GLOOMHAVEN

DIE PRANKEN DES LÖWEN

Stopp!

Wenn ihr die Spiel-Box zum ersten Mal öffnet und erfahren möchtet, wie man das Spiel spielt, lest bitte den „Spielleitfaden". Dieses Dokument hier sollte nicht als generelle Spielanleitung verwendet werden. Es ist vielmehr ein Nachschlagewerk, auf das ihr im Einzelfall zurückgreifen könnt.

Glossar

Dieses Dokument besteht größtenteils aus einem **Glossar** der Spielbegriffe in alphabetischer Reihenfolge zum schnellen Nachschlagen (S. 2–21). Der letzte Abschnitt enthält 6 Anhänge:

A **Kartenschema (S. 22):** Erläutert den Aufbau der verschiedenen Kartentypen im Spiel.

B **Monsterzüge (S. 26):** Eine detaillierte Erklärung des Ablaufs von Monsterzügen mit illustrierten Beispielen.

C **Liste der Spielmaterialien (S. 28):** Eine Auflistung aller in der Spiel-Box enthaltenen Materialien.

D **Kompatibilität (S. 30):** Erklärt, welche Materialien dieses Spiels im größeren *Gloomhaven*-Spiel verwendet werden können.

E **Schatzindex (S. 31):** Hier schlagt ihr nach, wann immer ihr in einem Szenario einen nummerierten Schatz erbeutet.

F **Index zu „Warenverkehr" (S. 31):** Eine Tabelle speziell für das Szenario „Warenverkehr". Nur auf Aufforderung nachschlagen.

Allgemeine Regel: Bei Uneindeutigkeit entscheiden die Spieler

Zunächst möchten wir auf eine wichtige allgemeine Regel hinweisen, die grundsätzlich gilt: *Bei Uneindeutigkeit entscheiden die Spieler.* Falls jemals eine Situation mit zwei oder mehr gleichermaßen möglichen Resultaten auftreten sollte, die durch die Regeln nicht eindeutig definiert wird, entscheiden die Spieler gemeinsam, was passiert.

Uneindeutigkeit kann vor allem im Spielzug der Monster auftreten. Das gängigste Beispiel ist die Bewegung. Einem Monster stehen möglicherweise zwei oder mehr gültige Wege zu seinem Fokus offen, die gleich lang sind. In diesem Fall sollten die Spieler entscheiden, welche Felder das Monster durchquert.

Glossar

➤ A (Stufe)

Die Charakter-Fertigkeitskarten der Stufe „A“ werden während der ersten 3 Szenarien der Kampagne eingesetzt. Jeder Charakter beginnt das Szenario 1 mit 6 Stufe-A-Karten. Zwei werden am Ende von Szenario 1 durch Stufe-B-Karten ersetzt, und alle „A“- und „B“-Karten werden am Ende von Szenario 3 durch die charakterspezifische Handkartenzahl von Stufe-1-Karten ersetzt.



Karten der Stufe „A“

➤ Abschnittsmarkierung

Auf den Prolog und die Szenarioregeln folgen bei den meisten Szenarien Abschnittsmarkierungen. Zu Beginn eines Szenarios sollten die Spieler nur bis zur ersten Abschnittsmarkierung lesen und erst dann weiterlesen, wenn sie entweder eine Tür mit einer Abschnittsnummer öffnen oder eine spezielle, durch die Sonderregeln vorgegebene Bedingung erfüllen.



Die Texte nach Abschnittsmarkierungen enthalten weitere Teile der Geschichte und manchmal auch zusätzliche Sonderregeln, die sofort zu lesen sind. Darauf kann eine weitere Abschnittsmarkierung oder ein Epilog folgen. Beide sollten erst gelesen werden, wenn die Spieler die erforderlichen Bedingungen erfüllen.

➤ Abwurfstapel

Auf dem Abwurfstapel landen Karten, nachdem sie ausgeführt und abgeworfen wurden. Der Abwurfstapel eines Angriffsmodifikator-Decks oder eines Monster-Fertigkeitskarten-Decks wird am Ende der Runde, in der eine Karte mit einem Mischen-Symbol aufgedeckt wird, wieder in die jeweiligen Decks gemischt. Bei Charakterkarten ist der Abwurfstapel ein Stapel von Karten, die benutzt wurden, aber durch Rasten wieder auf die Hand des Charakters genommen werden können.

➤ Aktion (obere, untere)

Eine Aktion ist die gesamte Hälfte einer Charakter-Fertigkeitskarte, die als Ganzes ausgeführt wird. In der Regel führt ein Charakter während seines Zugs 2 Aktionen aus – die obere Aktion von der einen Fertigkeitskarte und die untere Aktion von der anderen. Durch Gegenstände, anhaltende Boni oder andere Umstände ist es möglich, zusätzliche Aktionen auszuführen. Zudem kann die Leerehüterin während ihres Zugs anderen Spielern Aktionen gewähren. Eine Aktion kann aus mehreren Fertigkeiten bestehen, die jeweils durch eine Fertigkeitskartenlinie getrennt sind. Ist ein beliebiger Teil einer Aktion eine Angriffsfertigkeit, gilt diese Aktion als Angriffsaktion. Ist ein beliebiger Teil einer Aktion eine Bewegungsfertigkeit, gilt diese Aktion entsprechend als Bewegungsaktion.

➤ Aktion gewähren (Fertigkeit)

Wenn eine Figur einer anderen Figur eine Aktion gewährt, gibt der Text zuerst an, wem sie gewährt wird. Anschließend wird die gewährte Fertigkeit im Detail beschrieben. Es gelten alle normalen Regeln zum Ausführen von Aktionen. Die Figur, der die Aktion gewährt wird, muss sich in der Sichtlinie der gewährenden Figur befinden. Wird die Aktion einem Gegner gewährt, muss der Gegner die Aktion ausführen und die gewährende Figur bestimmt, wie sie ausgeführt wird. Wird die Aktion einem Verbündeten gewährt, entscheidet der Verbündete, ob und wie er die Aktion ausführt. Wenn einer Figur eine Angriffsaktion gewährt wird, benutzt sie ihr eigenes Angriffsmodifikator-Deck. Eine Figur, der eine Aktion gewährt wurde, erhält dadurch keinen zusätzlichen Zug – sie führt die Aktion während des Zugs der gewährenden Figur aus. Wenn eine Fertigkeit mehreren Figuren eine Aktion gewährt, führt jede dieser Figuren eine separate Aktion aus.

➤ Aktiver Bereich

Der Bereich oberhalb eines Charakter-Tableaus, in dem alle aktiven Boni durch anhaltende Fertigkeiten nachgehalten werden.

➤ Aktivierungsmarker



Aktivierungsmarker werden auf Türfeldern platziert, um anzuzeigen, dass sie geöffnet wurden. Zudem können sie durch die Sonderregeln einzelner Szenarien noch andere Funktionen haben.

➤ Angrenzend

2 Felder grenzen aneinander an, wenn sie eine gemeinsame Randlinie haben. 2 Figuren auf angrenzenden Feldern gelten als aneinander angrenzend. 2 durch eine Mauerlinie getrennte Felder gelten nicht als angrenzend.

➤ Angriff (Fertigkeit)

Wenn eine beliebige Figur eine „Angriff X“-Fertigkeit ausführt, erleidet ihr Ziel (oder erleiden ihre Ziele) den Grund-schaden X. Dieser Wert X wird durch 3 Aspekte modifiziert: *jegliche Angriffsboni, eine Angriffsmodifikator-Karte* und *den etwaigen Schildwert des Ziels*. Sobald X durch alle 3 Aspekte modifiziert wurde, erleidet das Ziel Schaden in Höhe des modifizierten Werts. Anschließend erleidet das Ziel alle Zustände oder andere Effekte des Angriffs, selbst wenn der modifizierte Angriffswert 0 ist. Stirbt ein Ziel durch den erlittenen Schaden, werden Zustände und erzwungene Bewegungen nicht angewendet, andere relevante Effekte allerdings schon. Eine Angriffsfertigkeit kann aus mehreren Angriffen bestehen. In solchen Fällen wird für jedes Ziel eine eigene Angriffsmodifikator-Karte gezogen und für jedes Ziel der individuelle Schildwert angewendet. Eine Figur kann niemals mehrfach mit derselben Fertigkeit angegriffen werden. Figuren können keine Verbündeten angreifen, sofern nicht anders angegeben. Jedes Ziel eines Angriffs muss sich in Sichtlinie des Angreifers befinden.

➤ Angriffsbonus

Ein Angreifer kann durch fertigkeitsspezifische Voraussetzungen oder durch aktive Boni von zuvor gespielten anhaltenden Fertigkeiten verschiedene Boni auf seinen Angriff erhalten. Er erhält zudem +1 Angriff gegen vergiftete Ziele.

➤ Angriffsmodifikator-Karte



Wann immer eine Figur angreift, muss sie eine Karte von ihrem Angriffsmodifikator-Deck ziehen und den Angriff entsprechend den Angaben auf der Karte modifizieren. Jeder Charakter hat sein eigenes Kartendeck und die Monster teilen sich alle ein gemeinsames Deck. Auf den meisten Karten ist ein Zahlenwert aufgedruckt und dieser Wert wird zum aktuellen Angriffswert addiert. Bei durch Verbesserungen hinzugefügten Karten kann die Karte zudem auch weitere Effekte auslösen, wie das Anreichern eines Elements am Ende des Zugs oder das Anwenden eines Zustands auf das Ziel. Wenn die Karte nur einen dieser Effekte in der Mitte hat und keine Zahlen zeigt, gilt sie als „+0“, der Angriffswert wird also nicht modifiziert.
In jedem Deck befinden sich zudem 2 besondere Karten: vervielfacht den aktuellen Angriffswert um 2 und „Null“ ( ) senkt den Angriffswert auf 0.
Jede dieser Karten hat außerdem ein Mischen-Symbol in der unteren rechten Ecke, das anzeigt, dass der Abwurfstapel am Ende der Runde zurück ins Deck gemischt wird. Sollte ein Ziehstapel vor dem Ende der Runde ausgehen, wird er sofort gemischt. Zusätzliche und Karten können durch SEGEN und FLUCH hinzugefügt werden. Diese Karten sind allerdings nur temporär und werden nach dem Aufdecken oder, falls sie nicht aufgedeckt wurden, am Ende des Szenarios entfernt.



2x Karte


Null-Karte

Sonderfälle

Alle angrenzenden Gegner erleiden 1 Schaden: *Alle ans Ziel angrenzenden Gegner erleiden diesen Schaden.*





Schild 1: *Der Rotgardist erhält Schild 1 für den Rest der Runde.*

Heilung 1 (Verbündeter): *Ein beliebiger Verbündeter der Leerehüterin in ihrer Sichtlinie kann geheilt werden. Diese Karte heilt immer einen Verbündeten der Leerehüterin, selbst wenn sie von einem Monster gezogen wird.*



➤ Anhaltend (Fertigkeiten)

Figuren, die anhaltende Fertigkeiten ausführen, gewähren sich selbst für eine festgelegte Dauer einen aktiven Bonus. Eine Karte mit einer anhaltenden Fertigkeit wird nach dem Ausspielen in den aktiven Bereich des Charakters gelegt. Die meisten anhaltenden Fertigkeiten sind einzigartig und ihre Textbeschreibung sollte alle erforderlichen Anweisungen enthalten. Sofern nicht anders angegeben, können anhaltende Karten jederzeit aus dem aktiven Bereich entfernt werden, um den aktiven Bonus aufzuheben. Die Karte landet dann auf dem Abwurf- oder Verloren-Stapel des Charakters, je nachdem, ob die Aktion ein Verloren-Symbol beinhaltet.
(Fortsetzung auf S. 4).

➤ Anhaltend (Fertigkeiten) Fortsetzung

Hat die anhaltende Fertigkeit ein rundes Symbol ( ), bleibt sie bis zum Ende der Runde aktiv und wird danach auf den Abwurf- oder Verloren-Stapel des Charakters gelegt, je nachdem, ob die Aktion ein Verloren-Symbol beinhaltet.

Hat die anhaltende Fertigkeit ein Dauerhaft-Symbol ( ), bleibt sie für den Rest des Szenarios aktiv oder, falls eine Anzahl von Anwendungen angegeben ist, bis alle Anwendungen verbraucht sind. Die Anzahl von Anwendungen wird in dem Fall über die Einsatzfelder auf der Karte nachverfolgt. Legt einen Charaktermarker auf das erste Feld, sobald die Karte im aktiven Bereich des Charakters platziert wird, und rückt den Marker je ein Feld von links nach rechts und von oben nach unten weiter, wenn der Effekt ausgelöst wird. Verlässt der Marker ein Feld mit einem Erfahrungssymbol, erhält der Charakter die angegebenen Erfahrungspunkte. Verlässt der Marker das letzte Feld, wird die Karte aus dem aktiven Bereich entfernt und auf den Abwurf- oder Verloren-Stapel des Charakters gelegt, je nachdem, ob die Aktion ein Verloren-Symbol beinhaltet. Charaktere müssen einen anhaltenden Bonus aktivieren und den Marker vorrücken, sobald die angegebenen Bedingungen erfüllt sind, selbst wenn ihnen dies keinen Vorteil bringt.

➤ Aufkleber

Auf dem Aufkleberbogen befinden sich Aufkleber für jedes Szenario des Spiels. Klebt nach der Freischaltung eines neuen Szenarios den dazugehörigen Aufkleber an den dafür vorgesehenen Koordinaten auf die Karte der Stadt, sodass das Bild des Aufklebers sich in die Kartengrafik einfügt. Szenario-Aufkleber sind die primäre Methode für Spieler, um den Kampagnenfortschritt nachzuhalten. Falls die Spieler die Aufkleber aufgrund ihrer Dauerhaftigkeit nicht nutzen wollen, müssen sie die Informationen zur Verfügbarkeit der Szenarien auf andere Weise festhalten.



➤ Aufsteller

Aufsteller sind Monsterfiguren aus Pappe mit einem Bild des Monsters auf der Vorder- und Rückseite. Diese Aufsteller werden in Standfüße gesteckt und auf der Szenariokarte platziert, um die Positionen von Monstern anzuzeigen. Jeder Aufsteller trägt eine Zahl, die festlegt, auf welchem Bereich der zum jeweiligen Monstertyp gehörenden Wertehülle die Trefferpunkte und Zustände dieses Aufstellers verfolgt werden. Diese Zahlen sollten beim Platzieren der Aufsteller zufällig verteilt werden.

➤ Aufstellerlimit

Wie viele Monster vom jeweiligen Typ platziert werden können, ist durch die Anzahl der Aufsteller des jeweiligen Monstertyps begrenzt (4, 6 oder 10). Stehen beim Aufdecken eines Raums oder beim Einstieg von Monstern nicht genug Aufsteller eines bestimmten Typs zur Verfügung, um alle angegebenen Monster zu platzieren, stellen die Spieler so viele wie möglich davon auf (angefangen mit Elite-Monstern), und ignorieren den Rest.

➤ B (Stufe)

Charakter-Fertigkeitskarten der Stufe „B“ werden im 2. und 3. Szenario der Kampagne eingesetzt. Zwei Stufe-A-Karten werden am Ende von Szenario 1 durch Stufe-B-Karten ersetzt, und dann werden alle „A“- und „B“-Karten am Ende von Szenario 3 durch die charakterspezifische Handkartenzahl von Stufe-1-Karten ausgetauscht.



Karten der Stufe „B“

➤ Belohnungen

Unter der Überschrift „Belohnungen“ werden alle Auswirkungen für den erfolgreichen Abschluss des Szenarios angegeben. Die teilnehmenden Charaktere erhalten in der Regel Vorteile wie Gold, Erfahrung oder Gegenstände. Wenn das Wort „je“ vor der Belohnung steht, erhält jeder teilnehmende Charakter – erschöpft oder nicht – diese Belohnung. Andernfalls erhält nur ein Charakter die Belohnung und die Spieler entscheiden, wer sie bekommt.

Die Belohnungen geben auch an, wenn neue Szenarien verfügbar oder alte Szenarien gesperrt werden. Gibt die Belohnung einen „neuen Ort“ an, wird das genannte Szenario freigeschaltet und sein Aufkleber an den nach dem Szenarionamen angegebenen Koordinaten auf die Karte der Stadt geklebt. Die Spieler können dieses neue Szenario dann in einer zukünftigen Partie spielen. Gibt die Belohnung einen „gesperrten Ort“ an, kann das genannte Szenario nicht mehr gespielt werden und sein Aufkleber auf der Karte der Stadt wird entsprechend markiert.

➤ Bereichseffekt

Bei Bereichseffekten zeigt der Wirkungsbereich an, welche Felder von einer Fertigkeit (meist einem Angriff) anvisiert werden können. Die roten Felder bedeuten, dass Figuren auf diesen Feldern nach den normalen Regeln für die Fertigkeit anvisiert werden können. Wenn ein Bereichseffekt ein graues Feld zeigt, handelt es sich dabei um das Feld, auf dem sich der Anwender dieser Fertigkeit befinden muss, und die Fertigkeit gilt nicht als Fernkampf. Wenn ein Bereichseffekt kein graues Feld zeigt, wird stattdessen die Reichweite der Fertigkeit angegeben, wodurch sie als Fernkampf-Fertigkeit gilt. Solange sich eines der dargestellten roten Felder innerhalb der angegebenen Reichweite befindet, selbst wenn auf diesem Feld keine Figur steht, sind alle anderen dargestellten Felder in Reichweite. Der Wirkungsbereich darf beliebig gedreht oder gespiegelt werden.

➤ Besetzt

Ein Feld gilt als besetzt, wenn sich eine Figur darauf befindet. Jedes Feld darf immer nur von einer Figur besetzt sein.

➤ Betäubung

Betäubung ist ein negativer Zustand. Bei der Anwendung auf eine Figur kann sie während ihres Zugs keine Fertigkeiten ausführen. Betäubung wird am Ende des nächsten vollständigen Zugs dieser Figur entfernt.

➤ Beute (Fertigkeit)

Wenn eine beliebige Figur eine „Beute X“-Fertigkeit ausführt, nimmt sie alle Münzmarker und Schatzaufleger im Umkreis von X Feldern an sich.

Führt ein Charakter die Beutefertigkeit aus, werden die Münzmarker auf sein Tableau gelegt und am Ende des Szenarios in Gold umgewandelt. Erbeutete Schatzaufleger werden sofort aufgelöst, indem ihr die im Szenariobuch angegebene Referenznummer des Schatzes im Schatzindex am Ende dieses Buchs nachschlagt. Der erbeutende Charakter erhält sofort die angegebene Belohnung.

Von Monstern erbeutete Münzmarker und Schatzaufleger werden vom Spielfeld entfernt. Eine Beutefertigkeit kann nur ausgeführt werden, wenn dadurch mindestens ein Münzmarker oder Schatzaufleger erbeutet wird.

➤ Bewegung (Fertigkeit)

Wenn eine beliebige Figur „Bewegung X“ ausführt, erhält sie X Bewegungspunkte, die jeweils die Bewegung auf ein angrenzendes Feld ermöglichen. Bei der Durchführung einer Bewegungsfertigkeit müssen nicht alle Bewegungspunkte genutzt werden. Figuren können sich durch Verbündete hindurch bewegen, aber nicht durch Gegner, Hindernisse, Zielobjekte oder Mauern. Betritt eine Figur ein Feld mit einer Falle, wird diese ausgelöst und ihr Effekt auf die Figur angewendet. Es kostet jeweils 2 Bewegungspunkte, ein Feld mit schwierigem Gelände zu betreten. Bewegungen müssen immer auf unbesetzten Feldern enden.

Springen

Eine durch Springen modifizierte Bewegung unterliegt nicht den gewöhnlichen Beschränkungen für Gegner, Hindernisse, Zielobjekte, schwieriges Gelände und Fallen. Mauern können dennoch nicht passiert werden. Die Bewegung muss weiterhin auf einem unbesetzten Feld enden und wenn sie auf einem Feld mit einer Falle endet, wird sie dadurch ausgelöst und ihr Effekt auf die Figur angewendet.

➤ Boss

Ein Boss ist ein besonders starkes Monster und gilt weder als normales noch als Elite-Monster. Bosse verwenden individuelle Wertekarten und das „Boss“-Fertigkeitskartendeck. Obwohl dieses Deck für alle Bosse gleich ist, lösen die meisten Karten Boss-Spezialaktionen aus, die für jeden Boss einzigartig sind. Sie sind auf der rechten Seite der jeweiligen Wertekarte erläutert. Sollte in diesem Bereich nicht genug Platz sein, werden die Spezialaktionen im Szenariobuch genauer erläutert. Die Trefferpunkte und manche anderen Werte eines Bosses richten sich nach der Anzahl der Charaktere, dargestellt durch den Buchstaben „C“.

Bosse sind immun gegen bestimmte negative Zustände, die durch Zustandssymbole auf der linken Seite ihrer Wertekarte dargestellt werden. Ist der Boss immun gegen Fluch, kann der Zustand nicht auf ihn angewendet werden, gezogene Fluch-Karten beeinflussen aber trotzdem den Angriffswert.

➤ Boss-Spezial

Beschreibungen der meisten Spezialaktionen von Bossen findet ihr im Szenariobuch unter „Boss-Spezialaktion 1“ und „Boss-Spezialaktion 2“. Das ist immer dann der Fall, wenn die Spezialaktion eines Bosses zu komplex ist, um auf seiner Wertekarte beschrieben zu werden.

➤ C

Der Buchstabe „C“ steht für die Anzahl der Charaktere zu Beginn des Szenarios. Er wird zur Berechnung verschiedener Werte benötigt, darunter auch die maximalen Trefferpunkte von Bossen und vielen Zielobjekten. Wird ein Charakter im Verlauf des Szenarios erschöpft, wird er dennoch für den Wert „C“ mitgezählt.

➤ Charakter

Ein Charakter ist der spielbare Avatar des Spielers – entweder der Rotgardist, die Sprengmeisterin, der Axtwerfer oder die Leerehüterin. Jeder Charakter hat sein eigenes Set aus Karten und Materialien, darunter eine Plastikfigur, ein Charakter-Tableau und ein Charakter-Bogen. So kann der Spieler die Kampagne mit diesem Charakter von Anfang bis Ende durchspielen. Wenn eine Fertigkeit das Wort „Charakter“ erwähnt, ist damit eine der spielbaren Figuren gemeint, die sich aktuell auf der Szenariokarte befinden.

➤ Charakter-Tableau

Eine Pappkarte mit Bild und Beschreibung des einzelnen Charakters. Einige Bereiche des Charakter-Tableaus definieren das Handkartenlimit, seine maximalen Trefferpunkte auf jeder Stufe und wo abgeworfene, aktive und verlorene Karten abgelegt werden. Es gibt auch einen Bereich zum Nachhalten aller aktuellen Zustände des Charakters.



➤ Charakterbogen

Auf dem Charakterbogen notieren die Spieler alle Informationen zu ihrem Charakter. Es ist Platz für Name, Stufe, Erfahrungspunkte, Gold, Gegenstände, Verbesserungen, Häkchen und andere wichtige Informationen zum Charakter. Jede Charakterschachtel enthält einen Block mit Charakterbögen, damit Charaktere in mehreren Kampagnen gespielt werden können.

➤ Charaktermarker

Mit Charaktermarkern werden bestimmte Spezialeffekte oder die Anwendungsanzahl gewisser Fertigkeiten nachgehalten. Spieler dürfen Charaktermarker auch anderweitig als Erinnerungshilfe verwenden.



➤ Einstieg

Manchmal geben die Sonderregeln vor, dass Monster in das Szenario einsteigen. Einsteigende Monster werden auf ein freies Feld gestellt, das ihrem vorgesehenen Einstiegspunkt am nächsten ist. Mehrere Monster können zur selben Zeit am selben Einstiegspunkt einsteigen. Dabei wird jedes auf einem anderen freien Feld platziert, das dem Einstiegspunkt am nächsten ist.

Einsteigende Monster werden so behandelt, als wären sie beim Aufdecken eines Raums platziert worden (s. **Raum aufdecken** auf S. 14). Sofern nicht anders angegeben, agieren sie immer in der Runde ihres Einstiegs.

➤ Elemente

Die durch die Elementtafel dargestellten Elemente bieten ein Kombinationssystem, um bestimmte Fertigkeiten zu verbessern. Wenn im Text einer Aktion eines dieser 6 Elementsymbole enthalten ist, muss die Figur dieses Element anreichern, indem sie dessen Marker auf der Tafel in die Spalte „Stark“ schiebt, wenn sie einen beliebigen Teil dieser Aktion ausführt. Das geschieht immer am Ende des Zugs, in dem die Aktion ausgeführt wurde. Am Ende jeder Runde schwächen alle Elementaranreicherungen ab und bewegen sich auf der Tafel einen Schritt nach links von „Stark“ nach „Schwindend“ oder von „Schwindend“ nach „Inaktiv“.



Der Verbrauch angereicherter Elemente kann bestimmte Fertigkeiten verstärken, was durch ein mit ⊗ überdecktes Elementsymbol angezeigt wird. Hinter dem Doppelpunkt wird beschrieben, wie die Fertigkeit dadurch aufgewertet wird. Liegt der entsprechende Marker in der Spalte „Stark“ oder „Schwindend“ auf der Elementtafel, kann das Element verbraucht werden, um die Fertigkeit aufzuwerten, indem der Marker in die Spalte „Inaktiv“ verschoben wird. Es ist nicht möglich, im selben Zug ein Element anzureichern und zu verbrauchen, da das Element erst am Ende des Zugs angereichert wird.

Monster verbrauchen Elemente, wann immer es ihnen möglich ist. Der Effekt gilt nicht nur für das individuelle Monster, das das Element verbraucht hat, sondern für alle aktiven Monster desselben Typs.



Beliebiges Element

Der bunte Farbkreis kann für ein beliebiges der 6 Elemente stehen. Befindet sich dieses Symbol auf einer Monster-Aktionskarte, entscheiden die Spieler, welches Element angereichert oder bei einem darüberliegenden ⊗ verbraucht wird.

➤ Elite-Monster

Beim Aufbau eines Szenarios oder Aufdecken eines Raums werden Elite-Monster dort aufgestellt, wo der zur Charakteranzahl passende Streifen des Monstersymbols goldgelb ist. Elite-Monster erhalten zur Verdeutlichung einen goldenen Standfuß. Zur Bestimmung ihrer Werte wird die rechte, goldene Seite der Monsterwerte-Karten verwendet und sie sind ungefähr doppelt so stark wie ein normales Monster des gleichen Typs.

➤ Entwaffnen



Entwaffnen ist ein negativer Zustand. Bei der Anwendung auf eine Figur kann sie keine Angriffsfertigkeiten mehr ausführen. Entwaffnen wird am Ende des nächsten vollständigen Zugs dieser Figur entfernt.

➤ Epilog

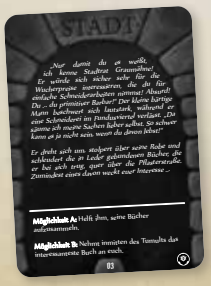
Der Epilog fasst die Geschehnisse des Szenarios abschließend zusammen. Er sollte erst gelesen werden, wenn das Szenario erfolgreich abgeschlossen wurde.

➤ Erbeuten am Zugende

Am Ende seines Charakterzugs erhält der Charakter automatisch jegliche Beute auf seinem aktuellen Feld. Münzmarker werden auf das Charakter-Tableau gelegt und Effekte von Schätzen werden angewendet.

➤ Ereignis

Nach jedem gemeisterten Szenario schließen die Spieler eine Ereigniskarte ab. Ihr zieht die oberste Karte des Decks und lest den Prologtext auf der Vorderseite vor. Die Charaktere müssen gemeinsam zwischen „Möglichkeit A“ und „Möglichkeit B“ entscheiden. Manche Entscheidungsmöglichkeiten sind nur verfügbar, wenn bestimmte Charaktere in der Gruppe sind. Sobald die Entscheidung feststeht, wird die Karte umgedreht und die gewählte Möglichkeit vorgelesen. Alle dort angegebenen Effekte müssen angewendet werden. Wenn Charaktere mehr Gold verlieren müssten, als sie haben, verlieren sie nur das Gold, was sie besitzen. Nach dem Abschluss eines Ereignisses wird die Karte aus dem Spiel entfernt.



➤ Erfahrung



Einige Aktionen enthalten ein Erfahrungssymbol. Wird mindestens ein Teil dieser Aktion ausgeführt, erhält der Charakter die entsprechende Menge an Erfahrungspunkten. Während eines Szenarios gesammelte Erfahrung wird durch Erhöhen des Erfahrungswerts auf der rechten Seite der Zählscheibe des Charakters nachgehalten. Werden im Kartentext bestimmte Bedingungen für die Erfahrung genannt, müssen diese erfüllt werden, um die Erfahrungspunkte zu erhalten. Erfahrung wird auch gesammelt, wenn ein Charaktermarker bei einer anhaltenden Fertigkeit von einem Einsatzfeld mit Erfahrungssymbol heruntergeschoben wird.



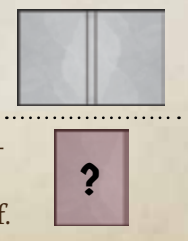
➤ Ergänzendes Szenariobuch

Manche Szenarien sind so groß, dass sie nicht auf eine Doppelseite passen und erfordern mehr Platz für einen zusätzlichen Kartenbereich oder zusätzlichen Text. Diese Inhalte findet ihr im ergänzenden Szenariobuch. Wann immer dieses Buch benötigt wird, ist dies im Haupt-Szenariobuch durch eine Grafik mit der Doppelseite des Szenariobuchs und einer Seite aus dem ergänzenden Szenariobuch mit Seitenzahl angezeigt. Das ergänzende Szenariobuch wird an der angegebenen Seite geöffnet und umgeschlagen, sodass nur diese eine Seite sichtbar ist.

Wird ein zusätzlicher Kartenbereich benötigt, ist die Seite in der Grafik direkt unterhalb der Doppelseite dargestellt. Das ergänzende Szenariobuch wird wie angezeigt unter das Szenariobuch gelegt, sodass sich die Illustrationen zusammenfügen. Wird nur zusätzlicher Text benötigt, ist die Seite des ergänzenden Szenariobuchs in der Grafik durch eine Linie von der darüberliegenden Doppelseite getrennt. Legt das ergänzende Szenariobuch in diesem Fall einfach an die Seite und lest den Text bei Bedarf.



Zusätzlicher Kartenbereich



Zusätzlicher wichtiger Text

➤ Erleiden

Das Wort „erleiden“ wird im Zusammenhang von „Schaden erleiden“ verwendet. Eine Figur erleidet Schaden, wenn ihr durch eine beliebige Quelle Schaden zugefügt wird. Erleidet eine Figur Schaden, wird ihr aktueller TP-Wert um diesen Schadenswert reduziert. Hierfür werden Schadensmarker auf den Wertehüllenbereich eines Monsters gelegt oder die TP-Zählscheibe eines Charakters wird gedreht. Charaktere können beliebigen erlittenen Schaden negieren, indem sie eine Handkarte oder zwei Karten von ihrem Abwurfstapel verlieren.

➤ Erschöpfung

Ein Charakter wird erschöpft, wenn sein aktueller TP-Wert auf 0 oder weniger sinkt oder er während der Kartenauswahl zu Beginn der Runde weniger als 2 Karten hat und keine lange Rast machen kann. In beiden Fällen tritt die Erschöpfung sofort ein und die Figur wird von der Szenariokarte entfernt. Sie können nicht mehr aktiv am Szenario teilnehmen. Wenn alle Charaktere erschöpft sind, ist das Szenario gescheitert.

➤ Falle

Fallen werden zu Beginn eines Szenarios wie auf der Karte angezeigt platziert. Es gibt zwei Arten von Fallen mit unterschiedlichen Illustrationen, die auf der Karte genutzt werden, um die Platzierung der verschiedenen Fallentypen anzuzeigen. Die Szenario-Legende gibt dann den Effekt des jeweiligen Fallentyps an. Dies kann eine beliebige Kombination von Zuständen und dem Wort „Schaden“ sein, welches angibt, dass die Falle einer Figur Schaden in Höhe der Szenariostufe plus 2 zufügt. Die angegebenen Zustands- und Schadensmarker werden dann zur besseren Übersicht auf die Falle gelegt. Betritt eine Figur mit einer Bewegung ohne Springen ein Fallenfeld, wird die Falle ausgelöst und die Figur erhält alle auf der Falle liegenden Zustände und erleidet den darauf liegenden Schaden. Danach wird die Falle von der Karte entfernt. Fallen sind keine Hindernisse. Figuren können Fallen auf der Karte platzieren. Dabei legt die Fertigkeit den Typ der Falle fest und beide Fallen-Illustrationen können verwendet werden.

➤ Feld

Das Wort „Feld“ bezieht sich auf ein einzelnes, sechseckiges Feld der Szenariokarte. Jedes Feld ist eine separate Fläche, die eine Figur betreten und besetzen kann. Felder sind die räumliche Maßeinheit des Spiels.

➤ Fertigkeit

Eine Fertigkeit ist ein Prozess, den eine Figur, meist während ihres Zugs, ausführt. Eine oder mehrere Fertigkeiten bilden eine Aktion. Besteht eine Aktion aus mehreren Fertigkeiten, wird jede einzelne davon durch eine Fertigkeitskartenlinie getrennt. Eine Fertigkeit, die ein Ziel anvisiert, muss mindestens ein gültiges Ziel haben, um ausgeführt werden zu können.



Die verschiedenen Fertigkeitstypen sind:

- **Angriff** (siehe S. 3)
- **Zustand** (siehe S. 21)
- **Hindernis zerstören** (siehe S. 11)
- **Aktion gewähren** (siehe S. 2)
- **Heilung** (siehe S. 11)
- **Beute** (siehe S. 5)
- **Bewegung** (siehe S. 5)
- **Anhaltend** (siehe S. 3)
- **Schieben & Ziehen** (siehe S. 16)
- **Schild** (siehe S. 16),
- **Schaden erleiden** (siehe S. 16)

➤ Fertigkeitskarte (Charakter)

Alle Charaktere haben ein Deck von charakterspezifischen Fertigkeitskarten, die während eines Szenarios benutzt werden, um Ausdauer anzuzeigen, Aktionen auszuführen oder Schaden zu negieren. Alle Charaktere beginnen jedes Szenario mit der Anzahl an Karten, die oben rechts auf ihrem Charakter-Tableau als Handkartenzahl angegeben ist. Diese Karten werden aus allen gültigen Karten eines Charakters ausgewählt. Alle ausgewählten Karten befinden sich zu Beginn eines Szenarios in der Hand des Charakters.

Solange der Charakter nicht erschöpft ist oder eine lange Rast ankündigt, werden zu Beginn jeder Runde 2 Karten ausgewählt, von denen eine als Initiative-Karte festgelegt wird. Wenn ein Charakter nach dem Initiative-Wert seiner Initiative-Karte am Zug ist, spielt er beide Karten nacheinander in beliebiger Reihenfolge aus, wobei er die obere Aktion der einen Karte und die untere Aktion der anderen Karte verwendet.

Nach dem Ausspielen werden Fertigkeitskarten je nach ausgeführter Aktion entweder in den aktiven Bereich, auf den Abwurfstapel oder auf den Verloren-Stapel des Charakters gelegt. Karten auf dem Abwurfstapel eines Charakters können durch Rasten zurück auf die Hand des Charakters genommen werden.

➤ Fertigkeitskarte (Monster)



Jeder Monstertyp hat ein Deck aus 8 Fertigkeitskarten, mit denen Monster Aktionen ausführen. In jeder Runde wird, nachdem die Charaktere ihre beiden Fertigkeitskarten gewählt und aufgedeckt haben, für jeden aktuell auf der Szenariokarte befindlichen Monstertyp eine Monster-Fertigkeitskarte aufgedeckt. Diese Karte bestimmt für die aktuelle Runde den Initiative-Wert des Monstertyps und welche Fertigkeiten die Monster dieses Typs in der angezeigten Reihenfolge ausführen. Alle Monster eines Monstertyps führen nacheinander den gesamten Zug aus, beginnend mit Elite-Monstern gefolgt von den normalen Monstern in aufsteigender Aufsteller-Nummerierung.

2 der 8 Karten haben ein Mischen-Symbol (🔄) in der unteren rechten Ecke. Am Ende der Runde, in der eine dieser Karten aufgedeckt wurde, wird der Abwurfstapel dieses Decks zurück in den Ziehstapel gemischt.

➤ Figur

Alle Monster, Charaktere und andere Entitäten, die in einer Runde einen Zug machen, gelten als Figur.

➤ Fluch

Fluch ist ein negativer Zustand. Bei der Anwendung auf eine Figur muss diese eine Fluch-Karte in ihr Angriffsmodifikator-Deck mischen. Diese Fluch-Karte wirkt wie eine ⊘ Karte und reduziert bei Anwendung den Angriffswert auf 0. Fluch-Karten werden nach dem Aufdecken oder, falls sie nicht aufgedeckt wurden, am Ende des Szenarios entfernt.



Fluch-Karte

➤ Fokus

Zu Beginn seines Zugs wird jedes Monster einen Fokus suchen. Ein Monster fokussiert sich immer auf den Gegner, bei dem es mit der geringsten Anzahl von Bewegungen in Angriffsreichweite kommt. Wenn mehrere Gegner mit der gleichen Anzahl an Bewegungsschritten erreicht werden können, fokussiert sich das Monster auf den Gegner mit dem niedrigsten Initiative-Wert. Für die Fokusbestimmung ist die Sichtlinie irrelevant und es ist unerheblich, ob das Monster im aktuellen Zug in Angriffsreichweite gelangen kann.

Führt ein Monster einen Fernkampfangriff aus, berücksichtigt es bei der Wahl seiner Angriffsposition die Reichweite. Ansonsten fokussiert es den Gegner, dessen angrenzendes Feld es mit so wenigen Bewegungsschritten wie möglich erreichen kann, selbst wenn es keinen Angriff ausführt. Monster bevorzugen einen Weg, der durch so wenige Fallen wie möglich führt, selbst wenn sich der Weg dadurch verlängert. Monster berücksichtigen bei ihrer Wegfindung auch die zusätzlichen Kosten beim Betreten von schwierigem Gelände.

Wenn ein Monster während seines Zugs mehrere Ziele angreifen kann, sucht es zuerst wie gewohnt seinen Primärfokus und anschließend weitere Fokusse für diese zusätzlichen Angriffe. Dazu sucht es einen Weg zum nächsten Feld, von dem aus es seinen Primärfokus und so viele zusätzliche Ziele angreifen kann, wie seine Angriffsaktion zulässt.

Es ist möglich, dass ein Monster keinen Fokus findet, weil es keine gültigen Felder gibt, auf die es sich bewegen kann, um einen Gegner anzugreifen. In diesem Fall bewegt sich das Monster während seines Zugs nicht und greift auch nicht an.

➤ Gegenstand

Gegenstände sind ein einzigartiger Kartentyp im Besitz von Charakteren, die unter bestimmten Umständen Boni gewähren. In der Regel sind Gegenstände nur begrenzt nutzbar und Spieler entscheiden selbst, ob sie den Gegenstand nutzen möchten, wenn die Voraussetzung erfüllt ist. Ein Charakter kann während seines Zugs so viele Gegenstände benutzen, wie er will, und zusätzlich noch seine normalen Aktionen ausführen.
(Fortsetzung auf S. 10).

➤ Gegenstand Fortsetzung



Wird im Spiel Bezug auf einen Gegenstand genommen, steht neben dem Namen des Gegenstands eine zweistellige Zahl, die mit der Zahl auf der Rückseite der Gegenstandskarte übereinstimmt. So können die Spieler das Deck der nicht verfügbaren Gegenstände verdeckt nach dem angegebenen Gegenstand durchsuchen, ohne die anderen Gegenstände zu sehen. Die große Zahl rechts mittig auf der Vorderseite einer Gegenstandskarte ist der Goldwert. So viel Gold müsst ihr im Laden bezahlen, um die Karte zu kaufen, und die Hälfte davon (aufgerundet) erhält der Charakter, wenn er den Gegenstand wieder zurück an den Laden verkauft. Die Zahlen links in der Mitte der Karte zeigen, wie viele Exemplare des Gegenstands es im Spiel gibt und um welches Exemplar es sich handelt. Gegenstände können frei zwischen den Charakteren übertragen werden.

Ausrüstungsbeschränkungen

Jeder Gegenstand gehört zu einer spezifischen Art, die unten in der Mitte der Gegenstandskarte angezeigt wird. Die Gegenstandsarten sind *Kopf*, *Körper*, *Beine*, *Hand* oder *Kleinkram*. Ein Charakter kann so viele Gegenstände besitzen, wie er mag, darf aber nur je 1 Kopf-, Körper- und Bein-Gegenstand, 2 Hand-Gegenstände und Kleinkram-Gegenstände in Höhe seiner halben Stufe (aufgerundet) als Ausrüstung in ein Szenario mitbringen. Diese Begrenzung gilt nur zu Beginn eines Szenarios. Wenn also ein Charakter während des Szenarios einen neuen Gegenstand findet, darf er ihn benutzen, selbst wenn er dadurch die Ausrüstungsgrenze überschreitet.

Kopf *Körper* *Beine* *Hand* *Kleinkram*

Verbraucht, abgenutzt und anhaltend

Gegenstände haben 3 verschiedene mögliche Einsatzbeschränkungen innerhalb eines Szenarios, was durch das Symbol in der unteren rechten Ecke der Karte angezeigt wird. Das Verbraucht-Symbol bedeutet, dass der Gegenstand nur einmal pro Szenario benutzt werden kann. Dreht die Karte nach dem Einsatz um, um zu zeigen, dass sie verbraucht wurde.

Das Abgenutzt-Symbol bedeutet, dass der Gegenstand einmal pro langer Rast benutzt werden kann. Sobald ein Gegenstand mit diesem Symbol benutzt wurde, dreht ihr die Karte um 90 Grad, um anzuzeigen, dass sie abgenutzt ist. Nachdem der Charakter eine lange Rast gemacht hat, darf er die Karte um 90 Grad zurückdrehen, damit sie erneut benutzt werden kann.

Ist kein Symbol vorhanden, kann der Gegenstand benutzt werden, wann immer es die Situation zulässt. Gegenstände werden durch den Gebrauch niemals dauerhaft vom Charakter entfernt, das gilt auch für Tränke. Alle Gegenstände werden am Ende eines Szenarios erneuert.

➤ Gegner

Figuren, die im Kampf auf der anderen Seite kämpfen, gelten als Gegner. Generell bedeutet das, dass Spielercharaktere die Gegner der Monster sind und andersherum. „Gegner“ bezieht sich nicht immer auf Monster, sondern wird vom Kontext der Karte bestimmt. Wenn z. B. auf einer Monster-Fertigkeitskarte „Gegner“ steht, bezieht sich das auf einen Gegner des Monsters.

➤ Gepunktete Linie

Auf Fertigkeitskarten werden die einzelnen Fertigkeiten einer Aktion durch Fertigkeitskartenlinien getrennt.

➤ Gescheitertes Szenario

Ein Szenario gilt als gescheitert, wenn alle Charaktere erschöpft sind oder eine in den Sonderregeln des Szenarios festgelegte Niederlagebedingung eintritt. Wenn das Szenario in derselben Runde scheitert, in der das Szenarioziel erfüllt wurde, gilt es auch als gescheitert.

➤ Gift

Gift ist ein negativer Zustand. Bei der Anwendung auf eine Figur erhalten alle Angriffe gegen diese Figur +1 Angriff. Eine Figur kann nicht mehrfach gleichzeitig unter Gift leiden. Dieser Zustand wird nur durch Heilung der Figur entfernt. Dabei verhindert das Gift aber, dass die Heilung den aktuellen TP-Wert der Figur erhöht. Leidet eine Figur gleichzeitig unter Gift und Wunde, werden durch eine Heilung beide Zustände entfernt. Der aktuelle TP-Wert der Figur bleibt dabei unverändert.

➤ Gold (G)



Gold ist die Währung, mit der Charaktere zwischen den Szenarien Gegenstände im Laden kaufen können. Das Sammeln von Münzmarkern während eines Szenarios ist die Haupteinnahmequelle für Gold. Jeder gesammelte Münzmarker wird basierend auf der Szenariostufe in Gold umgewandelt. Charaktere können auch durch den Abschluss bestimmter Szenarien oder Ereignisse Gold erhalten oder verlieren.

Wenn Charaktere einen Gegenstand kaufen, verlieren sie Gold in Höhe des Gegenstandspreises. Wenn sie einen Gegenstand verkaufen, erhalten sie die Hälfte des Preises (aufgerundet). Der Goldbesitz sollte stets auf dem Charakterbogen nachgehalten werden. Gold kann nicht zwischen Charakteren übertragen werden.

➤ Häkchen

Ein Charakter verdient Häkchen (✓), wenn er sein Kampfziel erreicht hat und das Szenario erfolgreich abgeschlossen wurde. Häkchen können auch durch bestimmte Szenario-Belohnungen verdient werden.

Häkchen werden unten rechts auf dem Charakterbogen nachgehalten. Für jeweils 3 verdiente Häkchen erhält der Charakter eine Verbesserung, also maximal 6 Verbesserungen für 18 Häkchen.

➤ Hand, Handkarten

Die Handkarten eines Charakters sind jene, aus denen er zu Beginn jeder Runde 2 Karten zum Ausspielen wählen kann. Das Handkartenlimit eines Charakters ist die Anzahl an Handkarten, mit denen er das Szenario beginnt, und ist oben rechts auf dem Charakter-Tableau angegeben. Sobald eine Karte während der Kartenauswahl gewählt wurde, befindet sie sich nicht mehr auf der Hand des Charakters. Karten auf dem Abwurfstapel kehren üblicherweise durch Rasten auf die Hand des Charakters zurück.

➤ Heilung (Fertigkeit)

Wenn eine beliebige Figur eine „Heilung X“-Fertigkeit ausführt, werden bei ihrem Ziel (oder ihren Zielen) X Schadenspunkte geheilt. Eine Figur kann nur Verbündete heilen, sofern nicht anders angegeben. Bei Monstern wird der geheilte Schaden von ihrem Wertehüllenbereich entfernt. Bei Charakteren wird ihre Trefferpunkte-Zählscheibe auf den neuen, höheren TP-Wert gedreht. Eine Figur kann auch mit maximalem TP-Wert das Ziel einer Heilung sein. Eine Figur kann ihren maximalen TP-Wert aber nicht überschreiten. Jedes Ziel der Fertigkeit muss sich in Sichtlinie der ausführenden Figur befinden.

➤ Hindernis



Hindernisfelder sind auf der Szenariokarte grün umrandet. Der Rand umschließt jeweils ein einzelnes Hindernis, das aus mehr als einem Feld bestehen kann. Hindernisse können nur durchquert werden, wenn die Bewegung durch Springen modifiziert ist. Nach der Zerstörung von Hindernissen wird auf jedes Feld des Hindernisses ein Zerstörungsmarker gelegt. Ein Hindernisfeld, auf dem ein Zerstörungsmarker liegt, gilt als leer und kann normal betreten werden.

➤ Hindernis zerstören (Fertigkeit)

Wenn eine Figur ein Hindernis zerstört, wird ein Zerstörungsmarker auf jedes Feld dieses Hindernisses gelegt. Ein Hindernisfeld, auf dem ein Zerstörungsmarker liegt, gilt als leer und kann normal betreten werden. Belegt ein Hindernis mehrere Felder, muss nur ein Feld des Hindernisses in Reichweite der Fertigkeit und in Sichtlinie der Figur sein, um das gesamte Hindernis zerstören zu können.

➤ Initiative

Die Initiative jeder Figur bestimmt die Reihenfolge, in der die Figuren in der aktuellen Runde aktiv sind. Diese Reihenfolge beginnt mit dem niedrigsten Initiative-Wert und endet mit dem höchsten. Initiative-Werte für Charaktere ergeben sich daraus, welche der beiden in der Kartenauswahl gewählten Karten sie als Initiative-Karte bestimmt haben. Die Zahl in der Mitte dieser Karte ist ihr Initiative-Wert für diese Runde. Initiative-Werte für die verschiedenen Monstertypen befinden sich oben links auf ihrer Fertigkeitskarte, die jede Runde für sie ausgespielt wird.



Siehe auch: **Reihenfolge bestimmen, S. 15.**

➤ Initiative-Reihenfolge-Marker

Jeder Charakter und Monstertyp hat einen eigenen Initiative-Reihenfolge-Marker, mit dem die Spielreihenfolge für die aktuelle Runde angezeigt wird.



Diese Marker werden beim Bestimmen der Reihenfolge für jeden Charakter und jeden Monstertyp, der sich aktuell auf der Karte befindet, ausgelegt. Die Reihenfolge dieser Marker zeigt an, wer in dieser Runde wann an der Reihe ist. Die Marker können auch verschoben oder hinzugefügt werden, wenn ein neuer Raum aufgedeckt wird.

➤ Kampagne

Die Kampagne ist eine Reihe von Szenarien, die von den Spielern durchgespielt werden. Im Verlauf der Geschichte entwickeln sich die Charaktere durch Erfahrung, Gold und Verbesserungen weiter. Die Kampagne beginnt mit Szenario 1 und endet mit Szenario 17, doch Spieler können auch nach dem Abschluss der Kampagne weiterspielen, solange es gültige Szenarien gibt.

➤ Kampfziel

Zu Beginn jedes Szenarios erhält jeder Spieler zwei zufällige Kampfziele. Jeder Charakter entscheidet sich, welches der beiden Ziele er für das Szenario behält, und wirft das andere ab. Es wird empfohlen, dass die Spieler während des Szenarios nicht über ihre Kampfziele sprechen. Wenn das Szenario erfolgreich beendet wird und der Charakter die Kriterien der gewählten Karte erfüllt, erhält er ein Häkchen auf seinem Charakterbogen. Endet das Szenario in einer Niederlage, verfallen alle Kampfziele automatisch. In jedem Fall wird die Karte abgeworfen und für das nächste Szenario ein neues Kampfziel ausgesucht.

➤ Karte der Stadt

Die Karte der Stadt ist ein großes Spielbrett mit einer Karte von Gloomhaven. Ihre wichtigste Funktion besteht darin, Spielern anzuzeigen, welche Szenarien abgeschlossen und welche verfügbar sind.

Wann immer ein Szenario freigeschaltet wird, sollten die Spieler den entsprechenden Aufkleber heraussuchen und ihn an die richtige Stelle auf der Karte kleben, sodass die Abbildung auf dem Aufkleber mit den Abbildungen auf der Karte übereinstimmt. Wurde ein Szenario erfolgreich abgeschlossen oder durch äußere Einwirkungen gesperrt, sollten Spieler das Kästchen auf dem Aufkleber markieren, um anzuzeigen, dass es nicht mehr verfügbar ist.

➤ Kartenauswahl

Die Kartenauswahl ist der erste Teil jeder Runde. Jeder Charakter, der nicht erschöpft ist oder eine lange Rast macht, muss 2 Karten aus seiner Hand zum Ausspielen wählen. Eine davon legt er als Initiative-Karte fest, die bestimmt, wann er in der Runde aktiv wird. Charaktere, die mindestens 2 Karten auf dem Abwurfstapel haben, können stattdessen eine lange Rast machen. Wenn ein Charakter während der Kartenauswahl weniger als 2 Karten hat und keine lange Rast machen kann, ist er sofort erschöpft.

➤ Laden

Der Laden besteht aus dem Deck der verfügbaren Gegenstände, die zwischen den Szenarien erworben werden können. Im Verlauf der Kampagne werden weitere Gegenstände verfügbar und an den Laden verkaufte Gegenstände werden ebenfalls dem Deck der verfügbaren Gegenstände hinzugefügt. Alle nicht im Laden erhältlichen Gegenstände bilden das Deck nicht verfügbarer Gegenstände.

➤ Lähmung



Lähmung ist ein negativer Zustand. Bei der Anwendung auf eine Figur kann sie keine Bewegungsfertigkeiten mehr ausführen. Lähmung wird am Ende des nächsten vollständigen Zugs dieser Figur entfernt.

➤ Leeres Feld

Ein Feld ist leer, wenn sich darauf keine Figur, kein Hindernis, Ziel, keine Falle und kein schwieriges Gelände befindet. Zerstörte Hindernisse, Zielobjekte und offene Türen gelten als leere Felder, solange sich keine Figuren oder Fallen darauf befinden.



➤ Legende

Die Szenario-Legende befindet sich immer auf der ersten Doppelseite und gibt an, welche Monster, Fallen, Münzmarker und Schätze in welchen Mengen für das Szenario benötigt werden.

Sind Fallen vorhanden, legt die Legende auch fest, welche Auswirkungen die Fallen haben. Dabei kann es sich um eine beliebige Kombination aus Zuständen und Schaden handeln, die auf die Figur angewendet wird, die sie auslöst. Das Wort „Schaden“ gibt an, dass die Figur durch die Falle Schaden in Höhe der Szenariostufe plus 2 erleidet.

➤ Mauer

Alle Felder eines Szenarios sind von einer dicken, dunklen Linie eingefasst. Diese Linie stellt die Wände des Szenarios dar und kann nicht überquert werden. Wände blockieren zudem auch die Sichtlinie. Figuren können andere Figuren nur anvisieren, wenn eine gerade Linie von einer beliebigen Ecke ihres Feldes zu einer beliebigen Ecke des Zielfeldes gezogen werden kann, ohne eine Wandlinie zu berühren. Ein Feld grenzt an eine Wand an, wenn mindestens ein Randstück eine Wandlinie ist.



➤ Mischen

Bestimmte Angriffsmodifikator- und Monster-Fertigkeitskarten zeigen rechts unten ein Mischen-Symbol ( ). Wird eine Karte mit diesem Symbol aufgedeckt, wird der Abwurfstapel des zugehörigen Decks am Ende der laufenden Runde zurück ins Deck gemischt.

➤ Monster

Monster sind Figuren, die als Gegner der Spielercharaktere gelten. Es gibt verschiedene Monstertypen im Spiel, für die es jeweils eigene Aufsteller, Fertigkeitskarten und Wertekarten gibt. Auf der Szenariokarte werden sie durch Aufsteller dargestellt. Die Aufsteller normaler Monster haben einen weißen Standfuß, die von Elite-Monstern einen goldenen. Darüber hinaus gibt es noch spezielle Monster, sogenannte Bosse. Ein Boss gilt weder als normales noch als Elite-Monster und ihre Aufsteller können mit beliebigen Standfüßen genutzt werden.

➤ Monsterbewegung

Wenn sich ein Monster bewegt, versucht es immer, in Reichweite seines Fokusziels zu gelangen, um das fokussierte Ziel und, je nach Fertigkeit, so viele weitere Ziele wie möglich zu treffen. Sobald dies erreicht ist, bewegt es sich nicht weiter. Es versucht, mit möglichst wenigen Bewegungsschritten den maximalen Effekt zu erzielen.

Da Fernangriffe auf angrenzende Ziele immer Nachteil erhalten, versucht ein Monster, dies wenn möglich zu verhindern. Wenn ein Monster über einen Fernangriff verfügt und sich weit genug bewegen kann, entfernt es sich so weit, bis es nicht mehr an sein fokussiertes Ziel angrenzt. Monster, die aufgrund von VERWIRRUNG oder aus anderen Gründen ohnehin schon Nachteil haben, bewegen sich bei Fernangriffen nicht von ihrem Ziel fort, auch wenn es angrenzt. Monster nähern sich ihrem Fokusziel immer so, dass sie möglichst wenige Fallen auslösen. Wenn sich ein Monster bereits in Angriffsreichweite zu seinem fokussierten Ziel befindet (und keinen Nachteil hat oder diesen nicht aufheben kann) oder wenn es sich mit der verfügbaren Bewegung nicht nähern kann, weil ein anderes Monster den Weg blockiert, bewegt es sich nicht. Falls eine Monsterbewegung uneindeutig ist, weil es mehrere gleichwertige Möglichkeiten gibt, entscheiden die Spieler.

➤ Münzmarker



Auf der Szenariokarte verteilte Münzmarker können von den Charakteren eingesammelt werden, um Gold zu erhalten. Münzmarker werden während des Aufbaus wie vorgegeben auf der Karte platziert. Wenn ein Monster stirbt, wird ein Münzmarker auf dem Feld seines Todes platziert. Figuren können Münzmarker per Beutefertigkeit aufnehmen und Charaktere erhalten sie durch das Erbeuten am Zugende automatisch. Von Charakteren erbeutete Münzmarker werden nach Abschluss des Szenarios basierend auf der Szenariostufe in Gold umgewandelt. Anschließend werden die Marker in den Vorrat zurückgelegt. Münzmarker, die nach Abschluss des Szenarios auf der Karte verbleiben, sowie von Monstern erbeutete Münzmarker können nicht von Charakteren gesammelt werden und kehren ohne weitere Auswirkungen in den Vorrat zurück.



➤ Nahkampf

Alle Angriffe ohne Angabe einer Reichweite sind Nahkampfangriffe. Sofern nicht anderweitig durch die grafische Darstellung eines Wirkungsbereichs oder durch beschreibenden Text vorgegeben, müssen die Ziele von Nahkampfangriffen immer an den Angreifer angrenzen.

➤ Normale Monster

Beim Aufbau eines Szenarios oder Aufdecken eines Raums werden normale Monster dort aufgestellt, wo der zur Charakteranzahl passende Streifen des Monsterysmbols weiß ist. Normale Monster erhalten zur Verdeutlichung einen weißen Standfuß. Zur Bestimmung ihrer Werte wird die linke, weiße Seite der Monsterwerte-Karten verwendet, und sie sind ungefähr halb so stark wie ein Elite-Monster des gleichen Typs.

➤ Prolog

Der Prolog führt die Spieler thematisch in die Ereignisse eines Szenarios ein. Lest ihn vor, bevor das Szenario beginnt.

➤ Punkt

Neben manchen Fertigkeiten auf Charakter-Fertigkeitskarten sind kleine Punkte. Sie können ignoriert werden, da sie für dieses Spiel irrelevant sind. Sie sorgen lediglich dafür, dass die Charaktere dieses Spiels mit dem größeren *Gloomhaven*-Spiel kompatibel sind.

➤ Rast

Rasten ist die primäre Methode für Charaktere, um abgeworfene Karten wieder auf ihre Hand zu nehmen. Charaktere können nur rasten, wenn mindestens zwei Karten auf ihrem Abwurfstapel liegen. Es gibt zwei Arten zu rasten: kurz oder lang.

Kurze Rast

Eine kurze Rast wird am Ende einer Runde ausgeführt und erfordert keinen Zug. Der Charakter mischt seinen Abwurfstapel, legt eine zufällige Karte davon auf den Verloren-Stapel und nimmt den Rest zurück auf seine Hand. Wenn der Charakter die zufällig verlorene Karte behalten möchte, kann er 1 Schadenspunkt erleiden, um eine andere zufällige Karte vom Abwurfstapel zu verlieren. Dies ist nur einmal pro kurzer Rast möglich.

Lange Rast

Eine lange Rast muss bei der Kartenauswahl zu Beginn der Runde angekündigt werden und der Charakter wird während seines Zugs weder Karten wählen noch ausspielen. Rastende Charaktere haben einen Initiative-Wert von 99 und sind ganz zum Schluss an der Reihe. Bei einer langen Rast führt ein Charakter folgende Schritte in der angegebenen Reihenfolge aus: 1) Zuerst wählt er eine Karte aus seinem Abwurfstapel, legt sie auf den Verloren-Stapel und nimmt den Rest zurück auf die Hand. 2) Danach wendet der Charakter „Heilung 2“ auf sich selbst an. 3) Zum Schluss dreht er alle abgenutzten Gegenstände um 90°, um sie erneut nutzen zu können. Eine lange Rast zählt trotz allem als Zug, sodass manche Gegenstände während der Rast genutzt werden können.

➤ Raum

Räume sind durch Türen und Mauern getrennte Bereiche eines Szenarios. Zu Beginn eines Szenarios werden die Monster nur in dem Raum aufgestellt, in dem die Charaktere starten. Monster in anderen Räumen werden nur aufgestellt und aktiv, wenn ein Charakter die Tür zu diesem Raum öffnet und ihn so aufdeckt. Ein an einen Raum angrenzendes Türfeld ist nicht Teil des Raums.

➤ Raum aufdecken

Ein Raum wird üblicherweise aufgedeckt, indem ein Charakter ein Türfeld betritt, die Tür öffnet und den dahinterliegenden Raum aufdeckt. Dabei werden alle Monster im aufgedeckten Raum entsprechend der Szenariokarte aufgestellt. Auf diese Weise platzierte Monster agieren immer in der Runde ihrer Aufdeckung. Neu aufgedeckte Monstertypen, für die in dieser Runde noch keine Fertigkeitskarte ausgespielt wurde, weil zuvor kein Monster dieses Typs vorhanden war, spielen sofort eine Karte aus. Falls der Initiative-Wert eines Monstertyps im aufgedeckten Raum, einschließlich jener, für die bereits eine Fertigkeitskarte ausgespielt wurde, unter dem Initiative-Wert des aufdeckenden Charakters liegt, werden die Reihenfolge-Marker dieses Monstertyps direkt hinter den Marker des aufdeckenden Charakters gelegt. Die Reihenfolge der Monstertypen untereinander bleibt hierbei erhalten. Diese Monstertypen agieren direkt nach dem Zug des aufdeckenden Charakters, jedoch nur die Monster im neu aufgedeckten Raum – keine Monster in anderen Räumen, die bereits agiert haben. Hat die Fertigkeitskarte eines neu aufgedeckten Monstertyps einen höheren Initiative-Wert als der aufdeckende Charakter, wird der Reihenfolge-Marker dieses Monstertyps regulär in die Initiative-Reihenfolge

einsortiert. Nach Bestimmung der Initiative-Reihenfolge setzt der aufdeckende Charakter seinen Zug fort, z. B. indem er die übrigen Bewegungspunkte der Fertigkeit, mit der die Tür geöffnet wurde, verbraucht.
Stehen beim Aufdecken eines Raums nicht genug Aufsteller eines bestimmten Typs zur Verfügung, um alle angegebenen Monster zu platzieren, stellen die Spieler so viele wie möglich davon auf (angefangen mit Elite-Monstern), und ignorieren den Rest.

➤ Reichweite

Gezielte Fertigkeiten mit einem „Reichweite X"-Wert gelten als Fernkampf-Fertigkeit, deren Ziel sich im Umkreis von bis zu X Feldern um die ausführende Figur befinden kann, solange es auch in Sichtlinie zur ausführenden Figur ist. Die Reichweite wird vom ersten an die ausführende Figur angrenzenden Feld gezählt, sodass „Reichweite 1" nur angrenzende Figuren anvisieren könnte. Ist bei einer Fertigkeit keine Reichweite angegeben, gilt sie nicht als Fernkampf-Fertigkeit. Fernangriffe auf an den Angreifer angrenzende Figuren erhalten Nachteil.

➤ Reihenfolge bestimmen

Das Bestimmen der Reihenfolge nach Initiative-Wert ist der zweite Schritt jeder Runde. Die Charaktere decken ihre gewählten Karten auf, wobei die obere ihren Initiative-Wert bestimmt. Anschließend wird für jeden Monstertyp auf dem Spielfeld eine Karte aufgedeckt.

Wenn ein Charakter eine lange Rast ankündigt, statt Karten zu wählen, ist sein Initiative-Wert 99. Die Reihenfolge wird dann durch den Vergleich der Initiative-Werte aller Charaktere und Monstertypen ermittelt und die Initiative-Reihenfolge-Marker entsprechend der Werte von niedrig nach hoch sortiert.

Bei einem Patt zwischen einem Charakter und einem Monster ist immer der Charakter zuerst dran. Bei einem Patt zwischen zwei Charakteren entscheiden die Initiative-Werte der Zweitkarten über die Reihenfolge. Führen zwei oder mehr Charaktere eine lange Rast aus, dürfen sie die Reihenfolge der langen Rasten selbst festlegen.



➤ Runde

Eine Runde ist eine Zeiteinheit in Szenarien. Jedes Szenario ist in eine bestimmte Anzahl von Runden unterteilt und jede Runde folgt einem festgelegten Ablauf (s. **Rundenablauf** auf S. 15). Jede Figur, die sich aktuell auf der Szenariokarte befindet, erhält einen Zug pro Runde. Die Runde endet, sobald alle Figuren an der Reihe waren, und dann beginnt eine neue Runde.

➤ Rundenablauf

Alle Runden eines Szenarios folgen immer demselben Ablauf:

1. **Kartenauswahl**
2. **Reihenfolge bestimmen**
3. **Charakter- und Monsterzüge**
4. **Rundenende**

➤ Rundenende

Das Rundenende ist der letzte Teil jeder Runde. Falls in der Runde eine Angriffsmodifikator-Karte oder Monster-Fertigkeitskarte mit einem Mischen-Symbol aufgedeckt wurde, mischt den jeweiligen Abwurfstapel zurück in das jeweilige Deck. Außerdem werden alle Elementmarker auf der Elementtafel einen Schritt nach links verschoben, von „Stark" zu „Schwindend" oder von „Schwindend" zu „Inaktiv". Charaktere haben zudem die Möglichkeit einer kurzen Rast, wenn mindestens 2 Fertigkeitskarten auf ihrem Abwurfstapel liegen. Wenn im Verlauf der Runde das Ende des Szenarios ausgelöst wurde, ist damit das Rundenende auch gleichzeitig das offizielle Ende des Szenarios.

➤ Schaden

Wann immer eine Figur Schaden erleidet, wird ihr aktueller Trefferpunkte-Wert (TP-Wert) um diese Menge reduziert. Bei Monstern wird der erlittene Schaden auf ihrem Wertehüllenbereich vermerkt. Bei Charakteren wird ihre Trefferpunkte-Zählscheibe auf den neuen, geringeren TP-Wert gedreht.

Sinkt der aktuelle TP-Wert eines Charakters auf 0 oder weniger, ist er erschöpft. Sinkt der aktuelle TP-Wert eines Monsters auf 0 oder weniger, ist es tot.

➤ Schaden erleiden (Fertigkeit)

Führt eine Figur eine Fertigkeit aus, deren Beschreibung angibt, dass bestimmte Figuren Schaden erleiden, können diese Figuren den Schaden weder verhindern noch reduzieren. Schaden erleidende Figuren müssen sich nicht in Sichtlinie der aktiven Figur befinden, solange die anderen Bedingungen der Fertigkeit erfüllt sind.

➤ Schaden negieren

Wenn ein Charakter Schaden aus einer beliebigen Quelle erleidet, kann er wahlweise eine Karte von seiner Hand oder zwei Karten von seinem Abwurfstapel auf den Verloren-Stapel legen, um diesen Schaden vollständig zu negieren. Die Kosten bleiben ungeachtet der Höhe des negierten Schadens immer gleich. Hinweis: Die zwei zum Ausspielen ausgewählten Karten befinden sich nicht mehr auf der Hand des Charakters und landen erst nach ihrem Ausspielen auf dem Abwurfstapel (sofern sie nicht im aktiven Bereich oder auf dem Verloren-Stapel landen).

➤ Schatz, Schatzaufleger



Schatzaufleger werden während des Aufbaus wie vorgegeben auf der Karte platziert. Figuren können Schätze per Beutefertigkeit aufnehmen oder durch das Erbeuten am Zugende automatisch erhalten. Erbeutet ein Charakter einen Schatzaufleger, wird dieser von der Karte entfernt. Schlagt die auf der Karte beim Schatzsymbol angegebene Referenznummer im Schatzindex am Ende dieses Buchs nach. Der erbeutende Charakter erhält sofort die angegebene Belohnung. Schatzaufleger, die nach Abschluss des Szenarios auf der Karte verbleiben, sowie von Monstern erbeutete Schatzaufleger können nicht von Charakteren gesammelt werden und kehren ohne weitere Auswirkungen in den Vorrat zurück.

➤ Schieben und Ziehen (Fertigkeit)

Figuren, die „Schieben X“ oder „Ziehen X“ als eigenständige Fertigkeit oder als zusätzlichen Effekt einer Angriffsfertigkeit ausführen, schieben oder ziehen ihr Ziel (oder ihre Ziele) bis zu X Felder weit. Eine Figur kann nur Gegner mit Schieben/Ziehen anvisieren, sofern nicht anders angegeben. Jeder einzelne Bewegungsschritt einer Schieben/Ziehen-Aktion muss das Ziel weiter von der ausführenden Figur weg bzw. näher an sie heran bewegen. Gibt es für das Ziel keine zulässigen Felder mehr, endet das Schieben/Ziehen. Ziele können durch ihre Verbündeten hindurch geschoben/gezogen werden, nicht aber durch Gegner, Hindernisse, Zielobjekte oder Mauern. Wird ein Ziel auf ein Feld mit einer Falle geschoben/gezogen, wird diese ausgelöst und ihr Effekt auf die Figur angewendet. Per Schieben/Ziehen erzwungene Bewegungen werden nicht durch schwieriges Gelände beeinflusst. Charaktere, die eine Schieben/Ziehen-Aktion ausführen, bestimmen, wie weit und in welche Richtung das Ziel geschoben/gezogen wird. Führt ein Monster eine Schieben/Ziehen-Aktion aus, bestimmen die Spieler die Richtung, aber das Ziel muss so weit wie möglich geschoben/gezogen werden. Jedes Ziel der Fertigkeit oder des Effekts muss sich in Sichtlinie der ausführenden Figur befinden.

➤ Schild (Fertigkeit)

Führt eine beliebige Figur eine „Schild X“-Fertigkeit aus, erhält sie einen aktiven Bonus, der jeglichen eingehenden Angriffsschaden um X senkt. Dies ist ein Defensivbonus, der nach etwaigen Angriffsboni und der Angriffsmodifikator-Karte auf den Angriffswert angerechnet wird. Mehrere Schildboni können addiert und in beliebiger Reihenfolge angewendet werden. Schildboni mindern nur den durch Angriffe erlittenen Schaden. Sie haben keinen Einfluss auf durch andere Effekte erlittenen Schaden, wie z. B. Fallenschaden.

➤ Schwieriges Gelände



Felder mit schwierigem Gelände sind auf der Szenariokarte violett umrandet. Es kostet jeweils 2 Bewegungspunkte, ein Feld mit schwierigem Gelände zu betreten. Diese zusätzlichen Bewegungskosten werden auch bei der Bestimmung des Monsterfokus berücksichtigt. Bewegungen durch SCHIEBEN und ZIEHEN sowie durch Springen modifizierte Bewegungen werden nicht durch schwieriges Gelände beeinflusst.

➤ Schwierigkeit

Um die Schwierigkeitsstufe eines Szenarios anzupassen, kann vom „normalen“ Standardwert (durchschnittliche Charakterstufe geteilt durch 2 und aufgerundet) abgewichen werden. Wenn der Standardwert um 1 reduziert wird, gilt die Schwierigkeit des Szenarios als „einfach“. Die Stufe um 1 zu erhöhen gilt als „schwer“ und eine Erhöhung um 2 Stufen gilt als „sehr schwer“.

Die Herausforderung des Szenarios ändert sich hauptsächlich dadurch, dass die Werte der Monster bei höherer

Schwierigkeitsstufe entsprechend gesteigert sind. Die Schwierigkeitsstufe des Szenarios wirkt sich außerdem auf den Fallenschaden, den Goldwert von Münzmarkern und die Menge an Bonuserfahrung für den Abschluss des Szenarios aus.

➤ Segen

Segen ist ein positiver Zustand. Bei der Anwendung auf eine Figur wird eine Segen-Karte in ihr Angriffsmodifikator-Deck gemischt. Diese Segen-Karte funktioniert wie eine Karte und verdoppelt bei Anwendung den aktuellen Angriffswert. Segen-Karten werden nach dem Aufdecken oder, falls sie nicht aufgedeckt wurden, am Ende des Szenarios entfernt.

➤ Selbst

Manche Fertigkeiten geben „Selbst“ als Ziel an. In dem Fall ist die ausführende Figur das einzig gültige Ziel.

➤ Sichtlinie

Visiert eine Figur eine andere Figur mit einer gezielten Fertigkeit an, muss sich das Ziel in der Sichtlinie befinden. Die Sichtlinie wird von einer beliebigen Ecke des Feldes der zielenden Figur zu einer beliebigen Ecke des Zielfeldes gezogen und darf dabei keine Mauerlinie berühren. Nur Mauern blockieren die Sichtlinie. Hindernisse, Zielobjekte und andere Figuren blockieren die Sichtlinie nicht.

➤ Sonderregeln

Die Sonderregeln eines Szenarios sind spezielle Textabschnitte mit zusätzlichen Regeln für das Szenario, die nicht zu den Grundregeln des Spiels gehören. Sonderregeln werden immer direkt im Anschluss an den Text gelesen, auf den sie folgen – sei es Prolog oder Text nach einer Abschnittsmarkierung.

➤ Spielfortschritt nachhalten

Da das Spiel als fortlaufende Kampagne konzipiert ist, ist es wichtig, alle Details einer Spielpartie nachzuhalten. Der Großteil des Kampagnenfortschritts wird über Aufkleber auf der Karte der Stadt dargestellt. Charakterfortschritte werden auf den Charakterbögen nachgehalten und alle Materialien eines Charakters (Charakterbogen, Charakter-Tableau, Angriffsmodifikator-Deck, verfügbare Fertigkeitskarten und Gegenstandskarten) sollten zusammen mit seinen Charaktermarkern und dem Initiative-Reihenfolge-Marker in den Plastikbeutel des Charakters gelegt werden. Auch die Ereignis- und Gegenstandsdecks sind wichtig. Haltet die Decks der verfügbaren und bereits abgeschlossenen Ereignisse sowie die Decks der verfügbaren und nicht verfügbaren Ladengegenstände jeweils voneinander getrennt.

➤ Springen

Siehe **Bewegung** auf S. 5.

➤ St

Die Abkürzung „St“ steht für die Stufe des Szenarios und wird in Berechnungen verwendet, um den maximalen TP-Wert vieler Zielobjekte festzulegen.

➤ Standardaktion

Mit jeder Charakter-Fertigkeitskarte kann „Angriff 2“ als obere Aktion oder „Bewegung 2“ als untere Aktion ausgeführt werden, statt eine der anderen aufgedruckten oberen oder unteren Aktionen auszuführen. Danach wird die Karte unabhängig von der aufgedruckten Aktion immer abgeworfen. Es werden keine Effekte der eigentlichen Aktion, wie Erfahrungsschub oder elementare Anreicherung, ausgelöst.

➤ Stärkung

Stärkung ist ein positiver Zustand. Bei der Anwendung auf eine Figur erhält sie Vorteil bei allen ihren Angriffen. Stärkung wird am Ende des nächsten vollständigen Zugs dieser Figur entfernt.



➤ Stufe (Charakter)

Die Stufe eines Charakters ergibt sich aus der Gesamtmenge an Erfahrung, die ein Charakter gesammelt hat. Wenn ein Charakter nach einem beliebigen Szenario genug Gesamterfahrung gesammelt hat, um die Schwelle zur nächsten Stufe (unter den Stufenzahlen auf dem Charakterbogen) zu erreichen oder zu überschreiten, dann wird diese neue Stufe markiert und alle Schritte des Stufenaufstiegs ausgeführt:

1. Der Charakter erhält eine neue Fertigkeitskarte, die maximal der neuen Stufe des Charakters entspricht. Erreicht ein Charakter z. B. Stufe 3, wählt er aus den beiden Stufe-3-Karten und der beim Erreichen von Stufe 2 nicht gewählten Stufe-2-Karte eine Karte aus.
2. Der Charakter erhält eine Verbesserung.
3. Der Charakter erhöht seinen maximalen Trefferpunkte-Wert auf die rote Zahl, die unterhalb der entsprechenden Stufe auf dem Charakter-Tableau angegeben ist.

Wenn ein Charakter aufsteigt, wird sein Erfahrungswert nicht zurückgesetzt. Ein Charakter kann niemals Erfahrung verlieren.

Die Charakterstufen bestimmen zudem die Stufe des Szenarios. Bei normaler Schwierigkeit ist das die Durchschnittsstufe aller Charaktere in der Gruppe geteilt durch 2 und aufgerundet.

➤ Stufe (Szenario)

Die Szenariostufe ergibt sich aus den Charakterstufen (durchschnittliche Stufe aller Charaktere geteilt durch 2 und aufgerundet) und der von den Spielern festgelegten Schwierigkeit. „Einfach“ reduziert die Stufe um 1, „schwer“ erhöht sie um 1 und „sehr schwer“ erhöht sie um 2. Die Szenariostufe bestimmt 4 verschiedene Werte innerhalb eines Szenarios: Monsterstufe (Wertebereich, der durch Drehen der Wertekarte in der Hülle ausgewählt wird), Fallenschaden, Wechselkurs (wie viel Gold ihr für jeden gesammelten Münzmarker bekommt) und Bonuserfahrung für den Abschluss eines Szenarios. Diese Werte findet ihr in der rechts oben folgenden Tabelle.

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

➤ Szenario

Die Kampagne ist in einzelne Szenarien unterteilt, die als jeweils abgeschlossene Spielpartien fungieren. Jedes Szenario kann als eigenes Spiel betrachtet werden und dauert etwa 1–2 Stunden. Der Spielfortschritt kann zwischen den Szenarien nachgehalten werden.

Jedes Szenario besteht aus einer Karte voller Monster und anderer Elemente, einem festgelegten Ziel und Erklärungen zu den thematischen und spielmechanischen Zusammenhängen.

➤ Todesstoß

Kampfziele erfordern oft, dass Charaktere Monster unter bestimmten Bedingungen töten. Dabei ist es wichtig zu bestimmen, welcher Charakter jeweils den Todesstoß ausgeführt hat. Gerät ein Monster durch Schieben, Ziehen oder eine gewährte Bewegungsaktion in eine Falle, wird der Todesstoß dem Charakter zugeschrieben, der es in die Falle gezwungen hat. Bewegt sich das Monster jedoch aus eigenem Antrieb in die Falle, hat niemand den Todesstoß ausgeführt. Stirbt ein Monster durch den Schaden einer WUNDE, hat niemand den Todesstoß ausgeführt. Stirbt ein Monster durch eine Angriffsaktion, die dem angreifenden Charakter von einer anderen Figur gewährt wurde, hat der Angreifer den Todesstoß ausgeführt. Stirbt ein Monster durch eine Angriffsaktion, die dem angreifenden Monster von einer anderen Figur gewährt wurde, hat niemand den Todesstoß ausgeführt.



➤ Töten, Tod

Sinkt der aktuelle Trefferpunkte-Wert eines Monsters auf 0 oder weniger, ist es tot. In diesem Fall wird der Aufsteller des Monsters von der Szenariokarte entfernt und durch einen Münzmarker ersetzt, und alle Marker werden vom entsprechenden Wertehüllenbereich entfernt. Wird ein Monster getötet, kann sein Aufsteller wieder auf der Szenariokarte platziert werden, wenn später im Szenario weitere Monster dieses Typs aufgestellt werden.

➤ Trefferpunkte (TP)

Trefferpunkte sind die Maßeinheit der Lebenskraft von Figuren. Wann immer eine Figur Schaden erleidet oder geheilt wird, wird ihr aktueller TP-Wert entsprechend reduziert oder erhöht. Sinkt der TP-Wert einer Figur auf 0 oder weniger, wird sie aus dem Szenario entfernt. Monster-Trefferpunkte werden nachgehalten, indem die Anzahl ihrer Schadensmarker von ihrem maximalen TP-Wert abgezogen wird. Trefferpunkte von Charakteren werden mit einer TP-Zählscheibe nachgehalten, die zu Beginn eines Szenarios auf den maximalen TP-Wert des Charakters gedreht wird.

➤ Tür



Türfelder sind auf der Szenariokarte blau umrandet. Der blaue Rand umschließt jeweils eine einzelne Tür, die aus mehr als einem Feld bestehen kann. Türen trennen verschiedene Räume eines Szenarios voneinander. Zu Beginn eines Szenarios werden die Monster nur in dem Raum aufgestellt, in dem die Charaktere starten. Wenn sich ein Charakter während einer normalen Bewegung zum ersten Mal auf ein Türfeld bewegt, öffnet sich diese Tür. Dann wird ein Aktivierungsmarker auf der Tür platziert und im Raum hinter der geöffneten Tür werden alle Monster aufgestellt. Das nennt sich „einen Raum aufdecken“. Anschließend setzt der Charakter umgehend seinen Zug fort, z. B. indem er die übrigen Bewegungspunkte der Fertigkeit, mit der die Tür geöffnet wurde, verbraucht.

Bis eine Tür geöffnet wurde, gelten die Türfelder für Sichtlinien und Monsterbewegungen als Mauer. Nach dem Öffnen gelten sie als leere Felder. Türfelder befinden sich in keinem der Räume, an die sie angrenzen.

➤ Verbesserung

Charaktere erhalten Verbesserungen als Szenario-Belohnungen, wenn sie drei Häkchen gesammelt haben, sowie für jeden Stufenaufstieg. Die Anzahl der Kästchen neben einer Verbesserung zeigt an, wie oft sie erworben werden kann. Wenn ein Charakter eine Verbesserung erwirbt, wählt er einen beliebigen Effekt aus der Liste auf der rechten Seite seines Charakterbogens, kreuzt das entsprechende Kästchen an und wendet den Effekt auf sein Angriffsmodifikator-Deck an. Hierbei werden üblicherweise negative Karten aus dem Deck entfernt und/oder positive hinzugefügt. Hinzugefügte Karten stammen aus einem separaten Deck mit charakterspezifischen Angriffsmodifikator-Karten aus der Charakterschachtel. Durch Verbesserungen erworbene Änderungen des Angriffsmodifikator-Decks sind dauerhaft.

➤ Verbündete

Figuren, die im Kampf auf der gleichen Seite kämpfen, gelten als gegenseitige Verbündete. Generell bedeutet das, dass Spielercharaktere mit den anderen Charakteren verbündet sind und Monster mit den anderen Monstern verbündet sind. Eine Figur gilt für sich selbst nicht als Verbündeter.

➤ Verloren (Charakter-Fertigkeitskarten)

Karten, die auf dem Verloren-Stapel eines Charakters landen, können bis zum Ende des Szenarios nicht mehr verwendet werden. Charakter-Fertigkeitskarten können auf drei Arten verloren gehen: 1) Wenn ein Charakter eine Aktion mit einem Verloren-Symbol  ausführt, wird die Karte entweder sofort auf den Verloren-Stapel gelegt oder, im Falle einer anhaltenden Fertigkeit, im aktiven Bereich des Charakters platziert, bis sie abgelaufen ist, und dann auf den Verloren-Stapel gelegt. 2) Wenn ein Charakter Schaden aus einer beliebigen Quelle erleidet, kann er wahlweise eine Karte von seiner Hand oder zwei Karten von seinem Abwurfstapel auf den Verloren-Stapel legen, um diesen Schaden vollständig zu negieren. 3) Wann immer ein Charakter rastet, muss er eine Karte von seinem Abwurfstapel auf den Verloren-Stapel legen. Bei einer kurzen Rast wird diese Karte zufällig bestimmt, bei einer langen Rast darf der Spieler sie auswählen. Am Ende jedes Szenarios erhalten die Charaktere alle verlorenen Karten zurück.

➤ Verwirrung

Verwirrung ist ein negativer Zustand. Bei der Anwendung auf eine Figur erhält sie Nachteil bei allen ihren Angriffen. Verwirrung wird am Ende des nächsten vollständigen Zugs dieser Figur entfernt.

➤ Vor- und Nachteil

Wenn eine Figur bei einem Angriff Vorteil hat, entweder durch STÄRKUNG oder andere Umstände, deckt sie 2 Karten aus ihrem Angriffsmodifikator-Deck auf und wendet die bessere an. Wenn eine Figur bei einem Angriff Nachteil hat, entweder durch VERWIRRUNG, einen Fernkampfangriff auf ein angrenzendes Ziel oder andere Umstände, deckt sie 2 Modifikatoren auf und wendet den schlechteren an. Ein Angriff kann nicht mehrere Vorteile oder Nachteile haben, und falls ein Angriff sowohl Vorteil als auch Nachteil hat, heben sich die beiden Effekte gegenseitig auf. Falls bei Nachteil nicht klar ist, welcher Angriffsmodifikator schlechter ist, weil keine Zahlenwerte, sondern Effekte aufgedruckt sind, wird die zuerst gezogene Karte angewendet. Bei Vorteil können die Spieler in einem solchen Fall selbst wählen, welche Karte sie bevorzugen.

➤ Wertehülle

Eine Wertehülle dient der Aufbewahrung einer Monsterwerte-Karte, sodass nur der der Szenariostufe entsprechende Bereich des Monstertyps sichtbar ist. Die Abbildung des Monsters in der Mitte der Hülle ist ebenfalls sichtbar.

Die Außenseite der Hülle ist in 6 oder 10 Bereiche unterteilt, auf denen Schaden und Zustände der einzelnen Monster des entsprechenden Typs nachverfolgt werden Die Nummerierung dieser Bereiche entspricht den Zahlen auf den Monster-Aufstellern. Wenn Monster Nummer 4 z. B. 2 Schaden erleidet und VERWIRRUNG erhält, werden 2 Schadensmarker und ein Verwirrung-Marker in den Bereich 4 der Hülle gelegt.

➤ Wertekarte

Eine Monsterwerte-Karte zeigt die Grundwerte (maximale TP, Bewegungswert und Angriffswert) und Boni für normale und Elite-Varianten eines Monstertyps auf den Stufen 0 bis 7. Wertekarten werden so in die Wertehüllen gesteckt, dass nur ein Bereich der Karte zu sehen ist. Die Zahl oben links im sichtbaren Bereich ist die Stufe des Monsters und entspricht der Szenariostufe. Boni auf der linken (normal) und rechten (Elite) Seite der Bereiche gelten dauerhaft für alle Monster dieses Typs und Rangs. Ist der Bonus ein Zustand, wendet das Monster diesen Zustand auf alle seine Angriffe an. Boss-Wertekarten zeigen auf der rechten Seite die Spezialaktionen des Bosses und auf der linken Seite die Symbole der Zustände, gegen die der Boss immun ist.

➤ Wunde

Wunde ist ein negativer Zustand. Bei der Anwendung auf eine Figur erleidet sie zu Beginn ihrer Züge jeweils 1 Schaden. Eine Figur kann nicht mehrfach gleichzeitig unter Wunde leiden. Dieser Zustand kann nur durch Heilung der Figur entfernt werden. Der normale Effekt der Heilung wird hierbei trotzdem angewendet. Leidet eine Figur gleichzeitig unter GIFT und WUNDE, werden durch eine Heilung beide Zustände entfernt. Der aktuelle TP-Wert der Figur bleibt dabei unverändert.

➤ X (Stufe)

Charakter-Fertigkeitskarten der Stufe „X“ machen Charaktere flexibler und bieten bereits im frühen Verlauf der Kampagne mehr Individualisierungsmöglichkeiten. „X“-Karten sind meist komplizierter und kontextabhängiger als die Stufe-1-Karten eines Charakters, können unter bestimmten Umständen jedoch sehr hilfreich sein.

➤ Zählscheibe

Auf der Zählscheibe eines Charakters wird der aktuelle Trefferpunkte-Wert auf der roten und die während des Szenarios gesammelte Erfahrung auf der blauen Seite nachgehalten. Zu Beginn jedes Szenarios wird die Trefferpunkte-Zählscheibe auf den maximalen TP-Wert der aktuellen Stufe des Charakters eingestellt und die Erfahrungszählscheibe auf 0 gesetzt. Da sich diese Zahlen im Verlauf des Szenarios ändern, sollten Spieler die Zählscheiben stets an den aktuellen Stand anpassen.

➤ Zerstörungsmarker

Zerstörungsmarker werden auf die Szenariokarte gelegt, wenn ein Hindernis oder Zielobjekt zerstört wurde, um anzuzeigen, dass dieses Feld jetzt leer ist und normal betreten werden kann. Bei zerstörten Hindernissen wird auf jedes Feld des durch den grünen Rand definierten Hindernisses ein Zerstörungsmarker gelegt.



➤ Ziel (Szenario)

Das Ziel eines Szenarios ist das, was erreicht werden muss, damit das Szenario als erfolgreich abgeschlossen gilt. Sobald das Ziel erfüllt wurde, wird das Szenario am Ende der Runde erfolgreich abgeschlossen, solange mindestens ein Charakter nicht erschöpft ist (sonst ist das Szenario trotzdem gescheitert).

➤ Ziel, Ziele (Fertigkeit)

Das Ziel einer Fertigkeit ist die Figur, auf die sie angewendet wird. Alle Ziele einer Fertigkeit müssen sich in Sichtlinie der ausführenden Figur befinden. „Ziele X“ kann bei jeder zielgerichteten Fertigkeit aufgeführt sein, um anzuzeigen, dass sie X unterschiedliche Figuren anvisieren kann. Sofern nicht anders angegeben, kann eine Figur nicht mehrfach von derselben Fertigkeit anvisiert werden. Die Fertigkeit kann auch ausgeführt werden, wenn nicht die maximale Anzahl von Zielen anvisiert werden kann, solange zumindest eine Figur anvisiert wird.

➤ Zielobjekt



Zielobjekt-Felder sind auf der Szenariokarte gelb umrandet. Zielobjekte können nur durchquert werden, wenn die Bewegung durch Springen modifiziert ist. Zielobjekte sind mit dem Szenarioziel verknüpft und müssen entweder zerstört oder beschützt werden. In beiden Fällen wird ihr maximaler TP-Wert von den Sonderregeln des Szenarios vorgegeben. Dieser Wert kann wie bei Figuren durch Schaden verringert werden, Zielobjekte sind jedoch immun gegen Zustände und erzwungene Bewegungen. Sinkt der aktuelle TP-Wert eines Zielobjekts auf 0 oder weniger, ist es zerstört und ein Zerstörungsmarker wird auf sein Feld gelegt. Ein Zielobjekt-Feld, auf dem ein Zerstörungsmarker liegt, gilt als leer und kann normal betreten werden. Zielobjekte sind keine Hindernisse.

➤ Zug

Jede Figur auf der Szenariokarte erhält einen Zug pro Runde, um die Aktionen ihrer Fertigkeitskarten auszuführen. Dieser Zug wird immer gespielt, sobald die Figur entsprechend ihres Initiative-Werts an der Reihe ist. Im Fall von Monstern führt jedes Monster die Fertigkeiten der zu Beginn der Runde für seinen Typ gezogenen Fertigkeitskarte aus. Charaktere führen in beliebiger Reihenfolge die obere Aktion einer ihrer gewählten Fertigkeitskarten und die untere Aktion der anderen aus oder macht eine lange Rast. Charaktere können je nach aktiven Boni und Gegenständen zusätzliche Aktionen oder Fertigkeiten ausführen.

➤ Zustand

Zustände sind auf eine Figur angewendete Effekte, die deren Funktionsweise beeinflussen. Die Effekte von Zuständen werden, mit Ausnahme von Segen und Fluch, durch entsprechende Marker auf dem Charakter-Tableau oder auf dem zur Aufstellernummer passenden Wertehüllenbereich dargestellt. Die meisten Zustände bleiben nach der Anwendung bis zum Ende des nächsten Zugs der Figur aktiv. Das kann in der aktuellen Runde sein oder, wenn der Zustand während oder nach dem Zug der Zielfigur angewendet wurde, in der darauffolgenden Runde. Zwei Zustände – Gift und Wunde – werden nur entfernt, wenn die Figur geheilt wird, und durch zwei andere Zustände – Segen und Fluch – werden Karten in das Angriffsmodifikator-Deck der Figur gemischt, die entfernt werden, nachdem diese Karten aus dem Deck aufgedeckt wurden. Alle Zustände werden grundsätzlich am Ende jedes Szenarios entfernt. Die verschiedenen Zustände sind:

- **Segen** (siehe S. 17)
- **Fluch** (siehe S. 9)
- **Entwaffnen** (siehe S. 7)
- **Lähmung** (siehe S. 12)
- **Verwirrung** (siehe S. 20)
- **Gift** (siehe S. 10)
- **Stärkung** (siehe S. 17)
- **Betäubung** (siehe S. 5)
- **Wunde** (siehe S. 20)

➤ Zustand (Fertigkeit)

Führt eine Figur eine Zustandsfertigkeit aus, so erhält das Ziel diesen Zustand ohne einen begleitenden Angriff. Eine Figur kann mit negativen Zuständen nur Gegner anvisieren und mit positiven Zuständen nur Verbündete, sofern nicht anders angegeben. Wenn keine Reichweite angegeben ist, muss das Ziel an die Figur angrenzen. Jedes Ziel der Fertigkeit muss sich in Sichtlinie der ausführenden Figur befinden.



Anhang A: Kartenschema

Angriffsmodifikator-Karte



1. **Zahlenwert**. Dieser Wert wird zum Angriffswert addiert. Bei einem Zustandssymbol in der Mitte (A) beträgt der Zahlenwert 0.
2. „**2x**“. Der Angriffswert wird verdoppelt.
3. „**Null**“. Der Angriffswert beträgt 0.
4. **Charaktersymbol** / / / , **Monstersymbol** (M) oder **Sternsymbol** . Diese Symbole geben an, zu welchem Deck die Karte gehört. Karten mit Sternsymbol können im Deck jedes Charakters platziert werden.
5. **Mischen-Symbol**. Wird eine Karte mit diesem Symbol gezogen, wird der Abwurfstapel am Ende der laufenden Runde zurück ins Deck gemischt.
6. **Zustandssymbol**. Wendet diesen Zustand auf das Ziel an.
7. **Elementsymbol**. Reichert dieses Element am Ende des Zugs dieser Figur an.

Siehe auch „Angriffsmodifikator-Karte“, S. 3

Kampfzielkarte

1. **Titel**.
2. **Voraussetzungen**. Details zur Erfüllung des Ziels.
3. **Häkchen**. Häkchen werden gewährt, wenn sowohl das Ziel als auch das Szenario erfolgreich abgeschlossen wurden.



Siehe auch „Kampfziel“, S. 12

Charakter-Tableau



1. **Charaktersymbol**.
2. **Charakterklasse**.
3. **Handkartenlimit**.
4. **Portrait**.
5. Bereiche für **abgeworfene**, **aktive**, **verlorene** und **Gegenstandskarten**.
6. **Bereich für aktive Zustandsmarker**.
7. **Tabelle der maximalen Trefferpunkte** für jede Charakterstufe.
8. **Beschreibung**.

Siehe auch „Charakter-Tableau“, S. 6

➤ Charakter-Fertigkeitskarte

1. **Titel.**
2. **Stufe.**
3. **Obere Aktion** (siehe **Aktion**, S. 2).
4. **Untere Aktion.**
5. **Initiative-Wert** (siehe **Initiative**, S. 11).
6. **Mögliche Standardaktionen** (siehe **Standardaktion**, S. 17).
7. **Einzelne Fertigkeiten** (siehe **Fertigkeit**, S. 8).
8. **Fertigkeitskartenlinie** (siehe **Gepunktete Linie**, S. 10).
9. **Verloren-Symbol** (siehe **Verloren (Charakter-Fertigkeitskarten)**, S. 19).
10. **Elementsymbol** (siehe **Elemente**, S. 6).
11. **Erfahrungssymbol** (siehe **Erfahrung**, S. 7).
12. **Wirkungsbereich** (siehe **Bereichseffekt**, S. 5).
13. **Verbesserungspunkt** (siehe **Punkt**, S. 14).

A. **„Die Pranken des Löwen"-Symbol.** Verhindert, dass Karten dieses Spiels mit Karten anderer *Gloomhaven*-Produkte verwechselt werden.

B. **Eindeutige Kartennummer.** Die Karten sind in einer festen Reihenfolge abgepackt und entsprechend nummeriert. Dies ist hilfreich, um das Spiel zurückzusetzen (oder wenn Karten fehlen und über *feuerland-spiele.de* ersetzt werden müssen).



Siehe auch „Fertigkeitskarte (Charakter)", S. 8



Ereigniskarte – Vorderseite

Ereigniskarte – Rückseite

➤ Ereigniskarte

1. **Prolog.** Lest diesen Text zuerst.
2. **Wahlmöglichkeiten.** Manche Wahlmöglichkeiten sind nur unter bestimmten Voraussetzungen verfügbar.
3. **Resultate der Wahlmöglichkeiten.** Die Geschichte wird fortgesetzt und das Resultat vorgelesen.
4. **Konsequenzen der Entscheidung.** Sobald die Karte umgedreht wurde, ist die Entscheidung endgültig. Führt alle Anweisungen und Effekte aus.

Siehe auch „Ereignis", S. 7

Anhang A: Kartenschema (Fortsetzung)

➤ Gegenstandskarte

1. **Gegenstandsname**.
2. **Gegenstandsnummer**.
3. **Abbildung des Gegenstands**.
4. **Goldwert**.
5. **Gegenstandsart**.
6. **Funktionsweise**. Dieser Text erklärt, wann der Gegenstand eingesetzt werden kann und was er bewirkt.
7. **Anzahl**. Gibt an, wie viele Exemplare des Gegenstands es im Spiel gibt und um welches Exemplar es sich handelt.
8. **Verwendung**. Kann einmal pro Szenario, einmal pro langer Rast oder beliebig eingesetzt werden.





Siehe auch „Gegenstand“, S. 9



Siehe auch „Fertigkeitskarte (Monster)“, S. 9

➤ Monster-Fertigkeitskarte

1. **Name des Monstertyps**.
2. **Titel**.
3. **Initiative-Wert** (siehe **Initiative**, S. 11).
4. **Einzelne Fertigkeiten** (siehe **Fertigkeit**, S. 8).
5. **Fertigkeitskartenlinie** (siehe **Gepunktete Linie**, S. 10).
6. **Mischen-Symbol**. Wird eine Karte mit diesem Symbol gezogen, wird der Abwurfstapel am Ende der laufenden Runde zurück in den Ziehstapel gemischt.



Monsterwerte-Karte

1. **Monstername**.
2. **Monsterstufe**. Der sichtbare Kartenbereich nach Platzierung in einer Wertehülle.
3. **Monsterabbildung**.
4. **Werte für normale Monster**.
5. **Werte für Elite-Monster**.
6. **Werte für Bosse**.
7. **Maximaler TP-Wert**.
8. **Grundbewegungswert**.
9. **Grundangriffswert**.
10. **Boni**. Listet zusätzliche Effekte für alle Monster dieses Rangs auf.
11. **Beschreibungen der Boss-Spezialaktionen**.
12. **Immunitäten**. Zustände, gegen die der Boss immun ist.

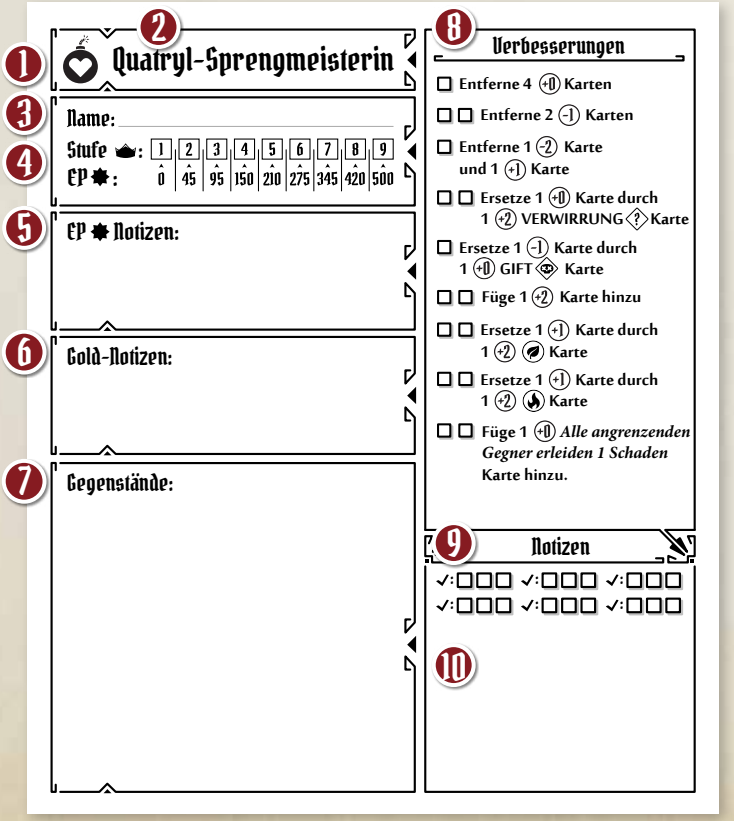
Siehe auch „Wertekarte“, S. 20

Monsterwerte-Karte



Boss-Wertekarte





Siehe auch „Charakterbogen“, S. 6

Charakterbogen

1. **Charaktersymbol**.
2. **Charakterklasse**.
3. **Frei gewählter Charaktername**.
4. **Aktuelle Stufe.** Bereich zum Nachhalten der Charakterstufe. Zeigt auch die für jede Stufe erforderliche Erfahrung.
5. **Gesammelte Erfahrung**. Bereich zum Nachhalten der während der Kampagne erhaltenen Erfahrung.
6. **Gesammeltes Gold**. Bereich zum Nachhalten des während der Kampagne erhaltenen Golds.
7. **Gegenstände im Besitz**. Bereich zum Nachhalten aller Gegenstände des Charakters.
8. **Verbesserungen**. Bereich zum Nachhalten, welche Verbesserungen gewählt und angewendet wurden.
9. **Häkchen**. Bereich zum Nachhalten gesammelter Häkchen. Der Charakter erhält für je drei Häkchen eine Verbesserung.
10. **Notizen**. Bereich für sonstige Notizen.

Anhang B: Monsterzüge



Bewegungspfad | *Zulässige Bewegung* | *Unzulässige Bewegung* | *Angriffsfeld* | *Fokussierter Gegner* | *Angegriffener Gegner* | *Initiative-Wert*

1. Voraussetzungen prüfen

1 Prüft die Angriffsfertigkeiten und Zustände

- Monster mit ENTWAFFNEN oder ohne Angriffsfertigkeit verhalten sich, als wäre ein Nahkampfangriff gegen ein Ziel möglich.
- Monster mit LÄHMUNG ignorieren sämtliche Bewegungsfertigkeiten.
- Monster mit BETÄUBUNG suchen keinen Fokus, bewegen sich nicht und ignorieren alle Fertigkeiten. A

2 Bewegungspfade prüfen

Sucht einen Pfad auf ein unbesetztes Feld, von dem aus ein Angriff möglich ist (Sichtlinie zum Ziel erforderlich) B. Stehen mehrere gleichwertige Pfade zur Verfügung, entscheiden die Spieler. Von allen markierten Feldern ist ein Angriff möglich. Falls ein solcher Pfad nicht existiert, kann das Monster keinen Gegner fokussieren und wird sich weder bewegen noch angreifen.

2. Fokus bestimmen

Das Monster sucht ein Feld und fokussiert einen einzelnen Gegner gemäß folgender Prioritätsliste:

1. Felder mit einem Bewegungspfad, der möglichst wenige Fallen auslöst.
2. Felder mit kürzerem Bewegungspfad. C
3. Gegner, die früher an der Reihe sind. D

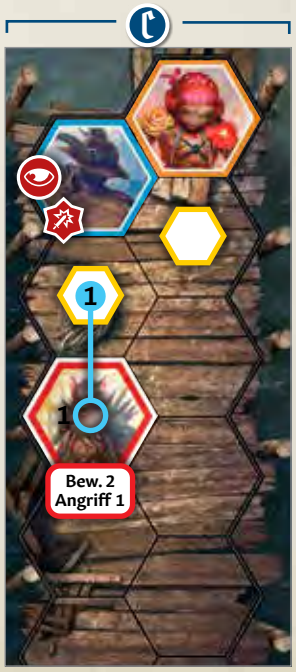
Falls mehrere Charaktere denselben Initiative-Wert haben, gilt: 1) Zweitkarte entscheidet, bei erneutem Gleichstand entscheiden die Spieler; 2) Charaktere, die lange Rast machen, sind zuletzt aktiv, Spieler entscheiden die Reihenfolge.



Das Monster mit BETÄUBUNG kann während seines Zugs nichts tun.



Das Monster sucht den kürzesten Pfad auf ein unbesetztes Feld, von dem aus ein Angriff möglich ist. Da es zwei gleichwertige Pfade gibt, entscheiden die Spieler.



Das Monster fokussiert den Gegner, den es mit den wenigsten Bewegungspunkten angreifen kann.



Die Gegner sind gleich weit entfernt, also fokussiert das Monster den Gegner mit der niedrigeren Initiative.

3. Monsterfertigkeiten ausführen (Bewegung, Angriff und sonstige)

Das Monster führt alle Fertigkeiten von oben nach unten aus. Für Bewegungen gilt:

- **A** Das Monster bewegt sich nur, wenn der Pfad zum Feld ⬡ nach der Bewegung kürzer ist.
- **B** Das Monster wählt einen Bewegungspfad mit möglichst wenigen Fallen.
- **C** Das Monster priorisiert Bewegungen zu Feldern ⬡, die einen Angriff auf das Fokusziel erlauben. Wenn es mehrere Gegner anvisieren kann, bewegt es sich so, dass es so viele weitere Ziele wie möglich trifft.
- **D** Das Monster entfernt sich so weit von seinem Fokus, bis ein Fernangriff ohne Nachteil möglich ist.
- **E** Wenn das Monster mehrere Felder ⬡ für einen Angriff auf sein Fokusziel zur Auswahl hat, priorisiert es das Feld ⬡, welches:
  1. den Angriff auf das Fokusziel ohne Nachteil ermöglicht.
  2. unter Berücksichtigung der auf der ursprünglichen Position des Monsters beruhenden Regeln für Fokus und Angriff einen Angriff auf möglichst viele weitere Ziele ermöglicht.
  3. bei Angriffen auf zusätzliche Gegner möglichst selten Nachteil verursacht.
- **F** Monster, die ohnehin schon Nachteil haben, entfernen sich nicht von angrenzenden Zielen.

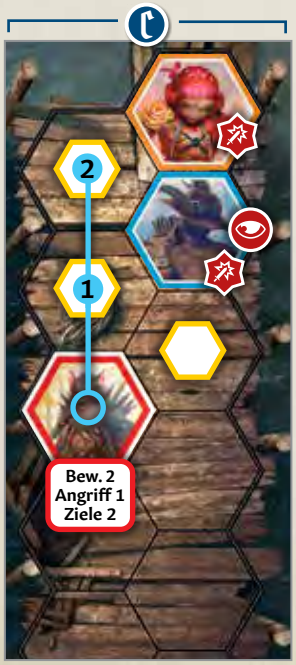


Das Monster bräuchte zwei Bewegungspunkte, um sich seinem Fokusziel zu nähern, hat aber nur einen und bewegt sich somit nicht.



Eine Bewegung über zwei Felder bringt das Monster zwar näher an sein Fokusziel, löst aber eine Falle aus. Das Monster bewegt sich nur ein Feld weit.

Hinweis: *Das Anreichern/Verbrauchen von Elementen wird vom zuerst agierenden Monster des jeweiligen Typs durchgeführt und alle Monster dieses Typs erhalten die entsprechenden Vorteile.*



Das Monster kann zwei Gegner angreifen und bewegt sich zwei Felder weit, um an beide Gegner anzugrenzen.



Das Monster entfernt sich von seinem Fokus, um den Nachteil aufzuheben, aber nicht weiter.



Das Monster priorisiert das Aufheben des Nachteils gegen das Primärziel und bewegt sich auf ein Feld, von dem so viele weitere Ziele wie möglich getroffen werden können.



Weil das Monster bereits durch VERWIRRUNG *Nachteil hat, bewegt es sich nicht, obwohl es an sein Ziel angrenzt.*

Anhang C: Liste der Spielmaterialien



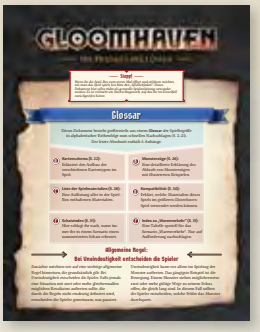
1 *Spielleitfaden*



1 *Szenariobuch*



1 *ergänzendes Szenariobuch*



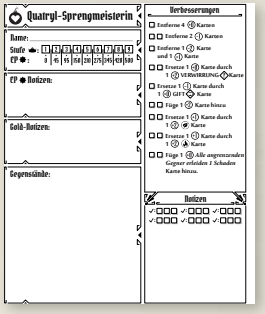
1 *Regelglossar*



4 *große Faltschachteln*



4 *Miniaturen in kleinen Faltschachteln*
und 4 weitere kleine Faltschachteln (nicht abgebildet)
zum späteren Öffnen



4 *Charakterblöcke*



4 *Charakter-Tableaus*



144 *Charakter-Fertigkeitskarten*



20 *Charaktermarker*



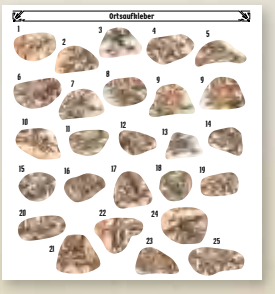
4 *Zählscheiben*



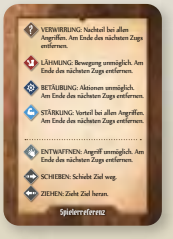
18 *Initiative-Reihenfolge-Marker*



1 *Karte der Stadt*



1 *Aufkleberbogen*



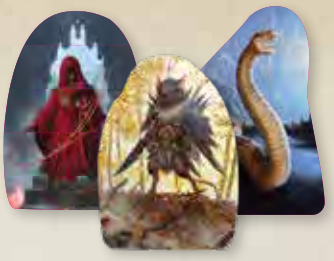
4 *Spieler-Referenzkarten*



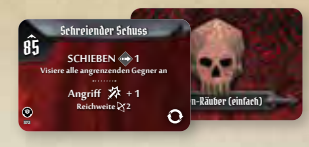
1 *Elementtafel*



6 *Elementmarker*



97 *Monster-Aufsteller*



108 *Monster-Fertigkeitskarten*



24 *Standfüße*
(16 weiße, 8 goldene)



4 *Monsterwerte-Hüllen*



16 *Monsterwerte-Karten*
(13 Monster, 3 Bosse)



8 *Warnkarten*



22 *Ereigniskarten*



60 *Zustandsmarker*



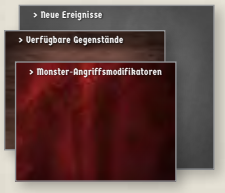
179 *Angriffsmodifikator-Karten*



52 *Gegenstandskarten*



32 *Kampfziele*



3 *Kartentrenner*



12 *Fallenaufleger*



8 *Aktivierungs-marker*



50 *Schadensmarker*
(32x 1er, 12x 3er, 6x 10er)



16 *Zerstörungsmarker*



4 *Schatzaufleger*



25 *Münzmarker*

Fehlen Teile?

Im Service-Bereich auf unserer Internetseite wird euch geholfen!
www.feuerland-spiele.de

Anhang D: Kompatibilität

Dieser Anhang ist für Spieler, die auch das größere *Gloomhaven*-Spiel besitzen und es mit Elementen von *Die Pranken des Löwen* kombinieren möchten.

Kompatibel

Charakterklassen

Die vier Charakterklassen dieses Spiels sind vollständig mit *Gloomhaven* kompatibel und können wie jede andere Start-Charakterklasse gespielt werden. Sie erfordern keine persönliche Quest zur Freischaltung und sind automatisch verfügbar.

Ebenso kann jede Charakterklasse aus *Gloomhaven* in *Die Pranken des Löwen* gespielt werden. Diese Charakterklassen haben keine „A"- oder „B"-Karten, sodass sie die ersten 3 Szenarien der Kampagne am besten überspringen. Als Ausgleich erhalten sie in dem Fall 40 Gold, 10 Erfahrung und 1 Verbesserung. *Die Pranken des Löwen* sollte allerdings als separate Kampagne gespielt werden und die Spieler sollten keine Ruhestandsverbesserungen von bereits gespielten Charakteren übernehmen.

Kampfziele

Von den 32 Kampfzielen aus *Die Pranken des Löwen* kommen 24 nicht in *Gloomhaven* vor. Die Kampfziele aus *Die Pranken des Löwen* können in *Gloomhaven* anstelle des ursprünglichen Decks verwendet oder mit diesem kombiniert werden, indem ihr die 8 doppelten Karten entfernt. Diese dann insgesamt 48 Kampfzielkarten könnt ihr sowohl für dieses Spiel als auch für *Gloomhaven* nutzen.

Nicht kompatibel

Gegenstände

Das Gegenstandsdeck ist nur mit diesem Spiel kompatibel. Viele Gegenstände sind bereits in Gloomhaven enthalten (mit anderen Kosten oder leicht abweichenden Effekten) und die Vermischung mit Gegenständen aus *Die Pranken des Löwen* würde nur Verwirrung stiften. Wir empfehlen dringend, dieses Gegenstandsdeck von den Gloomhaven-Materialien getrennt zu halten.



Monster

Die Monster sind wie die Gegenstände nur mit diesem Spiel kompatibel und sollten von den Monstern aus dem größeren Spiel getrennt gehalten werden. Einige Monster kommen in beiden vor, haben aber leicht abweichende Werte – eine Vermischung wäre nicht gut.

Ereignisse

Die Ereignisse wurden ebenfalls speziell für *Die Pranken des Löwen* entwickelt und sollten nicht mit denen aus *Gloomhaven* vermischt werden.

Euch gefällt Gloomhaven: Die Pranken des Löwen? *Das ursprüngliche* Gloomhaven *mit 95 Szenarien bietet ein noch vielfältigeres Spielerlebnis. Die weitere Spielwelt von Gloomhaven findet ihr auf der Rückseite dieses Glossars.*
Bevor ihr euch direkt in das größere Spiel stürzt, solltet ihr beachten, dass es einige Regelunterschiede gibt, die in den englischsprachigen Videos unter **cephalofair.com/gaming-rules-overview** *erklärt werden.*

Anhang E: Schatzindex

STOPP: Lest diese Informationen nur, um die Inhalte bestimmter nummerierter Schätze nachzuschlagen, die erbeutet wurden. Die Angaben gelten für den erbeutenden Charakter.

1. ☐ Erhalte 10 Erfahrung	9. ☐ Erhalte 5 Gold
2. ☐ Erhalte „Ring der Stärke“ (Gegenstand 31)	10. ☐ Erhalte „Schicksalskompass“ (Gegenstand 27)
3. ☐ Erhalte 15 Erfahrung	11. ☐ Erhalte „Ring der Eile“ (Gegenstand 30)
4. ☐ Erhalte 5 Gold	12. ☐ Erhalte 5 Gold
5. ☐ Erhalte 1 ✓	13. ☐ Erhalte 5 Gold
6. ☐ Erhalte 10 Gold	14. ☐ Erhalte 3 Münzmarker
7. ☐ Erhalte 5 Gold	15. ☐ Erhalte 1 ✓
8. ☐ Erleide 3 Schaden, erhalte GIFT	16. ☐ Erhalte „Manatrank“ (Gegenstand 14)

Anhang F: Index zu „Warenverkehr“

A Findet 1x Waren	G 2 Ratten-Monstrositäten steigen ein
B 2 Ratten-Monstrositäten steigen ein	H Findet 1x Waren
C 2 Schwarzschlicke steigen ein	J Findet 1x Waren
D 3 Riesenvipern steigen ein	K 2 Schwarzschlicke steigen ein
E Findet 1x Waren	L 1 Chaosdämon steigt ein
F Findet „Ring der Erholung“ (Gegenstand 32)	M Findet 1x Waren

Die weitere Spielwelt von Gloomhaven



Der epische Beginn der Spielreihe verspricht mit 95 Szenarien etliche Stunden Spielspaß. Die 10kg-Box enthält unter anderem 17 Charakterklassen, von denen am Anfang nur wenige zur Verfügung stehen. Die restlichen Klassen werden im Lauf des Spiels entdeckt. Jedes Szenario verlangt taktische Entscheidungen und einen durchdachten Einsatz der Fähigkeitskarten. 47 Gegnerarten, über 1700 Karten und ein dynamischer Spielplan bieten andauernde Spannung und Abwechslung.



Die Soloszenarien enthalten für jede der 17 Charakterklassen ein eigenes Szenario, das nur mit dieser Klasse gespielt werden kann. Das Szenario testet dein Wissen über die einzelne Klasse und belohnt dich immer mit einem einzigartigen Gegenstand, der für die Klasse besonders nützlich ist.



Die erste Erweiterung „Forgotten Circles“ befasst sich in 20 neuen Szenarien mit der Geschichte von Gloomhaven. Sie enthält neue Ereignisse, Gegenstände, neue Monsterarten und Bosse. Außerdem könnt ihr die Welt von Gloomhaven nun mit der Aesther-Prophetin, einer neuen herausfordernden Charakterklasse, erkunden.



Der große Nachfolger von Gloomhaven soll im Sommer 2021 auf deutsch erscheinen. Mit über 100 Szenarien, 16 neuen Charakterklassen, 39 neuen Gegnerarten, hunderten neuen Karten und zahlreichen Geheimnissen wird das Spielmaterial ähnlich umfangreich wie bei Gloomhaven. Ihr möchtet euch mit euren Lieblingscharakteren aus Gloomhaven in das neue Abenteuer stürzen? Kein Problem. Die Charakterklassen können weiterhin genutzt werden.

FEUERLAND

© 2020 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH. Alle Rechte vorbehalten.