

ABGRUNDTIEF

Referenzhandbuch

INHALT UND VERWENDUNG

Das Referenzhandbuch ist ein umfassendes Nachschlagewerk für alle Regeln von **ABGRUNDTIEF**. Bevor ihr weiterlest, solltet ihr euch mit der Spielanleitung vertraut machen. Wenn während des Spiels Fragen auftauchen, könnt ihr jederzeit im Referenzhandbuch nachschlagen.

Das Referenzhandbuch besteht aus fünf Kapiteln:

GLOSSAR	SEITE 2
ANHANG I: VARIANTE OHNE KULTIST	SEITE 18
ANHANG II: SPIELBALANCE ANPASSEN	SEITE 18
ANHANG III: GEHEIMHALTUNG	SEITE 18
ANHANG IV: SPIELAUFBAU	SEITE 20
INDEX	SEITE 24

GOLDENE REGELN

Bei Widersprüchen zwischen Referenzhandbuch und Spielanleitung hat das Referenzhandbuch Vorrang.

Widerspricht eine Kartenfähigkeit dem Referenzhandbuch, hat die Kartenfähigkeit Vorrang. Falls irgendwie möglich, sollten Kartentexte und Regeln gleichzeitig befolgt werden.

GLOSSAR

Das Glossar enthält alle Regeln von **ABGRUNDTIEF** im Detail. Die Einträge sind alphabetisch nach Themen sortiert. Beim schnellen Auffinden eines Themas hilft der Index auf Seite 24.

1 AKTIONEN

Der aktive Spieler führt im Aktionsschritt seines Spielzugs zwei Aktionen durch. Welche Möglichkeiten er dabei hat, hängt davon ab, ob er ein Mensch oder ein enttarnter Verräter ist.

- 1.1 Manche Aktionsfähigkeiten lassen einen Spieler eine oder mehrere zusätzliche Aktionen durchführen. Damit ist es möglich, mehr als zwei Aktionen pro Zug durchzuführen.

1.2 AKTIONEN FÜR MENSCHEN

Menschen können die folgenden Aktionen durchführen:

- 1.3 Der Spieler bewegt sich auf ein beliebiges Schiffsfeld.
- ☛ Wer in der Brig ist, kann diese Aktion nicht durchführen.
 - ☛ Spieler können sich nicht auf Wasserfelder oder in die Tiefe bewegen.
 - ☛ Spieler können sich nicht freiwillig in die Brig oder in die Krankenstation bewegen.
- 1.4 Der Spieler greift ein Tiefes Wesen oder einen enttarnten Verräter auf seinem Feld an.
- 1.5 Der Spieler rettet einen Passagier auf seinem Feld.
- 1.6 Die Spieler ermöglicht das Tauschen von Gegenständen auf seinem Feld.
- ☛ Beliebig viele Spieler auf dem Feld des Spielers, der den Tausch ermöglicht, dürfen Gegenstände abgeben und/oder annehmen. Es ist nicht notwendig, dass der Spieler, der den Tausch ermöglicht, selbst am Tausch beteiligt ist.
- 1.7 Der Spieler verwendet die Aktionsfähigkeit einer Komponente aus seinem Spielbereich oder einer Karte von seiner Hand.
- ☛ Charakterbogen, Talentkarte, Gegenstandskarten, Titelkarten und anderen Karten im Spielbereich können solche Fähigkeiten enthalten.
 - ☛ Wenn ein Spieler die Aktionsfähigkeit einer Fertigkeitkarte von seiner Hand durchführt, muss er sie nach dem Abhandeln der Fähigkeit ablegen.
- 1.8 Der Spieler verwendet eine Aktionsfähigkeit seines Feldes.
- ☛ Diese Aktion kann nicht durchgeführt werden, falls sich mindestens ein Tiefes Wesen oder ein enttarnter Verräter auf dem Feld des Spielers befindet. **Diese Regel gilt nicht für die Brig.**
 - ☛ Falls sich der Spieler auf einem beschädigten Innenfeld befindet, kann er die Aktionsfähigkeit der Schadenskarte auf seinem Feld durchführen, um das Feld zu reparieren.
 - ☛ Falls sich der Spieler auf einem unbeschädigten Innenfeld befindet, kann er die Aktionsfähigkeit seines Feldes durchführen.
 - ☛ Jede Feld-Aktionsfähigkeit kann nur ein Mal pro Zug durchgeführt werden.
 - Das Reparieren eines Feldes zählt nicht zu diesem Limit hinzu.

1.9 AKTIONEN FÜR ENTARTETE VERRÄTER

Enttarnte Verräter können die folgenden Aktionen durchführen:

- 1.10 Der Spieler bewegt sich auf ein beliebiges Schiffsfeld.
- ☛ Falls der aktive Spieler in der Brig ist, muss er Fertigkeitkarten mit einem Gesamtwert von mindestens 12 von seiner Hand ablegen, um diese Aktion durchzuführen.
 - Er muss alle diese Fertigkeitkarten auf einmal ablegen und sich anschließend sofort aus der Brig hinausbewegen.
 - ☛ Spieler können sich nicht auf Wasserfelder oder in die Tiefe bewegen.
 - ☛ Spieler können sich nicht freiwillig in die Brig oder in die Krankenstation bewegen.
- 1.11 Der Spieler greift einen Menschen auf seinem Feld an.
- 1.12 Der Spieler überwältigt einen Passagier auf seinem Feld. **Nur möglich, falls kein Mensch auf dem Feld steht.**
- 1.13 Der Spieler verwendet die Aktionsfähigkeit einer Karte aus seinem Spielbereich oder seiner Hand.
- ☛ Wenn ein Spieler die Aktionsfähigkeit einer Fertigkeitkarte von seiner Hand durchführt, muss er sie nach dem Abhandeln der Fähigkeit ablegen.
 - ☛ Enttarnte Verräter können keine Fähigkeiten ihrer Charakterbögen oder Spielplanfelder verwenden.

VERWANDTE THEMEN: Aktionsfähigkeiten, Angreifen, Felder, Passagiere, Reparieren

2 AKTIONSFÄHIGKEITEN

Eine Fähigkeit mit einem vorangestellten „Aktion:“ ist eine Aktionsfähigkeit und erfordert das Ausgeben einer Aktion.

- 2.1 Spieler können die Aktionsfähigkeiten ihrer Charakterbögen, Talentkarten, Gegenstandskarten und anderen Karten in ihren eigenen Spielbereichen durchführen.
- ☛ Enttarnte Verräter können die Fähigkeiten ihrer Charakterbögen nicht durchführen.
- 2.2 Spieler können die Aktionsfähigkeiten der Fertigkeitkarten auf ihrer Hand durchführen.
- ☛ Wenn ein Spieler die Aktionsfähigkeit einer Fertigkeitkarte durchführt, muss er sie nach dem Abhandeln der Fähigkeit ablegen.
 - ☛ Menschen können die Aktionsfähigkeiten von Verrat-Fertigkeitkarten nicht durchführen.
- 2.3 Menschen können eine Aktionsfähigkeit ihres Feldes durchführen.
- ☛ Ein Mensch kann diese Aktion nicht durchführen, wenn sich mindestens ein Tiefes Wesen oder ein enttarnter Verräter auf seinem Feld befindet. **Diese Regel gilt nicht für die Brig.**
 - ☛ Befindet sich der Mensch auf einem beschädigten Innenfeld, kann er die Aktionsfähigkeit der Schadenskarte auf dem Feld durchführen, um das Feld zu reparieren.
 - ☛ Befindet sich der Mensch auf einem unbeschädigten Innenfeld, kann er die Aktionsfähigkeit des Feldes durchführen. Diese ist auf dem Übersichtsbogen für Menschen beschrieben.

☘ Jede Innenfeld-Aktionsfähigkeit kann nur ein Mal pro Zug durchgeführt werden.

- Das Reparieren eines Feldes zählt nicht zu diesem Limit hinzu.

☘ Enttarnte Verräter können die Aktionsfähigkeit ihres Feldes nicht durchführen.

VERWANDTE THEMEN: Fertigkeitkarten, Gegenstandskarten

3 AKTIVIERUNGEN

Wann immer ein Aktivierungssymbol abgehandelt wird, werden Monster aktiviert.

3.1 Es gibt diese drei Aktivierungssymbole:

☘ Mutter Hydra (☘)

☘ Vater Dagon (☘)

☘ Tiefe Wesen (☘)

3.2 Jede Mythoskarte hat unten rechts ein Aktivierungssymbol, das im Rahmen der Kartenabhandlung abgehandelt wird.

3.3 Manche Karten haben Aktivierungssymbole im Text und geben die Anweisung: „Handle die folgenden Aktivierungssymbole ab:“

☘ Beim Abhandeln solcher Aktivierungssymbole gelten die normalen Regeln für das Aktivieren von Monstern.

3.4 Monster in der Tiefe können nicht aktiviert werden.

3.5 MUTTER HYDRA AKTIVIEREN

Sobald Mutter Hydra aktiviert wird, greift sie an und beschädigt das Schiff. Danach bewegt sie sich um 1 Wasserfeld in Richtung Bug.

3.6 **Schiff beschädigen:** Mutter Hydra beschädigt das Innenfeld des Schiffes, das nächstgelegen zu ihrem gegenwärtigen Wasserfeld ist.

☘ Die Bewegungspfeile können verwendet werden, um das Innenfeld zu finden, das nächstgelegen zu Mutter Hydras Feld ist.

☘ Falls dieses Innenfeld bereits beschädigt ist, beschädigt sie das unbeschädigte Innenfeld, das nächstgelegen zu dem ursprünglichen Feld ist.

- Gibt es mehrere unbeschädigte Innenfelder in gleicher Nähe, beschädigt sie das mit der höchsten aufgedruckten Nummer.

☘ Falls es zu irgendeinem Zeitpunkt sechs beschädigte Felder gibt, endet das Spiel.

3.7 **Bewegen:** Mutter Hydra bewegt sich auf das benachbarte Wasserfeld, das nächstgelegen zum Bug des Schiffes ist.

☘ Befindet sich Mutter Hydra bereits auf einem nummerierten Wasserfeld, bewegt sie sich nicht, wenn sie aktiviert wird.

3.8 **Falls Mutter Hydra in der Tiefe ist:** Statt der Aktivierung von Mutter Hydra erscheinen zwei Tiefe Wesen in der Tiefe. Falls danach vier oder mehr Tiefe Wesen in der Tiefe sind, wird ein Würfel geworfen und Mutter Hydra sowie alle Tiefen Wesen werden aus der Tiefe auf das Wasserfeld bewegt, das dem Würfelergebnis entspricht.

☘ Falls mehr Tiefe Wesen erscheinen, als im Vorrat übrig sind, endet das Spiel.

3.9 VATER DAGON AKTIVIEREN

Sobald Vater Dagon aktiviert wird, erscheinen zwei Tiefe Wesen auf dem Schiff. Danach bewegt er sich um 1 Wasserfeld in Richtung Bug.

3.10 **Tiefe Wesen erscheinen:** Vater Dagon platziert zwei Tiefe Wesen auf dem zu ihm benachbarten Deckfeld.

☘ Der Bewegungspfeil zeigt von Vater Dagon's Feld auf das zu ihm benachbarte Deckfeld.

☘ Falls mehr Tiefe Wesen erscheinen, als im Vorrat übrig sind, endet das Spiel.

3.11 **Bewegen:** Vater Dagon bewegt sich auf das benachbarte Wasserfeld, das nächstgelegen zum Bug des Schiffes ist.

☘ Befindet sich Vater Dagon bereits auf einem nummerierten Wasserfeld, bewegt er sich nicht, wenn er aktiviert wird.

3.12 **Falls Vater Dagon in der Tiefe ist:** Statt der Aktivierung von Vater Dagon erscheinen zwei Tiefe Wesen in der Tiefe. Falls danach vier oder mehr Tiefe Wesen in der Tiefe sind, wird ein Würfel geworfen und Vater Dagon sowie alle Tiefen Wesen werden aus der Tiefe auf das Wasserfeld bewegt, das dem Würfelergebnis entspricht.

☘ Falls mehr Tiefe Wesen erscheinen, als im Vorrat übrig sind, endet das Spiel.

3.13 TIEFE WESEN AKTIVIEREN

Jedes Tiefe Wesen wird unabhängig von den anderen aktiviert. Werden mehrere Tiefe Wesen gleichzeitig aktiviert, bestimmt der aktive Spieler die Reihenfolge.

Sobald ein Tiefes Wesen aktiviert wird, führt es von folgenden Optionen die erste mögliche durch:

3.14 **OPTION 1** – Das Tiefe Wesen greift einen Menschen auf seinem Feld an.

☘ Befinden sich mehrere Menschen auf dem Feld, bestimmt der aktive Spieler einen davon zum Verteidiger.

☘ Tiefe Wesen greifen keine enttarnten Verräter an.

3.15 **OPTION 2** – Das Tiefe Wesen überwältigt einen Passagiermarker auf seinem Feld.

3.16 **OPTION 3** – Das Tiefe Wesen beschädigt sein Feld.

☘ Dies ist nur möglich, falls sich das Tiefe Wesen auf einem unbeschädigten Innenfeld befindet.

☘ Wenn ein Feld beschädigt wird, wird die oberste Karte des Schadensstapels gezogen und abgehandelt.

- Auch wenn sich die gezogene Schadenskarte selbst aus dem Spiel entfernt, hat das Tiefe Wesen seine Aktivierung damit abgeschlossen.

3.17 **OPTION 4** – Das Tiefe Wesen bewegt sich auf ein benachbartes Feld. Die Bewegungsrichtung hängt von seinem momentanen Standort ab:

☘ **Wasser- oder Deckfeld:** Das Tiefe Wesen folgt dem Bewegungspfeil.

☘ **Innenfeld:** Das Tiefe Wesen bewegt sich auf das nächstgelegene unbeschädigte Innenfeld zu. Gibt es mehrere gleich nahe unbeschädigte Innenfelder, wählt es das mit der höchsten aufgedruckten Nummer.

- 3.18 **Falls keine Tiefen Wesen auf dem Spielplan sind (außer in der Tiefe):** Zwei Tiefe Wesen erscheinen in der Tiefe. Falls danach vier oder mehr Tiefe Wesen in der Tiefe sind, wird ein Würfel geworfen und **alle Monster** aus der Tiefe werden auf das Wasserfeld bewegt, das dem Würfelergebnis entspricht.
- ☛ Falls mehr Tiefe Wesen erscheinen, als im Vorrat übrig sind, endet das Spiel.

VERWANDTE THEMEN: Angreifen, Bug des Schiffes, Ende des Spiels, Enttarnte Verräter, Erscheinen, Felder, Monster, Mythoskarten, Passagiere, Schaden, Tiefe, Überwältigen

4 ANGREIFEN

Charaktere und Tiefe Wesen können Angriffe durchführen, um andere Charaktere oder Tiefe Wesen auf ihrem Feld zu überwältigen.

- 4.1 Es gibt diverse Möglichkeiten, wie es zu einem Angriff kommen kann:
- ☛ Ein Spieler gibt in seinem Aktionsschritt eine Aktion aus, um einen Angriff durchzuführen.
 - ☛ Manche Kartenfähigkeiten erlauben das Durchführen eines Angriffs.
 - ☛ Tiefe Wesen können beim Aktivieren Angriffe durchführen.

4.2 ANGRIFFE ABHANDELN

Für einen Angriff werden die folgenden Schritte der Reihe nach abgehandelt:

- 4.3 **SCHRITT 1 – ANGREIFER BESTIMMEN:** Der Spieler bzw. das Tiefe Wesen, das den Angriff durchführt, ist der Angreifer.
- 4.4 **SCHRITT 2 – VERTEIDIGER BESTIMMEN:** Falls der Angreifer ein Spieler ist, wählt er den Verteidiger. Ist der Angreifer ein Tiefes Wesen, wählt der aktive Spieler den Verteidiger.
- ☛ Angreifer und Verteidiger müssen sich auf demselben Feld befinden.
 - ☛ Ist der Angreifer ein Mensch, muss der Verteidiger entweder ein Tiefes Wesen oder ein enttarnter Verräter sein.
 - ☛ Ist der Angreifer ein enttarnter Verräter oder ein Tiefes Wesen, muss der Verteidiger ein Mensch sein.
- 4.5 **SCHRITT 3 – SCHWIERIGKEITSGRAD ERMITTELN:** Der Schwierigkeitsgrad ist die Zahl, die der Angreifer mindestens würfeln muss, damit der Angriff erfolgreich ist.
- ☛ Ist der Verteidiger ein Tiefes Wesen, beträgt der Schwierigkeitsgrad 4.
 - ☛ Ist der Verteidiger ein Charakter, beträgt der Schwierigkeitsgrad 6.
- 4.6 **SCHRITT 4 – „BEVOR EIN WÜRFEL GEWORFEN WIRD“-FÄHIGKEITEN VERWENDEN:** Wer irgendwelche Fähigkeiten mit dem Timing „bevor ein Würfel geworfen wird“ verwenden will, kann dies jetzt tun.
- 4.7 **SCHRITT 5 – WÜRFELN:** Ein Spieler wirft einen Würfel.
- 4.8 **SCHRITT 6 – WIEDERHOLUNGSWURF-FÄHIGKEITEN VERWENDEN:** Wer irgendwelche Fähigkeiten verwenden will, mit denen ein Würfel neu geworfen wird, kann dies jetzt tun.
- ☛ Falls es einen Wiederholungswurf gibt: zurück zu Schritt 4.
- 4.9 **SCHRITT 7 – RESULTAT ERMITTELN:** Falls das Würfelergebnis plus etwaiger Modifikatoren gleich oder höher als der Schwierigkeitsgrad ist, ist der Angriff erfolgreich. Andernfalls ist er misslungen.

- ☛ Falls der Angriff erfolgreich ist, wird der Verteidiger überwältigt.
 - Ist der Verteidiger ein Tiefes Wesen, kehrt es in den Vorrat zurück.
 - Ist der Verteidiger ein Mensch, wird er in die Krankenstation bewegt.
 - Ist der Verteidiger ein enttarnter Verräter, wird er in die Brig bewegt.
- ☛ Misslingt der Angriff, passiert nichts.

VERWANDTE THEMEN: Brig, Krankenstation, Überwältigen, Würfel

5 BENACHBART

Zwei Felder sind benachbart, falls sie eine gemeinsame Grenze haben.

- 5.1 Felder, die nur eine gemeinsame Ecke haben, sind nicht benachbart.
- 5.2 Eine Komponente ist zu denselben Feldern und Komponenten benachbart wie das Feld, auf dem sie sich befindet.
- 5.3 Komponenten, die sich auf benachbarten Feldern befinden, sind ebenfalls benachbart.

VERWANDTE THEMEN: Felder

6 BEWEGUNGSPFEILE FÜR TIEFE WESEN

Die auf dem Spielplan aufgedruckten Bewegungspfeile geben die Bewegungsrichtung der Tiefen Wesen vor.

- 6.1 Jedes Wasserfeld und jedes Deckfeld hat einen aufgedruckten Bewegungspfeil.
- 6.2 Zwischen den Innenfeldern gibt es keine Bewegungspfeile, da sich die Tiefen Wesen dort nach anderen Regeln bewegen.

VERWANDTE THEMEN: Aktivierungen

7 BRIG

Die Brig ist eine Arrestzelle an Bord des Schiffes. Dort können verdächtige Menschen eingesperrt werden. Enttarnte Verräter werden automatisch in die Brig geschickt, wenn sie überwältigt werden.

- 7.1 Ein Mensch kann einen anderen Menschen in die Brig bewegen, indem er die Aktionsfähigkeit des Kapitänsquartiers durchführt und die zugehörige Fertigungsprobe besteht.
- ☛ Alle Spieler können Karten zur Fertigungsprobe des Kapitänsquartiers beitragen.
- 7.2 Wenn ein Mensch in die Brig bewegt wird, verliert er alle seine Titel.
- 7.3 Ein enttarnter Verräter wird automatisch in die Brig bewegt, sobald er überwältigt wird.
- 7.4 Wer sich in der Brig befindet, kann sich nicht auf normalem Weg hinausbewegen.
- ☛ Ein Mensch muss die Aktionsfähigkeit der Brig durchführen und die zugehörige Fertigungsprobe bestehen, um freizukommen.
 - Die Anwesenheit eines enttarnten Verräters hindert einen Menschen **nicht** am Durchführen dieser Feld-Aktionsfähigkeit.
 - Alle Spieler können Karten zur Fertigungsprobe der Brig beitragen

- ☛ Ein enttarnter Verräter muss Fertigkeitsschritte mit einem Gesamtwert von mindestens 12 von seiner Hand ablegen, um freizukommen.
 - Er muss alle diese Fertigkeitsschritte auf einmal ablegen und sich anschließend sofort aus der Brig hinausbewegen. All das ist Teil einer einzigen Aktion.
- ☛ Fähigkeiten, die einen Charakter bewegen, können ihn nicht aus der Brig hinausbewegen, außer das Wort „Brig“ wird im Fähigkeitstext ausdrücklich erwähnt.
- 7.5 Wer sich in der Brig befindet, kann zu jeder einzelnen Fertigungsprobe nicht mehr als eine Karte beitragen.
- 7.6 Spieler in der Brig können keine Fähigkeiten auf Gegenstandskarten in ihrem Spielbereich verwenden.
- ☛ Solange ein Spieler in der Brig ist, zählt seine aktive Verbesserung nicht zu seinem Fertigkeitenset hinzu.
- 7.7 Ein Mensch, der in der Brig ist, handelt in seinem Mythosschritt nur die Aktivierungs- und Fortschrittssymbole seiner Mythoskarte ab. Die Krise handelt er nicht ab.
- ☛ Ist das Fortschrittssymbol ein „Auswahlsymbol“ (☛), trifft der Spieler mit der Titelnkarte „Kapitän“ die Entscheidung.
- ☛ Wenn ein Mensch in der Brig eine characterspezifische Mythoskarte zieht und dieser Charakter in der Brig ist, nicht im Spiel ist oder sich bereits als Verräter enttarnt hat, wird die Karte wie gewohnt abgelegt und eine neue gezogen.
- 7.8 Wird ein Mensch in der Brig überwältigt, bleibt er in der Brig.
- 7.9 Spieler können sich nicht freiwillig in die Brig bewegen.
- 7.10 Die Brig kann nicht beschädigt werden.
- 7.11 Tiefe Wesen können weder in der Brig erscheinen noch sich dorthin bewegen.
- 7.12 Spieler in der Brig ziehen in ihrem Fertigkeitensschritt ihr komplettes Fertigkeitenset.
- 7.13 Spieler in der Brig können weiterhin die Fähigkeiten ihrer Fertigkeitsschritte verwenden.

VERWANDTE THEMEN: Aktionsfähigkeiten, Enttarnte Verräter, Fertigkeitenset, Fertigungsproben, Mythoskarten, Titel, Überwältigen

8 BUG DES SCHIFFES

Die mit 1–4 und 5–8 nummerierten Wasserfelder bilden den Bug des Schiffes.

- 8.1 Immer wenn sich ein Monarch im Rahmen seiner Aktivierung bewegt, bewegt er sich um ein Feld in Richtung des nächstgelegenen nummerierten Wasserfelds.
 - ☛ Befindet sich ein Monarch bereits auf einem nummerierten Wasserfeld, bewegt er sich nicht, wenn er aktiviert wird.

VERWANDTE THEMEN: Felder, Heck des Schiffes

9 CHAOSSTAPEL

Der Chaosstapel besteht aus je zwei Karten aller Fertigkeitstypen außer Verrat (☛). Er wird auf den passenden Bereich des Spielplans direkt neben der Tiefe gelegt.

- 9.1 Zu Beginn jeder Fertigungsprobe werden die zwei obersten Karten des Chaosstapels verdeckt zur Probe beigetragen.
- 9.2 Nachdem die letzte Karte vom Chaosstapel gezogen wurde, wird ein neuer Chaosstapel aus je zwei Karten aller Fertigkeitstypen außer Verrat gebildet und gründlich gemischt.

- ☛ Falls ein Fertigkeitsschritt und sein Ablagestapel zusammen weniger als zwei Karten enthalten, werden keine Karten dieses Typs zum Chaosstapel hinzugefügt.

- 9.3 Die Karten im Chaosstapel dürfen nicht angesehen werden.
- 9.4 Die Anzahl der verbleibenden Karten im Chaosstapel ist eine offene Information. Es ist jederzeit erlaubt, die Karten im Chaosstapel zu zählen, solange man sich die Vorderseiten dabei nicht ansieht.
- 9.5 Die Anweisung „mische X Verratskarten in den Chaosstapel“ bedeutet, dass die obersten X Karten des Verrat-Fertigkeitssapels genommen und unter die anderen Karten im Chaosstapel gemischt werden. Anschließend wird der Chaosstapel wieder auf seinen Spielplanbereich gelegt.

VERWANDTE THEMEN: Fertigkeitsschritte, Fertigungsproben, Offene Informationen

10 CHARAKTERE

Charaktere ist ein Sammelbegriff für Menschen und enttarnte Verräter.

VERWANDTE THEMEN: Enttarnte Verräter, Fertigkeitsschritte, Spieler, Spielzüge

11 ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet unverzüglich, wenn eine der folgenden Bedingungen eintritt:

- ☛ Es sind Etappenzielkarten mit insgesamt 12 oder mehr Entfernungseinheiten im Spiel und der Fahrtmarker erreicht das Ankunftsgebiet der Fahrtleiste.
- ☛ Mindestens ein Ressourcenanzeiger sinkt auf 0.
- ☛ Es gibt gleichzeitig 6 beschädigte Felder.
- ☛ Es erscheinen mehr Tiefe Wesen, als im Vorrat übrig sind.
- 11.1 Sobald eine dieser Bedingungen eintritt, deckt jeder Spieler alle seine Loyalitätskarten auf.
 - ☛ Endet das Spiel, weil der Fahrtmarker ein letztes Mal das Ankunftsgebiet erreicht hat, gewinnen alle Spieler, die ausschließlich Mensch-Loyalitätskarten haben.
 - ☛ In allen anderen Fällen gewinnen alle Spieler, die mindestens eine Hybrid-Loyalitätskarte haben.
 - Falls Etappenzielkarten mit insgesamt 12 oder mehr Entfernungseinheiten im Spiel sind, gewinnt zudem der Spieler mit der Kultist-Loyalitätskarte. Er gewinnt auch dann, wenn das Spiel beim Abhandeln der Etappenzielkarte endet, mit der die zwölfte Entfernungseinheit zurückgelegt wird.
 - Hat ein Spieler sowohl eine Hybrid- als auch eine Kultist-Loyalitätskarte, gewinnt er unter denselben Bedingungen wie Spieler mit Hybrid-Loyalitätskarten, auch wenn weniger als 12 Entfernungseinheiten zurückgelegt wurden.

VERWANDTE THEMEN: Loyalitätskarten, Schaden, Spielziel

12 ENTFERNEN (AUS DEM SPIEL)

Wenn eine Spielkomponente aus dem Spiel entfernt wird, wird sie in die Spielschachtel zurückgelegt. Aus dem Spiel entfernte Komponenten dürfen später nicht mehr angesehen werden, außer ein Spieffekt erlaubt es.

13 ENTTARNEN-FÄHIGKEIT

Jeder Charakterbogen hat unten rechts eine Enttarnen-Fähigkeit. Diese Fähigkeit wird abgehandelt, sobald sich der Charakter als Verräter enttarnt.

VERWANDTE THEMEN: Enttarnen, Enttarnte Verräter, Loyalitätskarten

14 ENTTARNEN

Ein Mensch mit einer Hybrid- oder Kultist-Loyalitätskarte kann sich als Aktion als Verräter enttarnen.

Dazu führt er die folgenden Schritte durch:

- 14.1 **SCHRITT 1** – Der Spieler deckt eine (und nur eine) seiner Hybrid- oder Kultist-Loyalitätskarten auf.
 - ☛ Hat der Spieler sowohl eine Hybrid- als auch eine Kultist-Loyalitätskarte, entscheidet er, welche davon er aufdeckt.
- 14.2 **SCHRITT 2** – Der Spieler handelt die „Sobald du dich als Verräter enttarnst“-Fähigkeit auf seinem Charakterbogen ab. Anschließend legt er die aufgedeckte Loyalitätskarte offen auf seinen Charakterbogen, sodass sie die Fähigkeiten darauf überdeckt. Er kann diese Fähigkeiten für den Rest des Spiels nicht mehr verwenden.
- 14.3 **SCHRITT 3** – Falls das Schiff weniger als 12 Entfernungseinheiten zurückgelegt hat, gibt der Spieler jede seiner verdeckten Loyalitätskarten an einen anderen Spieler weiter. Dieser fügt die erhaltenen Loyalitätskarten zu seinen eigenen hinzu und darf sie jederzeit ansehen. Falls das Schiff bereits 12 oder mehr Entfernungseinheiten zurückgelegt hat, behält der enttarnte Spieler seine nicht aufgedeckten Loyalitätskarten verdeckt in seinem Spielbereich.
- 14.4 **SCHRITT 4** – Der Spieler verliert alle seine Titel.
- 14.5 **SCHRITT 5** – Der Spieler legt sämtliche Mythoskarten aus seinem Spielbereich ab und entfernt seine Talentkarte aus dem Spiel, falls möglich.
- 14.6 **SCHRITT 6** – Falls der Spieler nicht in der Brig ist, darf er beliebig viele Fertigkeitsskarten von seiner Hand ablegen und ebenso viele Verrat-Fertigkeitsskarten vom Stapel nachziehen.
- 14.7 **SCHRITT 7** – Der Spieler befestigt einen Verräterring an seinem Charakteraufsteller.
- 14.8 Nach Abschluss dieser Schritte geht der aktuelle Zug weiter.
 - ☛ Falls sich der Spieler in seinem eigenen Zug enttarnt hat, darf er seine übrigen Aktionen durchführen, aber er überspringt seinen Mythosschritt.

VERWANDTE THEMEN: Enttarnen-Fähigkeit, Enttarnte Verräter, Fahrtleiste, Loyalitätskarten, Titel

15 ENTTARNT VERRÄTER

Ein enttarnter Verräter ist ein Spieler mit einer aufgedeckten Hybrid- oder Kultist-Loyalitätskarte.

- 15.1 Um ein enttarnter Verräter zu werden, muss man sich als Aktion enttarnen.
- 15.2 Der Spielzug eines enttarnten Verräters läuft etwas anders ab als der eines Menschenspielers. Siehe „46 Spielzüge“ auf Seite 15.
- 15.3 Ein enttarnter Verräter kann Menschen angreifen und von ihnen angegriffen werden.

- 15.4 Ein enttarnter Verräter kann Verratskarten ziehen und deren Fähigkeiten verwenden.
- 15.5 Ein enttarnter Verräter verhindert, dass Menschen auf seinem Feld die Feld-Aktionsfähigkeit oder die Aktionsfähigkeit einer Schadenskarte auf dem Feld durchführen.
- 15.6 Ein enttarnter Verräter kann zu jeder einzelnen Fertigungsprobe nicht mehr als eine Karte beitragen.
- 15.7 Ein enttarnter Verräter kann keine Fähigkeiten auf seinem Charakterbogen und keine Fähigkeiten von Schiffsfeldern verwenden.

VERWANDTE THEMEN: Enttarnen, Enttarnen-Fähigkeit, Loyalitätskarten, Spielzüge, Verratskarten

16 ERSCHEINEN

Erhält ein Spieler die Anweisung „X Tiefe Wesen erscheinen“, nimmt er X Tiefe-Wesen-Figuren aus dem Vorrat und platziert sie auf die angegebenen Felder.

- 16.1 Erscheinen mehr Tiefe Wesen, als Figuren im Vorrat sind, endet das Spiel.

VERWANDTE THEMEN: Aktivierungen, Ende des Spiels, Tiefe

17 ETAPPENZIELKARTEN

Etappenzielkarten stellen die einzelnen Etappen des Weges dar, den die S.S. *Atlantica* auf ihrer Fahrt zurücklegt.

- 17.1 Jede Etappenzielkarte hat einen Effekt und eine Entfernungszahl.
 - ☛ Die Entfernungszahlen liegen zwischen 2 und 4.
- 17.2 Etappenzielkarten werden vom Kapitän ins Spiel gebracht, wann immer der Fahrtmarker das Ankunftsfeld der Leiste erreicht.
 - ☛ Falls Etappenzielkarten mit insgesamt 12 oder mehr Entfernungseinheiten im Spiel sind, wenn der Fahrtmarker das Ankunftsfeld erreicht, läuft das Schiff in den Hafen ein und das Spiel endet.
 - ☛ Falls nach dem Abhandeln einer Etappenzielkarte erstmals Karten mit insgesamt 6 oder mehr Entfernungseinheiten im Spiel sind, wird die Phase des Erwachens abgehandelt.

VERWANDTE THEMEN: Ende des Spiels, Fortschrittsleisten, Phase des Erwachens, Spielziel, Titel

18 FÄHIGKEITEN

Die meisten Karten haben Fähigkeiten, die zu verschiedenen Zeitpunkten im Spiel verwendet werden können. Jede Fähigkeit beschreibt, wann ein Spieler sie verwenden kann und wie ihre Effekte abgehandelt werden.

18.1 INTERPRETATION VON FÄHIGKEITEN

- 18.2 „Du“, „dich“ und „dein“ bezieht sich in Kartentexten immer auf die Person, welche die fragliche Karte abhandelt.
 - ☛ Auf Mythoskarten beziehen sich diese Pronomen auf den aktiven Spieler, es sei denn, die Karte enthält eine Entscheidungskrise für einen anderen Spieler. In dem Fall beziehen sich „du“, „dich“ und „dein“ auf den Spieler, der die Entscheidung trifft.
- 18.3 Eine Form von „nicht können“ in einem Effekt ist ein absolutes Verbot, das nicht von anderen Fähigkeiten umgangen werden kann.

- 18.4 Eine Form von „dürfen“ in einer Fähigkeit bedeutet, dass der Effekt optional ist.
- 18.5 Eine „um zu“-Konstruktion bedeutet, dass Kosten bezahlt werden müssen. Der Effekt vor dem „um zu“ muss eintreten, damit der nachfolgende Effekt abgehandelt werden kann.
- 18.6 Ein „würde“ im Timing des Effekts bedeutet, dass der Effekt abgehandelt wird, bevor das beschriebene Ereignis eintritt. Falls der Effekt ein „statt“ oder „stattdessen“ enthält, wird das Ereignis durch einen neuen Effekt ersetzt.
- Beispiel: Beatrice Sharpes Talentkarte „Die perfekte Zahl“ besagt: „Sobald ein Würfel geworfen würde: Falls du nicht in der Brig bist, darfst du den Würfel stattdessen auf eine beliebige Seite drehen.“ Wenn Beatrice Sharpe diese Fähigkeit einsetzt, wird der Würfel nicht geworfen. Stattdessen legt sie das Ergebnis fest.*
- 18.7 Wenn ein Effekt einem Spieler die Anweisung gibt, eine Komponente mit verdeckten Informationen „anzusehen“ (normalerweise die oberste Karte eines Stapels), dann darf nur dieser Spieler die Komponente ansehen.
- 18.8 Ein „falls möglich“ ist immer dann angehängt, wenn eine Anweisung aufgrund des Spielstatus möglicherweise nicht umgesetzt werden kann. Kann die Anweisung nicht umgesetzt werden, wird sie ignoriert.
- 18.9 Ein „danach“ weist auf ein Timing hin. Sätze, die ein „danach“ enthalten, werden erst abgehandelt, nachdem alle vorangehenden Effekte abgehandelt wurden oder nicht abgehandelt werden konnten. Die erfolgreiche Abhandlung der vorangehenden Sätze ist **keine** Voraussetzung für den „danach“-Satz.
- 18.10 Manche Fähigkeiten haben das Limit „Nur ein Mal pro Zug“. Diese Fähigkeiten können nur ein Mal in jedem Spielzug verwendet werden.

☛ Hat ein Spieler die Möglichkeit, eine solche Fähigkeit im Zug eines anderen Spielers abzuhandeln, kann er das tun, selbst wenn er sie bereits in seinem eigenen Zug abgehandelt hat.

Beispiel: Arjun Singhs Fähigkeit „Deckoffizier“ lautet: „Aktion: Bewege dich auf ein beliebiges Deckfeld. Führe danach 1 Aktion durch. Nur ein Mal pro Zug.“ Arjun verwendet diese Fähigkeit ein Mal in seinem Zug. Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe und spielt die Karte „Gemeinsame Anstrengung“ aus, um Arjun eine Aktion zu geben. Mit dieser Aktion könnte Arjun erneut seine Fähigkeit „Deckoffizier“ verwenden.

☛ Ein Limit in einer Fähigkeit mit mehreren Sätzen bezieht sich auf die gesamte Fähigkeit.

- 18.11 Manche Mythoskarten werden in den Spielbereich eines Spielers gelegt und besagen: „Du erhältst folgende Fähigkeiten:“. Diese Fähigkeiten bleiben in Kraft, solange die Mythoskarte im Spielbereich des Spielers liegt.
- 18.12 Text in Klammern „()“ ist Erinnerungstext.

18.13 TIMING

- 18.14 **WÜRFELWÜRFE:** Bevor ein Würfel geworfen wird (egal aus welchem Grund) haben alle Spieler die Gelegenheit, Fähigkeiten zu verwenden, die vor dem Würfeln abgehandelt werden. Nachdem der Würfel geworfen wurde, haben alle Spieler die Gelegenheit, Fähigkeiten zu verwenden, die nach dem Würfeln abgehandelt werden (z. B. Wiederholungswürfe), bevor das Resultat des Würfelwurfs abgehandelt wird.

- 18.15 **FERTIGKEITSPROBEN:** Bevor jemand Karten zu einer Fertigkeitssprobe beiträgt, haben alle Spieler die Gelegenheit, Fähigkeiten zu verwenden, die abgehandelt werden, bevor Karten zu einer Fertigkeitssprobe beigetragen werden.
- 18.16 **TIMING-KONFLIKTE:** Wenn zwei oder mehr Ereignisse gleichzeitig eintreten, entscheidet der aktive Spieler, in welcher Reihenfolge sie abgehandelt werden.

Beispiel: Beim Aktivieren der Tiefen Wesen entscheidet der aktive Spieler, in welcher Reihenfolge sie aktiviert werden.

- ☛ Wollen mehrere Spieler gleichzeitig eine Fähigkeit verwenden, bestimmt der aktive Spieler, in welcher Reihenfolge sie die Gelegenheit dazu haben.
- Bevor er seine Entscheidung trifft, darf der aktive Spieler fragen, welche Fähigkeiten die Spieler verwenden möchten. Allerdings sind sie nicht verpflichtet, wahrheitsgemäß zu antworten und können auch die Antwort verweigern.
 - Ein Spieler kann auch entscheiden, keine Fähigkeit zu verwenden, wenn er die Gelegenheit dazu hat.

VERWANDTE THEMEN: Aktionsfähigkeiten, Mythoskarten, Würfel

19 FEIND/FEINDLICH

Die Loyalität eines Spielers bestimmt, wer für ihn als Feind bzw. feindlich gilt.

- 19.1 **MENSCHEN:** Tiefe Wesen und enttarnte Verräter sind für Menschenspieler Feinde.
- 19.2 **ENTTARTE VERRÄTER:** Menschen sind für enttarnte Verräter Feinde.

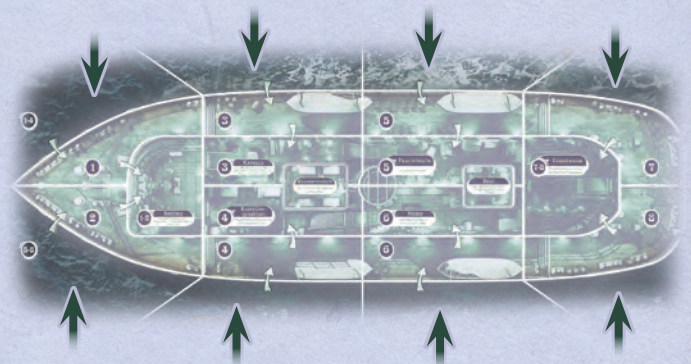
VERWANDTE THEMEN: Enttarnte Verräter

20 FELDER

Es gibt zwei Arten von Feldern: Schiffsfelder und Wasserfelder. Schiffsfelder sind weiter in Deckfelder und Innenfelder unterteilt.

- 20.1 Viele Regeln und Spieleffekte beziehen sich auf das „nächstgelegene“ Feld. Damit ist das Feld gemeint, das möglichst wenige Felder vom ursprünglichen Feld oder der ursprünglichen Komponente entfernt ist.

20.2 WASSERFELDER



Wasserfelder

Das Schiff ist von acht Wasserfeldern umgeben, deren Illustrationen das Meer darstellen.

- 20.3 Die beiden nummerierten Felder 1–4 und 5–8 bilden den Bug des Schiffes.

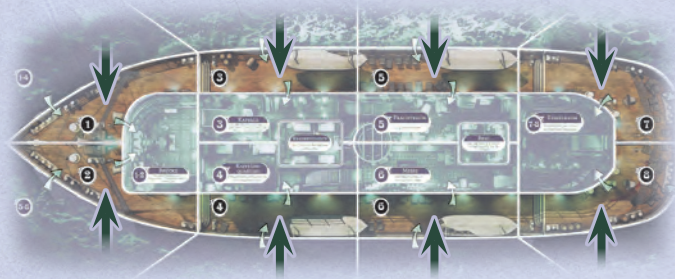
- 20.4 Jedes Wasserfeld enthält einen Bewegungspfeil für Tiefe Wesen, der auf ein benachbartes Deckfeld zeigt.
- 20.5 Wasserfelder können nur Monsterfiguren enthalten.
- 20.6 Spieler können sich nicht auf Wasserfelder bewegen.
- 20.7 Wasserfelder können nicht beschädigt werden.

20.8 SCHIFFSFELDER

Sechzehn Schiffsfelder stellen die S.S. *Atlantica* dar.

- 20.9 Spieler können sich nur auf Schiffsfelder bewegen.
- 20.10 Es können beliebig viele Charaktere und Tiefe Wesen gleichzeitig auf demselben Schiffsfeld stehen.
- 20.11 Schiffsfelder sind in zwei Arten unterteilt: Deckfelder und Innenfelder.

20.12 DECKFELDER



Deckfelder

Acht Deckfelder bilden den Außenbereich des Schiffes. Ihre Illustrationen stellen das Oberdeck des Schiffes dar.

- 20.13 Jedes Deckfeld ist mit einer Zahl zwischen 1 und 8 nummeriert.
- 20.14 Jedes Deckfeld enthält einen Bewegungspfeil für Tiefe Wesen, der auf ein benachbartes Innenfeld zeigt.
- 20.15 Deckfelder können nicht beschädigt werden.
- 20.16 Passagiere können nur auf Deckfeldern platziert werden.

☛ Es können beliebig viele Passagiere gleichzeitig auf demselben Feld liegen.

20.17 INNENFELDER



Innenfelder

Acht Innenfelder bilden den Innenbereich des Schiffes. Ihre Illustrationen stellen die verschiedenen Räume an Bord des Schiffes dar.

- 20.18 Jedes Innenfeld verfügt über einen Namen, eine Kurzbeschreibung seiner Feldfähigkeiten sowie (mit Ausnahme der Brig und der Krankenstation) eine Zahl zwischen 1 und 8.

☛ Die vollständigen Fähigkeitstexte aller Innenfelder sind auf den Übersichtsbögen für Menschen zu finden.

- 20.19 Mit Ausnahme der Brig und der Krankenstation können alle Innenfelder beschädigt werden.
- 20.20 Für die Krankenstation und die Brig gelten folgende Spezialregeln:
 - ☛ Diese Felder können nicht beschädigt werden.
 - ☛ Tiefe Wesen können sich nicht auf diese Felder bewegen und nicht dort erscheinen.
 - ☛ Spieler können sich nicht freiwillig auf diese Felder bewegen.

VERWANDTE THEMEN: Aktionsfähigkeiten, Benachbart, Bewegungspfeile für Tiefe Wesen, Bug des Schiffes, Heck des Schiffes

21 FERTIGKEITENSET

Das Fertigkeitsset eines Charakters ist die Anzahl und die Typen von Fertigkeitsschritten, die auf seinem Charakterbogen gelistet sind.

- 21.1 Der aktive Spieler zieht in seinem Fertigkeitenschritt die Anzahl und Typen von Fertigkeitsschritten, die sein Fertigkeitsset bilden.
 - ☛ Wenn ein Spieler während seines Fertigkeitenschritts in der Krankenstation ist, zieht er nur eine einzige Karte seiner Wahl aus seinem Fertigkeitsset.
- 21.2 Jeder Verbesserungsgegenstand fügt eine Karte eines bestimmten Typs zum Fertigkeitsset eines Spielers hinzu.

VERWANDTE THEMEN: Fertigkeitsschritte, Gegenstandskarten, Spielzüge

22 FERTIGKEITSKARTEN

Fertigkeitskarten können ausgespielt werden, damit ihre Fähigkeiten in Kraft treten. Außerdem können sie zu Fertigkeitsschritten beigetragen werden, wo sie sich entweder hilfreich oder sabotierend auswirken.

- 22.1 Jede Fertigkeitskarte hat einen Typ, einen Wert und eine Fähigkeit.
- 22.2 Es gibt sechs verschiedene Fertigkeitstypen: Einfluss (☛), Wissen (📖), Wahrnehmung (👁️), Stärke (👊), Wille (🧠) und Verrat (👉).

☛ Zu jedem Fertigkeitstyp gehört ein eigener Fertigkeitsschritt sowie ein offener Ablagestapel.

☛ Nachdem die letzte Karte von einem Fertigkeitsschritt gezogen wurde, wird der zugehörige Ablagestapel zu einem neuen Fertigkeitsschritt gemischt.

- Falls ein Fertigkeitsschritt und sein Ablagestapel beide leer sind, können von diesem Fertigkeitstyp gerade keine Karten gezogen werden.
- Sind ein Fertigkeitsschritt und sein Ablagestapel beide leer, bleibt der Stapel leer, bis mindestens eine Karte auf den Ablagestapel gelegt wurde **und** ein Spieler eine Karte von diesem Stapel ziehen muss. Erst dann wird der Ablagestapel zu einem neuen Fertigkeitsschritt gemischt.

☛ Nur enttarnte Verräter können Verrat-Fertigkeitskarten ziehen und deren Fähigkeiten verwenden.

- 22.3 Jeder Spieler hat Fertigkeitskarten, die er auf der Hand hält.
 - ☛ Immer wenn ein Spieler eine Fertigkeitskarte zieht, fügt er sie zu seinen Handkarten hinzu.

- Hat ein Spieler die Wahl, von welchen Fertigkeitstapeln er Karten ziehen will, muss er zuerst festlegen, wie viele Karten er von welchen Stapeln zieht, bevor irgendwelche Karten gezogen werden.
 - ☛ Fertigungskarten sind die einzigen Karten, die auf der Hand gehalten werden.
 - ☛ Wie viele Karten jeder Spieler auf der Hand hält, ist eine offene Information. Es ist jederzeit erlaubt, die anderen Spieler zu fragen, wie viele Karten sie auf der Hand halten.
 - ☛ Jeder Spieler hat ein Handkartenlimit von 10 Fertigungskarten.
 - Im Ablegenschritt jedes Spielzugs müssen **alle** Spieler, die mehr als 10 Fertigungskarten auf der Hand haben, so viele wählen und ablegen, bis sie nur noch 10 Fertigungskarten auf der Hand haben.
- 23.4 Um die Fähigkeit einer Fertigungskarte zu verwenden, deckt der Spieler sie von seiner Hand auf, liest ihren Text vor und befolgt die Anweisungen.
- ☛ Fertigungskarten können im Zug eines beliebigen Spielers ausgespielt werden.
 - ☛ Verfügt eine Fertigungskarte über eine Aktionsfähigkeit, muss der Spieler eine Aktion durchführen, um sie zu verwenden.
 - ☛ Nach Abhandlung der Fähigkeit einer Fertigungskarte, wird die Karte auf den Ablagestapel ihres Fertigkeitstyps gelegt.

VERWANDTE THEMEN: Aktionsfähigkeiten, Chaosstapel, Enttarnte Verräter, Fertigungsproben, Offene Informationen

23 FERTIGKEITSPROBEN

Fertigungsproben können von Krisen sowie von den Feld-Aktionsfähigkeiten des Kapitänsquartiers und der Brig gefordert werden.

- 23.1 Jede Fertigungsprobe hat einen Schwierigkeitsgrad und zwei oder mehr Fertigkeitssymbole. Diese geben an, welche Fertigkeiten bei dieser Probe hilfreich sind. Alle nicht gelisteten Fertigkeiten sind sabotierend.
- 23.2 Eine Fertigungsprobe wird in folgenden Schritten abgehandelt:
- 23.3 **SCHRITT 1 – ECKDATEN NENNEN:** Der aktive Spieler liest den Schwierigkeitsgrad und die hilfreichen Fertigkeiten vor.
- ☛ Falls irgendjemand eine „Bevor Karten zu einer Fertigungsprobe beigetragen werden“-Fähigkeit verwenden will, kann er das in diesem Schritt tun.
- 23.4 **SCHRITT 2 – CHAOSKARTEN BEITRAGEN:** Der aktive Spieler bildet den Probenstapel, indem er die obersten zwei Karten vom Chaosstapel nimmt und sie verdeckt in Reichweite aller Spieler legt.
- 23.5 **SCHRITT 3 – FERTIGKEITSKARTEN BEITRAGEN:** Alle Spieler bekommen nun reihum genau **eine** Gelegenheit, Karten zur Probe beizutragen. Es beginnt der Spieler zur Linken des aktiven Spielers, dann geht es weiter im Uhrzeigersinn. Der aktive Spieler kommt als Letztes an die Reihe. Wer an der Reihe ist, kann eine oder mehrere Karten von seiner Hand beitragen, indem er sie verdeckt auf den Probenstapel legt.
- ☛ Kein Spieler ist dazu verpflichtet, Karten zu einer Probe beizutragen.

- ☛ Menschen in der Brig und enttarnte Verräter können zu jeder Fertigungsprobe nicht mehr als eine Karte beitragen.
- 23.6 **SCHRITT 4 – KARTEN MISCHEN:** Der aktive Spieler mischt den Probenstapel gründlich, sodass niemand nachvollziehen kann, wer welche Karte beigetragen hat.
- 23.7 **SCHRITT 5 – KARTEN SORTIEREN:** Der aktive Spieler deckt nacheinander alle Karten im Probenstapel auf und sortiert sie nach hilfreichen und sabotierenden Fertigkeiten.
- 23.8 **SCHRITT 6 – GESAMTWERT BERECHNEN:** Der aktive Spieler addiert die Werte aller hilfreichen Fertigungskarten und zieht die Werte aller sabotierenden Fertigungskarten davon ab.
- ☛ Ist der Gesamtwert gleich oder höher als der Schwierigkeitsgrad, ist die Probe ein Erfolg.
 - Alle „Erfolg“- oder „Falls die Probe erfolgreich ist“-Effekte der Probe werden abgehandelt.
 - ☛ Manche Krisen haben einen Teilerfolg, der als Zahl, gefolgt von einem Effekt, angegeben ist.
 - Falls der Gesamtwert der Probe nicht hoch genug für den Schwierigkeitsgrad ist, jedoch gleich oder höher als die Teilerfolg-Zahl, so wird der Effekt des Teilerfolgs abgehandelt.
 - Ein Teilerfolg bei einer Fertigungsprobe gilt im Sinne anderer Spieleffekte weder als Erfolg noch als Misserfolg.
 - ☛ Falls der Gesamtwert unter dem Schwierigkeitsgrad und unter einer möglichen Teilerfolg-Zahl liegt, ist die Probe ein Misserfolg.
 - Alle „Misserfolg“- oder „Falls die Probe misslingt“-Effekte der Probe werden abgehandelt.
- 23.9 **SCHRITT 7 – KARTEN ABLEGEN:** Alle beigetragenen Fertigungskarten werden auf ihre passenden Ablagestapel gelegt.

VERWANDTE THEMEN: Chaosstapel, Hilfreiche Fertigkeiten, Mythoskarten, Sabotierende Fertigkeiten, Schwierigkeitsgrad

24 FORTSCHRITTSLEISTEN

Der Spielplan enthält zwei Fortschrittsleisten: Die Fahrtleiste und die Ritualleiste.

- 24.1 **Auf einer Leiste vorrücken:** Bei dieser Anweisung wird der entsprechende Marker um die angegebene Anzahl an Feldern vom Startfeld der Leiste wegbewegt.
- ☛ Falls ein Marker das letzte Feld seiner Leiste erreicht und immer noch Bewegungen übrig sind, bewegt er sich weiter, nachdem er auf das Startfeld zurückgesetzt wurde.
- 24.2 **Auf einer Leiste zurückfallen:** Bei dieser Anweisung wird der entsprechende Marker um die angegebene Anzahl an Feldern auf das Startfeld der Leiste zubewegt.
- ☛ Befindet sich der Marker bereits auf dem Startfeld, kann er nicht zurückfallen.
- 24.3 **Eine Leiste zurücksetzen:** Bei dieser Anweisung wird der entsprechende Marker direkt auf das Startfeld der Leiste gestellt.
- ☛ Befindet sich der Marker bereits auf dem Startfeld, bleibt er dort.

24.4 FAHRTLEISTE

Die Fahrtleiste stellt die Wegstrecke dar, welche die S.S. *Atlantica* auf ihrer Fahrt zum nächsten Etappenziel zurücklegt.

- 24.5 Der Fahrtmarker rückt immer dann vor, wenn ein Fahrt-Fortschrittssymbol auf einer Mythoskarte abgehandelt wird.
- 24.6 Spieler können den Fahrtmarker vorrücken, indem sie die Aktionsfähigkeit des Kesselraums durchführen.
- 24.7 Immer wenn der Fahrtmarker um X Felder auf der Fahrtleiste vorrückt, bewegt sich jedes Monster auf jedem Wasserfeld um X Wasserfelder in Richtung Heck des Schiffes.
- ☛ Jedes Monster, das bereits auf einem Wasserfeld am Heck des Schiffes ist, bewegt sich stattdessen in die Tiefe.
- 24.8 Sobald der Fahrtmarker das Ankunfts-feld der Fahrtleiste erreicht, ist das Schiff an seinem nächsten Etappenziel angekommen.
- ☛ Falls Etappenzielkarten mit insgesamt 12 oder mehr Entfernungseinheiten im Spiel sind, wenn der Fahrtmarker das Ankunfts-feld erreicht, läuft das Schiff in den Hafen ein und das Spiel endet.
 - ☛ Falls Etappenzielkarten mit insgesamt weniger als 12 Entfernungseinheiten im Spiel sind, sieht sich der Spieler mit der Titelfkarte „Kapitän“ die obersten zwei Karten des Etappenzielstapels an, wählt eine zum Abhandeln und legt die andere unter den Etappenzielstapel.
 - Wenn der Kapitän eine Etappenzielkarte abhandelt, legt er sie in eine Reihe mit den anderen, bereits im Spiel befindlichen Etappenzielkarten. Anschließend handelt er die Effekte der Etappenzielkarte ab.
 - Nachdem der Kapitän eine Etappenzielkarte abgehandelt hat, bewegt er den Fahrtmarker direkt auf das Startfeld der Fahrtleiste.
 - Falls nach dem Abhandeln der Etappenzielkarte erstmals Karten mit insgesamt 6 oder mehr Entfernungseinheiten im Spiel sind, wird die Phase des Erwachens abgehandelt.

24.9 RITUALLEISTE

Die Ritualleiste stellt die Fortschritte der Passagiere beim Wirken der Größeren Verbannung dar.

- 24.10 Der Ritualmarker rückt immer dann vor, wenn ein Ritual-Fortschrittssymbol auf einer Mythoskarte abgehandelt wird.
- 24.11 Spieler können den Ritualmarker vorrücken, indem sie die Aktionsfähigkeit der Kapelle durchführen.
- 24.12 Sobald der Ritualmarker das Verbannungsfeld der Ritualleiste erreicht, wird die Größere Verbannung gewirkt. Dabei passiert Folgendes:
- ☛ Alle Tiefen Wesen auf Deck- und Wasserfeldern kehren in den Vorrat zurück.
 - Tiefe Wesen auf Innenfeldern sind von der Größeren Verbannung nicht betroffen.
 - ☛ Vater Dagon und Mutter Hydra bewegen sich in die Tiefe.
 - ☛ Alle Passagiermarker, die sich auf Deckfeldern befinden, werden überwältigt.
 - ☛ Alle Charaktere, die sich auf Deckfeldern befinden, werden überwältigt.
 - Überwältigte Menschen werden in die Krankenstation bewegt. Überwältigte enttarnte Verräter werden in die Brig bewegt.
 - Charaktere auf Innenfeldern sind von der Größeren Verbannung nicht betroffen.

- ☛ Der Ritualmarker wird direkt auf das Startfeld der Ritualleiste bewegt.

VERWANDTE THEMEN: Aktionsfähigkeiten, Etappenzielkarten, Heck des Schiffes, Phase des Erwachens, Titel, Zauberkarten

25 GEGENSTANDSKARTEN

Gegenstandskarten verleihen dem Spieler, in dessen Spielbereich sie liegen, besondere Fähigkeiten.

- 25.1 Wenn ein Spieler aufgefordert wird, eine Gegenstandskarte zu ziehen, nimmt er die oberste Karte des Gegenstandsstapels und legt sie offen in seinen Spielbereich.
- 25.2 Es gibt keinen Ablagestapel für Gegenstände. Wenn ein Gegenstand das Spiel verlässt, wird er aus dem Spiel entfernt.
- 25.3 Um die Fähigkeit einer Gegenstandskarte zu verwenden, liest der Spieler den Text und befolgt die Anweisungen.
- ☛ Verfügt die Gegenstandskarte über eine Aktionsfähigkeit, muss der Spieler eine Aktion durchführen, um sie zu verwenden.
- 25.4 Ist der Gegenstandsstapel leer, können keine Gegenstandskarten mehr gezogen werden.
- ☛ Falls ein Spieler die Aktionsfähigkeit des Frachtraums durchführt und nur noch eine Karte im Gegenstandsstapel ist, dann sieht er sich diese eine Karte an und darf entscheiden, ob er sie behalten oder auf den Gegenstandsstapel zurücklegen will.
- 25.5 Gegenstandskarten haben Merkmale, die in einem Banner unter ihrer Illustration stehen.
- ☛ Ein Merkmal hat an sich keinen Spieleffekt, jedoch können andere Fähigkeiten Bezug darauf nehmen.

25.6 VERBESSERUNGEN

Gegenstände mit dem Schlüsselwort Verbesserung haben ein Fertigkeitenbanner unten auf der Karte.

- 25.7 Jeder Spieler kann immer nur eine Verbesserung gleichzeitig aktiv haben.
- ☛ Eine Verbesserung ist aktiv, solange die Karte offen ausliegt.
 - ☛ Eine verdeckte Verbesserung ist inaktiv.
 - Inaktive Verbesserungen gelten im Sinne aller Spielregeln als Gegenstände im Spielbereich des Spielers.
 - Inaktive Verbesserungen können wie alle anderen Gegenstände getauscht oder abgelegt werden.
- 25.8 Ein Spieler kann zu Beginn seines Spielzugs und wann immer er eine Verbesserung erhält oder verliert seine aktive Verbesserung ändern.
- ☛ **Verbesserung erhalten:** Dazu zählt, wenn der Spieler eine Verbesserung vom Gegenstandsstapel zieht oder wenn er sie (durch Tausch oder einen anderen Spieleffekt) von einem anderen Spieler erhält.
 - ☛ **Verbesserung verlieren:** Dazu zählt, wenn eine Verbesserung durch Tausch oder einen anderen Spieleffekt den Spielbereich eines Spielers verlässt.
- 25.9 Der Spieler ändert seine aktive Verbesserung, indem er einen seiner Verbesserungsgegenstände auf die offene Seite dreht und danach alle seine anderen Verbesserungsgegenstände auf die verdeckte Seite dreht.

- 25.10 Solange ein Spieler eine aktive Verbesserung hat, zählt die Fertigkeit der Verbesserung zu seinem Fertigkeitenset hinzu.
- ☛ Wenn ein Spieler zu Beginn seines Zuges seine aktive Verbesserung ändert, so geschieht das vor seinem Fertigkeitenschritt. Er kann also sein Fertigkeitenset verändern, bevor er Fertigkeitsskarten zieht.
 - ☛ Solange ein Spieler in der Brig ist, zählt seine aktive Verbesserung nicht zu seinem Fertigkeitenset hinzu.

VERWANDTE THEMEN: Aktionsfähigkeiten, Fertigkeitenset

26 HANDKARTENLIMIT

Das Handkartenlimit ist die maximale Anzahl an Fertigkeitsskarten, die ein Spieler am Ende eines Ablegenschrittes auf der Hand haben darf.

- 26.1 Jeder Spieler hat ein Handkartenlimit von 10.
- 26.2 Im Ablegenschritt jedes Spielzugs müssen **alle** Spieler, die mehr als 10 Fertigkeitsskarten auf der Hand haben, so viele wählen und ablegen, bis sie nur noch 10 Fertigkeitsskarten auf der Hand haben.

VERWANDTE THEMEN: Fertigkeitsskarten, Spielzüge

27 HECK DES SCHIFFES

Die beiden Wasserfelder, die benachbart zu den Deckfeldern 7 und 8 sind, bilden das Heck des Schiffes.

- 27.1 Alle Monster auf Heck-Wasserfeldern bewegen sich in die Tiefe, sobald der Fahrtmarker das nächste Mal auf der Leiste vorrückt.

VERWANDTE THEMEN: Bug des Schiffes, Felder, Fortschrittsleisten, Tiefe

28 HILFREICHE FERTIGKEITEN

Bei jeder Fertigungsprobe sind neben dem Schwierigkeitsgrad zwei oder mehr Fertigkeitssymbole abgebildet. Sie alle gelten für diese Probe als hilfreiche Fertigkeiten.

- 28.1 Hilfreiche Fertigkeiten addieren ihren Wert auf den Gesamtwert der Probe.

VERWANDTE THEMEN: Fertigungsproben, Sabotierende Fertigkeiten, Schwierigkeitsgrad

29 KRANKENSTATION

Die Krankenstation ist der Ort, an den überwältigte Menschen geschickt werden.

- 29.1 Wenn ein Spieler während seines Fertigkeitenschritts in der Krankenstation ist, zieht er nur eine einzige Karte seiner Wahl aus seinem Fertigkeitenset.
- ☛ Hat ein Spieler in der Krankenstation einen aktiven Verbesserungsgegenstand, zieht er in seinem Fertigkeitenschritt trotzdem nur eine einzige Karte. Allerdings darf er dabei auch den Fertigkeitstyp wählen, den die Verbesserung gewährt.
- 29.2 Spieler können sich als Aktion aus der Krankenstation hinausbewegen, wie aus den meisten anderen Feldern auch.
- ☛ Bewegt sich ein Spieler vor Beginn seines Zuges aus der Krankenstation (beispielsweise im Zug eines anderen Spielers, der ihm eine Aktion gibt), zieht er in seinem Fertigkeitenschritt sein komplettes Fertigkeitenset.
- 29.3 Wird ein Spieler in der Krankenstation überwältigt, bleibt er in der Krankenstation.

- 29.4 Spieler können sich nicht freiwillig in die Krankenstation bewegen.
- 29.5 Die Krankenstation kann nicht beschädigt werden.
- 29.6 Tiefe Wesen können weder in der Krankenstation erscheinen noch sich dorthin bewegen.

VERWANDTE THEMEN: Fertigkeitenset, Gegenstandskarten, Spielzüge, Überwältigen

30 LOYALITÄTSKARTEN

Die Loyalitätskarten eines Spielers legen fest, ob der Spieler loyal zu den Menschen oder den Tiefen Wesen ist. Es gibt drei Arten von Loyalitätskarten: Mensch, Hybrid und Kultist.

- 30.1 Jedem Spieler wird während des Spieldaufbaus eine Loyalitätskarte ausgeteilt und eine weitere in der Phase des Erwachens.
- 30.2 **Ausschließlich Mensch-Loyalitätskarten:** Der Spieler ist loyal zu den Menschen und gewinnt, wenn die Menschen ihr Spielziel erreichen.
- 30.3 **Eine oder mehrere Hybrid-Loyalitätskarten:** Der Spieler ist ein Verräter, ist loyal zu den Tiefen Wesen und gewinnt, wenn die Tiefen Wesen eines ihrer Spielziele erreichen. Das gilt auch dann, wenn er gleichzeitig eine oder mehrere Mensch-Loyalitätskarten hat.
- 30.4 **Die Kultist-Loyalitätskarte:** Der Spieler ist ein Verräter, ist loyal zu den Tiefen Wesen und gewinnt, wenn die Tiefen Wesen eines ihrer Spielziele erreichen **und** Etappenzielkarten mit insgesamt 12 oder mehr Entfernungseinheiten im Spiel sind. Das gilt auch dann, wenn er gleichzeitig eine oder mehrere Mensch-Loyalitätskarten hat.
- 30.5 **Eine Kultist- und eine Hybrid-Loyalitätskarte:** Der Spieler hat die Spielziele der Hybrid-Loyalitätskarte.
- 30.6 Wer kein enttarnter Verräter ist, ist ein Mensch, selbst wenn er eine oder mehrere verdeckte Hybrid- oder Kultist-Loyalitätskarten hat.
- 30.7 Eigene Loyalitätskarten dürfen jederzeit angesehen werden.

VERWANDTE THEMEN: Enttarnen, Enttarnte Verräter, Fertigkeitsskarten, Verräter, Spielziel, Spielzüge

31 MATERIALBESCHRÄNKUNG

Alle Komponenten sind auf die im Spiel enthaltene Menge beschränkt.

- 31.1 Wenn ein Spieler Karten von einem Stapel ziehen muss, der nicht mehr genügend Karten enthält, so zieht er möglichst viele Karten davon (unter Umständen auch null).
- 31.2 Wenn mehr Tiefe Wesen erscheinen, als im Vorrat übrig sind, endet das Spiel.

VERWANDTE THEMEN: Ende des Spiels

32 MENSCHEN

Jeder Spieler, der kein enttarnter Verräter ist, ist ein Mensch, selbst wenn er eine oder mehrere verdeckte Hybrid- oder Kultist-Loyalitätskarten hat.

- 32.1 Passagiere gelten im Sinne der Spielregeln nicht als Menschen.

VERWANDTE THEMEN: Enttarnen, Enttarnte Verräter, Loyalitätskarten, Spielzüge

33 MONARCHEN

Mutter Hydra und Vater Dagon sind Monarchen.

- 33.1 Monarchen können nicht angegriffen werden.
- 33.2 Monarchen gelten im Sinne der Spielregeln nicht als Tiefe Wesen.

VERWANDTE THEMEN: Aktivierungen, Monster

34 MONSTER

Monster ist ein Sammelbegriff für Mutter Hydra, Vater Dagon und die Tiefen Wesen.

VERWANDTE THEMEN: Aktivierungen, Monarchen

35 MYTHOSKARTEN

Mythoskarten bestehen aus drei Teilen, die der Reihe nach abgehandelt werden:

- 35.1 **SCHRITT 1** – Krise
- 35.2 **SCHRITT 2** – Aktivierungssymbol
- 35.3 **SCHRITT 3** – Fortschrittssymbol
- 35.4 Immer wenn ein Spieler eine Mythoskarte zieht, deckt er sie für alle Spieler auf. Die Karte wird abgehandelt und danach abgelegt.
 - ☛ Alle Bestandteile einer Mythoskarte, die gerade abgehandelt wird, sind offene Informationen. Jeder Spieler, der sich die Karte selbst ansehen möchte, darf das tun.
 - ☛ Falls die Krise einen anderen Spieler vor eine Entscheidung stellt als denjenigen, der sie gezogen hat, wird die Karte vor dem Abhandeln an den Spieler gegeben, der die Entscheidung trifft.
 - ☛ Grüne Mythoskarten sind charakterspezifische Mythoskarten.
 - Charakterspezifische Mythoskarten stellen den auf der Karte genannten Charakter vor eine Entscheidung.
 - Falls eine solche Karte gezogen wird und der genannte Charakter zu diesem Zeitpunkt in der Brig ist, nicht im Spiel ist oder ein enttarnter Verräter ist, wird die Karte abgelegt und eine neue gezogen. Dies gilt immer, wenn Mythoskarten gezogen werden.
 - Wenn ein Spieler durch eine Fähigkeit eine oder mehrere Mythoskarten im Geheimen ansehen darf und dabei auf charakterspezifische Mythoskarten stößt, die nach den oben genannten Kriterien abgelegt würden, deckt er sie auf, legt sie ab und sieht sich danach ebenso viele zusätzliche Karten an. Sollte er erneut auf Karten stoßen, die abgelegt würden, wird dieser Vorgang wiederholt.
- 35.5 Der Mythosstapel hat seinen eigenen offenen Ablagestapel.
- 35.6 Wenn die letzte Karte des Mythosstapels gezogen wird, wird nach dem Abhandeln dieser Karte der Mythos-Ablagestapel zu einem neuen Mythosstapel gemischt.

35.7 KRISE

Mythoskarten beinhalten Krisen, welche die Spieler bewältigen müssen.

- 35.8 Beim Abhandeln einer Krise liest der aktive Spieler zunächst den Erzähltext vor, damit alle wissen, worum es geht.
- 35.9 Sämtliche Anweisungen der Krise werden von dem Spieler befolgt, der sie abhandelt. „Du“, „dich“ und „dein“ beziehen sich bei Krisen immer auf den Spieler, der sie abhandelt.

- ☛ Entscheidungskrisen werden von dem Spieler abgehandelt, der die Entscheidung trifft. Alle anderen Krisen werden vom aktiven Spieler abgehandelt.

- 35.10 Es gibt drei Arten von Krisen: Entscheidungskrisen, Probenkrisen und gemischte Krisen.

35.11 ENTSCHEIDUNGSKRISEN

Bei dieser Art von Krise muss sich ein Spieler zwischen zwei Optionen entscheiden.

- 35.12 Bei jeder Entscheidungskrise ist ein bestimmter Spieler genannt, der die Entscheidung trifft. Dabei gibt es folgende Möglichkeiten:
 - ☛ Aktiver Spieler
 - ☛ Kapitän (der Spieler mit der Titelkarte „Kapitän“)
 - ☛ Buchwächter (der Spieler mit der Titelkarte „Buchwächter“)
 - ☛ Name eines Charakters (dies macht die Karte zu einer charakterspezifischen Mythoskarte)
- 35.13 Der Spieler, der die Entscheidung trifft, liest alle Optionen laut vor, bevor er sich entscheidet.
 - ☛ Sofern nichts anderes angegeben ist, stehen dem Spieler beide Optionen der Entscheidungskrise offen, selbst wenn eine davon nicht vollständig abgehandelt werden kann.

35.14 PROBENKRISEN

Bei dieser Art von Krise wird eine Fertigungsprobe gefordert.

- 35.15 Fertigungsproben erscheinen als Schwierigkeitsgrad mit zwei oder mehr Fertigkeitssymbolen.
 - ☛ Alle abgebildeten Fertigkeiten sind hilfreiche Fertigkeiten für diese Probe.
 - ☛ Alle nicht abgebildeten Fertigkeiten sind sabotierende Fertigkeiten für diese Probe.
- 35.16 Die Effekte von Erfolg und Misserfolg der Fertigungsprobe sind bei der Krise angegeben.
- 35.17 Manche Krisen haben zudem einen Teilerfolg, der als Zahl, gefolgt von einem Effekt, angegeben ist.
 - ☛ Falls der Gesamtwert der Probe nicht hoch genug für den Schwierigkeitsgrad ist, jedoch gleich oder höher als die Teilerfolg-Zahl, so wird der Effekt des Teilerfolgs abgehandelt.
 - ☛ Ein Teilerfolg bei einer Fertigungsprobe gilt im Sinne anderer Spieleffekte weder als Erfolg noch als Misserfolg.

35.18 GEMISCHTE KRISEN

Manche Krisen enthalten eine Mischung aus Entscheidung und Fertigungsprobe. Zuerst entscheidet sich der genannte Spieler zwischen der Fertigungsprobe und der zweiten Option der Karte.

- 35.19 Falls die zweite Option gewählt wird, kommt es nicht zur Abhandlung einer Fertigungsprobe.
- 35.20 Beide Optionen werden laut vorgelesen, bevor der Spieler seine Entscheidung trifft.

35.21 AKTIVIERUNGSSYMBOL

Jede Mythoskarte hat unten rechts eines von drei möglichen Aktivierungssymbolen.

- 35.22 Das Aktivierungssymbol einer Mythoskarte wird nach Abhandlung der Krise abgehandelt.

35.23 Manche Krisen haben ein oder mehrere Aktivierungssymbole in ihren Effekten. Wenn ein solcher Effekt abgehandelt wird, werden die aufgelisteten Aktivierungen der Reihe nach (von links nach rechts) abgehandelt.

35.24 Beim Abhandeln eines Aktivierungssymbols werden je nach Symbol ein oder mehrere Monster aktiviert:

☛ **AKTIVIERUNG TIEFE WESEN** (☛): Jedes Tiefe Wesen auf dem Spielplan führt eine Aktivierung durch.

☛ **AKTIVIERUNG VATER DAGON** (☛): Vater Dagon führt eine Aktivierung durch.

☛ **AKTIVIERUNG MUTTER HYDRA** (☛): Mutter Hydra führt eine Aktivierung durch.

35.25 FORTSCHRITTSYMBOL

Jede Mythoskarte hat unten rechts eines von drei möglichen Fortschrittssymbolen.

35.26 Das Fortschrittssymbol einer Mythoskarte wird nach Abhandlung des Aktivierungssymbols abgehandelt.

35.27 Beim Abhandeln eines Fortschrittssymbols rückt je nach Symbol der Marker auf der passenden Leiste vor:

☛ **FAHRT** (☛): Der Marker auf der Fahrtleiste rückt um ein Feld vor.

☛ **RITUAL** (☛): Der Marker auf der Ritualleiste rückt um ein Feld vor.

☛ **AUSWAHL** (☛): Der aktive Spieler wählt eine Fortschrittsleiste und rückt den Marker auf dieser Leiste um ein Feld vor.

- Falls der aktive Spieler beim Abhandeln dieses Symbols in der Brig ist, wird die Entscheidung stattdessen von dem Spieler mit der Titeltkarte „Kapitän“ getroffen.

VERWANDTE THEMEN: Aktivierungen, Bug des Schiffes, Fertigkeitssproben, Fortschrittsleisten, Offene Informationen, Spielzüge, Tiefe

36 OFFENE INFORMATIONEN

Alle Informationen, die für jeden Spieler frei zugänglich sind, werden offene Informationen genannt. Folgendes sind offene Informationen:

36.1 Die Anzahl der Karten in jedem verdeckten Stapel.

36.2 Die oberste Karte jedes Ablagestapels.

☛ Es ist nicht erlaubt, die Karten in einem Ablagestapel zu zählen.

36.3 Die Anzahl der Tiefen Wesen und Passagiere im Vorrat.

36.4 Alle Komponenten, die offen in den Spielbereichen der Spieler liegen.

36.5 Die Anzahl der Loyalitätskarten in den Spielbereichen der Spieler.

36.6 Die Anzahl der Fertigkeitssproben, die jeder Spieler auf der Hand hat.

36.7 Die Anzahl der Fertigkeitssproben, die jeder Spieler zu einer Probe beiträgt.

36.8 Die Anzahl der bereits beigetragenen Fertigkeitssproben auf dem Probenstapel.

37 PASSAGIERE

Passagiere werden durch Marker dargestellt und sind die Nicht-Spieler-Charaktere an Bord der S.S. *Atlantica*, die im Verlauf des Spiels in Gefahr geraten können.

37.1 Passagiermarker haben identische verdeckte Seiten und unterschiedliche offene Seiten.

☛ Die offene Seite eines Passagiermarkers weist entweder ein oder mehrere Ressourcensymbole oder ein „X“ auf.

- Wenn ein Passagiermarker mit einem „X“ überwältigt wird, gehen keine Ressourcen verloren.

37.2 Passagiermarker sollten stets verdeckt bleiben, es sei denn, ein Effekt bewirkt, dass sie auf die offene Seite gedreht werden.

37.3 Passagiere gelten im Sinne der Spielregeln nicht als Menschen.

37.4 PASSAGIERE RISKIEREN

Wenn ein Spieler die Anweisung erhält, einen „Passagier zu riskieren“, wirft er einen Würfel und platziert einen Passagiermarker aus dem Vorrat verdeckt (und unbesehen) auf dem Deckfeld, das dem Würfelergebnis entspricht.

37.5 Falls mehr Passagiere riskiert werden müssten, als Marker im Vorrat übrig sind, dann werden so viele Passagiere wie möglich riskiert.

37.6 Wenn es zu den Kosten einer Fähigkeit gehört, dass Passagiere riskiert werden, (z. B. die Aktionsfähigkeit der Brücke) und nicht genügend Passagiere im Vorrat übrig sind, dann kann die Fähigkeit nicht verwendet werden.

37.7 PASSAGIERE RETTEN

Wenn ein Spieler einen Passagier rettet, nimmt er den Passagiermarker und legt ihn verdeckt (und unbesehen) in den Vorrat.

37.8 PASSAGIERE ÜBERWÄLTIGEN

Wenn ein Passagier überwältigt wird, wird der Marker auf die offene Seite gedreht und für jedes darauf abgebildete Ressourcensymbol wird der passende Anzeiger um eins gesenkt. Danach wird der Passagiermarker aus dem Spiel entfernt.

37.9 Passagiere können überwältigt werden, wenn ein Tiefes Wesen auf ihrem Feld aktiviert wird oder ein enttarnter Verräter auf ihrem Feld eine Aktion dafür ausgibt.

☛ Passagiere können nicht von Tiefen Wesen oder enttarnten Verrätern überwältigt werden, solange ein Mensch auf ihrem Feld steht.

37.10 Wenn ein Passagiermarker mit einem „X“ überwältigt wird, gehen keine Ressourcen verloren.

37.11 Wenn das Überwältigen eines Passagiers dazu führt, dass eine Ressource auf 0 sinkt, endet das Spiel.

VERWANDTE THEMEN: Ende des Spiels, Spielziel, Überwältigen

38 PHASE DES ERWACHENS

Sobald das Schiff die Hälfte seiner Wegstrecke zurückgelegt hat, also wenn Etappenzielkarten mit insgesamt 6 oder mehr Entfernungseinheiten im Spiel sind, beginnt die Phase des Erwachens.

Die Phase des Erwachens wird in folgenden Schritten abgehandelt:

38.1 **SCHRITT 1** – Nach Abhandlung der Etappenzielkarte, mit der die sechste Entfernungseinheit zurückgelegt wurde, wird jedem Spieler eine Loyalitätskarte aus dem beim Spielaufbau zusammengestellten Loyalitätsstapel ausgeteilt.

38.2 **SCHRITT 2** – Alle Spieler sehen sich gleichzeitig alle ihre Loyalitätskarten an und legen sie anschließend verdeckt in ihre jeweiligen Spielbereiche zurück.

38.3 **SCHRITT 3** – Falls es enttarnte Verräter gibt, reicht jeder enttarnte Verräter, beginnend beim aktiven Spieler und dann weiter im Uhrzeigersinn, seine neue Loyalitätskarte an einen Menschen seiner Wahl weiter.

☛ Jeder Spieler, der auf diese Weise Karten bekommt, sollte die Gelegenheit haben, sich alle seine Loyalitätskarten noch einmal in Ruhe anzusehen.

38.4 **SCHRITT 4** – Das Spiel wird an dem Punkt fortgesetzt, an dem es unterbrochen wurde (normalerweise am Ende der Abhandlung einer Mythoskarte).

38.5 Die Phase des Erwachens tritt nur ein Mal pro Spiel ein.

VERWANDTE THEMEN: Etappenzielkarten, Fortschrittsleisten, Mythoskarten

39 REPARIEREN

Beschädigte Felder können repariert werden.

39.1 Um ein Feld zu reparieren, muss ein Spieler die Aktionsfähigkeit der Schadenskarte auf seinem Feld durchführen.

- Das Reparieren eines beschädigten Feldes zählt nicht zum Ein-Mal-pro-Zug-Limit der Feld-Aktionsfähigkeit hinzu.

39.2 Sobald ein Feld repariert ist, wird die darauf liegende Schadenskarte in den Schadensstapel zurückgemischt.

39.3 Befindet sich ein Tiefes Wesen oder ein enttarnter Verräter auf einem beschädigten Feld, kann es nicht repariert werden.

VERWANDTE THEMEN: Aktionsfähigkeiten, Felder, Schaden

40 RESSOURCEN

Es gibt vier Ressourcen im Spiel: Brennstoff (⚙️), Nahrung (🍖), Geistige Gesundheit (🧠) und Seelen (👤).

40.1 $-X$ oder $+X$ einer Ressource bedeutet, der passende Ressourcenanzeiger wird um X gesenkt bzw. erhöht.

☛ Falls irgendeine Ressource auf 0 sinkt, endet das Spiel.

☛ Das Maximum für jede Ressource ist 10. Jeder Zugewinn, der über 10 hinausgehen würde, wird ignoriert.

VERWANDTE THEMEN: Ende des Spiels, Spielziel

41 SABOTIERENDE FERTIGKEITEN

Alle Fertigkeiten, die nicht als hilfreiche Fertigkeiten für eine Probe gelistet sind, gelten für diese Probe als sabotierende Fertigkeiten.

41.1 Sabotierende Fertigkeiten ziehen ihren Wert vom Gesamtwert der Probe ab.

VERWANDTE THEMEN: Fertigungsproben, Hilfreiche Fertigkeiten

42 SCHADEN

Schaden kann auf zwei Arten entstehen: Das Schiff kann beschädigt werden und ein Feld kann beschädigt werden.

42.1 **SCHIFF WIRD BESCHÄDIGT:** Wann immer ein Spieler die Anweisung „beschädige das Schiff“ oder „das Schiff wird beschädigt“ erhält, zieht er die oberste Karte des Schadensstapels und handelt ihren Effekt ab.

☛ Wird dabei die Karte „Strukturschäden“ gezogen, wirft der Spieler einen Würfel und legt die Schadenskarte auf das Innenfeld, das dem Würfelergebnis entspricht.

42.2 **FELD WIRD BESCHÄDIGT:** Wann immer ein Spieler die Anweisung erhält, ein bestimmtes Feld zu beschädigen, zieht er die oberste Karte des Schadensstapels und handelt ihren Effekt ab.

☛ Wird dabei die Karte „Strukturschäden“ gezogen, wird sie auf das beschädigte Feld gelegt.

☛ Auch wenn sich die Karte nach ihrer Abhandlung selbst aus dem Spiel entfernt, wird **keine** weitere Karte gezogen.

42.3 Nur Innenfelder können beschädigt werden. Deck- und Wasserfelder können das nicht.

☛ Die Brig und die Krankenstation sind zwar Innenfelder, können aber trotzdem nicht beschädigt werden.

42.4 Solange eine Schadenskarte auf einem Feld liegt, ist dieses Feld beschädigt und seine Feld-Aktionsfähigkeit kann nicht durchgeführt werden.

42.5 Ein beschädigtes Feld kann nicht nochmals beschädigt werden. Wenn ein beschädigtes Feld erneut beschädigt würde, wird stattdessen das nächstgelegene unbeschädigte Innenfeld beschädigt.

☛ Gibt es mehrere unbeschädigte Innenfelder in gleicher Nähe zu dem ursprünglichen Feld, wird das mit der höchsten aufgedruckten Nummer beschädigt.

42.6 Ein Mensch, der sich auf einem beschädigten Feld befindet, kann es reparieren, indem er die Aktionsfähigkeit der Schadenskarte durchführt.

☛ Sobald ein Feld repariert ist, wird die darauf liegende Schadenskarte in den Schadensstapel zurückgemischt.

☛ Das Reparieren eines beschädigten Feldes zählt nicht zum Ein-Mal-pro-Zug-Limit der Feld-Aktionsfähigkeit hinzu.

42.7 Falls es zu irgendeinem Zeitpunkt sechs beschädigte Felder gibt, endet das Spiel.

VERWANDTE THEMEN: Aktionsfähigkeiten, Aktivierungen, Ende des Spiels, Felder, Reparieren

43 SCHWIERIGKEITSGRAD

Schwierigkeitsgrade werden beim Abhandeln von Fertigungsproben und Angriffen verwendet.

43.1 Der Schwierigkeitsgrad einer Fertigungsprobe ist der Wert, den die beigetragenen Karten erreichen oder übertreffen müssen, damit die Probe erfolgreich ist.

☛ Der Schwierigkeitsgrad einer Fertigungsprobe ist als Zahl angegeben, zusammen mit zwei oder mehr Fertigkeitssymbolen, welche die hilfreichen Fertigkeiten für diese Probe darstellen.

43.2 Der Schwierigkeitsgrad eines Angriffs ist das Würfelergebnis, das mindestens erzielt werden muss, damit der Angriff erfolgreich ist. Seine Höhe hängt vom Verteidiger ab.

☛ **Tiefe Wesen:** Gegen ein Tiefes Wesen ist der Schwierigkeitsgrad 4.

☛ **Charaktere:** Gegen einen Charakter ist der Schwierigkeitsgrad 6.

VERWANDTE THEMEN: Angreifen, Fertigungsproben, Hilfreiche Fertigkeiten

44 SPIELER

Bei **ABGRUNDTIEF** kontrolliert jeder Spieler einen Charakter. In beiden Regelheften bezeichnet das Wort „Spieler“ sowohl die Person, die das Spiel spielt, als auch den Charakter, den diese Person kontrolliert. Auch wenn aus Platzgründen nur die maskuline Form verwendet wird, sind stets Personen aller Geschlechter gemeint.

VERWANDTE THEMEN: Charaktere

45 SPIELZIEL

ABGRUNDTIEF hat zwei Fraktionen: die Menschen und die Tiefen Wesen. Jeder Spieler ist zu einer dieser Fraktionen loyal. Welche das ist, bestimmen die Loyalitätskarten, die dem Spieler zugeteilt werden. Das Spielziel eines jeden Spielers hängt davon ab, zu welcher Fraktion er loyal ist.

- 45.1 Wer loyal zu den Menschen ist, kämpft um das Überleben der Passagiere und will die S.S. *Atlantica* sicher in den Hafen steuern.
- 45.2 Wer loyal zu den Tiefen Wesen ist, verfolgt niederträchtige Ziele und will die S.S. *Atlantica* auf dem Grund des Ozeans sehen.

46.3 SPIELZIEL DER MENSCHEN

Loyale Menschenspieler haben das Ziel, mindestens 12 Entfernungseinheiten auf Etappenzielkarten zurückzulegen und dann ein letztes Mal mit dem Fahrtmarker das Ankunfts-feld der Fahrtleiste zu erreichen.

- 45.4 Wer ausschließlich Mensch-Loyalitätskarten hat, ist loyal zu den Menschen.

46.5 SPIELZIELE DER TIEFEN WESEN

Wer zu den Tiefen Wesen loyal ist, hat mehrere Möglichkeiten, das Spiel zu gewinnen. Die Tiefen Wesen gewinnen sofort, wenn eine der folgenden Bedingungen eintritt:

- 45.6 **SPIELZIEL 1** – Mindestens ein Ressourcenanzeiger sinkt auf 0.
- 45.7 **SPIELZIEL 2** – Es gibt gleichzeitig sechs beschädigte Felder.
- 45.8 **SPIELZIEL 3** – Es erscheinen mehr Tiefe Wesen, als im Vorrat übrig sind.
- 45.9 Wer mindestens eine Hybrid- oder Kultist-Loyalitätskarte hat, ist loyal zu den Tiefen Wesen.
 - ☛ Der Spieler mit der Kultist-Loyalitätskarte hat zudem eine weitere Siegbedingung (siehe unten).

46.10 SPIELZIELE DES KULTISTEN

Der Kultist (der Spieler mit der Kultist-Loyalitätskarte, die nur beim Spielen zu viert und zu sechst zum Einsatz kommt) ist eigentlich ein Mensch, vergöttert aber die Tiefen Wesen und treibt deren Pläne voran. Da er selbst kein Tiefes Wesen ist, will er die S.S. *Atlantica* erst dann versenken, wenn Land in Sicht ist und er sich selbst retten kann.

- 45.11 Der Kultist gewinnt (zusammen mit allen Hybriden), falls die Tiefen Wesen eines ihrer Spielziele erreichen **und** das Schiff insgesamt 12 oder mehr Entfernungseinheiten auf Etappenzielkarten zurückgelegt hat.
- 45.12 Der Kultist verliert, wenn die Menschen ihr Spielziel erreichen oder die Tiefen Wesen eines ihrer Spielziele erreichen, bevor 12 Entfernungseinheiten zurückgelegt wurden.
- 45.13 Hat ein Spieler am Ende des Spiels sowohl eine Kultist- als auch eine Hybrid-Loyalitätskarte, gewinnt er, falls irgendein Spielziel der Tiefen Wesen erreicht wurde, egal wie weit das Schiff gefahren ist.

VERWANDTE THEMEN: Ende des Spiels, Erscheinen, Fortschrittsleisten, Loyalitätskarten, Ressourcen, Schaden

46 SPIELZÜGE

ABGRUNDTIEF wird über eine Reihe von Spielzügen gespielt.

- 46.1 Es beginnt der aktive Spieler, der während des Spielaufbaus gewählt wurde. Danach folgen die anderen reihum im Uhrzeigersinn.
- 46.2 Der Ablauf eines Spielzugs hängt davon ab, ob der aktive Spieler ein Mensch oder ein enttarnter Verräter ist.

46.3 SPIELZUG EINES MENSCHEN

Falls der aktive Spieler kein enttarnter Verräter ist, führt er während seines Zuges die folgenden Schritte der Reihe nach durch:

- 46.4 **SCHRITT 1 – Fertigkeiten:** Der aktive Spieler zieht die Anzahl und den Typ an Fertigkeitenkarten, die sein Fertigkeitenset bilden.
 - ☛ Befindet sich der aktive Spieler in der Krankenstation, zieht er nur eine einzelne Karte seiner Wahl aus seinem Fertigkeitenset.
- 46.5 **SCHRITT 2 – Aktionen:** Der aktive Spieler führt zwei Aktionen seiner Wahl durch. Er kann auch mehrmals dieselbe Aktion durchführen.
- 46.6 **SCHRITT 3 – Mythos:** Der aktive Spieler zieht eine Mythoskarte und handelt sie ab.
- 46.7 **SCHRITT 4 – Ablegen:** Jeder Spieler, der mehr als 10 Fertigkeitenkarten auf der Hand hat, muss so viele wählen und ablegen, bis er nur noch 10 Fertigkeitenkarten auf der Hand hat.
- 46.8 Sobald der aktive Spieler mit allen diesen Schritten fertig ist, gibt er den Aktiver-Spieler-Marker an den Spieler zu seiner Linken weiter und dieser führt als Nächstes einen Spielzug durch.

46.9 SPIELZUG EINES ENTARTEN VERRÄTERS

Falls der aktive Spieler ein enttarnter Verräter ist, führt er während seines Zuges die folgenden Schritte der Reihe nach durch:

- 46.10 **SCHRITT 1 – Fertigkeiten:** Der aktive Spieler zieht die Anzahl und den Typ an Fertigkeitenkarten, die sein Fertigkeitenset bilden.
 - ☛ Der aktive Spieler darf entscheiden, eine beliebige Anzahl an Karten aus seinem Fertigkeitenset nicht zu ziehen. Für jede nicht gezogene Karte zieht er anschließend eine Karte vom Verrat-Fertigkeitsstapel.
 - Der Spieler muss zuerst entscheiden, wie viele Verratskarten er ziehen will, und darf erst dann irgendwelche Karten ziehen.
- 46.11 **SCHRITT 2 – Aktionen:** Der aktive Spieler führt zwei Aktionen seiner Wahl durch. Er kann auch mehrmals dieselbe Aktion durchführen.
- 46.12 **SCHRITT 3 – Ablegen:** Jeder Spieler, der mehr als 10 Fertigkeitenkarten auf der Hand hat, muss so viele wählen und ablegen, bis er nur noch 10 Fertigkeitenkarten auf der Hand hat.
- 46.13 Sobald der aktive Spieler mit allen diesen Schritten fertig ist, gibt er den Aktiver-Spieler-Marker an den Spieler zu seiner Linken weiter und dieser führt als Nächstes einen Spielzug durch.

VERWANDTE THEMEN: Aktionen, Fertigkeitenset, Handkartenlimit, Mythoskarten, Krankenstation

47 TALENTKARTEN

Jeder Charakter verfügt über eine charakterspezifische Talentkarte, die ihm eine mächtige Einmalfähigkeit verleiht.

- 47.1 Zu welchem Charakter eine Talentkarte gehört, ist am Charakternamen auf der Vorderseite und der Illustration auf der Rückseite erkennbar.
- 47.2 Bei Spielbeginn hat jeder Charakter seine Talentkarte in seinem Spielbereich.
- 47.3 Jede Talentkarte beinhaltet eine Anweisung, die sie nach ihrer Verwendung aus dem Spiel entfernt.
- 47.4 Um die Fähigkeit einer Talentkarte zu verwenden, liest der Spieler den Text und befolgt die Anweisungen.
 - ☛ Verfügt die Talentkarte über eine Aktionsfähigkeit, muss der Spieler eine Aktion durchführen, um sie zu verwenden.

VERWANDTE THEMEN: Aktionsfähigkeiten, Entfernen (aus dem Spiel)

48 TIEFE

Die Tiefe stellt die unergründlichen Abgründe des Ozeans dar, wo die Tiefen Wesen hausen und sich für einen weiteren Angriff auf das Schiff zusammenrotten.

- 48.1 Falls Mutter Hydra oder Vater Dagon vom Spielplan entfernt werden, werden sie in der Tiefe platziert.
- 48.2 Alle Monster auf Heck-Wasserfeldern bewegen sich in die Tiefe, sobald der Fahrtmarker das nächste Mal auf der Leiste vorrückt.
- 48.3 Die Tiefe gilt für Spieleffekte nicht als Feld.
 - ☛ Die Tiefe ist zu keinem Feld benachbart.

VERWANDTE THEMEN: Aktivierungen, Fahrtleiste, Felder

49 TITEL

Es gibt zwei besondere Titel im Spiel, den Kapitän und den Buchwächter. Beide werden durch Titelkarten dargestellt.

- 49.1 Auf den Rückseiten der Titelkarten sind die Amtsfolgen der Titel aufgelistet.
- 49.2 Bei Spielbeginn erhalten die Spieler, deren Charaktere am höchsten in der jeweiligen Amtsfolge sind, die entsprechenden Titel.
- 49.3 Unter folgenden Umständen verliert ein Spieler seine Titel:
 - ☛ Er bewegt sich in die Brig.
 - ☛ Er enttarnt sich als Verräter.
- 49.4 Wann immer ein Charakter einen Titel verliert, wird der Titel an den nächsten infrage kommenden Charakter in der Amtsfolge gegeben.
 - ☛ Enttarnte Verräter, Menschen in der Brig und nicht im Spiel befindliche Charaktere kommen nicht infrage.
 - ☛ Der Mensch, der den Titel verloren hat, kommt nur dann infrage, falls alle anderen Menschen in der Brig sind und er sich nicht als Verräter enttarnt hat.
 - ☛ Wenn ein Spieler einen Titel verliert und alle Menschen in der Brig sind, wird der Titel an den Menschen in der Brig gegeben, der am höchsten in der Amtsfolge ist.

49.5 KAPITÄN

Der Kapitän ist derjenige, der das Kommando an Bord des Schiffes hat. Er trifft Entscheidungen über das Schiff, seine Ressourcen und seinen Kurs.

- 49.6 Immer wenn vom „Kapitän“ die Rede ist, ist damit der Spieler mit der Titelkarte „Kapitän“ gemeint.
- 49.7 Der Kapitän erhält zusammen mit seiner Titelkarte auch den Etappenzielstapel.
- 49.8 Immer wenn der Fahrtmarker das Ankunftsfield der Fahrtleiste erreicht, wählt der Kapitän zwischen den beiden obersten Karten des Etappenzielstapels.
- 49.9 Der Kapitän muss bei vielen Krisen Entscheidungen treffen.

49.10 BUCHWÄCHTER

Der Buchwächter ist der Charakter, dem das mysteriöse Zauberbuch anvertraut wurde.

- 49.11 Immer wenn vom „Buchwächter“ die Rede ist, ist damit der Spieler mit der Titelkarte „Buchwächter“ gemeint.
- 49.12 Der Buchwächter erhält zusammen mit seiner Titelkarte auch den Zauberstapel.
- 49.13 Die Titelkarte „Buchwächter“ verfügt über eine Aktionsfähigkeit, mit der der Buchwächter die obersten beiden Karten des Zauberstapels ansehen, eine davon abhandeln und die andere unter den Stapel legen kann.
 - ☛ Zauber werden nach ihrer Abhandlung aus dem Spiel entfernt.
 - ☛ Ist der Zauberstapel leer, kann der Buchwächter seine Buchwächter-Aktionsfähigkeit nicht durchführen, um Zauber abzuhandeln.
- 49.14 Der Buchwächter muss bei einigen Krisen Entscheidungen treffen.

VERWANDTE THEMEN: Aktionsfähigkeiten, Enttarnen, Etappenzielkarten, Fortschrittsleisten, Zauberkarten

50 ÜBERWÄLTIGEN

Charaktere, Monster und Passagiere können überwältigt werden.

- 50.1 Nach einem erfolgreichen Angriff wird der Verteidiger überwältigt.
- 50.2 Wenn ein Tiefes Wesen auf einem Deckfeld aktiviert wird und sich auf diesem Deckfeld mindestens ein Passagier aber kein Menschenspieler befindet, dann wählt der aktive Spieler einen dieser Passagiere, der überwältigt wird.
- 50.3 Sobald ein Mensch überwältigt wird, wird er in die Krankenstation bewegt.
 - ☛ Wird ein Mensch in der Krankenstation überwältigt, bleibt er in der Krankenstation.
 - ☛ Wird ein Mensch in der Brig überwältigt, bleibt er in der Brig.
- 50.4 Sobald ein enttarnter Verräter überwältigt wird, wird er in die Brig bewegt.
 - ☛ Wird ein enttarnter Verräter in der Brig überwältigt, bleibt er in der Brig.
- 50.5 Sobald ein Tiefes Wesen überwältigt wird, kehrt es in den Vorrat zurück.
- 50.6 Sobald ein Passagier überwältigt wird, wird der Marker auf die offene Seite gedreht und für jedes darauf abgebildete Ressourcensymbol wird der passende Anzeiger um eins gesenkt. Danach wird der Passagiermarker aus dem Spiel entfernt.
 - ☛ Wenn ein Passagiermarker mit einem „X“ überwältigt wird, gehen keine Ressourcen verloren.
- 50.7 Falls eine Fähigkeit das Überwältigen verhindert, werden alle Auswirkungen des Überwältigens ignoriert.

VERWANDTE THEMEN: Aktivierungen, Angreifen, Brig, Krankenstation, Monster, Passagiere

51 VERRÄTER

Wer mindestens eine Hybrid- oder Kultist-Loyalitätskarte hat, ist ein Verräter.

VERWANDTE THEMEN: Enttarnen, Enttarnte Verräter, Loyalitätskarten

52 VERRATSKARTEN

Verratskarten sind ein Typ von Fertigkeitenkarten, die nur von enttarnten Verrätern verwendet werden können.

- 52.1 Nur enttarnte Verräter dürfen Verratskarten ziehen und deren Fähigkeiten verwenden.
- 52.2 Manche Verratskarten werden zu Beginn des Aktionsschrittes eines Spielers ausgespielt und besagen: „Danach endet dein Aktionsschritt“. Wenn eine solche Karte ausgespielt wird, kann der aktive Spieler in diesem Zug keine Aktionen durchführen und keine anderen Karten verwenden, die nur zu Beginn seines Aktionsschrittes ausgespielt werden können.
- 52.3 Verratskarten zählen für alle Fertigungsproben als sabotierende Fertigkeiten.

VERWANDTE THEMEN: Chaosstapel, Fertigkeitenkarten, Sabotierende Fertigkeiten

53 WÜRFEL

ABGRUNDTIEF enthält einen gewöhnlichen 8-seitigen Würfel.

- 53.1 Modifikatoren können das Würfelergebnis nicht unter 1 senken und nicht über 8 erhöhen. Würfelergebnisse unter 1 werden wie 1 behandelt. Würfelergebnisse über 8 werden wie 8 behandelt.
- 53.2 Fähigkeiten können einen Würfelwurf beliebig oft wiederholen.
 - ☛ Alle Modifikatoren, die für den ursprünglichen Würfelwurf galten, gelten auch für den Wiederholungswurf.
 - ☛ Auch bei Wiederholungswürfen können Fähigkeiten mit dem Timing „bevor ein Würfel geworfen wird“ verwendet werden. Dies passiert vor dem Neuerwerfen.
 - ☛ Alle Fähigkeiten mit dem Limit „nur ein Mal pro Würfelwurf“ können nur ein einziges Mal verwendet werden, egal wie viele Wiederholungswürfe es gibt.

VERWANDTE THEMEN: Fähigkeiten

54 ZAUBERKARTEN

Zauberkarten stellen die mystischen Zaubersprüche dar, die mithilfe der Aktionsfähigkeit der Titelkarte „Buchwächter“ gesprochen werden können.





- 54.1 Eine Zauberkarte kann nur dann abgehandelt werden, wenn eine Fähigkeit es erlaubt.
 - ☛ Um eine Zauberkarte abzuhandeln, deckt der Spieler sie auf, liest ihren Text laut vor und befolgt die Anweisungen.
 - Nach der Abhandlung wird die Zauberkarte aus dem Spiel entfernt.
- 54.2 Solange der Zauberstapel leer ist, können keine Zauberkarten abgehandelt werden.
 - ☛ Falls ein Spieler eine Fähigkeit verwendet, die ihn mehr Zauberkarten ansehen lässt, als im Zauberstapel übrig sind, dann sieht er sich alle Karten im Zauberstapel an und darf anschließend (im Rahmen der Fähigkeit) entscheiden, was er mit diesen Karten tut.

Beispiel: Es liegt nur noch eine Karte im Zauberstapel. Eine Spielerin verwendet die Fähigkeit: „Sieh dir die obersten 2 Karten des Zauberstapels an, wähle 1 zum Abhandeln und lege die andere unter den Stapel.“ Die Spielerin sieht sich die eine Karte an und entscheidet, ob sie sie abhandeln oder lieber unter den Zauberstapel zurücklegen will.

VERWANDTE THEMEN: Entfernen (aus dem Spiel), Titel

ANHANG I: VARIANTE OHNE KULTIST

Manche Gruppen spielen lieber ohne die Kultist-Loyalitätskarte. Wenn sie zu viert oder zu sechst spielen, können sie statt der Kultist-Loyalitätskarte eine weitere Mensch-Loyalitätskarte zum Loyalitätsstapel hinzufügen und dafür die Ressourcenanzeiger auf folgende Werte einstellen:

-  Brennstoff: 7
-  Nahrung: 6
-  Geistige Gesundheit: 6
-  Seelen: 7

ANHANG II: SPIELBALANCE ANPASSEN

Manche Gruppen empfinden das Spiel als zu einfach für die Menschen oder für die Verräter. Sie können vor Spielbeginn entscheiden, die Spielbalance zugunsten der einen oder anderen Seite anzupassen.

Um das Spiel für die Menschen einfacher zu machen, können alle Ressourcen bei Spielbeginn um 2 erhöht werden.

Um das Spiel für die Verräter einfacher zu machen, können alle Ressourcen bei Spielbeginn um 2 gesenkt werden.





ANHANG III: RICHTLINIEN ZUR GEHEIMHALTUNG

Ein zentrales Element von **ABGRUNDTIEF** ist die Ungewissheit, Paranoia und Spannung, die durch die Anwesenheit der verdeckten Verräter entsteht. Damit die Verräter die Chance haben, ihre Tarnung aufrechtzuerhalten, und die Stimmung des Spiels gewahrt bleibt, werden ein paar Richtlinien zu Geheimhaltung und Kommunikation benötigt.

Die empfohlenen Richtlinien sollen die Kommunikation zwischen den Spielern einschränken, um so eine Atmosphäre des Misstrauens zu erzeugen. Wenn nicht über alles gesprochen werden darf, müssen verdeckte Verräter nicht allein auf ihre Fähigkeit zu lügen vertrauen, um ihre Tarnung aufrechtzuerhalten und im Geheimen zu operieren.

Die folgenden Richtlinien sind keine strikten Regeln, sondern eher eine Grundlage, auf der jede Spielgruppe selbst aufbauen kann, um die für sie passenden Regeln zu finden. Jede Gruppe kann die folgenden Kommunikationsrichtlinien nach eigenem Ermessen ergänzen, abändern oder streichen. Wichtig ist nur, dass alle Änderungen vor Spielbeginn einvernehmlich beschlossen werden.

GRUNDLEGENDE RICHTLINIEN

-  Niemand ist dazu verpflichtet, die Wahrheit zu sagen, es sei denn, es handelt sich um offene Informationen.
Beispiel: Wird eine Spielerin gefragt, wie viele Karten sie auf der Hand hat, muss sie wahrheitsgemäß antworten.
-  Wenn sich die Spieler über verdeckte Informationen unterhalten, sollten sie nur vage Angaben machen, aus denen nicht sicher hervorgehen kann, ob jemand die Wahrheit gesagt oder gelogen hat.
 - Im Zweifelsfall sollten die Spieler nur Aussagen treffen, die am Ende eines Spektrums liegen. Das heißt, ein Spieler könnte sagen, dass er eine „hohe“ oder „niedrige“ Karte auf der Hand hat. Er sollte nicht sagen, dass seine Karte „einigermaßen hoch“, „recht niedrig“ oder „mittelmäßig“ ist.
-  Wenn jemand einen anderen Spieler nach verdeckten Informationen fragt, darf er nur Ja-/Nein-Fragen stellen. Der Gefragte muss nicht zwingend wahrheitsgemäß antworten und kann auch die Antwort verweigern.
-  Es ist nicht erlaubt, einen anderen Spieler direkt nach seiner Loyalität zu fragen. Vermutungen, Unterstellungen und sogar blinde Anschuldigungen sind jedoch erlaubt.

FERTIGKEITSPROBEN

Bei Fertigkeitsproben darf niemand sagen, welche Namen, Typen, Farben und Werte die Karten haben, die er beigetragen hat oder in Kürze beitragen wird. Allgemein dürfen keine Informationen preisgegeben werden, aus denen man am Ende schlussfolgern könnte, wer welche Karten beigetragen hat.

Nach dem Aufdecken der beigetragenen Karten einer Probe darf niemand die von ihm stammenden Karten identifizieren.

Folgende Beispielaussagen sind **zulässig**:

- ☛ „Ich lege zwar nur eine Karte, aber die hilft uns sehr.“
- ☛ „Ich könnte ein bisschen was beitragen.“
- ☛ „Ich beteilige mich mit drei Karten, die uns so mittelmäßig helfen.“
- ☛ „Ich hab vier Karten gelegt, aber das ist nicht viel.“
- ☛ „Das kann nicht ich gewesen sein. Ich ziehe gar keine Einflusskarten.“
- ☛ „Ich bin die Einzige, die diese Willenskarten gelegt haben kann, sofern sie nicht vom Chaosstapel kommen.“ (In diesem Fall identifiziert die Spielerin nicht direkt ihre Karten, sondern macht nur eine Bemerkung, die auf offenen Informationen basiert.)

Folgende Beispielaussagen sind **nicht** zulässig:

- ☛ „Ich helfe uns mittelmäßig mit dieser einen Karte.“ (Diese Aussage könnte so verstanden werden, dass der Spieler eine Karte mit Wert 3 beiträgt.)
- ☛ „Ich habe vier Stärkekarten gelegt.“ (Die Spielerin identifiziert die Fertigkeitstypen.)
- ☛ „Ich könnte ein paar Zweier beitragen.“ (Der Spieler identifiziert die Werte.)
- ☛ „Ich hab meine Vorbereitung vorhin in die Probe gelegt.“ (Die Spielerin nennt eine Karte beim Namen. Daraus könnte man schlussfolgern, welche Karte von ihr stammt.)
- ☛ „Das da sind meine Wissenskarten.“ (Der Spieler identifiziert die von ihm beigetragenen Karten. Dabei spielt es keine Rolle, ob er die Wahrheit sagt oder lügt.)

FERTIGKEITSKARTEN AUF DER HAND

Wenn ein Spieler hofft, dass ein anderer eine Karte mit einer bestimmten Fähigkeit auf der Hand hat, kann er ihn danach fragen. Der andere Spieler kann behaupten, dass er eine solche Karte hat (oder auch nicht), oder aber die Antwort verweigern.

Spieler dürfen sagen, dass sie bei bestimmten Aufgaben helfen können. Dabei dürfen sie jedoch nicht die Namen oder Fähigkeiten ihrer Handkarten vorlesen. Beispielsweise darf ein Spieler sagen: „Keine Sorge, beim Würfeln kann ich dir helfen.“ Er darf aber nicht sagen, dass er „Scharfsinnig“ auf der Hand hat, oder den Text der Karte vorlesen.

LOYALITÄTSKARTEN

Wenn ein Spieler die Möglichkeit hat, sich die Loyalitätskarten eines anderen Spielers anzusehen, darf er keine spezifischen Informationen über diese Karten preisgeben. Er darf den Spieler jedoch offen als Verräter bezichtigen. Hat er mehrere Loyalitätskarten des Spielers gesehen, darf er nicht sagen, wie viele davon Verräter-Loyalitätskarten (also Hybrid- oder Kultist-Karten) waren. Er darf lediglich sagen, dass er den Spieler beschuldigt, ein Verräter zu sein (oder auch nicht). Der Besitzer der Loyalitätskarten darf stets erfahren, welche seiner Karten angesehen wurden.

OBERSTE KARTE EINES STAPELS

Manchmal erhalten Spieler Informationen über die oberste Karte eines Stapels (beispielsweise des Etappenziel- oder Mythosstapels). In diesem Fall dürfen sie keine spezifischen Informationen über diese Karten preisgeben. Sie können sie jedoch als „gut“ oder „schlecht“ beschreiben.

ENTTARTE VERRÄTER

Auch enttarnte Verräter müssen sich wie alle anderen Spieler an die Kommunikationsregeln halten. Sie dürfen niemandem ihre Handkarten zeigen.

ANHANG IV: SPIELAUFBAU

1. SPIELPLAN AUSLEGEN:

Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt.



Spielplan

2. FORTSCHRITTSLEISTEN EINSTELLEN:

Der Fahrtmarker und der Ritualmarker werden auf die Startfelder ihrer jeweiligen Fortschrittsleisten gestellt.



die Fortschrittsleisten
(Fahrt und Ritual)

3. RESSOURCENANZEIGER EINSTELLEN:

Jeder Ressourcenanzeiger wird auf den Startwert 8 eingestellt.



Ressourcenanzeiger

4. VORRAT BILDEN:

Tiefe Wesen, Passagiermarker, Verräterringe und Würfel werden neben den Spielplan gelegt. Alle Passagiermarker werden auf die verdeckte Seite gedreht und gründlich gemischt.



5. FERTIGKEITSSTAPEL BILDEN:

Die Fertigkeitkarten werden nach Typen sortiert (Einfluss, Wissen, Wahrnehmung, Stärke, Wille und Verrat), jeder Stapel wird gemischt und verdeckt neben den Spielplan auf den dafür vorgesehenen Bereich gelegt.



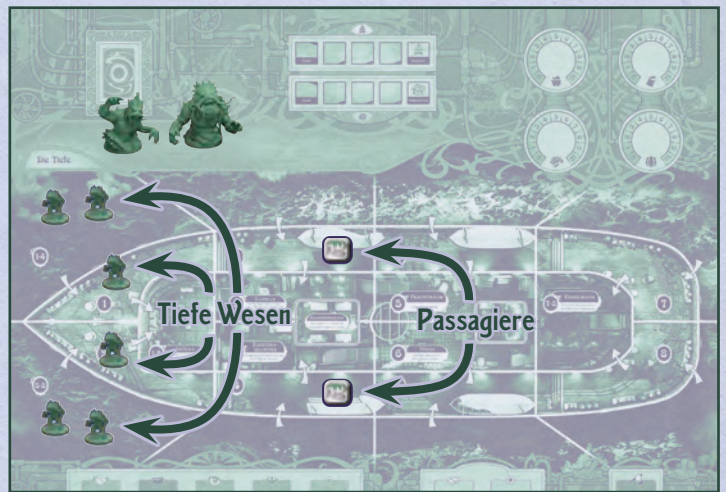
6. SCHADENS- UND MYTHOSSTAPEL BILDEN:

Der Schadensstapel wird gemischt und neben den Spielplan auf den dafür vorgesehenen Bereich gelegt. Der Mythosstapel wird gemischt und griffbereit gehalten.



7. MONSTER UND PASSAGIERE PLATZIEREN:

Vater Dagon und Mutter Hydra werden in der Tiefe platziert. Die Start-Passagiermarker und Start-Tiefe-Wesen-Figuren werden wie gezeigt platziert.



8. CHAOSSTAPEL BILDEN:

Von jedem Fertigkeitstapel außer Verrat werden zwei Karten gezogen und unbesehen zu einem Chaosstapel zusammengemischt. Dieser Stapel wird auf den dafür vorgesehenen Spielplanbereich gelegt.



9. CHARAKTERE WÄHLEN:

Ein Spieler wird per Zufall zum aktiven Spieler gewählt und erhält den Aktiver-Spieler-Marker. Anschließend sucht sich jeder, beginnend mit dem aktiven Spieler und dann weiter im Uhrzeigersinn, einen Charakter aus und nimmt sich dessen Charakterbogen. Die übrigen Charakterbögen werden in die Spielschachtel zurückgelegt.



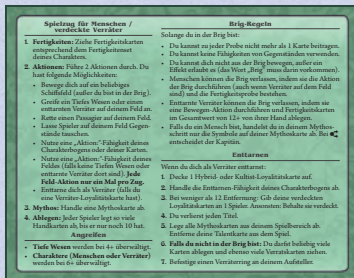
Aktiver-Spieler-Marker

CHARAKTERWAHL

Es ist wichtig, eine möglichst ausgewogene Gruppe zu bilden. Daher sollte jeder bei der Charakterwahl berücksichtigen, welche Fertigkeiten die Charaktere der Mitspieler haben.

10. SPIELBEREICHE EINRICHTEN:

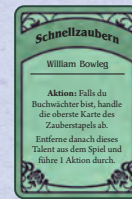
Jeder nimmt sich die Talentkarte und den Aufsteller seines gewählten Charakters sowie einen doppelseitigen Übersichtsbogen für Menschen und legt alles in seinen Spielbereich. Die übrigen Übersichtsbögen, Talentkarten und Aufsteller werden in die Spielschachtel zurückgelegt.



Übersichtsbogen für Menschen



Charakterbogen



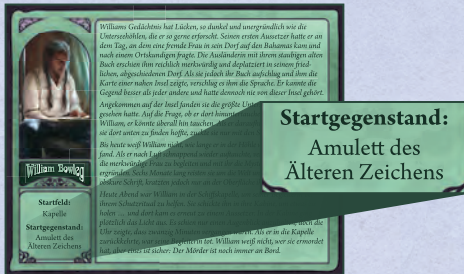
Talentkarte



Aufsteller

11. GEGENSTÄNDE NEHMEN:

Jeder nimmt sich den auf der Rückseite seines Charakterbogens angegebenen Startgegenstand und legt ihn offen in seinen Spielbereich. Die restlichen Gegenstände werden gemischt und als Stapel neben den Spielplan auf den dafür vorgesehenen Bereich gelegt.



Charakterbogen (Rückseite)



Startgegenstand



12. CHARAKTERE PLATZIEREN:

Jeder platziert seinen Aufsteller auf dem Spielplanfeld, das auf der Rückseite seines Charakterbogens als Startfeld angegeben ist.



Charakterbogen (Rückseite)



13. FERTIGKEITSKARTEN ZIEHEN*:

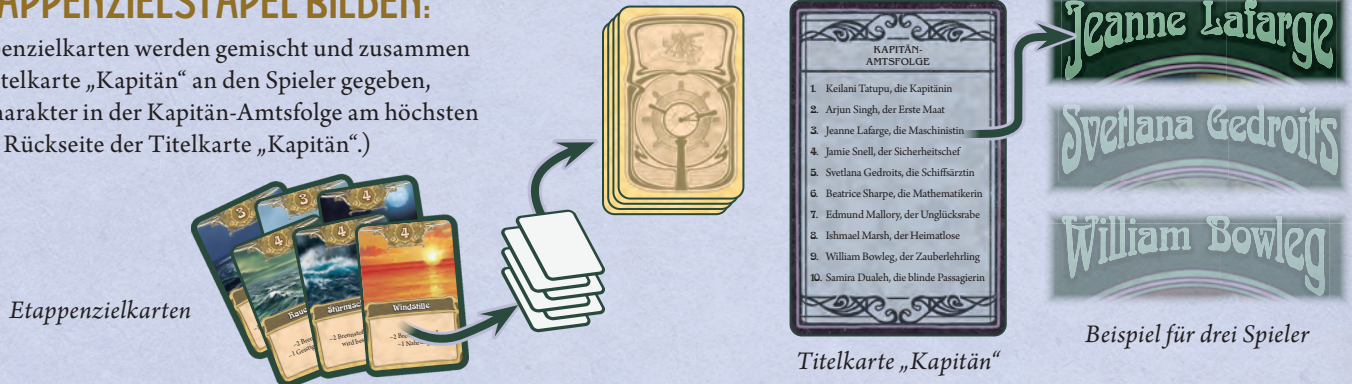
Beginnend mit dem Spieler zur Linken des aktiven Spielers und dann reihum im Uhrzeigersinn zieht jeder Spieler außer dem aktiven drei Fertigkeitenskarten seiner Wahl aus dem Fertigkeitenset seines Charakters. Der aktive Spieler beginnt das Spiel ohne Handkarten.



William Bowleg entscheidet sich, zwei Wissenskarten und eine Willenskarte für seine Starthand zu ziehen.

14. ETAPPENZIELSTAPEL BILDEN:

Die Etappenzielkarten werden gemischt und zusammen mit der Titelkarte „Kapitän“ an den Spieler gegeben, dessen Charakter in der Kapitän-Amtsfolge am höchsten ist. (Siehe Rückseite der Titelkarte „Kapitän“.)



Titelkarte „Kapitän“

Beispiel für drei Spieler

15. ZAUBERSTAPEL BILDEN:

Die Zauberkarten werden gemischt und zusammen mit der Titelkarte „Buchwächter“ an den Spieler gegeben, dessen Charakter in der Buchwächter-Amtsfolge am höchsten ist. (Siehe Rückseite der Titelkarte „Buchwächter“.)



Titelkarte „Buchwächter“

Beispiel für drei Spieler

16. LOYALITÄTSSTAPEL BILDEN*:

Der Loyalitätsstapel wird je nach Spieleranzahl gemäß folgender Tabelle zusammengestellt:

SPIELERANZAHL	3	4	5	6
HYBRID-KARTEN	1	1	2	2
KULTIST-KARTEN	0	1	0	1
MENSCH-KARTEN	5	6	8	9



Zusammensetzung des Loyalitätsstapels bei drei Spielern

17. LOYALITÄTSKARTEN AUSTEILEN*:

Der Loyalitätsstapel wird gemischt und jedem Spieler wird eine Karte verdeckt ausgeteilt. Alle sehen sich gleichzeitig ihre Loyalitätskarten an und legen sie anschließend verdeckt in ihre Spielbereiche.

*Die Schritte 13, 16 und 17 unterscheiden sich von denen aus der Spielanleitung. Das erste Spiel sollte nach den Anweisungen aus der Spielanleitung aufgebaut werden.

INDEX

Der Index bezieht sich nicht auf Seitenzahlen, sondern auf Abschnittsnummern. Die Nummer hinter jedem Eintrag entspricht einer Abschnittsnummer im Glossar.

- A**
Ablegenschritt
 enttarnter Verräter, 46.12
 Mensch, 46.7
Aktionen, 1.0
 enttarnter Verräter, 1.9
 Aktionsfähigkeiten, 2.0
 angreifen, 4.0
 bewegen, 1.10
 Passagier überwältigen, 1.12
 Mensch, 1.2
 Aktionsfähigkeiten, 2.0
 angreifen, 4.0
 bewegen, 1.3
 Feld verwenden, 1.8
 Passagier retten, 37.7
 tauschen, 1.6
Aktionsfähigkeiten, 2.0
Aktionsschritt
 enttarnter Verräter, 46.11
 Mensch, 46.5
Aktivierungen, 3.0
 Aktivierungssymbol, 35.21
 Mutter Hydra, 3.5
 in der Tiefe, 3.8
 Tiefe Wesen, 3.13
 nur in der Tiefe, 3.18
 Vater Dagon, 3.9
 in der Tiefe, 3.12
Angreifen, 4.0
 Angriffe abhandeln, 4.2
Angreifer, 4.3
 Schwierigkeitsgrad, 43.2
Ankunft, 24.8
ansehen, 18.7
- B**
Benachbart, 5.0
bewegen
 benachbart, 5.0
 enttarnter Verräter, 1.10
 in der Brig, 7.4
 in der Krankenstation, 29.2
 Mensch, 1.3
 Mutter Hydra, 3.7
 Tiefe Wesen, 3.17
 Vater Dagon, 3.11
Bewegungspfeile für
 Tiefe Wesen, 6.0
Brennstoff, 40.0
Brig, 7.0
 Bewegung, 7.4
 Fertigkeitskarten, 7.12, 7.13
 Fertigkeitsproben, 7.5
 Gegenstände, 7.6
 Mythosschritt, 7.7
 Titel, 7.2
Brücke, 2.3
Buchwächter, 49.10
 siehe auch Titel
Bug des Schiffes, 8.0
- C**
Chaosstapel, 9.0
Charaktere, 10.0
 Mythoskarte, 35.0
- D**
danach, 18.9
Deckfelder, 20.12
du/dich/dein, 18.2
dürfen, 18.4
- E**
Ende des Spiels, 11.0
Entfernen (aus dem Spiel), 12.0
Enttarnen, 14.0
Enttarnen-Fähigkeit, 13.0
Enttarnte Verräter, 15.0
 Aktionen, 1.9
 Erfolg-Effekt, 23.8
 Erscheinen, 16.0
Etappenzielkarten, 17.0
- F**
Fähigkeiten, 18.0
 ansehen, 18.7
 Enttarnen-Fähigkeit, 13.0
 erhalten, 18.11
 danach, 18.9
 du/dich/dein, 18.2
 dürfen, 18.4
 falls möglich, 18.8
 interpretieren, 18.1
 Limit, 18.10
 nicht können, 18.3
 Timing, 18.13
 um zu, 18.5
 neu werfen, 53.2
 würde, 18.6
Fahrtleiste, 24.4
falls möglich, 18.8
Feind/Feindlich, 19.0
Felder, 20.0
 benachbart, 5.0
 Bewegungspfeile, 6.0
 Brig, 7.0
 Bug des Schiffes, 8.0
 Fähigkeiten, 2.0
 Fähigkeiten verwenden, 2.3
 Heck des Schiffes, 27.0
 Krankenstation, 29.0
 Schiffsfelder, 20.8
 Deckfelder, 20.12
 Innenfelder, 20.17
 Wasserfelder, 20.2
Fertigkeitensschritt
 enttarnter Verräter, 46.10
 in der Brig, 7.12
 in der Krankenstation, 29.1
 Mensch, 46.4
Fertigkeitenset, 21.0
Fertigkeitskarten, 22.0
 Fähigkeiten, 22.4
 in der Brig, 7.12, 7.13
 Verratskarten, 52.0
Fertigkeitsproben, 23.0
 hilfreich, 28.0
 in der Brig, 7.5
 sabotierend, 41.0
 Schwierigkeitsgrad, 43.0
 Timing, 18.15
Fortschrittsleisten, 24.0
 Fahrtleiste, 24.4
 Fortschrittssymbol, 35.25
 Ritualeiste, 24.9
Frachtraum, 2.3
- G**
Gegenstandskarten, 25.0
 Fähigkeiten, 25.3
 in der Brig, 7.6
 Verbesserungen, 25.6
- H**
Handkartenlimit, 26.0
Heck des Schiffes, 27.0
Hilfreiche Fertigkeiten, 28.0
Hybriden, 30.3
 Spielziel, 45.5
 siehe auch enttarnte Verräter
- I**
Innenfelder, 20.17
 Fähigkeiten verwenden, 2.3
- K**
Kapitän, 49.5
 siehe auch Titel
Kapitänsquartier, 2.3
Kapelle, 2.3
Karten
 Chaos, 9.0
 Etappenziel, 17.0
 Fähigkeiten, 18.0
 Fertigkeit, 22.0
 Gegenstand, 25.0
 Loyalität, 30.0
 Mythos, 35.0
 Talent, 47.0
 Titel, 49.0
 Verbesserung, 25.6
 Zauber, 54.0
keine Karten mehr übrig
 siehe leerer Stapel
Kesselraum, 2.3
Krankenstation, 29.0
 bewegen, 29.2
 Fertigkeitskarten, 29.1
Krise, 35.7
 charakterspezifisch, 35.4
 Entscheidungskrise, 35.11
 gemischte Krise, 35.18
 Probenkrise, 35.14
Kultist, 30.4
 Spielziel, 45.10
 siehe auch enttarnte Verräter
- L**
leerer Stapel
 Chaosstapel, 9.2
 Fertigkeitsstapel, 22.2
 Gegenstandsstapel, 25.4
 Mythosstapel, 35.6
 Zauberstapel, 54.2
Limit, 18.10
Loyalitätskarten, 30.0
- M**
Materialbeschränkung, 31.0
Menschen, 32.0
 Aktionen, 1.2
 Spielziel, 45.3
Merkmale, 25.5
Messe, 2.3
Misserfolg-Effekt, 23.8
Monarchen, 33.0
 Monster, 34.0
 aktivieren, 3.0
 erscheinen, 16.0
Mutter Hydra
 aktivieren, 3.5
 bewegen, 3.7
 siehe auch Monarchen
Mythoskarten, 35.0
 Aktivierungssymbol, 35.21
 charakterspezifisch, 35.4
 Fortschrittssymbol, 35.25
 grün, 35.4
 Krise, 35.7
 Entscheidungskrise, 35.11
 gemischte Krise, 35.18
 Probenkrise, 35.14
Mythosschritt, 46.6
 in der Brig, 7.7
 siehe auch Mythoskarten
- N**
Nahrung, 40.0
neu werfen, 53.2
nicht können, 18.3
Niederlage, 45.0
- O**
Offene Informationen, 36.0
- P**
Passagiere, 37.0
 retten, 37.7
 riskieren, 37.4
 überwältigen, 37.8
Phase des Erwachens, 38.0
- R**
Reparieren, 39.0
Ressourcen, 40.0
 sinkt auf null, 11.0
retten, einen Passagier, 37.7
riskieren, einen Passagier, 37.4
Ritualeiste, 24.9
- S**
Sabotierende Fertigkeiten, 41.0
Schaden, 42.0
 Feld beschädigen, 42.2–42.7
 Schiff beschädigen, 42.1
 reparieren, 39.0
Schiffsfelder, 20.8
 Fähigkeiten verwenden, 2.3
Schwierigkeitsgrad, 43.0
 Angreifer, 4.3
 Fertigkeitsproben, 23.3
 Verteidiger, 4.4
Seelen, 40.0
Spieler, 44.0
Spielziel, 45.0
 Ziel der Menschen, 45.3
 Ziele der Hybriden, 45.9
 Ziele des Kultisten, 45.10
 Ziele der Tiefen Wesen, 45.5
Spielzüge, 46.0
 enttarnter Verräter, 46.9
 Ablegenschritt, 46.12
 Aktionsschritt, 46.11
 Fertigkeitensschritt, 46.10
 Mensch
 Ablegenschritt, 46.7
 Aktionsschritt, 46.5
 Fertigkeitensschritt, 46.4
 Mythosschritt, 46.6
- T**
Talentkarten, 47.0
tauschen, Gegenstände, 1.6
Teilerfolg, 23.8
Tiefe, 48.0
Tiefe Wesen
 aktivieren, 3.13
 beschädigen, 3.16
 bewegen, 3.17
 erscheinen, 16.0
 Materialbeschränkung, 31.2
 Menschen angreifen, 3.14
 Passagiere überwältigen, 3.15
 Spielziel, 45.5
 überwältigen, 50.5
Timing, 18.13
Titel, 49.0
 Buchwächter, 49.10
 in der Brig, 7.2
 Kapitän, 49.5
 verlieren, 49.3
- U**
Überwältigen, 50.0
 enttarnter Verräter, 50.4
 Mensch, 50.3
 Passagier, 37.8
 Tiefes Wesen, 50.5
 verhindern, 50.7
 um zu, 18.5
- V**
Vater Dagon
 aktivieren, 3.9
 bewegen, 3.11
 siehe auch Monarchen
Verbannung, 24.12
Verbesserung, 25.6
Verteidiger, 4.4
 Schwierigkeitsgrad, 43.2
Verräter, 51.0
 enttarnt, 15.0
 sich enttarnen, 14.0
Verratskarten, 52.0
 siehe auch Fertigkeitenskarten
 vorrücken, 24.1
- W**
Wahrnehmungskarten, 22.0
Wasserfelder, 20.2
 Bug des Schiffes, 8.0
 Heck des Schiffes, 27.0
Wiederholungswurf, 53.2
würde, 18.6
Würfel, 53.0
 Timing, 18.14
 Wiederholungswürfe, 53.2
- Z**
Zauberkarten, 54.0
zurückfallen, 24.2
zurücksetzen, 24.3