

Down into the Abyss



2



8



14



20



26

III.

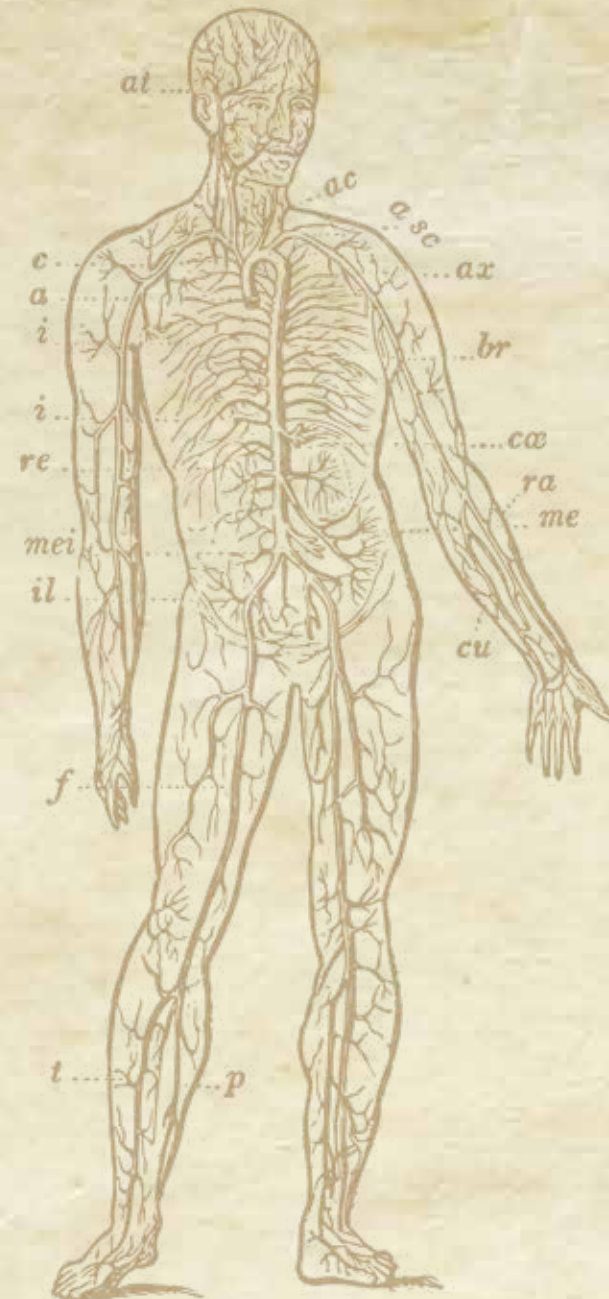
Among Cultists



Contents



Components	3
Victory Conditions according to Player Count	3
Setup	4
Setting up the Play Area	4
Special Features and Rule Changes	5
Movement Phase	5
Outer Bridges, Boats, Unsafe Passage deck	5
Use a Boat	5
Docks	5
Character Action: Secure a Hallway, Fill the Unsafe Passage deck	5
Event "Lightning Strike"	6
Fishman	6
Room Action	6
Use the Camera, Power Outage	6
Restart the Power Supply	6
New Roles	7



Game Design: Stefan Godot (with Andreas Godot & Marko Godot)
Art Direction / Graphic Design / Production Management: Karsten Schulmann
Illustrations: Jose David Lanza Cebrian, Karsten Schulmann
Cover Illustration: Andreas Schroth
Rulebook Editing / Translation: Michael Csorba (die spiele|texter)

For more information visit www.godot-boardgames.com

Big thanks to all our prototype playtesters, our friends and the best community we could ever imagine.

We dedicate this game to our beloved children
Alex, Amelie, Ben, Vanessa & Vincent.

1st Edition

© 2022 Godot Games. All rights reserved.

Down into the Abyss Expansion

In the depths of the ocean, a life form unknown to us has been discovered. The creature is larger than anything that has ever existed on Earth... and it appears to be asleep. However, since the discovery is too far away for us to delve deeper without any complications, a huge, top-secret research facility was quickly built on the neighboring islands. But as soon as the facility was completed, a jet-black shadow spread between the islands... and the horror took its course.

Components



6 double-sided Map parts for 3 Map variants



2 Outage tokens



5 Tentacle tokens



2 Boat tokens



4 Tentacle blockades



6 new Role markers

Victory Conditions according to Player Count

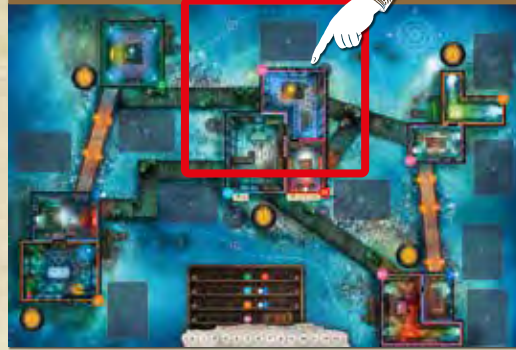
	4/5 Players (1 Cultist)	6 Players (1 Cultist)	7 Players (2 Cultists)	8 Players (2 Cultist)
Victory Condition: Investigators	10 Victory Points	11 Victory Points	11 Victory Points	12 Victory Points
Victory Condition: Cultists	Min. 3 dead Investigators	Min. 4 dead Investigators	Min. 4 dead Investigators	Min. 5 dead Investigators

Setup

4-6 Players



7 Players



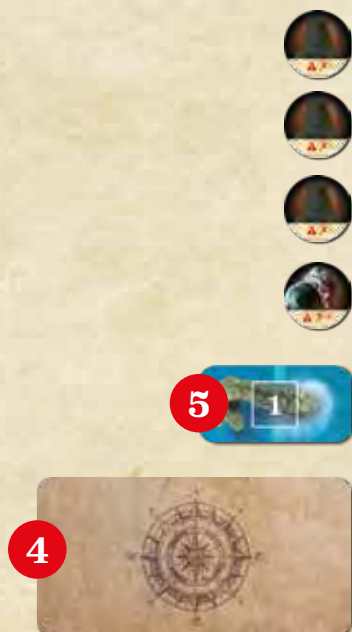
8 Players



Setting up the Play Area

Setup the play area and components for Investigators and Cultists as usual, with the following adjustments:

1. Place Boats 1 and 2 next to the Docks of the islands with orange Rooms.
2. Both Outage tokens also go on the islands with orange Rooms. The Electricity token from the base game is not needed.
3. Distribute the Characters in turn order evenly on the Wooden Bridges: Characters 1 and 5 on Wooden Bridge North (1), Characters 2 and 6 on East (2), Characters 3 and 7 on South (4), Characters 4 and 8 on West (3).
4. Place the 5 Tentacle tokens face down in a shuffled pile next to the Map.
5. Put the 4 Tentacle blockades next to it.



Special Features and Rule Changes

Movement Phase

Outer Bridges, Boats, Unsafe Passage deck

Taking a boat or walking on one of the outer bridges is not without danger: The evil that slumbers in the depths hears the paddle movements and the creak of bridge piers – and sometimes abruptly grabs the bypassers!

Whenever you **enter an Outer Bridge** or **use a Boat** (not yet when boarding), reveal 1 card from the Unsafe Passage deck and resolve it:

Success: Nothing happens.

Failure: Reveal 1 Tentacle token and resolve it.

Sabotage: Reveal 2 Tentacle tokens and resolve both.

Tentacle tokens indicate which Boat route or Outer Bridge is closed for this Round. Place **Tentacle blockades** on the Map accordingly. After that, shuffle the Tentacle tokens back into their pile. After each Round, the Tentacle blockades are removed from the Map.



Tentacle blockades **block Boat routes immediately**. If Characters are in Boats and have not yet set off because they intended to do so only at the end of the Movement Phase (for example, to avoid an Encounter with another Character), and a Tentacle blockade is placed beforehand, the Boat does not set off and remains at its Dock that Round.

Use a Boat

Getting on always costs **1 Movement point**, getting off happens automatically after using the Boat and is free.

A Boat counts as its own Location and can be entered by max. 2 Characters at a time. It starts automatically **after** the Movement Phase, provided there is at least 1 Character aboard. However, the Boat may also be used actively **during** the Movement phase. This activation is free. Getting off happens automatically after using the Boat and is free as well.

Unlike Elevators (see Mountains of Chaos expansion), Boats cannot be “called”: If there is no Boat at the Dock, the Boat route is not usable from this side.

Docks

A Dock can be entered only if **there is a Boat ready**; therefore, it counts as belonging to the Boat.

The Docks at the islands with orange Rooms are **connected to both Rooms**. Characters are free to choose whether they want to enter the orange, the dark blue, or the purple Room after getting off the Boat.

Character Action: Secure a Hallway, Fill the Unsafe Passage deck

Requirement: You end your Movement Phase on a Wooden Bridge, an Outer Bridge, or in a Boat.

Place 1 Success, 1 Failure or 1 Sabotage card face down into the Unsafe Passage deck.

Event “Lightning Strike”

When the Lightning Strike Event occurs, reveal **2 random Tentacle tokens**. These indicate where to place the 2 Outage tokens next. If the power is out on the middle island, the Camera in the red Room (Security Room) does not work. After that, shuffle the Tentacle tokens back into their pile.



Fishman

As soon as the Fishman appears, reveal **1 Tentacle token**. The Fishman always appears on one of the Wooden Bridges. If the Tentacle token North+South is revealed, the active Character chooses which one of those is affected. After that, shuffle the Tentacle token back into its pile.



Room Action

Use the Camera, Power Outage

There is always a power outage on 2 islands. The Use the Camera action cannot check Rooms or States of Characters that are on islands without power. The Bridges between the islands are never affected by the power outage.

Restart the Power Supply

Requirement: You are standing in the red Room (Security Room).

The power grid is in your hands: You determine the two islands where the power outage will occur and distribute the Outage tokens accordingly.

New Roles

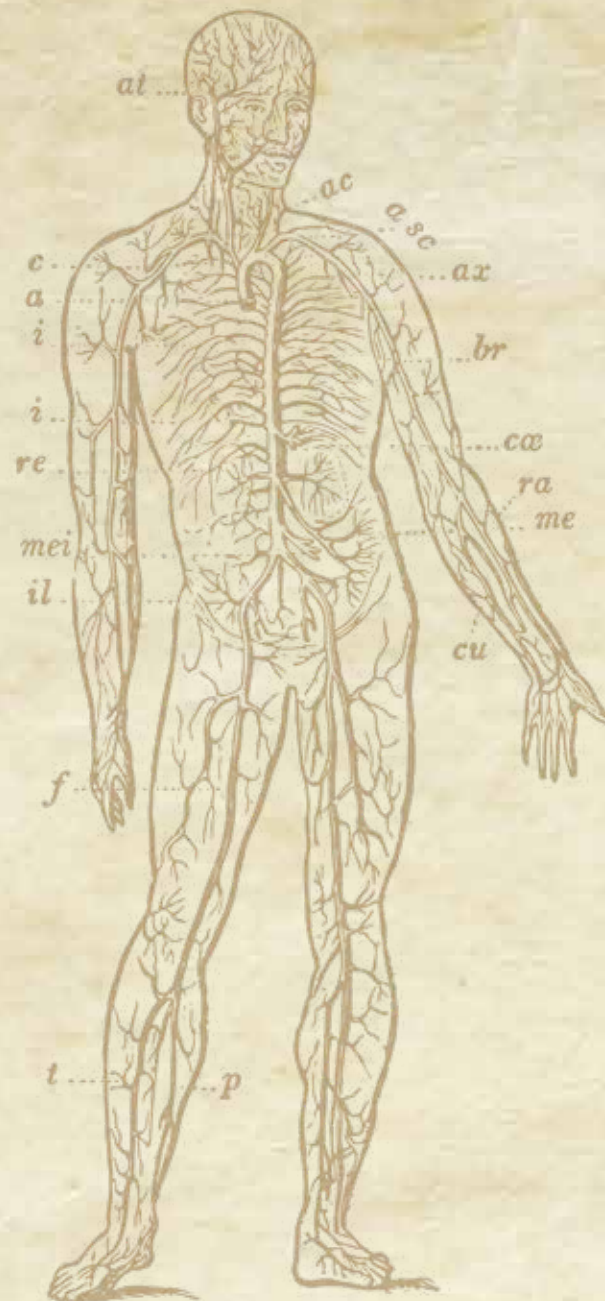
You can play with the new Roles on any Map. For this, see the Difficulty and Loyalty recommendations from the base game, p. 20. In order to play with the new Roles, replace default Investigator Role markers with other Role markers of your choice during Setup.

Name	Supports	Loyalty	Special Feature	Recommended Player Count
 <p>Snitch (2x)</p>	Investigators	+3	<p>Important: The Seer is not in play if Snitch is.</p> <p>Recommendation: Use only one random Snitch, never both of them.</p> <p>During Night Phase at the beginning of the game, the Cultists learn who the Snitch is: Cultists open their eyes, get to know their teammates and see who is dead from the beginning, if any. Snitch shows thumbs up. Snitch thumb down. All eyes closed, cover your decks, all eyes open.</p> <p>At the end of Round 8, you reveal your Role, then your Pulse deck is shuffled and revealed. If you are still alive, you will now learn who Cultist 1/2 is in another Night Phase: All eyes closed, stretch your fists. Snitch eyes open. The Snitch says the number that is written on their token (1 or 2) and the corresponding Cultist (1 or 2) raises its thumb. Cultist thumb down. All eyes closed, all eyes open.</p> <p>Recommendation: It might be a good idea to share your information with the Team.</p>	7-8
 <p>Kind Soul</p>			+2	
 <p>Poltergeist</p>	Cultists	+3	<p>Important: Remove Firestarter from play if you are using Poltergeist.</p> <p>Setup: Replace 2 Success cards of an Investigator deck with 1 Sabotage and 1 Failure card.</p> <p>You start off as an Investigator with a customized deck. Once you become a Ghost, you change sides and become a Cultist from then on. For the Victory Condition at the end, you don't count towards the Cultists eliminated since you did not start as a Cultist.</p>	
 <p>Sleeper</p>			+3	
 <p>Yellow Traitor</p>	Team Yellow	+4 (for both sides)	<p>You count as a distinct Team with its own affiliation. Since you are not an Investigator, you may ignore your Route as long as you are Team Yellow.</p> <p>You win immediately if you gain the majority in a Vote and thus become a Ghost.</p> <p>If you are found dead, your Loyalty changes to Investigators and you can still try to win the game with them.</p>	

Inhalt



Material	9
Siegbedingungen nach Personenzahl	9
Vorbereitung	10
Aufbau Spielfläche	10
Besonderheiten & Regeländerungen	11
Bewegungsphase	11
Äußere Brücken, Boote, Unsichere-Wege-Deck	11
Boote nutzen	11
Bootsstege	11
Charakter-Aktion: Gang sichern, Füllen des Unsichere-Wege-Decks	11
Ereignis „Blitzeinschlag“	12
Fischmensch	12
Raum-Aktion	12
Kamera nutzen, Stromausfall	12
Strom neustarten	12
Neue Rollen	13



Autor: Stefan Godot (mit Andreas Godot & Marko Godot)
Art Direction / Grafikdesign / Produktionsleitung: Karsten Schulmann
Illustrationen: Jose David Lanza Cebrian, Karsten Schulmann
Cover-Illustration: Andreas Schroth
Redaktion & Lektorat: Michael Csorba (die spiele|texter)

Für weitere Informationen besuche www.godot-boardgames.com

Ein großer Dank gilt all unseren Prototyp-Spieltestern, unseren Freunden und der besten Community, die wir uns vorstellen können.

Wir widmen dieses Spiel unseren geliebten Kindern
Alex, Amelie, Ben, Vanessa & Vincent.

1. Auflage
© 2022 Godot Games. Alle Rechte vorbehalten.

Erweiterung „Down into the Abyss“

In den Tiefen des Ozeans wurde eine uns unbekannte Lebensform entdeckt. Das Wesen ist größer als alles, das jemals auf der Erde existiert hat ... und es scheint zu schlafen. Da die Entdeckung jedoch zu tief liegt, als dass wir hier ohne Komplikationen forschen könnten, wurde kurzerhand auf den benachbarten Inseln eine riesige, streng geheime Forschungsanlage errichtet. Doch kaum war die Anlage fertiggestellt, breitete sich ein tiefschwarzer Schatten zwischen den Inseln aus ... und das Grauen nahm seinen Lauf.

Material



6 doppelseitige Spielplanteile für 3 Plan-Varianten



2 Stromausfall-Marker



5 Tentakel-Marker



2 Bootmarker



4 Tentakel-Blockaden



6 neue Gesinnungsmarker

Siegbedingungen nach Personenzahl

	4/5 Personen (1 Kultist)	6 Personen (1 Kultist)	7 Personen (2 Kultisten)	8 Personen (2 Kultisten)
Siegbedingung Ermittler	10 Siegpunkte	11 Siegpunkte	11 Siegpunkte	12 Siegpunkte
Siegbedingung Kultisten	min. 3 tote Ermittler	min. 4 tote Ermittler	min. 4 tote Ermittler	min. 5 tote Ermittler

Vorbereitung

4-6 Personen



7 Personen



8 Personen



Aufbau Spielfläche

Bereite die Spielfläche und das Material für Ermittler und Kultisten wie gewohnt vor, mit den folgenden Anpassungen:

1. Legt Boote 1 und 2 jeweils an den Stegen der Inseln mit orangenen Räumen an.
2. Beide Stromausfall-Marker kommen ebenfalls auf die Inseln mit orangenen Räumen. Der Strommarker aus dem Grundspiel wird nicht benötigt.
3. Die Charaktere starten in Zugreihenfolge gleichmäßig verteilt auf den Holzbrücken: Charaktere 1 und 5 auf der Holzbrücke Nord (1), Charaktere 2 und 6 auf Ost (2), Charaktere 3 und 7 auf Süd (4), Charaktere 4 und 8 auf West (3).
4. Die 5 Tentakel-Marker kommen als gemischter Stapel verdeckt neben den Spielplan.
5. Legt die 4 Tentakel-Blockaden daneben.



Besonderheiten und Regeländerungen

Bewegungsphase

Äußere Brücken, Boote, Unsichere-Wege-Deck

In einem Boot zu fahren oder eine der äußeren Brücken zu betreten ist nicht ganz ungefährlich: Das Böse, das in der Tiefe schlummert, spürt die Wasserbewegungen durch das Paddeln und das Knarren der Brückenpfeiler – und greift auch schon mal unvermittelt nach den Passanten!

Wann immer du eine **äußere Brücke betrittst** oder ein **Boot benutzt** (beim Einsteigen noch nicht), decke 1 Karte vom Unsichere-Wege-Deck auf und handle sie ab:

Erfolg: Nichts passiert.

Misserfolg: Decke 1 Tentakel-Marker auf und handle ihn ab.

Sabotage: Decke 2 Tentakel-Marker auf und handle sie ab.

Tentakel-Marker zeigen an, welche Bootsstrecke oder äußere Brücke für diese Runde gesperrt ist. Platziere entsprechend **Tentakel-Blockaden** auf dem Spielplan. Mische die Tentakel-Marker danach wieder in ihren Stapel. Nach jeder Runde werden die Tentakel-Blockaden wieder vom Spielplan entfernt.



Tentakel-Blockaden **versperren Bootsstrecken sofort**. Sollten Charaktere in Booten sitzen und noch nicht losgefahren sein, weil sie dies erst am Ende der Bewegungsphase vorhatten (etwa, um eine Begegnung mit einem anderen Charakter zu vermeiden), und eine Tentakel-Blockade wird vorher platziert, fährt das Boot nicht los und bleibt in dieser Runde an seinem Steg liegen.

Boote nutzen

Einsteigen kostet immer **1 Bewegungspunkt**, das Aussteigen geschieht automatisch nach der Nutzung des Bootes und kostet keinen Bewegungspunkt.

Ein Boot zählt als eigener Ort und bietet Platz für max. 2 Charaktere. Es fährt automatisch **nach** der Bewegungsphase los, vorausgesetzt, es ist mind. 1 Charakter im Boot. Ein Boot darf auch **während** der Bewegungsphase aktiv genutzt werden. Diese Aktivierung kostet **keinen** Bewegungspunkt; das Aussteigen geschieht automatisch nach der Nutzung.

Im Gegensatz zu den Fahrstühlen (siehe Erweiterung Mountains of Chaos) können Boote nicht „gerufen“ werden: Liegt kein Boot am Steg, ist die Strecke von dieser Seite aus nicht nutzbar.

Bootsstege

Ein Bootssteg kann nur betreten werden, **falls ein Boot bereitsteht**; er zählt örtlich somit zum Boot.

Die Bootsstege an den Inseln mit orangen Räumen sind **mit beiden Räumen verbunden**. Charaktere haben die freie Wahl, ob sie nach dem Aussteigen aus dem Boot den orangen oder den dunkel blauen bzw. lilanen Raum betreten wollen.

Charakter-Aktion: Gang sichern, Füllen des Unsichere-Wege-Decks

Bedingung: Du beendest deine Bewegungsphase auf einer Holzbrücke, einer äußeren Brücke oder in einem Boot.

Mische 1 Karte Erfolg, Misserfolg oder Sabotage verdeckt ins Unsichere-Wege-Deck.

Ereignis „Blitzeinschlag“

Beim Ereignis Blitzeinschlag werden **2 zufällige Tentakel-Marker** aufgedeckt. Diese zeigen an, wo die 2 Stromausfall-Marker als nächstes platziert werden. Ist der Strom auf der mittleren Insel ausgefallen, funktioniert die Kamera im roten Raum (Überwachungsraum) nicht. Mischt die Tentakel-Marker danach wieder in ihren Stapel.



Fischmensch

Sobald der Fischmensch erscheint, wird **1 Tentakel-Marker** aufgedeckt. Der Fischmensch taucht immer auf einer der Holzbrücken auf. Wird der Tentakel-Marker Nord+Süd aufgedeckt, bestimmt der aktive Charakter eine der beiden Holzbrücken. Mischt den Tentakel-Marker danach wieder in seinen Stapel.



Raum-Aktion

Kamera nutzen, Stromausfall

Auf 2 Inseln herrscht immer Stromausfall. Mit der Aktion Kamera nutzen können keine Räume oder Charaktere geprüft werden, die sich auf Inseln ohne Strom befinden. Die Brücken zwischen den Inseln sind **nie** vom Stromausfall betroffen.

Strom neustarten

Bedingung: Du bist im roten Raum (Überwachungsraum).

Das Stromnetz ist in deiner Hand: Du bestimmst die beiden Inseln, auf denen Stromausfall herrschen soll, und verteilst die Stromausfall-Marker entsprechend.

Neue Rollen

Die neuen Rollen könnt ihr auf jedem Spielplan nutzen. Beachtet dafür die Empfehlungen zu Erschwernis und Loyalität aus dem Grundspiel, S. 20.

Um mit zusätzlichen Rollen zu spielen, tauscht ihr während der Vorbereitung der Partie entsprechend viele Standard-Gesinnungsmarker der Ermittler durch die gewünschten Rollen-Marker aus.




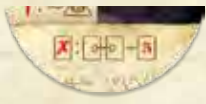
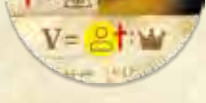
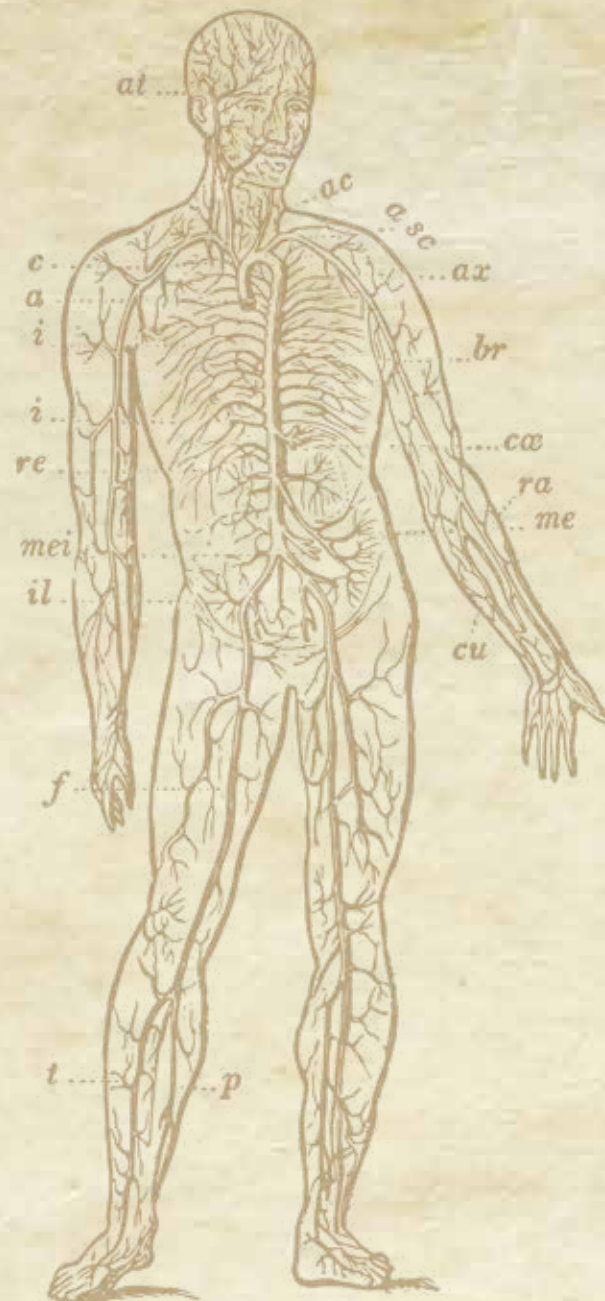
Name	Unterstützt	Loyalität	Besonderheit	Empfohlene Personenzahl
 Spitzel (2x)	Ermittler	+3	<p>Wichtig: Seher-in ist nicht im Spiel, falls Spitzel im Spiel ist.</p> <p>Empfehlung: Spielt nur mit einem einzigen zufälligen Spitzel.</p> <p>In der Nachtphase zu Spielbeginn erfahren die Kultisten, wer Spitzel ist: Kultisten öffnen die Augen, sehen sich und wissen, wer ggf. von Beginn an tot ist. Spitzel zeigt Daumen hoch. Spitzel nimmt Daumen runter. Alle Augen zu, Puls-Decks verdecken, alle Augen auf.</p> <p>Am Ende von Runde 8 offenbarst du deine Rolle, dein Puls-Deck wird gemischt und aufgedeckt. Falls du noch lebst, erfährst du nun in einer weiteren Nachtphase, wer Kultist 1/2 ist: Alle Augen zu, Fäuste in die Mitte. Spitzel Augen auf. Der Spitzel sagt die Zahl, die auf seiner Rolle steht (1 oder 2), und der entsprechende Kultist (1 oder 2) hebt seinen Daumen. Daumen runter. Alle Augen zu, alle Augen auf.</p> <p>Empfehlung: Es bietet sich an, deine Informationen mit dem Team zu teilen.</p>	7-8
 Gute Seele			+2	
 Poltergeist	Kultisten	+3	<p>Wichtig: Brandstifter-in ist nicht im Spiel, falls Poltergeist im Spiel ist.</p> <p>Vorbereitung: Ersetzt im Ermittler-Deck 2x Erfolg durch 1x Sabotage und 1x Misserfolg.</p> <p>Du startest als Ermittler mit einem angepassten Deck. Sobald du zum Geist geworden bist, wechselst du die Seiten und bist fortan Kultist. Für die Siegbedingung am Ende, ob alle Kultisten eliminiert wurden, zählst du nicht mit, da du nicht als Kultist gestartet bist.</p>	
 Schläfer-in			<p>Du startest als Ermittler.</p> <p>Sobald ein Charakter zum ersten Mal eine Karte Sabotage aufdeckt, musst du deine Rolle offenbaren und mit dem aktiven Charakter die Handkarten tauschen.</p> <p>Erhältst du dabei die Handkarten eines Kultisten, wirst du ebenfalls zum Kultisten. Jetzt müssen die Ermittler 3 statt 2 Kultisten per Abstimmung zum Geist wandeln, um das Spiel zu gewinnen!</p> <p>Der andere Charakter behält seine Rolle, zieht 5 Karten vom Nachziehstapel und fügt diese seiner Hand hinzu.</p>	
 Gelbe-r Verräter-in			<p>Du zählst als Team mit eigener Gesinnung. Da du kein Ermittler bist, darfst du deine Route ignorieren.</p> <p>Du gewinnst sofort, sobald du bei einer Abstimmung die Mehrheit erlangt hast und so zum Geist geworden bist.</p> <p>Wirst du ermordet aufgefunden, wechselt deine Loyalität zum Team Ermittler und du kannst die Partie noch mit ihnen gewinnen.</p>	

Table des matières



Matériel	15
Conditions de victoire selon le nombre de joueurs	15
Mise en place	16
Mise en place de la zone de jeu	16
Règles spéciales	17
Phase de Déplacement	17
Pontons, Bateaux et pile Passage dangereux	17
Utiliser un Bateau	17
Quais	17
Action de Personnage : Sécuriser un Couloir, Ajouter une carte à la pile Passage dangereux	17
Événement Éclair	18
Homme-poisson	18
Action de Pièce	18
Utiliser la Caméra, Coupure de courant	18
Rétablir le courant	18
Nouveaux Rôles	19



Auteur : Stefan Godot (avec Andreas Godot & Marko Godot)
Direction artistique / Conception graphique / Gestion de la production : Karsten Schulmann
Illustrations : Jose David Lanza Cebrian, Karsten Schulmann
Illustration de la boîte : Andreas Schroth
Relecture des règles / Traduction : Michael Csorba (die spiele|texter)
Traduction française : Robin Leplumey et Quentin Hanot pour The Geeky Pen
Pour plus d'informations, visitez le site www.godot-boardgames.com

Un grand merci à tous nos testeurs de prototypes, à nos amis et à la meilleure communauté que nous puissions imaginer.

Nous dédions ce jeu à nos enfants chéris
Alex, Amelie, Ben, Vanessa et Vincent.

1^{er} édition
© 2022 Godot Games. Tous droits réservés.

Extension Down into the Abyss

Une forme de vie inconnue de tous a été découverte dans les profondeurs de l'océan. Cette créature est plus imposante que tout ce qui a jamais existé sur terre... Et elle semble endormie. Pour permettre aux scientifiques d'étudier plus facilement cette découverte réalisée au beau milieu de l'océan, un centre de recherche top secret a très vite été construit sur des îles voisines. Mais aussitôt la construction achevée, une ombre ténébreuse a fait son apparition entre les îles... Et l'horreur a commencé !

Matériel



6 dalles Carte recto-verso pour 3 variantes de la Carte



2 jetons Coupure de courant



5 jetons Tentacules



2 jetons Bateau



4 Barrages de tentacules



6 nouveaux marqueurs de Rôle

Conditions de victoire selon le nombre de joueurs

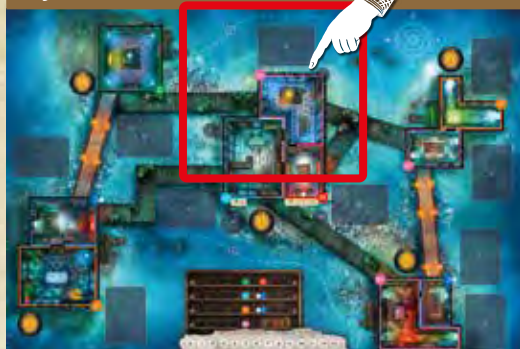
	4/5 joueurs (1 Fanatique)	6 joueurs (1 Fanatique)	7 joueurs (2 Fanatiques)	8 joueurs (2 Fanatiques)
Conditions de victoire : Enquêteurs	10 points de victoire	11 points de victoire	11 points de victoire	12 points de victoire
Conditions de victoire : Fanatiques	3 Enquêteurs morts min.	4 Enquêteurs morts min.	4 Enquêteurs morts min.	5 Enquêteurs morts min.

Mise en place

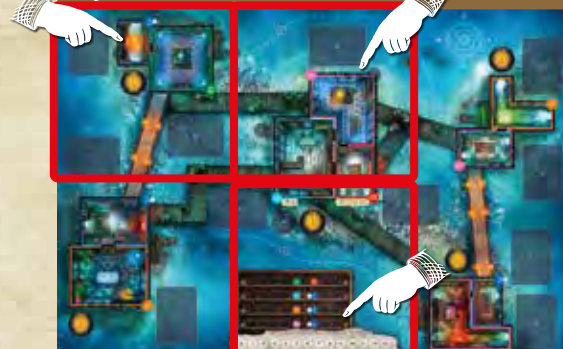
4-6 joueurs



7 joueurs



8 joueurs



Mise en place de la zone de jeu

Installez la zone de jeu et le matériel pour les Enquêteurs et les Fanatiques comme pour une partie normale, en tenant compte des changements suivants :

1. Placez les Bateaux 1 et 2 à côté des Quais sur les îles comportant des Pièces orange.
2. Placez également les 2 jetons Coupure de courant sur les îles comportant des Pièces orange. Laissez le jeton Électricité du jeu de base dans la boîte.
3. Placez les Personnages sur les Ponts en bois comme suit : les Personnages 1 et 5 sur le Pont en bois Nord (1), les Personnages 2 et 6 sur le Pont en bois Est (2), les Personnages 3 et 7 sur le Pont en bois Sud (4) et les Personnages 4 et 8 sur le Pont en bois Ouest (3).
4. Mélangez les 5 jetons Tentacules et posez-les en pile face cachée à côté de la Carte.
5. Placez les 4 Barrages de tentacules à côté.



Règles spéciales

Phase de Déplacement

Pontons, Bateaux et pile Passage dangereux

Monter à bord d'un bateau ou marcher sur les pontons n'est pas sans danger : le mal qui sommeille dans les profondeurs de l'océan entend le moindre bruit de pas, le moindre craquement dans les planches des pontons... Il lui arrive parfois d'agripper soudainement ceux qui s'y promènent !

Dès que vous **avancez sur un Ponton** ou que vous **utilisez un Bateau** (mais pas quand vous embarquez), piochez 1 carte dans la pile Passage dangereux et appliquez son effet :

Réussite: Rien ne se passe.

Échec: Retournez 1 jeton Tentacules et appliquez son effet.

Sabotage: Retournez 2 jetons Tentacules et appliquez leur effet.

Chaque **jeton Tentacules** indique un itinéraire de Bateau ou un Ponton qui sera fermé pour le tour en cours. Placez un **Barrage de tentacules** à l'emplacement concerné sur la Carte. Remettez ensuite les jetons Tentacules dans la pile et mélangez-la. À la fin de chaque tour, retirez les Barrages de tentacules de la Carte.



Les Barrages de tentacules **bloquent immédiatement les itinéraires des Bateaux**. Si un Personnage se trouve dans un Bateau, mais n'a pas encore pris le large parce qu'il avait prévu de le faire uniquement à la fin de la phase de Déplacement (par exemple, pour éviter une Rencontre avec un autre Personnage), et si un Barrage de tentacules est placé sur son itinéraire, le Bateau reste à quai pendant ce tour.

Utiliser un Bateau

Monter à bord d'un Bateau coûte toujours **1 point de Déplacement**. Après avoir utilisé un Bateau, un Personnage en descend automatiquement et gratuitement.

Un Bateau est considéré comme un Emplacement à part entière et peut accueillir 2 Personnages maximum à la fois. Un Bateau lève l'ancre automatiquement **après** la phase de Déplacement, à condition qu'au moins 1 Personnage se trouve à bord. Toutefois, un Bateau peut également être utilisé **pendant** la phase de Déplacement. Son activation est alors gratuite. Dans ce cas aussi, le Personnage descend automatiquement et gratuitement du Bateau après l'avoir utilisé.

Contrairement aux Ascenseurs (voir l'extension Mountains of Chaos), les Bateaux ne peuvent pas être « appelés ». Si aucun Bateau ne se trouve à quai, vous ne pouvez pas utiliser l'itinéraire concerné.

Quais

Un Personnage peut avancer sur un Quai uniquement si un Bateau y est disponible.

Les Quais sur les îles comportant des Pièces orange sont reliés aux deux Pièces. Les Personnages peuvent choisir d'entrer dans la Pièce orange, bleu foncé ou violette après avoir débarqué.

Action de Personnage : Sécuriser un Couloir, Ajouter une carte à la pile Passage dangereux

Condition requise : Vous terminez votre phase de Déplacement sur un Pont en bois, sur un Ponton ou dans un Bateau.

Mélangez la pile Passage dangereux en y ajoutant 1 carte Réussite, 1 carte Échec ou 1 carte Sabotage face cachée.

Événement Éclair

Lorsque l'événement Éclair se produit, prenez **2 jetons Tentacules au hasard** et retournez-les face visible. Placez ensuite les 2 jetons Coupure de courant aux Emplacements indiqués sur les jetons Tentacules. Si le courant est coupé sur l'île centrale, la Caméra de la Pièce rouge (Salle de vidéosurveillance) ne fonctionne plus. Remettez ensuite les jetons Tentacules dans la pile et mélangez-la.



Homme-poisson

Dès que l'Homme-poisson apparaît, retournez **1 jeton Tentacules** face visible. L'Homme-poisson apparaît toujours sur l'un des Ponts en bois. Si le jeton Tentacules Nord+Sud est révélé, le Personnage actif choisit sur quel Pont l'Homme-poisson apparaît. Remettez ensuite le jeton Tentacules dans la pile et mélangez-la.



Action de Pièce

Utiliser la Caméra, Coupure de courant

Le courant est toujours coupé sur 2 îles de la Carte. L'action Utiliser la Caméra ne permet pas d'inspecter une Pièce ou de consulter le Statut d'un Personnage sur une île où le courant est coupé. Les Ponts entre les îles ne sont **jamais** affectés par les coupures de courant.

Rétablir le courant

Condition requise : Vous vous trouvez dans la Pièce rouge (Salle de vidéosurveillance).

Le réseau électrique est entre vos mains : choisissez les 2 îles sur lesquelles le courant est coupé et placez-y les jetons Coupure de courant.

Nouveaux Rôles

Vous pouvez jouer avec les nouveaux Rôles sur n'importe quelle Carte. Pour cela, consultez les recommandations sur la Difficulté et la Fidélité du jeu de base à la page 20.

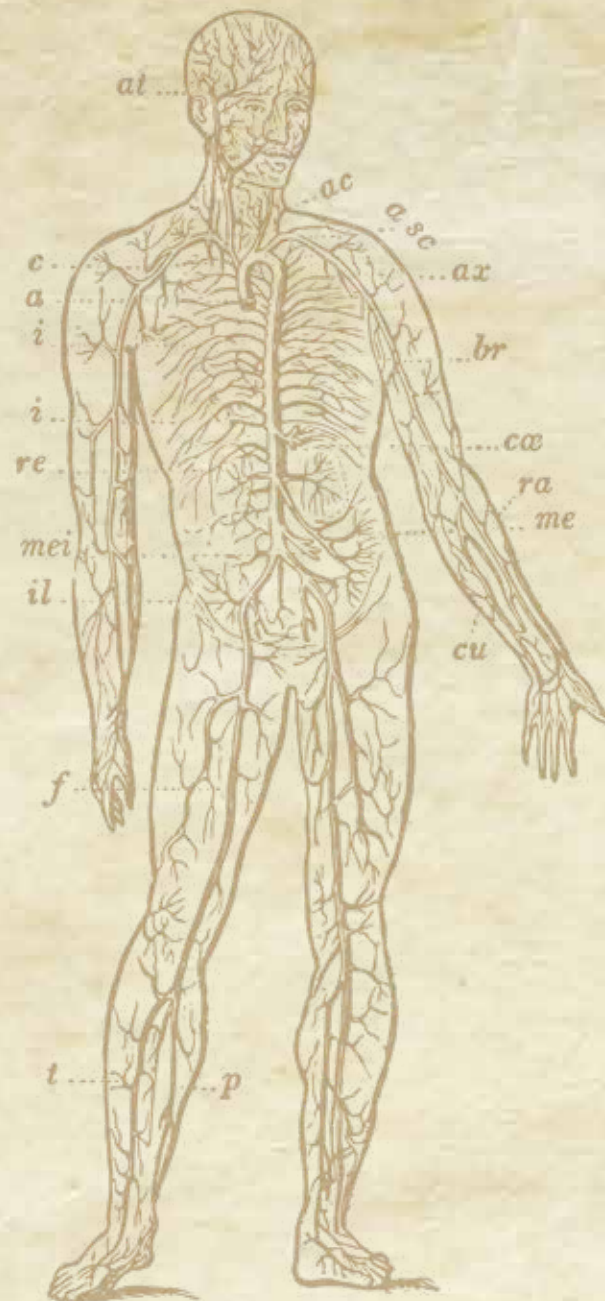
Pour jouer avec les nouveaux Rôles, remplacez les marqueurs de Rôle Enquêteur par défaut par les marqueurs de Rôle de votre choix lors de la mise en place du jeu.

Nom	Avantage	Fidélité	Caractéristique	Nombre de joueurs recommandé
 Mouchard (2x)	Enquêteurs	+3	<p>Important : Si vous jouez avec le Mouchard, retirez le Prophète du jeu.</p> <p>Recommandation : Jouez avec un seul des deux Mouchards, jamais avec les deux.</p> <p>Au début de la partie, pendant la phase nocturne, les Fanatiques découvrent qui est le Mouchard : les Fanatiques ouvrent les yeux, découvrent qui est dans leur équipe et qui est déjà mort, le cas échéant. Le Mouchard lève le pouce en l'air quelques secondes, puis baisse le pouce. Tous les joueurs ferment les yeux, cachent leur pile et rouvrent les yeux.</p> <p>À la fin du 8^e tour, révélez votre Rôle, puis mélangez votre pile Pouls et révélez les cartes qu'elle contient. Si vous êtes encore en vie, vous allez maintenant découvrir qui est le Fanatique 1 ou 2 au cours d'une autre phase nocturne : tous les joueurs ferment les yeux et tendent le poing en avant. Le Mouchard ouvre les yeux. Le Mouchard annonce le numéro écrit sur son jeton (1 ou 2) et le Fanatique correspondant (1 ou 2) lève le pouce en l'air quelques secondes, puis baisse le pouce. Tous les joueurs ferment les yeux, puis rouvrent les yeux.</p> <p>Recommandation : Il peut être intéressant de partager cette information avec l'équipe.</p>	7-8
 Bonne âme			+2	
 Poltergeist	Fanatiques	+3	<p>Important : Si vous jouez avec le Poltergeist, retirez le Pyromane du jeu.</p> <p>Mise en place : Remplacez 2 cartes Réussite d'une pile Enquêteur par 1 carte Sabotage et 1 carte Échec.</p> <p>Le Poltergeist commence la partie avec une pile spéciale. Dès que vous devenez un Fantôme, vous changez de camp et devenez un Fanatique. Lors de la vérification des conditions de victoire à la fin de la partie, vous ne comptez pas dans les Fanatiques éliminés, car vous n'avez pas commencé la partie en tant que Fanatique.</p>	
 Dormeur			<p>Vous démarrez la partie en tant qu'Enquêteur.</p> <p>Dès qu'une carte Sabotage est révélée, vous devez révéler votre Rôle et échanger les cartes de votre main avec celles du Personnage actif.</p> <p>Si vous recevez les cartes d'un Fanatique, vous devenez un Fanatique. Les Enquêteurs doivent désormais éliminer non plus 2, mais 3 Fanatiques pour remporter la partie !</p> <p>L'autre Personnage conserve son Rôle et ajoute 5 cartes de la Pioche à sa main.</p>	
 Traître jaune	Équipe Jaune	+4 (pour les 2 camps)	<p>Vous comptez comme une nouvelle équipe à part entière. Puisque vous n'êtes pas un Enquêteur, vous pouvez ignorer votre Parcours tant que vous faites partie de l'équipe Jaune.</p> <p>Vous remportez immédiatement la partie si vous êtes désigné à la majorité lors d'un Vote et que vous devenez ainsi un Fantôme.</p> <p>Si votre mort est révélée par une carte, vous devenez fidèle aux Enquêteurs et vous pouvez essayer de remporter la partie avec eux.</p>	

Contenido



Componentes	21
Condiciones de victoria según el número de jugadores	21
Preparación	22
Preparación de la zona de juego	22
Características especiales y cambios de reglas	23
Fase de movimiento	23
Puentes exteriores, Botes, mazo de Paso inseguro	23
Usar un Bote	23
Muelles	23
Acción de Personaje: Asegurar un pasillo, Llenar el mazo de Paso inseguro	23
Evento "Rayo"	24
Hombre Pez	24
Acción de habitación	24
Usar la cámara, Corte de energía	24
Reiniciar la fuente de alimentación	24
Nuevos Roles	25



Diseño del juego: Stefan Godot (con Andreas Godot y Marko Godot)
Dirección artística / Diseño gráfico / Gestión de la producción: Karsten Schulmann
Ilustraciones: Jose David Lanza Cebrian, Karsten Schulmann
Ilustración de portada: Andreas Schroth
Edición del reglamento: Michael Csorba (die spiele|texter)
Traducción al español: Jaume de Marcos y Francisco Javier Esteban para The Geeky Pen
Para más información, visite www.godot-boardgames.com

Pruebas del juego: Damos las gracias a nuestros amigos y a la mejor comunidad del mundo.

Dedicamos este juego a nuestros queridos hijos Alex, Amelie, Ben, Vanessa & Vincent.

1a edición
© 2022 Godot Games. Todos los derechos reservados.

Expansión Down into the Abyss

En las profundidades del océano se ha descubierto una forma de vida desconocida para nosotros. La criatura es más grande que cualquier cosa que haya existido jamás en la Tierra... y parece estar dormida. Sin embargo, dado que el descubrimiento está demasiado lejos para que podamos profundizar sin complicaciones, se construyó rápidamente un enorme centro de investigación secreto en las islas vecinas. No obstante, tan pronto como se completó la instalación, una sombra de color negro azabache cubrió las islas... y el horror siguió su curso.

Componentes



6 piezas de Mapa de doble cara para formar 3 variantes de Mapa



2 fichas de Corte de energía



5 fichas de Tentáculo



2 fichas de Bote



4 bloques de tentáculo



6 nuevos marcadores de Rol

Condiciones de victoria según el número de jugadores

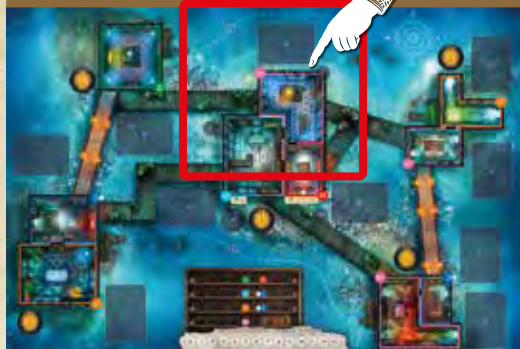
	4/5 jugadores (1 Cultista)	6 jugadores (1 Cultista)	7 jugadores (2 Cultistas)	8 jugadores (2 Cultistas)
Condición de victoria: Investigadores	10 puntos de victoria	11 puntos de victoria	11 puntos de victoria	12 puntos de victoria
Condición de victoria: Cultistas	Min. 3 Investigadores muertos	Min. 4 Investigadores muertos	Min. 4 Investigadores muertos	Min. 5 Investigadores muertos

Preparación

4-6 jugadores



7 jugadores



8 jugadores



Preparación de la zona de juego

Prepara la zona de juego y los componentes para Investigadores y Cultistas como lo haces habitualmente, con los siguientes cambios:

1. Coloca los Botes 1 y 2 junto a los Muelles de las islas con habitaciones naranjas.
2. Las fichas de Corte de energía también se colocan en las islas con habitaciones naranjas. No se necesita la ficha de Electricidad del juego base.
3. Distribuye los Personajes, por igual y según el orden de turno, en los Puentes de Madera: los Personajes 1 y 5 en el Puente de Madera Norte (1), los Personajes 2 y 6 en el Este (2), los Personajes 3 y 7 en el Sur (4) y los Personajes 4 y 8 en el Oeste (3).
4. Coloca las 5 fichas de Tentáculo bocabajo en una pila barajada junto al Mapa.
5. Pon los 4 bloques de tentáculo a su lado.



Características especiales y cambios de reglas

Fase de movimiento

Puentes exteriores, Botes, mazo de Paso inseguro

Subir a un bote o caminar por uno de los puentes exteriores no está exento de peligro. El mal que duerme en las profundidades escucha los movimientos de las paletas y el crujido de los pilares del puente... ¡y a veces agarra inesperadamente a los transeúntes!

Cada vez que **entres en un Puente exterior** o **uses un Bote** (no al embarcar), revela 1 carta del mazo de Paso inseguro y resuélvela:

Éxito: No pasa nada.

Fracaso: Revela 1 ficha de Tentáculo y resuélvela.

Sabotaje: Revela 2 fichas de Tentáculo y resuélvelas.

Las fichas de **Tentáculo** indican qué ruta de Bote o qué Puente exterior están cerrados durante esta ronda. Coloca **bloqueos de tentáculo** en el Mapa según corresponda. A continuación, baraja las fichas de Tentáculo de nuevo en su montón. Después de cada Ronda, los bloqueos de tentáculo se eliminan del Mapa.



Los bloqueos de tentáculo **bloquean las rutas de los Botes inmediatamente**. Si los Personajes están en Botes y aún no han partido porque tenían la intención de hacerlo solo al final de la Fase de movimiento (por ejemplo, para evitar un Encuentro con otro Personaje) y se coloca un bloqueo de tentáculo antes, el Bote no partió y permanece en su Muelle durante esa Ronda.

Usar un Bote

Embarcar siempre cuesta **1 punto de Movimiento**, pero se puede desembarcar automáticamente y de forma gratuita después de usar el Bote.

Un Bote cuenta como su propia ubicación y solo un máximo de 2 Personajes pueden subirse a la vez. Comienza automáticamente **después** de la Fase de movimiento, siempre que haya al menos 1 Personaje a bordo. Sin embargo, el Bote también puede usarse activamente **durante** la Fase de movimiento. Esta activación es gratuita. Se desembarca automáticamente después de usar el Bote y también es una acción gratuita.

A diferencia de los ascensores (consulta la expansión Mountains of Chaos), no es posible "llamar" un Bote: si no hay ningún Bote en el Muelle, la ruta del Bote no se puede utilizar desde este lado.

Muelles

Solo se puede entrar en un Muelle si **hay un Bote listo**; por lo tanto, cuenta como perteneciente al Bote.

Los Muelles en las islas con habitaciones naranjas están conectados a ambas habitaciones. Los Personajes pueden elegir si quieren entrar en la habitación naranja, azul oscuro o púrpura después de desembarcar.

Acción de Personaje: Asegurar un pasillo, Llenar el mazo de Paso inseguro

Requisito: Debes terminar tu Fase de movimiento en un Puente de Madera, un Puente Exterior o en un Bote.

Coloca 1 carta de Éxito, 1 de Fracaso o 1 de Sabotaje bocabajo en el mazo de Paso inseguro.

Evento “Rayo”

Cuando ocurra el evento Rayo, revela **2 fichas de Tentáculo al azar**. Indicarán dónde deben colocarse las 2 fichas de Corte de energía a continuación. Si no hay energía en la isla central, la Cámara en la habitación roja (Sala de Seguridad) no funciona. A continuación, baraja las fichas de Tentáculo de nuevo en su montón.



Hombre Pez

En cuanto aparezca el Hombre Pez, revela **1 ficha de Tentáculo**. El Hombre Pez siempre aparece en uno de los Puentes de Madera. Si se revela la ficha de Tentáculo Norte + Sur, el Personaje activo elige cuál de ellos se ve afectado. A continuación, baraja la ficha de Tentáculo de nuevo en su montón.



Acción de habitación

Usar la cámara, Corte de energía

Siempre hay un corte de energía en 2 islas. La acción Usar la cámara no puede comprobar las habitaciones ni los estados de los Personajes que se encuentran en islas sin energía. Los puentes entre las islas **nunca** se ven afectados por el corte de energía.

Reiniciar la fuente de alimentación






Requisito: Estás en la habitación roja (Sala de Seguridad).

La red eléctrica está en tus manos: tú determinas las dos islas donde se producirá el corte de energía y distribuyes las fichas de Corte de energía como corresponda.

Nuevos Roles

Puedes jugar con los nuevos Roles en cualquier Mapa. Para ello, consulta las recomendaciones de Dificultad y Lealtad del juego base en la pág. 20.

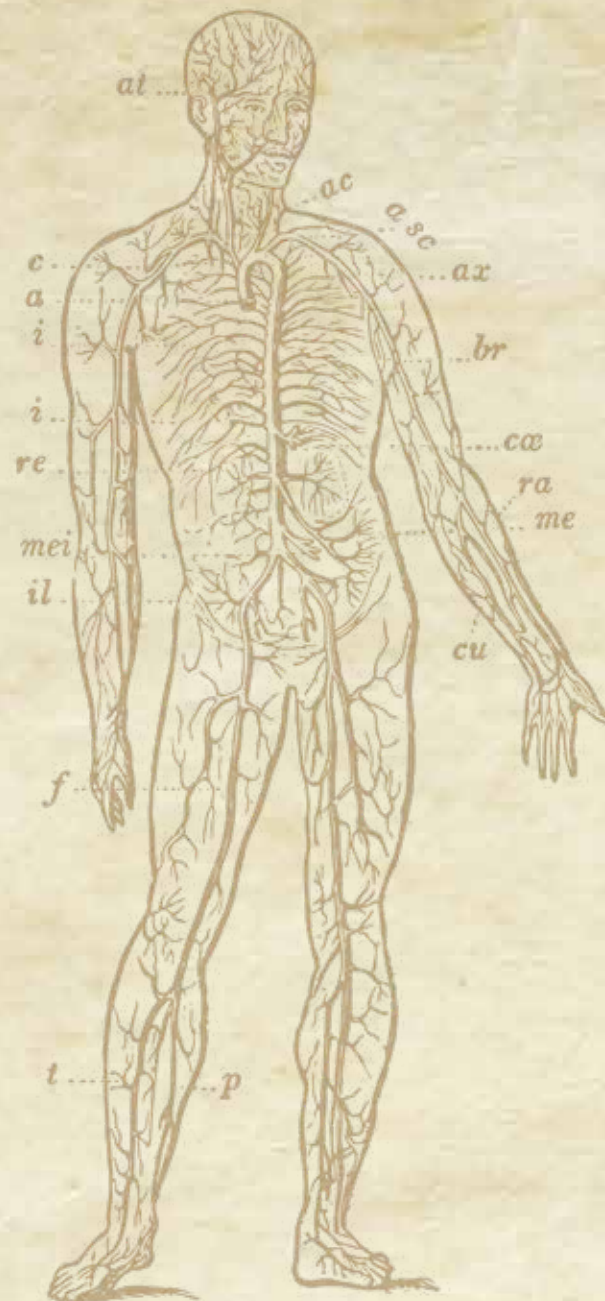
Para jugar con los nuevos Roles, reemplaza los marcadores de Roles de Investigador predeterminados con otros marcadores de Roles a tu elección durante la Preparación.

Nombre	Apoyos	Lealtad	Característica especial	Número de jugadores recomendado
 Soplón (2x)	Investigadores	+3	<p>Importante: El Vidente no está en juego si el Soplón sí lo está.</p> <p>Recomendación: Usa solo un Soplón al azar, nunca los dos.</p> <p>Durante la Fase de noche al comienzo de la partida, los Cultistas descubren quién es el Soplón: los Cultistas abren los ojos, conocen a sus compañeros de equipo y ven quién está muerto desde el principio, si es que hay alguno. El Soplón muestra el pulgar hacia arriba y luego vuelve a bajarlo. A continuación todos cierran los ojos, cubren sus mazos con la mano y abren los ojos.</p> <p>Al final de la Ronda 8, revelas tu Rol y, a continuación, se baraja y se revela tu mazo de Pulso. Si todavía estás vivo, ahora sabrás quién es Cultista 1/2 en otra Fase de noche: Todos cierran los ojos y alargan los puños. El Soplón abre los ojos. El Soplón dice el número que aparece en su ficha (1 o 2) y el Cultista correspondiente (1 o 2) levanta el pulgar. A continuación, el Cultista lo baja y todos cierran los ojos, luego todos abren los ojos.</p> <p>Recomendación: Podría ser una buena idea compartir tu información con tu Equipo.</p>	7-8
 Alma bondadosa		+2	<p>Cuando tu Personaje se convierta en Fantasma, revela tu Rol.</p> <p>Tu presencia impide que haya Encuentros en tu ubicación.</p>	
 Poltergeist	Cultistas	+3	<p>Importante: Elimina al Pirómano de la partida si usas al Poltergeist.</p> <p>Preparación: Reemplaza 2 cartas de Éxito de un mazo de Investigador por 1 carta de Sabotaje y 1 carta de Fracaso.</p> <p>Empiezas como Investigador con un mazo personalizado. Una vez que te conviertas en Fantasma, cambiarás de bando y a partir de ese momento serás un Cultista. Para la condición de victoria al final, no cuentas para el total de Cultistas eliminados, ya que no empezaste la partida como Cultista.</p>	
 Durmiente		+3	<p>Empiezas como Investigador.</p> <p>Cuando un Personaje revele una carta de Sabotaje por primera vez, deberás revelar tu Rol e intercambiar tus cartas de mano con el Personaje activo.</p> <p>Si recibes las cartas de mano de un Cultista como resultado, te conviertes en un Cultista. Ahora, los Investigadores deben votar por 3 Cultistas, en lugar de 2, para ganar la partida.</p> <p>El otro Personaje conserva su Rol, roba 5 cartas del mazo de Robo y las añade a su mano.</p>	
 Traidor amarillo	Equipo amarillo	+4 (para ambos lados)	<p>Cuentas como un Equipo distinto con su propia afiliación. Como no eres un Investigador, puedes ignorar tu Ruta mientras seas del Equipo amarillo.</p> <p>Ganas inmediatamente si obtienes la mayoría en una votación y, así, te conviertes en Fantasma.</p> <p>Si te encuentran muerto, tu Lealtad cambia a Investigador y aún puedes intentar ganar el juego con ellos.</p>	

Spis treści



Elementy	27
Warunki Zwycięstwa w zależności od liczby Graczy	27
Przygotowanie do gry	28
Przygotowanie obszaru gry	28
Cechy specjalne i zmiany zasad	29
Faza Ruchu	29
Zewnętrzne Mosty, Łodzie, talia Niebezpiecznego Przejścia	29
Korzystanie z Łodzi	29
Doki	29
Akcje Postaci: Zabezpieczenie Korytarza, Uzupełnienie talii Niebezpiecznego Przejścia	29
Wydarzenie „Uderzenie Pioruna”	30
Rybołak	30
Akcja Pokoju	30
Użycie kamery, Brak Prądu	30
Reset Zasilania	30
Nowe Role	31



Autor gry: Stefan Godot (z Andreas Godot i Marko Godot)
Dyrekcja artystyczna / Projektowanie graficzne / Zarządzanie produkcją: Karsten Schulmann
Ilustracje: Jose David Lanza Cebrian, Karsten Schulmann
Ilustracja okładki: Andreas Schroth
Redakcja: Michael Csorba (die spiele|texter)
Wersja polska: Paulina Gerding i Michał Dzięwoński dla The Geeky Pen
Więcej informacji na stronie www.godot-boardgames.com

Wielkie podziękowania dla wszystkich naszych prototypowych playtesterów, naszych przyjaciół i najlepszej społeczności, jaką mogliśmy sobie wyobrazić.

Dedykujemy tę grę naszym ukochanym dzieciom
Alex, Amelie, Ben, Vanessa & Vincent.

1. wydanie
© 2022 Godot Games. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Dodatek Down into the Abyss

W głębiach oceanu powstała wcześniej nieznaną formą życia. To stworzenie jest większe niż wszystko, co istniało do tej pory na Ziemi... I wydaje się, że śpi. Jednak ponieważ to odkrycie znajdowało się zbyt daleko, by można bez komplikacji zanurzyć się w głębinach, na sąsiednich wyspach szybko zbudowano ogromną, ściśle tajną placówkę badawczą. Jednak gdy tylko placówka została ukończona, między wyspami rozpostarł się czarny niczym noc cień... i horror przybrał swoją postać.

Elementy



6 dwustronnych części Mapy dla 3 wariantów Mapy



2 żetony Braku Prądu



5 żetonów Macek



2 żetony Łodzi



4 blokady Macek



6 nowych znaczników Roli

Warunki Zwycięstwa w zależności od liczby Graczy

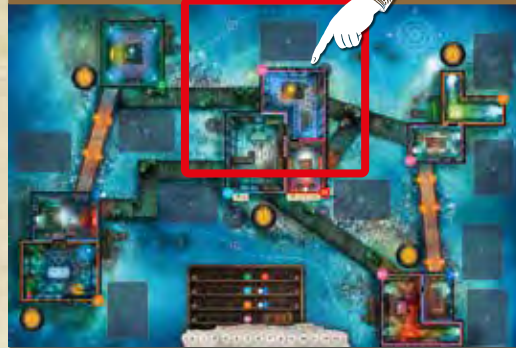
	4/5 graczy (1 Kultysta)	6 graczy (1 Kultysta)	7 graczy (2 Kultystów)	8 graczy (2 Kultystów)
Warunek Zwycięstwa: Badacze	10 Punktów Zwycięstwa	11 Punktów Zwycięstwa	11 Punktów Zwycięstwa	12 Punktów Zwycięstwa
Warunek Zwycięstwa: Kultyści	Min. 3 martwych Badaczy	Min. 4 martwych Badaczy	Min. 4 martwych Badaczy	Min. 5 martwych Badaczy

Przygotowanie do gry

4-6 graczy



7 graczy



8 graczy



Przygotowanie obszaru gry

Przygotujcie obszar gry oraz elementy dla Badaczy oraz Kultystów jak w przypadku normalnej rozgrywki z następującymi zmianami:

1. Umieśćcie Łodzie 1 i 2 obok Doków na wyspach z pomarańczowymi Pokojami.
2. Obydwa żetony Braku Prądu należy umieścić na wyspach z pomarańczowymi Pokojami. Żeton Elektryczności z gry podstawowej nie jest potrzebny.
3. Umieśćcie Postacie zgodnie z kolejnością na Drewnianych Mostach: Postacie 1 i 5 na Północnym Drewnianym Moście (1), Postacie 2 oraz 6 na Wschodnim (2), Postacie 3 oraz 7 na Południowym (4), Postacie 4 oraz 8 na Zachodnim (3).
4. Umieśćcie 5 zakrytych żetonów Macek w wymieszanej puli obok Mapy.
5. Umieśćcie 4 blokady Macek obok powyższej puli.



Cechy specjalne i zmiany zasad

Faza Ruchu

Zewnętrzne Mosty, Łodzi, talia Niebezpiecznego Przejścia

Pływanie łodzią lub spacer po jednym z zewnętrznych mostów nie są pozbawione niebezpieczeństw: Zło, które drzemie w głębinach, słyszy ruchy wiosel i skrzypienie pomostów — i czasem gwałtownie sięga po przechodniów!

Za każdym razem kiedy **wejdiesz na Zewnątrz Most** lub **skorzystasz z Łodzi** (nie wsiadając na nią), ujawnij 1 kartę z talii Niebezpiecznego Przejścia, a następnie wypełnij jej efekt.

Sukces: Nic się nie dzieje

Porażka: Ujawnij 1 żeton Macki i wypełnij jego efekt.

Sabotaż: Ujawnij 2 żetony Macek i wypełnij ich efekty.

Żetony Macek wskazują, która trasa Łodzi czy Zewnętrzny Most są zamknięte tej Rundy. Umieść odpowiednio **blokady Macek** na Mapie. Następnie ponownie wymieszaj pulę żetonów Macek. Blokady Macek są zdejmowane z Mapy po każdej Rundzie.



Blokady Macek **natychmiast blokują trasy Łodzi**. Jeżeli Postać znajduje się w Łodzi, ale jeszcze nie wyruszyła ponieważ czekała na koniec fazy Ruchu (np. żeby uniknąć Starcia z inną Postacią), a blokada Macki zostanie umieszczona na Mapie przed tym ruchem, Łódź nie wyrusza i pozostaje w Doku tej Rundy.

Korzystanie z Łodzi

Wejście na Łódź zawsze kosztuje **1 punkt Ruchu**, wyjście z Łodzi odbywa się automatycznie po jej wykorzystaniu i nie kosztuje punktów ruchu.

Łódź jest uznawana za oddzielne Pole i rusza automatycznie **po** zakończeniu Fazy Ruchu pod warunkiem, że znajduje się na niej przynajmniej 1 Postać. Jednak, z Łodzi można również skorzystać **podczas** Fazy Ruchu. Ta aktywacja jest darmowa. Opuszczenie Łodzi odbywa się automatycznie po jej wykorzystaniu i również nie kosztuje punktów ruchu.

W odróżnieniu do Windy (patrz dodatek Mountains of Chaos), Łodzi nie można „przywołać”: Jeżeli w Doku nie ma Łodzi, trasa Łodzi jest niedostępna z tego miejsca.

Doki

Do Doku można wejść jedynie jeżeli **znajduje się w nim Łódź**; oznacza to, że Dok jest częścią Łodzi.

Doki na wyspach z pomarańczowymi Pokojami są połączone z obydwoma Pokojami. Postacie mogą same zdecydować czy chcą wejść do pomarańczowego, granatowego lub fioletowego Pokoju po opuszczeniu Łodzi.

Akcje Postaci: Zabezpieczenie Korytarza, Uzupełnienie talii Niebezpiecznego Przejścia

Wymagania: Kończysz fazę Ruchu na **Drewnianym Moście, Zewnętrznym Moście lub na Łodzi**.

Umieść zakrytą 1 kartę Sukcesu, 1 kartę Porażki lub 1 kartę Sabotażu na talii Niebezpiecznego Przejścia.

Wydarzenie „Uderzenie Pioruna”

Jeżeli pojawi się wydarzenie Uderzenie Pioruna, dobierz **2 losowe żetony Macek**. Te żetony wskazują, gdzie następnie należy umieścić 2 żetony Braku Prądu. Jeżeli zabraknie prądu na środku wyspy, Kamera w czerwonym Pokoju (Pomieszczeniu Ochrony) przestaje działać. Następnie wmieszaj żetony Macek z powrotem do puli.



Rybołak

Natychmiast po pojawieniu się Rybołaka dobierz **1 żeton Macek**. Rybołak zawsze pojawia się na jednym z Drewnianych Mostów. Jeżeli dobrany zostanie żeton Północ+Południe, aktywna Postać wybiera jeden z Mostów. Następnie wmieszaj żetony Macek z powrotem do puli.



Akcja Pokoju

Użycie kamery, Brak Prądu

Na 2 wyspach zawsze ma miejsce brak prądu. Akcja Użycie Kamery nie pozwala na sprawdzenie Pokojów czy Statusów Postaci znajdujących się na wyspach bez prądu. Mosty pomiędzy wyspami nigdy nie są dotknięte brakiem prądu.

Reset Zasilania

Wymagania: Znajdujesz się w czerwonym Pokoju (Pomieszczenie Ochrony).

Sieć energetyczna jest w twoich rękach: Wybierasz dwie wyspy, na których nastąpi przerwa w dostawie prądu i odpowiednio rozdzielasz żetony Braku Prądu.

Nowe Role

Możecie grać z nowymi Rolami na dowolnej Mapie. W tym celu sprawdźcie zalecenia dot. poziomu trudności oraz lojalności w grze podstawowej na str. 20.

Aby grać z nowymi Rolami, podczas przygotowania do rozgrywki należy wymienić podstawowe znaczniki Roli Badaczy ze znacznikami Roli waszego wyboru.

Imię	Wspiera	Lojalność	Cecha specjalna	Rekomendowana liczba Graczy
 Kapuś (2x)	Badacze	+3	<p>Ważne: Jeżeli w grze występuje Kapuś, nie może być również Wieszczka.</p> <p>Zalecenie: Wykorzystajcie tylko jednego losowego Kapusia, nigdy obydwu na raz.</p> <p>Podczas Fazy Nocy na początku gry, Kultyści dowiadują się kim jest Kapuś: Kultyści otwierają oczy, poznają kto jest w ich drużynie, dowiadują się czy ktoś jest już martwy. Kapuś pokazuje kciuk w górę, a następnie go opuszcza. Wszyscy zamykają oczy, zasłaniają talie, następnie otwierają oczy.</p> <p>Na koniec Rundy 8 ujawniasz swoją Rolę, następnie tasujesz i ujawniasz swoją talię Pulsu. Jeżeli nadal żyjesz, dowiesz się kim jest Kultysta 1/2 podczas kolejnej Fazy Nocy. Wszyscy zamykają oczy, wyciągają ręce. Kapuś otwiera oczy. Kapuś mówi numer napisany na żetonie (1 lub 2), a Kultysta (1 lub 2) pokazuje kciuk w górę, a następnie go opuszcza. Wszyscy zamykają oczy, wszyscy otwierają oczy.</p> <p>Podpowiedź: Podziel się tą informacją ze swoją Drużyną.</p>	7-8
 Dobra Dusza		+2	<p>Jak tylko twoja postać stanie się Duchem, ujawnij swoją Rolę.</p> <p>Twoja obecność zatrzymuje Starcia na twoim Polu.</p>	
 Poltergeist		+3	<p>Ważne: Usunąć Podpalacza z gry jeżeli używacie Poltergeista.</p> <p>Przygotowanie do gry: Wymień 2 karty Sukcesu talii Badacza z 1 kartą Sabotażu i 1 kartą Porażki.</p> <p>Zaczynasz jako Badacz ze zmienioną talią. Po zamianie w Ducha, zmieniasz stronę i zostajesz Kultystą. Dla Warunków Zwycięstwa na koniec gry nie liczysz się jako wyeliminowany Kultysta ponieważ gra rozpoczęła się dla Ciebie jako Badacza.</p>	
 Śniący	+3	<p>Rozpoczynasz jako Badacz</p> <p>Jak tylko Postać ujawni kartę Sabotażu po raz pierwszy, musisz ujawnić swoją Rolę i zamienić swoje karty z aktywną Postacią.</p> <p>Jeżeli otrzymujesz karty Kultysty, zostajesz Kultystą. Od tej pory Badacze muszą zagłosować przeciwko 3 Kultystom zamiast 2, żeby wygrać!</p> <p>Postać, z którą zamieniasz talie zachowuje swoją Rolę, dobiera 5 kart z talii Dobierania i bierze je na rękę.</p>		
 Żółty Zdrajca	Żółta Drużyna +4 (dla obydwu stron)	<p>Stajesz się swoją własną Drużyną o własnej przynależności. Skoro nie jesteś już Badaczem, ignorujesz Trasę pod warunkiem, że jesteś w Żółtej Drużynie.</p> <p>Wygrzasz natychmiast jeżeli otrzymasz większość głosów i tym samym zostaniesz Duchem.</p> <p>Jeżeli w twojej Talii Pulsu znajduje się karta „Martwy”, dołączasz do Badaczy i możesz próbować wygrać grę wspólnie z nimi.</p>		

