

Offizielle FAQ – Deutsche Version

Version 2.63

(Stand: 7. Juli 2021)

Vorwort

Dies ist die deutsche Übersetzung der offiziellen FAQ für **Gloomhaven** von Isaac Childres, die du in der Originalversion unter folgendem Link findest:
https://boardgamegeek.com/thread/1897763/official-faq-game-revs-1-and-2-no-rules-questions

Der Originalbeitrag wurde von Alex Florin (bgg:aflorin) erstellt und von Sören Textor (bgg:muffmolch) und Timo Juhl (bgg:Bite_Me_Fanboy) ins Deutsche übersetzt.
Die englische FAQ bezieht sich auf die erste und zweite Revision der englischen Originalausgabe, daher kann es sein, dass einige der Einträge in der deutschen Version bereits berücksichtigt wurden. Zudem wurden hier die Hinweise auf die erste Revision vernachlässigt, da diese in der deutschen Version irrelevant sind. Bei den Formulierungen wurde darauf geachtet, weitestgehend die deutschen Begrifflichkeiten zu verwenden.

Mit Hilfe der FAQ findet ihr hoffentlich schnell Antworten auf Fragen, die mit Hilfe des Regelbuchs gar nicht oder nicht eindeutig geklärt werden können.

Sollte eures Erachtens nach noch Fragen fehlen oder Fehler enthalten, so meldet euch einfach bei mir: soeren.textor@gmail.com!

Soweit ich es schaffe, werde ich die FAQs in regelmäßigen Abständen mit dem offiziellen englischen FAQ-Forumsbeitrag abgleichen. Zum Glück ist das Spiel schon länger auf dem Markt, sodass sich aktuell lediglich Kleinigkeiten, zumeist sehr spezifische Details ändern (aktuelle berücksichtigte Änderung: 2. Juli 2021).

Seit Februar 2019 sind mit der Erlaubnis von Peter Richter auch die Errata der ersten drei deutschen Auflagen enthalten und werden ebenfalls kontinuierlich aktualisiert.

Ansonsten dürfen diese FAQ gerne geteilt und weitergegeben werden, damit alle etwas davon haben.

Und noch ein Zusatz:
Da mir bewusst ist, dass nichts ärgerlicher ist, als aus Versehen einen Spoiler zu lesen, befinden sich die Abschnitte, bei denen diese unabdinglich sind, am Ende dieser Anleitung und besitzen zur besseren Kennzeichnung einen roten Hintergrund. Zudem befinden sich charakterspezifische Erklärungen jeweils auf einer separaten Seite.

Wir sehen uns in **Gloomhaven**.

Sören
Juli 2021

Inhaltsverzeichnis

Vorwort 2
Inhaltsverzeichnis 3
Szenarioablauf 5
Aktiver Bereich, Zurückbekommen von Karten, Abwerfen von Karten, Verlust von Karten 5
Angriffsmodifikator-Karten 6
Erschöpfung 6
Fallen und gefährliches Gelände 6
Felder – Unterschied zwischen unbesetztes und Leeres Feld 7
Fertigkeiten – Zeitpunkt, Reihenfolge, Gruppierung 7
Fertigkeitskarten - Aufdecken 9
Fertigkeit +X und Fertigkeit X - Unterschied .. 9
Gegenstände - Verwendung 9
Hindernisse 11
Initiative-Wert 99 12
Kampfziele 12
Komponenten und Symbole 12
Mehrdeutige / gleichrangige Situationen 13
Monster - Anrechnung von getöteten Monstern 13
Neue Räume betreten 13
Offene Informationen 13
Puzzleteile 13
Rasten 13
Rundenzähler 14
Sichtlinie, Nachbarschaft und Mauern 14
Schaden 15
Szenarioaufbau 15
Szenario abschließen 16
Türen und Durchgänge 17
Vorteile / Nachteile 17
Verbündete 18
Zugphase 18
Spielerfertigkeiten 19
Aktion, Angriffsaktion, Angriff, Angriffsfertigkeit, Angriffseffekt, Zielgerichtet 19
Aktionen/Fertigkeiten - Zuweisung 21
Beschworene 22
Beute 23
Bewegung 24
Elemente 24
Erfahrungspunkte 24
Figurentausch/-teleportation 25
Flächenangriffe 25
Heilung 26
Schieben / Ziehen 26
Schild und Vergeltung 27
Ziel hinzufügen 28
Ziele X 28
Zustände / Effekte 29
Monsterzüge 31
Monster - Aktivierung / Initiative-Wert 31
Monster - Angriffe 31
Monster - Bosse 32
Monster – Benannte Monster 32
Monster - Beschwörung 32
Monster - Beschworene 32
Monster - Bewegung 32
Monster - Elemente 34
Monster - Fertigkeitskarten 34
Monster - Fokus 35
Monster - Türen 37
Monster - Zustände 37
Kampagne 39
Dauerhafter Tod - Spielvariante 39
Freischalten von Charakteren, Stufenanstieg, Verbesserungen, persönliche Quests 40
Gelegenheits- und Kampagnenmodus - Vergleich 41
Szenarien 41
Szenarioeffekte 42
Weg- und Stadtereignisse 43
Wohlstand 43
Monsterfokus und Bewegung (Flussdiagramm) 44
Monster –KI-Referenz v2.0 46
Beispiele für Fokusbestimmung und Bewegung 47
Was macht die Schützin? 47
Bewegt sich Garth? 54
Was machen Monster bei unsichtbaren Charakteren auf Türfeldern 58
Referenz Vorteil / Nachteil 63
Vorteil 63
Nachteil 63
Uneindeutigkeit 63
Persönliche Quests 64
Allgemeines 64
Persönliche Quest 510 65
Persönliche Quest 521 65
Persönliche Quest 529 65
Persönliche Quest 527 65
Persönliche Quest 531 65
Persönliche Quest 532 65
Monster 66

Wandelndes Skelett 66
Späher 66
Schleim 66
Pirscher 66
Sonnendämon 67
Szenarien 68
Allgemein 68
Szenario 2: 68
Szenario 12: 68
Szenario 14: 68
Szenario 19: 68
Szenario 21: 68
Szenario 25: 69
Szenario 27: 69
Szenario 29: 69
Szenario 33: 69
Szenario 34: 69
Szenario 35: 69
Szenario 37: 69
Szenario 38: 69
Szenario 42: 69
Szenario 45: 69
Szenario 46: 69
Szenario 48: 69
Szenario 49: 70
Szenario 54: 70
Szenario 58: 70
Szenario 60: 70
Szenario 69: 70
Szenario 70: 70
Szenario 71: 70
Szenario 73: 70
Szenario 74: 71
Szenario 75: 71
Szenario 77: 71
Szenario 78: 71
Szenario 79: 71
Szenario 81: 71
Szenario 82: 71
Szenario 83: 71
Szenario 85: 71
Szenario 88: 71
Szenario 93: 72
Solo-Szenario 72
Charaktere 73
 73
 74
 75
 76
 77
 79
 81
 82
 83
 84
 85
 86
 88
 89
 91
 92
 93
Gegenstände 94
Errata 1.-3. Auflage 96
Regelbuch 96
Karte 156 97
Karte 345 97
Karte 362 97
Karte 517 97
Karte 539 98
Danksagung100

Szenarioablauf

Aktiver Bereich, Zurückbekommen von Karten, Abwerfen von Karten, Verlust von Karten

Wenn man von einer Karte nur deren Basisaktion (Bewegung 2 oder Angriff 2) nutzt, die Karte für entsprechende Aktion jedoch das Verloren -Symbol enthält, verliert man in diesem Fall die Karte?

Nein, man verliert die Karte nur, wenn man die spezielle Kartenaktion durchführt. Führt man nur die Basisaktion durch, wird die Karte anschließend wie gewohnt abgeworfen.

Wenn man während seiner zweiten Aktion Karten wiederherstellt, darf man dann die Karte wieder auf die Hand nehmen, die man soeben bei der ersten Aktion ausgespielt hat?

Ja. Sobald eine Karte ausgespielt wird, wird sie abgelegt. Wenn sich nun die zuerst ausgespielte Karte im Ablagestapel befindet, darf man sie mit der zweiten Karte wiederbekommen, insofern das die Karte zulässt.

Wie lautet die Bezeichnung der Karten im aktiven Bereich eines Spielers? Handelt es sich hierbei um Handkarten oder gehören sie zu einer eigenen Kategorie?

Karten im aktiven Bereich können, in Abhängigkeit des Kartensymbols oder des Aktionssymbols, jederzeit auf den Abwurfstapel oder Verloren-Stapel verschoben werden oder zur Erfüllung der Spielanforderung verwendet werden. Sie wird somit als bereits abgelegt bzw. verloren betrachtet.

Wenn abgelegte Karten zum Beispiel durch Rast oder verlorene Karten durch spezielle Aktionen wiederhergestellt werden, darf man auch die Karten aus dem aktiven Bereich wieder auf die Hand nehmen oder diese im Spiel lassen.

Karten im aktiven Bereich, die man abgeworfen hat, können auch zum Negieren von Schaden genutzt werden (technisch gesehen liegen sie bereits auf dem Abwurfstapel). Karten im aktiven Bereich werden nicht zu den Handkarten gezählt.

Bei der Auswertung der Kampfziele am Ende eines Szenarios gelten die Karten als abgelegt oder verloren.

Wenn eine Karte das Verloren -Symbol enthält, muss man dann alle Fertigkeiten der Karte ausführen, um diese zu verlieren?

Nein. Sobald man eine Fertigkeit der Karte nutzt, gilt die Karte als verloren. Außer man nutzt lediglich deren Basisaktion (Angriff 2 / Bewegung 2) in diesem Fall wird die Karte anschließend einfach abgeworfen. Um die Karten zu verlieren, muss man immer einer der zugehörigen Aktionen durchführen.

Darf man Karten abgeben, um Schaden zu negieren, bevor man Verteidigungsfertigkeiten oder Gegenstände verwendet?

Ja.

Lösen aktive Karten mit aktiven Boni, die Am Ende des X nächsten Zuges auslösen**, bereits am Ende des aktuellen Zuges aus?**

Ja.

Wann werden die Fertigkeiten der aktiven Bonuskarten angewendet?

Aktive Bonusfertigkeiten (wie Schild , Vergeltung , Angriff +X, Fertigkeit aus aufgebrauchten Ladungen auf der Karte, usw.) werden angewendet, sobald die Karte ausgespielt wird bzw. wenn sich die Karte aktiven Bereich befindet. Beide Male müssen jedoch

die Voraussetzungen für die Fertigkeit/Effekt erfüllt sein. Andere auf der Karte aufgeführte Fertigkeiten, die keine aktiven Bonusfähigkeiten sind, werden beim Ausspielen der Karte berücksichtigt. Zum Beispiel gewährt Gedankendieb die Resonanzschleife beim Ausspielen einen Angriff 1, Schild (fall der Angriff durchgeführt wird) und EP. Befindet sich die Karte im aktiven Bereich, dann kann von dieser nur der Schild erneut ausgelöst werden (sobald ein Angriff durchgeführt wird).

Angriffsmodifikator-Karten

Gibt es einen Unterschied zwischen einem Angriffseffekt (Anreicherung eines Elements, negativer Zustand**, etc.) der aufgrund eines Angriffsmodifikators, einer Gegenstandskarte oder der Fertigkeitskarte selbst verursacht wurde?**

Nein, der Angriffseffekt bleibt derselbe, egal ob er durch eine Modifikator-Karte, eine Gegenstandskarte oder die Fertigkeitskarte selbst hinzugefügt wurde.

Darf man jemanden Angriffsschaden zufügen, wenn man die Angriffmodifikator-Karte kein Schaden oder einen Fluch **aufgedeckt hat?**

Nein. Wenn diese Karte beim Angriff aufgedeckt wird, verursacht der Angriff unter keinen Umständen Schaden. Zusätzliche Effekte, einschließlich denen, die Schäden verursachen, aber selbst keinen Angriff darstellen, haben weiterhin Gültigkeit.

Welche schädlichen Effekte werden durch die Angriffsmodifikator-Karten modifiziert?

Nur Angriffe (spezifiziert durch das Schlüsselwort Angriff) werden durch Angriffsmodifikator-Karten modifiziert. Fallen, gefährliches Gelände, VERGELTUNG, WUNDE und der Text X-Schaden erleiden führen nicht dazu, dass eine Angriffsmodifikator-Karte gezogen wird.

Erschöpfung

Werden Flüche und Segen sofort nach Erschöpfung aus dem Modifikator-Deck eines Spielers entfernt, damit sie andern Spieler und Monster zur Verfügung stehen?

Nein. Gemäß den Regeln werden sie erst am Ende des Szenarios entfernt.

Fallen und gefährliches Gelände

Wenn man seinen Zug auf einem Feld mit gefährlichem Gelände beendet, erleidet man dann zusätzlichen Schaden?

Nein, man erleidet nur beim Eintreten auf das Feld Schaden, nicht beim Verlassen.

Darf ein Charakter eine Falle auslösen, die er selbst oder einer seiner Verbündeten ausgelegt hat? Können Monster ihre eigenen Fallen auslösen?

Ja. Es ist egal, wer die Falle ausgelegt hat. Sobald sie aufgestellt wird, wird sie zur Gefahr für alle.

Wenn man eine Falle auf eine offene Tür legt und dann die Tür aufgrund einer Szenarioregel geschlossen wird, was passiert dann mit der Falle?

Die Falle wird vom Spielplan entfernt.

Beeinflusst gefährliches Gelände Fertigkeiten, die einen Gegner dazu zwingen sich ein oder mehrere Felder weit zu bewegen (Schieben/Ziehen**sowie Fertigkeiten mit** Erzwinge Bewegung**)?**

Nein

Was passiert, wenn eine fliegende Figur über einer Falle, einem gefährlichen Gelände oder einem Gelände mit Spezialeffekten die Fähigkeit des Fliegens verliert?

Die Falle oder der Effekt wird ausgelöst.

Passen sich von Monstern gelegte Fallen dem Schwierigkeitsgrad an?

Nein.

Was passiert, wenn sich eine fliegende Figur über einer Betäubungs-/Lähmungsfalle befindet und eine andere Figur versucht, sich über diese Falle zu bewegen?

Eine Figur kann ihre Bewegung nicht auf demselben Feld wie eine andere Figur beenden. Man behandelt bei der Bewegungs-Bestimmung der anderen Figuren, die fliegende Figur als Hindernis.

Felder - Unterschied zwischen unbesetztes und Leeres Feld

Auf einem unbesetzten Feld befinden sich keine Figuren (Monster, Charaktere oder beschworene Figuren).

Auf einem leeren Feld befinden sich ebenfalls keine Figuren, aber auch keine Marker (Münzen, etc.) oder Gebietsaufleger (mit der Ausnahme von Korridoren, offene Türen und Druckplatten).

Fertigkeiten - Zeitpunkt, Reihenfolge, Gruppierung

Darf man bestimmte Teile einer Aktion auslassen und was gilt als negativer Effekt?

Einige Karten sind in mehrere Aktionen unterteilt. Davon müssen nicht alle ausgeführt werden.

Die folgenden Fertigkeiten/Effekte müssen jedoch ausgeführt werden:

- Sämtliche negativen Effekte: Auswirkungen, die Trefferpunkte reduzieren, Effekte, bei denen man Karten verliert, oder Effekte, durch die man selbst oder ein Verbündeter einen negativen Zustand erhält.
- Elementanreicherungen, die nicht an eine bestimmte Fähigkeit gebunden sind und für sich alleine stehen. Anreicherungen, die durch Modifikator-Karten gewonnen werden, sind wiederum mit dem Angriff verbunden und müssen deshalb nicht zwingend ausgeführt werden. Außerdem muss der Charakter mindestens eine Fertigkeit der Aktion ausgeführt werden, um die autonome Elementaranreicherung abhandeln zu können. Monster hingegen können keine Fertigkeiten überspringen und müssen somit die Anreicherung durchführen, auch wenn sie während ihrer Aktion keine andere Fertigkeit ausführen können.
- Fertigkeiten die Erfahrungspunkte einbringen, unabhängig davon, ob es sich dabei um eine eigenständige Fertigkeit handelt oder ob diese mit einer anderen verknüpft ist. Bei alleinstehenden muss mindestens eine weitere Fertigkeit der Aktion ausgeführt werden, um die Erfahrungspunkte zu erhalten.
- Fähigkeitsboni oder -malusse, die man aufgrund von Modifikator-Karten erhält.
- Individuelle Ziele eines Flächenangriffs: Wenn der Angriff durchgeführt wird, müssen alle in Frage kommenden Gegner dieses Gebiets angegriffen werden. Ziel hinzufügen oder Ziel X hingegen dürfen übersprungen werden, da es sich hierbei nicht um einen Flächenangriff handelt. Somit können bei Ziel X weniger als X Ziele angegriffen werden.
- Auswirkungen von Einsatzfeldern eines Gegenstandes oder einer andauernden Fertigkeit, sobald deren Auslösebedingungen erfüllt sind.

Jede andere Fertigkeit bzw. jeden anderen Effekt darf man überspringen, einschließlich einiger oder aller mit einem Angriff verbundenen Effekte, aber man muss sich vor dem Aufdecken der Angriffsmodifikator-Karte dazu entscheiden. Im Falle eines überspringbaren Effekts, der mit Mehrfachziel-Angriffen verbunden ist (bspw. Flächenangriff mit Schieben), darf man den Effekt überspringen, da jeder Angriff ist einzeln zu behandeln

ist. Es sei denn, die Karte besagt, dass der Effekt für alle Ziele gilt (oder etwas ähnlich). Einige Modifikator-Karten haben eigene Angriffseffekte, die man verwenden darf, nachdem die Karte gezogen und sie als optionale Effekte infrage kommen.

Darf man die Reihenfolge der Fertigkeiten in einer Aktion ändern?

Nein. Alle Fertigkeiten, die man nicht überspringen möchte, müssen in der auf der Karte angegebenen Reihenfolge ausgeführt werden.

Werden einzelne Angriffe einer Fertigkeit separat oder gleichzeitig durchgeführt (bspw. beim Flächenangriff)?

Angriffe werden einzeln in der vom Spieler gewünschten Reihenfolge gespielt. Separate Angriffsfertigkeiten der gleichen Angriffsaktion werden in der Reihenfolge gespielt, wie sie auf der Karte angezeigt werden.

Angriffe finden niemals gleichzeitig statt. Man führt seinen Angriff, einschließlich aller zusätzlichen Auswirkungen, wie Schieben /Ziehen oder Vergeltung, durch und erst anschließend folgt der nächste Angriff.

Wenn eine Fertigkeit Mach X, um Y zu bekommen **enthält, bekommt man dann** Y**, unabhängig vom Ergebnis** X**?**

X und Y erfolgen gleichzeitig, sodass man immer Y bekommt. Allerdings profitiert man unter Umständen nicht von Y, wenn man durch X erschöpft wurde und Y ein Effekt ist, der davon abhängt, was man tut, sobald man erschöpft ist (wie das Auslösen eines Angriffs oder einer Bewegung).

Wenn eine Fertigkeit einen Bonus besitzt, für den eine Voraussetzung erfüllt sein muss (bspw. Bewegung 4, +2 Bewegung hinzufügen, wenn X als Voraussetzung erfüllt ist**), wie wird diese Bedingung gewertet?**

Bevor man die Fertigkeit ausführt, wird geprüft, ob die Voraussetzung erfüllt ist. Wenn also während des Zuges etwas X negiert, erhält man immer noch den +2 Bewegungsbonus.

Wann treten Fertigkeiten mit beim nächsten Angriff **(oder ähnlich) tatsächlich ein?**

Diese Fertigkeiten werden ausgeführt, sobald man das Ziel des ersten Angriffs ausgewählt hat, aber noch bevor man die Angriffsmodifikator-Karte zieht.

Wenn eine Karte oder ein Gegenstand eine zusätzliche Aktion ermöglicht, die am Ende des Zuges erfolgt, wann genau wird diese Aktion in Bezug auf die Aktivitäten am *Rundenende* ausgeführt?

Die zusätzliche Aktion wird vor den Aktionen am Rundenende ausgeführt. Sie wird demnach als dritte Aktion nach den beiden Standardaktionen durchgeführt.

Bei mehreren Effekten zu Beginn eines Zuges (z. B. eine Wunde erhalten **und** Heilung bei Zugbeginn**), welcher tritt zuerst ein?**

Das dürfen die Spieler entscheiden.

Woher weiß man, ob ein/e Fertigkeit/Effekt zu einer vorherigen Fertigkeit gehört oder ob man diese Fertigkeit auch separat spielen darf?

- Fertigkeiten in GROSSER SCHRIFT stellen separate Fertigkeiten dar.
- Aufgrund der Kartengröße werden oftmals einzelne, textlich längere Fertigkeiten mit einer kleineren Schriftart dargestellt. Um zu kennzeichnen, dass es sich um getrennte Fertigkeiten handelt, besitzen diese aber vertikal einen größeren Abstand zueinander.
- Eine Fertigkeit/Effekt, die sich auf eine darüberstehende Fertigkeit bezieht, ist an diese gebunden und wird typischerweise in kleinerer Schrift dargestellt.

Es folgen einige Beispiele für einzeln oder separat zu behandelnden Fertigkeiten:



2 separate Fertigkeiten (Bewegung und Angriff)

2 separate Fertigkeiten (Bewegung und Schie-



2 separate Fertigkeiten (Bewegung und Scha-

2 separate Fertigkeiten (Aufwertung und Angriff)



1 einzelne Fertigkeit

1 einzelne Fertigkeit



1 einzelne Fertigkeit



2 separate Fertigkeiten (Angriff und Schaden)



3 separate Fertigkeiten (Bewegung, Angriff und Schaden)

Fertigkeitskarten - Aufdecken

Die Hauptkarte mit dem Initiative-Wert wird zu Beginn einer Runde aufgedeckt. Wann genau wird die zweite Karte aufgedeckt?

Beide Karten werden zu Beginn der Runde aufgedeckt. Die Hauptkarte wird einfach daraufgelegt. Sobald jeder seine Karten ausgewählt und aufgedeckt hat, gelten alle Karten der Spieler als offene Informationen.

Fertigkeit +X und Fertigkeit X - Unterschied

Worin besteht der Unterschied zwischen Fertigkeit +X **und** Fertigkeit X**?**

Fertigkeit +X beschreibt einen Bonus, der zu dem Grundwert einer bestehenden Fertigkeit hinzugefügt wird. Fertigkeit X hingegen verleiht dem Charakter eine neue Fertigkeit und ersetzt den bestehenden Grundwert.

Gegenstände - Verwendung

Inwiefern wird ein Gegenstand in Bezug von Kampfzielen verwendet?

Wenn man Effekte einer der Gegenstandskarte verwendet, gilt dies als Nutzung der Karte.

Wann genau darf ein Gegenstand verwendet werden? Kann dies inmitten einer Bewegung erfolgen, während eine andere Fertigkeit anwendet wird? Können Gegenstände auch außerhalb eines Zuges verwendet werden?

Gegenstände können nur während des eigenen Zuges verwendet werden. Ausnahmen hiervon sind:

- Der Gegenstand wird als Reaktion auf eine Gegneraktion verwendet.
- Eine Fertigkeit, die außerhalb eines Zuges gewährt wird, erfüllt die Anforderungen des Gegenstandes.

Formulierungen eines Gegenstands wie Füge +X zu der kompletten Angriffsaktion hinzu, bedeuten nicht, dass der Gegenstand nur bei vollständig ausgeführter Aktion verwendet werden darf.

Während des Zuges darf ein Gegenstand jederzeit benutzt werden, auch:

- In der Bewegungsphase
- Nach dem Verbrauch eines Elements und nach Abhandlung der daraus resultierenden Effekte
- Zwischen einzelnen Angriffen während eines Mehrfachziel-/Flächenzielangriffs
- Nach der Durchführung einer Aktion

mit folgenden Einschränkungen:

- Es müssen alle auf der Karte aufgeführten Einschränkungen erfüllt sein
- Beeinflusst der Gegenstand einen Angriff (z. B. indem er einen Bonus, einen Effekt, einen Vor- oder einen Nachteil hinzufügt), muss er vor dem Aufdecken der Angriffsmodifikator-Karte verwendet
- Gewährt der Gegenstand eine Aktion, kann er nicht während einer anderen Aktion verwendet werden
- Ein Gegenstand kann nicht vor den Effekten zu Beginn eines Zuges oder nach den Effekten am Ende eines Zuges verwendet werden (z. B. bei UNSICHTBARKEIT ◆ oder VERWIRRUNG ◆).
  Wichtig: Wenn ein Gegenstand (oder eine andere Wirkung) am Ende deines Zuges eine zusätzliche Aktion gewährt, verlängert diese den Zug, sodass Gegenstände während dieser zusätzlichen Aktion verwendet werden können.

Gibt es eine Begrenzung hinsichtlich der Anzahl an Gegenständen, die man während seines Zuges oder sogar während der derselben Fertigkeit verwenden darf?

Nein.

Wann werden ausgerüstete Gegenstände aktiv?

Ausgerüstete Gegenstände sind von Beginn eines Szenarios an aktiv, sodass ein Gegenstand sofort auf die Aktionen eines Gegners reagiert.

Ist die Verwendung eines Gegenstandes zwingend?

Gegenstände mit Einsatzfeldern müssen verwendet werden, sobald deren Voraussetzung erfüllt sind. Die Verwendung von Gegenständen mit passiver Wirkung ist ebenso zwingend. Jedes weitere Benutzen eines Gegenstands ist optional.

Gegenstandskarten mit Einsatzfeldern verhalten sich analog zu den entsprechenden Fertigkeitskarten, d. h. wenn die entsprechende Situation eintrifft, muss der Gegenstand als Reaktion verwenden werden und verliert eine seiner Einsatzfelder. Befindet sich auf der Gegenstandskarte in der unteren, rechten Ecke das Gegenstand Nutzen -Symbol, gilt die Karte erst dann als genutzt, wenn alle Einsatzfelder verwendet wurden. Das hat zur Folge, dass die Karte nicht durch Rast oder eine andere Fertigkeit erneuert werden kann, solange nicht alle Einsatzfelder verwendet wurden.

Was sind passive Gegenstände?
Passive Gegenstände sind solche, die ihr weder ausgebt noch verbraucht. (Sie haben kein Symbol - wie bspw. der Eisenhelm)

Wenn in der Gegenstandsbeschreibung steht, dass er bei der nächsten Schadensquelle verwendet wird, tritt dies auch dann ein, wenn der Schaden Null beträgt?

Nein.

Wenn man einen Gegenstand besitzt, der die Verwendung eines anderen unterbindet (bspw. einen Gegenstand A, der nur für einen Einzelzielangriff verwendet werden darf, und einen weiteren Gegenstand B, der ein Ziel zum Angriff hinzufügt), kann man beide Gegenstände nutzen, indem man zuerst A Gegenstand ausspielt?

Ja, man darf Gegenstände in der vom Spieler gewünschten Reihenfolge ausspielen, solange deren Bedingungen zum Zeitpunkt des Ausspielens erfüllt sind.

Wenn ein Gegenstands-Effekt bei einem Einzelziel-Angriff verwendbar ist, der betreffende Angriff jedoch in einen Mehrfachziel-Angriff übergeht: Gilt der Effekt des Gegenstands dann auch für die zusätzlichen neuen Angriffe?

Nein.

Wenn eine Modifikator-Karte erlaubt, einen Gegenstand zu erneuern, darf man dann auch den Gegenstand aktualisieren, den man während des aktuellen Angriffs verwendet, oder muss der Gegenstand vor Beginn des Angriffs verwendet worden sein?

Man darf einen Gegenstand aktualisieren, der während des Angriffs verwendet wurde (oder wird). Die Regel, dass ein Gegenstand nicht verwendet werden darf, der einen Angriff auslöst, nachdem die Modifikator-Karte gezogen wurde, hat weiterhin Gültigkeit.

Hindernisse

Werden Hindernisse mit Trefferpunkten als Gegner betrachtet? Können diese vergiftet, verwundet, etc. werden?

Hindernisse mit Trefferpunkten gelten, technisch gesehen, für die meisten Fertigkeiten als Gegner. Sie sind allerdings immun gegenüber sämtlichen negativen Zuständen, erzwungenen Bewegungen (z. B. Schieben/Ziehen, Teleportieren) sowie einigen charakterspezifischen Fähigkeiten (→*Charaktere*).

Laut Regelbuch können Hindernisse nicht so gelegt werden, dass sie den Zugang zu einem anderen Bereich der Karte versperren. Wie funktioniert das mit Türen, die später geöffnet werden?

Eine geschlossene Tür darf man nicht durch Hindernisse versperren, außer, es gibt einen anderen, bereits offenen Zugang auf die andere Seite der Tür.

Bei einigen Szenarien sind bestimmte Teilbereiche der Karte von Anfang an blockiert oder werden dies während des Spiels aufgrund von Szenarioanweisungen. Wie ist die zuvor genannte Regel hier umzusetzen?

In diesem Fall stellen die betreffenden Bereiche eine Ausnahme der Regel dar.

Darf man neben einem nur aus Hindernissen bestehenden Bereich (bspw. mehrere Hindernisse an einer Wand) errichten?

Ja, solange dadurch weiterhin ein Zugang zu dem angrenzenden, bisher zugänglichen Bereich bestehen bleibt.

Darf man bestehende Hindernisse einer Gruppe zerstören oder verschieben, wenn diese einem Bereich versperren?

Nein.

Initiative-Wert 99

Wenn ein Charakter den Initiative-Wert 99 besitzt und ein anderer Charakter eine lange Rast macht (die ebenfalls mit einem Initiative-Wert 99 behandelt wird), welcher Charakter führt zuerst seinen Zug durch?

Charaktere, die eine lange Rast machen, kommen immer zuletzt dran.

Kampfziele

Beeinflusst die Erschöpfung durch Kartenmangel die Trefferpunkte, die man für die Kampfziele Schneller Heiler und Masochist benötigt?

Nein, wenn man beim Eintreten der Erschöpfung, die die notwendigen Trefferpunktzahl hat, werden diese Kampfziele auch bei Erschöpfung erfüllt.

Zählen verbündete Monster zu den Kampfzielen?

Nein.

Komponenten und Symbole

Die Schlitze der Standfüße sind zu schmal, sodass die Monster-Aufsteller zwangsweise im Laufe der Zeit beschädigt werden.

Hierfür gibt es verschiedene Lösungen:

- Schlitze mit Hilfe einer Feile vergrößern.
- Standfüße im heißen Wasser erwärmen und den Schlitz anschließend mit einer 1 Euro-Münze erweitern.
- Die Monster-Aufsteller unten mit Hilfe von Tesafilm verstärken.
- Alternative Standfüße bestellen (bspw. Andor-Standfüße).

Sobald keine Monster-Aufsteller mehr zur Verfügung stehen, werden keine weiteren Monster dieses Typs mehr platziert. Aber was passiert, wenn mir die Standfüße ausgehen?

In diesem Fall sollte nach einem geeigneten Ersatz gesucht werden. Die Anzahl der Standfüße begrenzt niemals die Anzahl der Monster.

Welche Bedeutung hat das rote Sternsymbol neben den Fallen auf den Monsterkarten des Zufallabenteuer-Decks?

Dieses Symbol zeigt an, dass es sich bei der Falle um eine Schadensfalle handelt. Neben eventuell weiteren Effekten, wird entsprechend der Stufentabelle Schaden verursacht.

Was passiert, wenn mir die Zustandsmarker (VERWIRRUNG, GIFT, UNSICHTBARKEIT, STÄRKUNG **etc.) ausgehen?**

Im Gegensatz zu FLUCH und SEGEN, gibt es keine Beschränkung der Anzahl an Zustandsmarker. In diesem Fall sollte anderweitig Abhilfe geschafft werden (Ersatzmarker + Notiz, etc.).

Die Schadenszähler, Monsteraufsteller und die Anzahl der versiegelten Umschläge oder anderer Komponenten stimmen nicht mit der Liste im Regelbuch überein.

Sollte tatsächlich Spielmaterial fehlen oder fehlerhaft sein, kann man sich für die deutsche Version an den Ersatzteilservice von Feuerland-Spiele wenden: http://www.feuerland-spiele.de/

Werden die Fluchkarten zwischen Spielern und Monstern geteilt?

In der deutschen Version befinden sich hierfür bereits zwei verschiedene Decks: ein Deck für Charaktere (-Symbol) und eines für Monster (-Symbol). Ein Angriffsmodifikator-Deck kann somit niemals mehr als zehn Fluchkarten enthalten. Wenn eine Fluchkarte aus einem Angriffsmodifikator-Deck entfernt wird, kommt sie wieder zurück in

das entsprechende Fluchkarten-Deck. Eventuelle zu vergebende Flüche zu Beginn eines Szenarios, werden möglichst gleichmäßig unter den Spielern verteilt.

Mehrdeutige / gleichrangige Situationen

In Fällen von Unklarheiten, in denen die Spieler über das Ergebnis entscheiden, wie sollen sich die Spieler entscheiden? Sollten sie eigennützig das Beste für sich selbst tun oder nicht?

Das hängt vom jeweiligen Spieler ab. Es wird davon ausgegangen, dass er für den eigenen Vorteil entscheidet. Unklarheiten in Bezug auf Angriffsmodifikator-Karten, die aufgrund eines Vor- bzw. Nachteils gezogen wurden, werden jedoch nie von den Spielern entschieden, sondern durch das Regelbuch geklärt (verwende die zuerst gezogene Karte).

Monster - Anrechnung von getöteten Monstern

Wenn ein Gegner an einem Fallenschaden stirbt, wem wird sein Tod angerechnet?

Die Anerkennung erhält derjenige, der dafür verantwortlich ist, dass das Monster in die Falle geraten ist. Wenn der Feind von allein in eine Falle gerät, erhält niemand den Zuspruch.

Wenn ein Gegner durch den Zustand WUNDE stirbt, wer erhält dann die Anerkennung für seinen Tod?

Niemand.

Wem wird die Tötung eines Monsters durch ein beschworenes Monster angerechnet?

Niemandem.

Wem wird die Tötung eines Monsters durch einen beschworenen Verbündeten angerechnet?

Dem Verbündeten.

Neue Räume betreten

Wenn ein Charakter erschöpft ist und man eine Tür zu einem neuen Raum öffnet, welche Spieleranzahl ist dann für den Aufbau des neuen Raumes maßgeblich?

Es gilt immer die Anzahl an Spieler, mit der das Szenario ursprünglich gestartet wurde. Erschöpfte Spieler zählen also nach wie vor dazu!

Offene Informationen

Darf man zu Beginn einer Runde bei der Wahl der Handkarten *X* oder *Y* sagen?

Solange man keine konkreten Zahlenwerte und oder Kartentitel nennt, darf man sagen, was man möchte.

Puzzleteile

Was bedeuten die Puzzleteilreferenzen, die immer wieder mal auftauchen?

Gute Frage, hier ist ein weiteres Puzzleteil...



Rasten

Wenn man eine lange Rast durchführt, wann genau erfolgen die Effekte (Heilung , Erhalt der abgeworfenen Handkarten, Erneuerung der abgenutzten Gegenstände**)?**

Die Auswirkungen einer langen Rast treten während des entsprechenden Zuges für den Initiative-Wert 99 ein.

Wenn man keine Karten mehr auf der Hand hat, aber noch zwei Karten auf dem Ablagestapel, darf man dann noch eine lange Rast durchführen, obwohl man zu Beginn der nächsten Runde erschöpft ist?

Auf jeden Fall. Man kann noch eine weitere Runde als Schild fungieren.

Wenn man eine lange Rast durchführt, erhalten die beschworenen Figuren in dieser Runde einen Zug?

Ja, die beschworenen Figuren erhalten ihren Zug direkt vor dem Zug ihres Beschwörers (Initiative-Wert 99).

Wenn man eine lange Rast durchführt, hat man in dieser Runde noch einen Zug?

Ja, die Effekte der langen Rast werden für diese Charaktere im Zug mit dem Initiative-Wert 99 abgehandelt. Zudem wird es als echter Zug betrachtet, sodass man weiterhin Gegenstände nutzen oder andere Dinge tun darf, die man normalerweise auch tun könnte (Ausnahme: der Charakter ist betäubt → in diesem Fall darf man nur die Effekte der langen Rast ausführen).

Darf man in der letzten Runde eines Szenarios eine kurze Rast einlegen?

Ja.

Heilt eine lange Rast die Zustände WUNDE **und** GIFT**? Hilft ein Heiltrank bei** WUNDE **und** GIFT**?**

Ja, diese beiden Effekte werden als Heilung bezeichnet und erfolgen daher analog zu den anderen Heilungs-Fertigkeiten für WUNDE und GIFT. Der Wunden-Schaden erfolgt jedoch vor den Auswirkungen der langen Rast, sodass man vor der Heilung noch Schaden erleidet.

Darf man es sich aussuchen, ob man während einer langen Rast geheilt wird bzw., ob die Gegenstände erneuert werden sollen?

Ja, eine Karte vom Ablagestapel zu entfernen ist das Einzige, was man während einer langen Rast machen muss.

Rundenzähler

Wofür ist der Rundenzähler gedacht? Muss man alle Szenarien innerhalb von zwölf Runden abschließen?

Nein. Der Rundenzähler ist nur für bestimmte Szenarien gedacht, die im Szenario-Buch extra erwähnt werden.

Sichtlinie, Nachbarschaft und Mauern

Was blockiert die Sichtlinie?

Das Einzige, was die Sichtlinie blockieren darf, sind Wände und geschlossene Türen.

Wann genau ist die Sichtlinie von Belang?

Die Sichtlinie ist für alle Angriffe (einschließlich aller Felder eines Flächenangriffs) und alle anderen Fertigkeiten, die eine Reichweite festlegen (einschließlich Beute, die technisch gesehen ebenfalls eine Reichweite hat), erforderlich. Jede Nichtangriffsfunktion, die keinen Bereich angibt, erfordert keine Sichtlinie.

Gibt es irgendwelche Nachbarschaftsbeschränkungen für das, was man mit einem Nahkampfangriff (bzw. Flächenangriff mit einem grauen Feld) angreifen darf?

Die einzige Einschränkung, die es gibt, ist, dass man stets Sichtlinie zu der Figur haben muss, die man beim Angriff treffen möchte. Solange sich das Feld in dem auf der Fertigkeitskarte angegebenen Bereich befindet, darf man den darauf befindlichen Gegner auch angreifen.

Was genau wird als alles als Wand betrachtet?

Der Rand eines beliebigen Kartenelements sowie alle Teilfelder entlang des Randes gelten als Wände, es sei denn, es befindet sich ein Korridormarker darauf.

Geschlossene Türen ebenfalls werden ebenfalls als Wand betrachtet. Wenn der Rand eines kompletten Feldes eines Kartenelements bis zum Rand des Elements reicht, soll der dunkle Rand daran erinnern, dass sich dort eine Wand befindet, obwohl sie technisch gesehen (bei Sichtlinien) nicht bis zum Rand geht. Wenn zwei Kartenelemente so aneinandergelegt werden, dass die dunklen Kanten direkt aneinander liegen (das bspw. im Szenario zwischen Raum 1 und 2 der Fall), ist die Wand weiterhin in Form einer eindimensionale Linie vorhanden.

Wenn sich ein Gegner auf der gegenüberliegenden Seite einer solchen eindimensionalen Mauer befindet, darf man ihn dann bei einem Nahkampfangriff treffen?

Nicht, wenn sich der Gegner außerhalb des Wirkungsbereiches des Nahkampfangriffs befindet. Für alle Reichweiten (auch bei Nahkampfangriffen mit Reichweite 1) gilt: man darf nicht über Mauern hinweg zählen.

Im Grunde sind diese beiden Felder nicht benachbart und gelten als zwei voneinander getrennte Felder. Bei Nahkampfangriffen mit Wirkungsbereich , ist der angegebene Bereich maßgeblich ist und nicht die Nähe zum Gegner, um festzustellen, ob sich ein Ziel in Reichweite befindet. Die nachstehende Abbildung zeigt mit Hilfe der grünen Linie beispielhaft eine Reichweite von 3 zwischen der Quelle (S) und dem Ziel (T). Die blaue Linie zeigt die maßgebliche Sichtlinie.



Beschränken die Ecken und Kanten der Wände die Sichtlinie?

Ja, wenn die Sichtlinie eine Ecke oder Kante einer Wand oder eines Feldes berührt, das als Wand betrachtet wird, wird die Sichtlinie blockiert.

Wie funktioniert die Sichtlinie bei zerstörbaren Wänden?

Ein zerstörbares Wandfeld blockiert die Sichtlinie nicht. Allerdings blockieren gemeinsame Ecken und Kanten, die an andere, nicht zerstörbare Wände grenzen, die Sichtlinie. Eine zerstörbare Wand kann also erst dann anvisiert werden, wenn mindestens eine ihrer Ecken eine andere Wand nicht berührt und man Sichtlinie zu dieser Ecke hat.

Wenn eine Figur auf etwas wie ein Hindernis fliegt, gelten diese beiden dann als benachbart?

Nein.

Schaden

Wird der nicht anrechenbare Schaden (Schaden, der über 0 TP hinausgeht) bei Fertigkeiten, die von der Höhe des verursachten „zugefügten“ oder „erlittenen“ Schadens **abhängen, berücksichtigt?**

Ja.

Szenarioaufbau

Welche Aufbaureihenfolge sollte man zu Beginn eines Szenarios in Bezug auf Kampfziele, Fertigkeitskarten und Gegenstände beachten?

Zu Beginn eines Szenarios (nach dem eventuellen Abhandeln eines Wegereignisses) sollte man, entsprechend des Szenariobuchs, die Kartenelemente sowie die Monster des ersten Raumes aufbauen und im Anschluss sämtliche Szenarioeffekte anwenden.

Anschließend werden die Kampfziele ausgeteilt sowie ausgewählt und danach entschie-

den, welche Gegenstände aus dem Besitz ausgerüstet werden (inklusive eventueller Angriffsmodifikator-Karten).

Als Letztes wählt man seine Handkarten aus den zur Verfügung stehenden Fertigkeitskarten aus (Handkartenlimit beachten!).

Was genau wird auf den Kartenelementen platziert, wenn ein Szenario begonnen wird?

Beim Aufbau werden alle Kartenelemente, Türen, Korridore, Abschnittsmarker (1, 2, 3, *etc.*) und alle Gegenstandsmarker (a, b, c, *etc.*) des Szenarios sowie die spielerzahlabhängige Anzahl an Monstern des ersten Raumes platziert. Sobald man später die Tür zu einem neuen Raum öffnet, werden die Monster für den neuen Raum platziert.

Welche Informationen gelten beim Szenarioaufbau für die Gruppe als offen und welche als versteckt?

Vorgeschlagen wird, sich möglichst nur die Informationen des ersten Raumes anzuschauen (mit der Ausnahme von Türen, Abschnittsmarker und Gegenstandsmarker). Da jedoch alle Inhalte der Karte vollständig im Szenariobuch dargestellt werden, handelt es sich theoretisch um offene Informationen.

Natürlich wird das Szenario einfacher, wenn man sich dafür entscheidet, alle Inhalte vorab zu lesen.

Szenario abschließen

Was passiert, wenn man sämtliche Ziele des Szenarios erreicht hat, aber die gesamte Gruppe während der letzten Runde erschöpft?

In diesem Fall verliert man das Szenario.

Gibt es bei erfolgreichem Abschluss eines Szenarios einen Malus aufgrund von Erschöpfung?

Nein. Es gibt für erschöpfte Charaktere keinen Malus: abgeschlossene Kampfziele, gesammeltes Gold, erhaltene Erfahrungspunkte und alle Belohnungen im Szenario-Buch, behalten auch erschöpfte Charaktere.

Erhält man alle Trefferpunkte zurück, sobald ein Szenario beendet ist?

Ja.

Bleiben die Segen- und Fluch-Karten im Modifikator-Deck wenn ein Szenario beendet wurde?

Nein. Segen- und Fluch-Karten (auch wenn diese im Tempel erworben wurden) sowie alle Karten mit einem Stern in der Ecke werden am Ende eines Szenarios aus dem Modifikator-Deck entfernt.

Ist es möglich, ein Szenario vorzeitig abzubrechen, um zu vermeiden, dass ein Charakter stirbt, um keine unnötige Zeit zu verschwenden?

Die Regeln sehen dies nicht vor. Befinden sich jedoch keine Monster mehr auf dem Spielplan und kommen ohne Spielerinteraktion auch keine neuen hinzu, dann steht es den Spielern frei, so viele Runden, wie nötig durchzuführen, bis alle gefahrlos erschöpft sind.

Wenn in einem solchen Fall alle Mitspieler zustimmen, darf das aktuelle Szenario als fehlgeschlagen abgebrochen werden.

Wenn man ein Szenario nicht erfolgreich abschließt, darf man es dann sofort erneut spielen?

Ja. Der Gruppenstandort ist immer noch der des Szenarios. Trefferpunkte, Karten usw. werden vollständig wiederhergestellt und das Szenario darf sofort wiederholt werden, ohne dass ein Wegereignis abgehandelt werden muss.

Man darf aber auch in die Stadt zurückkehren oder ein anderes Szenario beginnen, was in Abhängigkeit der Verbindungsregeln unter Umständen zuvor noch ein Wegereignis auslöst.

Erhält man die Münzen und die Schatzkarten, die beim Beenden des Szenarios noch auf dem Boden liegen?

Nein. Die gesamte, nicht eingesammelte Beute geht verloren, sobald das Szenario beendet wurde. Die Beute muss während des Szenarios eingesammelt werden. Möchte man ausgelassene Schatzfelder plündern, muss man also das komplette Szenario, wenn überhaupt möglich, erneut durchspielen.

Muss man ein Szenario gewinnen, um es abzuschließen?

Ja.

Türen und Durchgänge

Wenn man auf dem Türfeld zwischen zwei Räumen steht, befindet man sich dann in beiden Räumen, in keinem Raum oder darf man sich entscheiden, in welchem Raum man steht? Was passiert, wenn sich der Durchgang zwischen zwei Kartenelementen befindet?

Man befindet sich auf einer Tür und somit weder in einem Raum noch auf einem Kartenelement. Sind zwei Kartenelemente durch einen Korridormarker verbunden, handelt es sich um einen großen Raum. Man befindet sich aber dennoch auf keinem der beiden Kartenelemente.

Wenn ein Monster seine Münze auf einem Türfeld fallen lässt und die Tür geschlossen wird, was passiert dann mit der Münze?

Die Münze wird vom Spielbrett entfernt.

Was passiert, wenn sich ein Monster auf einem Türfeld befindet und die Tür geschlossen wird?

Das Monster erleidet Fallenschaden und wird auf das nächstgelegene unbesetzte Feld versetzt. Bei Mehrfachauswahl entscheiden die Spieler.

Muss bei einer Doppeltür jeder Flügel separat geöffnet werden?

Ja.

Vorteile / Nachteile

Angenommen man besitzt einen Vor- oder Nachteil. Wie kann man jetzt feststellen, ob die eine oder andere Angriffsmodifikator-Karte besser ist, wenn die Effekte über die typischen +/- Modifikatoren hinausgehen? Woher weiß man, wann ein Vergleich der Karten mathematisch nicht eindeutig ist?

Alle auf der Karte aufgeführten Effekte (negative Zustände, Elemente, Heilung, etc.) haben einen positiven, aber undefinierten Wert. Bei einem Vergleich werden nur die auf den Karten aufgeführten Werte und Effekte sowie der Wert des Angriffs (beim Modifikator) berücksichtigt. Dazu gehören alle auf den Karten beim Angriff aufgeführten Boni (bspw. durch Elementverbrauch). Andere Spieleffekte oder Zustände werden nicht berücksichtigt (bspw. GIFT-, WUNDE- oder Gegenstandseffekte).

Die nachfolgende Tabelle zeigt exemplarisch das Vergleichsergebnis für verschiedene Situationen.

A	B	Ergebnis
2x und Angriff 2	+2	mehrdeutig 2 x 2 = 2 + 2
2x und Angriff 2	+1	A ist besser 2 x 2 > 2 + 1
2x und Angriff 1 + Verbrauch	+1	A ist besser 2x 2 > 2 + 1
+1	+2	B ist besser
+1	+1	A ist besser
+0	+2	mehrdeutig
+1	+1	mehrdeutig
+0	+2	mehrdeutig

Verbündete

Ist man ein Verbündeter von sich selbst?

Nein.

Zählen verbündete Monster zu den Kampf- oder den persönlichen Zielen?

Nein.

Lassen verbündete Monster Beute fallen?

Nein.

Zugphase

Wann genau beginnt bzw. endet der Zug einer Figur?

Der Zug einer Figur beginnt, sobald die vorherige Figur ihren Zug beendet hat und endet, sobald die nächste Figur ihren Zug beginnt.

Spielerfertigkeiten

Aktion, Angriffsaktion, Angriff, Angriffsfertigkeit, Angriffseffekt, Zielgerichtet

Was bedeuten diese Begriffe?

Eine **Aktion** entspricht der oberen bzw. unteren Hälfte einer Charakter-Fertigkeitskarte bzw. einer kompletten Monster-Fertigkeitskarte. Es gibt aber auch Gegenstände und anhaltende Fertigkeiten, deren Beschreibung explizit erklärt, dass sie als Aktion gewertet werden. Eine Fertigkeit, die einer anderen Figur eine Fertigkeit außerhalb ihres Zuges ermöglicht (bspw. Bewegung oder Angriff), ist keine Aktion, es sei denn sie wird explizit als solche bezeichnet.

Eine **Angriffsaktion** ist eine Aktion, bei der ein Angriff ausgeführt wird. Dabei ist es egal, ob nur einer oder alle Angriffe der Aktionskarte ausgeführt werden. Wird keine der angegebenen Angriffsmöglichkeiten ausgeführt, handelt es sich auch nicht um eine Angriffsaktion.

Eine Fertigkeit gilt als **Angriffsfertigkeit**, wenn die Beschreibung auf der Karte das Wort Angriff enthält.

Ein **Angriff** ist eine einzelne Attacke auf ein einzelnes Ziel bei der eine neue Angriffsmodifikator-Karte aufgedeckt wird. Wenn eine Angriffsaktion beispielsweise Angriff 3 lautet, dann gibt es nur einen Angriff während der gesamten Angriffsaktion. Wenn es jedoch Angriff 2, Ziel 3 heißt, dann besteht die Angriffsaktion aus drei unterschiedlichen Einzelangriffen. Enthält die Karte mehrere Zeilen mit Angriff, so sind diese alle Teile einer Angriffsaktion. Handelt es sich bei dem Angriff um einen Flächenangriff, so sind alle Angriffe, die im Rahmen dieses Flächenangriffs durchgeführt werden, Teil der Angriffsaktion.

Als **Angriffseffekt** wird der Effekt bezeichnet, der mit dem Angriff verbunden ist. Er tritt entweder bei der Schadensermittlung oder direkt nach dem Angriff ein (vgl. untenstehender Aufzählung). Ein Effekt, der nach einem Angriff ausgelöst werden, tritt auch dann ein, wenn beim Angriff unter Berücksichtigung der Null- und Fluch-Karten kein Schaden verursacht wurde. Man muss vor dem Aufdecken der Angriffsmodifikator-Karte entscheiden, ob man beim Angriff den Effekt nutzen möchte oder nicht. Einige Modifikator-Karten haben eigene Angriffseffekte, die man nach dem Aufdecken anwenden darf, insofern sie als optionale Effekte gelten.

Mit Ausnahme von Ziel hinzufügen werden Angriffseffekte immer vor einem Vergeltungsschlag angewendet. (Ziel hinzufügen erlaubt einen weiteren Angriff. Der Angriff muss jedoch vollständig abgehandelt werden, bevor ein weiterer durchgeführt werden kann). Einige Angriffe haben Fertigkeiten, wie bspw. Heilung, die keine Angriffseffekte darstellen, aber dennoch mit dem Angriff verbunden sind. Diese Fertigkeiten werden angewendet, nachdem der Angriff vollständig abgehandelt wurde (nach der Vergeltung).

Angriffseffekte:

- +X: während der Schadensbestimmung
- DURCHSTECHEN: während der Schadensbestimmung
- Ziel hinzufügen: nach dem Angriff
- Schieben/Ziehen: nach dem Angriff
- Zustände: nach dem Angriff

- Elementaranreicherung: nach dem Angriff
- Bedingte Anweisungen, die sich in kleiner Schrift unterhalb des Angriffs befinden, wie bspw. Felsenherzs heftiger Schwung: nach dem Angriff

Eine Fertigkeit ist zielgerichtet, wenn ihre Beschreibung Ziel oder Angriff enthält.

Wenn eine Fertigkeit es erlaubt, einen Gegner zu *töten*, wird dies als Angriff gewertet?

Nein, es sei denn, die Beschreibung der Fertigkeit enthält das Wort Angriff.

Wenn man einen Angriff in eine *Töten*-Aktion umwandelt, bleiben die Vorteile von Gegenständen oder Fertigkeiten erhalten, die Angriffe beeinflussen?

Nein, wandelt man einen Angriff in eine *Töten*-Aktion um, ist er kein Angriff mehr und verliert daher die Vorteile, die für einen Angriff gelten.

Was passiert, wenn man ein Element verbraucht, um eine Angriffsaktion in eine Tötungsaktion umzuwandeln?

Solange man das Element verbraucht und nur den *Töten*-Effekt auslöst, negiert das Wort *stattdessen* den Angriff, und es handelt sich nicht mehr um einen Angriff.

Wenn man einen Gegner durch den Angriffsschaden tötet, werden im Anschluss noch die Auswirkungen des Angriffs auf diesen Gegner angewendet (z. B. Fluch, Schieben, etc.)?

Nein. Zusätzliche Angriffseffekte werden immer nach dem Schaden angewendet. Wenn man einen Gegner während des Angriffs tötet, kann dieser nicht mehr in eine Falle geschoben oder verflucht werden.

Werden Fertigkeiten, die bei einem Angriff auf eine einzelne Figur abzielen, aber durch andere Nichtangriffseffekte auch andere Figuren schädigen (z. B. Schaden erleiden**), immer noch als Einzelangriffe betrachtet?**

Ja.

Werden Flächenangriffe, bei denen es nur ein gültiges Ziel gibt oder andere Bedingungen bestehen, die den Angriff auf nur ein Ziel beschränken, als Einzelangriff betrachtet?

Nein.

Was genau wird als Einzelzielangriffsaktion betrachtet?

Jede Aktion, bei der nur ein einziges Ziel angegriffen werden kann. Dies schließt Aktionen mit mehreren separaten Angriffsmöglichkeiten aus.

Gelten diese Unterscheidungskriterien auch bei der Reduzierung des *Angriffsschadens* gegenüber einer *Schadensquelle*?

Ja. Sobald etwas den Angriffsschaden reduziert (z. B. ein Schild), bezieht sich dies speziell auf den Angreifer, der die Angriffsmodifikator-Karte aufdeckt. Wird eine *Schadensquelle* vermindert oder negiert, kann das alles sein: Angriffe, Fallen, gefährliches Gelände, Vergeltung, Wunde, Schaden durch die Wahl einer anderen Karte, die man ggf. bei einer *kurzen Rast* ablegen muss, oder irgendeinen anderen Text, wie Schaden X erleiden.

Wann treten die Effekte im Todesfall ein (wie *sich übertragende Schicksale*): unmittelbar nach dem Tod der Figur oder erst nach Abschluss der Aktion?

Die Effekte treten unmittelbar nach dem Tod der Figur auf.

Wenn ein Angriff den Verbrauch eines Elements ermöglicht, der sowohl einen bestimmten Effekt als auch zusätzliche Erfahrungspunkte zur Folge hat (z. B. Eis verbrauchen, 1 EP erhalten**), darf man dann den Effekt auslassen und trotzdem die Erfahrungspunkte erhalten? Was passiert, wenn das Monster während des Angriffs stirbt?**

Bereits vor dem Angriffsversuch, muss man sich entscheiden, ob man den Elementverbrauch als Teil des Angriffs durchführen möchte oder nicht. Entscheidet man sich dafür, dann entscheidet man sich auch, ob man den damit einhergehenden Effekt einbeziehen wird oder nicht. Wenn man sich also dazu entschließt, das Element zu verbrauchen, erhält man auf jeden Fall die Erfahrungspunkte. Dies ist auch der Fall, wenn das Monster während des Angriffs stirbt oder man sich dazu entschieden hat, bspw. den Betäubungseffekt nicht zu anzuwenden.

Wenn man eine Karte während des Zuges abwirft, ohne eine ihrer Fertigkeiten zu verwenden, wird dies dann dennoch als Aktion gewertet?

Nein

Aktionen/Fertigkeiten - Zuweisung

Wird eine Fertigkeit, die einer anderen Figur eine Außerhalb-des-Zuges-Fertigkeit (wie Bewegung **oder** Angriff**) zuweist als Aktion dieser Figur gewertet?**

Nur wenn der Fertigkeitstext *Aktion* beinhaltet.

Können Figuren, die selbst keine Angriffe durchführen können, Angriffe mittels entsprechender Fertigkeitskarten ermöglicht werden? Wenn ja, welches Angriffsdeck verwenden sie in diesem Fall?

Ja. Sie benutzen in diesem Fall für die Dauer des Angriffs das Angriffsdeck des Charakters, über den sie diese Fertigkeit erworben haben.

Darf man einem Charakter, der eine lange Rast macht, eine Aktion gestatten – bspw. durch eine Fertigkeit oder einen Gegenstand?

Ja

Darf man die Fertigkeit, einen sofortigen Angriff durchzuführen, dazu verwenden, um die Erfahrungspunkte dieser Fertigkeit zu erhalten, auch wenn aktuell kein gültiges Ziel vorhanden ist?

Ja.

Wenn die Bewegungs- bzw. Angriffsaktion des Beschworenen "-" lautet, darf man diesem dann überhaupt Bewegungs- bzw. Angriffsaktionen zuweisen?

"-" bedeutet lediglich, dass der Beschworene keinen Grundwert für diese Eigenschaft besitzt. Einem Beschworenem mit einem Angriff "-" kann deshalb kein Angriff +2 zugewiesen werden, da es für diesen Modifikator keinen definierten Grundwert gibt. Im Gegensatz dazu kann man dem Beschworenen aber einen Angriff 2 zuweisen, da man dadurch auch den Grundwert setzt. Für die Bewegung wird analog verfahren.

Allgemein: Beschworene als Monster die eine Bewegung von "-" besitzen, können jederzeit geschoben und gezogen werden.

Wenn einem Beschworenen/Verbündeten ein Angriff **X zugewiesen wird, welche seiner Grundwerte darf dieser dann verwenden? Behält er seine Reichweite?**

Angriff X ersetzt den entsprochenen Grundwert der Figur, sodass es sich nun um einen Nahangriff handelt, außer es ist ein +X-Bereich oder explizit etwas andere angegeben. Andere Effekte der Monsterwert-Karte (wie Gift, x Ziele, etc.) bleiben erhalten.

Wenn eine Fertigkeit einem Verbündeten optional eine Aktion/Fertigkeit zuweist (kann sich bewegen, kann heilen, **etc.), wer entscheidet dann, ob dieser Verbündete die Aktion/Fertigkeit einem Nicht-Spieler-Charakter oder einem Beschworenen zuweist?**

Wird einem Nicht-Spieler-Charakter eine Fertigkeit zugewiesen, entscheidet der ausspielende Spieler, ob der Nicht-Spieler-Charakter die Aktion/Fertigkeit verwendet. Wird sie einem Beschworenen zugewiesen, dann entscheidet der Beschwörende über die Ausführung.

Wenn eine Fertigkeit eine Zusatzaktion ermöglicht, darf diese während der aktuell ausgeführten Aktion durchgeführt werden?

Nein. Aktionen können andere Aktionen nicht unterbrechen. Die aktuelle Aktion muss abgeschlossen sein, bevor eine weitere Aktion ausgeführt werden kann.

Können Figuren, die selbst keine Angriffe durchführen können, Angriffe mittels entsprechender Fertigkeitskarten ermöglicht werden? Wenn ja, welches Angriffsdeck verwenden sie in diesem Fall?

Ja. Sie benutzen in diesem Fall für die Dauer des Angriffs das Angriffsdeck des Charakters, über den sie diese Fertigkeit erworben haben.

Beschworene

Führen beschworene Figuren am Ende des Zuges Plünderungen durch?

Nein, nur Charaktere führen Plünderungen am Ende eines Zuges durch.

Wenn eine beschworene Figur ein "-" für ihre Bewegung oder Angriff hat, farf man dem Beschworenen Bewegungs- bzw. Angriffsaktionen verleihen?

Das kommt darauf an. Das "-" bedeutet, dass die beschworene Figur keinen Grundwert für diese Eigenschaft besitzt. Also kann man diesem Beschworenen keine Angriff +2-Aktion verleihen, da dies ein Modifikator für einen nicht vorhandenen Grundwert ("-") ist. Dennoch kann der Beschworene bspw. eine Angriff 2-Aktion durchführen, da in diesem Fall der Grundwert automatisch 2 ist. Das gleiche gilt für die Bewegung. Beschworene Figuren (oder Monster) mit "-" Bewegung können jedoch jederzeit verschoben und gezogen werden.

Wenn einer beschworenen Figur oder einem Verbündeten ein Angriff **X befohlen wird, welche seiner Basiseffekte kann er dann verwenden? Behält dieser seine Reichweite?**

Angriff X ersetzt die Basisfertigkeit der Figur, sodass es sich nun um einen Nahkampfangriff handelt. Es sei denn, es wird ein Bereich +X oder explizit etwas anderes angegeben. Andere Effekte der Wertekarte (wie GIFT, mehrere Ziele, usw.) bleiben unverändert.

Wenn beschworene Figuren Angriffshindernisse darstellen, welchen Initiative-Wert haben die Hindernisse, wenn es zu einem Gleichstand bei der Ermittlung des Monsterfokus kommt?

Hindernisse haben beim Ermitteln des Fokus einen Initiative-Wert von 99.

Kann ein Beschwörender die Effekte von Modifikator-Karten, wie z. B. Gegenstandserneuerung oder Heilung, erhalten, die von seinen Beschworenen gezogen werden?

Nein.

Welches Angrifssmodifikator-Deck verwenden beschworene Spielers?

Das Angrifssmodifikator-Deck des Spielers.

Beute

Muss man am Ende des Zuges das Geld bzw. den Schatz von dem Feld aufnehmen, auf dem man steht?

Ja. Das Erbeuten am Ende des Zuges ist nicht optional. Befindet sich am Ende des Zuges eine Münze oder ein Schatz auf dem Feld der Figur, muss diese es an sich nehmen.

Darf ich die Aktion Beute **durchführen, auch wenn sich keine Beute in Reichweite befindet?**

Nein.

Gibt es bei der Aktion Beute **beim Plündern irgendwelche Einschränkungen aufgrund der vorhandenen Sichtlinie oder Hindernissen?**

Grundsätzlich gilt: man darf alle Felder im Umkreis von X Feldern der Figur plündern, wenn man auf dieses Feld auch einen Angriff durchführen könnte. Das bedeutet, dass die Beute nicht von Monstern oder Hindernissen beeinträchtigt wird, sondern ausschließlich von der Sichtlinie.

Wenn ein Charakter durch einen Gegner oder einen Szenario-Effekt auf ein Feld mit Beute verschoben wird, hebt er diesen dann automatisch auf, analog zur automatischen Plünderung am Ende des Zuges?

Nein. Plünderungen finden ausschließlich am Ende des Zuges statt. Die Beute kann also zu keinem anderen Zeitpunkt automatisch aufgehoben werden.

Was passiert, wenn man bspw. einen Rüstungsgegenstand aus einer Schatzkiste erbeutet, die Figur aber bereits eine Rüstung trägt?

Man darf beliebig viele Gegenstände besitzen (niemals jedoch denselben mehrfach).

Die Anzahl der Gegenstände ist nicht darauf beschränkt, womit man sich letztendlich ausrüsten darf. Findet man also eine Rüstung in einer Truhe und man besitzt bereits eine andere Rüstung, so darf man die gefundene Rüstung dennoch behalten. Allerdings kann man diese nicht vor dem nächsten Szenario verwenden, da man die Ausrüstung nur zwischen zwei Szenarien wechseln darf. Auch wenn man selbst keine Rüstung trägt, müsste man zum Ausrüsten bis zum nächsten Szenario warten.

Was passiert, wenn man einen Gegenstand erbeutet, den man bereits besitzt?

In diesem Fall erhält man sofort den Verkaufswert des erbeuteten Gegenstandes. Der Gegen-stand selbst wird, falls noch nicht vorhanden, sofort dem verfügbaren Stadtvorrat hinzugefügt.

Was passiert, wenn man einen Gegenstand erbeutet, aber keine Karten mehr verfügbar sind?

In diesem Fall erhält man sofort den Verkaufswert des Gegenstands.

Welche Schatzauflegerbelohnungen/-einbußen sind für einzelne Charaktere und welche für alle bestimmt?

Außer für die beiden nachfolgend beschriebenen Ausnahmen, gehört die Beute einzig und allein dem plündernden Charakter. Ausnahmen sind die Belohnung Zufälliges Nebenszenario, die ein neues Szenario für die gesamte Kampagne freischaltet, und die Belohnungen Zufälliger Gegenstandsplan bzw. Gegenstandsplan, die den Gegenstandstyp im Laden von **Gloomhaven** für jeden Charakter der Kampagne zur Verfügung stellt.

Wenn man in einem Szenario einen Schatzzielaufleger erbeutet und man anschließend dasselbe Szenario erneut spielt, gilt dieser Schatzaufleger weiterhin als geplündert?

Nein. Im Gegensatz zu den nummerierten Schatzauflegern, werden die nicht nummerierten Zielaufleger am Ende eines jeden Szenarios zurückgesetzt und können beim nächsten Mal erneut geplündert werden.

Lassen beschworene Monster Beute fallen?

Nein.

Bewegung

Darf man sich bei der Fertigkeit Bewegung X **auch um Null Felder weiterbewegen?**

Ja.

Einige Fertigkeiten schreiben vor, dass die Bewegung in gerader Linie erfolgen muss. Was ist damit gemeint?

Hierbei muss die Bewegung in einer geraden Linie von Feldern erfolgen, beginnend auf der aktuellen Position. Man darf hierbei weder umkehren noch sich rückwärts bewegen.

Wie viele Bewegungspunkte benötigt man für die Bewegung durch ein Feld, mit gefährlichem Gelände, wenn man nach einem Sprung auf einem solchen landet?

Gemäß den Regeln wird die Bewegung durch dieses Feld als normale Bewegung behandelt, sodass es zwei reguläre Bewegungspunkte kostet.

Elemente

Wenn man ein Element des starken Bereiches der Elementaranreicherungstafel verbraucht, wird dessen Marker anschließend nach schwindend oder inaktiv verschoben?

Sobald ein Element verbraucht wird, platziert man dessen Marker wieder im Inaktiv-Bereich der Tafel, unabhängig davon, ob dieser sich zuvor im schwindend- oder stark-Bereich befand.

Wann genau erfolgt die Elementaranreicherung?

Das Wesentliche, worauf man achten muss, ist, dass alle Elemente, die während eines Zuges erzeugt werden (durch Fertigkeiten oder Gegenstände), erst am Ende des Zuges in den stark-Bereich der Elementaranreicherungstafel verschoben werden. Das bedeutet, dass man im selben Zug kein Element erzeugen und sofort wieder verbrauchen kann, da es vor dem Ende des Zuges nicht verfügbar ist.

Ist das Element zu Beginn deines Zuges jedoch bereits verfügbar (stark oder schwindend), könnte man das Element mit der ersten Aktion erzeugen, mit der zweiten das vorhandene verbrauchen und am Ende des Zuges das entsprechende Element auf stark verschieben.

Wenn ein Elementverbrauch mit einer Angriffsfertigkeit verbunden ist, wann genau muss man die Entscheidung treffen, ob man das Element verbrauchen möchte?

Vor jedem Angriff mit dieser Fertigkeit und allen aufgrund dieser Fertigkeit nachfolgenden Angriffe.

Wann darf man sich für den Verbrauch eines Elements entscheiden, wenn dieser mit einer Bewegung verknüpft ist?

Man darf das Element jederzeit während der Bewegung verbrauchen – vor der Bewegung, nachdem man sich einige Felder bewegt hat oder nachdem man seine Bewegung abgeschlossen hat.

Wann wählt man bei der mehrfarbigen Elementauswahl das konkrete Element, das erzeugt werden soll?

Am Ende des Zuges, wenn das Element erzeugt wird.

Erfahrungspunkte

Darf man eine Karte nur zum Erhalt der Erfahrungspunkte ausspielen, ohne weitere Aktionen auszuführen?

Nein. Man muss zumindest einen Teil der Aktion der Karte durchführen, damit man die Erfahrungspunkte erhält. Wenn als Aktion bspw. nur Angriff zur Verfügung steht, muss man einen Gegner angreifen, um die Erfahrungspunkte zu sammeln. Umfasst die Aktion jedoch Angriff und Bewegung , darf man sich auch nur für eines von den

beiden entscheiden und erhält anschließend die Erfahrungspunkte. Ein großes Erfahrungspunktesymbol ist im Gegensatz zum kleinen an keine bestimmte Fertigkeit der Aktion gebunden.

Darf man frei wählen, ob und wie viele der Erfahrungspunkte man erhält?

Nein. Erfahrungspunkte sind nicht optional. Der Charakter erhält sie stets in voller Punktzahl.

Darf man weiterhin Erfahrungspunkte sammeln, obwohl sich der Charakter bereits im höchsten Level (9) befindet?

Ja. Man darf sich auch weiterhin die Punkte notieren, bspw. zum Vergleich, wie gut oder schlecht man ein Szenario absolviert hat. Ansonsten hat es jedoch keine Bedeutung mehr. Während des Szenarios muss man jedoch weiterhin die Erfahrungspunkte notieren, wenn man eine Kampfzielkarte besitzt, deren Erfüllung von den gesammelten Erfahrungspunkten abhängt.

Wenn ein Angriff auf mehrere Ziele einen Erhalte Erfahrungspunkte-Effekt hat, bekommt man die Erfahrungspunkte pro Ziel?

Nur, wenn die Karte dies ausdrücklich in der Beschreibung steht.

Figurentausch/-teleportation

Werden Figurentausch-/teleportationsfertigkeiten bei Monstern als erzwungene Bewegung betrachtet?

Ja.

Können Teleportfertigkeiten genutzt werden, wenn man gelähmt ist?

Ja.

Flächenangriffe

Darf man bei einem Flächenangriff seine Verbündeten treffen?

Nein, es sei denn, die Aktionsbeschreibung besagt etwas anderes. Auf der Fertigkeitskarte sind die Felder dargestellt, die man bei einem Flächenangriff anvisieren kann. Hierbei kann jedoch niemals ein Verbündeter anvisiert werden, sodass diese im Allgemeinen nicht von dem Flächenangriff betroffen sind. Bestimmte Klassen (z. B. der **Felsenherz**) verfügen jedoch über Fertigkeiten, die explizit besagen, dass Verbündete in bestimmten Situationen Schaden erleiden oder negative Zustände erhalten. Diese Fälle werden jedoch explizit auf den Fertigkeitskarten beschrieben.

Darf man bei einem Flächenangriff leere Felder anvisieren?

Ein leeres Feld wird nicht direkt anvisiert. Solange sich jedoch Gegner im Angriffsbereich und in direkter Sichtlinie befinden, können durchaus Felder leer sein.

Darf ich ein Wandfeld mit einem Fernangriff mit Wirkungsbereich angreifen?

Nein, aber der angegebene Wirkungsbereich kann Wandfelder überlappen, solange es sich dabei nicht um das eigentliche Zielfeld handelt.

Darf man beim Angriff das Spiegelbild eines asymmetrischen Wirkungsbereichs verwenden?

Ja. Wirkungsbereiche dürfen beliebig rotiert und/oder spiegelverkehrt angewendet werden.

Wird die Sichtlinie bei einem Flächenangriff nur vor dem ersten Angriff oder vor jedem einzelnen Angriff erneut überprüft?

Die Sichtlinie muss bei jedem einzelnen Angriff erneut überprüft werden.

Darf die Lage des Wirkungsbereichs nach dem Ausführen des ersten Angriffs noch verändert werden?

Nein. Die Platzierung des Wirkungsbereichs muss vor dem ersten Angriff festgelegt werden und kann nachträglich nicht mehr verändert werden.

Werden Nahkampfflächenangriffe mit nicht direkt an den Angreifer angrenzenden Feldern weiterhin mit Reichweite 1 berücksichtigt?

Ja. Wenn man Ziel hinzufügen bei einem Nahkampfflächenangriff verwendet, muss sich das neue Ziel in Reichweite 1 befinden.

Heilung

Wenn eine Heilung oder eine andere nützliche Fertigkeit einen Geltungsbereich angibt, darf man diese dann auch auf sich selbst anwenden?

Ja.

Wie funktionieren die Heilungs-Modifikator-Karten?

Wird eine Heilungs-Modifikator-Karte aufgedeckt, wird die aufdeckende Figur, um den angegebenen Betrag geheilt oder es werden vorhandene Wunden-/Giftmarker entfernt.

Verwandelt eine Heilung aufgrund einer Modifikator-Karte die Aktion in eine Heilungs-Aktion?

Ja.

Wenn man im selben Angriff aufgrund des Zusatzmodifikators zwei Selbstheilungs-Modifikator-Karten zieht, wird dann eine Heilung durchgeführt oder zwei?

Heilungen aufgrund des Zusatzmodifikators reduzieren sich zu einer einzigen Heilung.

Was passiert, wenn eine Figur vergiftet wird und die Fertigkeit Alle heilen auf diese angewandt wird?

Die Heilung erfolgt analog zur Standardheilung. Der Giftmarker wird entfernt, es wird aber kein Schaden geheilt.

Darf man eine Heilfertigkeit auf eine Figur anwenden, die bereits bei voller Gesundheit ist?

Ja.

Schieben / Ziehen

Muss man beim Schieben /Ziehen alle Bewegungspunkte verwenden?

Wie bei jedem zusätzlichen Effekt darf man frei wählen, ob man ihn anwenden möchte oder nicht. Wenn die Aktion durchgeführt wird, müssen auch alle Bewegungspunkte verwendet werden. Lediglich im Weg befindliche Hindernisse oder Figuren können die Bewegung frühzeitig stoppen.

Was passiert, wenn es mehrere blockierte und/oder hindernisfreie Pfade gibt?

Wenn eine Figur geschoben/gezogen wird und es ein hindernisfreies Feld gibt, so muss dieses verwendet werden. Existieren mehrere Felder ohne Hindernisse, darf der Spieler entscheiden, auf welches die Figur bewegt werden soll. Diese Entscheidung wird für jedes Feld erneut getroffen, bis der Effekt vollständig abgehandelt wurde oder es keine möglichen Felder mehr gibt, auf die sich die Figur bewegen kann. Diese Regel gilt analog auch für das Schieben /Ziehen von Monstern.

Darf man Gegner durch andere Gegner hindurchschieben/-ziehen?

Ja, aber die Bewegung darf nicht auf einem Feld mit einem anderen Gegner enden, außer der Gegner wird bei der Bewegung auf das Feld getötet (z. B. gefährliches Gelände).

Darf man fliegende Gegner durch Hindernisse und Verbündete Schieben **bzw.** Ziehen **?**

Ja.

Wie geht man vor, wenn es in einer Fertigkeit mehrere Schieben/Ziehen**-Effekte gibt?**

Wenn mehrere Schieben- oder Ziehen-Effekte in der gleichen Fertigkeit verwendet werden sollen (aufgrund von Angriffsmodifikator-Karten), darf man wählen, ob man Schieben/Ziehen der Angriffsmodifikator-Karte verwenden möchte oder nicht (z. B. wenn die Fertigkeit Schieben 1 und die Angriffsmodifikator-Karte Schieben 1 angibt, darf man sich frei entscheiden, ob man 1 oder 2 Felder weit schieben möchte, da es sich um separate Effekte handelt).

Effekte, die vom Schieben /Ziehen abhängen, wendet man für jedes durch den Angriff ausgelöste Schieben an. Dies schließt Schieben /Ziehen durch Angriffsmodifikator-Karten und Gegenständen mit ein.

Was bedeutet näher **und** weiter **bei** Schieben **bzw.** Ziehen **?**

Der kürzeste Abstand zwischen Quelle und Ziel gemessen an der Anzahl an Feldern vergrößert bzw. verkleinert sich. Wände sind hierbei zu berücksichtigen.

Darf man Verbündete Schieben / Ziehen **?**

Nein. Verbündete können niemals anvisiert werden, was hierzu notwendig wäre, auch wenn die Fertigkeit selbst keinen Angriff darstellt.

Können fliegende Monster in Fallen geschoben werden?

Ja, sie können in Felder mit Fallen geschoben werden. Allerdings werden die Fallen dabei nicht ausgelöst.

Schild und Vergeltung

Wann genau wird ein Vergeltungsschlag ausgelöst?

Die Vergeltung erfolgt nachdem die Angriffseffekte abgehandelt wurden. Stirbt die Figur, die die Vergeltung durchführen soll, beim Angriff, wird der Vergeltungsschlag nicht ausgelöst, da die Figur zuvor vom Spielbrett entfernt wird. Wird die vergeltende Figur aus ihrem Vergeltungsradius hinausgedrängt, erfolgt ebenfalls kein Vergeltungsschlag. Wird sie jedoch in den Vergeltungsbereich gezogen, kommt es anschließend doch zur Vergeltung.

Ist Vergeltung **ein Angriff? Ist sie zielgerichtet? Können Monster an unsichtbaren Charakteren Vergeltung ausüben?**

Vergeltung ist weder ein Angriff noch zielgerichtet, sodass die UNSICHTBARKEIT nicht vor einem Vergeltungsschlag schützt. Unsichtbaren Charakteren kann demzufolge durch Vergeltung Schaden zugefügt werden.

Angenommen man erleidet beim Angriff Schadenspunkte und besitzt aber mehrere Fertigkeiten (Fertigkeitskarten/Gegenstandskarten), die einen durch ein Schild schützen. Muss man in diesem Fall alle anwenden, um den Schaden abzuwehren?

Nein. Man darf frei wählen, welchen Schildbonus man in diesem Fall anwenden möchte. Wird der Schaden auf null reduziert, müssen die anderen Boni nicht mehr verwendet werden.

Wie lange wirken Schild und Vergeltung ?

Es kommt darauf an, wie man die Fertigkeit erworben hat. Zusammengefasst:

- Erhält man die Fertigkeiten durch Karten mit Einsatzfeldern, gilt der Effekt solange, wie in der Beschreibung auf der Karte angegeben

- Erhält man die Fertigkeiten durch Runden-bonus-Fertigkeitskarte, sind sie für den Rest der Runde aktiv und die Karte wird am Ende der aktuellen Runde aus dem aktiven Bereich entfernt
- Erhält man die Fertigkeiten durch Karten mit anhaltendem Bonus, so gilt der Effekt so lange, bis die Karte aus dem aktiven Bereich entfernt wird
- Erhält man die Fertigkeiten durch eine Angriffsmodifikator-Karte oder eine Standardfertigkeitskarte, sind sie für den Rest der Runde aktiv.

Ziel hinzufügen

Wenn der Angriff Ziel- oder Reichweitenbeschränkungen aufweist, gelten diese dann auch für das neue Ziel?

Ja. Dazu gehören auch die genau in Reichweite-Beschränkungen. Einschränkungen mit einer Auswirkung müssen vom anzugreifenden Gegner erfüllt sein, ebenso wie alle weiteren genannten Angriffsbedingungen.

Wie interagiert Ziel hinzufügen **mit Flächenangriffen ?**

Ziel hinzufügen fügt dem Angriff ein einzelnes zusätzliches Ziel in Angriffsreichweite hinzu. Dieses Ziel kann jedoch kein Gegner sein, der bereits in diesem Angriff einbezogen wurde (bei einem Angriff kann ein Gegner nicht mehrfach angegriffen werden).

Bei einem Flächenangriff darf man bei Ziel hinzufügen einen zusätzlichen Gegner in Reichweite, außerhalb des Wirkungsbereichs angreifen, da bereits alle Gegner innerhalb des Bereichs automatisch angegriffen werden.

Alle Bedingungen und weitere Effekte des Angriffs (außer Effekte, die zusätzliche Angriffsziele hinzufügen würden) gelten auch für das hinzugefügte Ziel. Jeder einzelne Effekt Ziel hinzufügen fügt dem Angriff unter Verwendung der oben genannten Regeln ein weiteres Ziel hinzu.

Ziel hinzufügen fügt dem Wirkungsbereich kein Feld hinzu. Das bedeutet, dass alle Effekte, die ausschließlich den Wirkungsbereich betreffen, nicht für das hinzugefügte Ziel gelten.

Ziel hinzufügen hat keine Auswirkung, wenn eine Angriffsfertigkeit nur innerhalb eines bestimmten Gebiets gültig ist, da hierbei bereits alle Gegner in diesem Bereich automatisch anvisiert werden.

Darf man den Effekt Ziel hinzufügen **ausführen und nichts angreifen?**

Nein. Wenn man sich dazu entschieden hat ein Ziel hinzuzufügen, muss auch jemand angegriffen werden.

Wenn man den Effekt Ziel hinzufügen **für einem Einzelangriff bekommt, bei dem man EP erhält, wenn das Ziel bestimmte Kriterien erfüllt (z. B. bei Karte 088 - Schurkin – Ausgesondert), erhält man diese EP auch für das neue, zusätzliche Ziel, wenn es diese Kriterien erfüllt?**

Ja.

Ziele X

Darf man die Fertigkeit Ziele X **auch wählen, wenn man weniger als** X **Ziele angreift?**

Ja.

Wie ist das Vorgehen von Ziele ◎ X **bei Flächenangriffen?**

Es ist das gleiche wie bei Ziel hinzufügen **nur mit der Ausnahme, dass die Figur X-1 Ziele erhält, die sich außerhalb des Flächenangriffs befinden müssen.**

Darf man die Fertigkeit Ziele ◎ X **auswählen ohne einen Angriff durchzuführen?**

Nein. Wenn man sich entschieden hat, die Fertigkeit Ziele ◎ X auszuführen, muss man auch etwas angreifen.

Zustände / Effekte

Wenn ein Zustand bis zum Ende des nächsten Zuges des Spielers andauert, was genau bedeutet dabei nächster Zug?

Mit Nächsten Zug ist hier der nächste vollständige Zug des betreffenden Spielers gemeint. Wenn man also einen Zug mit einem Zustand beginnt, wird dieser am Ende des Zuges entfernt. Wenn man während des Zugs eines Monsters betäubt wird, dann steht man im nächsten Zug (ob in der aktuellen Runde oder in der nächsten Runde) noch unter dem Einfluss der Betäubung, die dann am Ende des Zuges verschwinden wird. Wenn man es schafft, während seines eigenen Zuges betäubt zu werden, so treten die Auswirkungen sofort in Kraft und halten bis zum Ende des nächsten Zuges der nächsten Runde an. Dies gilt auch für Zustände bei Monstern.

Wenn man bei seinem Angriff GIFT **verwendet, erhält man dann sofort +1 auf den Angriff?**

Nein. Alle zusätzlichen Effekte eines Angriffs werden erst nach dem Abhandeln des **Angriffsschadens** aktiv. Die einzige Ausnahme hierbei ist DURCHSTECHEN, das gleichzeitig mit dem Schaden wirkt.

Wenn ein Charakter sowohl einen WUNDE **- als auch eine** GIFT**-Zustandsmarker besitzt und geheilt wird, was passiert dann?**

Beide Zustände werden beseitigt. Es findet jedoch keine weitere Heilung statt (die Trefferpunkte bleiben unverändert).

Darf man positive Zustände eines Charakters, wie STÄRKUNG **und** UNSICHTBARKEIT **vorzeitig beenden?**

Nein.

Wenn man betäubt ist, bevor man die Chance hat, die Karten für die Runde zu spielen, muss man diese dann ablegen oder kann man sie zurücknehmen und eine lange Rast durchführen?

Man muss die Karten ablegen.

Wie funktioniert BETÄUBUNG **mit dauerhaften Effekten und passiven Gegenständen?**

Die BETÄUBUNG wirkt sich nicht auf sie aus. Deren Wirkung/Funktionalität bleibt vollständig erhalten. Bei passiven Gegenständen wird der Effekt automatisch ausgelöst, sobald die Voraussetzungen erfüllt sind oder ist bereits zu Beginn des Szenarios aktiv (Eisenhelm, Feldrüstung, Taschenmantel).

Was passiert, wenn eine Figur gegen einen Zustand immun wird, den sie bereits besitzt?

Der Zustand wird sofort aufgehoben. Dies nicht gilt allerdings nicht für Flüche und Segen. Die Immunität verhindert lediglich, dass neue Karten zum Modifikator-Deck hinzugefügt werden. Sie verhindert nicht, dass bestehende Fluch-/Segens-Karten aufgedeckt werden und ihre Wirkung entfalten.

Was passiert, wenn eine Figur gelähmt oder betäubt ist und geschoben oder gezogen wird?

Schieben /Ziehen kann auf einen unbeweglichen oder betäubten Gegner angewendet werden. Der Gegner muss sich selbst

nicht bewegen, wenn der geschoben oder gezogen wird.

Was passiert, wenn man mehrere Zustände desselben Typs erhält?

Gemäß dem Regelwerk kann eine Figur nicht mehrere Zustände desselben Typs besitzen. Wenn eine Figur ein zweites Mal einen bereits bestehenden Zustand erhält, ersetzt dieser den vorhandenen und setzt dadurch die Wirkungsdauer zurück.

Wichtig ist, dass Fluch und Segen keiner konkreten Figur zugeordnet werden, sondern die entsprechenden Karten dem Modifikator-Stapel hinzugefügt werden. Somit ist jede Figur betroffen, die dieses Kartendeck verwendet. Die Regeln besagen, dass einem Kartenstapel mehrere Fluch -/Segens- Karten hinzugefügt werden können.

Welche spezifischen Fertigkeiten werden durch die Unsichtbarkeit verhindert?

Nur zielgerichtete Fertigkeiten von Gegnern (mit Ziel oder Angriff im Beschreibungstext) werden durch UNSICHTBARKEIT verhindert.

Was passiert, wenn eine Figur ohne Angriffsdeck (bspw. einige Nichtspieler-Charaktere) Fluch oder Segen zugewiesen wird?

Nichts. Es ist zu beachten, dass beschworene Figuren ein separat zugewiesenes Angriffsdeck verwenden (das des beschwörenden Spielers).

Monsterzüge

Monster - Aktivierung / Initiative-Wert

Wenn ein Monstertyp aktiviert wird, agieren die Monster dieses Typs alle in einem Zug oder hat jedes Monster seinen eigenen Zug?

Jedes Monster hat seinen eigenen Zug.

Zwei verschiedene Monstertypen besitzen denselben Initiative-Wert auf ihren Fertigkeitskarten. Welches Monster ist zuerst am Zug?

In diesem Fall entscheiden das die Spieler.

Wenn am Ende einer Runde aufgrund von Sonderregeln (nicht durch das Öffnen einer Tür) ein neues Monster aufgedeckt wird, kommt dies dann noch in der aktuellen oder erst in der nächsten Runde an die Reihe?

In der nächsten Runde.

Wie bestimmt man den Initiative-Wert eines Monsters, das von einem anderen Monster beschworen wurde, welches wiederum selbst keine Fertigkeitskarte gezogen hat?

In diesem Fall zieht man eine Monster-Fertigkeitskarte, um den Initiative-Wert des Monsters zu bestimmen. Es ist zu beachten, dass das Monster in der nächsten Runde eine weitere Fertigkeitskarte zieht, insofern es in der Lage ist, einen Zug durchzuführen.

Zwei aufgedeckte Monster verschiedenen Typs, die sich die gleichen Fertigkeitskarten teilen (z. B. Wachen), haben dieselbe Aufstellernummer, in welcher Reihenfolge werden diese aktiviert?

In diesem Fall entscheiden die Spieler, welches Monster zuerst aktiviert wird. Diese Reihenfolge sollte jedoch in den nachfolgenden Runden beibehalten werden. Zur Vereinfachung kann man die Monstertypen auch einzeln aktivieren (unter Berücksichtigung der Standardaktivierungsreihenfolge). Oder aber man aktiviert zunächst die Elitemonster der verschiedenen Monstertypen und dann die Standardmonster. Gleichstände löst man jeweils neu auf.

Monster - Angriffe

Wie erfolgen Monsterangriffe auf mehrere Ziele?

Wirkungsbereich, Ziel hinzufügen und Ziele X-Angriffe werden genauso behandelt wie bei Charakteren. Solange es auf der Fertigkeitskarte nicht anderes angegeben ist, können auch Monster keine Mehrfachangriffe auf ein und denselben Gegner durchführen. Enthält eine Karte den Hinweis, dass mehrere Angriffe auf den gleichen Gegner durchgeführt werden können (als Ausnahme von der Regel), greift das Monster seinen fokussierten Gegner an, bis dieser erschöpft oder tot ist, anschließend bestimmt er gemäß den Fokusregeln sein nächstes Ziel.

Wenn eine Monster-Fertigkeitskarte mehrere Angriffe aufweist, die in unterschiedlichen Zeilen stehen, gelten sie als separate Fertigkeiten/Aktionen und werden daher auf dasselbe Ziel ausgeführt. Und zwar bis zu dessen Erschöpfung oder dessen Tod.

Nachdem sich ein Monster bewegt hat (oder sich nicht bewegen musste), in welcher Reihenfolge führt das Monster seine Angriffe auf mehrere Ziele aus?

Dies dürfen die Spieler entscheiden.

Monster - Bosse

Werden Monsterbosse als Elitemonster behandelt?

Nein. Monsterbosse sind eine eigene Klasse von Monstern und werden daher nicht von Fertigkeiten beeinflusst, die auf normale oder Elitemonster abzielen. Auch die im Szenariobuch angegebenen, benannten Monster stellen eine eigene Klasse von Monstern dar.

Wann machen Bosse ihre Spezialangriffe?

Nur wenn dies auf der Fertigkeitskarte angegeben ist.

Monster - Benannte Monster

Wenn ein Szenario für einen Monster-Typ einen *Namen* vorgibt, behandelt man diese dann als normale oder Elite-Monster?

Nein. Es sie sind jetzt *benannte Monster*.

Monster - Beschwörung

Wenn ein Monster von einem Charakter kontrolliert wird, wird es während der Kontrolle als Verbündeter oder als Gegner der anderen Monster betrachtet?

Es wird von anderen Monstern für die Dauer der Gedankenkontrolle als Gegner angesehen (typischerweise entweder während der Runde des Charakters oder während der Runde des gedankengesteuerten Monsters, je nach Wortlaut der Fertigkeit).

Können Gegner, die keine Basisbewegung haben, Bewegungsfertigkeiten aus anderen Quellen, wie der Gedankenkontrolle erhalten?

Gegner ohne Bewegung agieren wie beschworene Figuren ohne Bewegung. Wenn ihnen die Fertigkeit Bewegung X verliehen wird, können sie sich bewegen. Wird ihnen jedoch die Fertigkeit Bewegung +X verliehen, können sie sich aufgrund des fehlenden Bewegungsgrundwerts nicht bewegen.

Wenn ein Monster gezwungen ist, einen Angriff X auszuführen, welche seiner Basiseffekte darf es dann verwenden? Behält es seine Reichweite?

Angriff X ersetzt die Basisfertigkeit der Figur, sodass es sich hier um einen Nahkampfangriff handelt, auch wenn Reichweite +X oder etwas anderes angegeben ist. Andere Effekte der Monsterwerte-Karte (wie GIFT, Mehrere Ziele, usw.) bleiben erhalten.

Welches Angriffsmodifikator-Deck verwenden beschworene Monster?

Das Angriffsmodifikator-Deck des beschworenen Monsters.

Monster - Beschworene

Beschworene Gegner lassen keine Münzen fallen. Wie unterscheidet man beschworene Gegner von normalen Gegnern?

Um hier den Überblick zu behalten, könnte man beispielsweise die beschworenen Gegner auf die zusätzlichen Szenario-Hilfsmarker stellen.

Sterben Beschworene nach dem Tod des Beschwörenden?

Von Monstern Beschworene bleiben am Leben; Beschworene von Spielern hingegen sterben, sobald der Spieler erschöpft ist.

Welches Angriffsmodifikator-Deck verwenden beschworene Monster eines Monsters?

Das Angriffsmodifikator-Deck des Monsters, außer das Szenario gibt etwas anderes vor.

Monster - Bewegung

Wird sich ein Monster, das einen Fernangriff ausführt, von seinem Ziel entfernen, wenn es sich direkt neben diesem befindet (Nachbarfeld)?

Ja. Das Monster bewegt sich in diesem Fall um den Mindestbetrag von dem Ziel weg,

um den Nachteil zu verlieren und den Angriff zu maximieren. Wenn das Monster den Nachteil nicht verlieren kann (d. h. es verwirrt oder hat nicht genügend Bewegungspunkte), bewegt es sich jedoch nicht.

Wird sich ein Monster von seinem Ziel entfernen, nur um seine Entfernung zu vergrößern?

Nein. Es wird sich nur entfernen, um seinen aktuellen Angriff zu maximieren.

Nähert sich ein Monster dem Ziel auch wenn es nicht genügend Bewegungspunkte hat um in Angriffsreichweite zu gelangen?

Ja. Die nächste Frage erläutert die Ermittlung des Zielfeldes.

Wie genau wählt ein Monster sein Zielfeld nachdem der Fokus bestimmt wurde, und wie maximiert es seinen Angriff auf seinen Fokus und alle weiteren Ziele?

Das Monster bestimmt sein endgültiges Zielfeld, also das Feld, von dem aus es das fokussierte Ziel angreifen kann, indem es die folgenden Priorisierungsregeln zu Beginn seines Zuges befolgt. Die Bewertung erfolgt zunächst anhand des aktuellen Bewegungsradius des Monsters. Wenn das Monster mit den Bewegungspunkten, die es in diesem Zug zur Verfügung hat, kein Feld erreichen kann, von dem aus es angreifen kann, werden die Regeln unter der Annahme unendlich vieler Bewegungspunkte neu bewertet. Das Monster verwendet seinen aktuellen Angriff, um seine Angriffs-/Bewegungsoptionen festzulegen, auch wenn es einen anderen (oder keinen) Angriff hat oder das Zielfeld letztendlich in diesem Zug gar nicht erreicht. Existieren mehrere Zielfelder, die die Kriterien erfüllen, bestimmen die Spieler, für welches Zielfeld sich das Monster entscheidet.

1. Angriff auf den fokussierten Gegner unter Verlust oder Vermeidung eines möglichen Nachteils
2. So viele Ziele wie möglich angreifen
3. Gibt es immer noch mehrere Angriffszielfelder mit der gleichen Anzahl an unterschiedlichen, zusätzlichen Zielen, dann wendet man zunächst, ausgehend von der Startposition des Monsters, die Fokusregeln an (1. geringste Zahl an Bewegungspunkten [1)], 2. die räumliche Nähe, 3. den Initiative-Wert), um festzulegen, welches sekundäre Ziel (zusätzlich zu den vorherigen Zielen) in den Angriff mit einbezogen werden soll (Wiederholung für ein tertiäres Ziel, etc.). Dadurch wird die Angriffsposition ermittelt, die all diese Ziele beinhaltet.
4. Es gilt den Nachteil bezüglich der zusätzlichen Ziele zu vermeiden (alle Ziele haben gleiche Priorität, die Spieler entscheiden bei Gleichheit).
5. Es wird die geringstmögliche Anzahl von Bewegungspunkten[1)] verwendet.

[1)] Wenn möglich, werden umgebende Wände, Hindernisse und Gefahren nach den üblichen Regeln für die normale, springende und fliegende Bewegung berücksichtigt.

Welchen Pfad benutzt ein Monster, um das ermittelte Zielfeld zu erreichen?

Das Monster nimmt den kürzesten Weg, um das Zielfeld zu erreichen. Wenn es in diesem Zug das Zielfeld nicht erreichen kann, nimmt es den kürzesten Weg, der es so nah wie möglich an das Zielfeld heranbringt. Ist es für das Monster nicht möglich, sich in diesem Zug dem Zielfeld zu nähern, bleibt das Monster stehen. Kürzeste und so nah wie möglich bedeuten mit der geringsten Bewegungspunktanzahl um Mauern, Hindernisse und Gefahren herum (wenn möglich), gemäß den Regeln für die normale, springende und fliegende Bewegung.

Was macht ein Monster, wenn es den Gegner getötet hat bzw. der Gegner sich nicht mehr in Reichweite befindet, das Monster aber noch zusätzliche Angriffe hat, die auf verschiedene Ziele angewendet werden können (z. B. bei einer Angriff X, Angriff X **- Fertigkeitskarte)?**

Stirbt der Gegner beim ersten Angriff, dann greift das Monster ein anderes Ziel an, das gemäß der Fokuspriorisierungsregeln ausgewählt wurde. Überlebt der Gegner jedoch den Angriff, befindet sich aber anschließend nicht mehr in Reichweite, dann wählt das Monster kein anderes Ziel. Bei einigen Angriffen ist es zudem nicht möglich das Ziel zu wechseln, da diese ausschließlich auf ein Ziel ausgeübt werden dürfen. Stirbt das Ziel, verfallen in diesem Fall die anderen Angriffsaktionen.

Was geschieht, wenn ein Monster mit Fernangriff auf dem Weg zum Gegner entwaffnet wird?

Das Monster wird sich weiterhin auf den ursprünglichen Bewegungspfad zum Zielfeld bewegen.

Was passiert, wenn ein Spieler einen Beschworenen von der Karte entfernt, indem er die aktive Karte auf den Verloren-Stapel legt, während sich ein Monster auf diesen Beschworenen zubewegt?

Das Monster bewegt sich weiter in Richtung des ursprünglichen Zielfelds. Befindet sich an diesem Feld ein anderes Ziel in Reichweite, dann greift es dieses an.

Monster - Elemente

Wenn ein Monster an der Reihe ist und ein Element als Teilaktion seiner Fertigkeitskarte verbraucht/erzeugt, verbraucht/erzeugt es dann jeweils ein Element, wenn es seinen individuellen Zug ausführt, oder wird das Element von der Monstergruppe verbraucht/erzeugt?

Die Monster verbrauchen/erzeugen das Element als Gruppe, sobald das erste Monster dieses Typs an der Reihe ist, wobei alle derzeit aufgedeckten Monster dieser Art einen Vorteil erhalten. Wenn jedoch später neue Monster dieser Art aufgedeckt werden, müssten diese das Element erneut verbrauchen, um den Nutzen zu erhalten (vorausgesetzt, es ist verfügbar).

Wenn der Elementverbrauch eines Monsters mit einer Fertigkeit verbunden ist (bspw. mit Angriff **oder** Bewegung**), es diese Fertigkeit jedoch nicht durchführen kann (bspw., weil es betäubt oder gelähmt ist), wird das Element dann dennoch verbraucht?**

Nein. Wenn der Elementverbrauch jedoch die ursprüngliche Fertigkeit zulässt (z. B., wenn der Verbrauch des Elements Reichweite +1 als Folge hat, wodurch der Gegner in Reichweite gelangt), wird er das Element verbrauchen, um die Fertigkeit auszuführen.

Monster - Fertigkeitskarten

Was gilt bei Monstern als Aktion?

Jede einzelne Fertigkeit auf der Fertigkeitskarte eines Monsters gilt als einzelne Aktion, sogar mehrere Fertigkeiten desselben Typs - wie separate Angriffsfertigkeiten.

Wenn eine Monster-Fertigkeitskarte keine Angriffs - **oder** Bewegungs **-Fertigkeit enthält, führen das Monster dann dennoch diese Fertigkeiten aus?**

Nein. Monster führen in einer Runde nur die Aktionen aus, die auf ihrer Fertigkeitskarte beschrieben sind.

Wenn eine Monsterfertigkeitskarte Boni wie Schild **oder** Vergeltung **enthält, sind diese für die ganze Runde aktiv?**

Nein. Die Boni werden erst dann aktiv, wenn das Monster aufgrund des Initiative-Werts der Fertigkeitskarte an der Reihe ist. Der Boni hält dann bis zum Ende der Runde an, wonach die Karte entweder in den Stapel gemischt oder durch eine neue Fertigkeitskarte ersetzt wird.

Wenn ein Monster Boni wie Schild **oder** Vergeltung **auf seiner Monsterwerte-Karte besitzt, sind diese dann immer aktiv?**

Ja. Zudem sind sie von Betäubung nicht betroffen.

Wenn einem Monster sowohl durch die Fertigkeitskarte als auch durch die Monsterwerte-Karte Vergeltung gewährt wird, werden diese beiden Vergeltungsschläge als separate Effekte behandelt oder summiert und als ein einziger Effekt abgehandelt (z. B. zur Auflösung von *Schadensursachen*-Effekten)?

Sie werden zusammengefasst und als einzelner Effekt behandelt.

Wenn eine Monster-Fertigkeitskarte einen Nahkampfangriff enthält (z. B. ein Nahkampfangriff mit Wirkungsbereich oder ziele auf angrenzende **Gegner-Effekte ohne, dass eine Reichweite angegeben ist), aber die Monsterwerte-Karte eine** Reichweite X **angibt, handelt es sich bei dem Angriff um einen Nah- oder Fernangriff**

Es handelt sich um einen Nahangriff, da die Monster-Fertigkeitskarte Vorrang hat.

Wenn alle Monster eines Typs getötet wurden und man anschließend ein neues Monster dieses Typs aufgedeckt, werden dann die Fertigkeitskarten des Monsters neu gemischt?

Nein. Du mischst die Fertigkeitskarten eines Monsters nur dann, wenn eine Karte mit dem Mischen -Symbol aufgedeckt wurde oder bereits alle Karten gezogen wurden.

Wie misst man am nächsten, bei Fertigkeiten, bspw. bei der Platzierung von Bogenschützenfallen oder Beschworenen, die am nächsten **zu einem Gegner zu platzieren sind?**

Zunächst wird ermittelt, welcher Punkt mit den wenigsten Standardbewegungspunkten zu erreichen ist. Stehen hier mehrere zur Auswahl wird als zweites Kriterium die räumliche Nähe betrachtet, unter Berücksichtigung der Wände.

Wenn ein Monster eine Nicht-Angriffs-Fertigkeit besitzt, die kein konkretes Ziel definiert (bspw. "Verwirrung – ziele auf einen benachbarten Gegner"), auf wen zielt es dann?

Zur Bestimmung des Ziels werden die normalen Fokusregeln angewendet.

Monster - Fokus

Wie genau funktioniert die Monsterfokussierung?

Den Fokus eines Monsters zu finden, kann unter Umständen schwierig sein, aber mit Hilfe der nachfolgenden Regeln, sollte es leichter fallen:

Zuerst wird überprüft, ob das Monster in diesem Zug überhaupt einen Angriff durchführt. Befindet sich kein Angriff auf der aktuellen Fertigkeitskarte, dann verhält sich das Monster im Folgenden so, als würde es einen Nahkampfangriff durchführen (d. h. es möchte möglichst angrenzend an seinen Gegner sein), ohne diesen am Ende tatsächlich auszuführen.

- Als nächstes ermittelt man den Pfad mit den geringsten Bewegungspunkten, um in Reichweite (und Sichtlinie) eines Gegners zu gelangen, um diesen letztlich angreifen zu können. Hierbei ist zu beachten, dass sich das das Monster zwar auf ein Ziel konzentriert, der Bewegungspfad aber zu einem gültigen Angriffsfeld führt (unbesetzt, in Sichtlinie und in Reichweite). Dabei spielt es keine Rolle, ob das Monster mit der, ihm zur Verfügung stehenden Anzahl an Bewegungspunkten das Zielfeld auch erreichen kann. Solange ein Pfad existiert, über den das Monster irgendwann zu dem Zielfeld gelangt, wird es diesen als den optimalen Pfad ansehen. Die Gegner, die sich am Ende dieses kürzesten Weges in Reichweite (und Sichtlinie) befinden, gelten als die nächsten.
- Anmerkung zu negativen Feldern (Fallen/gefährliches Gelände): Negative Felder gelten bei der Bestimmung des optimalen Pfades als Hindernisse, es sei denn, es gibt keinen Pfad außer durch die negativen Felder. Ein Monster würde somit Pfad mit 10 Feldern, aber ohne negative Felder, stets einem nur zwei Felder langen Pfad mit negativen Feldern bevorzugen! Grundsätzlich bewegen sich Monster über so wenig negative Felder wie möglich.
- Für den Fall, dass ein Monster die gleiche Anzahl Bewegungspunkte verwenden darf, um in Reichweite (und Sichtlinie) mehrerer Gegner zu gelangen (weil es seinen Zug mit Reichweite, mehrere Gegner oder aufgrund andere Situationen, beginnt), entscheidet die räumliche Nähe (d. h. die Anzahl der Felder, die es vom Ziel entfernt ist unter Berücksichtigung der Wände) welchen Gegner das Monster fokussiert.
- Wenn am Ende dieses Pfades nur ein Gegner in Reichweite existiert, ist dieser der Fokus des Monsters. Wenn sich mehrere Gegner mit gleicher Entfernung in Reichweite (und Sichtlinie) befinden, so fokussiert das Monster den Gegner mit dem niedrigsten Initiative-Wert, der zu Rundenbeginn festgelegt wurde.

Es kann Fälle geben, in denen ein Monster überhaupt keinen Fokus findet. Um einen Gegner zu fokussieren, muss es einen hindernisfreien (keine Mauern, Gegner, Hindernisse) Pfad zu einem Feld geben, auf dem das Monster legal stehen darf und von dem es sich eventuell weiter auf den Gegner zubewegen und diesen ggf. anvisieren kann. Wenn ein Gegner keinen Fokus findet, bleibt er stehen und greift in dieser Runde nicht an. Alle anderen Fertigkeiten der Karte wird er dennoch versuchen auszuführen.

Wie genau ermittelt man den Fokus/Bewegungspfad für ein Monster, das springen kann?

Das Monster verhält sich so, als könnte es unendlich weit springen, analog zur Bewegung, bei der man auch davon ausgeht, das Monster hätte unendlich viele Bewegungspunkte. Das Monster behandelt alles, was seine Bewegung normalerweise blockieren würde (Hindernisse, Fallen, Gegner) als Verbündeten, d. h. es darf sich durch sie hindurchbewegen, darf aber seine Bewegung auf keinem derartigen Feld beenden. Anschließend folgt es allen Standardbewegungsregeln (minimale Bewegung, um so nah wie möglich an das Zielfeld heranzukommen, da es sich durch alles hindurchbewegen kann).

Angenommen ein Monster hat die Fertigkeiten zum Springen /Fliegen **nur für eine Runde bekommen (z. B. durch eine der Fertigkeitskarte), bewertet es dann seinen Pfad zum Fokus so, als ob es nur für eine Runde springen oder dass es den gesamten Pfad springen/fliegen könnte?**

Das Monster geht davon aus, dass es den gesamten Weg springen/fliegen darf, so als wäre es eine permanente Fertigkeit.

Monster - Türen

Wenn eine Tür aufgrund bestimmter Szenarioregeln geschlossen ist, was passiert, wenn noch vorhandene Monster in einem Raum ohne Gegner stecken bleiben?

Geschlossene Türen werden wie Wände behandelt. Die Monster bleiben aufgedeckt und decken zu Rundenbeginn eine neue Fertigkeitskarte auf. Solange die Tür jedoch verschlossen ist, sind sie jedoch nicht in der Lage ein Ziel zu fokussieren und bleiben deshalb einfach stehen, greifen niemanden an, aber führen alle anderen Fertigkeiten ihrer Karte aus, so wie es die normalen Regeln vorsehen.

Monster - Zustände

Wie interagieren Monster mit unsichtbaren Charakteren?

Unsichtbarkeit funktioniert bei Charakteren und Monstern auf dieselbe Art und Weise. Monster können sich weder auf unsichtbare Charaktere fokussieren, noch sich durch diese hindurchbewegen (es sei denn, sie fliegen oder springen) oder diese mit Angriffen oder anderen Fertigkeiten angreifen (bspw. würde Fluch, ziele auf alle Gegner in Reichweite auf einen unsichtbaren Charakter keine Auswirkung haben, selbst wenn sich dieser in Reichweite befände). Monster behandeln unsichtbare Charaktere im Wesentlichen wie Hindernisse, können sie aber gelegentlich mit Nicht-Zieleffekten (z. B. Spritzschaden) beeinflussen. Aber auch hierbei kann ein Monster den unsichtbaren Charakter nicht fokussieren.

Durch Unsichtbarkeit kann der Sonderfall auftreten, bei dem ein Monster kein Ziel fokussieren kann, weil entweder alle Gegner unsichtbar sind oder ein unsichtbarer Charakter in einer Tür oder einem anderen Durchgang steht, um zu verhindern, dass ein Monster einen Weg findet, um in die Reichweite eines Gegners zu gelangen. Das Blockieren eines solchen Ganges führt nicht zwangsweise dazu, dass kein Fokus ermittelt werden kann.

Fliegende oder springende Gegner können das Hindernis (unsichtbarer Charakter) ignorieren, und Distanzgegner können je nach Wert ihrer Reichweite und den Positionen der anderen Charaktere immer noch über das Hindernis schießen.

Wenn ein Monster entwaffnet wird, bewegt es sich anschließend so, als hätte es einen Angriff?

Nein. Das Entwaffnen negiert alle Auswirkungen eines Angriffs. Ein Monster bewegt sich, als ob es keinen Angriff hätte, was bedeutet, dass es nur versucht, so nah wie möglich an ein fokussiertes Ziel heranzukommen.

Wie werden Fertigkeitssboni (Schild 🛡 **und** Vergeltung 👊**) durch die Betäubung eines Monsters beeinflusst?**

Monster erhalten ihre Boni nicht automatisch, nur weil diese auf ihrer Monster-Fertigkeitskarte stehen. Ein Monster muss bspw. eine Schild 🛡 1-Aktion durchführen, um Schild 1 zu erhalten, sodass dieser Bonus nur aktiviert werden kann, wenn das Monster in der aktuellen Runde nicht betäubt wurde.

Die auf der Monsterwerte-Karte aufgeführten Fertigkeiten hingegen werden durch Betäubung nicht beeinträchtigt und stehen somit permanent zur Verfügung.

Was passiert, wenn ein nicht betäubtes Monster eine Karte zieht, die ihm einen Bei Tod-Effekt verleiht, das Monster jedoch betäubt wird, bevor es stirbt?

Der Effekt tritt trotzdem ein, auch wenn das Monster zum Zeitpunkt seines Todes betäubt ist.

Wenn eine Figur gegen Fluch immun ist, was passiert dann, wenn diese eine Fluchkarte zieht?

Normalerweise wirkt sich ein Karteneffekt immer auf die Figur aus. Das bedeutet in die-

sem Fall, dass der Figur kein Schaden zugefügt wird. Die Figur ist jedoch immer nur gegen den Zustand immun, weshalb hier keine Fluchkarte zum Modifikator-Deck hinzugefügt wird.

Wenn ein Monster mit Fernangriff einen Nachteil hat, weil es sich angrenzend zu seinem fokussierten Feld befindet oder aus einem anderen Grund (bspw. Verwirrung), wird es dann trotzdem versuchen, den Nachbarschaftsnachteil zu verlieren?

Nein. Laut Regel wird sich ein Monster nur dann von dem Ziel entfernen und somit den Nachteil verlieren, wenn es sich tatsächlich bewegt.

Wird der Fluch einer Monsterfertigkeits-Karte zum Fluch als Eigenschaft der Monsterwerte-Karte aufaddiert?

Ja. In diesem Fall werden dem Modifikator-Deck des Ziels zwei Fluchkarten hinzugefügt.

Kampagne

Dauerhafter Tod - Spielvariante

Wie wirkt sich diese Variante auf die Persönliche Quest 514, die sich der Erschöpfung von Spielern befasst, aus?

Entfernt die Persönliche Quest 514 aus dem Spiel, wenn ihr mit der Variante: Dauerhafter Tod spielt.

Wie interagiert das Scheitern eines Szenarios mit der Variante des permanenten Todes?

Bei der Variante *Dauerhafter Tod* endet das Szenario erst am Ende der Runde, in der das Szenario aufgrund einer Bedingung scheitert. Alle Charaktere, die zu diesem Zeitpunkt noch am Leben oder erschöpft sind, überleben das Szenario.

Wie genau funktionieren Effekte und Fertigkeiten bei bewusstlosen Charakteren?

Sind Charaktere aufgrund des Verlustes der Handkarten erschöpft, werden all ihre Karten gemäß den Standarderschöpfungsregeln aus dem Spiel entfernt. Dazu gehören auch alle von ihnen beschworenen Figuren und sonstige aktive Karten.

Man erhält eine Art provisorischen Spielzug mit einem Initiative-Wert von 99, der nach *langer Rast* ausgeführt wird und der nur noch dazu verwendet wird, Effekte und Auswirkungen/Abläufe der Zustände abzuarbeiten.

Die Charaktere können nach wie vor gemäß den normalen Fokusregeln von Gegner fokussiert werden. Sie können auch nach wie vor den Fertigkeiten der Verbündeten und/oder Gegner betroffen/anvisiert sein/werden, einschließlich dem Erhalt neuer Zustände (bspw. UNSICHTBARKEIT). Einige Zustände sind dabei irrelevant (bspw. SEGEN oder STÄRKUNG). Bewusstlose Charaktere können geheilt werden, damit sie aufgrund von weiteren Schäden nicht sterben. Allerdings bleiben sie, auch bei HEILUNG, für den Rest des Szenarios bewusstlos. Die Bedingungen werden gemäß den Standardregeln entfernt (Entweder durch Heilung oder automatisch bei Rundenende) Fertigkeitsverbesserungen

Welche Fertigkeitskarten genau werden bei der Ermittlung der maximalen Anzahl an verbesserten Karten eines Fertigkeitsdecks, in Bezug auf die Wohlstandstufe der Stadt, berücksichtigt?

Jede Karte des Fertigkeitsdecks einer Charakterklasse. Dies schließt auch die Fertigkeitskarten ein, die von einem anderen Charakter ausgewählt wurden und die höherwertigen Karten, die noch nicht vom Charakter ausgewählt wurden.

Für Verbesserungen mit Segen und Stärkung: Welche Fertigkeiten zählen zu denen, die die Verbündeten oder den Charakter selbst betreffen?

Wenn unter der Fertigkeit eine Bedingung steht (z. B. Selbst oder Alle Verbündeten Reichweite X beeinflussen oder einfach Reichweite X) und es eine vorteilbehaftete Fertigkeit ist, so darf man diese mit SEGEN /STÄRKUNG verbessern (solange diese zumindest einen Punkt hat). Eine Bewegungs -Fertigkeit zählt dabei nie zu vorteilbehafteten Fertigkeiten.

Wenn man eine Fertigkeit verbessert, die nur nach dem Verbrauch eines Elements auf mehrere Gegner abzielt, wird diese dann bei der Bestimmung der Kosten als Einzel- oder Mehrfachzielfertigkeit behandelt?

Als Einfachzielfertigkeit.

Wenn man eine Fertigkeit verbessert, die mehrere Kreaturen beschwört, wird diese dann bei der Bestimmung der Kosten als Einzel- oder Mehrfachzielfertigkeit behandelt?

Als Einfachzielfertigkeit.

Wenn man eine Fertigkeit verbessert, die mehrere Verbündete betrifft, wird diese dann bei der Bestimmung der Kosten als Einzel- oder Mehrfachzielfertigkeit behandelt?

Als Mehrfachzielfertigkeit.

Freischalten von Charakteren, Stufenanstieg, Verbesserungen, persönliche Quests

Wenn ein Charakter eine Stufe aufsteigt, fallen dann seine Erfahrungspunkte auf null zurück?

Nein.

Wie genau funktioniert das mit dem Fertigkeitskartenvorrat? Welche Karten darf man hinzufügen, wenn man eine Stufe aufsteigt?

Zu dem Fertigkeitskartenvorrat eines Charakters gehören alle Karten, aus denen der Spieler vor dem Beginn eines Szenarios seine Handkarten auswählen darf. Die Handkarten sind die Karten, mit denen der Spieler das Szenario tatsächlich bestreitet. Die Kartenanzahl ist dabei abhängig von der gewählten Charakterklasse. Der Vorrat eines Charakters der Stufe 1 besteht aus allen Charakterfertigkeitskarten der Stufe 1 sowie den drei Karten mit dem *X*. Alle anderen Karten stehen noch nicht zur Auswahl. Sobald ein Charakter aufsteigt, darf man aus allen Karten, einschließlich den des neu erworbenen Levels, eine Karte zu seinem Vorrat hinzunehmen. Ein Charakter der *Stufe 9* fügte somit seinem Vorrat im Laufe des Stufenaufstiegs beginnend mit der *Stufe 1* acht weitere Karten hinzu.

Wenn eine Verbesserung auf einem Charakterbogen mehrere Kontrollkästchen voranstehen, bedeutet das, dass man diese Anzahl an Häkchen benötigt, um die Verbesserung freizuschalten, oder dass man diese Verbesserung öfter erhalten kann?

Letzteres. Besitzt eine Verbesserung bspw. zwei Kontrollkästchen, darf man diese Verbesserung insgesamt zweimal freischalten.

Gilt die Verbesserung Ignoriere negative Gegenstandseffekte... ausschließlich bei negative Effektendurch -1 Angriffsmodifikator-Karten?

Ja. Diese Verbesserung gilt ausschließlich bei -1 Angriffsmodifikator-Karten.

Muss man eine Stufe aufsteigen, sobald man die nötigen Erfahrungspunkte besitzt, bzw. muss man eine Verbesserung wählen, sobald man drei Häkchen im Notizfeld ausgefüllt hat?

Ja. Sobald man in der Stadt ist und man genügend Erfahrungspunkte besitzt, um aufzusteigen, muss der Stufenanstieg sowie die eventuell damit einhergehende Verbesserung durchgeführt werden. Errata: Im Regelbuch muss es eigentlich *muss* anstatt *kann* heißen. Sobald man drei Häkchen besitzt, erhält man umgehend eine Verbesserung.

Verliert man bspw. durch ein Ereignis die Anweisung ein Häkchen zu verlieren, verliert man dann seine Verbesserung wieder?

Nein. Man kann erhaltenen Verbesserungen nicht wieder verlieren. Man kann nicht unterhalb die Schwellwerte des erreichten Verbesserungs-, Erfahrungs- oder Wohlstandsniveaus fallen, wenn man ein Häkchen verliert. Wenn man also bspw. drei Häkchen besitzt und somit eine Verbesserung freigeschaltet hat und anschließend durch eine Anweisung ein Häkchen verlieren soll, bleiben sowohl die Verbesserung als auch die drei Häkchen erhalten. Hatte man bereits fünf Häkchen und die Verbesserung, so würde man auf vier Häkchen zurückfallen.

Wenn man eine Charakterklasse auf einen anderen Weg als über den Ruhestand freischaltet, diese jedoch bereits freigeschaltet wurde, erhält man dann trotzdem die Boni Zufallsszenario und die zufällige Gegenstandsplan-Karte?

Ja. Unabhängig davon, wie eine Charakterklasse freigeschaltet wird, erhält man, sobald man eine Charakterklasse freischaltet, die bereits freigeschaltet wurde, immer die Boni Zufallsszenario und zufällige Gegenstandsplan-Karte.

Muss man die persönliche Quest geheim halten?

Diesbezüglich gibt es keine offizielle Regelung. Man kann es also handhaben, wie man möchte.

Welchen neu erstellten Charakter betrachtet man als Teil einer Linie, wenn ein Spieler mit mehreren Charakteren gleichzeitig spielt oder zwischen den Charakteren wechselt?

Eine Linie ist die direkte Nachkommenschaft eines in Ruhestand getretenen Charakters, also der im Anschluss vom Spieler neu erstellten Charakter.

Wenn ein Spieler mit mehreren Charakteren Szenarien bestreitet oder Charaktere zwischen den Szenarien wechselt, so haben diese jeweils ihre eigene Linie.

Wenn einer von diesen in den Ruhestand geht, darf der nächste Charakter, den man erstellt, entweder eine vollständig neue Linie aufbauen oder ein Teil der Linie des in den Ruhestand gehenden Charakters werden. Das darf der Spieler jeweils selbst entscheiden. Wenn man die Vorteile nutzen möchte, dann sollte er Nachkomme des in Ruhestand gehenden Charakters werden.

Können Spieler im Ruhestand an den Tempel spenden oder die Segenkarten an Ihren Nachfolger weitergeben?

Nein. Im Regelbuchabschnitt An Tempel spenden sollte es Charakter anstatt Spieler heißen.

Gelegenheits- und Kampagnenmodus - Vergleich

Wie werden Tempelspenden, Weg- und Stadtereignisse behandelt, wenn man Szenarien im Gelegenheitsmodus spielt?

Tempelspenden und Stadtereignisse können nur dann durchgeführt werden, wenn das letzte Szenario im Kampagnenmodus absolviert wurde. Straßenereignisse erfolgen ausschließlich vor Szenarien im Kampagnenmodus.

Ändert sich der Standort einer Gruppe beim Erkunden eines Szenarios im Gelegenheitsmodus?

Nein. Der Standort der Gruppe bleibt der letzte bekannte Standort der Kampagne bzw. Gloomhaven.

Szenarien

Wenn die Gruppe direkt zum verbundenen Szenario geht, aber zuvor noch Charaktere austauschen möchte, muss die Gruppe in diesem Fall erst nach Gloomhaven zurückkehren und somit später vor dem Beginn des dem verbundenen Szenarios ein Wegereignis abschließen?

Wenn der einzuwechselnde Charakter bereits erstellt wurde, muss man nicht nach Gloomhaven zurückkehren. Soll jedoch ein neuer Charakter erstellt und dann ausgetauscht werden, so muss man zunächst zurück nach Gloomhaven reisen, um dort den neuen Charakter neu zu erstellen.

Wenn man ein Zufallsabenteuer des Zufallsabenteuerdecks spielt, müssen dann ebenfalls Weg- und Stadtereignisse abgeschlossen werden?

Nein. Zufallsabenteuer führen die Kampagne in keiner Weise weiter. Es werden somit weder Weg-/Stadtereignisse ausgelöst, neue Szenarien freigeschaltet, der Wohlstand der Stadt gesteigert noch etwas anderes ausgeführt, das die Kampagnen in irgendeiner Art und Weise beeinflussen würde.

Lediglich die Charakterentwicklung in Form von Erfahrungspunkten, Geld, Häkchen und persönlichen Quests darf fortgeführt werden.

Halten Boni/Strafen der Zufallsabenteuerkarten jeweils für eine Runde oder für das gesamte Szenario?

Wenn nicht anders angegeben, dauern sie das gesamte Szenario an.

Was bedeutet ein *offener* Erfolg als Voraussetzung für ein Szenario?

Das bedeutet, dass man dieses Szenario nur dann im Kampagnenmodus spielen kann, wenn man noch nicht über den entsprechenden Erfolg verfügt.

Wenn sich ein Szenario tatsächlich in der Stadt Gloomhaven befindet, gelten dann Interaktionen mit der Stadt sowohl vor als auch nach dem Szenario jeweils als separater Besuch (bspw. für Spenden an den Tempel oder das Abschließen eines Stadtereignisses)?

Ja.

Wenn es das Ziel eines Szenarios ist, alle aufgedeckten Monster zu töten, beinhaltet dies auch beschworene Gegner?

Ja.

Szenarioeffekte

Wenn man die Verbesserung Ignoriere negative Szenarioeffekte besitzt, darf man dann die Effekte von Ereigniskarten ignorieren?

Nein. Man darf nur die in den Szenarien beschriebenen *spezifischen Effekte* als Szenarioeffekte ignorieren. Diese werden in den speziellen Regeln eines Szenarios aufgeführt und haben das Format:
Führen sie dies und das als Szenarioeffekt aus.

Wenn man die Verbesserung Ignoriere negative Szenarioeffekte besitzt, darf man dann wählen, ob man die Szenarioeffekte dennoch erhalten möchte?

Nein.

Sind alle Szenarioeffekte in den Szenarien aufgeführt, die von der Ignorierung betroffen sind, auch wenn sie möglicherweise für einen Charakter von Vorteil sein könnten?

Ja.

Werden Charakterbeschwörungen von der der Verbesserung Ignoriere negative Szenarioeffekte beeinflusst?

Nein.

Erhöhen sich die Kosten einer Verbesserung aufgrund der Anzahl an Verbesserungen, die sich bereits auf die zu erweiternde Aktion oder die gesamte Karte beziehen?

Die Kosten sich je nach Anzahl der vorhandenen Verbesserungen für die spezifische Aktion, die erneut verbessert wird.

Weg- und Stadtereignisse

Wenn Charaktere in eine Gruppe ein- oder aussteigen, welche sind von den Auswirkungen der Weg- und Stadtereignisse betroffen?

Es sind immer die Charaktere betroffen, die sich beim Abhandeln von Ereignissen in der Gruppe befinden.

Wenn man aufgrund eines Ereignisses gezwungen ist, eine Karte abzuwerfen, wann genau muss dies erfolgen?

Auch wenn Ereignisse vor dem eigentlichen Szenarioaufbau erfolgen, sollte man mit der Kartenabwurfentscheidung warten, bis man seine Handkarten ausgewählt hat.

Was bedeutet es, wenn in einem Wegereignis verlangt wird, einen Gegenstand zu verbrauchen?

Der Gegenstand auf ein Einsatzfeld gelegt werden, um ihn als verbraucht zu kennzeichnen. Allerdings können verbrauchte Gegenstände gemäß den Regeln während eines Szenarios wieder erneuert anschließend verwendet werden.

Muss man ein Wegereignis abschließen, wenn man von einem Szenario nach Gloomhaven zurückkehrt?

Nein, Wegereignisse finden nur auf dem Weg zum Szenario statt.

Welche Ereignisbelohnungen/-einbußen wirken sich nur auf einzelnen Charakter aus und welche auf alle Charaktere?

Beginnt das Resultat des Ereignisses mit Erhaltet, Verliert, Werft ... ab oder Nutzt, so sind alle Charaktere betroffen und das Ergebnis wird unter ihnen verteilt, wie auch immer diese untereinander einigen (bspw. bedeutet Ihr verliert insgesamt 10 Münzen, dass die gesamte Gruppe insgesamt 10 Münzen verliert, wer wieviel zahlt, muss die Gruppe unter sich entscheiden). Wird von jeder gesprochen, so ist jeder einzelne Charakter betroffen (bspw. bedeutet Sie verlieren 10 Münzen, dass eine Gruppe von vier Personen insgesamt 40 Münzen verlieren würde). Ist jedoch von einem Gegenstand die Rede, so erhält nur ein Charakter, den die Spieler unter sich auswählen, diesen Gegenstand. Analog betrifft Alle beginnen das Szenario mit... jeden einzelnen Spieler und Ein Charakter startet das Szenario mit... nur einen Spieler.

Wohlstand

Wie kann man verlorenen Wohlstand auf der Wohlstandsleiste kennzeichnen?

Eine Möglichkeit ist es, den Verlust unter der Wohlstandsleiste zu notieren und diese Notiz zu streichen, wenn sie erneut Wohlstand erlangen.

Monsterfokus und Bewegung (Flussdiagramm)

- Monster berücksichtigen ausschließlich ihren eigenen, aktuellen Zug und nicht den von anderen oder zukünftigen.
- Für den optimalen Angriff bewegen sich die Monster nie mehr als erforderlich (oder sogar gar nicht).
- Monster bestimmen ihren Fokus, als ob sie unendliche Bewegung hätten und minimieren ggf. die Bewegung mit Hilfe von Fallen und gefährliche Felder, auch wenn sie letztendlich in diesen Zug nicht angreifen. Eine direkte Sichtlinie zum Gegner ist für den Fokus keine Voraussetzung.
- Der Charakter, der sich im Fokus des Monsters befindet, muss nicht der physikalisch nächsten sein (Luftlinie).
- Der Spieler darf Hindernisse nicht so platzieren/bewegen, dass diese einen Teil der Karte vollständig von einem anderen abgrenzen. Es ist jedoch möglich, dass ein unsichtbarer Charakter oder eine Monsterfigur den Weg zu einem potenziellen Fokus vollständig blockiert.
- Sollten einmal mehrere Möglichkeiten bestehen, dann entscheiden die Spieler.

Ist das Monster betäubt?

ja → Die komplette Fähigkeitskarte des Monsters einschließlich Schild, Vergeltung, etc. wird ignoriert.

nein

Führt das Monster einen Angriff durch?

nein bzw. entwaffnet → Das Monster bewegt sich so, als ob es einen Nahkampfangriff durchführen würde (auch wenn dessen Reichweite größer 0 ist).

ja

Existiert ein gültiger Pfad (mit unendlicher Bewegung) zu mindestens einem unbesetzten Feld, von dem aus das Ziel mit der zur Verfügung stehenden Reichweite/Sichtlinie angegriffen werden kann?

nein (aufgrund Behinderung durch Hindernisse und/oder Figuren) → Das Monster hat keinen Fokus und bewegt sich in diesem Zug gar nicht.

ja

L1 > L2

Es wird der **kürzeste Pfad** zu dem freien Feld bestimmt, dass sich in Reichweite eines Gegners befindet und das eine direkte Sichtlinie zu diesem aufweist. Dieser Gegner wird für diesen Zug vom Monster fokussiert.
Hierbei muss es sich nicht um das optimale Angriffsziel handeln.

- Fallen, gefährliches Gelände sowie unsichtbare Charaktere werden hierbei **zunächst** als Hindernisse behandelt*.
- Es wird angenommen, das Monster hat **unendlich viele Bewegungspunkte**.
- Die Verbündeten des Monsters werden nicht als Hindernisse angesehen. Jedoch darf die Bewegung des Monsters nicht auf dem Feld eines Verbündeter enden.
- Ein fliegendes/hüpfendes Monster kann sich über Hindernisse hinweg bewegen, und nach dem am Ende der Bewegung auch auf einem Hindernis landen (nicht jedoch auf einer Monstern/Charakteren).

falls

*kein Pfad ohne Fallen-/Gefahrenfelder existiert

Es wird der Pfad (mit unendlicher Bewegung) ermittelt, der die Anzahl der negativen Felder minimiert, die durchlaufen werden (auch wenn dies bedeutet, dass er diesen Zug nicht angreift).

falls

L1 == L2 mehrere, gleichlange Pfade existieren, die das Monster in Angriffsreichweite bringt

Es wird der Charakter fokussiert, der sich näher beim Monster befindet (Luftlinie). Bei gleicher Entfernung mehrerer Charaktere wird derjenige fokussiert, der den niedrigen Initiativwert besitzt.

Das Monster nähert sich so weit es sein Bewegungswert erlaubt dem Feld, von dem aus es den fokussierten Charakter angreifen kann.

- Nach der Bewegung muss sich der Pfad zum Ziel verkürzt haben, ansonsten bewegt sich das Monster nicht.
- Ein Monster wird sich nie durch negative Felder bewegen, wenn ein alternativer, ggf. längerer Bewegungspfad existiert.
- Kann sich das Monster, um seinen Ziel anzugreifen, in diesem Zug auf mehrere Felder in Reichweite bewegen, so wird die Bewegung minimiert und:
  a) zunächst der Angriff auf das fokussierte Ziel ohne Nachteile priorisiert.
  b) dann der Angriff, gemäß der in den Fokusregeln festgelegten Reihenfolge, auf so viele zusätzliche Ziele wie möglich priorisiert (ausgenommen der bereits anvisierten Gegner)

Das Monster greift die Ziele in Reichweite an, wenn sich der Angriff auf der Fähigkeitskarte befindet.

Monster -KI-Referenz v2.0

Englisches Original von Guido Hanson (bgg:sadgit)

1. Vorabchecks



1. Monsterwertekarte und Monster-Fertigkeitskarte überprüfen
   Bedingungen und Fertigkeiten mit Auswirkungen auf Monsterbewegungen, sind für alle nachfolgenden Schritte relevant.
   Elementanreicherung und -verbrauch handelt das erste Monster einer Monstergruppe ab, die Fertigkeit erhält die komplette Monstergruppe.
2. Angriffsfertigkeit und Zustände überprüfen
   Ein ENTWAFFNETES Monster oder eins ohne Angriffsfertigkeit, verhält es sich so, als ob ein Nahkampfangriff möglich wäre.
   Ein GELÄHMTES Monster ignoriert alle Bewegungsfertigkeiten.
   Ein BETÄUBTES Monster kann niemanden fokussieren und ignoriert alle Anweisungen seiner Monsterfertigkeitskarte.
3. Bewegungspfad ermitteln
   Alle unbesetzten Felder, von denen aus ein Angriff erfolgen kann und zu denen ein Bewegungspfad (mit unendlicher Bewegung) existiert, sind Angriffsfelder.
   Falls kein solcher Pfad existiert, kann das Monster niemanden fokussieren. → Es greift niemanden an noch bewegt es sich.

2. Fokus ermitteln

Existiert für das Monster ein und kann es einen Gegner fokussieren, gilt für den Fokus folgende Prioritätenliste:



1. Gegner, der von einem angegriffen werden kann, zu dem ein Bewegungspfad mit den wenigsten negativen Feldern (Fallen / gefährliches Gelände) führt.
2. Gegner, den das Monster vom nächsten aus angreifen kann.
3. Gegner, der nächster Nachbar ist.
4. Gegner, der zuerst in der Initiative-Wert-Reihenfolge kommt, wobei folgende Aktivierungsregeln zu beachten sind:
   1. Charaktere und Beschworene vor Monstern.
   2. Beschworene direkt vor ihren Beschwörern (in der Reihenfolge, in der sie ursprünglich beschworen wurden).
   3. Zweitkarten lösen einen Patt bei gleichen Initiative-Werten von Spielern auf. (Spieler entscheiden anschließend, ob noch ein Patt besteht).
   4. Charaktere, die eine lange Rast machen, als letztes.

3. Monsterfertigkeiten ausführen (Bewegung, Angriff und andere)

Führe die Monsterfertigkeiten von oben nach unten in folgender Prioritätsreihenfolge durch:

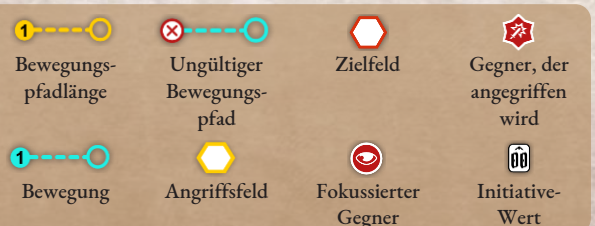


1. Das Monster befindet sich nach der Bewegung näher an oder es bewegt sich gar nicht.
2. Das Monster wählt den Bewegungspfad zu einem mit den wenigsten negativen Feldern.
3. Das Monster bewegt sich zu einem, von dem aus es den fokussierten Gegner ohne Nachteil angreifen kann. Ein VERWIRRTES Monster bewegt sich nicht, um den Nachteil zu verlieren.
4. Das Monster bewegt sich zu dem, von dem aus es in dieser Runde die meisten Gegner angreifen kann.
5. Gibt es immer noch mehrere, die die Bedingungen 1 bis 4 erfüllen, verwendet man die Fokusregeln, um die Gleichstände aufzulösen und welche(s) Sekundärziel(e) das Monster angreift:
   a. Gegner, den das Monster vom nächsten aus angreifen kann.
   b. Gegner, der nächster Nachbar ist.
   c. Gegner, der zuerst in der Initiative-Wert-Reihenfolge kommt.
6. Das Monster bewegt sich zu einem, um weitere Ziele ohne Nachteile anzugreifen.
   (Bei gleicher Priorität, löst der Spieler den Gleichstand auf).
7. Nächstes.

Nächstes : Feld, zu dem sich ein Monsters mit der geringsten Anzahl an Bewegungsschritten von seiner aktuellen Position aus hinbewegen kann.

Nächster Nachbar: Gegner, der sich neben und die geringste Anzahl an Feldern von der aktuellen Position des Monsters entfernt befindet (Hindernisse mitgezählt, Mauern nicht).

Näher: weniger Bewegungsschritte.



Beispiele für Fokusbestimmung und Bewegung

Original von Casey Harris [1]

Dieser Abschnitt zeigt anhand von verschiedenen Beispielen, wie man bei Kämpfen den Fokus bestimmt, wie sich Monster mit Reichweite verhalten und zeigt dabei oft gemachte Fehler auf.

Was macht die Schützin?

In den ersten Beispielen gilt es herauszufinden, was die Schützen in verschiedenen Situationen tun wird. Im Anschluss an die Lösung wird Schritt für Schritt erklärt und wie man zu dieser kommt.

Beispiel 1

Ausgangssituation	Lösung
	

Erklärung





[1] https://www.facebook.com/groups/646259685567420/permalink/917108155149237/


Bandit Ar
Initiative: 20
Initiative: 80
Das ist ihr Zielfeld, weil sie sich bis dorthin nur 1 Feld weit bewegen muss und von dort aus angreifen kann.
Beispiel-Fertigkeit
01
Bewegung +0
Angriff +0


Bandit Ar
Initiative: 20
Initiative: 80
3
2
1
Von diesem Feld aus kann sie die Spruchweberin erreichen ...
Beispiel-Fertigkeit
01
Bewegung +0
Angriff +0


Bandit Ar
Initiative: 20
Initiative: 80
3
2
1
... oder auch das Felsenherz.
Beispiel-Fertigkeit
01
Bewegung +0
Angriff +0


Initiative: 20
Initiative: 80
Mit Hilfe der Initiative-Werte wird jetzt ermittelt, welcher Charakter fokussiert wird. Der Zug von dem Felsenherz erfolgt vor dem der Spruchweberin. Deshalb fokussiert die Schützin das Felsenherz.
Beispiel-Fertigkeit
01
Bewegung +0
Angriff +0


Bandit Ar
Initiative: 20
Initiative: 80
Erst jetzt, wo der Bewegungspfad und der Fokus der Schützin bekannt sind, werden die Fertigkeiten der Monsterfertigkeitskarte ausgeführt.
Beispiel-Fertigkeit
01
Bewegung +0
Angriff +0

Beispiel 2

Ausgangssituation	Lösung
	

Erklärung





Beispiel 3

Ausgangssituation	Lösung
	

Erklärung









Beispiel 4

Ausgangssituation	Lösung





Erklärung



Beispiel 5

Ausgangssituation	Lösung
	

Erklärung



Beispiel 6

Ausgangssituation	Lösung
	

Erklärung





Bewegt sich Garth?

Für 14 verschiedene Ausgangsituationen gilt es herauszufinden, ob der am Zug befindliche Bandit Garth den Felsenherz namens Karl fokussiert und ob er sich auf ihn zubewegt.

Nr	Ausgangssituation	Lösung
1		
2		
3		
4		

5


Wache Bandit
50
Bewegung -1
Angriff +0
Reichweite 2


kann niemand fokussieren
bleibt stehen
2
1
Wache Bandit
50
Bewegung -1
Angriff +0
Reichweite 2

6


Wache Bandit
50
Bewegung -1
Angriff +0
Reichweite 3


2
bewegt sich hierhin
3
Fokus
1
Wache Bandit
50
Bewegung -1
Angriff +0
Reichweite 3

7


Wache Bandit
50
Bewegung +0
Angriff +0


Ziel-feld
Fokus
bewegt sich hierhin
Wache Bandit
50
Bewegung +0
Angriff +0

8


Wache Bandit
50
Bewegung +0
Angriff +0


Fokus
bewegt sich hierhin
Wache Bandit
50
Bewegung +0
Angriff +0

9


Wache Bandit
50
Bewegung +0
Angriff +0
Bandit G
6
3
2
-


Ziel-
feld
Fokus
bewegt sich
hierhin
Wache Bandit
50
Bewegung +0
Angriff +0
Bandit G
6
3
2
-

10


Wache Bandit
50
Bewegung -1
Angriff +0
Reichweite 2
Bandit G
6
3
2
-


bewegt sich
hierhin
Fokus
Wache Bandit
50
Bewegung -1
Angriff +0
Reichweite 2
Bandit G
6
3
2
-

11


?
Wache Bandit
50
Bewegung -1
Angriff +0
Reichweite 2
Bandit G
6
3
2
-


bleibt
stehen
?
Fokus
Wache Bandit
30
Bewegung -1
Angriff +0
Reichweite 2
Bandit G
6
3
2
-

12


Wache Bandit
50
Bewegung -1
Angriff +0
Reichweite 2
Bandit G
6
3
2
-


bleibt
stehen
Fokus
Wache Bandit
30
Bewegung -1
Angriff +0
Reichweite 2
Bandit G
6
3
2
-

13


Wache Bandit
50
Bewegung -1
Angriff +0
Reichweite 3
6
3
2
-


bewegt sich hierhin
Fokus
Wache Bandit
50
Bewegung -1
Angriff +0
Reichweite 3
6
3
2
-

14


Wache Bandit
50
Angriff +2
6
3
2
-


kann niemand fokussieren
bleibt stehen
Wache Bandit
50
Angriff +2
6
3
2
-

Was machen Monster bei unsichtbaren Charakteren auf Türfeldern

Wie verhalten sich die Monster in folgenden Situationen, in denen sich ein unsichtbarer Charakter direkt auf einem Türfeld befindet?

Beispiel 1

?



!



Beispiel 2

?


Bewegung 6
Angriff 3
(Nahkampf)
Bewegung 3
Angriff 5
(Nahkampf) (AoE)
Bewegung 2
Angriff 3
(Reichweite 3)
Bewegung 2
(Fliegen)
Angriff 4
(Nahkampf)
Bewegung 4
(Springen)
Beute 1

!


Bewegung 6
Angriff 3
(Nahkampf)
Bewegung 3
Angriff 5
(Nahkampf) (AoE)
Bewegung 2
Angriff 3
(Reichweite 3)
Bewegung 2
(Fliegen)
Angriff 4
(Nahkampf)
Bewegung 4
(Springen)
Beute 1
Fokusissert den Tüftler
Bewegt sich und greift an

Beispiel 3

?


Bewegung 6
Angriff 3
(Nahkampf)
Bewegung 3
Angriff 5
(Nahkampf) (AoE)
Bewegung 2
Angriff 3
(Reichweite 3)
Bewegung 2
(Fliegen)
Angriff 4
(Nahkampf)
Bewegung 4
(Springen)
Beute 1

!


Bewegung 6
Angriff 3
(Nahkampf)
Bewegung 3
Angriff 5
(Nahkampf) (AoE)
Bewegung 2
Angriff 3
(Reichweite 3)
Bewegung 2
(Fliegen)
Angriff 4
(Nahkampf)
Bewegung 4
(Springen)
Beute 1
Fokussiert den Tüftler
(sie kann zwar nicht durch die Schurkin hindurchgehen, aber sie kann über sie hinwegschießen und somit ihr Ziel erreichen)
Bewegt sich auf das Zielfeld zu
Greift in diesem Zug nicht an
(Ziel ist außer Reichweite)
Ziel-feld

Beispiel 4

?


Bewegung 6
Angriff 3
(Nahkampf)
Bewegung 3
Angriff 5
(Nahkampf) (AoE)
Bewegung 2
Angriff 3
(Reichweite 3)
Bewegung 2
(Fliegen)
Angriff 4
(Nahkampf)
Bewegung 4
(Springen)
Beute 1

!


Bewegung 6
Angriff 3
(Nahkampf)
Bewegung 3
Angriff 5
(Nahkampf) (AoE)
Bewegung 2
Angriff 3
(Reichweite 3)
Bewegung 2
(Fliegen)
Angriff 4
(Nahkampf)
Bewegung 4
(Springen)
Beute 1
Fokussiert den Tüftler
(da er Fliegen kann, stören ihn Hindernisse nicht)
Bewegt sich in Richtung Zielfeld
Greift in diesem Zug nicht an
(kann den Tüftler beim Nahkampf noch nicht erreichen)
Ziel-
feld

Beispiel 5

?


Bewegung 6
Angriff 3
(Nahkampf)
Bewegung 3
Angriff 5
(Nahkampf) (AoE)
Bewegung 2
Angriff 3
(Reichweite 3)
Bewegung 2
(Fliegen)
Angriff 4
(Nahkampf)
Bewegung 4
(Springen)
Beute 1

!


Bewegung 6
Angriff 3
(Nahkampf)
Bewegung 3
Angriff 5
(Nahkampf) (AoE)
Bewegung 2
Angriff 3
(Reichweite 3)
Bewegung 2
(Fliegen)
Angriff 4
(Nahkampf)
Bewegung 4
(Springen)
Beute 1
Fokussiert den Tüftler
(aufgrund seiner Sprungfähigkeit hat er die Möglichkeit sein Zielfeld zu erreichen)
Bewegt sich Richtung Zielfeld
Ziel-
feld

Referenz Vorteil / Nachteil

Englisches Original von Guido Hanson (bgg:sadgit)

Vorteil

1. Ziehe 2 Angriffsmodifikator-Karten.
2. Wurden 2 Zusatzmodifikator-Karten gezogen, ziehe so lange weitere Modifikator-Karten, bis du mind. 1 Karte ohne Zusatzmodifikator hast.
3. Wurden 2 Karten ohne Zusatzmodifikator gezogen, wird von diesen die numerisch bessere Karte verwendet.
   Wurde genau 1 Karte ohne Zusatzmodifikator gezogen, so wird diese sowie alle gezogenen Zusatzmodifikatoren verwendet.

Beispiele:



Nachteil

1. Ziehe 2 Angriffsmodifikator-Karten.
2. Wurden 2 Zusatzmodifikator-Karten gezogen, ziehe so lange weitere Modifikator-Karten, bis du mind. 1 Karte ohne Zusatzmodifikator hast.
3. Wurden 2 Karten ohne Zusatzmodifikator-Symbol gezogen, wird die numerisch schlechtere Karte verwendet.
   Wurde genau 1 Karte ohne Zusatzmodifikator gezogen, so wird diese verwendet und sämtliche gezogenen Zusatzmodifikatoren ignoriert.

Beispiele:



Uneindeutigkeit

Folgende Punkte sind beim Ermitteln, welche Modifikator-Karte ohne Zusatzmodifikator-Symbol besser oder schlechter ist, zu beachten:

1. Nicht-numerische Effekte auf Angriffsmodifikator-Karten *(z. B. negative Zustände, Durchstechen, Heilen, Elementaranreicherungen, etc.)* fügen einen positiven, aber undefinierten Wert hinzu.
2. Bei -Modifikatoren wird der doppelte Grundangriffswert (Charaktere: Fertigkeitskarte, Monster: Monsterwertkarte + Fertigkeitskarte) verwendet, um auf Mehrdeutigkeit zu prüfen. Zusätzliche Effekte, die den Angriffswert beeinflussen würden *(Gift, Gegenstandseffekte, etc.)* werden nicht berücksichtigt.
3. Im Falle von Uneindeutigkeiten wird die zuerst gezogene Karte verwendet.



Persönliche Quests

Allgemeines

Welche Szenarien finden tatsächlich in Gloomhaven statt?

Jedes Szenario, das auf dem Ausschnitt oben rechts auf der Karte markiert ist, gilt als Szenario, dass in Gloomhaven stattfindet (sogar 58 und 86).

Wenn man eine bestimmte Anzahl von etwas umbringen muss, muss der Charakter in diesem Fall den Todesstoß setzen?

Ja. Allerdings werden auch Tötungen gewertet, die von durch diesen Charakter beschworenen Figuren durchgeführt werden.

Wenn man alle Bedingungen der persönlichen Quest erfüllt hat und anschließend eine Handlung durchführt, die dazu führt, dass die Quest nicht mehr erfüllt ist, wird der Charakter dann dennoch in den Ruhestand versetzt?

Nein, man muss sämtliche Bedingungen einer persönlichen Quest zu dem Zeitpunkt erfüllen, zu dem sich der Charakter zur Ruhe setzt. Kündigt man bspw. seinen Ruhestand an und kann durch eine Tätigkeit in dem anschließend durchgeführten Stadtereignis nicht mehr alle Bedingungen erfüllen, so kann der Charakter anschließend noch nicht in den Ruhestand gehen.

Für die persönlichen Quests 510, 513, 521, 526 und 529 muss eine Bedingung erfüllt und anschließend ein Szenario freigeschaltet werden. Wird das Szenario automatisch entsperrt, sobald die Bedingung erfüllt ist oder muss man noch etwas tun, um dies zu entsperren?

Das Szenario ist entsperrt, sobald die Bedingung erfüllt ist. Man muss nichts weiter tun, um es zu entsperren.

Müssen es für die persönlichen Quests 510, 521, 522, 526, 528 und 529 verschiedene Szenarien sein?

Ja.

Darf man die Bedingung der persönlichen Quest 514 auch erleben, auch wenn man erschöpft ist?

Ja. Allerdings zählt die eigene Erschöpfung nicht dazu.

Muss man für die persönlichen Quests 515 und 520 insgesamt so viele Monster umbringen oder so viele jeden genannten Monstertyps?

Es ist die Gesamtsumme an Monstern umzubringen.

Was zählt für die persönliche Quest 517 als verschiedene Monstertypen?

Jede Monsterwerte-Karte (die großen, quadratischen) zeigt einen anderen Monstertyp. So sind zum Beispiel Inox-Wächter und Banditen-Wächter zwei verschiedene Monstertypen und jeder Boss ist ein anderer Monstertyp.

Zählen auch zufällige Szenarien bei der persönlichen Quest 518?

Ja.

Darf man bei der Quest 519 den Fortschritt verlieren, wenn man die Häkchen durch Ereignisse wieder verliert? Erzielt man Fortschritte, wenn man durch Ereignisse oder Boni, die keine Kampfziele sind, Häkchen erhält?

Nein, nur Kampfziele zählen als Fortschritt für die Erfüllung dieser Aufgabe. Es ist eventuell notwendig den Fortschritt im Notizfeld des Charakterbogens zu notieren.

Persönliche Quest 510

Welche Szenarien werden als Krypta-Szenarien betrachtet?

Jedes Szenario mit **Krypta** im Titel (4, 5, 6 und 19).

Da dies ist ein spezieller Typ des Ruhestands ist, was kann ein Charakter tun, nachdem er das letzte Quest-Szenario 54 abgeschlossen hat?

Nach Abschluss von Szenario 54 kann der Charakter auf der "Suche nach Xorn" nicht in die Stadt zurückkehren, um Gegenstände zu verkaufen, Verbesserungen vorzunehmen usw. Außerdem kommt, wie im Szenario-Buch angegeben, die Ereigniskarte für den Ruhestand des Charakters nicht in den Stapel.

Persönliche Quest 521

Welche Szenarien finden im Dolchwald statt?

3, 28, 29, 38, 43, 44, 48, 55, 56, 59, 81 und 91.

Persönliche Quest 529

Welche Szenarien finden im Siechensumpf statt?

19, 32, 45, 49, 61, 62, 68 und 79.

Persönliche Quest 527

Wie wird diese Aufgabe in der Spielvariante. *Dauerhafter Tod* angewendet?

Wenn man die Spielvariante: *Dauerhafter Tod* spielt, darf man diese Aufgabe entweder verwerfen und eine neue ziehen oder, wenn man die Aufgabe behalten möchte, die Anzahl der erforderlichen Erschöpfungszustände auf 8 reduzieren.

Persönliche Quest 531

Welche Szenarien finden im Dolchwald statt?

3, 28, 29, 38, 43, 44, 48, 55, 56, 59, 81 und 91.

Welche Szenarien finden im Siechensumpf statt?

19, 32, 45, 49, 61, 62, 68 und 79.

Welche Szenarien finden im Wächtergebirge statt?

9, 13, 63, 65, 73, 76, 80, 82 und 85.

Welche Szenarien werden im Kupfernacken-Gebirge betrachtet?

7, 14, 15, 16, 24, 25, 33, 34, 39, 40, 41, 42, 46, 54, 66 und 84.

Welche Szenarien finden im Nebelmeer statt?

17, 30, 37, 47, 64, 70, 74 und 93.

Persönliche Quest 532

Reicht es bereits, wenn die beiden anderen Charaktere ihren Ruhestand ankündigen oder müssen sie auch gleichzeitig in den Ruhestand zu gehen?

Zur Erfüllung dieser Aufgabe, müssen zwei weitere Charaktere, in der Anwesenheit des Charakters mit der Quest, in den Ruhestand gehen. Hierfür müssen sie sich alle in Gloomhaven befinden.

Monster

Wandelndes Skelett

Visiere mit allen Angriffen einen Gegner an (Karte 522):

Normalerweise müssen Spieler oder Monster mit einem Ziele ◎ X-Modifikator beim Angriff jeweils verschiedene Gegner angreifen. Diese Karte erlaubt es dem Monster jedoch bei jedem Angriff denselben Gegner anzugreifen. So würde ein **Wandelndes Skelett** mit Ziele ◎ 2 zwei Angriffe hintereinander den fokussierten Gegner durchführen.

Ist das Ziel nach dem ersten Angriff erschöpft oder wurde es bei diesem getötet, so greift das **Wandelnde Skelett** kein weiteres Ziel mehr an – aus dem Kartentext geht eindeutig hervor, dass sämtliche Angriffe auf dasselbe Ziel erfolgen.

Späher

Beute (Karte 675):

Genau wie bei einer Spieleraktion Beute sammelt der **Späher** alle Münzen von seinem und den angrenzenden Feldern ein. Diese Münzen sind verloren - der Späher lässt sie im Todesfall nicht wieder fallen (nur die normale Münze). Der **Späher** kann jedoch keine Schatzfelder plündern. Diese Aktion hat keinen Einfluss darauf, wie sich der Späher bewegt. Da die Karte keinen Angriff enthält, konzentriert und bewegt sich der **Späher** sich, als führe er einen normalen Nahkampfangriff durch.

Schleim

Beschwörung (Karten 696, 697):

Der Schaden tritt vor der Beschwörung ein, sodass neuer Schleim mit neuem Trefferpunktwert hinzukommt. Die neue maximale Trefferpunktzahl des neuen **Schleims** ergibt sich nach wie vor aus dessen Monsterwerte-Karte. Wird der **Schleim** durch den Schaden getötet, findet auch keine Beschwörung statt. Gibt es nicht ausreichend viele **Schleim**-Monsteraufsteller, dann führt der **Schleim** seine Aktion dennoch aus, erleidet aber lediglich Schaden.

Beute (Karte 698):

Genau wie bei einer Spieleraktion Beute sammelt der Schleim alle Münzen von seinem und den angrenzenden Feldern ein. Diese Münzen sind verloren - der **Schleim** lässt sie im Todesfall nicht wieder fallen (nur die normale Münze). Der Schleim kann jedoch keine Schatzfelder plündern. Beachten Sie auch, dass diese Aktion keinen Einfluss darauf hat, wie sich der **Schleim** bewegt. Da die Karte keinen Angriff enthält, konzentriert und bewegt sich der Schleim sich, als führe er einen normalen Nahkampfangriff durch.

Pirscher

Visiere mit allen Angriffen einen Gegner an (Karte 615):

Normalerweise müssen Spieler oder Monster mit einem Ziele ◎ X-Modifikator beim Angriff jeweils verschiedene Gegner angreifen. Diese Karte erlaubt es dem Monster jedoch bei jedem Angriff denselben Gegner anzugreifen. So würde ein **Pirscher** mit Ziele ◎ 2 zwei Angriffe hintereinander auf den fokussierten Gegner durchführen.

Ist das Ziel nach dem ersten Angriff erschöpft, versucht das Monster, einen anderen Gegner nach den Fokusregeln anzugreifen, auch es sich nicht bewegen kann, da es sich noch mitten in seinem Angriff befindet.

Sonnendämon

Verbrauche Element Licht: Visiere alle Verbündeten in Reichweite an (Karte 652):

Dies liest man als: Beeinflusse alle Verbündeten in Reichweite. Der Verbrauch ersetzt die Selbst-/Einzelverbündetenheilung durch eine mehrfache Verbündetenheilung.

Die Reihenfolge der Bossfertigkeiten ist:

- Bewegung
- Angriff
- Beschwörung

Szenarien

Allgemein

Szenario 2, 6, 19, 26, 37, 39, 47, 51, 53, 65, 87 Errata (1. Auflage):
Es gibt nur 10 Fluchkarten im Spiel. Wenn ihr zu viert seid, dann teilt diese 10 Karten unter euch auf.

Fügt als Szenarioeffekt je drei FLUCH Karten zu den Angriffsmodifikator-Decks aller Charaktere hinzu (3+3+2+2 bei 4 Spielern).

1

Szenario 2:

Boss-Spezialfertigkeit 1: Geht das Bossmonster zu einer bereits geöffneten Tür, weil der bereits einmal im Kreis gelaufen ist und ist dieses Türfeld besetzt, so geht er stattdessen zu einem unbesetzten Feld, dass dem Türfeld am nächsten ist (sollte es mehrere Möglichkeiten geben, entscheiden die Spieler).

Errata (1. Auflage): Es gibt nur 10 Fluchkarten im Spiel. Wenn ihr zu viert seid, dann teilt diese 10 Karten unter euch auf.

Fügt als Szenarioeffekt je drei FLUCH Karten zu den Angriffsmodifikator-Decks aller Charaktere hinzu (3+3+2+2 bei 4 Spielern).

1

Szenario 12:

Errata (1. Auflage): Die Türmarkierung 1 gehört auf die Tür unten rechts:



Extra Belohnung: Man erhält die Gegenstandsplankarte: **Schädelfluch** (Gegenstand 113), wenn man dieses Szenario abschließt.

Szenario 14:

Was bedeuten die Nummern am Ende des Schlusstextes? Werden diese Szenarien freigeschaltet?

Nein, **Szenario 14** schaltet keine neuen Szenarien frei. Es gibt viele Möglichkeiten, zu **Szenario 14** zu gelangen, und wenn man es freigeschaltet hat, hat man auch ein Szenario entsperrt, das aufgrund globaler Erfolgseinschränkungen erst abgeschlossen werden kann, wenn man **Szenario 14** abgeschlossen hat. Die Zahlen am Ende von **Szenario 14** gelten nur als Erinnerung, wohin man als nächstes gehen sollte, je nachdem, was überhaupt das Ziel war.

Szenario 19:

Der **Altar** (b) darf von Fertigkeiten beeinflusst werden, die Hindernisse beeinflussen, aber es wird empfohlen, diesen nicht zu zerstören, da man das Szenario ansonsten nicht erfolgreich beenden kann. Der Nichtspielercharakter behandelt den Altar für seinen Bewegungspfad als fokussiertes Ziel.

Szenario 21:

Errata (1. Auflage): Diverse Markierungen hatten eine falsche Bezeichnung:

Der Erzdämon und der Altar (f) teilen sich Trefferpunkte, Initiative und Immunitäten.

Der Dämonentyp hängt von der Position ab: (a) Winddämon, (b) Nachtdämon, (c) Erddämon, (d) Flammendämon, (e) Sonnendämon, (f) Frostdämon.

Szenario 25:

Flucht: Man beendet das Szenario, sobald sich alle Charaktere auf einem Ausgangsfeld befinden (dabei dürfen sie erschöpft sein).

Szenario 27:

Hail erhält bei einem Initiative-Wert von 99 einen Zug und erhält Schaden, falls sie verwundet wird.

Die Spieler können ihre Münzen zur Belohnung hinzufügen, aber sie können keine Gegenstände in der Stadt verkaufen, da die Belohnung unmittelbar nach Ende des Szenarios erfolgt, bevor die Spieler in die Stadt zurückkehren.

Szenario 29:

Die Tür mit Trefferpunkten wird als Hindernis mit Trefferpunkten hinsichtlich der Fokussierung betrachtet – Beschworene können diese ebenfalls fokussieren, der Initiative-Wert wird mit 99 angesetzt, etc.

Szenario 33:

Die Tür mit Trefferpunkten wird als Hindernis mit Trefferpunkten hinsichtlich der Fokussierung betrachtet – Beschworene können diese ebenfalls fokussieren, der Initiative-Wert wird mit 99 angesetzt, etc.

Flucht: Man beendet das Szenario, sobald entweder alle Charaktere auf einem Ausgangsfeld stehen oder alle mindestens einer auf einem Ausgangfeld steht und die anderen erschöpft sind.

Szenario 34:

Zephyre lassen sich nicht durch Fertigkeiten beeinflussen und beschworene Figuren können **Zephyre** nicht fokussieren.

Die korrekte Fertigkeitsreihenfolge der **Boss-Spezialfertigkeit 2** lautet: erst beschwören, dann bewegen. Die Reihenfolge im Szenario-Buch ist korrekt, die Reihenfolge auf der Monsterwerte-Karte hingegen ist falsch.

Szenario 35:

Die Mauer-Hindernisse sind unzerstörbar.

Szenario 37:

Flucht: Man beendet das Szenario, sobald entweder alle Charaktere auf einem Ausgangsfeld stehen oder alle mindestens einer auf einem Ausgangsfeld steht und die anderen erschöpft sind.

Szenario 38:

Wenn der Schamane stirbt, bleibt die Orchidee stehen. Findet die Orchidee keinen machbaren Weg zum Schamanen, bewegt sie sich nicht. Gemäß des Szenariotextes darf sich die Orchidee durch geschlossene Türen bewegen, wobei sich diese automatisch öffnen.

Szenario 42:

Die Stimmbänder werden als Hindernisse mit Trefferpunkten in Bezug auf deren Fokussierung betrachtet – sie können von Beschworenen fokussiert werden, sie haben einen Initiative-Wert von 99, etc.

Szenario 45:

Die **Totems** gelten als Hindernisse und können durch Fertigkeiten nicht zerstört werden. Allerdings können sie durch andere nicht schadensbringende Fertigkeiten, wie den Hindernis-Manipulationsfertigkeiten des **Felsenherz'** beeinflusst werden.

Szenario 46:

Boss-Spezialfertigkeit 2: Die korrekte Fertigkeitsreihenfolge der **Boss-Spezialfertigkeit 2** lautet: erst angreifen, dann beschwören. Die Reihenfolge im Szenario-Buch ist korrekt, die Reihenfolge auf der Monsterwerte-Karte ist hingegen falsch.

Szenario 48:

Nach dem Nahkampfangriff des Bosses, wendet man Nachangriffseffekte (Vergeltung,

bei Tod usw.) ab, bevor er vom Spielfeld genommen wird.

Szenario 49:

Errata (1. Auflage): Klarstellung der englischen Regeln:

Die antike Artillerie führt keine Aktionen aus, ist immun gegenüber erzwungenen Bewegungen und hat für die Berechnung des Beschworenenfokus den Initiative-Wert 99.

Zusätzliche Sonderregel: Die **Antike Artillerie** lässt sich nicht durch Schieben, Ziehen, Positionstausch, etc. verschieben.
Schaden durch die Sonderregel wird als direkter Schaden und wird nicht als Angriff gewertet.

Szenario 54:

Verwendet ein Spieler direkt nach dem erfolgreichen Abschluss dieses Szenarios einen neuen Cthulhu-Squid-Charakter, so erhält dieser Charakter den **Stab des Xorn**. Andernfalls wird der **Stab des Xorn** dem Stadtvorrat hinzugefügt.
Der Charakter auf der "Suche nach Xorn" kann nicht in die Stadt zurückkehren, um Gegenstände zu verkaufen, Verbesserungen vorzunehmen usw. Außerdem kommt, wie im Szenario-Buch angegeben, die Ereigniskarte für den Ruhestand des Charakters nicht in den Stapel.

Szenario 58:

Jeder **Knochenhaufen** führt eine separate Heilungsaktion durch und heilt das genannte Monster selbst dann, wenn dies betäubt ist.

Szenario 60:

Flucht: Man beendet das Szenario, sobald entweder alle Charaktere auf einem Ausgangsfeld stehen oder alle mindestens einer auf einem Ausgangfeld steht und die anderen erschöpft sind.

Szenario 69:

Man muss die Bewegung nicht auf einem Feld beenden, das an das Feld angrenzt. Man muss lediglich ein Feld betreten haben, dass an das Feld angrenzt.

Szenario 70:

Die lebenden Geister werden nicht durch Sofort-Tötungs-Fertigkeiten beeinflusst.

Szenario 71:

Erzwungene Bewegung: Wenn der Wind einen Charakter zwingt sich nach rechts oder links zu bewegen und sich ein Hindernis oder eine Wand auf einem der möglichen Felder befindet, darf der Spieler wählen, ob er davon blockiert wird (sich also nicht weiterbewegt) oder sich auf ein freies Feld bewegt.

Flucht: Man beendet das Szenario, sobald entweder alle Charaktere auf einem Ausgangsfeld stehen oder alle mindestens einer auf einem Ausgangsfeld steht und die anderen erschöpft sind.

Szenario 73:

Errata (1. Auflage): Klarstellung zur Bewegung der Steine, neuer Text:

Sonderregeln:

Die Steine auf (a) und (b) rollen den Berg hinab zur linken Seite der Karte. Am Ende jeder Runde rollen die Steine der drei Reihen ein, zwei oder drei Felder nach links.
Die Spieler wählen die Anzahl der Felder, aber alle Steine einer Reihe müssen sich die gleiche Anzahl von Feldern bewegen und die drei Steinreihen müssen sich eine unterschiedliche Anzahl bewegen.

Die Felsbrocken beschädigen und verschieben fliegende Figuren.

Szenario 74:

Wie in den Sonderregeln angegeben, können ausschließlich Figuren (keine Beschworenen) Wasser aufnehmen. Befinden sich mehrere Wasserfelder in Reichweite einer Erbeute-Aktion, nimmt man genau ein beliebiges dieser Wasser auf.

Szenario 75:

Der Spielaufbau gibt vor fünf Hindernissauflager zu verwenden. Da es von diesem nur vier gibt, verwendet man für den fehlenden einen anderen Aufleger.

Szenario 77:

Charaktere, die die Fertigkeit besitzen, Hindernisse zu erstellen, können nicht alle Druckplatten gleichzeitig blockieren.

Szenario 78:

Die Opfer werden als Figuren betrachtet, die mit niemandem verbündet sind, und beschränken daher die Bewegung von Monstern und Charakteren.

Szenario 79:

Die beiden **Boss-Spezialfertigkeiten** können auch unsichtbare Charaktere beeinflussen, falls eine Sichtlinie zu diesen besteht. Die Gedankenkontrolle des Bosses darf nur auf Charaktere angewendet werden, die in dieser Runde noch keinen Zug hatten.

Szenario 81:

Der **Zenitkristall** und die **Mitternachtskugel** sind keine realen Gegenstände und haben außerhalb dieses Szenarios keinen Nutzen. Es bietet sich an, die nummerierten Szenario-Hilfsmarker zu verwenden, um zu markieren, wer den Gegenstand jeweils besitzt.

Am Ende des Szenarios, egal ob Sieg oder Niederlage, werden beide Zielaufleger zurückgesetzt, sodass diese beiden Gegenstände, wie andere Zielschätze auch, wieder erbeutet werden können.

Szenario 82:

Was passiert, wenn der Spieler, der die Gegenstände erbeutet hat, erschöpft ist, ohne dass er den Ausgang erreicht hat? Falls das Szenario fehlschlägt, darf man dann die erbeuteten Gegenstände dennoch behalten?

Wenn der Spieler, der die Gegenstände erbeutet hat, erschöpft ist, gilt das Szenario als fehlgeschlagen. Wenn das Szenario fehlschlägt, kommen die Gegenstände wieder zurück in die Schatzkiste und können beim nächsten Versuch erneut erbeutet werden.

Szenario 83:

Die Sonderregeln des ersten Abschnitts werden beim Lesen des zweiten Abschnitts durch dessen Sonderregeln ersetzt. Der **Altar** hat keine Trefferpunkte und kann nicht zerstört werden.

Szenario 85:

Errata (1. Auflage): Bei 4 Spielern wurden mehr Monster als möglich platziert, diese wurden aus dem Aufbau entfernt:



Szenario 88:

Wurden alle Schleicher getötet, zieht man zur Bestimmung der Richtung des Sondereffekts des Szenarios weiterhin Schleicher-Fertigkeitskarten.

Szenario 93:

Die komplette Startfeldreihe besteht aus Wasserfeldern!

Solo-Szenario

Vor einem Solo-Szenario darf man sich Gegenstände kaufen

Charaktere



Stufe 1 und X

Trampeln (Karte 001):

Bei der unteren Aktion werden die Angriffe erst aufgelöst, nachdem die Bewegung vollständig abgehandelt wurde. Es gibt also keine Vergeltung, von Gegnern, die sich außerhalb des Gültigkeitsbereichs der Endposition befinden. Die Angriffe gelten als Nahkampfangriffe, wobei man am Ende der Bewegung nicht benachbart zu den Zielen sein muss.

Allerdings ist für einen Angriff eine Sichtlinie von der Endposition zum Ziel zwingend notwendig. Es ist nicht möglich während des Angriffs einen Gegner mehrmals anzugreifen.

Karte 004:

Untere Fertigkeit:

Solange der Barbar unsichtbar ◆ ist, kann er von Monstern nicht anvisiert werden. Stattdessen greifen diese das ursprüngliche Zielfeld an.

Stufe 1 und X

Harmloser Apparat (Karte 031):

Die Beschwörung hat weder eine Angriffsaktion noch einen Grundangriffswert. Ein Angriff ✨ +X kann also nicht angewiesen werden. Ein Angriff ✨ X hingegen schon.

Flammenwerfer (Karte 032):

Der Effekt am Ende der Karte gilt nur für Verbündete, solange sie sich in ihrer Nähe befinden (wie eine Aura), nicht für Verbündete, die sich zum Ausführungszeitpunkt dieser Aktion in ihrer Nähe befanden.

Vitalisierendes Elixier (Karte 037):

Die untere Fertigkeit darf auch bei Verbündeten eingesetzt werden, die in dieser Runde eine lange Rast ausführen. Sie müssen am Ende der Runde auch keine Karten abwerfen (sie haben ja keine) und verlieren deshalb auch keine Karten. Sie führen einfach die anderen Teile der langen Rast durch, heilen zwei Trefferpunkte und erneuern ihre abgenutzten Gegenstände.

Verbesserungsfeld (Karte 040):

Der Effekt am Ende der Karte gilt nur für Verbündete, solange sie sich in ihrer Nähe befinden (wie eine Aura), nicht für Verbündete, die sich zum Ausführungszeitpunkt dieser Aktion in ihrer Nähe befanden.

Stufe 8

Aufputschmittel (Karte 058):

Der obere Effekt im unteren Teil der Karte gilt nur für die zum Ausführungszeitpunkt dieser Aktion direkt benachbarte Verbündete.

Der untere Effekt gilt jedoch, sobald man die Aktion ausführt, da es sich um keinen aktiven Bonus handelt.

Stufe 9

Chimäre Formel (Karte 060):

Das ist wahrscheinlich die absurdeste Aktion des Spiels. Nun, man hat Stufe 9 erreicht. Von dem her genießt man diese Aktion einfach.

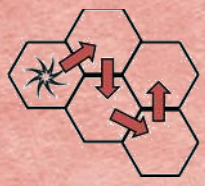
Die untere Aktion ermöglicht es jeder Klasse, eine Handkarte einer beliebigen anderen Klasse so zu verwenden als wäre es eine eigene. Auf diese Weise kann der Barbar eine Aufwertung der Gedankendiebin erhalten.

Bei der oberen Aktion verliert der Verbündete die Karten.

Stufe 1 und X

Pfählende Eruption (Karte 062):

Wie bei jeder Fernkampffertigkeit darf man selbst über den Pfad hin zum Gegner entscheiden. Es muss sich dabei um keine gerade Linie handeln! Im folgenden Beispiel könnte die **Spruchweberin** mit dieser Aktion alle Felder entlang der roten Pfeile treffen:



Es handelt sich zudem um einen Fernangriff, sodass jeder Angriff auf einen Gegner, der sich auf einem dem Charakter angrenzenden Feld befindet, einen Nachteil hat.

Knisternder Wind (Karte 069):

Die untere der oberen Fertigkeiten benötigt Luft. Zu Erinnerung sollte der Verbrauch von Luft mit einem Charaktermarker gekennzeichnet werden.

Stufe 4

Geist des Schicksals (Karte 076):

Die obere Aktion, einschließlich des Tötungseffekts, ist nicht zielgerichtet und darf deshalb auch auf unsichtbare Gegner angewendet werden.

Stufe 6

Lebende Fackel (Karte 080):

Sobald der Gesundheitszustand des Beschworenen unter 1 fällt, führt dieser, bevor er von der Karte entfernt wird, noch ein letztes Mal Angriff 3 auf alle angrenzenden Gegner aus.

Stufe 9

Inferno (Karte 087):

Die obere Aktion spezifiziert keinen Bereich, daher wird sie als Nahkampfangriff betrachtet.

Stufe 1 und X

Finstere Gelegenheit (Karte 097):

Der Elementverbrauch der oberen Aktion ersetzt die Fertigkeit +1 Angriff hinzu mit +2 Angriff hinzu.

Flinker Bogen (Karte 099):

Der Verbesserungspunkt der unteren Aktion unterscheidet sich nicht von den anderen. Dies ist lediglich ein grafischer Fehler.

Stufe 6

Lähmendes Gift (Karte 108):

Für die obere Aktion gilt dieser Bonus zusätzlich zum normalen +1 Angriff gegen vergiftete Gegner.

Stufe 9

Umständlicher Betrug (Karte 114):

Die untere Aktion hat keine Auswirkungen auf Gegner, die in dieser Runde bereits ihren Zug hatten.

Stufe 1 und X

Lawine (Karte 118):

Bei der unteren Fertigkeit werden die Hindernisse auf die benachbarten Felder von **Felsenherz** gestellt.

Ersatzmunition (Karte 121):

Wenn man bei obere Aktion einen Fernangriff ausführt und sich auch nur ein Ziel in Reichweite befindet, verbraucht sich die Ladung.

Krater (Karte 124):

Wenn man bei der unteren Aktion das Element Erde verbraucht, wird nur von der unteren Schadensaktion der Schaden erhöht und nicht der von der obersten, unteren Aktion!

Staubwirbel (Karte 125):

Wie auf der Karte angegeben, wird der Durcheinander-Effekt der oberen Fertigkeit nur auf Gegner innerhalb des Flächenangriffgebiets angewendet. Er wird jedoch nicht auf zusätzliche Feinde angewendet, die über Ziel hinzufügen angegriffen werden.

Umwerfender Schlag (Karte 127):

Die obere Angriffsfertigkeit darf bei fliegenden Gegnern verwendet werden. Der Stoß darf weder in unzerstörbare Hindernisse noch in Hindernisse mit HP erfolgen.

Stufe 2

Explosive Faust (Karte 130):

Die Angriffe der oberen Aktion sind Nahkampfangriffe.

Bewusstes Wachstum (Karte 131):

Bei der oberen Aktion wird der gleiche Bereich für beide Fertigkeiten verwendet. Da die Heilung einen zielgerichteten Wirkungsbereich besitzt, muss der Angriff auf ein Ziel erfolgen, um Heilung durchführen zu können.

Stufe 3

Wegbereiter (Karte 132):

Die Angriffe der oberen Aktion sind Fernangriffe. Die Karte gibt zudem an, welche Ziele in Betracht kommen (alle benachbarten Ziele), sodass Ziel hinzufügen hier keine zusätzlichen Ziele gewähren würde.

Stufe 4

Bergrutsch (Karte 134):

Bei der oberen Aktion darf ein einzelner Gegner nicht mehr als zwei Schadenspunkte erhalten. Der Schaden durch mehrere angrenzenden Hindernisse wird nicht aufsummiert.

Stufe 5

Versteinern (Karte 136):

Alle Münz- oder Schatzmarker (einschließlich denen, die der Feind fallen gelassen hat) werden in diesem Feld auf dem Hindernis platziert. Diese können weiterhin mit Beuteaktionen eingesammelt werden (oder falls man nach dem Fliegen auf diesem Feld landest).

Steinhagel (Karte 137):

Die Ladung der unteren Fertigkeit wird nur dann verbraucht, wenn es ein angrenzendes Hindernis zu zerstören gibt.

Stufe 7

Meteor (Karte 140):

Für die obere Aktion müssen sich alle drei Felder innerhalb einer Reichweite 3 befinden. Die Angriffe sind Fernkampfangriffe.

Brutaler Schwung (Karte 141):

Bei der oberen Aktion darf das Ziel für jedes Feld der Drücken-Aktion in eine Wand oder ein Hindernis geschoben werden, auch wenn

freie Felder vorhanden sind. Dies ist eine Ausnahme von der Regel, dass beim Schieben ⯈/Ziehen ⯇ ein freies Feld verwendet werden muss, wenn ein solches vorhanden ist.

Das jeweilige Feld muss gemäß den Standardregeln für Drücken weiter vom Charakter entfernt sein.

Bei der unteren Aktion darf man, um zu symbolisieren, dass man Erde verbraucht hat, einen Charaktermarker auf diese Karte legen.

Allgemeines

- Im Allgemeinen sind Aufwertungen dauerhafte Fertigkeitskarten, die beim Ausspielen im aktiven Bereich abgelegt werden. Sie geben dem Charakter (nicht dessen Beschworenen) einen anhaltenden Bonus für all seine Nahkampfangriffe (zu erkennen am dunkleren Hintergrund), solange er sich deinem aktiven Gebiet befindet. Er erlaubt es auch, sofort einen einmaligen Angriff durchzuführen, der von der gerade aktivierten Aufwertung profitiert.
- Die Aufwertung einer Fertigkeitskarte ist eine Fertigkeit, die übersprungen werden darf, sodass man die anderen Fertigkeiten ausführen kann und die aktuell im aktiven Bereich liegende Aufwertung im Spiel verbleibt.
- Jedes Mal, wenn ein Monster zum Angriff gezwungen wird, benutzt es das Monsterangriffsmodifikator-Deck.
- Wann immer man eine Figur dazu zwingt, eine Aktion auszuführen, führt diese, falls nicht anderes angegeben, in dieser Runde noch ihren Zug aus.

Stufe 1 und X

Fügsames Elend (Karte 146):

Für die obere Aktion werden für den Bonus die negativen Zustände, die durch den Angriff zugeführt werden, vernachlässigt, da negative Zustände erst zugewiesen werden, nachdem der Schaden verursacht wurde. Der Bonus zählt nur negative Bedingungen, die das Ziel bereits vor dem Angriff besaß. Flüche zählen generell nicht dazu, weil sie keinem konkreten Ziel zugewiesen sind.

Bei der unteren Aktion: Der Angriff enthält kein + Symbol, dafür befindet sich aber ein + Plus bei der Reichweite. Das bedeutet, dass der Gegner eine Angriff 2-Aktion auf einen anderen Gegner innerhalb seiner Grundwertreichweite ausführt. Alle weiteren Effekte der Monsterwerte-Karte des Monsters werden auch auf den Angriff angewendet. Das Monster verwendet das Monster-Angriffsmodifikator-Deck. Dies ist keine zielgerichtete Fertigkeit.

Resonanzschleife (Karte 149):

Der Schildeffekt darf für jeden einzelnen Angriff, der durchgeführt wird, angesammelt werden. Hierfür legt man bei jedem Angriff einen Charaktermarker auf diese Karte, wobei jeder Marker ein Schild repräsentiert. Diese Marker werden am Ende der Runde von der Karte entfernt.

Verdorbene Schneide (Karte 154):

Für die obere Aktion werden für den Bonus die negativen Zustände, die durch den Angriff zugeführt werden, vernachlässigt, da negative Zustände erst zugewiesen werden, nachdem der Schaden verursacht wurde. Der Bonus zählt nur negative Bedingungen, die das Ziel bereits vor dem Angriff besaß. Flüche zählen generell nicht dazu, weil sie keinem konkreten Ziel zugewiesen sind.

Stufe 2

Feindliche Übernahme (Karte 160):

Die untere Aktion hat keine Auswirkungen auf Gegner, deren Zug in der Runde bereits erfolgte.

Stufe 4

Dieberei (Karte 163):

Die Gegner können nicht geplündert werden, wenn man nicht mindestens einen Marker vom Boden erbeuten konnte.

Schädelüberladung (Karte 164):

Für den ersten Feind, der aufgrund der oberen Aktion getötet wurde, erhält man keine Erfahrungspunkte. Die Angriffe hierbei sind Fernangriffe.

Stufe 8

Beherrschung (Karte 172):

Die Aktion Angriff 4 gilt als Nahkampfangriff auch wenn der betroffene Verbündete eine Fernkampfeigenschaft hat.

Die untere Aktion hat keine Auswirkungen auf Gegner, deren Zug in der Runde bereits erfolgte.

Stufe 1 und X

Ermutigender Befehl (Karte 178):

Die Aktion Angriff 4 gilt als Nahkampfangriff, auch wenn der betroffene Verbündete eine Fernkampfeigenschaft besitzt.

Schutzsegen (Karte 179):

Der untere Effekt gilt für Verbündete nur während sie an die **Sonnenhüterin** angrenzen (wie eine Aura) und dadurch nicht zwangsweise für Verbündete, die an diese angrenzten als die Aktion ausgeführt wurde.

Stufe 3

Mobilmachung (Karte 192)

Für die untere Aktion ist die Bewegung für jeden betroffenen Verbündeten optional.

Bei der Anwendung auf Nicht-Spielercharaktere und Beschworene darf der Charakter wählen, ob sich ein Nicht-Spielercharakter bewegt und der Beschwörende darf entscheiden, ob dieser sich bewegt.

Stufe 4

Strahlende Hülle (Karte 194):

Der untere Effekt gilt für Verbündete, während sie sich in einer Reichweite von 4 um die **Sonnenhüterin** befinden (wie eine große Aura), und dadurch nicht zwangsweise für Verbündete, die an diese angrenzten, als die Aktion ausgeführt wurde.

Allgemeines

Angriffsmodifikator-Karten - Gegenstand erneuern (Karten 144, 145, 146):

Mit dieser Karte darf man verbrauchten oder einen ausgerüsteten, abgenutzten Gegenstand zu erneuern.

Stufe 1 und X

Wetzstein (Karte 207):

Der untere Effekt gilt für Verbündete nur, während sie an den Charakter angrenzen (wie eine Aura) und dadurch nicht zwangsweise für Verbündete, die an diese angrenzten als die Aktion ausgeführt wurde.

Besonderes Geschick (Karte 208):

Für die obere Fertigkeit muss der verwendete Gegenstand den Angriff nicht direkt beeinflussen. Alle Gegenstände, die man während deiner gesamten Angriffsaktion verwenden darf, gelten ebenfalls, und falls die Angriffsaktion auch eine Bewegungsaktion ist (d. h. sie hat sowohl eine Angriffs- als auch eine Bewegungsfertigkeit), funktionieren auch alle Gegenstände, die sich auf eine Bewegungsaktion beziehen.

Eisernes Bollwerk (Karte 209):

Der untere Effekt gilt für Verbündete nur während sie an den Charakter angrenzen (wie eine Aura), und dadurch nicht zwangsweise für Verbündete, die an diese angrenzten, als die Aktion ausgeführt wurde.

Stufe 5

Verstärkter Stahl (Karte 223):

Der untere Effekt gilt für Verbündete nur, während sie an den Charakter angrenzen (wie eine Aura) und dadurch nicht zwangsweise für Verbündete, die an diese angrenzten als die Aktion ausgeführt wurde.

Stufe 6

Pfeilköcher (Karte 226):

Auf der Karte sollte für die obere Aktion stehen: Alle Verbündeten erhalten ein zusätzliches Ziel, wenn sie eine Fernkampfangriffsfertigkeit durchführen, während sie an dich angrenzen. Benachbarte Verbündete erhalten für jede Angriffsfertigkeit und nicht für jeden einzelnen Angriff ein Ziel ◎ hinzufügen.



Allgemeines

Insofern die Kartenbeschreibung nicht ausdrücklich besagt, dass durch die Karte nur beschworene Verbündete betroffen sind, die man besitzt, darf die Karte jeden beschworenen Verbündeten beeinflussen, einschließlich derjenigen anderer Spieler.

Stufe 1 und X

Lebende Nacht (Karte 235):

Platziere zwei gleichfarbige Beschworenenmarker mit unterschiedlichen Zahlen, um die Übersicht die beiden Beschworenen zu bewahren.

Stufe 4

Geteilter Geist (Karte 250):

Beide Aktionen sollten Bis zu zwei beschworene Verbündete lauten.

Stufe 5

Beschworene Hilfe (Karte 252):

Die Heilungsfertigkeit des Beschwörers wird analog zur Heilungsfertigkeit eines Monsters ausgeführt – die Heilung erfolgt für Verbündeten in Reichweite oder den Verbündeten selbst, je nachdem wer den größten Schaden erlitten hat. Bei Unentschieden entscheiden die Spieler, wer geheilt wird.

Stufe 6

Endloser Stachel (Karte 253):

Platziere drei gleichfarbige Beschworenenmarker mit unterschiedlichen Zahlen, um die drei Beschworenen zu unterscheiden. Die Beschworenen haben weder Angriffsaktion noch einen Angriffsgrundwert. Deshalb können sie keine Angriff +X-Aktionsanweisung entgegennehmen, wohl aber mit einer Angriff X-Aktion (z. B. **Gehörnte Majestät**) angreifen.

Stufe 1 und X

Beflügelnde Leere (Karte 263)

Sowohl die obere als auch die untere Aktion beziehen sich auf die Werte, die mit großer Schrift auf den Fertigungskarten geschrieben stehen, wie z. B. Angriff X, und nicht auf einen Bonus, der durch zusätzlichen Text, Gegenstände oder anhaltende Fertigkeiten hinzukommt. Sämtliche anhaltende Fertigkeiten, die zusätzliche Bewegungs- oder Angriffsfertigkeiten in deinem Zug gewähren, werden, wie gewohnt, mit dem einfachen Wert berücksichtigt.

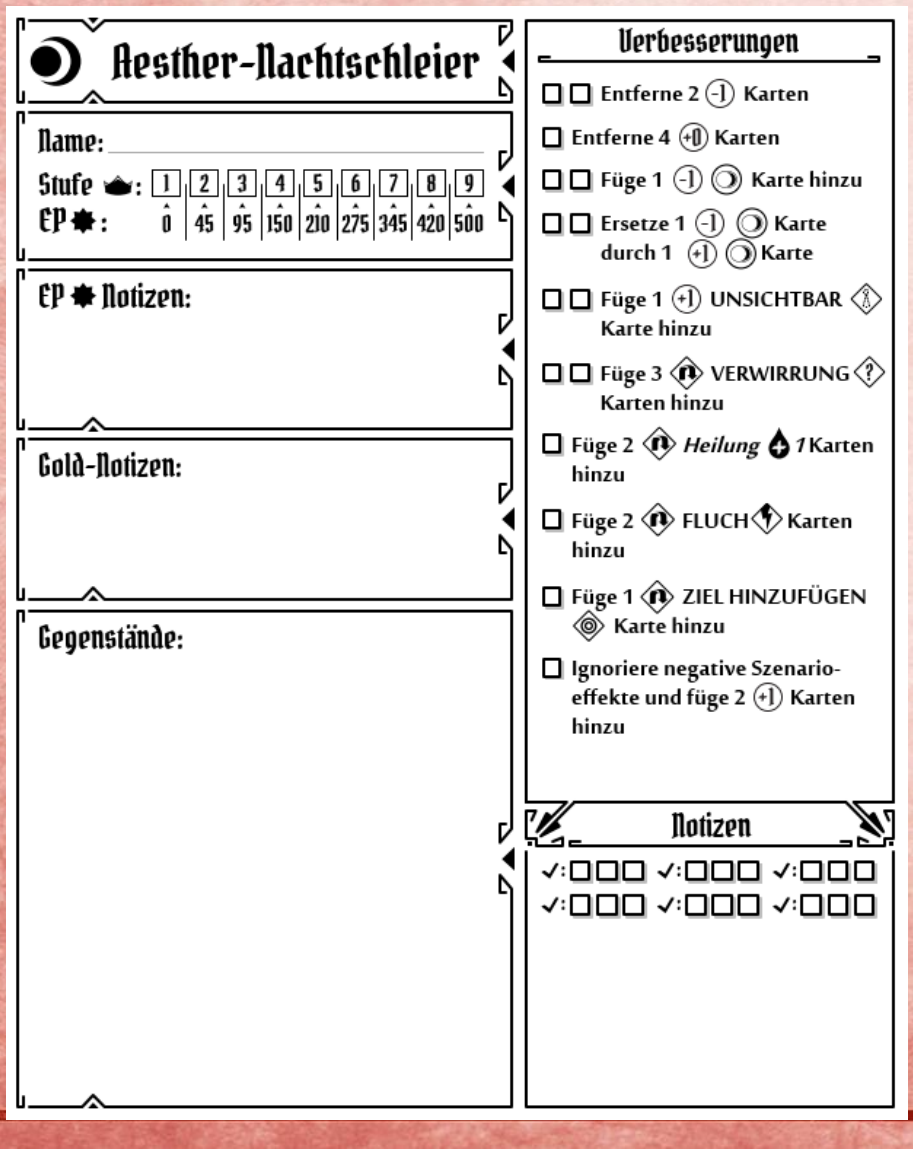
Beachtet, dass die Elementanreicherungsfertigkeiten sowohl der oberen als auch der unteren Aktion getrennt voneinander zu betrachten sind und man sie unabhängig voneinander ausführen darf.

Flügel der Nacht (Karte 270)

Im unteren Teil der Karte müsste eigentlich heißen: Führe als erste Aktion dieser Fertigkeit vor deinen nächsten 4 Angriffsaktionen, eine Bewegung 2 aus. Um eine Angriffsaktion zu erhalten, muss man auch angreifen. Hierbei spielt es keine Rolle, ob man erst nach der Bewegung angreifen kann. Allerdings muss man dies vor der Aktion nachweisen. Das Öffnen von Türen oder das Preisgeben von neuen/verdeckten Informationen darf den Angriff verhindern. Gegenstände und alle anderen Fertigkeiten bzw. Effekte, die die gesamte Bewegung beeinflussen, können verwendet werden, um das Angriffsfeld zu erreichen.

Charakterbogen (Errata 1.Auflage)

Anpassung der letzten Verbesserung beim Nachtschleier an die englische Version:





Stufe 1 und X

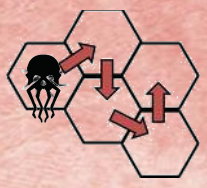
Pestverbreitung (Karte 292):

Bei der oberen Aktion darf man einem Verbündeten, der gegen Gift immun ist, kein Gift geben.

Stufe 4

Flügelsturm (Karte 307):

Wie bei jeder Fernkampffertigkeit darf man einen beliebigen Pfad zu dem Ziel wählen. Dieser muss nicht zwangsweise eine gerade Linie sein. Zum Beispiel könnte der Seuchenbringer mit dieser Aktion alle diese Felder anvisieren, indem er den Pfad entlang der roten wählt:



Es handelt sich um einen Fernkampfangriff und jeder Angriff auf einen angrenzenden Gegner erfolgt mit einem Nachteil.

Stufe 7

Tödlicher Bann (Karte 314):

Zieht der Gegner bei einem Angriff aufgrund von Vor- oder Nachteilen 2 Fluchkarten, erleidet er dennoch nur 3 Schaden, da nur eine von ihnen aktiviert ist. Den Tötungsbonus erhält .

Stufe 1 und X

Fester Sand (Karte 319):

Die Erfahrungspunkte für Angriffe werden separat ausgewertet, sodass der verbleibende Schaden aus dem ersten Angriff nicht in den zweiten Angriff übergeht.

Wachsende Wut (Karte 320):

Bei der oberen Aktion entspricht die Anzahl der verlorenen Karten der Anzahl an des Verloren-stapels plus allen verlorenen Karten des aktiven Bereichs. Wenn man verlorene Karten wieder zurückgewinnt, zählen diese nicht mehr zu dieser Anzahl.

Für die untere Aktion ist der Erfahrungspunktgewinn ein Teil des Angriffs. Nur wenn man den Angriff durchführen kann, erhält man auch die Erfahrungspunkte.

Blutschwur (Karte 324):

Erhält man während des Angriffs der oberen Aktion durch Vergeltung Schaden, wird dieser unmittelbar nach dem Angriff abgezogen, noch bevor die Trefferpunkte für den Effekt berechnet werden.

Ungezügelte Macht (Karte 329):

Die Beschreibung der unteren Aktion sagt aus, dass man jedes Mal, wenn von maximaler Trefferpunktwert die Rede ist, nach wie vor der normale maximale Trefferpunktwert anstelle der 26 verwendet werden soll (abgesehen von Stufe 9- Charakteren, die besitzen bereites die maximalen Trefferpunkte von 26). Außerdem wird die Fertigkeit Heilen 3 nur beim ersten Ausspielen der Karte ausgeführt. Lediglich die Fertigkeit über Heilen ist dauerhaft.

Glashammer (Karte 330):

Da es sich hierbei um keinen Schaden handelt, kann er in keiner Weise vermindert werden. Wenn ein Gegenstand verwendet wird, um mehrere Ziele mit dem höchsten Angriff anzugreifen, erhalten alle Ziele die volle Wirkung des Angriffs. Die Erfahrungspunkte werden jedoch separat bewertet, sodass der Mehrschaden des ersten Angriffs nicht in den zweiten Angriff übergeht.

Schmerzbetäubung (Karte 331):

Bei der unteren Aktion kann man den Schaden nicht übernehmen, wenn kein angrenzender Gegner existiert. Man kann jedoch den Schaden erleiden, wenn sich der Gegner auf einem angrenzenden Feld befindet, aber immun gegen BETÄUBUNG ist.

Stufe 2

Waghalsige Offensive (Karte 332):

Wenn man bei der oberen Aktion keinen Schaden erleidet, hat die Aktion keine weitere Auswirkung (es findet kein Angriff statt). Die Angriffsverbesserung kostet hier das doppelte.

Stufe 5

Endkampf (Karte 339):

Bei der oberen Aktion gibt es keine Möglichkeit, den Effekt der Erschöpfung zu mildern. Wie der Name suggeriert, ist dies die letzte Aktion des Charakters in diesem Szenario.

Bei der unteren Aktion entspricht die Anzahl der verlorenen Karten der Anzahl an des Verlorenstapels plus allen verlorenen Karten des aktiven Bereichs. Fall man verlorene Karten zurückgewinnt, zählen diese nicht mehr zu dieser Anzahl.

Stufe 7

Brennender Hass (Karte 342):

Wenn man bei der oberen Aktion Feuer verbraucht, wird aus dem ursprünglichen

Nahkampfangriff ein Fernangriff, da eine Reichweite ⌖ angegeben ist.

Leichtsinniger Vorstoß (Karte 343):

Bei der oberen Aktion ist Schieben optional. Selbst- bzw. Verbündetenimmunität hat bezüglich des Effekts keine Auswirkungen.

Stufe 8

Karte 345:

Bei der oberen Fertigkeitsaktion wird die Ladung auch dann verbraucht, wenn der Charakter keinen Angriff ausführen kann (kein Ziel in Reichweite, entwaffnet, betäubt usw.).
Außerdem darf die Fertigkeit mehrfach gegen Gegner mit Vergeltungsmaßnahmen eingesetzt werden, wobei jedes Mal eine Ladung verbraucht wird.

Allgemeines

Lieder sind dauerhafte Boni für die Verbündeten und haben so lange Bestand, bis die Wahrsängerin sie wieder ablegt oder ein anderes Lied spielt. Wichtig ist, dass die **Wahrsängerin** niemals Verbündete von sich selbst ist. Wann immer ein Lied zu Beginn ihres Zuges aktiv ist (d. h. es wurde bereits in der vorherigen Runde gespielt), sammelt sie Erfahrungspunkte.

Defensive Weise (Karte 349):

Der Effekt der unteren Aktion tritt nur einmal auf.

Karte 350:

Der Effekt des Lieds gilt für genau eine einzige Bewegungsfertigkeit, somit tritt der Effekt auch bei Aktionen, die mehrere Bewegungsfertigkeiten besitzen, nur einmal ein.

Endloser Choral (Karte 358):

Der durch den oberen Effekt erzeugt, zusätzliche Fluch löst den Bonus selbst nicht erneut aus.

Der untere Effekt gilt für Verbündete nur, während sie an die **Wahrsängerin** angrenzen (wie eine Aura) und dadurch nicht zwangsweise für Verbündete, die an diese angrenzten als die Aktion ausgeführt wurde.

Stufe 3

Widerhallende Arie (Karte 362):

Der untere Effekt gilt für Verbündete, während sie sich in einer Reichweite von 3, um die **Wahrsängerin** befinden (wie eine große Aura), und dadurch nicht zwangsweise für Verbündete, die an diese angrenzten, als die Aktion ausgeführt wurde.

Stufe 5

Mitreißender Klang (Karte 367):

Beim Durchführen der Bewegung 2 Aktion der oberen Kartenhälfte, muss der Verbündete angreifen, damit man die Angriffsaktion erhält. Hierbei spielt es keine Rolle, ob er Verbündete bereits vor der Bewegung oder erst danach dazu in der Lage ist. Der Verbündete muss dabei nachweislich in der Lage sein, den Angriff nach der Bewegung durchführen zu können. Kann er bspw. eine Tür nicht öffnen oder gibt neue/versteckte Informationen preis, so könnte dies unter Umständen den Angriff verhindern. Gegenstände und alle anderen Fähigkeiten oder Effekte, die die Bewegung beeinflussen, können wie gewohnt dazu verwendet, das Angriffsfeld zu erreichen.

Das Gleiche gilt für Beschworene. Sie erhalten die zusätzliche Bewegungsaktion, solange sie damit in die Lage versetzt werden, anzugreifen. Diese Bewegung erfolgt immer automatisch (sie wird nicht vom Beschwörenden gesteuert) und gilt nicht als separate Aktion. Bei der Bestimmung des Bewegungspfades und des Gegners berücksichtigen die Beschworenen die gewährte Bewegung sowie alle weiteren Bewegungsfertigkeiten und Effekte, die ihnen zugewiesen wurden.

Allgemeines

Im Allgemeinen sind Schicksale dauerhafte, negative Effekte auf einen bestimmten Gegner, die anhalten, bis man die entsprechende Schicksalskarte abwirft, eine andere Schicksalskarte ausspielt oder der Gegner stirbt.

Jeder Gegner, auf den ein Schicksal einwirkt, gilt als *verdammt*.

Bossmonster sind gegen viele negative Zustände immun, aber nicht gegen Schicksale. Hindernisse mit Trefferpunkten sind jedoch gegen Schicksale immun.

Solange in der Kartenbeschreibung nicht explizit steht, dass beschworene Verbündete betroffen sind, gilt der Effekt für alle Beschworenen einschließlich für die anderen Spieler.

Gibt es bei Schicksalen mehrere, wenn dieser Gegner stirbt-Effekte, entscheiden die Spieler über die genaue Reihenfolge der Auswirkung. Es werden jedoch alle gemeinsam bewertet – Schicksale wirken und unterbrechen sich nicht gegenseitig. Außerdem lösen Schicksalseffekte immer noch aus, wenn sich das Schicksal vom Monster wegbewegt, da es zum Zeitpunkt der Bewertung dieser Effekte von Schicksal betroffen war.

Man darf Schicksalsmarker immer nur für einen Gegner gleichzeitig anwenden.

Stufe 1 und X

Sturzflug (Karte 378):

Bei der unteren Aktion wird die Bewegung als Teleportierung betrachtet. Zudem findet keinerlei Interaktion zwischen Start- und Endfeld statt.

Wettlauf zum Grab (Karte 380):

Wenn die niedrigste Fertigkeit ein Monster tötet, erhält der den Tötungsbonus.

(Karte 382):

Der Tötungsbonus der unteren Aktion erhält der den Tötungsbonus.

Furchtbarer Fluch (Karte 383):

Beim oberen Effekt darf man, insofern sich mehrere Gegner in Reichweite befinden, wählen zu welchem Gegner das Schicksal bewegt werden soll.

Stufe 2

(Karte 391):

Obwohl es nicht geht, verbrauchen die Nachtdämonen auch nach dem Ausspielen der Karte weiterhin Dunkelheit, um unsichtbar zu werden.

Stufe 5

Besiegeltes Schicksal (Karte 397):

Wichtig: Ein Schicksal kann nicht auf benannte Gegner oder Bosse angewendet werden.

Wilder Befehl (Karte 398):

Aufgrund des Wortes Reichweite handelt es sich beim Angriff der unteren Aktion um einen Fernangriff.

Stufe 7

Karte 401:

Obere Aktion: Stirbt das Monster beim Grundangriff, werden regelkonform keine Nachangriffseffekte angewendet, sodass keine Erfahrungspunkte gewährt werden.

Brandungswelle (Karte 402):

Die untere Beschreibung sagt aus, dass man selbst sowie alle Verbündeten den Fluch -Effekt beim Angriff auf den Gegner anwenden können (d. h. man verflucht den Feind) und nicht, dass man selbst bei jedem Angriff verflucht wird.

Stufe 8

Schwungvoll (Karte 403):

Befinden sich mehrere Gegner in Reichweite, darf man wählen, zu welchem sich das Schicksal bewegen soll.

Stufe 9

Jäger und Beute (Karte 405):

Schicksalsbeispiel: Wenn man einen Angriff der Stufe 5 auf den Gegner mit Schicksal 2 Felder entfernt durchführt, dann erhält man +3 Angriff. Wenn dies zu einem negativen Bonus führen würde (aufgrund eines Flächenangriffs), wird dieser ignoriert.

Karte 406:

Für die obere Aktion wählt der Charakter zunächst einen Verbündeten aus. Der Gegner bewegt sich anschließend auf diesen Verbündeten zu, als ob er Bewegung 3 und Nahkampfangriff hätte.

Allgemeines

Karten 410, 430, 433, 433, 437

Bei den unteren Aktionen dieser Karten steht im hellen Bereich der anhaltende Bonus auf die Verbündeten. Diese Karte gehört jetzt theoretisch dem Verbündeten und er darf diese durch spezielle Aktionen wiederherstellen, wie jede andere Karte, die er besitzt. Diese Karten müssen am Ende des Szenarios an die **Knochenflicker** zurückgegeben werden.

Angriffsmodifikator-Karte: Gegenstand erneuern (Karte 271):

Mit dieser Karte können Sie einen verbrauchten oder benutzten Gegenstand, mit dem man ausgerüstet ist, wiederbekommen.

Stufe 1 und X

Arzneimischung (Karte 412):
Sollte das Ziel vergiftet sein, heilt diese Fertigkeit den Schaden des Ziels um 3 Punkte und entfernt das Gift oder entfernt es nur das Gift und heilt das Ziel nicht?

Das Gift wird entfernt, aber findet keine weitere Heilung statt. Sind noch weitere negative Zustände vorhanden, so werden diese ebenfalls entfernt.

Spritze (Karte 413):

Bei der oberen Aktion wird die Karte am Ende der Runde auf den Ablagestapel des **Knochenflickers** gelegt. Der betreffende Verbündete des **Knochenflickers** besitzt die Karte praktisch gesehen nie wirklich.

Vorsorge ist Trumpf (Karte 428):

Der untere Effekt gilt für Verbündete nur, während sie an die **Knochenflicker** angrenzen (wie eine Aura) und dadurch nicht zwangsweise für Verbündete, die an diesen angrenzten, als die Aktion ausgeführt wurde.

Medizinbündel und großes Medizinbündel:

Diese Karten gehören nicht zu den Handkarten des **Knochenflickers**. Sie sollten in einem separaten Stapel parat liegen und an die anderen Charaktere verteilt werden, wenn eine Fertigkeit dies verlangt. Legt man diese Karten ab bzw. endet das Szenario, so erhält der **Knochenflicker** diese wieder in seinen Vorrat zurück.

Stufe 9

Operationsvorbereitung (Karte 445):

Sofern die Reichweite nicht anders angegeben wurde, können alle Bewegungs- und Angriffsaktionen zur Heilung mit einer Reichweite von 1 wirken (sie wirken also auf den Charakter selbst oder einen angrenzenden Verbündeten).

Stufe 1 und X

Rohdatenverbesserung (Karte 448): Wann genau verbraucht man bei der unteren Aktion das Element für die Aufwertung der Bewegung?

Das Element darf zu jedem Zeitpunkt der Bewegung verbraucht werden - also, bevor man mit der Bewegung beginnt, nachdem man einige Felder gelaufen ist oder nachdem man die komplette Bewegungsaktion verbraucht hat.

Stufe 3

Kettenblitz (Karte 463):

Wenn der Effekt Ziel hinzufügen auf die Karte angewendet wird, fügt er einen Einzelangriff auf ein anderes Ziel unter Verwendung der groß geschrieben Fertigkeitswerte hinzu (die durch den Verbrauch von Licht noch erhöht werden können).

Stufe 6

Illusionäres Abbild (Karte 469):

Für die Beschwörung der unteren Fertigkeit darf man für jeden Angriff wählen, ob man auf dem eigenen oder dem Feld des Beschworenen beginnen möchte, aber nicht auf beiden. Die Aktion Alle Gegner in Reichweite 4 anvisieren würde demzufolge entweder alle Gegner in Reichweite 4 von der Position des Charakters oder alle Gegner in Reichweite 4 von der Position des Beschworenen aus anvisieren.

Nach wie vor ist man immer noch die Quelle des Angriffs, sodass man nur dann Nachteile bei einem Fernangriff erleidet oder die Auswirkungen eines nicht gezielten Vergeltungsschlags erleiden würde, wenn der angegriffene Gegner neben einem steht.

Diese Beschwörung umfasst weder eine Angriffsaktion noch besitzt sie einen Angriffsgrundwert. Es kann demnach nicht mit einer Angriff +X-Aktion verwendet werden, dafür aber mit einer Angriff X-Aktion.

Stufe 9

Äther-Manifestation (Karte 474):

Die untere Aktion ist die Einzige im Spiel, die keinen Grundwert besitzt. Der Verbrauch von Elementen gibt einem verschiedene Fertigkeiten, die man in beliebiger Reihenfolge ausführen darf. Zum Beispiel könnte man Feuer, Wind und Eis verbrauchen, um sich 3 Felder weit zu bewegen, Beute 1 zu erhalten und dann einen Angriff 3 mit Reichweite 3 auszuführen.

Allgemeines

Die zusätzliche Karte darf in den aktiven Bereich gelegt werden, um den Angriff des Bären im Auge zu behalten. Man betrachtet sie als verlorene Karte, die nicht wiederhergestellt werden kann. Nach einigen Spielen sollte sie jedoch überflüssig sein, da sich der Inhalt leicht merken lässt.

Befehlsaktionen gelten nur für Bären, der dann die entsprechenden Fertigkeiten ausführt – der **Bestienmeister** oder andere beschworenen Figur sind davon ausgenommen.

Insofern die Kartenbeschreibung nicht ausdrücklich besagt, dass durch die Karte nur beschworene Verbündete betroffen sind, die Sie besitzen, kann die Karte jeden beschworenen Verbündeten beeinflussen, einschließlich derjenigen anderer Spieler.

Darf man den Bären freiwillig aus dem Spiel entfernen?

Nein. Er gilt jedoch immer noch als eine beschworene Figur.

Darf der Bär mit einer Kommandoaktion Türen öffnen?

Nein.

Wie verhält sich der Bär in der Variante des dauerhaften Todes, wenn ihm die Trefferpunkte ausgehen?

Wie jeder andere Beschworene wird der Bär immer verfügbar sein, um im nächsten Szenario wieder beschworen zu werden. Der permanente Tod würde nur dann eintreten, wenn dem **Bestienmeister** selbst die Trefferpunkte ausgehen würden.

Stufe 1

Zerfleischen (Karte 484):

Der Schild der unteren Fertigkeit ist keine Aura. Das Ziel des Schildes muss am Ende der Bewegung ausgewählt werden. Der Schild bleibt für den Rest der Runde bei diesem Verbündeten, auch wenn sich dieser vom **Bestienmeister** entfernt.

Stufe 5

Steinsiegel (Karte 497):

Diese Beschwörung hat weder eine Angriffsaktion noch einen Angriffsgrundwert. Sie hat weder eine Bewegungsaktion noch einen Bewegungsgrundwert. Deshalb können auch keine Aktionen wie Angriff +X oder Bewegung +X kommandiert werden. Aber es kann angewiesen werden, mit einer Aktion Angriff X anzugreifen oder sich mit der Aktion Bewegung X zu bewegen. Wie gewohnt, darf auch geschoben oder gezogen werden.

Stufe 7

Sturmsiegel (Karte 500):

Diese Beschwörung hat weder eine Bewegungsaktion noch einen Bewegungsgrundwert. Deshalb können auch keine Aktionen wie Bewegung +X kommandiert werden. Aber es kann angewiesen werden, sich mit der Aktion Bewegung X zu bewegen. Wie gewohnt darf auch geschoben oder gezogen werden

Stufe 9

Stammessiegel (Karte 505):

Diese Beschwörung hat weder eine Angriffsaktion noch einen Angriffsgrundwert. Sie hat weder eine Bewegungsaktion noch einen Bewegungsgrundwert. Deshalb können auch keine Aktionen wie Angriff +X oder Bewegung +X kommandiert werden. Aber es kann angewiesen werden, mit einer Aktion Angriff X anzugreifen oder sich mit der Aktion Bewegung X zu bewegen. Wie gewohnt darf auch geschoben oder gezogen werden.

Gegenstände

Gegenstand 001

Mit Hilfe des Gegenstandes wird lediglich der Wert einer einzelnen Bewegungsfertigkeit modifiziert. Er ermöglicht keine eigenständige Bewegungsaktion!

Gegenstand 002

Die Schuhe können nur für eine einzige Bewegungsfertigkeit verwendet werden, nicht für mehrere Bewegungsfertigkeiten einer Aktion (z. B. Bewegung, Angriff, Bewegung).

Gegenstand 003

Der Gegenstand gewährt den Schild nur für die Dauer des Angriffs, nicht bis zum Ende der Runde.

Gegenstand 004

Die Lederrüstung muss verwendet werden, bevor der Gegner seine Angriffsmodifikator-Karte zieht.

Gegenstand 013

In einer künftigen Erweiterung darf mit Hilfe des Gegenstands nur noch eine abgelegte Karte wiederhergestellt werden. Optional darf man den Gegenstand bereits Grundspiel auf diese Weise verwenden.

Gegenstand 023

Das Kettenhemd gewährt den Schild nur für die Dauer des Angriffs, nicht bis zum Ende der Runde.

Gegenstand 034

In einer künftigen Erweiterung können mit Hilfe des Gegenstands nur noch zwei abgelegte Karten wiederhergestellt werden. Optional darf man den Gegenstand bereits Grundspiel auf diese Weise verwenden.

Gegenstand 035, 115, 123, 132

Die Karte wird wie ein dauerhafter Bonus behandelt und wird in den aktiven Bereich gelegt, bis der Beschworene getötet oder die Gegenstandskarte entfernt wird (endet die Beschwörung, wird der Gegenstand automatisch verbraucht). Wird der Gegenstand erneuert und es existiert zu diesem Zeitpunkt eine Beschwörung zu dieser Karte, so verschwindet die beschworene Figur.

Gegenstand 045

Der Vorteil, der Gegenstandseffekte ignoriert, verhindert nicht, verflucht zu werden.

Gegenstand 102

Robe: Der Schaden wird vor den Angriffen abgezogen. Fällt man auf 0 Trefferpunkte zurück, kann man die Angriffe nicht ausführen.

Gegenstand 105

Der Gegenstand ändert nicht wirklich den Initiative-Wert eines Charakters, sodass er den Initiative-Wert der von ihm beschworenen Figuren nicht beeinflusst. Er verändert nur den Initiative-Wert, der bei der Fokusermittlung der Monster zugrunde gelegt wird.

Gegenstand 107

Der Bonus muss in der Runde, in der er gewonnen wird, verwendet werden. Er kann nicht vorgehalten werden. Verfügt man während einer Aktion über mehrere Bewegungsfertigkeiten, so darf der Gegenstand verwendet werden, sobald man sich mindestens vier Felder weit bewegt hat. Aber selbst, wenn man sich in seinem Zug mehrmals mindestens vier Felder weit bewegt, so darf der Gegenstand dennoch nur ein einziges Mal benutzt werden.

Gegenstand 124 (R1)

Der Fertigkeitstext sollte in deinem Zug enthalten.

Gegenstand 131

Dieser Gegenstand kann nicht verwendet werden, wenn sich kein anderer Gegner in Reichweite befindet, der angegriffen werden darf.

Gegenstand 136

Elixier: Nachdem alle Angriffe der Aktion abgehandelt wurden, wird der Schaden in Form einer einzigen Schadensquelle verursacht.

Gegenstand 141

Dieser Gegenstand kann nicht erneuert werden.

Errata 1.-3. Auflage

Die offiziellen Errata zur 1. Auflage beinhalten neben Korrekturen für mehrere Szenarien sowie für einen Charakterbogen (siehe entsprechende Kapitel der FAQ), noch einige für das Regelbuch sowie für einige Karten:

Regelbuch

Folgende Fehler der englischen Ausgabe wurden korrigiert:

Seite 2:

Es sind 236 statt 240 Monster-Aufsteller seit der 2. englischen Auflage.

Seite 22/23:

Bei „Lähmung“, „Entwaffnen“, „Betäubung“ wurde „während ihres Zugs/bei ihrem Zug“ entfernt.

Seite 31:

Bei „Monsterangriffe“ wurde „mit einer einzelnen Fertigkeit“ ergänzt. („Wenn das Monster mit einer einzelnen Fertigkeit mehrere Ziele angreifen kann, greift es für den maximalen Effekt den fokussierten Gegner und so viele weitere Gegner wie möglich an.“)

Seite 44:

Bei „Stufenaufstieg“, 3. Absatz, wurde aus „Außerdem darf“ jetzt „Außerdem muss“.

Seite 45:

Bei „An Tempel spenden“ wurde aus „Spieler“ jetzt jeweils „Charakter“.

Seite 48:

Bei „In Ruhestand gehen“, 1. Absatz, lautet der 2. Satz nun „Der Charakter kann allen anderen Aktivitäten innerhalb der Stadt nachgehen, bevor er in Ruhestand geht, aber ein Charakter, der seine persönliche Quest erfüllt hat, kann keine neuen Szenarien spielen.“

Einzige Änderung für die 3. Auflage

Seite 49: Bei „Spezielle Bedingungen zum Öffnen von Umschlägen“, 1. Punkt, wurde aus „Alte Technologie“ jetzt „Antike Technologie“.

Karte 156

Verschobenes Symbol korrigiert.



Karte 362

Vertauschtes Symbol korrigiert.



Karte 345

Verschobenes Symbol korrigiert.



Karte 517

Fehlerhafte Anzahl korrigiert (25 → 20).



Karte 539

Tippfehler im englischen korrigiert (replace statt re-place).



Index

Angriff
  Fernangriff 25, 33, 35, 38, 75, 77, 87, 89, 92
  Flächenangriff 7, 8, 14, 19, 20, 25, 28, 90
  Mehrfach 31
  Nahkampfangriff 14, 15, 22, 32, 35, 66, 73, 75, 77, 79, 80, 81, 87
Beschwörung 7, 13, 22, 24, 30, 31, 32, 42, 69, 75, 79, 83, 89, 92, 93, 94
Beute 14, 17, 18, 23, 24, 66, 90, 92
Dauerhafter Tod 39, 65
Einsatzfelder 7, 10, 27
Erschöpfung 6, 12, 16, 31, 64, 86
Falle 6, 12, 13, 20
  Fallenschaden 13, 17
Fluch 6, 13, 79
Fluchkarte 12, 37
gefährliches Gelände 6
Hindernisse .. 11, 22, 26, 27, 33, 36, 37, 68, 69, 71, 77, 89
Initiative-Wert . 9, 12, 13, 14, 22, 31, 33, 36, 39, 69, 94
  99 12, 13, 14, 69
Mehrere Ziele 32
Modifikator 63
Monsteraufsteller 12, 31, 66
Monsterfokus 22
Münze 17, 23, 66
Nachteil 10, 13, 17, 33, 38, 63, 75, 85
negativer Effekt 7
negativer Zustand 17, 25, 79, 89, 91
Pfad 33, 36, 75, 85
Rast 5
  kurz 14
  lang 12, 13, 14, 29, 74
Reihenfolge 7, 8, 11, 31, 67, 69, 89, 92
  Szenarioaufbau 15
Schaden . 5, 6, 11, 12, 14, 15, 19, 20, 25, 26, 27, 29, 38, 66, 69, 77, 79, 83, 85, 86, 91
Segen 6, 16, 29, 30, 39
Sichtlinie 14, 15, 23, 25, 36, 71, 73
Tempel 16, 41, 42
Trefferpunkte 7, 12, 16, 29, 71, 74, 86, 93
Türfeld 17, 68
Verbesserungen 39, 40
Verbündete .. 18, 25, 27, 40, 74, 80, 81, 82, 83, 88, 89, 91, 93
Vorteil 13, 34, 42, 63, 94
Wand 14, 15, 70
Wirkungsbereich 15, 25, 26, 28, 31, 77
Zufallabenteuer 12
Zustand
  Wunde 6, 13, 14, 29
Zustände und Effekte
  Betäubung 14, 29, 35, 37, 70, 89
  Durchstechen 19, 29
  Fluch 6, 12, 16, 19, 20, 29, 30, 37, 38, 88, 89
  Gift 12, 14, 17, 22, 29, 32
  Lähmung 29
  Schieben 6, 7, 8, 11, 19, 20, 26, 27, 29, 70, 78
  Segen 12, 29, 30, 39
  Unsichtbarkeit 10, 12, 27, 29, 30, 39
  Vergeltung 6, 8, 19, 20, 27, 35, 37, 73, 86
  Verwirrung 10, 12
  Wunde 14, 17
  Ziel hinzufügen 7, 19, 26, 28, 29, 31, 77, 92

Danksagung

Isaac Childres für das großartige Spiel.

Alex Florin (bgg:aflorin) für das Erstellen und Pflegen der englischsprachigen FAQ.

Feuerland-Spiele für das hohe Risiko, das Spiel auf Deutsch herauszubringen sowie den reibungslosen Vertrieb des Spiels.

Peter Richter und seinen Mitarbeitern für die hervorragende Lokalisierung des Spiels.

Peter Richter für die Erlaubnis, die Errata hier mitaufnehmen zu dürfen und den stets hilfreichen Kommentaren in der deutschen Gloomhaven-Facebook-Gruppe.

Timo Juhl (bgg:Bite_Me_Fanboy), dem ursprünglichen Zweitautor, ohne den die deutsche FAQ-Version nicht so schnell erschienen wäre. Zudem hat er sich die Zustimmung für die Übersetzung von Isaac Childres geholt!

Guido Hansen (bgg:Sadgit) für das zur Verfügung stellen der Quelldateien der englischen pdf-Version der FAQ, die zugleich die Basis für die deutsche Version darstellte. Zudem stammt vom ihm die englische Referenz bzgl. Vor- und Nachteil.

Tristan Jäger für die Korrekturhinweise.

Michael Nock für das Korrekturlesen.

Jörg Westermair für die Layouthinweise.

Dennis Peist (bgg:zeroDPT) für die Idee die Beispiele von Casey Harris mit in die FAQ mitaufzunehmen sowie die Organisation der entsprechenden Originaldateien sowie der Genehmigung von Casey Harris.

Casey Harris für die anschaulichen Fokus- und Bewegungsbeispiele.

Und allen anderen **BGG- sowie Facebook- Mitgliedern**, die mit zahlreichen Hinweisen, diese FAQ bereichert haben.