ALONE™

KOMPENDIUM DER BÖSEN MÄCHTE

Böse Mächte, lest dies nach dem Regel-Intro!

Dieses Regelheft sollten die **Böse Mächte-Spieler** lesen, nachdem alle Spieler das Regel-Intro kennen. Hier wird das Spiel aus der **Perspektive der Bösen Mächte** erklärt, außerdem erfahren die Bösen Mächte alles, was sie über den Helden **wissen müssen**.

Dieses Symbol kennzeichnet Abschnitte, in denen **Regeln für den Helden** zusammengefasst werden, die auch die Bösen Mächte kennen müssen.

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

KURZÜBERBLICK

Als Böse Mächte seid ihr **nie wirklich „am Zug"**, es gibt **keinen** Zug der Bösen Mächte. Ihr **reagiert** stattdessen auf die Aktionen des Helden. In jedem seiner Züge führt der Held **1 Aktion** aus (es sei denn er aktiviert **Bullet Time**, siehe S. 5).

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. Erreicht der Rundenmarker das **letzte Feld**, wird der **Albtraum-Modus** des Spiels aktiviert (siehe S. 17).

Der Held kann während des Spiels **zusätzliche Runden** erhalten. In diesem Fall wird der Marker entsprechend **nach rechts** bewegt.

EIN ZUG

In jedem Zug wählt der Held **1 Aktion** aus, die er ausführen möchte. Wenn der Held zu Beginn seines Zuges **Bullet Time** aktiviert, kann er stattdessen **2 Aktionen** ausführen (siehe S. 5).

Sobald der Held während eines Zuges eine Aktion **angekündigt hat**, habt ihr die Gelegenheit durch das Ausspielen von **1 oder 2 Reaktionskarten** darauf zu **reagieren**. Jede Karte beschreibt genau, **wann** sie ausgespielt werden darf. **Nachdem** der Held seine Aktion(en) ausgeführt hat und ihr Gelegenheit zur Reaktion hattet, endet der Zug.

Euer **einziges Ziel** ist es, den Helden zu besiegen, **bevor er seine Hauptmission erfüllen kann**. Um die **Hauptmission zu beginnen**, muss der Held zunächst **1 seiner 2 Anfangsmissionen erfüllen.** Um den Helden zu besiegen, müsst ihr **sowohl seine Lebenspunkte ♥ als auch seine Selbstbeherrschung 🧠 auf 0 reduzieren.** Euer wichtigstes Werkzeug, um dem Helden zu schaden, sind die **Kreaturen**.

Wenn der Held einer zuvor **verborgenen Kreatur** begegnet, verliert er **Selbstbeherrschung 🧠** (siehe S. 6). Wenn Kreaturen den Helden **angreifen**, verliert er **Lebenspunkte ♥** (siehe S. 10). Außerdem gibt es einige **Reaktionskarten**, die eure Kreaturen stärker werden lassen oder dem Helden anderweitig **schaden** (siehe S. 4).

Ein weiteres Werkzeug, das euch zu Verfügung steht, sind die **Gefahrenmarker**, die ihr auf der geheimen Karte verteilen könnt. Sie **stärken** eure Kreaturen (siehe S. 10), und verleihen euren Reaktionskarten **zusätzliche Effekte** (siehe S. 5).

ANLEITUNG ZUM BÖSE SEIN

DIE KREATUREN

Sporen sind langsam und leicht zu töten, aber ihr könnt sie nahe beim Helden auftauchen lassen und sie verursachen viel Schaden.

Parasiten sind ebenfalls nicht besonders schwer zu töten und verursachen nicht sehr viel Schaden, aber sie sind flink.

Kultisten sind zwar geistesgestört, aber dennoch nur Menschen. Deswegen verliert der Held durch sie keine Selbstbeherrschung. Sie sind ziemlich zäh und schwer zu töten und Licht beeinträchtigt sie nicht.

Hybriden sind eine Kreuzung aus Wurm und Mensch. Dadurch sind sie genauso furchteinflößend wie die riesigen Würmer, auch wenn sie nicht so zäh sind. Dafür macht ihnen das Licht weniger aus.

Würmer sind riesig, zäh, furchteinflößend und im Kampf sehr gefährlich. Sie sind äußerst lichtempfindlich und in einem erleuchteten Sektor nahezu harmlos. Außerdem können sie nur weit entfernt vom Helden auftauchen. Ihr müsst den Einsatz der Würmer gut vorausplanen.

Boss-Kreaturen können sehr unterschiedliche Eigenschaften haben. Diese sind auf den Missionskarten genauer erklärt.

DIE REAKTIONSKARTEN-DECKS

Das Spiel enthält **4 Reaktionskarten-Decks**, von denen in jedem Spiel **2 ausgewählt** und verwendet werden. Jedes Deck besteht aus der **gleichen** Anzahl Karten **derselben** Kartenarten, hat aber ein eigenes **Thema**:

Zorn (rote Karten) – Dieses Deck macht eure **Kreaturen aggressiver** und **stärker im Kampf**.

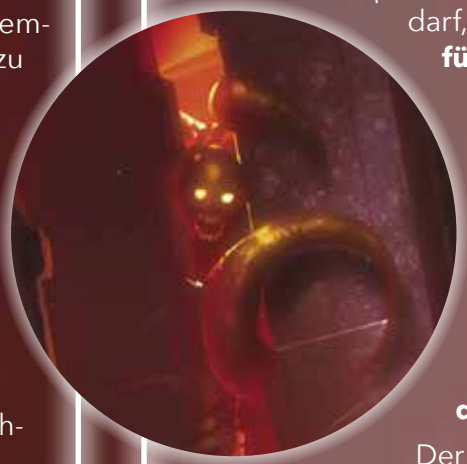
Schnelligkeit (blaue Karten) – Dieses Deck erlaubt es euch, **öfter zu reagieren** und macht eure **Kreaturen schneller.**

Schrecken (grüne Karten) – Dieses Deck macht es euch leichter, dem Helden **Selbstbeherrschungsverluste zuzufügen** und erlaubt euch die **Aktionen des Helden zu beeinflussen**.

Fallen (violette Karten) – Dieses Deck erlaubt es euch, **zusätzliche Gefahrenmarker** zu platzieren und macht diese **wirkungsvoller**.

AUFGABEN DES ANFÜHRERS

Während des Spielaufbaus habt ihr einen von euch als **Anführer** ausgewählt. Die wichtigste Aufgabe des Anführers ist es, die **Reaktionen der Bösen Mächte** zu koordinieren. **Bevor** ein Böse Mächte-Spieler eine Reaktionskarte **ausspielen** darf, muss er die **Erlaubnis des Anführers** bekommen. Ihr dürft euch eure Handkarten **nicht** gegenseitig zeigen, und meistens ist es zu riskant, den Kartentext zu genau zu besprechen. Dadurch kann es leicht zu **Missverständnissen** zwischen den Böse Mächte-Spielern kommen und ihr müsst lernen, euch abzusprechen, **ohne dem Helden zu viel zu verraten**.



Der **Anführermarker** wird **am Ende** jeder Runde **nach links** an den nächsten Böse Mächte-Spieler weitergegeben. In jeder Runde hat ein anderer Anführer das Kommando.

ENTHÜLLT UND VERBORGEN

Alle Sektoren und Spielelemente, über die der Held Bescheid weiß, also **alles, was als Teil des Labyrinths ausgelegt ist**, gilt als **enthüllt**. Alles, was auf der **geheimen Karte** dargestellt ist, aber nicht Teil des Labyrinths ist, gilt als **verborgen**.

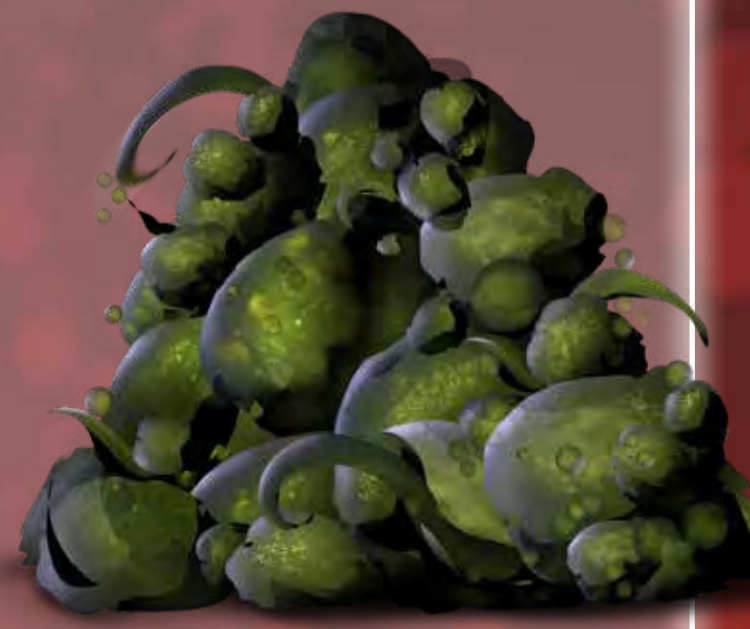
Auch wenn der Held **keine Sichtlinie** (siehe S. 9) zu einem Sektor hat, bleibt dieser zunächst enthüllt (dank des **Speichers seiner Holowatch**). **Ändert** sich in einem solchen Sektor etwas (wird er z. B. von einer Kreatur betreten), erhält der Held **auch diese Information**. Sektoren, zu denen der Held am **Ende einer Runde** keine Sichtlinie hat, werden **wieder verborgen**.

UMGANG MIT HANDKARTEN

Ihr dürft euch eure Handkarten **niemals gegenseitig zeigen**. Natürlich könnt ihr eure Strategie absprechen und dabei **erwähnen**, welche Art von Karten ihr ausspielen wollt, aber alles was ihr sagt kann auch der Held hören. **Je genauer** ihr euer Vorgehen absprecht, **desto mehr** erfährt auch der Held. Ihr solltet euch bemühen, auf möglichst subtile Weise miteinander zu kommunizieren.

INFORMATION WEITERGEBEN

In bestimmten Spielsituationen und immer wenn der Held die **Orten-Aktion** ausführt, müsst ihr **Informationen an den Helden weitergeben**. Dabei müsst ihr immer die **korrekte Information** weitergeben, ihr dürft **nicht lügen**, es sei denn, eine **Reaktionskarte** erlaubt es euch ausdrücklich, die Information zu verfälschen.



DIE GEHEIME KARTE UND DAS LABYRINTH

Nur ihr als **Böse Mächte** habt den Überblick über das **gesamte Spielgeschehen**, das auf der **geheimen Karte** dargestellt wird. Der **Held** kennt nur den **Teil des Geschehens**, der im Labyrinth gezeigt wird (und das, was er sich bei Rundenende zusätzlich merken kann).

Deswegen ist es **eure Aufgabe**, sowohl die geheime Karte als auch das Labyrinth zu aktualisieren, wenn der Held sich **bewegt** oder einen verborgenen Sektor **erkundet**. Wenn ihr dazu ein **Sektorteil** benötigt, **das nicht mehr im Vorrat vorhanden ist**, müsst ihr ein passendes Teil aus dem Labyrinth **entfernen**. Ihr müsst dazu das vom Helden **am weitesten entfernte**, passende Teil verwenden.

Die folgenden **Spielereignisse verändern** die **geheime Karte** (und möglicherweise das **Labyrinth**):

- **Licht:** Immer wenn in einem Sektor das Licht eingeschaltet wird, müsst ihr einen **Lichtmarker** im entsprechenden Sektor der geheimen Karte platzieren. Natürlich müsst ihr auch die Marker aus Sektoren **entfernen**, in denen das Licht **ausgeschaltet wird**.
- **Bewegung:** Platziert, bewegt und entfernt **Kreaturenmarker**, um die Bewegung eurer Kreaturen auf der geheimen Karte darzustellen. Verwendet den **Heldenmarker**, um die Bewegung des Helden darzustellen.
- **Türen:** Vergesst nicht, **angrenzende Türen zu platzieren**, wenn der Held einen Sektor enthüllt. Der Held (und einige Reaktionskarten) können Türen **blockieren** und wieder **öffnen**. **Blockierte Türen** müsst ihr auf der geheimen Karte und im Labyrinth mit **Blockademarkern** kennzeichnen. Wird eine **blockierte Tür** wieder geöffnet, vergesst nicht, die Marker zu **entfernen**.
- **Umgebung:** Im Spielverlauf müsst ihr immer wieder **Gefahrenmarker** platzieren und entfernen. Für manche Missionen müsst ihr auch **Zustandsmarker** auf der geheimen Karte platzieren, um den **Verlauf der Mission** zu kennzeichnen. Dies wird auf den **Missionskarten** genauer erklärt.

Der Held bewegt sich nach Norden. Da der Korridor östlich der neuen Position des Helden bereits beleuchtet ist, müsst ihr ihn (und alle Spielelemente darin) sofort enthüllen. Der weiter östlich gelegene Raum ist zwar ebenfalls beleuchtet, wird aber nicht enthüllt, da die Tür die Sichtlinie blockiert (nicht angrenzende Türen schließen sich automatisch).

Als Reaktion bewegt ihr einen verwundeten Parasiten in den Kontrollraum. Da der Kontrollraum enthüllt ist, muss auch der Parasit enthüllt werden. Ihr müsst dem Helden außerdem mitteilen, dass der Parasit bereits verwundet ist.

REAKTIONSKARTEN AUSSPIELEN

HANDKARTENLIMIT

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.

Jeder Böse Mächte-Spieler beginnt das Spiel mit einer festgelegten Anzahl von **Reaktionskarten** auf seiner Hand (entsprechend der Anzahl der Böse Mächte-Spieler, siehe Seitenrand). Ihr dürft Reaktionskarten **nur als Reaktion auf Aktionen** des Helden ausspielen. Die vom Helden gewählte Aktion bestimmt, **welche** Reaktionen erlaubt sind, d.h. welche Karten ihr in diesem Zug spielen dürft. Jede Reaktionskarte kann **verdeckt als Standardreaktion** gespielt werden (dies wird genauer auf S. 5 erklärt).

Die Bösen Mächte spielen gemeinsam als Team. Auch wenn ihr einen Anführer habt, darf **jeder** Bösen Mächte-Spieler Reaktionskarten ausspielen, allerdings könnt ihr insgesamt **höchstens 2 Reaktionskarten** in einem Zug ausspielen. Ihr solltet gemeinsam entscheiden, welche Karten ihr tatsächlich ausspielen wollt. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, entscheidet der **Anführer**.

Wenn ihr eine Reaktionskarte ausspielt, wird sie auf das **nächste freie Reaktionsfeld** des Heldentableaus gelegt (so dass der Held den Text lesen kann). Die **erste** in einem Zug ausgespielte Reaktionskarte wird **hochkant** auf das Heldentableau gelegt. Wenn ihr wollt, könnt ihr im selben Zug eine **zweite** Reaktionskarte (als „Kombo“) ausspielen, diese wird dann **seitlich** auf das Heldentableau gelegt und belegt die nächsten beiden freien Reaktionsfelder. Natürlich muss auch die zweite Reaktionskarte eine erlaubte Reaktion oder eine Standardreaktion sein.

Achtet beim Ausspielen von Reaktionskarten und besonders bei „**Kombos**“ darauf, dass die **letzten Reaktionsfelder** mit einem **Gefahrensymbol** gekennzeichnet sind. Am **Ende** jeder Runde erhaltet ihr für jedes dieser Felder, das **nicht** von einer Reaktionskarte belegt ist **einen Gefahrenmarker**, den ihr auf der geheimen Karte platzieren könnt. **Je mehr Reaktionskarten** ihr in einer Runde ausspielt, **desto weniger Gefahrenmarker** erhaltet ihr. Außerdem solltet ihr die Anzahl der freien Reaktionsfelder im Auge behalten. Wenn nur noch **ein Feld frei ist**, könnt ihr **keine „Kombo**“ mehr spielen, wenn **kein Reaktionsfeld frei** ist könnt ihr in der laufenden Runde gar **keine Reaktionskarten** mehr ausspielen.

Diese beiden Reaktionskarten wurden als „Kombo“ im selben Zug ausgespielt. Es ist nur noch 1 Reaktionsfeld frei, deswegen könnt ihr in dieser Runde höchstens noch 1 Reaktionskarte ausspielen.

IHR MÜSST REAGIEREN!

Die **Bösen Mächte** haben **keinen eigenen Zug**. Ihre einzige Möglichkeit ins Spielgeschehen einzugreifen, ist das Ausspielen von **Reaktionskarten** nach einer **Aktion** des Helden.

VERLUST-REAKTIONEN

Manche Reaktionskarten können nur ausgespielt werden, wenn der **Held Lebenspunkte oder Selbstbeherrschung verliert** und nicht als Reaktion auf eine bestimmte Aktion.

MEHRERE ERLAUBTE REAKTIONEN

Es kann vorkommen, dass der Held in einem Zug **mehr als 1 Aktion** ausführt (z. B. wenn er „**Bullet Time**“ aktiviert oder wenn er bestimmte **Ausrüstungsgegenstände** benutzt). Falls der Held in diesem Fall **verschiedene Aktionen** ausführt, dann erlaubt jede seiner Aktionen das Ausspielen der dazu **passenden Reaktionskarten**. Dadurch erhöht sich also die Anzahl der erlaubten Reaktionen für die Bösen Mächte (**trotzdem** dürft ihr **nur 2 Reaktionskarten** in 1 Zug ausspielen).

AUTOMATISCHE GEFAHRENMARKER

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

SOFORT-REAKTIONEN

Viele Reaktionskarten sind mit einem **⚡-Symbol** in der oberen rechten Ecke als **Sofort-Reaktionen** gekennzeichnet. Diese Reaktionskarten dürfen **während** eines Zuges ausgespielt werden. Der **genaue Zeitpunkt**, zu dem eine bestimmte Sofort-Reaktion ausgespielt werden darf, **ist auf der Karte beschrieben** (z. B. „nach dem Würfelwurf" oder „bevor Spielelemente enthüllt werden").

Reaktionskarten **ohne ⚡-Symbol** und alle Standardreaktionen (verdeckt ausgespielte Karten) werden **am Ende des Zuges** gespielt.

GEFÄHRLICHE KARTEN

Wenn ihr eine Reaktionskarte ausspielt, wird normalerweise **nur die obere Hälfte** des Kartentextes ausgeführt. Um den gesamten Kartentext abzuhandeln, muss die Karte „**gefährlich**" sein.

Der einfachste Weg, eine Karte gefährlich zu machen, ist, sie auszuspielen, wenn der Held sich in einem Sektor mit einem **Gefahrenmarker** befindet.

BULLET TIME

Zu **Beginn** eines Zuges kann der Held **1 Adrenalinmarker** aus seinem Vorrat verbrauchen, um „**Bullet Time**" zu aktivieren. Das erlaubt ihm in diesem Zug **2 Aktionen** auszuführen. Reaktionskarten, die **am Ende** eines Zuges ausgespielt werden, können **erst ausgespielt** werden, wenn der Held **beide Aktionen** ausgeführt hat.

- Am Ende eines Zuges -

BEWEGT 1 KREATUR BIS ZU 2 SEKTOREN WEIT **ODER** ENTFERNT 1 KREATUR VON DER GEHEIMEN KARTE UND LASST DANACH 1 KREATUR MIT -1 ⬇ AUFTAUCHEN.

⚠ DIE KREATUR ERHÄLT BIS ZUM ENDE DES ZUGES +1 ⬢ BEI ANGRIFFEN.

STANDARDREAKTIONEN UND ERLAUBTE REAKTIONEN

Unabhängig davon welche Aktion(en) der Held in einem Zug ausführt, könnt ihr **jede beliebige** Reaktionskarte **verdeckt als Standardreaktion** ausspielen. Eine Standardreaktion erlaubt es euch, **1 beliebige Kreatur** um **1 Sektor** weit zu bewegen **ODER 1 Kreatur auftauchen zu lassen**. Dabei müsst ihr die Regeln zum Auftauchen von Kreaturen befolgen (siehe S. 6).

Jede Reaktionskarte ist in der oberen linken Ecke mit einem Symbol gekennzeichnet, das als **Auslöser** bezeichnet wird. Wenn das zum Auslöser einer Reaktionskarte **passende Spielereignis** eintritt, wird diese Karte für den Rest des Zuges zu **einer erlaubten Reaktion**. In den meisten Fällen ist dies eine bestimmte Aktion des Helden, es gibt aber auch andere Auslöser.

- Reaktionskarten mit diesem Auslöser können nur ausgespielt werden, wenn der Held in diesem Zug eine **Bewegen-Aktion** ausgeführt hat.
- Reaktionskarten mit diesem Auslöser können nur ausgespielt werden, wenn der Held in diesem Zug eine **Erkunden-Aktion** ausgeführt hat.
- Reaktionskarten mit diesem Auslöser können nur ausgespielt werden, wenn der Held in diesem Zug eine **Angreifen-Aktion** ausgeführt hat.
- Reaktionskarten mit diesem Auslöser können nur ausgespielt werden, wenn der Held in diesem Zug **Lebenspunkte** ♥ verloren hat.
- Reaktionskarten mit diesem Auslöser können nur ausgespielt werden, wenn der Held in diesem Zug eine **Orten-Aktion** ausgeführt hat.
- Reaktionskarten mit diesem Auslöser können nur ausgespielt werden, wenn der Held in diesem Zug eine **Durchsuchen-Aktion** ausgeführt hat.
- Reaktionskarten mit diesem Auslöser können nur ausgespielt werden, wenn der Held in diesem Zug eine **Interagieren-Aktion** ausgeführt hat.
- Reaktionskarten mit diesem Auslöser können nur ausgespielt werden, wenn der Held in diesem Zug **Selbstbeherrschung** 🧠 verloren hat.

! REIHENFOLGE MEHRERER REAKTIONEN

Führt der Held in einem Zug mehrere **Aktionen** aus, ist die **Reihenfolge der Aktionen** ohne Bedeutung für das Ausspielen von Reaktionskarten. Wichtig ist nur, **welche Aktionen ausgeführt werden**, da sie als Auslöser für erlaubte Reaktionen dienen können. Für **Sofort-Reaktionen** müsst ihr dabei natürlich zusätzlich den im Kartentext angegebenen Zeitpunkt beachten, ansonsten können die Reaktionen in beliebiger Reihenfolge gespielt werden. Trotzdem dürfen in einem Zug **höchsten 2 Reaktionskarten** ausgespielt werden.

! KARTEN ZIEHEN

Wenn ein Spieleffekt es euch erlaubt, Karten zu ziehen, **entscheidet der Anführer**, wie die Karten zwischen den Böse Mächte-Spielern aufgeteilt werden. Achtet darauf, nur von den **richtigen Decks** Karten zu **ziehen**!

! KARTEN ABLEGEN

Am Ende jeder Runde werden alle ausgespielten Reaktionskarten von den Reaktionsfeldern auf den Ablagestapel des jeweiligen Decks abgelegt. Achtet darauf, die Karten der beiden Decks nicht zu vermischen!

KREATUREN BEWEGEN UND AUFTAUCHEN LASSEN

KREATUREN-LIMIT

In jedem Stockwerk dürfen sich **höchstens 4 Kreaturen** befinden (also insgesamt höchsten **8 Kreaturen** auf der gesamten geheimen Karte). Manche Missionen erlauben es euch, dieses Limit zu überschreiten.

Die Anzahl der Kreaturen einer bestimmten Art ist durch die Anzahl der **verfügbaren Marker** beschränkt.

Ist das **Kreaturen-Limit** für ein Stockwerk erreicht, dürft ihr in diesem Stockwerk **keine** Kreaturen mehr auftauchen lassen und auch keine **über Treppen** dorthin bewegen.

BEWEGUNG DES HELDEN UND SCHOCKS

Der Held erleidet ebenfalls einen **Schock**, wenn er sich selbst in einen **zuvor verborgenen Sektor** bewegt, in dem sich **eine Kreatur** befindet.

Dies wird auf S. 12 unter „Die Bewegen-Aktion" genauer erklärt.

KREATUREN TELEPORTIEREN

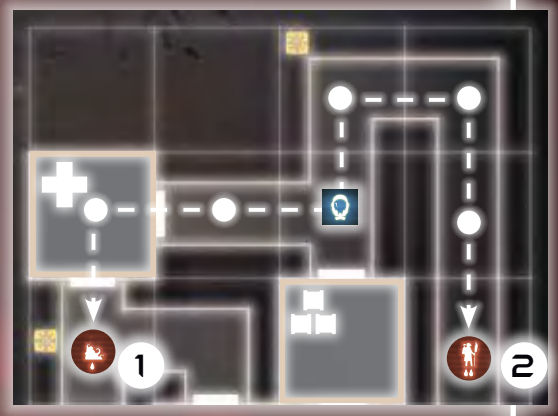
Einige Reaktionskarten erlauben es, **Kreaturen zu teleportieren**. Dies ist eine besondere Art der Bewegung, die auf S. 20 genauer erklärt wird.

KREATUREN AUFTAUCHEN LASSEN

Ihr müsst **Standardreaktion** ausspielen, um **Kreaturen auftauchen** zu lassen. Es gibt auch einige Reaktionskarten, deren Text es erlaubt, Kreaturen auftauchen zu lassen.

Wenn eine Kreatur auftaucht, könnt ihr den **Sektor frei wählen**, müsst aber den in der Kreaturen-Tabelle angegeben **Mindestabstand** zum Sektor des Helden einhalten (siehe S. 17).

Wenn eine Kreatur auftaucht, verursacht sie **Geräusche** und ihr müsst dem Helden die **Richtung nennen**, aus der die Geräusche zu ihm dringen (siehe Geräusche, S. 7).



Wenn Kreaturen auftauchen, müsst ihr den Mindestabstand einhalten. Das Beispiel zeigt zwei erlaubte Sektoren. Die Spore (1) befindet sich im Abstand von 3 Sektoren, der Kultist (2) im Abstand von 4 Sektoren, wie in der Kreaturen-Tabelle angegeben.

KREATUREN BEWEGEN

Durch das Ausspielen einer **Standardreaktion** könnt ihr eine **beliebige Kreatur 1 Sektor weit bewegen**. Viele Reaktionskarten erlauben es, bestimmte Kreaturen **mehr** als 1 Sektor weit zu bewegen (wie weit genau ist auf der Karte beschrieben). Es ist erlaubt, Kreaturen **0 Sektoren** weit zu bewegen. Das kann nützlich sein, um andere Auswirkungen der Bewegung auszunutzen (wie z. B. das Ausschalten von Licht, siehe S. 9).

Immer wenn ihr eine **zuvor verborgene** Kreatur in den Sektor des Helden bewegt, erleidet der Held einen Schock und **verliert Selbstbeherrschungspunkte** . Das geschieht nur dann, wenn die Kreatur **direkt** im Sektor des Helden enthüllt wird. Wird eine Kreatur **bereits in einem anderen Sektor** enthüllt (der sich z. B. in Sichtlinie befindet) und betritt dann den Sektor des Helden, erleidet der Held **keinen Schock**.

Wenn sich eine Kreatur von einem enthüllten Sektor in einen verborgenen Sektor bewegt (A), müsst ihr dem Helden mitteilen, in welche Richtung die Kreatur den Sektor verlässt (in diesem Beispiel Richtung Westen). Bewegt sich eine enthüllte Kreatur in einen anderen, bereits enthüllten Sektor (B), wird die Figur einfach nur in den neuen Sektor bewegt.

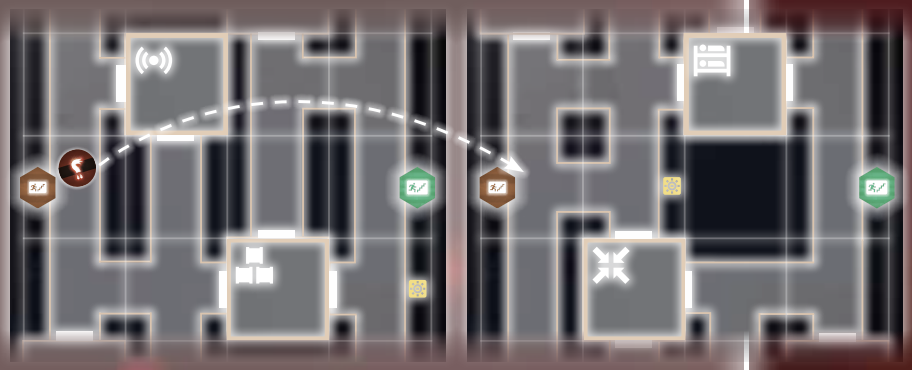
Wenn sich eine Kreatur bewegt, verursacht sie **Geräusche** und ihr müsst dem Helden die **Richtung nennen**, aus der die Geräusche zu ihm dringen (siehe Geräusche, S. 7).

Wenn sich eine verborgene Kreatur in einen enthüllten Sektor bewegt, wird sie sofort enthüllt, unabhängig davon ob eine Sichtlinie zu dem Sektor besteht (1) oder nicht (2) (siehe S. 9). In beiden gezeigten Beispielen erleidet der Held keinen Schock, da der Parasit enthüllt wurde, bevor er den Sektor des Helden erreicht hat.

TREPPEN

Die beiden Stockwerke sind durch **2 voneinander unabhängige Treppen** miteinander verbunden. Jedes Treppenpaar ist in einer anderen Farbe gekennzeichnet, um deutlich zu machen, in welchen Sektor eine Treppe führt.

Die durch **Treppen verbundenen Sektoren** (in denen ein Treppenmarker der gleichen Farbe liegt) gelten als **angrenzend**.



GERÄUSCHE MITTEILEN

Wenn eine Kreatur **auftaucht** oder sich **bewegt**, verursacht sie **Geräusche**. Ihr müsst dem Helden mitteilen, **aus welcher Richtung** die Geräusche zu ihm dringen. Dabei müsst ihr **stets die Wahrheit** sagen und die tatsächliche Richtung nennen, aus der die Geräusche kommen. Um diese Richtung zu bestimmen, sucht auf der geheimen Karte den **kürzesten** Weg zwischen dem **Ursprung der Geräusche** und dem **Sektor des Helden**. Diese Richtung müsst ihr dem Helden nennen.

Gibt es **mehrere Wege**, auf die das zutrifft, könnt ihr **aussuchen**, welche Richtung ihr dem Helden nennt. Liegt der Ursprung der Geräusche im anderen Stockwerk, teilt ihr dem Helden **nur diese Information** mit („Du hörst Geräusche aus dem anderen Stockwerk.").

Blockierte Türen **verhindern** die **Ausbreitung von Geräuschen** (s.u.).

Wenn sich eine Kreatur bewegt, verursacht sie Geräusche in dem Sektor, in dem sie ihre Bewegung beendet. Da in diesem Beispiel die östliche Tür blockiert ist, dringen die Geräusche aus Richtung Norden zum Helden.

BLOCKIERTE TÜREN

Nach jedem einzelnen **Bewegungsschritt** darf der Held **1 angrenzende Tür blockieren**. Manche **Reaktionskarten** und **Ausrüstungsgegenstände** erlauben es ebenfalls, Türen zu blockieren oder blockierte Türen wieder zu öffnen.

Solange eine Tür blockiert ist, kann sich **niemand** durch diese Tür bewegen. **Benachbarte Sektoren**, die durch eine **blockierte Tür verbunden** sind, zählen **nicht mehr als angrenzend** (in Bezug auf Spielregeln und Kartentexte). Blockierte Türen **behindern** auch die **Ausbreitung von Geräuschen**.

Eine Kreatur kann **1 Bewegungsschritt** aufwenden, um eine **blockierte Tür** in ihrem Sektor wieder zu **öffnen**. Erlaubt eine **Reaktionskarte** einer Kreatur z. B. sich **3 Sektoren weit zu bewegen**, dann könnte sich die Kreatur auch **2 Sektoren weit** bewegen **und** während der Bewegung **1 blockierte Tür öffnen**.

Der Held benutzt den Ausrüstungsgegenstand „Jetpack", der es ihm erlaubt, sich mit 1 Aktion 2 Sektoren weit von dem Wurm zu entfernen. Während dieser Aktion blockiert er 2 Türen (1 nach jedem Bewegungsschritt). Um die Tür der Krankenstation wieder zu öffnen, müsste der Wurm 1 Bewegungsschritt aufwenden. Da ihr gerade keine Reaktionskarten habt, mit der ihr den Wurm schneller bewegen könnt, erreicht dieser den Helden nicht. Selbst wenn ihr zwei Standardreaktionen als Kombo ausspielen würdet, erreicht der Wurm nur die T-Kreuzung. Der Parasit hingegen könnte den Helden mit 2 Bewegungsschritten erreichen.

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

***Aktionen** und **Ausrüstungsgegenstände**, siehe S. 12*

***Standardreaktionen** und **erlaubte Reaktionen**, siehe S. 5.*

LICHT UND DUNKELHEIT

Infos zu:
Licht und Dunkelheit

Das Licht ist ein wertvoller Verbündeter des Helden. Es hilft ihm dabei, die **Karte zu enthüllen**, **verstärkt seine Angriffe** und **schwächt eure Kreaturen**. Überlegt euch gut, ob ihr euch in einem beleuchteten Sektor mit dem Helden anlegen wollt und versucht so schnell wie möglich das Licht auszuschalten.

Ihr seid dafür verantwortlich, die **Lichtverhältnisse** auf **der geheimen Karte** und im **Labyrinth richtig zu vermerken**.

Zu **Beginn** des Spiels ist es in der **gesamten Bodenstation dunkel**. Wird das Licht in **einem Sektor eingeschaltet**, müsst ihr dies mit einem **Lichtmarker** auf der **geheimen Karte** kennzeichnen. Falls dieser **Sektor enthüllt** ist, müsst ihr außerdem das **Sektorteil umdrehen**, sodass die **beleuchtete Seite** sichtbar ist.

Wenn der Held sich bewegt und so **Sichtlinie auf bereits beleuchtete Sektoren** erhält, müsst ihr **diese Sektoren sofort enthüllen.**

DAS LICHT EINSCHALTEN

Der Held hat verschiedene Möglichkeiten, das Licht einzuschalten:

- Er kann eine **Interagieren-Aktion** in einem Sektor mit Schaltkasten ausführen, um das Licht in **seinem Sektor** und bis zu **2 weiteren Sektoren** in einer von ihm **gewählten Richtung einzuschalten**.
- Er kann bestimmte **Ausrüstungsgegenstände** benutzen, die das Licht einschalten.
- Er kann eine **Mission erfüllen**, deren **Belohnung** erlaubt, das Licht einzuschalten.

Der Held befindet sich in einem Sektor mit Schaltkasten. Von hier aus kann er das Licht in 3 verschiedenen Richtungen einschalten. Das Licht in seinem Sektor wird immer eingeschaltet, aber in diesem Beispiel gibt es drei unterschiedliche Möglichkeiten. Wählt er als Richtung Westen, wird das Licht nur in 1 weiteren Sektor eingeschaltet. In Richtung Osten (E für East) wird das Licht in 2 weiteren Sektoren eingeschaltet. In beiden Fällen müssen diese Sektoren sofort enthüllt werden, da sie sich in Sichtlinie des Helden befinden.

Wählt der Held als Richtung Norden, wird das Licht in dem angrenzenden Raum und dem dahinterliegenden abknickenden Korridor eingeschaltet. Beide Sektoren werden auf der geheimen Karte mit einem Lichtmarker gekennzeichnet. Der Raum wird sofort enthüllt, der Korridor bleibt aber zunächst verborgen, da die weiter entfernte Tür die Sichtlinie blockiert.

Sobald der Held sich in den Raum bewegt, muss der beleuchtete Korridor enthüllt werden, da er sich dann in Sichtlinie befindet (angrenzende Türen öffnen sich automatisch).

ANGRENZENDE TÜREN

Türen sind für den Helden nützliche Hinweise über die Lage von Räumen. Wenn der Held sich in einem Sektor mit Türen befindet und der Sektor auf der anderen Seite der Tür enthüllt ist, gilt dieser als in Sichtlinie. Türen, die sich nicht im Sektor des Helden befinden, blockieren die Sichtlinie.

***Enthüllt** und **Verborgen**, siehe S. 20*

***Die geheime Karte** und **das Labyrinth**, siehe S. 3*

DAS LICHT AUSSCHALTEN

Ihr habt mehrere Möglichkeiten, das **Licht auszuschalten**.

- Manche **Reaktionskarten** erlauben es, das Licht in bestimmten Sektoren auszuschalten.
- Wenn sich eine **Kreatur am Ende eines Zuges** in einem **beleuchteten Sektor** befindet (und dies nicht der Sektor des Helden ist), wird das Licht in diesem Sektor **ausgeschaltet**. (Die Kreatur attackiert die Lichtquellen anstatt des Helden, ein Würfelwurf ist nicht erforderlich.)

Hinweis: *Eine Kreatur* ***kann*** *das Licht in einem Sektor* ***nur ausschalten****, wenn sie sich in diesem Zug in den Sektor bewegt hat (und ihre Bewegung dort beendet).*

Ihr könnt das Licht ausschalten, indem ihr eine Kreatur in einen beleuchteten Sektor bewegt. Im Sektor des Helden funktioniert das allerdings nicht!

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.*

KREATUREN UND ANGRIFFE

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: Gefahrenmarker helfen euch, Licht hilft dem Helden.

ES WIRD OFFEN GEWÜRFELT

Alle Würfelwürfe werden **vor dem Sichtschirm ausgeführt**, damit der Held das Ergebnis sehen kann.

***Gefährlich**, siehe Glossar, S. 20*

***Licht** und **Dunkelheit**, siehe S. 8*

Eine Kreatur, die sich **am Ende eines Zuges** im **Sektor des Helden** befindet, **greift ihn an**. Dieser Angriff geschieht **automatisch**, ihr müsst keine Karten ausspielen, um ihn auszuführen.

Um mit einer Kreatur anzugreifen, müsst ihr eine bestimmte Anzahl Würfel werfen. Für **jeden erzielten Treffer verliert der Held 1 Lebenspunkt** ♥.

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 **Kreaturen-Tabelle** entspricht der Anzahl an Würfeln, die geworfen werden, wenn die Kreatur sich in einem **dunklen** Sektor befindet. Der **zweite** Wert entspricht der Anzahl an Würfeln, die geworfen werden, wenn die Kreatur sich in einem Sektor mit **eingeschaltetem Licht** befindet.

Bei einem Angriff in einem dunklen Sektor wird die links in der Kreaturen-Tabelle angegebene Anzahl Würfel geworfen (siehe S. 17). Der Parasit in diesem Beispiel würde mit 2 ⬢ Würfeln angreifen.

ANGRIFFE IN GEFÄHRLICHEN SEKTOREN

Die **Gefahrenmarker** symbolisieren verschiedene Gefahren, denen der Held bei seinen Erkundungen begegnet. Sie erlauben es euch, **Reaktionskarten** als **gefährliche Karten** auszuspielen und **verstärken** die Angriffe eurer Kreaturen.

Befindet sich im Sektor des Helden ein **Gefahrenmarker**, zählt jedes beim **Angriff einer Kreatur** erzielte ‖!‖-Symbol als **Treffer**.

Bei einem Angriff in einem beleuchteten Sektor wird stattdessen die rechts angegebene Anzahl Würfel geworfen. In diesem äußerst ungünstigen Beispiel würde der Wurm mit 0 ⬢ Würfeln angreifen.

LICHT UND WÜRFEL

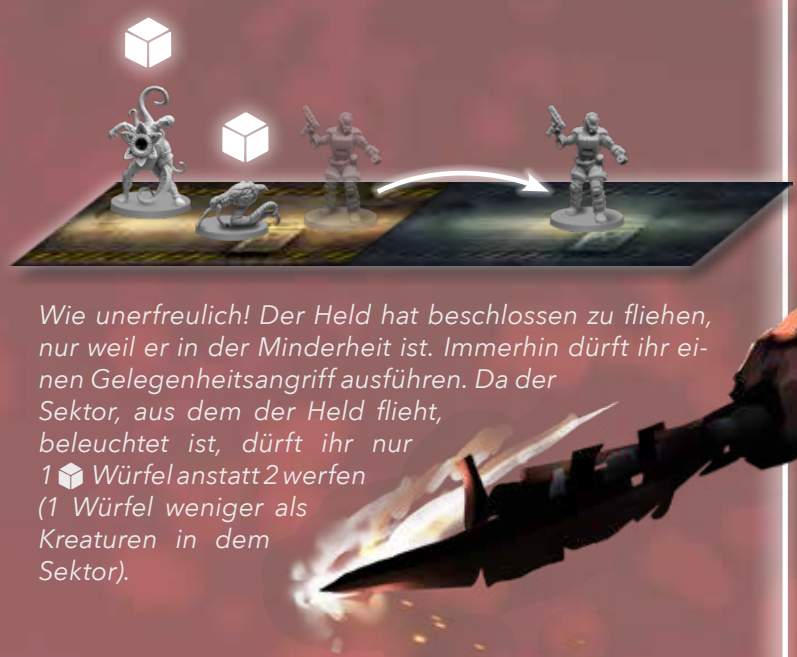
Bei Angriffen des Helden zählen ‖!‖-Symbole als Treffer, wenn der Sektor des Helden beleuchtet ist.

GELEGENHEITSANGRIFFE

Wenn der Held sich aus einem Sektor bewegt, in dem sich **1 oder mehrere Kreaturen** befinden, dürfen diese Kreaturen einen **Gelegenheitsangriff** ausführen. Unabhängig davon, **wie viele** Kreaturen sich in dem Sektor befinden, wird nur **1 Gelegenheitsangriff** ausgeführt.

Werft **1** ⬢ **Würfel für jede Kreatur**, die sich im Sektor befindet, für **jeden Treffer** verliert der Held **1 Lebenspunkt** ♥. Gelegenheitsangriffe können nicht durch Spezialfähigkeiten oder andere Effekte beeinflusst werden.

Falls der Sektor, den der Held verlässt, **beleuchtet** ist, wird die Anzahl der Würfel für den Gelegenheitsangriff um **1** ⬢ **verringert**.



Wie unerfreulich! Der Held hat beschlossen zu fliehen, nur weil er in der Minderheit ist. Immerhin dürft ihr einen Gelegenheitsangriff ausführen. Da der Sektor, aus dem der Held flieht, beleuchtet ist, dürft ihr nur 1 ⬢ Würfel anstatt 2 werfen (1 Würfel weniger als Kreaturen in dem Sektor).

SCHADEN GEGEN KREATUREN

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

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

Sobald einer Kreatur **eine Wunde zugefügt wird**, müsst ihr den **Kreaturenmarker** auf der geheimen Karte auf die **„Verwundet"-Seite** drehen. Ihr **müsst** dem Helden mitteilen, ob eine Kreatur **verwundet ist oder nicht,** wenn sie enthüllt wird.

Wenn eine Kreatur **getötet** wird, müsst ihr den **Kreaturenmarker** von der geheimen Karte **entfernen** (und falls nötig natürlich auch die Figur aus dem Labyrinth).

Der Held benutzt eine Munitionskarte, um einen Wurm anzugreifen. Er legt 2 Ladungsmarker ab, um den Wurm mit 4 ⬢ Würfeln anzugreifen.

Er erzielt 3⌖ und 1⚔ und verursacht deshalb 3 Schaden. 2 Schaden genügen, um dem Wurm 1 Wunde zuzufügen. Ihr müsst deshalb den zugehörigen Kreaturenmarker auf die „Verwundet"-Seite drehen. Der letzte Schadenspunkt genügt nicht, um dem Wurm eine weitere Wunde zuzufügen (und ihn so zu töten), und ist deshalb wirkungslos.

***Verwundet**, siehe Glossar, S. 20*

ERFAHRUNGSPUNKTE FÜR DEN HELDEN

Wenn der Held eine Kreatur einer bestimmten Art tötet (z. B. einen Kultisten oder einen Wurm), erhält er 1 Erfahrungspunkt für die zugehörige Fähigkeit. Wenn er einen **Boss tötet**, erhält er **2 Erfahrungspunkte**, **je 1 für zwei verschiedene** Fähigkeiten seiner Wahl.

Sobald der Held **2 Erfahrungspunkte** für eine **bestimmte Fähigkeit** erhalten hat, schaltet er diese Fähigkeit für den Rest des Spiels frei. Mehr über die Fähigkeiten findet ihr auf S. 10 des Helden-Kompendiums oder auf einer der Referenzkarten.

***Hinweis:** Für den Tod einer **verborgenen** Kreatur erhält der Held **keine Erfahrungspunkte**. Er kann **nicht mehr als 2 Erfahrungspunkte** für eine bestimmte Fähigkeit erhalten. Tötet er weitere Kreaturen der zugehörigen Art, erhält er keine weiteren Erfahrungspunkte.*

Infos zu: ***Erfahrungspunkte für den Helden***

AKTIONEN DES HELDEN

Sobald der Held eine **Aktion ausführt**, müsst ihr die **Auswirkungen** dieser Aktion auf der **geheimen Karte** und **im Labyrinth** umsetzen und dem Helden die **notwendigen Informationen** weitergeben. Auf den nächsten Seiten wird genau beschrieben, wie die verschiedenen Aktionen des Helden umzusetzen sind.

DIE BEWEGEN-AKTION

Die Bewegen-Aktion erlaubt es dem Helden, sich in einen **angrenzenden Sektor** zu bewegen und **nach** jedem Bewegungsschritt auch **1 angrenzende Tür zu blockieren**. Betritt der Held einen **zuvor verborgenen** Sektor, müsst ihr diesen (und alle zugehörigen Spielelemente) **enthüllen**.

UMSETZEN DER AKTION

- **Die geheime Karte aktualisieren:** Vergesst nicht, den **Heldenmarker** in den neuen Sektor des Helden zu bewegen. Falls der Held **Türen blockiert** hat, müsst ihr diese auf der Karte und im Labyrinth mit **Blockademarkern** kennzeichnen.
- **Spielelemente enthüllen:** Falls nötig müsst ihr **Spielelemente enthüllen** und dem Labyrinth hinzufügen. Dazu zählen Sektorteile, Kreaturen, Türen, Blockademarker, Gefahrenmarker, Schaltkästen und Treppen. Falls sich nach der Bewegung **verborgene, aber beleuchtete Sektoren in Sichtlinie** des Helden befinden, müsst ihr diese auch **enthüllen**.

Der Held bewegt sich Richtung Osten in einen bereits enthüllten Sektor mit einer Tür. Er blockiert die Tür, was ihr auf der geheimen Karte und im Labyrinth entsprechend markieren müsst. Danach bewegt der Held sich erneut nach Osten, diesmal in einen zuvor verborgenen Sektor. Diesen müsst ihr zusammen mit allen zugehörigen Spielelementen enthüllen. Da sich auch ein Wurm in diesem Sektor befindet, erleidet der Held einen Schock und verliert 2 Selbstbeherrschungspunkte.

- **Das Labyrinth abbauen:** Falls der Held sich in das andere **Stockwerk** bewegt, werden **alle Sektoren** des Stockwerks, das der Held verlassen hat, abgebaut, mit **Ausnahme** des **Sektors mit der Treppe**.

Der Held beschließt, sich über die Treppe ins andere Stockwerk zu bewegen. Zunächst führt der Kultist einen Gelegenheitsangriff aus, aber da der Sektor beleuchtet ist, wird der Angriff von 1 Würfel auf 0 Würfel reduziert. Danach werden die mit Pfeilen gekennzeichneten Sektoren verborgen.

FEHLENDE SEKTORTEILE

Falls ihr ein Sektorteil benötigt, das sich **nicht mehr im Vorrat** befindet, müsst ihr ein **passendes Teil** aus dem Labyrinth **entfernen** und es **verwenden**. Dabei müsst ihr immer das **am weitesten** vom Helden entfernte Teil wählen.

Spielelemente, siehe Glossar, S. 20

AKTIONEN AUSFÜHREN, UM GEGENSTÄNDE ZU BENUTZEN

Wenn der Held eine Aktion ausführt, um einen Gegenstand zu benutzen, ersetzt der Kartentext die normalen Auswirkungen der Aktion vollständig.

Hinweis: *Auch das Benutzen von Gegenständen erlaubt es euch, auf die zugehörige Aktion zu reagieren.*

SICHTLINIE UND HOLOWATCH-SPEICHER

Alles was der Held mit eigenen Augen sehen kann, **befindet sich in Sichtlinie**. Nicht in Sichtlinie befindliche enthüllte Spielelemente werden im **Speicher der Holowatch** gespeichert, so dass der Held zumindest bis zum **Ende einer Runde** sehen kann, was dort geschieht.

DIE ERKUNDEN-AKTION

Die Erkunden-Aktion erlaubt es dem Helden, bis zu **2 Sektoren** (in **gerader Linie** von seinem Sektor aus) zu **enthüllen** und danach **1 Gefahrenmarker** aus **seinem Sektor** oder einem der **gerade enthüllten Sektoren** zu entfernen.

UMSETZEN DER AKTION

- **Das Labyrinth aktualisieren:** Ihr müsst **die erkundeten Sektoren** und alle **zugehörigen** Spielelemente enthüllen. Vergesst nicht, alle **Türen zu platzieren**, die an die enthüllten Sektoren angrenzen. Falls der Held entlang einer **Treppe** erkundet, wird nur der **zugehörige Sektor** im anderen Stockwerk enthüllt.
- **Die geheime Karte aktualisieren:** Wenn der Held einen **Gefahrenmarker** aus dem Labyrinth entfernt, müsst ihr diesen auch von **der geheimen Karte entfernen**.

Der Held entscheidet, in Richtung Norden zu erkunden. Da der nächste Sektor in gerader Linie ein abknickender Korridor ist, wird nur 1 Sektor enthüllt.

DIE ANGREIFEN-AKTION

Die Angreifen-Aktion erlaubt es dem Helden, **eure Kreaturen anzugreifen**. Mit der normalen Aktion kann der Held nur **1 Kreatur in seinem Sektor** angreifen. Indem er bestimmte **Gegenstände** benutzt, kann der Held auch Kreaturen in **anderen Sektoren** angreifen, zum Teil sogar Kreaturen **außerhalb der Sichtlinie**.

UMSETZEN DER AKTION

- **Die geheime Karte aktualisieren:** Falls eine **Kreatur verwundet** wird, **dreht** ihr den zugehörigen **Marker** auf die „**Verwundet**"-Seite. Falls eine Kreatur **getötet** wird, **entfernt** ihr den **Marker** von der geheimen Karte und die zugehörige Figur aus dem Labyrinth.
- **Information weitergeben:** Ihr müsst dem Helden mitteilen, ob **enthüllte Kreaturen verwundet sind oder nicht**.

DIE ORTEN-AKTION

Die Orten-Aktion erlaubt es dem Helden, seinen **Abstand zu 2 Zielen** zu bestimmen. Er kann ein **beliebiges Spielelement** auf der **geheimen Karte** als Ziel wählen (z. B. einen bestimmten Raum, eine bestimmte Art von Sektor, Türen, Treppen, Schaltkästen oder eine bestimmte Art von Kreatur).

Wenn der Held sein Ziel **nicht eindeutig** benennt (z. B. „Das Labor") nennt ihr den Abstand zum **nächsten passenden Ziel** der genannten Art (z. B. „Der nächste Schaltkasten ist 2 Sektoren entfernt."). Danach ist die Aktion beendet. Außerdem müsst ihr dem Helden mitteilen, auf **welchem Stockwerk** sich jedes Ziel befindet (also auf demselben Stockwerk oder dem anderen Stockwerk).

UMSETZEN DER AKTION

- **Informationen weitergeben:** Ermittelt auf der geheimen Karte den **kürzesten Abstand** zwischen dem **Sektor des Helden** und den **genannten Zielen** (gemessen in Sektoren). Bei der Orten-Aktion haben **blockierte** Türen **keinen Einfluss** auf den kürzesten Abstand.

***Die geheime Karte** und das **Labyrinth**, siehe S. 3*

ENTHÜLLTE UND BELEUCHTETE SEKTOREN

Es gibt wichtige Unterschiede zwischen **enthüllten** und **beleuchteten** Sektoren.

Enthüllte Sektoren sind immer Teil des Labyrinths, sie können dennoch dunkel sein (und sind es häufig auch).

Beleuchtete Sektoren können dennoch verborgen sein, müssen aber enthüllt sein, wenn sie sich in Sichtlinie befinden.

***Treffer** oder **Fehlschlag**, siehe S. 10*

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

***Information weitergeben**, siehe S. 2*

Infos zu:
Ausrüstung verbessern

DIE DURCHSUCHEN-AKTION

Die Durchsuchen-Aktion erlaubt dem Helden, **Ausrüstungskarten zu ziehen** und seine Ausrüstung zu **verbessern**. Wenn er die Durchsuchen-Aktion ausführt, zieht der Held **1 Ausrüstungskarte**. Wenn er einen bestimmten Raum **zum ersten Mal** durchsucht, zieht er stattdessen **3 Ausrüstungskarten**. Danach kann er eine **beliebige Anzahl** seiner Ausrüstungsgegenstände **verbessern**, auch die **neu gezogenen**.

UMSETZEN DER AKTION

- **Zuhören:** Der Held benötigt keine Informationen von euch, um die Aktion auszuführen, aber er sollte euch **über seine Ausrüstung** informieren und euch mitteilen, **welche Ausrüstungskarten** er gezogen hat, welche Gegenstände er **verbessert hat** und **was sie bewirken**.
- **Prüfen:** Falls der Held einen bestimmten Raum zum **ersten Mal** durchsucht hat (und **3 Ausrüstungskarten gezogen** hat), achtet darauf, dass der Raum auf dem Heldentableau **markiert** wird.

AUSRÜSTUNG VERBESSERN

Jeder Ausrüstungsgegenstand hat **eine von drei Materialarten**. Zum **Verbessern eines Ausrüstungsgegenstands** wird ebenfalls eine der drei Materialarten benötigt.

Um einen Ausrüstungsgegenstand zu verbessern, muss der Held **1 Ladungsmarker** von einem **anderen Ausrüstungsgegenstand** mit der **passenden Materialart** entfernen. Diesen legt er auf das „**Verbessert"-Feld des Ausrüstungsgegenstands**, den er verbessern möchte.

Infos zu: ***Schaltkästen reparieren***

DIE INTERAGIEREN-AKTION

Die Interagieren-Aktion kann **zwei verschiedene Auswirkungen** haben. Sie erlaubt es dem Helden, **Schaltkästen zu reparieren** und so das **Licht** in ein paar Sektoren **einzuschalten**. Außerdem kann er so mit **anderen Gerätschaften** im Labyrinth interagieren, was bei vielen Missionen notwendig ist, um **diese zu erfüllen**.

UMSETZEN DER AKTION

Wie diese Aktion umgesetzt wird, hängt davon ab, zu welchem Zweck der Held sie benutzt.

Wenn der Held einen Schaltkasten repariert:

- **Die geheime Karte aktualisieren:** Ihr müsst **1 Lichtmarker** in jedem Sektor platzieren, in dem das Licht eingeschaltet wurde.
- **Das Labyrinth aktualisieren:** Ihr müsst die **Sektorteile** aller **enthüllten Sektoren** umdrehen, in denen das Licht **eingeschaltet wurde**. Wird das Licht in einem **verborgenen Sektor** eingeschaltet, der sich in Sichtlinie befindet, müsst ihr **diesen enthüllen**.

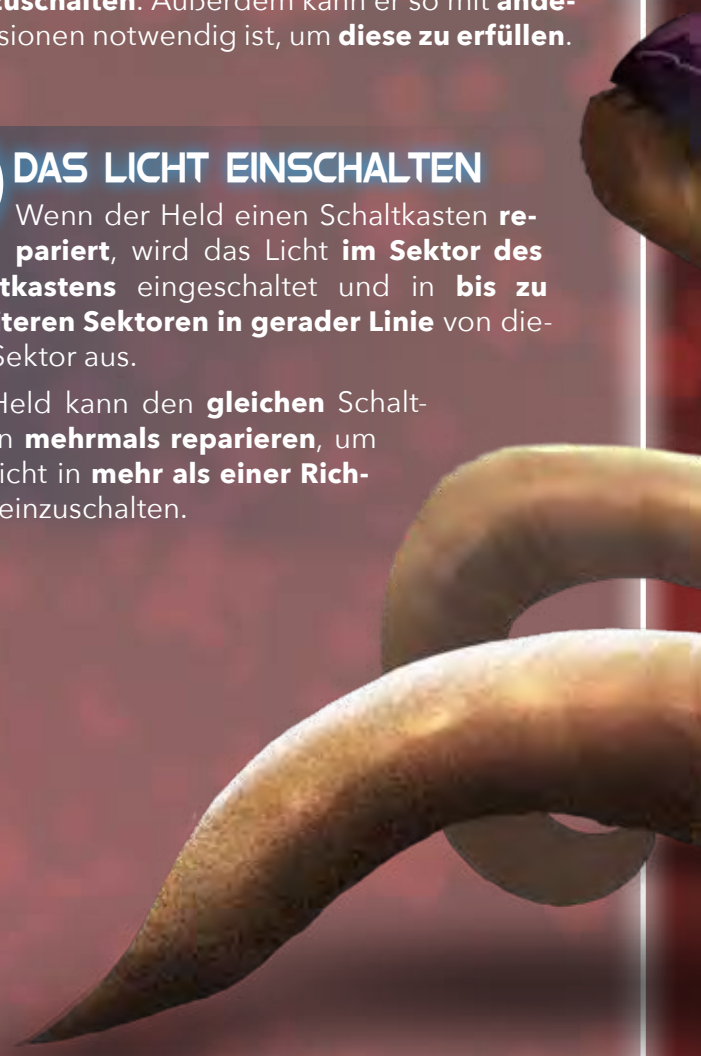
Wenn der Held eine Mission erfüllt:

- **Die geheime Karte aktualisieren:** Es kann vorkommen, dass ihr neue Marker auf der geheimen Karte platzieren müsst, nachdem eine Mission erfüllt wurde.

DAS LICHT EINSCHALTEN

Wenn der Held einen Schaltkasten **repariert**, wird das Licht **im Sektor des Schaltkastens** eingeschaltet und in **bis zu 2 weiteren Sektoren in gerader Linie** von diesem Sektor aus.

Der Held kann den **gleichen** Schaltkasten **mehrmals reparieren**, um das Licht in **mehr als einer Richtung** einzuschalten.



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

BEGLEITER DES HELDEN

Jede **Charakterkarte** im Spiel kann entweder **als Held** oder **als Begleiter** verwendet werden. Der Held kann Begleiter **als Belohnung** für bestimmte Missionen erhalten. Wenn der Held einen Begleiter erhält, legt er **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:

- **Opfer-Fähigkeit:** Zu Beginn eines Zuges kann der Held entscheiden, die Charakterkarte und **alle darauf verbleibenden Ladungsmarker abzulegen**, um diese (oft sehr mächtige) Fähigkeit einzusetzen. Die Charakterkarte wird danach abgelegt, die Fähigkeit kann also **nur ein einziges** Mal eingesetzt werden.
- **Begleiter-Fähigkeit:** Auf der Charakterkarte selbst ist genau erklärt, wann der Held diese Fähigkeit einsetzen kann. Dazu muss er **1 Ladungsmarker** von der Charakterkarte **ablegen**.

Wenn ihr dem Helden **Schaden zufügt**, kann er entscheiden, dass der **gesamte Schaden stattdessen einem Begleiter zugefügt** wird (der Schaden darf nicht aufgeteilt werden). Für jeden **Lebenspunkt** ♥ **oder Selbstbeherrschungspunkt** 🧠, den der Held verlieren würde, muss er **1 Ladungsmarker** ⁘ von der Charakterkarte **ablegen**. Wenn der **letzte Ladungsmarker** ⁘ von einer Charakterkarte abgelegt wird, wird auch **die Karte ablegt.**

Missionen erfüllen, *siehe S. 11*

Züge, *siehe S. 1*

RUNDENENDE

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

Infos zu:
Adrenalin-Vorrat

***Gefährliche Karten**, siehe S. 5*

***Angriffe in gefährlichen Sektoren**, siehe S. 10*

***Sichtlinie**, siehe S. 9*

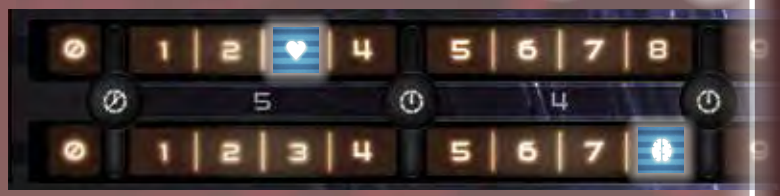
REAKTIONSFELDER AUFRÄUMEN

Überprüft, **wie viele Gefahrensymbole** auf dem Heldentableau noch sichtbar sind. Ihr **erhaltet** eine entsprechende Zahl **Gefahrenmarker**, die ihr am **Ende der Aufräumphase** platzieren dürft.

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

ADRENALIN-VORRAT AUFFÜLLEN

Am **Ende jeder Runde** wird der **Adrenalin-Vorrat des Helden** 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.



Am Ende einer Runde verfügt der Held über 3 Lebenspunkte und 8 Selbstbeherrschungspunkte. Sein Adrenalin-Vorrat für die nächste Runde besteht deshalb aus 5 Adrenalinmarkern.

DAS LABYRINTH AUFRÄUMEN

Der **Sektor des Helden**, alle **daran angrenzenden Sektoren** und alle **beleuchteten Sektoren in Sichtlinie** bleiben im Labyrinth. **Entfernt alle anderen** Sektoren aus dem Labyrinth.

REAKTIONSKARTEN NACHZIEHEN

Zunächst darf **jeder** von euch **beliebig viele ungenutzte Reaktionskarten** von seiner Hand **ablegen**. Danach zieht **jeder Böse Mächte-Spieler Reaktionskarten** von den **richtigen** Decks, bis er sein **Handkartenlimit** erreicht hat (siehe S. 4). Falls ein Böse Mächte-Spieler das Handkartenlimit **überschreitet** (weil er während der Runde Karten ziehen durfte), muss er **Karten ablegen**, bis er das Handkartenlimit erreicht hat.

Sollten **alle Karten** eines Reaktionskarten-Decks **abgelegt** sein, **mischt den Ablagestapel** und bildet damit ein neues Deck.

GEFAHRENMARKER PLATZIEREN

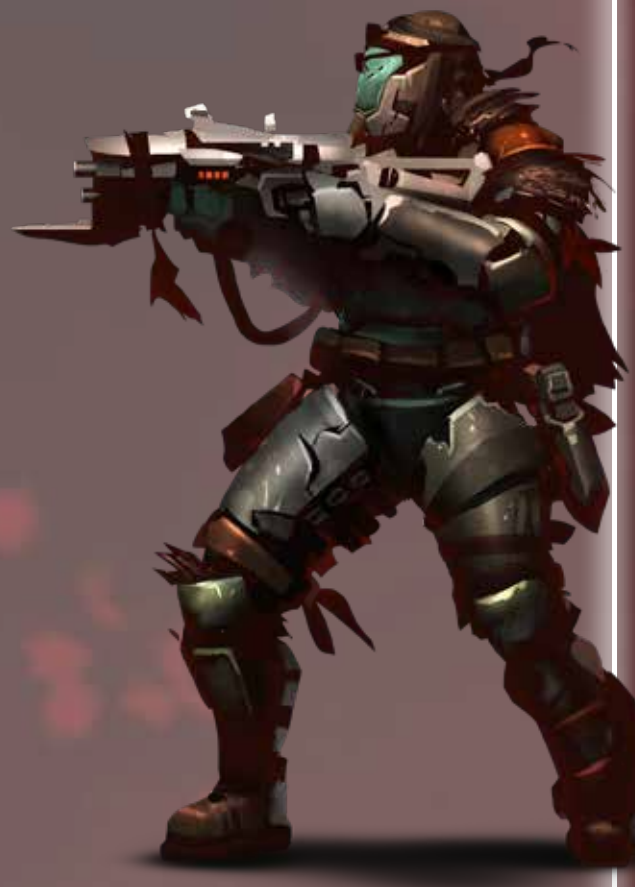
Ihr könnt nun die neuen **Gefahrenmarker** auf der **geheimen Karte platzieren**. Gefahrenmarker dürfen **nicht** im Sektor des Helden oder in Sektoren in Sichtlinie platziert werden. In jedem Sektor darf sich **nur 1 Gefahrenmarker** befinden. In jedem Stockwerk dürfen sich **höchstens 8 Gefahrenmarker** befinden. Ihr dürft bereits platzierte Gefahrenmarker entfernen, um Platz für neue in einem Stockwerk zu schaffen.

SPIELEFFEKTE AM RUNDENENDE

Falls sich **Missionen** oder **Charakterkarten** im Spiel befinden, die **Auswirkungen am Rundende** haben, werden diese **jetzt** ausgeführt, bevor der Rundenmarker bewegt wird.

DEN RUNDENMARKER BEWEGEN

Achtet darauf, dass der Held den **Rundenmarker um 1 Schritt nach links bewegt**. Sobald der Marker das letzte Feld der Leiste erreicht, wird der Albtraum-Modus aktiviert (siehe unten).



Gefährliche Karten, *siehe S. 5*

Angriffe in gefährlichen Sektoren, *siehe S. 10*

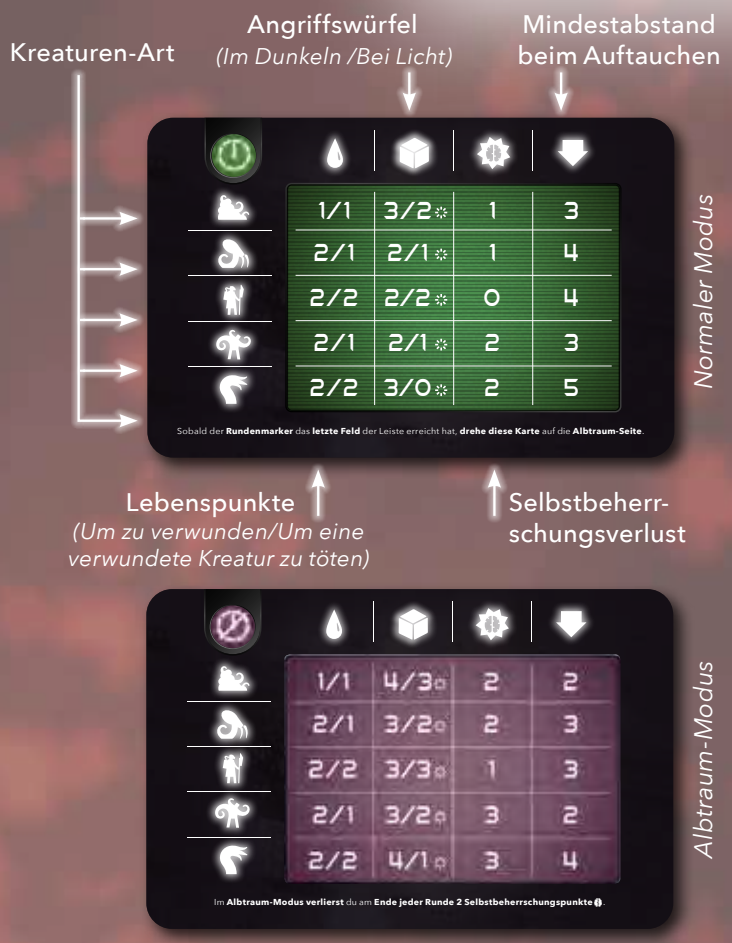
DER ALBTRAUM-MODUS

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

Sobald der Albtraum-Modus aktiviert wird, müsst ihr die **Albtraum-Version der Kreaturen-Tabelle** verwenden. Außerdem verliert der Held 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 der Held durch Karten oder andere Spieleffekte **zusätzliche Runden** erhalten würde, kehrt das Spiel nicht in den normalen Modus zurück.

Das Spiel endet durch die **Aktivierung des Albtraum-Modus** nicht. Allerdings wird das Spiel um einiges **schwieriger** für den Helden. Dank der stärkeren Kreaturen habt ihr es jetzt leichter, den Helden zu töten. Deshalb ist es immer sinnvoll, den Helden aufzuhalten, sooft ihr könnt!



Infos zu: ***Kreaturen-Tabelle***

Kreaturen bewegen *und* ***auftauchen lassen***, *siehe S. 6*

Kreaturen *und* ***Angriffe***, *siehe S. 10*

Licht *und* ***Dunkelheit***, *siehe S. 8*

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

SPIELENDE

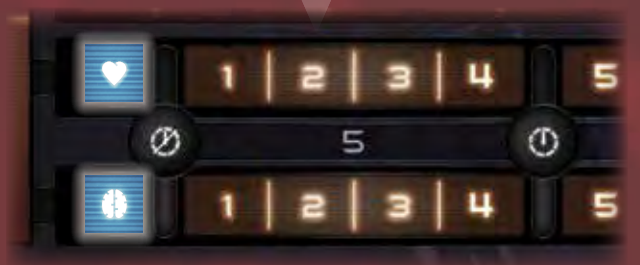
Es gibt zwei Möglichkeiten, das Spiel zu beenden:

DER HELD GEWINNT

Sobald der Held **seine Hauptmission erfüllt**, endet das Spiel **sofort** und er **gewinnt**. Vergesst nicht, dass der Held erst **1 seiner Anfangsmissionen erfüllen muss**, um die Hauptmission beginnen zu können. Denkt ebenfalls daran, dass der Held das Spiel **immer noch** gewinnen kann, auch wenn der **Albtraum-Modus** aktiviert wurde.

IHR HABT DEN HELDEN BESIEGT

Sobald der **Lebenspunktemarker** ♥ **und der Selbstbeherrschungsmarker** 🧠 **den Wert 0** erreicht haben, ist der **Held besiegt**. Das Spiel endet **sofort** und **ihr habt gewonnen**.



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

Albtraum-Modus, *siehe S. 17*

INHALTSVERZEICHNIS

ANLEITUNG ZUM BÖSE SEIN **2**
DIE KREATUREN 2
DIE REAKTIONSKARTEN-DECKS 2
AUFGABEN DES ANFÜHRERS 2
ENTHÜLLT UND VERBORGEN *2*
UMGANG MIT HANDKARTEN 2
INFORMATION WEITERGEBEN *2*
DIE GEHEIME KARTE UND DAS LABYRINTH 3

REAKTIONSKARTEN AUSSPIELEN **4**
HANDKARTENLIMIT *4*
IHR MÜSST REAGIEREN *4*
VERLUST-REAKTIONEN *4*
MEHRERE ERLAUBTE REAKTIONEN *4*
AUTOMATISCHE GEFAHRENMARKER *4*
SOFORT-REAKTIONEN 5
GEFÄHRLICHE KARTEN 5
STANDARDREAKTIONEN UND ERLAUBTE REAKTIONEN 5
BULLET TIME *5*
REIHENFOLGE MEHRERER REAKTIONEN *5*
KARTEN ZIEHEN *5*
KARTEN ABLEGEN *5*

KREATUREN BEWEGEN UND AUFTAUCHEN LASSEN **6**
KREATUREN AUFTAUCHEN LASSEN 6
KREATUREN BEWEGEN 6
KREATUREN-LIMIT *6*
BEWEGUNG DES HELDEN UND SCHOCKS *6*
KREATUREN TELEPORTIEREN *6*
TREPPEN 7
GERÄUSCHE MITTEILEN 7
BLOCKIERTE TÜREN 7

LICHT UND DUNKELHEIT **8**
ANGRENZENDE TÜREN *8*
DAS LICHT EINSCHALTEN *8*
DAS LICHT AUSSCHALTEN 9
SICHTLINIE *9*

KREATUREN UND ANGRIFFE **10**
TREFFER ODER FEHLSCHLAG *10*
ES WIRD OFFEN GEWÜRFELT *10*
ANGRIFFE IN GEFÄHRLICHEN SEKTOREN 10
LICHT UND WÜRFEL *10*
GELEGENHEITSANGRIFFE 10
SCHADEN GEGEN KREATUREN 11
ERFAHRUNGSPUNKTE FÜR DEN HELDEN *11*

AKTIONEN DES HELDEN **12**
FEHLENDE SEKTORTEILE *12*
AKTIONEN AUSFÜHREN, UM GEGENSTÄNDE ZU BENUTZEN *12*
SICHTLINIE UND HOLOWATCH-SPEICHER *12*
DIE BEWEGEN-AKTION 12
DIE ERKUNDEN-AKTION 13
DIE ANGREIFEN-AKTION 13
DIE ORTEN-AKTION 13
ENTHÜLLTE UND BELEUCHTETE SEKTOREN *13*
DIE DURCHSUCHEN-AKTION 14
AUSRÜSTUNG VERBESSERN *14*
DIE INTERAGIEREN-AKTION 14
DAS LICHT EINSCHALTEN *14*

BEGLEITER DES HELDEN **15**

RUNDENENDE 16
REAKTIONSFELDER AUFRÄUMEN 16
DAS LABYRINTH AUFRÄUMEN 16
ADRENALIN-VORRAT AUFFÜLLEN *16*
REAKTIONSKARTEN NACHZIEHEN 16
GEFAHRENMARKER PLATZIEREN 17
SPIELEFFEKTE AM RUNDENENDE 17
DEN RUNDENMARKER BEWEGEN 17

DER ALBTRAUM-MODUS **17**

SCHWIERIGKEITSGRAD **18**

SPIELENDE **18**

GLOSSAR **20**

GLOSSAR

Kreaturen bewegen und auftauchen lassen, *siehe S. 6*

Kreaturen-Tabelle, *siehe S. 17*

Sichtlinie, *siehe S. 9*

Erlaubte Reaktionen, *siehe S. 5*

Gefährliche Karten, *siehe S. 5*

Geräusche mitteilen, *siehe S. 7*

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 dem Helden die Richtung nennen, aus der die Geräusche zu ihm 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