

ALEPH NULL

Das Ritual

Ziel des Spiels

Du führst ein Ritual durch, um Baphomet zu beschwören. Wenn er erscheint, erwartet Baphomet zuallererst, dass du keine Karten mehr auf der Hand hast. Aber auch keine im Deck und erst recht keine auf dem Ablagestapel. Wenn sich auch nur in einer dieser **3 Zonen** noch irgendwelche Karten befinden, hast du direkt verloren. Allerdings bedeutet „Nicht verlieren“ noch lange nicht, dass du automatisch gewonnen hast! Denn alle Karten, die noch im Spiel sind, zählen Minuspunkte... und wenn das zu viele Karten sind, verlierst du dennoch. Kannst du die harte Strafe von Baphomet überleben?

Einleitung des Autors

James Blish war ein Autor von unglaublicher Bandbreite und Fantasie. Vielleicht ist er eher für Science-Fiction bekannt, vor allem für die „**Cities in Flight**“-Reihe und seine vielen Bände der adaptierten Star-Trek-Romane, aber seine Reihe „**After such Knowledge**“ inspiriert, erstaunt und erschreckt mich bis heute gleichermaßen.

Doctor Mirabilis, A Case Of Conscience und **Black Easter or Faust Aleph Null** und die Fortsetzung **The Day After Judgement** sind erheiternde philosophische Diskussionen über Glauben und Liebe. Die Thematik von Aleph Null wird einige sicher verstören, aber im Grunde ist es ein Lobgesang auf die Menschlichkeit; es ist Erlösung.

Tony Boydell

Inhalt

69 Karten



28 Karten Spielerdeck



12 Beeinträchtigungskarten in 3 Stufen
Stufe 1, 2 oder 3 (hier: 2)



9 Grimoire-Karten



14 FAQ-Karten



1 Baphometkarte ohne Text, für
Spieler, die mit Stil spielen wollen



3 Blanko-Beeinträchtigungskarten
(für deine eigenen Ideen)



1 von Aleph Null inspirierte Lux Aeterna Promo Karte



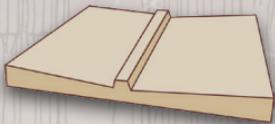
1 von Lux Aeterna inspirierte Beeinträchtigungskarte



3 Magische Kraft-Marker



3 Schadens-Marker



1 Ablage aus Holz für den Grimoire



Dieses Regelheft

Das Ritual der Vorbereitung (oder auch Spielaufbau)



Lege die Ablage für den Grimoire in Reichweite und stelle dann den Grimoire Verum zusammen: Sortiere die Rectos (die rechten Buchseiten) in der richtigen Reihenfolge und lege sie auf die rechte Seite der Ablage: **Deckel, Zirkel, Vorbereitungen, Fasten, Reinigung, Dämonenaustreibung, Aufzeichnungen, Beschwörung und Hierarchie.**



Nimm die **3 Schadens-Marker** und die **3 Magie-Marker** und lege sie als **Vorrat** bereit.

Öffne den **Grimoire Verum**, indem du den Deckel nach links „umblättest“ und **wähle** deinen **Schwierigkeitsgrad**. Für dein **1. Spiel** empfehlen wir die einfachste Schwierigkeit „**Der Zirkel der Lehrlinge**“. Mische die **Beeinträchtigungskarten der angegebenen Stufen** jeweils für sich und ziehe die angegebene Anzahl von zufälligen Karten. Lege diese bereit und den Rest der Beeinträchtigungen zurück in die Schachtel.



Mische alle **28 Karten** des Spielerdecks und legen es als dein **Deck** verdeckt bereit. Achte darauf, dass du daneben genügend Platz für einen **Ablagestapel** lässt. Lasse neben dem Grimoire Platz für den **Opferstapel**.



Schlage die nächste Seite vom Grimoire auf: Es ist jetzt **SONNENUNTERGANG**.

2. Die Verwendung von Karten



Jede Karte befindet sich immer in 1 von 5 Zonen: in deinem Deck, auf deiner Hand, im Spiel, auf dem Ablagestapel oder auf dem Opferstapel.

Beschwörung: Karten ins Spiel bringen

Du kannst die **Karten auf deiner Hand nicht direkt benutzen**, du musst sie **zuerst** durch **Beschwörung** ins Spiel bringen.

Um eine Karte aus deiner Hand zu **beschwören**, musst du ihre „**Beschwörungskosten**“ bezahlen. Die meisten Karten geben ihre Beschwörungskosten als **Magische Kraft** (siehe Magische Kraft unten) in der oberen linken Ecke an. Einige Karten haben sogenannte Spezial-Kosten. Diese besonderen Kosten sind auf der Schriftrolle angegeben. Du darfst während deines Zuges **so viele Karten beschwören**, wie du willst und kannst, und zwar in **beliebiger Reihenfolge**. Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Karten, die du gleichzeitig im Spiel haben kannst.



Wichtig: Immer, wenn du eine **Beeinträchtigungskarte ziehst**, musst du sie **sofort beschwören**. Wenn du **2 oder mehr Beeinträchtigungskarten ziehst**, kannst du sie in **beliebiger Reihenfolge** beschwören, aber du musst **alle beschwören**. Wenn du die **zugehörigen Kosten nicht bezahlen** kannst (z. B. Akhtoi), musst du deine Karten im Spiel nutzen, um die notwendige **Magische Kraft zu erzeugen**. Solange du nicht **alle Beeinträchtigungskarten auf der Hand** beschworen hast, kannst du weder Karten im Spiel für irgendeinen anderen Effekt als die Erzeugung von Magischer Kraft nutzen noch eine andere Karte beschwören.

Kartenaktionen, Ablegen und Opfern

Sobald eine **Karte im Spiel** ist, kannst du ihre **Kartenaktionen** nutzen. Es gibt dabei **Kartenaktionen**, die du aktiv nutzen kannst, diese sind immer mit einem **Pfeil** verbunden. **Links vom Pfeil** stehen die **Kosten**, um die Aktion zu nutzen. **Rechts vom Pfeil** ist der Effekt aufgeführt, den du erhältst.



Beispiel: Wenn diese Karte im Spiel ist, kannst du sie entweder ablegen oder opfern.

Wenn du eine **Karte ablegst**, kommt sie auf den **Ablagestapel**.

Wenn du eine **Karte opferst**, kommt sie auf den **Opferstapel**.

Wenn die Aktion keine bestimmte Karte angibt, die abgelegt oder geopfert werden muss (siehe Beispiel), ist immer die Karte selbst gemeint.

Wichtig: Du kannst eine **Karte nicht einfach freiwillig** ablegen oder opfern. Du darfst das nur tun, wenn ein Effekt oder eine Kartenaktion dir dies gestattet.

Du darfst beliebig viele **Kartenaktionen** im Spiel nutzen (auch die von gerade beschworenen Karten) und das sowohl vor, als auch nach dem Beschwören von Karten aus deiner Hand (Ausnahme: Beeinträchtigungskarten). Wenn du Karten ablegst oder opferst, legst du sie **sofort auf ihren jeweiligen Stapel**, bevor ihr oder der Effekt einer anderen Karte ausgelöst wird.

Andauernde Effekte

Ein Karteneffekt ohne Pfeil ist ein anhaltender Effekt. Er ist so lange aktiv ist, wie die Karte im Spiel ist.



†-Effekt

Der †-Effekt einer Karte wird nur dann ausgelöst, wenn diese Karte auf **irgendeine Weise geopfert** wird. Es ist dabei **unerheblich, in welcher Zone** sich diese Karte gerade befindet. Werden mehrere dieser Effekte gleichzeitig ausgelöst, kannst du die Reihenfolge der Effekte selbst bestimmen.

Magische Kraft

Viele Karten haben Beschwörungskosten von Null und können daher kostenlos beschworen werden. Andere haben Beschwörungskosten die größer als Null sind. Um diese Karten zu beschwören, musst du die nötige **Magische Kraft zur Verfügung** haben und sie ausgeben, um die Beschwörungskosten zu bezahlen.



Die häufigste Art **Magische Kraft zu erhalten**, ist das Ablegen oder Opfern der **Magie-Karten**.

Beispiel: Falls du diese Karte ablegst, erhältst du 2 Magische Kraft, die du ausgeben kannst. Falls du sie stattdessen opferst, erhältst du 3 Magische Kraft.

Ablegen → Erhalte 
oder
Opfern → Erhalte 

Wann immer du Magische Kraft von Karten erhältst, ist diese Magische Kraft „virtuell“. Du kannst mehrere Aktionen nutzen, um Magische Kraft zu erzeugen und sie zusammenzählen. Wenn du mehr Magische Kraft erzeugst, als du brauchst, geht der Überschuss nicht verloren und steht dir bis zum Ende deines Zuges zur Verfügung. Du musst die übrig gebliebene Magische Kraft im Auge behalten, da du **am Ende deines Zuges Schaden für jede nicht genutzte magische Kraft erleidest** (siehe: 3. Das Ende deines Zuges).

Drei der Stunden (**III, IV und V**) bieten einen Bonus von **1 Magischen Kraft**. Wenn du zu diesen Stunden vorrückst, lege **1 Magische Kraft-Marker** auf den Grimoire. Du kannst sie auf die gleiche Weise benutzen wie die „virtuelle“ Magische Kraft und sie kommt zurück in die Schachtel, sobald sie benutzt wurde. Diese Marker sind von Zug zu Zug übertragbar.



Wichtig: Liegen **Marker** auf dem Grimoire, wenn du die **Stunde vorrückst**? Dann erleidest du **1 Schaden** für jeden Marker. Die Marker bleiben erhalten.

Schaden erleiden

Immer wenn du 1 Schaden erleidest, nimmst du 1 Schadens-Marker aus dem Vorrat und legst ihn neben den Grimoire. Wenn du das **dritte Schadensplättchen** nimmst, **verlierst du das Spiel sofort**.



Abwerfen

Wenn du angewiesen wirst, eine Karte abzuwerfen, kommt sie direkt auf den **Ablagestapel**. Dadurch werden normalerweise **keine Effekte** ausgelöst.

Goldene Regel

Wenn Karteneffekte im Widerspruch zu diesen Regeln steht, haben die Karteneffekte Vorrang.

3. Das Ende deines Zuges

Wenn du keine weiteren Karten beschwören und keine weiteren Kartenaktionen nutzen möchtest oder kannst, musst du **alle verbleibenden Karten aus deiner Hand abwerfen** und deinen Zug beenden.

Hast du in diesem Spielzug „virtuelle“ **Magische Kraft** erzeugt und nicht vollständig aufgebraucht? Dann **verfällt diese** vollständig und du erleidest für jede verfallende Magische Kraft 1 **Schaden**. Magische Kraft-Marker nimmst du mit in den nächsten Spielzug.

Ende des Spiels

Das Spiel kann auf verschiedene Arten enden:

1. Du hast den dritte Schadens-Marker aus dem Vorrat genommen. Du stirbst einen grausamen Tod und **verlierst!**
2. Du hast einen Schlüssel für etwas anderes als die Beschwörung von Baphomet geopfert. Du stellst dich dem Zorn Baphomets und **verlierst!**
3. Du rückst die Stunde über die VI. Stunde vor. Du hast keine Zeit mehr und **verlierst!**
4. Du hast Baphomet beschworen. Du hast **vielleicht gewonnen!** Gehe sofort weiter zur Finalen Wertung.

Finale Wertung

Sobald du Baphomet erfolgreich beschworen hast, ist das Ritual vorbei und das Spiel endet. Notiere dir die aktuelle Stunde und schlage dann den Grimoire auf den letzten beiden Seiten (Urteil) auf. Nun ist an der Zeit herauszufinden, ob du tatsächlich gewonnen hast.



1. Überprüfe, ob sich noch Karten im Deck, auf deiner Hand oder auf dem Ablagestapel befinden. Wenn sich dort mindestens 1 Karte befindet, hast du verloren und darfst nicht einmal eine Endwertung vornehmen.
2. Wenn du noch nicht verloren hast, berechne jetzt deine Punktzahl:
3. Erhalte 1 Punkt, sowie 2 zusätzliche Punkte für jede verbleibende Stunde (hast du z. B. die Beschwörung von Baphomet in Stunde IV vollzogen, erhältst du dafür $1+2+2=5$ Punkte).
4. Gemäß den Anweisungen auf Baphomet musst du 1 Punkt für jede andere nicht-Schlüssel Karte, die durch die Beschwörung von IHM im Spiel geopfert wird, abziehen.
5. Addiere 1 Punkt für jeden Schadens-Marker im Vorrat (den du nicht genommen hast).

Wenn dein **Ergebnis negativ ist, hast du verloren** und musst dich dem Zorn Baphomets stellen. Wenn dein **Ergebnis 0 oder mehr ist, hast du gewonnen**. Überprüfe deine Punktzahl anhand der Großen Hierarchie und freu dich über deinen erreichten Rang.

Musik

Wenn dir Aleph Null gefällt und du das volle Erlebnis haben möchtest, hat Nicholas O'Neill sechs Musikstücke vorbereitet, die du während der 6 Stunden von Aleph Null abspielen kannst:

www.frostedgames.de/shop/aleph-null

Am besten hörst du dir jedes Stück an, bevor die jeweilige Stunde beginnt, oder traust du dich sie sogar selbst zu spielen?



For Tony, of course, and for all the players

I - Sunset

Nicholas O'Neill
(b. 1970)

Distant and ethereal, slightly veiled

Piano

Measures 1-5 of the piano score for 'Sunset'. The music is in 3/4 time and begins with a piano (p) dynamic. The right hand features a melodic line with grace notes, while the left hand provides a steady accompaniment.

Measures 6-8 of the piano score. The melodic line continues with grace notes, and the accompaniment remains consistent.

Measures 9-12 of the piano score. The melodic line continues with grace notes, and the accompaniment remains consistent.

Measures 13-16 of the piano score. The melodic line continues with grace notes, and the accompaniment remains consistent.

Pushing onwards, but always flexible

Measures 17-22 of the piano score. The melodic line continues with grace notes, and the accompaniment remains consistent.

3

Measures 23-25 of the piano score. The melodic line continues with grace notes, and the accompaniment remains consistent.

Measures 26-28 of the piano score. The melodic line continues with grace notes, and the accompaniment remains consistent.

Measures 29-32 of the piano score. The melodic line continues with grace notes, and the accompaniment remains consistent.

Measures 33-36 of the piano score. The melodic line continues with grace notes, and the accompaniment remains consistent.

Measures 37-40 of the piano score. The melodic line continues with grace notes, and the accompaniment remains consistent.

ALEPH NULL

Das Ritual

Autor: Tony Boydell

Illustrationen und Graphik: Alex Lee @storyofalex

Originalmusik: Nicholas O'Neill

Entwicklung: Matthias Nagy

© 2022 Matthias Nagy, Frosted Games, Sieglindstr. 7, 12159 Berlin, Deutschland

Tony möchte folgenden Menschen Danke sagen:

Nicholas O'Neill, John „MrShep“ Shepherd, Matthias Nagy und ewige
Dankbarkeit an James Blish.

