Down into the Abyss

2 8 14 20

Among Cultists

GODOT GAMES

Inhoud

Speelmateriaal **3**

Voorwaarden om te Winnen per Aantal Spelers **3**

Voorbereiding **4**

Voorbereiding van het Speelveld 4

Speciale Kenmerken en Regelwijzigingen **5**

Bewegingsfase 5

Buitenste Bruggen, Boten, Onveilige Doorgang-stapel 5

Een Boot Gebruiken 5

Kades 5

Personage-actie: Een Gang Veilig Stellen, De Onveilige Doorgang-stapel Aanvullen 5

Gebeurtenis ‘Blikseminslag’ 6

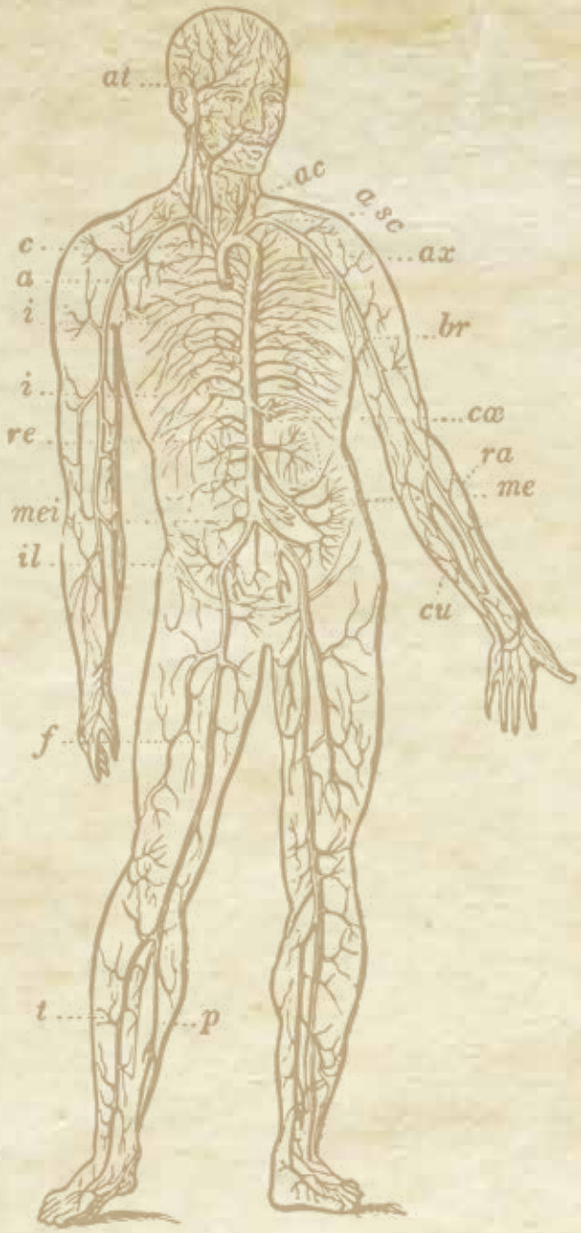
Visman 6

Kameractie 6

De Camera Gebruiken, Stroomuitval 6

De Stroomvoorziening Weer op Gang Brengen 6

Nieuwe Rollen **7**



Spelontwerp: Stefan Godot (met Andreas Godot & Marko Godot)
Art Direction / Grafisch Ontwerp / Productiemanagement: Karsten Schulmann
Illustraties: Jose David Lanza Cebrian, Karsten Schulmann
Illustratie Voorkant: Andreas Schroth
Eindredactie Spelregels: Michael Csorba (die spiele|texter)
Nederlandse Vertaling: Alexander Eckhardt en Linda van den Brink voor The Geeky Pen

Bezoek voor meer informatie www.among-cultists.com

Heel veel dank aan iedereen die ons prototype getest heeft, aan onze vrienden en aan de beste community die we ons ooit zouden kunnen wensen.

We dragen dit spel op aan onze dierbare kinderen
Alex, Amelie, Ben, Vanessa & Vincent.

2e Editie

© 2022 Godot Games. Alle rechten voorbehouden.

Uitbreiding Into the Abyss

In de donkere diepten van de oceaan wordt een voor ons nog onbekende levensvorm ontdekt. Het wezen is groter dan alles wat er ooit op aarde heeft bestaan… en het lijkt te slapen. Omdat de ontdekking echter te ver weg heeft plaatsgevonden, kunnen we niet zonder complicaties verder onderzoek doen. Daarom is er snel een enorme, topgeheime onderzoeksbasis gebouwd op de naburige eilanden. Maar zodra de basis voltooid was, verspreidde een inktzwarte schaduw zich over de eilanden… en toen begon de verschrikking.

Speelmateriaal

6 dubbelzijdige Kaartdelen voor 3 mogelijke varianten van de Kaart

2 Stroomuitvalfiches

5 Tentakelfiches

2 Bootfiches

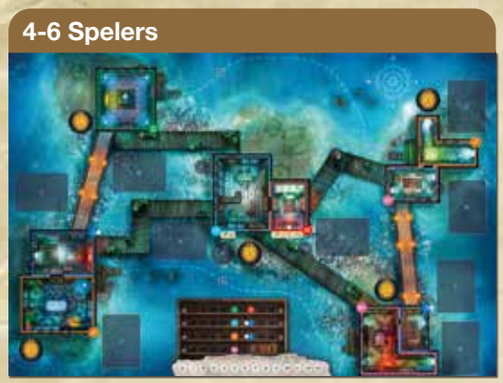
4 Tentakelblokkades

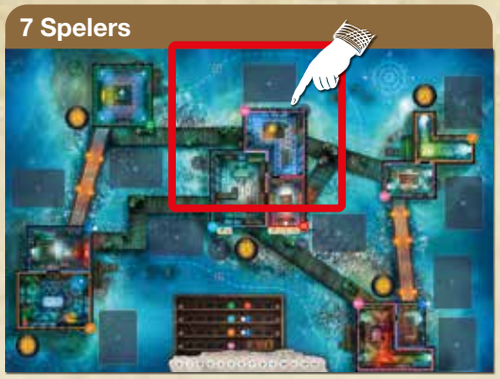
6 nieuwe Rolfiches

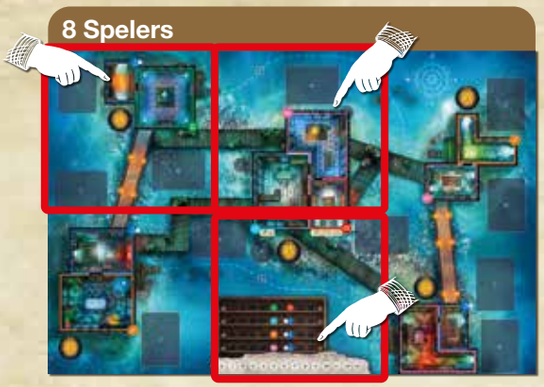
Voorwaarden om te Winnen per Aantal Spelers

	4/5 Spelers (1 Cultist)	**6 Spelers** (1 Cultist)	**7 Spelers** (2 Cultisten)	**8 Spelers** (2 Cultisten)
Voorwaarde om te Winnen: Onderzoekers	10 Overwinningspunten	11 Overwinningspunten	11 Overwinningspunten	12 Overwinningspunten
Voorwaarde om te Winnen: Cultisten	Min. 3 dode Onderzoekers	Min. 4 dode Onderzoekers	Min. 4 dode Onderzoekers	Min. 5 dode Onderzoekers

Voorbereiding







Voorbereiding van het Speelveld

Bereid het speelveld en het speelmateriaal voor de Onderzoekers en de Cultisten voor zoals bij het basisspel, met de volgende aanpassingen:

1. Leg Boten 1 en 2 naast de Kades van de eilanden met de oranje Kamers.
2. Beide Stroomuitvalfiches komen ook op de eilanden met de oranje Kamers. Het Stroomvoorzieningsfiche uit het basisspel is niet nodig.
3. Verdeel in beurtvolgorde de Personages gelijkmatig over de Houten Bruggen: Personages 1 en 5 op Houten Brug Noord (1), Personages 2 en 6 op Oost (2), Personages 3 en 7 op Zuid (4) en Personages 4 en 8 op West (3).
4. Schud de 5 Tentakelfiches en leg ze in een gedekte stapel naast de Kaart.
5. Leg de 4 Tentakelblokkades ernaast.

Speciale Kenmerken en Regelwijzigingen

Bewegingsfase

Buitenste Bruggen, Boten, Onveilige Doorgang-stapel

Een boot nemen of over een van de buitenste bruggen lopen is niet zonder gevaar. Het kwaad dat in de diepten sluimert hoort de bewegingen van de roeispanen en het gekraak van de brug… en soms grijpt het opeens een voorbijganger!

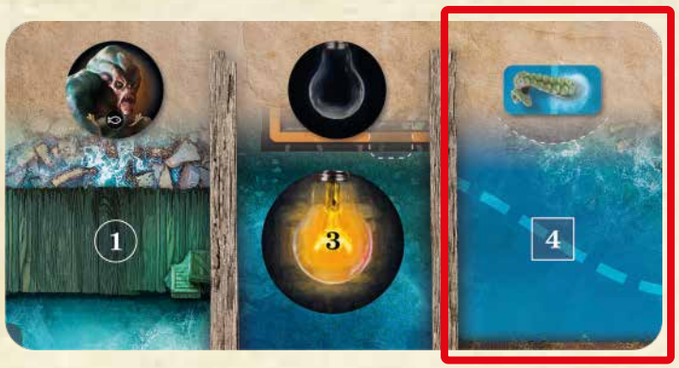
Als je een **Buitenste Brug betreedt** of een **Boot** gebruikt, draai je 1 kaart van de Onveilige Doorgang-stapel om en handel je die af.

Succes: er gebeurt niks.

Mislukt: draai 1 Tentakelfiche om en handel die af.

Sabotaggio: draai 2 Tentakelfiches om en handel beide af.

Tentakelfiches geven aan welke Bootroute of Buitenste Brug deze ronde niet toegankelijk is. Plaats **Tentakelblokkades** op de bijbehorende Locaties op de Kaart. Schud daarna de Tentakelfiches weer in de stapel. Na elke Ronde worden de Tentakelblokkades van de Kaart verwijderd.



Tentakelblokkades **blokkeren Bootroutes onmiddellijk**. Als Personages zich in Boten bevinden en nog niet zijn afgevaren omdat ze dat pas aan het einde van de Bewegingsfase wilden doen (om bijvoorbeeld een Ontmoeting met een ander Personage te vermijden), en er voor die tijd een Tentakelblokkade wordt geplaatst, vaart de Boot niet af. De Boot blijft die ronde aan de Kade liggen.

Een Boot Gebruiken

In een Boot stappen kost altijd **1 Bewegingspunt**. Uitstappen gebeurt automatisch nadat je de Boot hebt gebruikt en kost niets.

Een Boot telt als zijn eigen Locatie waar zich maximaal 2 Personages tegelijk kunnen bevinden. De Boot gaat automatisch varen **na** de Bewegingsfase als er minimaal 1 Personage aan boord is. De Boot mag echter ook actief gebruikt worden **tijdens** de Bewegingsfase. Deze activatie kost niets. Uitstappen gebeurt automatisch nadat je de Boot hebt gebruikt en kost niets.

In tegenstelling tot Liften (zie uitbreiding Mountains of Chaos) kun je Boten niet 'oproepen'. Als er geen Boot aan de Kade ligt, is de Bootroute vanaf deze kant niet bruikbaar.

Kades

Je kunt een Kade alleen betreden **als er een Boot klaarligt**. Daarom telt de Kade als onderdeel van de Boot.

De Kades op de eilanden met de oranje Kamers zijn verbonden met beide Kamers. Personages mogen kiezen of ze de oranje, de donkerblauwe of de paarse Kamer in willen gaan nadat ze uit de Boot zijn gestapt.

Personage-actie: Een Gang Veilig Stellen, De Onveilige Doorgang-stapel Aanvullen

Vereiste: je bevindt je aan het einde van je Bewegingsfase op een Houten Brug, op een Buitenste Brug of in een Boot.

Stop 1 'Succes'-, 1 'Mislukt'- of 1 'Sabotage'-kaart gedekt in de Onveilige Doorgang-stapel en schud die.

Gebeurtenis ‘Blikseminslag’

Als de Gebeurtenis ‘Blikseminslag’ plaatsvindt, draai dan **2 willekeurige Tentakelfiches** om. Deze geven aan op welke Locaties je de 2 Stroomuitvalfiches nu moet leggen. Als de stroom uitgevallen is op het middelste eiland, werkt de Camera in de rode Kamer (Beveiligingskamer) niet. Schud daarna de Tentakelfiches weer in de stapel.

Visman

Draai **1 Tentakelfiche** om zodra de Visman verschijnt. De Visman verschijnt altijd op 1 van de Houten Bruggen. Als het Tentakelfiche ‘Noord+Zuid’ wordt omgedraaid, kiest het actieve Personage naar welke brug de Visman gaat. Schud het Tentakelfiche daarna weer in de stapel.

Kameractie

De Camera Gebruiken, Stroomuitval

Er is altijd stroomuitval op 2 eilanden. Met de actie ‘De Camera Gebruiken’ kun je geen Kamers of Statussen van Personages bekijken die zich op eilanden zonder stroom bevinden. De Bruggen tussen de eilanden hebben nooit last van de stroomuitval.

De Stroomvoorziening Weer op Gang Brengen

Vereiste: je staat in de rode Kamer (Beveiligingskamer).

Het stroomnetwerk is in jouw handen. Jij bepaalt op welke 2 eilanden de stroomuitval zal plaatsvinden en legt de Stroomuitvalfiches daar neer.

Nieuwe Rollen

Je kunt op elke Kaart met deze nieuwe Rollen spelen. Gebruik hiervoor de aanbevelingen voor de Moeilijkheidsgraad en Loyaliteit uit het basisspel, p. 20.

Om met de nieuwe Rollen te spelen, moet je tijdens de voorbereiding de standaard Onderzoekersrolfiches vervangen door andere Rolfiches naar keuze.

	Naam	Ondersteunt	Loyaliteit	Speciale Eigenschap	Aanbevolen Aantal Spelers
	Verklikker (2x)	Onderzoekers	+3	**Let op: als je met de Verklikker speelt, kun je de Ziener niet gebruiken.** **Aanbeveling: gebruik maar 1 willekeurige Verklikker en nooit allebei tegelijk.** Tijdens de **Nachtfase** aan het begin van het spel leren de Cultisten wie de Verklikker is. De Cultisten openen hun ogen, leren hun teamgenoten kennen en zien of er iemand al vanaf het begin dood is. De Verklikker steekt zijn of haar duim op. De Verklikker steekt daarna zijn of haar duim omlaag. Alle Spelers steken hun duim omlaag, sluiten hun ogen, bedekken hun stapels en openen hun ogen. Aan het **einde van Ronde 8** onthul je je rol. Daarna wordt je Polsslagkaartenstapel geschud en onthuld. Als je nog leeft, leer je nu wie Cultist 1 of 2 is in **een extra Nachtfase**. Alle Spelers sluiten de ogen en steken hun vuisten uit. De Verklikker opent zijn of haar ogen. De Verklikker zegt hardop het getal dat op het Verklikkerfiche staat (1 of 2) en de Cultist met dat getal steekt zijn of haar duim op. De Cultist en alle andere Spelers steken hun duim omlaag. De Verklikker sluit zijn of haar ogen, alle Spelers openen hun ogen. **Aanbeveling: het is misschien wel slim om je informatie met het Team te delen.**	7-8
	Brave Ziel		+2	Zodra je Personage een Spook wordt, onthul je je Rol. Op jouw Locatie kunnen door jouw aanwezigheid geen Ontmoetingen plaatsvinden.	
	Klopgeest	Cultisten	+3	**Let op: als je met de Klopgeest speelt, kun je de Pyromaan niet gebruiken.** Voorbereiding: vervang 2 'Succes'-kaarten van een Onderzoekersstapel door 1 'Sabotage'- en 1 'Mislukt'-kaart. Leg bij stap 2 van de voorbereiding op deze stapel het Klopgeestfiche. Je begint als Onderzoeker met een aangepaste stapel. Zodra je een Spook wordt, verander je van Team. Vanaf dat moment ben je een Cultist. Voor de Voorwaarden om te Winnen op het einde tel je niet als Cultist omdat je het spel niet als Cultist begon.	
	Slaper		+3	Je begint als Onderzoeker. Zodra een Personage voor het eerst een 'Sabotage'-kaart onthult, moet je je Rol onthullen en je handkaarten ruilen met die van het actieve Personage. Als je daarbij de handkaarten van een Cultist ontvangt, word je een Cultist. Nu moeten Onderzoekers 3 Cultisten in plaats van 2 uitschakelen om het spel te winnen! Het andere Personage behoudt zijn of haar Rol, trekt 5 kaarten van de Trekstapel en voegt die aan zijn of haar hand toe.	
	Gele Verrader	Team Geel	+4 (voor beide Teams)	Je telt als een apart Team dat niet aangesloten is bij een van de andere 2. Aangezien je geen Onderzoeker bent, mag je je Route negeren zolang je in Team Geel zit. Je **wint meteen het spel** als je bij een Stemming de meerderheid van de stemmen krijgt en zo een Spook wordt. Als je **dood aangetroffen wordt**, verandert je Loyaliteit naar 'Onderzoekers' en kun je nog altijd proberen om samen met hen het spel te winnen.	

Índice

Componentes **9**

Condições de Vitória de acordo com o Número de Jogadores ... **9**

Preparação **10**

Preparação da Área de Jogo 10

Aspetos Especiais e Modificações às Regras **11**

Fase de Movimento 11

Pontes Exteriores, Barcos e maço de Passagem Insegura .. 11

Usa um Barco 11

Cais 11

Ação de Personagem: Protege um Corredor, Preenche o maço de Passagem Insegura 11

Evento “Queda de Raio“ 12

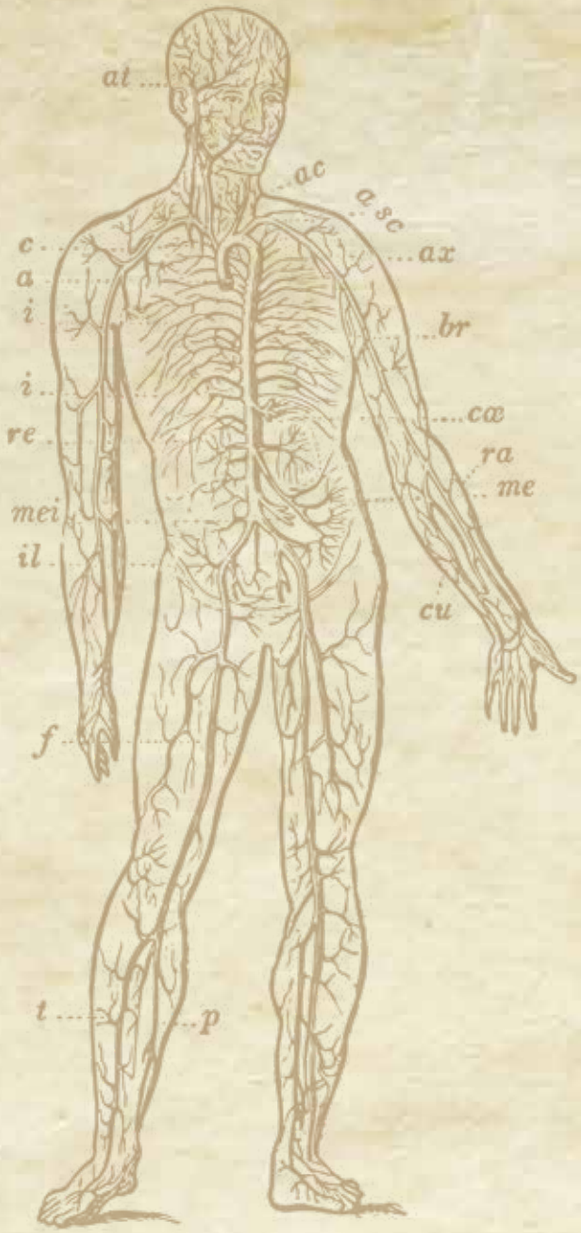
Homem-Peixe 12

Ação de Sala 12

Usa a Câmara, Apagão 12

Repor a Energia 12

Novos Papéis **13**



Autor do Jogo: Stefan Godot (com Andreas Godot e Marko Godot)
Direcção de Arte / Design Gráfico / Gestão de Produção: Karsten Schulmann
Ilustração: Jose David Lanza Cebrian, Karsten Schulmann
Ilustração da Capa: Andreas Schroth
Edição das Regras: Michael Csorba (die spiele|texter)
Tradução portuguesa: Miguel Conceição e Ricardo Spinelli para The Geeky Pen

Para mais informações visite www.among-cultists.com

Um grande obrigado a todos os nossos jogadores de protótipos, aos nossos amigos e à melhor comunidade que alguma vez poderíamos imaginar.

Dedicamos este jogo aos nossos queridos filhos
Alex, Amelie, Ben, Vanessa e Vincent.

2ª Edição

© 2022 Godot Games. Reservados todos os direitos

Expansão Mergulho no Abismo

Foi encontrada uma forma de vida, nas profundezas do oceano, até então desconhecida. A criatura é maior do que tudo que alguma vez existiu na Terra... e parece estar adormecida. No entanto, e uma vez que está demasiado longe de nós para que a possamos aprofundar sem quaisquer complicações, foi rapidamente construída, nas ilhas vizinhas, uma enorme instalação de pesquisa ultra-secreta. Mas, assim que a instalação ficou concluída, uma sombra de denso negrume espalhou-se entre as ilhas... e o horror seguiu o seu curso.

Componentes

6 partes de Mapa de dupla face, para 3 variantes de Mapa

2 fichas Apagão

5 fichas Tentáculo

2 fichas Barco

4 fichas bloqueio de Tentáculo

6 novos marcadores de Personagem

Condições de Vitória de acordo com o Número de Jogadores

	4 e 5 Jogadores (1 Seguidor)	**6 Jogadores** (1 Seguidor)	**7 Jogadores** (2 Seguidores)	**8 Jogadores** (2 Seguidores)
Condição de Vitória: Investigadores	10 Pontos de Vitória	11 Pontos de Vitória	11 Pontos de Vitória	12 Pontos de Vitória
Condição de Vitória: Seguidores	Min. 3 Investigadores mortos	Min. 4 Investigadores mortos	Min. 4 Investigadores mortos	Min. 5 Investigadores mortos

Preparação

Preparação da Área de Jogo

Prepara a área de jogo e os componentes para Investigadores e Seguidores da forma habitual, com as seguintes modificações:

1. Coloca os Barcos 1 e 2 junto aos Cais das ilhas com Salas laranja.
2. As duas fichas Apagão são também colocadas nas ilhas com Salas laranja. A ficha Eletricidade do jogo base não é utilizada.
3. Distribui as Personagens uniformemente pelas Pontes de Madeira, de acordo com a ordem de turno: Personagens 1 e 5 na Ponte de Madeira Norte, Personagens 2 e 6 na Este, Personagens 3 e 7 na Sul, Personagens 4 e 8 na Oeste.
4. Embaralha e coloca as 5 fichas Tentáculo, face para baixo, numa pilha junto ao Mapa.
5. Coloca os 4 Bloqueios de Tentáculo junto a ela.

Aspetos Especiais e Modificações às Regras

Fase de Movimento

Pontes Exteriores, Barcos e maço de Passagem Insegura

Não é sem risco que se pega um barco ou passeia numa das pontes exteriores: o mal adormecido nas profundezas escuta o movimento dos remos e o ranger das pontes dos cais – e, por vezes, capturará abruptamente os passantes!

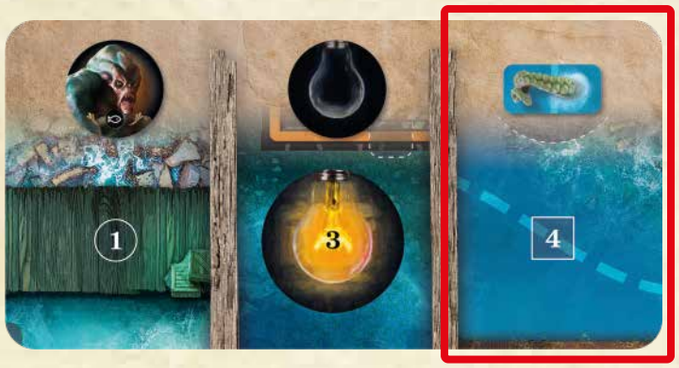
Sempre que **entras numa Ponte Exterior** ou **usas um Barco** (não ao entrar no barco), revela e resolve 1 carta do maço de Passagem Insegura:

Sucesso: nada acontece.

Fracasso: revela e resolve 1 ficha Tentáculo.

Sabotagem: revela e resolve 2 fichas Tentáculo.

As **fichas Tentáculo** indicam que percurso de Barco ou que Ponte Exterior se encontra fechada para esta Ronda. Assinala-o no Mapa com **Bloqueios de Tentáculo**. Depois, devolve e embaralha as fichas de Tentáculo na pilha. Após cada ronda, os Bloqueios de Tentáculo são removidos do Mapa.



Os Bloqueios de Tentáculo **bloqueiam imediatamente os percursos de Barco**. Se há Personagens em Barcos que ainda não partiram, porque só o pretendiam fazer no final da Fase de Movimento (por exemplo, para evitar um Encontro com outra Personagem), e foi entretanto colocado um Bloqueio de Tentáculo, o Barco não pode partir e permanece no Cais durante essa Ronda.

Usa um Barco

Entrar custa sempre **1 Ponto de Movimento**; sair é grátis e acontece automaticamente após o Barco ser usado.

Um Barco conta como um Local próprio e não pode conter mais de 2 Personagens em simultâneo. Parte automaticamente **depois** da Fase de Movimento, desde que tenha pelo menos 1 Personagem a bordo. No entanto, o Barco pode também ser usado ativamente **durante** a Fase de Movimento. Esta ativação é grátis. Desembarcar é também grátis e acontece automaticamente após o Barco ser usado.

Ao contrário dos Elevadores (vê expansão Montanhas do Caos), os Barcos não podem ser "chamados": se não há um Barco no Cais, esse percurso de Barco não pode ser usado a partir desse mesmo lado.

Cais

Só é possível entrar num Cais se **está presente um Barco pronto**; assim, conta como pertencente ao Barco.

Os Cais nas ilhas com Salas laranja estão ligados a ambas as Salas. As Personagens podem escolher se, após desembarcar, querem entrar na Sala laranja, azul-escura ou roxa.

Ação de Personagem: Protege um Corredor, Preenche o maço de Passagem Insegura

Requisito: terminar a tua Fase de Movimento numa Ponte de Madeira, Ponte Exterior ou Barco.

Coloca 1 carta Sucesso, 1 Fracasso ou 1 Sabotagem, face para baixo, no maço de Passagem Insegura.

Evento “Queda de Raio“

Quando ocorre um Evento Queda de Raio, revela **2 fichas Tentáculo ao acaso**. Estas indicam onde colocar de seguida as 2 fichas Apagão. Se a energia falhou na ilha central, a Câmara na Sala vermelha (Sala de Segurança) não funciona. Depois, devolve e embaralha novamente as fichas Tentáculo na sua pilha.

Homem-Peixe

Assim que o Homem-Peixe aparece, revela **1 ficha Tentáculo**. O Homem-Peixe surge sempre numa das Pontes de Madeira. Se a ficha revelada é o Tentáculo Norte+Sul, a Personagem ativa escolhe qual delas é afetada. Depois, devolve e embaralha novamente as fichas Tentáculo na pilha.

Ação de Sala

Usa a Câmara, Apagão

Há sempre um apagão em 2 ilhas. A ação Usa a Câmara não pode verificar Salas ou Estados de Personagens em ilhas sem energia. As Pontes entre as ilhas **nunca** são afetadas pelos apagões.

Repor a Energia

Requisito: encontras-te na Sala vermelha (Sala de Segurança).

O controlo sobre a rede elétrica está nas tuas mãos: determina as ilhas onde o apagão vai ocorrer e distribui as fichas Apagão de forma correspondente.

Novos Papéis

Podes jogar com os novos Papéis em qualquer Mapa. Para isso, vê as recomendações de Dificuldade e Lealdade do jogo base, pág. 20.

Para jogar com os novos Papéis, substitui os marcadores de Papel de Investigador com os marcadores à tua escolha, durante a Preparação.

Nome	Apoio	Lealdade	Caraterística Especial	Número de Jogadores Recomendado
Bufo (2x)	Investigadores	+3	**Importante: o Vidente não está em jogo se o Bufo estiver.** **Recomendação: usa apenas um Bufo ao acaso, nunca ambos.** Durante a **Fase Noturna** no início da partida, os Seguidores ficam a saber quem é o Bufo: os Seguidores abrem os olhos, ficando a conhecer os seus parceiros e quem se encontra já morto no início, caso haja alguém. O Bufo volta o polegar para cima, e depois para baixo, revelando-se. Todos fecham os olhos, cobrem os maços e só depois abrem os olhos. No **final da Ronda 8** revelas o teu Papel. Depois, o teu maço Pulso é embaralhado e revelado. Se ainda estás vivo, ficarás a saber quem é o Seguidor 1 / 2, numa **nova Fase Noturna**: tendo todos os olhos fechados, estendem as mãos. O Bufo abre os olhos e diz o número impresso na sua ficha (1 ou 2). O Seguidor correspondente levanta o seu polegar, e depois baixa-o. Fecham os olhos e depois todos abrem-nos. **Recomendação: pode ser boa ideia partilhar informação com a tua Equipa.**	7-8
Alma Caridosa		+2	Assim que a tua Personagem se torna Fantasma, revela o teu Papel. A tua presença evita Encontros no teu Local.	
Poltergeist	Seguidores	+3	**Importante: Remove o Incendiário do jogo, se usas o Poltergeist.** Preparação: substitui 2 cartas Sucesso de um maço de um Investigador por 1 carta Sabotagem e 1 Fracasso. Começas como Investigador com um maço adaptado. Assim que te tornas Fantasma, mudas de lado, passando a partir daí a ser Seguidor. Não contas como Seguidor eliminado para a Condição de Vitória no final, uma vez que não começaste como Seguidor.	
Dormente		+3	Começas como Investigador. Assim que uma Personagem revela, pela primeira vez, uma carta Sabotagem, tens de revelar o teu Papel e trocar a mão de cartas com a Personagem ativa. Se durante o processo recebes a mão de cartas de um Seguidor, passas a ser um Seguidor. Agora, para vencer a partida, os Investigadores têm de eliminar por votação 3 Seguidores em vez de 2! A outra Personagem mantém o Papel que já tinha, compra 5 cartas da pilha de Compra e adiciona-as à sua mão.	
Traidor Amarelo	Equipa Amarela	+4 (para ambos os lados)	Contas como uma Equipa distinta com a sua própria afiliação. Uma vez que não és um Investigador podes ignorar o teu Percurso enquanto permaneceres na Equipa Amarela. **Vences imediatamente** se obtiveres a maioria numa Votação, tornando-te em Fantasma. Se fores **descoberto morto**, a tua Lealdade muda para o lado dos Investigadores e podes ainda tentar vencer o jogo com eles.	

Περιεχόμενα

Περιεχόμενα παιχνιδιού **15**

Προϋποθέσεις Νίκης ανάλογα με τον αριθμό παικτών **15**

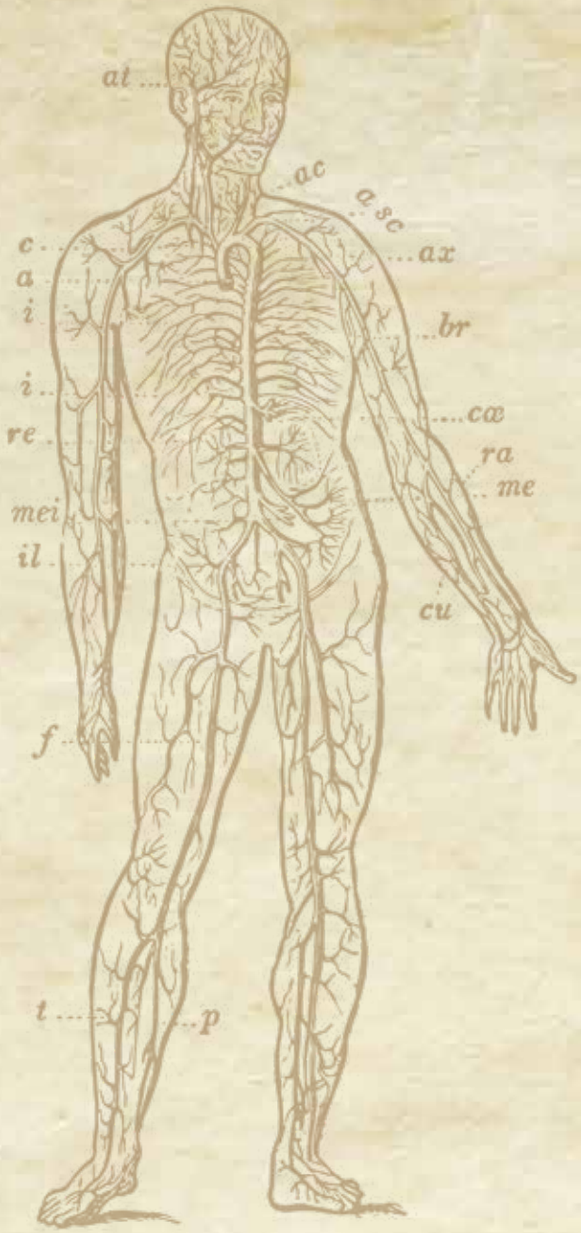
Προετοιμασία **16**

- Προετοιμασία του χώρου παιχνιδιού 16

Ειδικά χαρακτηριστικά και Αλλαγές στους κανόνες **17**

- Φάση Κίνησης 17
  - Εξωτερικές Γέφυρες, Βάρκες, τράπουλα επικίνδυνου Περάσματος 17
  - Χρησιμοποίησε μια Βάρκα 17
  - Προβλήτες 17
- Ενέργεια Χαρακτήρα: Κάνε έναν Διάδρομο ασφαλή, Γέμισε την τράπουλα Επικίνδυνου Περάσματος 17
- Συμβάν «Χτύπημα Κεραυνού» 18
- Ψαράνθρωπος 18
- Ενέργεια Αίθουσας 18
  - Χρησιμοποίησε την Κάμερα, Διακοπή Ρεύματος 18
  - Αποκατάστησε την Τροφοδοσία Ρεύματος 18

Νέοι ρόλοι **19**



Σχεδιασμός παιχνιδιού: Stefan Godot (με τον Andreas Godot και τον Marko Godot)
Καλλιτεχνική Διεύθυνση / Γραφιστική Σχεδίαση / Διαχείριση Παραγωγής: Karsten Schulmann
Εικονογράφηση: Jose David Lanza Cebrian, Karsten Schulmann
Εικαστικά: Andreas Schroth
Επιμέλεια βιβλίου κανόνων: Michael Csorba (die spiele|texter)
Μετάφραση στα Ελληνικά: Ράνια Αϊβατζίδου και Χρήστος Βλάχος για The Geeky Pen

Για περισσότερες πληροφορίες επισκεφθείτε την ιστοσελίδα www.among-cultists.com

Ένα μεγάλο ευχαριστώ σε όλους τους δοκιμαστές των πρωτοτύπων μας, τους φίλους μας και την καλύτερη κοινότητα που θα μπορούσαμε ποτέ να φανταστούμε.

Αφιερώνουμε αυτό το παιχνίδι στα αγαπημένα μας παιδιά
Alex, Amelie, Ben, Vanessa & Vincent.

2η έκδοση

© 2022 Godot Games. Με την επιφύλαξη παντός δικαιώματος.

Επέκταση Into the Abyss (Στα Βάθη της Αβύσσου)

Στα βάθη του ωκεανού ανακαλύφτηκε μια μορφή ζωής άγνωστη σε εμάς. Το πλάσμα αυτό είναι πιο μεγάλο από οτιδήποτε πέρασε ποτέ από τη Γη... και φαίνεται να βρίσκεται σε λήθαργο. Όμως, καθώς η ανακάλυψη ήταν πολύ μακριά για να την εξερευνήσουμε σε βάθος χωρίς περιπλοκές, χτίστηκε γρήγορα ένα τεράστιο και άκρως απόρρητο ερευνητικό κέντρο στα γειτονικά νησιά. Αλλά μόλις ολοκληρώθηκε το κέντρο, μια ερεβώδης σκιά απλώθηκε γύρω από τα νησιά... και επικράτησε ο τρόμος.

Περιεχόμενα παιχνιδιού

6 τμήματα Χάρτη διπλής όψης για 3 εκδοχές Χάρτη

2 μάρκες Διακοπής Ρεύματος

5 μάρκες Πλοκαμιών

2 μάρκες Βαρκών

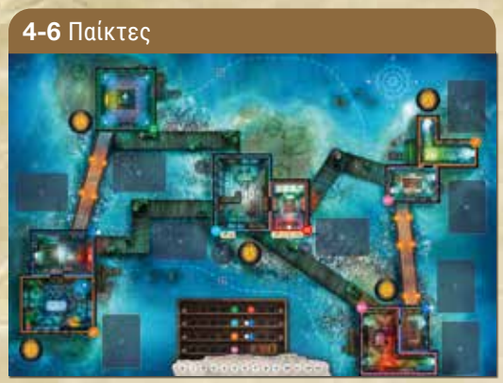
4 εμπόδια Πλοκαμιών

6 νέοι δείκτες Ρόλων

Προϋποθέσεις Νίκης ανάλογα με τον αριθμό παικτών

	4 και 5 Παίκτες (1 Σεκταριστής)	6 Παίκτες (1 Σεκταριστής)	7 Παίκτες (2 Σεκταριστές)	8 Παίκτες (2 Σεκταριστές)
Προϋπόθεση Νίκης: Ερευνητές	10 Πόντοι Νίκης	11 Πόντοι Νίκης	11 Πόντοι Νίκης	12 Πόντοι Νίκης
Προϋπόθεση Νίκης: Σεκταριστές	3 νεκροί Ερευνητές κατ' ελάχιστον	4 νεκροί Ερευνητές κατ' ελάχιστον	4 νεκροί Ερευνητές κατ' ελάχιστον	5 νεκροί Ερευνητές κατ' ελάχιστον

Προετοιμασία



Προετοιμασία του χώρου παιχνιδιού

Προετοιμάστε τον χώρο παιχνιδιού και τα περιεχόμενα για τους Ερευνητές και τους Σεκταριστές όπως συνήθως, με τις ακόλουθες προσαρμογές:

1. Βάλτε τη Βάρκα 1 και 2 δίπλα στις Προβλήτες των νησιών με πορτοκαλί Αίθουσες.
2. Και οι δύο μάρκες Διακοπής Ρεύματος τοποθετούνται επίσης στα νησιά με τις πορτοκαλί Αίθουσες. Η μάρκα Ηλεκτρισμού από το βασικό παιχνίδι δεν χρειάζεται.
3. Κατανείμετε ομοιόμορφα τους Χαρακτήρες στις Ξύλινες Γέφυρες με τη σειρά παιξίματος: Τους Χαρακτήρες 1 και 5 στην Ξύλινη Γέφυρα στα Βόρεια, τους Χαρακτήρες 2 και 6 στα Ανατολικά, τους Χαρακτήρες 3 και 7 στα Νότια, τους Χαρακτήρες 4 και 8 στα Δυτικά.
4. Τοποθετήστε τις 5 μάρκες Πλοκαμιών κλειστές σε μια ανακατεμένη στοίβα δίπλα στον Χάρτη.
5. Βάλτε τα 4 εμπόδια Πλοκαμιών δίπλα στη στοίβα.

Ειδικά χαρακτηριστικά και Αλλαγές στους κανόνες

Φάση Κίνησης

Εξωτερικές Γέφυρες, Βάρκες, τράπουλα επικίνδυνου Περάσματος

Η χρήση μιας βάρκας ή το περπάτημα στις εξωτερικές γέφυρες δεν είναι ακίνδυνα. Το κακό που κοιμάται στα βάθη ακούει τις κινήσεις των κουπιών και το τρίξιμο των σανιδιών και μερικές φορές αρπάζει μονομιάς τους περαστικούς!

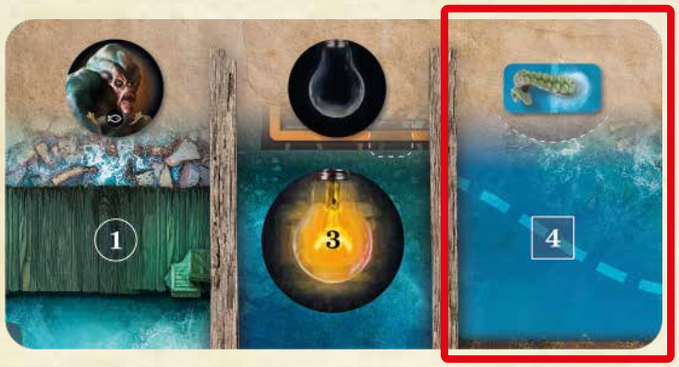
Κάθε φορά που **ανεβαίνεις σε μια Εξωτερική Γέφυρα** ή **χρησιμοποιείς μια Βάρκα** (όχι ενώ επιβιβάζεσαι ακόμα), αποκάλυψε 1 κάρτα από την τράπουλα Επικίνδυνου Περάσματος και εκτέλεσέ τη:

Επιτυχία: Δεν συμβαίνει τίποτα.

Αποτυχία: Αποκάλυψε 1 μάρκα Πλοκαμιών και εκτέλεσέ τη.

Σαμποτάζ: Αποκάλυψε 2 μάρκες Πλοκαμιών και εκτέλεσε και τις δύο

Οι **μάρκες Πλοκαμιών** δείχνουν ποια διαδρομή Βάρκας ή Εξωτερική Γέφυρα είναι κλειστή για αυτόν τον γύρο. Βάλε τα αντίστοιχα **εμπόδια Πλοκαμιών** στον Χάρτη. Μετά από αυτό, βάλε τις μάρκες Πλοκαμιών πίσω στη στοίβα τους και ανακάτεψε. Μετά από κάθε γύρο, τα εμπόδια Πλοκαμιών αφαιρούνται από τον Χάρτη.



Τα εμπόδια Πλοκαμιών **μπλοκάρουν τις διαδρομές των Βαρκών αμέσως**. Αν οι Χαρακτήρες βρίσκονται σε Βάρκες που δεν έχουν ακόμα ξεκινήσει επειδή σκόπευαν να το κάνουν μόνο στο τέλος της Φάσης Κίνησης (π.χ., για να αποφύγουν μια Συνάντηση με έναν άλλον Χαρακτήρα) και εν τω μεταξύ τοποθετηθεί ένα εμπόδιο Πλοκαμιών, η Βάρκα δεν ξεκινά και παραμένει στην Προβλήτα της σε εκείνο τον γύρο.

Χρησιμοποίησε μια Βάρκα

Η επιβίβαση στη Βάρκα κοστίζει πάντα **1 πόντο Κίνησης**, ενώ η αποβίβαση είναι αυτόματη μετά τη χρήση της και δωρεάν.

Η Βάρκα μετρά ως ξεχωριστή Τοποθεσία και μπορούν να μπουν σε αυτή έως και 2 Χαρακτήρες τη φορά. Σαλπάρει αυτόματα **μετά** τη Φάση Κίνησης, εφόσον έχει επιβιβαστεί τουλάχιστον 1 Χαρακτήρας. Ωστόσο, η Βάρκα μπορεί να χρησιμοποιηθεί ενεργά **κατά τη διάρκεια** της Φάσης Κίνησης. Αυτή η ενέργεια δεν κοστίζει τίποτα. Η αποβίβαση από τη Βάρκα συμβαίνει αυτόματα μετά τη χρήση της και είναι επίσης δωρεάν.

Σε αντίθεση με τους Ανελκυστήρες (βλ. επέκταση Τα Βουνά του Χάους), δεν μπορεί κάποιος να «καλέσει» μια Βάρκα. Αν δεν υπάρχει καμία Βάρκα στην Προβλήτα, η διαδρομή της Βάρκας δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί από αυτή τη μεριά.

Προβλήτες

Μια Προβλήτα είναι προσβάσιμη μόνο αν **υπάρχει ήδη μια Βάρκα εκεί,** επομένως θεωρείται ότι ανήκει στη Βάρκα.

Οι Προβλήτες στα νησιά με πορτοκαλί Αίθουσες είναι συνδεδεμένες και με τις δύο Αίθουσες. Οι Χαρακτήρες μπορούν ελεύθερα να επιλέξουν αν θέλουν να μπουν στην πορτοκαλί, την μπλε ή τη μοβ Αίθουσα αφού επιβιβαστούν στη Βάρκα.

Ενέργεια Χαρακτήρα: Κάνε έναν Διάδρομο ασφαλή, Γέμισε την τράπουλα Επικίνδυνου Περάσματος

Προαπαιτούμενο: Τελειώνεις τη Φάση Κίνησής σου σε μια Ξύλινη Γέφυρα, σε μια Εξωτερική Γέφυρα ή σε μια Βάρκα.

Βάλε κλειστή 1 κάρτα Επιτυχίας, Αποτυχίας ή Σαμποτάζ στην τράπουλα Επικίνδυνου Περάσματος και ανακάτεψε.

Συμβάν «Χτύπημα Κεραυνού»

Αν προκύψει το συμβάν Χτύπημα Κεραυνού, αποκάλυψε **2 τυχαίες μάρκες Πλοκαμιών.** Αυτές δείχνουν πού να τοποθετήσεις τις 2 μάρκες Διακοπής Ρεύματος κατόπιν. Αν κοπεί το ρεύμα στο μεσαίο νησί, η Κάμερα στην κόκκινη Αίθουσα (Αίθουσα Ασφαλείας) δεν λειτουργεί. Μετά από αυτό, βάλε τις μάρκες Πλοκαμιών πίσω στη στοίβα τους και ανακάτεψε.

Ψαράνθρωπος

Μόλις εμφανιστεί ο Ψαράνθρωπος, αποκάλυψε **1 μάρκα Πλοκαμιών**. Ο Ψαράνθρωπος εμφανίζεται πάντα σε μια από τις Ξύλινες Γέφυρες. Αν αποκαλυφτεί η μάρκα Πλοκαμιών Βόρεια+Νότια, ο ενεργός Χαρακτήρας επιλέγει ποιο από τα δύο θα επηρεαστεί. Μετά από αυτό, βάλε τη μάρκα Πλοκαμιών πίσω στη στοίβα της και ανακάτεψε.

Ενέργεια Αίθουσας

Χρησιμοποίησε την Κάμερα, Διακοπή Ρεύματος

Υπάρχει πάντα διακοπή ρεύματος σε 2 νησιά. Η ενέργεια «Χρησιμοποίησε την Κάμερα» δεν μπορεί να ελέγξει Αίθουσες ή Καταστάσεις Χαρακτήρων που βρίσκονται σε νησιά χωρίς ρεύμα. Οι Γέφυρες μεταξύ των νησιών δεν επηρεάζονται **ποτέ** από τη διακοπή ρεύματος.

Αποκατάστησε την Τροφοδοσία Ρεύματος

Προαπαιτούμενο: Στέκεσαι στην κόκκινη Αίθουσα (Αίθουσα Ασφαλείας).

Η παροχή ρεύματος είναι στο χέρι σου: Εσύ αποφασίζεις ποια θα είναι τα δύο νησιά όπου θα συμβεί διακοπή ρεύματος και θα τοποθετήσεις της μάρκες Διακοπής Ρεύματος αντίστοιχα.

Νέοι ρόλοι

Μπορείτε να παίξετε με τους νέους Ρόλους σε οποιονδήποτε χάρτη. Για να το κάνετε αυτό, δείτε τις συστάσεις Περιπλοκότητας και Αφοσίωσης από το βασικό παιχνίδι, στη σελ. 20.

Για να παίξετε με τους νέους Ρόλους, αντικαταστήστε τις συνηθισμένες μάρκες Ρόλου Ερευνητή με άλλες μάρκες Ρόλου της επιλογής σας κατά την Προετοιμασία.

	Όνομα	Υποστηρίζει	Αφοσίωση	Ειδικό χαρακτηριστικό	Συνιστώμενος αριθμός παικτών
	Χαφιές (2x)	Ερευνητές	+3	**Σημαντικό: Ο Μάντης δεν συμμετέχει στο παιχνίδι, αν υπάρχει Χαφιές.** **Σύσταση: Χρησιμοποιήστε πάντα έναν τυχαίο Χαφιέ, ποτέ και τους δύο.** Κατά τη διάρκεια της **Φάσης της Νύχτας** στην αρχή του παιχνιδιού, οι Σεκταριστές μαθαίνουν ποιος είναι ο Χαφιές: Οι Σεκταριστές ανοίγουν τα μάτια τους, γνωρίζουν τους συμμάχους τους και βλέπουν ποιος είναι νεκρός εξ αρχής, αν ισχύει κάτι τέτοιο. Ο Χαφιές σηκώνει τον αντίχειρα. Ο Χαφιές κατεβάζει τον αντίχειρα. Κλείστε όλοι τα μάτια, καλύψτε τις τράπουλές σας, ανοίξτε όλοι τα μάτια. Στο **τέλος του 8ου γύρου** αποκαλύπτεις τον Ρόλο σου, έπειτα ανακατεύεις την τράπουλα Σφυγμού σου και την αποκαλύπτεις. Αν ζεις ακόμα, θα μάθεις τώρα ποιος είναι ο Σεκταριστής 1 ή 2 σε **μια ακόμα Φάση της Νύχτας:** Κλείστε όλοι τα μάτια, προτάξτε μπροστά τις γροθιές. Ο Χαφιές ανοίγει τα μάτια. Ο Χαφιές λέει τον αριθμό που αναγράφεται στη μάρκα του (1 ή 2) και ο αντίστοιχος Σεκταριστής (1 ή 2) σηκώνει τον αντίχειρα. Ο Σεκταριστής κατεβάζει τον αντίχειρα. Κλείστε όλοι τα μάτια, ανοίξτε όλοι τα μάτια. **Σύσταση: Ίσως είναι καλή ιδέα να μοιραστείς τις πληροφορίες σου με την Ομάδα.**	7-8
	Ψυχούλα		+2	Μόλις ο Χαρακτήρας σου γίνει Φάντασμα, αποκάλυψε τον Ρόλο σου. Η παρουσία σου αποτρέπει τις Συναντήσεις στην Τοποθεσία σου.	
	Στοιχειό	Σεκταριστές	+3	**Σημαντικό: Αφαιρέστε τον Πυροσβέστη από το παιχνίδι, αν χρησιμοποιήσετε το Στοιχειό.** Προετοιμασία: Αντικατάστησε 2 κάρτες Επιτυχία μιας τράπουλας Ερευνητή με 1 κάρτα Σαμποτάζ και 1 κάρτα Αποτυχία. Ξεκινάς σαν Ερευνητής με τροποποιημένη τράπουλα. Μόλις γίνεις Φάντασμα, πας με την άλλη πλευρά και γίνεσαι Σεκταριστής στο εξής. Για την Προϋπόθεση Νίκης στο τέλος, δεν συγκαταλέγεσαι στους Σεκταριστές που εξουδετερώθηκαν, αφού δεν ξεκίνησες ως Σεκταριστής.	
	Υπνοβάτης		+3	Ξεκινάς ως Ερευνητής. Μόλις ένας Χαρακτήρας αποκαλύψει μια κάρτα Σαμποτάζ για πρώτη φορά, πρέπει να αποκαλύψεις τον Ρόλο σου και να ανταλλάξεις τις κάρτες στο χέρι σου με τον ενεργό Χαρακτήρα. Αν μέσα από αυτήν τη διαδικασία πάρεις τις κάρτες χεριού ενός Σεκταριστή, γίνεσαι Σεκταριστής. Τώρα οι Ερευνητές πρέπει να πετάξουν έξω με ψηφοφορία 3 Σεκταριστές, αντί για 2, για να κερδίσουν το παιχνίδι! Ο άλλος Χαρακτήρας διατηρεί τον Ρόλο του, τραβά 5 κάρτες από τη στοίβα Τραβήγματος και τις προσθέτει στο χέρι του.	
	Κίτρινος Προδότης	Κίτρινη Ομάδα	+4 (και για τις δύο πλευρές)	Μετράς ως μια ξεχωριστή Ομάδα, δεν έχεις συμμάχους. Εφόσον δεν είσαι Ερευνητής, μπορείς να αγνοήσεις τη Διαδρομή σου για όσο διάστημα είσαι στην Κίτρινη Ομάδα. **Κερδίζεις αμέσως** αν λάβεις την πλειοψηφία σε μια ψηφοφορία και γίνεις Φάντασμα. Αν **βρεθείς νεκρός**, η Αφοσίωσή σου αλλάζει υπέρ των Ερευνητών και μπορείς να προσπαθήσεις να κερδίσεις το παιχνίδι με αυτούς.	

Obsah

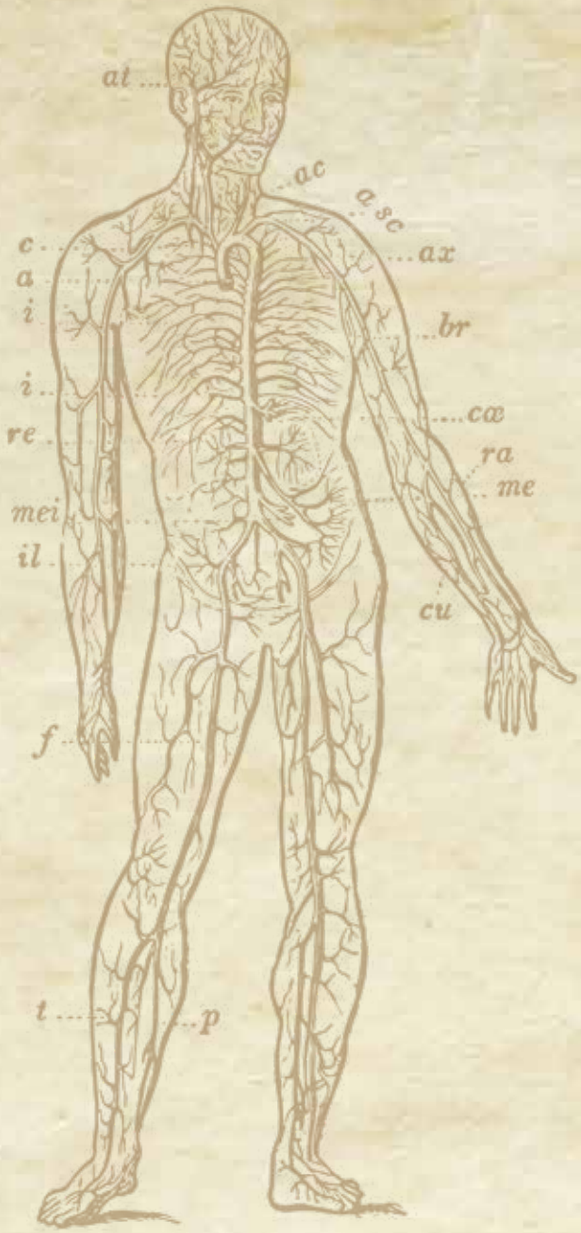
Komponenty **21**

Podmínky vítězství podle počtu hráčů **21**

Příprava hry **22**
- Příprava herní plochy 22

Speciální prvky a změny pravidel **23**
- Fáze pohybu 23
  - Vnější můstky, čluny, balíček nebezpečných průchodů 23
  - Používání člunu 23
  - Přístaviště 23
- Akce postavy: Zajištění chodby, Doplnění balíčku nebezpečných průchodů 23
- Událost Úder blesku 24
- Rybí muž 24
- Akce místnosti 24
  - Použití kamer a výpadek elektřiny 24
  - Nahození elektřiny 24

Nové role **25**



Návrh hry: Stefan Godot (s Andreasem a Markem Godotovými)
Výtvarná režie / grafický design / produkční řízení: Karsten Schulmann
Ilustrace: Jose David Lanza Cebrian, Karsten Schulmann
Ilustrace obalu: Andreas Schroth
Redakce pravidel: Michael Csorba (die spiele|texter)
Český překlad: Eliška Boudová a Adam Prentis pro agenturu The Geeky Pen

Per maggiori informazioni visitate il sito www.among-cultists.com

Velké díky testerům našeho prototypu, přátelům a té nejlepší komunitě, jakou jsme si mohli představit.

Hru věnujeme našim milovaným dětem
Alex, Amelie, Ben, Vanessa & Vincent.

2. vydání

© 2022 Godot Games. Všechna práva vyhrazena.

Rozšíření Into the Abyss

Kdesi u dna oceánu byla objevena nová forma života. Tento živočich je větší, než jakýkoli dosud známý tvor, který kdy obýval Zemi… A zdá se, že spí. Nachází se však v takové hloubce, že se k němu nelze bez potíží přiblížit. Proto na blízkém souostroví rychle vzniklo rozsáhlé, přísně tajné výzkumné zařízení. Brzy po jeho dokončení však vodu mezi ostrovy zahalil černočerný stín… A začaly se dít hrůzy.

Komponenty

6 parti di Mappa a due facce per ottenere 3 mappe diverse

2 segnalini Interruzione

5 segnalini Tentacolo

2 segnalini Barca

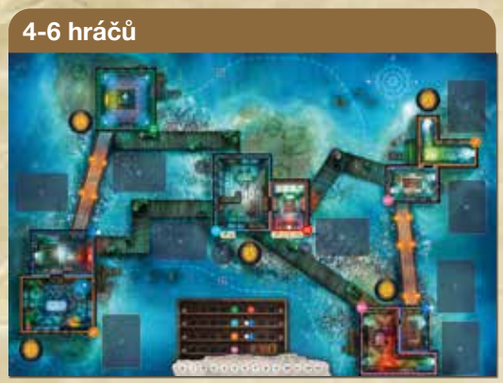
4 blocchi Tentacolo

6 nuovi marcatori Ruolo

Podmínky vítězství podle počtu hráčů

	4/5 hráčů (1 kultista)	**6 hráčů** (1 kultista)	**7 hráčů** (2 kultisté)	**8 hráčů** (2 kultisté)
Podmínka vítězství: vyšetřovatelé	10 vítězných bodů	11 vítězných bodů	11 vítězných bodů	12 vítězných bodů
Podmínka vítězství: kultisté	min. 3 mrtví vyšetřovatelé	min. 4 mrtví vyšetřovatelé	min. 4 mrtví vyšetřovatelé	min. 5 mrtví vyšetřovatelé

Příprava hry



Příprava herní plochy

Herní plochu a všechny komponenty pro vyšetřovatele a kultisty připravte jako obvykle, s následujícími úpravami:

1. Položte čluny 1 a 2 vedle přístaviště ostrovů s oranžovými místnostmi.
2. Na tyto ostrovy položte i oba žetony výpadku. Žeton elektřiny ze základní hry nebudete potřebovat.
3. Postavy rovnoměrně umístěte na dřevěné můstky po směru hodinových ručiček. Postavy 1 a 5 na severní dřevěný můstek (1), postavy 2 a 6 na východní (2), postavy 3 a 7 na jižní (4) a postavy 4 a 8 na západní dřevěný můstek (3).
4. Otočte 5 žetonů chapadel lícem dolů, promíchejte je a položte vedle mapy.
5. Vedle nich položte 4 žetony chapadlových zátarasů.

Speciální vlastnosti a změny pravidel

Fáze pohybu

Vnější můstky, čluny, balíček nebezpečných průchodů

Plavba ve člunu nebo přecházení po vnějších můstcích s sebou nese různá rizika: zlo, které dřímá v hlubinách, uslyší zvuk pádel a vrzání prken a může vás stáhnout k sobě!

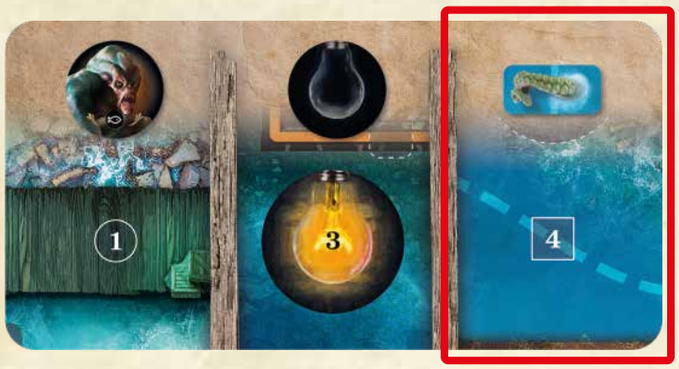
Kdykoli **vstoupíte na vnější můstek** nebo **použijete člun** (nástup se nepočítá), otočte 1 kartu z balíčku nebezpečných průchodů a vyřešte ji:

Úspěch: Nestane se nic.

Neúspěch: Otočte 1 žeton chapadel a vyřešte ho.

Sabotáž: Otočte 2 žetony chapadel a oba vyřešte.

Žetony chapadel udávají, která trasa plavby nebo vnější můstek jsou v tomto kole uzavřené. Podle toho na mapu umístěte **chapadlové zátarasy**. Potom žetony chapadel znovu vmíchejte do hromádky. Po každém kole chapadlové zátarasy z mapy odeberte.



Chapadlové zátarasy **s okamžitou platností blokují trasy člunu**. Pokud se některé postavy nachází ve člunech a chtěly vyplout až na konci fáze pohybu (například aby se vyhnuly setkání), ale na trasu člunu byl mezitím umístěn chapadlový zátaras, člun nemůže vyplout a toto kolo zůstane v přístavišti.

Používání člunu

Nástup do člunu vždy stojí **1 bod pohybu**. Výstup je po použití člunu automatický a nestojí žádné body.

Člun se považuje za zvláštní lokalitu a mohou do něj nastoupit max. 2 postavy současně. Pokud je na palubě aspoň 1 postava, **po** fázi pohybu člun vypluje automaticky. Člun ale můžete používat i aktivně **během** fáze pohybu. Tato aktivace nestojí žádné body. Výstup je po použití člunu automatický a rovněž nestojí žádné body.

Na rozdíl od výtahů (viz rozšíření Hory chaosu) člun nelze „přivolat“. Pokud v přístavišti žádný nekotví, nemůžete z této strany trasy odplout.

Přístaviště

Do přístaviště můžete vstoupit, jen **pokud v něm kotví člun**. Proto se považuje za součást člunu.

Přístaviště na ostrovech s oranžovými místnostmi jsou s oběma místnostmi spojená. Po výstupu z člunu si hráči mohou vybrat, zda chtějí vstoupit do oranžové, tmavě modré, nebo fialové místnosti.

Akce postavy: Zajištění chodby, Doplnění balíčku nebezpečných průchodů

Podmínka: Fázi pohybu musíte ukončit na dřevěném můstku, vnějším můstku, nebo ve člunu.

Do balíčku nebezpečných průchodů zamíchejte lícem dolů 1 kartu (Úspěch, Neúspěch, nebo Sabotáž).

Událost Úder blesku

Když dojde k události Úder blesku, otočte **2 náhodné žetony chapadel**. Do vyznačených lokalit položte 2 žetony výpadku. Pokud výpadek elektřiny zasáhl prostřední ostrov, kamery v červené místnosti (místnosti ostrahy) nefungují. Potom žetony chapadel znovu vmíchejte do hromádky.

Rybí muž

Jakmile se ve hře objeví rybí muž, otočte **1 žeton chapadel**. Rybí muž se vždycky objeví na jednom z dřevěných můstků. Pokud otočíte žeton chapadel Sever + jih, aktivní postava si vybere, na kterém můstku se rybí muž objeví. Potom žeton chapadel znovu vmíchejte do hromádky.

Akce místnosti

Použití kamer a výpadek elektřiny

Vždy 2 ostrovy postihuje výpadek elektřiny. Postavy nebo místnosti na ostrovech zasažených výpadkem není možné zkontrolovat pomocí akce Použití kamer. Můstky mezi ostrovy výpadky elektřiny nepostihují.

Nahození elektřiny

Podmínka: Vaše postava se musí nacházet v červené místnosti (místnosti ostrahy).

Elektrická síť je ve vašich rukou: Rozhodněte o tom, které dva ostrovy zasáhne výpadek elektřiny a položte do nich žetony výpadku.

Nové role

S novými rolemi můžete hrát na libovolné mapě. Přečtěte si doporučení ohledně obtížnosti a loajality v pravidlech základní hry na str. 20.

Abyste s novými rolemi mohli hrát, během přípravy nahraďte běžné žetony vyšetřovatelů jinými žetony rolí podle vašeho výběru. Všechny role kromě kultisty jsou součástí týmu vyšetřovatelů.

	Název	Výhoda pro	Loajalita	Speciální vlastnost	Doporučený počet hráčů
	práskač (2x)	vyšetřovatele	+3	**Důležité: Pokud je ve hře práskač, nesmíte hrát s jasnovidcem.** **Doporučení: Hrajte pouze s jedním náhodným práskačem, nikdy s oběma.** Během **noční fáze** na začátku hry se kultisté dozví, kdo je práskač: kultisté otevřou oči a podívají se, kdo patří do jejich týmu a kteří hráči jsou mrtví (nemusí to být nikdo). Práskač ukáže palec nahoru. Pak práskač palec zase schová. Všichni zavřou oči, zakryjí si balíčky a otevřou oči. **Na konci 8. kola** práskač odhalí svou roli, zamíchá si balíček stavu a ukáže karty v něm. Pokud je stále naživu, proběhne **další noční fáze**, ve které se dozví, kdo je kultista 1 či 2. Všichni zavřou oči a natáhnou ruce v pěst. Práskač otevře oči. Práskač přečte číslo na svém žetonu (1 nebo 2) a odpovídající kultista (1 nebo 2) zvedne palec. Kultista schová palec. Všichni zavřou oči a potom je zase otevřou. **Doporučení: Může být dobrý nápad se o své zjištění podělit s týmem.**	7-8
	dobrák		+2	Jakmile se vaše postava stane duchem, odhalte svou roli. V lokalitě, kde se duch dobráka nachází, nedochází k setkáním.	
	poltergeist	kultisty	+3	**Důležité: Pokud hrajete s poltergeistem, odeberte ze hry pyromana.** Příprava hry: Poltergeist hraje s upraveným balíčkem: v jednom balíčku vyšetřovatele nahraďte 2 karty Úspěch za 1 Sabotáž a 1 Neúspěch. Poltergeist začíná hru jako vyšetřovatel s upraveným balíčkem. Jakmile se stane duchem, změní strany a hraje za kultisty. Při kontrole podmínek vítězství se poltergeist nepočítá za zneškodněného kultistu, protože než zemřel, kultistou nebyl.	
	spáč		+3	Spáč začíná hru jako vyšetřovatel. Jakmile některá postava poprvé odhalí kartu Sabotáž, musí spáč odhalit svou roli a vyměnit si karty v ruce s aktivním hráčem. Pokud dostane karty kultisty, stává se kultistou. Aby vyšetřovatelé vyhráli, musí teď při hlasování zneškodnit 3 kultisty namísto 2! Postava hráče, který dostal spáčovy karty, roli nemění. Dobere si 5 karet z dobíracího balíčku a přidá si je ke kartám v ruce.	
	zrádce	žlutý tým	+4 (pro obě strany)	Zrádce hraje za svůj vlastní tým – žlutý. Nepatří k vyšetřovatelům, takže dokud patří ke žlutému týmu, může ignorovat svou trasu. Pokud při hlasování obdrží většinu hlasů a stane se duchem, **okamžitě vítězí**. Pokud je **nalezen mrtvý**, jeho loajalita se mění na vyšetřovatele, a stále tak může zvítězit spolu s nimi.	