# ALONE REGEL-INTRO

Wir schreiben das Jahr 2417. Seit der Entwicklung der ORCS-Raumkrümmungstechnologie hat die Menschheit in den letzten Jahrhunderten zahlreiche neue Planeten kolonisiert. Dank ORCS ist es möglich, in Raumstationen die unendliche Weite des Weltalls zu komprimieren und sie so als "Sprungtore" zu nutzen, mit deren Hilfe Schiffe Entfernungen von vielen Lichtjahren in wenigen Augenblicken zurücklegen können.

Einige Nationen der Erde haben sich zu multiplanetaren Kolonialmächten entwickelt. Das Commonwealth, die Koreanische Föderation und das Portugiesische Reich gehörten zu den Ersten, die außerhalb unseres Sonnensystems Fuß fassten, aber in den letzten Jahrzehnten haben weitere Nationen Besitzansprüche im Weltall geltend gemacht. Es herrscht ein harter Wettbewerb um neue, unerschlossene Planeten und deren Erz- und Wasservorkommen.

Irgendwo in den Tiefen des Alls ist die OICS Bravery havariert, ein Schiff der Outer India Company, unter der Flagge des Commonwealth. Auf ihrem Weg zur portugiesischen Kolonie Nova Maputo im Delta Corvi-System mussten ihre Rettungskapseln auf einem unbekannten Planeten notlanden. Ein einzelner Überlebender erlangt nach dem Absturz das Bewusstsein zurück und findet sich völlig allein in einer verlassenen Bodenstation wieder. Das Schicksal der restlichen Mannschaft ist ungewiss, aber der unfreiwillige Held wird, nur mit seinem Verstand und ein paar Werkzeugen bewaffnet, um sein Leben kämpfen müssen. Denn in der Finsternis lauern unbeschreibliche Schrecken!

ALONE™ ist kein gewöhnlicher Dungeon-Crawler. Ein einzelner Spieler übernimmt die Rolle des Helden, einem gestrandeten Raumfahrer, der eine unbekannte Umgebung voller Gefahren erkundet und dabei versuchen muss, seine Mission zu erfüllen. Ihm gegenüber stehen bis zu 3 Böse Mächte-Spieler, die in der Dunkelheit ihre Pläne schmieden und dem Helden nach dem Leben trachten.

Für die beiden Seiten läuft das Spiel völlig unterschiedlich ab!

Der **Held** kann nur soweit sehen, wie das Licht seiner Taschenlampe reicht; nie weiter als ein paar Sektoren der Karte. Allein und verlassen schwebt er stets in größter Gefahr und muss jeden seiner Schritte mit Bedacht wählen. Das Sammeln von Hinweisen und das geschickte Umgehen von Hinterhalten sind oft wichtiger als zu kämpfen.

Auf der anderen Seite stehen die Bösen Mächte. Die Bösen Mächte-Spieler haben, verborgen hinter ihrem Sichtschirm, immer den Überblick über die Lage. Die gesamte Karte ist für sie jederzeit einsehbar. Mit Hilfe von Reaktionskarten lassen sie schreckliche Kreaturen auftauchen und sich bewegen, oder sie stellen heimtückische Fallen, die dem Helden das Leben zur Hölle machen.

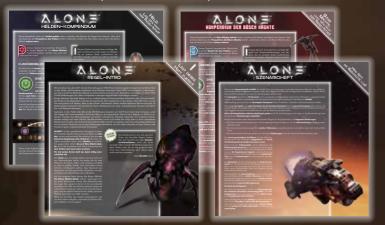
Wirst du die Rolle des Helden übernehmen und um dein Leben kämpfen, oder wirst du Teil der finsteren Mächte, die ihn jagen? Die Spieleautoren und das gesamte Team von Horrible Games bedanken sich herzlich bei allen **Kickstarter-Unterstützern**, ohne die diese verrückte Idee niemals Wirklichkeit geworden wäre. Danke, dass ihr an uns geglaubt habt, ohne eure Unterstützung wäre dieses Spiel nicht machbar gewesen!

Euer **Horrible**-Team

TELLOS OFFICE

# SPIELMATERIAL

Helden-Kompendium Kompendium der bösen Mächte



Regel-Intro

Szenarioheft

1 Heldentableau



8 Würfel



### MISSIONSKARTEN:

8 grüne Anfangsmissionen



21 Ausrüstungskarten

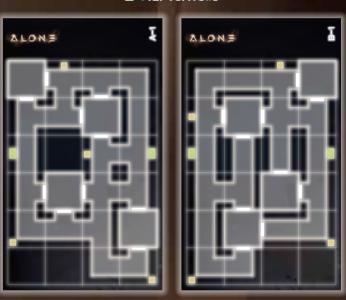


4 Referenzkarten



2 Kartenteile

1 Sichtschirm



8 blaue Anfangsmissionen



4 Charakterkarten



1 Kompass



10 Türen (mit Standfüßen)



8 rote Hauptmissionen



104 Reaktionskarten (in 4 verschiedenen Decks)



ES LESST NIGH NIGHT LOSI

EN WEGT (\* BEZZ 2 SECTIONS WET. IN
THE CONTROL OF THE C

8 Raummarker



6 Missionsmarker







15 Kreaturenmarker



2 Bossmarker



2 Schwierigkeitsgradmarker









Schiffsarzt

Kommandant

Pilot







1 Oberst

3 Kultisten



1 Kult-Anführer



3 Sporen



1 Laderoboter



3 Parasiten





3 Hybriden



3 Würmer



1 Alphawurm



**SEKTORTEILE:** 

5 Gerade Korridore



2 Korridor-Kreuzungen



8 Räume



5 Korridor-T-Kreuzungen



5 Abknickende Korridore



1 Rundenmarker

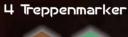


1 Lebenspunktemarker (LP)



1 Selbstbeherrschungsmarker (SB)





8 Treppen/Schaltkästen

8 Zugmarker



6 Adrenalinmarker





55 Lichtmarker/

Blockademarker





72 Gefahrenmarker/ Zustandsmarker





73 Ladungsmarker





1 Anführermarker



1 Heldenmarker



## SYMBOLE

### Monster





Spore





Kultist





### Räume















raum

Generator-





### Symbole auf Karten













Durchsuchen-Aktion





























Mechanisch





# **SPIELAUFBAU**

Hier wird der Aufbau eines zufällig zusammengestellten Szenarios beschrieben. So wird für jedes Spiel eine neue Ausgangssituation erzeugt. Im Kampagnen-Modus werden festgelegte Szenarien gespielt, für die der Spielaufbau geringfügig angepasst wird. Dies wird im Szenarioheft genauer erklärt.

Zunächst müsst ihr entscheiden, welcher Spieler die Rolle des Helden übernimmt. Es empfiehlt sich, dass dieser Spieler alleine an einer Seite des Tischs sitzt. Alle anderen Spieler übernehmen die Rolle der Bösen Mächte und sollten sich dem Heldenspieler gegenübersetzen.

Dann wählt der Heldenspieler einen Schwierigkeitsgrad für das Szenario. Dieser bestimmt, mit wie vielen Ausrüstungsgegenständen der Held das Spiel beginnt und welche Belohnung er erhält, wenn er seine Hauptmission beginnt. Der Heldenspieler sollte bei seiner Wahl jedoch die Spielerfahrung aller Mitspieler bedenken.

Wählt für die ersten Partien eines neuen Heldenspielers den Schwierigkeitsgrad "Leicht", um den allgemeinen Spielablauf kennenzulernen. Danach solltet ihr mindestens den Schwierigkeitsgrad "Normal" wählen.

### **LEICHT**

### **STARTAUSRÜSTUNG**

1 zufällige der 3 Munitionskarten und 1 andere zufällige Ausrüstungskarte

BELOHNUNG
BEI BEGINN DER
HAUPTMISSION
1 zusätzliche Runde

Dann:

3 Lebenspunkte ♥ zurückerhalten

UND

3 Selbstbeherrschungspunkte (\*) zurückerhalten



### **NORMAL**

### **STARTAUSRÜSTUNG**

1 zufällige Ausrüstungskarte

BELOHNUNG
BEI BEGINN DER
HAUPTMISSION
1 zusätzliche Runde

Dann:

3 Lebenspunkte ♥ zurückerhalten

**ODER** 

3 Selbstbeherrschungspunkte () zurückerhalten



### **ALBTRAUM**

### **STARTAUSRÜSTUNG**

1 zufällige Ausrüstungskarte

BELOHNUNG BEI BEGINN DER HAUPTMISSION

**3 Lebenspunkte** ♥ zurückerhalten

ODER

3 Selbstbeherrschungspunkte () zurückerhalten



### UNMÖGLICH

### **STARTAUSRÜSTUNG**

BELOHNUNG BEI BEGINN DER HAUPTMISSION



### **AUFBAU FÜR DEN HELDEN**

- Nimm dir das Heldentableau und die Missions-, Ladungs-, Zug- und Adrenalinmarker, sowie den Rundenmarker, den Lebenspunktemarker und den Selbstbeherrschungsmarker .
- 2. Wähle 1 Charakterkarte (oder ziehe zufällig eine) und platziere sie auf dem Heldentableau (mit der Helden-Seite nach oben). Dann lies den Bösen Mächten die darauf beschriebene Fähigkeit vor, wähle den Schwierigkeitsgrad und lege den passenden Schwierigkeitsgradmarker auf deine Charakterkarte.
- Lege den Lebenspunkte- und den Selbstbeherrschungsmarker auf Feld
   der entsprechenden Leisten auf dem Heldentableau.
- **4.** Lege den **Rundenmarker** auf das am weitesten rechts gelegene Feld der **Rundenleiste**.
- **5.** Lege **1 Zugmarker** auf jedes der **8 Zug-Felder** des Heldentableaus.
- **6.** Lege **3** Adrenalinmarker auf das Adrenalin-Vorratsfeld. Dies ist der Adrenalin-Vorrat des Helden zu Beginn des Spiels.
- 7. Nimm dir die Ausrüstungskarten, mische sie und lege sie verdeckt neben das Heldentableau. Dann ziehe, dem Schwierigkeitsgrad entsprechend, deine Startausrüstung und lies die Karten vor.
- **8.** Nimm dir die **Referenzkarten** und lege sie neben das Heldentableau, so dass die **grüne Seite** der Kreaturen-Tabelle nach oben zeigt.



- 9. Mische die Hauptmissionen, ziehe 1 zufällige und lege sie offen neben dem Heldentableau aus. Die Hauptmission beginnt nicht, bevor der Held nicht mindestens 1 der 2 Anfangsmissionen erfüllt hat. Der auf der Karte beschriebene zusätzliche Aufbau wird erst nach Erfüllung einer der Anfangsmissionen aufgebaut (siehe S.11).
- 10. Mische die blauen Anfangsmissionen, ziehe 1 zufällige und lege sie offen neben dem Heldentableau aus. Jede Mission im Spiel muss einen anderen Raum als Zielort haben. Zeigt die gezogene Karte denselben Zielort wie die Hauptmission, wirf die Karte ab und ziehe eine neue.
- Zielorte

  ((•)) S.O.S.

  SCHWERKRAFTAUSFALL

  10 a Energieschwankungen im Kälteschletsystem der Rettungskapseln 💥 hab je zur
  Abschaltung des Tiggletigenen im Kalteschletsystem der Rettungskapseln 💥 hab je zur
  Abschaltung des Tiggletigenen im Kalteschletsystem der Rettungskapseln 💥 hab je zur
  Abschaltung des Tiggletigen stempt geführt. Dadurch ist die künstliche Schwickhaft
  ausgefellen. Bring das in Ordnungt

  Sonderbedete

  Missionssymbole
- 11. Mische die grünen Anfangsmissionen, ziehe 1 zufällige und lege sie offen neben dem Heldentableau aus. Jede Mission im Spiel muss einen anderen Raum als Zielort haben. Zeigt die gezogene Karte denselben Zielort wie die Hauptmission oder die blaue Anfangsmission, wirf die Karte ab und ziehe eine neue.
- 12. Lies die Missionen allen Spielern vor. Falls eine der Missionen einen "Nach dem Aufdecken"-Effekt hat, wird dieser jetzt abgehandelt. Denk daran, dass der zusätzliche Aufbau der Hauptmission jetzt noch nicht ausgeführt wird.
- **13.** Lege jeweils **1 Missionsmarker** auf die passenden Raum-Felder des Heldentableaus. Die anderen 3 Missionsmarker erhalten die Bösen Mächte.

### **AUFBAU FÜR DIE BÖSEN MÄCHTE**

- 1. Stellt den Sichtschirm zwischen dem Helden und den Bösen Mächten auf, sodass der Held nicht sehen kann was dahinter geschieht.
- 2. Bei 2 oder mehr Böse Mächte-Spielern: Wählt oder bestimmt zufällig, wer bei Spielbeginn die Rolle des Anführers übernimmt und den Anführermarker erhält.
- 3. Legt die 2 Kartenteile zufällig hinter dem Sichtschirm aus. Die beiden Kartenteile müssen hochkant nebeneinanderliegen. Jedes Kartenteil hat eine Vorder- und eine Rückseite und kann zudem um 180° gedreht werden, sodass sich mit den beiden Kartenteilen aus dem Grundspiel 16 verschiedene Kombinationen für die geheime Karte ergeben.
- 4. Jedes Kartenteil zeigt ein Stockwerk der Bodenstation (ein oberes und ein unteres Stockwerk). Beide Stockwerke sind durch 2 Treppen verbunden. Die beiden Treppenmarker der gleichen Farbe kennzeichnen dieselbe Treppe im jeweiligen beider Farben auf beide Kartenteile. Je-Ein Sektor kann ein Raum oder ein Korri-Sektorteil, das für den Aufbau des Labyrinths verwendet wird.

- 5. Legt das folgende Spielmaterial hinter dem Sichtschirm bereit: Die Lichtmarker/ Blockademarker, die Gefahrenmarker/ Zustandsmarker, die Raummarker, den Heldenmarker, die Kreaturenmarker sowie die die Treppen und Schaltkästen.
- 6. Verteilt die 8 Raummarker zufällig auf den Kartenteilen. Auf jedem Kartenteil befinden sich 4 Räume
- 7. Dann platziert ihr die 3 Missionsmarker, die ihr vom Helden erhalten habt, auf den zu den Missionen passenden 3 Raummarkern. Dies dient als Erinnerung an die Zielorte der Missionen.
- 8. Anschließend könnt ihr 2 beliebige Raummarker miteinander vertauschen. So könnt ihr z.B. verhindern, dass die Zielorte zu nahe beieinanderliegen oder bereits andere Pläne schmieden, die den Helden behindern sollen.
- 9. Platziert die Figur des Helden, die Figuren aller Kreaturen sowie alle Sektorteile und Türen für euch gut erreichbar auf dem Tisch.
- 10. Wählt einen beliebigen Korridor (keinen Raum) auf einem der Kartenteile als Start-Sektor des Helden und platziert den Heldenmarker dort. Diese Wahl ist bereits ein wichtiger Teil der Spielstrategie!

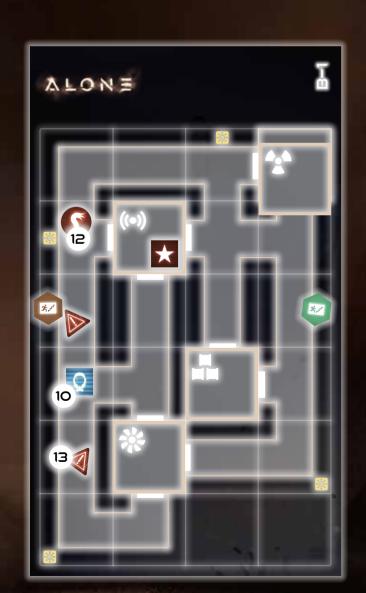


11. Wählt 2 Reaktionskarten-Decks aus, die ihr in diesem Spiel verwenden wollt, und nennt diese dem Helden. Die verbleibenden Decks werden in diesem Spiel nicht benötigt und kommen zurück in die Spielschachtel. Jedes Deck wird getrennt gemischt. Dann zieht ihr eure Startkarten entsprechend der Spielerzahl.

**1 Böse Mächte-Spieler: 10 Handkarten**. Der Böse Mächte-Spieler kann während des gesamten Spiels für jede Karte **frei entscheiden**, von welchem der beiden Reaktionskarten-Decks er Karten zieht.

**2 Böse Mächte-Spieler: 6 Handkarten pro Spieler.** Der Anführer wählt ein Reaktionskarten-Deck, der andere Böse Mächte-Spieler erhält das zweite Deck. Während des ganzen Spiels kann jeder Böse Mächte-Spieler **nur von seinem eigenen Deck** Karten ziehen.

3 Böse Mächte-Spieler: 4 Handkarten pro Spieler. Der Anführer wählt die 2 Reaktionskarten-Decks aus und legt sie vor 2 Böse Mächte-Spielern ab. Diese beiden Spieler können während des ganzen Spiels nur Karten von dem Deck vor sich ziehen. Der dritte Spieler kann für jede Karte frei entscheiden, von welchem der beiden Reaktionskarten-Decks er zieht.





- 12. Wählt 2 Kreaturenmarker und platziert diese auf den Kartenteilen hinter dem Sichtschirm. Die Kreaturenmarker dürfen nur auf Zielorten oder daran angrenzenden Korridoren platziert werden. Die beiden Marker dürfen nicht im gleichen Sektor oder im Sektor des Helden platziert werden.
- 13. Platziert auf jedem Stockwerk (Kartenteil)
  2 Gefahrenmarker. Diese Marker dürfen (mit Ausnahme des Sektors des Helden) in jedem beliebigen Sektor platziert werden. In keinem Sektor darf mehr als 1 Gefahrenmarker platziert werden!
- **14.** Legt das zum **Start-Sektor** passende **Sektorteil** vor dem Helden aus und platziert die **Figur des Helden** darauf. Dies ist der Anfang des "**Labyrinths**", das der Held erkunden muss (siehe S. 8).
- **15.** Dann wird der **Kompass** platziert und so ausgerichtet, dass die **Himmelsrichtungen** mit denen auf dem **Heldentableau** übereinstimmen. Dies dient dazu, die Ausrichtung des Labyrinths und die Ausrichtung der Kartenteile abzustimmen.

Der Spielbereich ist in **3 wesentliche Teile** gegliedert:

1. Auf der geheimen Karte behaltet ihr den Überblick über das Spiel. Man sieht dort den tatsächlichen Lageplan der Bodenstation, die Position der Räume, Kreaturen, Gefahrenmarker und natürlich auch die genaue Position des Helden. Diese Informationen werden hinter dem Sichtschirm vor dem Helden verborgen. Es ist die Aufgabe der Böse Mächte-Spieler, alle Spielelemente auf der geheimen Karte stets aktuell zu halten.

2. Im Labyrinth findet der überwiegende Teil des Spielgeschehens statt. Das Labyrinth stellt den Bereich der geheimen Karte vergrößert dar, den der Held gerade sehen kann. Außerdem trägt der Held eine sogenannte Holowatch am Handgelenk, ein Multifunktionsgerät, das unter anderem einen begrenzten Teil der bereits erforschten Umgebung zwischenspeichert. Der Teil des Spielgeschehens, der als Labyrinth dargestellt wird, gilt als enthüllt. Alles was nicht dargestellt wird, gilt als verborgen. Da am Ende jeder Runde ein Teil des Labyrinths wieder abgebaut wird (dies stellt das regelmäßige Überschreiben des Holowatch-Speichers dar), sollte der Held versuchen sich diese Informationen einzuprägen. Es ist wichtig, dass die Böse Mächte-Spieler die Informationen auf der geheimen Karte stets aktuell halten, denn nur dort wird das gesamte Spielgeschehen dargestellt!



# **SPIELÜBERBLICK**

# Hinweise zum Lesen der Regelhefte

Auf den folgenden Seiten werden euch die wichtigsten Spielkonzepte vorgestellt.

Danach teilt ihr euch auf: Der Heldenspieler liest das Helden-Kompendium und die Bösen Mächte-Spieler lesen das Kompendium der bösen Mächte.

Dieses Symbol kennzeichnet Abschnitte, die sich auf den Helden und seine Regeln beziehen.

Dieses Symbol kennzeichnet Abschnitte, die sich auf die Bösen Mächte und ihre Regeln beziehen.

Dieses Zeichen kennzeichnet Abschnitte in beiden Kompendien, die Regeln zusammenfassen, die an anderer Stelle ausführlicher beschrieben werden.

Außerdem werdet ihr Hinweispfeile wie diesen finden. Sie dienen als Querverweise zu verwandten Regeltexten.

**Thema**, siehe S. XX



# ÜBERBLICK AUS SICHT DES HELDEN

Für den Helden dreht sich das Spiel um **Deduktion, Erkunden** und das eigene **Überleben**. Er muss versuchen, seine **Missionen** zu erfüllen, ohne den zahlreichen Gefahren zum Opfer zu fallen, die in der Dunkelheit des Labyrinths auf ihn warten.

Der Held gewinnt das Spiel, wenn er seine Hauptmission erfüllt.

In jedem Zug kann der Held **1 oder 2 Aktionen** ausführen. Diese Aktionen sind: Bewegen, Orten, Angreifen, Erkunden, Durchsuchen und Interagieren.

Ausrüstungskarten können dem Helden gute Dienste leisten. Einen Teil seiner Ausrüstung kann er auch zum Verbessern anderer Gegenstände zerlegen.

Seine **Charakterkarte** verleiht dem Helden eine nützliche **Fähigkeit.** 

Der **Held sieht immer nur einen Teil** der geheimen Karte, der als **Labyrinth** auf- und wieder abgebaut wird. Zu keinem Zeitpunkt kann er die genaue Position aller Räume und Kreaturen sehen. Diese Information ist den Bösen Mächten vorbehalten!

### **ACHTUNG!**

**ALONE™** wurde nach dem Vorbild von "Survival"-Computerspielen gestaltet. Es ist gewollt, dass der Heldenspieler von Beginn an unter ständigem Druck steht.



Für die Bösen Mächte dreht sich das Spiel um langfristige **Strategien** und das gekonnte Vorbereiten von **Fallen**. Sie lassen **Kreaturen** auftauchen, platzieren **Gefahrenmarker** und spielen **Reaktionskarten** als Antwort auf die Aktionen des Helden.

Die Bösen Mächte gewinnen das Spiel, wenn sie den Helden besiegen.

Es ist nicht immer sinnvoll, auf jede Aktion des Helden sofort zu reagieren. Dennoch müssen die Bösen Mächte stets genau auf die Züge des Helden achten und ihre **Reaktionen entsprechend** wählen.

Viele Reaktionskarten können nur offen eingesetzt werden, wenn der Held eine bestimmte Aktion ausführt. Allerdings kann jede Reaktionskarte verdeckt (als Standardreaktion) als Antwort auf jede beliebige Aktion des Helden ausgespielt werden.

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

Nachdem eine Reaktionskarte gespielt wurde, wird sie auf das nächste freie Reaktionsfeld des Heldentableaus gelegt.

beschrieben wird.

### **DIE MISSIONEN**

In jeder Partie von **ALONE** gibt es genau 3 Missionen: **2 Anfangsmissionen** und **1 Hauptmission**. Die Hauptmission beginnt **nicht**, bevor der Held nicht **mindesten 1 der 2 Anfangsmissionen erfüllt hat**. Der auf der Hauptmission beschriebene zusätzliche Aufbau wird **erst ausgeführt**, sobald der Held 1 Anfangsmission erfüllt hat.

Um eine Mission zu erfüllen, muss der Held den Zielort der Mission erreichen (dies ist immer ein bestimmter Raum) und die auf der Karte beschriebenen Aktionen ausführen. Manche Missionen haben dauerhafte Effekte, die solange andauern, bis die Mission erfüllt wird oder erst nach dem Erfüllen der Mission gelten. Ist auf der Missionskarte eine Belohnung aufgeführt, erhält der Held diese Belohnung, sobald er die Mission erfüllt.

### **ANFANGSMISSIONEN**

Es gibt 2 verschiedene Arten von Anfangsmissionen: grüne (gekennzeichnet mit ) und blaue (gekennzeichnet mit ). Erfüllt der Held eine grüne Anfangsmission erhält er eine bestimmte Belohnung oder einen anderen Vorteil. Die blauen Anfangsmissionen haben dauerhaft geltende Sonderregeln, die für den Helden von Nachteil sind und solange gelten, bis die Mission erfüllt ist.

Der Held muss 1 der 2 Anfangsmissionen erfüllen, um die Hauptmission zu starten und so eine Chance auf den Sieg zu haben. Die andere Anfangsmission bleibt weiter im Spiel und kann ebenfalls erfüllt werden. Dies ist allerdings optional und für den Helden nicht notwendig, um das Spiel zu gewinnen.

#### **BELOHNUNG BEI BEGINN DER HAUPTMISSION**

Bei Beginn der Hauptmission erhält der Held eine Belohnung entsprechend des gewählten Schwierigkeitsgrades (zusätzlich zu eventuell auf der Missionskarte aufgeführten Belohnungen für das Erfüllen der Anfangsmission). Diese Belohnung bei Beginn der Hauptmission gibt es nur dieses eine Mal-für das Erfüllen der anderen Anfangsmission gibt es also nur den auf der Karte aufgeführten Bonus.

### **BELOHNUNG BEI BEGINN DER HAUPTMISSION**

#### **LEICHT**

- 3 Lebenspunkte UND
   3 Selbstbeherrschungspunkte zurückerhalten
- 1 zusätzliche Runde

#### **NORMAL**

- 3 Lebenspunkte ODER
   3 Selbstbeherrschungspunkte Dzurückerhalten
- 1 **zusätzliche** Runde

#### **ALBTRAUM**

3 Lebenspunkte ODER
 3 Selbstbeherrschungspunkte Durückerhalten

### **UNMÖGLICH**

Keine

### DIE HAUPTMISSION

Erfüllt der Held seine Hauptmission endet das Spiel und der Held hat gewonnen. Dazu muss er zunächst, wie bereits beschrieben, 1 der Anfangsmissionen erfüllen. Auf der Hauptmission beschriebene Sonderregeln gelten, sobald die Hauptmission beginnt. Mit dem Beginn der Hauptmission beginnt der Held einen Wettlauf gegen die Zeit.

### **BELOHNUNG**

Der Held gewinnt!

Infos zu: **Missionen erfüllen** 

# GRUNDKURS IN ORIENTIERUNG

Auch wenn der Held nicht über ein vollständiges Bild der Lage verfügt, sind alle Kartenteile nach den gleichen Grundprinzipien aufgebaut. Diese zu kennen, ist für ihn sehr hilfreich. Die Bodenstation besteht immer aus 2 Stockwerken. Jedes Stockwerk ist 4x6 Sektoren groß und hat genau 4 Räume. Der Abstand zwischen zwei beliebigen Räumen beträgt mindestens 3 Sektoren und höchstens 8 Sektoren.

Es gibt auf jedem Stockwerk genau 4 Schaltkästen. Jeder Schaltkasten steuert das Licht in seinem eigenen Sektor und mindestens 2 weiteren Sektoren. Auf jedem Stockwerk ist es möglich das Licht in mindestens 2 von 4 Räumen einzuschalten, doch 1 Raum bleibt immer dunkel.





Jedes Stockwerk hat 2 Treppen, die in das andere Stockwerk führen. Diese liegen immer etwa in der Mitte der längeren Seite eines Kartenteils (also eine Treppe im Osten und eine Treppe im Westen).

Jeder Raum hat 2 oder 3 Türen. Befindet sich der Held in einem Raum, liegt hinter der nächsten Tür immer ein Korridor, Befindet sich der Held in einem Korridor, liegt hinter der nächsten Tür immer ein Raum. Alle Türen im Spiel funktionieren automatisch. Alle Türen, die an den Sektor angrenzen, in dem sich der Held befindet, sind automatisch geöffnet, alle weiter entfernten Türen sind automatisch geschlossen und blockieren die Sichtlinie.

Mit Hilfe dieser einfachen Tipps kann der Held einiges über seine Position schlussfolgern. Er sollte die blauen und grünen Ladungsmarker verwenden, um Informationen auf dem Radar zu kennzeichnen.

Es gibt hierfür **keine festen Regeln**, jeder Heldenspieler sollte einen eigenen Weg finden, wie er sich wichtige Informationen am besten merkt.

# SPIELST DU DEN HELDEN?

Dann lies jetzt das **Helden-Kompendium**. Dort werden alle weiteren Regeln aus Sicht des Helden erklärt. Insbesondere werden die verschiedenen Aktionen erklärt, die du ausführen kannst. Du findest dort alles, was du benötigst, um dein einsames Abenteuer zu überleben und deine Missionen zu erfüllen.

### SPIELST DU EINEN DER BÖSEN MÄGHTE?

Dann lies jetzt das **Kompendium der bösen Mächte**. Dort werden alle weiteren Regeln aus Sicht der Bösen Mächte erklärt. Insbesondere wird erklärt, wie ihr Kreaturen auftauchen lasst und sie bewegt, und wie ihr auf die Aktionen des Helden reagieren könnt.