

# Mountains of Chaos



2



8



14



20



26

## III

# Among Cultists

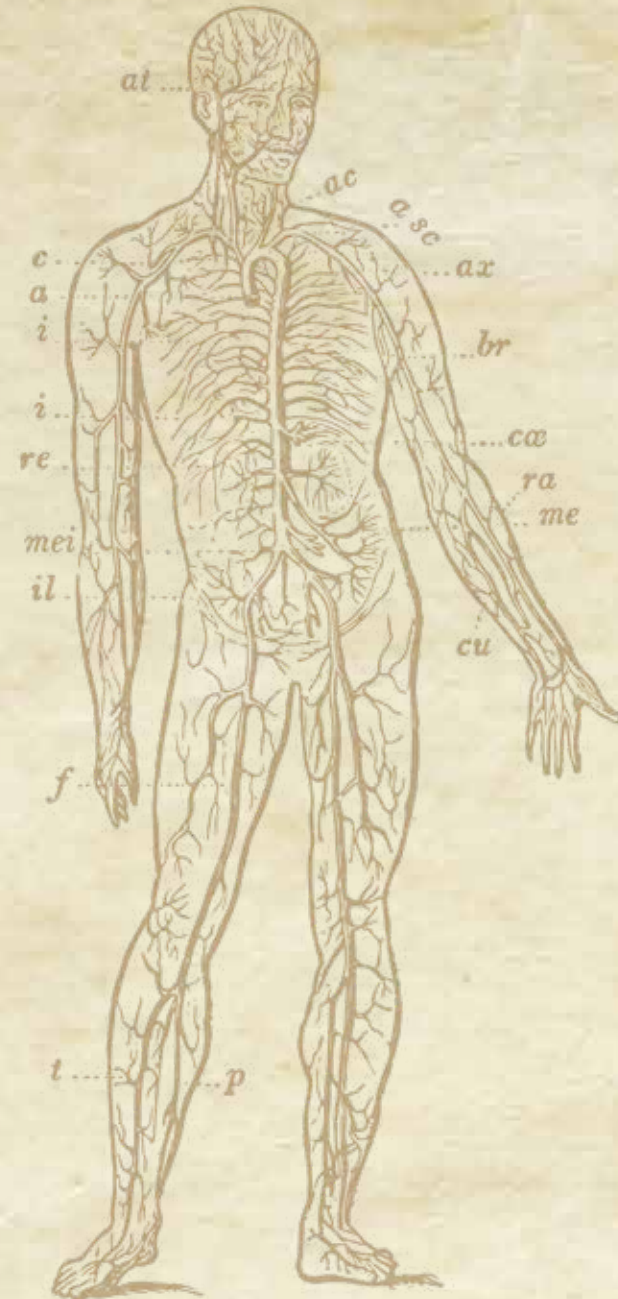




# Contents



<b>Components</b> .....	<b>3</b>
<b>Victory Conditions according to Player Count</b> .....	<b>3</b>
<b>Setup</b> .....	<b>4</b>
Setting up the Play Area .....	4
<b>Special Features and Rule Changes</b> .....	<b>5</b>
Professions .....	5
Movement Phase .....	5
Revolving Door .....	5
Use the Elevator .....	5
Event "Lifelines" .....	5
<b>Optional module: Professions</b> .....	<b>6</b>
Setup .....	6
Rule change: Fight a Cultist .....	6
Professions Overview .....	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](http://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.



# Mountains of Chaos Expansion

Generations ago, these mines were sealed. All the miners who worked here were taken by madness, and no one was to dig so deep for valuable minerals again. Ever. To ensure that this place remained hidden, each generation left locks of their time at the entrance to the mines: Seals, runes, traps. All to enclose the shapeless... within the Mountains of Chaos.

## Components



6 double-sided Map parts for 3 Map variants



1 Event token



5 Profession tokens



8 Detective-Support tokens



2 Elevator tokens



1 Revolving Door token

## Victory Conditions according to Player Count

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

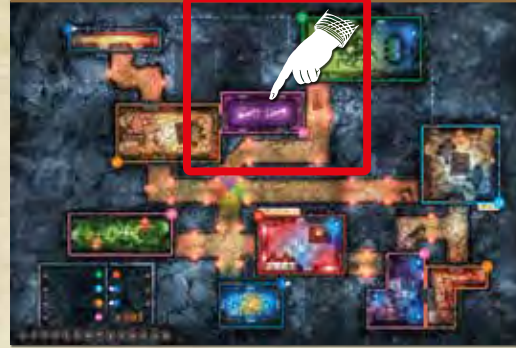


# Setup

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 the Revolving Door on the central intersection of the Hallways in the middle of the Map and align it so that Hallway C is blocked.
2. Elevator 1 starts at the light blue Room (Cafeteria), Elevator 2 starts at the dark blue Room 2.
3. **4, 5, 6 & 8 Players (optional):** Shuffle the new “Lifelines” Event token into the Bag. The “False Eyes Watching You” Event token is not in play.





# Special Features and Rule Changes

## Professions

New optional module, see p. 6.

## Movement Phase

For the first time there are connected Hallways in Mountains of Chaos, here 1 Movement point is not defined by a door but by the color change from the Hallway. So it costs for example 3 movement to get from the red room (Security) to the green room (Library). Step 1 into Hallway A, step 2 into Hallway D and step 3 finally into the Library.

## Revolving Door

At the beginning of the game, the Revolving Door blocks access to Hallway C. After each Movement Phase, the Revolving Door is rotated clockwise by a quarter turn. It blocks another Hallway. In Round 2, it blocks Hallway D, in Round 3 Hallway A, and so forth. In Round 5, Hallway C is blocked again.



## Use the Elevator

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

An Elevator counts as a separate Location and starts automatically **after** the Movement Phase, provided there is at least 1 Character on the Elevator AND the power is on. However, the Elevator may also be used actively **during** the Movement phase. This activation is free. Getting off happens automatically after using the Elevator and is free as well.



If you are standing in a Room where an Elevator is accessible and you have a Room action on your Route (Cultists may blithely ignore this, as always), you may call the Elevator as a free action if it is in the other Room.

**Important: Elevators require electricity to function. If the power supply is off, the Elevator does not move; however, entering and exiting an Elevator is possible even during a power outage.**

## Event “Lifelines”

Once the “Lifelines” Event token is revealed, the following happens:

The First Player selects **2 target Characters** (4-6 Players) or **3 target Characters** (7-8 Players), respectively. They may also choose themselves.

The target Characters shuffle their Pulse decks and then **reveal 1 card each**. Any revealed dead Character now becomes a Ghost, everyone else puts their card back face down on their Pulse deck. The number of murders revealed in this process does not matter, there is **max. 1 Vote initiated**.





# Optional module: Professions

## Requirement: 2 Cultists

You can play with the optional Professions module on any Map.

## Setup

Change the setup for the Character decks from step 4 of the base game rules (p. 7) as follows:

1. Flip all the Role markers placed on the decks to their backs.
2. Put all decks, including Roles, in 1 Envelope each. Do not randomize them yet. Remember the Investigator decks.
3. Set the Detective-Support tokens Not an Informant and Informant aside.
4. Shuffle all Profession tokens face down and place 1 of them face down next to the Map. This Profession is not yet active and will come into play once a Cultist token has been successfully fought (see rule change below). All other Profession tokens go back into the box unseen.
5. Now shuffle all INVESTIGATOR Envelopes. Place the Informant Detective-Support token face down inside a random Investigator Envelope. A face-down Not an Informant Detective-Support token is then placed inside EACH of the OTHER envelopes, including those of the Cultists.
6. Now shuffle all Envelopes so that you can no longer trace the Roles and the Informant.
7. Randomly assign 1 Envelope to each Player. Keep them closed for now!
8. Everyone chooses 1 Character card and places it in front of them with the Alive side (Heart) up.
9. After opening the Envelope, place your Detective-Support token face down next to your Character portrait. It remains there face down until a Character reveals the Profession Detective.

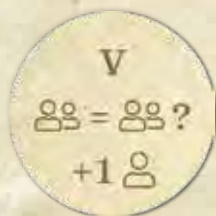


## Rule change: Fight a Cultist

If you successfully fight a Cultist, remove its token from the game as usual. As a reward, you get to take the Profession token that is next to the Map. Flip it over. This Profession is active as of now.

**Important: Only living Characters can have a Profession. If a Character who has a Profession dies, they lose that Profession and remove the token from the game.**

# Professions Overview



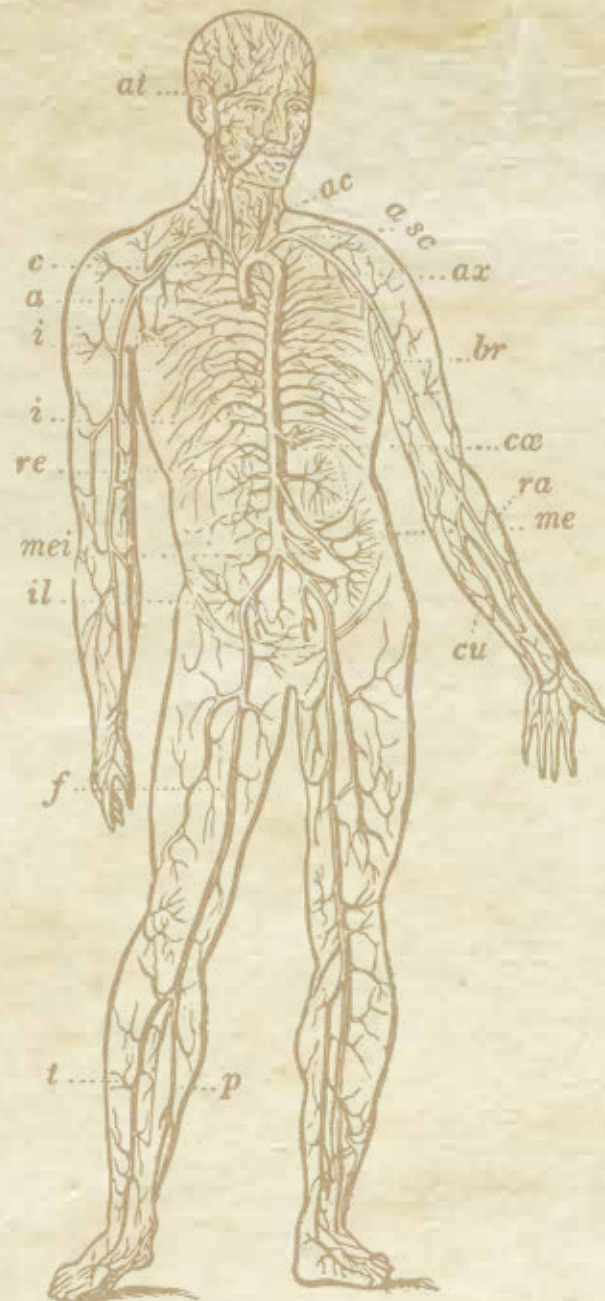
Name	Special Feature
<p><b>Mayor</b></p>	<p><b>Ongoing:</b> Whenever a Vote ends in a tie, you determine the outcome! That is, whether or not to eliminate a Character involved in the tie, and which one. Muahah...</p>
<p><b>Detective &amp; Informant</b></p>	<p><b>Always at the beginning of the game (see Setup):</b> One of the Investigators is also the Informant. This token (and also all Not an Informant tokens) will remain face down until the Detective has been revealed.</p> <p><b>Once your Profession has been revealed, a short Night Phase is initiated:</b> Everyone takes their (Not an) Informant token face down in their hand and closes their eyes. Everyone uncovers their token. Detective opens their eyes and now knows who the Informant is (and therefore an Investigator). Everyone covers their marker again. Everyone opens their eyes.</p> <p>You may tell the truth, but you may also lie or claim to be the Informant yourself.</p>
<p><b>Exorcist</b></p>	<p><b>Once per game,</b> as a free additional Character action on your turn, you may bring a ghost back to life and change its status (turn character + portrait to heart). If the character had a face up Murdered card in their Pulse deck, it is removed from play. However, if the deck was unknown and the character was kicked out by a vote, the deck remains untouched.</p> <p>Now you must choose another player, who will now be murdered. Flip their character and portrait to the Murdered side, their Pulse deck remains untouched. This could end the game if the last living Cultist becomes a Ghost!</p>
<p><b>Profiler</b></p>	<p><b>Ongoing:</b> Whenever you perform a Check a State or Use the Camera action to Check a State, you do not have to shuffle the target Character's Pulse deck before looking at it.</p>
<p><b>Saboteur</b></p>	<p><b>Once per game,</b> as a free additional Character action on your turn, you may swap the Room decks of two Rooms of your choice without looking at them (both decks must contain at least 1 card each).</p>



# Inhalt



<b>Material</b> .....	<b>9</b>
<b>Siegbedingungen nach Personenzahl</b> .....	<b>9</b>
<b>Vorbereitung</b> .....	<b>10</b>
Aufbau Spielfläche .....	10
<b>Besonderheiten &amp; Regeländerungen</b> .....	<b>11</b>
Berufe .....	11
Bewegungsphase .....	11
Drehtür .....	11
Fahrstuhl nutzen .....	11
Ereignis „Lebenslinien“ .....	11
<b>Optionales Modul: Berufe</b> .....	<b>12</b>
Vorbereitung .....	12
Regeländerung: Kultisten bekämpfen .....	12
Übersicht der Berufe .....	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](http://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 „Mountains of Chaos“

Vor Generationen schon wurden diese Minen versiegelt. Alle Bergarbeiter, die hier arbeiteten, holte der Wahnsinn, und niemand sollte je wieder so tief nach wertvollen Mineralien schürfen. Um sicher zu gehen, dass dieser Ort verborgen bleibt, befestigte jede Generation Schlösser ihrer Zeit am Zugangsschacht: Siegel, Runen, Fallen. Alles, um das Gestaltlose einzuschließen ... in den Bergen des Chaos.

## Material



6 doppelseitige Spielplanteile für 3 Plan-Varianten



1 Ereignis-Marker



5 Beruf-Marker



8 Detektiv-Unterstützer-Marker



2 Fahrstühle



1 Drehtür

## Siegbedingungen nach Personenzahl

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



# Vorbereitung

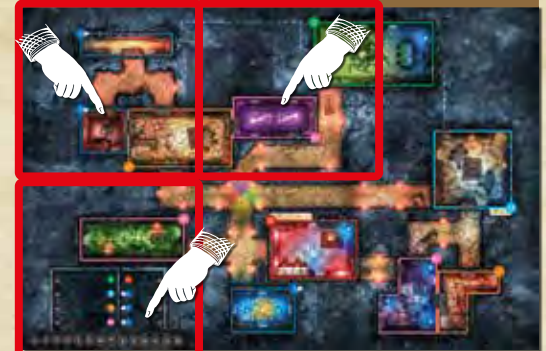
4-6 Personen



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 die Drehtür auf die zentrale Kreuzung der Gänge in der Mitte des Spielplans und richtet sie so aus, dass der Zugang zu Gang C gesperrt ist.
2. Fahrstuhl 1 startet im hellblauen Raum (Cafeteria) Mitte unten, Fahrstuhl 2 startet im dunkelblauen Raum 2.
3. **4, 5, 6 & 8 Personen (optional):** Mischt den neuen Ereignismarker „Lebenslinien“ in den Beutel. Der Ereignismarker „Falsche Augen im Portrait“ ist nicht im Spiel.





# Besonderheiten und Regeländerungen

## Berufe

Neues optionales Modul, siehe S. 12.

## Bewegungsphase

Zum ersten Mal gibt es in Mountains of Chaos zusammenhängende Gänge, wobei 1 Bewegungspunkt nicht durch eine Tür definiert ist, sondern durch den Farbwechsel des Ganges. So kostet es z.B. 3 Bewegungspunkte, um vom roten Raum (Sicherheitsraum) zum grünen Raum (Bibliothek) zu gelangen. Schritt 1 in Gang A, Schritt 2 in Gang D und Schritt 3 schließlich in die Bibliothek.

## Drehtür

Die Drehtür versperrt zu Beginn den Zugang zu Gang C. Nach jeder Bewegungsphase wird die Drehtür um eine Vierteldrehung im Uhrzeigersinn gedreht. Sie versperrt damit einen anderen Gang. In Runde 2 ist Gang D blockiert, in Runde 3 Gang A, usw. In Runde 5 ist wieder Gang C versperrt.



## Fahrstuhl nutzen

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

Ein Fahrstuhl zählt als eigener Ort und fährt automatisch **nach** der Bewegungsphase los, vorausgesetzt, es ist mind. 1 Charakter im Fahrstuhl UND der Strom ist an. Der Fahrstuhl kann aber auch **während** der Bewegungsphase aktiv genutzt werden. Diese Aktivierung kostet **keinen** Bewegungspunkt; das Aussteigen geschieht automatisch nach der Nutzung.



Wer in einem Raum steht, in dem ein Fahrstuhl betretbar ist, und eine Raum-Aktion auf der Route hat, die dem Raum entspricht (Kultisten dürfen dies wie immer geflissentlich ignorieren), kann den Fahrstuhl als kostenlose Aktion zu sich rufen, falls der Fahrstuhl im anderen Raum ist.

**Wichtig: Fahrstühle benötigen für ihre Funktion Strom. Ist der Strom ausgefallen, fährt der Fahrstuhl nicht; Betreten und Aussteigen sind jedoch auch bei Stromausfall möglich.**

## Ereignis „Lebenslinien“

Sobald der Ereignismarker „Lebenslinien“ aufgedeckt wurde, geschieht folgendes:

In einer Partie mit 4-6 Personen wählt der Start-Charakter **2 Ziel-Charaktere** aus, bei 7-8 Personen **3 Ziel-Charaktere**. Er darf auch sich selbst auswählen.

Die Ziel-Charaktere mischen ihre Puls-Decks und decken dann jeweils 1 Karte auf. Eventuell enthüllte Ermordete sind jetzt Geister, alle anderen legen ihre Karte wieder verdeckt auf ihr Puls-Deck. Die Anzahl der hierbei enthüllten Morde spielt keine Rolle, es wird immer nur **max. 1 Abstimmung** eingeleitet.





# Optionales Modul: Berufe

## Voraussetzung: Partie mit 2 Kultisten

Das optionale Modul Berufe könnt ihr auf jedem Spielplan nutzen.

## Vorbereitung

Passt die gewohnte Vorbereitung der Charakter-Decks ab Punkt 4 der Grundspiel-Anleitung (S. 7) um die folgenden Schritte an:

1. Dreht alle Gesinnungsmarker, die auf den Decks liegen, auf die Rückseite.
2. Steckt alle Decks inklusive ihrer Gesinnungen je in 1 Briefumschlag. Sie werden noch nicht gemischt. Merkt euch die Ermittler-Decks.
3. Legt die Detektiv-Unterstützer-Marker Kein-e Informant-in und Informant-in beiseite.
4. Mischt alle Beruf-Marker verdeckt und legt 1 zufälligen davon verdeckt neben den Spielplan. Dieser Beruf ist noch nicht aktiv und kommt ins Spiel, sobald ein Kultist-Marker erfolgreich bekämpft worden ist (siehe Regeländerung unten). Alle anderen Beruf-Marker kommen ungesehen zurück in die Schachtel.
5. Mischt nun alle ERMITTLER-Umschläge. Legt den Detektiv-Unterstützer-Marker Informant-in verdeckt in einen zufälligen Ermittler-Umschlag. In ALLE ANDEREN Umschläge, auch in die der Kultisten, kommt dann je ein verdeckter Detektiv-Unterstützer-Marker Kein-e Informant-in.
6. Mischt nun alle Briefumschläge so, dass ihr die Information zur Gesinnung und wer Informant-in ist und wer nicht, nicht mehr nachvollziehen könnt.
7. Weist allen Mitspielenden zufällig 1 Briefumschlag zu. Lasst sie vorerst noch geschlossen!
8. Alle wählen 1 Charakterkarte aus und legen sie mit der Lebend-Seite (♥) sichtbar vor sich ab.
9. Legt euren Detektiv-Unterstützer-Marker nach dem Öffnen des Briefumschlags verdeckt neben euer Charakterportrait. Er bleibt dort so lange verdeckt liegen, bis ein Charakter den Beruf Detektiv-in offenbart.



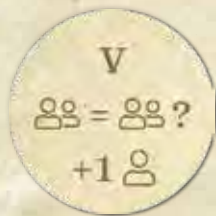
## Regeländerung: Kultisten bekämpfen

Bekämpfst du einen Kultisten erfolgreich, entferne wie üblich dessen Marker aus dem Spiel. Zusätzlich nimmst du zur Belohnung den Beruf-Marker, der neben dem Spielplan liegt. Drehe ihn um. Dieser Beruf ist ab sofort aktiv.

**Wichtig: Nur lebende Charaktere können einen Beruf haben. Stirbt ein Charakter, der einen Beruf hat, verliert er diesen Beruf und entfernt den Marker aus dem Spiel.**



# Übersicht der Berufe



**Bürgermeister-in**

**Permanent:** Wann immer eine Abstimmung mit einem Unentschieden endet, bestimmst du das Ergebnis! Das heißt, ob ein am Unentschieden beteiligter Charakter (und welcher) oder niemand eliminiert werden soll. Muahahah...



**Detektiv-in & Informant-in**

**Immer zu Spielbeginn (siehe Vorbereitung):** Ein Ermittler erhält zusätzlich die Eigenschaft Informant-in. Dieser Marker (und auch alle Marker Kein-e Informant-in) bleiben verdeckt, bis der Beruf Detektiv-in offenbart wurde.

**Sobald dein Beruf Detektiv-in offenbart wurde, startet eine kurze Nachtphase:** Alle nehmen ihren Marker (Kein-e) Informant-in verdeckt in die Hand und schließen die Augen. Alle decken ihren Detektiv-Unterstützer-Marker auf. Du öffnest die Augen und weißt nun, wer Informant-in ist, und damit auch Ermittler. Alle verdecken ihren Marker wieder. Alle öffnen die Augen.

Du darfst die Wahrheit sagen, aber auch lügen oder behaupten, selbst Informant-in zu sein.



**Exorzist-in**

**Einmal pro Spiel** kannst du als kostenlose zusätzliche Charakteraktion in deinem Zug einen Geist wieder zum Leben erwecken und seinen Status ändern (Charakter + Porträt auf Herz drehen). Wenn der Charakter eine offene „Ermordet“-Karte in seinem Puls-Deck hatte, wird diese aus dem Spiel entfernt. War der Nachziehstapel jedoch unbekannt und wurde der Charakter durch eine Abstimmung zum Geist, bleibt der Nachziehstapel unangetastet.

Nun musst du einen anderen Spieler wählen, der nun ermordet wird. Dreht seine Figur und sein Porträt auf die Ermordeten Seite, sein Puls-Deck bleibt unangetastet. Dies könnte das Spiel beenden, wenn der letzte lebende Kultist ein Geist wird!



**Profiler-in**

**Permanent:** Wann immer du eine Aktion Zustand prüfen oder Kamera nutzen ausführst für Zustand prüfen, musst du das Puls-Deck des Ziel-Charakters nicht mischen, bevor du es dir ansiehst.



**Saboteur-in**

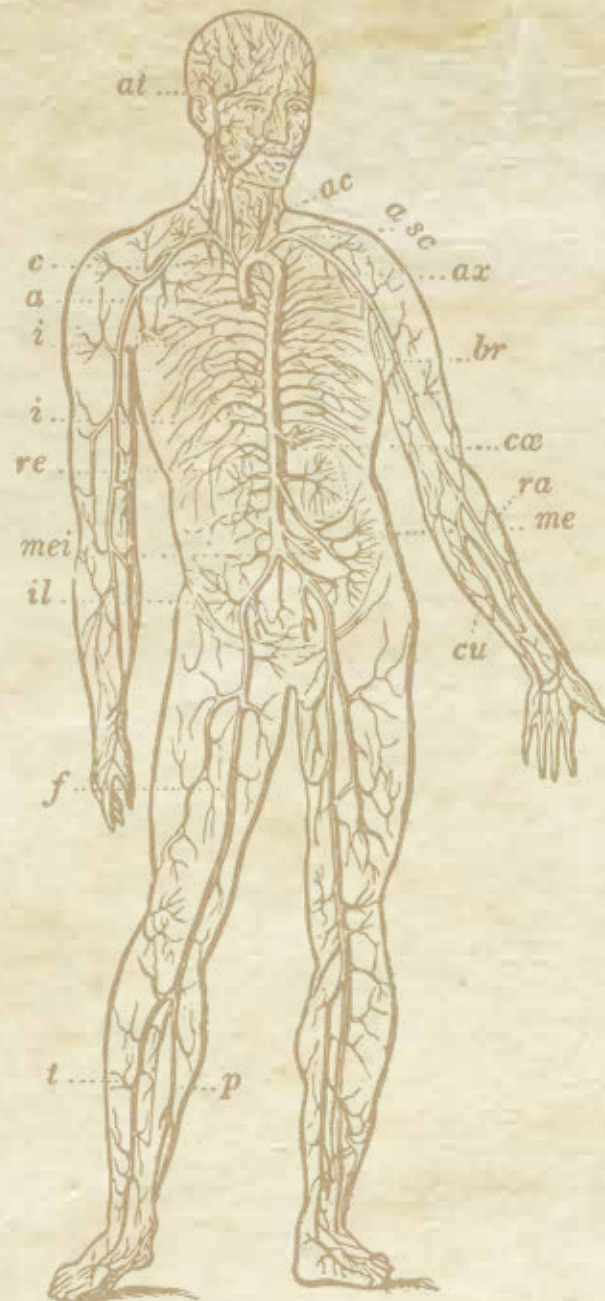
**Einmal pro Partie** darfst du in deinem Zug als kostenlose zusätzliche Charakter-Aktion die Raum-Decks zweier Räume deiner Wahl ungesehen miteinander tauschen (in beiden muss mind. 1 Karte enthalten sein).



# Table des matières



<b>Matériel</b> .....	<b>15</b>
<b>Conditions de victoire selon le nombre de joueurs</b> .....	<b>15</b>
<b>Mise en place</b> .....	<b>16</b>
Mise en place de la zone de jeu .....	16
<b>Règles spéciales</b> .....	<b>17</b>
Professions .....	17
Phase de Déplacement .....	17
Porte-tambour .....	17
Utiliser un Ascenseur .....	17
Événement Lignes de vie .....	17
<b>Module facultatif : Professions</b> .....	<b>18</b>
Mise en place .....	18
Changement de règle : Combattre un Fanatique .....	18
Présentation des Professions .....	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](http://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<sup>er</sup> édition  
© 2022 Godot Games. Tous droits réservés.



# Extension Mountains of Chaos

*Cela fait des générations que ces mines ont été fermées. Tous les mineurs qui travaillaient ici ont été pris de folie et depuis, personne n'a jamais replongé dans les profondeurs de la montagne à la recherche des précieux minerais qu'elle renferme. Jamais. Pour s'assurer que ce lieu reste bien caché, chacune des générations qui se sont succédé a utilisé les moyens de son époque pour bloquer l'accès aux mines : des mécanismes, des runes, des pièges... Tout cela pour contenir le pouvoir maléfique qui sommeille dans les Montagnes du chaos.*

## Matériel



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



1 jeton  
Événement



5 jetons  
Profession



8 jetons Assistant  
de l'Inspecteur



2 jetons Ascenseur



1 jeton Porte-tambour

## 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)
<b>Conditions de victoire : Enquêteurs</b>	10 points de victoire	11 points de victoire	11 points de victoire	12 points de victoire
<b>Conditions de victoire : Fanatiques</b>	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 le jeton Porte-tambour sur le croisement central des Couloirs au milieu de la Carte, en l'orientant de manière à bloquer le Couloir C.
2. Placez l'Ascenseur 1 dans la Pièce bleu clair (Cafétéria) et l'Ascenseur 2 dans la Pièce bleu foncé n° 2.
3. **4, 5, 6 et 8 joueurs (facultatif) :** Ajoutez le jeton Lignes de vie dans le sac. Retirez le jeton Yeux indiscrets du jeu.





# Règles spéciales

## Professions

Nouveau module facultatif (voir page 18).

## Phase de Déplacement

Dans l'extension Mountains of Chaos, certains Couloirs sont reliés les uns aux autres. Ici, un point de Déplacement ne correspond pas au franchissement d'une porte, mais au passage d'une couleur à une autre dans le Couloir. Par exemple, passer de la Pièce rouge (Salle de vidéosurveillance) à la Pièce verte (Bibliothèque) coûte 3 points de Déplacement : 1 Déplacement vers le Couloir B, 1 Déplacement vers le Couloir D et 1 Déplacement vers la Bibliothèque.

## Porte-tambour

Au début de la partie, la Porte-tambour bloque l'accès au Couloir C. Après chaque phase de Déplacement, tournez-la d'un quart de tour dans le sens horaire. La Porte-tambour bloque alors un nouveau Couloir. Au 2e tour, elle bloque le Couloir D, au 3e tour le Couloir A, etc. Au 5e tour, le Couloir C est de nouveau bloqué.



## Utiliser un Ascenseur

Monter dans un Ascenseur coûte toujours **1 point de Déplacement**. Après avoir utilisé un Ascenseur, un Personnage en descend automatiquement et gratuitement.

Un Ascenseur est considéré comme un Emplacement à part entière et s'active automatiquement **après** la phase de Déplacement, à condition qu'au moins 1 Personnage se trouve dedans ET que l'électricité soit allumée. Toutefois, un Ascenseur peut également être utilisé **pendant** la phase de Déplacement. Son



activation est alors gratuite. Dans ce cas aussi, le Personnage descend automatiquement et gratuitement de l'Ascenseur après l'avoir utilisé.

Si vous vous trouvez dans une Pièce avec une cage d'Ascenseur et si l'Ascenseur se trouve dans l'autre Pièce, vous pouvez l'appeler gratuitement à condition d'avoir une action de Pièce sur votre Parcours (comme toujours, les Fanatiques peuvent ignorer cette condition).

**Important : L'électricité doit être allumée pour que les Ascenseurs fonctionnent. Si l'électricité est coupée, les Ascenseurs ne fonctionnent pas, mais vous pouvez tout de même entrer dedans ou en sortir.**

## Événement Lignes de vie

Lorsqu'un joueur révèle le jeton Lignes de vie, suivez les règles ci-dessous :

Le Premier joueur choisit **2 Personnages** (4 à 6 joueurs) ou **3 Personnages** (7 ou 8 joueurs). Il peut également se désigner lui-même.

Chaque Personnage ciblé mélange sa pile Pouls et en **révèle 1 carte**. Tout Personnage dont la mort est ainsi révélée devient alors un Fantôme. Tous les autres joueurs remettent leur carte face cachée sur leur pile Pouls. Si au moins un meurtre a été révélé, on procède alors à **un et un seul vote** (le nombre de meurtres révélés n'a pas d'importance).





# Module facultatif : Professions

## Condition requise : 2 Fanatiques

Vous pouvez jouer avec le module facultatif Professions sur n'importe quelle Carte.

## Mise en place

Procédez aux changements suivants à partir de l'étape 4 de la mise en place du jeu de base (p. 7) :

1. Retournez tous les marqueurs de Rôle posés sur les piles face cachée.
2. Placez chaque pile avec son marqueur de Rôle dans 1 enveloppe. Ne les mélangez pas pour l'instant. Rappelez-vous où se trouvent les piles Enquêteur.
3. Mettez les jetons Non-informateur et Informateur de côté.
4. Mélangez tous les jetons Profession sans les regarder et placez-en un face cachée à côté de la Carte. Cette Profession n'est pas encore active et entrera en jeu dès lors qu'un jeton Fanatique aura été combattu avec succès (voir le changement de règle ci-dessous). Remettez tous les autres jetons Profession dans la boîte, sans les regarder.
5. Mélangez ensuite toutes les enveloppes Enquêteur. Placez le jeton Informateur face cachée dans l'une des enveloppes Enquêteur. Placez un jeton Non-informateur face cachée dans CHACUNE des AUTRES enveloppes, y compris celles des Fanatiques.
6. Mélangez toutes les enveloppes afin qu'aucun joueur ne sache où se trouve chaque Rôle.
7. Attribuez aléatoirement 1 enveloppe à chaque joueur. Gardez les enveloppes fermées pour l'instant !
8. Chaque joueur choisit maintenant 1 carte Personnage, qu'il pose devant lui, face Vivant (Cœur) visible.
9. Après avoir ouvert votre enveloppe, placez votre jeton Assistant de l'Inspecteur (Informateur ou Non-informateur) face cachée à côté de votre portrait. Ce jeton reste face cachée jusqu'à ce qu'un joueur révèle la Profession Inspecteur.



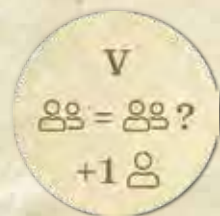
## Changement de règle : Combattre un Fanatique

Si vous gagnez un combat contre un Fanatique, retirez le jeton correspondant du jeu, comme dans le jeu de base. Vous recevez en récompense le jeton Profession posé à côté de la Carte. Retournez-le face visible : cette Profession devient alors active.

**Important : Seuls les Personnages vivants peuvent avoir une Profession. Si un Personnage ayant une Profession meurt, il perd sa Profession et le jeton correspondant est retiré du jeu.**



# Présentation des Professions



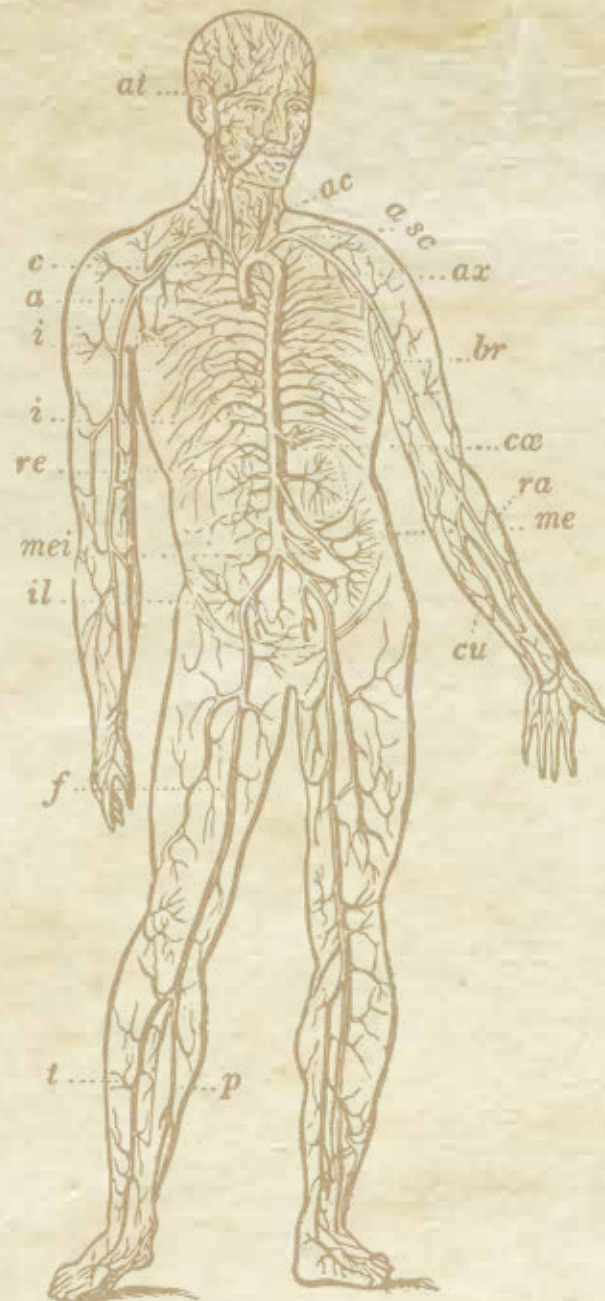
Nom	Caractéristique
<p><b>Maire</b></p>	<p><b>Effet permanent :</b> Chaque fois qu'un Vote se traduit par une égalité, vous en choisissez l'issue ! Vous pouvez ainsi choisir d'éliminer ou non l'un des Personnages concernés par l'égalité. Mouahaha !</p>
<p><b>Inspecteur et Informateur</b></p>	<p><b>Au début de la partie (voir Mise en place) :</b> L'un des Enquêteurs est aussi l'Informateur. Ce jeton (ainsi que tous les jetons Non-Informateur) reste face cachée jusqu'à ce que l'Inspecteur soit révélé.</p> <p><b>Une fois votre Profession révélée, une courte phase nocturne est déclenchée :</b> Chaque joueur prend son jeton Informateur/Non-informateur dans une main et ferme les yeux. Puis, tous les joueurs révèlent leur jeton. L'Inspecteur ouvre les yeux et découvre alors qui est l'Informateur (qui est aussi un Enquêteur). Tous les joueurs referment ensuite leur main sur leur jeton avant de rouvrir les yeux.</p> <p>L'Inspecteur peut révéler qui est l'Informateur, mentir, et même déclarer être lui-même l'Informateur.</p>
<p><b>Exorciste</b></p>	<p><b>Une seule fois au cours de la partie,</b> lors de votre tour au moment de jouer vos actions de Personnage, vous pouvez ramener gratuitement un Fantôme à la vie et changer son Statut : retournez la carte Personnage et son portrait, face Vivant (Cœur) visible. Si le Personnage avait une carte Mort dans sa pile Pouls, retirez-la du jeu. En revanche, si le Personnage est mort suite à un Vote et si le contenu de sa pile Pouls est inconnu, ne touchez pas à celle-ci.</p> <p>Désignez ensuite un autre Personnage, qui meurt immédiatement. Retournez sa carte Personnage et son portrait, face Mort visible, sans toucher à sa pile Pouls. Si ce Personnage était le dernier Fanatique en vie, la partie prend fin immédiatement.</p>
<p><b>Profiler</b></p>	<p><b>Effet permanent :</b> Lorsque vous effectuez l'action Consulter un Statut ou Utiliser la Caméra pour consulter un Statut, vous n'êtes pas obligé de mélanger la pile Pouls du Personnage ciblé avant de la regarder.</p>
<p><b>Saboteur</b></p>	<p><b>Une seule fois au cours de la partie,</b> lors de votre tour au moment de jouer vos actions de Personnage, vous pouvez échanger gratuitement les piles Pièce de deux Pièces de votre choix sans les regarder (chacune des deux piles doit contenir au moins une carte).</p>



# Contenido



<b>Componentes</b> .....	<b>21</b>
<b>Condiciones de victoria según el número de jugadores</b> .....	<b>21</b>
<b>Preparación</b> .....	<b>22</b>
Preparación de la zona de juego .....	22
<b>Características especiales y cambios de reglas</b> .....	<b>23</b>
Profesiones .....	23
Fase de movimiento .....	23
Puerta giratoria .....	23
Usar el ascensor .....	23
Evento "Líneas de vida" .....	23
<b>Módulo opcional: Profesiones</b> .....	<b>24</b>
Preparación .....	24
Cambio de regla: Luchar contra un Cultista .....	24
Resumen de Profesiones .....	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](http://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 Mountains of Chaos

Hace generaciones, estas minas fueron selladas. Todos los mineros que trabajaban aquí habían enloquecido y nadie volvería a cavar tan hondo en busca de minerales valiosos. Nunca más. Para asegurarse de que este lugar iba a permanecer oculto para siempre, cada generación dejó candados de su época en la entrada a las minas: sellos, runas y trampas. Todo para encerrar aquello que carece de forma... en las profundidades de las Montañas del Caos.

## Componentes



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



1 ficha de evento



5 fichas de profesión



8 fichas de apoyo de detectives



2 fichas de ascensor



1 ficha de puerta giratoria

## 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)
<b>Condición de victoria: Investigadores</b>	10 puntos de victoria	11 puntos de victoria	11 puntos de victoria	12 puntos de victoria
<b>Condición de victoria: Cultistas</b>	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 la puerta giratoria en la intersección central de los pasillos, en medio del Mapa, y alinéala de forma que el pasillo C quede bloqueado.
2. El ascensor 1 comienza en la habitación azul claro (comedor), el ascensor 2 comienza en la habitación 2 de color azul oscuro.
3. **4, 5, 6 y 8 jugadores (opcional):** Mezcla la nueva ficha de evento “Líneas de vida” en la bolsa. La ficha de evento “Ojos falsos te miran” no está en juego.





# Características especiales y cambios de reglas

## Profesiones

Nuevo módulo opcional, consulta la pág. 24.

## Fase de movimiento

En esta expansión, por primera vez, hay pasillos conectados: ahora, 1 punto de movimiento no está definido por una puerta, sino por el cambio de color del pasillo. Por ejemplo, cuesta 3 puntos de movimiento ir de la habitación roja (Sala de Seguridad) a la habitación verde (Biblioteca). Paso 1 al pasillo B, paso 2 al pasillo D y paso 3 finalmente a la Biblioteca.

## Puerta giratoria

Al comienzo del juego, la puerta giratoria bloquea el acceso al pasillo C. Después de cada Fase de movimiento, la puerta giratoria gira un cuarto de vuelta en sentido horario. Bloquea otro pasillo. En la ronda 2, bloquea el pasillo D, en la ronda 3 el pasillo A, y así sucesivamente. En la ronda 5, el pasillo C estará bloqueado de nuevo.



## Usar el ascensor

Entrar siempre cuesta **1 punto de movimiento**, mientras que salir es una acción automática después de usar el ascensor y es gratuita.

Un ascensor cuenta como una ubicación independiente y se activa automáticamente **después** de la Fase de movimiento, siempre que haya al menos 1 Personaje en el ascensor y tenga energía. Sin embargo, el ascensor también puede usarse activamente **durante** la Fase de movimiento. Esta acción es gratuita. Salir es una acción automática después de usar el ascensor y también es gratuita.



Si estás en una habitación en la que se puede acceder a un ascensor y tienes una acción de habitación en tu Ruta (los Cultistas pueden omitir esto, como siempre), puedes llamar al ascensor como una acción gratuita si está en la otra habitación.

**Importante: Los ascensores necesitan que haya electricidad para funcionar. Si la fuente de alimentación está apagada, el ascensor no se moverá; sin embargo, es posible entrar y salir de un ascensor incluso durante un corte de energía.**

## Evento “Líneas de vida”

Una vez que se revela la ficha de evento “Líneas de vida”, sucede lo siguiente:

El primer jugador selecciona **2 Personajes objetivo** (4-6 jugadores) o **3 Personajes objetivo** (7-8 jugadores), respectivamente. También puede elegirse a sí mismo.

Los Personajes objetivo barajan sus mazos de Pulso y luego **revelan 1 carta cada uno**. Cualquier Personaje muerto revelado ahora se convierte en un Fantasma. Todos los demás vuelven a poner su carta bocabajo en su mazo de Pulso. Independientemente del número de asesinatos revelados en este proceso, hay **1 Voto iniciado** como máximo.





# Módulo opcional: Profesiones

## Requisito: 2 Cultistas

Podéis jugar con el módulo Profesiones opcional en cualquier Mapa.

## Preparación

Cambia la preparación de los mazos de Personajes del paso 4 de las reglas básicas del juego (pág. 7) de la siguiente manera:

1. Da la vuelta a todos los marcadores de Rol colocados en los mazos de forma que estén bocabajo.
2. Coloca cada mazo en un sobre diferente, incluidos los Roles. No los mezcles todavía. Recuerda los mazos de Investigador.
3. Deja a un lado las fichas de apoyo de detective No informante e Informante.
4. Baraja todas las fichas de Profesión bocabajo y coloca 1 de ellas bocabajo junto al Mapa. Esta Profesión aún no está activa y entrará en juego una vez que se haya combatido con éxito una ficha de Cultista (consulta el cambio de regla a continuación). Devuelve todas las demás fichas de Profesión a la caja sin mirarlas.
5. Ahora, baraja todos los sobres de Investigador. Coloca la ficha de apoyo de detective Informante bocabajo dentro de un sobre de Investigador aleatorio. A continuación, coloca una ficha de apoyo de detective No informante bocabajo dentro de CADA UNO de los OTROS sobres, incluidos los de los Cultistas.
6. Ahora, baraja todos los sobres para que no se pueda rastrear la posición de los Roles y del Informante.
7. Asigna aleatoriamente 1 sobre a cada jugador. ¡Mantenedlos cerrados por ahora!
8. Todos eligen 1 carta de Personaje y la colocan frente a ellos con el lado Vivo (Corazón) bocarriba.
9. Después de abrir el sobre, coloca tu ficha de apoyo de detective bocabajo junto al retrato de tu Personaje. Permanece allí bocabajo hasta que un Personaje revele la Profesión Detective.



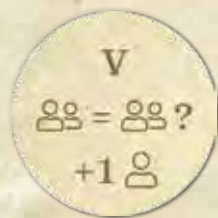
## Cambio de regla: Luchar contra un Cultista

Si luchas con éxito contra un Cultista, retira su ficha de la partida como de costumbre. Como recompensa, puedes tomar la ficha de Profesión que está al lado del Mapa. Dale la vuelta. Esta Profesión está activa a partir de ahora.

**Importante: Solo los Personajes vivos pueden tener una Profesión. Si un Personaje que tiene una Profesión muere, pierde esa Profesión y retira la ficha de la partida.**



## Resumen de Profesiones

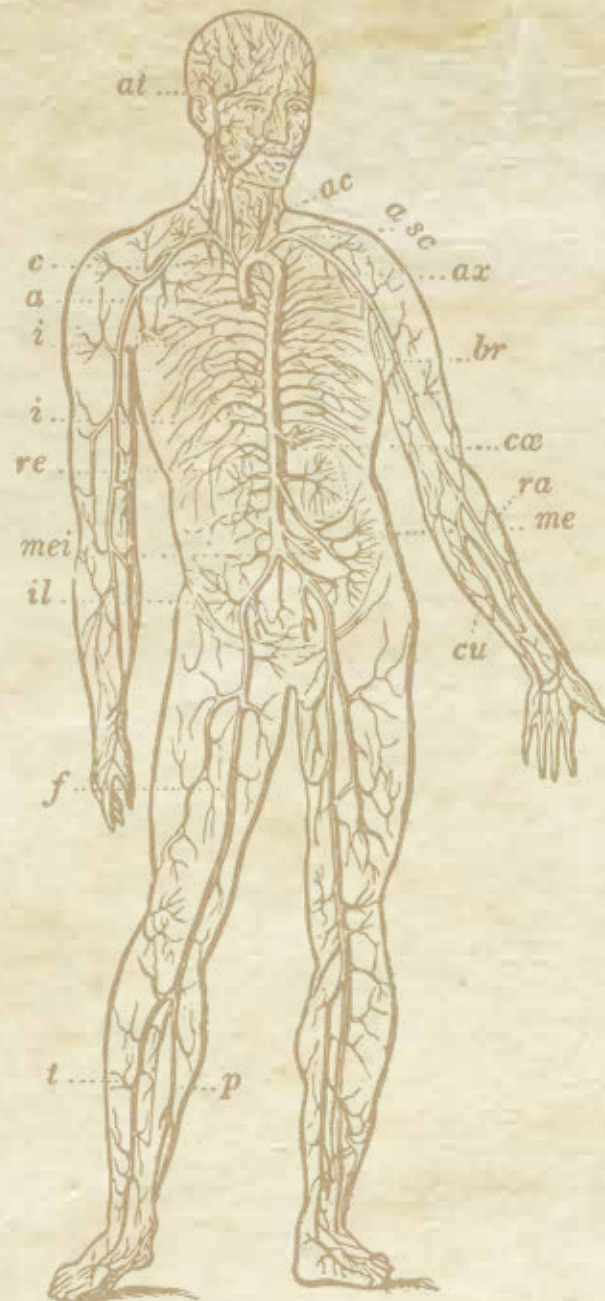


Nombre	Característica especial
<p><b>Alcalde</b></p>	<p><b>Continuo:</b> Cada vez que una votación termine en empate, ¡tú decides el resultado! Es decir, si se elimina o no a un Personaje involucrado en el empate, y a cuál. ¡Muajajaja!</p>
<p><b>Detective e Informante</b></p>	<p><b>Siempre al comienzo de la partida (consulta Preparación):</b> Uno de los Investigadores es también el Informante. Esta ficha (y también todas las fichas de No informante) permanecerá bocabajo hasta que se revele al Detective.</p> <p><b>Una vez que se ha revelado su Profesión, se inicia una breve Fase de noche:</b> Todos toman su ficha de (No) informante bocabajo en una mano y cierran los ojos. Todos revelan su ficha. El Detective abre los ojos y ahora sabe quién es el Informante (y, por lo tanto, un Investigador). Todos vuelven a tapar su ficha. Todos abren los ojos.</p> <p>Puedes decir la verdad, pero también puedes mentir o pretender ser el Informante.</p>
<p><b>Exorcista</b></p>	<p><b>Una vez por partida,</b> como una acción de Personaje adicional gratuita en tu turno, puedes devolver la vida a un fantasma y cambiar su estado (girar Personaje + retrato con el corazón). Si el Personaje tenía una carta de Asesinado bocarriba en su mazo de Pulso, se retira de la partida. Sin embargo, si el mazo era desconocido y el Personaje fue expulsado como resultado de una votación, el mazo permanece intacto.</p> <p>Ahora, debes elegir a otro jugador, el cual será asesinado. Voltea su Personaje y su retrato al lado Asesinado, pero su mazo de Pulso permanece intacto. ¡La partida podría finalizar si el último Cultista vivo se convierte en un Fantasma!</p>
<p><b>Criminólogo</b></p>	<p><b>Continuo:</b> Cada vez que realizas una acción Comprobar un estado o Usar la cámara para comprobar un estado, no tienes que barajar el mazo de Pulso del Personaje objetivo antes de mirarlo.</p>
<p><b>Saboteador</b></p>	<p><b>Una vez por partida,</b> como acción adicional gratuita de Personaje en tu turno, puedes intercambiar los mazos de Habitación de dos habitaciones de tu elección sin mirarlos (ambos mazos deben contener al menos 1 carta cada uno).</p>



# Spis treści

<b>Elementy</b> .....	<b>27</b>
<b>Warunki Zwycięstwa w zależności od liczby Graczy</b> .....	<b>27</b>
<b>Przygotowanie do gry</b> .....	<b>28</b>
Przygotowanie obszaru gry .....	28
<b>Cechy specjalne i zmiany zasad</b> .....	<b>29</b>
Zawody .....	29
Faza Ruchu .....	29
Drzwi Obrótowe .....	29
Winda .....	29
Wydarzenie „Lina ratownicza” .....	29
<b>Moduł opcjonalny: Zawody</b> .....	<b>30</b>
Przygotowanie do gry .....	30
Zmiana zasad: Walka z Kultystą .....	30
Opis Zawodów .....	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](http://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 Mountains of Chaos

Te kopalnie zostały zapieczętowane pokolenia temu. Wszystkich pracujących tu górników pochłonęło szaleństwo i nie pozostał nikt, kto mógłby kopać tak głęboko w poszukiwaniu cennych minerałów. Już nigdy. Aby upewnić się, że to miejsce pozostanie ukryte, każde pokolenie pozostawiało przy wejściu do kopalni kolejne zabezpieczenia: Pieczęcie, runy, pułapki. Wszystko po to, by zamknąć bezkształtnych... w Górach Chaosu.

### Elementy



6 dwustronnych części Mapy dla 3 wariantów Mapy



1 żeton wydarzenia



5 żetonów Zawodów



8 żetonów asysty Detektywa



2 żetony Windy



1 żeton Drzwi obrotowych

## Warunki Zwycięstwa w zależności od liczby Graczy

	4/5 graczy (1 Kultysta)	6 graczy (1 Kultysta)	7 graczy (2 Kultystów)	8 graczy (2 Kultystów)
<b>Warunek Zwycięstwa: Badacze</b>	10 Punktów Zwycięstwa	11 Punktów Zwycięstwa	11 Punktów Zwycięstwa	12 Punktów Zwycięstwa
<b>Warunek Zwycięstwa: Kultyści</b>	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 jak w przypadku normalnej rozgrywki z następującymi zmianami:

1. Umieście Drzwi obrotowe na głównym łączniku Korytarzy pośrodku mapy tak, aby Korytarz C został zablokowany.
2. Winda 1 rozpoczyna rozgrywkę na jasnoniebieskim Pokoju (Stołówka), Winda 2 rozpoczyna na granatowym Pokoju 2.
3. **4, 5, 6 oraz 8 Graczy (opcjonalnie):** Dołączcie nowy żeton wydarzenia „Lina ratownicza” do Woreczka. Usuńcie z gry żeton wydarzenia „Oczy Cię Obserwują.”





# Cechy specjalne i zmiany zasad

## Zawody

Nowy moduł opcjonalny, patrz str. 30.

## Faza Ruchu

Po raz pierwszy w Górach Chaosu Korytarze są połączone. W tym przypadku 1 punkt Ruchu nie jest określany przez drzwi, ale przez zmianę koloru Korytarza. Oznacza to, że aby dostać się z czerwonego pokoju (Pomieszczenie Ochrony) do zielonego pokoju (Biblioteka) należy wykorzystać 3 punkty ruchu. Krok 1 do Korytarza A, krok 2 do Korytarza D oraz krok 3 w końcu do Biblioteki.

## Drzwi Obrotowe

Na początku gry, Drzwi Obrotowe blokują dostęp do Korytarza C. Po zakończeniu każdej Fazy Ruchu, należy obrócić Drzwi Obrotowe o ćwierć obrotu w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Drzwi blokują kolejny Korytarz. W Rundzie 2 blokują Korytarz D, w Rundzie 3 Korytarz A itd. W Rundzie 5, Korytarz C ponownie zostaje zablokowany.



## Winda

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

Winda jest uznawana za oddzielne Pole i rusza automatycznie **po** zakończeniu Fazy Ruchu pod warunkiem, że w Windzie znajduje się przynajmniej 1 Postać ORAZ zasilanie jest włączone. Jednak z Windy można również skorzystać **podczas** Fazy Ruchu. Ta aktywacja jest darmowa. Opuszczenie Windy odbywa się automatycznie po jej wykorzystaniu i również nie kosztuje punktów ruchu.



Jeżeli znajdujesz się w Pokoju z dostępem do Windy i twoja Trasa pozwala ci na wykonanie akcji Pokoju (Kultyści mogą jak zawsze beztrudnie ignorować tę zasadę), możesz przywołać Windę w ramach darmowej akcji, jeżeli ta znajduje się w innym Pokoju.

**Ważne: Windy wymagają elektryczności do pracy. Jeżeli zasilanie jest wyłączone, Winda nie zostanie uruchomiona. Jednak wchodzenie i wychodzenie z Windy jest możliwe nawet w przypadku braku zasilania.**

## Wydarzenie „Lina ratownicza”

Po ujawnieniu żetonu wydarzenia „Lina ratownicza”:

Pierwszy Gracz wybiera odpowiednio **2 Postacie** (4-6 Graczy) lub **3 Postacie** (7-8 Graczy). Może wybrać również siebie.

Wybrane Postacie tasują swoje Talię Pulsu i każdy **ujawnia 1 kartę**. Każda martwa postać zostaje Duchem, wszyscy pozostali odkładają swoją kartę na wierzch swojej Talii Pulsu. Ilość ujawnionych morderstw nie ma znaczenia, nadal można przeprowadzić **maks. 1 Głosowanie**.





# Moduł opcjonalny: Zawody

## Wymagania: 2 Kultystów

Rozgrywka z opcjonalnym modułem Zawody może zostać rozegrana na każdej Mapie.

## Przygotowanie do gry

Zmienia się przygotowanie talii Postaci od etapu 4 zasad gry podstawowej (str. 7) w następujący sposób

1. Odwróćcie wszystkie żetony Ról znajdujące się na taliach.
2. Umieśćcie talie oraz Role każde do jednej osobnej Koperty. Nie tasujcie ich jeszcze. Zapamiętajcie talie Badaczy.
3. Odlóżcie na bok żetony asysty Detektywa Nie Informator oraz Informator.
4. Wymieszajcie zakryte żetony Zawodów i umieśćcie 1 z nich zakryty obok Mapy. Ten Zawód nie jest jeszcze aktywny i wejdzie do gry po pokonaniu żetonu Kultysty (zob. zmiany zasad poniżej). Pozostałe żetony Zawodów należy bez sprawdzania odłożyć z powrotem do pudełka.
5. Teraz przetasujcie wszystkie koperty BADACZY. Umieśćcie żeton asysty Detektywa Informator w losowej kopercie Badacza. Następnie umieśćcie żetony asysty Detektywa Nie Informator w KAŻDEJ POZOSTAŁEJ kopercie, w tym w kopertach Kultystów.
6. Przetasujcie wszystkie Koperty tak, aby niemożliwym było zidentyfikowanie Ról i Informatora.
7. Losowo przydzielcie po 1 Kopercie każdemu z graczy. Nie otwierajcie ich!
8. Każdy wybiera 1 kartę Postaci i umieszcza ją przed sobą Żywą stroną do góry (z sercem).
9. Po otwarciu Koperty umieść swój żeton asysty Detektywa zakryty obok portretu swojej Postaci. Pozostaje w tym miejscu dopóki jedna z Postaci nie ujawni Zawodu Detektyw.



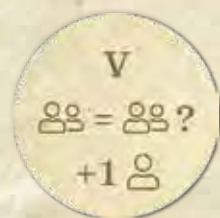
## Zmiana zasad: Walka z Kultystą

Jeżeli uda ci się pokonać Kultystę, usuń jego żeton z gry jak normalnie. Jako nagrodę dobierasz żeton Zawodu znajdujący się obok Mapy. Odwróć żeton. Zawód jest od teraz aktywny.

**Ważne: Jedynie żywe Postacie mogą posiadać Zawód. Jeżeli Postać posiadająca Zawód umrze, traci ten Zawód, a następnie odkłada żeton z powrotem do pudełka.**



## Opis Zawodów



**Burmistrz**

**Trwająca:** Jeżeli Głosowanie zakończy się remisem, ty dokonujesz ostatecznej decyzji! To znaczy wybierasz czy i którą Postać wyeliminować w przypadku remisu. Buahahaha...



**Detektyw i Informator**

**Zawsze na początku gry (zob. Przygotowanie do Gry):** Jeden z Badaczy jest również Informatorem. Ten żeton (jak również wszystkie żetony Nie Informator) pozostają zakryte do momentu ujawnienia Detektywa.

**Po ujawnieniu twojego Zawodu zostaje zainicjowana krótka Faza Nocy:** Każdy z graczy bierze w dłoń swój żeton (Nie) Informatora i zamyka oczy. Każdy ujawnia swój żeton. Detektyw otwiera oczy i dowiadyuje się, kto jest Informatorem (i tym samym, że jest Badaczem). Każdy odkłada swój zakryty żeton, a następnie otwiera oczy.

Możesz powiedzieć prawdę, ale również skłamać lub nawet twierdzić, że to ty masz żeton Informatora.



**Egzorcysta**

**Raz podczas rozgrywki,** możesz wykorzystać dodatkową akcję Postaci i podczas swojej tury przywrócić Ducha do życia i zmienić jego status (odwróć Postać na stronę z sercem). Jeżeli Postać miała odsoniętą kartę Martwy w talii Pulsu, usuń ją z gry. Jednak jeżeli ta talia nie była wcześniej sprawdzana, a Postać została usunięta z gry przez głosowanie, nie należy dotykać talii.

Następnie wybierasz innego gracza, który zostanie zamordowany. Odwróć daną Postać na Martwą stronę, nie sprawdzaj talii Pulsu gracza. To może oznaczać koniec gry, jeżeli ostatni żywy Kultysta zostanie Duchem!



**Profiler**

**Trwająca:** Za każdym razem kiedy wykonujesz akcję Sprawdzanie Stanu lub Użyj Kamery, aby sprawdzić stan, nie musisz tasować talii Pulsu Postaci przed sprawdzeniem.



**Sabotażysta**

**Raz podczas rozgrywki** możesz wykorzystać dodatkową akcję Postaci i podczas swojej tury zamienić talie dwóch Pokojów swojego wyboru bez ich sprawdzania (obydwie talie muszą zawierać przynajmniej 1 kartę).



