EXPANSIÓN PROFUNDIDADES

Esta es una expansión del juego ***ALONE***. Necesitaréis el **juego base *ALONE*** para jugar.

CONTENIDO

Esta expansión contiene:

- 7 nuevas miniaturas
- 6 nuevas cartas de Misión
- 1 carta de referencia de Acciones Especiales para Salas
- 1 ficha de Compañero
- 3 nuevas cartas de Personaje
- 5 cartas de Criatura Especial
- 5 fichas de Criatura Especial

RESUMEN DE LA EXPANSIÓN

La **expansión Profundidades** contiene dos módulos que añaden nuevas reglas y mayor profundidad al **juego base *ALONE***: el *módulo de Criaturas Especiales* y el *módulo de Acciones Especiales para Salas*. Estos módulos pueden jugarse juntos o por separado, y también pueden combinarse con módulos de otras expansiones.

La expansión también contiene **nuevas Misiones** y **nuevos Héroes**, que pueden usarse en combinación con el **juego base *ALONE***.

MÓDULO DE CRIATURAS ESPECIALES

Este módulo ofrece a los **jugadores del Mal** una forma nueva de usar las **miniaturas de Criaturas únicas**.

CONTENIDO DE LAS CARTAS DE CRIATURA ESPECIAL

1. Nombre de la Criatura Especial
2. Descripción de la Criatura Especial
3. Estadísticas de la Criatura Especial
4. Poder de la Criatura Especial

CAMBIOS EN LA PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Intercalad el siguiente paso entre el **paso 11** y el **paso 12** del proceso de **preparación del Mal** (*ver página 7 del Reglamento introductorio*):

11a. Barajad las **cartas de Criatura Especial**, robad 3 de ellas y dejadlas al lado del Mapa. Las 3 cartas de Criatura Especial **deben tener iconos de Criatura distintos**. Si 2 o más de las cartas de Criatura Especial seleccionadas tienen **el mismo icono de Criatura**, descartad una de ellas y **seguid robando cartas** hasta sacar una que tenga un icono de Criatura distinto. Si alguna de las Criaturas Especiales **también aparece** en una de las **cartas de Misión** de esta partida, descartad dicha Criatura Especial y **seguid robando cartas** hasta sacar una que tenga una **Criatura diferente**. **Es posible que, para cumplir correctamente este paso, termine habiendo menos de 3 Criaturas Especiales en la partida.**

11b. Colocad las **miniaturas** correspondientes a las cartas de **Criatura Especial** seleccionadas al lado de la **pantalla**, de forma que el Héroe sepa qué Criaturas supondrán una amenaza durante esta partida. Coged también las **fichas de Criatura Especial** correspondientes y dejadlas junto al **Mapa**.

GENERAR UNA CRIATURA ESPECIAL

Como **Reacción**, los jugadores del Mal pueden **Generar** una de las Criaturas Especiales disponibles, jugando **boca arriba** una carta de Reacción que tenga el **mismo símbolo de Criatura** que la Criatura Especial que quieren Generar. Si lo hacen, los efectos normales y peligrosos de la carta de Reacción jugada **se ignoran** por completo.

Esta carta de Reacción **debe jugarse boca arriba en el medidor de Reacciones**, y cuenta como **una de las 2 posibles cartas de Reacción** que los jugadores del Mal pueden jugar durante un mismo Turno.

Generar una Criatura Especial se considera una **Reacción Común**, y siempre puede jugarse como Reacción ante **cualquier Acción del Héroe**.

Al Generar una Criatura Especial, seguid las **reglas habituales** de Generación de Criaturas.

MOVER A UNA CRIATURA ESPECIAL

Cada carta de Criatura Especial muestra el **símbolo de una Criatura normal**. Las Criaturas Especiales se mueven siguiendo las **mismas reglas** que las Criaturas normales:

- jugando una **Reacción Común**,
- jugando una **carta de Reacción de Movimiento** que tenga el **icono de Criatura correspondiente**,
- utilizando un **efecto** que haga moverse a las Criaturas.

Las fichas de Criatura Especial se utilizan de manera idéntica a las fichas de Criatura normales: para **registrar** en el **Mapa** la posición, los movimientos y la salud de la Criatura Especial correspondiente.

MATAR A UNA CRIATURA ESPECIAL

Cada Criatura Especial puede Generarse **una única vez**. Si una Criatura Especial **muere**, su carta es **descartada**. Los jugadores del Mal **no podrán volver a Generarla** durante la partida. Cuando mata a una Criatura Especial, el **Héroe** gana **1 Punto de Experiencia** del tipo correspondiente (según el icono de Criatura de la carta).

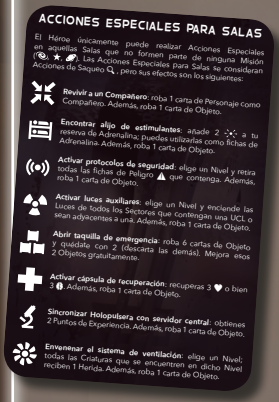
ESTADÍSTICAS DE LAS CRIATURAS ESPECIALES

Las estadísticas de cada Criatura Especial se muestran en la carta de Criatura Especial correspondiente, con el mismo formato que las estadísticas de las Criaturas normales del juego base.

Todas las Criaturas Especiales poseen también un **Poder único** que se mantiene activo mientras la Criatura permanezca **en el Mapa**.

MÓDULO DE ACCIONES ESPECIALES PARA SALAS

Este módulo ofrece al Héroe **nuevas Acciones** que puede realizar cuando se encuentre en una **Sala**.



ACCIONES ESPECIALES PARA SALAS

El Héroe únicamente puede realizar Acciones Especiales en aquellas Salas que no formen parte de ninguna Misión. Las Acciones Especiales para Salas se consideran Acciones de Saqueo, pero sus efectos son los siguientes:

Revivir a un Compañero: roba 1 carta de Personaje como Compañero. Además, roba 1 carta de Objeto.

Encontrar alijo de estimulantes: añade 2 a tu reserva de Adrenalina; puedes utilizarlas como fichas de Adrenalina. Además, roba 1 carta de Objeto.

Activar protocolos de seguridad: elige un Nivel y retira todas las fichas de Peligro que contenga. Además, roba 1 carta de Objeto.

Activar luces auxiliares: elige un Nivel y encienda las Luces de todos los Sectores que contengan una UCL o estén adyacentes a una. Además, roba 1 carta de Objeto.

Abrir taquilla de emergencia: roba 6 cartas de Objeto y quédate con 2 (descarta las demás). Mejora esos 2 Objetos gratuitamente.

Activar cápsula de recuperación: recuperas 3 o bien 3 . Además, roba 1 carta de Objeto.

Sincronizar Holopulsera con servidor central: obtienes 2 Puntos de Experiencia. Además, roba 1 carta de Objeto.

Envenenar el sistema de ventilación: elige un Nivel; todas las Criaturas que se encuentren en dicho Nivel reciben 1 Herida. Además, roba 1 carta de Objeto.

CAMBIOS EN LA PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

El **Héroe** recibe la **carta de referencia de Acciones Especiales para Salas**.

PODERES ACTIVOS

Las Acciones Especiales para Salas **solo pueden utilizarse** en las **5 Salas** que **no** forman parte de ninguna de las **Misiones** de la partida.

USAR UNA ACCIÓN ESPECIAL

Cada Sala ofrece una **Acción Especial** que puede utilizarse al realizar una **Acción de Saqueo** dentro de dicha Sala. Cada Acción Especial puede utilizarse **una única vez por partida**: cuando el Héroe utilice la Acción Especial de una Sala, **debe colocar** una **ficha de Carga** sobre el icono de dicha Sala **en el tablero de Héroe**, igual que al robar 3 cartas en vez de 1 dentro de una Sala.

Esto significa que, si el Héroe **utiliza la Acción Especial de una Sala**, **renuncia** a la opción de realizar una **Acción de Saqueo superior** (robando 3 cartas) en dicha Sala, y **en su lugar** prefiere obtener el efecto único que se describe en la carta de referencia de Acciones Especiales para Salas.