

AVATAR-ERWEITERUNG

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

SPIELMATERIAL

- 7 Figuren
- 5 Avatarkarten
- 5 Avatarmarker
- 1 Fähigkeitenkarte
- 2 Charakterkarten

ÜBERBLICK

Die **Avatar-Erweiterung** enthält das *Avatar-Modul*, welches das **Grundspiel** um neue, anspruchsvollere Spielelemente und Regeln erweitert.

Außerdem enthält die Erweiterung **neue Helden**, die auch **ohne das Modul** verwendet werden können.

Das Modul verändert den Spielablauf für die **Bösen Mächte** und ermöglicht ihnen eine völlig neue Spielweise im Kampf gegen den Helden. Ihr könnt dieses Modul alleine verwenden oder beliebig mit Modulen aus anderen Erweiterungen kombinieren.

DAS AVATAR-MODUL

WAS IST EIN AVATAR?

Stellt euch die **Avatare** als **Personifikationen der Bösen Mächte** vor, die innerhalb eines Szenarios körperliche Gestalt angenommen haben.

In der Geschichte dienen sie dem Anführer des Wurmkufts als Schergen und Handlanger (beispielsweise ist der KI-Avatar die personifizierte Form des alten Verteidigungssystems der Kolonie, das der Kultanführer umprogrammiert hat).



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. Legt die zu den **gewählten Reaktionskarten-Decks** passenden **Avatarkarten** bereit.

Dann, entsprechend der Spielerzahl:

- **1 Böse Mächte-Spieler:** Der Spieler wählt **1** der beiden Avatarkarten und legt **die andere zurück** in die Schachtel.
- **2 Böse Mächte-Spieler:** Jeder Spieler erhält die **zu seinem Reaktionskarten-Deck passende Avatarkarte**.
- **3 Böse Mächte-Spieler:** Der **Anführer** erhält die **KI-Avatarkarte**, die **beiden anderen Spieler erhalten die zu ihrem Reaktionskarten-Deck passende Avatarkarte**.

Jeder Böse Mächte-Spieler erhält **1 Gefahrenmarker** ▲ und platziert ihn **auf seiner Avatarkarte auf einem Upgrade seiner Wahl**.

11b. Legt die zu den im Spiel befindlichen Avataren **passenden Figuren** und **Avatarmarker** bereit.

11c. Der Heldenspieler erhält die **Fähigkeitenkarte** und legt sie neben dem **Heldentableau** bereit.



AUFBAU EINER AVATARKARTE

1. Symbol und Name des Avatars
2. Werte des Avatars
3. Upgrades für die Werte des Avatars
4. Spezialfähigkeit des Avatars
5. Upgrades für die Spezialfähigkeit

Jeder Avatar verfügt über **1 individuelle Spezialfähigkeit** und kann außerdem bis zu **4 Upgrades** erhalten. **2 der Upgrades** verbessern die **Spezialfähigkeit des Avatars**, die anderen **2 Upgrades** verbessern **seine Werte**.

Die Spezialfähigkeiten einiger Avatare sind **passiv** und **wirken dauerhaft auf den Sektor, in dem sich der Avatar befindet**. **Andere Spezialfähigkeiten** werden ausgeführt, **wenn der Avatar aktiviert** wird.

Wenn ihr mit dem Avatar-Modul spielt, erhöht sich das **Kreaturen-Limit** für jedes Stockwerk **von 4 auf 5**. Ein Avatar wird beim Überprüfen des **Kreaturen-Limits** für ein Stockwerk **mitgezählt**.

Bezüglich der **Auswirkungen von Karten** gilt ein **Avatar als Boss**.

Der Held kann einen **Avatar als Ziel seiner Angriffe wählen**. Ein Avatar kann entsprechend der **normalen Regeln getötet werden**.

EINEN AVATAR AKTIVIEREN

Ein Böse Mächte-Spieler kann **seinen Avatar während eines Zuges aktivieren, anstatt eine Reaktionskarte** auszuspielen.

Immer **wenn ein Avatar aktiviert wird**, erhält der Held **1 ▲**-Marker, den er **auf seiner Fähigkeitenkarte platziert**.

Wird ein **Avatar aktiviert**, kann er 1 der folgenden Aktionen ausführen:

- **Auftauchen** (nur wenn der Avatarmarker sich nicht bereits auf der geheimen Karte befindet): **Platziere** den Avatarmarker auf der geheime Karte. Dabei müssen **alle Regeln zum Auftauchen von Kreaturen beachtet werden** (Mindestabstand).
- **Bewegen**: Der Avatar bewegt sich bis zu 1 Sektor weit.
- **Teleportieren** (nur wenn der Avatar verborgen ist): Der Avatarmarker wird **von der geheimen Karte entfernt**. Danach kann er in einem **beliebigen Sektor** der geheimen Karten platziert werden. Dabei müssen **alle Regeln zum Auftauchen von Kreaturen befolgt werden** (Mindestabstand).

Verfügt der Avatar über eine **Spezialfähigkeit, die bei seiner Aktivierung ausgeführt wird**, kann diese zu Beginn seiner Aktivierung ausgeführt werden. Diese Spezialfähigkeit wird **zusätzlich** zur Aktion ausgeführt.

AVATAR-UPGRADES

Der Aufräumphase am Rundenende wird ein **zusätzlicher Schritt** hinzugefügt: Die **Bösen Mächte** platzieren **1 Gefahrenmarker ▲** aus dem Vorrat **auf einem Upgrade der Avatarkarte** (das noch nicht über einen Gefahrenmarker ▲ verfügt).

EINEN AVATAR TÖTEN

Wenn ein **Avatar getötet werden würde**, wird **seine Figur nur auf die Seite gelegt** und **nicht aus dem Labyrinth entfernt**. Allerdings wird der **Avatarmarker von der geheimen Karte entfernt**.

Ein am Boden liegender Avatar kann **nicht aktiviert werden**, **greift am Ende eines Zuges nicht an** und kann am Rundenende kein Upgrade erhalten.

Wenn ein am Boden liegender Avatar **verborgen** ist (dies kann durch einen Karteneffekt oder beim Aufräumen des Labyrinths am Rundenende geschehen), **gilt er nicht mehr als am Boden liegend** und kann **wieder aktiviert werden, um aufzutauchen** (s.o.).

Wenn der **Held** einen Avatar besiegt, erhält er als **Belohnung so viele Gefahrenmarker**, wie sich bereits auf der Karte **des besiegten Avatars befinden**. Er legt diese Gefahrenmarker auf seine Fähigkeitenkarte. Die Gefahrenmarker auf der Avatarkarte werden **jedoch nicht entfernt**.

EINSATZ DER HELDEN-FÄHIGKEITEN

Die Gegenwart der Avatare verleiht dem Helden neuen Mut und Entschlossenheit.

Der Held kann die auf seiner **Fähigkeitenkarte platzierten Gefahrenmarker** **verwenden**, um **eine oder mehrere** der dort aufgeführten Fähigkeiten einzusetzen.

Der Held muss den Einsatz von Fähigkeiten **zu Beginn seines Zuges ankündigen**, zum gleichen Zeitpunkt wenn er auch den Verbrauch von Adrenalinmarkern ankündigt.

Es ist erlaubt, in einem Zug mehrere Fähigkeiten einzusetzen und zusätzliche Adrenalinmarker zu verbrauchen.

Fähigkeiten mit dem ⚡-Symbol können **jederzeit während eines Zuges** eingesetzt werden, sofern der Held über ausreichend **Gefahrenmarker** **verfügt**.



