FROSTHAVEN

REGELBUCH

FEUERLAND

Inhaltsverzeichnis

Vor dem Spiel ... **3**
Startklassen ... 3
Charaktererstellung ... 4
Die Regeln kennenlernen ... 6
Szenariophase ... **7**
Ein Szenario beginnen ... **8**
Szenarioeinträge ... 10
Weg-Ereignisse ... 12
Kartenelemente und Mauern ... 13
Gebietsaufleger ... 13
Beutedeck ... 16
Szenariostufe ... 16
Kampfziele ... 17
Ein Szenario spielen ... **18**
Kartenauswahl ... 18
Reihenfolge bestimmen ... 19
Charakter- und Monsterzüge ... 20
Aktionen und Fertigkeiten ... 20
Wichtige Fertigkeitsregeln ... 21
Sichtlinie ... 21
Ziele ... 21
Verbündete, Gegner und Selbst ... 21
Reichweite ... 21
Wirkungsbereich ... 22
Zusatzeffekte ... 22
Bedingte Auslöser ... 22
Elemente ... 23
Fertigkeiten ... 24
Bewegung ... 24
Springen ... 24
Fliegen ... 24
Teleportieren ... 24
Angriff ... 25
Angriffsmodifikator-Reihenfolge ... 25
Angriffsmodifikator-Karten ... 25
Angriffseffekte ... 26
Vorteil und Nachteil ... 27
Durchstechen ... 27
Zustände ... 28
Positive Zustände ... 28
Negative Zustände ... 29
Heilung ... 29
Aktive Boni ... 30
Schild ... 31
Vergeltung ... 31
Beschwörung ... 31
Erzwungene Bewegung ... 32
Schaden erleiden ... 32
Beute ... 32
Zurückbekommen ... 33
Figuren befehligen ... 33
Aufleger verändern ... 33
Charakterzüge ... 34
Charakter-Fertigkeitskarten ... 34
Gegenstände ... 35
Gegenstandsverwendung ... 36
Zwangsauslöser ... 37
Erfahrung ... 37
Erbeuten am Zugende ... 37
Rasten ... 38
Verloren-Aktionen ... 38
Charakter-Schaden ... 38
Erschöpfung ... 38
Monsterzüge ... 39
Monster-Wertekarten ... 39
Monster-Fertigkeitskarten ... 40
Monster-Zugreihenfolge ... 40
Fokus ... 41
Monsterbewegung ... 42
Monsterangriffe ... 42
Andere Monsterfertigkeiten ... 43
Monster und Elemente ... 43
Aufdecken und Einsteigen von Monstern ... 44
Benannte Monster ... 44
Bosse ... 45
Schaden und Tod bei Monstern ... 45
Todesstoß ... 45
Rundenende ... 46
Allgemeine Szenarioregeln ... 46
Ein Szenario beenden ... **47**
Gescheitertes Szenario ... 47
Abgeschlossenes Szenario ... 48
Das Abenteuer beginnt ... **49**
Kampagnen-Übersicht ... **50**
Weltkarte ... 50
Szenario-Ablaufplan ... 51
Gebäudedeck ... 52
Charakterbogen ... 53
Kampagnenbogen ... 54
Ressourcen ... 56
Stadtwachendeck ... 56
Neue Gebäude freischalten ... 57
Neue Klassen freischalten ... 57
Gegenstandsvorräte ... 58
Außenpostenphase ... **59**
Zeitverlauf ... 59
Außenposten-Ereignis ... 60
Bedrohungen ... 60
Verteidigungsproben ... 61
Beschädigte Gebäude ... 61
Zertrümmerte Gebäude ... 61
Gebäudebetrieb ... 62
Auszeit ... 62
Stufenaufstieg ... 62
Charakterverbesserungen ... 63
Ruhestand eines Charakters ... 64
Charaktererstellung ... 65
Gegenstände herstellen ... 65
Tränke brauen ... 66
Gegenstände verkaufen ... 67
Gegenstände kaufen ... 67
Bau ... 68
Spielvarianten ... **69**
Gelegenheitsmodus ... 69
Crossover-Klassen ... 69
<Spoiler-Variante> ... 69
Verminderte Zufälligkeit ... 69
Solo-Spiel ... 69
Offenes Spiel ... 69
Dauerhafter Tod ... 70
Charakteranpassung ... 70
Zufallsabenteuer ... 70
Anhänge <Spoiler> ... **72**
Anhang A: Liste der Spielmaterialien ... 72
Anhang B: Monsterzug-Leitfaden ... 74
Anhang C: Wichtige Erinnerungen ... 76
Anhang D: <Spoiler> ... 77
Anhang E: Schatzindex ... 78
Anhang F: <Spoiler> ... 79
Anhang G: Index ... 80
Mitwirkende <Spoiler> ... **82**



Vor dem Spiel

Euer Ziel ist, den Außenposten Frosthaven vor Gefahren zu beschützen. Dafür muss sich eure Söldnergruppe verschiedenen Szenarien in der Wildnis stellen. Sobald ihr ein Szenario abgeschlossen habt, werden neue Szenarien verfügbar, in denen die Kampagnen-Geschichte weitergeführt wird. Zwischen den Szenarien kehrt eure Gruppe nach Frosthaven zurück, um Ereignisse abzuschließen, neue Gegenstände und Fertigkeiten zu erlangen und mit Gebäuden zu interagieren.

Das Spiel lebt von seinen Charakteren: Zu Beginn könnt ihr aus sechs Startklassen wählen, doch im Verlauf der Kampagne werden weitere Klassen verfügbar. Das Spiel kann mit zwei bis vier Spielern gespielt werden und jeder Spieler verwendet einen eigenen Charakter (siehe S. 69 für Solo-Spielregeln). Jede Charakterklasse hat ein eigenes Symbol und einzigartige Fertigkeitskarten, die ihre Spielweise bestimmen.

Startklassen



Bannerspeer

NIEDRIGE KOMPLEXITÄT

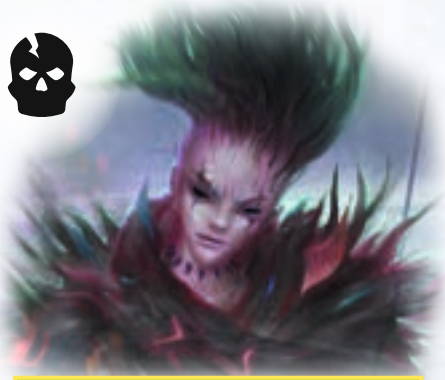
Führt und beschützt die Gruppe aus strategischen Positionen heraus mit mächtigen Angriffen.



Wanderer

NIEDRIGE KOMPLEXITÄT

Ausdauernder Alleskönner für jede benötigte Rolle.



Knochenformerin

MITTLERE KOMPLEXITÄT

Beschwört Untote und opfert die eigene Gesundheit, um Verbündete zu erschaffen und zu heilen.



Todeswandlerin

MITTLERE KOMPLEXITÄT

Nutzt die Macht des Todes, um die Geister der Verstorbenen zu beeinflussen.



Blitzklinge

HOHE KOMPLEXITÄT

Mächtige Nahkampfangriffe für kurze Vorstöße und rasche Rückzüge.



Doppelseele

HOHE KOMPLEXITÄT

Insektenschwarm, der zwischen verschiedenen Formen für den Nah- und Fernkampf wechselt.

Charaktererstellung

Sehen wir uns die Spielmaterialien eines Charakters genauer an. Sobald ihr euch für eine Charakterklasse entschieden habt, nehmt ihr die kleine und große Faltschachtel mit dem Klassensymbol und öffnet sie.

In der kleinen Faltschachtel ist eine Plastikfigur, die euren Charakter in den Szenarien darstellt. (Hinweis: Zur Doppelseele gehören zwei kleine Faltschachteln, weil sie zwei verschiedene Formen hat.)

In der großen Faltschachtel findet ihr:

A **Charakterbögen:** Auf diesem Bogen könnt ihr im Verlauf der Szenarien alle Informationen zu eurem Charakter festhalten. Schreibt den Namen eures Charakters in das Namensfeld und markiert, dass ihr auf Stufe 1 seid. Charaktere beginnen mit 30 Gold, also schreibt „30“ in das Goldfeld. Jeder Block enthält mehrere Bögen, weil die gleiche Klasse im Verlauf der Kampagne mehrfach gespielt werden kann. Allerdings kann es pro Klasse immer nur einen Charakter gleichzeitig geben, also genügt vorerst ein Bogen. (Mehr zu Charakterbögen auf S. 53.)

B **Charakter-Tableau:** Dieses Tableau liegt während des Szenarios vor euch, damit ihr wichtige Regeln und verschiedene Aspekte eures Charakters im Blick habt. Es enthält eine Illustration des Charakters sowie seine Handkartenzahl, Eigenschaften und maximalen Trefferpunkte auf den verschiedenen Stufen. Auf der Rückseite findet ihr eine Beschreibung des Charakters.

C **Charakter-Aufsteller:** Dieser Aufsteller ist eine Alternative zur Plastikfigur. Der Charakter kann entweder durch den Aufsteller oder durch die Figur dargestellt werden.

D **Beschworenen-Aufsteller:** Charaktere, die im Szenario Verbündete beschwören können, haben Aufsteller für diese Beschworenen. Es gibt keine Plastikfiguren für diese Verbündeten.

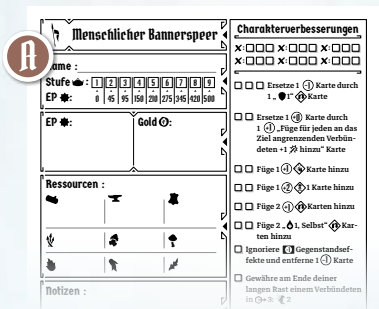
E **Charaktermarker:** Mit diesen Markern werden verschiedene Fertigkeiten des Charakters nachgehalten.

F **Initiative-Reihenfolge-Marker:** Dieser Marker zeigt an, wann der Charakter in der jeweiligen Runde des Szenarios am Zug ist.

KLEINE FALTSCHACHTEL

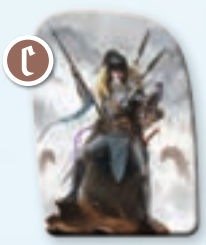


GROSSE FALTSCHACHTEL





Handkartenzahl *TP-Werte* *Eigenschaften*









G **Fertigkeitskarten:** Diese Karten machen die Charakterklasse einzigartig. Sie stellen dynamische Aktionen dar, die ihr im Szenario ausführen könnt. Zunächst ist das Wichtigste an diesen Karten ihre Stufe in der oberen linken Ecke. Wenn ihr den Charakter noch nicht kennt, empfehlen wir, im ersten Spiel nur Karten der Stufe 1 zu verwenden. Die Anzahl der Stufe-1-Karten eines Charakters entspricht seiner Handkartenzahl. Wenn ihr schon erfahrener seid, könnt ihr auch Stufe-X-Karten verwenden, die in der Regel komplizierter und situationsabhängiger sind. Ihr könnt nur so viele Fertigkeitskarten in ein Szenario mitnehmen, wie eure Handkartenzahl erlaubt, also müsst ihr entsprechend viele Karten der Stufe 1 weglegen, wenn ihr Stufe-X-Karten hinzufügt. Keine Sorge, ihr könnt eure Auswahl für jedes Szenario ändern. (Mehr zu Fertigkeitskarten auf S. 34.)

H **Fortgeschrittene Angriffsmodifikator-Karten und Verbesserungsmerkhilfen:** Diese Karten, die mit eurem Klassensymbol markiert sind, braucht ihr erst, wenn euer Charakter stärker wird. (Mehr zu Angriffsmodifikator-Karten auf S. 25.)

Eure Charaktere brauchen noch einige weitere Dinge, bevor sie bereit sind:

A **Standard-Angriffsmodifikator-Deck:** Es gibt sechs individuell beschriftete Decks mit je 20 Angriffsmodifikator-Karten. Jeder Charakter verwendet ein eigenes Deck (1, 2, 3, 4), Szenario-Verbündete verwenden ein gemeinsames Deck (V) und die Monster verwenden ein gemeinsames Deck (M).
Jedes Deck besteht aus 6x +0, 5x -1, 5x +1, 1x -2, 1x +2, 1x ⊘ und 1x 2x.

B **Persönliche Quest:** Zieht pro Charakter zwei persönliche Questkarten. Behaltet eine und mischt die andere zurück ins Deck. Diese Karte bestimmt, aus welchem Grund euer Charakter nach Frosthaven kommt. Sobald ihr diese persönliche Quest abgeschlossen habt, geht euer Charakter in den Ruhestand. Ihr wählt dann einen neuen Charakter und schaltet dabei neue Kampagnenelemente frei. Die Gruppe entscheidet, ob persönliche Quests geheim oder öffentlich sind.

C **Charakter-Zählscheibe:** Auf dieser Scheibe haltet ihr die Trefferpunkte und Erfahrungspunkte eures Charakters während eines Szenarios nach.

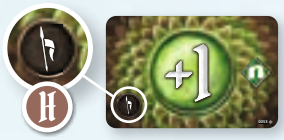
GROSSE FALTSCHACHTEL



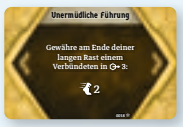
Stufe-1-Karte (Bannerspeer)



Stufe-X-Karte (Bannerspeer)



Fortgeschrittene Angriffs-modifikator-Karten

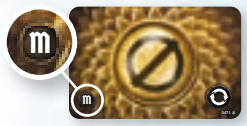


Verbesserungsmerkhilfe

ZUSATZMATERIAL



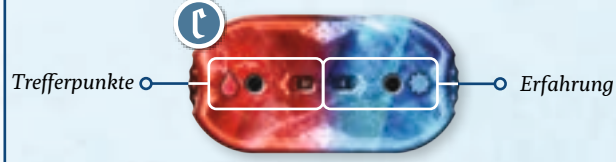
Angriffsmodifikator-Kartenrückseite



Monster-Null-Karte



Persönliche Questkarten



Gegenstände: Anfangs habt ihr je 30 Gold, das ihr für Gegenstände ausgeben könnt. Gegenstände gewähren eurem Charakter zusätzliche Boni und Fertigkeiten. Ihr könnt aus allen verfügbaren käuflichen Gegenständen wählen (Gegenstände 120-128). Wenn ihr *Gloomhaven* habt, könnt ihr außerdem auch die Gegenstände 010, 025, 072, 105, 109 und 116 aus *Gloomhaven* kaufen. Sollte nach dem Kauf der gewünschten Gegenstände noch Gold übrig bleiben, verfällt dieses. (Mehr zu Gegenständen auf S. 35.) Wenn ihr nicht sicher seid, was ihr kaufen sollt, sind hier einige Tipps für jede Startklasse.

Klassenname	Empfohlene Käufe
Bannerspeer	*Flügelschuhe* †124, *Dreieckschild* †128
Wanderer	*Amulett des Lebens* †120, *Flügelschuhe* †124
Knochenformerin	*Hüterrobe* †122
Todeswandlerin	*Schnellläufer* †125
Blitzklinge	*Lederrüstung* †123, *Giftdolch* †127
Doppelseele	*Amulett des Lebens* †120, *Lederrüstung* †123



Die Regeln kennenlernen

Nachdem ihr nun eure Charaktere erstellt habt, widmen wir uns den Regeln. Ein englischsprachiges Video, in dem die Spielregeln erklärt werden, findet ihr unter:

cephalofair.com/frosthaven

Die Regeln sind in zwei Hauptbereiche unterteilt: Regeln zum Ablauf innerhalb eines Szenarios und Regeln für die Aktionen zwischen den Szenarien. Zunächst müsst ihr euch mit den Szenarioregeln befassen, wobei ihr die folgenden Abschnitte überspringen könnt:

- **Weg-Ereignisse:** Diese kommen zu Beginn des ersten Szenarios nicht vor.
- **Szenariostufe:** Für die ersten paar Szenarien bleibt die Stufe auf „1“.

❄ Wenn ihr bereits mit dem *Gloomhaven*-System vertraut seid, könnt ihr den Abschnitt „Szenariophase“ durchsehen und nur die blauen Teile (wie diesen) lesen, in denen die *Frosthaven*-spezifischen Szenarioregeln erklärt werden. Solltet ihr nur *Jaws of the Lion* kennen, empfehlen wir, das gesamte Regelbuch zu lesen, bevor ihr anfangt.

Sobald ihr euch mit den Szenarioregeln vertraut gemacht habt, könnt ihr mithilfe der Anweisungen im Abschnitt „Das Abenteuer beginnt“ auf S. 49 euer erstes Szenario bestreiten. Wenn euch das *Gloomhaven*-System völlig unbekannt ist, empfehlen wir, das gesamte Regelbuch zu lesen und das Spiel außerdem mit Szenario 0 zu beginnen.

Solltet ihr euch jemals unsicher sein und wollt etwas im Regelbuch nachschlagen, gibt es dafür einen Index auf S. 80 sowie den Abschnitt „Wichtige Erinnerungen“ auf S. 76 für häufig übersehene Regeln.

Wie bei jedem Spiel dieses Umfangs kann es Fälle geben, in denen die Regeln keine eindeutige Antwort geben oder mehrere Auslegungen möglich sind. Dann gilt die Universalregel: **Bei Uneindeutigkeit entscheidet die Gruppe.** Beschließt gemeinsam, wie ihr die Situation auflösen wollt. Solltet ihr zusätzliche Erklärungen benötigen, findet ihr die offiziellen FAQ in englischer Sprache unter *cephalofair.com/frosthaven*.

Vielleicht sind euch einige leere Flächen im Regelbuch aufgefallen. Auf diese Flächen werden Aufkleber für neue Regeln geklebt, wenn ihr bestimmte versiegelte Umschläge öffnet, ihr könnt sie also vorerst ignorieren.

Szenariophase

Szenarien sind in sich abgeschlossene Missionen, die in einer Spielpartie abgeschlossen werden können. Die Kampagne von *Frosthaven* umfasst zahlreiche Szenarien, sodass ihr den größten Teil der Spielzeit in diesen Szenarien verbringt. Das Szenariobuch enthält 138 Szenarien, doch ihr werdet sie nicht alle spielen und sie werden nicht der Reihe nach gespielt. Die Geschichte enthält viele Abzweigungen und Umwege.

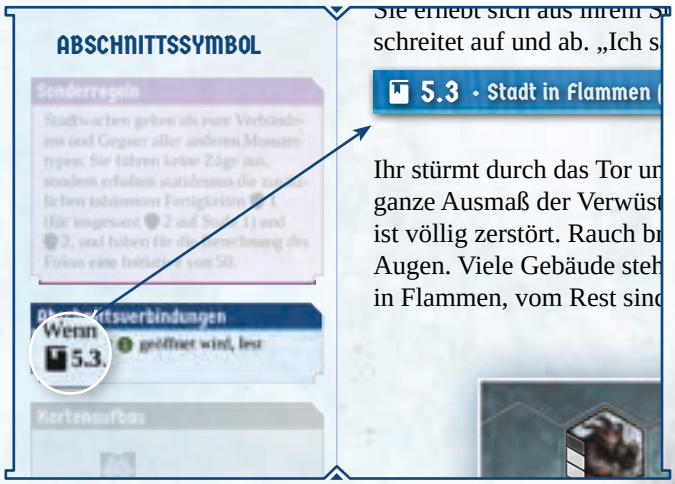


Szenariobuch

Jede Szenariophase umfasst drei separate Schritte:

1. **Ein Szenario beginnen:** In diesem Schritt bereitet die Gruppe das Szenario vor, also ihre Charaktere, die Monster, gegen die sie kämpfen, und die Szenariokarte, auf welcher der Kampf stattfindet.
2. **Ein Szenario spielen:** Dieser Schritt umfasst mehrere Runden. In jeder Runde sind alle **Figuren** auf der Karte, sowohl Charaktere als auch Monster, einmal am Zug. Die Gruppe spielt eine Runde nach der anderen, bis das Szenario gescheitert ist oder abgeschlossen wird.
3. **Ein Szenario beenden:** In diesem Schritt wendet die Gruppe die Effekte des gescheiterten oder abgeschlossenen Szenarios an.

❄ **Neben dem Szenariobuch benötigt ihr während eines Szenarios auch das Abschnittsbuch. Lest, wann immer ihr das Abschnittssymbol seht, den angegebenen Abschnitt im Abschnittsbuch. Die Zahl vor dem Punkt ist die Seitenzahl und die Zahl nach dem Punkt verrät euch den genauen Abschnitt auf dieser Seite.**



Szenariobuch *Abschnittsbuch*



Ein Szenario beginnen

Um ein Szenario in Angriff zu nehmen, bereitet sich die Gruppe mit folgenden Schritten darauf vor:

1. Wählt aus, welches Szenario ihr spielen wollt, schlagt das Szenariobuch beim jeweiligen Szenarioeintrag auf und haltet das Abschnittsbuch griffbereit. Die Gruppe kann ein Szenario nur spielen, wenn es freigeschaltet wurde und alle Voraussetzungen erfüllt sind. Dazu gehören auch zuvor abgeschlossene Szenarien.
2. Schließt wenn nötig ein Weg-Ereignis ab (siehe S. 12).
3. Baut alle Kartenelemente für das Szenario so auf, wie sie im Kartenaufbau des Szenarioeintrags abgebildet sind.
4. Legt das Material (Fertigkeitsdeck, Wertekarte, Aufsteller und Reihenfolge-Marker) für alle in der Legende aufgeführten Monster bereit. Mischt die jeweiligen Fertigkeitsdecks und steckt die Wertekarten so in die Wertehüllen, dass nur die relevanten Werte angezeigt werden.
5. Legt alle in der Legende abgebildeten Gebietsauflleger bereit.
6. Baut den ersten Raum des Szenarios so auf, wie er im Aufbauplan des Szenarioeintrags abgebildet ist.
7. Mischt alle nötigen Angriffsmodifikator-Decks (für Charaktere, Monster und Verbündete) und legt alle Sondermodifikator-Karten (, und Karten) bereit.
8. Lest die Szenarioziele, den Prolog und die Sonderregeln des Szenarioeintrags.
9. **Jeder Charakter zieht drei Kampfziele. Entscheidet, welches ihr für euren jeweiligen Charakter behalten wollt und werft die anderen ab (siehe S. 17).**

Aufkleber 1

11. **Stellt die Marker-Ablage in Reichweite.**
12. **Stellt das Beutedeck gemäß der Beuteliste des Szenarioeintrags zusammen (siehe S. 16).**

Aufkleber 2

Aufkleber 3

15. Entscheidet, welche Gegenstände die Charaktere aus ihrem Vorrat mitnehmen, und wendet etwaige negative Effekte oder Szenariobeginn-Effekte dieser Gegenstände an (siehe S. 35).
16. Entscheidet, welche Fertigkeitskarten ihr für jeden Charakter aus dem jeweiligen Vorrat mitnehmt, und passt die Menge an die Handkartenzahl an, die ihr auf dem Charakter-Tableau unterhalb der Illustration findet. Jeder Charakter nimmt dann die ausgewählten Karten auf die Hand.
17. Stellt die rote Seite der Zählscheibe bei jedem Charakter auf dessen maximalen TP-Wert, den ihr unterhalb seiner aktuellen Stufe in der Tabelle ganz unten auf seinem Charakter-Tableau findet. Stellt die blaue Seite der Zählscheibe bei jedem Charakter auf null. Dies sind die Erfahrungspunkte.
18. Wendet alle Weg-Ereignis- und Szenarioeffekte an.



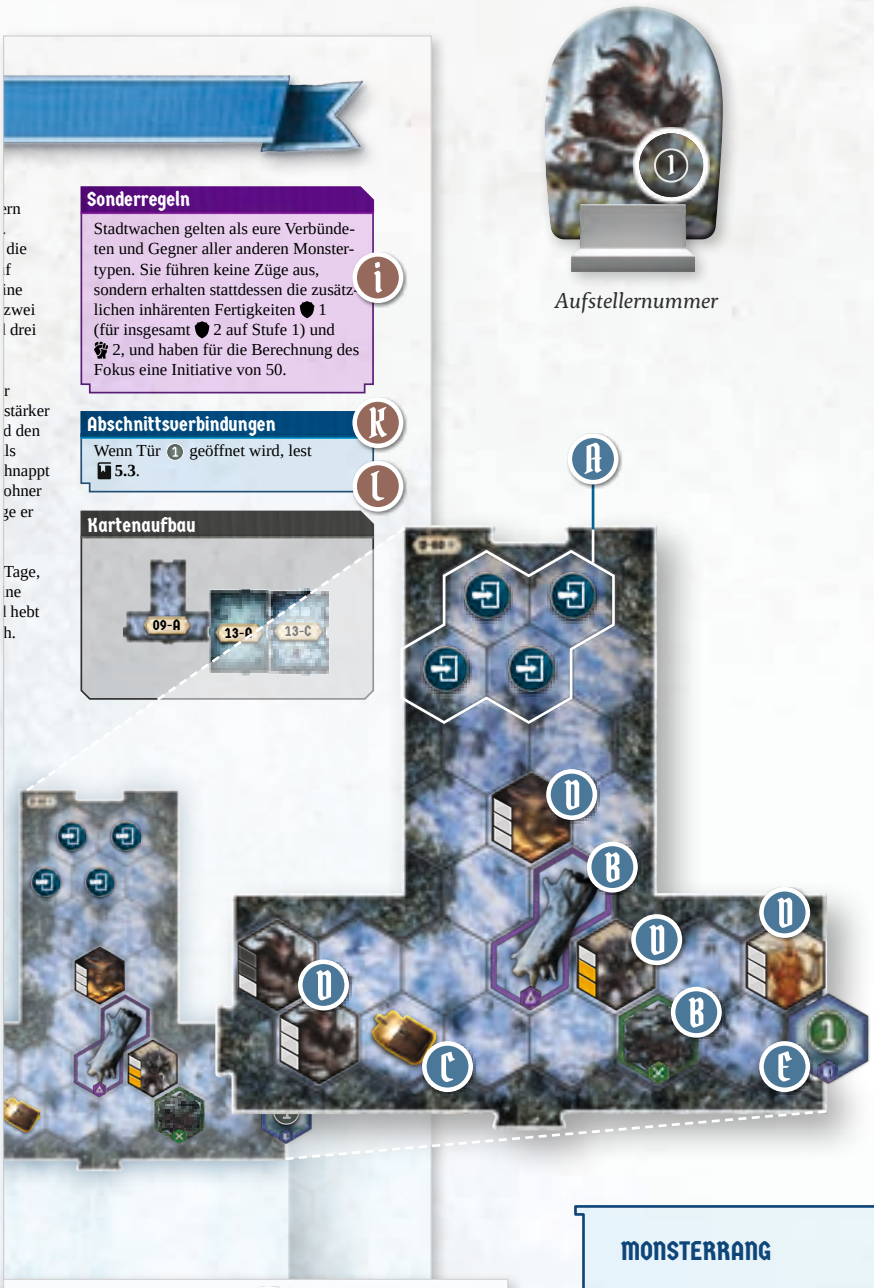

11
12
2
4
5
7
3
6
7
16
17
15
9

Szenarioeinträge

Jeder Szenarioeintrag im Szenariobuch ist wichtig für den Aufbau und Ablauf des entsprechenden Szenarios. Die meisten Szenarioeinträge enthalten folgende Informationen:

- **A** Den Namen und die Nummer des Szenarios.
- **B** Die Koordinaten des Szenarios auf der Weltkarte (oder „FR“, wenn das Szenario in Frosthaven selbst spielt).
- ❄ **C** Alle Voraussetzungen zum Spielen des Szenarios wie Kampagnenaufkleber oder besondere Reisesymbole, die die entsprechende Gebäudeverbesserung erfordern.
- ❄ **D** Die Komplexität des Szenarios auf einer Skala von 1–3. Komplexere Szenarien dauern in der Regel länger und haben mehr Sonderregeln.
- ❄ **E** Die geografische Lage des Szenarios (falls zutreffend).
- ❄ **F** Personen, die an Design und Text des Szenarios mitgewirkt haben (nur Nebenszenarien).
- ❄ **G** Das Ziel des Szenarios. Sobald das Ziel erreicht wurde, ist das Szenario abgeschlossen und ihr solltet am Ende der aktuellen Runde den entsprechenden Abschnitt im Abschnittsbuch lesen, der den Epilog und die Belohnungen enthält.
- **H** Den Prolog des Szenarios.
- **I** Alle Sonderregeln für das Szenario.
- **J** Alle auf die Charaktere angewendeten Szenarioeffekte.
- ❄ **K** Abschnittsverbindungen, die angeben, wann ihr zusätzliche Informationen im Abschnittsbuch nachschlagen sollt (siehe S. 7). Dort findet ihr wichtige Informationen wie Aufbaupläne für zusätzliche Räume. Abschnittsverbindungen werden gelesen, sobald die angegebenen Bedingungen erfüllt sind, selbst wenn dadurch eine Fertigkeit unterbrochen wird.
- ❄ **L** Den Aufbau der benötigten Kartenelemente für das gesamte Szenario mit ihren Bezeichnungen. Die meisten Szenarien bestehen aus mehr als nur dem Startraum. Schlagt den Aufbau der weiteren Räume erst dann im Abschnittsbuch nach, wenn ihr dazu aufgefordert werdet. Legt für die weiteren Räume des Szenarios nur die leeren Kartenelemente hin.
- ❄ **M** Die Zusammensetzung des Beutedecks (siehe S. 16).
- **N** Die Legende mit den benötigten Monstern und Gebietsauflegern für das gesamte Szenario, selbst wenn sie zunächst nicht gebraucht werden.





Aufstellernummer

Jeder Szenarioeintrag enthält zudem den detaillierten Aufbauplan des jeweiligen Startraums. Dieser beinhaltet meistens folgende Informationen:

A **Startfelder:** Jeder Charakter stellt zu Beginn des Szenarios seine Figur (Plastikfigur oder Aufsteller) auf ein beliebiges dieser Felder. Allerdings darf kein Feld mehr als eine Figur enthalten.

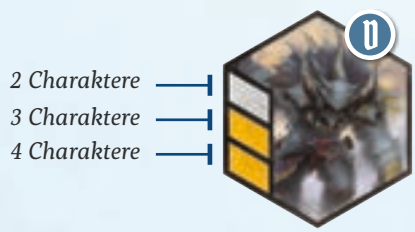
B **Gebietsaufleger:** Diese kleineren Aufleger wenden zusätzliche Effekte auf die Felder an, auf denen sie liegen (siehe S. 13).

C **Beutemarker:** Dies sind Objekte auf der Karte, mit denen Charaktere interagieren können, um Belohnungen aus dem Beutedeck zu erhalten (siehe S. 32).

D **Monsterpositionen:** Die bunten Streifen auf den Feldern zeigen an, ob ein Monster aufgestellt wird und welchen Rang es hat. Der obere Streifen gilt für zwei Charaktere, der mittlere für drei Charaktere und der untere für vier Charaktere. Schwarz heißt kein Monster, Weiß steht für ein normales Monster und Gelb für ein Elite-Monster. Steckt jeden Monster-Aufsteller in den dem Rang entsprechenden Standfuß. Die Aufsteller jedes Monstertyps sind durchnummeriert. Diese Zahlen sollten beim Aufbau zufällig verteilt werden.

E **Besondere Felder:** Diese mit Buchstaben oder Zahlen markierten Felder werden in den Sonderregeln oder den Abschnittsverbindungen erklärt. Legt den passenden Szenariomarker auf das Feld, wenn das Symbol grün ist; ist es dagegen grau, legt keinen Marker hin.

MONSTERRANG

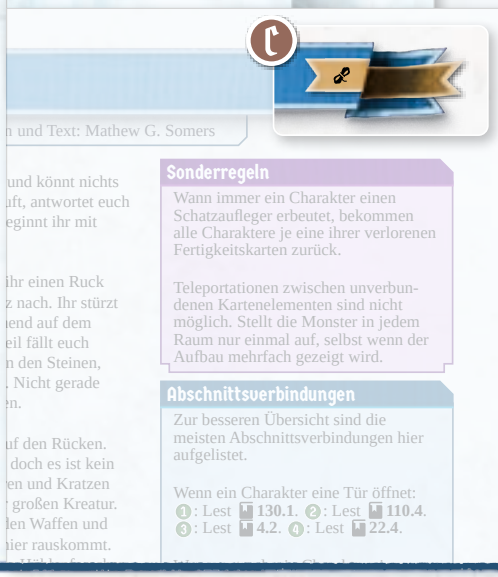


Schwarz → *Kein Monster*

Weiß → *Normales Monster*

Gelb → *Elite-Monster*

Beispiel: *Ein Algox-Priester muss auf die Karte gestellt werden. Bei zwei Charakteren nehmt ihr einen normalen Algox-Priester (weißer Standfuß). Bei drei oder vier Charakteren stellt ihr stattdessen einen Elite-Algox-Priester (gelber Standfuß) auf.*



➤ Weg-Ereignisse

Ein Weg-Ereignis ist eine kleine Interaktion, die in der Umgebung von Frosthaven stattfindet. Die Gruppe schließt zu Beginn jedes Szenarios ein Weg-Ereignis ab. Dabei gibt es folgende Ausnahmen:

- Zu Beginn von Szenario 0 und 1.
- Beim Wiederholen eines gescheiterten Szenarios ohne vorherige Rückkehr nach Frosthaven.
- Wenn ihr direkt mit einem neuen Szenario weitermacht, das mit dem vorherigen verbunden ist (siehe S. 48).
- Bei Szenarien, die innerhalb von Frosthaven spielen.
- Beim Spielen von Szenarien im Gelegenheitsmodus (siehe S. 69).

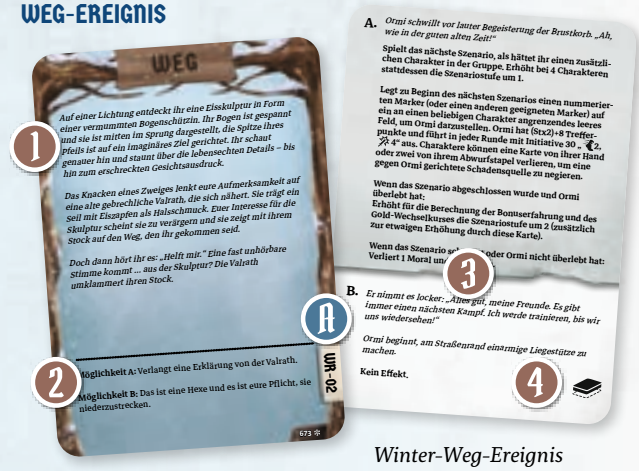
❄ **Es gibt zwei Decks mit Weg-Ereignissen: Sommer und Winter. Zieht die oberste Karte des zur Jahreszeit passenden Weg-Ereignisdecks. Die aktuelle Jahreszeit wird vom nächsten freien Kästchen des Kampagnenkalenders festgelegt (siehe S. 54).**

Die Gruppe führt beim Abschluss einer Ereigniskarte folgende Schritte aus:

1. Lest den Text auf der Vorderseite der Karte.
2. Wählt gemeinsam eine der Möglichkeiten.
3. Lest das Resultat der gewählten Möglichkeit auf der Kartenrückseite und wendet die in dem Resultat beschriebenen Effekte an. Diese Effekte wirken sich nur auf Charaktere aus, die am Szenario teilnehmen. Lest nicht die Resultate der anderen Möglichkeiten.
4. Entfernt die Karte aus dem Spiel. Wenn das gelesene Resultat ein Zurücklegen-Symbol enthält, legt die Karte stattdessen unter das entsprechende Weg-Ereignisdeck.



WEG-EREIGNIS



Winter-Weg-Ereignis

❄ **Für einige Möglichkeiten und Resultate müssen bestimmte Voraussetzungen erfüllt sein. Meist wird geprüft, ob auf der Vorderseite des Tableaus von mindestens einem Charakter eine bestimmte Eigenschaft aufgeführt ist. Andere Voraussetzungen können sich auf Gold, Ressourcen oder andere Kampagnenwerte beziehen oder erfordern gewisse Aufkleber auf dem Kampagnenbogen (siehe S. 54). Wird das Wort „insgesamt" verwendet, betreffen die Voraussetzungen die gesamte Gruppe und können auch mit den auf dem Kampagnenbogen notierten gemeinsamen Ressourcen erfüllt werden. Falls die Voraussetzungen nicht erfüllt werden, lest das mit „Sonst" markierte Resultat.**

Jedes Ereignis hat zudem eine Referenznummer A . Im Verlauf der Kampagne werdet ihr angewiesen, Ereignisse aus den verschiedenen Ereignisdecks zu entfernen oder diesen hinzuzufügen. Über die Referenznummer könnt ihr diese Ereignisse dann leicht finden. Wird ein Ereignis einem Ereignisdeck hinzugefügt oder daraus entfernt, muss dieses Deck neu gemischt werden. Bestimmte Ereignisse haben ein zusätzliches Symbol (/ /), um einfacher eine große Anzahl an Karten auf einmal finden zu können.

Aufkleber 4

Kartenelemente und Mauern

❄ Jedes Kartenelement enthält nur **leere Felder** (keine Gebietsaufleger oder Figuren). Diese passierbaren Felder sind durch Mauerlinien von den umgebenden Randfeldern getrennt.

Mauerlinien können nicht durchquert werden und die von Mauern eingeschlossenen Felder bilden zusammen einen **Raum**. Ein Feld grenzt an eine Mauer an, wenn mindestens ein Teil seines Randes eine Mauerlinie ist. Ein Feld, das auf der anderen Seite einer angrenzenden Mauerlinie liegt, gilt nicht als angrenzendes Feld.

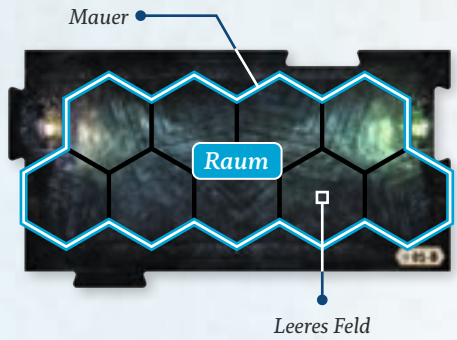
Gebietsaufleger

Gebietsaufleger werden auf den Kartenelementen platziert, um dem Szenario weitere Effekte hinzuzufügen. Die Art des Gebietsauflegers hängt von dem im Szenariobuch abgebildeten farbigen Rand des Auflegers ab, nicht von der Illustration des Auflegers selbst.

Wenn der Szenarioaufbau einen Gebietsaufleger darstellt, der das Randfeld eines Kartenelements verdeckt, verdeckt er dabei auch alle angrenzenden Mauerlinien. Der Aufleger erzeugt neue Mauerlinien zwischen ihm und den angrenzenden Randfeldern ohne Aufleger.

❄ Ein Feld ohne Gebietsaufleger (außer Korridore und Druckplatten) gilt als **normal**. Ein Feld ohne Figur gilt als **unbesetzt**. Ein normales und gleichzeitig unbesetztes Feld gilt als **leer**. Marker sind keine Gebietsaufleger.

MAUERLINIEN





Beispiel: *Ein Gebietsaufleger* (A) *wird so auf zwei Kartenelemente gelegt, dass beide Räume verbunden und neue Mauerlinien erzeugt werden.*

GEBIETSAUFLEGER-ILLUSTRATION

Hinweis: *Viele Gebietsaufleger können zu verschiedenen Spielzwecken eingesetzt werden. Ein Schneefelsen kann z. B. als* (A) *Hindernis,* (B) *Zielobjekt oder* (C) *Mauer verwendet werden, je nachdem, welcher Rand im Szenarioaufbau und welche Bannerfarbe in der Legende des Szenarios dargestellt ist. Die Art des Gebietsauflegers wird durch seine Farbe und sein Symbol bestimmt, nicht durch die Illustration auf dem Aufleger oder den Namen im Szenariobuch.*



Türen



Eine Tür trennt zwei Räume voneinander. Alle Türen sind anfangs geschlossen. Betritt ein Charakter eine geschlossene Tür, wird der Türaufleger auf seine offene Seite umgedreht und der angrenzende Raum aufgedeckt (siehe S. 44). Geschlossene Türen behindern die normale Bewegung eines Charakters nicht, fungieren jedoch ansonsten als Mauern. Figuren können geschlossene Türen nicht durch erzwungene Bewegungen betreten (siehe S. 32). Sobald eine Tür offen ist, wird sie wie ein Korridor behandelt, trennt jedoch weiterhin die beiden Räume und gehört zu keinem der angrenzenden Räume. Die Illustrationen von Türen variieren je nach Umgebungsart, doch sie funktionieren gleich.



Korridore



Ein Korridor wird auf die Verbindung von zwei Kartenelementen gelegt, um die Randfelder abzudecken und mehrere Kartenelemente zu einem einzigen Raum zusammenzufassen. Wenn es darum geht, welche anderen Aufleger oder Marker auf dasselbe Feld gelegt werden können, gelten Korridore als leere Felder und **nicht** als Gebietsaufleger.

Druckplatten



Der Auslöser einer Druckplatte und alle ihre Effekte werden durch die Sonderregeln des Szenarios festgelegt. Bewegungen mit Springen oder Fliegen lösen Druckplatten ebenfalls aus. Druckplatten gelten als leere Felder.

Fallen



Eine Falle wird ausgelöst, wenn eine Figur ihr Feld betritt und dabei nicht fliegt oder springt (außer der Sprung endet dort). Wird eine Falle ausgelöst, wendet sie ihren Effekt auf die auslösende Figur an und wird anschließend von der Karte entfernt. Falleneffekte sind unterschiedlich und werden entweder durch die Legende bestimmt, wenn sie Teil des Raumaufbaus sind, oder durch die Fertigkeit, mit der die Falle platziert wurde. Wird ein Teil des Falleneffekts in der Legende als „Schaden“ aufgeführt, verursacht die Falle Schaden in Höhe von 2 plus Szenariostufe (siehe S. 16).

Wenn ein Fallenaufleger auf der Karte platziert wird, sollten die entsprechenden Marker für Schaden oder Zustände als Merkhilfe ebenfalls auf das Fallenfeld gelegt werden. ❄

Gefährliches Gelände



Betritt eine Figur, die nicht fliegt oder springt (außer der Sprung endet dort), ein gefährliches Geländefeld, erleidet **diese Figur 1 Schaden plus ein Drittel der Szenariostufe (aufgerundet)** (siehe S. 16). Anders als Fallenaufleger werden gefährliche Geländeaufleger nicht entfernt, nachdem ihr Effekt angewendet wurde, sondern bleiben auf der Karte. Figuren erleiden keinen zusätzlichen Schaden, wenn sie ihren Zug auf gefährlichem Gelände beginnen oder es verlassen. ❄

Schwieriges Gelände



Eine Figur muss 2 Bewegungspunkte verbrauchen, um ein Feld mit schwierigem Gelände zu betreten, außer sie fliegt oder springt (selbst wenn der Sprung dort endet). ❄

Eis



Wenn eine Figur, die nicht teleportiert, fliegt oder springt (selbst wenn der Sprung dort endet), ein Eisfeld betritt, bewegt sich diese Figur zwangsweise ein weiteres Feld in die Richtung der Bewegung, durch die sie das Feld betreten hat, ohne einen Bewegungspunkt auszugeben. Diese zusätzliche Zwangsbewegung ignoriert den Effekt von schwierigem Gelände und sie fällt weg, wenn sich die Figur andernfalls durch eine Mauerlinie bewegen oder ein bereits durch eine Figur, ein Hindernis oder ein Zielobjekt besetztes Feld betreten würde. Betritt die Figur durch die Zwangsbewegung ein weiteres Eisfeld, wird der Effekt erneut ausgelöst. ❄

HINDERNISSE



Figuren können Felder mit einem Hindernis nicht betreten, außer sie fliegen oder springen (der Sprung darf dort nicht enden). Hindernisse blockieren nicht die Sichtlinie (siehe S. 21).

❄ ZIELOBJEKTE



Zielobjekte sind Teil einiger Szenarioziele und müssen meist zerstört oder beschützt werden. In beiden Fällen definieren die Sonderregeln des Szenarios den maximalen TP-Wert solcher Zielobjekte, der meist auf der Szenariostufe (siehe S. 16) und der Anzahl der Charaktere basiert. Zielobjekte können von Angriffen anvisiert werden und Schaden erleiden, sind aber immun gegen Zustände und erzwungene Bewegungen. Soweit nicht anders angegeben, haben Zielobjekte für die Berechnung des Fokus den Initiative-Wert 99, sie führen aber keine Züge aus. Wenn Zielobjekte Schaden erleiden, wird dieser mit Schadensmarkern nachgehalten, die auf das Zielobjekt gelegt werden. Entspricht oder übersteigt der insgesamt erlittene Schaden eines Zielobjekts seine maximalen Trefferpunkte, wird es zerstört und sein Aufleger von der Karte entfernt. Zielobjekte gelten als Figuren und Felder, auf denen sie sich befinden, gelten als besetzt. Zielobjekte sind keine Hindernisse.



MAUERN



Wie die Mauern am Rand eines Kartenelements können auch die Mauerlinien eines Mauerfeldes nicht von Figuren durchquert werden, selbst wenn sie fliegen oder springen. Jeder Abschnitt eines Kartenelements, der von Mauerlinien umgeben ist, gilt als separater Raum. ❄

SCHÄTZE



Schätze können von Charakteren erbeutet werden (siehe S. 32). Wird ein Schatz erbeutet, wird sein Effekt angewendet und der Schatzaufleger von der Karte entfernt.



Ziel-Schatzaufleger sind wichtig für den Abschluss einiger Szenarien. Ihre Effekte werden in den Sonderregeln des Szenarios erklärt. Nummerierte Schätze sind vielfältiger. Ihre entsprechenden Effekte findet ihr im Schatzindex (siehe S. 78).

- Gewährt der Schatz einen Gegenstand, nehmt ein Exemplar aus dem nicht verfügbaren Vorrat und fügt ihn dem persönlichen Vorrat des Charakters hinzu. Ihr könnt ihn für den Rest des Szenarios ganz normal verwenden, als hättet ihr ihn mitgebracht, selbst wenn ihr damit die Grenze für diese Gegenstandsart überschreitet (siehe S. 35). ❄
- Gewährt der Schatz einen Gegenstandsplan, nehmt alle Exemplare dieses Gegenstands aus dem nicht verfügbaren Vorrat und fügt sie den verfügbaren herstellbaren Gegenständen hinzu (siehe S. 58).
- Gewährt der Schatz einen zufälligen Gegenstandsplan, zieht eine Karte aus dem gemischten Deck für zufällige Gegenstandspläne und fügt die gezogene Karte und alle anderen Exemplare dieses Gegenstands (aus den nicht verfügbaren herstellbaren Gegenständen) den verfügbaren herstellbaren Gegenständen hinzu (siehe S. 58). Falls das Deck für zufällige Gegenstandspläne leer ist, erhaltet ihr stattdessen 1 Inspiration (siehe S. 54). ❄
- Schaltet der Schatz ein Zufallsszenario frei, zieht eine Karte aus dem Zufallsszenario-Deck, lest den auf der Karte angegebenen Abschnitt im Abschnittsbuch und entfernt die Karte dann aus dem Spiel. Falls das Zufallsszenario-Deck leer ist, erhaltet ihr stattdessen 1 Inspiration (siehe S. 54). ❄

Wenn ein nummerierter Schatz erbeutet wird, hakt ihn auf dem Schatzindex ab (siehe S. 78) und streicht ihn aus dem Szenariobuch oder Abschnittsbuch. Er kann nicht erneut erbeutet werden, falls die Gruppe das Szenario wiederholt.

➤ Beutedeck

Das Beutedeck wird für jedes Szenario individuell anhand seines Szenariobuch-Eintrags erstellt und besteht aus verschiedenen Beutekarten. Zieht dafür die entsprechende Anzahl an Karten jedes angegebenen Typs verdeckt aus ihren jeweiligen Decks und mischt sie dann zum Beutedeck zusammen.



Beispiel einer Beuteliste

Es gibt vier verschiedene Arten von Beute:

- **Münzen**: Zwanzig Karten, die jeweils ein bis drei Münzen darstellen. Diese Münzen werden basierend auf der Szenariostufe in Gold umgewandelt (siehe unten).
- **Materialressourcen:** Acht Karten pro Materialtyp (Holz, Metall, Leder), die basierend auf der Anzahl der Charaktere im Szenario eine bestimmte Menge an Materialien gewähren.
- **Kräuterressourcen:** Zwei Karten pro Kräutertyp (Pfeilranke, Beilnuss, Leichling, Flammfrucht, Felswurz und Schneedistel), die jeweils ein Kraut gewähren.
- **Zufälliger Gegenstand**: Eine Karte, die einen zufälligen Gegenstand gewährt (siehe S. 32). Diese erhaltet ihr nur einmal pro Szenarioeintrag.

Bestimmte Ereignisse ermöglichen es euch, einen +1 Aufkleber auf eine Beutekarte zu kleben, die dann eine zusätzliche Ressource dieses Typs gewährt.

Münzen und Ressourcen, die ihr während eines Szenarios erbeutet, erhaltet ihr erst am Ende des Szenarios (siehe S. 47), aber zufällige Gegenstände bekommt ihr sofort beim Erbeuten.

Szenariostufe

Damit das Spiel euch weiterhin eine Herausforderung bietet, erhöht sich die Szenariostufe mit der Stärke der Charaktere.

Monster-Grundwerte, Schaden durch Fallen und gefährliches Gelände, die erhaltene Menge an Gold durch Münzen auf Beutekarten und die Menge an Bonuserfahrung für den Abschluss des Szenarios hängen von der Stufe des gespielten Szenarios ab. Die jeweiligen Werte für die verschiedenen Stufen findet ihr in der Tabelle.

Auf der empfohlenen Schwierigkeit entspricht die Szenariostufe der **Hälfte** der durchschnittlichen Stufe der Charaktere (aufgerundet). Sind z. B. alle Charaktere auf Stufe 2, wird die durchschnittliche Stufe (2) durch 2 geteilt (1), sodass die Szenariostufe immer noch Stufe 1 ist. Erst wenn ein Charakter Stufe 3 erreicht, könnte sich die Szenariostufe potenziell erhöhen.

Diese Rechnung bestimmt die empfohlene Schwierigkeit, aber zu Beginn jedes Szenarios kann die Szenariostufe beliebig von 0 bis 7 festgelegt werden. Sollte eure Gruppe Probleme haben, kann es helfen, die Szenariostufe zu senken. Wenn eure Gruppe stärker wird, könnt ihr das Spiel durch eine Erhöhung der Szenariostufe anspruchsvoll halten.

Szenariostufe	0	1	2	3	4	5	6	7
Monsterstufe	0	1	2	3	4	5	6	7
Gold-Wechselkurs	2	2	3	3	4	4	5	6
Fallenschaden	2	3	4	5	6	7	8	9
Gefährliches Gelände	1	2	2	2	3	3	3	4
Bonuserfahrung	4	6	8	10	12	14	16	18

Kampfziele

Kampfziele bieten in jedem Szenario eine zusätzliche Herausforderung für die Charaktere. **Zu Beginn jedes Szenarios erhält jeder Charakter verdeckt drei zufällige Kampfzielkarten und entscheidet sich für eine davon. Die anderen beiden werden verdeckt abgelegt.** Die Spieler sollten die Kampfziele ihrer Charaktere voreinander geheim halten, bis das Szenario abgeschlossen ist.

Wenn das Szenario abgeschlossen wurde und der Charakter die Kriterien der gewählten Karte erfüllt, erhält er so viele Häkchen, wie unten auf der Karte angegeben sind. Für jeweils eine Dreiergruppe von Häkchen erhält ein Charakter ein Verbesserungszeichen (siehe S. 63) bis zu einem Maximum von sechs zusätzlichen Verbesserungszeichen für 18 Häkchen. Endet das Szenario in einer Niederlage, verfallen alle Kampfziele automatisch, egal, ob sie erfüllt wurden oder nicht.

Eine Kampfzielkarte enthält:

- **A** Titel.
- **B** Details zur Erfüllung des Ziels.
- **C** Anzahl der gewährten Häkchen, wenn sowohl das Kampfziel als auch das Szenario abgeschlossen wurden.



Kampfzielkarte (Vorders.)

Aufkleber 5

Ein Szenario spielen

Nach dem Aufbau eines Szenarios kann es gespielt werden. Jedes Szenario ist in mehrere **Runden** aufgeteilt, die jeweils aus folgenden Schritten bestehen:

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



Vor diesen Schritten werden alle Rundenbeginn-Effekte aus den Szenarioregeln angewendet, wie der Einstieg von Monstern. Diese Effekte können in beliebiger Reihenfolge angewendet werden, aber alle Einstiege sollten gleichzeitig geschehen (siehe S. 44).

1. Kartenauswahl

Nachdem die Rundenbeginn-Effekte angewendet wurden, wählt jeder Charakter zwei Fertigkeitskarten aus seiner Hand und legt sie verdeckt vor sich ab. Eine der beiden Karten wird dabei als Initiative-Karte gewählt. Der Initiative-Wert in der Mitte dieser Karte entscheidet über die Position in der Initiative-Reihenfolge (siehe S. 19).



Hat ein Charakter mindestens zwei Karten in seinem Abwurfstapel, kann er stattdessen jetzt eine lange Rast machen (siehe S. 38). Sein gesamter Zug besteht dann aus seiner langen Rast mit Initiative 99. Er spielt dabei keine Karten aus.

Charaktere sollten sich nicht gegenseitig ihre Handkarten zeigen oder Informationen über **numerische Werte oder Titel** dieser Karten preisgeben. Sie dürfen aber Strategien besprechen und sich allgemein zu ihren Plänen für die Runde äußern.

KOMMUNIKATIONSBEISPIELE

- ☑ „Ich greife diesen Algox-Schützen gegen Ende der Runde an.“
- ☑ „Ich will mich hierher bewegen und dich ziemlich früh heilen, hoffentlich vor dem Angriff der Monster.“
- ☑ „Kannst du in deinem Zug Erde anreichern? Ich versuche, nach dir dran zu sein.“

- ☒ „Du musst unter 17 sein, um vor mir dran zu sein.“
- ☒ „Ich bin im ersten Viertel der Runde dran.“
- ☒ „Ich sollte es schaffen, der Algox-Wache 4 Schaden zuzufügen.“
- ☒ „Ich brauche dich dort für ‚Undurchdringlich‘.“

2. Reihenfolge bestimmen

Nachdem jeder Charakter zwei Fertigkeitskarten gewählt oder eine lange Rast angekündigt hat, deckt ihr die gewählten Karten für jeden Charakter auf, der nicht rastet. Die gewählte Initiative-Karte jedes Charakters sollte direkt über der anderen Karte liegen, sodass nur ein Initiative-Wert sichtbar ist. Alle Karten können nun offen diskutiert werden.

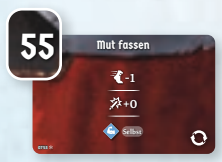
Deckt nun eine Monster-Fertigkeitskarte für jede Monstergruppe auf, von der aktuell mindestens eine Figur auf der Karte steht. Einige **Monstertypen** (z. B. Schwarzwichte, Waldwichte oder Schneewichte) gehören zu einer übergeordneten **Monstergruppe** (z. B. Wichte). Sie teilen sich das gleiche Monster-Fertigkeitsdeck (z. B. das Wicht-Deck).

Bestimmt die Initiative-Reihenfolge durch den Vergleich der Initiative-Werte auf allen aufgedeckten Monster-Fertigkeitskarten (in der oberen linken Ecke) und allen Initiative-Karten der Charaktere. **Nehmt die Initiative-Reihenfolge-Marker für alle Monstertypen und Charaktere, die auf der Karte sind, und sortiert sie von niedrigster zu höchster Initiative (erster Zug bis letzter Zug).** Jeder Charakter, der eine lange Rast macht, hat eine Initiative von 99. Damit ist die Zugreihenfolge für diese Runde festgelegt.

REIHENFOLGE BESTIMMEN



Bannerspeer *Wanderer* *Knochenformerin*



Algox-Wache

1. Bannerspeer
2. Wanderer
3. Algox-Schütze
4. Knochenformerin

Beispiel: *Der Bannerspeer ist mit Initiative 15 zuerst dran, gefolgt vom Wanderer mit Initiative 23, der Algox-Wache mit Initiative 55 und der Knochenformerin mit Initiative 81.*

GLEICHSTAND AUFLÖSEN

Gibt es einen Gleichstand zwischen den Initiative-Werten mehrerer Charaktere, entscheiden die Initiative-Werte der jeweils ausgespielten Zweitkarte über die Reihenfolge dieser Charaktere. Besteht auch dort Gleichstand, entscheidet die Gruppe über die Reihenfolge für diese Charaktere.

Sind mehrere Monstertypen vorhanden, die sich als Monstergruppe dasselbe Monster-Fertigkeitsdeck teilen, bestimmen die Sonderregeln des Szenarios die Reihenfolge. Gibt es einen Gleichstand zwischen den Initiative-Werten eines Charakters und eines Monsters, ist der Charakter immer zuerst am Zug.

Bei allen anderen Gleichständen entscheidet die Gruppe über die Reihenfolge.

MONSTER-REIHENFOLGE

Wenn ihre Position in der Initiative-Reihenfolge erreicht wurde, machen zuerst die Elite-Monster eines Typs ihre Züge in aufsteigender Reihenfolge der Aufstellernummern (vor den normalen Monstern dieses Typs). Dann machen die normalen Monster dieses Typs ihre Züge in aufsteigender Reihenfolge der Aufstellernummern (siehe S. 40).

CHARAKTER-BESCHWORENE

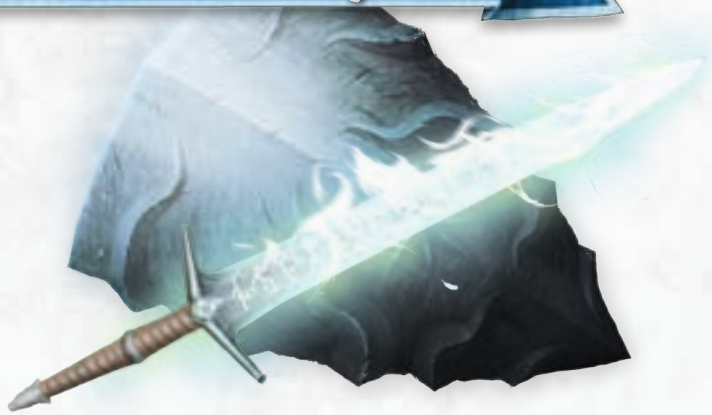
Charakter-Beschworene machen ihre Züge, wenn die Position des beschwörenden Charakters in der Initiative-Reihenfolge erreicht wurde, aber direkt vor dem Charakter. Mehrere Beschworene desselben Charakters machen ihre Züge in der Reihenfolge, in der sie beschworen wurden (siehe S. 31).

SZENARIO-VERBÜNDETE

Die Initiative-Werte von Szenario-Verbündeten, die durch nummerierte Marker dargestellt werden, sind in den Sonderregeln des Szenarios definiert. Wenn ihre Position in der Initiative-Reihenfolge erreicht wurde, machen Szenario-Verbündete ihre Züge in aufsteigender Reihenfolge ihrer Marker- oder Aufstellernummern (siehe S. 46).



3. Charakter- und Monsterzüge



Alle Figuren auf der Karte, sowohl Charaktere als auch Monster, sind in jeder Runde einmal am Zug. Der Zug einer Figur beginnt, wenn die vorherige Figur ihren Zug abschließt, und endet, wenn die nächste Figur ihren Zug beginnt. Während des Zugs einer Figur führt sie verschiedene Aktionen und Fertigkeiten basierend auf ihren aufgedeckten Fertigkeitskarten aus.

Bevor wir zu den Details der Züge von Charakteren und Monstern kommen, gibt es noch wichtige Informationen zu Aktionen und Fertigkeiten.

Aktionen und Fertigkeiten

Aktionen

Eine **Aktion** ist auf einer Hälfte einer Fertigkeitskarte abgedruckt und kann aus einer oder mehreren Fertigkeiten bestehen.

In der Regel führt ein Charakter während seines Zugs zwei Aktionen aus: die obere Aktion der einen ausgespielten Fertigkeitskarte und die untere Aktion der anderen. Die gesamte Hälfte einer Charakter-Fertigkeitskarte gilt als eine Aktion.

Monster führen während ihres Zugs eine einzige Aktion aus. Die gesamte Monster-Fertigkeitskarte gilt als eine Aktion.

Eine Aktion kann nach jeder ihrer Fertigkeiten benannt werden. Beinhaltet eine Aktion z. B. eine „ 2“ Fertigkeit und eine „ 2“ Fertigkeit, ist sie sowohl eine Bewegungs- als auch eine Beute-Aktion.



Fertigkeiten

Eine **Fertigkeit** ist eine beliebige Kombination aus Text und/oder Symbolen, die oft auf Fertigkeitskarten zu finden ist. Eine Figur kann eine solche Fertigkeit ausführen, um mit der Karte, sich selbst oder anderen Figuren zu interagieren.

❄ **Besteht eine Aktion aus mehreren Fertigkeiten, sind diese durch Fertigkeitskartenlinien voneinander getrennt.** Die Fertigkeiten einer Aktion werden immer in der angegebenen Reihenfolge ausgeführt. Figuren können keine neuen Fertigkeiten ausführen, während sie gerade eine andere Fertigkeit ausführen, ausgenommen Fertigkeiten von Angriffsmodifikator-Karten.

Charakterfertigkeiten können ausgelassen werden, solange sie nicht zwingend sind (siehe S. 37).

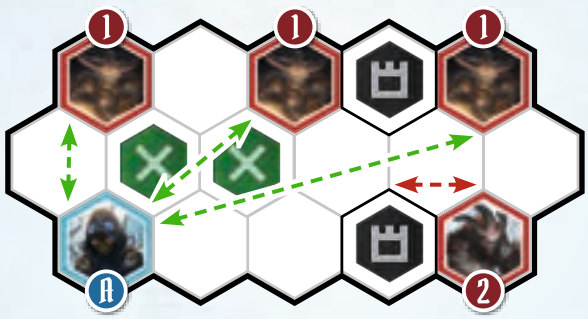


Wichtige Fertigkeitsregeln

Sichtlinie

Um eine Figur oder ein Feld mit einer Fertigkeit anzuvisieren, muss die aktive Figur eine direkte **Sichtlinie** zum Ziel haben. Die Sichtlinie wird von einem beliebigen Teil des Feldes der aktiven Figur zu einem beliebigen Teil des Zielfeldes gezogen und darf dabei keine Mauerlinie berühren. Nur Mauern und geschlossene Türen blockieren die Sichtlinie. Ungezielte Fertigkeiten erfordern keine Sichtlinie. Wenn eine Fertigkeit einer Figur erlaubt, sie auszuführen, als würde sie auf einem anderen Feld stehen, berechnet die Sichtlinie von jenem Feld.

SICHTLINIE



Beispiel: *Es besteht eine Sichtlinie zur Blitzklinge A für alle Algox-Wachen 1, aber aufgrund der Mauer nicht für den Algox-Schützen 2.*

Ziele

Fertigkeiten mit „**Ziele X**“ erlauben es der aktiven Figur, bis zu X verschiedene Figuren in Reichweite der Fertigkeit anzuvisieren. Ziel- und Reichweitenbeschränkungen sowie Zusatzeffekte der Fertigkeit gelten für alle Ziele. Sofern nicht anders angegeben, kann eine Figur nicht mehrfach mit derselben Fertigkeit anvisiert werden.

Bei gezielten Fertigkeiten ohne spezifische Zielangabe beträgt der Zielwert 1, d. h., es wird nur eine Figur anvisiert. Gewährt ein positiver Effekt z. B. „**+1** ◎“, macht er aus einer Fertigkeit ohne Zielangabe eine Fertigkeit mit „◎ **2**“.

Angriff (S. 25), Zustände (S. 28), Heilung (S. 29), erzwungene Bewegung (S. 32), Figuren befehligen (S. 33) und Aufleger verändern (S. 33) sind die einzigen gezielten Fertigkeiten. Gezielte Fertigkeiten können nicht ohne ein gültiges Ziel ausgeführt werden.

Verbündete, Gegner und Selbst

Charaktere sind generell mit den anderen Charakteren verbündet und Monster mit den anderen Monstern. Charaktere und Monster gelten gegenseitig als Gegner. **Eine Figur ist niemals ihr eigener Verbündeter.**

Im Allgemeinen können negative Fertigkeiten nur Gegner anvisieren und positive Fertigkeiten nur Verbündete oder die aktive Figur selbst. Manche Fertigkeiten haben spezifische Zielangaben, die dieser Regel widersprechen. Eine Fertigkeit, die „alle“ anvisiert, folgt diesen Beschränkungen, aber eine Fertigkeit mit der Zielangabe „alle Figuren“ visiert sowohl Verbündete als auch Gegner an.

Wenn eine Fertigkeit ihr Ziel als „Selbst“ spezifiziert, kann der Effekt nur auf die aktive Figur angewendet werden.

Reichweite

Die meisten Fertigkeiten visieren eine Figur an und der Reichweite-Wert der Fertigkeit bestimmt, wie weit diese Figur entfernt sein darf. „**Reichweite X**“ heißt, dass die aktive Figur eine beliebige Figur im Umkreis von X Feldern anvisieren kann, auch die aktive Figur selbst, wenn erlaubt. **Reichweite kann nicht durch Mauern** gezählt werden, wohl aber durch Hindernisse, Figuren oder andere Elemente. Nebeneinander liegende Felder, die durch eine Mauerlinie getrennt sind, zwischen denen dennoch eine Sichtlinie besteht (z. B. durch eine offene Tür), gelten als in Reichweite 2 zueinander.

Nicht-Angriffsfertigkeiten ohne Reichweite-Wert können Figuren in beliebiger Reichweite anvisieren. Jede Fertigkeit, bei der in dem hervorgehobenen Abschnitt rechts daneben ein Reichweite-Wert angegeben ist, gilt als Fertigkeit mit Reichweite. **Beim Anvisieren gilt das Feld, das die aktive Figur selbst besetzt, als angrenzend.**

REICHWEITE



Beispiel:
Die Blitzklinge A ist in 2 zum Algox-Schützen 1.

Wirkungsbereich

Fertigkeiten mit einem Wirkungsbereich erlauben der aktiven Figur, verschiedene Figuren auf mehreren Feldern gleichzeitig anzuvisieren. Der dargestellte Wirkungsbereich darf beliebig gedreht oder gespiegelt werden.

Grau markiert das von der aktiven Figur besetzte Feld. Jeder Bereichsangriff, der ein graues Feld beinhaltet, gilt immer als Nahkampfangriff (siehe S. 25).

Blau markiert ein Feld, das von einem Verbündeten besetzt sein muss. Ansonsten kann die Fertigkeit nicht ausgeführt werden. Der Verbündete wird von der Fertigkeit nicht anvisiert.

Rot markiert die Felder, in denen Figuren anvisiert werden können. Nur eines der roten Felder muss in Reichweite der Fertigkeit sein. Dieses erste Feld muss keine Figur enthalten, darf sich jedoch nicht innerhalb einer Mauerlinie befinden. Andere rote Felder dürfen innerhalb von Mauerlinien liegen. Nur Figuren in Sichtlinie können anvisiert werden. Soweit nicht anders angegeben, werden bei negativen Fertigkeiten etwaige Verbündete auf roten Feldern nicht anvisiert und bei positiven Fertigkeiten werden Gegner auf roten Feldern nicht anvisiert.

Feldumrisse dienen als Abstandshalter zwischen den anderen Arten von Feldern.

Wenn eine Fertigkeit mit einem Wirkungsbereich „**+1** ◎“ erhält, kann eine weitere Figur in Reichweite der Fertigkeit, aber außerhalb des Wirkungsbereichs anvisiert werden.

WIRKUNGSBEREICH





Beispiel: *Der Bannerspeer* A *führt die obere Aktion von „Wild entschlossen“ aus. Eine Verbündete, die Blitzklinge* B*, steht auf dem erforderlichen Feld. Die Algox-Wache* 1 *und das Zielobjekt* 2 *sind beide im Wirkungsbereich der Fertigkeit.*

Zusatzeffekte

Zusatzeffekte verändern eine Fertigkeit auf irgendeine Weise. Zusatzeffekte wie „ **X**“, „ **X**“ oder Zustände sind meist in dem hervorgehobenen Abschnitt rechts von der Fertigkeit aufgeführt. Alle bedingten Effekte, die vom Verbrauch eines Elements abhängen (siehe S. 23) oder andere Voraussetzungen abfragen, sind in einem hervorgehobenen Abschnitt mit gepunktetem Rand unterhalb der Fertigkeit aufgeführt.



Zusatzeffekte können ausgelassen werden, aber der Charakter muss sich vor dem Ziehen einer Angriffsmodifikator-Karte entscheiden, ob er dies tut. Bedingte Effekte können ebenfalls ausgelassen werden; der Charakter muss die Kosten nicht bezahlen und selbst wenn er das tut, kann er immer noch entscheiden, den Effekt nicht anzuwenden. Falls eine Mehrfachziel-Angriffsfertigkeit solche optionalen Effekte beinhaltet, kann für jeden Angriff erneut entschieden werden, ob der Effekt ausgelassen wird oder nicht. Sofern nicht anders angegeben, muss die Entscheidung jeweils vor dem Ziehen einer Angriffsmodifikator-Karte getroffen werden.

Unterhalb von Fertigkeiten können komplexere Zusatzeffekte aufgeführt sein, doch nicht jeder Text unterhalb einer Fertigkeit ist ein Zusatzeffekt. Alle Texte, die Regeln zum Ausführen der Fertigkeit enthalten (z. B. Zielbeschränkungen), gehören zur Fertigkeit, sind also keine Zusatzeffekte und können nicht ausgelassen werden.



Bedingte Auslöser

Manche Fertigkeiten oder Effekte können nur eintreten, wenn zuvor etwas anderes passiert. Diese bedingten Auslöser funktionieren nach dem Schema „wende Effekt A an, um Effekt B anzuwenden“. Effekt A muss angewendet werden, damit Effekt B angewendet werden kann. Wenn Effekt A nicht angewendet werden kann, gilt das auch für Effekt B.

Elemente

Manche Aktionen haben eine Elementarverbundenheit (Feuer, Eis, Luft, Erde, Licht oder Dunkel). Enthält eine Aktion das Symbol einer Elementanreicherung, so muss die aktive Figur, die einen beliebigen Teil dieser Aktion ausführt, dieses Element **am Ende ihres Zugs** anreichern. Schiebt den entsprechenden Marker in den starken Bereich der Elementtafel, um ein Element anzureichern. Eine Figur kann auf diese Art ein Element nur dann anreichern, wenn sie mindestens eine Fertigkeit der entsprechenden Aktion ausgeführt hat.



Feuer *Eis* *Luft* *Erde* *Licht* *Dunkel*

Am Ende jeder Runde werden alle angereicherten Elemente schwächer und rutschen auf der Tafel einen Schritt nach links, von stark zu schwindend oder von schwindend zu inaktiv.

Angereicherte Elemente können verbraucht werden, um bestimmte Fertigkeiten durch Effekte zu verstärken oder neue Fertigkeiten auszuführen. Dies wird durch ein mit ⊗ überlagertes Elementsymbol angezeigt, gefolgt von dem Zusatzeffekt. Wenn dieses Element stark oder schwindend ist, kann es verbraucht werden. Da Elemente erst am Ende des Zugs angereichert werden, muss jedes verbrauchte Element bereits zu Beginn des Zugs und vor etwaigen Anreicherungen stark oder schwindend sein. Schiebt den entsprechenden Marker in den inaktiven Bereich der Elementtafel, um ein Element zu verbrauchen.

Wenn eine Fertigkeit mehrere unabhängige Elementverbräuche anzeigt, entscheidet die handelnde Figur, welche sie auslösen möchte. Zeigt ein einzelner Elementverbrauch mehrere Elemente, müssen zum Aktivieren alle gezeigten Elemente verbraucht werden. Dasselbe Element kann innerhalb eines Zugs nicht mehrfach verbraucht werden. **Zeigt eine Aktion Elementverbräuche in der oberen linken Ecke an, müssen alle diese Elemente verbraucht werden, um einen beliebigen Teil dieser Aktion auszuführen.**



Beliebig

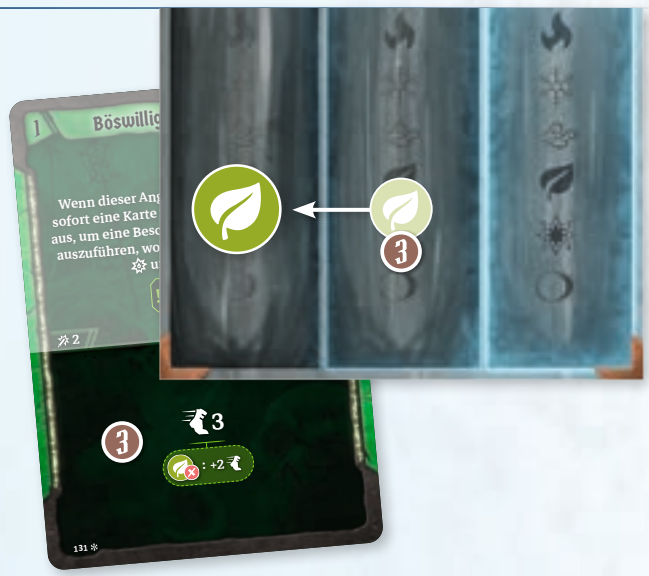


Gemischt

Das bunte Farbrad stellt ein beliebiges der sechs Elemente dar (nicht alle gleichzeitig). **Ein gemischtes Elementsymbol, das zwei Elemente in einer Umrandung darstellt, repräsentiert eines dieser beiden Elemente (nicht beide gleichzeitig). Wenn ein beliebiges oder gemischtes Element angereichert wird, entscheidet die aktive Figur am Ende ihres Zugs, welches dieser Elemente sie anreichert.**

ELEMENTANREICHERUNG UND -VERBRAUCH





Beispiel: ❶ *Die Knochenformerin führt die obere Aktion von „Willensverfall“ aus, die Erde anreichert, und verschiebt den Marker am Ende ihres Zugs von inaktiv zu stark.* ❷ *Erde schwindet am Ende der Runde und wird von stark zu schwindend verschoben.* ❸ *In der folgenden Runde führt die Knochenformerin die untere Aktion von „Böswillige Bekehrung“ aus und verbraucht Erde. Der Marker wird von schwindend zu inaktiv verschoben, um +2 Bewegungspunkte hinzuzufügen.*

Fertigkeiten

Bewegung

„**Bewegung X**“ ist eine Fertigkeit, die einer Figur X Bewegungspunkte gewährt. Diese Figur kann diese Bewegungspunkte ausgeben, um sich pro Bewegungspunkt ein Feld weit zu bewegen. Figuren können sich durch Verbündete hindurch bewegen, aber nicht durch Gegner, Hindernisse, Zielobjekte oder Mauern. Fallen und andere Feldeffekte werden ausgelöst, sobald eine Figur das entsprechende Feld betritt. Figuren müssen ihre Bewegungen immer auf unbesetzten Feldern beenden. **Eine Figur muss mindestens ein Feld betreten, damit eine Bewegungsfertigkeit als ausgeführt gilt.** Alle nicht ausgegebenen Bewegungspunkte verfallen am Ende der Bewegungsfertigkeit.



SPRINGEN

„**Springen**“ ist ein Zusatzeffekt einer Bewegungsfertigkeit. Durch Springen kann eine Figur bei der Bewegung alle Gegner, Hindernisse, Zielobjekte, Fallen und gefährliches Gelände ignorieren, außer auf dem letzten Feld. **Schwieriges Gelände und Eis werden beim Springen vollständig ignoriert.** Figuren können nicht durch Wände springen.

FLIEGEN

„**Fliegen**“ ist ein aktiver Bonus (siehe S. 30). Durch Fliegen kann eine Figur bei der Bewegung alle Gegner, Hindernisse, Zielobjekte, Fallen und Geländeeffekte ignorieren, auch auf dem letzten Feld. Allerdings kann eine fliegende Figur ihre Bewegung nicht auf einem von einer anderen Figur besetzten Feld beenden (und umgekehrt). Besetzt eine fliegende Figur ein Feld mit einer Lähmungs- oder Betäubungsfalle (siehe S. 29), wird sie für die Bewegungen anderer Figuren wie ein Hindernis behandelt.

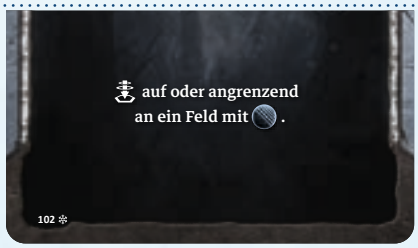
Verliert eine Figur die Flugeigenschaft, betritt sie ihr aktuelles Feld wie durch eine normale Bewegung. Falls sich zu dem Zeitpunkt ein Hindernis auf dem aktuellen Feld befindet, bewegt sich die Figur auf das nächste unbesetzte Feld ohne Hindernis und löst dessen Feldeffekte aus, falls vorhanden.

Teleportieren

„Teleportieren X“ ist eine Fertigkeit, die eine Figur von ihrem aktuellen Feld zu einer beliebigen Position im Umkreis von X Feldern transportiert, ohne die dazwischenliegenden Felder zu betreten. Teleportationsfertigkeiten sind keine Bewegungsfertigkeiten und Teleportieren gilt nicht als Bewegung. Die Felder zwischen Start und Ziel (sogar Mauern) haben auf das Teleportieren keinen Einfluss. Eine Figur kann nur auf ein gültiges Feld teleportieren und alle Feldeffekte werden beim Betreten normal ausgelöst, falls nicht anders angegeben. Eine Figur kann nicht in einen Raum teleportieren, der noch nicht aufgedeckt wurde, wohl aber auf ein Feld mit einer geschlossenen Tür, die dadurch geöffnet wird.

TELEPORTIEREN





Beispiel: *Die Todeswandlerin A führt die untere Aktion von „Mächtige Geister“ aus, durch die sie teleportieren kann. Sie wählt ein unbesetztes Feld, das an ihren Schattenmarker B angrenzt, wie es die Fertigkeit erfordert.*

Angriff

„**Angriff X**“ ist eine gezielte negative Fertigkeit, mit der eine Figur einem Gegner in einer festgelegten Reichweite einen Grundbetrag von X Schaden zufügen kann.

❄ Ein Angriff ohne Reichweite-Wert gilt als Nahkampfangriff mit Reichweite 1, der nur angrenzende Gegner anvisiert, falls nicht anders angegeben. Gewährt ein Effekt einem Angriff z. B. „+Y“, wird aus einem Angriff ohne Reichweite-Wert dann „1+Y“. Es ist also nun ein Fernangriff.

Ein **Angriff** ist ein Einzelangriff gegen ein Ziel, eine **Angriffsfertigkeit** besteht aus einem oder mehreren Angriffen, und eine **Angriffsaktion** ist jede Aktion, die mindestens eine Angriffsfertigkeit beinhaltet.

Angriffsmodifikator-Reihenfolge

Beim Ausführen eines Angriffs kann der Grundangriffswert der Karte auf vier verschiedene Arten in folgender Reihenfolge modifiziert werden:

1. Alle anwendbaren Angriffsboni und -malusse wie „±“ werden angewendet. Gibt es mehrere Boni oder Malusse, entscheidet die Gruppe, in welcher Reihenfolge sie angewendet werden.
2. Der Angreifer zieht eine Angriffsmodifikator-Karte aus seinem Deck und wendet sie an.
3. Der Schildbonus des Ziels wird angewendet (siehe S. 31).
4. ❄ Schutz und Spröde werden angewendet (siehe S. 28). Falls das Ziel beide Zustände hat, heben sie sich gegenseitig auf und werden entfernt.

Sobald alle Modifikationen angewendet wurden, erleidet das Ziel die resultierende Schadensmenge. Verfügt das Ziel über Fertigkeiten oder Effekte, mit denen eine Schadensquelle negiert werden kann, wie z. B. Karten verlieren, um Schaden zu negieren (siehe S. 38), darf es diese nun anwenden.

Da diese Schritte für jedes einzelne Ziel der Angriffsfertigkeit wiederholt werden, können verschiedene Ziele durch dieselbe Angriffsfertigkeit unterschiedlich viel Schaden erleiden.

Angriffsmodifikator-Karten

Wann immer eine Angriffsfertigkeit ausgeführt wird, **wird eine separate Angriffsmodifikator-Karte für jedes einzelne Ziel der Angriffsfertigkeit gezogen**. Der auf der Karte angezeigte Modifikator wird auf den Angriff angewendet, indem er dessen Wert reduziert oder erhöht. Sobald die Effekte eines gezogenen Angriffsmodifikators angewendet wurden, wird er auf den entsprechenden Abwurfstapel gelegt.

Angriffsmodifikator-Karten werden nur für Angriffe gezogen. Sie werden für keine anderen schädigenden Effekte verwendet.

Jeder Charakter hat sein eigenes Deck, während sich alle Monster ein Deck teilen. ❄ Wenn ein Szenario Verbündete beinhaltet, verwenden sie alle das separate Verbündeten-Deck. Charaktere, Monster und Verbündete beginnen das Spiel mit einem Standarddeck aus 6x +0, 5x -1, 5x +1, 1x -2, 1x +2, 1x ⊘ und 1x 2x, aber Charaktere können ihre Decks mit der Zeit durch Verbesserungen anpassen (siehe S. 63), um diverse Effekte zu erhalten.

STANDARD-ANGRIFFSMODIFIKATOR-DECK





Eine Angriffsmodifikator-Karte kann folgende Informationen enthalten:

- **A** **Modifikatorwert:** Dieser Wert modifiziert den Angriffswert. Der ⊘ Modifikator reduziert den endgültigen Angriffswert auf null. Der 2x Modifikator verdoppelt den aktuellen Angriffswert.
- **B** **Zusatzeffekte:** Manche Modifikatoren haben Elementanreicherungen (siehe S. 23), Zustände (siehe S. 28) oder andere Zusatzeffekte. Bei Aktivierung funktionieren diese Zusatzeffekte genauso, als wären sie Teil der Angriffsfertigkeit.
- **C** **Zusatzmodifikator-Symbol:** Wird ein Zusatzmodifikator gezogen, zieht der Angreifer jeweils einen weiteren Modifikator, bis eine Karte ohne Zusatzmodifikator-Symbol gezogen wird. Die gezogenen Modifikatoren können nun in beliebiger Reihenfolge angewendet werden.
- **D** **Segen-/Fluch-Symbol:** Segen- und Fluch-Karten werden nach dem Angriff nicht auf den Abwurfstapel, sondern zurück in den Vorrat gelegt. Jede Fluch-Karte hat ein ✱ oder Ⓜ Symbol, das zeigt, ob sie zum Deck der Charaktere und Verbündeten oder zum Monsterdeck gehört.
- **E** **Mischen-Symbol:** Am Ende der Runde, in der ein Modifikator mit dem Mischen-Symbol gezogen wird, werden die abgeworfenen Angriffsmodifikator-Karten zurück ins Deck gemischt. Falls das Deck leer ist, wenn ein Modifikator gezogen werden muss, wird es sofort neu gemischt.
- **F** **Sortiersymbol:** Alle Standard-Modifikatoren können rasch nach ihren 1, 2, 3, 4, A oder Ⓜ Symbolen sortiert werden. Alle Modifikatoren, die einem Charakterdeck durch Verbesserungen hinzugefügt werden (siehe S. 63), zeigen das jeweilige Klassensymbol. Alle durch andere Effekte hinzugefügten Modifikatoren tragen das ✱ Symbol.

Details der Angriffsmodifikator-Karten



Angriffseffekte

Angriffseffekte sind Effekte, die einem Angriff hinzugefügt werden. Diese Effekte werden entweder bei der Schadensberechnung oder nach der Ausführung des Angriffs angewendet. Angriffseffekte, die nach der Ausführung des Angriffs angewendet werden, werden auch dann angewendet, wenn der Angriff keinen Schaden verursacht (z. B. aufgrund einer ⊘ Karte).

Der Angreifer muss entscheiden, ob er Angriffseffekte anwendet, bevor er eine Angriffsmodifikator-Karte zieht. Alle Angriffseffekte außer „**+X** ◎“ werden vor einem möglichen Vergeltungsbonus angewendet (siehe S. 31). Der Effekt „**+X** ◎“ ermöglicht es dem Angreifer, weitere Angriffe auszuführen, wobei jeweils ein Angriff vollständig ausgeführt werden muss, bevor der nächste beginnen kann.

Anwendung von Angriffseffekten	
+X Angriff (S. 25)	*bei Schadensberechnung (muss angewendet werden)*
Durchstechen (S. 27)	*bei Schadensberechnung*
+X Ziele (S. 21)	*nach Ausführung des Angriffs*
Zustände (S. 28)	*nach Ausführung des Angriffs*
Erzwungene Bewegung (S. 32)	*nach Ausführung des Angriffs*
Andere Zusatzeffekte *(unterhalb des Angriffs)*	*nach Ausführung des Angriffs*
Elementanreicherungen (S. 23)	*am Ende des Zugs*

Mit manchen Angriffen sind Fertigkeiten (z. B. Heilfertigkeiten) verknüpft, die keine Angriffseffekte sind. Diese Fertigkeiten werden nach der vollständigen Ausführung des Angriffs (auch nach einem etwaigen Vergeltungsbonus) ausgeführt.

Manche Modifikatoren haben neben der Modifikation des Angriffswerts weitere Zusatzeffekte. In dem Fall **kann der angreifende Charakter immer wählen**, ob er diese Effekte nach dem Ziehen des Modifikators anwenden möchte. Benutzt eine andere Figur das Deck eines Charakters, kontrolliert dieser Charakter die Zusatzeffekte des Modifikators, obwohl die angreifende Figur sie anwendet.

Modifikatoren, die sich auf die klassenspezifischen Ressourcen eines Charakters (z. B. die Zeitmarker der Blitzklinge) oder Fertigkeiten (z. B. die Einsatzfeld-Marker des Wanderers) auswirken, werden immer auf diesen Charakter angewendet, egal, wer den Modifikator zieht.

VORTEIL UND NACHTEIL

Manche Effekte verleihen einem Angriff einen Vorteil oder Nachteil. Bei einem **Vorteil** zieht der Angreifer zwei Modifikatoren und verwendet einen davon. Ein Monster benutzt immer den besseren, aber ein Charakter hat die Wahl. Bei einem **Nachteil** zieht der Angreifer zwei Modifikatoren und verwendet den schlechteren.

Wenn der erste gezogene Modifikator bei Vor- oder Nachteil ein Zusatzmodifikator ist, zieht der Angreifer jeweils einen weiteren Modifikator, bis eine Karte ohne dieses Symbol gezogen wird. **Dann zieht er einen weiteren Modifikator und ignoriert etwaige Zusatzmodifikator-Symbole darauf.**

Der erste Nicht-Zusatzmodifikator und der danach werden verglichen. Hat der Angreifer Vorteil, benutzt er alle Zusatzmodifikatoren und einen beliebigen der beiden zuletzt gezogenen Modifikatoren. Hat der Angreifer Nachteil, ignoriert er alle Zusatzmodifikatoren und verwendet den schlechteren der beiden zuletzt gezogenen Modifikatoren.

Wenn der erste gezogene Modifikator bei Vor- oder Nachteil kein Zusatzmodifikator ist, der zweite aber schon, wird das Zusatzmodifikator-Symbol auf dem zweiten ignoriert.

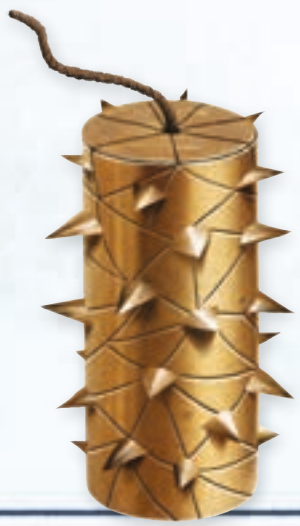
Falls nicht eindeutig ist, welche Karte besser oder schlechter ist, wird die zuerst gezogene verwendet. Uneindeutigkeit kann auftreten, wenn Zusatzeffekte bestimmter Modifikatoren verglichen werden (z. B. Elementaranreicherungen oder negative Zustände). Jeder nicht-numerische Effekt gilt als positiv, aber ohne definierten Wert.

Ein Angriff kann nicht mehrere Vorteile oder Nachteile erhalten. Falls ein Angriff sowohl Vorteil als auch Nachteil hat, verfallen beide Effekte.

Fernangriffe auf angrenzende Figuren erhalten automatisch Nachteil.

DURCHSTECHEN

„**Durchstechen X**“ ist ein Zusatzeffekt, der den Schildbonus des Ziels (siehe S. 31) um X reduziert. Mehrere „**X**“ Effekte können kombiniert werden. Wenn z. B. ein Angriff mit „**2**“ „**3**“ erhält, wird der Schildbonus des Ziels für diesen Angriff um 5 reduziert.



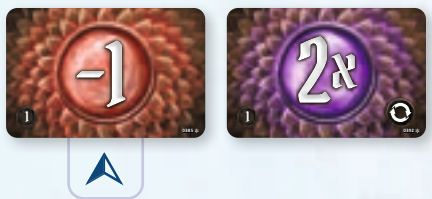
VORTEIL UND NACHTEIL



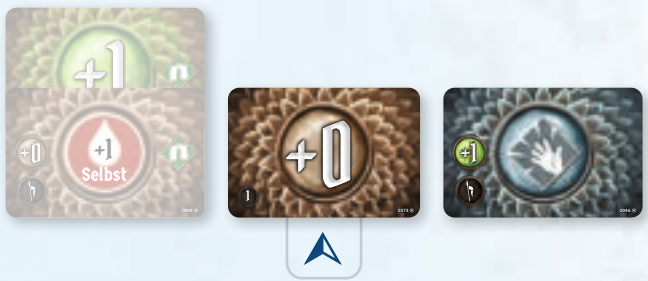
Beispiel 1: *Der Angriff hat Vorteil, also werden zwei Modifikatoren gezogen und verglichen. Der +1 Modifikator wird verwendet.*



Beispiel 2: *Der Angriff hat Vorteil und der zuerst gezogene Modifikator hat ein Zusatzmodifikator-Symbol, also wird ein zweiter Modifikator ohne Zusatzsymbol gezogen, gefolgt von einem dritten, letzten Modifikator. Der erste Zusatzmodifikator und der +1 Modifikator werden verwendet.*



Beispiel 3: *Der Angriff hat Nachteil, also werden zwei Modifikatoren gezogen und verglichen. Der -1 Modifikator wird verwendet.*



Beispiel 4: *Der Angriff hat Nachteil und die ersten beiden gezogenen Modifikatoren haben Zusatzsymbole, also wird ein dritter Modifikator ohne Zusatzmodifikator-Symbol gezogen, gefolgt von einem vierten, letzten Modifikator. Die Zusatzmodifikatoren werden ignoriert und der +0 Modifikator verwendet.*

➤ Zustände

Eine Zustandsfertigkeit ist eine gezielte Fertigkeit, die je nach angegebenem Zustand als positive oder negative Fertigkeit gilt und den angegebenen Zustand auf das Ziel anwendet.

Wenn ein Monster einen Zustand – außer Segen oder Fluch – erhält, wird der entsprechende Marker auf den Bereich seiner Wertehülle gelegt, der zu seiner Aufstellernummer gehört. Erhält ein Charakter einen Zustand – außer Segen oder Fluch –, wird der entsprechende Marker auf sein Charakter-Tableau gelegt. Segen- und Fluch-Marker werden nur zum Nachhalten der Effekte von Fallen verwendet (siehe S. 14). Nachdem ein Zustand angewendet wurde, bleibt er aktiv, bis alle Anforderungen zur Aufhebung des Effekts erfüllt sind. Weder positive noch negative Zustände können willkürlich entfernt werden. Eine Figur kann denselben Zustand nicht mehrmals haben; allerdings wird die Dauer des Effekts zurückgesetzt, wenn eine Figur einen Zustand erhält, den sie bereits hat.

Erhält eine Figur während ihres eigenen Zugs einen Zustand, der „am Ende des nächsten Zugs" dieser Figur entfernt wird, findet der Zustand sofort Anwendung und ist bis zum Ende ihres nächsten Zugs aktiv. Am Ende des Zugs entfernte Zustände werden erst nach dem Auflösen aller anderen Effekte am Zugende entfernt.

Ein Zustandseffekt kann anderen Fertigkeiten auch als Zusatzeffekt hinzugefügt werden. So erhalten alle Ziele der Fertigkeit diesen Zustand, nachdem der Haupteffekt angewendet wurde. Ist die Fertigkeit ein Angriff, erhält das Ziel den Zustand, selbst wenn der Angriff keinen Schaden verursacht. Falls es durch den Angriff getötet oder erschöpft wird oder gegen den Zustand immun ist, erhält es ihn nicht.

POSITIVE ZUSTÄNDE

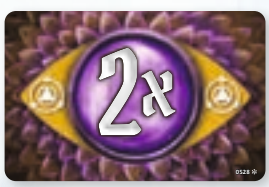
Regeneration: Die Figur führt zu Beginn ihres Zugs jeweils „Heilung 1, Selbst" (siehe S. 29) aus, selbst wenn sie betäubt ist. Regeneration wird entfernt, wenn die Figur Schaden erleidet. Hat eine Figur sowohl Regeneration als auch Wunde (siehe S. 29), wird der Regenerationseffekt zuerst angewendet und entfernt Wunde, bevor Wunde Schaden verursacht.

Schutz: Wenn die Figur das nächste Mal Schaden durch eine beliebige Quelle erleidet, erleidet sie stattdessen die Hälfte (abgerundet) und Schutz wird entfernt. Wenn eine Figur sowohl Schutz als auch Spröde hat (siehe S. 29), heben sich diese Zustände gegenseitig auf und werden entfernt.

Unsichtbar: Die Figur kann nicht fokussiert oder von einem Gegner anvisiert werden, aber ungezielte Fertigkeiten sind von dem Effekt nicht betroffen. Die Figur und ihre Verbündeten können weiterhin miteinander interagieren. Unsichtbar wird am Ende des nächsten Zugs der Figur entfernt. Gegner behandeln Figuren mit Unsichtbar, als wären sie nicht da; sie können unsichtbare Figuren durchqueren, aber ihre Bewegung nicht auf demselben Feld beenden.

Stärkung: Die Figur erhält Vorteil für alle ihre Angriffe. Stärkung wird am Ende des nächsten Zugs der Figur entfernt.

Segen: Die Figur muss eine Segen-Karte in ihr Angriffsmodifikator-Deck mischen. Bei Figuren, die kein Angriffsmodifikator-Deck verwenden, hat Segen keine Wirkung. Wird eine Segen-Karte gezogen, fungiert sie als 2x Modifikator und wird nach der Angriffsberechnung nicht auf den Abwurfstapel, sondern zurück in den Vorrat gelegt. Es gibt 10 Segen-Karten, die jedem beliebigen Deck hinzugefügt werden können. Sind keine Segen-Karten verfügbar, hat Segen keine Wirkung.



Segen-Karte



NEGATIVE ZUSTÄNDE

Wunde: Die Figur erleidet zu Beginn ihres Zugs jeweils 1 Schaden. Wunde wird entfernt, wenn die Figur geheilt wird.

Spröde: Wenn die Figur das nächste Mal Schaden durch eine beliebige Quelle erleidet, erleidet sie stattdessen die doppelte Schadensmenge und Spröde wird entfernt. Spröde wird auch entfernt, wenn die Figur geheilt wird.

Ruin: Die Figur erleidet am Ende ihres nächsten Zugs 10 Schaden, dann wird Ruin entfernt. Ruin wird auch entfernt, wenn die Figur geheilt wird.

Gift: Alle Angriffe, die diese Figur anvisieren, erhalten „**+1** “. Gift wird durch Heilung entfernt, aber im Gegensatz zu Wunde/Spröde/Ruin wird dabei der aktuelle Trefferpunkte-Wert der Figur nicht durch die Heilung erhöht.

Lähmung: Die Figur kann keine Bewegungsfertigkeiten ausführen. Lähmung wird am Ende des nächsten Zugs der Figur entfernt.

Entwaffnen: Die Figur kann keine Angriffsfertigkeiten ausführen. Entwaffnen wird am Ende des nächsten Zugs der Figur entfernt.

Hindern: Hindern kann nur auf Charaktere angewendet werden. Der Charakter kann keine Gegenstände verwenden oder auslösen, zuvor durch Gegenstände erhaltene Boni bleiben jedoch aktiv. Hindern wird am Ende des nächsten Zugs des Charakters entfernt.

Betäubung: Die Figur kann weder Fertigkeiten ausführen, noch Gegenstände verwenden oder auslösen, zuvor erhaltene Boni bleiben jedoch aktiv. Betäubung wird am Ende des nächsten Zugs der Figur entfernt. Betäubte Charaktere müssen zu Beginn der Runde trotzdem zwei zu spielende Karten auswählen (oder eine lange Rast ankündigen). Diese Karten werden jedoch ohne Effekt abgeworfen, wenn Betäubung nicht vor dem Ende ihres Zugs anderweitig entfernt wird. Betäubte Charaktere führen ihre lange Rast regulär aus.

Verwirrung: Die Figur erhält Nachteil für alle ihre Angriffe. Verwirrung wird am Ende des nächsten Zugs der Figur entfernt.

Fluch: Die Figur muss eine Fluch-Karte in ihr Angriffsmodifikator-Deck mischen. Bei Figuren, die kein Angriffsmodifikator-Deck verwenden, hat Fluch keine Wirkung. Wird eine Fluch-Karte gezogen, fungiert sie als Modifikator und wird nach der Angriffsberechnung nicht auf den Abwurfstapel, sondern zurück in den Vorrat gelegt. Die 10 Fluch-Karten mit dem Symbol können nur Charakter- und Verbündeten-Decks hinzugefügt werden und die 10 Fluch-Karten mit dem Symbol können nur dem Monsterdeck hinzugefügt werden. Sind keine passenden Fluch-Karten verfügbar, hat Fluch keinen Effekt. Bei Immunität gegen Fluch kann eine Figur ihrem Deck keine Fluch-Karte hinzufügen, eine gezogene Fluch-Karte ist jedoch weiterhin gültig.



Fluch-Karte

Heilung

„**Heilung X**“ ist eine gezielte positive Fertigkeit, die beim Ziel X Schaden heilt und seinen aktuellen Trefferpunkte-Wert entsprechend erhöht. Charaktere heilen Schaden durch Drehen der roten Seite ihrer Zählscheibe. Monster heilen Schaden, indem sie Schadensmarker von ihrem Wertehüllenbereich entfernen. Der aktuelle Trefferpunkte-Wert einer Figur kann niemals ihren maximalen TP-Wert übersteigen, die Figur darf aber auch bei maximalem TP-Wert geheilt werden.

Heilungseffekte von Angriffsmodifikator-Karten funktionieren genauso wie Heilungsfertigkeiten. Werden mehrere Modifikatoren mit Heilungseffekten gezogen, gelten sie als eine einzige Heilungsfertigkeit.

Eine einzige Heilung kann jede beliebige Kombination aus Wunde, Spröde, Ruin und Gift von einer Figur entfernen. Falls Gift vorhanden ist, werden die Trefferpunkte durch die Heilung jedoch nicht erhöht.



Aktive Boni

Jede Fertigkeit, die einer Figur oder ihren Verbündeten einen aktiven Bonus gewährt, ist eine aktive Bonusfertigkeit. Beim Ausführen einer aktiven Bonusfertigkeit wird die Karte zur Nachverfolgung des Bonus im aktiven Bereich des Charakters platziert. Karten im aktiven Bereich des Charakters zählen nicht als Handkarten.

Die Symbole der aktiven Bonusfertigkeiten geben die Dauer der gewährten Boni an. Sobald ein Bonus erlischt, wird die Karte aus dem aktiven Bereich des Charakters entfernt, selbst wenn die Aktion weitere aktive Bonusfertigkeiten beinhaltet, und wandert in seinen Abwurf- oder Verloren-Stapel, je nachdem, ob die Aktion ein Verloren-Symbol beinhaltet (siehe S. 38).

Rundenboni: Diese Boni werden beim Ausführen der Fertigkeit aktiviert und erlöschen am Ende der Runde.

Anhaltende Boni: Diese Boni werden beim Ausführen der Fertigkeit aktiviert und erlöschen, sobald die angegebenen Aufhebungsbedingungen erfüllt sind.

Kann ein Bonus nur begrenzt oft ausgelöst werden, wird dies über die Einsatzfelder mitgezählt. Sobald die Karte im aktiven Bereich ist, wird ein Charaktermarker auf das erste Feld gelegt. Jedes Mal, wenn der Bonus ausgelöst wird, rückt der Marker ein Feld weiter, selbst wenn dies keinen Nutzen bringt. Passiert der Marker ein Erfahrungssymbol, erhält der Charakter die entsprechenden Erfahrungspunkte (siehe S. 37). Sobald der Marker das letzte Feld verlässt, erlischt der Bonus.

Falls keine Aufhebungsbedingungen angegeben sind, erlischt der Bonus am Ende des Szenarios. Wenn der Bonus eine begrenzte Anzahl von Runden oder Zügen anhält, wird die Runde bzw. der Zug, in dem er aktiviert wurde, nicht mitgezählt.

Ein Charakter darf Karten mit anhaltenden Boni (aber nicht mit Rundenboni) jederzeit aus seinem aktiven Bereich entfernen, auch vor Ablauf des Bonus, jedoch nicht während einer anderen Fertigkeit. Sobald die Karte entfernt wird, erlischt der Bonus.

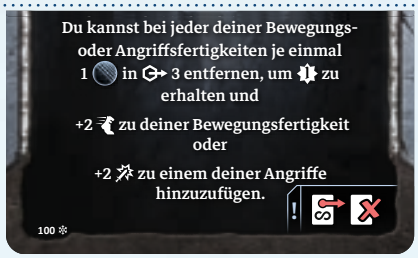
Aktionen mit aktiven Bonusfertigkeiten können auch andere Fertigkeiten beinhalten, die aber nur ausgeführt werden, wenn die Karte ausgespielt wird.

RUNDENBONUS



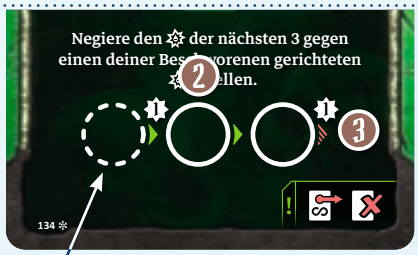
Beispiel: *Der Bannerspeer führt die untere Aktion von „Ablenkungsmanöver“ aus, wodurch er bis zum Ende der Runde 2 bei allen Fernangriffen auf ihn erhält.*

ANHALTENDER BONUS



Beispiel: *Die Todeswandlerin führt die untere Aktion von „Stärke des Abgrunds“ aus und erhält bis zum Ende des Szenarios deren Bonus.*

EINSATZFELDER



Beispiel: (1) *Die Knochenformerin führt die untere Aktion von „Zorn des Erdbodens“ aus und legt einen Marker auf das erste Feld.* (2) *Nach dem ersten Einsatz erhält sie 1.* (3) *Nach dem dritten Einsatz erhält sie 1 und legt die Karte auf ihren Verloren-Stapel.*

Es gibt eine Vielzahl aktiver Bonusfertigkeiten. Diese sind üblicherweise auf der Karte beschrieben, daher werden hier lediglich die drei gängigsten vorgestellt.

SCHILD

„**Schild X**“ ist eine positive Fertigkeit, die der agierenden Figur einen Schildbonus von X gibt, durch den der Wert eingehender Angriffe um X gesenkt wird. Der Schildbonus wird erst nach allen Angriffsboni oder -malussen und anderen Modifikatoren angewendet. Mehrere Schildboni werden zu einem einzigen Schildbonus zusammengefasst. **Ein Schildbonus ist nur auf Angriffe anwendbar, nicht auf andere Schadensquellen.** Eine Schildfertigkeit wirkt sich immer auf die aktive Figur aus.

VERGELTUNG

„**Vergeltung X**“ ist eine positive Fertigkeit, die der agierenden Figur einen Vergeltungsbonus von X gewährt. Das bedeutet, dass jeder, der die Figur mit dem Vergeltungsbonus angreift, X Schaden erleidet, wenn er sich nach Anwendung aller Angriffseffekte (auch Schieben und Ziehen) in der angegebenen Reichweite befindet. Ist keine Reichweite angegeben, betrifft der Bonus nur angrenzende Angreifer. Dieser Bonus wird bei jedem Angriff ausgelöst und direkt nach dem Angriff angewendet. Ein Vergeltungsbonus ist kein Angriffseffekt und kein gezielter Effekt, daher kann der Schaden nicht durch einen Schildbonus reduziert werden. Falls die vergeltende Figur durch den Angriff getötet oder erschöpft wird, verfällt der Vergeltungsbonus. Mehrere Vergeltungsboni werden zu einer einzigen Schadensquelle zusammengefasst, aber jeder Vergeltungsbonus wird nur in der angegebenen Reichweite angewendet. Eine Vergeltungsfertigkeit wirkt sich immer auf die aktive Figur aus.

BESCHWÖRUNG

Beschwörung ist eine positive Fertigkeit, die verbündete Figuren auf der Szenariokarte erzeugt. Jeder dieser Beschworenen muss auf ein leeres Feld gestellt werden, das an die beschwörende Figur angrenzt. Ist kein angrenzendes leeres Feld verfügbar, steigt der Beschworene nicht ein.

Ein Charakter-Beschworener gilt als anhaltender Bonus. Seine Karte wird in den aktiven Bereich des beschwörenden Charakters gelegt. Sinkt der Trefferpunkte-Wert des Beschworenen auf null, wird er von der Szenariokarte entfernt. Der beschwörende Charakter kann den Beschworenen jederzeit aus dem Spielbereich entfernen, außer während einer anderen Fertigkeit. Die Karte landet dann auf dem Abwurf- oder Verloren-Stapel des beschwörenden Charakters, je nachdem, ob die Aktion ein Verloren-Symbol beinhaltet (siehe S. 38).

In der Faltschachtel jeder Klasse finden sich für jeden Beschworenen ein entsprechender Aufsteller und ein blauer Standfuß, um ihn im Spiel darzustellen. Ist ein Charakter erschöpft, werden alle seine Beschworenen von der Szenariokarte entfernt.

Die Trefferpunkte-, Angriffs-, Bewegungs- und Reichweite-Werte sowie spezielle Eigenschaften der Beschworenen sind auf ihren Fertigkeitskarten vermerkt. Bei einem Angriffs- oder Bewegungswert „–“ führt ein Beschworener diese Fertigkeiten nur aus, wenn ihm eine solche Fertigkeit mit Grundwert gewährt wird. Bei einem Reichweite-Wert „–“ führt ein Beschworener keine Fernangriffe aus, es sei denn, ihm wird eine Fernkampf-Angriffsfertigkeit gewährt (siehe S. 33).

Ein Beschworener führt seinen eigenen, unabhängigen Zug in der Initiative-Reihenfolge immer direkt vor dem Zug des beschwörenden Charakters aus. Beschworene werden nicht vom beschwörenden Charakter kontrolliert, sondern führen jeweils „+0, +0“ gemäß den automatisierten Monsterregeln aus (siehe S. 41). Für Angriffe nutzen Beschworene das Angriffsmodifikator-Deck des beschwörenden Charakters. Wenn ein Beschworener mit Bewegungsfertigkeit kein Fokusziel finden kann, darf der beschwörende Charakter stattdessen entscheiden, dass sich der Beschworene auf ihn zu bewegt.

Ein Charakter kann mehrere Beschworene gleichzeitig auf der Szenariokarte haben. Die Karte jedes neuen Beschworenen wird im aktiven Bereich des beschwörenden Charakters rechts neben die vorherige Beschworenenkarte gelegt. Die Beschworenen führen ihre Züge dann von links nach rechts nacheinander aus. Sind mehrere Beschworene des gleichen Typs im Spiel, wird die Zugreihenfolge durch die Reihenfolge ihrer Beschwörung bestimmt, die sich anhand ihrer Aufstellernummern nachvollziehen lässt.

Beschworene kommen niemals in der Runde zum Zug, in der sie beschworen wurden.



Erzwungene Bewegung

Erzwungene Bewegungen sind alle gezielten negativen Fertigkeiten, mit denen eine Figur eine andere Figur kontrollieren oder teleportieren kann. Für erzwungene Bewegungen gelten die normalen Bewegungsregeln des Ziels. Wird z. B. eine fliegende Figur zur Bewegung gezwungen, fliegt sie weiterhin. Die beiden wesentlichen Zwangsbewegungsfertigkeiten sind:

„**Schieben X**“ zwingt das Ziel, sich bis zu X Felder von der ausführenden Figur zu entfernen. Jedes Feld, das betreten wird, muss das Ziel weiter von der ausführenden Figur entfernen (nach Reichweitenregel).

„**Ziehen X**“ zwingt das Ziel, sich bis zu X Felder in Richtung der ausführenden Figur zu bewegen. Jedes Feld, das betreten wird, muss das Ziel näher an die ausführende Figur bringen (nach Reichweitenregel).

Wenn ein Charakter ein Ziel schiebt oder zieht, bestimmt er selbst, wie weit und in welche Richtung das Ziel gemäß der obigen Regeln bewegt wird. Schiebt oder zieht ein Monster ein Ziel, bestimmt die Gruppe die Richtung gemäß der obigen Regeln, aber das Ziel muss sich so weit wie möglich bewegen. Schieben und Ziehen werden nicht durch schwieriges Gelände beeinflusst, alle anderen normalen Bewegungsregeln (z. B. zu Fliegen) gelten weiterhin. Gelähmte oder betäubte Figuren können von Schieben, Ziehen und Teleportieren beeinflusst werden, aber nicht von anderen erzwungenen Bewegungen.

Werden Schieben und Ziehen anderen Fertigkeiten als Zusatzeffekt hinzugefügt, ermöglichen sie nach Anwendung des Haupteffekts die erzwungene Bewegung eines oder mehrerer Ziele der Fertigkeit. Ist die Fertigkeit ein Angriff, kann das Ziel zur Bewegung gezwungen werden, selbst wenn der Angriff keinen Schaden verursacht. Falls es durch den Angriff getötet oder erschöpft wird, verfällt die Zwangsbewegung.

Mehrere Schieben- und Ziehen-Effekte werden zu einem einzigen Effekt zusammengefasst. Erhält z. B. eine Fertigkeit mit „ **1**“ den zusätzlichen Effekt „ **2**“, wird sie zu einer Fertigkeit mit „ **3**“.

Schaden erleiden

Bestimmte Fertigkeiten fügen Figuren Schaden zu, ohne dass ein Angriff ausgeführt wird. Dieser Schaden wird ausschließlich durch Schutz und Spröde modifiziert. „Schaden erleiden“ ist keine gezielte Fertigkeit.



Beute

„**Beute X**“ ist eine Fertigkeit, mit der eine Figur alle Beutemarker und Schatzaufleger in Reichweite X und auf ihrem eigenen Feld erbeuten kann. Gebietsaufleger oder Figuren auf diesen Feldern beeinflussen die Fertigkeit nicht. Befinden sich keine Beutemarker oder Schatzaufleger in der angegebenen Reichweite, kann die Fertigkeit nicht ausgeführt werden.

Erbeutete Beutemarker werden von der Szenariokarte entfernt. Ist die erbeutende Figur ein Monster, passiert sonst nichts. Ist die erbeutende Figur ein Charakter, zieht er eine Karte aus dem Beutedeck (es sei denn, das Beutedeck ist leer).

Wenn die Beutekarte einen zufälligen Gegenstand gewährt, kreuzt der erbeutende Charakter in der Beuteliste des Szenarioeintrags (x1) an, zieht eine Karte aus den zufälligen Gegenständen und fügt sie seinen persönlichen Gegenständen hinzu. Der Charakter kann ihn für den Rest des Szenarios normal verwenden, selbst wenn er damit die Grenze für diese Gegenstandsart überschreitet. Ist das Deck der zufälligen Gegenstände leer, wird die Karte als Münz-Beutekarte mit drei Münzen gewertet. Wenn eine Beutekarte Münzen oder Ressourcen gewährt, erhält der erbeutende Charakter diese erst am Ende des Szenarios (siehe S. 47).

Erbeutete Schatzaufleger werden von der Szenariokarte entfernt. Monster können keine Schatzaufleger erbeuten. Ist der erbeutete Schatzaufleger ein nummerierter Schatz, schlagt seine Nummer im Schatzindex nach und wendet den Effekt an (siehe S. 78). Nur der erbeutende Charakter erhält die Belohnung, außer es handelt sich um einen zufälligen Gegenstandsplan oder ein Zufallsszenario. **Erhält ein erbeutender Charakter einen Gegenstand, den er bereits einmal besitzt, muss er ihn sofort an einen anderen Charakter abgeben oder verkaufen (siehe S. 67).**

BEUTE





Beispiel: *Der Bannerspeer A führt die untere Aktion von „Zangenschluss“ aus, wodurch er sich bewegen und die Beute auf den angrenzenden Feldern 1 erbeuten darf.*

Zurückbekommen

Mit der positiven Fertigkeit „Zurückbekommen“ kann ein Charakter abgeworfene oder verlorene Fertigkeitskarten zurückerhalten (siehe S. 38). Der anvisierte Charakter sieht seinen Abwurf- oder Verloren-Stapel durch, wählt so viele Karten aus, wie die Fertigkeit vorgibt, und nimmt diese wieder auf die Hand.

In manchen Fällen ermöglicht die Zurückbekommen-Fertigkeit einem Charakter stattdessen, abgenutzte oder verlorene Gegenstände zurückzubekommen (siehe S. 36). Der anvisierte Charakter dreht die jeweiligen Gegenstandskarten wieder hochkant oder wendet sie, sodass sie wieder benutzt werden können.

Figuren befehligen

Mit der gezielten Fertigkeit „Figuren befehligen“ kann eine Figur einer anderen Figur befehlen, bestimmte Fertigkeiten auszuführen. Figuren können auf zwei Arten befehligt werden:

- **Gewähren:** Ermöglicht einer Figur, einer anderen Figur eine Fertigkeit zu gewähren. Die befehligte Figur führt diese Fertigkeit dann aus. Ist die befehligte Figur ein Charakter-Beschworener oder ein Szenario-Verbündeter, entscheidet die befehlende Figur, wie die Fertigkeit ausgeführt wird.
- **Kontrollieren:** Ermöglicht einer Figur, die Fertigkeit eines Gegners zu kontrollieren. Die befehligte Figur führt diese Fertigkeit dann aus, wobei die befehlende Figur entscheidet, wie sie ausgeführt wird. Beim Ausführen dieser Fertigkeit behandelt die befehligte Figur die Verbündeten und Gegner der befehlenden Figur wie ihre eigenen. Wird eine Bewegungsfertigkeit kontrolliert, gilt sie als erzwungene Bewegung.

Wenn eine Angriffsfertigkeit gewährt oder kontrolliert wird, nutzt die befehligte Figur ihr normales Angriffsmodifikator-Deck. Eine Angriffsfertigkeit kann nicht gewährt oder kontrolliert werden, wenn die befehligte Figur keine gültigen Ziele hat oder von einem negativen Zustand betroffen ist, der die Angriffsfertigkeit verhindert.

Selbst wenn eine Figur keine Angriffs- oder Bewegungswerte hat, kann ihr befohlen werden, eine „X“ oder „X“ Fertigkeit auszuführen. Andererseits kann einer solchen Figur ohne Angriffs- oder Bewegungswerte nicht befohlen werden, eine „±X“ oder „±X“ Fertigkeit auszuführen. Eine befehligte Figur behält alle ihre anhaltenden Boni und speziellen Eigenschaften. Eine befohlene Fertigkeit zählt nicht als separater Zug. Zielobjekte können nicht befehligt werden.

Aufleger verändern

Mit der Fertigkeit „Aufleger verändern“ kann eine Figur bestimmte Gebietsaufleger auf der Karte verändern. Aufleger können auf sechs verschiedene Arten verändert werden:

- **Erstellen:** Eine Figur darf einen Gebietsaufleger auf die Szenariokarte legen.
- **Zerstören:** Eine Figur darf einen Gebietsaufleger entfernen.
- **Verlegen:** Eine Figur darf einen Gebietsaufleger entfernen und an eine andere Stelle legen.
- **Bewegen:** Eine Figur darf einen Gebietsaufleger um die angegebene Anzahl von Feldern bewegen, ähnlich wie sich eine Figur bewegen würde. Gebietsaufleger dürfen nur normale Felder durchqueren, auch wenn sie besetzt sind.
- **Ersetzen:** Eine Figur darf einen Gebietsaufleger zerstören, um auf demselben Feld einen anderen Gebietsaufleger zu erstellen.
- **Auslösen:** Eine Figur darf eine Falle zerstören und deren Effekte auf sich selbst anwenden, wenn nicht anders vermerkt.

Felder dürfen nur genau einen Gebietsaufleger enthalten (zusätzlich zu Korridoren und offenen Türen). Fallen und Hindernisse dürfen nicht auf besetzte Felder bewegt oder dort platziert werden. Wird gefährliches Gelände auf einem besetzten Feld platziert, werden dessen Effekte nicht auf die dort stehende Figur angewendet. Beim Verändern von Hindernissen **darf kein Gebiet der Karte von einem anderen abgeschnitten werden**, sodass man sich durch ein Hindernis bewegen müsste, um es zu betreten. Figuren können keine Gebietsaufleger verändern, die ein Randfeld eines Kartenelements verdecken.

Aufkleber 6

Charakterzüge

Wann immer ein Charakter am Zug ist, führt er, außer während einer langen Rast (siehe S. 38), jeweils die obere Aktion der einen ausgespielten Fertigkeitskarte und die untere Aktion der anderen aus. Zwei obere oder zwei untere Aktionen in einem Zug sind nicht zulässig. Die Reihenfolge der Aktionen ist frei wählbar; es ist egal, welche die gewählte Initiative-Karte war.

Nach dem Ausspielen der Fertigkeitskarten können sie wie hier dargestellt neben dem Charakter-Tableau abgelegt werden: abgeworfene Karten links, verlorene Karten rechts und aktive Karten oben. Handkarten müssen separat gehalten werden.



Charakter-Tableau

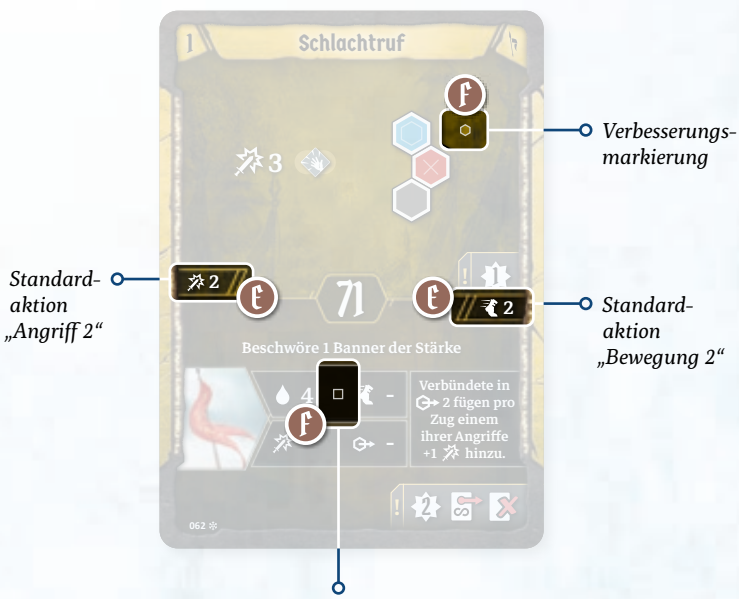
Charakter-Fertigkeitskarten

Charakter-Fertigkeitskarten sind einzigartig und bestimmen, welche Aktionen ein Charakter ausführen kann.

Eine Charakter-Fertigkeitskarte enthält:

- **A Kartenname:** Der Name der Karte.
- **B Initiative-Wert:** Dieser Wert bestimmt, wann der Charakter im Verlauf der Runde agiert (siehe S. 19).
- **C Stufe:** Die Stufe der Karte. Stufe-X-Karten gelten für alle Zwecke als Stufe 1.
- **D Aktionen:** Jede Karte enthält eine obere und eine untere Aktion. Die Fertigkeiten einer Aktion, die jeweils durch eine Fertigkeitskartenlinie separiert sind, werden von oben nach unten ausgeführt. Nach dem Ausführen der Aktion wird die Karte entsprechend ihrer Symbole in den aktiven Bereich oder auf den Abwurf- oder Verloren-Stapel des Charakters gelegt. Wenn ein Charakter entscheidet, eine Aktion auszulassen, wird die Karte ohne Effekt abgeworfen.
- **E Standardaktionssymbole:** Eine Fertigkeitskarte kann jederzeit für die obere Standardaktion „ **2**“ oder die untere Standardaktion „ **2**“ verwendet werden. In dem Fall wird die Karte abgeworfen, ohne dass andere Symbole oder Fertigkeiten auf der Karte aktiviert werden.
- **F Verbesserungsmarkierungen:** Neben einigen Fertigkeiten finden sich Quadrate, Kreise, Rauten und Sechsecke, deren Bedeutung im Verlauf der Kampagne enthüllt wird.





➤ Gegenstände

Gegenstandskarten bieten viele Boni und Fertigkeiten, die zusätzlich zu den normalen zwei Charakteraktionen pro Runde eingesetzt werden können. Sie können in der Szenariophase erbeutet oder in der Außenpostenphase hergestellt werden.

Eine Gegenstandskarte enthält:

- **A** **Gegenstandsname:** Der Name des Gegenstands.
- **B** **Gegenstandskosten:** Der Goldpreis bei käuflichen Gegenständen (siehe S. 67) oder die Herstellungskosten bei herstellbaren Gegenständen (siehe S. 65).
- **C** **Gegenstandsverwendung:** Was mit dem Gegenstand nach der Verwendung geschieht (siehe S. 36). Manche Gegenstände nutzen sich ab, andere gehen verloren. Einige Gegenstände können mehrmals benutzt werden.
- **D** **Gegenstandseffekt:** Wann der Gegenstand eingesetzt werden kann und welchen Bonus oder welche Fertigkeit der Charakter erhält.
- **E** **Gegenstandsart:** Jeder Gegenstand fällt in eine von sechs Kategorien: , , , , , oder . Diese Gegenstandsart bestimmt, welche Gegenstände ein Charakter in ein Szenario mitbringen kann.
- **F** **Negative Modifikatoren:** Manche in ein Szenario mitgebrachten Gegenstände ergänzen das Angriffsmodifikator-Deck des Charakters um -1 Karten. Diese Angabe legt fest, wie viele Karten hinzugefügt werden müssen.
- **G** **Anzahl:** Diese Zahl gibt an, wie viele Exemplare des Gegenstands es im Spiel gibt und welche Nummer dieses Exemplar hat.
- **H** **Gegenstandsnummer:** Die eindeutige Identifikationsnummer des Gegenstands auf der Kartenrückseite. Anhand des Indexsymbols 000 wird jeweils auf einen spezifischen Gegenstand verwiesen. So kann die Gruppe den gesuchten Gegenstand im Stapel finden, ohne Gegenstände zu sehen, die sie noch nicht entdeckt hat.





Gegenstandskarte (Vorders.)



Gegenstandskarte (Rücks.)

GEGENSTANDSLIMITS

Von einem Charakter ins Szenario mitgebrachte Gegenstände werden unterhalb seines Charakter-Tableaus platziert und wie auf dem Gegenstand angegeben benutzt.

Charaktere können beliebige ihrer eigenen Gegenstände nutzen, aber nur eine begrenzte Anzahl von Gegenständen in ein Szenario mitbringen. Jeder Charakter darf höchstens einen Gegenstand, einen Gegenstand, einen Gegenstand, bis zu zwei Gegenstände ODER einen Gegenstand sowie Gegenstände in Höhe seiner halben Stufe (aufgerundet) in ein Szenario mitbringen.

Charaktere können mehr Gegenstände besitzen, als sie ins Szenario mitbringen, dürfen aber jeden Gegenstand nur genau einmal besitzen. Alle Gegenstände im Besitz eines Charakters werden in der Faltschachtel der Klasse aufbewahrt. Verschiedene Charaktere dürfen keine identischen Exemplare eines Gegenstands besitzen. **Gegenstände können nicht zwischen Charakteren übertragen oder gehandelt werden.**

GEGENSTANDSARTEN

Kopf *Körper* *Füße* *Einhändig* *Beidhändig* *Kleinkram*

GEGENSTANDSVERWENDUNG

Abgenutzt-Symbol: Dieses Symbol bedeutet, dass der Gegenstand nach seinem Einsatz abgenutzt ist. Um dies anzuzeigen, wird die Karte quer gedreht. Abgenutzte Gegenstände könnt ihr durch eine lange Rast zurückbekommen (siehe S. 38).

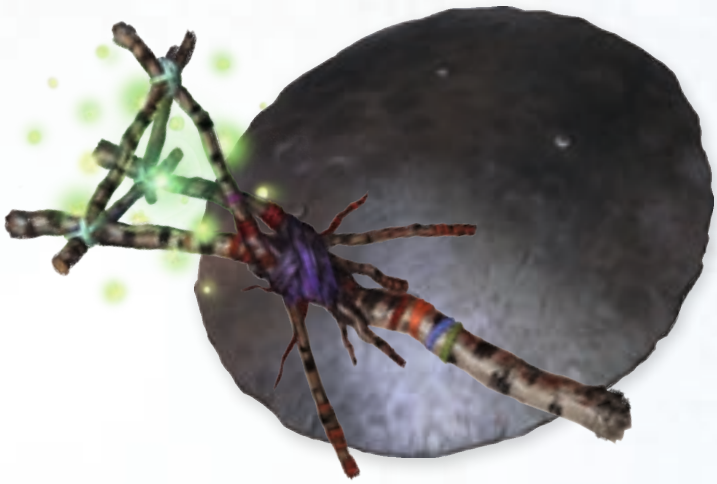
Verloren-Symbol: Dieses Symbol bedeutet, dass der Gegenstand nach seinem Einsatz verloren ist. Um dies anzuzeigen, wird die Karte mit der Rückseite nach oben gedreht. Verlorene Gegenstände können im weiteren Verlauf des Szenarios nicht erneut benutzt werden (außer durch Zurückbekommen). Gegenstände mit dem Symbol könnt ihr nach der Verwendung bis zum Ende des Szenarios gar nicht mehr zurückbekommen.

Umdrehen-Symbol: Dieses Symbol bedeutet, dass der Gegenstand nach seiner Verwendung auf die andere Seite gedreht wird, auf der eine andere Verwendung des Gegenstands beschrieben ist. Sobald diese andere Seite eingesetzt wurde, dreht ihr den Gegenstand wieder auf die Vorderseite zurück und könnt ihn erneut benutzen. Auf solchen Gegenstandskarten ist jeweils angegeben, wann die Karte umgedreht werden muss. Zu Beginn des Szenarios werden solche Gegenstände mit der Seite nach oben gelegt, auf der die Gold- oder Herstellungskosten aufgedruckt sind.



Manche Gegenstände weisen keine dieser Symbole auf. In diesem Fall wendet der Gegenstand einen passiven Effekt an. Gegenstände mit passivem Effekt können beliebig oft eingesetzt werden.

Manche Gegenstände können mehrfach benutzt werden, bevor sie abgenutzt oder verloren sind bzw. umgedreht werden. Dies wird durch Einsatzfelder auf dem Gegenstand angezeigt. Die Einsätze werden mithilfe eines Charaktermarkers verfolgt. Wenn ihr einen mehrfach verwendbaren Gegenstand zurückbekommt, auch bevor er vollständig abgenutzt ist, wird der Charaktermarker auf das erste Einsatzfeld zurückgesetzt.



Mit manchen Fertigkeitskarten könnt ihr abgenutzte oder verlorene Gegenstände zurückbekommen, ähnlich wie bei abgeworfenen oder verlorenen Fertigkeitskarten. Nach einem Szenario kehren alle Gegenstände in ihren Originalzustand zurück. Gegenstände können nicht dauerhaft verloren gehen.

Gegenstände mit Einsatzfeldern und passiven Effekten müssen benutzt werden, wann immer die Voraussetzungen erfüllt sind. Jegliche andere Verwendung von Gegenständen ist optional, es gelten aber bei Gegenstandsverwendung immer folgende Zusatzeinschränkungen:

- Wenn ein Gegenstand einen Angriff beeinflusst (z. B. einen Bonus, einen Effekt oder Vorteil/Nachteil hinzufügt), muss er vor dem Ziehen eines Angriffsmodifikators benutzt werden.
- Gewährt ein Gegenstand eine Fertigkeit, kann er nicht während einer anderen Fertigkeit eingesetzt werden.

Aufkleber 7

➤ Zwangsauslöser

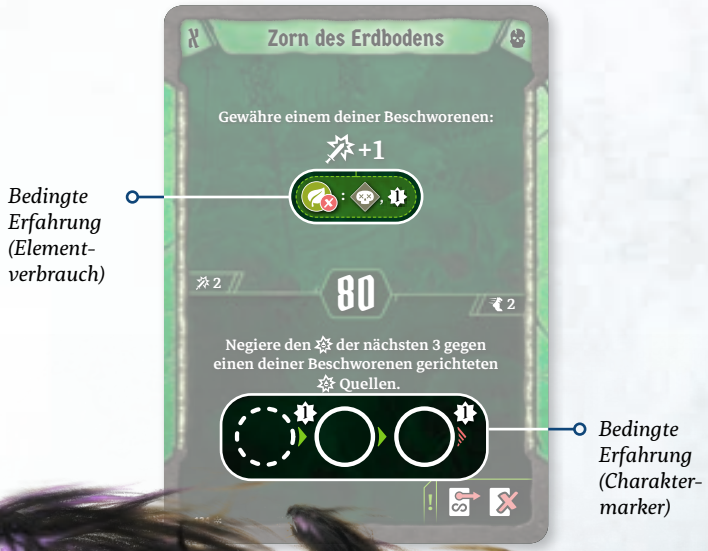
❄ **Wann immer ein Teil einer Aktion ausgeführt wird, dürfen bestimmte Fertigkeiten und Effekte dieser Aktion nicht ausgelassen werden. Solche Fertigkeiten oder Effekte sind mit einem Rahmen umrandet und mit einem „!“ gekennzeichnet. Dazu gehören:**

- (A) **Negative Fertigkeiten:** Die angegebene Fertigkeit erzeugt einen negativen Effekt beim aktiven Charakter oder seinen Verbündeten.
- (B) **Elementanreicherungen:** Die angegebenen Elemente müssen am Ende des Zugs angereichert werden.
- (C) **Erfahrung:** Der Charakter muss den angegebenen Erfahrungswert erhalten.
- (D) **Verloren-Symbole:** Die Karte muss verloren werden.
- (E) **Aktiv-Symbole:** Die Karte muss in den aktiven Bereich des Charakters gelegt werden.



➤ Erfahrung

Erfahrung misst den Fortschritt eines Charakters und definiert, wann er eine Stufe aufsteigt. Hat eine Aktion ein Erfahrungssymbol in der rechten unteren Ecke, erhält der Charakter beim Ausführen eines beliebigen Teils dieser Aktion die angegebene Menge an Erfahrung. Die während eines Szenarios erworbene Erfahrung wird auf der blauen Seite der Zählscheibe des jeweiligen Charakters festgehalten.



Manchmal wird Erfahrung nur unter bestimmten Bedingungen gewährt, z. B. durch Verbrauchen eines Elements, Erfüllen einer Voraussetzung oder Passieren des Erfahrungssymbols zwischen Einsatzfeldern mit dem Charaktermarker.

Charaktere erhalten nicht automatisch Erfahrung, wenn sie Monster töten; sie müssen dafür während des Szenarios spezielle Fertigkeiten mit Erfahrungssymbol ausführen.

➤ Erbeuten am Zugende

Charaktere müssen alle Beutemarker und Schatzaufleger **erbeuten, die am Ende ihres Zugs** auf ihrem aktuellen Feld liegen.
Abgesehen von Charakteren führen keine anderen Figuren dieses Erbeuten am Zugende aus.

➤ Rasten

Das Rasten ist die wichtigste Methode für Charaktere, Karten aus ihrem Abwurfstapel zurückzubekommen. Es gibt zwei Arten von Rasten: die kurze Rast und die lange Rast. In beiden Fällen ist das Rasten nur möglich, wenn mindestens zwei Karten auf dem Abwurfstapel des Charakters liegen. Außerdem geht bei einer Rast immer eine Karte aus dem Abwurfstapel verloren.

Während der Rundenende-Phase (siehe S. 46) darf ein Charakter eine **kurze Rast** ausführen. Bei einer kurzen Rast verliert der Charakter eine zufällige Karte von seinem Abwurfstapel und nimmt die übrigen Karten wieder auf die Hand. Falls der Charakter die verlorene Karte behalten möchte, kann er stattdessen 1 Schadenspunkt erleiden und dann eine andere zufällige Karte vom Abwurfstapel verlieren. Dies ist jedoch nur genau einmal pro kurzer Rast möglich.

Während der Kartenauswahl-Phase (siehe S. 18) darf ein Charakter eine **lange Rast** ankündigen. Diese Art von Rast stellt den gesamten Zug des Charakters in dieser Runde dar und wird mit Initiative 99 ausgeführt. Der Charakter spielt dabei keine Fertigkeitskarten aus. Bei einer langen Rast führt der Charakter folgende Schritte aus:

1. Er verliert eine Karte seiner Wahl von seinem Abwurfstapel und nimmt die restlichen Karten wieder auf die Hand (zwingend).
2. Der Charakter führt „Heilung 2, Selbst“ aus (optional).
3. Er bekommt alle seine abgenutzten Gegenstände zurück (optional). Der Charakter kann Gegenstände noch in demselben Zug einsetzen, in dem er sie zurückbekommt.

➤ Verloren-Aktionen



Verloren-Aktionen können nur genau einmal ausgeführt werden. Beim Ausführen eines beliebigen Teils einer Aktion mit Verloren-Symbol muss die Karte auf den Verloren-Stapel des Charakters gelegt werden, wo sie bis zum Ende des Szenarios bleibt (außer, er bekommt sie zurück).

Wenn durch die Aktion mit Verloren-Symbol eine aktive Bonusfertigkeit angewendet wurde, gilt die Karte dennoch als verloren und wandert aus dem aktiven Bereich auf den Verloren-Stapel, sobald der Bonus erlischt.

❄ Einige Verloren-Aktionen beinhalten das  Symbol. Wenn ein Charakter einen beliebigen Teil einer Aktion mit diesem Symbol ausführt, wird die Karte beim Ablegen um 180 Grad gedreht auf den Verloren-Stapel gelegt, sodass sie auf dem Kopf steht. Es gibt keine Möglichkeit, solche Karten vor dem Ende des Szenarios zurückzubekommen.

➤ Charakter-Schaden

Wann immer ein Charakter Schaden erleidet (nach Anwendung von Schutz oder Spröde), muss er entweder die Trefferpunkte auf der roten Seite seiner Zählscheibe entsprechend reduzieren oder den Schaden negieren. Schaden kann auf zwei Arten negiert werden: ❄

A. **Fertigkeit oder Effekt:** Der Charakter kann eine aktive Fertigkeit oder einen Effekt mit Schadensnegierung anwenden.

B. **Kartenverlust:** Der Charakter kann eine beliebige Handkarte oder zwei beliebige Karten von seinem Abwurfstapel verlieren, um den Schaden zu negieren. Falls er seinen Zug noch nicht ausgeführt hat, gelten die während der Kartenauswahl-Phase gewählten Karten als weder in seiner Hand noch auf dem Abwurfstapel und können daher nicht abgeworfen werden, um Schaden zu negieren.

Auch wenn der Schaden negiert wurde, werden alle Effekte oder Zustände der Schadensquelle dennoch angewendet.

➤ Erschöpfung

Ein Charakter kann auf zwei Arten erschöpft werden:

A. **Keine Trefferpunkte:** Wenn die rote Seite der Charakter-Zählscheibe 0 TP erreicht.

B. **Keine Karten:** Wenn der Charakter zu Beginn einer Runde nicht mindestens zwei Handkarten (zum Spielen) oder zwei Karten im Abwurfstapel (zum Rasten) hat. Diese Art der Erschöpfung wirkt sich nicht auf seinen aktuellen Trefferpunkte-Wert aus.

Alle Fertigkeitskarten, Beschworenen und anderen Karten im aktiven Bereich des erschöpften Charakters werden in seinem Verlorenen-Stapel platziert und seine Figur wird von der Szenariokarte entfernt. Dies gilt auch während der Ausführung einer Fertigkeit.

Erschöpfte Charaktere können in keiner Weise mehr am aktuellen Szenario teilnehmen, daher sollte Erschöpfung um jeden Preis vermieden werden!

Erschöpfte Charaktere werden bei der Anzahl der Charaktere im Szenario weiterhin mitgezählt. Falls während eines Szenarios alle Charaktere erschöpft werden, ist das Szenario gescheitert.



Monsterzüge

Monster führen während ihres Zugs Fertigkeiten auf Basis der für die Monstergruppe gezogenen Fertigkeitskarte aus. Diese Fertigkeiten definieren sich aus der entsprechenden Monster-Wertekarte und der gezogenen Fertigkeitskarte. Monster-Fertigkeiten sind automatisiert und folgen bestimmten Regeln, sodass die Gruppe nur sehr wenige Entscheidungen bezüglich des Monsterverhaltens treffen muss.

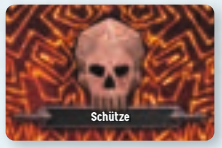
Monster-Wertekarten

Die Grundwerte der einzelnen Monstertypen auf jeder Stufe werden durch die entsprechende zweiseitige **Monster-Wertekarte** festgelegt. Um die Stufe eines Monstertyps festzulegen, wird die Monster-Wertekarte so in eine Wertehülle geschoben, dass nur die Werte der benötigten Stufe sichtbar sind. Außen sind diese Hüllen auf einer Seite in sechs und auf der anderen Seite in 10 Wertehüllenbereiche eingeteilt. Welche Seite für den Monstertyp verwendet wird, ist davon abhängig, ob vier bis sechs oder 10 Aufsteller dazugehören.

Eine Monster-Wertekarte kann folgende Informationen enthalten:

- **A** **Monstername:** Der Name des Monstertyps.
- **B** **Monsterstufe:** Die Stufe entspricht der Szenariostufe und gibt an, wie die Monster-Wertekarte in die Wertehülle geschoben werden muss.
- **C** **Monsterrang:** Diese Unterbereiche enthalten die Werteblöcke für normale Monster (links) und Elite-Monster (rechts) dieses Typs.
- **D** **Trefferpunkte-Wert:** Dieser Wert gibt an, wie viel Schaden ein Monster dieses Typs insgesamt erleiden kann, bevor es stirbt.
- **E** **Bewegungswert:** Dies ist der Grundbewegungswert, den ein Monster dieses Typs beim Ausführen einer Bewegungsfertigkeit erhält.
- **F** **Angriffswert:** Dies ist der Grundschaden, den ein Monster dieses Typs verursacht, wenn es eine Angriffsfertigkeit ausführt.
- **G** **Anhaltende Boni:** Dies sind die aktiven Boni der Monster dieses Typs, die während des gesamten Szenarios gelten.
- **H** **Angriffseffekte:** Diese Effekte gelten für alle Angriffsfertigkeiten, die von einem Monster dieses Typs ausgeführt werden.
- **I** **Zustandsimmunitäten:** Dies sind Zustände, gegen die ein Monster dieses Typs immun ist.

SPIELMATERIAL FÜR MONSTER



Monster-Fertigkeitsdeck



Monster-Aufsteller



Normaler Standfuß



Elite-Standfuß

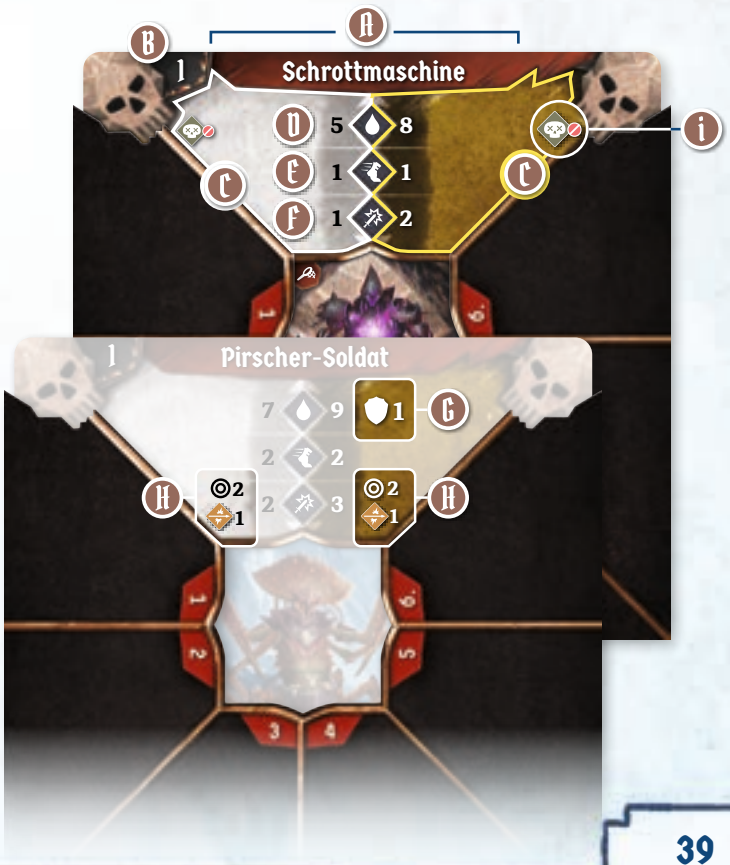


Monster-Initiative-Reihenfolge-Marker





Monster-Wertekarte in Wertehülle



➤ Monster-Fertigkeitskarten

Jede Monstergruppe verfügt über ein Deck aus **acht Monster-Fertigkeitskarten**. Nachdem die Charaktere ihre Fertigkeitskarten für die Runde ausgewählt und aufgedeckt haben, wird für jede Monstergruppe, von der mindestens ein Aufsteller auf der Szenariokarte steht, eine Fertigkeitskarte gezogen. Diese Fertigkeitskarte bestimmt, wann und wie Monster dieser Gruppe während der Runde agieren.

Eine Monster-Fertigkeitskarte kann folgende Informationen enthalten:



- **A Kartenname:** Der Name der Karte.
- **B Initiative-Wert:** Dieser Wert bestimmt, wann Monster dieser Gruppe während der Runde agieren.
- **C Fertigkeitsliste:** Diese Liste gibt an, welche Fertigkeiten Monster dieser Gruppe während ihres Zugs (falls möglich) ausführen und in welcher Reihenfolge.
- **D Mischen-Symbol:** Am Ende der Runde, in der eine Karte mit dem Mischen-Symbol gezogen wird, wird der Abwurfstapel ins Deck zurückgemischt.
- **E Gruppenname:** Der Name der Monstergruppe steht auf der Rückseite der Karte.

Die Monster einer Gruppe führen nur die Fertigkeiten aus, die auf der für die aktuelle Runde gezogenen Fertigkeitskarte angegeben sind. Wenn auf ihrer Fertigkeitskarte z. B. keine Bewegungsfertigkeit angegeben ist, werden sie sich nicht bewegen. Enthält ihre Fertigkeitskarte keine Angriffsfertigkeit, dann werden sie nicht angreifen.

Falls die Regeln in diesem Abschnitt in irgendeinem Fall nicht eindeutig bestimmen, wie ein Monster agiert, entscheidet die Gruppe gemeinsam. Diese Entscheidung kann unabhängig davon getroffen werden, was für das Monster am besten wäre.

Anhang B enthält eine detaillierte, illustrierte Anleitung, wie Monster ihre Züge absolvieren (siehe S. 74).

MONSTER-FERTIGKEITEN

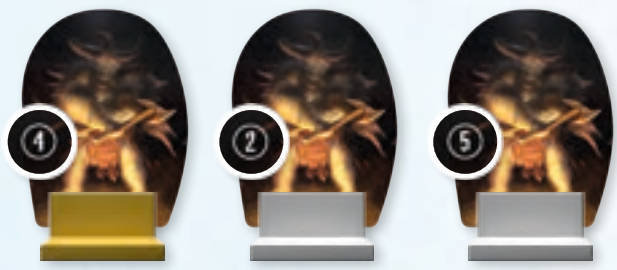


Beispiel: *Die Schützen-Fertigkeitskarte „Kraftschuss“ enthält keine Bewegungsfertigkeit, also bewegen sich Algox-Schützen in dieser Runde nicht. Sie fokussieren den nächsten Gegner in 5 und führen „+1“ gegen diesen Gegner aus.*

➤ Monster-Zugreihenfolge

Jede Monstergruppe agiert auf Grundlage des Initiative-Werts, der auf der für die aktuelle Runde gezogenen Karte angegeben ist. Wenn ihre Position in der Initiative-Reihenfolge erreicht wurde, agieren alle Monster eines Typs, beginnend mit den Elite-Monstern, gefolgt von den normalen Monstern, jeweils in aufsteigender Reihenfolge ihrer Aufstellernummern. Jedes Monster schließt seinen Zug ab, bevor das nächste Monster agiert.

MONSTER-ZUGREIHENFOLGE



Elite *Normal* *Normal*

Beispiel: *Die Algox-Wachen sind die Nächsten in der Initiative-Reihenfolge. Das Elite-Monster 4 agiert zuerst, danach das normale Monster 2 und schließlich das normale Monster 5.*

➤ Fokus

Zu Beginn seines Zugs berechnet ein Monster seinen Fokus. Es fokussiert **den Gegner, den es mit der geringsten Anzahl an Bewegungspunkten angreifen kann**. Bei der Suche nach dem kürzesten Weg müssen schwieriges Gelände und Eis berücksichtigt werden.

Für einen Nahkampfangriff identifiziert das Monster den kürzesten Weg zu einem Feld, von dem es den Angriff ausführen kann. Für einen Fernangriff identifiziert das Monster den kürzesten Weg zu einem Feld, von dem es den Angriff in der angegebenen Reichweite ausführen kann. Sollte das Monster während seines Zugs nicht angreifen können, weil es keine Angriffsfertigkeit hat oder entwaffnet ist, berechnet es den Fokus, als könnte es einen Nahkampfangriff auf ein einzelnes Ziel ausführen.

Würde der kürzeste Weg das Monster in Reichweite mehrerer Gegner bringen, fokussiert es den Gegner, der seinem aktuellen Feld am nächsten ist (nach Reichweitenregel). Falls diese Gegner alle gleich weit entfernt sind, fokussiert es den Gegner, der in der Initiative-Reihenfolge früher agiert.

FOKUS



Beispiel: *Obwohl die Algox-Wache (1) nach Reichweitenregel näher am Bannerspeer (A) steht, kann sie ihren Nahkampfangriff auf die Blitzklinge (B) mit weniger Bewegungspunkten ausführen und fokussiert deshalb die Blitzklinge.*

ZUSÄTZLICHE FOKUSZIELE

Falls die Angriffsfertigkeit eines Monsters den Angriff auf mehrere Ziele erlaubt, berechnet es zuerst wie gewohnt seinen Primärfokus und sucht anschließend weitere Fokusziele für die zusätzlichen Angriffe. Dazu identifiziert es den kürzesten Weg zu einem Feld, von dem es sein primäres Fokusziel und so viele weitere Ziele angreifen kann, wie es die Angriffsfertigkeit während des aktuellen Zugs erlaubt.

WEGSUCHE

Monster bevorzugen immer den Weg, der die geringste Anzahl negativer Felder wie Fallen oder gefährliches Gelände auslöst, selbst wenn auf diesem Weg nicht die größtmögliche Anzahl an Zielen erreicht wird. Monster lösen negative Felder nur dann aus, wenn es keinen anderen gültigen Weg gibt, einen Gegner anzugreifen. Könnte ein Monster z. B. angreifen, indem es sich zwei Felder weit bewegt und unterwegs eine Falle auslöst, oder indem es sich 10 Felder weit bewegt und die Falle umgeht, würde es den längeren Weg nehmen.

Es spielt dabei keine Rolle, ob das Monster das Ende des Weges während seines aktuellen Zugs tatsächlich erreichen kann. Solange es einen gültigen Weg zu einem Feld gibt, von dem ein Gegner angegriffen werden kann, kann das Monster diesen Gegner fokussieren. Um einen Fokus zu finden, ist keine Sichtlinie erforderlich.

KEIN FOKUS

Es kann vorkommen, dass ein Monster kein Fokusziel findet, weil es selbst bei unendlicher Bewegung kein gültiges Feld erreichen könnte, von dem aus sein Angriff möglich wäre. In solchen Fällen führt das Monster weder Bewegungs- noch Angriffsfertigkeiten aus, andere Fertigkeiten von seiner Fertigkeitskarte werden aber weiterhin ausgeführt.



➤ Monsterbewegung

Sobald ein Monster ein Fokusziel und einen Weg zu diesem Ziel gefunden hat, führt es die Fertigkeiten auf seiner Fertigkeitskarte der Reihe nach aus – meist steht die Bewegung zuerst. Ein Monster bewegt sich während seines Zugs nur, wenn auf seiner Fertigkeitskarte „± X“ steht. Diese Fertigkeit gewährt dem Monster Bewegungspunkte in Höhe seines Grundbewegungswerts (siehe Monster-Wertekarte) plus oder minus den angegebenen Wert X.

Ein Monster verbraucht immer die geringstmögliche Anzahl von Bewegungspunkten, die zur Maximierung seiner Angriffe im aktuellen Zug nötig ist. Kann ein Monster sein Fokusziel im aktuellen Zug nicht angreifen, bewegt es sich nur, wenn es dadurch den Weg zum Ziel verkürzen kann. Wenn ein Monster einen Fernangriff auf ein angrenzendes Ziel ausführt, bewegt es sich wenn möglich vom Ziel weg, damit der Angriff keinen Nachteil erhält. **Bei Fernangriffen auf mehrere Ziele bewegt sich das Monster unter Verwendung der geringstmöglichen Anzahl von Bewegungspunkten so, dass es die größtmögliche Anzahl an Zielen (einschließlich des Fokusziels) anvisieren kann und dabei bei so wenigen Angriffen wie möglich Nachteil erhält.**

Andere Fertigkeiten außer auf der Fertigkeitskarte eines Monsters haben keinen Einfluss auf seine Bewegung. Es wird sich entsprechend der oben genannten Regeln bewegen und seine Fertigkeiten dann bestmöglich einsetzen.

KEIN GÜLTIGER WEG



Beispiel: *Die Blitzklinge A ist der einzige Charakter auf der Karte. Die Algox-Wache 1 findet kein gültiges Feld, von dem aus ein Nahkampfangriff möglich wäre, weil alle an die Blitzklinge angrenzenden Felder besetzt oder ungültig sind, also kann sie auch kein Fokusziel finden und bewegt sich nicht.*

BLOCKIERTER WEG



Beispiel: *Die Algox-Wache 1 will sich zur Ausführung eines Nahkampfangriffs auf ein an die Blitzklinge A angrenzendes Feld bewegen. Es gibt einen Weg zu einem angrenzenden Feld, sie hat aber nur 1 Bewegungspunkt. Da die Algox-Wache damit nicht näher an ihr Fokusziel herankommt, bewegt sie sich nicht.*

➤ Monsterangriffe

Ein Monster greift während seines Zugs nur an, wenn auf seiner Fertigkeitskarte „± X“ steht. Diese Angriffsfertigkeit ermöglicht dem Monster, mit seinem Grundangriffswert (siehe Monster-Wertekarte) plus oder minus den angegebenen Wert X anzugreifen. **Die Angriffsreichweite ist auf der Fertigkeitskarte vermerkt. Ist keine Reichweite angegeben, ist es ein Nahkampfangriff. Wenn für den Angriff eines Monsters mehrere Ziele als Angriffseffekt auf seiner Monster-Wertekarte angegeben sind, kann die Anzahl der Ziele durch „±X ◎“ Effekte modifiziert werden.**

Ein Monster greift nur sein Fokusziel (oder ggf. mehrere Fokusziele) an. Enthält die Fertigkeitskarte eines Monsters mehrere Angriffsfertigkeiten, kann es alle davon auf ein einzelnes Fokusziel ausführen. Wenn ein Monster sein Fokusziel tötet oder erschöpft und noch Angriffe übrig sind, berechnet es nach den Fokusregeln einen neuen Fokus.

MONSTER-FERNANGRIFF







Beispiel: *Der Elite-Algox-Schütze 1 hat 2 Bewegungspunkte, braucht aber nur 1, um seinen Angriff „3“ auf die Doppelseele A oder die Knochenformerin B auszuführen. Daher bewegt er sich ein Feld näher an die Doppelseele heran und greift sie an, da sie in der Initiative-Reihenfolge früher agiert.*

Andere Monsterfertigkeiten

- **Aktive Boni:** Aktive Boni auf Monster-Wertekarten sind immer aktiv, auch wenn das entsprechende Monster betäubt ist. Aktive Boni von einer Fertigkeitskarte gelten erst, wenn das Monster seinen Zug begonnen hat, bleiben dann aber bis zum Ende der Runde aktiv, auch wenn das Monster später betäubt wird. Mehrere gleichartige aktive Boni von beiden Kartentypen werden zu einem einzigen Effekt zusammengefasst.
- **Heilungsfertigkeiten:** Das Monster heilt sich selbst oder einen Verbündeten in der angegebenen Reichweite. Es visiert immer das Monster mit der größten Differenz zwischen dem aktuellen und dem maximalen TP-Wert in Reichweite an.
- **Beutefertigkeiten:** Monster führen im Gegensatz zu Charakteren kein Erbeuten am Zugende aus, einige haben jedoch Beutefertigkeiten. In diesen Fällen erbeutet das Monster alle Beutemarker in der angegebenen Reichweite und entfernt sie von der Szenariokarte. Es lässt diese Beutemarker nicht fallen, wenn es stirbt. Monster können keine Schatzaufleger erbeuten.
- **Gezielte negative Fertigkeiten:** Das Monster sucht seine Ziele für diese Fertigkeiten nach den normalen Fokusregeln, als wären es Angriffsfertigkeiten, sie haben aber keinen Einfluss darauf, wie es sich bewegt.
- **Positive Zustände:** Das Monster wendet den Zustand auf sich selbst oder einen Verbündeten in der angegebenen Reichweite an. Es visiert immer das Monster an, das nach Reichweitenregel am nächsten ist und diesen Zustand noch nicht hat. Sind mehrere Monster gleich weit entfernt, visiert es das Monster an, das in der Initiative-Reihenfolge früher agiert.
- **Beschwörungsfertigkeiten:** Manche Monster können andere Monster auf die Szenariokarte beschwören. Monster-Beschworene verhalten sich wie andere Monster und agieren gemäß der Fertigkeitskarte ihrer Monstergruppe.

  Ein Monster-Beschworener muss auf ein leeres, an das beschwörende Monster angrenzendes Feld und so nah wie möglich an einen Gegner gestellt werden. Ist kein angrenzendes Feld oder kein Aufsteller des entsprechenden Monstertyps verfügbar, wird die Figur nicht beschworen. Monster-Beschworene kommen niemals in der Runde zum Zug, in der sie beschworen wurden. Wenn das beschwörende Monster stirbt, bleiben seine Monster-Beschworenen auf der Szenariokarte.

  Wurde in der laufenden Runde keine Fertigkeitskarte für die Monstergruppe des Monster-Beschworenen gezogen, wird dies nun nachgeholt. Diese Karte legt dann ausschließlich den Initiative-Wert für die Berechnung des Fokus von Fertigkeiten anderer Figuren fest.

Monster und Elemente

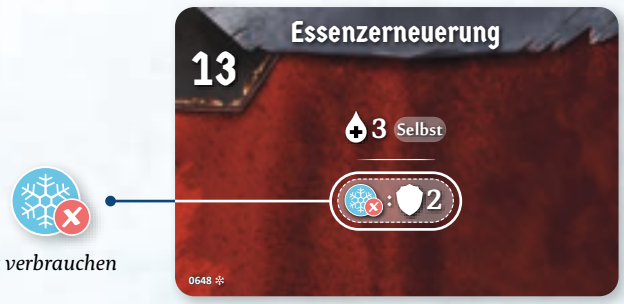
Monster können Elemente anreichern und verbrauchen. Wenn eine Monster-Fertigkeitskarte eine Anreicherung oder einen Verbrauch zeigt, werden diese ausgelöst, wenn mindestens ein Monster dieser Gruppe die entsprechende Fertigkeit ausführt. Eine Elementanreicherung erfolgt, wenn das letzte Monster der Monstergruppe seinen Zug beendet. Ein Elementverbrauch erfolgt, sobald das erste Monster der Monstergruppe seinen Zug beginnt, und kommt jedem Monster dieser Monstergruppe zugute.

Falls Monster derselben Monstergruppe im späteren Verlauf der Runde aufgedeckt werden oder einsteigen, profitieren sie nicht von dem vorherigen Elementverbrauch, können aber ein Element verbrauchen, das in der Zwischenzeit angereichert wurde.

Sollte die Anreicherung oder der Verbrauch ein buntes Farbrad oder ein gemischtes Elementsymbol zeigen, entscheidet die Gruppe, welches Element angereichert oder verbraucht wird.



Feuer anreichern



Eis verbrauchen

➤ Aufdecken und Einsteigen von Monstern

Außer durch Beschwörung können Monster der Szenariokarte auf zwei Arten hinzugefügt werden:

A **Monster aufdecken:** Wenn im Abschnittsbuch angegeben ist, dass Monster in einem neuen Raum aufgedeckt werden, stellt ihr sie wie beim Aufbau eines Szenarios sofort zusammen mit allen angegebenen Auflegern und Markern auf die Szenariokarte.

B **Monstereinstieg:** Geben die Szenarioregeln vor, dass Monster zu bestimmten Zeiten an bestimmten Orten einsteigen, werden sie entsprechend auf die Karte gestellt. Ist ein angegebener Ort nicht leer, wird das Monster stattdessen auf das nächste leere Feld gestellt.

Anders als Monster-Beschworene agieren aufgedeckte oder eingestiegene Monster bereits in der Runde, in der sie der Szenariokarte hinzugefügt wurden. Wurde in der laufenden Runde noch keine Fertigkeitskarte für eine neu hinzugefügte Monstergruppe gezogen, wird dies jetzt nachgeholt.

❄ **Überprüft den Initiative-Wert aller neu hinzugefügten Monstertypen. Sind sie laut Initiative-Wert nach der agierenden Figur am Zug, sollte ihr Initiative-Reihenfolge-Marker an seine normale Position; sie agieren in der normalen Initiative-Reihenfolge. Sind sie laut Initiative-Wert vor der agierenden Figur am Zug, werden ihre Initiative-Reihenfolge-Marker nach dem Marker der agierenden Figur einsortiert; sie agieren als Nächstes. Würden mehrere Monstertypen als Nächstes agieren, werden ihre Marker nach ihren Initiative-Werten sortiert.**

Reichen beim Hinzufügen von Monstern zur Szenariokarte die Aufsteller des jeweiligen Typs nicht aus, werden beginnend mit den Elite-Monstern in ansteigender Entfernung zu einem Gegner so viele Monster wie möglich aufgestellt. Sobald die Aufsteller aufgebraucht sind, werden keine weiteren Monster des Typs mehr hinzugefügt. Sollten nicht genügend Standfüße der entsprechenden Farbe vorhanden sein, werden die übrigen Monster ohne Standfüße platziert.

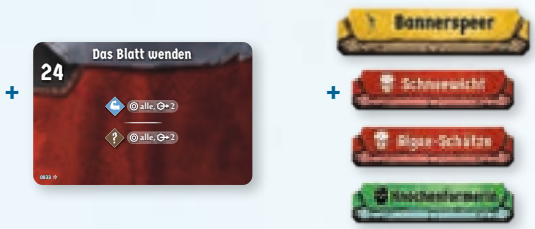
➤ Benannte Monster

Benannte Monster bilden eine spezielle Monster-Klasse. Ziel einiger Szenarien ist es, eine einzigartige Monstertyp-Variante zu töten, die durch die Szenarioregeln einen Namen erhält. ❄ **Kennzeichnet benannte Monster-Aufsteller durch rote Standfüße.** Benannte Monster gelten weder als normale noch als Elite-Monster und sind von Fertigkeiten, die auf diesen Rängen basieren, nicht betroffen. Benannte Monster agieren vor Elite-Monstern desselben Typs.

MONSTER AUFDECKEN







Beispiel: *Der Bannerspeer A führt mit Initiative 67 „4“ aus und verbraucht 2 der Bewegungspunkte, bis er eine Tür erreicht. Daraufhin wird der angrenzende Raum aufgedeckt.*

Zuerst müssen drei Algox-Schützen hinzugefügt werden, da aber nur zwei Aufsteller verfügbar sind, werden nur zwei platziert 1. Die Algox-Schützen im vorherigen Raum agierten bereits mit Initiative 44, in dieser Runde werden jedoch auch diese neuen Algox-Schützen agieren, daher wird ihr Initiative-Reihenfolge-Marker direkt nach dem Marker des Bannerspeers einsortiert.

Als Nächstes wird ein Schneewicht auf die Szenariokarte gestellt 2. Da noch keine Wichte im Spiel sind, muss eine Fertigkeitskarte für diese Monstergruppe gezogen werden. Die Karte hat den Initiative-Wert 24, also wird der Initiative-Reihenfolge-Marker der Schneewichte nach dem Marker des Bannerspeers, aber vor dem der Algox-Schützen einsortiert.

Danach schließt der Bannerspeer seinen Zug mit seinen 2 verbleibenden Bewegungspunkten und anderen Fertigkeiten ab.

➤ Bosse

Bosse bilden eine spezielle Monster-Klasse. Sie verwenden individuelle Wertekarten und das Boss-Fertigkeitskartendeck. **Kennzeichnet Boss-Aufsteller durch rote Standfüße.**

Bosse gelten weder als normale noch als Elite-Monster und sind von Fertigkeiten, die auf diesen Rängen basieren, nicht betroffen. Neben Werten gibt eine Boss-Wertekarte auch Spezialaktionen des Bosses an, die durch seine Fertigkeitskarten aktiviert werden. Die Boss-Werte basieren häufig auf dem Wert „C“, der für die Anzahl der Charaktere im Szenario steht.

Komplexe Spezialaktionen eines Bosses, die nicht auf seine Wertekarte passen, sind in den Szenarioregeln beschrieben.



Boss-Wertekarte der Frostfaust

Bossrang (Szenariokarte)

➤ Schaden und Tod bei Monstern

Erleidet ein Monster Schaden, werden Schadensmarker auf den Wertehüllenbereich mit seiner Aufstellernummer gelegt. Sobald die Summe des erlittenen Schadens bei einem Monster seinen maximalen Trefferpunkte-Wert erreicht oder überschreitet, stirbt es.

Stirbt ein Monster, nehmt ihr seinen Aufsteller von der Szenariokarte, entfernt alle Marker von seinem Wertehüllenbereich und **legt einen Beutemarker auf das Feld, auf dem das Monster gestorben ist, auch wenn es beschworen wurde oder eingestiegen ist, es sei denn, es war ein Szenario-Verbündeter.** Nach seinem Tod können keine Angriffseffekte mehr auf das Monster angewendet werden. Stirbt ein Monster während der Ausführung einer seiner Fertigkeiten, kann es keine anderen Fertigkeiten mehr ausführen.

TODESSTOSS

Für bestimmte Kampfziele, persönliche Quests und Fertigkeiten müsst ihr mitzählen, wie viele Monster der jeweilige Charakter getötet hat. Tötet ein Beschworener eine andere Figur, zählt dieser Todesstoß für die beschwörende Figur.

Stirbt ein Monster durch Angriffsschaden, Vergeltungsbonus oder eine „Schaden erleiden“-Fertigkeit, zählt der Todesstoß für die Figur, die diese Schadensquelle verursacht hat. Stirbt ein Monster durch den Schaden eines negativen Feldes, das es durch eine erzwungene Bewegung betreten hat, zählt der Todesstoß für die Figur, welche die erzwungene Bewegung verursacht hat.

Stirbt ein Monster durch Schaden von Wunde, Ruin, einem anderen Monster oder einem durch eine normale Bewegung erreichten negativen Feld, wird dieser Todesstoß keiner Figur angerechnet.

MONSTERSCHADEN



Beispiel: *Die Algox-Wache 3 erleidet durch einen Angriff 1 ✲ und Betäubung. Also werden ein Schadensmarker und ein Betäubungsmarker auf seinen Wertehüllenbereich gelegt. Die Algox-Wache 6 hat bereits 3 ✲ durch einen früheren Angriff erlitten.*

4. Rundenende

Nachdem alle Figuren auf der Szenariokarte am Zug waren (ausgenommen die in dieser Runde beschworenen Figuren), beginnt das Rundenende. Folgende Aktionen werden der Reihe nach ausgeführt:

1. Alle Rundenende-Effekte aus den Szenarioregeln, von Gegenständen oder auf Charakter-Fertigkeitskarten werden ausgelöst.
2. Zeigt eine gezogene Angriffsmodifikator- oder Monster-Fertigkeitskarte ein Mischen-Symbol, wird der entsprechende Abwurfstapel ins Deck zurückgemischt.
3. Hat eine Fertigkeitskarte im aktiven Bereich eines Charakters einen Rundenbonus, landet sie auf dem Abwurf- oder Verloren-Stapel des Charakters, je nachdem, ob die Aktion ein Verloren-Symbol beinhaltet.
4. Jeder Charakter, der mindestens zwei Karten in seinem Abwurfstapel hat, darf eine kurze Rast ausführen (siehe S. 38).
5. Alle angereicherten Elemente werden auf der Elementtafel einen Schritt nach links verschoben, von stark zu schwindend oder von schwindend zu inaktiv.

Allgemeine Szenarioregeln

- **Verbündete:** Bestimmte Figuren sind Verbündete der Gruppe. Verbündete werden entweder durch Monster-Aufsteller dargestellt, deren Werte dann auf der Monster-Wertekarte definiert sind, oder durch nummerierte Szenario-Hilfsmarker, deren Werte in den Szenarioregeln definiert sind. Falls mehrere Verbündete durch nummerierte Marker dargestellt werden, solltet ihr die Marker (und damit ihre Aktionsreihenfolge) zufällig verteilen. Wie Beschworene werden auch Verbündete nicht von den Charakteren gesteuert, sondern folgen den automatisierten Monsterregeln.
  Wenn Verbündete angreifen, nutzen sie das Verbündeten-Angriffsmodifikator-Deck.
- **Formeln:** Bestimmte Variablen wie Trefferpunkte-Werte von Zielobjekten oder benannten Monstern werden durch Formeln ermittelt. Diese Formeln können von der Szenariostufe (St), der Anzahl der Charaktere (C) oder dem maximalen Trefferpunkte-Wert der Elite-Variante eines bestimmten Monstertyps (T) abhängen. Hat z. B. ein benannter Eisbär C × T Trefferpunkte, dann entspricht sein Trefferpunkte-Wert der Anzahl der Charaktere multipliziert mit dem maximalen TP-Wert eines Elite-Eisbären.
- **Flucht:** In bestimmten Szenarien ist es erforderlich, dass die Gruppe flieht. In diesen Szenarien sind bestimmte Felder auf der Karte als Fluchtfelder ausgewiesen. Beendet ein Charakter seinen Zug auf einem Fluchtfeld, darf er fliehen. Seine Figur wird dann zusammen mit seinen Beschworenen und Markern von der Szenariokarte entfernt. Geflohene Charaktere können nicht mehr aktiv am Szenario teilnehmen.
- **Verbundene Felder:** Bestimmte Felder auf der Karte sind miteinander verbunden. Verbundene Felder gelten für Bewegungen als angrenzend. Zwischen verbundenen Feldern existiert keine Sichtlinie, Figuren können aber über verbundene Felder hinweg Ziele fokussieren.
- **Verschlossene Türen:** Bestimmte Türen sind zu Beginn des Szenarios verschlossen. Verschlossene Türen können nicht normal geöffnet werden. Stattdessen gelten sie als Mauern, bis die angegebenen Bedingungen erfüllt sind. Sobald sie entriegelt sind, lassen sie sich normal öffnen.
- **Rundenzähler:** Falls ein Szenario Effekte beinhaltet, die zu bestimmten Zeiten auftreten, werden die Runden mit dem Rundenzähler auf der Leiste oben auf der Elementtafel mitgezählt. Der Rundenzähler wird am Ende jeder Runde ein Feld weitergeschoben.
- **Szenario-Hilfsmarker:** Diese Marker mit Nummern oder Buchstaben stellen Verbündete oder Beute dar oder dienen als Erinnerung an spezielle Regeln, z. B. wo Gegner einsteigen oder wann ein Abschnitt gelesen wird. Szenario-Hilfsmarker verändern nicht, ob ein Feld als leer gilt, es sei denn, sie stellen eine Figur dar.



Ein Szenario beenden

Wenn ein Szenario endet, gilt es entweder als gescheitert oder als abgeschlossen, je nachdem, welche Bedingungen erfüllt sind. Das Szenario ist gescheitert, wenn alle Charaktere erschöpft sind oder eine andere Niederlagebedingung aus den Szenarioregeln zutrifft. Das Szenario ist abgeschlossen, wenn das in den Szenarioregeln angegebene Ziel erfüllt wurde.

Wenn die entsprechenden Bedingungen für das Szenarioende erfüllt wurden, wird weitergespielt, bis die aktuelle Runde vorbei ist. Danach endet das Szenario. Falls in derselben Runde sowohl die Bedingungen zum Scheitern als auch die zum Abschluss erfüllt werden, gilt es als gescheitert.

Jeder Charakter bekommt alle seine abgeworfenen und verlorenen Fertigkeitskarten sowie seine abgenutzten und verlorenen Gegenstände zurück und setzt die rote Seite seiner Zählscheibe auf den maximalen Trefferpunkte-Wert. Alle Zustände werden von den Charakteren entfernt. Alle , und Karten werden aus den Angriffsmodifikator-Decks entfernt. Alle Kampfziele werden wieder in das Kampfziel-Deck gemischt.

Beutemarker und Schatzaufleger, die am Ende des Szenarios noch auf der Karte liegen, können nicht mehr erbeutet werden. Das ist nur während des Szenarios möglich.

Jeder Charakter notiert, wie viel Erfahrung er während des Szenarios erhalten hat. Der Erfahrungsgrundbetrag ist auf der blauen Seite der Zählscheibe vermerkt. Wenn das Szenario abgeschlossen wurde, erhält jeder Charakter außerdem, basierend auf der Szenariostufe, eine gewisse Menge Bonuserfahrung (siehe S. 16). Die Summe dieser Erfahrungspunkte wird dann zu der Gesamterfahrung auf dem Charakterbogen addiert.

Jeder Charakter notiert, wie viel Gold er während des Szenarios erhalten hat. **Der Gold-Grundbetrag ist auf den Beutekarten angegeben. Unabhängig davon, ob das Szenario gescheitert ist oder abgeschlossen wurde, wird dieser Betrag mit dem auf der Szenariostufe basierenden Gold-Wechselkurs multipliziert (siehe S. 16).** Die so erhaltene Goldmenge wird dann zu dem aktuellen Goldbetrag auf dem Charakterbogen addiert.

Gescheitertes Szenario

Ist das Szenario gescheitert, entscheidet sich die Gruppe für eine der folgenden Möglichkeiten:

- (A) **Nach Frosthaven zurückkehren:** Die Charaktere erhalten die auf ihren Beutekarten abgebildeten Ressourcen und behalten sämtliche Erfahrung sowie das Gold und die Schätze, die während des Szenarios erspielt wurden. Die Außenpostenphase beginnt (siehe S. 59). Die Gruppe kann sich nun an jedem verfügbaren Szenario versuchen, einschließlich des Szenarios, das soeben gescheitert ist, und falls nötig ein Weg-Ereignis abschließen.
- (B) **Das Szenario wiederholen:** Die Charaktere erhalten keine der auf ihren Beutekarten abgebildeten Ressourcen, behalten aber sämtliche Erfahrung sowie das Gold und die Schätze, die während des Szenarios erspielt wurden. Es gibt keine Außenpostenphase. Die Gruppe muss dann dasselbe Szenario erneut versuchen, löst aber kein Weg-Ereignis.



Abgeschlossenes Szenario

Wenn das Szenario abgeschlossen wurde, führt die Gruppe folgende Schritte aus:

1. **Erbeutete Ressourcen:** Jeder Charakter erhält die auf seinen Beutekarten abgebildeten Ressourcen. Ressourcen werden auf dem jeweiligen Charakterbogen nachgehalten.
2. **Kampfziele:** Jeder Charakter erhält die entsprechende Menge Häkchen, falls er sein Kampfziel erfüllt hat. Die Häkchen werden auf dem jeweiligen Charakterbogen notiert. Für jede Dreiergruppe von Häkchen erhält der Charakter ein Verbesserungszeichen (siehe S. 63).
3. **Beherrschungen:** Jeder Charakter erhält für jede neue Beherrschung, die er während des Szenarios abgeschlossen hat, je ein Verbesserungszeichen. Selbst wenn ein Charakter während des Szenarios erschöpft wird, kann er eine Beherrschung abschließen, sofern die entsprechenden Anforderungen zum Zeitpunkt der Erschöpfung erfüllt wurden. Jede Beherrschung kann nur genau einmal pro Charakter abgeschlossen werden.

Aufkleber 8

5. **Szenario-Epilog:** Lest den Epilog des Szenarios. Der entsprechende Abschnitt ist jeweils beim Szenarioziel angegeben.



6. **Szenario-Belohnungen:** Erhaltet alle am Ende des Epilogs gelisteten Szenario-Belohnungen. Die Belohnungen für jedes Szenario werden pro Kampagne nur genau einmal gewährt. Falls ihr ein abgeschlossenes Szenario wiederholt, wird dieser Schritt also übersprungen. Belohnungen können Szenario-Freischaltungen, Erfahrung, Gold, Häkchen, Gegenstände und mehr sein. Falls die Gruppe durch eine Szenario-Belohnung etwas verlieren muss, kann sie nicht mehr verlieren, als sie besitzt. Falls ein Gegenstand als Belohnung aufgeführt ist, nehmt ein Exemplar des Gegenstands aus dem nicht verfügbaren Vorrat und fügt ihn dem persönlichen Vorrat eines beliebigen Charakters hinzu. Ist die Belohnung ein Gegenstandsplan, nehmt alle Exemplare dieses Gegenstands aus dem nicht verfügbaren Vorrat und fügt sie den verfügbaren Gegenständen hinzu. Wenn ein neues Szenario freigeschaltet wird, sucht den Aufkleber im zugehörigen Fenster des Szenario-Ablaufplans und klebt ihn so bei den angegebenen Koordinaten auf die Weltkarte, dass sich der Aufkleber in die Kartengrafik einfügt. Die eingekreisten Nummern im Epilog eines Szenarios verdeutlichen, auf welche Szenarionummern sich die Geschichte bezieht.
7. **Inspiration:** Erhaltet Inspiration in Höhe von 4 minus die Anzahl der Charaktere (siehe S. 54). Die Menge an Inspiration wird auf dem Kampagnenbogen nachgehalten.
8. **Weltkarte anpassen:** Markiert das Szenario auf der Weltkarte als abgeschlossen. Abgeschlossene Szenarien können im Verlauf derselben Kampagne beliebig wiederholt werden. Die Szenario-Belohnungen sowie alle nummerierten Schätze können jedoch nur genau einmal erhalten werden.

Wenn das Szenario abgeschlossen wurde, kann ein Charakter auch dann sein Kampfziel erfüllen, Beherrschungen abschließen und Szenario-Belohnungen erhalten, wenn er erschöpft wurde. Er darf in dem Fall auch alle Erfahrungspunkte sowie das Gold und die Beute behalten, die er während des Szenarios erspielt hat.

Nach Abschluss eines Szenarios kehrt die Gruppe üblicherweise für eine Außenpostenphase nach Frosthaven zurück (siehe S. 59).

Ist ein anderes Szenario mit dem abgeschlossenen Szenario verbunden, kann die Gruppe die Außenpostenphase überspringen und dieses Szenario spielen. Ist ein anderes Szenario zwingend mit dem abgeschlossenen Szenario verbunden, muss die Gruppe die Außenpostenphase überspringen und dieses Szenario spielen. Falls das Szenario im Verlauf derselben Kampagne erneut abgeschlossen wird, werden alle Szenario-Verbindungen ignoriert und die Gruppe muss für eine Außenpostenphase nach Frosthaven zurückkehren.



Das Abenteuer beginnt

Der zweite Teil dieses Regelbuchs beschreibt, wie ihr mit dem Außenposten von Frosthaven interagiert und eure Kampagne verwaltet. Beides ist für euer erstes Szenario unerheblich. Wenn ihr bereit seid, das Spiel zu beginnen und eure Kampagne offiziell zu starten, lest den Text auf Seite 2 des Szenariobuchs. Dort erfahrt ihr, dass zwei neue Szenarien freigeschaltet wurden (Szenario 0 und Szenario 1). Öffnet die jeweiligen Fenster im Szenario-Ablaufplan und klebt die Aufkleber, die ihr darin findet, bei den angegebenen Koordinaten auf die Weltkarte (siehe S. 51).

SZENARIO 0 UND 1

Wenn ihr noch nicht mit dem *Gloomhaven*-System vertraut seid, spielt jetzt Szenario 0. Dieses kurze, risikoarme Szenario mit minimalen Belohnungen macht euch mit euren Charakteren vertraut und bietet euch die Möglichkeit, die Regeln zu üben, die ihr soeben gelernt habt. Wenn ihr euch bereits mit dem *Gloomhaven*-System auskennt, könnt ihr Szenario 0 überspringen und direkt mit Szenario 1 beginnen, dem ersten offiziellen Szenario der Kampagne.

Sobald ihr Szenario 1 abgeschlossen habt, könnt ihr den Rest dieses Regelbuchs lesen, um mehr über die Außenpostenphase zwischen den Szenarien zu erfahren. Zwischen den Szenarien 0 und 1 findet keine Außenpostenphase statt.

❄ Im Rest dieses Regelbuchs sind keine Texte mehr blau hervorgehoben. Alle ab hier folgenden Regeln sind neu in *Frosthaven*.

AUFKLEBER IM SZENARIO-ABLAUFPLAN



Beispiel: 1 *Sobald Szenario 4 freigeschaltet wurde, öffnet ihr das zugehörige Fenster im Szenario-Ablaufplan, das euch Details zu dem Szenario verrät.* 2 *Zieht dann den zugehörigen Aufkleber von der Rückseite des Fensters ab.* 3 *Sucht nun die angegebenen Koordinaten auf der Weltkarte und klebt den Aufkleber auf.*

Kampagnen-Übersicht

Die Kampagne umfasst alle Aspekte des Spiels und erstreckt sich über viele Szenario- und Außenpostenphasen. Die am Spiel beteiligten Charaktere werden kollektiv als „die Gruppe“ bezeichnet. Einige Charaktere werden die Gruppe verlassen und neue Charaktere dazustoßen, sie gilt aber über die gesamte Kampagne hinweg als dieselbe Gruppe.

Im Laufe der Kampagne werdet ihr in zahlreichen Szenarien Abenteuer erleben, Stufen aufsteigen, Ausrüstung herstellen oder kaufen, eure Charaktere in den Ruhestand schicken, neue erstellen und den Außenposten von Frosthaven verbessern. Selbst wenn die Geschichte der Kampagne schließlich endet, könnt ihr weiterspielen, Szenarien wiederholen und die Welt von Frosthaven weiter erkunden, um Inhalte freizuschalten, die ihr noch nicht entdeckt habt.

Die Kampagne wird hauptsächlich über folgende Elemente nachverfolgt:

- **Weltkarte:** Sie stellt die freigeschalteten Szenarien sowie die Gebäude, die in Frosthaven gebaut wurden, visuell dar.
- **Szenario-Ablaufplan:** Dieser Plan bietet eine detailliertere Übersicht der freigeschalteten Szenarien.
- **Gebäudedeck:** Dieses Deck enthält detaillierte Informationen über die Gebäude in Frosthaven.
- **Charakterbögen:** Hier werden Fortschritt und Besitz jedes Charakters notiert.
- **Kampagnenbogen:** Alle anderen Kampagnenvariablen werden hier festgehalten.

Weltkarte

Auf der Weltkarte seht ihr, welche Szenarien verfügbar sind und welche Gebäude oder anderen Bauwerke aktuell in und um Frosthaven existieren.

SZENARIO-AUFKLEBER

Wenn ein neues Szenario freigeschaltet wird, sucht den Aufkleber im zugehörigen Fenster des Szenario-Ablaufplans und klebt ihn so bei den angegebenen Koordinaten auf die Weltkarte, dass sich der Aufkleber in die Kartengrafik einfügt. Sobald ein Szenario abgeschlossen wurde, wird das Feld auf dessen Aufkleber angekreuzt.

GEBÄUDE-AUFKLEBER

Nehmt nach dem Freischalten eines Gebäudes den mit „St.0“ markierten Aufkleber aus dem soeben geöffneten Umschlag und klebt ihn an der nummerierten Position so auf die Karte des Außenpostens, dass sich der Aufkleber in die Kartengrafik einfügt. Der Aufkleber zeigt die Wohlstandsstufe und die Ressourcen, die für den Bau der ersten Stufe des Gebäudes erforderlich sind. Sobald ihr ein Gebäude baut oder verbessert (siehe S. 68), klebt ihr den Gebäudeaufkleber der nächsten Stufe so auf den aktuellen Aufkleber, dass dieser verdeckt wird.

ANDERE AUFKLEBER

Gelegentlich werdet ihr aufgefordert, andere Arten von Aufklebern auf die Weltkarte zu kleben. Diese Aufkleber und ihre Funktionen werden erklärt, wenn sie das erste Mal benötigt werden.

GEBÄUDE-AUFKLEBER



Beispiel: *Der Gebäudeplatz für die Stufe 0 der Jagdhütte ist auf der Karte aufgedruckt. Sobald die Jagdhütte gebaut wird, zieht ihr den entsprechenden Aufkleber für Stufe 1 von den Gebäude-Aufkleberbögen und klebt ihn genau über den Gebäudeplatz der Stufe 0.*

Szenario-Ablaufplan

Der Szenario-Ablaufplan zeigt, wie die Szenarien miteinander verbunden sind. Wird ein Szenario freigeschaltet, öffnet ihr das entsprechende Fenster des Ablaufplans und reißt es ab. Auf der Rückseite des Fensters findet ihr den Aufkleber, der bei den angegebenen Koordinaten auf die Weltkarte geklebt werden sollte (oder an die nummerierte Position des Außenpostens im unteren Teil der Karte, falls das Kürzel „FR“ angegeben ist).

Der aufgedeckte Abschnitt des Ablaufplans enthält Informationen über das Szenario, wie Name, Nummer, Koordinaten, geografische Lage und Voraussetzungen. Die Legende auf der Rückseite erklärt die verschiedenen Symbole.

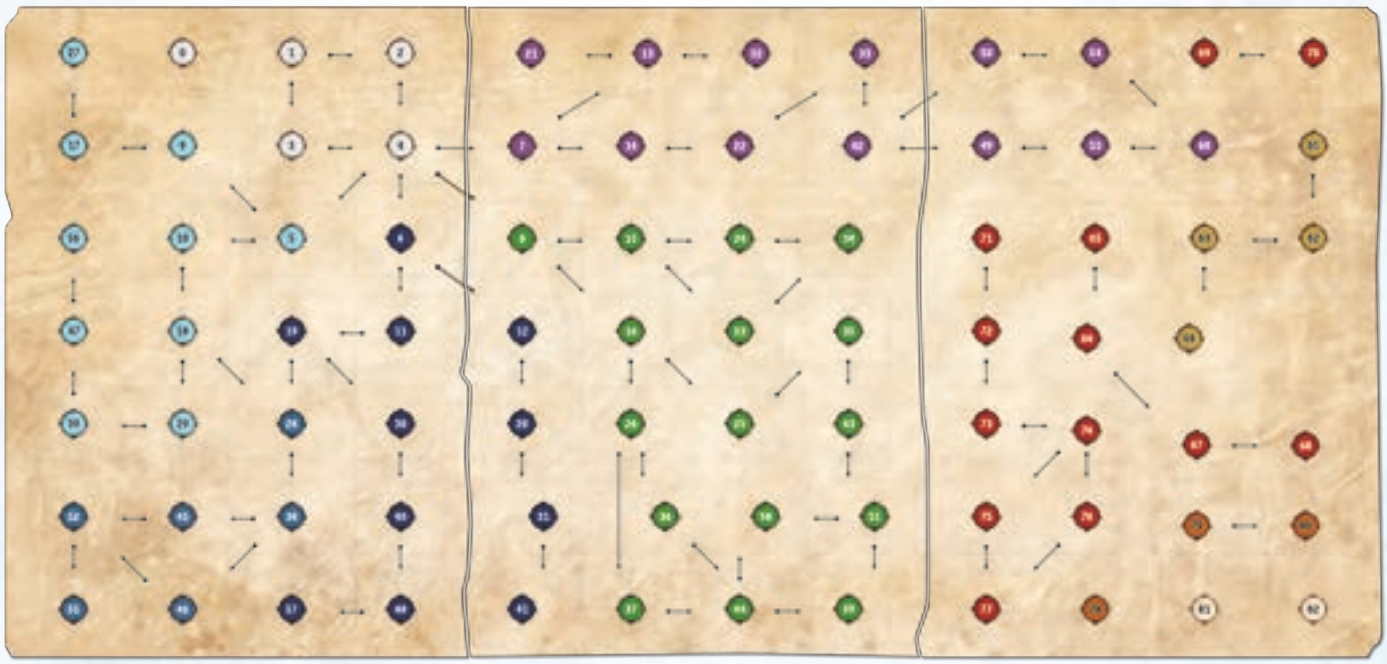
Der Farbbalken unter dem Namen eines Szenarios zeigt an, zu welcher Szenarioreihe es gehört, und die Pfeile zwischen den verschiedenen Fenstern des Ablaufplans zeigen an, wie die Szenarien miteinander verbunden sind. So könnt ihr euren Weg durch die Kampagne leichter verfolgen.

Im Verlauf der Kampagne können einige freigeschaltete Szenarien gesperrt werden, wodurch sie nicht mehr verfügbar sind. Klebt dann einen roten Sperraufkleber ✕ auf den entsprechenden Bereich des Ablaufplans.

SZENARIO-ABLAUFPLAN



Beispiel: *Darstellung eines Szenario-Ablaufplan-Fensters bestehend aus* 1 *Nummer,* 2 *Name,* 3 *Koordinaten,* 4 *Farbe der Szenarioreihe,* 5 *verbundenem Szenario,* 6 *Voraussetzungen,* 7 *Sperraufkleber-Bereich und* 8 *Ablaufpfeilen.*





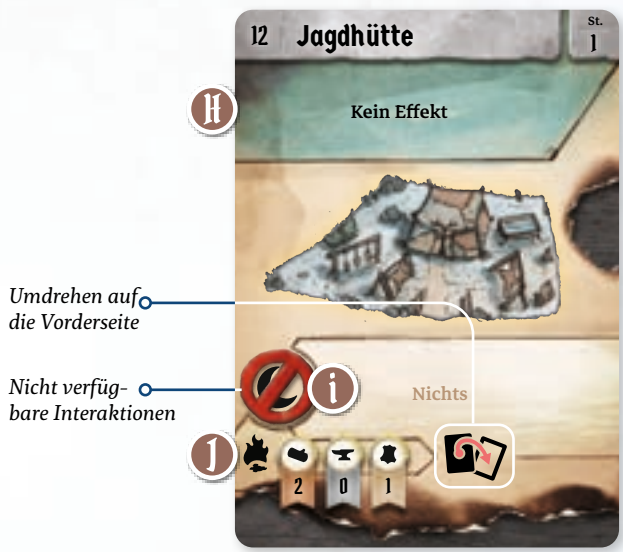
Gebäudedeck

Das Gebäudedeck enthält eine Gebäudekarte für jedes aktuell vorhandene Gebäude in Frosthaven, mit dem ihr interagieren könnt. Zu Beginn besteht das Gebäudedeck aus der Kaserne (Stufe 1), dem Handwerker (Stufe 1), dem Alchemisten (Stufe 1) und der Werkstatt (Stufe 1). Wendet zu Beginn der Kampagne alle auf diesen Karten angegebenen einmaligen Effekte an.

Die Karten im Gebäudedeck sollten immer in der Reihenfolge ihrer Referenznummern geordnet werden. Wenn ein Gebäude mehrere Stufen hat, sollte nur die Karte der aktuellen Stufe im Deck bleiben. Jede Karte hat eine normale und eine zertrümmerte Seite. Ändert sich der Status eines Gebäudes, wird die Karte auf die entsprechende Seite gedreht. Alle Gebäudekarten, die nicht im Gebäudedeck sind, sollten separat oder in ihren Umschlägen aufbewahrt werden.



Gebäudekarte (normale Seite)



Gebäudekarte (zertrümmerte Seite)

Eine Gebäudekarte enthält:

- **A** **Name und Stufe:** Der Name und die Stufe des Gebäudes.
- **B** **Referenznummer:** Die Referenznummer des Gebäudes.
- **C** **Normaler Gebäudeeffekt:** Der normale Effekt des Gebäudes während des Gebäudebetrieb-Schritts (siehe S. 62).
- **D** **Verfügbare Interaktionen:** Die für das Gebäude verfügbaren Interaktionen während des Auszeit-Schritts (siehe S. 62).
- **E** **Verbesserungskosten:** Die Wohlstandsstufe und die Ressourcen, die benötigt werden, um das Gebäude zu verbessern.
- **F** **Reparaturkosten:** Die nötigen Ressourcen zur Reparatur, wenn das Gebäude beschädigt wurde.
- **G** **Einmalige Effekte:** Effekte, die angewendet werden, wenn die Karte erstmals dem Deck hinzugefügt wird.
- **H** **Gebäudeeffekt wenn zertrümmert:** Der Effekt des Gebäudes während des Gebäudebetrieb-Schritts, wenn es zertrümmert wurde (siehe S. 62).
- **i** **Nicht verfügbare Interaktionen:** Die für das Gebäude nicht mehr verfügbaren Interaktionen während des Auszeit-Schritts, wenn es zertrümmert wurde (siehe S. 62).
- **J** **Wiederaufbaukosten:** Die nötigen Ressourcen zum Wiederaufbau, wenn das Gebäude zertrümmert wurde.

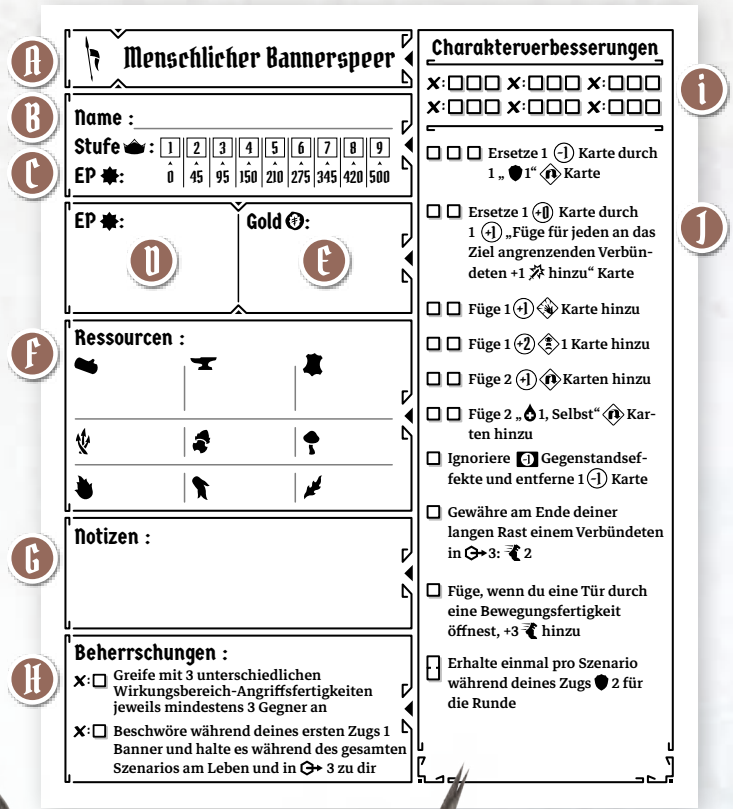


Charakterbogen

Jedes Gruppenmitglied hat einen eigenen Charakterbogen, auf dem Informationen zur Entwicklung seines Charakters festgehalten werden. Jeder Block enthält mehrere Bögen, aber von jeder Klasse kann jeweils nur ein Charakter gleichzeitig existieren.

Ein Charakterbogen enthält:

- **A Klasse:** Das Symbol und die Bezeichnung der Charakterklasse.
- **B Name:** Ein Freifeld für den gewählten Namen des Charakters.
- **C Stufe:** Eine Leiste mit der zum Erreichen einer Stufe erforderlichen Erfahrung, auf der die aktuelle Charakterstufe markiert wird.
- **D Erfahrung:** Ein Feld für die aktuelle Gesamterfahrung des Charakters.
- **E Gold:** Ein Feld für den aktuellen Goldbesitz des Charakters. Gold kann nicht zwischen Charakteren übertragen werden.
- **F Ressourcen:** Ein Feld für den persönlichen Ressourcen-Vorrat des Charakters.
- **G Notizen:** Ein Feld für allgemeine Notizen wie Kampfziele und persönliche Quests.
- **H Beherrschungen:** Zwei einzigartige Beherrschungen, für die ihr Verbesserungszeichen erhaltet, wenn ihr sie abschließt (siehe S. 48).
- **I Häkchen-Felder:** Kästchen für bis zu 18 Häkchen. Für jede Dreiergruppe von Häkchen erhält der Charakter ein Verbesserungszeichen (siehe S. 63).
- **J Verbesserungen:** Einzigartige Verbesserungen für die Charakterklasse, die mit Verbesserungszeichen freigeschaltet werden können (siehe S. 63).





Kampagnenbogen

Die Gruppe hat einen Kampagnenbogen, der Informationen über die Kampagne enthält. Der Block enthält mehrere Bögen, falls diese benötigt werden, aber es kann immer nur eine Kampagne gleichzeitig gespielt werden.

Der Kampagnenbogen enthält:

A **Kampagnenkalender:** Hier wird der Zeitverlauf in Wochen festgehalten. Wann immer ihr nach einem Szenario nach Frosthaven zurückkehrt, markiert ihr das nächste Kästchen. Manchmal werdet ihr auch an anderen Stellen der Kampagne angewiesen, dies zu tun. Das Markieren dieser Kästchen kann verschiedene Effekte haben (siehe S. 59). Es gibt 10 Wochen pro Jahreszeit und zwei Jahreszeiten pro Jahr: Sommer und Winter. Wenn die Kampagne länger als vier Jahre dauert, könnt ihr den Kalender auf einem neuen Kampagnenbogen weiterführen.

B **Frosthaven-Vorrat:** Hier werden die gemeinsamen Ressourcen der Gruppe festgehalten. Mit Materialressourcen können Gebäudekosten bezahlt werden, während mit Kräuterressourcen Gegenstände hergestellt und Tränke gebraut werden können. Alle Ressourcen hier können verwendet werden, um Kosten in Szenarien oder Ereignissen zu bezahlen, die als „insgesamt" gekennzeichnet sind. Charaktere können jederzeit Ressourcen aus ihren persönlichen Vorräten in den Frosthaven-Vorrat verschieben, aber nicht umgekehrt.

C **Inspirationswert:** Hier wird die aktuelle Inspiration der Gruppe nachgehalten. Wann immer ihr „±X Inspiration" erhaltet, passt ihr diesen Wert entsprechend an. Wenn die Gruppe ein Szenario abschließt, erhält sie Inspiration in Höhe von 4 minus die Anzahl der Charaktere. Die Gruppe kann beim Bezahlen verschiedener Gebäudekosten beliebig viele Materialressourcen durch die entsprechende Menge an Inspiration ersetzen. Charaktere können 15 Inspiration ausgeben, um eine zusätzliche persönliche Quest zu erfüllen, wenn sie in den Ruhestand gehen (siehe S. 64).

D **Gesamt-Verteidigungswert:** Dies stellt Frosthavens aktuelle Verteidigungsstärke dar. Dieser Wert wird hauptsächlich bei Bedrohungen benötigt (siehe S. 60). Wann immer ihr „±X Verteidigung" erhaltet, passt ihr diesen Wert entsprechend an. Die Modifikatoren neben der Moral-Leiste sind nicht kumulativ; es gilt nur der aktuelle Modifikator.

E **Soldaten:** Diese Kämpfer können bei Bedrohungen eingesetzt werden, um eure Chance bei Verteidigungsproben zu erhöhen (siehe S. 61). Wann immer die Gruppe Soldaten erhält oder verliert, markiert bzw. entfernt ihr die entsprechende Anzahl von Kreisen. Die maximale Anzahl der Soldaten ist durch die aktuelle Stufe der Kaserne begrenzt.

F **Moral-Leiste:** Sie stellt Frosthavens aktuelle Moral dar. Bestimmte Ereignisse fragen diesen Wert ab und auch Frosthavens Gesamtverteidigung wird von dem Modifikator neben der Moral-Leiste beeinflusst (siehe S. 61). Wann immer ihr „±X Moral" erhaltet, passt ihr diese Leiste entsprechend an. Die Gruppe kann 1 Moral verlieren, um eine Reparatur durchzuführen, ohne Ressourcen auszugeben (siehe S. 61), und 2 Moral verlieren, um ein zusätzliches Gebäude oder eine Gebäudeverbesserung zu errichten (siehe S. 68). Die Moral-Leiste hat einen Mindestwert von 0 und einen Höchstwert von 20. Sollte der Mindest- oder Höchstwert erreicht werden, lest den angegebenen Abschnitt im Abschnittsbuch. Die Startmoral der Gruppe wird am Ende von Szenario 1 bestimmt.

G **Kampagnenaufkleber:** Hier werden die Kampagnenaufkleber der Gruppe aufgeklebt, sobald ihr sie im Verlauf der Kampagne erhaltet. Wann immer ihr einen Aufkleber erhaltet und gleichzeitig einen anderen verliert, überklebt ihr den alten Aufkleber mit dem neuen. Die verschiedenen Kampagnenaufkleber können den Ausgang von Ereignissen und Szenarien verändern.

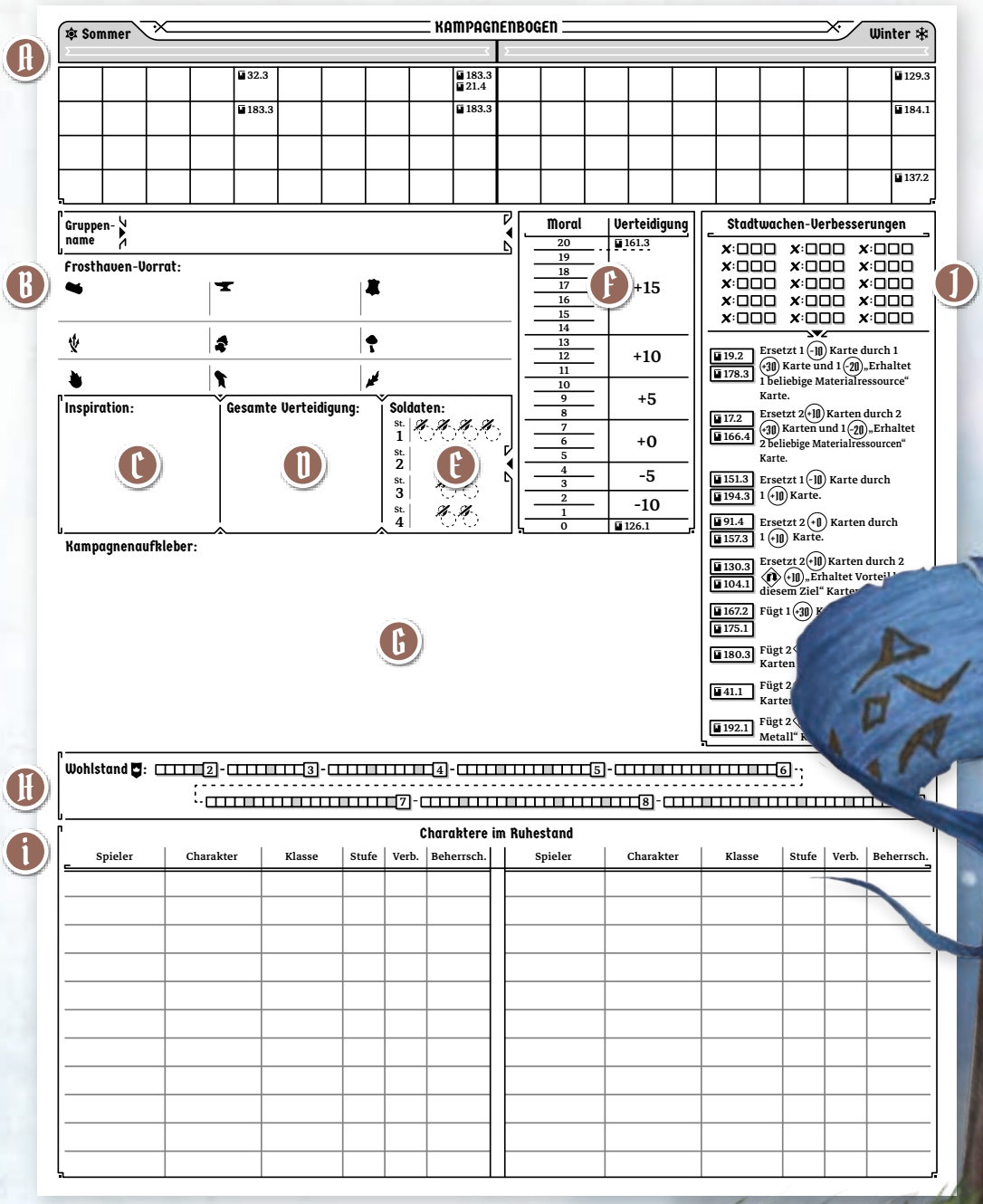
H **Wohlstandsleiste:** Sie stellt Frosthavens aktuellen Wohlstand dar. Die Wohlstandsstufe bestimmt die maximale Startstufe für neue Charaktere (siehe S. 65) und die maximale Stufe für Gebäudeverbesserungen (siehe S. 68). Wann immer die Gruppe „+X Wohlstand" erhält, werden die nächsten X Kästchen angekreuzt. Wird ein nummeriertes Kästchen angekreuzt, steigt die Wohlstandsstufe. Wenn die Gruppe „-X Wohlstand" erhält, werden alle Kreuzchen in den vorherigen X Kästchen ausradiert, aber niemals über ein nummeriertes hinaus.



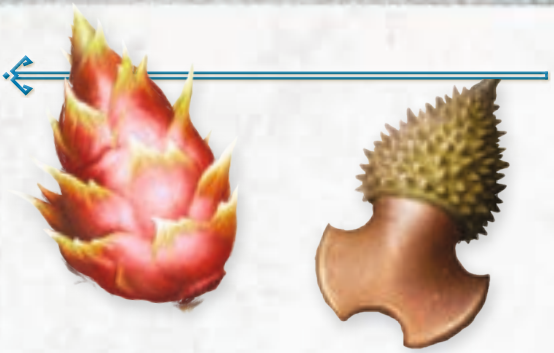
Ruhestandstabelle: Hier wird nachgehalten, welche Charaktere in den Ruhestand gegangen sind. Tragt hier alle Daten zu dem entsprechenden Charakter ein, wann immer ein Charakter in den Ruhestand geht (siehe S. 64). Die Anzahl der Charaktere, die ein Spieler während der Kampagne in den Ruhestand schickt, bestimmt, wie viele Bonus-Verbesserungszeichen neu erstellte Charaktere erhalten (siehe S. 63).

Stadtwachen-Verbesserungen: Diese Verbesserungen gehören zu einer Spielmechanik, die im Verlauf der Kampagne erklärt wird. Dieser Bereich kann ignoriert werden, bis das Gebäude 90 gebaut wurde.

Aufkleber 9 (überklebt den Absatz „Stadtwachen-Verbesserungen“)



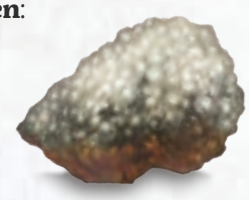
Ressourcen



Ressourcen können sich im Vorrat eines Charakters oder im Frosthaven-Vorrat befinden. Erhält oder verliert die gesamte Gruppe Ressourcen, können sie einem beliebigen Vorrat hinzugefügt oder entnommen werden. Wenn die gesamte Gruppe Ressourcen verliert und die Summe aller Vorräte nicht ausreicht, verliert sie, was sie hat, und der Rest wird ignoriert.

Es gibt drei **Materialressourcen**:

- **Holz**
- **Metall**
- **Leder**



Ein Charakter kann aus den Materialien seines persönlichen Vorrats Gegenstände herstellen. Alle Charaktere können mit den Materialien im Frosthaven-Vorrat verschiedene Gebäudekosten bezahlen, aber dieser Vorrat kann nicht zur Herstellung von Gegenständen verwendet werden.

Es gibt sechs **Kräuterressourcen**:

- **Pfeilranke**
- **Beilnuss**
- **Leichling**
- **Flammfrucht**
- **Felswurz**
- **Schneedistel**

Ein Charakter kann aus den Kräutern seines persönlichen Vorrats Gegenstände herstellen und Tränke brauen. Alle Charaktere können Kräuter aus dem Frosthaven-Vorrat nutzen, um Gegenstände herzustellen und Tränke zu brauen.

Stadtwachendeck

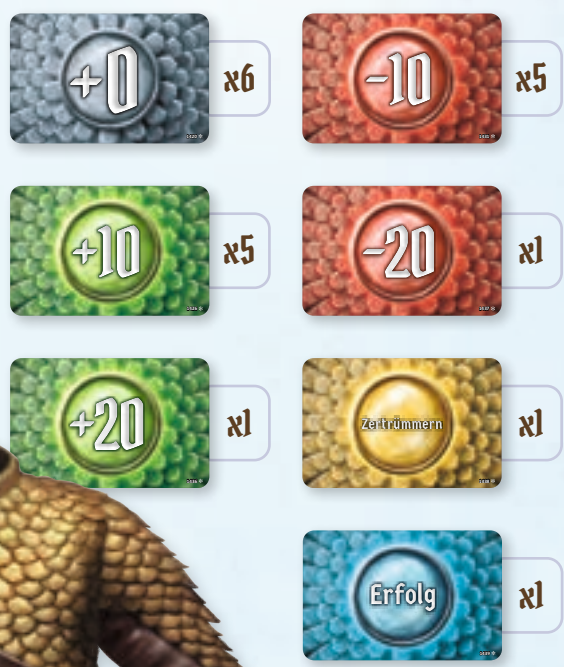
Zu Beginn der Kampagne besteht das Stadtwachendeck aus 20 Karten in folgender Zusammensetzung:

- sechs +0 Karten
- fünf -10 Karten
- fünf +10 Karten
- eine -20 Karte
- eine +20 Karte
- eine Z Karte
- eine E Karte

Im Verlauf der Kampagne kann die Gruppe Verbesserungszeichen für die Stadtwache und andere Boni erhalten, durch die Karten aus dem Stadtwachendeck entfernt oder ihm hinzugefügt werden. Jede Karte im Deck hat eine einzigartige Referenznummer.

Die Karten des Stadtwachendecks werden bei Bedrohungen gezogen (siehe S. 60), ähnlich wie bei Angriffen auf Figuren die Angriffsmodifikator-Karten gezogen werden.

STADTWACHENDECK





Neue Gebäude freischalten

Gebäude werden durch den Ruhestand von Charakteren freigeschaltet (siehe S. 64). Es gibt zu jedem neuen Gebäude einen versiegelten Umschlag mit einer zweistelligen Nummer.

Wenn ein Gebäude freigeschaltet wurde, könnt ihr den Umschlag öffnen und den Inhalt ansehen. Mischt dabei etwaige persönliche Questkarten aus diesen Umschlägen in das persönliche Questdeck. Nehmt den „St.0"-Aufkleber aus dem Umschlag und klebt ihn so an die nummerierte Position im unteren Teil der Weltkarte, dass sich der Aufkleber in die Kartengrafik einfügt. **Das freigeschaltete Gebäude muss erst gebaut werden, bevor ihr damit interagieren könnt.**



Versiegelter Gebäude-Umschlag

Freigeschaltete Gebäude führen oft neue Regeln ein. Falls unter der Lasche des Umschlags auf einen Regelaufkleber verwiesen wird, sucht ihn heraus und klebt ihn auf die zur Aufklebernummer passende Fläche auf der angegebenen Seite in diesem Regelbuch. Alle Gebäudekarten und Materialien sollten im entsprechenden Umschlag aufbewahrt werden, bis sie gebraucht werden.

Neue Klassen freischalten

Neue Klassen werden durch Kampagnenfortschritte freigeschaltet. Es können insgesamt 11 neue Klassen freigeschaltet werden. Zu jeder neuen Klasse gehören zwei versiegelte Faltschachteln mit dem entsprechenden Klassensymbol.

Sobald eine Klasse freigeschaltet wurde, könnt ihr die entsprechenden Schachteln öffnen und ihren Inhalt ansehen, einschließlich der höherstufigen Fertigkeitskarten. Diese Klasse kann ab sofort gewählt werden, wenn ein neuer Charakter erstellt wird (siehe S. 65).

SYMBOLE DER GESPERRTEN KLASSEN





Versiegelte Faltschachteln

Gegenstandsvorräte

Gegenstände, die sich nicht in einem persönlichen Charakter-Vorrat befinden, gehören entweder zum verfügbaren oder zum nicht verfügbaren Vorrat. Diese beiden Gegenstandsgruppen werden in der Spiel-Box durch einen Kartentrenner separiert und weiter in käufliche und herstellbare Gegenstände unterteilt, je nachdem, ob sie Gold- oder Herstellungskosten haben.

Gegenstände können auf folgende Weise zum verfügbaren Vorrat hinzugefügt werden:

- **Gebäude verbessern:** Wenn der Handwerker oder andere Gebäude verbessert wurden, werden die aufgelisteten Gegenstände aus dem nicht verfügbaren in den entsprechenden verfügbaren Vorrat gelegt (entweder käufliche oder herstellbare Gegenstände, je nach Gebäude).
- **Herstellung und Verkauf:** Wenn ein Charakter Herstellungskosten mit einem Gegenstand bezahlt (siehe S. 65) oder einen Gegenstand verkauft (siehe S. 67), wird der Gegenstand in den entsprechenden verfügbaren Vorrat zurückgelegt.
- **Ruhestand eines Charakters:** Geht ein Charakter in den Ruhestand (siehe S. 64), werden alle seine Gegenstände in den entsprechenden verfügbaren Vorrat zurückgelegt.
- **Gegenstandspläne:** Erhält die Gruppe einen Gegenstandsplan, werden alle Exemplare dieses Gegenstands aus dem nicht verfügbaren Vorrat in den verfügbaren herstellbaren Vorrat gelegt.
- **Tränke brauen:** Wenn die Gruppe einen neuen Trank braut (siehe S. 66), werden alle verbliebenen Exemplare dieses Gegenstands aus dem nicht verfügbaren Vorrat in den verfügbaren herstellbaren Vorrat gelegt.

Der Zugriff auf bestimmte Gegenstände ist begrenzt, selbst wenn sie im verfügbaren Vorrat liegen. Ihr könnt verfügbare herstellbare Gegenstände durch Interaktion mit dem Handwerker während des Auszeit-Schritts erhalten, aber käufliche Gegenstände im verfügbaren Vorrat können nur unter bestimmten Bedingungen erworben werden (beim Erstellen eines neuen Charakters, beim Lesen bestimmter Abschnitte usw.).

Gegenstände werden nur auf ausdrückliche Spielanweisung in den nicht verfügbaren Vorrat zurückgelegt.

Gloomhaven-Gegenstände

Wenn ihr *Gloomhaven* besitzt, dürfen bestimmte Gegenstände zum verfügbaren käuflichen Vorrat von *Frosthaven* hinzugefügt werden, aber nur, wenn diese Gegenstände bereits in *Gloomhaven* verfügbar sind.

Zu Beginn der *Frosthaven*-Kampagne sind **nur die Gegenstände 10, 25, 72, 105, 109 und 116 verfügbar**, aber andere Gegenstände werden durch den Bau bestimmter Gebäude verfügbar. Solo-Gegenstände aus *Gloomhaven* können jedoch nur von der entsprechenden Klasse genutzt werden und sollten daher nicht zum verfügbaren käuflichen Vorrat hinzugefügt werden.

Mit einigen Gegenständen aus *Gloomhaven* können Verbündete beschworen werden. Nutzt die Beschworenenmarker aus *Gloomhaven*, um diese Beschworenen darzustellen. Für die Effekte von Fertigkeitskarten zählen diese zusätzlichen Beschworenen nicht zu den Beschworenen des entsprechenden Charakters (sie agieren aber weiterhin vor dem beschwörenden Charakter und verwenden dessen Angriffsmodifikator-Deck).



Außenpostenphase

Nach jeder Szenariophase muss die Gruppe nach Frosthaven zurückkehren, um dort eine Außenpostenphase durchzuführen, mit folgenden Ausnahmen:

- Wenn das Szenario gescheitert ist, kann die Gruppe es sofort wiederholen (siehe S. 47).
- Wenn für das Szenario verbundene Szenarien verfügbar sind, kann die Gruppe sofort eines davon spielen. Einige Szenarien sind zwingend verbunden. In diesem Fall muss die Gruppe das angegebene Szenario sofort spielen (siehe S. 48).

In der Außenpostenphase schließt ihr Ereignisse in Frosthaven ab, erwerbt neue Gegenstände und Fertigkeiten und interagiert mit Gebäuden. Jede Außenpostenphase besteht aus fünf Schritten:

1. **Zeitverlauf**
2. **Außenposten-Ereignis**
3. **Gebäudebetrieb**
4. **Auszeit**
5. **Bau**

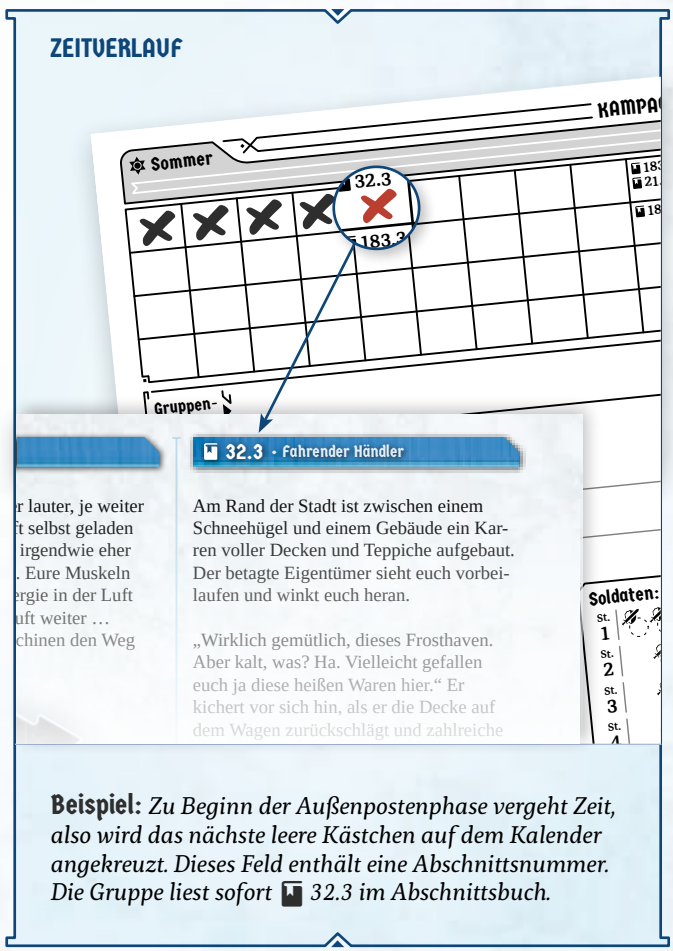
1. Zeitverlauf

Zu Beginn der Außenpostenphase vergeht Zeit. Kreuzt das nächste freie Kästchen im Kalender an, um anzuzeigen, dass eine Woche vergangen ist.

Ihr werdet gelegentlich angewiesen, Abschnittsnummern für zukünftige Wochen hinzuzufügen. Zählt die angegebene Anzahl von Wochen, beginnend mit dem ersten freien Kästchen nach der zuletzt angekreuzten Woche, und schreibt dann die Abschnittsnummer in dieses Kästchen. Wenn ihr ein Kästchen ankreuzt, das eine Abschnittsnummer enthält, lest sofort den angegebenen Abschnitt im Abschnittsbuch. Wenn es mehrere Nummern gibt, lest die Abschnitte in beliebiger Reihenfolge nacheinander.

Bei manchen Ereignissen und Szenarien vergeht die Zeit auch außerhalb der Außenpostenphase. Wenn ihr in einem solchen Fall ein Kästchen ankreuzt, das eine Abschnittsnummer enthält, wird der angegebene Abschnitt nicht gelesen. Schreibt stattdessen die Abschnittsnummer in das nächste freie Kästchen, das ausgelöst wird, wenn während der nächsten Außenpostenphase Zeit vergeht.

Wann immer 10 Kästchen auf dem Kalender angekreuzt wurden, wechselt die Jahreszeit – entweder von Sommer zu Winter (nach der ersten Hälfte einer Reihe) oder von Winter zu Sommer (nach der zweiten Hälfte einer Reihe). Der Hauptunterschied zwischen den Jahreszeiten besteht darin, welche Decks für Weg- und Außenposten-Ereignisse verwendet werden.

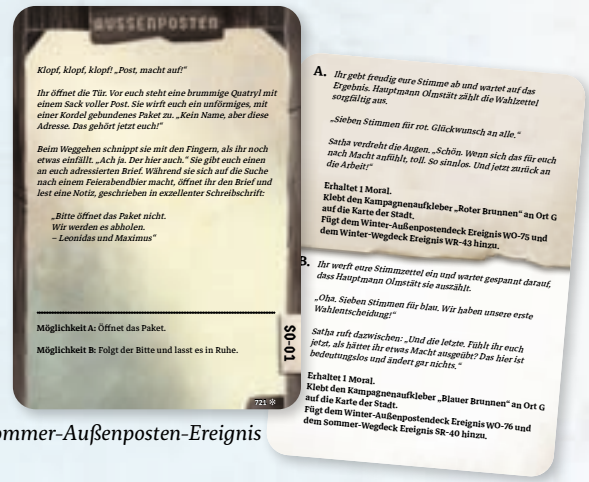


Beispiel: *Zu Beginn der Außenpostenphase vergeht Zeit, also wird das nächste leere Kästchen auf dem Kalender angekreuzt. Dieses Feld enthält eine Abschnittsnummer. Die Gruppe liest sofort 32.3 im Abschnittsbuch.*

2. Außenposten-Ereignis

Nach dem Zeitverlauf-Schritt zieht ihr die oberste Karte des aktiven Außenposten-Ereignisdecks und schließt das Ereignis ab, es sei denn, ihr wurdet spezifisch angewiesen, in dieser Woche kein Außenposten-Ereignis abzuschließen. Wenn laut Kampagnenkalender Sommer ist, zieht ihr ein Sommer-Außenposten-Ereignis. Ist es Winter, zieht ein Winter-Außenposten-Ereignis. Außenposten-Ereignisse werden wie Weg-Ereignisse abgeschlossen (siehe S. 12).

AUSSENPOSTEN-EREIGNIS



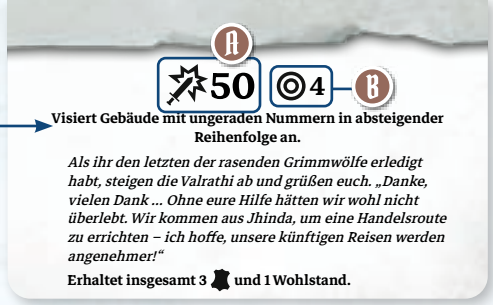
Sommer-Außenposten-Ereignis

Bedrohungen

Bedrohungen sind spezielle Außenposten-Ereignisse, bei denen die Gruppe Frosthaven verteidigen muss. Dabei werden Gebäude anvisiert und möglicherweise beschädigt oder zertrümmert. Die Häufigkeit solcher Bedrohungen ist im Winter wesentlich höher als im Sommer.

Die Bedrohung ist auf der Rückseite der Ereigniskarte abgebildet, unterhalb der möglichen Resultate der auf der Vorderseite getroffenen Wahl. Diese Resultate haben oft Einfluss auf die Bedrohung. Die Kartenrückseite enthält:

- **A** **Bedrohungswert:** Dies ist der numerische Wert, der bei einer Verteidigungsprobe mindestens erreicht werden muss, um ein anvisiertes Gebäude zu verteidigen.
- **B** **Zielwert:** Zeigt die Gesamtzahl der Gebäude an, die bei der Bedrohung anvisiert werden. Für jedes anvisierte Gebäude muss eine eigene Verteidigungsprobe durchgeführt werden.
- **C** **Zielpriorität:** Hier wird beschrieben, welche der nicht zertrümmerten Gebäude anvisiert werden und in welcher Reihenfolge, bezogen auf ihre Referenznummern. Wenn der Angriff keine Zielpriorität nennt, entscheidet die Gruppe. Jedes Gebäude kann nur einmal anvisiert werden, auch wenn die Gebäudeanzahl laut Zielpriorität geringer ist als der Zielwert.





➤ Verteidigungsproben

Bei einer Bedrohung muss für jedes Gebäude, das anvisiert wird, eine separate Verteidigungsprobe durchgeführt werden. Zieht für eine solche Probe eine Karte aus dem Stadtwachendeck und addiert ihren Bonus zum Gesamt-Verteidigungswert von Frosthaven, einschließlich aller Modifikatoren.

Solange die Kaserne nicht zertrümmert ist, kann die Gruppe bei jeder Probe vor dem Ziehen beliebig viele Soldaten verlieren, um Vorteil für die Probe zu erhalten und den Bedrohungswert basierend auf der Kasernenstufe und den verlorenen Soldaten zu verringern. Die Verteidigungsprobe erhält Nachteil, wenn die Kaserne zertrümmert ist.

Wenn das Ergebnis dem Bedrohungswert entspricht oder ihn übersteigt, ist die Verteidigungsprobe erfolgreich und das Gebäude wurde verteidigt. Andernfalls schlägt die Verteidigungsprobe fehl und das Gebäude wird beschädigt. Die Probe ist automatisch erfolgreich, wenn die „Erfolg"-Karte gezogen und angewendet wird. Bei einigen Angriffen wird das Gebäude stattdessen zertrümmert. Das Gebäude wird auch dann automatisch zertrümmert, wenn die „Zertrümmert"-Karte gezogen und angewendet wird.

Wendet etwaige Effekte durch das Beschädigen oder Zertrümmern von Gebäuden erst an, wenn die gesamte Bedrohung vollständig abgeschlossen wurde. Mischt das Stadtwachendeck nach und bei Bedarf während der Bedrohung neu, wenn das Deck aufgebraucht ist.



Beispiel: A *Bei dieser Bedrohung mit Bedrohungswert 50 beträgt der Gesamt-Verteidigungswert* B *von Frosthaven 35.* C *Beim ersten Gebäude wird ein Soldat verbraucht, um den Bedrohungswert um 5 zu verringern (da die Kaserne auf Stufe 1 ist) und Vorteil zu erhalten.* D *Dann werden zwei Karten vom Stadtwachendeck gezogen:* -10 *und* +10*.* -10 *wird angewendet und das Ergebnis von 45 entspricht dem Bedrohungswert. Die Verteidigungsprobe war erfolgreich. Dieser Vorgang wird für drei weitere Gebäude wiederholt.*

➤ Beschädigte Gebäude

Wenn ein Gebäude beschädigt wurde, muss die Gruppe sofort die auf der Gebäudekarte angegebenen Reparaturkosten bezahlen. Diese können in beliebiger Kombination mit Materialressourcen aus dem Frosthaven-Vorrat oder aus den persönlichen Vorräten der Charaktere bezahlt werden. Wenn die Gruppe diese Kosten nicht zahlen kann oder will, verliert sie stattdessen 1 Moral.

➤ Zertrümmerte Gebäude

Wenn ein Gebäude zertrümmert wurde, wird die Gebäudekarte auf die zertrümmerte Seite gedreht. Der Zertrümmert-Effekt wird dann während des Gebäudebetrieb-Schritts in jeder Außenpostenphase angewendet, bis das Gebäude wieder aufgebaut ist (siehe S. 68).



Zertrümmertes Gebäude



3. Gebäudebetrieb

Wendet nach dem Außenposten-Ereignis die Effekte aller Gebäude an. Geht die Karten des Gebäudedecks in aufsteigender Reihenfolge ihrer Gebäudenummern einzeln durch. Wendet für jedes Gebäude den normalen oder den Zertrümmert-Effekt an, der oben auf der Karte neben dem ☀ Symbol angegeben ist.

Erhält oder verliert die Gruppe durch diese Effekte Gold oder Ressourcen, können dafür nach eurem Wunsch und in beliebiger Kombination die persönlichen Vorräte der Charaktere oder der Frosthaven-Vorrat verwendet werden. Kann ein Verlust nicht vollständig ausgeglichen werden, verliert die Gruppe nur so viel sie kann, ohne weiteren Malus. Einige Gebäude haben optionale Effekte, die nur genutzt werden können, wenn die entsprechenden Kosten vollständig bezahlt werden.

Da der Gebäudebetrieb-Schritt direkt nach dem Außenposten-Ereignis-Schritt stattfindet, wird für jedes Gebäude, das während des Außenposten-Ereignisses zertrümmert wurde, der Zertrümmert-Effekt einmal angewendet, bevor es wieder aufgebaut werden kann.

Aufkleber 10

4. Auszeit

Nach dem Gebäudebetrieb-Schritt können die Charaktere Auszeit-Aktivitäten in beliebiger Reihenfolge durchführen. Für viele dieser Aktivitäten müssen die Charaktere mit bestimmten Gebäuden interagieren, was nicht möglich ist, wenn diese zertrümmert sind.

- **Stufenaufstieg** (S. 62)
- **Ruhestand eines Charakters** (S. 64)
- **Charaktererstellung** (S. 65)
- **Gegenstände herstellen** (S. 65)
- **Tränke brauen** (S. 66)
- **Gegenstände verkaufen** (S. 67)

Aufkleber 11

Aufkleber 12

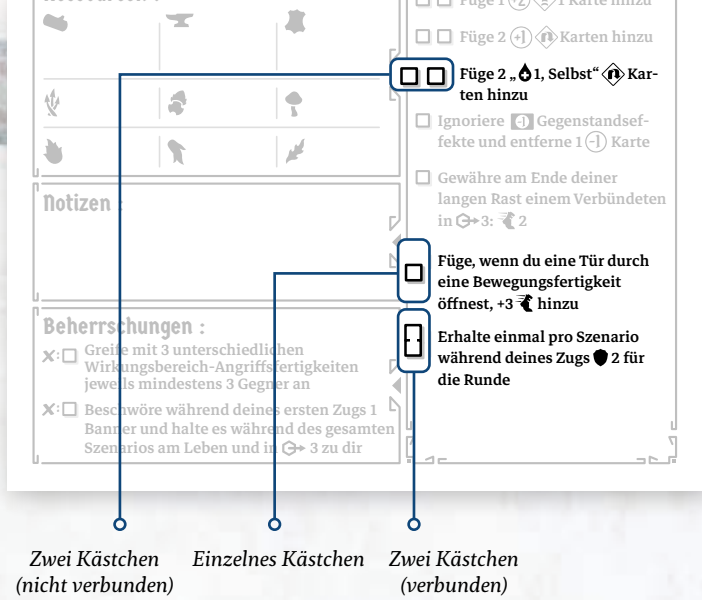


➤ Stufenaufstieg

Entspricht die Gesamterfahrung eines Charakters dem erforderlichen Wert seiner nächsten Stufe oder übersteigt diesen, muss er im Auszeit-Schritt auf diese Stufe aufsteigen. Dafür muss die auf dem Charakterbogen angegebene Erfahrung erreicht werden, aber es fallen keine Erfahrungskosten an. Die Gesamterfahrung eines Charakters wird beim Stufenaufstieg nicht zurückgesetzt.

Ist die Stufe eines Charakters niedriger als die Hälfte der aktuellen Wohlstandsstufe (aufgerundet), kann er während des Auszeit-Schritts eine oder mehrere Stufen aufsteigen, ohne die Erfahrungsvoraussetzung zu erfüllen, solange seine Stufe die Hälfte der aktuellen Wohlstandsstufe (aufgerundet) nicht überschreitet. Setzt nach dem Stufenaufstieg die Gesamterfahrung des Charakters auf den Wert der Erfahrungsanforderung der neuen Stufe. Anders als der Stufenaufstieg durch Erfahrung, ist diese Art des Stufenaufstiegs optional.





Zwei Kästchen (nicht verbunden) *Einzelnes Kästchen* *Zwei Kästchen (verbunden)*

Stufenaufstiege können nur in der Außenpostenphase durchgeführt werden. Charaktere können nicht während eines Szenarios oder zwischen Szenarien aufsteigen, wenn die Gruppe nicht für eine Außenpostenphase nach Frosthaven zurückkehrt (z. B. bei verbundenen Szenarien).

Wenn ein Charakter aufsteigt, muss er Folgendes tun:

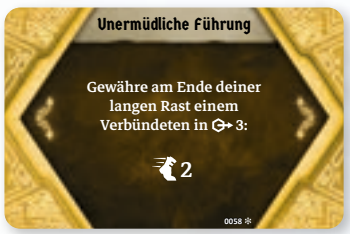
- **Fertigkeitskarte hinzufügen:** Fügt dem Vorrat des Charakters eine neue Fertigkeitskarte hinzu. Die gewählte Karte muss zu seiner Klasse gehören und die Kartenstufe darf maximal der neuen Charakterstufe entsprechen. Wenn ein Charakter z. B. Stufe 2 erreicht, kann er eine seiner beiden Stufe-2-Fertigkeitskarten hinzufügen. Auf Stufe 3 kann er eine seiner beiden Stufe-3-Fertigkeitskarten oder die andere Stufe-2-Fertigkeitskarte hinzufügen. Dadurch wird nicht die maximale Handkartenzahl erhöht, sondern lediglich der Vorrat der Karten erweitert, die zu Beginn eines Szenarios zur Verfügung stehen.
- **Trefferpunkte erhöhen:** Erhöht den maximalen Trefferpunkte-Wert des Charakters. Auf der Stufenleiste am unteren Rand des Charakter-Tableaus zeigt die rote Zahl unter der neuen Stufe den neuen maximalen Trefferpunkte-Wert an.
- **Verbesserungszeichen erhalten:** Fügt ein Verbesserungszeichen X hinzu. Das neue Zeichen wird als Kreuzchen in ein freies Kästchen der Verbesserungsliste auf der rechten Seite des Charakterbogens eingetragen. Weitere Regeln für den Erhalt von Charakterverbesserungen sind unten aufgeführt.

CHARAKTERVERBESSERUNGEN

Mit diesen Verbesserungen kann das Angriffsmodifikator-Deck eines Charakters individualisiert werden, indem Karten hinzugefügt oder entfernt werden. Wenn ein Charakter ein Verbesserungszeichen erhält, wählt ihr eine Verbesserung aus der Liste auf der rechten Seite des Charakterbogens, kreuzt das entsprechende Kästchen an und verändert sein Angriffsmodifikator-Deck wie angegeben. Die Effekte einer angekreuzten Verbesserung werden sofort angewendet, auch außerhalb des Auszeit-Schritts.

Nicht verbundene Kästchen neben einer Verbesserung zeigen an, dass der Charakter sie so oft für je ein Verbesserungszeichen erhalten kann, wie Kästchen vorhanden sind. Einige Verbesserungen bestehen aus miteinander verbundenen Kästchen. Erst wenn alle verbundenen Kästchen mit je einem Verbesserungszeichen markiert wurden, erhält der Charakter die Verbesserung.

Die Charakterverbesserung „Ignoriere -1 Gegenstandseffekte“ gilt nur für die zusätzlich hinzugefügten -1 Angriffsmodifikator-Karten, die in der unteren linken Ecke einiger Gegenstände dargestellt sind. Die Verbesserung „Ignoriere Szenarioeffekte“ gilt nur für Effekte, die im Szenariobuch als Szenarioeffekte definiert sind. Wenn eine Verbesserung dem Charakter einen Vorteil verschafft, der nichts mit seinem Angriffsmodifikator-Deck zu tun hat, kann er als Erinnerung die entsprechende Verbesserungsmerkhilfe in seinen aktiven Bereich legen.



Verbesserungsmerkhilfe

Ihr könnt auf vier Arten Verbesserungszeichen erhalten:

- **Stufenaufstieg:** Bei jedem Stufenaufstieg erhält der Charakter ein Verbesserungszeichen.
- **Häkchen erhalten:** Jedes Mal, wenn ein Charakter eine Dreiergruppe von Häkchen gesammelt hat, erhält er ein Verbesserungszeichen.
- **Charaktererstellung:** Wann immer ein neuer Charakter erstellt wird, erhält er Verbesserungszeichen in Höhe der Anzahl der Charaktere, die im Verlauf der Kampagne vom erstellenden Spieler in den Ruhestand geschickt wurden.
- **Beherrschungen abschließen:** Wann immer ein Charakter eine neue Beherrschung abschließt, erhält er ein Verbesserungszeichen.

Manchmal wird ein Charakter angewiesen, Häkchen zu verlieren. Er verliert jedoch keine Verbesserungszeichen, sodass nur Häkchen von unvollständigen Dreiergruppen verloren gehen können. Wenn ein Charakter z. B. acht Häkchen hat, kann er maximal bis zu zwei verlieren.

➤ Ruhestand eines Charakters

Wenn ein Charakter seine persönliche Quest erfüllt hat, muss er während des Auszeit-Schritts in den Ruhestand gehen, kann aber vorher beliebige andere Auszeit-Aktivitäten durchführen. Er hat sein Lebensziel erreicht und keinen Grund mehr, sich den zahllosen Monstern in der Wildnis zu stellen. Charaktere im Ruhestand können nicht mehr mit dem Rest der Gruppe an der Kampagne teilnehmen.

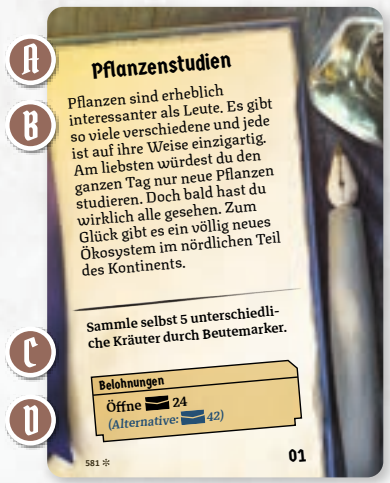
Durch den Ruhestand eines Charakters erhält die Gruppe 2 Wohlstand für die von ihm erfüllte persönliche Quest und schaltet den auf der persönlichen Questkarte angegebenen Gebäude-Umschlag frei. Ist ein Umschlag bereits freigeschaltet, wird stattdessen der Alternativumschlag freigeschaltet. Sind beide freigeschaltet, erhält die Gruppe stattdessen ein Zufallsszenario (oder 1 Inspiration, wenn dieses Deck aufgebraucht ist) und einen zufälligen Gegenstandsplan (oder 1 Inspiration, wenn dieses Deck aufgebraucht ist).

Der Charakter darf direkt vor seinem Ruhestand einmalig 1 5 Inspiration ausgeben, um zwei zusätzliche persönliche Quests zu ziehen und eine davon ungeachtet der Voraussetzungen sofort zu erfüllen. Die andere Karte wird zurück ins Deck gemischt. Dadurch erhält die Gruppe noch 2 Wohlstand und schaltet einen weiteren Gebäude-Umschlag frei. Werden vor dem Ruhestand zwei persönliche Quests erfüllt, werden die Effekte gleichzeitig angewendet, sodass sie sich nicht gegenseitig beeinflussen.

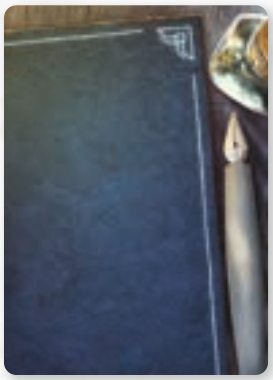
Eine persönliche Questkarte enthält:

- **A** **Titel:** Der Titel der Quest.
- **B** **Beschreibung:** Eine kurze Beschreibung der Quest.
- **C** **Voraussetzungen:** Die besonderen Voraussetzungen, durch die diese Quest erfüllt wird.
- **D** **Belohnungen:** Der Gebäude-Umschlag, der bei Questerfüllung freigeschaltet wird.





Persönliche Questkarte (Vorders.)



Persönliche Questkarte (Rücks.)

NACH DEM RUHESTAND

Sobald zum ersten Mal in der Kampagne ein Charakter einer bestimmten Klasse in den Ruhestand geht, dreht ihr sein Charakter-Tableau um und sucht die Abschnittsnummer unten auf der Rückseite. Lest den angegebenen Abschnitt im Abschnittsbuch, nachdem der Charakter seine persönliche Quest erfüllt und die Effekte angewendet hat.

Wann immer Charaktere in den Ruhestand gehen, werden ihre relevanten Daten in die Ruhestandstabelle auf dem Kampagnenbogen eingetragen. Wird ein neuer Charakter erstellt, erhält er für jeden Charakter, den der erstellende Spieler zuvor in den Ruhestand geschickt hat, ein Verbesserungszeichen. Wenn ein einzelner Spieler mit mehreren Charakteren nach Solo-Regeln spielt (siehe S. 69), wird die Abstammung jedes Charakters für diesen Zweck separat nachgehalten.

Wenn ein Charakter in den Ruhestand gegangen ist, wird seine persönliche Quest sowie die etwaige zusätzlich erfüllte persönliche Quest aus dem Spiel entfernt. Seine Charaktermaterialien werden in die entsprechenden Faltschachteln zurückgelegt. Seine Gegenstände werden in den verfügbaren Vorrat zurückgelegt, seine Ressourcen in den Frosthaven-Vorrat und sein Gold geht verloren.

Charaktere können nur während des Auszeit-Schritts in den Ruhestand gehen. Charaktere können nicht während eines Szenarios oder zwischen Szenarien in den Ruhestand gehen, wenn die Gruppe nicht für eine Außenpostenphase nach Frosthaven zurückkehrt (z. B. bei verbundenen Szenarien).

➤ Charaktererstellung

Wenn ein Spieler seinen vorherigen Charakter in den Ruhestand geschickt hat oder einfach etwas Neues ausprobieren möchte, kann er im Auszeit-Schritt einen neuen Charakter erstellen.

Falls der vorherige Charakter noch nicht im Ruhestand ist, kann der Spieler den Charakter entweder beiseitelegen, um ihn später wieder zu spielen, oder ihn aufgeben. Wird der Charakter beiseitegelegt, bleiben seine persönliche Quest, seine Gegenstände und Ressourcen sowie sein Gold in seinem Besitz. Wird der Charakter aufgegeben, wird seine persönliche Quest zurück ins Deck gemischt, seine Gegenstände werden in den verfügbaren Vorrat zurückgelegt, seine Ressourcen in den Frosthaven-Vorrat und sein Gold geht verloren.

Bei der Charaktererstellung kann eine beliebige verfügbare Klasse gewählt werden, die momentan nicht als aktiver Charakter gespielt wird. Das gilt auch für Klassen, die bereits in der Kampagne gespielt wurden, solange alle früheren Charaktere dieser Klasse in den Ruhestand geschickt oder aufgegeben (und nicht nur beiseitegelegt) wurden. Im Verlauf der Kampagne werden neue Klassen freigeschaltet.

STARTVORTEILE

Der neue Charakter zieht zwei persönliche Quests, von denen er eine behält und die andere zurück ins Deck mischt. Es ist möglich, dass das persönliche Questdeck aufgebraucht wird. Wenn das passiert, erhalten neue Charaktere, die im Verlauf der Kampagne erstellt werden, keine persönlichen Quests und können nicht in den Ruhestand gehen. Die Spieler können solche Charaktere aber nach Belieben beiseitelegen oder aufgeben.

Der neue Charakter beginnt mit (10 × W + 20) Gold, wobei „W“ die aktuelle Wohlstandsstufe ist. Dieses Startgold muss sofort für Gegenstände aus dem verfügbaren käuflichen Vorrat ausgegeben werden. Nicht verbrauchte Restbeträge gehen verloren.

Der neue Charakter erhält Verbesserungszeichen in Höhe der Anzahl der Charaktere, die im Verlauf der Kampagne von dem erstellenden Spieler in den Ruhestand geschickt wurden.

ANPASSUNG AN WOHLSTANDSSTUFE

Ein neuer Charakter beginnt immer auf Stufe 1, darf aber sofort Stufen aufsteigen, ohne die Erfahrungsvoraussetzung zu erfüllen, solange seine Stufe die Hälfte der aktuellen Wohlstandsstufe (aufgerundet) nicht überschreitet. Setzt nach dem Stufenaufstieg die Gesamterfahrung des Charakters auf den Wert der Erfahrungsanforderung der neuen Stufe.



➤ Gegenstände herstellen

Gegenstände, außer Tränke, werden durch Interaktion mit dem Handwerker hergestellt. Um Gegenstände herzustellen, geben die Charaktere die erforderlichen Ressourcen oder Gegenstände ab. Für Herstellungskosten können keine Materialressourcen aus dem Frosthaven-Vorrat genommen werden, nur Kräuterressourcen. Der herstellende Charakter erhält ein Exemplar des hergestellten Gegenstands.

Zu Beginn der Kampagne können nur die Gegenstände 001 bis 010 hergestellt werden. Der verfügbare herstellbare Vorrat kann durch die Verbesserung des Handwerkergebäudes und durch die Entdeckung neuer Gegenstandspläne erweitert werden. Jeder Gegenstand aus dem verfügbaren herstellbaren Vorrat kann hergestellt werden.

Falls zum Herstellen eines Gegenstands ein anderer Gegenstand erforderlich ist und alle Exemplare bereits im Besitz von Gruppenmitgliedern sind, kann der herstellende Charakter, statt den erforderlichen Gegenstand abzugeben, ersatzweise die Gold-, Ressourcen- oder Gegenstandskosten des erforderlichen Gegenstands bezahlen.

EINEN GEGENSTAND HERSTELLEN



Beispiel: *Der Bannerspeer will einen Verstärkten Schild herstellen. Er zieht 1 von seinem persönlichen Vorrat ab, legt seinen Groben Schild* 010 *in den verfügbaren herstellbaren Vorrat zurück und erhält den Verstärkten Schild* 015.

➤ Tränke brauen

Tränke werden durch Interaktion mit dem Alchemisten gebraut. Charaktere brauen einen Trank, indem sie zwei Kräuterressourcen in beliebiger Kombination aus dem Frosthaven-Vorrat oder ihrem persönlichen Vorrat ausgeben. Auf der Alchemietafel könnt ihr sehen, aus welchen Kräutern welcher Trank gebraut wird. Der brauende Charakter erhält ein Exemplar des gebrauten Tranks, das er behalten oder sofort einem Mitglied der Gruppe geben kann.

Zu Beginn der Kampagne sind alle Fenster der Alchemietafel geschlossen, sodass die Rezepte der Tränke unbekannt sind. Wird während der Kampagne zum ersten Mal eine neue Kombination gebraut, öffnet ihr das entsprechende Fenster der Alchemietafel und reißt es ab, um den Trank zu enthüllen. Sobald der Trank aufgedeckt wurde, kann die Aktion nicht mehr rückgängig gemacht werden. Hat der brauende Charakter ein Exemplar des Tranks erhalten, legt er alle übrigen Exemplare in den verfügbaren herstellbaren Vorrat.

ALCHEMIST: STUFE 2

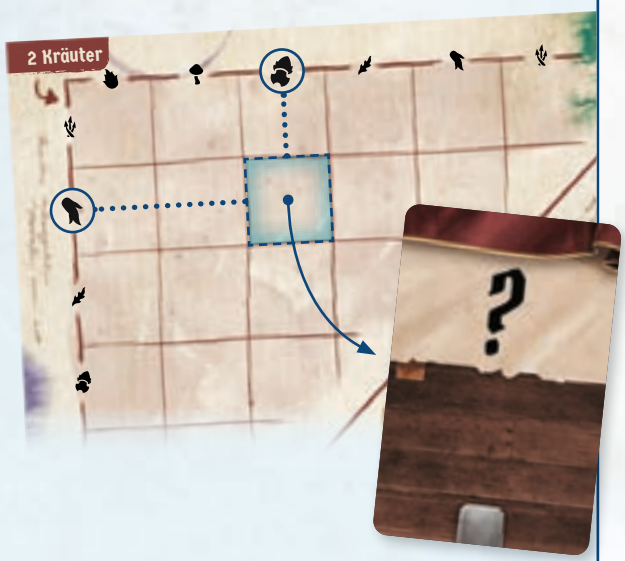
Sobald der Alchemist Stufe 2 erreicht hat, können gebraute Tränke destilliert werden. Ein Trank wird destilliert, indem er aus dem Gegenstandsvorrat des Charakters in den verfügbaren herstellbaren Vorrat zurückgelegt wird. Der destillierende Charakter erhält eine der Kräuterressourcen, die zum Brauen benötigt werden. Wenn derselbe Trank in mehreren Fenstern der Alchemietafel aufgedeckt wurde, kann der destillierende Charakter eine Kräuterressource aus einem dieser Trankrezepte wählen. Tränke, die noch nicht in der Alchemietafel aufgedeckt wurden, können nicht destilliert werden.

ALCHEMIST: STUFE 3

Sobald der Alchemist Stufe 3 erreicht hat, können mächtigere Tränke gebraut werden, indem drei beliebige Kräuterressourcen ausgegeben werden. Diese Dreikräutermischungen haben jeweils ihr eigenes Fenster in der Alchemietafel. Alle Dreikräutermischungen, die aus zwei oder mehr gleichen Kräutern gebraut werden, ergeben denselben Trank, der nicht destilliert werden kann.

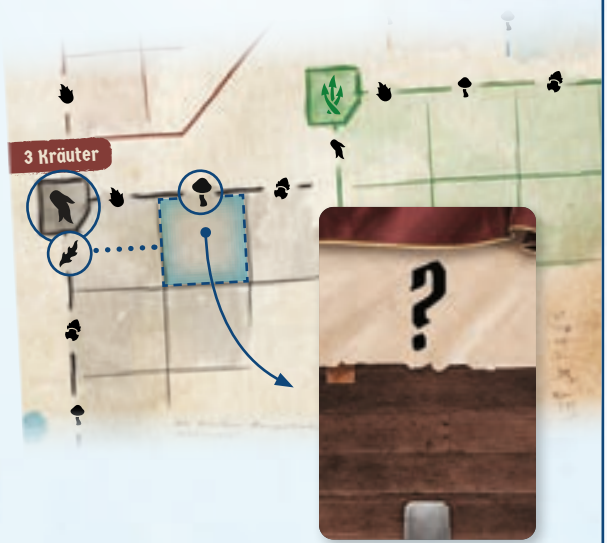


MIT ZWEI KRÄUTERN BRAUEN



Beispiel: *Der Bannerspeer will einen Trank aus zwei Kräutern brauen. Er zieht 1 von seinem persönlichen Vorrat und 1 vom Frosthaven-Vorrat ab, öffnet das entsprechende Fenster der Alchemietafel und erhält den aufgedeckten Trank.*

MIT DREI KRÄUTERN BRAUEN



Beispiel: *Der Bannerspeer will einen Trank aus drei Kräutern brauen. Er zieht 1 , 1 und 1 vom Frosthaven-Vorrat ab, öffnet das entsprechende Fenster der Alchemietafel und erhält den aufgedeckten Trank.*

➤ Gegenstände verkaufen

Charaktere können im Auszeit-Schritt Gegenstände aus ihrem persönlichen Vorrat verkaufen. Falls ein Charakter einen Gegenstand erhält, den er bereits einmal besitzt, muss er ihn sofort verkaufen. Verkauft ein Charakter einen käuflichen Gegenstand, erhält er die Hälfte des Goldpreises (abgerundet). Verkauft ein Charakter einen herstellbaren Gegenstand, erhält er 2 Gold pro Ressource oder Gegenstand, die zur Herstellung benötigt wurden. Legt Gegenstände beim Verkauf in den entsprechenden verfügbaren Vorrat zurück.



➤ Gegenstände kaufen

Gegenstände können erst nach dem Bau von Gebäude 37 frei gekauft werden. Bis dahin können Gegenstände aus dem verfügbaren käuflichen Vorrat nur bei Charaktererstellung mit Startgold gekauft werden oder wenn ein Spieleffekt dies ausdrücklich erlaubt.

Aufkleber 13 (überklebt den Absatz „Gegenstände kaufen“)

Aufkleber 14

5. Bau

Nach dem Auszeit-Schritt kann die Gruppe Gebäude bauen, verbessern und wiederaufbauen. **Sie kann standardmäßig ein Gebäude bauen oder verbessern und sie kann 2 Moral verlieren, um ein zweites zu bauen oder zu verbessern.** Zertrümmerte Gebäude können nicht verbessert werden. Die Gruppe kann beliebig viele zertrümmerte Gebäude wiederaufbauen, aber erst nach dem Bauen und Verbessern.

Für das Bauen und Verbessern gilt immer eine Wohlstand-Voraussetzung. Ein Gebäude kann nur dann gebaut oder verbessert werden, wenn die Wohlstandsstufe mindestens der Wohlstand-Voraussetzung für den Bau oder die Gebäudeverbesserung entspricht. Diese Voraussetzung ist neben den Erstbaukosten (auf der Weltkarte) oder den Verbesserungskosten (auf der Gebäudekarte) angegeben.

Wenn der Bau oder die Verbesserung eines Gebäudes die Wohlstandsstufe erhöht, kann jeder Charakter, dessen Stufe niedriger ist als die Hälfte der neuen Wohlstandsstufe (aufgerundet), sofort eine oder mehrere Stufen aufsteigen, ohne die Erfahrungsvoraussetzung zu erfüllen, solange seine Stufe die Hälfte der neuen Wohlstandsstufe (aufgerundet) nicht überschreitet. Setzt nach dem Stufenaufstieg die Gesamterfahrung des Charakters auf den Wert der Erfahrungsanforderung der neuen Stufe.

Aufkleber 15



Bauen

Um ein freigeschaltetes Gebäude zu bauen, muss die Gruppe die auf dem „St.0“-Aufkleber des Gebäudes (oder in manchen Fällen direkt auf der Weltkarte) aufgedruckten Erstbaukosten mit Ressourcen aus dem Frosthaven-Vorrat bezahlen.

Klebt dann den entsprechenden Stufe-1-Aufkleber auf den Gebäudeplatz und legt die zugehörige Stufe-1-Karte nach Gebäudenummer sortiert in das Gebäudedeck.

Die Gruppe erhält dann den Wohlstandsbonus und wendet alle anderen einmaligen Effekte auf der Gebäudekarte an. In der nächsten Außenpostenphase wird der normale Effekt des Gebäudes angewendet und seine Interaktionen sind verfügbar (es sei denn, es wird zertrümmert).

Verbessern

Um ein bestehendes Gebäude zu verbessern, muss die Gruppe die Verbesserungskosten (auf der normalen Seite der Gebäudekarte) mit Ressourcen aus dem Frosthaven-Vorrat bezahlen.

Sind diese Kosten bezahlt, wird der Aufkleber für die nächste Stufe über den alten Aufkleber geklebt und die alte Karte im Gebäudedeck durch die für die nächste Stufe ersetzt.

Die Gruppe erhält dann den Wohlstandsbonus und wendet alle anderen einmaligen Effekte auf der neuen Gebäudekarte an.

Wiederaufbauen

Um ein zertrümmertes Gebäude wiederaufzubauen, muss die Gruppe die Wiederaufbaukosten (auf der zertrümmerten Seite der Gebäudekarte) mit Ressourcen aus dem Frosthaven-Vorrat bezahlen.

Sind diese Kosten bezahlt, wird die Karte im Gebäudedeck auf ihre normale Seite zurückgedreht.

In der nächsten Außenpostenphase wird der normale Effekt des Gebäudes angewendet und seine Interaktionen sind verfügbar (es sei denn, es wird erneut zertrümmert).

Spielvarianten

➤ Gelegenheitsmodus

Im Gelegenheitsmodus könnt ihr jedes freigeschaltete Szenario spielen. Die Szenariovoraussetzungen und alle Kampagneneffekte werden dabei ignoriert. Es wird kein Ereignis abgeschlossen, die Zeit vergeht nicht und die Gruppe erhält keine Erfahrung, Beute, Schätze, Häkchen, persönliche Quest-Fortschritte, Belohnungen, Freischaltungen oder Ähnliches. Der Ausgang des Szenarios hat keinen Einfluss auf die Kampagne. Abgeschlossene Szenarien können jedoch als Teil der Kampagne (d. h. nicht im Gelegenheitsmodus) erneut gespielt werden, solange die Gruppe die Voraussetzungen erfüllt.

➤ Crossover-Klassen

Bei der Charaktererstellung in *Frosthaven* kann jede freigeschaltete Klasse aus anderen *Gloomhaven*-Spielen gewählt werden. Umgekehrt kann jede freigeschaltete Klasse aus *Frosthaven* bei der Charaktererstellung in einem anderen *Gloomhaven*-Spiel verwendet werden. Die Klassen dürfen ihre früheren Fertigkeitsverbesserungen behalten, dies kann aber die Spielbalance beeinträchtigen. Neue Charakterbögen für diese Crossover-Klassen mit ihren Eigenschaften und anderen nützlichen Ergänzungen findet ihr unter *cephalofair.com/frosthaven*.

➤ Temporäre Fertigkeitsverbesserungen

Bei dieser Spielvariante werden alle Verbesserungsaufkleber von den Fertigkeitskarten der Klasse entfernt, wenn ein Charakter in den Ruhestand geht. Klebt dafür die Aufkleber auf Kartenhüllen (nicht im Spiel enthalten) statt direkt auf die Fertigkeitskarten oder nutzt wiederverwendbare Aufkleber (separat erhältlich). Temporäre Fertigkeitsverbesserungen haben geringere Kosten: Berechnet zunächst die normalen Verbesserungskosten, einschließlich aller Vergünstigungen. Danach reduziert ihr die Kosten um 20 Gold, wenn bei der Aktion mindestens eine vorherige Verbesserung vorhanden ist. Reduziert anschließend die Kosten um 20 Prozent (aufgerundet).

➤ Verminderte Zufälligkeit

Bei dieser Spielvariante können Gruppen, die ein weniger zufälliges Spielerlebnis wünschen, den Einfluss von Angriffsmodifikator-Karten reduzieren. Behandelt dafür alle ⊘ und ✦ Karten als -2 Karten und alle 2x und ✦ Karten als +2. Trotz dieser Anpassungen gilt das Mischen-Symbol auf diesen Karten weiterhin. Gegenstandseffekte oder andere Spieleffekte, die sich auf ⊘ oder 2x Karten beziehen, werden davon nicht beeinflusst.

➤ Solo-Spiel

Beim Solo-Spiel kontrolliert ein einzelner Spieler zwei oder mehr Charaktere gleichzeitig. Da ein Solo-Spieler aber genau weiß, was jeder Charakter tun wird, und sie so effizienter koordinieren kann, wird die Szenariostufe für das Solo-Spiel anders berechnet. Ermittelt die durchschnittliche Stufe aller Charaktere im Szenario und addiert dann 1, bevor ihr durch 2 teilt und aufrundet. Beim empfohlenen Schwierigkeitsgrad wäre die Szenariostufe mit drei Charakteren, die alle auf Stufe 4 sind, zum Beispiel $((4 + 4 + 4) \div 3 \div 2) = 2$, aber im Solo-Spiel $((((4 + 4 + 4) \div 3) + 1) \div 2) = 3$.

➤ Offenes Spiel

Bei dieser Spielvariante dürfen Gruppen, die weniger Beschränkungen wünschen, ihre Handkarten zeigen und bei der Kartenauswahl bestimmte Details besprechen, die normalerweise geheim gehalten werden. Diese Spielweise wird nicht empfohlen, jedoch von manchen Gruppen möglicherweise bevorzugt. Da die Spieler beim offenen Spiel wissen, was jeder Charakter tun wird, und sie sich effizienter abstimmen können, wird die Szenariostufe ebenso berechnet wie für das Solo-Spiel.



➤ Dauerhafter Tod

Spieler, die es gern gefährlich mögen, können sich der Endgültigkeit des Todes stellen. Wenn der Trefferpunkte-Wert eines Charakters in dieser Spielvariante null erreicht, stirbt er, anstatt erschöpft zu werden. Charaktere können weiterhin erschöpft werden, falls sie weder zwei Karten ausspielen noch eine lange Rast machen können, aber wenn sie überleben, können sie an zukünftigen Szenarien teilnehmen, selbst wenn das aktuelle Szenario scheitert.

Wenn ein Charakter stirbt, wird er am Ende des aktuellen Szenarios aus der Kampagne entfernt. Seine persönliche Quest wird zurück ins Deck gemischt. Seine Charaktermaterialien werden in die entsprechenden Faltschachteln zurückgelegt. Seine Gegenstände werden in den verfügbaren Vorrat zurückgelegt, seine Ressourcen in den Frosthaven-Vorrat und sein Gold geht verloren. Der Spieler, dessen Charakter gestorben ist, muss im Auszeit-Schritt der nächsten Außenpostenphase (wenn das nächste Szenario zwingend verbunden ist, unmittelbar vor dem Szenario) einen neuen Charakter erstellen.

Ist ein Charakter erschöpft, gelten weiterhin alle normalen Erschöpfungseffekte, allerdings bleibt seine Figur auf der Szenariokarte und kann weiterhin von Monsterangriffen und anderen Fertigkeiten anvisiert werden. Erschöpfte Charaktere können aber weiterhin nicht agieren und haben für die Berechnung des Monsterfokus den Initiative-Wert 99.

➤ Charakteranpassung

Bei dieser Variante können Gruppen, die sich flexiblere Charaktere wünschen, Gold ausgeben, um ihre Charaktere anzupassen. Dafür bezahlt der entsprechende Charakter im Auszeit-Schritt der Außenpostenphase das 10-Fache seiner aktuellen Stufe in Gold, um seine Fertigkeiten neu zu wählen. Der Charakter legt dann alle zuvor gewählten Fertigkeitskarten, außer Karten der Stufe 1 oder X, aus seinem verfügbaren Vorrat in die Faltschachtel zurück und trifft daraufhin gemäß den normalen Stufenaufstieg-Regeln für jede Stufe eine neue Wahl, bis er seine aktuelle Stufe erreicht.



➤ Zufallsabenteuer

In dieser Spielvariante kann die Gruppe statt eines offiziellen Szenarios ein Zufallsabenteuer spielen, entweder als Teil der laufenden Kampagne oder als einmalige Spielpartie im Gelegenheitsmodus. In beiden Fällen wird vorher kein Weg-Ereignis abgeschlossen.

Jedes Zufallsabenteuer besteht aus drei zufällig generierten Räumen und die Gruppe muss die Monster in allen drei Räumen besiegen, um es zu abzuschließen. Die Räume werden jeweils einzeln aufgebaut. Der nächste Raum wird erst aufgedeckt, wenn die Tür geöffnet wurde. Erstellt einen Raum, indem ihr eine zufällige Raumkarte und eine zufällige Aufbaukarte zieht.

Erstellt das Beutedeck mit 24 Karten: 12 Münzkarten, zwei Karten von jeder Materialressource und eine von jeder Kräuterressource.

ZUFÄLLIGE RAUMKARTE

Eine zufällige Raumkarte enthält:

A **Namensbezeichnung:** Ein Substantiv als Namensbezeichnung. Zusammen mit der Eigenschaftsbezeichnung der zufälligen Aufbaukarte ergibt sich die vollständige Bezeichnung des Raums.

B **Kartenelemente:** Die Kartenelemente, die den Raum bilden. Außerdem sind alle benötigten Gebietsaufleger und 12 Orte für die Spielelemente von der zufälligen Aufbaukarte dargestellt. Sind die Gebietsaufleger eines bestimmten Typs im zweiten oder dritten Raum aufgebraucht, verwendet stattdessen beliebige passende Aufleger.

C **Eingänge und Ausgänge:** Die Lage der Eingänge und Ausgänge des Raums. Diese entsprechen immer dem nächsten Randfeld des Kartenelements mit einer Puzzle-Verbindung. Im ersten Raum beginnt jeder Charakter auf einem beliebigen leeren Feld im Umkreis von zwei Feldern um den Eingang. Hat der erste Raum zwei Eingänge, muss die Gruppe einen davon wählen.

D **Ein- und Ausgangstypen:** Die Ein- und Ausgänge des Raums können entweder als „A“ oder als „B“ angegeben sein. Hat ein Raum zwei Ausgänge, muss die Gruppe einen davon wählen. Hat ein Raum zwei Eingänge, muss die Gruppe den Eingang benutzen, dessen Typ dem im vorherigen Raum gewählten Ausgangstyp entspricht. Wenn die Rückseite der nächsten Raumkarte keinen passenden Eingangstyp zeigt, wird eine neue Karte gezogen, bis der Eingangstyp übereinstimmt.

E **Malusse:** Die Malusse für das Aufdecken des Raums. Auf dem empfohlenen Schwierigkeitsgrad gilt für den ersten Raum kein Malus, für den zweiten Raum der kleine Malus und für den dritten Raum der große Malus. Die Gruppe kann die Schwierigkeit beliebig anpassen, indem sie die Anzahl und Schwere dieser Malusse verändert. Bezieht sich der Malus des ersten Raums auf den Charakter, der die Tür geöffnet hat, entscheidet die Gruppe, auf wen er angewendet wird.

ZUFÄLLIGE AUFBAUKARTE

Eine zufällige Aufbaukarte enthält:

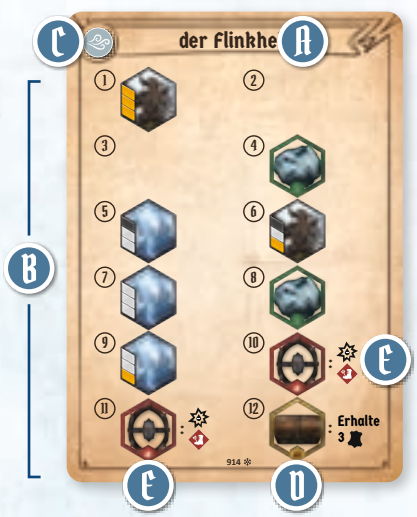
A **Eigenschaftsbezeichnung:** Ein Genitivattribut als Eigenschaftsbezeichnung. Zusammen mit der Namensbezeichnung der zufälligen Raumkarte ergibt sich die vollständige Bezeichnung des Raums.

B **Platzierungsangaben:** Eine Liste der Monster, Aufleger und Marker im Raum. Sie werden gemäß der Nummerierung an den entsprechenden 12 Orten aufgebaut, die auf der zufälligen Raumkarte angegeben sind. Wie beim normalen Aufbau eines Szenarios richten sich die Platzierung und der Rang der Monster nach der Anzahl der Charaktere in der Gruppe.

C **Elementanreicherung:** Wenn dieser Raum aufgedeckt wurde, werden die abgebildeten Elemente am Ende des aktuellen Zugs angereichert.

D **Schatzinhalte:** Der Inhalt aller Schätze im Raum. Die Schätze in Zufallsabenteuern enthalten niemals irgendwelche besonderen Beutestücke, die für die Kampagne wichtig sind.

E **Fallentypen:** Die Effekte aller Fallen im Raum.



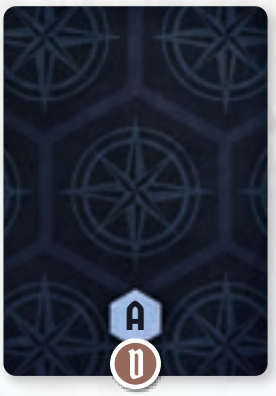
Zufällige Aufbaukarte (Vorders.)



Zufällige Aufbaukarte (Rücks.)



Zufällige Raumkarte (Vorders.)



Zufällige Raumkarte (Rücks.)

EIN- UND AUSGANGSTYPEN



Eingang A *Eingang B* *Ausgang A* *Ausgang B*



Anhang A: Liste der Spielmaterialien



1 *Weltkarte*



1 *Regelbuch*



1 *Szenariobuch*



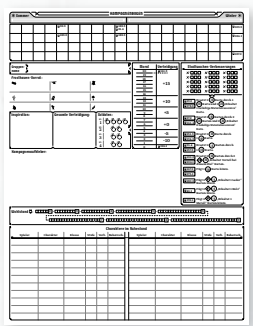
1 *Abschnittsbuch*



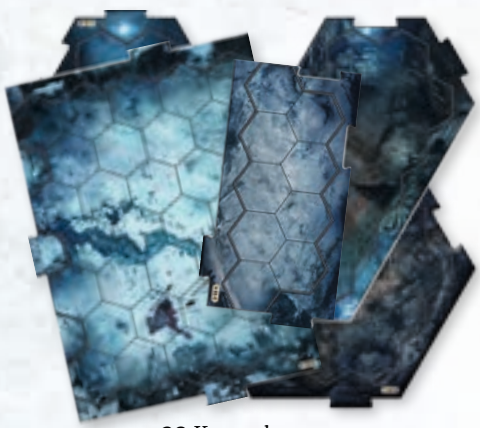
1 *Startleitfaden*



1 *Alchemietafel*



1 *Block mit Kampagnenbögen*



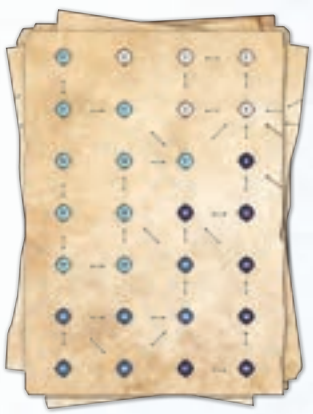
38 *Kartenelemente*



6 *Aufkleberbögen*



1 *versiegeltes Rätselbuch*



5 *Szenario-Ablaufpläne*



225 *Gebietsaufleger*



327 *Monster-Aufsteller*



17 *versiegelte Umschläge*



1 *Elementtafel mit* **1** *Rundenzähler und* **6** *Elementmarkern*



18 *kleine Faltschachteln mit Charakterfiguren*

VERSTECKTE INHALTE?

Der Inhalt der Umschläge ist hier nicht aufgeführt. Eine englischsprachige Liste aller Inhalte findet ihr unter *cephalofair.com/frosthaven*.

17 GROSSE FALTSCHACHTELN (6 OFFENE, 11 VERSIEGELTE)



17 *Charakter-Tableaus*



503 *Charakter-Fertigkeitskarten*



85 *Charakter-marker*



30 *spezielle Charaktermarker*



303 *Charakter-Angriffsmodifikator-Karten*





51 *Verbesserungsmerkhilfen*



24 *Charakter-Gebietsaufleger <gesperrte Klassen>*



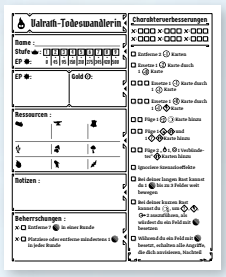
18 *Charakter-Aufsteller*



45 *Charakter-Beschworenen-Aufsteller*



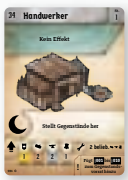
17 *Charakter-Initiative-Reihenfolge-Marker*



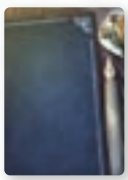
17 *Blöcke mit Charakterbögen*



4 *Referenzkarten*



29 *Gebäudekarten*



10 *persönliche Questkarten*



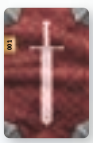
24 *zufällige Raumkarten*



24 *zufällige Aufbaukarten*



247 *Ereigniskarten*



379 *Gegenstandskarten*



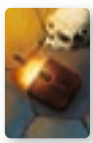
25 *zufällige Gegenstandskarten*



15 *zufällige Gegenstandsplan-Karten*



60 *Kampfzielkarten*



59 *Beutekarten*



7 *Zufallsszenario-Karten*



45 *Herausforderungskarten*



344 *Monster-Fertigkeitskarten*



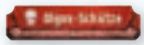
55 *Stadtwachenkarten*



165 *Angriffsmodifikator-Karten*



13 *Kartentrenner*



49 *Monster-Initiative-Reihenfolge-Marker*



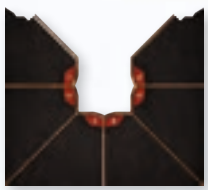
25 *Szenario-Hilfsmarker*



32 *Boss-Wertekarten*



48 *Monster-Wertekarten*



6 *Monster-Wertehüllen*



4 *Charakter-Zählscheiben*



30+ *Plastik-Standfüße*

1 *Marker-Ablage mit Deckel*

1 *Aufleger-Ablage mit Deckel*

2 *Kartenablagen*



60+ *Schadensmarker*



20+ *Beutemarker*



100+ *Zustandsmarker*

FEHLEN TEILE?

Im Service-Bereich unserer Internetseite wird euch geholfen: *feuerland-spiele.de.*

Anhang B: Monsterzug-Leitfaden



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

1. Voraussetzungen prüfen

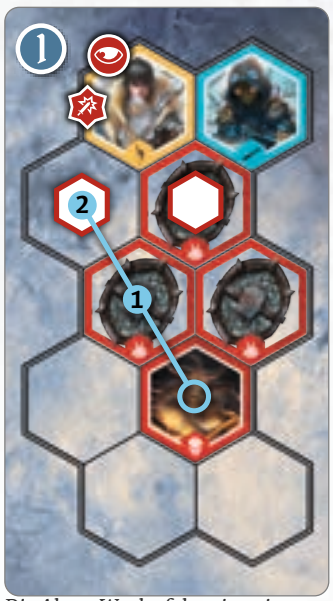
1. **Zustände und Angriffsfertigkeiten prüfen**
   - Jedes Monster mit oder ohne Angriffsfertigkeit berechnet seinen Fokus und bewegt sich, als könnte es einen Einzelziel-Nahkampfangriff ausführen.
   - Monster mit ignorieren sämtliche Bewegungsfertigkeiten.
   - Monster mit suchen keinen Fokus, bewegen sich nicht und ignorieren alle Fertigkeiten.

2. **Bewegungspfade prüfen**
   Überprüft die Bewegungspfade zu möglichen Angriffsfeldern (Felder, von denen aus ein Angriff ausgeführt werden kann). Diese Felder sind hier mit dem ⬡ Symbol markiert. Falls ein solcher Pfad nicht existiert, kann das Monster keinen Fokus finden und wird sich weder bewegen noch angreifen.

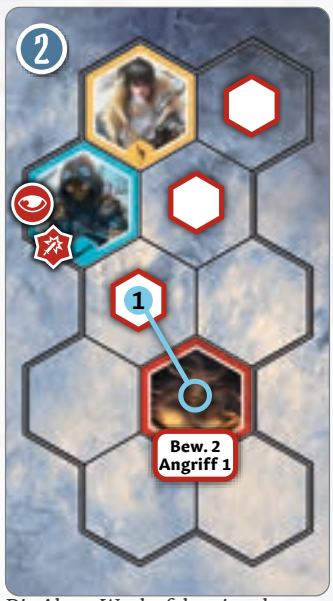
2. Fokusberechnung

Das Monster sucht sein Angriffsfeld und fokussiert einen Gegner gemäß folgender Prioritätsliste:

1. Felder mit einem Bewegungspfad, der weniger negative Felder auslöst.
2. Felder mit einem Bewegungspfad, der weniger Bewegungspunkte benötigt.
3. Gegner, die nach Reichweitenregel näher sind.
4. Gegner, die nach den Regeln zum Auflösen von Gleichständen (siehe S. 19) in der Initiative-Reihenfolge früher agieren.



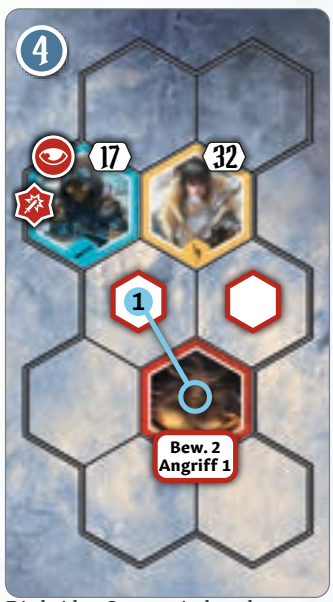
Die Algox-Wache fokussiert einen angreifbaren Gegner, bei dem sie auf dem Weg die geringste Anzahl an Fallen auslöst.



Die Algox-Wache fokussiert den Gegner, den sie mit der geringsten Anzahl an Bewegungspunkten angreifen kann.



Die Pfade zu beiden Gegnern erfordern die gleiche Anzahl an Bewegungspunkten, also fokussiert die Algox-Wache den näheren Gegner.

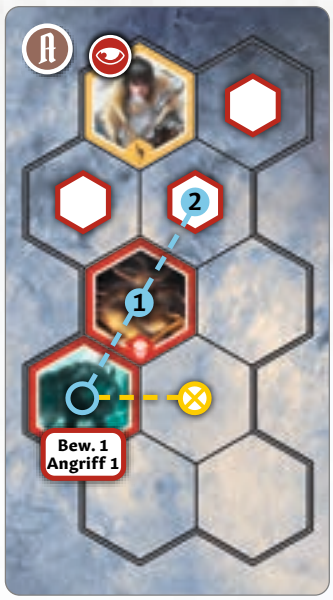


Die beiden Gegner sind nach Reichweitenregel gleich weit entfernt, also fokussiert die Algox-Wache den Gegner, der in der Initiative-Reihenfolge früher agiert.

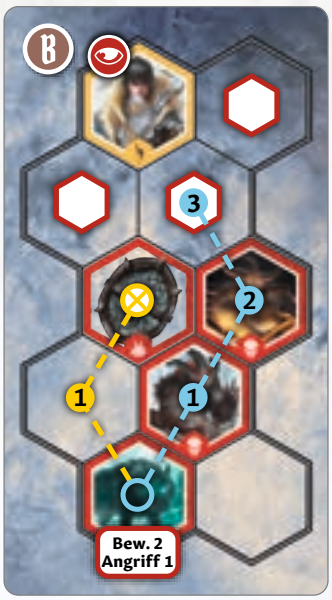
3. Monsterfertigkeiten ausführen

Das Monster führt alle seine Fertigkeiten (Bewegung, Angriff und andere Fertigkeiten) von oben nach unten aus. Für Bewegungsfertigkeiten gilt:

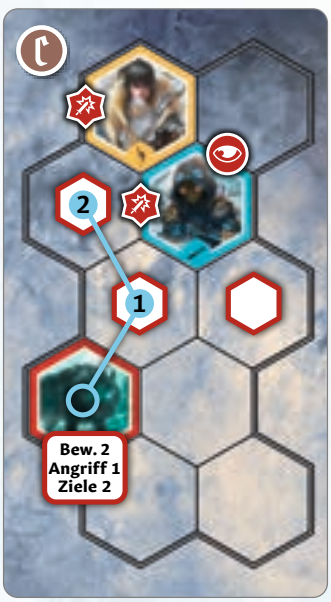
- **A** Das Monster bewegt sich nur, wenn der Pfad zum Angriffsfeld nach der Bewegung kürzer ist als von seinem aktuellen Feld aus.
- **B** Das Monster wählt einen Bewegungspfad, bei dem die geringste Anzahl negativer Felder ausgelöst wird.
- **C** Das Monster bewegt sich auf ein Angriffsfeld, von dem aus es sein Fokusziel angreifen kann. Falls es mehrere Gegner anvisieren kann, bewegt es sich stattdessen auf ein Feld, von dem aus es sein Fokusziel und so viele weitere Gegner wie möglich angreifen kann.
- **D** Das Monster bewegt sich auf ein Feld, von dem aus es die größtmögliche Anzahl an Zielen (einschließlich des Fokusziels) angreifen kann und dabei bei so wenigen Angriffen wie möglich Nachteil erhält.
- **E** Falls es mehrere Felder gibt, auf denen die obigen Anforderungen bestmöglich erfüllt werden können, bewegt es sich zu dem Feld, das die wenigsten Bewegungspunkte erfordert.
- **F** Falls die Monsterbewegung danach immer noch nicht eindeutig festgelegt werden kann, entscheidet die Gruppe.



Der Grimmwolf braucht 2 Bewegungspunkte, um den Weg zum Angriffsfeld zu verkürzen, aber er hat nur 1, also bewegt er sich nicht.



Der Grimmwolf hat genug Bewegungspunkte, um die Entfernung zu seinem Angriffsfeld zu verkürzen, würde dabei aber eine Falle auslösen, also bewegt er sich nicht.



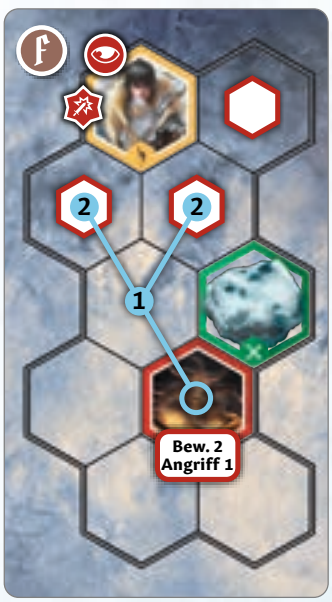
Der Grimmwolf kann zwei Gegner angreifen, also bewegt er sich auf das Angriffsfeld, von dem aus er beide angreifen kann.



Der Algox-Schütze bewegt sich auf das nächste Feld, von dem aus er alle drei Gegner angreifen kann und nur bei einem Angriff Nachteil hat.



Der Algox-Schütze hat bereits durch Verwirrung Nachteil und kann diesen nicht verlieren. Daher entfernt er sich nicht von seinem Fokusziel.



Die Algox-Wache hat zwei gleichwertige Angriffsfelder, also entscheidet die Gruppe, zu welchem sie sich bewegt.

Anhang C: Wichtige Erinnerungen

Angriffe und Schaden

- Für jedes Ziel einer Angriffsfertigkeit wird eine eigene Angriffsmodifikator-Karte gezogen.
- Ein Schildbonus reduziert nur den Schaden durch Angriffe, nicht durch andere Schadensquellen, aber solange er aktiv ist, gilt er für alle eingehenden Angriffe.
- Selbst wenn ein Angriff keinen Schaden verursacht (z. B. wenn eine ⊘ Karte gezogen wird), werden alle zusätzlichen Effekte des Angriffs angewendet.
- Ein Charakter kann jeglichen Schaden einer beliebigen einzelnen Schadensquelle negieren, indem er entweder eine Karte von seiner Hand oder zwei vom Abwurfstapel verliert.

Segen und Fluch

- Wenn es in einem Szenario zwei gegnerische Monsterfraktionen gibt, verwenden sie zwei verschiedene Angriffsmodifikator-Decks (m und v), die individuell von Segen und Fluch beeinflusst werden.
- Bei Immunität gegen Fluch kann eine Figur ihrem Deck keine Fluch-Karte hinzufügen, eine gezogene Fluch-Karte ist jedoch weiterhin gültig.
- Segen- und Fluch-Karten werden nach dem Angriff nicht auf den Abwurfstapel, sondern zurück in den Vorrat gelegt. Sie werden am Ende jedes Szenarios aus allen Decks entfernt.

Monster

- Jede Runde wird für jede Monstergruppe auf der Szenariokarte eine Monster-Fertigkeitskarte gezogen. Alle Monster einer Gruppe verwenden dieselbe Fertigkeitskarte.
- Ein Monster führt nur die Fertigkeiten aus, die auf der für die Runde gezogenen Fertigkeitskarte angegeben sind.
- Aktive Boni von der Fertigkeitskarte werden erst auf das Monster angewendet, wenn es am Zug ist.
- Falls ein Monster keinen Fokus finden kann, bewegt es sich nicht.
- Falls ein Monster entwaffnet ist oder in seinem Zug keinen Angriff ausführt, sucht es seinen Fokus, als könnte es einen Einzelziel-Nahkampfangriff ausführen.

Charaktere

- Jeder Charakter beginnt mit einem Angriffsmodifikator-Deck aus 20 Karten, die jeweils mit 1, 2, 3 und 4 gekennzeichnet sind. Fortgeschrittene Angriffsmodifikator-Karten werden nur durch Charakterverbesserungen hinzugefügt.
- Zwei obere oder zwei untere Aktionen in einem Zug sind nicht zulässig. Die Standardaktion „**2**“ ist immer eine obere Aktion und „**2**“ ist immer eine untere.
- Erschöpfte Charaktere werden für Variablen auf Basis der Charakteranzahl wie Monster-Trefferpunkte oder Szenarioeffekte weiterhin mitgezählt.

Beschworene

- Beschworene müssen auf ein leeres Feld gestellt werden, das an die beschwörende Figur angrenzt. Ist kein angrenzendes leeres Feld verfügbar, steigt der Beschworene nicht ein.
- Beschworene werden nicht direkt von der beschwörenden Figur kontrolliert. Die meisten Beschworenen folgen stattdessen den automatisierten Monsterregeln.

Beute und Elemente

- Alle Monster, außer Szenario-Verbündete, lassen beim Tod einen Beutemarker fallen.
- Charaktere erhalten die Beute auf dem von ihnen besetzten Feld erst am Ende ihres Zugs, nicht am Ende jeder Bewegung. Monster und Beschworene führen kein Erbeuten am Zugende aus.
- Da Elemente erst am Ende des Zugs angereichert werden, muss jedes verbrauchte Element bereits zu Beginn des Zugs und vor etwaigen Anreicherungen stark oder schwindend sein.

Szenariodetails

- Die empfohlene Szenariostufe ist die Hälfte der durchschnittlichen Charakterstufe (aufgerundet).
- Jeder Charakter kann Kleinkram-Gegenstände in Höhe seiner halben Stufe (aufgerundet) in ein Szenario mitbringen.
- Das Ende eines Szenarios kann nur am Ende einer Runde eintreten.

Anhang D: Verbesserungskosten

Stopp! Lest diesen Anhang erst nach dem Bau von Gebäude 44.

Jede Art von Fertigkeitsverbesserung hat einen Grundpreis, der anhand der nebenstehenden Kostentabelle bestimmt wird. Je nach Fertigkeit wird dieser Grundpreis dann angepasst. Dafür werden alle zutreffenden Punkte der folgenden Kostenmodifikatoren nacheinander angewendet:

1. Wenn die Fertigkeit mehrere Figuren oder Felder betrifft, verdoppeln sich die Kosten. Dies gilt für alle Fertigkeiten, die mehrere Verbündete oder Marker beschwören oder beeinflussen, oder mehrere Figuren oder Aufleger anvisieren. Es gilt nicht für Ziel-, Wirkungsbereich- oder Element-Verbesserungen.
2. Hat die Aktion ein Verloren-, aber kein Anhaltend-Symbol, halbieren sich die Kosten.
3. Bietet die Fertigkeit einen anhaltenden Bonus, verdreifachen sich die Kosten, unabhängig davon, ob sie ein Verloren-Symbol hat. Dies gilt nicht für die Verbesserung von Beschworenenwerten.
4. Für jede Stufe der Fertigkeitskarte nach Stufe 1 erhöhen sich die Kosten um 25 Gold.
5. Für jede Verbesserung, die der Aktion bereits vorher hinzugefügt wurde, erhöhen sich die Kosten um 75 Gold.

Einige Verbesserungen lassen sich nach der Kostentabelle nicht genau einordnen. Für die Bestimmung der Grundkosten gelten Schadensfallen als „+1“ Verbesserungen (50 Gold), Heilfallen als „+1“ Verbesserungen (30 Gold) und die Bewegung von Markern und Auflegern als „+1“ Verbesserungen (30 Gold).



Verbesserung	Grundkosten
Bewegung +1	*30 Gold*
Angriff +1	*50 Gold*
Reichweite +1	*30 Gold*
Ziele +1	*75 Gold*
Schild +1	*80 Gold*
Vergeltung +1	*60 Gold*
Durchstechen +1	*30 Gold*
Heilung +1	*30 Gold*
Schieben +1	*30 Gold*
Ziehen +1	*20 Gold*
Teleportieren +1	*50 Gold*
Beschworenen-TP +1	*40 Gold*
Beschw.-Bewegung +1	*60 Gold*
Beschw.-Angriff +1	*100 Gold*
Beschw.-Reichweite +1	*50 Gold*
Regeneration	*40 Gold*
Schutz	*75 Gold*
Stärkung	*100 Gold*
Segen	*75 Gold*
Wunde	*75 Gold*
Gift	*50 Gold*
Lähmung	*150 Gold*
Verwirrung	*40 Gold*
Fluch	*150 Gold*
Element	*100 Gold*
Beliebiges Element	*150 Gold*
Springen	*60 Gold*
Wirkungsbereich-Feld	*200 Gold geteilt durch die Anzahl der vorhandenen Felder (aufgerundet)*

Anhang E: Schatzindex

Stopp! Lest diesen Anhang nur, um die Inhalte nummerierter Schätze nachzuschlagen, die erbeutet wurden.

01. ❑ Erhalte vier Beutekarten.

02. ❑ Erleide **3** und erhalte dann .

03. ❑ Erhaltet einen zufälligen Gegenstandsplan.

04. ❑ Erhalte „Zepter des Abends“ †200.

05. ❑ Erhalte „Abgetrennte Schere“ †204.

06. ❑ Erhalte „Prächtige Schuhe“ †199.

07. ❑ Erhalte „Datenspeicher“ †227.

08. ❑ Erhalte drei Beutekarten.

09. ❑ Schaltet ein zufälliges Nebenszenario frei.

10. ❑ Erhalte drei Beutekarten.

11. ❑ Erhaltet einen zufälligen Gegenstandsplan.

12. ❑ Ihr findet die Überreste von Camilla und ihre Gemälde eines majestätischen, gehörnten Wesens. Erhaltet den Kampagnenaufkleber „Brummix“ und fügt 99.1 in drei Wochen zum Kalender hinzu.

13. ❑ Erhalte „Angelhaken“ †207.

14. ❑ Erhaltet einen zufälligen Gegenstandsplan.

15. ❑ Schaltet ein zufälliges Nebenszenario frei.

16. ❑ Erhalte „Nebeldekanter“ †183.

17. ❑ Erhalte **3** .

18. ❑ Erhalte drei Beutekarten.

19. ❑ Erhalte **1** , **1** und **1** .

20. ❑ Erhalte vier Beutekarten.

21. ❑ Erhaltet den Gegenstandsplan „Zünder“ †064.

22. ❑ Erhaltet den Gegenstandsplan „Schuppenrüstung“ †068.

23. ❑ Schaltet ein zufälliges Nebenszenario frei.

24. ❑ Erhalte .

25. ❑ Erhalte **1** und **1** .

26. ❑ Erhalte „Blitzableiter“ †223.

27. ❑ Erhalte zwei Beutekarten und .

28. ❑ Erhalte vier Beutekarten.

29. ❑ Erhalte **2** und **2** .

30. ❑ Erhalte vier Beutekarten.

31. ❑ Erhaltet den Gegenstandsplan „Geeichte Waage“ †078.

32. ❑ Erhalte drei Beutekarten.

33. ❑ Erhalte **3** .

34. ❑ Erhalte **1** .

35. ❑ Erhalte „Teleskopstab“ †228.

36. ❑ Erhalte „Schwarze Kiste“ †222.

37. ❑ Erhalte drei Beutekarten.

38. ❑ Erhaltet einen zufälligen Gegenstandsplan.

39. ❑ Schaltet ein zufälliges Nebenszenario frei.

40. ❑ Erhaltet den Gegenstandsplan „Chaoskanone“ †077.

41. ❑ Erhalte „Algox-Schnitzerei“ †225.

42. ❑ Erhalte „Riesenschwert“ †206.

43. ❑ Erhalte vier Beutekarten.

44. ❑ Erhaltet einen zufälligen Gegenstandsplan.

45. ❑ Erhalte **2** und **2** .

46. ❑ Erhalte drei Beutekarten.

47. ❑ Erhalte **5** .

48. ❑ Erhalte drei Beutekarten.

49. ❑ Erhaltet den Gegenstandsplan „Knochenstiefel“ †071.

50. ❑ Erhalte „Hartlederrüstung“ †017.

51. ❑ Lest 78.1.

52. ❑ Erhalte „Titandorn“ †208.

53. ❑ Erhalte „Sturmvortex“ †239.

54. ❑ Schatzkiste? Da war keine Schatzkiste. Vielleicht war das letzte Bier eins zu viel.

55. ❑ Erhalte „Harpune“ †205.

56. ❑ Erhaltet einen zufälligen Gegenstandsplan.

57. ❑ Was ist das? Eine leere Truhe mit einer bleiernen Falltür am Boden? Ihr notiert euch den Ort, damit ihr später mit Gemmes Hilfe zurückkehren könnt. Schaltet *Die Bleitür* 103 frei.

58. ❑ Erhaltet einen zufälligen Gegenstandsplan.
59. ❑ Erhaltet den Gegenstandsplan „Schmerzpuppe“ †081.
60. ❑ Erhalte drei Beutekarten.
61. ❑ Schaltet ein zufälliges Nebenszenario frei.
62. ❑ Erhaltet den Gegenstandsplan „Mechanikwürfel“ †082, sobald ihr die andere Hälfte dieses Plans findet.
63. ❑ Erhalte fünf Beutekarten.
64. ❑ Erhalte **3** .
65. ❑ Erhalte **15** .
66. ❑ Erleide **2** und erhalte dann .
67. ❑ Schaltet ein zufälliges Nebenszenario frei.
68. ❑ Erhalte **4** .
69. ❑ Erhaltet den Gegenstandsplan „Mechanikwürfel“ †082, sobald ihr die andere Hälfte dieses Plans findet.
70. ❑ Erhaltet den Gegenstandsplan „Befehlshorn“ †076.
71. ❑ Erhalte vier Beutekarten.
72. ❑ Erhaltet den Gegenstandsplan „Lebender Stein“ †080.
73. ❑ Erhaltet einen zufälligen Gegenstandsplan.
74. ❑ Erhaltet einen zufälligen Gegenstandsplan.
75. ❑ Erhalte **1** .
76. ❑ Schaltet ein zufälliges Nebenszenario frei.
77. ❑ Erhalte drei Beutekarten.
78. ❑ Erhalte „Prächtige Schuhe“ †199.
79. ❑ Erhalte **10** .
80. ❑ Erhalte **15** .
81. ❑ Erhalte „Entfesselten-Arm“ †226.
82. ❑ Erhaltet den Gegenstandsplan „Eichenstab“ †072.
83. ❑ Erhalte „Dreispitz“ †195.
84. ❑ Erhalte „Eisklinge“ †221.
85. ❑ Erhalte **10** .

Anhang F: Gefälligkeiten

Stopp! Lest diesen Anhang erst, wenn das Gebäude 81 Stufe 2 erreicht hat.

Zu Beginn eines Szenarios kann die Gruppe bis zu 7 Gefälligkeitspunkte ausgeben, um Gefälligkeiten zu aktivieren. Jede der verfügbaren Gefälligkeiten kann mehrmals aktiviert werden, solange die Gruppe genug Punkte hat. Effekte von aktivierten Gefälligkeiten gelten nur für das aktuelle Szenario.

Für jeden Gefälligkeitspunkt, den die Gruppe ausgibt, wird für die Dauer des Szenarios eine -1 Karte aus dem Monster-Angriffsmodifikator-Deck entfernt. Alternativ kann für 2 ausgegebene Gefälligkeitspunkte stattdessen die -2 Karte aus dem Monster-Angriffsmodifikator-Deck entfernt werden.

Folgende Gefälligkeiten sind wählbar:

- **Wissen (1 Punkt):** Jeder Charakter erhält 3 Erfahrung, wenn er sein Kampfziel erfüllt.
- **Reichtum (1 Punkt):** Jeder Charakter erhält +1 Gold pro Münze auf seinen Beutekarten.
- **Strategie (1 Punkt):** Die Gruppe wählt ein Monster-Fertigkeitsdeck und zieht zwei zufällige Karten, von denen sie eine aus diesem Szenario entfernt und die andere zurück in den Stapel mischt. Dies ist nur einmal pro Monsterdeck möglich.
- **Kapazität (1 Punkt):** Jeder Charakter darf einen zusätzlichen Kleinkram-Gegenstand mitnehmen, muss aber während des Szenarios durchgehend einen unbenutzten Kleinkram-Gegenstand haben.
- **Entdeckung (1 Punkt):** Die Gruppe wählt eine Material- oder Kräuterressource, die nicht im Beutedeck des aktuellen Szenarios enthalten ist, und fügt eine zufällige Beutekarte dieses Typs hinzu.
- **Potenzial (2 Punkte):** Jeder Charakter darf für dieses Szenario eine der Fertigkeitskarten, die er beim Stufenaufstieg ausgelassen hat, zu seinem Vorrat hinzufügen. Wenn er dies tut, muss er für die Dauer des Szenarios eine andere Karte mindestens gleicher Stufe aus seinem Vorrat entfernen.

Anhang C: Index

A
Ablaufplan (Szenario) 48–50, **51**
Abschluss (Szenario) 3, 7–8, 10, 17, 47, **48**, 50, 69
Abschnittsbuch **7**, 8, 15, 44, 46, 48, 54, 59, 64
Abwerfen 8, 18, 25–26, 29–31, 33, **34**, 38, 40, 46–47, 76
Aktion **20**, 23, 25, 30, 34, 37–38, 46, 76
Aktiver Bereich **30**, 31, 34, 37–38, 46, 63
Aktiver Bonus **30–31**, 38
Alchemietafel **66**
Alchemist 52, **66**
Angrenzend 13–14, **21**, 25, 27, 31, 42–43, 46, 76
Angriff (Fertigkeit) 21, **25**, 26–29, 33–34, 36, 39–42, 74–76
Angriffsmodifikator-Karte 5, 8, 20, 22, **25–26**, 27–29, 31, 33, 35–36, 46–47, 63, 69, 76
Anhaltender Bonus **30**, 31, 33, **39**
Anreichern (Element) **23**, 43, 71
Anvisieren **21**, 22, 25–26, 28–29, 32, 41–42, 60, 74–76
Aufdecken (Raum) 14, **44**
Aufkleber (Gebäude) **50**, 57, 68
Aufkleber (Kampagne) 10, 12, **54**
Aufkleber (Szenario) 48–49, **50**, 51
Aufsteller **4**, 8, 11, 19, 28, 31, **39**, 40, 43–46
Auslösen (Falle) 14, **33**
Außenposten (Ereignis) 54, 59, **60**, 61–62, 69
Außenpostenphase 35, 47–48, **59**, 60–68, 70
Auszeit-Schritt (Außenpostenphase) 52, 58–59, **62**, 63–67, 70

B
Bauen (Gebäude) 50, 52, 54, 57, **68**
Bau-Schritt (Außenpostenphase) 59, **68**
Bedrohung (Ereignis) 54, **60**, 61
Befehligen **33**
Beherrschung **48**, 53, 63
Beilnuss 16, **56**
Beliebig (Element) **23**, 43
Belohnungen 32, **48**, 64, 69
Benannt (Monster) **44**, 46
Beschädigt (Gebäude) 52, 60, **61**
Beschwören (Fertigkeit) 4, **31**, 43, 58, 76
Beschworene (Figur) 4, 19, **31**, 33, 38, 43, 45–46, 58, 76
Besetzt (Feld) **13**, 14–15, 24, 33
Betäubung 24, 28, **29**
Beute (Fertigkeit) 15–16, **32**, 37, 43, 76
Beutekarte 8, 10, **16**, 32, 70
Bewegen (Aufleger) **33**
Bewegung (Fertigkeit) 14–15, 20–21, **24**, 26, 28–29, 31–34, 39–42, 45–46, 74–76
Bewegungspunkt 14, **24**, 39, 42
Boss **45**
Boss-Spezialaktion **45**

C
C (Formeln) 45, **46**
Charakter 3, **4–6**, 8, 12, 14, 17–20, 22, 26–38, 46–48, 53, 56–58, 62–71, 76
Charakterbogen 4, 47–48, **53**, 62–63, 65
Charakterklasse **3**, 4–6, 26, 53, 57, 63–65, 69
Charaktermarker **4**, 30, 36–37
Charakter-Tableau **4**, 8, 12, 28, 34–35, 63–64
Charakter-Zählscheibe **5**, 8, 29, 37–38, 47

D
Destillieren **66**
Druckplatte **14**
Durchstechen 26, **27**

E
Eigenschaft 4, **12**, 69
Einsatzfeld 26, **30**, 36–37
Einstieg (Monster) 18, **44**, 46
Eis **14**, 24, 41
Element 22, **23**, 26, 37, 43, 46, 71, 76
Elite (Monster) 11, 19, **39**, 40, 42, 44, 46
Entwaffnen **29**, 41, 76
Epilog (Szenario) 10, **48**
Erbeuten am Zugende **37**, 43
Ereignis 8, **12**, 47, 54, **60**, 61–62, 69–70
Erfahrung 5, 8, 16, 30, **37**, 47–48, 53, 62, 65, 68–69
Erschöpfung 28, 31–32, **38**, 42, 48, 70, 76
Ersetzen (Aufleger) **33**
Erstellen (Aufleger) **33**
Erstellen (Charakter) 4–6, 57, 62–64, **65**, 69, 70
Erzwungene Bewegung 14–15, 21, 26, **32**, 33, 45

F
Falle **14**, 16, 24, 28, 33, 41, 71, 74–75
Faltschachtel **4–5**, 31, 35, 57, 64, 70
Feld 11, **13**, 14–15, 21–22, 24, 28, 31–33, 37, 41–46, 70–71, 74–76
Felswurz 16, **56**
Fertigkeit 10, 14, **20**, 21–43, 45, 74–76
Fertigkeitskarte (Charakter) 5, 8, 18–20, 30, **34**, 46, 63, 70, 76
Fertigkeitskarte (Monster) 8, 19–20, 39, **40**, 41–44, 46, 74–76
Figur **7**, 11, 13–15, 19–26, 28–33, 37–38, 40, 44–46, 70, 76
Flammfrucht 16, **56**
Fliegen 14–15, **24**, 32
Fluch 26, 28, **29**, 76
Flucht **46**
Fokus 31, **41**, 42–43, 46, 74–76
Frosthaven-Vorrat **54**, 56, 61–62, 64–66, 68, 70
Füße (Gegenstandsart) **35**

G
Gebäude 50, **52**, 54, 57–58, 60–62, 64–68
Gebäudebetrieb 52, 59, 61, **62**
Gebäudekarte **52**, 61–62, 68
Gebietsaufleger 8, 10–11, **13**, 14–15, 24, 33, 44, 70
Gefährliches Gelände **14**, 16, 24, 33, 41
Gegenstand 8, 15–16, 32, **35–36**, 48, 58, 63–67, 69
Gegenstandsplan 15, 32, 48, **58**, 64
Gegner **21**, 22, 24–25, 27–28, 33, 41–44, 74–75
Gemischt (Element) **23**, 43
Geografische Lage **10**, 51
Gescheitert (Szenario) 12, 17, **47**, 59
Gewähren (Fertigkeit) **33**
Gift **29**
Gloomhaven 6, 49, 58, 69
Gold 4, 6, 12, **16**, 35–36, 47–48, 53, 58, 62, 64–65, 67, 70
Gruppe (Monster) **19**, 39–40, 43–44, 76
Gruppe (Spieler) 3, 6, 12, 16, 46–48, **50**, 54, 56, 59–65, 68–69

H
Häkchen 17, 48, **53**, 55, 63
Hand (Gegenstandsart) **35**
Hand (Karten) 5, 8, 18, 30, 33, **34**, 38, 63, 76
Handkartenzahl **4**, 5, 8, 63
Handwerker 52, 58, **65**
Heilung (Fertigkeit) 21, 26, 28, **29**, 38, 43
Hilfsmarker (Szenario) 11, **46**
Hindern **29**
Hindernis 14, **15**, 21, 24, 33
Holz 16, **56**

I
Immun 15, 28–29, **39**, 45, 76
Inaktiv (Element) **23**, 46
Initiative 15, 18, **19**, 31, 34, 38–41, 43–44, 70, 74
Initiative-Reihenfolge-Marker **4**, 8, 19, 39, 44
Inspiration 15, 48, **54**, 64

K
Kalender 12, 54–55, **59**
Kampagne 3, 7, 12, 48–49, **50**, 51–52, 54–58, 64–66, 69–71
Kampagnenbogen 12, 48, 50, **54–55**, 59, 61, 64
Kampfziel 8, **17**, 47–48
Karte (Szenario) **8**
Kartenauswahl **18**, 38, 69
Kartenelement 8, 10, **13**, 14–15, 33, 70
Kartenvorrat 8, 15, 32, 48, 58, **63**, 66–67, 70
Kaserne 52, 54, **61**
Kaufen (Gegenstände) 6, 65, **67**
Kleinkram (Gegenstandsart) **35**, 76
Komplexität 3, **10**
Kontrollieren 32, **33**
Kopf (Gegenstandsart) **35**
Körper (Gegenstandsart) **35**
Korridor 13, **14**

Kräuterressource 16, 54, **56**, 65–66, 70
Kurze Rast **38**, 46

L

Lähmung 24, **29**
Lange Rast 18–19, 29, 34, 36, **38**, 70
Leder 16, **56**
Leer (Feld) **13**, 14, 31, 43–44, 46, 70, 76
Legende (Szenario) 8, **10**, 13–14
Leichling 16, **56**

M

Marker 4, 8, 11, 13–15, 19, 23, 26, 28–30, 32, 36–37, 43–46, 58, 71, 76
Marker-Ablage **8**
Materialressource 16, 54, **56**, 61, 65, 70
Mauer **13**, 14–15, 21–22, 24, 46
Metall 16, **56**
Mischen 5, 8, 26, 28–29, 40, 46, 57, 64, 69
Monster 5, 7–8, 11, 16, 19–20, 26–29, 31–32, **39**, 40–46, 70–71, 74–76
Monsterbewegung 39–41, **42**, 74–76
Monster-Wertekarte **39**, 46
Monsterzug **39**, 40–45, 74–75
Moral **54**, 61, 68
Münze **16**, 32, 70

N

Nachteil **27**, 29, 42, 61, 75
Nahkampf 22, **25**, 41–42, 74, 76
Negativ (Feld) **41**, 45, 74–75
Negieren (Schaden) 25, **38**, 76
Normal (Feld) **13**, 33
Normal (Monster) 11, 19, **39**, 40

P

Persönliche Quest 5, 54, 57, **64**, 65, 69–70
Persönlicher Vorrat **53**, 54, 56, 61–62, 65–66
Pfeilranke 16, **56**
Prolog (Szenario) 8, **10**

R

Raum 8, 10–11, **13**, 14–15, 24, 44, 70–71
Regeneration **28**
Reichweite **21**, 22, 25, 27, 31–32, 41–43, 74–75
Reihenfolgebestimmung 18, **19**, 44
Reparatur 52, 54, **61**
Ressource 16, 54, **56**, 61, 65–66, 70
Ruhestand (Charakter) 55, 57–58, 62–63, **64**, 65, 69
Ruin **29**, 45
Runde 7, 10, **18**, 19–20, 23, 26, 29–31, 38, 40, 43–44, 46–47, 76
Rundenbonus **30**, 46
Rundenende 18, 38, **46**
Rundenzähler **46**

S

Schaden 14–16, 25–26, 28–29, 31–32, **38**, 39, **45**, 76
Schaden erleiden 14–15, 25, 28–29, **32**, 38–39, 45
Schatz **15**, 32, 37, 43, 47–48, 69, 71
Schieben **32**
Schild 25, 27, **31**, 76
Schneedistel 16, **56**
Schutz 25, **28**, 32, 38
Schwieriges Gelände **14**, 24, 32, 41
Schwierigkeit **16**, 69, 71
Schwindend (Element) **23**, 46, 76
Segen 8, 26, **28**, 47, 69, 76
Selbst **21**, 28, 38
Sichtlinie **21**, 22, 41
Soldat **54**, 61
Sommer 12, **54**, 59–60
Sonderregeln 8, **10**, 11, 14–15, 19, 46
Springen 14–15, **24**
Spröde 25, 28, **29**, 32, 38
St (Formeln) **46**
Stadtwache 55, **56**, 61
Standardaktion **34**, 76
Stark (Element) **23**, 46, 76
Stärkung **28**
Startfeld **11**
Stufe (Charakter) 4–6, 8, 16, 34–35, 37, 53, **62–63**, 65, 68, 70, 76
Stufe (Szenario) 6, 14–15, **16**, 39, 46–47, 69, 76
Stufenaufstieg 37, **62–63**, 65, 68
Szenario 3–6, **7**, 8, 10–19, 25, 30, 32, 35–39, 44–51, 54, 59, 63, 69–71, 76
Szenariobuch **7**, 8, 10–11, 13, 15–16, 49, 63
Szenarioeffekte 7–8, **10**, 63, 76

T

T (Formeln) **46**
Teleportieren 14, **24**, 32
Tod 39, **45**, 70, 76
Todesstoß **45**
Trank 58, **66**
Trefferpunkt 4–5, 8, 15, 29, 31, **38–39**, 43, 45–47, 63
Tür **14**, 24, 70–71
Typ (Monster) 11, **19**, 39–40, 43–44, 46

U

Umdrehen (Gegenstand) **36**
Umschlag 50, **57**, 64
Unsichtbar **28**

V

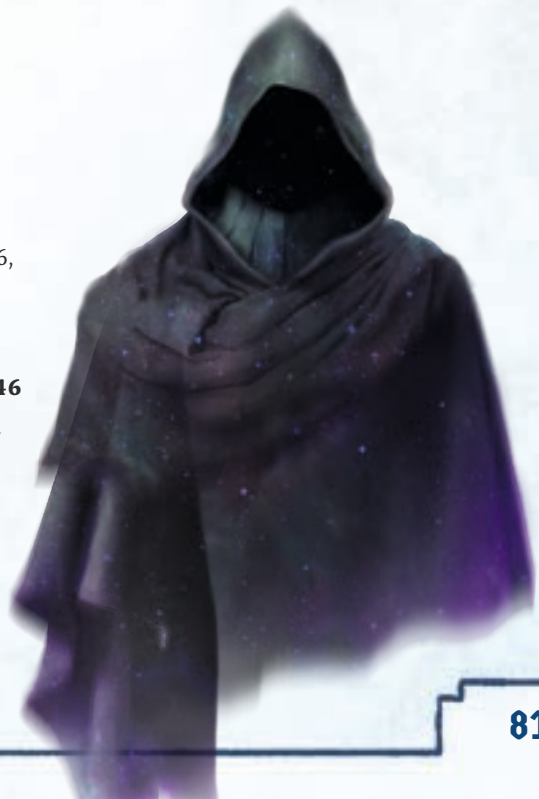
Verändern (Aufleger) 21, **33**
Verbesserung (Charakter) 53, **63**
Verbesserung (Gebäude) 50, 52, 54, 58, 66, **68**
Verbesserungszeichen 17, 48, 53, 55–56, **63**, 64–65
Verbrauchen (Element) 22, **23**, 43, 76
Verbunden (Feld) **46**
Verbunden (Szenario) **48**, 51, 59, 70
Verbündete (Szenario) 5, 8, 25–26, 29, **46**
Vergeltung 26, **31**, 45
Verkaufen (Gegenstände) 32, 58, 62, **67**
Verlegen (Aufleger) **33**
Verloren (Karte) 30–31, 33–37, **38**, 46–47
Verschlossen (Tür) **46**
Verteidigung 54, 60, **61**
Verwirrung **29**
Vorteil **27**, 28, 61

W

Weg (Ereignis) 6, 8, **12**, 47, 69
Weltkarte 10, 48–49, **50**, 51, 57, 68
Wiederaufbau 52, 61–62, **68**
Winter 12, **54**, 59–60
Wirkungsbereich **22**
Wohlstand 50, 52, **54**, 62, 64–65, 68
Wunde 28, **29**, 45

Z

Zeitverlauf 54, **59**
Zerstören (Aufleger) **33**
Zertrümmert (Gebäude) 52, 60, **61**, 62, 68
Ziehen **32**
Ziel (Aufleger) **15**
Ziel (Objekt) 14, **15**
Ziel (Szenario) 8, **10**, 15, 44, 47–48
Zielpriorität **60**
Zufälliger Gegenstand **16**, 32
Zufälliger Gegenstandsplan **15**, 64
Zufallsszenario **15**, 32, 64
Zug 4, 7, 15, 18–19, **20**, 23, 28–31, 34, 37–43, 46, 71, 74–76
Zurückbekommen **33**, 36, 38
Zusatzeffekt **22**, 23–24, 26–28, 32
Zusatzmodifikator **26**, 27
Zustand 14–15, 21, 26, **28–29**, 33, 38–39, 43, 45, 47, 76
Zwingend **37**, 38
Zwingend verbunden (Szenario) **48**, 59, 70



Mitwirkende

DESIGN UND ENTWICKLUNG

Spieldesign-Leitung
Isaac Childres

Design und Entwicklung – Ereignissystem, Gebäudesystem, Kampagne, Kampfziele und Herausforderungen
Alexander JL Theoharis, Joe Homes, Zachary Cohn

Design – Gebäuderätsel und Prüfungen
Alexander JL Theoharis

Design und Entwicklung –  und  Entwicklung – 
Marcel Cwertetschka-Mattasits

Design – Charakterverbesserungen Entwicklung – Klassen, Monster, Gegenstände, Szenarien, Kampfziele und Herausforderungen
Drew Penn, Dennis Vögele

Entwicklung – Fertigkeitsverbesserungen
Justin Dowell

PRODUKTION

Ausführende Produktion und Produktionsleitung
Price Johnson

ILLUSTRATION

Gestaltung – Cover, Charaktere, Monster, Gegenstände und Beute
Alexandr Elichev

Gestaltung – Weltkarte und Aufkleber
Francesca Baerald

Gestaltung – Kartenelemente und Gebietsaufleger
David Demaret

Gestaltung – Rätsel, Zufallsszenarien, Fertigkeitshintergründe und Haustiere
Yanis Cardin

GRAFIKDESIGN

Grafikdesign-Leitung
Josh McDowell

Layoutgestaltung – Regelbuch
Jason D. Kingsley

Grafikdesign – Szenariobuch und Abschnittsbuch
Lauren Coghlan, Daly Design Inc. (Aaron Estepa und Jennifer Zarate)

Grafikdesign – Spiel-Box und Startleitfaden
Cat Bock und David Bock

Zusätzliches Grafikdesign
Margaux Cannon, Katie McDowell

REDAKTION

Technisches Lektorat
Drew Penn, Mathew G. Somers, Dennis Vögele

Kreatives Lektorat
Hayley Birch

Regelbuch-Bearbeitung
Dustin Schwartz

Kultursensible Beratung
James Mendez Hodes

3D-MODELLIERUNG

Figurengestaltung
Andrew Cothill, Chad Hoverter, Chris Lewis, Tom Mason

Ablagengestaltung
Matt Healey

TEXTE

Handlungstexte
Isaac Childres

Narrative Entwicklung
Joe Homes

Hauptszenarien-Texte (1-64)
Andy Nellis

Abschnittsbuch- und Ereignistexte
Alexander JL Theoharis, Joe Homes, Zachary Cohn

Zusätzliche Szenariotexte
Ella Ampongan, Efka Bladukas, Drew Burmahl, Shannon Campbell, Isaac Childres, Isabella Cwertetschka-Mattasits, Dusty Everman, Christopher Handley, Scott Hathaway, Tom Heath, Joe Homes, Rachel Jackson, Noralie Lubbers, Crystal Mazur, Conrad Oakes, Travis Oates, Marcus Ross, Robb Rouse, Ryan Schoon, Tyler Sigman, Lisa Smedman, Mathew G. Somers, Alexander JL Theoharis, Dennis Vögele, Christian Wakeman, Mike West, Calvin Wong Tze Loon

Zusätzliche Abschnittsbuch-Texte
Shannon Campbell, Isaac Childres, Andy Nellis

Zusätzliche Ereignistexte
Zachary Andrews, Darren Caulley, Isaac Childres, Pete Howes, Jussi-Pekka Jokinen, Jordi de Jonghe, Rob Ouwersloot, Chris Read, Osvaldas Rubavičius, Jacob Walla

Gedichte
Lucas Hunter

Übersetzung
Effective Media

SZENARIODESIGN

Hauptszenarien-Design (1–64)
Isaac Childres

Zusätzliches Szenariodesign
Julie Ahern, Ella Ampongan, Efka Bladukas, Drew Burmahl, Vlaada Chvátil, Zachary Cohn, Marcel Cwertetschka-Mattasits, Jens Drögemüller, Dusty Everman, Paul Grogan, Petri Häkkinen, Richard Ham, Ryan Haswell, Scott Hathaway, Tom Heath, Frank Heeren, Joe Homes, Rachel Jackson, Justin D. Jacobson, Jeremy Kaemmer, Chris Kirkman, Conrad Oakes, Travis Oates, Dan Patriss, Marcus Ross, Robb Rouse, Adam Sadler, Brady Sadler, Ryan Schoon, Tyler Sigman, Lisa Smedman, Mathew G. Somers, Alexander JL Theoharis, Antti Tiihonen, Dávid Turczi, Nikki Valens, Dennis Vögele, Christian Wakeman, Mike West, Calvin Wong Tze Loon

SPIELTEST

Spieltest-Koordination
Justin Dowell, Wilting Moon

Digitale Spieltest-Unterstützung
Marcel Cwertetschka-Mattasits

Spieltest-Leitung
Clinton Bradford, Brandon Butcher, Zachary Cohn, John Cole, Marcel Cwertetschka-Mattasits, Justin Dowell, Tyvan Grossi, Félix-Antoine Guérard, Joe Homes, Kaili Jiang, Brian Lewis, Alice Livingston, Charles McCloud, Wilting Moon, Conrad Oakes, Kalim Oldziey, Drew Penn, Quentin Savattez, Alexander JL Theoharis, Dennis Vögele, Rob Watkins, Steven Wilkins, William Wilson

WIDMUNG

Für Joseph Childres – den kreativsten Menschen, den ich je gekannt habe.

CROWDFUNDING

Kampagnen-Videoerstellung
Josh McDowell

Kampagnen-Layoutgestaltung
Jason D. Kingsley

Community-Support
Chris Kessler

Marketing-Support
Jon Ritter-Roderick

BESONDERER DANK AN:

Kristyn Childres; Marcie, Clarke und Liam Johnson; Katie, Finn, Ada und Cora McDowell; Gabrielle Kingsley; Aaron Hoyt und Angie Y.; die wunderbaren Kickstarter-Unterstützer, die das alles möglich gemacht haben; die Entwickler von „Satire's Extended Battle Goals": Zachary Cohn, Forest Gibson, Justin Hammond, Joe Homes, Alexander JL Theoharis und Rob Whitehead

ZUSÄTZLICHE SPIELTESTS

Ryon Ando, Steve Baker, Kendra Baratta, Joe Barbarie, Chris Binns, Jon Birt, Arthur Bouz, Alden Bradford, Patrick Breton, Dan Burras, Cady Butcher, Jonathan Butcher, Kyle Cano, Ken Case, Jack Chen, Treavon Clark, Robert Cohoon, Cassandra Conrad, Drake Conrad, Kristi Corfield, Ryan Crocker, Isabella Cwertetschka-Mattasits, Ben Dearden, Bronwen Hale Dearden, Kirk Dearden, Austin Dowell, Ryan Dowell, Christopher Egan, Katherine Egan, Jason Eickmann, Kurt Engstrom, Tamo Fey, Mike Fieweger, Stephan Forden, Adrian Francies, Jacob Fuller, Leif Gantvoort, Falko von Gersdorff, Weiyee Goh, Dominik Goldnagl, Andy González, Haley Grant, Tyler Grant, Broc Grigsby, Vincent Guérard, Jeanna Guerrero, Chris Gulde, Willa Hale, Ross Hamann, Jason Han, Steve Holeczy, Adam Howland, Alex Katros, Ryan Katz, Aneta Krzywosz, Kyson Lamoreau, Settemio Lawless, Daniel Lee, Erin Lee, Vann Lee, Lea Leopoldo, Stephanie Livingston, Cliff Long, Doug Mann, Victoria Mao, William McVey, Peter Mette, Colton Neiger, Jordan Neiger, Kevin Neiger, Cassie Oates, Travis Oates, Moira O'Hay, Scott Olaveson, Jelena Paripovic, Tanis Perez, Sirin Petch, Simon Piel, Chris Pinhal, Jeff Piroozshad, Vic Polites, Mark Rickard, Roger Ritchie, Theresa Ritchie, Scott Rothstein, Mike Ruiz, Ben Russell, Mathew Rutan, Marcos Sastre V, Joshua Schlagetter, Liam Schlueter, Michael Schmelz, Nicole Schmidt, Marco Alexander Schwarz, Brendon Scott, Cynthia Scott, Daniel Shi, Kristina Sidwa, Jacob Skidmore, Alysia M. Smith, Kaylynne Smith, Trevor R. Smith, Mike Sousa, Adam Stilts, Maximilian Strittmatter, Catherine Sturgis, Guillaume Trémé, Jack Wagner, Rachel Wilkins, Ryan Wolf, Joshua Workman, Ashton Wu, Winston Wu, Rory Yocom-Hurley, Andrew Young, Callum Young



Feuerland Verlagsgesellschaft mbH
Wilhelm-Reuter-Straße 37
65817 Eppstein
www.feuerland-spiele.de

Fehlen Teile?
Im Servicebereich auf unserer Internetseite wird dir geholfen:
www.feuerland-spiele.de

Möchtest du auf dem Laufenden bleiben?
Bleibe mit uns auf Facebook oder Twitter in Kontakt.
Wir freuen uns über ein „Like" oder einen neuen Follower.
facebook.com/feuerlandspiele *@feuerlandspiele*
Oder abonniere unseren monatlichen Newsletter.
Anmeldung auf unserer Internetseite.

© 2023 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH. Alle Rechte vorbehalten.

Version 1.0

Kurzübersicht

Ein Szenario beginnen (S. 8)

- Wählt ein Szenario aus.
- Schließt wenn nötig ein Weg-Ereignis ab.
- Platziert die Kartenelemente für das Szenario.
- Legt alle Monster für das Szenario bereit und mischt ihre Fertigkeitsdecks.
- Legt alle Gebietsaufleger für das Szenario bereit.
- Baut den ersten Raum des Szenarios auf.
- Mischt alle Angriffsmodifikator-Decks.
- Lest den Szenarioeintrag.
- Zieht Kampfziele und wählt je eines aus.
- Stellt die Marker-Ablage in die Nähe.
- Erstellt das Beutedeck.
- Wählt die Gegenstände, die ihr mitnehmt.
- Wählt die Fertigkeitskarten, die ihr mitnehmt.
- Stellt die Tropfen-Zähler auf den maximalen TP-Wert und die Explosions-Zähler auf null.
- Wendet alle Ereignis- und Szenarioeffekte an.

Ein Szenario spielen (S. 18)

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

Aussenpostenphase (S. 59)

1. Zeitverlauf
2. Außenposten-Ereignis
3. Gebäudebetrieb
4. Auszeit
5. Bau

Wichtige Fertigkeitsregeln (S. 21)

- *Angriff* (S. 25)
- *Zustände* (S. 28)
- *Heilung* (S. 29)
- *Erzwungene Bewegung* (S. 32)
- *Figuren befehligen* (S. 33)
- *Aufleger verändern* (S. 33)

Angriffsmodifikator-Reihenfolge (S. 25)

1. Wendet alle Angriffsboni und -Malusse an.
2. Zieht eine Angriffsmodifikator-Karte und wendet sie an.
3. Wendet den Schildbonus des Ziels an.
4. Wendet die Effekte von  und  an.

Rundenende (S. 46)

1. Wendet jegliche Rundenende-Effekte an.
2. Mischt alle Decks mit aufgedeckten  Symbolen.
3. Entfernt alle Rundenboni aus den aktiven Bereichen.
4. Macht eine kurze Rast, wenn gewünscht.
5. Bewegt alle angereicherten Elemente nach links.

Ein Szenario beenden (S. 47)

Unabhängig vom Ausgang des Szenarios:

- Bekommt abgeworfene und verlorene Gegenstände und Fertigkeitskarten zurück.
- Stellt die Tropfen-Zähler wieder auf den maximalen TP-Wert.
- Entfernt alle Zustände.
- Entfernt alle  /  / Karten aus den Angriffsmodifikator-Decks.
- Erhaltet Erfahrung gemäß den Explosions-Zählern.
- Erhaltet Gold gemäß den Beutekarten.

Bei gescheitertem Szenario wählt aus:

- Kehrt für eine Außenpostenphase nach Frosthaven zurück. Erhaltet Ressourcen gemäß den Beutekarten.
- Spielt das Szenario sofort noch mal. Ressourcen auf Beutekarten verfallen.

Bei abgeschlossenem Szenario:

- Erhaltet Ressourcen gemäß den Beutekarten.
- Erhaltet Häkchen für das Erreichen von Kampfzielen.
- Erhaltet Verbesserungszeichen für abgeschlossene Beherrschungen.
- Lest den Epilog des Szenarios.
- Erhaltet alle Szenario-Belohnungen.
- Erhaltet (4 - C) Inspiration.
- Passt die Weltkarte an.
- Kehrt für eine Außenpostenphase nach Frosthaven zurück (oder spielt sofort ein verbundenes Szenario).

Anwendung von Angriffseffekten (S. 26)

- *+X Angriff* (S. 25) – bei Schadensberechnung
- *Durchstechen* (S. 27) – bei Schadensberechnung
- *+X Ziele* (S. 21) – nach Ausführung des Angriffs
- *Zustände* (S. 28) – nach Ausführung des Angriffs
- *Erzwungene Bewegung* (S. 32) – nach Ausführung des Angriffs
- *Andere Zusatzeffekte* (S. 26) – nach Ausführung des Angriffs
- *Elementanreicherungen* (S. 23) – am Ende des Zugs

Szenariostufe (S. 16)

Szenariostufe	0	1	2	3	4	5	6	7
Monsterstufe	0	1	2	3	4	5	6	7
Gold-Wechselkurs	2	2	3	3	4	4	5	6
Fallenschaden	2	3	4	5	6	7	8	9
Gefährliches Gelände	1	2	2	2	3	3	3	4
Bonuserfahrung	4	6	8	10	12	14	16	18

- **Empfohlene Szenariostufe:** Durchschnittliche Charakterstufe ÷ 2 (aufgerundet).