

ALONE™

REGLAMENTO INTRODUCTORIO

LEED ESTO
PRIMERO !

Año 2417. La humanidad lleva dos siglos colonizando nuevos planetas, gracias al desarrollo de la tecnología de contracción espacial ORCS. Con ella, ciertas estaciones espaciales ad hoc son capaces de comprimir el vasto vacío del espacio, y actuar así como una especie de "puerta estelar" que permite que las naves viajen años luz en apenas unos instantes.

Muchas naciones de la Tierra se han ido transformando en potencias multiplanetarias que colonizan el espacio. Las primeras que se aventuraron fuera del sistema solar fueron la Commonwealth, la Federación coreana y el Imperio portugués. Sin embargo, en las últimas décadas otros países también han ido expandiendo sus dominios espaciales, en una frenética carrera por controlar nuevos planetas inexplorados para extraer sus recursos minerales y su agua.

En las remotas profundidades del espacio, la OICS Bravery, una nave de la flota de la Compañía de las Indias Exteriores de la Commonwealth, se ha estrellado en un planeta desconocido durante su ruta hacia la colonia portuguesa de Nova Maputo, en el sistema Delta Corvi. Tras el accidente, un superviviente de la tripulación de la Bravery se despierta en una colonia abandonada, totalmente solo. Horrores innombrables le aguardan en la oscuridad, acechantes. Sin la menor idea del paradero de sus compañeros, y armado únicamente con su ingenio y un puñado de herramientas, este Héroe involuntario no tendrá más remedio que luchar por su vida.

ALONE™ no es un juego de exploración de mazmorras convencional. Uno de los jugadores controla al **Héroe**, un explorador espacial perdido que recorre un **mapa misterioso** y repleto de **peligros**, intentando completar varias **misiones**. Al mismo tiempo, **hasta tres genios del Mal** conspiran en la oscuridad con el único objetivo de **matarlo**.

La partida será **totalmente distinta** en función del **bando** que escojas. El Héroe solamente puede ver aquello que le permite su linterna, **unos pocos sectores del mapa a la vez**. Solo, abandonado y en constante peligro de muerte, tendrá que pensar con **prudencia** cada uno de sus pasos. A menudo, reunir **pistas** y eludir **trampas** será **más importante que luchar**.

En el lado contrario, **ocultos tras su pantalla**, los jugadores del Mal **lo ven todo**. Disponen **siempre** de **acceso absoluto** al mapa, y pueden jugar cartas para **generar** y **mover criaturas** horrendas o tender astutas **trampas** para **hacerle la vida imposible** al Héroe.

¿Jugarás el papel del **Héroe** para intentar sobrevivir, o te unirás a las **fuerzas del Mal** que tratan de **acabar con él**?

KICK
STARTER

Los diseñadores del juego y el equipo de Horrible Games al completo desean dar las gracias a nuestros maravillosos patrocinadores de Kickstarter por creer en esta idea delirante y ayudarnos a hacerla realidad. ¡Nada de todo esto habría sido posible sin vuestro inestimable apoyo!

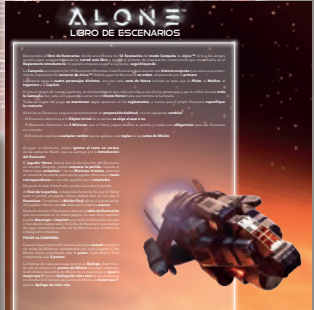
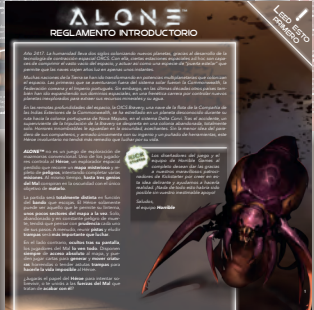
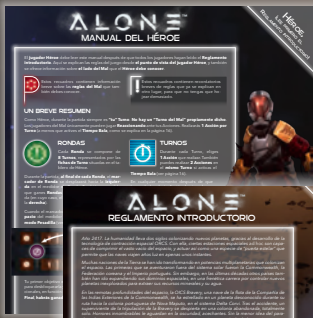
Saludos,
el equipo **Horrible**



CONTENIDO

Manual del Héroe

Manual del Mal



Reglamento introductorio Libro de Escenarios



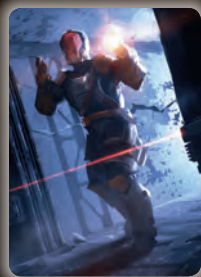
Tablero de Héroe



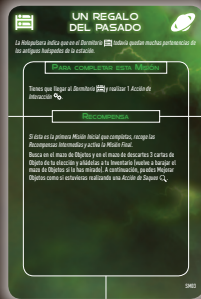
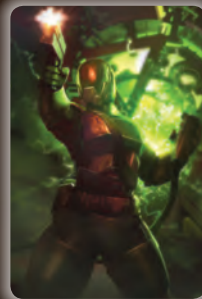
8 x dados



21 x cartas de Objeto



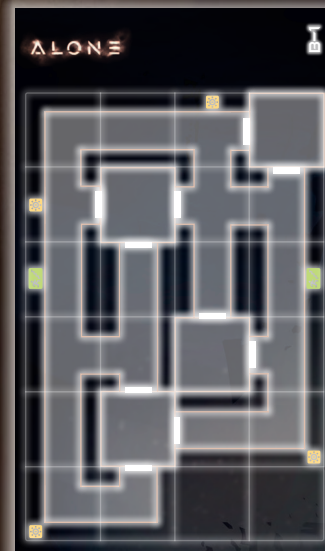
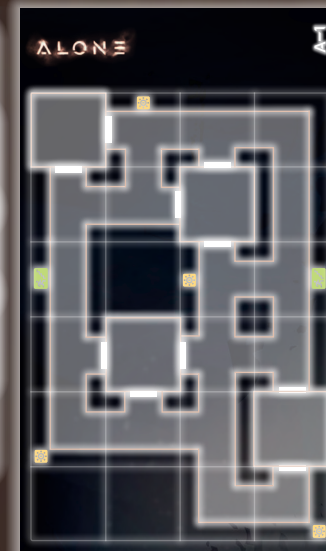
8 x cartas de Misión Inicial de color verde



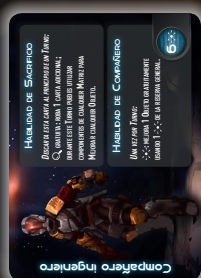
4 x cartas de Referencia



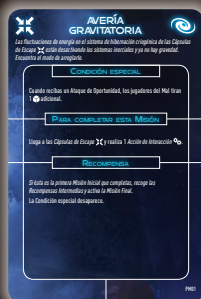
2 x tarjetas de Mapa



4 x cartas de Personaje



8 x cartas de Misión Inicial de color azul



Brújula



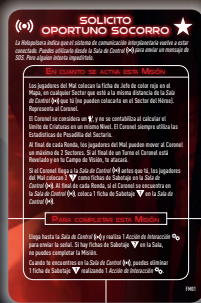
10 x Puertas (con peanas)



104 x cartas de Reacción (divididas en 4 mazos)



8 x cartas de Misión Final



8 x fichas de Sala



15 x fichas de Criatura



6 x fichas de Misión



2 x fichas de Jefe



2 x fichas de Nivel de Dificultad



2 • INTRODUCCIÓN



Ingeniero



Médico



Capitán



Piloto



Coronel



3 x Sectarios



Líder sectario

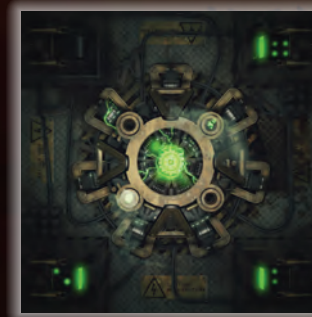


3 x Híbrido



3 x Esporas

8 x piezas de
Laberinto de Sala



3 x Parásito



3 x Gusano

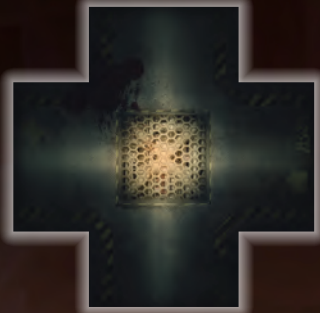


Reina gusano



Robot montacargas

2 x piezas de
Laberinto de
Cruce de Pasillos



5 x piezas de
Laberinto de
Bifurcación de Pasillos



5 x piezas de
Laberinto de
Pasillo Recto



5 x piezas de
Laberinto de
Pasillo Curvo



Marcador
de Ronda



8 x fichas
de Turno



6 x fichas de
Adrenalina



73 x fichas
de Carga



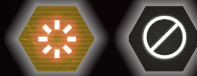
Marcador
de Vida



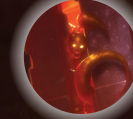
4 x fichas
de Escaleras



55 x fichas de Luz/
Puerta Atrancada



Ficha de
Líder del Mal



Marcador de
Autocontrol



8 x piezas de Laberinto
de UCL/Escaleras



72 x fichas de Peligro/
Condición



Ficha de Héroe



Criaturas



Gusano



Esporas



Híbrido



Sectario



Parásito



Jefe

Salas



Enfermería



Cápsulas
de escape



Hangar



Sala de
ventilación



Dormitorio



Sala del
generador



Laboratorio



Sala de
control

Iconos de cartas



Acción de
Interacción



Acción de
Movimiento



Acción de
Exploración



Acción de
Rastreo



Acción de
Saqueo



Acción de
Combate



Daño de Vida



Daño de
Autocontrol



Carga



Objeto
pasivo



Peligro



Condición



Dados



Reacción
Instantánea



Distancia
mínima de
Generación

Matrices



Mecánica



Química



Electrónica

Seguid este procedimiento para preparar el modo Aleatorio. Con este modo, generaréis un nuevo Escenario aleatorio en cada partida. Para jugar el modo Campaña y preparar un Escenario específico, tendréis que seguir un procedimiento ligeramente distinto. Para saber más, consultad el libro de Escenarios.

Antes de empezar, elegid o sortead cuál de los jugadores será el **Héroe**; los demás serán los **jugadores del Mal**. El Héroe debe sentarse en el lado opuesto a los jugadores del Mal. A continuación, el Héroe escoge el **Nivel de Dificultad** con el que jugará. Este nivel afectará a los **Objetos** con los que **empezará** la partida y a las **recompensas** que obtendrá al **activar** la **Misión Final**.

El Nivel de Dificultad afecta principalmente al Héroe, pero conviene elegirlo en base a la experiencia de todos los jugadores de *Alone™*. Los Héroes principiantes deberían jugar en **Dificultad Fácil** para familiarizarse con los conceptos básicos del juego, pero por lo demás recomendamos que juguéis como mínimo en **Dificultad Normal**.

PREPARACIÓN DEL HÉROE

1. Coloca el **tablero de Héroe** delante del **Héroe**. El Héroe recibe también la bandeja que contiene las fichas de **Misión**, las fichas de **Carga**, las fichas de **Turno**, las fichas de **Adrenalina**, el marcador de **Ronda** y los marcadores de **Vida** ♥ y de **Autocontrol** 🧠 y los deja en una **reserva general**, delante de él.
2. El Héroe elige o saca al azar **1 carta de Personaje** y la deja sobre el tablero de Héroe, con el **lado de Héroe** boca arriba, tal y como se puede ver a la derecha, y lee sus efectos en voz alta. La carta determina las **habilidades**

especiales del Héroe. A continuación, el Héroe declara el **Nivel de Dificultad** escogido y coloca la **ficha de Nivel de Dificultad** correspondiente sobre la carta de Personaje.

3. Coloca los marcadores de **Vida** ♥ y de **Autocontrol** 🧠 en el **12º espacio** de los **medidores de Salud** correspondientes, en el tablero de Héroe.
4. Coloca el **marcador de Ronda** en el extremo derecho del **medidor de Rondas**, entre los dos medidores de Salud.
5. Coloca **1 ficha de Turno** sobre cada **espacio de Turno** del tablero de Héroe.

6. Coloca **3 fichas de Adrenalina** en el espacio para la reserva de Adrenalina. Ésta será la reserva inicial de Adrenalina del Héroe.

7. El Héroe recibe el mazo de **Objetos** y lo deja, boca abajo, junto al tablero de Héroe. Después, el Héroe roba los **Objetos Iniciales** determinados por el Nivel de Dificultad elegido (ver más arriba) y lee sus efectos en voz alta.

8. El Héroe coge las cartas de **Referencia** y las deja junto al tablero de Héroe. La carta de Estadísticas de las Criaturas se coloca con el lado **normal/verde boca arriba**.

Dificultad Fácil

Objetos iniciales

Coge al azar 1 de las 3 cartas de Objeto de Munición y roba al azar 1 carta de Objeto adicional.

Recompensas Intermedias

Gana **1 Ronda** adicional a continuación

Recupera **3 puntos de Vida** ♥

Y

3 puntos de Autocontrol 🧠



Dificultad Normal

Objetos iniciales

Roba al azar 1 carta de Objeto.

Recompensas Intermedias

Gana **1 Ronda** adicional a continuación

Recupera **3 puntos de Vida** ♥

O BIEN

3 puntos de Autocontrol 🧠



Dificultad Pesadilla

Objetos iniciales

Roba al azar 1 carta de Objeto.

Recompensas Intermedias

Recupera **3 puntos de Vida** ♥

O BIEN

3 puntos de Autocontrol 🧠



Dificultad Imposible

Sin objetos iniciales

Sin recompensas Intermedias



Tabla de Estadísticas de las Criaturas: Empiezas con el lado normal boca arriba.

8 fichas de Turno: 1 en cada espacio, con el lado "disponible" boca arriba.

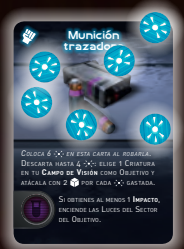
Reserva de Adrenalina: Empiezas con 3 fichas. Deja el resto junto al tablero de Héroe.

8

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



Mazo de Objetos



Carta de Héroe: Muestra la habilidad especial del Héroe durante la partida actual.

Espacios de Sala: Utiliza las fichas de Misión para señalar las Misiones activas.

Marcador de Ronda: Colócalo en el extremo derecho del medidor de Ronda.

Marcadores de Vida y **Autocontrol:** Deben colocarse en el 12º espacio de sus correspondientes medidores.

Inventario

Reserva general



9. Baraja las **cartas de Misión Final**, **roba 1** carta al azar y déjala sobre la mesa, **delante del Héroe**, junto al tablero de Héroe. Esta será la **Misión Final** de la partida. Dicha Misión no entrará en juego hasta que el Héroe complete 1 de las 2 Misiones Iniciales, así que **no sigas su proceso de preparación** de momento. Podrás hacerlo cuando el Héroe **active** la Misión (ver página 11).

10. Baraja las **cartas de Misión de color azul** y **roba 1** carta al azar. Las Misiones deben tener iconos de **Sala distintos**. Si la carta de Misión robada tiene **el mismo icono** que la carta de **Misión Final**, **descártala** y **sigue robando** hasta sacar una carta con un **icono de Sala diferente**. La carta será una de las **Misiones Iniciales** de la partida. Colócala junto a la carta de Misión Final.

11. Repite el proceso con las **cartas de Misión de color verde**. Las 3 Misiones deben tener iconos de **Sala diferentes**. La nueva carta será la otra **Misión Inicial** de la partida.

12. Antes de continuar, **lee en voz alta las cartas de Misión**. Si alguna de las Misiones Iniciales tiene efectos que se aplican "**Al Revelarse**", **aplícalos** antes de iniciar la partida. Recuerda que **no debes aplicar** el proceso de preparación de la Misión Final.

13. El **Héroe** debe colocar **3 fichas de Misión**, 1 de **cada color**, en los **espacios de Sala** correspondientes del **tablero de Héroe**. El Héroe debe entregar **las fichas de Misión restantes** a los **jugadores del Mal**, que las dejarán a un lado.

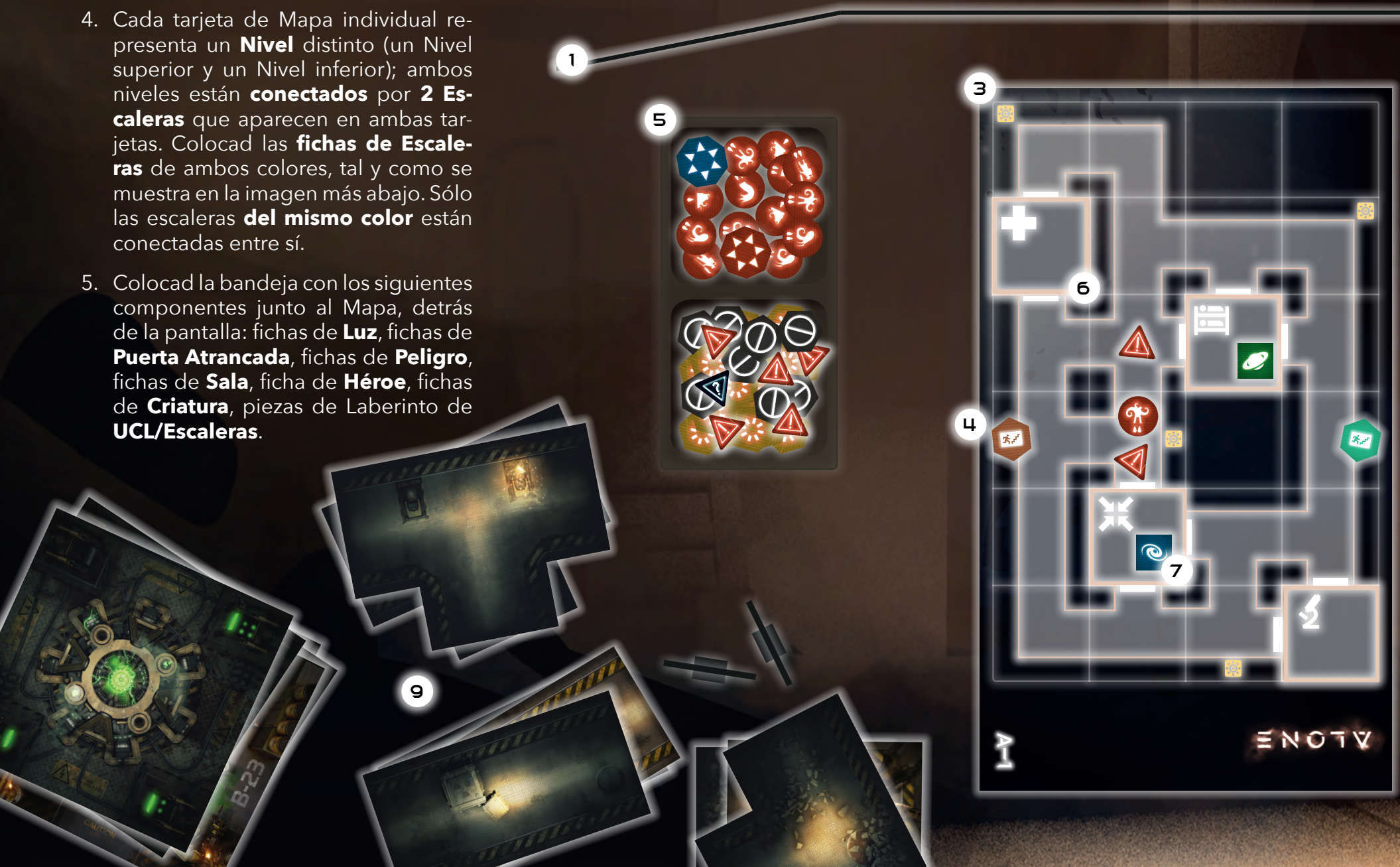


Icono de Misión

PREPARACIÓN DEL MAL

1. Colocad la pantalla entre los **jugadores del Mal** y el **Héroe**, de tal forma que el Héroe **no pueda ver** lo que hay **detrás**.
2. Si hay **más de 2 jugadores**, elegid o sortead qué jugador del Mal será el **Líder del Mal** inicial, y entregadle la ficha de Líder del Mal.
3. Colocad al azar **2 tarjetas de Mapa** detrás de la pantalla; deben situarse en posición **vertical**, una junto a la otra, como se puede ver más abajo. Éste será el **Mapa** de la partida actual. Podéis utilizar **ambos lados** de las tarjetas de Mapa y **girarlas 180°**, por lo que hay un total de 16 configuraciones posibles en cada partida.
4. Cada tarjeta de Mapa individual representa un **Nivel** distinto (un Nivel superior y un Nivel inferior); ambos niveles están **conectados** por **2 Escaleras** que aparecen en ambas tarjetas. Colocad las **fichas de Escaleras** de ambos colores, tal y como se muestra en la imagen más abajo. Sólo las escaleras **del mismo color** están conectadas entre sí.
5. Colocad la bandeja con los siguientes componentes junto al Mapa, detrás de la pantalla: fichas de **Luz**, fichas de **Puerta Atrancada**, fichas de **Peligro**, fichas de **Sala**, ficha de **Héroe**, fichas de **Criatura**, piezas de Laberinto de **UCL/Escaleras**.
6. Los jugadores del Mal colocan al azar **1 ficha de Sala** en cada **espacio de Sala del Mapa**.
7. Los **jugadores del Mal** colocan a continuación **las 3 fichas de Misión** que les entregó el Héroe sobre las **fichas de Sala** correspondientes a las **Misiones** de la partida actual, donde servirán de recordatorio.
8. Ahora, los jugadores del Mal pueden **intercambiar las posiciones** de **2 fichas de Sala** de su elección. Esta opción puede serles útil para evitar que las **Salas de Misión** estén demasiado cerca unas de otras, y para **planificar una estrategia** adecuada para obstaculizar los esfuerzos del Héroe.

9. Colocad la **miniatura de Héroe** correspondiente a la **carta de Personaje del Héroe**, los **dados**, las miniaturas de **Criatura**, las **Puertas**, las piezas de Laberinto de **Pasillo** y las piezas de Laberinto de **Sala al alcance** de los **jugadores del Mal**.
10. Los jugadores del Mal colocan la **ficha de Héroe** en el **Mapa**, en un **Sector de Pasillo** de su elección. Ésta será la **posición inicial** del Héroe, además de ser otro **elemento estratégico** muy importante para los jugadores del Mal.



11. Los jugadores del Mal eligen **2 de los 4 mazos de Reacciones** con los que jugarán durante esta partida, y anuncian su decisión al Héroe. Dejad **los mazos que no se van a usar** en la caja del juego. Los jugadores del Mal barajan cada mazo **por separado** y **roban cartas** en función del **número de jugadores del Mal** que haya en la partida.

1 jugador del Mal: Roba **10 cartas**. Durante la partida, el jugador del Mal puede **robar libremente** cartas **de cualquiera de los 2 mazos de Reacciones**.

2 jugadores del Mal: Robad **6 cartas cada uno**. Durante la partida, cada jugador del Mal sólo podrá robar cartas de **1 mazo de Reacciones específico**, y seguirá robando **de ese mismo mazo** durante toda la partida. El **Líder del Mal inicial** elige su mazo en primer lugar, y el jugador del Mal restante se queda con **el otro**. Ambos jugadores dejan sus respectivos mazos **frente a ellos**.

3 jugadores del Mal: Robad **4 cartas cada uno**. El **Líder del Mal inicial** decide **con qué mazos** jugarán los jugadores del Mal, y coloca los mazos elegidos **detrás de los jugadores del Mal**. Durante la partida, el jugador del Mal sentado **en medio de los otros dos** puede robar de **cualquiera de los 2 mazos de Reacciones**, mientras que **los otros dos** jugadores del Mal deben robar siempre sus cartas del mazo de Reacciones **que tengan delante**.



12. Los jugadores del Mal colocan **2 fichas de Criatura** de su elección en **2 Sectores distintos**. Estos Sectores deben ser **Salas de Misión** y/o **Sectores adyacentes a Salas de Misión**, y **no pueden ser el Sector del Héroe**.

13. A continuación, colocan también **2 fichas de Peligro** en **cada Nivel** del Mapa; las fichas de Peligro pueden colocarse en **cualquier Sector**, **excepto** en el **Sector del Héroe**.

14. Los jugadores del Mal crean el "Laberinto" (ver página siguiente) colocando la **pieza de Laberinto de Sector** correspondiente a la **posición del Héroe** al otro lado de la pantalla, **en el lado de la mesa en el que está sentado el Héroe**, y dejan la **miniatura de Héroe** encima.

15. Por último, colocad la **Brújula** al lado del Mapa, de manera que los **puntos cardinales** estén orientados igual que en el **tablero de Héroe**. Servirá para mantener el **Mapa** y el **Laberinto** con la misma orientación.



El área de juego se divide en **3 secciones principales**:

1. El **Mapa**, donde **se registra** todo lo que sucede durante la partida: la disposición del Laberinto, la posición de Salas, Criaturas, fichas de Peligro y, por supuesto, los movimientos del Héroe. El Mapa se coloca **detrás de la pantalla**, junto a todas las **fichas** que necesitan los jugadores del Mal. Los **jugadores del Mal deben** asegurarse de mantenerlo siempre **actualizado**, y también pueden utilizarlo para **planificar su estrategia**.

2. El **Laberinto**, donde tiene lugar la acción. El Laberinto es una especie de "**primer plano**" del Mapa, y representa únicamente aquellas partes del Mapa que el **Héroe** puede **ver** en un momento dado, y también lo que queda **almacenado** en la memoria de su **Holopulsera**, el dispositivo multiusos que lleva en la muñeca. Todo lo que está presente en el Laberinto se considera **Revelado**; todo lo demás, **No Revelado**. Debido a que **al final de cada Ronda** se **retirarán** partes del Laberinto (simulando el borrado de memoria periódico de la Holopulsera), el Héroe deberá intentar **recordarlas**, para no perderse. También es responsabilidad de los jugadores del Mal mantener **actualizado** el Laberinto, ya que son los únicos que pueden ver el Mapa, que siempre refleja el estado verdadero y completo del entorno.

Cada pieza de Laberinto de Sector tiene **2 caras**, que muestran el mismo Sector en **distintas condiciones de iluminación**.

Un lado muestra el Sector **a oscuras**, y el lado contrario muestra el Sector con las **Luces encendidas**.

Nota: En las ilustraciones de las piezas de Laberinto de Sector, el único **elemento relevante para el juego** es su **estado de oscuridad/Luz**. Todo lo demás es meramente **decorativo**.

3. El **tablero de Héroe**, donde se registran las estadísticas del Héroe. El Héroe también puede utilizar el **Radar** y los **espacios de Sala** para disponer de indicaciones y recordatorios de la información reunida durante la partida. Puedes utilizar los lados **azul y verde** de las **fichas de Carga** para señalar distintas informaciones, como la disposición del Mapa, la dirección del Ruido que oigas, etc. ¡Puedes hacer todo lo que se te ocurra para aprovechar las herramientas que tienes a tu disposición y registrar datos cruciales!

El tablero de Héroe también contiene el **medidor de Reacciones**, donde se colocan las **cartas de Reacción** jugadas por los **jugadores del Mal**. Sirve para que **ambos bandos** puedan llevar la cuenta del número de Reacciones que los jugadores del Mal **todavía tienen disponibles**, y para que el Héroe disponga de algunas **pistas** sobre la **estrategia** de los jugadores del Mal.



CÓMO LEER ESTE REGLAMENTO

Las últimas páginas de este reglamento son una **breve introducción** al concepto central del juego. Cuando hayáis terminado de leerlo, el jugador Héroe tendrá que leer el **Manual del Héroe**, y los jugadores del Mal harán lo propio con el **Manual del Mal**.

En el **Manual de Mal**, este símbolo señala información **relacionada con las reglas del Héroe**.

En el **Manual del Héroe**, este símbolo señala información **relacionada con las reglas del Mal**.

En **ambos Manuales**, este símbolo señala breves recordatorios de reglas que ya se han explicado en otro lugar.

También encontraréis indicaciones como la que aparece aquí debajo: os ayudarán a localizar rápidamente reglas relacionadas con las que se describen en cada página.

Ver "**Tema**",
página XX.

RESUMEN DEL HÉROE

La **mecánica del Héroe** se basa en la **deducción**, la **exploración** y la **supervivencia**. El Héroe debe completar **Misiones**, al mismo tiempo que utiliza su ingenio para **eludir** los numerosos peligros que acechan en la oscuridad del Laberinto.

El Héroe gana si completa con éxito la Misión Final.

En cada Turno, el Héroe tiene que realizar **1 o bien 2** de las **Acciones** disponibles: Movimiento, Rastreo, Combate, Exploración, Saqueo e Interacción.

El Héroe puede robar **cartas de Objeto** para que le ayuden en su solitario viaje. Incluso podrá desmontar determinados Objetos para **Mejorarlos**.

El Héroe también puede aprovechar la **habilidad especial** que le otorga la **carta de Personaje** situada sobre el tablero de Héroe.

El Héroe únicamente puede ver **ciertas partes** del Laberinto mientras explora. La información completa sobre la disposición del **Laberinto** y la posición de Salas o Criaturas nunca estará disponible **al mismo tiempo**, y los **jugadores del Mal** la irán **revelando** (y **eliminando**) gradualmente, en función de las Acciones del Héroe.

AVISO

Alone™ se ha diseñado para simular la sensación de ansiedad típica de los videojuegos de supervivencia de ciencia ficción. El juego busca intencionadamente someter a presión al jugador Héroe.

RESUMEN DEL MAL

La **mecánica del Mal** se basa en la planificación de **estrategias** y la colocación de **trampas**. Los jugadores del Mal pueden generar **Criaturas**, colocar **fichas de Peligro** y jugar **cartas de Reacción** en respuesta a las Acciones del Héroe.

Los jugadores del Mal solamente pueden ganar la partida derrotando al Héroe.

No siempre es inteligente **reaccionar sin pensar** a todas y cada una de las Acciones realizadas por el Héroe; los jugadores del Mal deben **adaptar sus esfuerzos** a las decisiones del Héroe.

Algunas cartas de Reacción solamente pueden jugarse **boca arriba** como Reacción ante **Acciones específicas** del Héroe. Sin embargo, todas las cartas de Reacción pueden jugarse **boca abajo** como Reacción ante **cualquier Acción** del Héroe.

Las cartas de Reacción jugadas cuando el Héroe se encuentre en un Sector que contenga una **ficha de Peligro** tendrán un efecto adicional que se describe en cada carta.

Después de jugar cada carta de Reacción, ésta debe colocarse en el **medidor de Reacciones** del tablero de Héroe.





RESUMEN DE MISIONES

Cada partida se compone de **3 Misiones diferentes: 2 Misiones Iniciales y 1 Misión Final**. Al principio de la partida, la Misión Final está "bloqueada"; el Héroe no puede intentar completarla antes de que se **active** (es decir, antes de que se "desbloquee" y entre en juego). Para **activar** la Misión Final, el Héroe debe completar primero 1 de las 2 **Misiones Iniciales** disponibles. Cuando se **activa** la misión final, sus **efectos especiales**, si los hay, también **entran en juego**.

Para completar una Misión, el Héroe debe alcanzar el Sector de una **Sala específica** y **realizar Acciones específicas** que se describen en la carta correspondiente. Algunas Misiones también pueden tener **efectos especiales permanentes** que **duran hasta que la Misión se completa** y/o **que se activan tras completarla**. Cada Misión también informa de las **recompensas** que obtendrá el Héroe cuando la **complete**.

MISIONES INICIALES

Hay **2 tipos** de **Misiones Iniciales**. Las Misiones Iniciales de color **verde**, señaladas con , otorgan al Héroe algún tipo de **bonificación** cuando se completan, mientras que las Misiones Iniciales de color **azul**, señaladas con , añaden un **obstáculo permanente** a la partida que **se mantendrá activo** hasta que la Misión se **complete**.



El Héroe debe completar **1 de las 2 Misiones Iniciales** para **activar** la **Misión Final** e intentar **ganar la partida**. Una vez **completada** la primera Misión Inicial, completar la segunda es **totalmente opcional**.

RECOMPENSAS INTERMEDIAS



Cuando se **activa** la Misión Final, en función del **Nivel de Dificultad** escogido, el Héroe recibe ciertas **recompensas adicionales** (además de las **recompensas** que le pueda haber otorgado la **Misión Inicial completada**). Las Recompensas Intermedias **no se vuelven a recibir** si/cuando el Héroe completa la **otra Misión Inicial**; son simplemente una **recompensa especial** por haber activado la **Misión Final**.

RECOMPENSAS INTERMEDIAS



FÁCIL

- Recupera 3 puntos de **Vida**  **Y** 3 puntos de **Autocontrol** 
- Gana **1 Ronda adicional**

NORMAL

- Recupera 3 puntos de **Vida**  **O BIEN** 3 puntos de **Autocontrol** 
- Gana **1 Ronda adicional**

PESADILLA

- Recupera 3 puntos de **Vida**  **O BIEN** 3 puntos de **Autocontrol** 

IMPOSIBLE

- **Sin recompensas adicionales**

Información sobre
"Completar Misiones"

★ MISIÓN FINAL

Cuando el Héroe completa la **Misión Final**, la partida **termina** y el **Héroe gana**. Sin embargo, como hemos dicho, para poder completar la Misión Final, el Héroe **DEBE activarla** primero completando **al menos 1** de las **Misiones Iniciales**. Cuando se **activa** la Misión Final, sus **efectos especiales**, si los tiene, también **entran en juego**. En las Misiones Finales, el **tiempo** suele ser un factor importante, ya sea de forma directa o indirecta. El Héroe se enfrentará a una **carrera contrarreloj** para hacerse con la victoria.

RECOMPENSAS

- **¡El Héroe gana!**

ORIENTACIÓN BÁSICA

Aunque el Héroe no posea un Mapa preciso del Laberinto, hay ciertos elementos fijos en el diseño de todas las tarjetas de Mapa que pueden tenerse en cuenta durante la partida. El Mapa tiene **2 Niveles diferentes**; cada Nivel está distribuido en una **cuadrícula de 4x6 Sectores**, y siempre tiene exactamente **4 Salas**. La **distancia mínima** entre 2 Salas cualesquiera **nunca es menor de 3 Sectores ni mayor de 8 Sectores**.

Hay siempre **4 UCL** (Unidades de Control de Luz) en **cada Nivel** del Mapa. Cada UCL puede encender las Luces del **Sector de la UCL** y de **al menos 2 Sectores más**. Siempre es posible encender las Luces de **al menos 2 de las 4 Salas** de un Nivel, mientras que **al menos 1 Sala** siempre estará **a oscuras**.



Cada Nivel cuenta con **2 Escaleras** que conducen al **otro Nivel**. Las Escaleras siempre están situadas **aproximadamente en el centro** de los dos **lados más largos** de cada Nivel, es decir, el lado **este** y el lado **oeste**.

Todas las Salas tienen siempre **2 o 3 Puertas**. **Detrás de una Puerta** siempre habrá una Sala. En el juego, las Puertas son **automáticas**: se abren cuando están adyacentes al Héroe, pero cuando el Héroe no está cerca de ellas, obstaculizan su Campo de Visión.

El Héroe puede aprovechar esta información tan útil para entender mejor su **posición** en el Mapa al **inicio** de la partida. Recomendamos que el jugador Héroe utilice los lados azul y verde de las **fichas de Carga** y los **espacios de Sala** como recordatorios de la información obtenida (qué Salas han visitado, en qué dirección han oído Ruido, etcétera).

Hemos preferido **no establecer reglas específicas** para ello: ¡la experiencia nos ha enseñado que cada Héroe **encuentra una forma personal** de utilizar estas herramientas, y te sugerimos que **hagas lo mismo!**

¿JUEGAS CON EL HÉROE?

Ahora ya puedes leer el **Manual del Héroe**, que contiene el resto de las reglas del juego desde la perspectiva del **jugador Héroe**. Explica detalladamente todas las Acciones que puedes realizar, y te enseñará a sobrevivir durante tu solitaria búsqueda y a completar tus Misiones.

¿JUGÁIS EN EL BANDO DEL MAL?

Ahora ya podéis leer el **Manual del Mal**, que contiene el resto de las reglas del juego desde la perspectiva de los **jugadores del Mal**. Explica detalladamente cómo engendrar y desplazar Criaturas y cómo reaccionar ante las Acciones del Héroe.