ALONE™

HELDEN-KOMPENDIUM

Held, lies dies nach dem Regel-Intro!

Dieses Regelheft sollte der **Heldenspieler** lesen, nachdem alle Spieler die Regel-Intro kennen. Hier wird das Spiel aus der **Perspektive des Helden** erklärt, außerdem erfährt der Held alles, was er über die Bösen Mächte **wissen muss**.

Dieses Symbol kennzeichnet Abschnitte, in denen Regeln für die **Bösen Mächte** zusammengefasst werden, die auch der Held kennen muss.

Dieses Zeichen kennzeichnet wichtige Regeln und Zusammenfassungen von Regeln, die an anderer Stelle ausführlicher beschrieben werden, damit du nicht so oft blättern musst.

KURZÜBERBLICK

Als Held bist du **immer „am Zug"**, denn es gibt eigentlich keinen „Zug" der Bösen Mächte. Die Böse Mächte-Spieler erhalten nach deinem Zug die Gelegenheit, auf deine Aktionen zu reagieren. Normalerweise kannst du **1 Aktion pro Zug** ausführen (es sei denn du aktivierst **„Bullet Time"**, siehe S. 16).

EINE RUNDE

Jede **Runde** besteht aus **8 Zügen**. Für jeden Zug gibt es auf dem Heldentableau einen **Zugmarker**.

Am Ende jeder Runde wird der **Rundenmarker** auf dem Heldentableau um einen Schritt **nach links** bewegt. Falls du während des Spiels zusätzliche Runden erhältst, wird der Marker entsprechend nach rechts bewegt.

Erreicht der Rundenmarker das **letzte Feld**, hast du zwar nicht direkt verloren, aber der **Albtraum-Modus** des Spiels wird aktiviert (siehe S. 18).

EIN ZUG

In jedem Zug wählst du **1 Aktion**, die du ausführen möchtest. Wenn du zu Beginn des Zuges **„Bullet Time"** aktivierst, kannst du stattdessen **2 Aktionen** ausführen (siehe S. 16).

Sobald du während eines Zuges eine Aktion angekündigt hast, haben die Bösen Mächte die Gelegenheit, durch das Ausspielen von **1 oder 2 Reaktionskarten** darauf zu reagieren. Jede Karte beschreibt genau, wann in deinem Zug sie ausgespielt werden darf. Nachdem du deine Aktion(en) **ausgeführt hast** und die Bösen Mächte die Gelegenheit zur **Reaktion** hatten, **endet der Zug**.

Deine erste Aufgabe ist es, **eine der Anfangsmissionen zu erfüllen**. Dadurch **beginnt die Hauptmission** und der darauf beschriebene Aufbau wird ausgeführt. Je nach Schwierigkeitsgrad erhältst du bei Beginn der Hauptmission eine **Belohnung**. Gelingt es dir, die **Hauptmission** zu erfüllen, **gewinnst du das Spiel**.

AKTIONEN AUSFÜHREN

Bewegen, *siehe S. 3*

Erkunden, *siehe S. 7*

Infos zu: ***Erlaubte Reaktionen***

Angreifen, *siehe S. 8*

Orten, *siehe S. 11*

Durchsuchen, *siehe S. 12*

Interagieren, *siehe S. 13*

Zu Beginn jedes Zuges musst du **eine Aktion auswählen**, die du ausführen möchtest und diese ankündigen. Danach drehst du den nächsten **Zugmarker** auf die **„Verbraucht"-Seite**. Normalerweise kannst du nur **1 Aktion pro Zug** ausführen. Wenn du jedoch **„Bullet Time"** aktivierst, kannst du **2 Aktionen im selben Zug** ausführen (siehe unten).

Hier findest du eine kurze Zusammenfassung **aller Aktionen**, die dir während des Spiels zur Verfügung stehen:

Die **Bewegen-Aktion** erlaubt es dir, dich in einen **angrenzenden Sektor** zu bewegen. Zusätzlich **kannst** du nach der Bewegung auch **1 angrenzende Tür blockieren**.

Die **Erkunden-Aktion** erlaubt es dir, **bis zu 2 angrenzende Sektoren** (**in gerader Linie** von deinem Sektor aus) zu enthüllen ohne sie zu betreten und danach einen dieser Sektoren sicherer zu machen, indem du **1 Gefahrenmarker** daraus **entfernst**.

Die **Angreifen-Aktion** erlaubt es dir, **1 Kreatur** in deinem Sektor mit **2 Würfeln** ⬢ **anzugreifen**.

Die **Orten-Aktion** erlaubt es dir, **deinen Abstand zu 2 Zielen** auf der geheimen Karte **zu bestimmen**.

Die **Durchsuchen-Aktion** erlaubt es dir, **Ausrüstungskarten zu ziehen** und deine Ausrüstung zu **verbessern**.

Die **Interagieren-Aktion** erlaubt es dir, **Schaltkästen zu reparieren** und so das **Licht** in ein paar Sektoren einzuschalten. Außerdem musst du diese Aktion oft ausführen, um **Missionen** zu erfüllen.

Verbrauchte Aktionen

Verfügbare Aktionen

ERLAUBTE REAKTIONEN DER BÖSEN MÄCHTE

Immer wenn du eine Aktion ausführst, ermöglichst du es den Bösen Mächten verschiedene **Reaktionskarten** auszuspielen. Das Symbol in der linken oberen Ecke jeder Reaktionskarte kennzeichnet, **bei welcher Aktion** sie ausgespielt werden darf. Ein paar Reaktionskarten können gespielt werden, wenn du einen **Lebenspunktverlust** ✿ oder **Selbstbeherrschungsverlust** ✿ erleidest (siehe S. 9).

Wann genau im Verlauf deines Zuges eine bestimmte Reaktionskarte gespielt werden darf, ist auf jeder Karte beschrieben.

Du musst deine Aktionen **ankündigen** und den Bösen Mächten die Gelegenheit zur Reaktion geben, **bevor du die Aktion ausführen darfst.** Wenn du **„Bullet Time"** aktivieren möchtest, musst du dies ebenfalls zu Beginn deines Zuges ankündigen, bevor du deine Aktion(en) ausführst.

! „BULLET TIME"

Zu **Beginn** deines Zuges kannst du **1 Adrenalinmarker** aus deinem Vorrat verbrauchen, um „Bullet Time" zu aktivieren. „Bullet Time" erlaubt dir, **in einem Zug 2 Aktionen auszuführen**. Adrenalinmarker können auch verbraucht werden, **um dich zu heilen**. Die Verwendung von Adrenalinmarkern wird auf S. 16 genauer erklärt.

! AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE BENUTZEN

Du kannst Aktionen auch ausführen, um deine **Ausrüstung zu benutzen**. In diesem Fall **ersetzt** der Text auf der Ausrüstungskarte die normale Auswirkung der Aktion vollständig (siehe S. 14).

Hinweis: *Das Benutzen von Ausrüstungsgegenständen* **ermöglicht den Bösen Mächten trotzdem**, *auf die ausgeführte Aktion zu reagieren, auch wenn die Aktion andere Auswirkungen hatte.*

AKTION: BEWEGEN

Die **Bewegen-Aktion** erlaubt es dir, dich in einen **angrenzenden Sektor** zu bewegen und dann wahlweise **1 angrenzende Tür** zu blockieren. Du musst den Bösen Mächten mitteilen, in welche **Richtung** (Norden, Osten, Süden oder Westen) du dich bewegen möchtest, bevor du die Aktion ausführst. Du kannst die Richtung auf dem Radar ablesen.

Wenn du dich in einen **verborgenen Sektor** bewegst, wird dieser dadurch automatisch **enthüllt**. Das ist allerdings nicht ungefährlich (siehe **Begegnung mit Kreaturen**, S. 4).

Wenn du dich bewegst, passen die Bösen Mächte das Labyrinth entsprechend der geheimen Karte an und **platzieren alle Spielelemente** des Sektors, den du betrittst.

Nach jedem Bewegungsschritt **darfst** du **1 angrenzende Tür blockieren** (siehe unten).

Danach ist die Aktion beendet.

TÜREN ÖFFNEN UND BLOCKIEREN

Alle Türen im Spiel funktionieren **automatisch**. Sie öffnen sich, sobald du dich ihnen näherst. Mit der Bewegen-Aktion kannst du Türen ungehindert passieren. Auch Kreaturen können Türen passieren, deswegen kann es hilfreich sein, **diese zu blockieren**.

Nach jedem Bewegungsschritt darfst du 1 angrenzende Tür mit einem Blockademarker blockieren. Eine blockierte Tür öffnet sich nicht mehr automatisch, wenn du dich ihr näherst. Deswegen ist das Blockieren einer Tür eine zwiespältige Angelegenheit. Solange eine Tür blockiert ist, kommt niemand hindurch – Kreaturen nicht, **du aber auch nicht**!

Außerdem gelten benachbarte Sektoren, die durch eine blockierte Tür getrennt werden, **nicht mehr als angrenzend** in Bezug auf Spielregeln und Kartentexte.

Du kannst eine blockierte Tür **wieder öffnen**, indem du die **Bewegen-Aktion** im entsprechenden Sektor ausführst (ohne dich dabei tatsächlich zu bewegen).

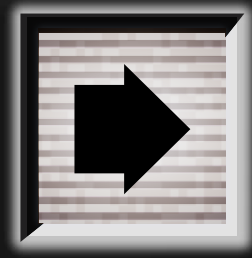
Auch die Bösen Mächte können **blockierte Türen öffnen**, indem sie einen **„Bewegungsschritt"** dafür aufwenden. Falls ein Böse Mächte-Spieler z. B. eine **Reaktionskarte** spielt, die einer Kreatur erlaubt sich **3 Sektoren** zu bewegen, dann kann sich diese Kreatur stattdessen auch **2 Sektoren** bewegen und während dieser Bewegung **1 blockierte Tür öffnen**.

ENTHÜLLT UND VERBORGEN

Ein Sektor, der nicht vor dir als Teil des Labyrinths ausgelegt ist, gilt als **verborgen**. Alle ausgelegten Sektorteile gelten als **enthüllt**. Ist ein Sektor enthüllt, werden immer alle Spielelemente (Türen, Treppen, Schaltkästen, Kreaturen, Gefahrenmarker und Zustandsmarker) in diesem Sektor enthüllt.

Auch wenn du keine Sichtlinie (siehe S. 6) mehr zu einem Sektor hast, bleibt dieser zunächst enthüllt (dank des **Speichers** deiner **Holowatch**). **Ändert sich in diesem Sektor etwas** (wird er z. B. von einer Kreatur betreten), **erhältst du diese Information**. Sektoren, zu denen du am Ende einer Runde keine Sichtlinie hast, werden wieder **verborgen**.

*Du benutzt den Ausrüstungsgegenstand „Jetpack", der es dir erlaubt, dich mit 1 Bewegen-Aktion 2 Sektoren weit zu bewegen. Bei dieser Aktion kannst du die nördliche Tür der Krankenstation nicht blockieren, da Türen nur **nach** einem Bewegungsschritt blockiert werden dürfen. Du könntest nach deinem ersten Bewegungsschritt die westliche Tür der Krankenstation blockieren und nach dem zweiten Bewegungsschritt zusätzlich die südliche Tür des Kontrollraums, da du nach jedem Bewegungsschritt 1 Tür blockieren darfst.*



***Begegnungen mit Kreaturen**, siehe S. 4*

Infos zu: ***Blockierte Türen***

***Bewegung von Kreaturen**, siehe S. 5*

TREPPEN

Die beiden Stockwerke sind durch **2 voneinander unabhängige Treppen** miteinander verbunden. Durch **Treppen** verbundene Sektoren gelten als **angrenzend**.

Bewegst du dich über eine Treppe ins **andere Stockwerk** der Bodenstation werden **sofort alle Sektoren** des Stockwerks, das du verlässt, **verborgen** (mit Ausnahme des **Sektors mit der Treppe**, den du gerade verlassen hast). Die Bösen Mächte entfernen alle anderen Sektoren aus dem Labyrinth.

Der Held bewegt sich über eine Treppe ins andere Stockwerk. Mit Ausnahme des Sektors mit der Treppe werden alle Sektoren des verlassenen Stockwerks verborgen.

BEGEGNUNGEN MIT KREATUREN

Falls du dich in einen Sektor mit einer **Kreatur bewegst**, die zu Beginn der Bewegung noch nicht **enthüllt** war, erleidest du einen **Schock** und verlierst **Selbstbeherrschungspunkte** (siehe S. 9). Die genaue Anzahl an -Punkten, die du verlierst, hängt von der Art der Kreatur ab und ist in der **Kreaturen-Tabelle** angegeben (siehe S. 18).

***Schaden erleiden**, siehe S. 9*

Du erleidest einen Schock, wenn du dich in einen **verborgenen Sektor** bewegst, in dem sich eine Kreatur befindet, aber auch wenn sich eine Kreatur aus einem **angrenzenden**, verborgenen Sektor **in deinen Sektor bewegt** (durch eine **Reaktionskarte**). Außerdem greifen dich alle **Kreaturen in deinem Sektor** am Ende deines Zuges an (siehe S. 8).

***Angriffe von Kreaturen**, siehe S. 8*

Du hast dich in einen angrenzenden, verborgenen Sektor bewegt. Dieser wird dadurch enthüllt. Da sich in diesem Sektor ein Parasit befindet, erleidest du einen Schock und verlierst 1 . Die Bösen Mächte reagieren auf die -Aktion und bewegen einen Wurm aus einem angrenzenden, verborgenen Sektor in deinen Sektor. Du erleidest erneut einen Schock und verlierst 2 zusätzlich.

GELEGENHEITSANGRIFFE

Wenn du dich aus einem Sektor bewegst, in dem sich 1 oder mehr Kreaturen befinden, wirst du Ziel eines **Gelegenheitsangriffs**. Ein Böse Mächte-Spieler **wirft 1 für jede Kreatur** in dem Sektor, den du verlässt. Für jeden Treffer, den er erzielt, **verlierst du 1** (siehe S. 9).

***Schaden erleiden**, siehe S. 9*

Falls in dem Sektor, den du verlässt, das **Licht an** ist, wird der Gelegenheitsangriff **um 1 reduziert**.

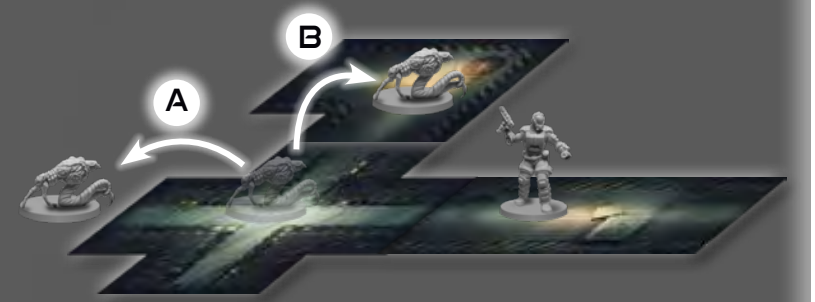
Eine äußerst unangenehme Situation! Der Held entscheidet sich zu fliehen und nicht gegen die Übermacht anzukämpfen. Im Sektor, den er verlässt, befinden sich 2 Kreaturen, da dieser Sektor aber beleuchtet ist, wirft der Böse Mächte-Spieler nur 1 für den Gelegenheitsangriff (1 für jede Kreatur, -1 für das Licht im Sektor).

BEWEGUNG VON KREATUREN

Verschiedene **Reaktionskarten** erlauben es den Bösen Mächten, Kreaturen zu bewegen. Die **Anzahl von Sektoren**, die eine Kreatur bewegt werden darf, ist auf jeder **Karte angegeben**.

Außerdem können die Bösen Mächte **jede beliebige Reaktionskarte** verdeckt ausspielen (als **Standardreaktion**), um **1 beliebige Kreatur 1 Sektor** weit zu bewegen.

Wenn sich eine verborgene Kreatur in einen enthüllten Sektor bewegt, wird sie enthüllt. Es spielt dabei keine Rolle, wie weit du von dem betretenen Sektor entfernt bist, oder ob du eine Sichtlinie zu diesem Sektor hast (Beispiel 1) oder nicht (Beispiel 2). Wenn eine Kreatur dadurch in einem Sektor enthüllt wird, in dem du dich nicht befindest, erleidest du keinen Schock und verlierst auch keine 🧠.



Wenn sich eine Kreatur aus einem enthüllten Sektor in einen verborgenen Sektor bewegt, müssen dir die Bösen Mächte die Richtung nennen, in die sich die Kreatur bewegt hat. Danach wird die Kreatur aus dem Labyrinth entfernt und ist wieder verborgen (Beispiel A). Bewegt sich eine Kreatur aus deiner Sichtlinie, aber in einen enthüllten Sektor, so bleibt die Kreatur weiterhin enthüllt (Beispiel B).

GERÄUSCHE DEUTEN

Wenn eine Kreatur **auftaucht** oder sich **bewegt**, verursacht sie **Geräusche**. Diese Geräusche geben dir Hinweise auf die **Position** der Kreatur. Die Böse Mächte-Spieler müssen dir **die Richtung**, aus der die Geräusche zu dir dringen, **immer wahrheitsgemäß** mitteilen. Die Geräusche folgen dem **kürzesten Weg** zwischen dir und dem Ursprung der Geräusche. Aus dem entsprechend angrenzenden Sektor dringen die Geräusche dann zu dir.

Gibt es mehrere gleichlange Wege, auf dem die Geräusche zu dir gelangen könnten, dürfen die Bösen Mächte **wählen, welche Richtung** sie dir nennen. Befindet sich der Ursprung der Geräusche im **anderen Stockwerk**, nennen dir die Bösen Mächte keine Richtung, sondern teilen dir nur mit, dass du Geräusche aus dem anderen Stockwerk hörst. Vergiss dabei nicht, dass **blockierte Türen** neben der Bewegung auch die **Ausbreitung von Geräuschen** behindern. Es kann dadurch passieren, dass die Geräusche „einen Umweg nehmen" und nicht die **tatsächliche Richtung** verraten, in der sich die Kreatur befindet.

Du kannst das Radar auf dem Spielertableau verwenden und mit **Ladungsmarkern** die **Richtung markieren**, aus der du Geräusche gehört hast. Das kann dir dabei helfen, Kreaturen aus dem Weg zu gehen oder sie zu verfolgen.

Wäre die Tür in diesem Beispiel nicht blockiert, würden die Geräusche des Wurms aus Richtung Osten zu dir dringen. Da die blockierte Tür aber die Ausbreitung der Geräusche behindert, dringen die Geräusche – in diesem Fall von Norden – zu dir.

Infos zu: ***Bewegung von Kreaturen***

Auftauchen von Kreaturen, *siehe Glossar, S. 20*

Grundkurs in Orientierung, *siehe Regel-Intro, S. 12*

Türen öffnen und blockieren, *siehe S. 3*

Gelegenheitsangriffe, *siehe S. 4.*

Missionen erfüllen, *siehe Regel-Intro S. 11*

Infos zu: ***Angrenzende Türen***

Enthüllt und Verborgen, *siehe S. 3.*

DIE AUSWIRKUNGEN VON LICHT

Wenn du das Licht in einem Sektor einschaltest, hat dies **einige Vorteile** für dich. Deine **Angriffe** gegen Kreaturen **treffen leichter** (siehe Angreifen, S.8), einige **Kreaturen sind im Licht weniger kampfstark** und wenn du einen **beleuchteten Sektor** verlässt, in dem sich Kreaturen befinden, wirft der Böse Mächte-Spieler **1 ⬢ weniger** für den **Gelegenheitsangriff**. Wenn du einen **Schaltkasten reparierst** und so das Licht in zuvor verborgenen Sektoren einschaltest, können diese Sektoren dadurch auch **enthüllt** werden. So kann sich unter Umständen auch deine **Sichtlinie** erweitern (siehe unten).

Es gibt **verschiedene Möglichkeiten**, wie du das **Licht** in einem Sektor einschalten kannst:

- Du kannst die **Interagieren-Aktion** in einem Sektor mit **Schaltkasten** ausführen, um diesen zu reparieren, und so das Licht einschalten (siehe S. 13).
- Du kannst einen **Ausrüstungsgegenstand** benutzen, der es erlaubt, das Licht einzuschalten.
- Du kannst eine **Mission erfüllen**, deren **Belohnung** es erlaubt, das Licht einzuschalten.

KREATUREN UND LICHT

Wenn sich eine Kreatur in einen Sektor bewegt, in dem das **Licht eingeschaltet** ist, in dem sich der **Held** aber **nicht befindet**, wird die Kreatur am Ende deines Zuges **die Lichtquellen** in diesem Sektor **attackieren** und so das Licht in diesem Sektor ausschalten (dies geschieht automatisch, es ist kein Würfelwurf erforderlich). Das Licht im Sektor des Helden kann nur durch **bestimmte Reaktionskarten** ausgeschaltet werden.

! ANGRENZENDE TÜREN

Türen sind ein wichtiger Hinweis darauf, ob ein **Raum in Sichtlinie** ist. Da sich Türen automatisch öffnen, wenn du dich näherst, befindet sich jeder angrenzende, enthüllte Sektor in deiner **Sichtlinie** – auch wenn er durch eine Tür von dir getrennt ist. Türen, die sich nicht in deinem Sektor befinden, gelten als geschlossen und **blockieren** die Sichtlinie.

SICHTLINIE

Alle Sektoren des Labyrinths, die der **Held direkt sehen kann**, gelten als „**in Sichtlinie**“. Die Sichtlinie beginnt im **Sektor des Helden** und reicht in **alle enthüllten Sektoren**, die auf einer **geraden Linie** mit diesem Sektor liegen. Die Sichtlinie wird **unterbrochen** durch:

- **Wände** (z. B. von T-Kreuzungen oder abknickenden Korridoren)
- **Türen**, die sich **nicht im Sektor** des Helden befinden
- **Verborgene Sektoren**
- Einen Sektor auf der anderen Seite einer **Treppe**

Hinweis: *Der Sektor des Helden ist immer in Sichtlinie. Verborgene Sektoren sind nie in Sichtlinie. Ein enthüllter Sektor kann in Sichtlinie sein, ist es aber nicht grundsätzlich.*

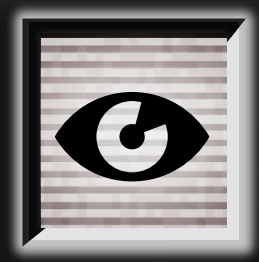
AKTION: ERKUNDEN

Die **Erkunden-Aktion** erlaubt es dir, **bis zu 2 angrenzende Sektoren** (**in gerader Linie** von deinem Sektor aus) zu enthüllen, ohne sie zu betreten. Bevor du die Erkunden-Aktion ausführst, musst du ankündigen, **in welche Richtung** du erkunden möchtest. Dann **aktualisieren die Bösen Mächte das Labyrinth** entsprechend der geheimen Karte. Die erkundeten Sektoren und alle darin befindlichen Spielelemente werden **enthüllt**.

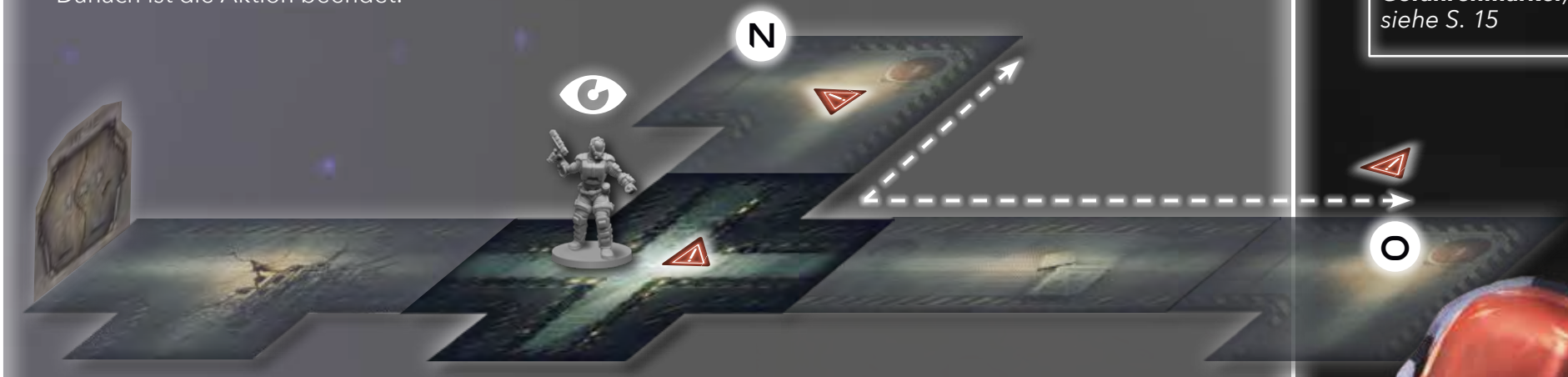
Du kannst auch **entlang einer Treppe** erkunden. Dann wird **nur der zugehörige Sektor** im **anderen Stockwerk enthüllt**.

Danach darfst du **1 Gefahrenmarker** aus **1 der gerade erkundeten Sektoren** oder aus dem **Sektor des Helden** entfernen. Du darfst auch **bereits enthüllte** Sektoren erkunden, um so **1 Gefahrenmarker zu entfernen**.

Danach ist die Aktion beendet.

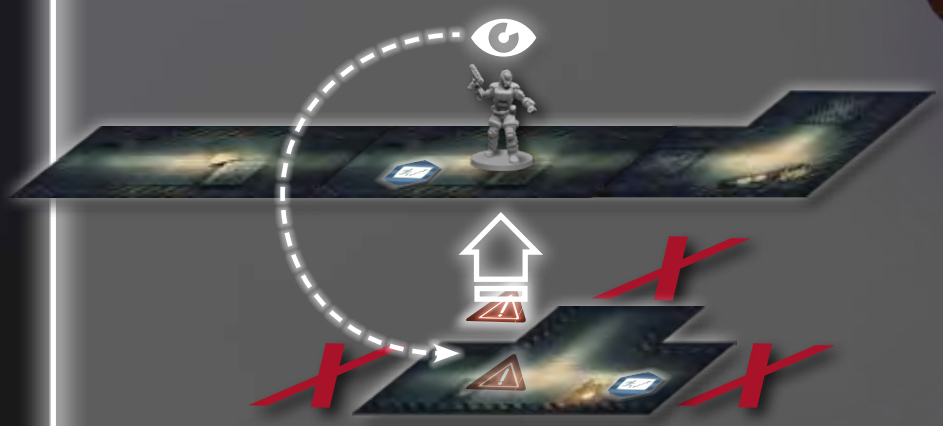


Gefahrenmarker, *siehe S. 15*



Die transparent dargestellten Sektoren sind noch nicht enthüllt. Wenn du in Richtung Osten erkundest, werden 2 Sektoren enthüllt. Wenn du in Richtung Norden erkundest, wird nur 1 Sektor enthüllt, da sich in dieser Richtung nur 1 Sektor in gerader Linie befindet.

Nachdem die Sektoren enthüllt wurden, darfst du 1 Gefahrenmarker entfernen, entweder den, aus dem Sektor des Helden, oder 1 aus einem der gerade enthüllten Sektoren.



Wenn du entlang einer Treppe erkundest, wird nur der zugehörige Sektor im anderen Stockwerk enthüllt, da es keinen zweiten Sektor in gerader Linie gibt.

AKTION: ANGREIFEN

Infos zu: ***Angriffe durch Kreaturen***

Infos zu: ***Verwundete Kreaturen***

Wunden, *siehe Glossar, S. 20*

Die **Angreifen-Aktion** erlaubt es dir, **1 Kreatur in deinem Sektor** mit **2 Würfeln** **anzugreifen**.

Bevor du die Angreifen-Aktion ausführst, musst du das **Ziel** deines Angriffs **auswählen**. Dann **wirfst du 2 Würfel**. Für jeden **Treffer**, den du erzielst, verursacht der Angriff **1 Schaden**.

Danach ist die Aktion beendet.

SCHADEN GEGEN KREATUREN

Jede Kreatur hat eine bestimmte Anzahl an **Lebenspunkten** (wie in der **Kreaturen-Tabelle** in der -Spalte aufgeführt, siehe S. 18). Um eine Kreatur zu verwunden oder zu töten, musst du mindestens so viel Schaden verursachen, wie sie Lebenspunkte hat. Die Tabelle zeigt zwei Werte für jede Kreatur. Der erste Wert ist der Schaden, den du mit **einem einzelnen Angriff** verursachen musst, um der Kreatur die **erste Wunde** zuzufügen. Der zweite Wert ist der Schaden, den du mit **einem einzelnen Angriff** verursachen musst, um der Kreatur die **zweite Wunde** zuzufügen. Eine Kreatur, die eine zweite Wunde erleidet, **wird getötet**. Es ist möglich, eine unverwundete Kreatur mit einem einzigen Angriff **sofort zu töten**, indem du ihr die **Summe aus beiden Lebenspunkt-Werten** an Schaden (oder mehr) zufügst.

Beide Werte sind „**Schwellenwerte**". Wenn du einer Kreatur mit 2 Lebenspunkten **nur 1 Schaden** verursachst, wird diese Kreatur **nicht verwundet** und der Schaden bleibt wirkungslos.

ANGRIFFE DURCH KREATUREN

Wenn sich am **Ende eines Zuges** eine **Kreatur** im **Sektor des Helden** befindet, **greift diese Kreatur den Helden an**. Die Bösen Mächte müssen dazu keine Karten ausspielen – die Angriffe von Kreaturen geschehen **automatisch**.

Die Bösen Mächte werfen für jede Kreatur die in der **Kreaturen-Tabelle** aufgeführte **Zahl an Würfeln**. Für jeden **Treffer**, der erzielt wird, verliert der Held **1 Lebenspunkt** (siehe nächste Seite).

Für die meisten Kreaturen hängt die Zahl der Würfel davon ab, ob der Sektor sich im **Dunkeln** oder im **Licht** befindet. Der **erste Wert** in der Tabelle entspricht der Zahl an Würfeln, die geworfen werden, wenn sich die Kreatur in einem **dunklen Sektor** befindet. Die **zweite Zahl** entspricht der Zahl an Würfeln, die geworfen werden, wenn sich die Kreatur in einem Sektor mit **eingeschaltetem Licht** befindet.

Die Auswirkungen von Licht werden auf S. 6 genauer beschrieben.

VERWUNDETE KREATUREN

Wenn die Bösen Mächte eine Kreatur enthüllen, müssen sie dir mitteilen, ob diese Kreatur **bereits verwundet** ist. Du darfst jederzeit **nachfragen**, ob eine Kreatur verwundet ist.

ANGRIFFE MIT AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDEN

Wenn du einen Ausrüstungsgegenstand benutzt um **anzugreifen, ersetzt** der Text der Karte den hier beschriebenen Ablauf der Aktion **vollständig** (siehe S. 14). Durch Ausrüstungsgegenstände kannst du in manchen Fällen **mehr Würfel** werfen oder Kreaturen **in anderen Sektoren** angreifen.

TREFFER ODER FEHLSCHLAG?

Jeder Würfel verfügt über **3 mögliche Symbole**: , und .

Normalerweise zählen nur -Symbole als **Treffer**, und zählen als **Fehlschläge**. Unter den richtigen Bedingungen **können** auch -Symbole **als Treffer zählen**. Je nachdem wer würfelt (der **Held** oder ein **Böse Mächte-Spieler**), **unterscheiden sich** diese Bedingungen (siehe nächste Seite).

Du legst 2 Ladungsmarker von einer Munitionskarte ab, um einen Wurm mit 4 Würfeln anzugreifen.

Du erzielst 3 und 1 und verursachst deshalb 3 Schaden. 2 Schaden genügen, um dem Wurm 1 Wunde zuzufügen. Der letzte Schadenspunkt genügt nicht, um dem Wurm eine weitere Wunde zuzufügen (und ihn so zu töten), und ist deshalb wirkungslos.

ANGRIFFE BEI LICHT

Die Dunkelheit ist der treueste Verbündete der Bösen Mächte. Sobald das Licht eingeschaltet wird, ist der Held **klar im Vorteil**.

Ist das **Licht** im **Sektor des Helden** eingeschaltet, zählen **-Symbole** bei seinen Angriffen als **Treffer**.

Du greifst die Spore an und wirfst zwei Würfel.

Du erzielst 1 und 1. Da das Licht eingeschaltet ist, zählt das -Symbol als Treffer. Du erzielst 2 Treffer, was genügt, um die Spore mit einem einzigen Angriff zu töten!

SCHADEN GEGEN DEN HELDEN

Der Held kann **zwei verschiedene Arten** von Schaden erleiden: **Lebenspunktverlust** und **Selbstbeherrschungsverlust**. Für beides gibt es eine eigene Leiste auf dem Heldentableau. Für jeden Schadenspunkt, den du erleidest, musst du den entsprechenden Marker auf dem Heldentableau um **1 Feld nach links bewegen**.

Wenn der Marker einer Leiste den **Wert 0 erreicht** hat und du weiteren Schaden **dieser Art** erleidest, musst du stattdessen den Marker der **anderen Leiste** nach links bewegen. Dadurch **ändert sich** die Schadensart **nicht** (das kann für die Anwendung von Regeln oder Kartentexten wichtig sein).

Haben **beide Marker** den Wert 0 erreicht, **verlierst du das Spiel**.

HEILUNGSGRENZE

Es gibt ein paar Möglichkeiten, wie du im laufenden Spiel **Lebenspunkte** oder **Selbstbeherrschungspunkte** zurückerhalten und dich so heilen kannst (z. B. **Adrenalinmarker**, die Sonderfähigkeiten einiger **Charaktere**, einige **Ausrüstungsgegenstände** oder die **Belohnung bei Beginn der Hauptmission**). Die **Position** des **Rundenmarkers** (zwischen den beiden **Schadensleisten**) kennzeichnet die **Heilungsgrenze**. Durch Heilung kannst du deine Lebenspunkte oder Selbstbeherrschung **nie über diese Heilungsgrenze** erhöhen!

Wenn die **Heilungsgrenze sinkt** (weil der Rundenmarker sich am Ende einer Runde bewegt), verlierst du nicht sofort Lebenspunkte oder Selbstbeherrschung, du kannst die Grenze nur **nicht durch Heilung überschreiten**.

GEFAHRENMARKER UND WÜRFEL

Wenn sich im **Sektor des Helden** ein **Gefahrenmarker** befindet, zählen beim Angriff von Kreaturen erzielte **-Symbole** als Treffer.

AUF SCHADEN REAGIEREN

Manche Reaktionskarten der Bösen Mächte können ausgespielt werden, wenn du **Lebenspunkte** oder **Selbstbeherrschungspunkte** verlierst. Diese Karten werden nicht als Reaktion auf eine bestimmte **Aktion** des Helden ausgespielt, sondern können immer dann ausgespielt werden, wenn der Held einen **Lebenspunkte- oder Selbstbeherrschungsverlust** erleidet.

Der Angriff einer Kreatur hat 1 Treffer erzielt und du verlierst 1 Lebenspunkt. Da der Lebenspunktmarker bereits den Wert 0 erreicht hat, verlierst du stattdessen 1 Selbstbeherrschungspunkt. Dies zählt im Bezug auf Kartentexte usw. aber weiterhin als Lebenspunktverlust. Du könntest später im Spiel Adrenalinmarker verbrauchen, um Lebenspunkte zurückzuerhalten, aber nicht um Selbstbeherrschung zurückzuerhalten, da der Selbstbeherrschungsmarker sonst die Heilungsgrenze überschreiten würde.

Du hast gerade die Hauptmission in einem Spiel mit Schwierigkeitsgrad „Leicht" begonnen. Als Belohnung erhältst du 3 Lebenspunkte und 3 Selbstbeherrschungspunkte zurück. Der Lebenspunktemarker war bei 0 und wird auf 3 bewegt. Der Selbstbeherrschungsmarker war bei 2, deswegen heilst du nur 2 Punkte und bewegst den Marker auf den Wert 4. Die Heilungsgrenze von 4 darf nicht überschritten werden!

Infos zu: ***Angriffe bei Licht***

***Auswirkungen von Licht**, siehe S. 6*

Infos zu: ***Schaden gegen den Helden***

***Heilung**, siehe S. 16*

***Ende des Spiels**, siehe S. 19*

Infos zu: ***Heilungsgrenze***

***Missionen erfüllen**, siehe Regel-Intro, S. 11*

***Schwierigkeitsgrad**, siehe S. 18*

***Enthüllt und Verborgen**, siehe S. 3*

***Schaden gegen den Helden**, siehe S. 9*

***Adrenalin-Vorrat auffüllen**, siehe S. 17*

***Durchsuchen**, siehe S. 12*

***Angreifen**, siehe S. 8*

***Treffer und Fehlschläge**, siehe S. 8.*

ERFAHRUNG SAMMELN

Jeder Kreatur ist eine bestimmte Fähigkeit zugeordnet. Wenn du eine Kreatur tötest, **erhältst du 1 Erfahrungspunkt** für die **zugehörige** Fähigkeit. Verwende einen **Ladungsmarker** (mit der **blauen Seite** nach oben, um den Erfahrungspunkt auf dem Heldentableau zu markieren). Wenn du eine **zweite Kreatur derselben Art** tötest, wird der Ladungsmarker umgedreht (auf die **grüne Seite**) und du **schaltest die zugehörige Fähigkeit** für den Rest des Spiels frei.

***Hinweis:** Du kannst auch Erfahrungspunkte durch die **Auswirkungen bestimmter Karten** erhalten.*

***Hinweis:** Du erhältst **keine Erfahrungspunkte**, wenn eine **verborgene Kreatur** getötet wird. Du kannst für jede Fähigkeit **höchstens 2 Erfahrungspunkte** sammeln. Du erhältst keine weiteren Erfahrungspunkte, wenn du mehr als 2 Kreaturen derselben Art tötest.*

Tapferkeit: Wenn du durch eine Kreatur **Selbstbeherrschungspunkte** verlierst, kannst du die Bösen Mächte zwingen, **1 Würfel** zu werfen. Erzielt der Wurf einen **Fehlschlag**, verlierst du **1 Selbstbeherrschungspunkt** weniger.

Kaltblütigkeit: Dein maximaler **Adrenalin-Vorrat** wird um **1 erhöht**. Du erhältst den zusätzlichen Adrenalinmarker am **Ende der laufenden Runde,** nicht sofort wenn du die Fähigkeit freischaltest.

Geschärfter Blick: Wenn du eine **-Aktion** ausführst, darfst du **1 zusätzliche Karte** ziehen.

Zielgenauigkeit: Wenn du eine **-Aktion** ausführst, darfst du **1 Würfel, der einen Fehlschlag zeigt, einmal erneut werfen**.

Gewandtheit: Wenn du durch den Angriff einer Kreatur **Lebenspunkte verlierst**, kannst du die Bösen Mächte zwingen, **1 Würfel, der einen Treffer zeigt, einmal erneut zu werfen**.

Wenn du einen **Boss tötest**, erhältst du je **1 Erfahrungspunkt** für **2 verschiedene** Fähigkeiten.

Im Verlauf des Spiels hast du bereits je 1 Erfahrungspunkt für die Fähigkeiten „Tapferkeit" und „Zielgenauigkeit" gesammelt. Jetzt hast du einen Boss getötet und erhältst 2 Erfahrungspunkte. Einen davon kannst du verwenden, um „Zielgenauigkeit" freizuschalten. Den zweiten Erfahrungspunkt könntest du verwenden, um „Tapferkeit" freizuschalten. Doch stattdessen entscheidest du dich dafür, 1 Erfahrungspunkt für „Kaltblütigkeit" zu sammeln, da du hoffst, bald einen Parasiten zu töten.

Die **Orten-Aktion** erlaubt es dir, **deinen Abstand** zu **2 Zielen** auf der geheimen Karte zu bestimmen. Du kannst ein **beliebiges** Spielelement auf der geheimen Karte als Ziel wählen (z. B. einen bestimmten Raum, eine bestimmte Art von Sektor, Tür, Treppe, Schaltkasten oder eine bestimmte Kreatur). Um die Orten-Aktion auszuführen, **nennst du 2 Ziele**.

Die Bösen Mächte **überprüfen die geheime Karte** und nennen dir den **kürzesten Abstand** (die Anzahl an **Sektoren**) zwischen **dir** und **den beiden Zielen**. Außerdem müssen dir die Bösen Mächte mitteilen, auf **welchem Stockwerk** sich jedes Ziel befindet, (also auf **demselben Stockwerk** oder dem **anderen Stockwerk**).

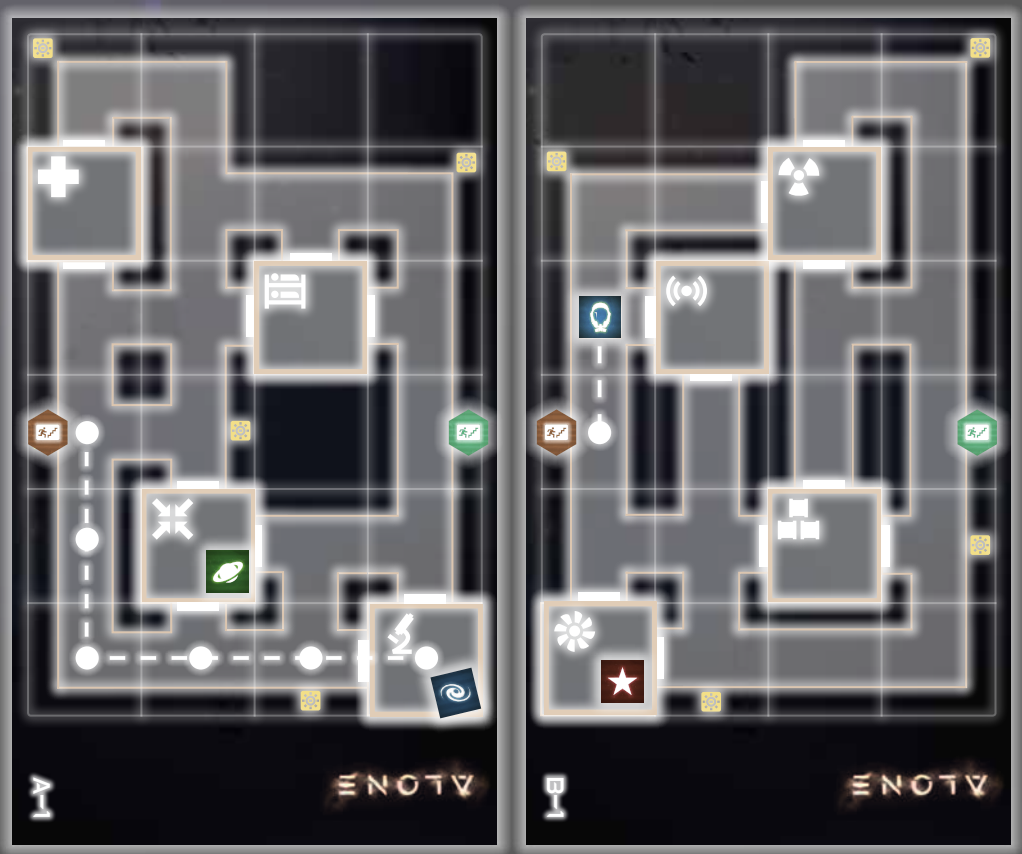
Wenn du dein Ziel nicht **eindeutig benennst** (z. B. „Das Labor") nennen dir die Bösen Mächte den Abstand zum **nächsten passenden Ziel** der **genannten Art** (z. B. „Der nächste Schaltkasten ist 1 Sektor entfernt."). Danach ist die Aktion beendet.

Wenn du diese Aktion während deiner Erkundung des Labyrinths **mehrmals** ausführst, kannst herausfinden, ob du dich einem Ziel **näherst** oder dich davon **entfernst**.

INFORMATIONEN WEITERGEBEN

In bestimmten Spielsituationen und immer wenn du die **Orten-Aktion** ausführst, müssen die Bösen Mächte Informationen an **dich weitergeben**. Dabei müssen die Böse Mächte-Spieler immer die **korrekte Information** weitergeben, sie dürfen **nicht lügen**, es sei denn, eine **Reaktionskarte** erlaubt es ihnen ausdrücklich, die Information zu verfälschen.

Hinweis: *Beim Orten haben blockierte Türen* ***keinen Einfluss*** *auf den kürzesten Abstand zwischen dem Helden und einem genannten Ziel. Meistens erreichst du ein Ziel auch schneller, wenn du eine blockierte Tür wieder öffnest, anstatt einen Umweg zu gehen.*



Du hast als Ziele deiner Orten-Aktion das Labor und die (nächste) Treppe genannt. Auf der geheimen Karte können die Bösen Mächte sehen, dass das Labor sich in 7 Sektoren Abstand und auf dem anderen Stockwerk befindet. Die nächste Treppe ist nur 1 Sektor entfernt. Da du die geheime Karte nicht sehen kannst, ist es schwierig ein weit entferntes Ziel zu finden, wenn du nur den Abstand kennst. Du kannst aber in späteren Zügen, nachdem du dich bewegt hast, dasselbe Ziel erneut orten und so seine Lage genauer eingrenzen.

Grundkurs in Orientierung*, siehe Regel-Intro, S. 12*

AKTION: DURCHSUCHEN

Infos zu: ***Inventar***

Ausrüstungsgegenstände, *siehe S. 14*

Die **Durchsuchen-Aktion** erlaubt es dir, **Ausrüstungskarten zu ziehen** und deine Ausrüstung **zu verbessern**. Um die Durchsuchen-Aktion auszuführen, kündigst du diese an und **ziehst danach 1 Ausrüstungskarte**. Wenn du einen **bestimmten Raum** zum **ersten Mal** durchsuchst, kannst du stattdessen **3 Ausrüstungskarten ziehen**. Dann **markierst** du diesen Raum **auf dem Heldentableau** mit einem **Ladungsmarker**. Du darfst diesen Raum später erneut durchsuchen, ziehst dann aber nur 1 Ausrüstungskarte.

Die gezogenen Karten legst du in dein **Inventar** und legst auf jede Karte **3 Ladungsmarker**, es sei denn der Kartentext oder eine Reaktionskarte verlangen etwas anderes.

Du darfst höchstens **6 Ausrüstungskarten** in deinem Inventar haben. Wenn sich nach dem Ziehen **mehr als 6 Karten** in deinem Inventar befinden, musst du **überzählige Karten** deiner Wahl **auf den Ablagestapel legen**.

Nachdem du alle Karten gezogen hast (und falls nötig abgelegt hast), kannst du (als Teil der Aktion) die Ausrüstung in deinem Inventar **verbessern**. Du darfst auch die **gerade neu gezogene** Ausrüstung verbessern.

Du hast die Lüftungskontrolle zum ersten Mal durchsucht und 3 Ausrüstungskarten gezogen. Du kennzeichnest dies mit einem Ladungsmarker auf dem Heldentableau. Wenn du diesen Raum erneut durchsuchst, darfst du nur 1 Ausrüstungskarte ziehen.

AUSRÜSTUNG VERBESSERN

Jeder Ausrüstungsgegenstand hat eine bestimmte **Materialart** (Chemisch, Elektronisch oder Mechanisch). Zum **Verbessern** eines Ausrüstungsgegenstands wird ebenfalls **eine der drei Materialarten benötigt**.

Um einen Ausrüstungsgegenstand zu verbessern, musst du **1 Ladungsmarker** von einem anderen Ausrüstungsgegenstand mit der **passenden Materialart** entfernen. Dann drehst du diesen Marker auf die **grüne Seite** und platzierst ihn auf dem **„Verbessert"-Feld** des Ausrüstungsgegenstands, den du **verbessern** möchtest. Du kannst während einer Durchsuchen-Aktion **beliebig viele** Gegenstände verbessern, falls du über die richtigen Materialien verfügt.

1. *Materialart des Ausrüstungsgegenstands [- -]*
2. *Art des Gegenstands*
3. *Normale Wirkung des Gegenstands*
4. *Zur Verbesserung benötigte Materialart*
5. *Verbesserte Wirkung des Gegenstands*

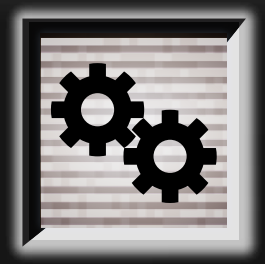
AKTION: INTERAGIEREN

Die **Interagieren-Aktion** erlaubt es dir, **Schaltkästen zu reparieren** und so das **Licht** in ein paar Sektoren **einzuschalten**. Außerdem kannst du mit **anderen Gerätschaften** im Labyrinth interagieren, was bei vielen **Missionen notwendig** ist, um diese zu **erfüllen**.

Um die Interagieren-Aktion auszuführen, benennst du ein **zulässiges Ziel** in deinem Sektor. Zulässige Ziele sind:

- **Schaltkästen**: Diese Aktion repariert den Schaltkasten (siehe **Beleuchtung reparieren** weiter unten).
- **Zielort einer Mission**: Oft musst du **1 oder mehrere Interagieren-Aktionen** am Zielort einer Mission ausführen, um die Mission **zu erfüllen**. Was im Einzelnen zu tun ist, wird auf den Missionskarten genauer erklärt.

Wende alle Auswirkungen der Aktion an. Danach ist die Aktion beendet.



Missionen erfüllen, *siehe Regel-Intro, S. 11*

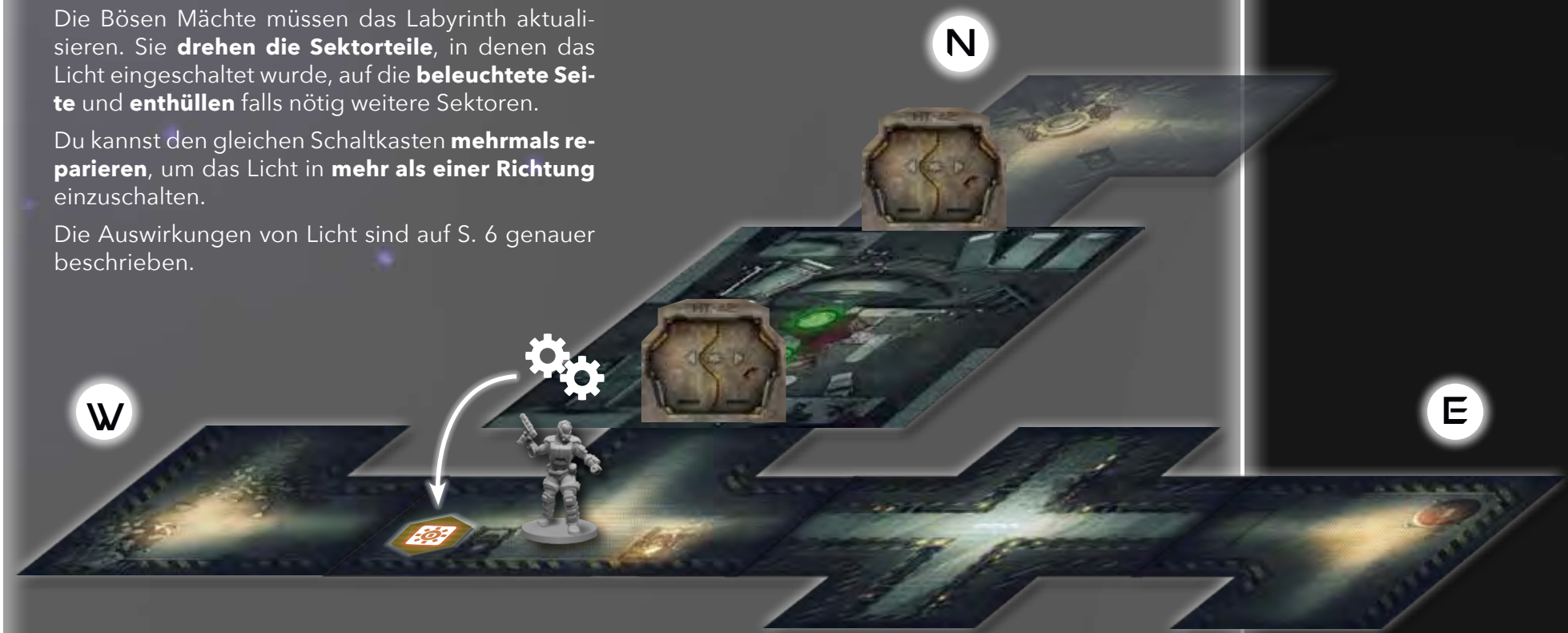
SCHALTKÄSTEN REPARIEREN

Du kannst jeden Schaltkasten im Labyrinth reparieren. Wenn du einen Schaltkasten reparierst, wird das **Licht im Sektor des Schaltkastens eingeschaltet** sowie in **bis zu 2 weiteren** Sektoren in **gerader Linie** von diesem Sektor. Du musst ankündigen, in **welcher Richtung** das Licht eingeschaltet werden soll. Wird das Licht in einem **verborgenen Sektor** eingeschaltet, der sich in **Sichtlinie** befindet, wird dieser automatisch **enthüllt**.

Die Bösen Mächte müssen das Labyrinth aktualisieren. Sie **drehen die Sektorteile**, in denen das Licht eingeschaltet wurde, auf die **beleuchtete Seite** und **enthüllen** falls nötig weitere Sektoren.

Du kannst den gleichen Schaltkasten **mehrmals reparieren**, um das Licht in **mehr als einer Richtung** einzuschalten.

Die Auswirkungen von Licht sind auf S. 6 genauer beschrieben.



Du befindest dich in einem Sektor mit einem Schaltkasten und führst die Interagieren-Aktion aus, um den Schaltkasten zu reparieren. So kannst du das Licht in deinem Sektor und in bis zu 2 weiteren Sektoren in gerader Linie einschalten. Je nachdem für welche Richtung du dich entscheidest, kann dies unterschiedliche Auswirkungen haben. In Richtung Westen befindet sich nur 1 Sektor, du würdest also nur das Licht in 1 weiteren Sektor einschalten. Wenn du Norden wählst, wird das Licht in 2 weiteren Sektoren eingeschaltet, aber nur der Raum wird automatisch enthüllt. Der abknickende Korridor wird nicht enthüllt, da aufgrund der geschlossenen Tür keine Sichtlinie besteht. Wenn du Osten wählst, wird das Licht ebenfalls in 2 weiteren Sektoren eingeschaltet und diese werden beide enthüllt, da sie sich in Sichtlinie befinden.

AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE

Es gibt zwei Arten von Ausrüstungsgegenständen: **Aktionsgegenstände** und **Gelegenheitsgegenstände**.

Um einen **Aktionsgegenstand** zu benutzen, musst du die in der oberen linken Ecke der Ausrüstungskarte gezeigte Aktion ausführen und **1 Ladungsmarker** von der Karte **entfernen**. Der Kartentext **ersetzt** die normalen Auswirkungen der Aktion vollständig.

Gelegenheitsgegenstände sind durch dieses Symbol in der oberen linken Ecke der Ausrüstungskarte gekennzeichnet. Du kannst diese Gegenstände benutzen, wenn die auf der Karte beschriebene **Bedingung erfüllt** ist. Dazu **legst du 1 Ladungsmarker ab** und befolgst die Anweisungen auf der Karte.

Wenn auf der Ausrüstungskarte nichts anderes beschrieben wird, kannst du **nur genau 1 Ladungsmarker** ablegen, wenn du den Gegenstand benutzt. Du kannst den gleichen Effekt also nicht mehr als **einmal pro Aktion** auslösen. Wenn du den **letzten Ladungsmarker** auf einer Ausrüstungskarte ablegst, **musst** du diese Karte anschließend **auf den Ablagestapel** legen.

Falls ein Ausrüstungsgegenstand es dir erlaubt, eine **weitere Aktion** auszuführen, dürfen die Bösen Mächte auf alle **Aktionen** (die Aktion, mit der du den Gegenstand benutzt hast und die zusätzliche Aktion) **reagieren** (siehe erlaubte Reaktionen auf S. 15).

Du kündigst eine Bewegen-Aktion an und gibst dann 1 Ladungsmarker von deinem verbesserten Jetpack aus, um es zu aktivieren. Anstatt dich wie üblich in einen angrenzenden Sektor zu bewegen, kannst du dich nun 2 Sektoren bewegen und 1 Angreifen-Aktion ausführen – alles innerhalb eines Zuges. Beide Aktionen bieten den Bösen Mächten die Möglichkeit, Reaktionskarten zu spielen, wodurch ihre Chancen, reagieren zu können, steigen.

Du beendest deine Bewegung in einem Sektor mit einer Kreatur und greifst sie an, kannst sie jedoch lediglich verwunden. Am Ende des Zuges greift dich die Kreatur daher an. Falls sie dich trifft, kannst du Ladungsmarker von der Körperpanzerung ausgeben, um die Bösen Mächte zu zwingen, alle Treffer erneut zu werfen.

! AKTIONS-GEGENSTÄNDE BENUTZEN

Wenn du eine Aktion ausführst, um einen Aktionsgegenstand zu benutzen, ersetzt der Kartentext die normalen Auswirkungen der Aktion vollständig (siehe S. 2).

Hinweis: *Auch das Benutzen von Gegenständen erlaubt den Bösen Mächten, auf die zugehörige Aktion zu reagieren.*

Missionen erfüllen, *siehe Regel-Intro, S. 11*

Züge, *siehe S. 1*

BEGLEITER

Jede **Charakterkarte** im Spiel kann entweder als **Held** oder als **Begleiter** verwendet werden. Du kannst Begleiter als **Belohnung** für bestimmte **Missionen** erhalten, die du erfüllst. Wenn du einen Begleiter erhältst, lege **6 Ladungsmarker** auf die Charakterkarte. Dies sind die Lebenspunkte des Begleiters.

Wenn eine Charakterkarte als Begleiter verwendet wird, verfügt sie über **zwei Arten von Fähigkeiten**:

- **Opfern-Fähigkeit:** Um diese (oft sehr mächtige) Fähigkeit einzusetzen, musst du zu Beginn eines Zuges die **Charakterkarte und alle darauf verbleibenden Ladungsmarker ablegen**. Die Fähigkeit kann also nur ein einziges Mal eingesetzt werden.
- **Begleiter-Fähigkeit:** Um diese Fähigkeit einzusetzen, musst du **1 Ladungsmarker** von der Charakterkarte **ablegen**. Wann genau du eine Fähigkeit einsetzen kannst, ist auf der Charakterkarte selbst genau erklärt.

Wenn du den **letzten** Ladungsmarker von einer Charakterkarte ablegst, musst du auch **die Karte ablegen**. Wenn die Bösen Mächte dir **Schaden zufügen**, kannst du den **gesamten Schaden** einem **Begleiter** zufügen (es darf dabei kein Schaden übrig bleiben); für **jeden Lebenspunkt** oder **Selbstbeherrschungspunkt**, den du verlieren würdest, legst du stattdessen **1 Ladungsmarker** von der Charakterkarte ab.

In jedem Zug können die Bösen Mächte **bis zu 2 Reaktionskarten** ausspielen. Eine ausgespielte Reaktionskarte wird auf das nächste freie **Reaktionsfeld** des Heldentableaus gelegt.

Du kannst jederzeit sehen, wie viele Reaktionskarten in der laufenden Runde **bereits gespielt** wurden und deine eigenen Züge entsprechend **planen**.

Die **erste in einem Zug gespielte Reaktionskarte** muss eine **erlaubte Reaktion** sein. Sie wird **hochkant** auf des **erste freie Reaktionsfeld** (von links) gelegt. Die Bösen Mächte dürfen im gleichen Zug eine **zweite Reaktionskarte** ausspielen. Diese muss ebenfalls eine **erlaubte Reaktion** sein, die Karte wird aber **quer** abgelegt und belegt die nächsten **beiden freien Reaktionsfelder**. Standardreaktionen sind immer erlaubte Reaktionen.

Die letzten vier Reaktionsfelder auf der rechten Seite des Heldentableaus sind mit einem Gefahrensymbol gekennzeichnet. Wenn die Bösen Mächte in einer Runde **viele Reaktionskarten ausspielen**, werden einige dieser Gefahrensymbole mit Karten **verdeckt**. Am Ende jeder Runde dürfen die Bösen Mächte für jedes **nicht verdeckte** Symbol einen **Gefahrenmarker** auf der geheimen Karte **platzieren**. Wenn die Bösen Mächte viele Reaktionskarten ausspielen, um dir zu schaden, hast du es in späteren Runden etwas leichter, weil **weniger Gefahrenmarker** ins Spiel gelangen.

ERLAUBTE REAKTIONEN

Wenn du eine bestimmte Aktion ausführst, **erlaubst** du den Bösen Mächten **bestimmte Reaktionskarten** auszuspielen, die mit dieser Aktion verknüpft sind. Außerdem gibt es einige Reaktionskarten, die ausgespielt werden dürfen, wenn du einen **Lebenspunktverlust** ✡ oder **Selbstbeherrschungsverlust** ✡ erleidest (siehe S. 9).

Erlaubte Reaktionen, *siehe Glossar, S. 20*

GEFAHRENMARKER

Wird eine Reaktionskarte gespielt, wenn der **Held** sich in einem **Sektor mit Gefahrenmarker** befindet, hat diese Karte einen **zusätzlichen Effekt,** der auf der Karte genau beschrieben wird. Wenn sich im Sektor des Helden ein Gefahrenmarker befindet, zählen **beim Angriff** von Kreaturen erzielte |!!| als **Treffer** (siehe S. 8).

In **jedem Stockwerk** dürfen sich **höchstens 8 Gefahrenmarker** befinden. In keinem Sektor darf sich mehr als 1 Gefahrenmarker befinden!

Wenn alle 9 Reaktionsfelder des Heldentableaus mit Reaktionskarten belegt sind, dürfen die Bösen Mächte in dieser Runde keine weiteren Reaktionskarten ausspielen.

! GEFAHRENMARKER PLATZIEREN

Das letzte Gefahrensymbol auf dem Heldentableau kann nicht durch eine Reaktionskarte verdeckt werden, deswegen dürfen die Bösen Mächte am Ende jeder Runde mindestens 1 Gefahrenmarker platzieren.

! AUFRÄUMEN AM RUNDENENDE

Am Ende jeder Runde werden alle ausgespielten Reaktionskarten vom Heldentableau auf den zugehörigen Ablagestapel gelegt.

Rundenende, *siehe S. 17*

ADRENALIN VERBRAUCHEN

Du kannst die Adrenalinmarker in deinem Vorrat verbrauchen, um dich **zu heilen** oder **„Bullet Time“** zu aktivieren. Du kannst **beides** im selben Zug tun, allerdings nur **jeweils einmal**.

Du beginnst das Spiel mit **3 Adrenalinmarkern** in deinem Vorrat. Am **Ende jeder Runde** wird dein Adrenalin-Vorrat bis zum **Maximalwert aufgefüllt**. Der Maximalwert wird durch deine **Lebenspunkte** ♥ und **Selbstbeherrschung** bestimmt (siehe rechte Seite).

Heilungsgrenze, *siehe S. 9*

HEILUNG

Zu **Beginn** eines Zuges kannst du 1 Adrenalinmarker aus deinem Vorrat verbrauchen, um **1 Lebenspunkt** ♥ **oder 1 Selbstbeherrschungspunkt** zurückzuerhalten. Dabei darfst du die, durch den Rundenmarker gekennzeichnete, **Heilungsgrenze nicht überschreiten**.

Du musst zu Beginn des Zuges ankündigen, dass du dich **heilen** möchtest. Drehe **1 Adrenalinmarker** aus deinem Vorrat auf die **„Heilen“-Seite** und platziere ihn auf dem Zugmarker.

Du verbrauchst 1 Adrenalin um 1 Lebenspunkt ♥ zurückzuerhalten. Da du zurzeit 0 Lebenspunkte ♥ hast, ist dies erlaubt. Die aktuelle Heilungsgrenze liegt bei 4 und du hast 4 Selbstbeherrschungspunkte, daher kannst du keine Selbstbeherrschungspunkte zurückerhalten.

Züge, *siehe S. 1*

BULLET TIME

Zu **Beginn** eines Zuges kannst du 1 Adrenalinmarker aus deinem Vorrat verbrauchen, um **„Bullet Time“** zu aktivieren. **„Bullet Time“** erlaubt dir, in **diesem Zug** statt 1 Aktion **2 Aktionen hintereinander** auszuführen. Da du stets unter Zeitdruck stehst, kann dies sehr hilfreich sein.

Du musst zu Beginn des Zuges ankündigen, dass du **„Bullet Time“** aktivieren möchtest. Drehe **1 Adrenalinmarker** aus deinem Vorrat auf die **„Bullet Time“**-Seite und **platziere ihn auf dem Zugmarker**. Du **musst nicht beide Aktionen**, die du verwenden möchtest, **zu Beginn** deines Zuges **ankündigen**.

Beachte, dass **beide Aktionen**, die du ausführst, berücksichtigt werden, um zu ermitteln, **welche Reaktionen** die Bösen Mächte ausspielen dürfen (siehe Erlaubte Reaktionen, S. 15).

„Bullet Time“ ist eine sehr mächtige Fähigkeit, aber der Adrenalin-Vorrat ist **begrenzt**, also solltest du gut überlegen, wie du ihn verbrauchst.

Infos zu:
Sofort-Reaktionen

SOFORT-REAKTIONEN

Viele Reaktionskarten sind mit einem ⚡-Symbol in der oberen rechten Ecke als **Sofort-Reaktionen** gekennzeichnet. Eine Sofort-Reaktion kann **sofort** gespielt werden, wenn die auf der Karte angegebene Bedingung erfüllt ist.

Ist eine Karte **nicht** als Sofort-Reaktion ⚡ gekennzeichnet, kann sie **nur am Ende** eines Zuges gespielt werden (falls es sich um eine erlaubte Reaktion handelt).

Eine Runde endet nach dem Ende des **achten Zuges** des Helden, nachdem die Bösen Mächte die **Gelegenheit hatten zu reagieren**. Es folgt eine **kurze Aufräumphase**, bevor die nächste Runde beginnt.

REAKTIONSFELDER AUFRÄUMEN

Überprüfe, wie viele Gefahrensymbole auf dem **Heldentableau noch sichtbar sind**. Die Bösen Mächte erhalten eine entsprechende Zahl Gefahrenmarker, die sie am Ende der Aufräumphase platzieren dürfen.

Danach werden alle ausgespielten **Reaktionskarten** vom Heldentableau auf die **zugehörigen Ablagestapel** gelegt.

DAS LABYRINTH AUFRÄUMEN

Der **Sektor des Helden**, alle daran **angrenzenden Sektoren** und alle **beleuchteten Sektoren** in **Sichtlinie** bleiben im Labyrinth. **Alle anderen** Sektorteile werden von den Bösen Mächten **entfernt**.

Am Rundenende werden die Sektorteile, die mit einem Pfeil markiert sind, aus dem Labyrinth entfernt, da sie weder an den Sektor des Helden angrenzen, noch in seiner Sichtlinie sind.

Die Kreuzung bleibt liegen, da sie angrenzend zum Sektor des Helden ist. Und obwohl der Korridor weiter südlich und daher nicht angrenzend zum Sektor des Helden ist, bleibt er liegen, da er (aufgrund des angeschalteten Lichts) in Sichtlinie des Helden ist.

ADRENALIN-VORRAT AUFFÜLLEN

Dein **Adrenalin-Vorrat** wird bis zum Maximalwert aufgefüllt. Der Maximalwert wird im Feld zwischen den beiden Leisten für **Lebenspunkte** ♥ und **Selbstbeherrschung** 🧠 angegeben. Es gilt immer der Bereichswert, in dem sich der weiter links liegende Marker (Lebenspunkte ♥ oder Selbstbeherrschung 🧠), befindet (5 im Bild unten).

SPIELEFFEKTE AM RUNDENENDE

Falls sich **Missionen** oder **Charakterkarten** im Spiel befinden, die Auswirkungen am **Rundenende** haben, führe diese **jetzt** aus, **bevor** der Rundenmarker **bewegt wird**.

DEN RUNDENMARKER BEWEGEN

Bewege den Rundenmarker, um einen Schritt **nach links**. Sobald der Marker das **letzte Feld** der Leiste erreicht, wird der **Albtraum-Modus** aktiviert (siehe S. 18). Drehe den Rundenmarker als Erinnerung daran auf die **violette Seite**.

Am Ende der Runde verfügst du über 3 Lebenspunkte ♥ und 8 Selbstbeherrschungspunkte 🧠. Dein Adrenalin-Vorrat für die nächste Runde besteht aus 5 Adrenalinmarkern. Du hast noch 1 Adrenalinmarker aus dieser Runde im Vorrat, ziehst also noch 4 Marker vom Vorrat. Danach bewegst du den Rundenmarker um einen Schritt nach links.

REAKTIONEN UND GEFAHRENMARKER

Am **Rundenende** dürfen die Böse Mächte-Spieler ihre **Handkarten auffüllen** und **zusätzliche Gefahrenmarker** auf der geheimen Karte **verteilen**.

In jedem Stockwerk dürfen sich **höchstens 8** Gefahrenmarker befinden. In **keinem Sektor** darf sich **mehr als 1** Gefahrenmarker befinden.

***Sichtlinie**, siehe S. 6*

ALBTRAUM-MODUS

Infos zu:
Kreaturen-Tabelle

***Schaden gegen den Helden**, siehe S. 9*

Sobald der **Rundenmarker** das **letzte Feld** erreicht, wird der **Albtraum-Modus** aktiviert. Das bedeutet, dass du **zu lange** gebraucht hast, um deine Missionen zu erfüllen. Die Kreaturen geraten jetzt in eine **Art Raserei** und werden dadurch stärker, schneller und schrecklicher.

Sobald der Albtraum-Modus aktiviert wird, drehe die Übersichtskarte mit der Kreaturen-Tabelle auf die **violette Albtraum-Seite**. Außerdem verlierst du ab jetzt am Ende jeder folgenden Runde **2 Selbstbeherrschungspunkte**.

Wenn der Albtraum-Modus einmal aktiviert wurde, dauert er **bis zum Ende des Spiels** an. Auch wenn du durch Karten oder andere Spieleffekte **zusätzliche Runden** erhalten würdest, kehrt das Spiel nicht in den normalen Modus zurück.

Du **verlierst** durch die Aktivierung des Albtraum-Modus **nicht das Spiel**. Allerdings wird das Spiel um einiges schwieriger für dich. Dank der stärkeren Kreaturen haben die Bösen Mächte es leichter, dich zu töten. Deshalb solltest du dich jetzt wirklich beeilen und deine Missionen erfüllen!

Kreaturen-Art

Angriffswürfel *(Im Dunkeln /Bei Licht)*

Mindestabstand beim Auftauchen

Normaler Modus

1/1	3/2	1	3
2/1	2/1	1	4
2/2	2/2	0	4
2/1	2/1	2	3
2/2	3/0	2	5

Sobald der **Rundenmarker** das **letzte Feld** der Leiste erreicht hat, **drehe diese Karte** auf die **Albtraum-Seite**.

Lebenspunkte *(Um zu verwunden/Um eine verwundete Kreatur zu töten)*

Selbstbeherrschungsverlust

Albtraum-Modus

1/1	4/3	2	2
2/1	3/2	2	3
2/2	3/3	1	3
2/1	3/2	3	2
2/2	4/1	3	4

Im **Albtraum-Modus verlierst** du am **Ende jeder Runde 2 Selbstbeherrschungspunkte**.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Der Schwierigkeitsgrad wird bei Spielbeginn ausgewählt. Er bestimmt, mit wie vielen Ausrüstungsgegenständen der Held das Spiel beginnt und welche Belohnung er erhält, wenn er seine Hauptmission beginnt.

LEICHT	NORMAL	ALBTRAUM	UNMÖGLICH
STARTAUSRÜSTUNG	**STARTAUSRÜSTUNG**	**STARTAUSRÜSTUNG**	**STARTAUSRÜSTUNG**
1 zufällige der 3 Munitionskarten und 1 andere zufällige Ausrüstungskarte	1 zufällige Ausrüstungskarte	1 zufällige Ausrüstungskarte	–
BELOHNUNG BEI BEGINN DER HAUPTMISSION	**BELOHNUNG BEI BEGINN DER HAUPTMISSION**	**BELOHNUNG BEI BEGINN DER HAUPTMISSION**	**BELOHNUNG BEI BEGINN DER HAUPTMISSION**
1 zusätzliche Runde	**1 zusätzliche Runde**	**3 Lebenspunkte** zurückerhalten	–
Dann: **3 Lebenspunkte** zurückerhalten	Dann: **3 Lebenspunkte** zurückerhalten	**ODER**	
UND	**ODER**	**3 Selbstbeherrschungspunkte** zurückerhalten	
3 Selbstbeherrschungspunkte zurückerhalten	**3 Selbstbeherrschungspunkte** zurückerhalten		

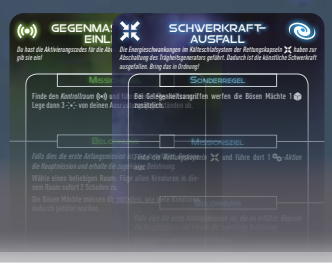
***Heilung**, siehe S. 16*

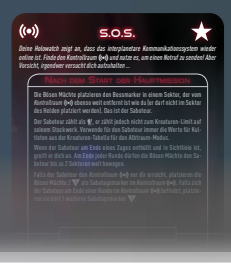
SPIELENDE

Es gibt zwei Möglichkeiten, das Spiel zu beenden:

DU ERFÜLLST DEINE HAUPTMISSION

Sobald du deine **Hauptmission erfüllst**, endet **das Spiel sofort** und **du hast gewonnen**. Vergiss nicht, dass du **1 deiner Anfangsmissionen** erfüllen musst, um die Hauptmission beginnen zu können. Denk ebenfalls daran, dass du das Spiel **immer noch gewinnen** kannst, auch wenn der **Albtraum-Modus** aktiviert wurde, du musst nur deine Hauptmission erfüllen.





DU WURDEST BESIEGT

Sobald der **Lebenspunktemarker** ♥ und der **Selbstbeherrschungsmarker** 🧠 den Wert 0 erreicht haben, endet das Spiel sofort und die **Bösen Mächte haben gewonnen.**

Missionen erfüllen, *siehe Regel-Intro, S. 11*

Albtraum-Modus, *siehe S. 18*

INHALTSVERZEICHNIS

AKTIONEN AUSFÜHREN **2**
BULLET TIME *2*
ERLAUBTE REAKTIONEN *2*
AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE BENUTZEN *2*
AKTION: BEWEGEN **3**
TÜREN VERWENDEN UND BLOCKIEREN 3
ENTHÜLLT UND VERBORGEN *3*
TREPPEN 4
BEGEGNUNGEN MIT KREATUREN 4
GELEGENHEITSANGRIFFE *4*
BEWEGUNG VON KREATUREN *5*
GERÄUSCHE DEUTEN 5
LICHT *6*
KREATUREN UND LICHT *6*
TÜREN (ANGRENZEND) *6*
SICHTLINIE *6*
AKTION: ERKUNDEN **7**
AKTION: ANGREIFEN **8**
SCHADEN GEGEN KREATUREN **8**
ANGREIFEN MIT AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDEN *8*
TREFFER ODER FEHLSCHLAG? *8*
ANGRIFFE VON KREATUREN *8*
VERWUNDETE KREATUREN *8*
ANGRIFFE BEI LICHT 9
SCHADEN GEGEN DEN HELDEN 9
HEILUNGSGRENZE *9*
GEFAHRENMARKER UND WÜRFEL *9*
REAKTIONEN AUF SCHADEN *9*
ERFAHRUNG SAMMELN *10*
AKTION: ORTEN **11**
INFORMATION WEITERGEBEN *11*
AKTION: DURCHSUCHEN 12
AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE VERBESSERN 12
AKTION: INTERAGIEREN **13**
SCHALTKÄSTEN REPARIEREN 13
AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE UND BEGLEITER **14**
AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE 14
BEGLEITER 14
AKTIONSGEGENSTÄNDE BENUTZEN *14*
REAKTIONSFELDER **15**
ERLAUBTE REAKTIONEN *15*
GEFAHRENMARKER *15*
GEFAHRENMARKER PLATZIEREN *15*
AUFRÄUMPHASE *15*
ADRENALIN VERBRAUCHEN **16**
HEILUNG 16
BULLET TIME 16
SOFORT-REAKTIONEN *16*
RUNDENENDE **17**
REAKTIONSFELDER AUFRÄUMEN 17
LABYRINTH AUFRÄUMEN 17
ADRENALIN-VORRAT AUFFÜLLEN 17
SPIELEFFEKTE AM RUNDENENDE 17
RUNDENMARKER BEWEGEN 17
REAKTIONEN UND GEFAHRENMARKER *17*
ALBTRAUM-MODUS **18**
SCHWIERIGKEITSGRAD **18**
SPIELENDE **19**
GLOSSAR **20**

GLOSSAR

***Sichtlinie**, siehe S.6*

***Erlaubte Reaktionen**, siehe S. 2*

***Gefahrenmarker**, siehe S. 15*

***Geräusche deuten**, siehe S. 5*

***Information weitergeben**, siehe S. 11*

Auftauchen: Wenn eine Kreatur auftaucht, wird sie in einem Sektor der geheimen Karte platziert. Die Bösen Mächte entscheiden, in welchem Sektor eine Kreatur auftaucht, sie müssen dabei aber den Mindestabstand beim Auftauchen einhalten. Dieser Abstand hängt von der Art der Kreatur ab und ist in der Kreaturen-Tabelle aufgeführt.

Wenn eine Kreatur auftaucht, verursacht sie Geräusche in dem Sektor, in dem sie auftaucht.

Enthüllt/Verborgen: Ein Spielelement oder ein Sektor können entweder enthüllt oder verborgen sein. Ein Sektor oder Spielelement im Labyrinth zählt als enthüllt, alles andere zählt als verborgen.

Erlaubte Reaktionen: Erlaubte Reaktionen sind alle Reaktionskarten, welche die Bösen Mächte in einem Zug ausspielen dürfen, weil sie zu den vom Helden ausgeführten Aktionen in diesem Zug passen. Standardreaktionen sind immer erlaubte Reaktionen.

Gefährlich: Eine Reaktionskarte gilt als gefährlich, wenn die Aktion des Helden, auf die reagiert wird, in einem Sektor mit Gefahrenmarker ausgeführt wird.

Geräusche: Wenn eine Kreatur auftaucht oder sich bewegt, verursacht sie Geräusche. Wenn die Bösen Mächte dir die Richtung nennen, aus der die Geräusche zu dir dringen, geben sie Information weiter.

***Hinweis:** Der Sektor des Helden ist immer in Sichtlinie. Verborgene Sektoren sind nie in Sichtlinie. Enthüllte Sektoren können in Sichtlinie sein, sind es aber nicht grundsätzlich.*

Information weitergeben: Wenn die Bösen Mächte Fragen beantworten, die der Held bei einer Orten-Aktion stellt, geben sie Information weiter. Diese Fragen müssen immer wahrheitsgemäß beantwortet werden, es sei denn ein Kartentext erlaubt es ausdrücklich, falsche Information zu nennen.

Karten ziehen: Wenn die Bösen Mächte im Verlauf des Spiels Karten ziehen, entscheidet der Anführer, welcher Böse Mächte-Spieler wie viele Karten ziehen darf. Er darf die Anzahl der zu ziehenden Karten beliebig unter den Böse Mächte-Spielern aufteilen.

Sichtlinie: Die Sichtlinie gibt an, was der Held von seiner aktuellen Position aus sehen kann. Die Sichtlinie beginnt im Sektor des Helden und reicht (in jeder Richtung) entlang einer geraden Linie beliebig viele enthüllte Sektoren weit. Die Sichtlinie wird nur unterbrochen durch:

- Eine Wand (z. B. einen abknickenden Korridor oder eine T-Kreuzung)
- Eine Tür, die sich nicht im Sektor des Helden befindet
- Einen verborgenen Sektor
- Einen Sektor im anderen Stockwerk (Sichtlinie entlang einer Treppe reicht höchsten 1 Sektor weit)

Spielelement: Alles, was sich in einem Sektor befinden kann, gilt als Spielelement. Dazu zählen Kreaturen, Gefahrenmarker, Zustandsmarker, Türen, Schaltkästen, Treppen und Missionsmarker.

Teleportation: Wenn eine Kreatur teleportiert wird, müssen die Regeln zum Auftauchen von Kreaturen nicht beachtet werden. Kreaturen, die teleportiert werden, verursachen keine Geräusche und müssen den Mindestabstand beim Auftauchen nicht berücksichtigen.

Verwunden: Wird einer Kreatur Schaden in Höhe des ersten Wertes in der Kreaturen-Tabelle zugefügt, erleidet sie 1 Wunde und gilt als verwundet. Wenn eine Kreatur eine zweite Wunde erleidet, wird sie getötet.

CREDITS

Autoren: Andrea Crespi, Lorenzo Silva
Entwicklungsleitung: Hjalmar Hach
Entwicklung: Flavio Mortarino
Zusätzliche Entwicklung: e-Nigma
Illustrationen: Steve Hamilton, Paolo Lamanna
Artdirection: Lorenzo Silva
Grafikdesign: Heiko Gunther, Noa Vassalli, Rita Ottolini
Figurendesign: Stéphane Simon, Stéphane Nguyen Van Gioi
Skript: Giuseppe Lapadula, Lorenzo Silva, Alessandro Pra'
Entwicklung der Spielgeschichte: Giuseppe Lapadula
Projektmanager: Alessandro Pra', Lorenzo Silva
Produktionsmanager: Alessandro Pra', Flavio Mortarino
Spielregel: Alessandro Pra', Flavio Mortarino
Englische Spielregel: William Niebling

www.horrible-games.de

Bei Fragen oder Beanstandungen zu diesem Spiel wendet euch bitte an: help@heidelbaer.de

BESONDERER DANK

Silvia Proverbio, Michelle Crespi, Valentina Adduci, Armin Silva, Martina Marinoni, Giulio Panfilo Vassalli, Alexandra Zanasi, Francesca Cerutti, Pietro Righi Riva, Carlo Burelli, Francesco Biglia, Andrea Vigiak, Laura Severino, Valentina Simba Salimbeni, Karim Khadiri, Giulia Ghigini, Edoardo Roncaldier, David Preti, Eric Lang, Andrea Chiarvesio, Yuri Fang, Renato Sasdelli, Heiko Eller, Maurizio Vergendo, Riccardo Sandroni, Giovanni Intini, Roberto Pestrin, Le Coccinelle Rosa, 4Brains4Games, Dadi Ducali, Dunwich Buyers Club, Andrea Marinetti, Federico Corbetta, Paolo Tajé, Fabio Succi Cimentini, Daniel De Filippis, Franchino Barone, Mauro Marinetti, Marco Brera, Fabio Leva, Alessio Vallese, Ivan Zacconi, Michele Marotta, Alessio Lana, Nicola Bocchetta, Andrea Mattalia, Curro Marin, José Manuel Rey, Stephane Bogard, Takashi Aida, Yuko Sato, Cliquenabend, Hunter & Cron, Würfelmagier, Giuseppe Cicero, Davide Calza, Andrea Polimadei, Daniele Mariani, Giovanni Scalabrini, Roberto Vicario, Andrea Settoni, Silvia Proverbio, Filippo Ribaudo, Valentina Foglietto, Luca Pinchiroli, Giuliano Milani, Matteo Sassi, Alessandro Branca, Claudio Rimoldi, Marcello Locatelli, Gabriele Mari, Christian Zoli, Alessandro Valenza, Matteo Pironi, Livio Valentini, Gabriele Galli, Tommaso Battimiello, Giacomo Santopietro, Demis Savini, Gianluca Santopietro, Spieltester Burgevent Stahleck 15/16/17, Spieltester Essen 2017 und viele mehr!

DEUTSCHSPRACHIGE AUSGABE

Übersetzung: Michael Becker
Grafikdesign: Annika Brüning
Redaktion: Sabine Machaczek
Produktionsmanagement und ausführender Produzent: Heiko Eller-Bilz
Besonderer Dank: Niklas Bungardt, Marina Fahrenbach, Roland Goslar, Philipp „Gobbo" Korsmeier, Peer Lagerpusch, Tim Leuftink, Tanja Masche, Jannes Rupf, Christoph Warzecha