem Tableau haben. Würde er einen dritten erhalten, lege ihn auf das Ablagetableau. Die Chaos-Leiste des Ermittlers kann **nicht eskalieren**.

Buchseite übersetzen: Wenn der Ermittler eine Buchseite übersetzt, werden keine Übersetzungsmarker auf das *Necronomicon* gelegt. Der Ermittler übersetzt nur, um Runen zu erhalten.

Portal versiegeln: Wenn der Ermittler ein Portal versiegelt, läuft dies wie auf Seite 16 der Grundspiel-Anleitung beschrieben ab. Allerdings legst du nach dem Versiegeln des Portals den darüberliegenden Kultisten-Tentakel auf das Ablagetableau.

Kultanföhrer-Aktionen

Du kannst bis zu 2 Kultisten-Tentakel gleichzeitig auf deinem Tableau haben. Wenn du selbst einen Kultisten-Tentakel aus dem Beutel ziehst, lege ihn auf dein Tableau. Ist dort kein Platz, **eskaliert** die Leiste (siehe Seite 9 der Grundspiel-Anleitung).

Als Kultanföhrer hast du 3 Aktionen pro Zug. Dabei stehen dir folgende Aktionen zur Verfügung:

Bewegen: Deine Bewegung wird nicht durch den Großen Alten eingeschränkt und du ziehst keine Tentakel für die Schlurfer an deinem neuen Ort. Ansonsten funktioniert die Aktion genauso wie die Ermittleraktion im normalen Modus.

Tentakel einsammeln: Diese Aktion funktioniert genauso wie die Ermittleraktion im normalen Modus (siehe Seite 13 der Grundspiel-Anleitung).

Schlurfer beschwören: Für diese Aktion musst du dich auf einer Ortskarte mit 2 oder weniger Schlurfern befinden. Föhre folgende Schritte der Reihe nach durch:

- Wörf 1 Cthulhu-Wörfel **pro** freiem Feld der Schlurfer-Leiste deines Ortes.
- Gib je nach Wörfelergelbnis Wahnsinn-Tentakel vom Kultisten-Tableau aus, um einen Schlurfer vom Schlurfer-Tableau auf deine Ortskarte zu legen.

Ausgegebene Wahnsinn-Tentakel kommen auf das Schlurfer-Tableau.

Die höchste Tentakel-Anzahl auf einem **einzelnen** Wörfel gibt an, wie viele Wahnsinn-Tentakel du ausgeben musst. **Die Farbe der Tentakel muss mit der Farbe des Schlurfers übereinstimmen.** Falls alle Wörfelergelbnisse  sind, beschwörst du den Schlurfer kostenlos. Zeigen mehrere Wörfel die höchste Tentakel-Anzahl, werden sie nicht addiert. **Beispiel:** Du wörfelst  . Um einen Schlurfer zu beschwören, musst du 1 farblich passenden Wahnsinn-Tentakel ausgeben.

Buchseite übersetzen: Du kannst die Buchseite an deinem aktuellen Ort übersetzen. Föhre dazu folgende Schritte durch:

- Gib die auf der Buchseite angegebenen Wahnsinn-Tentakel von deinem Kultisten-Tableau aus. Du kannst **Kultisten-Tentakel** als Joker ausgeben. Außerdem kannst du Schlurfer an deinem Ort anstelle von Wahnsinn-Tentakeln derselben Farbe ausgeben. Ausgegebene Wahnsinn-Tentakel kommen auf das Ablagetableau, ausgegebene Kultisten-Tentakel kommen in den Vorrat. Ausgegebene Schlurfer kommen auf das Schlurfer-Tableau.
- Entferne für jede Fragmentzahl auf der übersetzten Buchseite einen Übersetzungsmarker von der entsprechenden Reihe des *Necronomicons*. Falls eine **Reihe** oder **Spalte** dadurch komplett **leer** wird, nimm den zugehörigen Jünger und lege ihn in den Vorrat neben deinem Kultisten-Tableau. So kommst du an Jünger, die du später herbeirufen möchtest (siehe Seite 10), um zu gewinnen.

Entferne für jede Fragmentzahl 1 passenden Übersetzungsmarker.



**übersetzte
Buchseite**

Entferne immer den ersten Übersetzungsmarker von links aus der passenden Reihe.



- Lege die übersetzte Buchseite neben dein Kultisten-Tableau. Sortiere die übersetzten Buchseiten neben deinem Kultisten-Tableau nach ihrer **Runenfarbe**. Die Runen brauchst du, um Siegel zu brechen.
- Ziehe eine **neue Buchseite** vom Stapel und lege sie unbesehen und verdeckt an deinen Ort an.

Siegel brechen: Mit dieser Aktion kannst du ein Portal, das der Ermittler bereits versiegelt hat, wieder öffnen. Ein Siegel brechen funktioniert genauso wie ein Portal versiegeln (siehe Seite 16 der Grundspiel-Anleitung). Gelingt es dir, lege den Wahnsinn-Tentakel, mit dem du das Siegel gebrochen hast, und den Wahnsinn-Tentakel, mit dem das Portal versiegelt war, beide auf das Schlurfer-Tableau.



Du willst das Siegel auf dem blauen 2er-Portal brechen. Da du 2 blaue Runen hast, wirfst du 2 Cthulhu-Würfel. Dein Würfel-ergebnis ist 3. Dies ist höher als die 2 des Portals und genügt somit, um das Siegel zu brechen.

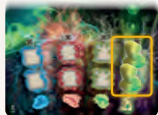


Du gibst 1 Angst-Tentakel aus, um das Siegel zu brechen. Lege ihn zusammen mit dem Angst-Tentakel, der als Siegel auf dem Portal lag, auf das Schlurfer-Tableau.

Jünger herbeirufen: Für diese Aktion musst du dich am Ort des Großen Alten befinden und Kultisten-Tentakel von deinem Kultisten-Tableau ausgeben. Für 1 Kultisten-Tentakel bekommst du 1 Jünger, für 2 Kultisten-Tentakel bekommst du 3 Jünger.



Nimm die Jünger aus dem Vorrat neben deinem Kultisten-Tableau und lege sie einzeln auf Buchseiten, beginnend mit der an deinem aktuellen Ort und dann weiter im Uhrzeigersinn, bis du alle gerufenen Jünger platziert hast.



Du gibst 2 Kultisten-Tentakel aus, um 3 Jünger herbeizurufen.



Effekte des Kultanführers und der Jünger:

Als Kultanführer versuchst du gemeinsam mit deinen Jüngern, den Ermittler am Versiegeln der Portale zu hindern. Wenn du oder deine Jünger sich an einem Ort aufhalten, gelten dort folgende Effekte:

Buchseite übersetzen: Pro Jünger auf der Buchseite muss der Ermittler **1** zusätzlichen Wahnsinn-Tentakel (beliebiger Farbe) ausgeben, um die Buchseite zu übersetzen. Wenn du (der Kultanführer) an seinem Ort bist, muss er zudem **2** zusätzliche Tentakel ausgeben.

Portal versiegeln: Wenn der Ermittler versucht, ein Portal zu versiegeln, absorbiert jeder Jünger an seinem Ort 1 seiner gewürfelten Tentakel.

Jünger werden besiegt, wenn sie Tentakel absorbieren. Besiegte Jünger kehren in den Vorrat zurück.

Beispiel: Der Ermittler will ein 3er-Portal versiegeln und würfelt mit den Cthulhu-Würfeln insgesamt 5. An seinem Ort befinden sich 2 Jünger. Sie absorbieren je 1 gewürfelte Tentakel und werden besiegt. Vom Würfelergebnis sind noch 3 übrig, was genügt, um das Portal zu versiegeln.

Achtung: Befindest du dich am Ort des Großen Alten, sind die Portale durch deine Magie geschützt und der Ermittler kann nicht versuchen, ein Portal zu versiegeln.

Ende des Spiels

Du gewinnst, falls zu dem Zeitpunkt, wenn der Große Alte seine volle Stärke erreicht, alle deine Jünger auf Buchseiten liegen. Du verlierst, wenn zu diesem Zeitpunkt nicht alle Jünger auf Buchseiten liegen oder der Ermittler alle Portale versiegelt.

Hinweis: Der Ermittler verliert nicht und scheidet auch nicht aus, wenn sein Gehirnmarker das oberste Feld seiner Delirium-Leiste erreicht.

Anhang: Kräfte der Großen Alten

Schwierigkeit (aufsteigend): Mormo < Dagon < Basatan < Atlach-Nacha.

Jener Kult würde nie aussterben, bis die Gestirne wieder günstig stünden, und die geheimen Priester würden den großen Cthulhu aus dem Grabe rufen, um seine Untertanen wiederzuerwecken und seine Herrschaft über die Erde zu erneuern.
–H.P. Lovecraft

Mormo – *O Freundin und Gefährtin der Nacht, die du dich ergötzt am Bellen der Hunde (da erhob sich ein scheußliches Geheul) und am vergossenen Blute (da mischten sich namenslose Laute in das morbide Kreischen), die du wandelst im Schatten der Gräber (da erklang ein pfeifendes Seufzen), die du dürstest nach Blut, und die Schrecken über die Sterblichen bringt (kurze, abgehackte Schreie aus unzähligen Kehlen) ... blicke mit Wohlwollen auf unser Opfer!* –H.P. Lovecraft

Die formwandelnde Mormo hat drei Gestalten: eine vampirartige Jungfrau, eine Kreatur mit Tentakeln statt Haaren (ähnlich der Medusa) und eine riesige krötenhafte Gestalt mit Tentakeln anstelle eines Gesichts.

Kräfte: Nimm alle blauen/roten/grünen Tentakel von den Orten in Reichweite und verteile sie nach Wahl unter allen Ermittlern und Assistenten.

Dagon – *Abscheulich und riesenhaft wie Polyphem sauste es, einem gewaltigen Ungeheuer aus einem Albtraum gleich, zu dem Monolithen, den es mit seinen gigantischen, schuppigen Armen umschlang, derweil es sein grausiges Haupt beugte und eine Art gleichmäßiger Laute ausstieß.* –H.P. Lovecraft

Dagon gleicht einem gewaltigen Tiefen Wesen und ist womöglich unsterblich (seine Größe wird oft mit seinem Alter gleichgesetzt). Dagon dient Cthulhu und gebietet über alle geringeren Wesen, die ihm huldigen.

Kräfte: Nimm alle blauen/roten/grünen Tentakel von den Orten in Reichweite und lege sie auf das Schlurfer-Tableau.

Basatan – Über diesen obskuren Großen Alten ist nur wenig bekannt. Sein Ring gleicht einem Tentakel, der einen kugelförmigen Edelstein umklammert. Im schimmernden Grün der Kugel sind Visionen der Gezeiten und schattenhafter Flossen und Tentakel zu erkennen. Der Ring beherrscht alles Leben im Ozean.

Kräfte: Nimm für je 2 blaue/rote/grüne Schlurfer an den Orten in Reichweite 1 blauen/roten/grünen Tentakel vom Ablagetableau und lege ihn auf das Schlurfer-Tableau.

Atlach-Nacha – Die dunkle Gestalt rannte mit unglaublicher Gewandtheit zu ihm. Als es näher kam, sah er, dass eine Art Gesicht auf dem unteretzten Leib prangte, tief zwischen den vielgliedrigen Beinen. Das Gesicht schielte mit einem Ausdruck des Zweifels und der Skepsis zu ihm hinüber; und ein Grauen jagte durch den Körper des mutigen Jägers, als sein Blick auf die winzigen, gerissenen Augen traf, die von Haaren umkrantzt wurden. – Clark Ashton Smith

Atlach-Nacha lebt in einem Höhlensystem unter dem Berg Voormithadreth im versunkenen Reich Hyperborea. Dort spinnt es sein mächtiges Netz zwischen den Welten.

Kräfte: Jeder Ermittler und Assistent in Reichweite, der mind. 1 Buchseite mit einer blauen/roten/grünen Rune hat, muss 1 Übersetzungsmarker vom *Necronomicon* entfernen.

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
-  Kultisten-Tentakel

Würfelseiten:

-  = 0
-  = 1
-  = 2

Emotionen:

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

Zeiger:

-  Zeigerspitze
-  Zeigerende

Ermittleraktionen (Seitenangaben beziehen sich auf die Grundspiel-Anleitung):

- 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 Planeta



©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