

AUS DER TIEFE-ERWEITERUNG

Dies ist eine Erweiterung für **ALONE - Einsames Erwachen**, die nur zusammen mit dem Grundspiel gespielt werden kann.

SPIELMATERIAL

- 7 Figuren
- 6 Missionskarten
- 1 Referenzkarte für besondere Raumaktionen
- 3 Charakterkarten
- 5 „Einzigartige Kreaturen“-Karten
- 1 Stanzbogen mit Markern

ÜBERSICHT

Diese **Erweiterung** enthält die Module *Einzigartige Kreaturen* und *Besondere Raumaktionen*, durch die das **Grundspiel** um neue, anspruchsvollere Spielelemente und Regeln erweitert wird. Ihr könnt diese Module einzeln verwenden oder beliebig mit anderen Modulen kombinieren.

Die **Charakter-** und **Missionskarten** aus dieser Erweiterung können den Karten aus dem **Grundspiel** hinzugefügt werden und auch ohne Module verwendet werden.

EINZIGARTIGE KREATUREN

Dieses Modul gibt den **Bösen Mächten** eine neue Möglichkeit, die **Einzigartigen Kreaturen-Figuren** im Spiel einzusetzen.

AUFBAU EINER KREATURENKARTE

1. Name der Kreatur
2. Beschreibung der Kreatur
3. Werte der Kreatur
4. Fähigkeiten der Kreatur



ÄNDERUNGEN IM SPIELAUFBAU

Führt die folgenden, zusätzlichen Schritte beim **Spielaufbau für die Bösen Mächte** durch (zwischen **Schritt 11** und **12**, siehe *Regel-Intro*, S. 7).

11a. Mischt die **Kreaturenkarten**, zieht 3 davon und legt sie offen bereit. Jede der 3 Kreaturenkarten muss ein **anderes Kreaturen-Symbol** zeigen. Falls mehrere Kreaturenkarten das **gleiche Symbol** zeigen, legt **alle bis auf 1 davon ab** und zieht **weitere Kreaturenkarten** bis jede Karte ein anderes Symbol zeigt. Falls eine der im Spiel befindlichen Missionskarten sich auf eine der gezogenen Kreaturenkarten bezieht, legt auch diese Kreaturenkarte ab und zieht erneut. **Es kann vorkommen, dass dadurch weniger als 3 Einzigartige Kreaturen im Spiel sind. (Wenn alle verbleibenden Symbole bereits auf Missionskarten oder Kreaturenkarten vorkommen.)**

11b. Stellt die, zu den im Spiel befindlichen Kreaturenkarten passenden, **Figuren** neben dem **Sichtschirm** bereit. Der Held soll wissen, mit welchen Gefahren er es zu tun hat. Legt die **passenden Kreaturenmarker** neben der geheimen **Karte** bereit.

EINE EINZIGARTIGE KREATUR AUFTAUCHEN LASSEN

Die Bösen Mächte können eine Einzigartige Kreatur als **Reaktion auftauchen lassen**. Dazu muss eine Reaktionskarte mit **passendem Symbol offen** auf das nächste freie Reaktionsfeld gespielt werden. Der Text der Karte wird **nicht** ausgeführt. Die so gespielte Reaktionskarte zählt als **1 der bis zu 2 möglichen Reaktionen** in diesem Zug.

Eine Einzigartige Kreatur **auftauchen zu lassen** gilt als **Standardreaktion** und darf somit als Reaktion auf jede **beliebige Aktion des Helden** gespielt werden.

Alle Regeln zum Auftauchen von Kreaturen müssen **dabei befolgt werden**.

EINZIGARTIGE KREATUREN BEWEGEN

Jede Einzigartige Kreatur zeigt, wie die normalen Kreaturen, **ein Symbol** und kann genauso wie die **entsprechende normale Kreatur bewegt werden**:

- Als **Standardreaktion**
- Durch Ausspielen einer **Reaktionskarte** mit **passendem Symbol**, die **eine Bewegung erlaubt**.
- Durch andere **Effekte**, die es erlauben Kreaturen zu bewegen.

Die Kreaturenmarker für Einzigartige Kreaturen werden genau wie die normalen Kreaturenmarker verwendet, um die Position und Verwundungen der Kreaturen auf der **geheimen Karte darzustellen**.

EINZIGARTIGE KREATUREN TÖTEN

Jede Einzigartige Kreatur kann nur **einmal** in jedem Szenario auftauchen. Wird eine **Einzigartige Kreatur getötet**, legt die Kreaturenkarte in die Schachtel zurück. Die Kreatur kann in diesem Spiel **nicht mehr auftauchen**.

Tötet der Held eine Einzigartige Kreatur erhält er einen Erfahrungspunkt für die zugehörige Fähigkeit (entsprechend dem passenden Symbol).

KREATUREN-WERTE

Die Werte der Einzigartigen Kreaturen sind auf den „Einzigartigen Kreaturen“-Karten aufgeführt und werden genau wie die Werte der normalen Kreaturen-Tabelle verwendet.

Außerdem verfügt jede Einzigartige Kreatur über eine **besondere Fähigkeit**, die zum Einsatz kommt, wenn sie sich **im Spiel befindet**.



BESONDERE RAUMAKTIONEN

Durch dieses Modul kommen **neue Aktionen** ins Spiel, die der Held ausführen kann, wenn er sich in einem bestimmten Raum befindet.

BESONDERE RAUMAKTIONEN

Besondere Raumaktionen können nur in Räumen genutzt werden, die nicht Zielort von Missionen sind. In anderen Räumen können Raumaktionen genutzt werden, indem der Held eine der folgenden Q-Aktionen ausführt:



Einem Begleiter wiederbeleben: Ziehe 1 Charakterkarte und bringe sie als Begleiter ins Spiel. Ziehe 1 Ausrüstungskarte.



Versteckte Stimulanzien suchen: Füge deinem Adrenalin-Vorrat 2 'X' aus dem abgewiesenen Vorrat hinzu. Sie können wie Adrenalinmarker verbraucht werden. Ziehe 1 Ausrüstungskarte.



Das Sicherheitsprotokoll reaktivieren: Wähle 1 Stockwerk. Alle Gefahrenmarker auf diesem Stockwerk werden entfernt. Ziehe 1 Ausrüstungskarte.



Die Notfallbeleuchtung aktivieren: Wähle 1 Stockwerk. In diesem Stockwerk wird das Licht in allen Sektoren mit Schaltkästen und allen daran angrenzenden Sektoren eingeschaltet. Ziehe 1 Ausrüstungskarte.



Den Notfallspind aufbrechen: Ziehe 6 Ausrüstungskarten. Wähle 2 dieser Karten und lege die anderen ab. Du kannst beide Gegenstände kostenlos verbessern.



Den Regenerationstank aktivieren: Du erhältst 3 ♥ oder 3 ☹ zurück. Ziehe 1 Ausrüstungskarte.



Die Holowatch mit dem Hauptrechner synchronisieren: Du erhältst 2 Erfahrungspunkte. Ziehe 1 Ausrüstungskarte.



Die Lüftungsanlage vergiften: Wähle 1 Stockwerk. Alle Kreaturen auf diesem Stockwerk erleiden 1 Wunde. Ziehe 1 Ausrüstungskarte.


ÄNDERUNGEN IM SPIELAUFBAU

Der **Helden-Spieler** erhält die **Referenzkarte für besondere Raumaktionen**.

RAUMAKTIONEN NUTZEN

WO: In jedem Szenario können die besonderen Raumaktionen **nur in den 5 Räumen** genutzt werden, die **keine Zielorte von Missionen** sind.

WIE: Der Held kann die besondere Raumaktion nutzen, wenn er in diesem Raum eine **Q-Durchsuchen-Aktion** ausführt.

NUR 1 MAL: Jede besondere Raumaktion kann nur **einmal in jedem Szenario** genutzt werden. Danach **markiert der Held den entsprechenden Raum** auf seinem Heldentableau mit **einem Ladungsmarker** , genau

wie nach dem ersten Durchsuchen eines Raums.

Für jeden Raum muss der Held sich also **entscheiden**, ob er die **besondere Raumaktion** nutzt **oder** dort bei einer **Durchsuchen-Aktion 3 Ausrüstungskarten** zieht.

