GLOOMHAVEN

REGELBUCH

FEUERLAND

Gloomhaven ist ein kooperatives Spiel, bei dem es darum geht, Monster zu bekämpfen und die individuellen Ziele der Spieler voranzutreiben. Das Spiel wird primär als Kampagne gespielt und die Spielergruppe nutzt das beiliegende Szenariobuch, um eine Reihe aufeinander aufbauender Abenteuer zu bestreiten und im Laufe des Spiels neue Inhalte freizuschalten. Jedes entdeckte Szenario kann jedoch auch als äußerst flexibel gestaltbares Einzelerlebnis dienen.

Dieses Regelbuch besteht aus zwei Teilen: Der erste Teil erklärt, wie man ein einzelnes Szenario spielt und mithilfe seiner Charakter-Fertigkeitskarten mit Monstern und der Umgebung interagiert. Der zweite Teil zeigt, wie man mit dem Szenariobuch eine Reihe von Abenteuern miteinander verknüpft, um eine von den Spielern bestimmte Geschichte zu erschaffen, die Charakterfertigkeiten zu verbessern und das Spielerlebnis zu vertiefen.

Spielmaterial

1 Regelbuch



1 Szenariobuch



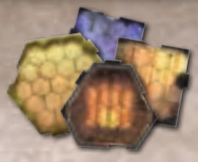
1 Stadtarchiv-Buch



1 Spielbrett



30 doppelseitige Kartenelemente



155 doppelseitige Gebietsaufleger



18 Charakterfiguren



17 Charakterkarten



504 Charakter-Fertigkeitskarten



457 Angriffsmodifikator-Karten



236 Monster-Aufsteller



232 Monster-Fertigkeitskarten



35 Charakter-Faltschachteln



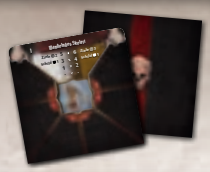
24 Standfüße



47 Monsterwerte-Karten



6 Monsterwerte-Hüllen



150 Ereigniskarten



253 Gegenstandskarten



6 Holz-Elementmarker



1 Elementaranreicherungstafel



1 Rundenzähler



24 Kampfzielkarten



24 persönliche Questkarten



9 zufällige Szenariokarten



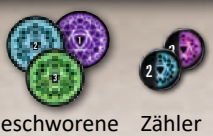
40 Zufallsabenteuer-Karten



4 Spieler-Referenzkarten



32 Beschworenenmarker



60 Statusmarker



85 Charaktermarker



50 Münzmarker



46 Schadensmarker



10 Szenario-Hilfsmarker



4 TP/EP-Zählscheiben



12 Zielmarker



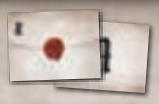
17 Charakterblöcke



1 Gruppenblock



3 versiegelte Umschläge



4 Aufkleberbogen



Inhalt

Spielübersicht S. 4–12

1. Charakter-Tableaus S. 6
2. Charakter-Fertigkeitskarten S. 7
3. Gegenstandskarten S. 8
4. Monsterwerte-Karten S. 9
5. Monster-Fertigkeitskarten S. 10
6. Kampfzielkarten S. 10
7. Angriffsmodifikator-Karten S. 11

Szenarioaufbau S. 12–16

1. Szenarioblatt S. 12–13
2. Gebietsaufleger S. 14–15
3. Szenariostufe S. 15
4. Spielvariante: Offenes und Solo-Spiel S. 16

Rundenübersicht S. 16–31

1. Kartenauswahl S. 16–17
   a. Rasten S. 17
2. Initiative bestimmen S. 18
3. Charakterzug S. 18–28
   a. Bewegung S. 19
      i. Einen Raum aufdecken S. 19
   b. Angriff S. 19–22
      i. Vor- und Nachteil S. 20–21
      ii. Bereichseffekte S. 21
      iii. Angriffseffekte S. 22
   c. Zustände S. 22–23
   d. Elementaranreicherung S. 23–24
   e. Aktive Boni S. 25–26
      i. Schild S. 25
      ii. Vergeltung S. 26
   f. Heilung S. 26
   g. Beschwörung S. 26
   h. Zurückbekommen und Erneuern S. 27
   i. Beute S. 27
      i. Erbeuten am Zugende S. 27
   j. Erfahrung sammeln S. 27–28
   k. Charakter-Schaden S. 28
   l. Erschöpfung S. 28
   m. Gegenstände S. 28
4. Monsterzug S. 29–32
   a. Aktionsabfolge S. 29
   b. Monsterfokus S. 29–30
   c. Monsterbewegung S. 30–31
      i. Monsterinteraktion mit Fallen und gefährlichem Gelände S. 31
   d. Monsterangriffe S. 31
   e. Weitere Monsterfertigkeiten S. 31–32
   f. Uneindeutigkeit S. 32
   g. Bossgegner S. 32
5. Rundenende S. 32
   a. Rundenzähler S. 33

Ein Szenario abschließen S. 33
Szenario-Sonderregeln S. 34
Kampagnen-Übersicht S. 34–40

1. Kampagnenkarte S. 35
2. Gruppenbogen S. 36
3. Charakterbogen S. 37
4. Persönliche Questkarten S. 38
5. Zufällige Gegenstandsplan-Karten S. 38
6. Zufällige Nebenszenario-Karten S. 38
7. Stadt- und Weg-Ereigniskarten S. 39
8. Versiegelte Schachteln und Umschläge S. 40
9. Stadtarchiv S. 40
10. Erfolge S. 40

Eine Kampagne spielen S. 41–47

1. Reisen und Weg-Ereignisse S. 41–42
   a. Weg-Ereignisse abschließen S. 41–42
   b. Ansehen S. 42
2. Gloomhaven besuchen S. 42–48
   a. Neue Charaktere erstellen S. 42
   b. Stadt-Ereignisse abschließen S. 43
   c. Gegenstände kaufen/verkaufen S. 43
   d. Stufenaufstieg S. 44–45
      i. Zusätzl. Verbesserungen S. 44
      ii. Handkarten zusammenstellen S. 45
      iii. Schwierigkeit anpassen S. 45
   e. An Tempel spenden S. 45
   f. Fertigkeitskarten verbessern S. 45–47
   g. In Ruhestand gehen S. 48
   h. Wohlstand von Gloomhaven S. 48
3. Szenario-Abschluss S. 49

Spezielle Bedingungen zum Öffnen von Umschlägen S. 49

Spielvariante: Verminderte Zufälligkeit S. 49
Spielvariante: Dauerhafter Tod S. 50
Spielvariante: Zufallsabenteuer-Deck S. 50–51

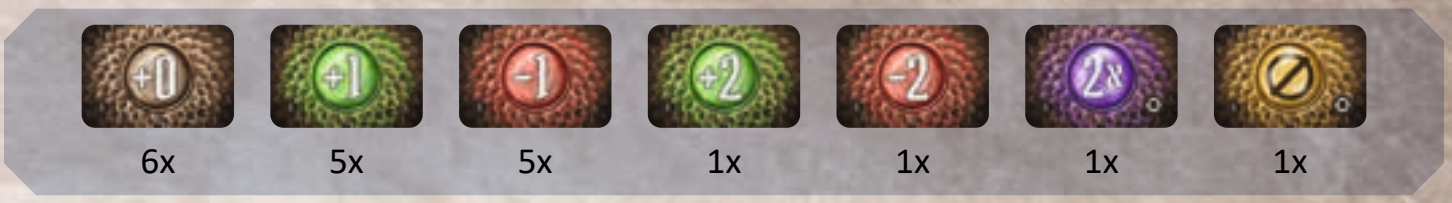
Mitwirkende S. 51

Kurzübersicht S. 56 (Rückseite)

Spielübersicht

Der folgende Abschnitt erklärt die Mechaniken zum Spielen eines einzelnen Szenarios am Beispiel des Szenarios **Schwarzgrab** aus dem Szenariobuch.





Standard-Angriffsmodifikator-Deck



ZUM SPIELBEREICH GEHÖRT:

- Ein modulares Spielfeld aus Kartenelementen (a), das in einer bestimmten Anordnung gemäß dem Szenariobuch aufgebaut wird (siehe „Szenarioaufbau“ auf S. 12–13). Die Kartenelemente sollten über Türen (b) miteinander verbunden werden. Die Gebietsaufleger und Monster des ersten Raums (c) sollten zusammen mit den Charakterfiguren platziert werden.

- Ein Charakter-Tableau pro Spieler (d) sowie die zur jeweiligen Charakterklasse gehörenden Fertigkeitskarten (e), Gesundheits- und Erfahrungs-Zählscheibe (f), Charaktermarker (g), eine verdeckte Kampfzielkarte (h) und sämtliche ausgerüstete Gegenstandskarten (i).

- Alle Monsterwerte-Karten (j), die dazugehörigen Aufsteller und Monster-Fertigkeitskarten (k), die in für jeden Monstertyp einzeln gemischten Decks zur Seite gelegt werden.

- Gemischte Decks mit Angriffsmodifikator-Karten für jeden Spieler (l) und eines für die Monster (m). **Ein Standard-Angriffsmodifikator-Deck besteht aus den zwanzig oben auf der Seite dargestellten Karten**, ohne die charakterspezifischen Modifikator-Karten aus den Charakterschachteln. Ein Deck kann jedoch durch Stufenaufstiegsboni, Gegenstände, Szenarioeffekte und die Effekte der Zustände FLUCH und SEGEN modifiziert werden.

- Stapel von Schadensmarkern (n), Münzmarkern (o) und Zustandsmarkern (p).

- Die Elementaranreicherungstafel (q) mit allen sechs Elementen im inaktiven Bereich.

Charakter-Tableaus

Wenn ein Spieler das Spiel beginnt, wählt er zunächst eine der verfügbaren Charakterklassen aus, die er spielen möchte. Jede Charakterklasse kann pro Szenario jeweils nur einmal vertreten sein. Jede Klasse verfügt über einzigartige Fertigkeiten, daher ist dies eine wichtige Entscheidung. Zu Beginn des Spiels sind folgende Klassen verfügbar: der Barbar, der Tüftler, die Spruchweberin, die Schurkin, das Felsenherz und die Gedankendiebin.

Wenn eine Charakterklasse gewählt wurde, nimmt der Spieler das dazugehörige Charakter-Tableau, die Charaktermarker und den Stapel von Stufe-1-Fertigkeitskarten aus der großen Faltschachtel mit dem Symbol des Charakters sowie die Figur aus der entsprechenden kleinen Faltschachtel.

AUF DEM CHARAKTER-TABLEAU BEFINDEN SICH:

- Portrait (a), Symbol (b) und Name (c) der Klasse.
- Angabe der maximalen Trefferpunkte (TP) für jede Stufe (d) der Klasse. Die Spieler können mit Zählscheiben (e) die Treffer- (f) und Erfahrungspunkte (g) während eines Szenarios mitzählen.
- Die maximale Anzahl an Fertigkeitskarten, die die Klasse mit in den Kampf nehmen kann (h).
- Eine Kurzreferenz (i) des Rundenablaufs.
- Markierungen am Rand (j) zum Platzieren der **abgeworfenen**, **verlorenen** und **aktiven** Karten.
- Die Referenznummer der Karten (k), die den beiden Ereigniskarten-Decks nach dem Freischalten der Charakterklasse hinzugefügt werden (bei den sechs Startklassen nicht vorhanden) und der Ereigniskarten (l), die hinzugefügt werden, wenn die Charakterklasse erstmals in Ruhestand geht (siehe „In Ruhestand gehen“ auf S. 48). Diese Referenznummern gelten sowohl für die Stadt- als auch für die Weg-Ereigniskarten.







Charakter-Fertigkeitskarten

Das Ausspielen von Fertigkeitskarten erlaubt den Charakteren die Durchführung von **Aktionen** in einem Szenario. Die Spieler wählen in jeder Runde zwei Fertigkeitskarten und nutzen während ihres Zugs die **obere Aktion** der einen und die **untere Aktion** der anderen Karte, um insgesamt zwei **Aktionen** pro Spieler auszuführen. Alle Fertigkeitskarten sind klassenspezifisch und werden beim Erschaffen eines neuen Charakters oder beim Stufenaufstieg erlangt.

EINE FERTIGKEITSKARTE ZEIGT:

- Den Namen der Fertigkeit (a).
- Einen Initiative-Wert (b). Der Initiative-Wert der gespielten Hauptkarte bestimmt die Reihenfolge der Spieler für die Runde (siehe „Initiative bestimmen“ auf S. 18).
- Die Stufe der Fertigkeit (c). Ein Charakter der Stufe 1 kann nur Stufe-1-Karten spielen (oder alternativ Karten), aber je höher ein Charakter aufsteigt, desto stärkere Karten kann er seinem Fertigkeitskarten-Deck hinzufügen.
- Eine obere Aktion (d) und eine untere Aktion (e). Wenn die beiden Karten während eines Charakterzugs gespielt werden, wird die obere Aktion der einen und die untere Aktion der anderen genutzt. Achtung: Eine einzelne **Aktion** kann aus mehreren **Fertigkeiten** (f) bestehen. (Siehe „Charakterzug“ auf S. 18–28, um mehr über Charakteraktionen zu erfahren.)







Gegenstandskarten

Gegenstandskarten können zwischen den Szenarien mit Gold gekauft oder durch das Erbeuten spezieller Schatzaufleger erlangt werden. Alle von einem Charakter ausgerüsteten Gegenstandskarten werden unter seinem Charakter-Tableau platziert und können im Kampf zur Aufwertung seiner Fertigkeiten eingesetzt werden. Gegenstandskarten sind nicht klassenspezifisch und können von beliebigen Charakteren genutzt werden. Jedoch können Charaktere nur eine begrenzte Anzahl von Gegenständen **ausrüsten** (ins Szenario mitbringen). Jeder Charakter darf höchstens einen Gegenstand, einen Gegenstand, einen Gegenstand, bis zu zwei Gegenstände **ODER** einen Gegenstand, sowie in Höhe seiner halben Stufe (aufgerundet) ausrüsten. **Charaktere dürfen jede Gegenstandskarte nur genau einmal besitzen.**



Kopf | Körper | Beine | Einhändig | Beidhändig | Kleinkram

EINE GEGENSTANDSKARTE ZEIGT:

- Den Namen des Gegenstands (a) und die Menge an Gold, die ein Charakter bezahlen muss, um diesen Gegenstand im Laden zu erwerben (b).
- Was mit der Karte nach ihrem Einsatz geschieht (c).
  - Das Symbol bedeutet, dass der Gegenstand nach seinem Einsatz **abgenutzt** ist; die Karte wird quergedreht. Abgenutzte Karten können durch eine lange Rast erneuert werden (siehe „Rasten“ auf S. 17). Manche Gegenstände können mehrfach benutzt werden, bevor sie abgenutzt oder verbraucht sind. Dies wird durch Einsatzfelder (d) auf der Karte angezeigt und kann mit einem Charaktermarker verfolgt werden.
  - Das Symbol (nicht abgebildet) bedeutet, dass der Gegenstand nach seinem Einsatz **verbraucht** ist; die Karte wird umgedreht. Verbrauchte Karten können **während eines Szenarios** nur durch spezielle Fertigkeiten erneuert werden. **Zwischen den Szenarien werden alle Gegenstände erneuert**. Gegenstände können nicht dauerhaft verbraucht werden.
  - Wenn eine Karte keines dieser beiden Symbole zeigt, kann sie in einem Szenario beliebig oft verwendet werden, sofern der Kartentext keine Einschränkungen angibt.
- Wann der Gegenstand eingesetzt werden kann und welchen Bonus der Charakter beim Einsatz der Gegenstandskarte erhält (e).
- Den Ausrüstungsplatz (Kopf, Körper, Beine, einhändig, beidhändig, Kleinkram), der vom Gegenstand belegt wird (f).
- Bestimmte Ausrüstungsgegenstände fügen dem Angriffsmodifikator-Deck ihres Trägers zu Beginn eines Szenarios einige Karten hinzu. In diesen Fällen ist die Anzahl der Modifikator-Karten auf dem Gegenstand angegeben (g).
- Die Anzahl aller Gegenstände dieses Typs im Spiel (h) sowie die individuelle Zahl der Karte innerhalb dieses Kartentyps (i).
- Die Referenznummer des Gegenstands (j) auf der Rückseite der Karte.



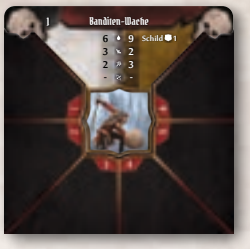


Monsterwerte-Karten

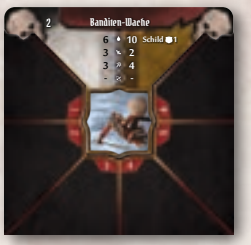
Monsterwerte-Karten zeigen die Grundwerte eines Monsters in der Normal- und Elite-Variante. Die Grundwerte eines Monsters hängen von der **Szenariostufe** ab (siehe „Szenariostufe“ auf S. 15). Der Rand der Karten zeigt auf beiden Seiten jeweils die Werte für eine bestimmte Szenariostufe. Dreht oder wendet die Karte, um die benötigte Stufe anzuzeigen.



Monster



Stufe-1-Monster



Stufe-2-Monster

Mit der Monsterwerte-Hülle zählt man Schadens- und Zustandsmarker und verbirgt unnötige Infos der nicht verwendeten Stufen.



Boss

EINE MONSTERWERTE-KARTE ZEIGT:

- Den Namen des Monsters (a) sowie die der Szenariostufe (b) entsprechenden Werte.
- Bereiche für die Normal- (c) und Elite- (d) Varianten des Monsters.
- Die **Trefferpunkte (TP)** (e) des Monsters geben an, wie viel Schaden das Monster aushält, bevor es stirbt.
- Der **Bewegungswert (BEW)** (f) des Monsters gibt die Anzahl der Felder an, die das Monster mit einer **Bewegungsaktion** zurücklegen kann.
- Der **Angriffswert** (g) des Monsters gibt die Menge des Schadens an, die das Monster mit einer **Angriffsaktion** verursacht.
- Die **Reichweite (RW)** (h) des Monsters gibt die Entfernung in Feldern an, die die Angriffe oder Heilungen des Monsters von seiner Position aus erreichen können. Ein „–“ als Reichweite zeigt an, dass die reguläre **Angriffsaktion** des Monsters nur angrenzende Felder erreichen kann (also ein **Nahkampf**angriff).
- Sämtliche spezielle Eigenschaften dieses Monstertyps (i). Diese Eigenschaften sind dauerhaft. Zu diesen Eigenschaften kann auch „Fliegen“ gehören, angezeigt durch das (j) Symbol neben dem Namen des Monsters (siehe „Bewegung“ auf S. 19).



Monster-Fertigkeitskarten

In jeder Runde wird, nachdem die Spieler ihre eigenen Fertigkeitskarten gewählt haben, für jeden Monstertyp auf dem Spielfeld eine Karte aus seinem Monster-Fertigkeitskarten-Deck gezogen. Diese Karten bestimmen, welche Fertigkeiten jedes Monster dieses Typs – sowohl Normal als auch Elite – in dieser Runde durchführen wird, wenn es am Zug ist.



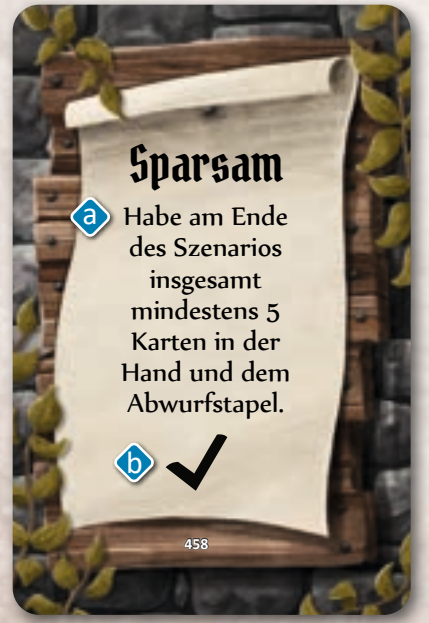


EINE MONSTER-FERTIGKEITSKARTE ZEIGT:

- Den Namen des Monstertyps (a). Manchmal verwenden mehrere Monstertypen ein und dasselbe gemeinsame Fertigkeitsdeck. So verwenden zum Beispiel Banditen-Wachen, Stadtwachen und Inox-Wachen alle dasselbe „Wachen"-Deck.
- Einen Initiative-Wert (b). Diese Zahl bestimmt, wann jedes Monster dieses Typs in einer Runde agiert (siehe „Initiative bestimmen" auf S. 18).
- Eine Liste von Fertigkeiten (c). Ein Monster führt (wenn möglich) jede der aufgeführten Aktionen in der angegebenen Reihenfolge aus und beendet dann seinen Zug (siehe „Monsterzug" auf S. 29–32).
- Ein Mischen-Symbol (d). Wenn dieses Symbol auf einer Karte zu sehen ist, wird der Fertigkeitskarten-Abwurfstapel dieses Monstertyps am Ende der Runde wieder zurück in den Ziehstapel gemischt.

Kampfzielkarten

Jeder Charakter erhält zu Beginn eines Szenarios verdeckt zwei Kampfzielkarten und muss sich für eine entscheiden und die andere abwerfen. Wenn das Szenario erfolgreich beendet wird und der Charakter die Kriterien (a) der gewählten Karte erfüllt, erhält er so viele **Häkchen**, wie unten auf der Karte angegeben sind (b). Diese Häkchen können zur Verbesserung des Angriffsmodifikator-Decks des Spielers eingesetzt werden (siehe „Zusätzliche Verbesserungen" auf S. 44). Wenn das Szenario fehlschlägt, erhält der Charakter nichts für seine Kampfzielkarte, unabhängig davon, ob die Kriterien erfüllt wurden. Die Spieler können ihren Kampfzielfortschritt bei Bedarf in den Notizen festhalten. Die Spieler sollen ihre Kampfziele bis zum Abschluss des Szenarios voreinander geheim halten.





Angriffsmodifikator-Karten



Bei der Ausführung einer **Angriff**sfertigkeit wird für **jedes einzelne Ziel** des Angriffs eine separate Angriffsmodifikator-Karte gezogen. Spieler ziehen dabei vom persönlichen Angriffsmodifikator-Deck ihres gewählten Charakters und Monster ziehen von einem gemeinsamen Monsterdeck. Der auf der Karte angegebene Modifikator wird auf den Angriff angerechnet und reduziert oder steigert den Angriffswert.

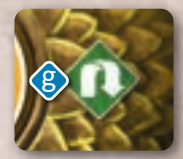
EINE ANGRIFFSMODIFIKATOR-KARTE ZEIGT:

Den Wert des Modifikators für den Angriff a. Ein „Null"-Symbol b bedeutet, dass der Angriff keinen Schaden verursacht. Ein „2x"-Symbol c bedeutet, dass der Angriffswert verdoppelt wird.

Zustände, Elementaranreicherungen oder andere Spezialeffekte für den Angriff d. Wenn der Angriffsmodifikator der Karte +0 beträgt, wird der Spezialeffekt im mittleren Kreis der Karte dargestellt e. Andernfalls wird er links neben dem Modifikatorwert dargestellt f. Wenn diese Spezialeffekte aktiviert werden, funktionieren sie genau so, als stünden sie auf der Fertigkeitskarte, die für den Angriff genutzt wurde.



Ein Zusatzmodifikator-Symbol g bedeutet, dass eine zusätzliche Angriffsmodifikator-Karte gezogen werden soll. Es werden so lange Modifikator-Karten gezogen, bis eine Karte **ohne** Zusatzmodifikator-Symbol gezogen wird; nun werden alle gezogenen Modifikatoren zusammengezählt.



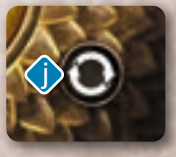


= *Füge deinem Angriff „SCHIEBEN 2" und die Elementeffekte „Erde" hinzu und erhöhe deinen Angriffswert um 2.*

Eine spezielle Umrandung für SEGEN h oder FLUCH i. Wenn eine SEGEN- oder FLUCH-Karte gezogen wird, wird sie danach aus dem Deck des Spielers **entfernt** und nicht auf den Abwurfstapel gelegt. Fluchkarten zeigen zudem entweder m oder ✱ zur Kennzeichnung, ob sie dem Angriffsmodifikator-Deck der Monster m oder eines Charakters ✱ hinzugefügt werden können.



Ein Mischen-Symbol j. Am Ende einer Runde, in der eine „Null" oder „2x" aus einem Deck gezogen wurde, mischen die Spieler alle gespielten Modifikator-Karten wieder zurück in dieses Deck. Dieses Mischen wird auch vorgenommen, wenn eine Karte gezogen werden muss, aber keine Karte mehr auf dem Ziehstapel liegt.



Ein Typ-Symbol k. Alle Standard-Angriffsmodifikator-Decks sind zur leichteren Sortierung mit einer 1, 2, 3, 4 (für Spieler 1–4) oder einem M-Symbol l (für Monster) gekennzeichnet, sodass diese jeweils das Standard-Deck (20 Karten) bilden. Alle Karten, die eine Charakterklasse über Verbesserungen (siehe „Stufenaufstieg" auf S. 44–45) ihrem Modifikator-Deck hinzufügt, tragen das Symbol der jeweiligen Charakterklasse m. Karten, die einem Modifikator-Deck aufgrund eines Szenario- oder Gegenstandseffekts hinzugefügt werden, tragen ein ✱ Symbol n. Diese Karten werden am Ende des Szenarios wieder entfernt.



Szenarioaufbau

Der erste Schritt beim Aufbau eines neuen Szenarios ist der Blick ins Szenariobuch zum Platzieren der entsprechenden Kartenelemente und Bereitlegen aller Monstertypen, die vorkommen werden. Lest anschließend den Prolog und wendet alle negativen Szenarioeffekte aus dem Abschnitt „Sonderregeln“ an. Danach werden an jeden Spieler zwei Kampfziele ausgeteilt, von denen je eines abgeworfen wird. Im Anschluss können die Spieler entscheiden, welche Gegenstände aus ihrem Besitz sie ausrüsten wollen (und fügen ihren Angriffsmodifikator-Decks die dadurch eventuell erforderlichen „-1“-Karten hinzu). Als nächstes müssen die Spieler entscheiden, welche Fertigkeitskarten aus dem Vorrat ihrer verfügbaren Karten sie ihrer Hand hinzufügen. Ein Spieler muss so viele Handkarten wählen, wie die Handkartenzahl auf dem Tableau seines Charakters angibt. Zu Beginn des Spiels sollte die Hand jedes Spielers nur aus dem Satz der **Stufe-1**-Fertigkeitskarten 1 der gewählten Charakterklasse bestehen. Wenn ein Spieler mit seiner Klasse vertraut ist, kann er beginnen, Stufe-1-Karten gegen komplexere Karten der Stufe X auszutauschen. Wann immer der Charakter eine Stufe aufsteigt, erhält er Zugriff auf höherstufige Karten, die im Tausch gegen andere auf die Hand genommen werden können. Nachdem alle Spieler ihre Hand zusammengestellt haben, werden jegliche Effekte eines vorangegangenen Weg- oder Stadt-Ereignisses angewendet (siehe „Reisen und Weg-Ereignisse“ auf S. 41).

Szenarioblatt

EIN SZENARIOBLATT ZEIGT:

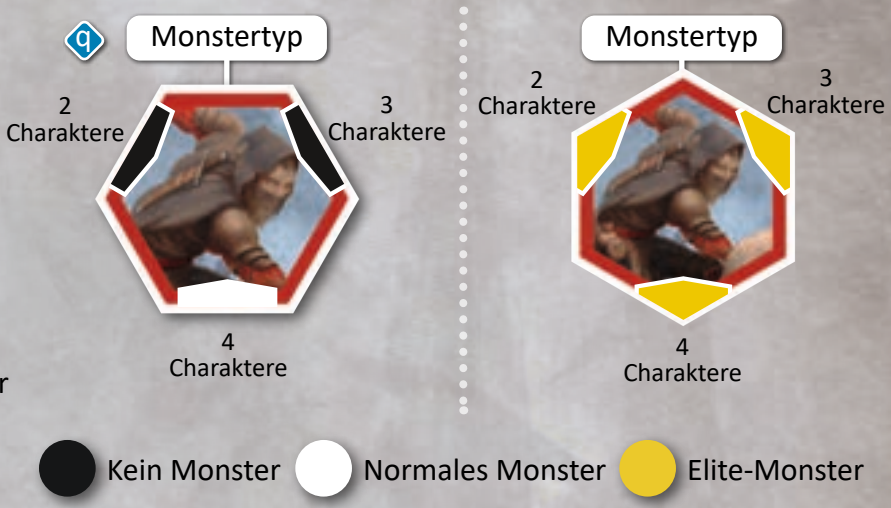
- Den Namen (a), die Referenznummer (b) und das Kartenquadrat (c) des Szenarios sowie ein Ankreuzfeld für den Abschluss.
- Sämtliche Voraussetzungen (d), die zum Spielen des Szenarios als Teil einer Kampagne benötigt werden.
- Die Siegbedingungen (e).
- Für das Spiel im Rahmen der Kampagne enthält es zudem einen Prolog (f), zusätzliche Handlungselemente (g), die beim Betreten des entsprechenden Feldes auf der Karte (h) vorgelesen werden, und einen Epilog (i), der vorgelesen wird, wenn die Siegbedingungen erfüllt sind.
- Den Namen, die Referenznummer und das Kartenquadrat aller neuen Szenarioschauplätze (j), die durch das Abschließen des Szenarios innerhalb einer Kampagne freigeschaltet werden.
- Alle weiteren Belohnungen (k) für das Abschließen des Szenarios als Teil einer Kampagne.



- Alle Orte, die mit dem Szenario verbunden sind (l ; s. „Reisen und Weg-Ereignisse“ auf S. 41–42).

- Die Anordnung der Kartenelemente m und Türaufleger n, die beim Aufbau platziert werden. Die für das Szenario jeweils benötigten Kartenelemente werden ebenfalls aufgelistet o. Jede Szenariokarte ist in Räume unterteilt, die über Türaufleger miteinander verbunden sind. Ein Raum kann aus mehreren Kartenelementen bestehen, wenn diese über andere Gebietsaufleger miteinander verbunden sind.

- Angaben zur Platzierung der Nicht-Spieler-Charaktere p anhand der Monsterlegende q. Diese Angaben können in zwei möglichen Ausrichtungen vorliegen, je nach Gesamtausrichtung der Karte. Die Monsterplatzierung erfolgt anhand der Farbmarkierungen auf dem Symbol: oben links für zwei Spielercharaktere, oben rechts für drei Spielercharaktere und unten für vier Spielercharaktere. **SCHWARZ** bedeutet, dass das Monster nicht platziert wird, **WEISS** bedeutet, dass ein normales Monster platziert wird, und **GOLD** bedeutet, dass ein Elite-Monster platziert wird. Normale Monster werden mit ihren Aufstellern in weißen Standfüßen auf der Karte platziert und Elite-Monster in goldenen Standfüßen.



Beispiel: *zeigt, welcher Monstertyp auf diesem Feld platziert wird. In diesem Fall wird bei zwei Spielercharakteren kein Monster platziert, bei drei Spielercharakteren ein normales Monster und bei vier Spielercharakteren ein Elite-Monster.*

Achtung: Zu Beginn eines Szenarios werden nur die Monster im Startraum aufgestellt. Die Monster-Aufsteller sind nummeriert, um die Reihenfolge ihrer Aktionen während des Zugs zu bestimmen (siehe „Aktionsabfolge“ auf S. 29). Die Verteilung der Aufstellernummern sollte beim Platzieren zufällig erfolgen.

- Die verfügbaren Startfelder für Spielercharaktere, gekennzeichnet mit r. Die Spieler dürfen ihre Figuren zu Beginn des Szenarios auf einem beliebigen leeren Startfeld platzieren.

- Die Art der im Szenario verwendeten Fallen s und die Belohnungen für das Erbeuten der Schatzaufleger auf der Karte t. Die Zahlen der Schätze werden im Schatzindex ganz hinten im Szenariobuch aufgeschlüsselt, sodass die Belohnungen geheim bleiben.

- Die Positionen von Münzmarkern u und Gebietsauflegern v, die beim Aufdecken eines Raums auf der Karte platziert werden.



Gebietsaufleger

Eine Szenariokarte besteht aus einer Reihe von Kartenelementen, die gemäß den Anweisungen des Szenariobuchs aufgebaut werden. Die Karte wird mit speziellen Gebietsauflegern ergänzt.

GEBIETSAUFLEGER-TYPEN:



- **Türen**. Eine Tür dient zur Trennung von zwei Räumen. Wenn ein Charakter sich auf einen geschlossenen Türaufleger bewegt, wird der Aufleger sofort auf die offene Seite gedreht und der angrenzende Raum aufgedeckt. Alle Gebietsaufleger, Monster und Münzmarker im aufgedeckten Raum werden unverzüglich wie auf dem Szenarioblatt angegeben platziert. Obwohl geschlossene Türen die Charakterbewegung in keiner Weise einschränken, gelten sie für alle Monster und von Spielercharakteren beschworenen Figuren als Wände, und Figuren können nicht gezwungen werden, sich durch geschlossene Türen zu bewegen. Offene Türen schränken keinerlei Bewegungen ein und können nicht geschlossen werden. Die Darstellung der Türen unterscheidet sich je nach Umgebung, sie funktionieren aber alle exakt gleich.



- **Korridore**. Ein Korridor wird auf der Verbindung zwischen zwei Kartenelementen platziert, um die Wände zu bedecken und aus mehreren Kartenelementen einen Raum zu machen. Korridore zählen als normale leere Felder.



- **Fallen**. Eine Falle wird ausgelöst, sobald eine Figur durch reguläre oder erzwungene Bewegung das entsprechende Feld betritt. Fliegen oder Springen wird nicht durch Fallen beeinflusst. Wenn eine Falle ausgelöst wird, belegt sie die auslösende Figur mit einem negativen Effekt und wird dann **vom Spielfeld entfernt**. Eine Falle kann auch durch bestimmte Aktionen entschärft werden, um sie ohne negative Auswirkungen vom Spielfeld zu entfernen. Fallen können verschiedene Effekte auslösen, die jeweils im Szenariobuch angegeben sind. Wenn ein Teil des Effekts einer Falle als „Schaden“ angegeben wird, dann fügt sie der betroffenen Figur **2+St Schaden** zu, St entspricht hierbei der **Szenariostufe**. Charaktere und Monster können zudem auch Fallen auf dem Spielfeld platzieren, deren Effekte von der Fertigkeit bestimmt werden, mit der sie erstellt wurden. Wenn eine Falle auf der Karte platziert wird, sollten immer auch Marker für den Schaden und die Effekte der Falle auf ihr platziert werden.



- **Gefährliches Gelände**. Wenn eine Figur per regulärer oder erzwungener Bewegung ein Feld mit gefährlichem Gelände betritt, verursacht jedes Feld die Hälfte des Schadens einer Falle (abgerundet). Fliegen oder Springen wird nicht durch gefährliches Gelände beeinflusst. Im Gegensatz zu Fallen wird gefährliches Gelände nach Anwendung seiner Effekte jedoch nicht entfernt, sondern bleibt unbegrenzt liegen. Der Beginn eines Zugs auf solch einem Feld sowie das Verlassen verursachen keinen zusätzlichen Schaden.



- **Schwieriges Gelände**. Eine Figur verbraucht zwei reguläre Bewegungspunkte beim Betreten eines Feldes mit schwierigem Gelände. Fliegen , Springen sowie erzwungene Bewegungen werden nicht durch schwieriges Gelände beeinflusst.



- **Hindernisse**. Hindernisse können unterschiedlich aussehen, funktionieren aber immer gleich: Figuren können sich per regulärer Bewegung nicht hindurch bewegen, per Fliegen oder Springen aber schon. **Hindernisse blockieren keine Fernkampfangriffe**. Mit bestimmten Charakterfertigkeiten können Hindernisse bewegt oder erschaffen werden. Dabei dürfen Spieler jedoch nie ein Gebiet der Szenariokarte komplett von einem anderen abschneiden, sodass man es nur betreten könnte, indem man sich durch das Hindernis hindurch bewegt.



- **Schätze**. Schatzaufleger können von Spielern erbeutet werden (siehe „Beute“ auf S. 27) und haben diverse Effekte. Es gibt zwei Arten von Schatzauflegern: „Zielaufleger“ und nummerierte Aufleger. Zielaufleger sind wichtig für den Abschluss eines Szenarios und die Regeln für ihre Erbeutung werden jeweils im Szenario festgelegt. „Zielaufleger“ werden beim Start jedes Szenarios zurückgesetzt. Nummerierte Aufleger können eine Vielzahl verschiedener Vorteile bieten. Sobald einer erbeutet wird, sollte der erbeutende Spieler sofort die Nummer des Auflegers im Schatzindex im hinteren Teil des Szenariobuchs nachschlagen, um zu erfahren, welche Beute er erhält. Wenn ein **Spezialgegenstand** aufgelistet ist, darf der Spieler diesen sofort aus dem Deck einzigartiger Gegenstände zu seinem Besitz hinzufügen. Wenn ein **Gegenstandsplan** aufgelistet ist, werden alle Kopien dieses Gegenstands dem verfügbaren Stadtvorrat hinzugefügt. **Nummerierte Aufleger können nur genau einmal erbeutet werden**. Nach ihrer Erbeutung sollten sie deshalb im Szenariobuch angekreuzt werden.

Szenariostufe

Monster-Grundwerte, **Fallenschaden**, der **Goldwert von Münzmarkern** sowie die **Menge an Bonuserfahrung für das Abschließen eines Szenarios** hängen alle von der Stufe des gespielten Szenarios ab. Die **Szenariostufe** wird vor Beginn des Szenarios von den Spielern anhand der Durchschnittsstufe der Gruppe sowie der gewünschten Schwierigkeit des Szenarios festgelegt.

Die Szenariostufe kann frei zwischen 0 und 7 festgelegt, aber nach Beginn des Szenarios nicht mehr geändert werden. Die **empfohlene** Szenariostufe entspricht der aufgerundeten Hälfte der durchschnittlichen Charakterstufe der Gruppe; dies zählt als „normale“ Schwierigkeit. Wenn die Spieler ein „einfaches“ Erlebnis wünschen, können sie die empfohlene Schwierigkeit um 1 reduzieren. Wenn ein schwierigeres Erlebnis bevorzugt wird, kann die Szenariostufe um 1 erhöht werden für „schwer“ und um 2 für „sehr schwer“.

Schwierigkeit	Stufenanpassung
Einfach	-1
Normal	+0
Schwer	+1
Sehr schwer	+2

Szenario-stufe	Monster-stufe	Gold-Wechselkurs	Fallen-schaden	Bonus-erfahrung
0	0	2	2	4
1	1	2	3	6
2	2	3	4	8
3	3	3	5	10
4	4	4	6	12
5	5	4	7	14
6	6	5	8	16
7	7	6	9	18

Beispiel: *Eine Gruppe mit einem Stufe-6-Charakter, zwei Stufe-4-Charakteren und einem Stufe-3-Charakter hat eine Durchschnittsstufe von 4,25; die aufgerundete Hälfte davon ist 3, somit wäre die normale Schwierigkeit 3. Die Wahl der Szenariostufe ist allein den Spielern überlassen. In höheren Szenariostufen sind die Monster schwerer zu besiegen, man erhält jedoch auch mehr Gold und Erfahrung.*

Spielvariante: Offenes und Solo-Spiel

Ein einzelner Spieler kann das Spiel auch alleine spielen, indem er zwei oder mehr Charaktere gleichzeitig spielt. Ein Teil der Schwierigkeit des Spiels beruht jedoch darauf, nicht genau zu wissen, was die anderen Charaktere tun werden, wenn sie am Zug sind. Da ein Solo-Spieler aber genau weiß, was jeder Charakter tun wird und sie so effizienter koordinieren kann, wird das Spiel leichter. Zum Ausgleich kann ein Solo-Spieler **die Monsterstufe und den Fallenschaden in jedem Szenario um 1 erhöhen, ohne die Goldumrechnung und Bonuserfahrung zu steigern**.

Szenario-stufe	Monster-stufe	Gold-Wechselkurs	Fallen-schaden	Bonus-erfahrung
0	1	2	3	4
1	2	2	4	6
2	3	3	5	8
3	4	3	6	10
4	5	4	7	12
5	6	4	8	14
6	7	5	9	16

Eine Gruppe kann zudem, sofern sie es will, das Spiel mit „offenem Wissen“ spielen und die Schwierigkeit auf dieselbe Weise anpassen wie beim Solo-Spiel. Beim Spiel mit offenem Wissen dürfen die Spieler die Karten auf ihrer Hand zeigen und ihr Vorgehen mit den anderen Spielern absprechen. **Diese Spielweise wird nicht empfohlen**, kann von manchen Gruppen möglicherweise jedoch bevorzugt werden.

Rundenübersicht

Ein Szenario besteht aus einer Vielzahl von **Runden** und wird so lange gespielt, bis die Spieler die Siegbedingungen erfüllen oder das Szenario scheitert. Eine Runde besteht aus folgenden Schritten:

1. **Kartenauswahl:** Jeder Spieler muss entweder zwei Karten aus seiner Hand zum Spielen wählen oder ankündigen, in der Runde eine **Lange-Rast-Aktion** auszuführen.

2. **Initiative bestimmen:** Die Spieler decken ihre Karten für die Runde auf. Für jeden aktiven Monstertyp wird ebenfalls eine Fertigkeitskarte aufgedeckt. Anhand der Initiative-Werte der aufgedeckten Karten wird dann eine Initiative-Reihenfolge ermittelt.

3. **Charakter- und Monsterzüge:** Beginnend mit der niedrigsten Initiative spielen die Spieler und Monster dann ihre **Züge**, indem sie die möglicherweise durch Gegenstandskarten modifizierten Aktionen ihrer Karten ausführen.

4. **Aufräumen:** Am Rundenende sind eventuell ein paar Aufräumarbeiten fällig (siehe „Rundenende“ auf S. 32).

Kartenauswahl

Zu Beginn jeder Runde wählt jeder Spieler zwei Karten aus seiner Hand und legt sie verdeckt vor sich. Von diesen zwei Karten muss eine als **Hauptkarte** ausgewählt werden, welche die Position des Spielers in der Initiative-Reihenfolge der Runde festlegt (siehe „Initiative bestimmen“ auf S. 18).

Die Spieler dürfen den anderen Spielern ihre Handkarten nicht zeigen und keine genauen Informationen zu **Werten oder Namen** ihrer Karten preisgeben. Sie dürfen jedoch allgemeine Aussagen zu ihren Aktionen machen und Strategien besprechen.

- **Beispiele für zulässige Informationen:** „Ich werde diese Wache etwa zur Mitte der Runde angreifen."; „Ich möchte mich hierhin bewegen und dich früh in der Runde heilen, hoffentlich noch vor dem Angriff der Monster."

- **Beispiele für unzulässige Informationen:** „Um vor mir an der Reihe zu sein, brauchst du eine Initiative von 17"; „Ich sollte dem Banditen 4 Schaden zufügen, um den braucht ihr euch nicht zu kümmern."; „Ich werde Pfählende Eruption einsetzen und alle platt machen."

Während eines Spielerzugs werden beide Karten für Aktionen genutzt und dann je nach ausgeführter Aktion entweder **abgeworfen**, gehen **verloren** oder werden **aktiviert**. Gespielte Karten landen üblicherweise auf dem **Abwurfstapel** des Spielers, wenn nicht anders vermerkt. **Abgeworfene** Karten können vom Spieler wieder auf die **Hand** genommen werden, wenn er **rastet** (siehe unten). Wenn die durchgeführte Aktion einer Karte ein Symbol unten rechts im Aktionsbereich zeigt, landet die Karte stattdessen auf dem **Verloren-Stapel**. **Verlorene** Karten können während eines Szenarios nur mit einer speziellen **Zurückbekommen**-Aktion wieder auf die Hand genommen werden. Manche Aktionen erzeugen einen **aktiven** Effekt (zu erkennen an den rechts dargestellten Symbolen), unabhängig davon, ob sie danach abgeworfen werden oder verloren gehen. Statt auf dem Abwurf- oder Verloren-Stapel zu landen, wird die Karte im **aktiven Bereich** vor dem Spieler platziert, um den Effekt nachverfolgen zu können. Sobald der Effekt abklingt, wird die Karte auf den entsprechenden Stapel gelegt (siehe „Aktive Boni" auf S. 25–26).



Aktive Effekte

Die Spieler **müssen** zu Beginn **jeder** Runde entweder zwei Karten von ihrer Hand wählen oder eine **Lange-Rast-Aktion** ankündigen. Wenn ein Spieler nur eine oder gar keine Karte mehr auf der Hand hat, kann er ausschließlich eine lange Rast ausführen. Wenn diese Option zu Beginn einer Runde **ebenfalls** nicht möglich ist, weil der Spieler auch auf dem Abwurfstapel nur noch eine oder keine Karte mehr hat, gilt der Spieler als **erschöpft** und kann nicht mehr am Szenario teilnehmen (siehe „Erschöpfung" auf S. 28).

RASTEN

Rasten ist die primäre Methode für Spieler, um abgeworfene Karten wieder auf ihre Hand zu nehmen. Ein Spieler hat zwei Möglichkeiten zum Rasten: eine **kurze Rast** oder eine **lange Rast**. In beiden Fällen ist eine Rast jedoch **nur** möglich, wenn der Spieler über zwei oder mehr Karten auf seinem Abwurfstapel verfügt. Bei einer Rast geht zudem **immer** eine der abgeworfenen Karten verloren.

- **Kurze Rast**: Während der Aufräum-Phase einer Runde kann ein Spieler eine kurze Rast ausführen. Hierbei muss der Spieler seinen Abwurfstapel mischen und eine **zufällige** Karte davon auf dem Verloren-Stapel ablegen, bevor er die restlichen abgeworfenen Karten wieder auf die Hand nimmt. Wenn der Spieler die zufällig verlorene Karte **behalten** möchte, kann er einen Schadenspunkt hinnehmen und eine **zufällige andere** Karte vom Abwurfstapel verlieren. Dies ist nur einmal pro Rast möglich.

- **Lange Rast**: Eine lange Rast muss zu Rundenbeginn bei der Kartenauswahl angekündigt werden und bildet den gesamten Zug des Spielers in der Runde. Rastende Spieler haben einen Initiative-Wert von 99. Wenn der Spieler am Ende der Initiative-Reihenfolge am Zug ist, muss er eine Karte vom Abwurfstapel **wählen** und auf den Verloren-Stapel legen und darf dann den Rest des Abwurfstapels wieder auf die Hand nehmen. Der rastende Charakter **wendet auch „Heilung 2" auf sich selbst an** und **erneuert alle seine abgenutzten Gegenstandskarten**.

Initiative bestimmen

Nachdem die Spieler ihre zwei Fertigkeitskarten gewählt oder eine lange Rast angekündigt haben, decken sie für jeden Monstertyp, von dem mindestens eine Figur auf dem Spielfeld steht, eine Monster-Fertigkeitskarte auf. Zudem decken alle Spieler, die keine lange Rast machen, ihre für die Runde gewählten Karten auf und legen ihre **Hauptkarte** nach oben, sodass ihr Initiative-Wert sichtbar ist.

Die Initiative-Reihenfolge wird ermittelt, indem der Initiative-Wert aller gespielten Monster-Fertigkeitskarten und Hauptkarten der Spieler verglichen wird. Der niedrigste Initiative-Wert ist zuerst am Zug, danach der nächsthöhere und so weiter, bis alle Figuren auf dem Spielfeld am Zug waren. Wenn ein Monstertyp an der Reihe ist, führen alle Monster dieses Typs die auf ihrer Fertigkeitskarte aufgeführten Aktionen aus, beginnend mit Elite-Monstern gefolgt von den normalen Monstern in aufsteigender Aufsteller-Nummerierung.

Falls es zu einem Patt zwischen den Initiative-Werten von Spielern kommen sollte, entscheiden die Zweitkarten der Spieler über die Reihenfolge. (Sollte auch hier ein Patt bestehen, entscheiden die Spieler selbst, wer zuerst dran ist.) Bei einem Patt zwischen einem Spieler und einem Monster ist immer der Spieler zuerst dran. Bei einem Patt zwischen zwei Monstertypen entscheiden die Spieler über die Reihenfolge.

Beispiel: *Der Barbar entscheidet sich zu Beginn der Runde zum Spielen der beiden gezeigten Karten. Er beschließt außerdem, erst später in der Runde zu agieren und bestimmt die „61“ zu seiner Hauptkarte. Wenn er früher hätte agieren wollen, hätte er auch die „15“ als Hauptkarte bestimmen können. Die Schurkin deckt eine Hauptkarte mit der Initiative „86“ auf und die Fertigkeitskarten der Wandelnden Skelette und Banditen-Schützinnen zeigen Initiativen von „45“ und „32“. Somit sind die Banditen-Schützinnen als Erste an der Reihe, dann alle Wandelnden Skelette, gefolgt vom Barbaren und zuletzt der Schurkin.*

Initiative-Symbol



Charakterzug

Wenn ein Charakter am Zug ist, führt er die **obere** Aktion von einer der beiden gespielten Fertigkeitskarten und die **untere** Aktion der zweiten aus. Die ursprüngliche Wahl der **Hauptkarte** zur Ermittlung der Initiative **spielt hierbei keine Rolle mehr**. Der Spieler entscheidet, welche Karte zuerst für ihre obere oder untere Aktion gespielt wird. Beim Spielen der Kartenaktion werden alle aufgedruckten Fertigkeiten in der vorgegebenen Reihenfolge ausgeführt und können nicht durch die Aktion der anderen Karte unterbrochen werden. Sobald die Aktion einer Karte abgeschlossen ist, wird sie sofort im vorgesehenen Bereich (Abwurfstapel, Verloren-Stapel oder aktiver Bereich) abgelegt, bevor etwas anderes passiert. Es steht den Spielern üblicherweise frei zu entscheiden, ob sie bestimmte Teile der Aktion ihrer Karte nicht ausführen wollen, sie **müssen** jedoch alle Teile mit negativen Folgen (z. B. Reduzierung der Trefferpunkte, Karten verlieren oder negative Zustände) für sich selbst oder ihre Verbündeten ausführen. Als **Verbündeter** zählt jede Figur, die auf der Seite des Charakters kämpft. Dies schließt beschworene Figuren ein, aber nicht den Charakter selbst. Fertigkeiten wirken nur dann auf Verbündete, wenn es ausdrücklich erwähnt ist.

Die Spieler können zudem **jede von ihnen gespielte Karte** als **„Angriff 2“**-Aktion auf der **oberen** Hälfte oder als **„Bewegung 2“**-Aktion auf der **unteren** Hälfte nutzen. Wenn eine Karte auf diese Weise gespielt wird, landet sie immer auf dem Abwurfstapel, unabhängig von ihrem Aufdruck. Während ihres Zugs können die Spieler vor, während und nach der Ausführung ihrer Aktionen beliebig viele ihrer ausgerüsteten Gegenstände nutzen.



BEWEGUNG



Eine **„Bewegung X“**-Fertigkeit gestattet es dem Charakter, sich **bis zu** X Felder weit auf der Karte zu bewegen. Figuren (Charaktere und Monster) können sich durch Verbündete hindurch bewegen, nicht jedoch durch Gegner oder Hindernisse. Fallen und andere Geländeeffekte von Feldern müssen angewendet werden, sobald eine Figur sie per regulärer Bewegung betritt. Eine Figur darf ihre Bewegung nicht auf einem Feld beenden, das von einer anderen Figur besetzt wird. Figuren können sich **nie** durch Wände hindurch bewegen.



Bestimmte Bewegungsfertigkeiten sind als „Springen“ gekennzeichnet. **Bewegung X (Springen)** gestattet dem Charakter während der Bewegung, alle Figuren und Geländeeffekte zu ignorieren. Das letzte Feld eines Sprungs zählt jedoch als reguläre Bewegung und unterliegt somit den oben aufgeführten Regeln.



Bestimmte Figuren verfügen möglicherweise über die spezielle Eigenschaft **„Fliegen“**. Damit kann eine Figur sämtliche Figuren und Gebietsaufleger während ihrer gesamten Bewegung ignorieren, einschließlich des letzten Feldes, **allerdings** muss sie ihre Bewegung dennoch auf einem **unbesetzten** (von keiner Figur belegten) Feld beenden. Dies gilt auch für erzwungene Bewegungen wie SCHIEBEN oder ZIEHEN. Wenn eine Figur ihre Flugeigenschaft verliert, während sie auf einem Hindernisfeld steht, erleidet sie Schaden, als hätte sie eine Schadensfalle ausgelöst, und wird umgehend auf das nächste **leere** Feld (ohne Figuren, Marker oder Gebietsaufleger mit Ausnahme von Korridoren, Druckplatten und offenen Türen) gesetzt.

EINEN RAUM AUFDECKEN

Betritt ein Charakter während seiner Bewegung einen Aufleger mit einer verschlossenen Tür, wird die offene Seite des Tür-Auflegers nach oben gedreht, um den Raum auf der anderen Seite der Tür aufzudecken. Dem Szenariobuch könnt ihr entnehmen, welche Monster, Münzmarker und speziellen Gebietsaufleger je nach Anzahl der Charaktere (inkl. erschöpfter Charaktere) im aufgedeckten Raum platziert werden. Denkt dran, dass wie beim Szenarioaufbau die Zahlen der im neuen Raum platzierten Monster-Aufsteller zufällig gewählt werden sollten. Es kann passieren, dass euch beim Aufdecken eines Raums ein bestimmter Typ an Monster-Aufstellern ausgeht. Falls dies geschieht, platziert nur die verfügbaren Aufsteller, beginnend mit den Monstern in der Nähe des aufdeckenden Charakters.

Ist im neuen Raum alles an Ort und Stelle, zieht eine Fertigkeitskarte für alle anwesenden Monstertypen, die noch keine haben. Sobald der Raumaufdecker mit seinem Zug fertig ist, wird der Initiative-Wert aller Monster im neuen Raum geprüft. Alle Monstertypen mit niedrigerem Initiative-Wert als der aufdeckende Charakter (die also eigentlich vor diesem Charakter am Zug gewesen wären) müssen nun sofort ihren Zug machen (bei mehreren Monstertypen in normaler Initiative-Reihenfolge). So ist sichergestellt, dass alle im neuen Raum aufgedeckten Monster **auf jeden Fall** in der Runde, in der sie entdeckt werden, einen Zug machen.

ANGRIFF



Mit einer **„Angriff X“**-Fertigkeit kann ein Charakter einem Gegner in Reichweite einen Grundschaden X zufügen. Figuren können keine eigenen Verbündeten angreifen. Es gibt zwei Angriffsarten: **Fernkampf** und **Nahkampf**.



Fernangriffe haben einen **„Reichweite Y“**-Wert. Mit diesem Angriff kann also ein beliebiger Gegner im Umkreis von Y Feldern anvisiert werden. Bei einem Fernangriff auf einen direkt angrenzenden Gegner erhält der Angreifer einen Nachteil gegenüber seinem Ziel (siehe „Vorteil und Nachteil“ auf S. 20–21).

Nahkampfangriffe haben keinen Reichweite-Wert, sondern eine Standardreichweite von 1 Feld. Ein Nahkampfangriff richtet sich also meist auf einen angrenzenden Gegner.

Sichtlinie: Fern- und Nahkampfangriffe können nur gegen Gegner in Sichtlinie erfolgen. Man muss eine Linie von einer Ecke des Felds, auf dem der Angreifer steht, zu einer Ecke des Felds, auf dem der Verteidiger steht, ziehen können, ohne dabei eine Mauer (d.h.: die Randlinie eines Kartenelements oder der gesamte Bereich eines Teilfelds am Rand eines Kartenelements, sofern nicht von einem Gebietsaufleger überlagert) zu berühren. Nur Mauern blockieren die Sichtlinie. Außerdem können **alle Fertigkeiten** mit Reichweite nur bei Figuren in Sichtlinie angewendet werden. Ist bei einer Nicht-Angriffsfertigkeit keine Reichweite angegeben, ist die Sichtlinie irrelevant. Zwei durch eine Mauerlinie getrennte Felder gelten nicht als angrenzend, und Reichweite kann nicht durch Mauern hindurch gezählt werden.

Bei einem Angriff kann der Grundangriffswert einer Karte durch drei Arten von Werten in der angegebenen Reihenfolge modifiziert werden. Wiederholt die Schritte für jeden einzelnen Gegner, den ein Angriff anvisiert:

- Die **Angriffsmodifikatoren des Angreifers** werden zuerst angewendet. Dazu zählen Boni und Malusse durch aktive Fertigkeitskarten, Gegenstände und andere Quellen (z. B. +1 Angriff durch GIFT beim Ziel).
- Danach wird eine **Angriffsmodifikator-Karte** vom Angriffsmodifikator-Deck des Angreifers gezogen.
- Zuletzt werden die **Defensivboni des Verteidigers** eingerechnet. So wird der Angriffswert bei jedem anvisierten Gegner auf Basis des individuellen Schildmodifikators oder sonstiger Defensivboni reduziert.
- Sollte es bei einem der obigen Schritte mehrere Modifikatoren geben, entscheidet der Spieler, in welcher Reihenfolge sie angewendet werden. Da die Boni **pro Ziel** angewendet werden, kann es passieren, dass derselbe Angriff bei verschiedenen Gegnern unterschiedlich viel Schaden verursacht.

Beispiel: *Die Schurkin führt eine „Angriff 3"-Fertigkeit gegen eine angrenzende Elite-Banditen-Wache aus. Die Schurkin hat aufgrund von auf der Karte angegebenen Sonderbedingungen einen +2 Angriffsmodifikator und kann den Angriff zudem wegen einer aktiven Karte vor ihr verdoppeln. Sie fügt erst die +2 hinzu, verdoppelt dann das Ergebnis und erhält so „Angriff 10". Daraufhin zieht sie eine Angriffsmodifikator-Karte mit „-1", also verringert sich der Angriff auf 9. Die Banditen-Wache hat einen Schildwert von 1. Der Angriff wird daher auf 8 reduziert und die Banditen-Wache erleidet 8 Schaden.*

Von Monstern erlittener Schaden sollte auf der Monsterwerte-Hülle in dem Bereich nachverfolgt werden, der der Nummer des jeweiligen Monster-Aufstellers entspricht. Werden die Trefferpunkte eines Monsters durch einen Angriff oder eine andere Schadensquelle auf null oder weniger gesenkt, stirbt es sofort und wird vom Spielfeld entfernt. Stirbt ein Monster, kommen etwaige Zusatzeffekte eines Angriffs nicht mehr zum Tragen.

Wenn ein Monster stirbt, wird ein Münzmarker auf dem entsprechenden Feld platziert. Dies gilt nicht, wenn das Monster per Beschwörung ins Spiel kam oder aufgrund eines Szenarioeffekts eingestiegen ist.

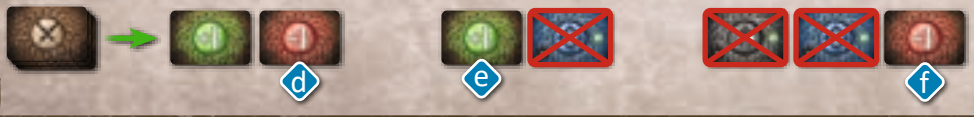
VOR- UND NACHTEIL

Manche Angriffe haben einen **Vorteil** oder **Nachteil**.

- Ein Angreifer mit **Vorteil** zieht zwei Modifikator-Karten von seinem Deck und setzt dann die **bessere** (a) ein. Wurde eine Zusatzmodifikator-Karte gezogen, werden ihre Effekte zur anderen gespielten Karte hinzugerechnet (b). Falls zwei Zusatzmodifikator-Karten gezogen wurden, zieht der Spieler so lange weiter, bis eine Karte ohne Zusatzmodifikator-Symbol gezogen wird, und rechnet dann alle Effekte zusammen (c).



- Ein Angreifer mit **Nachteil** zieht zwei Modifikator-Karten von seinem Deck und setzt dann die **schlechtere** (d) ein. Bei Nachteil werden Zusatzmodifikator-Karten ignoriert (e). Falls zwei Zusatzmodifikator-Karten gezogen wurden, zieht der Spieler so lange weiter, bis eine Karte ohne Zusatzmodifikator-Symbol gezogen wird, und wendet dann nur die Effekte der letzten gezogenen Karte an (f).





Beispiel eines Vorteils durch einen Gegenstand

Falls nicht eindeutig ist, welche Karte besser oder schlechter ist, gilt die erste, die gezogen wurde. Uneindeutigkeit kann auftreten, wenn Zusatzeffekte von Angriffsmodifikator-Karten verglichen werden (z. B. Elementaranreicherungen oder negative Zustände). Alle Zusatzeffekte gelten als positiv, aber mit undefiniertem numerischem Wert.

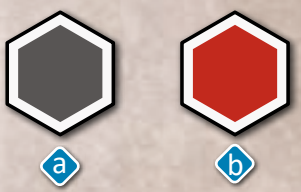
Einen Vorteil oder Nachteil erhält man zumeist durch spezielle Charakter- oder Monster-Fertigkeiten. Doch auch jeder Fernangriff auf einen direkt angrenzenden Gegner bringt einen Nachteil gegenüber dem Ziel. Mehrere Vorteile und Nachteile werden nicht addiert. Falls ein Angriff sowohl einen Vorteil als auch einen Nachteil hat, werden beide hinfällig und der Angriff wird normal ausgeführt.

BEREICHSEFFEKTE

Bei manchen Angriffen und sonstigen Fertigkeiten können Figuren mehrere Felder oder Ziele gleichzeitig anvisieren. Der Wirkungsbereich der Fertigkeit wird dann auf der Fertigkeitskarte angegeben**. Die angezeigte Abbildung gilt in beliebiger Rotationsrichtung. Jedes Ziel stellt einen separaten *Angriff* (mit eigener Angriffsmodifikator-Karte) dar, doch alle Angriffe zusammen ergeben eine einzelne *Angriffsaktion*.**

a Grau stellt das Feld dar, auf dem die angreifende Figur gerade steht. Ein Flächenangriff, der ein graues Feld zeigt, wird immer als Nahkampfangriff gewertet.

b Rot steht für die Felder, auf denen Gegner von der Fertigkeit beeinflusst werden.



Bei einem Fern-Flächenangriff muss nur eines der roten Felder innerhalb der angegebenen Reichweite liegen, und es muss nicht zwingend ein Gegner darauf stehen. Sowohl bei Fern- als auch bei Nahkampf-Flächenangriffen könnt ihr jedoch **nur Gegner auf Feldern in eurer Sichtlinie angreifen.**



Beispiel:** Hier kann die Figur einen Fernangriff „Angriff 4“ auf drei zusammenliegende Felder ausführen, sofern **mindestens ein Feld in Reichweite 3 liegt.



***Beispiel:** Hier kann die Figur einen Nahkampfangriff „Angriff 3“ auf drei zusammenliegende Felder ausführen.*

Manche Angriffe haben einen „Ziele X“-Wert, was bedeutet, dass der Charakter mit dem Angriff X verschiedene Gegner in Angriffsreichweite anvisieren kann.

Bei Angriffen auf mehrere Gegner wird für **jedes Ziel** eine Angriffsmodifikator-Karte gezogen. Man kann nicht ein und denselben Gegner mit mehreren Angriffen derselben Fertigkeit anvisieren. **Hinweis:** Fertigkeiten können **niemals** Verbündete anvisieren (positive Fertigkeiten, die für Verbündete gedacht sind, verwenden „wirkt auf“ anstatt „visiert an“). Ein Verbündeter kann also im Angriffsbereich stehen und wird **dennoch nicht vom Angriff anvisiert**.

Angriffe ohne angegebene Reichweite gelten als Nahkampfangriffe. Man kann also je nach Feldkonfiguration mit einem Nahkampfangriff auch Gegner anvisieren, die auf nicht angrenzenden Feldern stehen.

ANGRIFFSEFFEKTE

Angriffsfertigkeiten haben häufig verstärkende Zusatzeffekte. Wenn ein Angriffseffekt auf einer Fertigkeitskarte nach dem eigentlichen Angriff angegeben ist, wird das Ziel (bzw. die Ziele) von diesem Zusatzeffekt betroffen, nachdem der Schaden verteilt wurde. **Angriffseffekte werden selbst dann angewendet, wenn durch den jeweiligen Angriff kein Schaden verursacht wurde.** Diese Effekte (außer Erfahrungsgewinn) sind optional und können ausgelassen werden. Bei manchen Aktionen der Charaktere können die Effekte auch ohne Angriff angewendet werden. In diesem Fall ist das Ziel des Effekts auf der Fertigkeitskarte angegeben.



SCHIEBEN X – Das Ziel wird gezwungen, sich X Felder in die vom Angreifer gewünschte Richtung zu bewegen. Jedes Feld muss das Ziel jedoch **weiter vom Angreifer entfernen** als zuvor. Wenn es keine gültigen Felder gibt, auf die das Ziel geschoben werden kann, endet der Effekt. Man kann ein Ziel durch dessen Verbündete, aber nicht durch dessen Gegner schieben.



ZIEHEN X – Das Ziel wird gezwungen, sich X Felder in die vom Angreifer gewünschte Richtung zu bewegen. Jedes Feld muss das Ziel jedoch **näher zum Angreifer bringen** als zuvor. Wenn es keine gültigen Felder gibt, auf die das Ziel gezogen werden kann, endet der Effekt. Man kann ein Ziel durch dessen Verbündete, aber nicht durch dessen Gegner ziehen. Schieben- und Ziehen-Effekte gelten als Bewegung, werden jedoch nicht durch schwieriges Gelände beeinflusst.



DURCHSTECHEN X – Bis zu X Schildpunkte des Ziels werden beim Angriff ignoriert. Im Gegensatz zu anderen Effekten wird DURCHSTECHEN bereits beim Berechnen des Angriffsschadens angewendet.

> ***Beispiel:*** *Eine Fertigkeitskarte mit „Angriff 3, DURCHSTECHEN 2“, die gegen ein Monster mit Schild 3 angewendet wird, ignoriert 2 der Schildpunkte des Monsters und fügt 2 Schaden zu (modifiziert durch eine Angriffsmodifikator-Karte).*



ZIEL HINZUFÜGEN – Löst eine Figur diesen Effekt mit einer Angriffsaktion aus, kann sie ein zusätzliches Ziel in Reichweite anvisieren. Alle Zusatzeffekte und Zustände der Angriffsaktion werden ebenfalls auf dieses Ziel angewendet, außer Effekte, die weitere Ziele zusätzlich zum hinzugefügten Ziel zur Folge hätten (z. B. Flächenangriffe).

ZUSTÄNDE

Manche Fertigkeiten können ihren Zielen Zustände hinzufügen. Wird eine Figur mit einem Zustand belegt (außer FLUCH und SEGEN), wird der entsprechende Marker in dem Bereich auf der Monsterwerte-Hülle platziert, der der Nummer des jeweiligen Monster-Aufstellers entspricht. Der Zustand bleibt solange auf der Figur, bis die Anforderungen zur Aufhebung des Effekts erfüllt sind. Es kann immer nur jeweils ein Zustandstyp bei einer Figur hinzugefügt werden. Zustände können jedoch erneut angewendet werden, um ihre Dauer zu verlängern.

Die folgenden Zustände sind **negative Zustände**. Beinhaltet eine Fertigkeit einen dieser Zustände, so wird der Zustand nach Anwendung ihres Haupteffekts allen Zielen der Fertigkeit hinzugefügt. Zustände werden selbst dann angewendet, wenn durch den jeweiligen Angriff kein Schaden verursacht wurde.



GIFT – Wird eine Figur vergiftet, fügen alle Gegner ihren Angriffen auf diese Figur +1 Angriff hinzu. Wenn eine Heilungsfertigkeit bei der vergifteten Figur angewendet wird, wird der GIFT-Marker entfernt, aber keine Heilung angerechnet.



WUNDE – Eine verwundete Figur erleidet zu Beginn ihrer Züge jeweils einen Schadenspunkt. Wenn eine Heilungsfertigkeit bei der verwundeten Figur angewendet wird, wird der WUNDE-Marker entfernt, und dann die Heilung normal angerechnet. Wurde eine Figur sowohl vergiftet als auch verwundet, hebt eine Heilungsfertigkeit beide Zustände auf, heilt aber keine Trefferpunkte.



LÄHMUNG – Eine gelähmte Figur kann keine **Bewegungsfertigkeiten** ausführen. Am Ende ihres nächsten Zugs wird der LÄHMUNG-Marker entfernt.

ENTWAFFNEN – Eine entwaffnete Figur kann keine **Angriffsfertigkeiten** ausführen. Am Ende ihres nächsten Zugs wird der ENTWAFFNEN-Marker entfernt.

BETÄUBUNG – Eine betäubte Figur kann **keinerlei** Gegenstände nutzen oder Fertigkeiten ausführen, **außer einer langen Rast** (bei Charakteren). Am Ende ihres nächsten Zugs wird der BETÄUBUNG-Marker entfernt. Die Spieler müssen während ihres Zugs trotzdem zwei Karten spielen oder rasten. Spielt ein betäubter Spieler zwei Karten, kommen die Aktionen nicht zum Einsatz und die Karten werden lediglich abgeworfen.

VERWIRRUNG – Eine verwirrte Figur erhält einen Nachteil bei all ihren Angriffen. Am Ende ihres nächsten Zugs wird der VERWIRRUNG-Marker entfernt.

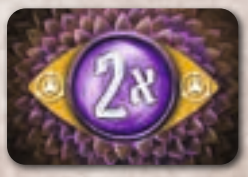


FLUCH – Eine verfluchte Figur muss eine FLUCH-Karte in ihr Angriffsmodifikator-Deck mischen. Wird diese Karte durch einen Angriff der Figur aufgedeckt, wird sie danach aus dem Deck entfernt, anstatt auf den Angriffsmodifikator-Abwurfstapel gelegt. Beachtet, dass es zwei verschiedene Fluch-Decks gibt: 10 Karten mit einem unten links in der Ecke und 10 Karten mit einem . Karten können nur im Angriffsdeck eines Monsters platziert werden (wenn ein Monster verflucht wurde), und Karten können nur im Angriffsdeck eines Charakters platziert werden (wenn ein Charakter oder beschworener Charakter verflucht wurde). Es können also maximal 10 Fluch-Karten in einem Deck sein.

Die folgenden Zustände sind **positive Zustände**. Figuren können mit bestimmten Aktionen sich selbst oder Verbündete mit positiven Zuständen belegen. Positive Zustände können nicht vorzeitig entfernt werden.

UNSICHTBAR – Eine unsichtbare Figur kann von einem Gegner nicht fokussiert oder als Ziel anvisiert werden. Mit ihren Verbündeten kann die Figur jedoch weiterhin interagieren. Am Ende ihres nächsten Zugs wird der UNSICHTBAR-Marker entfernt. Monster behandeln unsichtbare Charaktere wie Hindernisse.

STÄRKUNG – Eine gestärkte Figur erhält einen Vorteil bei all ihren Angriffen. Am Ende ihres nächsten Zugs wird der STÄRKUNG-Marker entfernt.



SEGEN – Eine gesegnete Figur muss eine SEGEN-Karte in ihr Angriffsmodifikator-Deck mischen. Wird diese Karte durch einen Angriff der Figur aufgedeckt, wird sie danach aus dem Deck entfernt, anstatt auf den Angriffsmodifikator-Abwurfstapel gelegt.

ELEMENTARANREICHERUNGEN

Manche Fertigkeiten bringen eine Elementarverbundenheit mit sich (entweder **Feuer**, **Eis**, **Luft**, **Erde**, **Licht** oder **Dunkel**). Ist eins dieser Symbole in der Beschreibung einer Aktion zu sehen , muss die Figur beim Ausführen dieser Aktion das Schlachtfeld mit dem jeweiligen Element anreichern. Um dies zu verdeutlichen, wird der Elementmarker **am Ende des Zugs**, in dem die Fertigkeit eingesetzt wurde, in den „Stark“-Bereich der Elementaranreicherungstafel verschoben.





Am Ende jeder Runde schwächen alle Elementar-anreicherungen ab und bewegen sich auf der Tafel **einen Schritt** nach links von „Stark“ nach „Schwindend“ **oder** von „Schwindend“ nach „Inaktiv“.





Mit Elementaranreicherungen können die Effekte bestimmter Fertigkeiten aufgewertet werden. Diese Aufwertung wird durch ein Elementsymbol dargestellt, das von einem roten überlagert wird, gefolgt von einem Doppelpunkt und der Beschreibung, wie die Fertigkeit durch den Verbrauch des Elements aufgewertet wird. Wird eine Fertigkeit eingesetzt, die ein Element verbraucht, und der Elementmarker ist im Bereich „Stark“ oder „Schwindend“, dann **kann** die Fertigkeit aufgewertet werden, indem man den Elementmarker in den „Inaktiv“-Bereich verschiebt. Ein einzelnes Symbol kann nicht mehr als eine Anreicherung verbrauchen und **man kann nicht im selben Zug ein Element erzeugen und verbrauchen**, es kann jedoch in einem späteren Zug derselben Runde (gemäß der Initiative-Reihenfolge) von jemandem verbraucht werden.

Beinhaltet eine Fertigkeit mehrere separate Aufwertungen, entscheidet der Spieler, in welcher Reihenfolge er die Aufwertungen einsetzt. Führt eine einzelne Aufwertung mehrere Elementnutzungen auf, müssen zum Aktivieren dieser Aufwertung alle Elemente eingesetzt werden.

Monster haben ebenso wie Charaktere die Fertigkeit, Elemente zu erzeugen und zu verbrauchen. Monster verbrauchen Elemente, wann immer es ihnen möglich ist. Den Nutzen dieses verbrauchten Elements erhält nicht nur das individuelle Monster, das das Element verbraucht hat, sondern alle aktiven Monster desselben Typs.



Dieser bunte Farbkreis stellt **ein beliebiges der sechs Elemente** dar. Ist dieses Symbol auf der Fertigkeitskarte eines Monsters zu sehen, entscheiden die Spieler, welches Element erzeugt oder verbraucht wird.



Feuer *Eis* *Luft*



Erde *Licht* *Dunkel*



Elementaranreicherungstafel

AKTIVE BONI

Einige Fertigkeiten verleihen einem Charakter oder seinen Verbündeten eventuell Boni oder andere Fertigkeiten, entweder **anhaltend**, bis bestimmte Bedingungen erfüllt sind, **oder** für den Rest der **Runde**. Diese Fertigkeiten werden durch Symbole dargestellt und Karten mit diesen Effekten werden zur besseren Übersicht in den **aktiven Bereich** vor dem Spieler gespielt.

Anhaltende Boni werden durch das Symbol auf der Karte dargestellt. Diese Fertigkeitseffekte sind ab dem Ausspielen der Karte so lange aktiv, bis die auf der Karte angegebenen Bedingungen erfüllt sind. Die Bedingungen beinhalten in der Regel eine Anzahl bestimmter Spielereignisse, z. B. eines Angriffs oder der Verteidigung gegen einen Angriff. Legt einen Marker auf das erste markierte Einsatzfeld unterhalb der Kartenaktion und schiebt ihn bei jedem Auftreten des Effekts ein Feld weiter, von links nach rechts und von oben nach unten. Wurde die Fertigkeit pro Einsatzfeld auf der Karte einmal ausgeführt, wird die Karte aus dem Spiel genommen und auf den Verloren-Stapel gelegt. Spieler **müssen** einen anhaltenden Bonus nutzen, wann immer es möglich ist, selbst wenn ihnen dies keinen Vorteil bringt. Sind keine Bedingungen angegeben oder Einsatzfelder markiert, kann die Karte für den Rest des Szenarios im aktiven Bereich des Spielers bleiben und jederzeit aus dem Spiel entfernt werden, indem sie auf den Verloren-Stapel gelegt wird.

Beispiel: *Die Spruchweberin spielt ihre Fertigkeit „Frostrüstung“, die die nächsten zwei Schadensquellen gegen sie negiert. Sie legt einen Charaktermarker auf das erste Einsatzfeld der Karte a. Daraufhin wird jedes Mal, wenn sie 1 oder mehr Schaden erleiden würde, der Bonus angewendet und der Schaden negiert, wobei der Marker ein Feld weiter wandert. Wurde der Marker zweimal bewegt, wandert die Karte auf den Verloren-Stapel des Spielers und ist nicht mehr aktiv.*



Beispiele für Charaktermarker



Rundenboni haben dieses Symbol auf der Karte. Der Effekt der Fertigkeit ist vom Ausspielen der Karte bis zum Rundenende aktiv. Dann wandert die Karte in den Abwurf- oder Verloren-Stapel des Spielers (je nachdem, ob die Aktion auch ein Symbol beinhaltet).

Auch wenn eine Bonuskarte im aktiven Bereich platziert wurde, gilt sie dennoch als **abgeworfen** oder **verloren**, je nachdem, ob die Aktion ein Symbol hat. Die Karte kann jederzeit auf den entsprechenden Stapel gelegt werden. Dies hat jedoch eine sofortige Aufhebung aller Boni zur Folge, die die Karte verliehen hat.

SCHILD

Eine „Schild X“-Bonusfertigkeit verleiht dem Empfänger einen Verteidigungsbonus, der alle Angriffe auf ihn um X reduziert. Mehrere Schildboni können addiert und in beliebiger Reihenfolge eingesetzt werden. **Ein Schildbonus wirkt nur bei Schaden durch Angriffe**.

VERGELTUNG

Durch die Bonusfertigkeit „Vergeltung X“ verursacht der Angegriffene bei seinen Angreifern jeweils X Schadenspunkte, wenn diese von einem angrenzenden Feld aus angreifen. Ein Vergeltungsbonus kann auch einen „Reichweite Y“-Wert haben. In dem Fall trifft der Vergeltungsschaden jeden Angreifer im Umkreis von Y Feldern. Die Vergeltung setzt nach dem Angriff ein, der sie ausgelöst hat. Kommt die vergeltende Figur bei dem Angriff ums Leben oder ist erschöpft, wird keine Vergeltung ausgeführt. Mehrere Vergeltungsboni können addiert werden, und Vergeltung gilt nicht selbst als Angriff oder ein Ziel anvisierender Effekt.

HEILUNG

Mit der Fertigkeit „Heilung X“ kann eine Figur X Trefferpunkte bei sich selbst oder einem Verbündeten in Reichweite wiederherstellen. Heilungen haben immer einen der folgenden Zusätze:

- **„Reichweite Y“** bedeutet, dass die Heilung auf einen beliebigen Verbündeten im Umkreis von Y Feldern oder auf die ausführende Figur wirkt. Wie bei allen Fern-Fertigkeiten muss sich die Figur, auf die die Heilung gewirkt wird, in Sichtlinie befinden.
- **„Selbst“** oder **„auf dich selbst“** bedeutet, dass die Figur nur sich selbst heilen kann.

BESCHWÖRUNG

Manche Fertigkeiten beschwören verbündete Figuren auf das Spielfeld. Beschworene Figuren (Beschworene) werden auf einem leeren Feld platziert, das an die beschwörende Figur angrenzt. Gibt es keine freien angrenzenden Felder, kann die Beschwörung nicht ausgeführt werden. Beschworene werden durch einen farbigen Beschworenenmarker dargestellt. Es gibt acht verschiedene Markerfarben, so dass mehrere Beschworene unterschieden werden können. Die Spieler können die Farben beliebig zuweisen und zur besseren Übersicht entsprechende Zähler auf ihre Beschwörungs-Fertigkeitskarten legen.



Die Grundwerte für Trefferpunkte, Angriff, Bewegung und Reichweite sowie die speziellen Eigenschaften der Beschworenen sind jeweils auf der Fertigkeitskarte vermerkt. Ein Beschworener wird als anhaltender Bonus gewertet (die Karte wird im aktiven Bereich platziert), bis er entweder all seine Trefferpunkte verliert, die entsprechende Fertigkeitskarte aus dem aktiven Bereich entfernt wird oder der Beschwörer erschöpft ist. Der Beschworene wird dann vom Spielfeld genommen.



Beschworenenmarker

Ein Beschworener ist in der Initiative-Reihenfolge immer **direkt vor dem beschwörenden Charakter** am Zug, und zwar separat von diesem. Beschworene werden nicht vom beschwörenden Spieler gesteuert, sondern nutzen, den automatisierten Monsterregeln entsprechend, dauerhaft die Fertigkeitskarte **„Bewegung +0, Angriff +0“** (siehe „Monsterzug“ auf S. 29–32). Für ihre Angriffe nutzen sie das Angriffsmodifikator-Deck des beschwörenden Spielers.

Ein Spieler kann gleichzeitig mehrere Beschworene im Spiel haben. Sie sind dann in der Reihenfolge am Zug, in der sie beschworen wurden. Beschworene Figuren kommen **niemals** in der Runde zum Zug, in der sie beschworen wurden. Tötet ein Beschworener einen Gegner, wird dies als Tötung durch den Beschwörer gewertet.



Beschworenen-zähler

ZURÜCKBEKOMMEN UND ERNEUERN

Dank mancher Fertigkeiten kann der Spieler abgeworfene oder verlorene **Fertigkeitskarten zurückbekommen**. Der Spieler kann dann seinen Abwurf- oder Verloren-Stapel (bzw. abgeworfene oder verlorene Karten in seinem aktiven Bereich) durchsehen, so viele Karten auswählen, wie in der Fertigkeit angegeben, und diese sofort wieder in seine Hand aufnehmen. Manche Karten können allerdings **nicht mehr zurückbekommen oder erneuert werden, wenn sie verloren wurden**. Dies wird durch das Symbol angezeigt. Das Symbol gilt unabhängig davon, wie die Karte verloren oder verbraucht wurde.

Erneuern-Fertigkeiten ermöglichen es dem Spieler, abgenutzte oder verbrauchte **Gegenstandskarten** wieder einzusetzen.

Sowohl beim Zurückbekommen als auch beim Erneuern gibt die Fertigkeit an, welcher Kartentyp erhalten wird (abgeworfene/verlorene Fertigkeitskarten bzw. abgenutzte/verbrauchte Gegenstandskarten).



Fertigkeitskarte zurückbekommen



Gegenstand erneuern



Kein Zurückbekommen/ Erneuern, wenn verloren oder verbraucht

BEUTE



Mit einer „Beute X“-Fertigkeit kann ein Charakter unabhängig von Monstern oder Hindernissen jeden Münzmarker und Schatzaufleger im Umkreis von X Feldern an sich nehmen. Wie bei allen Fertigkeiten mit Reichweite muss das Ziel allerdings in Sichtlinie sein. Münzmarker werden im persönlichen Vorrat des Spielers verwahrt und nicht mit anderen Spielern geteilt. Wenn ihr einen Schatzaufleger erbeutet, seht sofort unter der Referenznummer im Schatzindex am Ende des Szenariobuchs nach, was ihr gefunden habt (siehe „Schatz“ auf S. 15). Erbeutet ein Charakter einen Gegenstand, den er bereits besitzt, wird der neue Gegenstand sofort an den verfügbaren Stadtvorrat verkauft (siehe „Gegenstände kaufen und verkaufen“ auf S. 43).

ERBEUTEN AM ZUGENDE

Zusätzlich zu besonderen Beutefertigkeiten **muss ein Charakter auch jegliche Münzmarker oder Schatzaufleger erbeuten, die auf dem Feld liegen, auf dem er seinen Zug beendet**. Beschworene Figuren machen keine Beute am Zugende.

ERFAHRUNG SAMMELN

Einige Aktionen gehen mit einem Erfahrungswert einher, der durch gekennzeichnet wird. Nach dem Ausführen der Aktion erhält der Charakter die entsprechende Menge an Erfahrungspunkten. Eine Fertigkeitskarte kann nicht allein für den Erfahrungsgewinn gespielt werden – ein Charakter muss mindestens eine der Fertigkeiten einsetzen, um die Erfahrung zu erhalten. Manchmal kann der Spieler die Erfahrungspunkte auch nur unter bestimmten Bedingungen erhalten, z. B. beim Verbrauch einer Elementaranreicherung oder wenn das Ziel des Angriffs auf einem Feld direkt neben einem Verbündeten des Angreifers steht (a). Auch einige anhaltende Boni gewähren dem Charakter Erfahrung, gekennzeichnet durch , sobald die entsprechende Ladung des Bonus aufgebraucht ist (b) (d. h. wenn der Charaktermarker das gekennzeichnete Einsatzfeld verlässt). **Charaktere erhalten nicht automatisch Erfahrung, wenn sie Monster töten. Nur spezielle Aktionen bringen Erfahrung ein.**



Erfahrung wird auf der rechten Seite der Zählscheibe des Spielers festgehalten, indem man am Rad die entsprechende Zahl einstellt (c).



CHARAKTER-SCHADEN

Sobald ein Charakter **Schaden** erleidet, hat der Spieler zwei Optionen:

- **Den Schaden erleiden** und **die Gesamt-Trefferpunkte auf der Zählscheibe um den entsprechenden Wert verringern** oder ...
- **Den Verlust einer Karte** aus seiner **Hand** oder **den Verlust von zwei Karten** aus seinem **Abwurfstapel**, um den Schaden zu negieren (alle Zusatzeffekte des Angriffs bleiben bestehen). **Beachtet**, dass sich die zwei zu Rundenbeginn gewählten Karten bei Charakteren, die noch nicht am Zug sind oder waren, weder auf der Hand des Spielers noch im Verloren- oder Abwurfstapel befinden und somit nicht zur Negierung von Schaden verloren werden können.

Bei der Heilung eines Charakters **werden die Gesamt-Trefferpunkte auf der Zählscheibe um den entsprechenden Wert erhöht** (d). Der Wert auf der Zählscheibe kann den auf dem Charakter-Tableau des Spielers angegebenen maximalen Trefferpunkte-Wert nicht übersteigen (e).





ERSCHÖPFUNG

Ein Charakter kann auf zwei Arten **erschöpft** werden:

- Wenn er weniger als einen Trefferpunkt auf der Zählscheibe hat oder ...
- Wenn ein Spieler zu Beginn einer Runde nicht zwei Karten von seiner Hand spielen kann (weil er nur eine oder keine auf der Hand hat) und auch nicht rasten kann (weil er nur eine oder keine Karte im Abwurfstapel hat). Erschöpfung aufgrund einer unzureichenden Kartenzahl wirkt sich nicht auf die Gesamt-Trefferpunkte eines Charakters aus.

In beiden Fällen wandern alle Fertigkeitskarten auf den Verloren-Stapel des Charakters, die Figur des Charakters wird von der Karte entfernt und der Charakter kann nicht mehr am Szenario teilnehmen. **Erschöpfung kann während eines Szenarios nicht behoben werden**, dies sollte also um jeden Preis vermieden werden. Sind während eines Szenarios **alle** Charaktere erschöpft, ist das Szenario gescheitert.

GEGENSTÄNDE

Charaktere können Gegenstände unter Beachtung der auf der Gegenstandskarte erwähnten Einschränkungen jederzeit einsetzen, selbst während der Ausführung einer Kartenfertigkeit. Wirkt ein Gegenstand sich allerdings auf einen Angriff aus (z. B. durch einen Bonus, Effekt, Vorteil oder Nachteil), muss er eingesetzt werden, bevor ein Angriffsmodifikator gezogen wird. Wird einem Angriff ein Effekt hinzugefügt, wird dieser genauso behandelt, als ob er auf der Fertigkeitskarte des Angriffs stehen würde. Es gibt keine Begrenzung, wie viele Gegenstände ein Charakter während seines Zugs oder sogar während einer einzelnen Fertigkeit einsetzen kann. Immer wenn der Effekt einer Gegenstandskarte in einer Situation angewendet wird, gilt dies als Verbrauch. Gegenstände mit Einsatzfeldern **müssen** verwendet werden, wann immer die Situation es ermöglicht, wie bereits bei den anhaltenden Boni von Fertigkeiten beschrieben.

Monsterzug

Die Handlungen von Monstern werden durch ein System von Fertigkeitskarten gesteuert, die **automatisieren**, was die Monster in ihrem Zug entsprechend der Initiative-Reihenfolge tun. Sie werden **nicht** durch einen separaten Spieler gesteuert. Alle Monster führen die Aktionen auf ihrer für die Runde gezogenen Fertigkeitskarte in der aufgedruckten Reihenfolge aus. **Sie bewegen sich nur dann oder greifen an, wenn dies auf ihrer Karte angegeben ist.**

Es gibt zwei Monster-Ränge: **normal** und **Elite**. Normale Monster haben einen weißen Standfuß, Elite-Monster einen goldenen. Bei Aktionen eines Elite-Monsters wird der „Elite"-Bereich der Monsterwerte-Karte verwendet.

AKTIONSABFOLGE

Alle Monster desselben Typs führen einzelne Züge mit demselben, auf ihrer Monster-Fertigkeitskarte vermerkten Initiative-Wert aus. **Alle Elite-Monster eines Typs werden zuerst aktiviert, danach die normalen Monster desselben Typs.** Ist mehr als ein Elite- oder normales Monster eines bestimmten Typs auf dem Spielfeld, werden die Monster in aufsteigender Reihenfolge der Aufstellernummern (a) aktiv.



Beispiel: *Beim Beispiel links wird zunächst das Elite-Monster rechts ❷ aktiv, gefolgt von dem anderen Elite-Monster ❸. Danach wird das normale Monster oben aktiv ❶, gefolgt vom Monster ganz unten ❹. Obwohl ❶ eine niedrigere Zahl ist als ❷ und ❸, sind ❷ und ❸ Elite-Monster und werden somit als Erstes aktiv.*





Neben der Bestimmung der Aktionsabfolge legt die Zahl auf dem Monster-Aufsteller (a) auch den entsprechenden Abschnitt auf der Monsterwerte-Hülle (b) fest, auf den die Schadens- und Zustandsmarker gelegt werden.

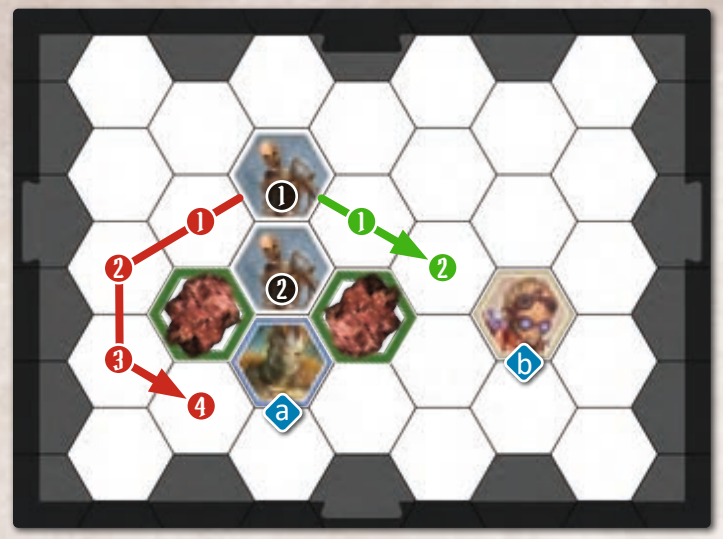
MONSTERFOKUS

Bevor ein Monster eine Aktion seiner Fertigkeitskarte ausführt, fokussiert es sich zunächst auf einen bestimmten Gegner – entweder einen Charakter oder eine beschworene Figur.

- Ein Monster fokussiert sich immer auf die Figur, die es mit der geringsten Anzahl von Bewegungen angreifen kann. Es sucht sich den kürzesten Weg, um in Reichweite und Sichtlinie für einen gültigen Angriff auf die fokussierte Figur zu gelangen. Diese Gegnerfigur gilt als „am nächsten". Es ist unerheblich, wenn das Monster mit seiner aktuellen Bewegung nicht sofort in Reichweite gelangen kann, solange es einen Pfad gibt, der es später in Reichweite bringt. Hat ein Monster für eine Runde keinen Angriff auf seiner Fertigkeitskarte vermerkt, sucht es seinen Fokus wie bei einem Nahkampfangriff. Kann ein Monster durch dieselbe Anzahl von Bewegungsschritten in Reichweite (und Sichtlinie) mehrerer Gegner gelangen (z. B. weil es zu Beginn seines Zuges in Reichweite mehrerer Gegner ist), bestimmt die räumliche Nähe zur aktuellen Position des Monsters (d. h. die Anzahl von Feldern, die die Gegner entfernt sind, ohne dass Mauern dazwischenliegen), welcher Gegner „am nächsten" ist.

- Gelten auch dann noch mehrere Gegner als „am nächsten“, fokussiert sich das Monster auf denjenigen, der **in der Initiative-Reihenfolge zuerst kommt** (zunächst auf Beschworene, dann erst auf den Beschwörer, selbst in der Runde der Beschwörung, und zuletzt Charaktere, die eine lange Rast machen).

Beispiel: *Obgleich der Barbar (a) dem Monster räumlich näher ist (1), führt das Monster einen Nahkampfangriff aus und kann in weniger Schritten (2 statt 4) zum Tüftler gelangen. Es wird sich daher auf den Tüftler fokussieren (b).*



Falls es keine gültigen Fokusziele gibt, weil es keine Felder gibt, von denen ein Angriff erfolgen kann (sprich: sie sind alle blockiert, besetzt oder es gibt keinen freien Weg dorthin), dann bewegt sich das Monster während seines Zugs ungeachtet der möglichen Bewegungsreichweite nicht und greift auch nicht an, führt jedoch die anderen möglichen Aktionen auf seiner Fertigkeitskarte aus.

MONSTERBEWEGUNG

Ein Monster kann sich während seines Zugs bewegen, wenn auf seiner Fertigkeitskarte **„Bewegung ±X“** steht. Es kann maximal so viele Felder gehen, wie durch den Grundbewegungswert (zu finden auf der Monsterwerte-Karte) festgelegt, plus oder minus den angegebenen Wert X. Hat ein Monster eine Bewegung, aber keinen Angriff auf seiner Fertigkeitskarte, versucht es, so nah wie möglich an das fokussierte Ziel heranzukommen (festgelegt wie bei einem Nahkampfangriff), und nimmt den kürzesten Weg, um auf ein Feld zu gelangen, das an den fokussierten Gegner angrenzt.

Hat ein Monster nach seiner Bewegung eine Angriffsfertigkeit, wird es sich möglichst wenige Felder weit bewegen, um einen Angriff mit **maximalem Effekt** auf seinen fokussierten Gegner auszuführen. Bei einem **Einzelziel-Nahkampfangriff** bewegt es sich einfach zu dem nächstgelegenen Feld, das an das fokussierte Ziel angrenzt. Bei einem **Mehrfachziel-Angriff** bewegt es sich zu einer Position, von der aus sein Angriff den fokussierten Gegner und so viele andere Gegner wie möglich trifft.

Führt das Monster einen **Fernangriff** aus, wird es sich nur in die Richtung eines Felds bewegen, das in Reichweite für den bestmöglichen Angriff ist. Ein Monster wird sich von einem fokussierten Gegner so weit entfernen, dass es einen Fernangriff ohne Nachteil ausführen kann. Im Zweifelsfall ist es einem Monster wichtiger, einen Nachteil gegenüber seinem fokussierten Gegner zu verlieren, als seinen Angriff auf Sekundärziele zu maximieren. Kann ein Monster nicht in Angriffsreichweite gelangen, bewegt es sich so nah wie möglich zu seinem fokussierten Ziel.

Andere Fertigkeiten als „Angriff“ auf der Fertigkeitskarte eines Monsters beeinflussen nicht dessen Bewegung. Es wird sich entsprechend der oben genannten Regeln bewegen und seine Fertigkeiten dann bestmöglich einsetzen.



Beispiel: *Monster (1) kann „Bewegung 3“ ausführen. Es fokussiert sich zunächst auf den Barbaren (a), da dieser am nächsten steht. Falls das Monster einen Fernangriff hätte, würde es auf seinem aktuellen Feld bleiben und den Barbaren angreifen. Bei einem Einzelziel-Nahkampfangriff würde es sich 1 Feld auf das an den Barbaren angrenzende Feld bewegen (b) und dann angreifen. Könnte es mit einem Nahkampfangriff zwei Ziele treffen, würde es 2 Felder (c) gehen, um sowohl an den Barbaren als auch an den Tüftler anzugrenzen. Könnte es drei oder mehr Ziele mit einem Nahkampfangriff treffen, würde es 3 Felder (d) gehen, um an alle Charaktere anzugrenzen.*

MONSTERINTERAKTION MIT FALLEN UND GEFÄHRLICHEM GELÄNDE

Monster ohne die Eigenschaft „Fliegen“ werten negative Felder (Fallen oder gefährliches Gelände) bei der Ermittlung von Fokus und Bewegung als Hindernis, **es sei denn**, die Bewegung durch eines dieser Felder ist **der einzige** Weg, sich auf ein Ziel zu fokussieren. In diesem Fall wählen sie den Weg, bei dem sie möglichst wenige negative Felder passieren, um ein Fokusziel zu finden, und tragen die Konsequenzen.

Beispiel: *Obgleich der Tüftler (a) ihm näher ist, fokussiert sich das Monster (1) für seinen Nahkampfangriff auf den Barbaren (b), da es Fallen als Hindernisse wertet. Nur wenn der Barbar nicht da wäre und der Tüftler der einzige mögliche Gegner wäre, würde das Monster die Fallen überqueren, um dorthin zu gelangen.*



Beispiel: *Die Schützin (1) fokussiert sich auf den Barbaren (a), da sie mit der minimalen Zahl an Bewegungen in Angriffsreichweite kommen kann. Wenn die Schützin einen Angriff mit Reichweite 3 und Bewegung 2 hat, wird sie sich zu Feld (b) bewegen und ihr Fokusziel angreifen. Wenn sie nur Bewegung 1 hat, bleibt sie, wo sie ist, und greift nicht an. Sie wird sich nicht in die Falle (c) bewegen, selbst wenn sie dadurch in Angriffsreichweite zum Barbaren gelangen würde, weil es noch einen anderen gangbaren Weg gibt, um dorthin zu gelangen, wenn auch nicht in diesem Zug. Sie wird auch nicht zu Feld (d) gehen, da dies sie nicht näher in Angriffsreichweite zum Barbaren bringen würde.*



MONSTERANGRIFFE

Ein Monster greift während seines Zugs an, wenn auf seiner Fertigkeitskarte **„Angriff ±X“** steht. Der Schaden des Angriffs errechnet sich durch den Grundangriffswert (zu finden auf der Monsterwerte-Karte) plus oder minus den angegebenen Wert X. Monster greifen stets die fokussierten Gegner an (siehe „Monsterfokus“ auf S. 29–30). 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. Verfügt ein Monster über mehrere Angriffe, wählt es den Fokus für seine weiteren Angriffe nach den normalen Fokusregeln, ausgenommen Figuren, die es bereits angreift. Für Angriffe, die keine auf der Monster-Fertigkeitskarte festgelegte Reichweite haben, gilt die Grundreichweite wie auf seiner Monster-Wertekarte angegeben.

Monsterangriffe funktionieren genauso wie Charakterangriffe. Sie werden zuerst durch die Angriffsboni des Angreifers, dann durch Angriffsmodifikator-Karten und zuletzt durch die Verteidigungsboni des Ziels modifiziert. Sie können wie auf S. 20–21 beschrieben mit Vorteil oder Nachteil ausgeführt werden.

WEITERE MONSTERFERTIGKEITEN

Heilung: Monsterheilung funktioniert genauso wie die Charakterheilung, beschrieben auf S. 26. Mit einer „Heilung X“-Fertigkeit heilt das Monster sich oder einen Verbündeten in der angegebenen Reichweite, je nachdem, wer mehr Trefferpunkte verloren hat.

Beschworene: Monster-Beschwörungen platzieren neue Monster auf dem Spielfeld, die sich exakt so benehmen wie normale Monster, sie agieren entsprechend der ausgespielten Monster-Fertigkeitskarten ihres Typs. Beschworene Monster werden auf ein leeres, an das beschwörende Monster angrenzendes Feld gesetzt, das gleichzeitig so nah wie möglich an einem Gegner liegt. Gibt es keine leeren angrenzenden Felder oder keine verfügbaren Aufsteller des beschworenen Monstertyps, scheitert die Beschwörung. Beschworene Monster kommen niemals in der Runde zum Zug, in der sie beschworen wurden, und sie lassen auch keine Münzmarker fallen, wenn sie sterben.

Bonusfertigkeiten: Fertigkeitskarten-Boni werden durch Aktionen nur aktiviert, **wenn das Monster aktiv wird**, und sie sind nur bis zum Ende der Runde aktiv, in der die Karte gezogen wurde.

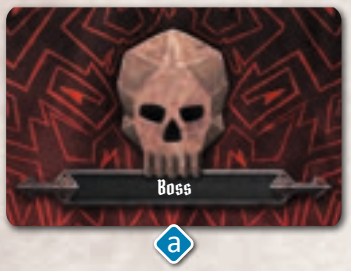
Beute: Monster machen **keine** Beute am Zugende, aber manche Monster haben spezifische Beute-Aktionen. In diesen Fällen nimmt das Monster alle Münzmarker in der angegebenen Reichweite auf. Diese Münzmarker gehen verloren und werden nicht erneut fallen gelassen, wenn das erbeutende Monster stirbt. Monster können keine Schatzaufleger erbeuten.

UNEINDEUTIGKEIT

Sind die Regeln hinsichtlich einer Monsteraktion uneindeutig, weil es mehrere gültige Felder gibt, zu denen sich das Monster bewegen kann, mehrere gleichwertige Ziele für Heilung oder Angriff oder mehrere Felder, auf die ein Monster einen Charakter schieben oder ziehen kann, entscheiden die Spieler gemeinsam, welche Option das Monster wählt.

BOSSE

Gelegentlich treffen die Spieler bei ihren Abenteuern auf Bosse. Alle Bosse haben ihre eigene Wertekarte, nutzen aber ein gemeinsames „Boss"-Fertigkeitskartendeck (a). **Hinweis:** Bosse gelten nicht als normale oder Elite-Monster. Bosse führen bei ihrem Zug Spezialaktionen aus, die auf ihrer Wertekarte zusammengefasst sind. Erklärungen zu komplizierteren Fertigkeiten findet man im Szenariobuch. Boss-Werte basieren oft auf der Anzahl der Charaktere; dies wird durch den Buchstaben „C" auf der Boss-Wertekarte angezeigt. Und **Bosse sind immun gegen bestimmte negative Zustände. Die Zustände, gegen die sie immun sind, sind auf ihrer Wertekarte aufgelistet (b).**





Rundenende

Sobald alle Figuren einen Zug gemacht haben, endet die Runde und falls nötig wird wie folgt aufgeräumt:

- Wurde während der Runde eine **„2x"** oder **„Null"** Standard-Angriffsmodifikator-Karte aus einem individuellen Modifikator-Deck gezogen, werden alle abgeworfenen Karten wieder in den entsprechenden Ziehstapel gemischt.
- Wurde zu Beginn der Runde eine Monster-Fertigkeitskarte mit einem Mischen-Symbol gezogen, werden alle abgeworfenen Karten dieses Monstertyps wieder zurück ins Deck gemischt.
- Sind Elementmarker in der **Stark**-Spalte, werden sie in die Schwindend-Spalte geschoben. Sind Elementmarker in der **Schwindend**-Spalte, werden sie inaktiv.
- Legt alle aktiven Rundenbonus-Fertigkeitskarten in den entsprechenden Abwurf- oder Verloren-Stapel (abhängig davon, ob eine Aktion mit einem Symbol verwendet wurde).
- Spieler dürften nun auch eine **kurze Rast** einlegen (siehe „Rasten" auf S. 17), wenn sie dazu in der Lage sind.

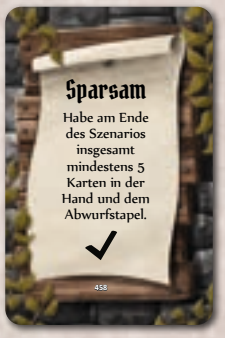
RUNDENZÄHLER

Für einige Szenarien ist es erforderlich festzuhalten, in welcher Runde man sich momentan befindet. Zu diesem Zweck gibt es oben auf der Elementaranreicherungstafel eine Rundenleiste. Schiebt einfach am Ende jeder Runde den Rundenzähler (a) ein Feld weiter.
Hinweis: Bei den meisten Szenarien ist es nicht erforderlich, die Rundenzahl zu verfolgen.

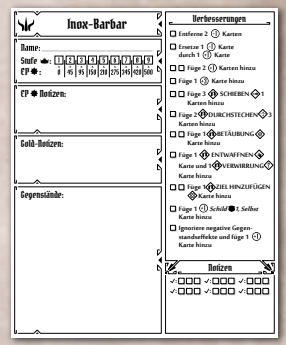


Ein Szenario abschließen

Ein Szenario kann auf zwei Arten enden: Erfolg oder Fehlschlag. Sobald die Bedingung für den Erfolg oder Fehlschlag eines Szenarios erfüllt ist, **wird die laufende Runde zu Ende gespielt,** dann endet das Szenario.



Kampfzielkarte

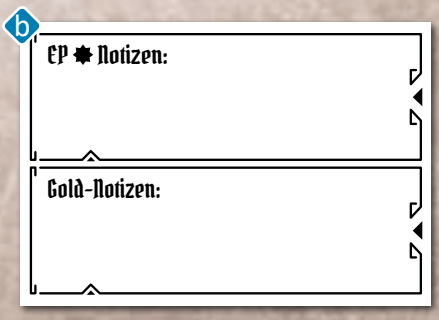


Charakterbogen

Unabhängig von Erfolg oder Fehlschlag zählen die Spieler die während des Szenarios gewonnene Erfahrung und die Münzmarker, die ihre Charaktere erbeutet haben, und wandeln sie in Gold um. Jeder Münzmarker ist eine bestimmte Goldmenge wert, basierend auf der Szenariostufe und den Angaben in der Tabelle auf S. 15. Marker, die während des Szenarios nicht erbeutet wurden, werden **nicht** gezählt. Die Spieler erhalten auch alle verlorenen und abgeworfenen Fertigkeitskarten zurück, erneuern alle abgenutzten und verbrauchten Gegenstandskarten und stellen ihre Trefferpunkte-Zählscheibe wieder auf den maximalen TP-Wert, mit dem sie dann das nächste Szenario starten können. Die Spieler sollten auch ihre Angriffsmodifikator-Decks durchgehen und SEGEN, FLUCH und andere negative Karten entfernen, die durch Szenario- und Gegenstandseffekte hinzugefügt wurden. Das gleiche muss auch mit dem Angriffsmodifikator-Deck der Monster geschehen. Alle Kampfziele werden wieder ins Kampfziel-Deck gemischt, unabhängig davon, ob sie abgeschlossen wurden.

Schließen die Spieler das Szenario erfolgreich ab, erhalten sie die angegebene Anzahl Häkchen für die abgeschlossenen Kampfziele ihrer Charaktere. Die Häkchen werden auf dem Charakterbogen des Spielers notiert und wenn ein Dreier-Set abgeschlossen ist, erhält der Charakter sofort eine zusätzliche Verbesserung (siehe „Zusätzliche Verbesserungen“ auf S. 44). Sofern das Szenario erfolgreich abgeschlossen wurde, können selbst erschöpfte Charaktere immer noch ihre Kampfziele abschließen, Szenario-Belohnungen verdienen und jegliches Geld und jegliche Erfahrung behalten, die sie gesammelt haben, bevor sie erschöpft wurden. Es gibt keinen Malus für Erschöpfung. Spieler erhalten auch Bonuserfahrung für den erfolgreichen Abschluss des Szenarios. Der Bonus entspricht **vier plus die doppelte Szenariostufe** (siehe „Szenariostufe“ S. 15).

Spielen die Spieler eine Kampagne, dürfen sie nach erfolgreichem Abschluss des Szenarios auch den dazu entsprechenden Epilogtext lesen und erhalten die dort aufgelisteten Vorzüge (siehe „Szenario-Abschluss“ auf S. 49). Bei einer Kampagne sind die während eines Szenarios gesammelte Erfahrung und das erbeutete Gold sehr wichtig, um Fähigkeiten und Fertigkeiten zu verbessern, und sie sollten auf dem Charakterbogen des Charakters (b) vermerkt werden. War das Szenario nicht Teil einer Kampagne, können das Geld und die Erfahrung ein Maßstab dafür sein, wie gut die einzelnen Charaktere abgeschnitten haben.



Szenario-Sonderregeln

In vielen Szenarien gelten zusätzliche Regeln. Nachfolgend werden die gängigen Szenario-Sonderregeln erklärt:

- **Einstieg:** Wenn ein Monster einsteigt, wird es auf seinen Einstiegspunkt auf der Karte gesetzt oder auf das dieser Position am nächsten liegende leere Feld. Steigt ein Monster am Ende einer Runde ein, wird es in der darauffolgenden Runde aktiv. Steigt ein Monster während einer Runde ein, wird es aktiviert, als wäre es gerade eben aufgedeckt worden (siehe „Einen Raum aufdecken“ auf S. 19).
- **Verschlossene Türen:** Einige Türen werden als „verschlossen“ eingestuft, das heißt, sie können nicht einfach von einem Charakter geöffnet werden, indem er sich dorthin bewegt. Stattdessen verhalten sie sich wie Wände, bis die im Szenariobuch angegebene Bedingung erfüllt ist, die sie öffnet.
- **Druckplatten:** Druckplatten funktionieren ähnlich wie Korridore; wie diese haben auch sie keine Auswirkungen auf Bewegungsaktionen. Stattdessen kann eine Druckplatte, wenn ein Charakter am Ende seines Zugs darauf steht, einen im Szenariobuch angegebenen Spezialeffekt auslösen, z. B. eine Tür öffnen oder den Einstieg eines Monsters verursachen.
- **Hindernisse zerstören:** Wird im Szenariobuch angegeben, dass ein Hindernis Trefferpunkte hat, kann es angegriffen werden und ist zerstört, sobald es weniger als 1 Trefferpunkt hat. Hindernisse mit Trefferpunkten können nur durch Schaden und nicht durch andere Charakterfertigkeiten zerstört werden. Diese Hindernisse werden bei allen Fertigkeiten wie Gegner behandelt und haben für die Berechnung des Beschworenenfokus den Initiative-Wert 99, sind aber immun gegen alle negativen Zustände.
- **Zielmarker und Szenario-Hilfsmarker:** Zielmarker (a) werden in vielen Szenarien eingesetzt, um verbündete Figuren oder Beutestellen darzustellen. Im Falle von verbündeten Figuren sollten die Marker mit zufälliger Nummerierung platziert werden. Die aufgedruckten Zahlen legen die Aktivierungsreihenfolge der Figuren fest. Szenario-Hilfsmarker (b) können als Erinnerung an spezielle Situationen auf Kartenfeldern platziert werden, z. B. wo Gegner einsteigen oder wann ein nummerierter Abschnitt aus dem Szenariobuch gelesen wird.



- **Benannte Monster:** Oft ist das Ziel eines Szenarios, ein bestimmtes Monster zu töten, entweder einen Boss oder eine einzigartige Variante eines regulären Monsters, wie in den Szenarioregeln angegeben. Diese Monster gelten weder als normales Monster noch als Elite-Monster und sind von Charakterfertigkeiten, die nur auf normale oder Elite-Monster abzielen, nicht betroffen.
- **Formeln:** Einige Szenario-Eigenschaften wie Trefferpunkte für Hindernisse oder benannte Monster werden über Formeln bestimmt, die von der Szenariostufe und der Anzahl der teilnehmenden Charaktere abhängen. In solchen Fällen steht „St“ für die Szenariostufe und „C“ für die Anzahl der Charaktere.

Kampagnen-Übersicht

Gloomhaven kann man auf zwei Arten spielen: **Kampagnenmodus** und **Gelegenheitsmodus**.

Im **Kampagnenmodus** bilden Spieler eine offizielle **Gruppe** von Charakteren und gehen im Verlauf mehrerer Spielesitzungen eine zusammenhängende Reihe von Szenarien an. So können die Spieler einem Handlungsstrang folgen, während sie Entscheidungen treffen und die Geschichte nach eigenem Wunsch erkunden. Ein Szenario kann im Kampagnenmodus nur gespielt werden, wenn alle dafür im Szenariobuch als erforderlich angegebenen globalen und Gruppen-Voraussetzungen erfüllt sind. Außerdem kann im Kampagnenmodus ein Szenario, das bereits abgeschlossen wurde, von **keiner Gruppe** erneut angegangen werden.

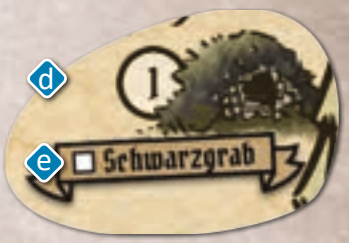
Im **Gelegenheitsmodus** können die Spieler alle erkundeten Szenarien auf der Weltkarte spielen, unabhängig davon, ob sie die benötigten Erfolge haben oder dieses Szenario bereits im Kampagnenmodus abgeschlossen wurde. Die Spieler können zwar Erfahrung und Geld gewinnen, Schatzaufleger erbeuten, Kampfziele abschließen und Fortschritte bei ihren persönlichen Quests machen, aber jegliche Handlungstexte oder Belohnungen, die am Ende des Szenarios aufgelistet werden, werden ignoriert. Eine Gruppe im Kampagnenmodus kann in den Gelegenheitsmodus wechseln und ein Szenario spielen, das sie bereits abgeschlossen hat, aber wir **empfehlen dringend**, dass die Gruppe im Gelegenheitsmodus kein Szenario spielt, das sie noch nicht im Kampagnenmodus erlebt hat.

Die folgenden Regeln befassen sich speziell mit dem Spiel im Kampagnenmodus.

Kampagnenkarte

Auf der **Kampagnenkarte** werden die globalen Fortschritte in der Spielwelt nachverfolgt. Die auf der Karte freigeschalteten Orte und Erfolge sowie der Wohlstand gelten global für alle Gruppen, die in der Welt spielen.





Ortsaufkleber

DIE KARTE ZEIGT:

- Eine Karte von Gloomhaven (a) und dem umliegenden Gebiet (b). Nummerierte Kreise auf der Karte (c) stehen für Szenarien, die im Verlauf des Kampagnenspiels freigeschaltet werden können. Ist ein Szenario freigeschaltet, wird der entsprechende Aufkleber (d) über den nummerierten Kreis geklebt (siehe „Szenario-Abschluss“ auf S. 49). Wird ein freigeschaltetes Szenario im Kampagnenmodus abgeschlossen, hakt man das weiße Feld auf dem Aufkleber (e) ab, um dies zu verdeutlichen.

- Ein Referenzraster für die Karte (f), damit man Szenarien schneller findet.

- Ein Bereich zur Nachverfolgung globaler Erfolge (g). Wird ein globaler Erfolg freigeschaltet, wird der zugehörige Aufkleber (h) auf einen der Plätze in diesem Bereich geklebt (siehe „Erfolge“ auf S. 40).

- Eine Wohlstandsleiste (i). Wenn sich der Wohlstand von Gloomhaven erhöht, wird für jeden erhöhten Punkt von links nach rechts ein Kästchen abgehakt (siehe „Wohlstand von Gloomhaven“ auf S. 48). Bei bestimmten Schwellenwerten erhöht sich die Wohlstandsstufe von Gloomhaven.

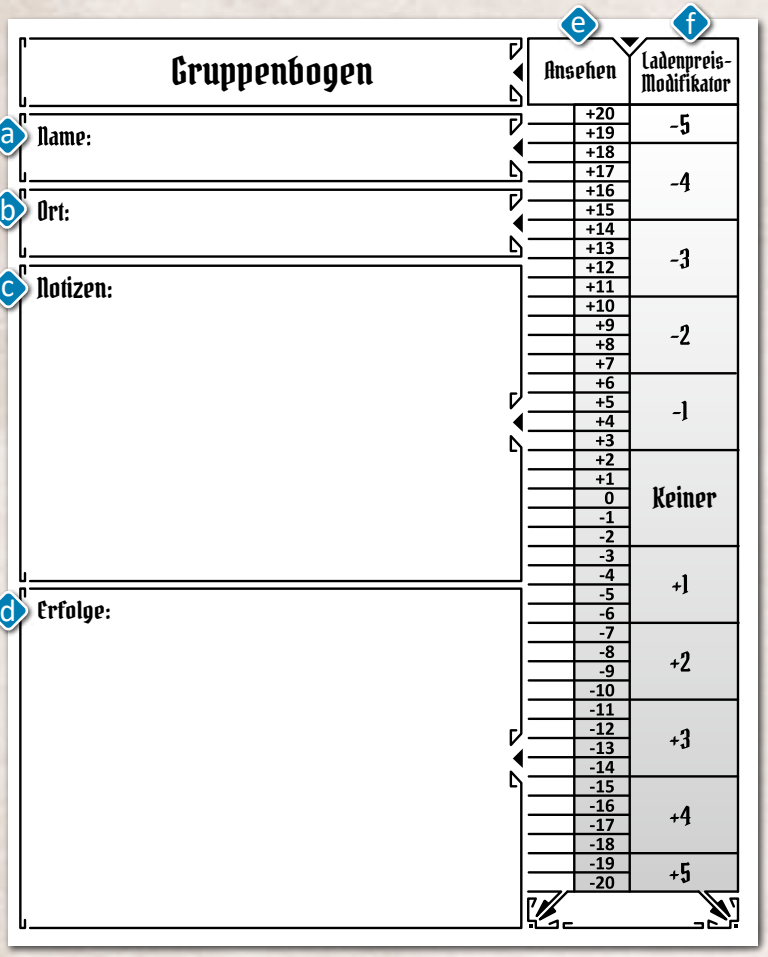
Gruppenbogen

Eine **Gruppe** wird gebildet, wenn sich mehrere Spieler zusammenfinden, um das Spiel zu spielen. Sie dokumentieren die Gruppenbildung durch einen neuen Eintrag auf dem Gruppenbogen-Block. Gruppenerfolge, Ansehen und Ort werden auf diesem Block festgehalten.

Eine Gruppe kann über zahlreiche Szenarien und Spielpartien hinweg bestehen, solange die Spieler das möchten. Die Zusammensetzung der Gruppe kann sich im Laufe der Zeit ändern, vor allem, wenn Charaktere in Ruhestand gehen und neue erstellt werden. Änderungen in der Gruppenzusammensetzung sind erlaubt, nicht nur bei Charakteren, sondern auch bei Spielern. Es können auch jederzeit neue Gruppen gebildet werden, aber für eine neue Gruppe sollten dann auch neue Charaktere erstellt werden.

EIN GRUPPENBOGEN ZEIGT:

- Ein Feld für den Namen der Gruppe (a). Jede ordentliche Gruppe sollte einen Namen haben. Seid kreativ.
- Ein Feld, um den aktuellen Szenario-Ort der Gruppe zu notieren (b). Das ist hauptsächlich für verknüpfte Szenarien relevant (siehe „Reisen und Weg-Ereignisse“ auf S. 41–42).
- Ein Feld für Notizen (c). Gibt es sonst noch etwas, das die Gruppe festhalten will, so kann dies hier geschehen.
- Ein Feld zum Notieren der Gruppenerfolge (d). Wenn eine Gruppe einen Gruppenerfolg verdient, sollte dies hier vermerkt werden (siehe „Erfolge“ auf S. 40).
- Eine Ansehensleiste (e). Eine Gruppe wird aus verschiedenen Gründen im Laufe der Zeit an Ansehen gewinnen oder verlieren. Dies verfolgt man, indem man Abschnitte in der Ansehensleiste, am besten mit Bleistift, ausfüllt oder ausradiert (siehe „Ansehen“ auf S. 42). Rechts von der Leiste ist zu sehen, wie es sich auf die Preise für Gegenstände auswirkt, wenn die Gruppe hohes oder niedriges Ansehen (f) genießt.



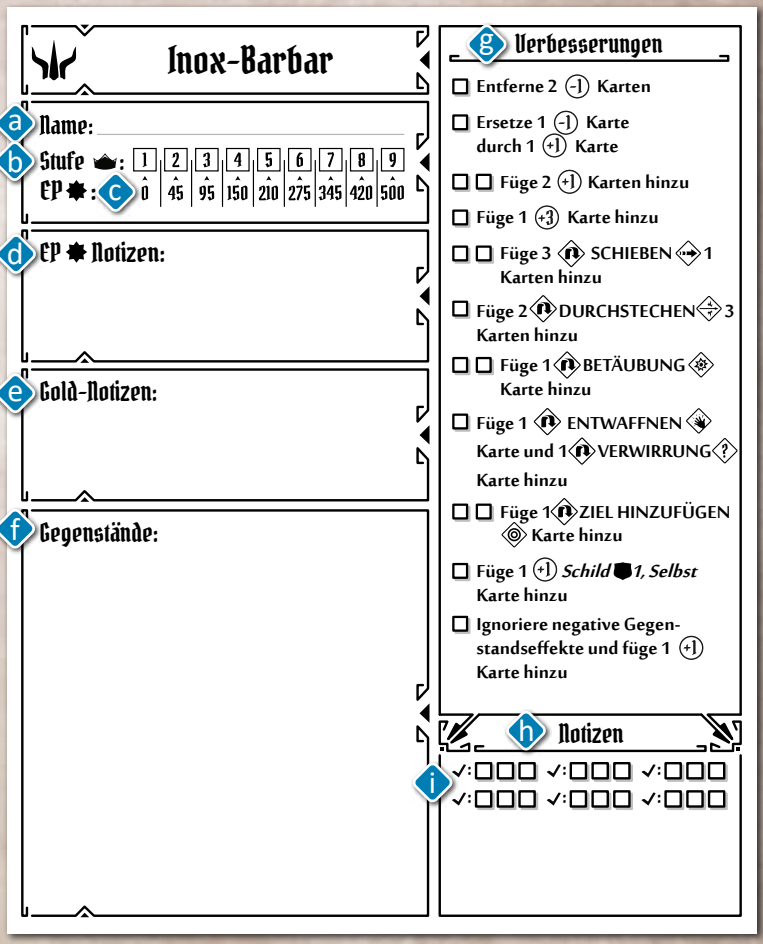


Charakterbogen

Wenn ein neuer Charakter erstellt wird, macht der Spieler einen neuen Eintrag auf dem Charakterbogen-Block des entsprechenden Charakters. Beim Spielen der Kampagne sollten die Spieler in diesem Charakterbogen notieren, wie viel Erfahrung, Gold, Gegenstände, Verbesserungen und verfügbare Fertigkeitskarten sie haben.

EIN CHARAKTERBOGEN ZEIGT:

- Ein Feld für den Namen des Charakters (a). Jeder Charakter sollte einen Namen haben. Seid kreativ.
- Ein Feld zum Markieren der aktuellen Stufe des Charakters (b). Wenn Charaktere Erfahrung sammeln, steigt ihre Stufe (siehe „Stufenaufstieg“ auf S. 44–45). Die jeweils erforderliche Menge an Erfahrung steht unter den einzelnen Stufen (c).
- Felder für detaillierte Notizen zu der Menge an Erfahrung (d) und Gold (e) des Charakters.
- Ein Feld, auf dem alle Gegenstände notiert werden, die der Charakter besitzt (f).
- Eine Liste der verfügbaren klassenspezifischen Verbesserungen (g). Immer wenn ein Charakter eine Verbesserung verdient (siehe „Zusätzliche Verbesserungen“ auf S. 44), wird auf der Liste markiert, welche ausgesucht wurde.
- Ein Feld für zusätzliche Notizen (h). Wenn Spieler andere Fortschritte oder Aspekte ihres Charakters nachverfolgen möchten, können sie das hier tun. In diesem Bereich setzt man auch die Häkchen (i) für erreichte Kampfziele.



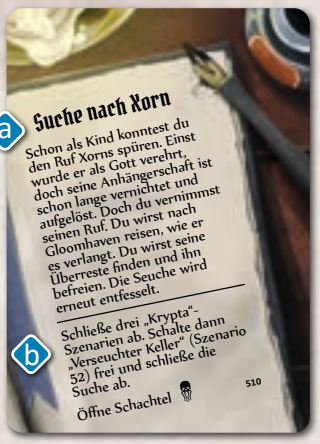


Persönliche Questkarten

Bei der Erstellung erhält ein Charakter zwei zufällige **persönliche Questkarten**, von denen er sich eine aussucht und die andere in das Deck mit persönlichen Questkarten zurücklegt. Die persönliche Quest eines Charakters ist der Hauptgrund, weshalb er sich einer Gruppe anschließt.

EINE PERSÖNLICHE QUESTKARTE ZEIGT:

- Eine thematische Beschreibung der Quest (a).
- Die besonderen Anforderungen, die für den Abschluss der Quest erforderlich sind, sowie die Belohnung dafür (b). Sobald eine persönliche Quest abgeschlossen wurde, setzt sich der Charakter zur Ruhe (siehe „In Ruhestand gehen“ auf S. 48).





Zufällige Gegenstandsplan-Karten

Immer wenn „zufälliger Gegenstandsplan“ als Belohnung für einen erbeuteten Schatzaufleger aufgeführt ist, zieht der erbeutende Spieler eine der zufälligen Gegenstandsplan-Karten. Diese Karten sehen normalen Gegenstandskarten sehr ähnlich, haben aber eine blaue Rückseite, wie rechts gezeigt. Ist die Karte gezogen, sucht der Spieler das zusätzliche Exemplar des gezogenen Gegenstands mit der gleichen Referenznummer aus dem Deck der nicht verfügbaren Gegenstände und fügt beide Karten zum verfügbaren Gegenstands-Stadtvorrat hinzu. Es ist möglich, das Deck mit zufälligen Gegenständen aufzubrauchen. In diesem Fall haben Belohnungen mit zufälligen Gegenstandsplänen keinen Effekt mehr.





Zufällige Nebenszenario-Karten

Immer wenn „zufälliges Nebenszenario“ als Belohnung für einen erbeuteten Schatzaufleger aufgeführt ist, zieht der erbeutende Spieler eine der zufälligen Nebenszenario-Karten. Das gezogene Szenario ist dann sofort freigeschaltet und der entsprechende Aufkleber wird auf die Kampagnenkarte geklebt. Die gezogene Szenario-Karte wird dann aus dem Spiel entfernt. Es ist möglich, das Deck mit zufälligen Nebenszenarien aufzubrauchen. In diesem Fall haben Belohnungen mit zufälligen Nebenszenarien keinen Effekt mehr.



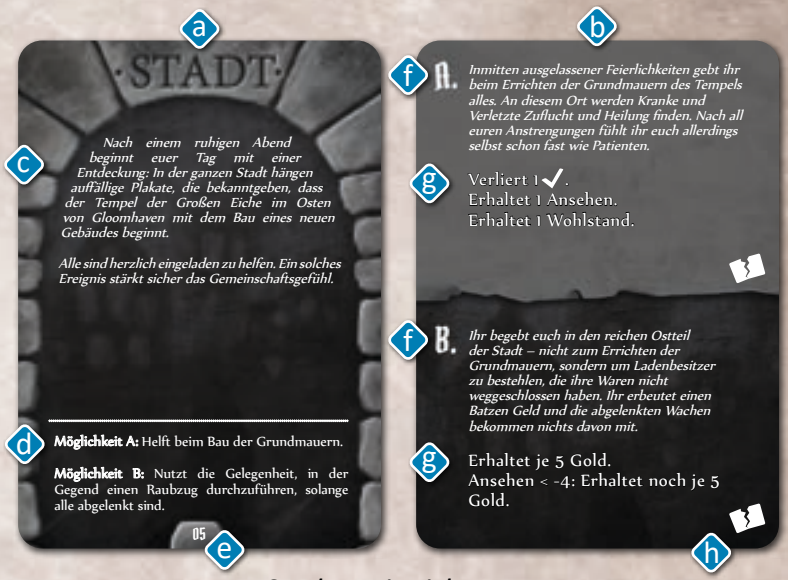


Stadt- und Weg-Ereigniskarten

Die Spieler haben während der Kampagne viele Gelegenheiten, auf Stadt- und Weg-Ereignisse zu stoßen. Wenn das passiert, ziehen die Spieler die oberste Karte des entsprechenden Decks und lesen die Vorderseite (a). Beachtet, dass die Ereigniskarten beidseitig mit Text bedruckt sind, die Rückseite (b) sollte aber erst gelesen werden, wenn die Vorderseite erledigt ist. Aussehen und Inhalt von Stadt- und Weg-Ereignissen unterscheiden sich, aber die Funktionsweise ist gleich.

EINE EREIGNISKARTE ZEIGT:

- Eine thematische Einführung in das Ereignis (c). Diese sollte zuerst gelesen werden.
- Einen **Entscheidungspunkt** (d). Die Gruppe als Ganzes muss sich für eine von zwei Möglichkeiten entscheiden. Erst wenn eine gemeinsame Entscheidung getroffen wurde, wird die Karte umgedreht und das entsprechende **Resultat** auf der Kartenrückseite tritt ein.
- Die Nummer des Ereignisses (e). Diese Nummer ist gemeint, wenn die Spieler angewiesen werden, ihren Decks bestimmte Ereignisse hinzuzufügen.
- Die Folgen beider Wahlmöglichkeiten (f). Je nachdem, welche Entscheidung die Gruppe getroffen hat, liest sie hier den zugehörigen Text und ignoriert den anderen.
- Das Resultat einer Entscheidung (g), das aus einem Block mit thematischem Text besteht, gefolgt von spezifischen Auswirkungen auf das Spiel in Fettdruck. Eine Entscheidung kann mehrere verschiedene Resultate haben, manche hängen von bestimmten Bedingungen ab (siehe „Weg-Ereignisse abschließen“ auf S. 41–42).
- Symbole, die die Spieler anweisen, die Ereigniskarte entweder aus dem Spiel zu entfernen (h) oder sie unter das jeweilige Deck zu schieben (i), wenn das Resultat eingetroffen ist.



Stadt-Ereigniskarte



Weg-Ereigniskarte





Wenn man nach dem Öffnen der Spiel-Box die erste Kampagne beginnt, wird je ein Deck mit Stadt-Ereignissen und Weg-Ereignissen zusammengestellt, das aus den jeweiligen Stadt- und Weg-Ereignissen 01 bis 30 besteht, und dann gemischt. Im Verlauf des Spiels werden die Spieler angewiesen, bestimmte Karten zu diesen Decks hinzuzufügen oder zu entfernen. Nachdem einem Ereignis-Deck eine Karte hinzugefügt wurde, sollte das Deck gemischt werden. Achtung, das Hinzufügen einer Karte unterscheidet sich vom Zurücklegen einer benutzten Karte in das Ereignis-Deck, in diesem Fall wird die Karte unter das Deck geschoben und nicht gemischt.

Versiegelte Schachteln und Umschläge

Die Spiel-Box enthält eine Reihe versiegelter Schachteln und Umschläge, die mit einem Symbol oder einem Buchstaben versehen sind. An bestimmten Stellen werden die Spieler aufgefordert, eines dieser Exemplare zu öffnen. Enthält die Schachtel Material für eine neue Charakterklasse, ist diese Klasse ab sofort für alle verfügbar, die einen neuen Charakter erstellen. Enthält der Umschlag andere Inhalte, werden diese die Spieler anweisen, was zu tun ist.

Spieler werden aufgefordert, Schachteln und Umschläge zu öffnen, wenn sie persönliche Quests abschließen oder bestimmte andere Bedingungen erfüllen. Diese Bedingungen sind auf S. 49 aufgelistet.

Stadtarchiv

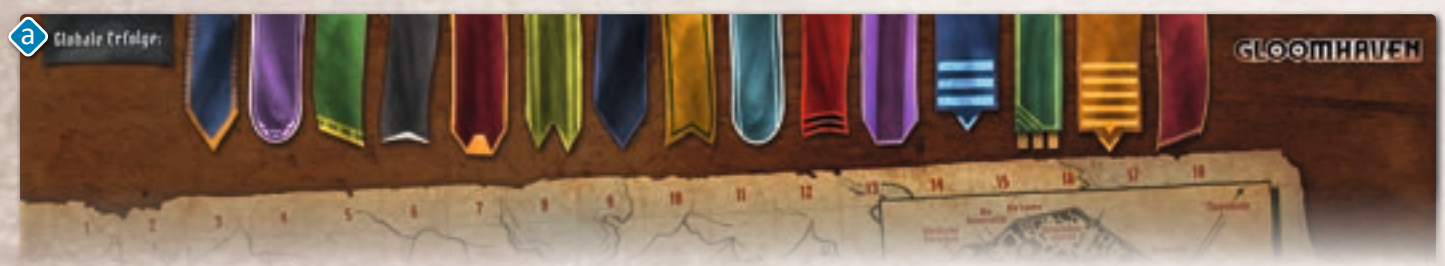


Die Spielschachtel enthält auch ein kleines versiegeltes Buch mit dem Titel „Stadtarchiv“. Die Spieler werden aufgefordert, dieses Buch zu öffnen, sobald der erste Charakter in Ruhestand geht. Danach können die Spieler das Buch von vorne nach hinten lesen. An bestimmten Stellen im Buch werden die Spieler gewarnt, nicht weiterzulesen, bis bestimmte Bedingungen erfüllt sind.

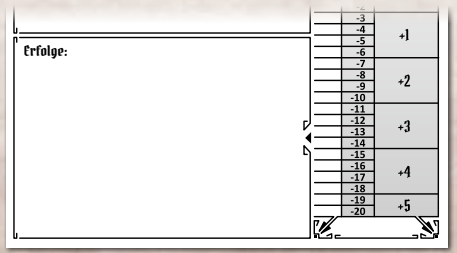
Erfolge

Das Erfolgssystem ist die wichtigste Art, wie Spieler größere Änderungen in der Welt nachverfolgen, und bestimmt, welche Szenarien eine bestimmte Gruppe im Kampagnenmodus spielen kann. Es gibt zwei Arten von Erfolgen: **Globale Erfolge** und **Gruppenerfolge**.

Globale Erfolge wirken sich auf die gesamte Spielwelt aus, unabhängig davon, welche Gruppe darin spielt. Globale Erfolge werden über Aufkleber am oberen Rand der Weltkarte (a) nachverfolgt. Manche globale Erfolge haben einen bestimmten Typ (angegeben im Format „Typ: Erfolg“, also z. B. „Stadtherrschaft: militärisch“). Pro Erfolgs-Typ kann immer nur ein globaler Erfolg gleichzeitig aktiv sein. Wird ein globaler Erfolg erlangt und es ist bereits ein Erfolg des gleichen Typs aktiv, wird der bisherige Erfolg ersetzt und der neue Aufkleber über den bisherigen geklebt. Generell können globale Erfolge aber mehrfach vorhanden sein, sofern sie keinen bestimmten Typ haben.



Gruppenerfolge sind an eine bestimmte Gruppe gebunden und dienen hauptsächlich dazu nachzuhalten, welche Szenarien für diese Gruppe im Kampagnenmodus verfügbar sind.



Reisen und Weg-Ereignisse

Nach jedem Szenario, egal ob Erfolg oder Fehlschlag, können die Spieler entweder nach Gloomhaven zurückkehren oder sofort zu einem neuen Szenario **reisen**.
Wenn die Spieler sofort zu einem neuen Szenario reisen wollen, müssen sie ein Weg-Ereignis abschließen, bevor sie das neue Szenario starten, **es sei denn, sie spielen das gleiche Szenario erneut, das neue Szenario ist mit dem vorherigen verbunden oder sie spielen im Gelegenheitsmodus**. In der oberen rechten Ecke des Szenario-Eintrags (a) ist im Szenariobuch jeweils angegeben, zu welchen Szenarien **Verbindungen** bestehen. Sind beide Szenarien **verbunden**, können die Spieler das neue Szenario sofort beginnen, ohne ein Weg-Ereignis abzuschließen.

Nr. 1 G-10 Schwarzgrab

(a) Verbindungen: Grabhöhle – Nr. 2

Kehren die Spieler nach Gloomhaven zurück, muss die Gruppe, nachdem sie ihre **Geschäfte** in der Stadt abgeschlossen hat (siehe „Gloomhaven besuchen“ auf S. 42–48), noch zu einem neuen Szenario **reisen** und ein Weg-Ereignis abschließen, **es sei denn, das Szenario hat eine direkte Verbindung zu Gloomhaven oder wird im Gelegenheitsmodus gespielt**. Diese Verbindung ist ebenfalls im Eintrag des Szenarios im Szenariobuch aufgeführt.

Beispiel: *Nach Abschluss des Szenarios **Schwarzgrab** schaltet die Gruppe das Szenario **Grabhöhle** frei. Diese beiden Szenarien sind **verbunden**, die Gruppe könnte also zur Grabhöhle reisen, ohne ein Weg-Ereignis abzuschließen. Stattdessen beschließt sie, nach **Gloomhaven** zurückzukehren, um das gesammelte Geld auszugeben. Wenn sie danach zur Grabhöhle reist, muss sie ein Weg-Ereignis abschließen, weil die Grabhöhle nicht mit Gloomhaven verbunden ist.*

WEG-EREIGNISSE ABSCHLIESSEN

Um ein Weg-Ereignis abzuschließen, ziehen die Spieler eine einzelne Karte aus dem Weg-Ereignis-Deck und lesen den Prologtext auf der Vorderseite. Am Ende dieses Texts gibt es zwei Auswahlmöglichkeiten und die Spieler müssen sich für eine davon entscheiden, **bevor** sie die Karte umdrehen und das entsprechende Resultat lesen. **Sobald das Resultat gelesen wurde, kann die Entscheidung nicht mehr geändert werden** und die Spieler erhalten oder verlieren, was auch immer das Resultat vorschreibt.

Je nach Zusammensetzung und Ansehen der Gruppe kann eine einzelne **Entscheidung** (A oder B) mehrere verschiedene **Resultate** haben. Die Entscheidung sollte von oben nach unten gelesen werden und alle Resultate, die auf die Gruppe zutreffen, finden statt.

Einem Resultat kann eine der folgenden Bedingungen vorausgehen:

- Ein Klassensymbol. Sofern eines der aufgelisteten Klassensymbole einem aktuellen Mitglied der Gruppe entspricht, tritt das Resultat ein.
- Eine Ansehensspanne. Ist das Ansehen der Gruppe im angegebenen Bereich, tritt das Resultat ein.
- Eine gemeinsame Goldmenge. Verfügt die Gruppe insgesamt mindestens über diese Goldmenge, geht diese Menge verloren und das Resultat tritt ein.
- Das Wort „Sonst“. Tritt keines der vorangegangen Resultate ein, gilt stattdessen dieses Resultat.

: Ihr findet schnell die Wurzel allen Übels – defekte Kabel in der Küche – und wechselt sie rasch aus. Der Inhaber ist beeindruckt von

ANSEHEN > -5: Das Spiel beginnt, doch nach ein paar Runden schwindet eure Begeisterung, da der Mann eine mehr als verdächtige

BEZAHLT INSGESAMT 10 GOLD: Ihr gebt ihr das Gold und nehmt den wertlosen Abfall. Unter verdächtig braunen Schlieren findet

SONST: Ihr fummelt eine Weile an der Technik herum, bevor ihr euch eingesteht, dass ihr keinen Schimmer habt, was ihr da tut. Der

Hat ein Resultat keine Bedingung, tritt es generell ein.

„Insgesamt“-Belohnungen oder -Malusse werden innerhalb der Gruppe aufgeteilt und Belohnungen oder Malusse „je“ Charakter werden auf jeden einzelnen Charakter der Gruppe individuell angewendet. Soll ein Spieler etwas (Geld, Häkchen usw.) verlieren, kann das aber nicht, weil er nicht ausreichend davon hat, verliert er das, was möglich ist, und kann weiter am Ereignis teilnehmen. Ein Charakter kann niemals Häkchen verlieren, deren Verlust dazu führen würde, dass er eine Verbesserung verliert. Charaktere können niemals einen negativen Geldbetrag haben oder unter die für ihre aktuelle Stufe erforderliche Erfahrung fallen. Auch die Stadt kann niemals unter den für die aktuelle Stufe angegebenen Mindest-Wohlstand fallen.

ANSEHEN

Das Ansehen ist gruppenspezifisch und wird auf dem entsprechenden Gruppenbogen notiert. Wenn eine neue Gruppe gebildet wird, startet sie immer mit **0 Ansehen**. Durch die Ereignisse oder den Abschluss bestimmter Szenarien gewinnt oder verliert die Gruppe an Ansehen. Eine Gruppe kann ein maximales Ansehen von 20 und ein minimales Ansehen von -20 haben.

Das Ansehen einer Gruppe hat eine Reihe von Auswirkungen:

- Viele Ereignisse haben Konsequenzen, die nur angewendet werden, wenn die Gruppe bestimmte Ansehens-Voraussetzungen erfüllt.
- Beim Kauf von Gegenständen hängt der Preis vom Ansehen der Charaktergruppe ab. Bei höherem Ansehen sind die Preise geringer, bei geringerem Ansehen steigen sie. Dieser Preis-Modifikator ist neben der Ansehensleiste auf dem Gruppenbogen vermerkt.
- Manche versiegelten Umschläge werden geöffnet, wenn eine Gruppe ein bestimmtes positives oder negatives Ansehen erreicht.

Gloomhaven besuchen

Wann immer eine Gruppe nach Gloomhaven zurückkehrt, kann sie dort verschiedene Aktivitäten ausführen: **neue Charaktere erstellen**, **Stadt-Ereignisse abschließen**, **Gegenstände kaufen und verkaufen**, **die Charakterstufe steigern**, **an den Tempel spenden**, **Fertigkeitskarten verbessern** und **in Ruhestand gehen**. Ein Besuch in Gloomhaven ist nach jedem Szenario möglich, das im Kampagnenmodus gespielt wurde.

NEUE CHARAKTERE ERSTELLEN

Der erste Schritt in der Geschichte eines Charakters ist seine Erstellung. Die Spieler erstellen neue Charaktere, wenn sie mit dem Spiel beginnen, wenn sie einen alten Charakter in Ruhestand schicken und weiterspielen möchten oder wenn sie einfach etwas Neues ausprobieren wollen. Wenn das Spiel ausgepackt wird, stehen zu Beginn sechs Klassen zur Verfügung: Barbar, Tüftler, Spruchweberin, Schurkin, Felsenherz und Gedankendiebin.

Wenn ein Spieler einen neuen Charakter erstellt, erhält er Zugriff auf das Charakter-Tableau und das Deck der Fertigkeitskarten der Stufen 1 und X. Der Spieler muss einen neuen Eintrag auf dem entsprechenden Charakterbogen-Block der Klasse machen, zwei zufällige persönliche Questkarten ziehen, eine davon behalten und die andere wieder ins Deck mischen.

Ein Spieler kann einen Charakter auf einer beliebigen Stufe erstellen, die der Wohlstandstufe der Stadt entspricht oder darunter liegt (siehe „Wohlstand von Gloomhaven“ auf S. 48). Erstellt ein Spieler einen Charakter mit einer höheren Stufe als 1, sollten alle auf S. 44 beschriebenen Schritte des Stufenaufstiegs hintereinander durchlaufen werden, bis einschließlich der gewählten Startstufe. Außerdem erhält ein neu erstellter Charakter Gold in Höhe von 15x(St+1), wobei St die Startstufe ist. Ein Charakter startet mit der Menge an Erfahrung, die als Mindestmenge für seine Stufe angegeben ist (die Zahl, die auf dem Charakterbogen unter dieser Stufe aufgeführt ist).

STADT-EREIGNISSE ABSCHLIESSEN

Einmal pro Besuch in Gloomhaven kann eine Gruppe ein Stadt-Ereignis abschließen. Stadt-Ereignisse funktionieren genauso wie Weg-Ereignisse, werden aber aus dem Stadt-Ereignis-Deck gezogen und haben im Allgemeinen bessere Resultate als Weg-Ereignisse.

GEGENSTÄNDE KAUFEN UND VERKAUFEN

Wenn die Charaktere in Gloomhaven sind, können sie sich für das Gold, das sie in Szenarien gesammelt haben, Gegenstandskarten kaufen. Außerdem können sie auch Gegenstände wieder verkaufen, und zwar für **die Hälfte** des Preises, der auf der Gegenstandskarte angegeben ist (abgerundet). Wird ein Gegenstand verkauft, wandert er zurück in den verfügbaren Stadtvorrat und der Charakter erhält die berechnete Goldmenge. Die Charaktere können so viele Gegenstände besitzen, wie sie sich leisten können, aber die Anzahl, die sie tatsächlich ausrüsten können, ist begrenzt (siehe „Gegenstandskarten“ auf S. 8). **Spieler können Geld oder Gegenstände nicht untereinander tauschen.**





Wenn die Spiel-Box geöffnet wurde und die Kampagne beginnt, besteht der verfügbare Stadtvorrat aus allen Exemplaren der Gegenstände 001 bis 014. Im Verlauf der Kampagne werden noch viele weitere Gegenstände zum verfügbaren Stadtvorrat hinzugefügt, basierend auf folgenden Bedingungen:

- Immer wenn durch ein Szenario oder Ereignis ein **Gegenstandsplan** verfügbar wird, werden alle Exemplare dieser Gegenstandskarte zum verfügbaren Stadtvorrat hinzugefügt.
- Sobald die Stadt eine neue Wohlstandsstufe erreicht (siehe „Wohlstand von Gloomhaven“ auf S. 48), werden neue Gegenstände im Vorrat verfügbar. Rechts ist eine Liste, welche Gegenstände bei den jeweiligen Wohlstandstufen verfügbar werden.
- Wenn ein Charakter in Ruhestand geht, kommen alle seine Gegenstandskarten zurück in den Stadtvorrat.

Wohlst.	Gegenstände
1	001–014
2	015-021
3	022-028
4	029-035
5	036-042
6	043-049
7	050-056
8	057-063
9	064-070

In den einzelnen Charaktergruppen ist die Anzahl der zum Kauf verfügbaren Gegenstände nur dadurch begrenzt, wie viele Exemplare eines Gegenstands es gibt. Kein Charakter darf Duplikate eines Gegenstands besitzen. Spielt eine andere Gruppe mit anderen Charakteren, gelten Gegenstände, die **nicht eingesetzten Charakteren** gehören, als im Stadtvorrat verfügbar und können gekauft werden. Die Spieler sollten auf ihren Charakterbogen notieren, welche Gegenstände sie besitzen, falls die Karten von anderen Gruppen verwendet werden.



STUFENAUFSTIEG

Wenn ein Charakter die rechts in der Tabelle aufgelistete Erfahrung erreicht, muss ein Stufenaufstieg erfolgen. **Der Stufenaufstieg erfolgt nur in der Stadt**.

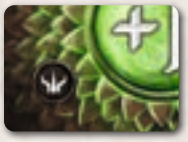
Erreicht ein Charakter eine neue Stufe, wird **eine** neue Karte zu seinem aktiven Kartenvorrat hinzugefügt. Die gewählte Karte muss zur Charakterklasse gehören und eine Kartenstufe haben, die **maximal der neuen Stufe des Charakters entspricht**.

Stufe	Erfahrung
1	0
2	45
3	95
4	150
5	210
6	275
7	345
8	420
9	500

Außerdem muss der Spieler beim Stufenaufstieg auf der rechten Seite des Charakterbogens ein Häkchen bei **einer Verbesserung** setzen. Dadurch wird das Angriffsmodifikator-Deck des Charakters weiterentwickelt. Wendet die Boni der abgehakten Verbesserung mit den klassenspezifischen Modifikator-Karten auf das aktive Modifikator-Deck des Charakters an. Sind neben einer Verbesserung mehrere Ankreuzfelder, heißt das, dass die Verbesserung für die üblichen Verbesserungskosten mehrfach erworben werden kann.

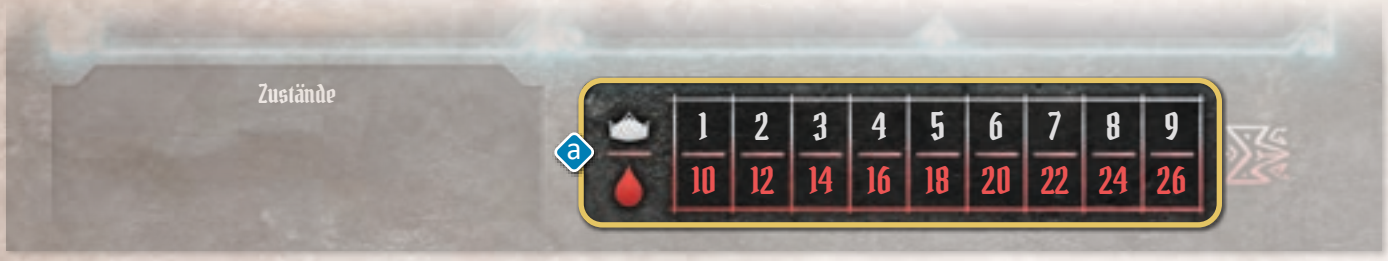
Beispiel: *Setzt der Barbar ein Häkchen bei „Ersetze 1 -1 Karte durch 1 +1 Karte“, entfernt er eine -1 Karte aus seinem charakterspezifischen Angriffsmodifikator-Deck und fügt stattdessen eine +1 Karte (aus dem Modifikator-Deck der Barbar-Faltschachtel) hinzu.*





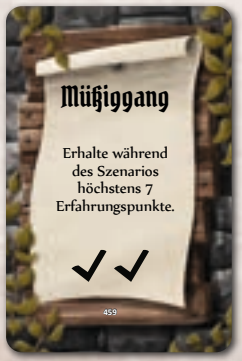
Barbaren-Deck-Symbol

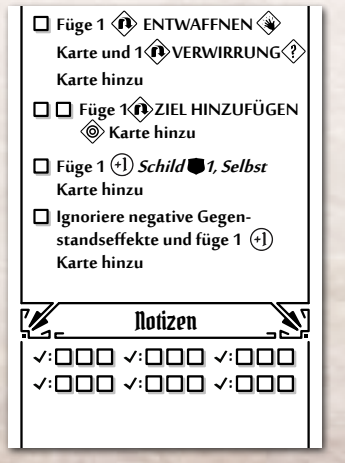
Durch den Stufenaufstieg erhöht sich auch die Gesamtzahl der Trefferpunkte a, wie auf dem Charakter-Tableau angegeben.
Stufenaufstiege verändern **nie** die maximale Handkartenzahl eines Charakters. Diese ist für jede Klasse festgelegt.



ZUSÄTZLICHE VERBESSERUNGEN

Immer wenn ein Charakter am Ende eines Szenarios erfolgreich eine Kampfzielkarte abschließt, erhält er eine Anzahl von Häkchen, die im dafür vorgesehenen Bereich seines Charakterbogens notiert werden. Für jeweils drei verdiente Häkchen erhält der Charakter sofort eine zusätzliche Verbesserung auf dem Charakterbogen und ihre Auswirkung wird auf das Angriffsmodifikator-Deck angewendet. Sind nach dem Kauf einer Verbesserung noch Häkchen durch das Erreichen eines Kampfziels übrig, werden sie für die nächste Verbesserung gesammelt. Auf diese Art kann ein Charakter insgesamt sechs zusätzliche Verbesserungen erhalten.





HANDKARTEN ZUSAMMENSTELLEN

Wenn man eine Klasse zum ersten Mal spielt, wird empfohlen, dass die Spieler die Handkarten nur aus Stufe-1-Karten zusammenstellen (erkennbar an der 1 unter dem Titel). Aber jeder Charakter hat auch sofortigen Zugriff auf drei Karten. Diese sind in der Regel komplexer und situationsspezifischer als Karten der Stufe 1. Sobald ein Spieler mit den grundlegenden Fertigkeiten der Klasse vertraut ist, kann er erwägen, eine oder mehrere Karten in seine Hand aufzunehmen und die entsprechende Anzahl an Stufe-1-Karten abzulegen, um das Handkartenlimit einzuhalten.

Mit einem Stufenaufstieg des Charakters werden auch die Fertigkeitskarten der entsprechenden Stufen verfügbar. Auch wenn Spieler Zugang zu mehr Karten haben, bleibt die Anzahl der Karten, die man mit in den Kampf nehmen kann (Handkartenlimit), gleich. Deshalb müssen die Spieler zu Beginn eines Szenarios **so viele Karten aus ihren verfügbaren Karten auswählen, wie als Handkartenlimit für die jeweilige Klasse angegeben ist**. Diese Karten bilden die Handkarten des Spielers und während des Szenarios dürfen nur diese Handkarten eingesetzt werden.



Charakter-Handkartenlimit

SZENARIO-SCHWIERIGKEIT ANPASSEN

Wenn Charaktere in der Stufe aufsteigen, wird empfohlen, auch die Szenariostufe zu erhöhen, wie auf S. 15 beschrieben. Dadurch erhöhen sich Monsterstufen, Fallenschaden, durch Münzmarker erlangtes Gold und die Erfahrung für den Abschluss des Szenarios.

AN TEMPEL SPENDEN

Pro Besuch in Gloomhaven kann jeder Charakter 10 Gold an den Tempel der Großen Eiche, das geistige Zentrum und Hospital der Stadt, spenden. Dies ermöglicht es dem spendenden Charakter, seinem Angriffsmodifikator-Deck zwei SEGEN Karten für das nächste Szenario hinzuzufügen.

FERTIGKEITSKARTEN VERBESSERN

Wenn der globale Erfolg „Macht der Verbesserung“ erreicht wurde, können die Spieler beim Besuch in Gloomhaven Gold ausgeben, um ihre Fertigkeitskarten zu verstärken. Dazu klebt der Spieler den gewünschten Aufkleber vom Verbesserungsaufkleber-Bogen auf die entsprechende Stelle einer Fertigkeitskarte aus dem aktiven Kartenpool seines Charakters. Der Aufkleber stellt eine **dauerhafte** Verbesserung dieser Fertigkeit dar.



Fertigkeitskarten können auf verschiedene Arten verbessert werden, die jeweils unterschiedlich viel Gold kosten. Diese Kosten müssen von dem Charakter bezahlt werden, dessen Fertigkeitskarte verbessert wird.

Jede Art von Verbesserungsaufkleber hat spezifische Funktionen und Einschränkungen, wo sie platziert werden kann. „Haupt-Fertigkeitszeile“ bezieht sich auf die in großer Schrift gedruckte Fertigkeit, im Gegensatz zu Modifikatoren, die in kleinerer Schrift unterhalb der Hauptzeile stehen:



Kann auf jeder Fertigkeitszeile oder Beschworenen-Grundwertzeile mit numerischem Wert platziert werden. Dieser Wert erhöht sich um 1.





Kann bei jeder Haupt-Fertigkeitszeile verwendet werden, die Gegner anvisiert. Der angegebene Zustand wird auf alle Ziele der Fertigkeit angewendet.



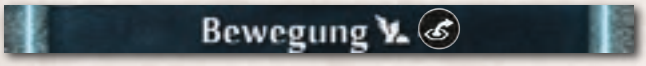


Kann bei jeder Haupt-Fertigkeitszeile verwendet werden, die auf Verbündete oder den Charakter selbst wirkt. Eine „Bewegung“-Fertigkeit zählt nicht als auf den Charakter selbst wirkend. Der angegebene Zustand wird auf alle Ziele der Fertigkeit angewendet.





Kann bei jeder „Bewegung“-Fertigkeitszeile verwendet werden. Die Bewegung gilt jetzt als Sprung.





Kann bei jeder Haupt-Fertigkeitszeile verwendet werden. Das Element wird erzeugt, wenn die Fertigkeit eingesetzt wird. Bei kann der Spieler das Element ganz normal wählen.





Kann platziert werden, um die grafische Darstellung eines Flächenangriffs zu ergänzen. Durch den Angriff wird das neue Feld nun zusätzlich anvisiert.



Die Grundkosten der einzelnen Verbesserung hängen vom Aufkleber **und** von der Fertigkeit ab, die der Aufkleber verbessert. Die Grundkosten werden verdoppelt, wenn eine Verbesserung (außer Angriffsfelder) auf eine Fertigkeit angewendet wird, die mehrere Figuren anvisieren kann. Dazu kommen weitere Kosten je nach Stufe der Fertigkeit und Anzahl der bereits platzierten Verbesserungsaufkleber bei der spezifischen **Aktion**.

Die Gesamtzahl der verbesserten Karten im Fertigkeitsdeck der jeweiligen Klassen darf **maximal** der Wohlstandsstufe der Stadt entsprechen. Wenn Verbesserungsaufkleber einmal platziert wurden, sollten sie nicht mehr entfernt werden. **Verbesserungen gelten für alle gespielten Versionen dieser Klasse, selbst wenn bereits ein Charakter dieser Klasse im Ruhestand ist.**

Grundkosten für +1	
Bewegung	30G
Angriff	50G
Reichweite	30G
Schild	100G
SCHIEBEN	30G
ZIEHEN	30G
DURCHSTECHEN	30G
Vergeltung	100G
Heilung	30G
Ziele	50G
(Für Beschworene)	
Bewegung	100G
Angriff	100G
Reichweite	50G
TP	50G

Grundkosten anderer Effekte	
GIFT	75G
WUNDE	75G
VERWIRRUNG	50G
LÄHMUNG	100G
ENTWAFFNEN	150G
FLUCH	75G
STÄRKUNG	50G
SEGEN	50G
Springen	50G
Bestimmtes Element	100G
Beliebiges Element	150G

Fertigkeitskarten-Stufe	
1	+ 0G
2	+ 25G
3	+ 50G
4	+ 75G
5	+ 100G
6	+ 125G
7	+ 150G
8	+ 175G
9	+ 200G

Anzahl vorheriger Verbesserungen	
0	+ 0G
1	+ 75G
2	+ 150G
3	+ 225G

Doppelte Grundkosten für alle Fertigkeiten mit mehreren Zielen.

Angriffsfeld	200G geteilt durch die Anzahl an Feldern, die der Angriff momentan anvisiert



Beispiel: *Der Barbar möchte die obere Aktion seiner Fertigkeitskarte mit +1 auf den Angriff verbessern (a). Die Grundkosten dafür sind 50 Gold, dieser Preis wird aber verdoppelt, weil der Angriff mehrere Gegner zum Ziel hat. Außerdem ist das eine Fertigkeitskarte der Stufe 3 (b), daher kommen weitere 50 Gold dazu, also insgesamt 150 Gold. Danach möchte der Barbar der Aktion noch ein zusätzliches Angriffsfeld (c) hinzufügen. Das würde normalerweise 66 Gold kosten (200 Gold geteilt durch drei bestehende Felder, abgerundet), aber es kommen erneut 50 Gold dazu, weil die Karte Stufe 3 hat. Und dann kommen noch einmal 75 Gold dazu, weil die Aktion bereits einmal verbessert wurde, macht insgesamt 191 Gold.*

IN RUHESTAND GEHEN

Wenn ein Charakter alle Bedingungen seiner persönlichen Quest erfüllt und gerade in Gloomhaven ist, **muss** der Charakter in Ruhestand gehen. 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. Der Charakter hat sich seinen Traum erfüllt und ist nicht mehr gewillt, Ruinen voller Monster zu erkunden. Alle Materialien des Charakters kommen zurück in die entsprechende Schachtel, alle seine Gegenstände wandern zurück in den verfügbaren Vorrat der Stadt und sein gesamtes Geld geht verloren. Außerdem erhält die Stadt +1 Wohlstand.

Der Abschluss einer persönlichen Quest schaltet immer neue Inhalte für das Spiel frei. Der Spieler darf eine versiegelte Schachtel oder einen versiegelten Umschlag öffnen, was in der Regel eine neue Charakterklasse freischaltet. Wann immer ein Spieler aufgefordert wird, eine Schachtel oder einen Umschlag zu öffnen, der bereits geöffnet wurde, werden stattdessen ein zufälliger Gegenstandsplan und ein zufälliges Nebenszenario freigeschaltet (siehe S. 38). Wenn eine persönliche Quest erfüllt wird, wird diese persönliche Questkarte aus dem Spiel entfernt.

Jedes Mal, wenn ein Spieler einen Charakter in Ruhestand schickt, erhält er eine zusätzliche Verbesserung für seine zukünftigen Charaktere. Dieser Effekt ist kumulativ. Schickt ein Spieler seinen zweiten Charakter in Ruhestand, erhält der nächste Charakter dieses Spielers zwei zusätzliche Verbesserungen. Obwohl dieser Effekt generell pro Spieler gilt, wird dieser Bonus, falls ein Spieler in einer Kampagne mehrere Charaktere gleichzeitig spielt (z. B. beim Solo-Spiel), auf jede Charakter-„Familie“ einzeln angewendet.

Geht eine Charakterklasse zum ersten Mal **in Ruhestand**, werden den Ereignis-Decks meist neue Weg- und Stadt-Ereignisse hinzugefügt. Die entsprechende Referenznummer steht auf der Rückseite des Charakter-Tableaus der Klasse **unten rechts (die Zahl ganz rechts)**. Zudem werden den Decks neue Stadt- und Weg-Ereignisse hinzugefügt, wenn eine neue Charakterklasse durch Ruhestand oder andere Umstände **freigeschaltet** wird. Diese Referenznummer steht auf der Rückseite des Charakter-Tableaus der Klasse **unten rechts (die Zahl ganz links)**. Diese Referenznummern gelten sowohl für die Stadt- als auch für die Weg-Ereignis-Decks.

Wenn der Charakter in Ruhestand geht, wählt der Spieler einen neuen aus und zieht zwei neue persönliche Questkarten, von denen er sich eine aussucht und die andere wieder abwirft. Spieler können für ihren neuen Charakter die gleiche Klasse wählen, doch das Erfüllen persönlicher Quests schaltet meist eine neue Klasse frei, damit die Spieler im Verlauf der Kampagne neue Spielstile ausprobieren können. Neue Charaktere starten auf einer Stufe, die maximal der aktuellen Wohlstandsstufe der Stadt entsprechen darf.

Es kann passieren, dass euch die persönlichen Questkarten ausgehen. Falls es keine persönliche Questkarten mehr gibt, wenn ein Spieler einen neuen Charakter erstellt, erhält dieser keine persönliche Quest. Ein Charakter ohne persönliche Quest kann nie in Ruhestand gehen, doch der Spieler kann den Charakter jederzeit wechseln.

WOHLSTAND VON GLOOMHAVEN

Je stärker die Charaktere werden, desto mehr wächst der **Wohlstand** von Gloomhaven. Der Wohlstand kann durch Ereignisse oder durch das Abschließen von Szenarien gesteigert werden. Die Wohlstandspunkte werden unten auf der Weltkarte (a) nachgehalten, und bei bestimmten Schwellenwerten erhöht sich die Wohlstandsstufe der Stadt.



Erreicht die Stadt eine neue Wohlstandsstufe, bringt das den Spielern zwei Vorteile:

- Sie können gemäß der Tabelle auf S. 43 neue Gegenstände kaufen.
- Neue Charaktere beginnen auf einer Stufe, die maximal der Wohlstandsstufe der Stadt entsprechen darf. Ebenso darf jeder Charakter mit einer niedrigeren Stufe als der Wohlstandsstufe diese sofort daran anpassen. Befolgt in beiden Fällen die Schritte zum Stufenaufstieg auf S. 44. Der Erfahrungswert des Charakters muss an den Mindestwert der neuen Stufe angepasst werden.

Szenario-Abschluss

Wird ein Szenario als Teil der Kampagne erfolgreich abgeschlossen, erhält die Gruppe eine Reihe von Belohnungen. Diese sind am Ende des Szenario-Eintrags im Szenariobuch aufgelistet. Belohnungen können globale oder Gruppenerfolge, zusätzliches Gold oder zusätzliche Erfahrung für jedes Gruppenmitglied, Wohlstandswachstum, freigeschaltete Szenarien, Gegenstände oder Gegenstandspläne sein. Falls die Gruppe durch eine Szenario-Belohnung etwas verliert, kann sie nicht mehr verlieren, als sie besitzt (siehe S. 42).

Neue Orte:

Lagerhaus von Gloomhaven (8) (C-18),
Diamantenmine (9) (L-2)

Gruppenerfolg:

Jekserahs Pläne

Belohnungen:

Je 15 Gold
+1 Wohlstand

Wenn ein neues Szenario freigeschaltet wird, sucht anhand seines Kartenquadrats die entsprechende Zahl auf der Weltkarte und klebt den passenden Aufkleber darauf (a). Die eingekreisten Szenariozahlen innerhalb des Handlungstexts schalten keine Szenarien frei. Sie zeigen nur an, worauf sich der Text bezieht. Besteht die Belohnung aus einem Gegenstand, suchen die Spieler ein Exemplar dieses Gegenstands aus dem Deck nicht verfügbarer Gegenstände heraus und geben ihn einem der anwesenden Charaktere. Besteht die Belohnung aus einem Gegenstandsplan, suchen die Spieler alle Exemplare dieses Gegenstands aus dem Deck nicht verfügbarer Gegenstände heraus und fügen sie dem verfügbaren Stadtvorrat hinzu.



Spezielle Bedingungen zum Öffnen von Umschlägen

- ☐ Insgesamt 5 globale Erfolge „Antike Technologie“ erhalten – öffnet Umschlag A
- ☐ Eine Gruppe hat die beiden Gruppenerfolge „Befehl des Draken“ und „Der Schatz des Draken“ erlangt – fügt den Decks Stadt-Ereignis 75 und Weg-Ereignis 66 hinzu und erhaltet den globalen Erfolg „Hilfe für den Draken“
- ☐ Insgesamt 100 Gold an den Tempel der Großen Eiche gespendet – öffnet Umschlag B

☐ +10G ☐ +10G ☐ +10G ☐ +10G ☐ +10G ☐ +10G ☐ +10G ☐ +10G ☐ +10G ☐ +10G

- ☐ Gruppenansehen von 10 oder höher – öffnet Schachtel
- ☐ Gruppenansehen von 20 – fügt den Decks Stadt-Ereignis 76 und Weg-Ereignis 67 hinzu
- ☐ Gruppenansehen von -10 oder weniger – öffnet Schachtel
- ☐ Gruppenansehen von -20 – fügt den Decks Stadt-Ereignis 77 und Weg-Ereignis 68 hinzu
- ☐ Einen Charakter in Ruhestand geschickt – öffnet das Stadtarchiv-Buch

Spielvariante: Verminderte Zufälligkeit

Wenn Spieler die Schadensstreuung durch die Angriffsmodifikatoren „2x“ und „Null“ reduzieren möchten, können sie stattdessen SEGEN und die „2x“-Standardkarten wie einen +2 Modifikator und FLUCH und die „Null“-Standardkarten wie einen -2 Modifikator behandeln. Die Spieler sollten trotzdem am Ende einer Runde, in der eine dieser Karten gezogen wurde, das entsprechende Angriffsmodifikator-Deck mischen.

Spielvariante: Dauerhafter Tod

Spieler, die es gern gefährlich mögen, können Gloomhaven mit dauerhaftem Tod spielen. Jeder Charakter, dessen TP auf unter 1 sinken, stirbt (statt erschöpft zu sein). Charaktere können weiterhin erschöpft werden, wenn sie nicht rasten oder Karten ausspielen können. Allerdings können sie in diesem Zustand dann immer noch von Monsterangriffen anvisiert werden. Der Charakter kann nichts tun und hat für die Berechnung des Monsterfokus den Initiative-Wert 99. Wenn ein Szenario fehlgeschlagen ist, überleben alle Charaktere, die am Ende der letzten Runde nicht tot sind, und können weiterspielen.

Falls ein Charakter stirbt, kommen alle Materialien des Charakters zurück in die entsprechende Schachtel; alle seine Gegenstände wandern zurück in den verfügbaren Vorrat der Stadt, sein gesamtes Geld geht verloren, seine persönliche Quest wird wieder in die persönlichen Questkarten gemischt und sein Charakterbogen wird aus dem Spiel entfernt. Der Spieler, dessen Charakter gestorben ist, muss nun einen neuen Charakter erstellen (siehe „Neue Charaktere erstellen“ auf S. 42), um weiterzuspielen.

Spielvariante: Zufallsabenteuer-Deck

Statt ein Szenario aus dem Szenariobuch durchzuspielen können Spieler auch stattdessen ein Zufallsabenteuer angehen. Zufallsabenteuer bringen die Kampagne nicht voran, sind jedoch nützlich, um zusätzliche Erfahrung, Geld, Häkchen und persönliche Quest-Fortschritte für die Charaktere zu sammeln.

Jedes Zufallsabenteuer besteht aus drei zufällig generierten Räumen und das Ziel ist immer, alle Monster zu besiegen. Die drei Räume werden jeweils einzeln aufgebaut. Der nächste Raum wird erst aufgedeckt, wenn die Tür geöffnet wurde. Jeder Raum ergibt sich aus einer Raumkarte und einer Monsterkarte, wobei jeweils die oberste Karte von den gemischten Decks gezogen wird.

EINE RAUMKARTE ZEIGT:

- Eine Namensbezeichnung (a). Zusammen mit der Eigenschaftsbezeichnung der Monsterkarte ergibt sich der vollständige Titel des Raums.
- Eine Abbildung der Kartenelemente, die den Raum bilden, sowie 12 Zahlen, die zeigen, wo beim Aufbau die jeweiligen Elemente der Monsterkarte platziert werden (b). Der Raumaufbau zeigt zudem alle zu platzierenden Hindernisaufleger. Beim Aufbau des zweiten und dritten Raums können euch eventuell die benötigten Gebietsaufleger ausgehen. Benutzt in diesen Fällen einen ähnlichen Aufleger des gleichen Typs.
- Markierungen, wo Spieler den Raum betreten (c) oder verlassen (d) und um welche Ein- und Ausgangstypen es sich handelt (siehe unten). Ein- und Ausgänge entsprechen immer dem nächstgelegenen Teilfeld des Elements mit einer Puzzle-Verbindung. Im ersten Raum des Abenteuers können die Spieler ihre Figur auf ein beliebiges leeres Feld stellen, das nicht mehr als zwei Felder vom Eingang entfernt ist. Wenn der erste Raum mehrere Eingänge hat, entscheiden die Spieler gemeinsam, an welchem sie beginnen wollen.



- Der verfügbare Eingangstyp des Raums auf der Rückseite der Karte (e). Es gibt zwei Typen von Ein- und Ausgängen: A und B. Wenn die Spieler einen Raum durch einen A-Ausgang verlassen, müssen sie den nächsten Raum durch einen A-Eingang betreten. Das gilt entsprechend auch für B. Wenn der Eingang der obersten Raumkarte des Decks nicht zum Ausgang des vorherigen Raums passt, wird eine neue Karte gezogen, bis der Eingangstyp übereinstimmt.

  Wenn ein Raum zwei Ausgänge hat, können die Spieler einen beliebigen benutzen, doch der unbenutzte wird abgesperrt. Hat ein Raum zwei Eingänge, müssen die Spieler den Eingang benutzen, der zum Typ des Ausgangs des vorherigen Raums passt.
- Malusse für das Aufdecken des Raums (f). Immer wenn ein neuer Raum aufgedeckt und aufgebaut wird, kann abhängig vom Raum und der gewählten Schwierigkeit ein Malus angewendet werden. Die empfohlene Schwierigkeit ist, im ersten Raum keine Malusse, beim Aufdecken des zweiten Raums den kleinen Malus und beim Aufdecken des letzten Raums den großen Malus anzuwenden. Spieler können die Anzahl und Schwere der Malusse beliebig reduzieren oder so weit erhöhen, dass beim Aufdecken jedes einzelnen Raums jeweils der große Malus angewendet wird. Wenn im Malus des ersten Raums „der Charakter, der die Tür öffnet“ erwähnt wird, entscheiden die Spieler, wen der Malus trifft. Wenn im Malus des ersten Raums der „vorherige Raum“ erwähnt wird, passiert nichts.
- Die genauen Bezeichnungen der Kartenelemente, die den Raum bilden (g).

EINE MONSTERKARTE ZEIGT:

- Eine Eigenschaftsbezeichnung (h). Zusammen mit der Namensbezeichnung der Raumkarte ergibt sich der vollständige Titel des Raums.
- Plazierungsangaben für die 12 nummerierten Felder der Raumkarte (i). Wie bei einem normalen Szenarioaufbau hat jedes Monster jeweils Markierungen für ein Spiel mit zwei, drei und vier Charakteren.
- Beschreibungen für den Inhalt von Schatzauflegern (j). Obwohl Schatzaufleger bei Zufallsabenteuern niemals Elemente enthalten, die für die Kampagne wichtig sind, können sie den Spielern doch nützliche Vorteile bringen.
- Kennzeichnungen der Fallentypen (k). Das rote Schadenssymbol (l) zeigt, dass die Falle eine Schadensfalle ist.



Mitwirkende

SPIELDESIGN UND -ENTWICKLUNG: Isaac Childres

GRAFIKDESIGN: Josh McDowell, Isaac Childres

GESTALTUNG: Alexandr Elichev, Álvaro Nebot, Josh McDowell

FIGUREN: James Van Schaik

BEARBEITUNG: Jim Spivey, Mathew G. Somers, Marcel Cwertetschka

HANDLUNG UND SPIELWELT: Isaac Childres

BESONDERER DANK AN:
Kristyn Childres, Katie, Finn, Ada und Cora McDowell, Charilaos Bacharis, Clinton Bradford, Brandon Butcher, Travis Chance, Joseph Childres, Rob Daviau, Paul Grogan, Brendon Hall, Richard Ham, Kasper Hansen, Walker Hardin, Chuck Hennemann, Scott Horton, Brian Hunter, David Isakov, Alexander Klatte, Carl Klutzke, Brian Lee, Nick Little, Kevin Manning, Jan Meyberg, Timo Multamäki, Ray Phay, Joan Prats, Andrew Ritchey, Adam Sadler, Brady Sadler, Eric Sanson, Scott Starkey, JC Trombley, Arne Vikhagen, Michael Wilkins, Stefan Zappe

KICKSTARTER-UNTERSTÜTZER:
Ich möchte mich bei allen Unterstützern des Gloomhaven Kickstarter-Projekts herzlich bedanken. Es war ein langer Weg, den ich nur dank eurer Hilfe zurücklegen konnte. Eine bessere Gruppe von Unterstützern hätte ich mir nicht wünschen können. Insbesondere möchte ich mich bei den Unterstützern bedanken, die offizielle Kampagnen-Szenarien erstellt haben: Marcel Cwertetschka, Tim und Kim De Smet, Jared Gillespie, David Isakov, Jeremy Kaemmer, Mathew G. Somers

Danksagung

Die deutsche Ausgabe von Gloomhaven wurde durch viele Unterstützer möglich gemacht. Stellvertretend geht ein besonderer Dank an Peter Richter und Damaris Reinke von der Übersetzungsagentur Effective Media, sowie den Korrekturlesern Thomas Dunckhöfner, Christoph Oettl, Daniel Roessink, Max Lüdov, Sandra Witte, Kevin Klahr, Stephan Hageböck, Henning Knoff, Daniel Hoffmann und Stefan Zappe.

Der größte Dank aber gebührt all denjenigen, die durch ihre Vorbestellung den Grundstein für dieses Projekt gelegt haben! Für euch haben wir diese Ausgabe gemacht:

Dagmar Abele, Nicolas Ackad, Christian Adam, Jens Adam, Tim Adams, Michael Adlmannseder, Michael Adolph, Arne Adomeit, Tobias Agapow, Robert Agular, Nina und Björn Ahring, Markus Aichinger, Severin Aigner, Marc Albrecht, Omar Allaoui, Mark Allmendinger-Hagenmaier, Christian Alscher, Björn Altmeyer, Roman Altvater, Pascal Amberg, Christina Andresen, Beat Andriuet, Patrick Angerer, Anjo Appelhans, Marcel Arend, Mirko Arens, Ken Arnold, Christian Arpe, Michael Ashauer, Oliver Auditor, Marc-Benjamin Aurin, Thorsten Aust, Carsten Baatz, David-Christian Bachmann, Michael Backes, Thomas Baczewski, Antonio Badinski, Roger Bächtold, Andre Bähr, Felix Bänsch, Jeremy Baier, Jochen Balas, Andreas Bandel, Christian Barazutti, Dr. Frank Barcikowski, Kevin Baron, Kristof Bartels, Klaus Bartelt, Christian Basse, Julian Bauer, Sebastian Bauer, Wolfgang Bauer, Rudolf Baumann, Markus Bayer, Björn Bayerschmidt, Ingo Becher, Florian Bechler, Philipp Bechtluft, Maximilian Beck, Andreas Becker, Andy Becker, Christian Becker, Christian Becker, Daniel Becker, Lars Becker, Marcus Becker, Martin Becker, Ulrich Becker, Jens Becking, Robert Beckmann, Magnus Beerbohm, Daniel Behrendt, Heiko Beineke, Fabian Beißert, David Beister, Thomas Bellmann, Marcus Bendel, Markus Bender, Sebastian Bender, Christian Benecke, Oliver Benecke, Rainer Bengs, Johannes Benz-Kleiner, Tim Berens, Albert Berger, Andreas Bergmann, Oliver Bergmann, Raphael Bergmann, Tilman Bernlöhr, Ronny Berrang, Christopher Betz, Steffen Bewersdorff, Jan Beyer-Kuschnierzik, Florian Biehl, Thomas Bildt, Robert Bilek, Thomas Birg, Christian Bischoff, Dennis Bisenius, Tomasz Biskupski, Julius Bissinger, Ingo Bitzen, Michael Bläß, Manuel Blankenfeld, Peter Blaurock, Rafael Bleiß, Björn Blesting, stefan blickensdoerfer, Alfons Blitzdings, Patrick Bluhm, Michael Blumöhr, BNAM, Anton Jr. Bock, Hannes Bode, Erik Böckmann, Alexander Böduel, Frank Böhm, Ortwin Boenke, Pascal Bönte, Michael Böringschulte, Benjamin Böttcher, Jürgen Bohnacker, Martin Bolenz, Thomas Boley, Oliver Bolz, Matthias Boning, Frank Bonn, Michael Borchert, Sebastian Borchert, Matthias Bordach, Lukas Borner, Nils Bornhütter, Andreas Borntraeger, Rafal Borowiec, Kai Borschinsky, Thomas Bott, Thomas Brandes, Andreas Brandner, Dieter Brandt, Robin Brandt, Vanessa Brandt, Oliver Braumann, Kilian Braun, Erik Breede, Robert Breitenberger, Brettspielcafe Zamgwürfelt München, GarHelia Breunig, Pierre Brinkhoff, Jan Brinkmann, Christian Brode, Christian Brodersen, Stefan Bröcker, Markus Broich, Björn Brombach, Sven Brooks, Ina Broß, Harald Brozeit, Jens Bruder, Roland Brüx, Benjamin Bruhn, Gunnar Brusch, Alexander Brust, René Buchen, Angela Bucher, Peter Buck, Benjamin Bülow, Gerrit Bürger, Andreas Buhlmann, Timo Bullinger, Sebastian Bundy, Willy Bunzel, Karsten Burgula, Dirk Busa, Jürgen Busch - Schachschneider, David Buttler, Sabrina & Vinicius Caetano Machado, Sandro Cagnazzo, Andrea Cantieni, Jens-Olaf Carl, Adriano Carrera, Konrad Cartini, Marten Cattau, Olaf Christ, Fabian Christoph, Daniel Ciecior, Christoph Cierpka, Baris Çiftçi, Patrick Conradi, Benjamin Cool, André Cordes, Francesco Corgiolu, Peter Cosic, Stefan Crecelius, Wilfried Cremer, Christian Cronauer, Jan Cronauer, Janine Crow, Timo Culmann, Dino Culvan, Marco Cwik, Martin Dablander, Michael Dahlmann, Andreas Daiber, Lars Dallmann, Wendelin Damm, Michael Daniel, Ralf Daniel, Ronny Dannler, Olaf Darge, Frédéric de Longueville, Mathias Decker, Stefan Decker, Philipp Degener, Julia Deklerski, Ernie Dembowsky, Matthias Dembowsky, Bilal Demirci, Carsten Demming, Frank Demuth, Alexander Denk, André Denker, Michael Deppe, Daniel Derieth, Annika Deussen, Markus Dichtl, Bernd Diehl, Simon Diekmann, Dominik Dielzer, Gilles Diener, Bertram Dieterich, Frank Dietrich, Johannes und Philipp Difour, Georgios Dilgerakis, Martin Dinkelacker, Patrick Discher, Marc Dittberner, Glenn Dittmann, Florian Dittmer, Tareq Djamous, Franz-Josef Dobelmann, Roland Doctor, Michael Döbrönti, Daniel Dönigus, Sebastian Döring, Paolo Dollorenzo, Raphael Dombrowski, Mike Donath, Melanie Nadine Doose, Alfred Dorda, Petra Dorfmüller, Mathias Dornblüth, Asis Douma, Julia Drangmeister-Gawlas, J. Florian Drumm, Daniel Drzeniek, Karsten Duffert, Thomas Dunckhöfner, Vasco Dunker, Stefan Dupke, Martin Ebel, Ingo Ebert, Doris Ebner, Niklaus Eckenfels, Thomas Eckert, Daniel Eder, Torben Eggers, Adrian Egloff, Robert Ehelebe, Daniel Ehlig, Torsten Ehmer, Jan Eichel, Daniel Eichhorn, Gerd Eichmann, Christof Eichner, Tino Eidam, Maximilian Eiffler, Markus Eisenstein, Ann-Kathrin Elger, Andy Emanuel, Nicholas Enders, Konstantin Engel, Bianca & Henrik Engelhart, Dirk Engler, Julia & Thomas Engler, Marcus Englert, Rüdiger Englert, Michael Engwicht, Christopher Epp, Alexander Eppelein, Benjamin Eppinger, Jeremias Erbs, Volker Erlenbusch, Jörg Ernst, Tim Ernsting, Thomas Esch, René Esser, Marco Etzel, Harald Ewald, Michael Faath, Florian Faber, Thomas Färber, Kai Falkner, Ralph Fanto, Gabriel Farnlacher, Jakob Faschinger, Pascal Faßbender, Chris Fauth, Daniel Federl, Dennis Federsel, Charlotte Feigion, Markus Felten, Philipp Fernholz, Ruben Fetzer, Achim Feyerabend, Amon Fichtner, Christian Fickert, Christian Fiedler, Alexander Fiege, Markus Fillgraff, Friedemann Findeisen, Miriam Fink, Tobias Fischbach, Daniel Fischer, Elisabeth Fischer, Florian Fischer, Gerrit Fischer, Jens Fischer, Marco Fischer, Nicole & Thomas Fischer, Peter Fischer, Philipp-Leandro Fischer, Thorsten Fischer, Philipp Fischl, Stefan Fistelmann, Thomas Fitschen, Wolfgang Fitting, Simon Fitzner, Oliver Flad, Christian Flaschel, Sebastian Fleischer, Patrick Fleischmann, Andreas Florian, Adrian Förster, Wolfgang Fogl, Sven Fork, Gunnar Frahm, Philippe Franck, Mandy Frank, Helena Franken, David Frankenbach, Klemens Franz, Thomas Franz, Dennis Fratczak, Nicole Frauscher, Thorsten Frede, Götz Freiherr von Münchhausen, Andreas Freistedt, Thomas Fremdt, Christopher Frentrup, Florian Frenz, Robert Fresow, Benjamin Freund, Tobias Freundt, Julian Frey, Stefan Frey, Marcus Freytag, Dominik Fricke, Michael Frischmann, Bastian Fritsch, Niels Fritzler, Holger Fröhling, Enrico Fuchs, Florian Fuchs, Friedrich Fuchs, Klaus Fuchs, Patric Fuchs, Marius Fudeus, Jascha Füllgrabe, Tobias Füllhase, Christian Fürst-Brunner, Björn Fuhrmeister, Andreas Funke, Markus Furkert, Ingo Fuß, Manuel Gabel, Jonas Gabler, Andre Gabriel, Jan-Philipp Gadau, Martin Gärtner, Thomas Gärtner, Marcus Gäßner, Sergej Galster, Michael Gantner, Nikolaus Garofalo, Jens Gattermann, David Gatys, Marc Gebler, Dirk Gehrke, Peter Gehrmann, Alexander Geiler, Frederik Geisler, Knut Geisler, Norbert Geißer, Frank Gensch, Andreas Genter, Renat Gepart, Sebastian Gerhardt, Stefan Gerke, Thomas Gerlach, Thorsten Gersdorf, Fabian Gerstenberg, Sebastian Geßmann, Andreas Geyer, Andreas Gfall, Patrick Giemsa, Norbert Gies, Andreas Giese, Julian Giggel, Michael Gillich, Benedict Gish, Matthias Glas, Lutz Gleichmann, Ulf Glinka, Dominik Globig, Jürgen Glogau, Martin Glos, Stefan Glück, Christopher Göbel, Daniel Göbel, Ruben Göppel, Daniel Görtz, Thorsten Götz, David Golda, Rainer Gottschall, Marko Gouverneur, Peter Grab, Sascha Gräber, Sébastien Gräble, Jerome Graessel, Anna-Maria Graf, Julius Graf, Stefan Graf, Christian Graf Yorck, Stefan Gramatte, Daniel Grans, Katja Graumann, Jens Grefen, Andreas Grell, Dieter Grell-von Pressentin, Mario Grewe, Sascha Grewe, Alessandro Grieco, Timo Grieszat, Christian Grimm, Oliver Grimm, Norman Grötzbach, Magnus Gronninger, Hans-Jörg Groß, Martin Groß, Christoph Große-Gehling, Steven Grossenbacher, Ralf Groth, Florian Gruber, Roman Grünauer, Christian Gründler, Tom Grünewald, Alexander Grünwald, Christian Grünwald, Jens Guder, Hagen Guderlei,

Thorben Gülck, Serhat Gürel, Arno Gürtler, Andreas Gütler, Michael Gunz, Michael Guthmann, Marcel Gutowski, Pascal Gutzler, Rainer Haas, Holger Haase, Tobias Haasis, Benedikt Haberberger, Thilo Haberstroh, Ole Häntzschel, Philipp Hafke, David Hagedorn, Jonathan Hagel, Ingo Hahn, Marcus Hahn, Sarah Hahn, Andreas Handschack, Levin Handschuh, Stephan Hanf, Manuel Hanisch, Jörg Hanke, Philipp Hannemann, Daniel Hansch, Krischan Hansen, Sven Hansen, Jens Hantke, Katja Harbach, Herbert Harengel, Michael Harms, Ronald Hartmann, Yvonne Haslauer, Markus Hassel, Tobias Hassold, Stefan Hauschildt, Arjan Heckenberg, Jan Heerda, Benedikt Heger, René Hegewaldt, Stefan Heidenreich, Christian Heidinger, Jens Heidrich, Lukas Heiertz, Kevin Heim, Tobias Heim, Jan Heimann, Florian Heinemann, Felix Heiner, Maximilian Heinkele, Christian Heinrich, Michael Heinz, Thomas Heinz, René Heinzemann, Michael Heising, Florian Heiss, Michael Heißing, Marc Heitmann, David Heizmann, Sebastian Heizmann, Markus Heller, Christian Hembeck, Kai-Andree Henke, Sebastian Henke, Benjamin Henkel, Bernhard Henlein, Daniel Henn, Frank Henn, Sebastian Hennekes, Sebastian Hennen, Pierre Hennig, Patrick Hentschel, Sebastian Herden, Oliver Hermann, Johannes Herold, Bernd Herrmann, Christian Herrmann, Christine & Sven Herrmann, Hannes Herrmann, Kai Herrmann, Maik Herrmann, Martin Herrmann, Marc Hessel, Sascha Hesterberg, Sascha Hettrich, Alexander Heugel, Sascha Heupel, Thomas Heusener, Christoph Heyd, Hendrik Heyd, Marcus Heyermann, Eckhard Heym, Dominique Michael Hibbeln, Björn Hiese, Hilbrand Hilbrands, Tom Hildgen, Wolfgang Hilker, Kevin Hill, Stephanie Hiller, Markus Hillmann, Alexander Himmler, Jakob Hinterholzer, Kerstin Hintzen, Michael Hippe, Patrick Hirsch, Ulf Hirsch, Andreas Hirz, Thomas Hochfeld, Sebastian Hochstetter, Christian Hockenberger, Andreas Höber, Christian Höcherl, Ingo Höfert, Benjamin Höfler, Josef Höfler, Carl-Christoph Höhne, Johannes Höngen, Matthias Hörtzsch, Heiko Hötting, John Hoffmann, Markus Hoffmann, Tobias Hoffmann, Barbara Hoffmann-Harteneck, Alexander Hofmann, Christian Hofmann, Stephan Hogreve, Mark Hohmann, Andreas Hoinisch, Benjamin Holecki, Jan Holler, Rainer Hollerbach, Stefan Holleyn, Fabian Holly, Christopher Holtz, Marcus Holz, Steffen "Stift" Holzinger, Florian Holzmann, Alexander Hommernick, Dominik Hoppe, Mathias Horns, Alexander Horsch, Patrick Hoyer, Markus Hubacek, Gregor Huber, Marina Huber, Andreas Hucht, Patrick Hügenell, Tobias Hülsmann, Philipp Hüppner, Simone Hüther, Roland Hüttenberger, Patrick Hüttmann, Nils Hufnagel, Christian Hunger, Marc Hungerkamp, Tobias Hunsicker, Dirk Hurtz, Gerhard Hutterer, Arne Huvendiek, Thanh Huynh Cong, Alpaslan Inceismail, Dieter Ingerle, Alexander Iwan, Christian Jacob, Malte Jacobi, Stephan Jacobi, Mathias Jäger, Michael L. Jaegers, Rene Jägers, Rainer Jaehn, Sabrina Jäschke, Christian Jahnel, Daniel Jahnke, Martin Jakob, Patrick Jakob, Leslie Jakstat, Julian Janker, Daniel Jansen, Lars Janssen, Sven Jaroszewski, Michael Jendrzey, Sebastian Jenke, Adrian Jerchen, Lars Jessen, Markus Jessenberger, René Joeris, Gunnar Johannsen, Katja Jordan, Rosi & Michael Josten, Michael Jüttler, Andreas Jung, Florian Jung, Julian Junghans, Kornej Kabalyk, Michael Kablitz, Lisa Kadner, Alexander Kähny, Matthias Kälin, Thilo-Marc Kaesler, Ludwig Käsmeier, Matthias Kaffenberger, Florian Kahl, Matthias Kahl, Tobias Kahner, Björn Kaiser, Roland Kaiser, Torsten Kaiser, Volki Kaiser, Murat Salih Kalender, Till Kalitowitsch, Patrick Kamminga, Marcus Kampling, Michael Kampmann, Oliver Kanand, Peter Kanne, Marco Kanonenberg, Martin Kantwerk, Viriya Kaov, Harald Kapl, Patrick Kaplan, Thomas Kaplonek, Beat Kappeler, Monty Karig, Marcel Kariton, Tobias Karl, Til Kasmann, Thilo Kassen, Bernhard Kastner, Sebastian Kastner, Michael Kaufmann, Marcello Kehren, Armin Keicher, Dennis Keilbach, Dominik Kelhetter, Manuel Kellner, Bjoern Kempff, Malte Keppler, Karl Heinz Kessel, René Keuchen, Dominic Kienzle, Sebastian K. Kieser, Wolfgang Kilian, Artur Kimmel, Marco Kindermann, Bernhard Kirchmair, Sevan Kirder Hegetschweiler, Alexander Kis, Marion Klahr, Harald Klammer, Roman Klapper, Philipp Klarmann, Janek Klaß, Alexander Klatte, Sascha Klawohn, Daniel Klein, David Klein, Gabriele Klein, Mathias Klein, Pascal Klein, Nils Kleinbölting, Tim Kleinefeldt, Yves Kleinpeter, Günther Kleinschwärzer, Steffen Kling, Mike Klöting, Roland Kloiber, Upke Kloppenburg, Martin Klostermann, Jörg Klufa, Marco Kluge, Peter Knebel, Patrick Knerr, Wilhelm Kniep, Mario Knippfeld, Rolf Knitter, Felix Knoepke, Christian Knoll, Marcel Knoos, Mario M. Knopf, Karoline Knorr, Hannes Knüppel, Manfred Knuffmann, Barbara Koch, Konstantin Koch, Thabea, Magdalena und Christian Koch, Boris Kocherscheidt, Manuel Kögler, Andreas Köhler, Martin Köhler, Thomas Köhler, Manfred Kömling, Christoph König, Matthias König, Jörg Köninger, Johannes Könnecke, Thomas Koesling, Lars Köster, Maren Koetsier, Robin Kötter, Jörg Kohlmeyer, Oliver Kohrs, Paulina Kohtz, Manuel Kohz, Michael Kolar, Mitja Kolessa, Paul Kollmorgen, Gerrit Kolodinski, Robert Komar, Pascal Konopatzki, Robert Konrad, Mark Jonny Konrath, Heinrich Koop, Lukas Kopecz, Claudio Kopper, Thomas Koppitz, Uwe Koppitz, Christof Kordus, Etienne Kordys, Matthias Korn, Jan Koslowski, Verena Koslowski, Christian Koßmala, Olaf Kothe, Andreas Kotschote, Markus Kowalczyk, Hans-Juergen Kozik, Florian Krabbenhöft, Kai Krämer, Guido Krahe, Georg Michael Kraiker, Clemens Kranzler, Pascal Kraus, Kai Kreilkamp, Andreas Kreiss, Christian Kremer, Julian Kremer, Patrick Kremers, Colin Kremp, Christian Krenn, Christian Kretschmer, Oliver Kreutzer, Florian Krisch, Stefan Krökel, Alexander Kröll, Alexander Krogner, Andreas Krüger, Kristoffer Krüger, Christian Krummel, Andreas Kruppa, Andreas Krystovsky, Johannes Kuban, Carsten Kucz, Michael Kuczborski, Onur Kücükbaslilar, Adrian Kügel, David Kühne, Matthias Kühnemund, Tom Kuehner, Julius Kündiger, Mario Künzle, Richard Kuffer, Ina Kuglin, Cindy Kuhlmann, Wilfried Kuhn, Nina Kuhnigk, Benjamin Kuipers, Adrian Kuiter, Nicole Kukli, Janes Kuklinski, Jan Kulmegies, Michael Kulus, Melanie Kunze, Sebastian Kunze, Katrin Kurz, Oliver Kutsch, Sacha Kym, Frank Laich, Markus Lais, Jan Lammers, Felix Lampadius, Thomas Landgraf, Robert Landkammer, Elisabetta Lange, Martin Lange, Matthias Lange, Thomas Lange, Urs Lange, Thomas Langenwald, Dennis Langkau, Andreas Langner, Christian Lanm, Thorbjörn Lasse, Patrick Lata, Frank Lathe, Michael Lau, Florian Laudensack, Peter Lauer, Björn Lauterbach, Sebastian Lay, Michael Leding, Kai Lehmann, Michael Lehmann, Myriam Lehmann, Michael Lehnertz, Andreas Leigers, Tobias Leimer, Thomas Leismann, Niklas Leiste, Michael Leitner, Tatjana Leminsky, Peter Lenz, Johannes Lenzen , Tobias Leonhardt, Markus und Elisabeth Leopold-Blaim, Björn Lepek, Sören Lepszy, Pascal Lessel, Ronny Lethmate, Ralph Letzner, Sven Leven, Martin Liebetrau, Joschua Liedtke, Quoc Lieu, Tobias Lindner, Marlon Link, Melvyn Linke, Michael Linßen, Colin Linton, Maciej Lipinski, Peter Lippert, Edwin Lischka, Felix Lohmeier, Ralph Lohner, Mathias Lohr, Benijamin Loncarevic, Kevin Lorenz, Georg Loritz, Mark Lorkowski, Christian Lotterstedt, Joachim Lotz, Dominik Loy, Patrick Lubjuhn, Sirko Luck, Patrick Ludwig, Benedikt Lübbers, Ricardo Lück, Sebastian Lührs, Christoph Lüken, Jörg Lüling, Priska Lüönd, Markus Lüthi, Christian Lütjohann, Florian Lütticke, Lukas Lützenkirchen, Florian Lugert, Lars Lunding, Tobias Lutz, Dominik Lux, Matthias Lyschik, Johannes Maaß, Björn Maassen, Boris Machat, Martin Mänz, Jan Mahn, Philipp Maicher, Christian Maier, Christian Maier, Christoph Maier, Dragutin Maier-Manojlovic, Patrick Mais, Wolfgang Malk, Andreas Manske, Julien Markhoff, Michael Markmann, Florian Marks, Bill Marquardt, Jürgen Marquart, Karl Marr, Matthias Marschner, André Martin, Dennis Martin, Michael Martin, Riccardo Martini, Christian Marx, Uwe Marx, Simon Marz, Andrea Massüger, Michele Matera, Stefan Matia, Maurice Mattle, Pascal Mauch, Marcus Mauermann, Michael Mauß, Christian May, Senta May, Peter Mayer, Florian Mayerhofer, Frank Mazannek, Heiner Mebben, Ronny Meck, Moritz Mehlem, Marcus Meigel, Katharina Meiners, Thomas Meinke, Martin Meischel, Eugenio Melis, Niklas Menge, Johannes Mensing, Markus Mergard, Benedikt Merkel, Stephan Merkel, Steffen Merkl, Christian Merotto, Christoph Mertens, Carsten Mertinkat, Thomas Merz, Yannick Merz, Stephan Meseck, Christoph Mesling, Johanna Messerer, Sebastian Messing, Jessica Meth, Frank Methner, Thomas Methner, Andreas Metzelthin, Christian Mewes, Tim Lukas Mexner, Dirk Meyer, Hendrik Meyer, Oliver Meyer, Michaela Mezzullo, Philipp Michael, Peter Michely, Rouven Mikeleit, David Miksch, Dominik Mispelkamp, Laurin Mittelstaedt, Thomas Mocker, Marco Möhrlein, Benjamin Möller, Daniel Möller, Sebastian Möller, Dennis Möllmann, Steffen Möllring, Klaus-Peter Mösser, Christian Moises, Philipp M. Moore, Henning Moratz, Christian Motsch , Richard Motz, Michael Moulin, Benjamin Mozuch, Manuel Mücke, Henrik Mückler, Alexander Mühl, Dirk Muellemann, Clemens Müller, Elias Müller, Harriet Müller, Holger Müller, Josef Müller, Julius C. Müller, Mark Müller,

Meinrad Müller, Thorsten Müller, Wilhelm Müller, Thorsten Münz, Oliver Mund, Georg Munderloh, Patrick Murati, Oliver Nagel, Matthias Nagy, Kirsten und Sascha Nahaus, Baki Nalincioglu, Rebecca Naße, Steven Naumann, Alfredo Nava Mediavilla, Tobias Nawrotek-Geburtig, Thomas Nedbal, Maximilian Negele, Jona Nelson, André Nettelnstrot, Daniela Neuenhaus, Sebastian Neuhauss, Felix Neumann, Holger Neumann, Jörg Neumann, Tobias Neumeier, Christian Neutsch, Thomas Niedworok, Christian Nielebock, Stephan Niendorf, Michael Nock, Dennis Nocon, Torsten Nordbruch, Florian Norosinski, Jonas Notheis, Christian Nützel, Mark Oberhoff, Peter Oberkircher, Marcus Obst, Bastian Offergeld, Maik Ohl, Bastian Ohmer, Marc Oltersdorf, Karolin Opitz, Svenja Opitz, Roland Orlik, Jörn Ortmann, Jakob Osada, Michael Ostkamp, Lars Ott, Tobias Otte, Ulf Ottweiler, Tim Overbeck, Michael Oyen, Oliver Päuser, Philipp Paier, Alex Pakulla, Stefan Panitz, Simone Panknin, Platon Papageorgiou, Michael Parvatov, Leif Pasold, Markus Paul, Jens Paulsen, Marcel Pauly, Jochen Pausch, Sebastian Pawlowski, Torsten Pechoel, Joachim Pehl, Dennis Peist, Patrick Pelc, Silvio Peng, Christoph Peter, Markus Peternel, Frank Peters, Henning Peters, Claus Petsch, Michael Pfaff, Stefan Pfannenstiel, Aljoscha Pfeiffer, Matthias Pflanz, Peter Philipp, Torben Pichler, Martin Pieczkowski, Marius Piel, Björn Pieper, Dirk Pilniok, Pedro Pinto, Robert Plainer, Bartholomäus Pöhlmann, Sebastian Pohle, Robert Poleschny, Dominik Popp, Christoph Post, Guido Poth, Frank Potrafky, Thomas Prang, Timo Praß, Manuela Precht, Max Preibisch, Sebastian Preiß, Steve Preßler, Christian Prill, Stephan Prinke, Roland Prinz, Benjamin Prochnow, Lina und Stephan Proest, Holger Profenna, Torben Prokop, Michael Protzek, Alexander Przybilla, Thomas Quante, Andreas Quanz, Tobias Quass, Heiko Quast, Sven Querchfeld, Ralph Querfurth, Oliver Quick, Maximilian Raab, David Raatz, Daniel Rabe, Frank Radermacher, Ingo Radmer, Jessica Räke, Ronald Raffel, Richard Rambach, Axel Ramberg, Alexander Ramke, Andreas Raquet, Mic. Rasch, Andreas Raschel, Stefan Rathgeber, Rainer Rau, Frank Rauch, Harald Rauch, Stephan Raulf, Tobias Rausch, Dirk Reddner, Thomas Reh, Judith Rehermann, Simon Rehker, Claudius Reich, Dirk Reichel, Alexander Reichert, David Reichert, Thomas Reichmann, Stefan Reichstatt, Thorsten Reichwein, Nicolas Reigber, Wadim Reimche, Daniel Reimer, Viktor Reimer, Detlef Reinders, Mike Reinecke, Christian Reiners, Günter und Daniela Reiners, Daniel Reinfelder, Timo Reinhart, Florian Reitenspieß, Kevin Reiter, Florian Remlein, David Reski, Andrzej Ressel, Benjamin Rest, Michael Retlich, Andreas Retzlaff, Patrick Reuleaux, Andreas Reuter, Andreas Rexfort, Björn Richter, Jakob Richter, Malte Richter, Stefan Richter, Ernst-Jürgen Ridder, Anja Rieckmann, Oliver Riedel, Daniel Riekenberg, Jan Ries, Christoph Rieskamp, Sabine Riffner, Robin Rimkus, Johannes Ringe, Harry Rieße, Milan Ristow, Lukas Lee Ritschel, Tania Ritter, Thomas Röber, David Röhl, Daniel Römer, Ocke Rörden, Nils Röring, Uwe Rösler, Fabian Röttgen, Dominik Röttger, Timo Roge, Felix Roggenbuck, Markus Rogoll, Fabian Roloff, Peter Romeis, Hannes Roppelt, Sebastian Rosada, Stefan Rose, Thorsten Rosebrock, Christian Rosellen, Tobias Rosenbaum, Uwe Rosenberg, Emil Rosenberger, Johannes Rossell, Max Roßmehl, Ronald Rostenbeck, Leon Roth, Sascha Roth, Arnd Rothkamp, Christian Ruckh, Gerhard Ruckriegel, David Ruddat, Sebastian Rüberg, Benjamin Rückert, Gerald Rüscher, Tristan Ruff, Kai Ruppel, René Rust, Alexandra Ryszczuk, Oliver Rzoczek, Sören Sänger, Thomas Salhofer, Sebastian Salis, Oliver Salten, Christoph Sander, Jens Sander, Fabio Santangelo, Michael Sauer, Volker Sauer, Christopher Sauerbrei, Dimitrios Savvidis, Marcel Schaaf, Heiko Schabel, Mathias Schabel, Gero Schadow, Loïse Schaffner, Sebastian Schädlich, Christoph Schäfer, David Schäfer, Joachim Schalk, Sebastian Schaller, Kevin Schallert, Edgar Schander, Albin Scharner, Jörg Schartmüller, Andreas Schauer, Fred Schawaller, Thorsten Scheel, Alexander Scheerbaum, Marc Scheerer, Tim Schellartz, Ragnar Schenk, Armin Scherer, Demian Scherer, Anton J. Scherm, Andre Scheurich, Stephan Scheuß, Manuel Schickedanz, Thomas Schiemank, Marc Schiemann, Stephan Schiller, Sebastian Schillinger, Claudia Schimmel, Marvin Schindler, Christopher Schinnerl, Joannis Schinzel, Tim Schirmacher, Oliver Schitthelm, Stefan Schlegel, Thomas Schlegel, Hendrik Schliek, Christian Schlötterer, Christian Schlosser, Marvin J. Schlosser, Cathleen Schloßhauer, Alexander Schlüter, Markus Schlupp, Tanja Schmid, Yannick Schmid, Alexander Schmidt, Ingo Schmidt, Jan Schmidt, Nils-Hendrik Schmidt, Rainer Schmidt, Thorsten Schmink, Alexander Schmitt, Christoph Schmitt, Jürgen Schmitt, Oliver Schmitt, Jannis Schmitz, Judith Schmitz, Lukas Schmitz, Norbert Schmitz, Wolfgang Schmitz, Carsten Schmuckall, Christoph Schmutzler, Christoph Schnabel, Andreas Schneider, Christoph Schneider, Holger Schneider, Marko Schneider, Peter Schneider, Sebastian Schneider, Alexander Schnur, Dirk Schnurr, Joachim Schöler, Marco Schöll, Günther Schön, Kai Schönberger, Roland Schönhart, Andreas Schönhoff, Tom Schöpe, Fabian Scholler, Mike Scholten, Frank Scholtz, Bernd Scholz, Jörg Schopmans, Stefan Schorch, Joscha Schorn, Daniel Schott, Frank Schreiber, Johannes Schreinemachers, Alexander Schröder, Felix Schröter, Henning Schröter, Daniel Schrumpf, Sven Schubert, Hans Jürgen Schubsky, Günther Schuch, Jürgen Schuckenbrock, Carsten Schüer, Jasper Schüler, Benjamin Schürmann, Florian Schüssler, Gunnar Schütt, Mathias Schütt, Denny Schütte, Andrea Schütter, Stefan Schütz, Andreas Schuhmacher, Dieter Schuldt, Karsten Schulmann, Lars Schulte, Sandro P. Schulte, Carsten Schulz, Helge Schulz, Henning Schulz, Michael Schulz, Haiko Schulze, Thomas Schulze, Bastian Schumacher, Mario Schumacher, Dan Schuppenhauer, Boris Schust, Fabian Schuster, Stefan Schuwald, Christoph Schwabl, Manuel Schwandner, Tom Schwanke, Christian Schwarz, Hendrik Schwarz, Martin Schwarz, Oliver Schwarz, Patrick Schwarz, Siegfried Schwarzer, Rene & Iris Schweiger, Robert Schweitzer, Oliver Schweizer, Stephan Schweizer, Oliver Schwenke, Philip Schwerdtfeger, Daniel Schwering, Kai Schwerte, Gregory Schwieker, Timo Schwiersch, Oliver Schymik, Kai Seefeld, Helge Seefluth, Kim Seeliger, Lars Seghorn, Esad Sehic, Dominik Seidel, Jens Seidel, Karlheinz Seidel, Ralph Seidel, Winfried Seidel, Petra Seidensticker, Edmund Seif, Daniel Seifarth, Thorsten Seifert, Kai Seiffert, Moritz Seipp, Frank-Michael Seitz, Christian Selbach, Robert Seltner, Sabine Senger, Sebastian Senger, Wladislaw Setschin, Richard Sheljaskow, Sabine Siebenmorgen, Jakob Sieg, Reiner Siegmund, Sven Siemen, Christian Sievers, Marcel Simannek, Sebastian Simon, Knut Sindermann, Christian Sirotzki, David Skoko, Holger Skremm, Thomas Skrobisch, Dominik Sliwa, Dennis Slotboom, Harald Smetana, Manfred G. Smolik, Heinrich Soffel, Thore Soltau, Holger Sontopski, Lino Tom Alex Sormani, Geraldine Sottung, Boris Sowinski, Florian Spall, Sebastian Spang, Marco Spatz, Jakob Speer, Christoph Spieker, Simon Sprenger, Jan Ivo Springborn, Markus Sprock, Quirin Stapfer, Timo Stark, Marc Starke, Carsten Staudenmaier, Thomas Steffens, Iris Steger, Sebastian Stehle, Sven Steier, Dirk Steiger, Dirk Steigner, Simon Stein, Kay Steinbrück, Boris Steiner, Tillmann Steiner, Maik Steingräber, Kai Steinmann, Jonas Steinmüller, Hans-Jürgen Stemmer, Uwe Stepper, Stefan Steup, Christoph Stich, Julia Stieber, Christoph Stirnimann, Boris Stobbe, Matthias Stober, Wolfgang Stock, Kai Stockem, Christian Stöhr, Cyrill Stoffel, Tom Stoll, Sascha Stolte, Paul Stolz, Michael Storck, Andreas und Dagmar Storz, Tobias Sträter, André Strahl, Jörg Stratmann, Joachim Strauß, Johann Strauß, Frederik Streidl, Matthias Strote, Frank Strüßmann, Samuel Stucki, Sebastian Stücker, Richard Sturm, Sebastian Süßmuth, Dirk Sundermeyer, Jonas Sutterer, Patrick Swieca, Peer Sylvester, Kerstin Syttkus, Siegmar Szlavik, Waldemar Tabler, Sebastian Tacke, Christian Tammerle, Maria und Julian Tannigel, Adrian Tassoni, Oliver Tatzber, Michael Taxacher, Johannes Tebbe, Marcel Teller, Oleg Ten, Thomas Tenbieg, Michael Terasa, Julian Teschner, Jesper Tessin, Laerte Giovane Theobald, Nina Theuerzeit, Oliver Thiel, Stefan Thiele, Martin Thiermann, Christian Thom, Katrin Thomä, Anne, Lukas & Nikolas Thomanek, Astrid Thomsen, Ralph Thumm, Sadek Tiben, Noah Tillmann, Kevin Timm, Andreas Tischler, Christian Tischler, Sebastian Toepper, Marcel Tomé, Julia und Michael Tomiak, Daniel Topp, Marie Touré, Jens Tramp, Alexander Trapka, Mario Trappe, Mayte Treckmann, Henry Trobisch, Markus Troppmann, Ramin Tschaitschian, Oswald Tscharf, Gert Tschauko, Marcel Tuch, Gene Türk, Vincenz Türpe, Julian Uebel, Thorsten Uhlich, Rudi Uitz, Christian Ullemeyer, Ramona Ullrich, Thomas Unger, Andy Unruh, Simon Urbanski, Andreas Urner, Jimmy Utz, Mathias Vahrenholt, Michael Valtin-Lüssenhop, Jens van Almsick, Holger van de Sand, Philippe van Driel, Petra van Mark, Thorsten van Mark, Martin Vanelle, Georg Vetter, André Völker, Tim Voetmann, Martin Vogel, Peter Vogel, Stephen Vogel, Roman Voglar, Malte Voigt, Christian Volkmer, Sascha Volkmer, Christopher von Bargen, Sascha von Gualtieri, Daniel von Rhein, André von Tilinsky,

Andre von Zobeltitz, Tom Voosen, Henning Voß, Janis Wacker, Stefan Wälker, Georg Wagener, Alexander J. Wagner, Christoph Wagner, Dion Wagner, Jürgen Wagner, Nico Wagner, Steven Wagner, Wolfgang Wagner, Michael Wahlers, Stefan Wahoff, Waldecker Spieletreff, Martin Walter, Michael Walter, Tim Dustin Walter, Sascha Wannemacher, Andreas Warsitz, Stefan Wasserbauer, Jonas Watzata, Jochen Waurig, Alexander Weber, Maik Weber, Thomas Weber, Wadim Weber, Markus Weber-Zoch, Thomas Wecker, Christian Weckler, Marcus Wegener, Mike Wegener, Sylvia und Michael Wehren, Matthias Weibler, Mirko Weickert, Elias Weidinger, Tobias Weidler, Christian Weidner, Richard Weihrauch, Ulrich Weinbauer, Pierre Weingarten, Monika Weinreich, Sascha Weis, Thomas Weis, Alexander Weise, Felix Weise, Justus Weise, Andre Weiß, André Weiß, Mario Weiß, Sven Weiß, Paul Weissacher, Kim Alexander Wejlupek, Marc Wenczek, Markus Wendl, Jens Wendlandt, Daniel Wendt, John Wenzel, Matthias Wenzel, Nicole Wenzel, Carsten Werner, Dirk Werner, Sebastian Werner, Waldemar Wert, Patryk Wertejuk, Alex Werz, Klaus Wesely, Bernd Weskamp, Philipp Westermann, Frederik Westphal, Christian Wetzel, Claus Weymann, Alexander Weyrauch, Andre Wicke, Sven Widmer, Rayko Wiebeck, Bernd Wiedemuth, Björn Wiegmann, Michael Wiener, Timo Wiese, Andreas Wiesemann, Christoph Wieser, Thomas Wieser, Christian Wiesing, Daniel Wiesinger, Michael Wildner, Harald Wilke, Jan Wilke, Johannes Wilke, Maurice Wille, Holger Willmer, Marcel Willner, Achim Windischmann, Daniel Winkelmann, Stefan Winkler, Daniel Winter, Jens Winter, Manuel Wischnat, Sascha Wiß, Lisa Wißmach, Michael Witt, Matthias Witte, Thomas Witte, Benjamin Wittig, Tanja Wittmann, Martin Wnuk, Norbert Wöller, Andreas Wohltorf, Daniel Wolf, Kevin Wolf, Florian Wolff, Tobias Wolff, Pascal Wolfhagen, Bernd Wolfram, Agnes Wollny, Christian Wolter, Markus Woltmann, Ronny Woytowitz, Alexander Wrede, Norbert Wriesnig, Andreas Wurm, Stefan Wuttig, Daniel Wysuwa, Denniz Yavas, Tanju Yesilkaya, Janne Zander, Martin Zaschka, Ernesto Zebhauser, Philipp Zeits, Christian Zerrath, Sebastian Ziegler, Fabian Zikowsky, Robert Zimmer, Thomas Zimmer, Alexander Zimmermann, Andreas Zimmermann, Jan Zimmermann, Marcel Zimmermann, Tino Zimmermann, Sylvia & Ralf Zuckel, Stefan Zumbrägel, Timo zur Loye, Fabian Zymla

(Wir hoffen, dass wir hier die fast 1800 Namen vollständig und korrekt wiedergegeben haben. Fehler bitten wir zu entschuldigen und werden bei einer möglichen Nachauflage korrigiert.)

Und nicht zuletzt möchten wir uns bei Isaac Childres für die freundliche Erlaubnis und bei Josh McDowell für die Unterstützung der deutschen Ausgabe bedanken.

Du hast noch Fragen?

Hier findest du die FAQ:
www.feuerland-spiele.de/dateien/gloomhaven_faq.pdf

Fehlen Teile?

Im Hilfe-Bereich auf unserer Internetseite wird dir geholfen!
www. feuerland-spiele.de

Dir hat Gloomhaven gefallen?

Dann spiele einfach direkt weiter mit...

... der Erweiterung **Forgotten Circles**, ...



... den **Soloszenarien** oder ...



... stürze dich gleich in den großen Nachfolger **Frosthaven**!



FEUERLAND

©2018 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH, Nassaustr. 3, 65719 Hofheim am Taunus

Allgemeine Symbole


Initiative
S. 18


Bewegung
S. 19


Springen
S. 19


Fliegen
S. 19


Angriff
S. 19


Reichweite
S. 19


Angriffs-feld
S. 21


Spieler-Feld
S. 21


Ziele
S. 21


Anhaltender Bonus
S. 25


Runden-bonus
S. 25


Schild
S. 25


Vergeltung
S. 26


Heilung
S. 26


Beute
S. 27


EP
S. 27


Einsatz-feld
S. 25


Einsatzfeld: EP-Gewinn
S. 27


Verloren/ verbraucht
S. 8, 17


Gegenstand nutzen
S. 8


Kein Zurück-bekommen
S. 27


Fertigkeitskarte zurückbekommen
S. 27


Gegenstand erneuern
S. 27


-1 Angriffs-modifikator
S. 8


Stufe
S. 12


Deck mischen
S. 32


Aus Spiel entfernen
S. 39


Zurück ins Deck
S. 39

Elementsymbole (S. 24)


Feuer


Eis


Luft


Erde


Licht


Dunkel


Beliebiges Element


Element verbrauchen

Zustände und Effekte (S. 22–23)


SEGEN


FLUCH


ENTWAFFNEN


LÄHMUNG

WUNDE

VERWIRRUNG

GIFT

SCHIEBEN

ZIEHEN

DURCH-STECHEN

ZIEL HIN-ZUFÜGEN

UNSICHT-BARKEIT

BETÄUBUNG

STÄRKUNG

Ausrüstungsfelder (S. 8)

Kopf

Körper

Beine

Einhändig

Beidhändig

Kleinkram

Verbessern

S. 45–47

Szenariostufe (S. 15)

Durchschn. Stufe / 2, aufgerundet

Schwierigkeit	Stufe
Einfach	-1
Normal	+0
Schwer	+1
Sehr schwer	+2

St	M	G	FS	EP
0	0	2	2	4
1	1	2	3	6
2	2	3	4	8
3	3	3	5	10
4	4	4	6	12
5	5	4	7	14
6	6	5	8	16
7	7	6	9	18

St - Szenariostufe
M - Monsterstufe
G - Gold-Wechselkurs
FS - Fallenschaden
EP - Bonuserfahrung

Monsterlegende (S. 13)

Kein Monster
Normales Monster
Elite-Monster

Karten

Charakter-Fertigkeit
S. 7

Gegenstand
S. 8

Monster-Fertigkeit
S. 10

Kampf-ziel
S. 10

Angriffs-modifikator
S. 11

Persönliche Quest
S. 38

Zufälliger Gegenstand
S. 38

Zufälliges Szenario
S. 38

Weg-Ereignis
S. 39

Stadt-Ereignis
S. 39

Raum-Deck
S. 50

Monster-Deck
S. 51

3. deutsche Auflage