

Tiny
EPIC
Githu

Culto do Caos

MANUSCRITO
DO CULTISTA



APRENDA ENQUANTO JOGA!

Este jogo possui um tutorial interativo e lúdico. Um companheiro que o guiará, passo a passo, enquanto joga. Para acessá-lo, deixe este livro de regras de lado, abra o Dized e aproveite o jogo!

iOS • ANDROID • DIZED.COM



Prólogo

Com a Nova Arkhamoore mergulhada em caos, não são apenas nossos bravos investigadores que tentam desvendar os segredos do Necronomicon. Das sombras, o Culto do Caos tenta usar as mesmas páginas para a própria causa maligna. Eles não querem selar o Grande Antigo... querem trazê-lo para nosso plano terreno permanentemente. E assim começa uma corrida contra o tempo em que os jogadores devem traduzir o Necronomicon e selar os portais antes que o culto nefasto erga um exército de seguidores para trazer o Grande Antigo para o mundo!

Índice

Prólogo.....	2	• Traduzir Páginas.....	5
Índice.....	2	• Selar Portais.....	5
Componentes.....	2	• Banir Seguidores.....	5
Preparações Adicionais.....	3	Condição de Fim da Partida Adicional.....	6
Visão Geral.....	3	Modo Cultista (Variante Solo).....	6
Comprar um Tentáculo de Cultista.....	4	• Preparações Adicionais.....	6
Resolver o Cultista.....	4	• No Seu Turno.....	7
Lançar um Feitiço.....	4	• Condições de Fim da Partida.....	11
Mudanças nas Ações dos Jogadores.....	5	Guia Rápido.....	12

Componentes



4 Meebles e Tabuleiros Dupla-face dos Grandes Antigos



10 Meebles de Seguidores



1 Necronomicon



x5
Tentáculos Ancestrais



x10
Tentáculos de Cultista



1 Tabuleiro Dupla-Face do Cultista



4 Meebles e Tabuleiros de Jogador Dupla-Face



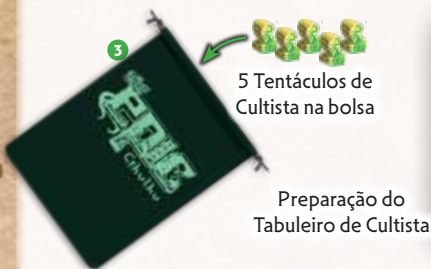
1 Meeple de Cultista



2 Cartas de Cidade

Preparações Adicionais

- 1 Coloque o **Tabuleiro de Cultista** na área de jogo.
- 2 Durante o **10º Passo** da Preparação inicial (veja a p. 4 de Tiny Epic Cthulhu), gire a Roleta da Loucura para colocar o **Meeple do Líder do Culto**. Coloque-o na Carta de Cidade indicada pelo Ponteiro Frontal.
- 3 Durante o **11º Passo** da Preparação inicial, também coloque **5 Tentáculos de Cultista** (🐙) na Bolsa de Compra de Tentáculos.
- 4 Durante o **12º Passo** da Preparação inicial, se você comprar um Tentáculo de Cultista, coloque-o de volta na bolsa e compre novamente.
- 5 Coloque os **5 Tentáculos de Cultista** restantes nos espaços de tentáculos do **Tabuleiro de Cultista**.
- 6 Coloque os **10 Meeples de Seguidores** nos espaços de seguidores do Tabuleiro de Cultista.
- 7 Coloque **5 Tentáculos Ancestrais** no Tabuleiro de Cultista.



Visão Geral

O Líder do Culto andar^á por Nova Arkhamore coletando Tentáculos da Loucura de vários locais. Ele usará essa loucura para lançar feitiços do Necronomicon e invocar Seguidores. Quando houver cultistas suficientes para satisfazer o Grande Antigo, ele será libertado e tudo estará perdido. No entanto, o mundo será salvo se os jogadores fecharem todos os seis portais primeiro!

Tabuleiro de Cultista

O Tabuleiro de Cultista é usado para acompanhar o progresso do Líder do Culto. Você usará a Trilha de Feitiço, Seguidores, Tentáculos de Cultista e Tentáculos Ancestrais neste tabuleiro durante a partida.



4

- Ao colocar Seguidores, comece no local do Cultista e coloque Seguidores em sentido horário pela cidade nas Cartas de Página. Não é possível haver mais que **2** Seguidores em uma Carta de Página ao mesmo tempo. Se 2 Seguidores já estiverem uma Carta de Página, ignore-a e vá para a próxima Carta de Página em sentido horário.
- Se um Seguidor não puder ser removido de uma fileira, coloque um Tentáculo de Cultista daquela mesma fileira no **Tabuleiro de Descarte**.
- Se não for possível remover um Seguidor nem um Tentáculo de Cultista de uma fileira, coloque um Tentáculo Ancestral daquela fileira no **Tabuleiro de Descarte**.
- Se a fileira estiver completamente vazia, ou seja, sem Seguidores, Tentáculos de Cultista ou Tentáculos Ancestrais para remover, então o Meeple de Força (👊) no Tabuleiro do Grande Antigo avança um espaço.

Observação: O Líder do Culto pode lançar **apenas 1** feitiço **por turno**. Quando um feitiço é lançado, **não** resolva outro Tentáculo de Cultista da Bolsa de Compra neste turno, eles devem ser colocados no Tabuleiro de Descarte.

Mudanças nas Ações do Jogador

O Líder do Culto e os Seguidores tentarão impedir que os jogadores traduzam e selem os portais. Durante o **2º Passo: Realizar Ações do Jogador** (veja a p. 12 de Tiny Epic Cthulhu), os jogadores têm as seguintes mudanças nas ações:

Traduzir Páginas: Os jogadores devem gastar qualquer **1** Tentáculo da Loucura extra do próprio Tabuleiro de Jogador para cada Seguidor no local em que estão traduzindo. O Líder do Culto exige **2** tentáculos extras.

Selar os Portais: Quando tentar fechar um portal, cada Seguidor na mesma Carta de Cidade que você absorve 1 de dano do seu ataque.

Seguidores são **banidos** após sofrer qualquer dano. Seguidores **banidos** são colocados de volta no **Tabuleiro de Cultista**. Os jogadores podem escolher em qual fileira eles são colocados, e se vários forem banidos, eles podem ser colocados em fileiras diferentes.

Exemplo: Você rolou um total de 5 nos seus Dados de Ataque para selar um portal de 3 pontos, mas há 2 Seguidores ali. Cada Seguidor absorve 1 de dano e é banido. Isso deixa você com um total de 3, que é suficiente para selar o portal.

Observação Importante: Se o Líder do Culto estiver no mesmo local que o Grande Antigo, então o Grande Antigo **não pode ser atacado**, assim você não pode tentar fechar portais naquele local.

Banir Seguidores (nova ação): Um jogador ganha Dados de Ataque igual ao número de runas que tem nas Cartas de Página coletadas, com o limite de 3. A cor das runas não importa. O jogador receberá um dado por runa. **Exemplo:** Se o jogador tiver três Cartas de Página, ele pode rolar três dados, não importa as cores das runas.

A força dos Seguidores depende de quantos Seguidores estão juntos em uma Carta de Página:

- Se há um Seguidor naquele local, aquele Seguidor tem 1 de força.
- Se há dois Seguidores naquele local, cada Seguidor terá 2 de força.

Banir Seguidores (continuação)

Você precisa alcançar ou exceder a força de um Seguidor para bani-lo. **Você só pode banir um Seguidor por tentativa.**

Condição de Fim da Partida Adicional:

Se o Líder do Culto alcançar um total de 10 Seguidores na Cidade, então ele pode libertar o Grande Antigo. A partida termina **imediatamente** e todos os jogadores perdem juntos.

Modo Cultista (Variante Solo)

Recomendamos que você jogue o modo solo normal do jogo base primeiro.

Visão Geral

Esta é uma variante solo especial em que você assume o papel do Líder do Culto! Você jogará contra um Investigador automatizado que tenta impedir você de trazer o Grande Antigo para o mundo. Você ajudará o Grande Antigo a vir para este plano e semear o caos. No entanto, você também quer usar o máximo do poder dele possível... e para fazer isso, precisará que seus Seguidores se espalhem pela cidade.

Seu objetivo é trazer todos os seus Seguidores para Nova Arkhamoore e assim trazer o Grande Antigo para o mundo. Se o Investigador selar todos os portais ou você não conseguir trazer todos os seus Seguidores para a cidade antes da chegada do Grande Antigo, você perde.

Esta variante solo começa na Segunda Fase, com o Investigador capaz de selar os portais. Você poderá pegar páginas do Necronomicon e invocar Seguidores para a cidade. Seus leais Seguidores ajudarão a propagar sua vontade pelos locais.

Preparações Adicionais

Prepare esta variante assim como uma partida para dois jogadores, mas faça as seguintes mudanças:

- 1 Durante o 4º Passo da Preparação inicial (veja a p. 4 de Tiny Epic Cthulhu), em vez de pegar o Tabuleiro de Jogador, pegue o Tabuleiro de Cultista e vire-o para o verso. Este será o seu Tabuleiro de Jogador. Faça o seguinte:
 - 1 Pegue uma Ficha de Cérebro e coloque-a no espaço inferior da sua Trilha de Delírio.
 - 2 Escolha outro Tabuleiro de Jogador e vire-o para o lado de "Assistente" () , assim como no Modo Solo do jogo base. Ele será o Investigador que enfrentará você. Dê a ele o Meeple de Jogador correspondente e uma Ficha de Cérebro. Além disso, faça o seguinte:
 - Coloque a Ficha de Cérebro no espaço inferior da Trilha de Delírio dele.
 - Coloque uma Carta de Referência de Assistente ao lado do Tabuleiro de Jogador do Investigador e vire-a para o lado da Segunda Fase.
 - Coloque 2 Cartas de Página viradas para cima na área de jogo do Investigador.

- 2 Durante o **Passo 5A** da Preparação inicial (veja a p. 4 de Tiny Epic Cthulhu), faça o seguinte:
 1. Comece com todas as 25 Fichas de Página já colocadas no Necronomicon.
 2. Em vez de colocar Tentáculos do Caos, coloque Seguidores.
- 3 Durante o **Passo 11F** da Preparação inicial (veja a p. 4 de Tiny Epic Cthulhu), coloque mais 2 Tentáculos de Cultista no seu Tabuleiro de Cultista e coloque 2 Tentáculos de Cultista no Tabuleiro de Descarte.
- 4 Durante o **Passo 11G** da Preparação inicial (veja a p. 5 de Tiny Epic Cthulhu), coloque mais 6 Tentáculos de Cultista sobre os portais do Tabuleiro do Grande Antigo.

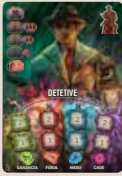
1



3



2





Coloque duas Cartas de Página viradas para cima

3

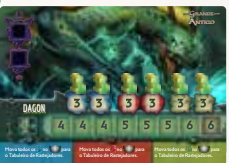


2



Coloque 25 Fichas de Página

4



Mudanças na Partida

A estrutura do turno será a mesma do jogo padrão do Modo Solo (veja a p. 18 de Tiny Epic Cthulhu). Você intercalará seus turnos com o Assistente:

- 1º Passo:** Girar a Roleta da Loucura (veja a p. 10 de Tiny Epic Cthulhu).
- 2º Passo:** Resolver as Ações do Investigador (veja a p. 19 de Tiny Epic Cthulhu).
- 3º Passo:** Girar a Roleta da Loucura.
- 4º Passo:** As suas ações são resolvidas.

Continue nesta ordem até vencer ou perder a partida.

As mudanças destes passos estão detalhadas abaixo:

Comprando da Bolsa: Se o Investigador comprar um Tentáculo de Cultista, ele é colocado no Tabuleiro de Descarte. Se o Investigador comprar um Tentáculo do Caos, ele é colocado no Tabuleiro do Investigador.

Observação: O Investigador pode ter até 2 Tentáculos do Caos ao mesmo tempo no Tabuleiro de Jogador dele. Se ele receber um Tentáculo do Caos e não tiver mais espaço para ele no Tabuleiro de Jogador, o tentáculo é colocado no Tabuleiro de Descarte. A Trilha de Temperamento do Caos dele **não pode** ser **amaldiçoada**.

Traduzir: Se o Investigador Traduzir uma Carta de Página, nenhuma página é movida do Necronomicon. O Investigador Traduzirá Cartas de Página apenas para obter as Runas necessárias.

Selar um Portal: Selar um Portal funciona da mesma forma descrita na p. 16 do manual de Tiny Epic Cthulhu. No entanto, quando o Portal é Selado, o Tentáculo de Cultista sobre o Portal é movido para o Tabuleiro de Descarte.

Ações do Cultista

O Cultista pode ter até 2 Tentáculos de Cultista ao mesmo tempo. Quando um Cultista compra um Tentáculo de Cultista de bolsa, ele é adicionado ao Tabuleiro de Cultista. Se não houver espaço, o Cultista **será amaldiçoado** (veja p. 9 de Tiny Epic Cthulhu).

Como o Líder do Culto, você terá três ações por turno. Estas são as ações disponíveis para você como Líder do Culto.

Mover-se: Você não é atrapalhado nem afetado pelo Grande Antigo nem pelos Rastejadores enquanto se move.

Coletar: Você pode coletar Tentáculos da Loucura de uma Carta de Cidade assim como um jogador em uma partida comum (veja p. 13 de Tiny Epic Cthulhu).

Invocar Rastejadores: Para fazer isso, você deve estar em uma Carta de Cidade que tenha dois ou menos Rastejadores, então siga estes passos em ordem:

- Role **um** Dado de Cthulhu para **cada** espaço vazio na Trilha de Rastejadores.
- Gaste Tentáculos da Loucura do seu Tabuleiro de Cultista como indicado pelos Dados de Cthulhu para invocar um Rastejador de qualquer cor do Tabuleiro de Rastejadores. Os tentáculos gastos vão para o Tabuleiro de Rastejadores.

Ao rolar os Dados de Cthulhu, o **maior número de tentáculos exibido em um único dado** é o número de Tentáculos da Loucura que devem ser gastos do seu Tabuleiro de Cultista. **Os tentáculos gastos devem ser da mesma cor que o Rastejador invocado.** Se todos os dados jogados mostrarem zero , ele será invocado gratuitamente. Se mais de um dado exibir o número mais alto, não some seus valores. *Exemplo: se você rolar dois dados com um único tentáculo, então você só precisará gastar um Tentáculo da Loucura da mesma cor que o Rastejador que quer invocar.*

Traduzir: Você pode **traduzir** uma Carta de Página no seu local **atual**. Para traduzir, siga estes passos:

- Você pode gastar Tentáculos da Loucura das suas Trilhas de Temperamento que correspondam àqueles exibidos na Carta de Página, e colocá-los no Tabuleiro de Descarte.
- Você pode gastar **Tentáculos de Cultista** como tentáculos curingas, e, se gastá-los, eles vão para o estoque geral.
- Você pode usar Rastejadores do local atual como tentáculos. A cor do Rastejador deve corresponder aos tentáculos necessários na Carta de Página. Quando um Rastejador é usado assim, ele vai para o Tabuleiro de Rastejadores.
- Remova o mesmo número de Fichas de Página mostrado na Carta de Página do Necronomicon, considerando o número indicado na Carta de Página. Se uma **coluna** ou **fileira** de páginas estiver **vazia**, remova o Seguidor associado daquela coluna ou fileira e coloque-o no estoque geral ao lado do seu Tabuleiro de Cultista.

Remova uma página de cada uma das colunas numeradas correspondentes, uma página por capítulo. Remova as páginas de baixo para cima.



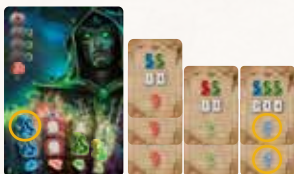
Página Traduzida

Remova a Ficha de Página de cada uma das fileiras numeradas correspondentes.



- Pegue a Carta de Página traduzida e coloque-a próxima do seu Tabuleiro de Cultista. Inicie uma coluna de Cartas de Página ao lado do seu Tabuleiro de Cultista para cada uma das três **runas** coloridas mostradas na Carta de Página. Essas runas ajudarão a Reabrir os Portais.
- Compre uma **nova Carta de Página** do baralho e coloque-a **virada para baixo** para substituir a Carta de Página que você acabou de traduzir.

Reabrir um Portal: Você pode usar esta ação para reabrir um portal que já foi Selado pelo Investigador. Reabrir um portal é como selar um portal (veja p. 16 de Tiny Epic Cthulhu). Depois, coloque o Tentáculo da Loucura que você usou para abrir o portal e o Tentáculo da Loucura que selava o portal no Tabuleiro de Rastejadores.

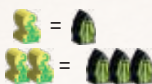


Com 2 Runas Azuis, você pode rolar 2 Dados de Cthulhu. O total é 3. É o bastante para Reabrir o Portal Selado.



Os dois Tentáculos do Medo, um do Tabuleiro do Grande Antigo e um do seu Tabuleiro de Cultista, são movidos para o Tabuleiro de Rastejadores.

Invocar Seguidores: Para invocar seus Seguidores, você deve estar no mesmo local que o Grande Antigo, e então gastar Tentáculos de Cultista do seu Tabuleiro de Cultista. Você pode invocar um Seguidor por um Tentáculo de Cultista e três Seguidores por dois Tentáculos de Cultista.



Seguidores são retirados do seu estoque e colocados nas Cartas de Página, começando pelo seu local atual e seguindo em sentido horário até você colocar todos os Seguidores invocados:

Continue colocando Seguidores em sentido horário até colocar todos Seguidores invocados.



Gastar 2 Tentáculos de Cultista concede 3 Seguidores para colocar nas Cartas de Página, começando no seu local.

Coloque um Seguidor na Carta de Página no seu local atual.

Efeitos de Líder do Culto e Seguidores:

Como Líder do Culto, você e seus Seguidores tentarão impedir que o Investigador sele os portais. Você e seus Seguidores terão os seguintes efeitos nos locais onde estão:

Traduzir Páginas: O Investigador deve gastar 1 Tentáculo da Loucura extra (qualquer cor) do Tabuleiro de Jogador por Seguidor no local em que está traduzindo. O Líder do Culto exige 2 tentáculos extras.

Selar os Portais: Quando o Investigador tentar Selar um Portal, cada Seguidor na mesma Carta de Cidade que o Investigador absorve 1 de dano do ataque dele.

Seguidores são **banidos** após sofrer qualquer dano. Seguidores **banidos** são colocados de volta no estoque geral ao lado do **Tabuleiro de Cultista**.

Exemplo: O Investigador rolou um total de 5 nos Dados de Ataque para selar um portal de 3 pontos, mas há 2 Seguidores presentes ali. Cada Seguidor absorve 1 de dano e é banido. Isso deixa o Investigador com um total de 3, que é suficiente para selar o portal.

Observação Importante: Se o Líder do Culto estiver no mesmo local que o Grande Antigo, então o Grande Antigo **não pode ser atacado**, e, portanto, o Investigador não pode tentar selar portais naquele local.

Condições de Fim da Partida

Para vencer a partida, todos os seus Cultistas devem estar na cidade quando o Grande Antigo chegar ao ápice de sua força. Se não fizer isso a tempo ou se o Investigador selar todos os portais, você perde o jogo.

Observação: O Investigador não pode ser eliminado do jogo se enlouquecer por completo.

Apêndice: Poderes dos Grandes Antigos

Ordem de dificuldade dos Grandes Antigos:
Mormo, Dagon, Basatan, então Atlach-Nacha.

Uma descrição mais detalhada dos poderes dos Grandes Antigos. Os poderes são divididos em três áreas: Azul, Vermelha e Verde. Quando o poder do Grande Antigo é ativado, ele varia de acordo com a cor e você ativa o poder da cor correspondente.

Mormo — O símbolo de Alcance de Controle  informa que você deve conferir a Carta de Cidade em que o Grande Antigo está e as Cartas de Cidade à esquerda e à direita dele. Pegue os Tentáculos de Medo, Fúria e Ganância indicados no Alcance de Controle e os redistribua para **todos** os jogadores, começando pelo jogador ativo. Cada jogador receberá um Tentáculo por vez na ordem de turno. Se um jogador for Amaldiçoado, a distribuição para e os tentáculos restantes vão para o Tabuleiro de Rastejadores. O jogador Amaldiçoado seguirá as regras normais de ser Amaldiçoado.

Dagon — O símbolo de Alcance de Controle  informa que você deve conferir a Carta de Cidade em que o Grande Antigo está e as Cartas de Cidade à esquerda e à direita dele. Mova todos os Tentáculos de Medo, Fúria e Ganância do Alcance de Controle de Dagon para o Tabuleiro de Rastejadores.

Basatan — O símbolo de Alcance de Controle  informa que você deve conferir a Carta de Cidade em que o Grande Antigo está e as Cartas de Cidade à esquerda e à direita dele. Para cada dois Rastejadores correspondentes ao tipo (Medo, Fúria ou Ganância) no Alcance de Controle, um Tentáculo é movido do Tabuleiro de Descarte para o Tabuleiro de Rastejadores.

Atlach-Nacha — O símbolo de Alcance de Controle  informa que você deve conferir a Carta de Cidade em que o Grande Antigo está e as Cartas de Cidade à esquerda e à direita dele. Qualquer jogador dentro do Alcance de Controle que tiver uma runa de cor correspondente **deve** remover uma Ficha de Página do Necronomicon. Os jogadores escolhem qual página remover. Cada capítulo do Necronomicon deve ter pelo menos três Fichas de Página ou a maioria (veja p. 8) para **Selar um Portal**.

Guia Rápido

Ações dos Ponteiros:



Mova um Tentáculo da Loucura à sua escolha do Tabuleiro de Rastejadores para o Tabuleiro de Descarte.



Adicione um Tentáculo do Caos do estoque geral ao Tabuleiro de Descarte.



Ative o Poder do Grande Antigo da cor correspondente.



Ao comprar tentáculos **neste turno**, compre **um** tentáculo adicional.

Tipos de Tentáculos:



Tentáculo do Medo



Tentáculo da Fúria



Tentáculo da Ganância



Tentáculo do Caos



Tentáculo Ancestral

Faces dos Dados:



= 0



= 1



= 2

Lados da Roleta:



Ponteiro Frontal



Ponteiro de Tentáculo

Trilhas de Temperamento:



Medo/Mover-se



Fúria/Banir



Ganância/Coletar



Caos/Curinga

Ações do Jogador:

Mover-se — Mover um Meeple de Jogador entre as Cartas de Cidade (p. 13).

Coletar — Coletar Tentáculos da Loucura nos locais de cidade (p. 13).

Banir — Banir um Rastejador de um local de cidade (p. 14).

Traduzir — Adicionar fichas ao Necronomicon e adicionar Runas à sua área de jogador (p. 15).

Ação da Carta de Cidade — Realizar a ação indicada na Carta de Cidade no seu local (p. 15).

Selar um Portal (Apenas na Segunda Fase) — Fechar Portais no Tabuleiro do Grande Antigo (p. 16).

Créditos

Design: Scott Almes

Ilustração: Ian Rosenthaler, Susie O'Conner

Design Gráfico: Jon Merchant

Liderança de Desenvolvimento: Michael Coe

Desenvolvido por: Jason Washburn, Darren Werner, Ben Shulman, Nathan Hatfield

Edição: Sarah Sharp, David Ladyman

©2024 Gamelyn Games, LLC todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem autorização. Tiny Epic Cthulhu, Gamelyn Games, o logo da Gamelyn Games e o logo da TECt e Culto do Caos são marcas registradas da Gamelyn Games.

Galápagos

Gestão de Produto: Matheus Passeri

Tradução: Fabio Macedo

Revisão: Camila Loricchio e Catharine Affiune

Diagramação: Tati Hapanchuk

www.mundogalapagos.com.br
v1.0