Adoradores de Cthulhu

6 - 18 Jogadores 30 minutos de jogo acima de 16 anos

Adoradores de Cthulhu

Uma série de crimes violentos vêm assombrando a pacata cidade de Arkham. Noite após noite, cidadãos inocentes são vítimas de cruéis assassinatos ritualísticos executados por seguidores de um culto maligno. Os corpos estranhamente mutilados das vítimas são encontrados ao amanhecer pela população, que cada vez mais assustada e desesperada, passou a fazer justiça com suas próprias mãos.

Entretanto, saberão eles distinguir os pacatos cidadãos dos verdadeiros assassinos? Ou sua fúria cega irá ajudar a cumprir os sinistros objetivos do Culto Maligno?

Você conseguirá sobreviver ao terror dessas noites?

Adoradores de Cthulhu é um divertido jogo de dedução e argumentação, destinado a grupos de 6 a 18 participantes. Suas regras são simples e podem ser aprendidas rapidamente.

Um dos jogadores assume o papel do Guardião, controlando uma cidade onde alguns de seus habitantes são Adoradores de Cthulhu!

O objetivo dos cultistas é acabar com os cidadãos, um a um. Se obtiverem sucesso (e um punhado de estrelas estiver na posição certa), sua divindade maligna será despertada e controlará o mundo!

O objetivo dos cidadãos é localizar os cultistas infiltrados na cidade e impedi-los de cumprir seu objetivo maligno!

Esse era o tal culto, e os prisioneiros disseram que ele sempre existira e sempre existiria, oculto em ermos distantes e lugares sombrios ao redor do mundo até o dia em que o grande Cthulhu, de sua morada sombria debaixo das águas na imponente cidade de R'lyeh, se ergueria e teria novamente a Terra sob seu domínio. Algum dia ele atenderia ao chamado, quando as estrelas estivessem prontas, e o culto secreto estaria sempre esperando para libertá-lo."

O Chamado de Cthulhu - H.P. Lovecraft.

As Cartas

Os participantes são livres para escolher quais personagens farão parte do jogo. O Raccoon recomenda que nas primeiras partidas sejam utilizados somente os dois papéis básicos: Cultistas e Cidadãos. Depois que os jogadores estiverem familiarizados com as dinâmicas do jogo, passe a introduzir lentamente outros personagens , pois eles ajudarão a aumentar o clima de tensão e emoção do jogo.

Os Papéis



Cultista

A cada noite **executam secretamente** um sombrio ritual, assassinando **e mutilando** um inocente cidadão **de Arkham. Durante o dia**, agem como respeitáveis **cidadãos, tentando proteger suas** identidades **a todo custo.**



Cidadãos

Cidadãos **não possuem habilidades** ou poderes especiais **e contam somente com sua própria intuição** (ou mais **frequentemente com a mentalidade de turba**) para tomarem **suas decisões**.

Cada Cidadão **deve observar** atentamente o comportamento **dos seus conterrâneos** para tentar descobrir **quais deles são Cultistas** infiltrados - sempre tomando cuidado **para não levantar** falso testemunho e levar um inocente **ao linchamento** e à forca.

CIDADÃOS COM PAPÉIS ESPECIAIS



Andarilho

Uma vez por **jogo, pode deixar** a cidade no início da noite **e voltar apenas** na manhã seguinte, escapando **(pelo menos por hora)** do alcance dos malignos Cultistas.

Detetive Particular

O Detetive Particular pode **espionar a ação dos** Cultistas, abrindo secretamente **seus olhos** durante a noite. Se for flagrado, assume automática e silenciosamente o lugar da vítima **a ser sacrificada**.





Hipnotizador

A cada noite utiliza seus poderes mesmerizantes para hipnotizar um jogador, que misteriosamente será incapaz de falar (e portanto de votar) na manhã seguinte.

Médico Clandestino

Sejam pelas baixas condições sanitárias ou pelas controversas técnicas experimentais utilizadas, o índice de falha/sucesso do Medico Clandestino sempre será de um para um - ou seja - para cada paciente salvo, **um é** perdido (e não necessariamente nesta ordem).

O Médico Clandestino tem a habilidade de **uma vez por jogo** ressuscitar um jogador assassinado pelos Cultistas - mas para fazê-lo, **antes** deve tirar a vida de outro jogador.





Oficial de Polícia

O Oficial de Polícia revidará se for morto pelos Cultistas ou linchado pelos Cidadãos. Sua ação **final será efetuar** um último e vingativo disparo, que **eliminará** qualquer outro jogador a sua escolha.

Professor

Através de minuciosas pesquisas, **a cada noite** o Professor é capaz de deduzir **a verdadeira** identidade de um jogador. Ele deve ajudar **os demais** cidadãos a localizar os Cultistas - sempre tomando **cuidado** para não ser identificado por eles, **já que isso lhe traria** consequências um tanto quanto **desagradáveis...**



PAPEL ELETIVO

O Prefeito

O prefeito **é eleito por votação. Qualquer um dos** jogadores poderá assumir esta função, **em adição ao papel recebido no início do jogo.** Depois de empossado, ele tem direito ao Voto de Minerva **(a palavra final em** caso de empate) nas decisões de enforcamento. **Uma nova eleição é realizada caso o** Prefeito seja morto pelos cultistas ou linchado **por seus insatisfeitos correligionários.**

Preparação

- De acordo com o número de jogadores, utilize a seguinte divisão de cartas

Nº de Jogadores	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Cultistas	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	5
Cidadãos	5	6	6	7	8	9	9	10	11	12	12	13	13

Lembrete: Os personagens Oficial de Polícia, Detetive Particular, Andarilho, Hipnotizador, Médico Clandestino e Professor contam como Cidadãos e tem como objetivo descobrir e eliminar os Cultistas infiltrados na comunidade.

- Um dos jogadores assume o papel do Guardião. Essa pessoa conduzirá o jogo, controlará suas fases, conhecerá o papel dos demais jogadores e será o responsável pela desagradável tarefa de anunciar as mortes ocorridas a cada manhã.

- Após explicar as fases do jogo e as habilidades de cada papel, o Guardião separa o número apropriado de cartas, as embaralha e entrega uma para cada jogador. Cada jogador olha em segredo para sua carta e a posiciona (face para baixo) a sua frente.

As Fases do Jogo

Com todos os jogadores cintes do seu papel e da habilidade do seu personagem, o Guardião anuncia: **A noite chega e Arkhan dorme.** Todos os jogadores fecham seus olhos e o Guardião passa a anunciar as Fases do Jogo (ignorando as fases dos personagem que não estiverem presentes):

1 **O Guardião diz: O Andarilho acorda e decide se saíra ou não da cidade.**
O jogador que tiver recebido a carta Andarilho abre seus olhos e silenciosamente sinaliza para o Guardião se saíra ou não da cidade: Movimento de "sim" com a cabeça para sair, movimento de "não" com a cabeça para ficar. Caso decida sair, não poderá ser alvo dos cultistas naquela noite.

O Guardião diz: O Andarilho dorme.
O Andarilho deve então fechar seus olhos novamente.

2 **O Guardião diz: O Professor acorda e escolhe um cidadão para perscrutar.**
O jogador que tiver recebido a carta Professor abre seus olhos e aponta para um jogador a sua escolha. O Guardião silenciosamente mostra a carta do jogador escolhido pelo Professor.

O Guardião diz: O Professor dorme.
O Professor deve então fechar seus olhos novamente.

3 **O Guardião diz: Os Cultistas Acordam e escolhem sua próxima vítima.**
Os jogadores que tiverem recebido a carta Cultista abrem seus olhos, identificam uns aos outros e silenciosamente decidem quem será a próxima vítima.

Durante esta fase, se desejar (ou se for corajoso o suficiente), O Detetive Particular pode abrir seus olhos secretamente e espionar os Cultistas. Se for flagrado, é morto no lugar da vítima escolhida pelos Cultistas.

Ninguém será sacrificado se os cultistas não chegarem a um consenso sobre quem será a vítima da noite.

O Guardião diz: os Cultistas dormem.
Os Cultistas deve então fechar seus olhos novamente.

4 **O Guardião diz: O Médico Clandestino Acorda e escolhe um paciente.**
Durante esta fase, se desejar, O Médico Clandestino pode selecionar um dos jogadores para morrer, apontando para ele e sinalizando com o polegar para baixo.

Se o fizer, nas próximas noites o Guardião passará a mostrar ao Médico Clandestino o jogador vitimado pelos cultistas. Se desejar salvá-lo o Médico Clandestino deve sinalizar com o polegar para cima.

O Guardião diz: o Médico Clandestino dorme.
O Médico Clandestino deve então fechar seus olhos novamente.

5 **O Guardião diz: O Hipnotista Acorda e escolhe um cidadão para hipnotizar.**
O jogador que tiver recebido a carta Hipnotista abre seus olhos e aponta para um jogador a sua escolha. Ao amanhecer este jogador terá perdido sua capacidade de falar e não será capaz de participar da votação onde será escolhida a vítima do linchamento matinal.

O Guardião diz: O Hipnotista dorme.
O Hipnotista deve então fechar seus olhos novamente.

6 **O Guardião diz: Nasce um sol vermelho, sangue foi derramado essa noite. Todos acordam e abrem os seus olhos, menos os que foram mortos durante a noite.**
O Guardião deve então apontar para a vítima dos Cultistas e para o infeliz paciente vítima das experiências do Médico Clandestino (se houver).

Estes jogadores estão fora do jogo. Eles devem revelar seus personagens e não interagir de forma alguma com os outros jogadores.

Se um dos jogadores mortos tiver a carta Oficial de Polícia, ele pode reagir e escolher outro jogador para morrer imediatamente.

7 **Os Cidadãos de Arkhan discutem e nomeiam um culpado.**

Nesta fase os nobres cidadãos de Arkhan encontrarão um culpado pelo crime ocorrido durante a última noite.

Movimentações estranhas, pessoas se comportando de modo suspeito durante o dia, pessoas que sabem demais ou que simplesmente não se pronunciam durante as votações. Tudo isto pode indicar a verdadeira natureza de um jogador e resultar em sua condenação ou salvação.

Nota: Nesta fase os Cidadãos de Arkhan tentam desmascarar os Cultistas, os Cultistas tentam se passar por cidadãos comuns e o Detetive Particular e o Professor tentam, sem revelar suas identidades, ajudar os cidadãos.

Na tentativa de escapar do enforcamento, os jogadores podem argumentar da forma que quiserem, blefando, mentindo ou até mesmo falando a verdade para convencer os demais participantes.

8 **Arkhan anuncia sua sentença.**

Cada um dos participantes vota no jogador que ele quer eliminar (lembrando que o Prefeito decide em caso de empate).

O jogador que contabilizar o maior numera de votos é condenado a forca por adorar uma divindade profana e cometer assassinatos em seu nome.

9 **A noite chega e Arkhan dorme.**

Os jogadores sobreviventes fecham seus olhos, os jogadores eliminados permanecem em silencio sepulcral e o Guardião passa a anunciar novamente as Fases do Jogo, eliminando as que não forem mais necessárias (caso O Andarilho já tenha saído da cidade, o Médico Clandestino já tenha escolhido seus pacientes, Etc.)

TERMINANDO O JOGO

- **Os Cidadãos** vencem se eliminarem todos os **Cultistas.**
- Os **Cultistas vencem** se eliminarem todos os **Cidadãos.**

Perguntas?
Site: http://raccoon.com.br/
E-mail: sac@raccoon.com.br
Twitter: http://twitter.com/raccoonin
Facebook: http://www.facebook.com/raccoonin

Adoradores de Cthulhu é um produto desenvolvido pela **Rocky Raccoon**. Você pode baixar expansões, regras alternativas e outros jogos, gratuitamente pelo nosso site.

A **Rocky Raccoon** sempre estará aberta a sugestões, reclamações e análise de novos produtos desenvolvidos pelos nossos clientes. Utilize um de nossos canais descritos acima.

Créditos:
Desenvolvimento: Helio Greca
Diretor de Arte: Antonio Eder
Diagramação: Anamaria Bavaresco
Ilustrações: Sputnik Studio

Agradecimentos à minha esposa, aos pais, irmãos e amigos pelo incentivo na publicação do jogo; à Antonio Eder pela inestimável ajuda e aconselhamento com a arte do jogo, sem os quais ele não existiria e aos eternos "Legendary Elder Dragon" (André, Henrique, Ronaldo, Luiz, Tarik, Nelson, Marcelo e Nickel) pelos anos de jogatinas memoráveis.