



GLOOMHAVEN

Offizielle FAQ - Deutsche Version

Version 2.64

(Stand: 16. Dezember 2021)

Vorwort

Dies ist die deutsche Übersetzung der offiziellen FAQ für **Gloomhaven** von Isaac Childres, die du in der Originalversion unter folgendem Link findest:

<https://boardgamegeek.com/thread/1897763/official-faq-game-revs-1-and-2-no-rules-questions>

Die englische FAQ hat Alex Florin (bgg:aflorin) in enger Absprache mit Isaac Childres erstellt und aktualisiert diese auch heute noch regelmäßig.

Timo Juhl (bgg:Bite_Me_Fanboy) und ich übersetzten diese FAQ vor einigen Jahren ins Deutsche. Da sich die englische Version vor allem auf die erste und zweite Revision der englischen Originalausgabe bezieht, kann es sein, dass einige der Einträge in der deutschen Version bereits berücksichtigt wurden. Zudem vernachlässigen wir hier Hinweise auf die erste Revision, da diese für die deutsche Version irrelevant sind. Bei den Formulierungen achteten wir darauf, weitestgehend die deutschen Begrifflichkeiten zu verwenden.

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

Sollten eures Erachtens nach noch Fragen fehlen oder ihr Fehler finden, meldet euch einfach bei mir: soeren.textor@gmail.com.

Soweit ich es schaffe, gleiche ich die deutschen FAQs in regelmäßigen Abständen mit dem offiziellen englischen FAQ-Forumsbeitrag ab. Zum Glück ist das Spiel schon länger auf dem Markt, sodass sich aktuell nur noch Kleinigkeiten ändern (aktuell berücksichtigte Änderung: 2. Juli 2021).

Seit Februar 2019 sind mit der Erlaubnis von Peter Richter auch die Errata der ersten drei deutschen Auflagen enthalten, die ich ebenfalls kontinuierlich aktualisiere.

Ansonsten dürft ihr diese FAQ gerne teilen und weitergegeben, damit alle etwas davon haben.

Und noch ein Zusatz:



Mir ist bewusst, dass nichts ärgerlicher ist, als aus Versehen einen Spoiler zu lesen. Daher befinden sich die Abschnitte, bei denen sich Spoiler nicht vermeiden lassen, am Ende dieser Anleitung und besitzen zur besseren Kennzeichnung einen roten Hintergrund. Außerdem befinden sich characterspezifische Erklärungen jeweils auf einer separaten Seite.

Wir sehen uns in **Gloomhaven**.

Sören Textor

Dezember 2021

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	2	Ziele X	23
Inhaltsverzeichnis	3	Zustände / Effekte	23
Szenarioablauf	5	Monsterzüge	25
Aktiver Bereich, Zurückbekommen von Karten,		Monster - Aktivierung / Initiative-Wert	25
Abwerfen von Karten, Verlust von Karten	5	Monster - Angriffe	25
Angriffsmodifikator-Karten	5	Monster - Bosse	25
Erschöpfung	6	Monster - Benannte Monster	25
Fallen und gefährliches Gelände	6	Monster - Beschwörung	25
Felder - Unterschied zwischen unbesetztes und		Monster - Beschworene	26
Leeres Feld	6	Monster - Bewegung	26
Fertigkeiten - Zeitpunkt, Reihenfolge,		Monster - Elemente	27
Gruppierung	6	Monster - Fertigkeitkarten	27
Fertigkeitskarten - Aufdecken	8	Monster - Fokus	28
Fertigkeit +X und Fertigkeit X - Unterschied	8	Monster - Türen	29
Gegenstände - Verwendung	9	Monster - Zustände	29
Hindernisse	10	Kampagne	31
Initiative-Wert 99	10	Dauerhafter Tod - Spielvariante	31
Kampfziele	10	Freischalten von Charakteren, Stufenanstieg,	
Komponenten und Symbole	10	Verbesserungen, persönliche Quests	31
Mehrdeutige / gleichrangige Situationen	11	Gelegenheits- und Kampagnenmodus - Vergleich	33
Monster - Anrechnung von getöteten Monstern	11	Szenarien	33
Neue Räume betreten	11	Szenarioeffekte	33
Offene Informationen	11	Weg- und Stadtereignisse	34
Puzzleteile	12	Wohlstand	34
Rasten	12	Monsterfokus und Bewegung (Flussdiagramm)	35
Rundenzähler	12	Monster - KI-Referenz v2.0	37
Sichtlinie, Nachbarschaft und Mauern	12	Beispiele für Fokusbestimmung und Bewegung	38
Schaden	13	Was macht die Schützin?	38
Szenarioaufbau	13	Bewegt sich Garth?	46
Szenario abschließen	14	Was machen Monster bei unsichtbaren	
Türen und Durchgänge	14	Charakteren auf Türfeldern	50
Vorteile / Nachteile	15	Referenz Vorteil / Nachteil	55
Verbündete	15	Vorteil	55
Zugphase	15	Nachteil	55
Spielerfertigkeiten	16	Uneindeutigkeit	55
Aktion, Angriffsaktion, Angriff,		Persönliche Quests	56
Angriffsfertigkeit, Angriffseffekt, Zielgerichtet	16	Allgemeines	56
Aktionen/Fertigkeiten - Zuweisung	17	Persönliche Quest 510	56
Beschworene	18	Persönliche Quest 521	56
Beute	19	Persönliche Quest 529	56
Bewegung	19	Persönliche Quest 527	57
Elemente	20	Persönliche Quest 531	57
Erfahrungspunkte	20	Persönliche Quest 532	57
Figurentausch/-teleportation	20	Monster	58
Flächenangriffe	21	Wandelndes Skelett	58
Heilung	21	Späher	58
Schieben  / Ziehen 	21	Schleim	58
Schild und Vergeltung	22		
Ziel hinzufügen	23		

Pirscher	58
Sonnendämon	58
Szenarien 59	
Allgemein	59
Szenario 2:	59
Szenario 12:	59
Szenario 14:	59
Szenario 19:	59
Szenario 21:	59
Szenario 25:	59
Szenario 27:	59
Szenario 29:	60
Szenario 33:	60
Szenario 34:	60
Szenario 35:	60
Szenario 37:	60
Szenario 38:	60
Szenario 42:	60
Szenario 45:	60
Szenario 46:	60
Szenario 48:	60
Szenario 49:	60
Szenario 54:	60
Szenario 58:	60
Szenario 60:	61
Szenario 69:	61
Szenario 70:	61
Szenario 71:	61
Szenario 73:	61
Szenario 74:	61
Szenario 75:	61
Szenario 77:	61
Szenario 78:	61
Szenario 79:	61
Szenario 81:	61
Szenario 82:	61
Szenario 83:	62
Szenario 85:	62
Szenario 88:	62
Szenario 93:	62
Solo-Szenario	62

Charaktere 63

	63
	64
	65
	66
	67
	68
	69
	70

	71
	72
	73
	74
	75
	76
	77
	78
	79

Gegenstände 80

Errata 1.-3. Auflage 81

Regelbuch	81
Karte 156	81
Karte 345	81
Karte 362	82
Karte 517	82
Karte 539	82

Danksagung 84




Szenarioablauf

Aktiver Bereich

Zurückbekommen von Karten

Abwerfen von Karten

Verlust von Karten

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

Nein, du verlierst die Karte nur, wenn du die spezielle Kartenaktion ausführst. Führst du nur die Basisaktion aus, wirfst du die Karte anschließend wie gewohnt ab.

Wenn ich während meiner zweiten Aktion Karten wiederherstelle, darf ich dann die Karte wieder auf die Hand nehmen, die ich soeben bei der ersten Aktion ausgespielt habe?

Ja. Spielst du eine Karte aus, legst du diese auch ab. Wenn sich nun die zuerst ausgespielte Karte im Ablagestapel befindet, darfst du diese mit der zweiten Karte wiederbekommen, sofern das die Karte zulässt.


Wie lautet die Bezeichnung der Karten in meinem aktiven Bereich? Sind das Handkarten oder gehören sie zu einer eigenen Kategorie?



Karten im aktiven Bereich darfst du, in Abhängigkeit des Kartensymbols oder des Aktionssymbols, jederzeit auf den Abwurfstapel oder Verloren-Stapel verschieben oder zur Erfüllung der Spielanforderung verwenden. Du behandelst die Karte somit als bereits abgelegt bzw. verloren.

Wenn du abgelegte Karten bspw. durch Rast oder verlorene Karten bspw. durch spezielle Aktionen wiederherstellst, darfst du auch die Karten aus dem aktiven Bereich wieder auf die Hand nehmen oder diese im Spiel lassen.

Karten im aktiven Bereich, die du abgeworfen hast, darfst du auch zum Negieren von Schaden verwenden (technisch gesehen liegen sie bereits auf dem Abwurfstapel). Karten im aktiven Bereich zählen nicht zu den Handkarten.

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

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

Nein. Sobald du eine Fertigkeit der Karte nutzt, gilt die Karte als verloren. Außer du nutzt lediglich deren Basisaktion (Angriff  2 / Bewegung  2). In diesem Fall wirfst du die Karte anschließend einfach ab. Um die Karten zu verlieren, muss du immer einer der zugehörigen Aktionen ausführen.







Darf ich Karten abgeben, um Schaden zu negieren, bevor ich Verteidigungsfertigkeiten oder Gegenstände verwende?

Ja.

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

Ja.

Wann wende ich die Fertigkeiten der aktiven Bonuskarten an?

Aktive Bonusfertigkeiten (wie Schild , Vergeltung , Angriff  +X, Fertigkeit aus aufgebrauchten Ladungen auf der Karte, usw.) wendest du an, sobald du die Karte ausspielst bzw. sich die Karte im aktiven Bereich befindet. Beide Male müssen jedoch die Voraussetzungen für die Fertigkeit/Effekt erfüllt sein. Andere auf der Karte aufgeführte Fertigkeiten, die keine aktiven Bonusfähigkeiten sind, berücksichtigst du beim Ausspielen der Karte. Zum Beispiel gewährt die Resonanzschleife des Gedankendiebs beim Ausspielen einen Angriff  1, Schild  (falls der Angriff ausgeführt wird) und EP. Befindet sich die Karte im aktiven Bereich, kannst du von dieser nur den Schild  erneut auslösen (sobald du einen Angriff ausführst).

Angriffsmodifikator-Karten

Gibt es einen Unterschied zwischen einem Angriffseffekt (Anreicherung eines Elements, negativer Zustand, etc.) den ich aufgrund eines Angriffsmodifikators, einer Gegenstandskarte oder der Fertigkeitenkarte selbst verursacht habe?

Nein, der Angriffseffekt bleibt derselbe, egal ob du diesen durch eine Modifikator-Karte, eine Gegenstandskarte oder die Fertigkeitenkarte selbst hinzugefügt hast.

Darf ich jemanden Angriffsschaden zufügen, wenn ich die Angriffsmodifikator-Karte kein Schaden oder einen Fluch ♠ aufgedeckt habe?

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

Welche schädlichen Effekte modifiziere ich durch die Angriffsmodifikator-Karten?

Du modifizierst nur Angriffe (spezifiziert durch das Schlüsselwort Angriff ✨) durch Angriffsmodifikator-Karten. Fallen, gefährliches Gelände, VERGELTUNG 🐾, WUNDE 💎 und der Text X-Schaden erleiden führen nicht dazu, dass du eine Angriffsmodifikator-Karte ziehst.

Ererschöpfung

Entfernen wir Flüche und Segen sofort nach Erschöpfung aus dem Modifikator-Deck eines Spielers, damit sie anderen Spielern und Monstern zur Verfügung stehen?

Nein. Gemäß den Regeln entfernt ihr diese erst am Ende des Szenarios.

Fallen und gefährliches Gelände

Wenn ich einen Zug auf einem Feld mit gefährlichem Gelände beende, erleide ich dann zusätzlichen Schaden?

Nein, du erleidest nur beim Eintreten auf das Feld Schaden, nicht beim Verlassen.

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

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

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

Ihr entfernt die Falle vom Spielplan.

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

Nein.

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

Ihr löst die Falle oder den Effekt aus.

Passen sich von Monstern gelegte Fallen dem Schwierigkeitsgrad an?

Nein.

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

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

Felder - Unterschied zwischen unbesetztes und Leeres Feld

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

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

Fertigkeiten - Zeitpunkt, Reihenfolge, Gruppierung




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


Einige Karten sind in mehrere Aktionen unterteilt. Du musst aber nicht alle ausführen.

Folgenden Fertigkeiten/Effekte musst du ausführen:

- Sämtliche negativen Effekte: Auswirkungen, die Trefferpunkte reduzieren, Effekte, bei denen du Karten verlierst, oder Effekte, durch die du oder ein Verbündeter einen negativen Zustand erhält.
- Elementaranreicherungen, die nicht an eine bestimmte Fähigkeit gebunden sind und die für sich alleinstehen. Anreicherungen, die durch Modifikator-Karten gewonnen werden, sind wiederum mit dem Angriff verbunden und du musst sie deshalb nicht ausführen. Außerdem muss der Charakter mindestens eine Fertigkeit der Aktion ausführen, um die autonome Elementaranreicherung abhandeln zu können. Monster hingegen können keine

Fertigkeiten überspringen und müssen die Anreicherung ausführen, auch wenn sie während ihrer Aktion keine andere Fertigkeit ausführen können.

- Fertigkeiten, die Erfahrungspunkte einbringen - unabhängig davon, ob es sich dabei um eine eigenständige Fertigkeit handelt oder ob diese mit einer anderen verknüpft ist. Bei alleinstehenden Fertigkeiten musst du mindestens eine weitere Fertigkeit der Aktion ausführen, um die Erfahrungspunkte zu erhalten.
- Fähigkeitsboni oder -malusse, die du aufgrund von Modifikator-Karten erhältst.
- Individuelle Ziele eines Flächenangriffs: Wenn du der Angriff ausführst, musst du alle in Frage kommenden Gegner dieses Gebiets angreifen. Ziel hinzufügen  oder Ziel  X hingegen darfst du überspringen, da es sich hierbei nicht um einen Flächenangriff handelt. Dadurch kannst du bei Ziel  X weniger als X Ziele angreifen.
- Auswirkungen von Einsatzfeldern eines Gegenstandes oder einer andauernden Fertigkeit, wenn deren Auslösebedingungen erfüllt sind.



Jede andere Fertigkeit bzw. jeden anderen Effekt darfst du überspringen. Einschließlich einiger oder aller mit einem Angriff verbundenen Effekte. Aber du musst dich vor dem Aufdecken der Angriffsmodifikator-Karte dazu entscheiden. Im Falle eines überspringbaren Effekts, der mit Mehrfachziel-Angriffen verbunden ist (bspw. Flächenangriff mit Schieben ) , darfst du den Effekt überspringen, da jeder Angriff einzeln zu behandeln ist. Es sei denn, die Karte besagt, dass der Effekt für alle Ziele gilt (oder etwas ähnlich). Einige Modifikator-Karten haben eigene Angriffseffekte, die du verwenden darfst, nachdem du die Karte gezogen hast und die als optionale Effekte infrage kommen.

Darf ich die Reihenfolge der Fertigkeiten in einer Aktion ändern?

Nein. Alle Fertigkeiten, die du nicht überspringen möchtest, musst du in der auf der Karte angegebenen Reihenfolge ausführen.

Führe ich einzelne Angriffe einer Fertigkeit separat oder gleichzeitig aus (bspw. beim Flächenangriff)?

Angriffe führst du einzeln in der von dir gewünschten Reihenfolge aus. Separate Angriffsfertigkeiten der gleichen Angriffsaktion führst du in der auf der Karte abgebildeten Reihenfolge.

Angriffe finden niemals gleichzeitig statt. Du führst deinen Angriff, einschließlich aller zusätzlichen Auswirkungen, wie Schieben /Ziehen  oder Vergeltung, vollständig aus. Erst dann erfolgt der nächste Angriff.

Wenn eine Fertigkeit Mach X, um Y zu bekommen enthält, bekomme ich dann Y, unabhängig vom Ergebnis X?

X und Y erfolgen gleichzeitig, sodass du immer Y bekommst. Allerdings profitierst du unter Umständen nicht von Y, wenn du durch X erschöpft wurdest und Y ein Effekt ist, der davon abhängt, was du tust, sobald du erschöpft bist (wie das Auslösen eines Angriffs oder einer Bewegung).

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

Bevor du die Fertigkeit ausführst, prüfst du, ob deren Voraussetzungen erfüllt sind. Wenn während des Zuges etwas X negiert, erhältst du immer noch den +2 Bewegungsbonus.

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

Diese Fertigkeiten führst du aus, sobald du das Ziel des ersten Angriffs ausgewählt hast, aber noch bevor du die Angriffsmodifikator-Karte ziehst.

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

Die zusätzliche Aktion führst du vor den Aktionen am Rundenende aus. Du führst sie als dritte Aktion nach den beiden Standardaktionen aus.

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

Das dürft ihr frei entscheiden.

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

- Fertigkeiten in GROSSER SCHRIFT stellen separate Fertigkeiten dar.
- Aufgrund der Kartengröße sind textlich längere Fertigkeiten oftmals in einer kleineren Schriftart abgebildet. Zur besseren Kennzeichnung, dass es

sich um getrennte Fertigkeiten handelt, besitzen diese einen vertikal größeren Abstand zueinander.

- Eine Fertigkeit/Effekt, die sich auf eine darüberstehende Fertigkeit bezieht, ist an diese gebunden und ist typischerweise in kleinerer Schrift dargestellt.

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



2 separate Fertigkeiten
(Bewegung und Angriff)

2 separate Fertigkeiten
(Bewegung und Schieben)



2 separate Fertigkeiten
(Bewegung und Schaden)

2 separate Fertigkeiten
(Aufwertung und Angriff)



1 einzelne Fertigkeit

1 einzelne Fertigkeit



1 einzelne Fertigkeit



2 separate Fertigkeiten
(Angriff und Schaden)



3 separate Fertigkeiten
(Bewegung, Angriff und Schaden)

Fertigkeitskarten - Aufdecken

Die Hauptkarte mit dem Initiative-Wert decke ich zu Beginn einer Runde auf. Wann genau decke ich die zweite Karte auf?

Du deckst beide Karten zu Beginn einer Runde auf. Die Hauptkarte legst du einfach obendrauf. Sobald jeder von euch die Karten ausgewählt und aufgedeckt hat, gelten alle Karten der Spieler als offene Informationen.

Was ist der Unterschied zwischen Fertigkeit +X und Fertigkeit X

Fertigkeit +X beschreibt einen Bonus, den du zu dem Grundwert einer bestehenden Fertigkeit hinzufügst. Fertigkeit X verleiht dem Charakter eine neue Fertigkeit und ersetzt den bestehenden Grundwert.

Gegenstände - Verwendung

Inwiefern nutze ich einen Gegenstand in Bezug auf Kampfziele?

Wenn du Effekte einer der Gegenstandskarte verwendest, gilt dies als Nutzung der Karte.

Wann genau darf ich einen Gegenstand verwenden? Kann dies inmitten einer Bewegung erfolgen, während ich eine andere Fertigkeit anwende? Darf ich Gegenstände auch außerhalb eines Zuges verwenden?

Gegenstände kannst du nur während des eigenen Zuges verwenden.

Ausnahmen hiervon sind:

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



Formulierungen eines Gegenstands wie Füge +X zu der kompletten Angriffsaktion hinzu, bedeuten nicht, dass du den Gegenstand nur bei vollständig ausgeführter Aktion verwenden darfst.

Während des Zuges darfst du einen Gegenstand jederzeit benutzen, auch:

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

Mit folgenden Einschränkungen:

- Es müssen alle auf der Karte aufgeführten Einschränkungen erfüllt sein.
- Beeinflusst der Gegenstand einen Angriff (z. B. indem er einen Bonus, einen Effekt, einen Vor- oder einen Nachteil hinzufügt), musst du ihn vor dem Aufdecken der Angriffsmodifikator-Karte verwenden.
- Gewährt der Gegenstand eine Aktion, kannst du ihn nicht während einer anderen Aktion verwenden.
- Ein Gegenstand kannst du nicht vor den Effekten zu Beginn eines Zuges oder nach den Effekten am

Ende eines Zuges verwenden (z. B. bei UNSICHTBARKEIT  oder VERWIRRUNG .

Wichtig: Wenn ein Gegenstand (oder eine andere Wirkung) am Ende deines Zuges eine zusätzliche Aktion gewährt, verlängert diese den Zug, sodass du Gegenstände während dieser zusätzlichen Aktion verwenden kannst.

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


Nein.

Wann werden ausgerüstete Gegenstände aktiv?

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

Ist die Verwendung eines Gegenstandes zwingend?

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

Gegenstandskarten mit Einsatzfeldern verhalten sich analog zu den entsprechenden Fertigkeitenskarten, d. h., wenn die entsprechende Situation eintritt, musst du den Gegenstand als Reaktion verwenden und er verliert eines seiner Einsatzfelder. Befindet sich auf der Gegenstandskarte in der unteren, rechten Ecke das Gegenstand Nutzen -Symbol, gilt die Karte erst dann als genutzt, wenn du alle Einsatzfelder verwendet hast. Das hat zur Folge, dass du die Karte nicht durch Rast oder eine andere Fertigkeit erneuern kannst, solange du nicht alle Einsatzfelder verwendet hast.

Was sind passive Gegenstände?

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

Wenn in der Gegenstandsbeschreibung steht, dass er bei der nächsten Schadensquelle verwendet wird, tritt dies auch dann ein, wenn der Schaden 0 beträgt?

Nein.

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

Ja, du darfst Gegenstände in beliebiger Reihenfolge ausspielen, solange deren Bedingungen zum Zeitpunkt des Ausspielens erfüllt sind.

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



Nein.

Wenn eine Modifikator-Karte erlaubt, einen Gegenstand zu erneuern, darf ich dann auch den Gegenstand aktualisieren, den ich während des aktuellen Angriffs verwende, oder muss ich Gegenstand schon vor Angriffsbeginn verwendet haben?

Du darfst einen Gegenstand aktualisieren, den du während des Angriffs verwendet hast (oder wirst). Die Regel, dass du einen Gegenstand nicht verwendet werden darfst, der einen Angriff auslöst, nachdem du eine Modifikator-Karte gezogen hast, hat weiterhin Gültigkeit.

Hindernisse

Kann ich Hindernisse mit Trefferpunkten als Gegner betrachten? Kann ich diese vergiften, verwunden, etc.?

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

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

Geschlossene Türen dürft ihr nicht durch Hindernisse versperren, außer, es gibt einen anderen, bereits offenen Zugang auf die andere Seite der Tür.

Bei einigen Szenarien sind bestimmte Teilbereiche der Karte bereits zu Beginn blockiert oder werden dies während des Spiels aufgrund von Szenarioanweisungen. Wie setzen wir die zuvor genannte Regel in diesem Fall um?

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

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

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

Darf ich bestehende Hindernisse einer Gruppe zerstören oder verschieben, wenn diese einen Bereich versperren?

Nein.

Initiative-Wert 99

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

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

Kampfziele

Beeinflusst die Erschöpfung durch Kartenmangel die Trefferpunkte, die ich für die Kampfziele Schneller Heiler und Masochist benötige?

Nein, wenn du beim Eintreten der Erschöpfung, die notwendigen Trefferpunktzahl hast, gelten diese Kampfziele auch bei Erschöpfung als erfüllt.

Zählen verbündete Monster zu den Kampfzielen?

Nein.

Komponenten und Symbole

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

Hierfür gibt es verschiedene Lösungen:

- Vergrößert die Schlitze mit Hilfe einer Feile.

- Erwärmt die Standfüße im heißen Wasser und weitet den Schlitz anschließend mit einer 1 Euro-Münze.
- Verstärkt die Monster-Aufsteller unten mit Hilfe von Tesafilm.
- Bestellt alternative Standfüße (bspw. Andor-Standfüße).



Sobald keine Monster-Aufsteller mehr zur Verfügung stehen, platzieren wir keine weiteren Monster dieses Typs mehr. Was aber sollen wir machen, wenn uns die Standfüße ausgehen?

In diesem Fall solltet ihr nach einem geeigneten Ersatz suchen. Die Anzahl der Standfüße begrenzt niemals die Anzahl der Monster.

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

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



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

Im Gegensatz zu FLUCH  und SEGEN , gibt es keine Beschränkung der Anzahl an Zustandsmarkern. In diesem Fall solltet ihr euch anderweitig aushelfen (Ersatzmarker + Notizen, etc.).

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

Sollte tatsächlich Spielmaterial fehlen oder fehlerhaft sein, könnt ihr euch für die deutsche Ausgabe an den Ersatzteilservice von Feuerland-Spiele wenden:
<http://www.feuerland-spiele.de/>

Teilen sich Spieler und Monster die Fluchkarten?

Die deutsche Ausgabe beinhaltet 2 Fluchkarten-Decks. Eins für Charaktere (-Symbol) und eins für Monster (-Symbol).

Ein Angriffsmodifikator-Deck darf niemals mehr als 10 Fluchkarten enthalten. Entfernt ihr eine Fluchkarte aus einem Angriffsmodifikator-Deck, kommt sie wieder zurück in das zugehörige Fluchkarten-Deck. Eventuell zu Beginn eines Szenarios vergebende Flüche, teilt ihr möglichst gleichmäßig unter euch auf.

Mehrdeutige / gleichrangige Situationen


In Fällen von Unklarheiten, in denen ich mich für ein Ergebnis entscheiden muss: Entscheide ich mich für das, welches mir selbst am meisten nützt oder für das, welches für die Gruppe das beste ist?

Das hängt von dir ab. Es wird davon ausgegangen, dass du dich für den eigenen Vorteil entscheidest. Unklarheiten in Bezug auf Angriffsmodifikator-Karten, die aufgrund eines Vor- bzw. Nachteils gezogen wurden, klärt jedoch immer das Handbuch und nicht ihr.

Monster - Anrechnung von getöteten Monstern

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

Die Anerkennung erhält derjenige von euch, der dafür verantwortlich ist, dass das Monster in die Falle geraten ist. Wenn der Feind von allein in eine Falle geriet, erhält sie keiner von euch.

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

Niemand.

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

Niemanden.

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

Dem Verbündeten.

Neue Räume betreten

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

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

Offene Informationen

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

Solange du keine konkreten Zahlenwerte und oder Kartentitel nennst, darfst du sagen, was du möchtest.

Puzzleteile

Was bedeuten die Puzzleteilreferenzen, die immer wieder mal auftauchen?

Gute Frage, hier ist ein weiteres Puzzleteil...



Rasten

Wenn ich eine lange Rast mache, wann genau erfolgen die Effekte (Heilung ♠, Erhalt der abgeworfenen Handkarten, Erneuerung der abgenutzten Gegenstände)?

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

Wenn ich keine Karten mehr auf der Hand habe, aber noch 2 Karten auf meinem Ablagestapel liegen, darf ich dann trotzdem eine lange Rast machen, obwohl ich zu Beginn der nächsten Runde erschöpft bin?

Auf jeden Fall. Du darfst noch eine weitere Runde als Schutzschild agieren.

Wenn ich eine lange Rast mache, erhalten die beschworenen Figuren in dieser Runde einen Zug?

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

Wenn ich eine lange Rast mache, habe ich in dieser Runde noch einen Zug?

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

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

Ja.

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

Ja, diese beiden Effekte werden als Heilung bezeichnet und erfolgen daher analog zu den anderen Heilungsfertigkeiten für WUNDE ♠ und GIFT ♠. Der Wundenschaden erfolgt jedoch vor den Auswirkungen der langen Rast, sodass du vor der Heilung noch Schaden erleidest.

Darf ich es mir aussuchen, ob ich während einer langen Rast geheilt werde bzw., ob die Gegenstände erneuert werden?

Ja, eine Karte vom Ablagestapel zu entfernen ist das Einzige, das du während einer langen Rast machen musst.

Rundenzähler

Wofür ist der Rundenzähler gedacht? Müssen wir alle Szenarien innerhalb von zwölf Runden abschließen?

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

Sichtlinie, Nachbarschaft und Mauern

Was blockiert die Sichtlinie?

Das Einzige, das die Sichtlinie blockiert, sind Wände und geschlossene Türen.

Wann genau ist die Sichtlinie von Belang?

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

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


Die einzige Einschränkung, die es gibt, ist, dass du stets Sichtlinie zu der Figur haben musst, die du beim Angriff treffen möchtest. Solange sich das Feld in dem auf der Fertigkeitkarte angegebenen Bereich befindet, darfst du den darauf befindlichen Gegner auch angreifen.


Was genau gilt alles als Wand?

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

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

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

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

Im Grunde sind diese beiden Felder nicht benachbart und gelten als 2 voneinander getrennte Felder. Bei Nahkampfangriffen mit Wirkungsbereich , ist der angegebene Bereich maßgeblich ist und nicht die Nähe zum Gegner, um festzustellen, ob sich ein Ziel in Reichweite befindet. Die nachstehende Abbildung zeigt mit Hilfe der **grünen Linie** beispielhaft eine Reichweite von 3 zwischen der Quelle (S) und dem Ziel (T). Die **blaue Linie** zeigt die maßgebliche Sichtlinie.



Beschränken die Ecken und Kanten der Wände die Sichtlinie?

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

Wie funktioniert die Sichtlinie bei zerstörbaren Wänden?

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

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

Nein.

Schaden

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


Ja.

Szenarioaufbau

Welche Aufbaureihenfolge sollten wir zu Beginn eines Szenarios in Bezug auf Kampfziele, Fertigkeitenkarten und Gegenstände beachten?

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

Dann verteilt und wählt ihr die Kampfziele aus.

Danach entscheidet jeder von euch, mit welchen Gegenstände aus seinem Besitz er seinen Charakter ausrüstet (inklusive eventueller  Angriffsmodifikator-Karten).

Als Letztes wählt jeder von euch die Handkarten aus den zur Verfügung stehenden Fertigkeitenkarten aus (Handkartenlimit beachten!).

Was genau platzieren wir bei Beginn eines Szenarios auf den Kartenelementen?

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

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

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

Natürlich wird das Szenario einfacher, wenn ihr euch dafür entscheidet, alle Inhalte vorab zu lesen.

Szenario abschließen

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

In diesem Fall verliert ihr das Szenario.

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

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

Erhalte ich alle Trefferpunkte zurück, sobald ein Szenario beendet ist?

Ja.

Bleiben die Segen[♠]- und Fluch[♣]-Karten im Modifikator-Deck, wenn wir ein Szenario beendet haben?

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

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

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

Wenn ihr euch in einem solchen Fall einig seid, dürft ihr das aktuelle Szenario als fehlgeschlagen abbrechen.

Wenn wir ein Szenario nicht erfolgreich abschließen, dürfen wir es dann sofort erneut spielen?

Ja. Der Gruppenstandort ist immer noch der des Szenarios. Trefferpunkte, Karten usw. stellt ihr

vollständig wieder her und anschließend dürft ihr das Szenario sofort wiederholen, ohne ein Wegereignis abzuhandeln.

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

Erhalten wir die Münzen und die Schatzkarten, die beim Beenden des Szenarios noch auf dem Boden liegen?

Nein. Die gesamte, nicht eingesammelte Beute geht verloren, sobald ihr das Szenario beendet. Die Beute müsst ihr während des Szenarios einsammeln. Möchtet ihr ausgelassene Schatzfelder plündern, müsst ihr das komplette Szenario, wenn überhaupt möglich, erneut durchspielen.

Müssen wir ein Szenario gewinnen, um es abzuschließen?

Ja.

Türen und Durchgänge

Wenn ich auf dem Türfeld zwischen 2 Räumen stehe, befindet ich mich dann in beiden Räumen, in keinem Raum oder darf ich mich entscheiden, in welchem Raum ich mich befinde? Was passiert, wenn sich der Durchgang zwischen 2 Kartenelementen befindet?

Du befindest dich auf einer Tür und somit weder in einem Raum noch auf einem Kartenelement. Sind 2 Kartenelemente durch einen Korridormarker verbunden, handelt es sich um einen großen Raum. Du befindest dich aber dennoch auf keinem der beiden Kartenelemente.

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

Ihr entfernt die Münze vom Spielbrett.

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




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

Muss bei einer Doppeltür jeder Flügel separat geöffnet werden?









Ja.

Vorteile / Nachteile

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

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

Folgende Tabelle zeigt dir exemplarisch das Vergleichsergebnis für verschiedene Situationen:

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

Verbündete

Bin ich ein Verbündeter von mir selbst?

Nein.

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

Nein.

Lassen verbündete Monster Beute fallen?

Nein.

Zugphase

Wann genau beginnt bzw. endet der Zug einer Figur?

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

Spielerfertigkeiten

Aktion, Angriffsaktion, Angriff, Angriffsfertigkeit, Angriffseffekt, Zielgerichtet

Was bedeuten diese Begriffe?

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

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

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

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

Als **Angriffseffekt** wird der Effekt bezeichnet, der mit dem Angriff verbunden ist. Er tritt entweder bei der Schadensermittlung oder direkt nach dem Angriff ein (vgl. untenstehender Aufzählung). Ein Effekt, der nach einem Angriff ausgelöst werden, tritt auch dann ein, wenn beim Angriff unter Berücksichtigung der Null ①- und Fluch ♠-Karten kein Schaden verursacht wurde. Man muss vor dem Aufdecken der Angriffsmodifikator-Karte entscheiden, ob man beim Angriff den Effekt nutzen möchte oder nicht. Einige Modifikator-Karten haben eigene Angriffseffekte, die man

nach dem Aufdecken anwenden darf, insofern sie als optionale Effekte gelten.

Mit Ausnahme von Ziel hinzufügen ④ werden Angriffseffekte immer vor einem Vergeltungsschlag angewendet. (Ziel hinzufügen ④ erlaubt einen weiteren Angriff. Der Angriff muss jedoch vollständig abgehandelt werden, bevor ein weiterer durchgeführt werden kann). Einige Angriffe haben Fertigkeiten, wie bspw. Heilung ♠, die keine Angriffseffekte darstellen, aber dennoch mit dem Angriff verbunden sind. Diese Fertigkeiten werden angewendet, nachdem der Angriff vollständig abgehandelt wurde (nach der Vergeltung ♣).

Angriffseffekte:

- +X: während der Schadensbestimmung
- DURCHSTECHEN ⑤: während der Schadensbestimmung
- Ziel hinzufügen ④: nach dem Angriff
- Schieben ♠/Ziehen ♠: nach dem Angriff
- Zustände: nach dem Angriff
- Elementaranreicherung: nach dem Angriff
- Bedingte Anweisungen, die sich in kleiner Schrift unterhalb des Angriffs befinden, wie bspw. Felsenherzs heftiger Schwung: nach dem Angriff

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

Wenn eine Fertigkeit es erlaubt, einen Gegner zu töten, werte ich dies als Angriff?

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

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

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

Was passiert, wenn ich ein Element verbrauche, um eine Angriffsaktion in eine Tötungsaktion umzuwandeln?

Solange du das Element verbrauchst und nur den Töten-Effekt auslöst, negiert das Wort *stattdessen* den

Angriff und es handelt sich nicht mehr um einen Angriff.

Wenn ich einen Gegner durch den Angriffsschaden töte, wende ich im Anschluss noch die Auswirkungen des Angriffs auf diesen Gegner an (z. B. Fluch ♠, Schieben ♠, etc.)?

Nein. Zusätzliche Angriffseffekte wendest du immer nach dem Schaden an. Tötest du einen Gegner während des Angriffs, kannst du diesen nicht mehr in eine Falle schieben oder verfluchen.

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

Ja.

Gelten Flächenangriffe als Einzelangriff, bei denen es nur 1 gültiges Ziel gibt oder andere Bedingungen bestehen, die den Angriff auf nur 1 Ziel beschränken?

Nein.

Was genau gilt als Einzelzielangriffsaktion?

Jede Aktion, bei der du nur ein einziges Ziel angreifen kannst. Dies schließt Aktionen mit mehreren separaten Angriffsmöglichkeiten aus.

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

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

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

Die Effekte treten unmittelbar nach dem Tod der Figur ein.

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

Bereits vor dem Angriffsversuch, musst du dich entscheiden, ob du den Elementverbrauch als Teil des Angriffs ausführen möchtest oder nicht. Entscheidet du sich dafür, dann entscheidest du auch, ob du den damit einhergehenden Effekt einbeziehen wirst oder nicht. Wenn du dich also dazu entscheidest, das Element zu verbrauchen, erhältst du auf jeden Fall die Erfahrungspunkte. Dies ist auch der Fall, wenn das Monster während des Angriffs stirbt oder du sich dazu entschieden hast, bspw. den Betäubungseffekt nicht zu anzuwenden.

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

Nein

Aktionen/Fertigkeiten - Zuweisung

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

Nur, wenn der Fertigkeitstext *Aktion* beinhaltet.

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

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

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

Ja

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

Ja.

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

"-" bedeutet lediglich, dass der Beschworene keinen Grundwert für diese Eigenschaft besitzt. Einem Beschworenem mit einem Angriff "-" kannst du deshalb kein Angriff ✨ +2 zuweisen, da es für diesen Modifikator keinen definierten Grundwert gibt. Im Gegensatz dazu kannst du dem Beschworenen aber einen Angriff ✨ 2 zuweisen, da du dadurch auch den Grundwert setzt. Bei einer Bewegung ist es genauso.

Allgemein: Beschworene Monster, die eine Bewegung von "-" besitzen, kannst du jederzeit schieben oder ziehen.

Wenn ich einem Beschworenen/Verbündeten einen Angriff X zuweise, welche seiner Grundwerte darf dieser dann verwenden? Behält er seine Reichweite?

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

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

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

Wenn eine Fertigkeit eine Zusatzaktion ermöglicht, darf ich diese während der aktuell ausgeführten Aktion ausführen?

Nein. Aktionen können andere Aktionen nicht unterbrechen. Du musst die aktuelle Aktion abschließen, bevor du eine weitere Aktion ausführst.

Darf ich Figuren, die selbst keine Angriffe ausführen können, Angriffe mittels entsprechender Fertigkeitenkarten ermöglichen? Wenn ja, welches Angriffsdeck verwenden sie in diesem Fall?

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

Beschworene

Führen beschworene Figuren am Ende des Zuges Plünderungen durch?

Nein. Nur Charaktere führen am Ende eines Zuges Plünderungen durch.

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

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

Wenn ich einer beschworenen Figur oder einem Verbündeten einen Angriff ✨ X befehle, welche seiner Basiseffekte darf diese/r dann verwenden? Behält er seine Reichweite?

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

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

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


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


Nein.


Welches Angriffsmodifikator-Deck verwenden beschworene Spieler?

Das Angriffsmodifikator-Deck des Spielers.


Beute

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

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

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

Nein.

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

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

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

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

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

Du darfst beliebig viele Gegenstände besitzen (niemals aber denselben mehrfach).

Die Anzahl der Gegenstände ist nicht darauf beschränkt, womit du dich letztendlich ausrüsten darfst. Findest du also eine Rüstung in einer Truhe und besitzt bereits eine andere, darfst du die gefundene Rüstung dennoch behalten. Allerdings kannst du diese nicht vor dem nächsten Szenario verwenden, da du die Ausrüstung nur zwischen zwei Szenarien wechseln darfst. Auch wenn du selbst keine Rüstung trägst, müsstest du zum Ausrüsten bis zum nächsten Szenario warten.

Was passiert, wenn ich einen Gegenstand erbeute, den ich bereits besitze?

In diesem Fall erhältst du sofort den Verkaufswert des erbeuteten Gegenstandes. Den Gegenstand selbst fügst du sofort dem verfügbaren Stadtvorrat hinzu, falls noch nicht vorhanden.

Was passiert, wenn ich einen Gegenstand erbeute, aber keine Karten mehr für diesen vorhanden sind?

In diesem Fall erhältst du sofort den Verkaufswert des Gegenstands.

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

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

Wenn ich in einem Szenario einen Schatzziaufleger erbeute und ich anschließend dasselbe Szenario erneut spiele: Gilt dieser Schatzaufleger weiterhin als geplündert?

Nein. Im Gegensatz zu den nummerierten Schatzauflegern, setzt ihr die nicht nummerierten Zielaufleger am Ende eines jeden Szenarios zurück und ihr könnt sie beim nächsten Mal erneut plündern.

Lassen beschworene Monster Beute fallen?

Nein.

Bewegung

Darf ich mich bei der Fertigkeit Bewegung  X auch um 0 Felder weiterbewegen?

Ja.

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

Hierbei muss die Bewegung in einer geraden Linie von Feldern erfolgen, beginnend auf dem aktuellen Feld. Du darfst dabei weder umkehren noch dich rückwärts bewegen.

Wie viele Bewegungspunkte benötige ich für die Bewegung durch ein Feld mit gefährlichem Gelände, wenn ich nach einem Sprung auf einem solchen lande?

Gemäß den Regeln behandelst du die Bewegung durch dieses Feld als normale Bewegung, sodass dich diese 2 reguläre Bewegungspunkte kostet.

Elemente

Wenn ich ein Element des starken Bereiches der Elementaranreicherungstafel verbrauche, verschiebe ich dessen Marker anschließend nach schwindend oder inaktiv?

Sobald du ein Element verbrauchst, platzierst du dessen Marker wieder im Inaktiv-Bereich der Tafel, unabhängig davon, ob sich dieser zuvor im schwindend- oder stark-Bereich befand.

Wann genau erfolgt die Elementaranreicherung?

Folgendes ist zu beachten: alle Elemente, die während eines Zuges erzeugt werden (durch Fertigkeiten oder Gegenstände), verschiebst du erst am Ende des Zuges in den stark-Bereich der Elementaranreicherungstafel. Das bedeutet, dass du im selben Zug kein Element erzeugen und sofort wieder verbrauchen kannst, da es vor dem Ende des Zuges nicht verfügbar ist.

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

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

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

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

Du darfst das Element jederzeit während der Bewegung verbrauchen – vor der Bewegung, nachdem du dich einige Felder bewegt hast – oder nachdem du seine Bewegung abgeschlossen hast.

Wann wähle ich bei der mehrfarbigen Elementauswahl das konkrete Element, das erzeugt werden soll?

Am Ende des Zuges, sobald du das Element erzeugst.

Erfahrungspunkte

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

Nein. Du musst zumindest einen Teil der Aktion der Karte ausführen, damit du die Erfahrungspunkte erhältst. Wenn als Aktion bspw. nur Angriff ✂ zur Verfügung steht, musst du einen Gegner angreifen, um die Erfahrungspunkte zu sammeln. Umfasst die Aktion jedoch Angriff ✂ und Bewegung ♣, darfst du dich auch nur für eines von den beiden entscheiden und erhältst anschließend die Erfahrungspunkte. Ein großes Erfahrungspunktesymbol ist im Gegensatz zum kleinen an keine bestimmte Fertigkeit der Aktion gebunden.

Darf ich frei wählen, ob und wie viele der Erfahrungspunkte ich bekomme?

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

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

Ja. Du darfst dir auch weiterhin die Punkte notieren, bspw. zum Vergleich, wie gut oder schlecht du ein Szenario absolviert hast. Ansonsten hat es jedoch keine Bedeutung mehr. Während des Szenarios musst du jedoch weiterhin die Erfahrungspunkte notieren, wenn du eine Kampfzielkarte besitzt, deren Erfüllung von den gesammelten Erfahrungspunkten abhängt.

Ein Angriff auf mehrere Ziele hat einen Erhalt Erfahrungspunkte-Effekt: Bekomme ich die Erfahrungspunkte pro Ziel?

Nur, wenn es ausdrücklich in der Kartenbeschreibung steht.

Figurentausch/-teleportation


Sind Figurentausch-/teleportationsfertigkeiten bei Monstern als erzwungene Bewegungen?


Ja.


Kann ich Teleportfertigkeiten nutzen, wenn ich gelähmt bin?


Ja.

Flächenangriffe


Kann ich bei einem Flächenangriff  meine Verbündeten treffen?


Nein, es sei denn, die Aktionsbeschreibung besagt etwas anderes. Auf der Fertigkeitkarte sind die Felder dargestellt, die du bei einem Flächenangriff  anvisieren kannst.


Hierbei kannst du jedoch niemals einen Verbündeten anvisieren, sodass diese im Allgemeinen nicht von dem Flächenangriff  betroffen sind. Bestimmte Klassen (z. B. der **Felsenherz**) verfügen jedoch über Fertigkeiten, die explizit besagen, dass Verbündete in bestimmten Situationen Schaden erleiden oder negative Zustände erhalten. Diese Fälle werden jedoch explizit auf den Fertigkeitkarten beschrieben.

Darf ich bei einem Flächenangriff  leere Felder anvisieren?


Nein. Ein leeres Feld kannst du nicht direkt anvisieren. Solange sich jedoch Gegner im Angriffsbereich und in direkter Sichtlinie befinden, können Felder leer jedoch sein.

Darf ich ein Wandfeld mit einem Fernangriff mit Wirkungsbereich  angreifen?


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


Darf ich beim Angriff das Spiegelbild eines asymmetrischen Wirkungsbereichs  verwenden?


Ja. Wirkungsbereiche  darfst du beliebig rotiert  und/oder spiegelverkehrt  anwenden.



Muss ich die Sichtlinie bei einem Flächenangriff  nur vor dem ersten Angriff oder vor jedem einzelnen Angriff erneut überprüfen?

Die Sichtlinie musst du bei jedem einzelnen Angriff erneut überprüfen.


Darf ich die Lage des Wirkungsbereichs  nach dem Ausführen des ersten Angriffs noch verändern?

Nein. Die Lage des Wirkungsbereichs  musst du vor dem ersten Angriff festlegen und kannst diese nachträglich nicht mehr verändern.

Muss ich Nahkampfflächenangriffe mit nicht direkt an den Angreifer angrenzenden Feldern weiterhin mit Reichweite  1 berücksichtigen?

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

Heilung

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

Ja.

Wie funktionieren die Heilungs-Modifikator-Karten?

Wenn du eine Heilungs-Modifikator-Karte aufdeckst, heilst du deine Figur, um den angegebenen Betrag oder entfernst vorhandene Wunden-/Giftmarker.

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

Ja.

Wenn ich im selben Angriff aufgrund des Zusatzmodifikators 2 Selbstheilungs-Modifikator-Karten ziehe, führe ich dann 1 oder 2 Heilungen aus?

Heilungen aufgrund des Zusatzmodifikators reduzieren sich zu einer einzigen Heilung.



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

Die Heilung erfolgt analog zur Standardheilung. Du entfernst den Giftmarker, heilst aber keinen Schaden.

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



Ja.

Schieben / Ziehen

Muss ich beim Schieben  / Ziehen  alle Bewegungspunkte verwenden?

Wie bei jedem zusätzlichen Effekt, darfst du frei wählen, ob du ihn anwenden möchtest oder nicht. Wenn du die Aktion ausführst, musst du auch alle Bewegungspunkte verwenden. Lediglich im Weg befindliche Hindernisse oder Figuren können die Bewegung frühzeitig stoppen.

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

Wenn du eine Figur schiebst/ziehst und es ein hindernisfreies Feld gibt, musst du die Figur darauf schieben/ziehen. Existieren mehrere Felder ohne Hindernisse, darfst du entscheiden, auf welches du die Figur bewegst. Diese Entscheidung triffst du für jedes Feld erneut, bis du den Effekt vollständig abgehandelt hast oder es keine möglichen Felder mehr gibt, auf das du die Figur bewegen kannst. Diese Regel gilt analog auch für das Schieben  /Ziehen  von Monstern.





Darf ich Gegner durch andere Gegner hindurchschieben/-ziehen?






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

Darf ich fliegende Gegner durch Hindernisse und Verbündete Schieben bzw. Ziehen .

Ja.

Wie gehe ich vor, wenn es in einer Fertigkeit mehrere Schieben /Ziehen -Effekte gibt?

Wenn du mehrere Schieben- oder Ziehen-Effekte in der gleichen Fertigkeit verwenden sollst (aufgrund von Angriffsmodifikator-Karten), darfst du wählen, ob du Schieben  /Ziehen  der Angriffsmodifikator-Karte verwenden möchtest oder nicht (z. B. gibt die Fertigkeit Schieben  1 und die Angriffsmodifikator-Karte Schieben  1 an, darfst du dich frei entscheiden, ob du 1 oder 2 Felder weit schieben möchtest, da es sich um separate Effekte handelt).

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

Was bedeutet näher und weiter bei Schieben bzw. Ziehen .

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

Darf ich Verbündete Schieben / Ziehen .


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

Darf ich fliegende Monster in Fallen schieben?



Ja, du darfst sie auf Felder mit Fallen schieben. Allerdings löst du dabei die Fallen nicht aus.

Schild und Vergeltung


Wann genau löse ich einen Vergeltungsschlag aus?

Die Vergeltung  erfolgt nachdem du die Angriffseffekte abgehandelt hast. Stirbt die Figur, die die Vergeltung ausführen soll, beim Angriff, löst du den Vergeltungsschlag nicht aus, da du die Figur zuvor vom Spielbrett entfernst. Drängst du die vergeltende Figur aus ihrem Vergeltungsradius hinaus, erfolgt ebenfalls kein Vergeltungsschlag. Ziehst du jedoch in den Vergeltungsbereich hinein, kommt es anschließend doch zur Vergeltung.

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

Vergeltung  ist weder ein Angriff noch zielgerichtet, sodass die UNSICHTBARKEIT  nicht vor einem Vergeltungsschlag schützt. Unsichtbaren Charakteren kannst du durch Vergeltung Schaden zufügen.

Angenommen ich erleide beim Angriff Schadenspunkte, besitze aber mehrere Fertigkeiten (Fertigkeitskarten/Gegenstandskarten), die meine Figur durch ein Schild schützen. Muss ich in diesem Fall alle anwenden, um den Schaden abzuwehren?

Nein. Du darfst frei wählen, welchen Schildbonus  du in diesem Fall anwenden möchtest. Reduzierst du den Schaden auf 0, musst du die anderen Boni nicht mehr verwenden.

Wie lange wirken Schild und Vergeltung .

Es kommt darauf an, wie du die Fertigkeit erworben hast. Zusammengefasst:



- Erhältst du die Fertigkeiten durch Karten mit Einsatzfeldern, gilt der Effekt so lange, wie in der Beschreibung auf der Karte angegeben.
- Erhältst du die Fertigkeiten durch eine Rundenbonus-Fertigkeitskarte, sind sie für den Rest der Runde aktiv und du entfernst die Karte am Ende der aktuellen Runde aus dem aktiven Bereich.
- Erhältst du die Fertigkeiten durch Karten mit anhaltendem Bonus, gilt der Effekt so lange, bis du die Karte aus dem aktiven Bereich entfernst.

- Erhältst du die Fertigkeiten durch eine Angriffsmodifikator-Karte oder eine Standardfertigkeitkarte, sind sie für den Rest der Runde aktiv.





Ziel hinzufügen


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




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



Wie interagiert Ziel hinzufügen  mit Flächenangriffen  ?


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

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


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

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

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

Darf ich den Effekt Ziel hinzufügen  ausführen und nichts angreifen?

Nein. Wenn du dich dazu entschieden hast ein Ziel hinzuzufügen, musst du auch jemand angreifen.

Wenn ich den Effekt Ziel hinzufügen  für einen Einzelangriff bekomme, bei dem ich EP erhalte, wenn das Ziel bestimmte Kriterien erfüllt (z. B. bei Karte 088 - Schurkin – Ausgesondert), erhalte ich diese EP auch für das neue, zusätzliche Ziel, wenn es diese Kriterien erfüllt?


Ja.


Ziele X


Darf ich die Fertigkeit Ziele  X auch wählen, wenn ich weniger als X Ziele angreife?

Ja.

Wie ist das Vorgehen von Ziele  X bei Flächenangriffen?

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


Darf ich die Fertigkeit Ziele  X auswählen ohne einen Angriff auszuführen?


Nein. Wenn du dich entschieden hast, die Fertigkeit Ziele  X auszuführen, musst du auch etwas angreifen.



Zustände / Effekte

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



Mit Nächster Zug ist hier der nächste vollständige Zug des betreffenden Spielers gemeint. Wenn du also einen Zug mit einem Zustand beginnst, entfernst du diesen am Ende des Zuges. Wenn du während des Zuges ein Monster betäubst, dann stehst du im nächsten Zug (ob in der aktuellen Runde oder in der nächsten Runde) noch unter dem Einfluss der Betäubung, die dann am Ende des Zuges verschwindet. Wenn du es schaffst, während deines Zuges betäubt zu werden, treten die Auswirkungen sofort in Kraft und halten bis zum Ende des nächsten Zuges der nächsten Runde an. Dies gilt auch für Zustände bei Monstern.

Wenn ich bei meinem Angriff GIFT  verwende, erhalte ich dann sofort +1 auf den Angriff?


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

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


Du entfernst beide Zustandsmarker und es findet keine weitere Heilung statt (die Trefferpunkte bleiben unverändert).


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

Nein.



Wenn ich betäubt  bin, bevor ich die Karten für die Runde spielen kann, muss ich diese dann ablegen oder kann ich sie zurücknehmen und eine lange Rast ausführen?





Du musst die Karten ablegen.



Wie funktioniert BETÄUBUNG  mit dauerhaften Effekten und passiven Gegenständen?

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

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



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

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



Schieben  /Ziehen  kann auf einen unbeweglichen oder betäubten Gegner angewendet werden. Der Gegner muss sich selbst nicht bewegen, wenn er geschoben oder gezogen wird.



Was passiert, wenn ich mehrere Zustände desselben Typs erhalte?

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

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

Welche spezifischen Fertigkeiten werden durch die Unsichtbarkeit verhindert?

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

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

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

Monsterzüge

Monster - Aktivierung / Initiative-Wert

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

Jedes Monster hat seinen eigenen Zug.

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

In diesem Fall entscheidet ihr das.

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

In der nächsten Runde.

Wie bestimmte ich den Initiative-Wert eines Monsters, das von einem anderen Monster beschworen wurde, welches wiederum selbst keine Fertigkeitsskarte gezogen hat?



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

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

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

Monster - Angriffe

Wie erfolgen Monsterangriffe auf mehrere Ziele?

Wirkungsbereich, Ziel hinzufügen  und Ziele  X-Angriffe behandelt ihr genauso wie bei Charakteren. So-

lange es auf der Fertigkeitsskarte nicht anderes angegeben ist, können auch Monster keine Mehrfachangriffe auf ein und denselben Gegner ausführen. Enthält eine Karte den Hinweis, dass mehrere Angriffe auf den gleichen Gegner ausgeführt werden können (als Ausnahme von der Regel), greift das Monster seinen fokussierten Gegner an, bis dieser erschöpft oder tot ist, anschließend bestimmt er gemäß den Fokusregeln sein nächstes Ziel.

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

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

Dies dürft ihr entscheiden.

Monster - Bosse

Sollen wir Monsterbosse als Elitemonster behandeln?

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

Wann machen Bosse ihre Spezialangriffe?

Nur, wenn dies auf der Fertigkeitsskarte angegeben ist.

Monster - Benannte Monster

Wenn ein Szenario für einen Monster-Typ einen Namen vorgibt, behandle ich diese dann als normale oder Elite-Monster?

Nein. Es sie sind jetzt *benannte Monster*.



Monster - Beschwörung

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





Es wird von anderen Monstern für die Dauer der Gedankenkontrolle als Gegner angesehen (typischerweise

entweder während der Runde des Charakters oder während der Runde des gedankengesteuerten Monsters, je nach Wortlaut der Fertigkeit).

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

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

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

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

Welches Angriffsmodifikator-Deck verwenden beschworene Monster?

Das Angriffsmodifikator-Deck des beschworenen Monsters.

Monster - Beschworene

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

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

Sterben Beschworene nach dem Tod des Beschwörenden?

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

Welches Angriffsmodifikator-Deck verwenden beschworene Monster eines Monsters?

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

Monster - Bewegung

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

Ja. Das Monster bewegt sich in diesem Fall um den Mindestbetrag von dem Ziel weg, um den Nachteil zu verlieren und den Angriff zu maximieren. Wenn das Monster den Nachteil nicht verlieren kann (d. h. es verwirrt oder hat nicht genügend Bewegungspunkte), bewegt es sich jedoch nicht.

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

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

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

Ja. Die nächste Frage erläutert die Ermittlung des Zielfeldes.

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

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

1. Angriff auf den fokussierten Gegner unter Verlust oder Vermeidung eines möglichen Nachteils
2. So viele Ziele wie möglich angreifen
3. Gibt es immer noch mehrere Angriffszielfelder mit der gleichen Anzahl an unterschiedlichen, zusätzlichen Zielen, dann wendet man zunächst, ausgehend von der Startposition des Monsters, die Fokusregeln

an (1. geringste Zahl an Bewegungspunkten¹⁾, 2. die räumliche Nähe, 3. den Initiative-Wert), um festzulegen, welches sekundäre Ziel (zusätzlich zu den vorherigen Zielen) in den Angriff mit einbezogen werden soll (Wiederholung für ein tertiäres Ziel, etc.). Dadurch wird die Angriffsposition ermittelt, die all diese Ziele beinhaltet.

4. Es gilt den Nachteil bezüglich der zusätzlichen Ziele zu vermeiden (alle Ziele haben gleiche Priorität, die Spieler entscheiden bei Gleichheit).
5. Es wird die geringstmögliche Anzahl von Bewegungspunkten¹⁾ verwendet.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Monster - Elemente

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

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

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

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

Monster - Fertigkeitkarten

Was gilt bei Monstern als Aktion?

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

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

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

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

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

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

Ja. Zudem sind sie von Betäubung nicht betroffen.

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

Sie werden zusammengefasst und als einzelner Effekt behandelt.

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

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

Wenn alle Monster eines Typs getötet wurden und ich anschließend ein neues Monster dieses Typs aufdecke, werden dann die Fertigkeitkarten des Monsters neu gemischt?

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

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

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

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

Zur Bestimmung des Ziels wendet ihr die normalen Fokusregeln an.

Monster - Fokus

Wie genau funktioniert die Monsterfokussierung?

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

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

- Als nächstes ermittelt ihr den Pfad mit den geringsten Bewegungspunkten, um in Reichweite (und Sichtlinie) eines Gegners zu gelangen, um diesen letztlich angreifen zu können. Hierbei ist zu beachten, dass sich das Monster zwar auf ein Ziel konzentriert, der Bewegungspfad aber zu einem gültigen Angriffsfeld führt (unbesetzt, in Sichtlinie und in Reichweite). Dabei spielt es keine Rolle, ob das Monster mit der, ihm zur Verfügung stehenden Anzahl an Bewegungspunkten das Zielfeld auch erreichen kann. Solange ein Pfad existiert, über den das Monster irgendwann zu dem Zielfeld gelangt, wird es diesen als den optimalen Pfad ansehen. Die Gegner, die sich am Ende dieses kürzesten Weges in Reichweite (und Sichtlinie) befinden, gelten als die nächsten.
- Anmerkung zu negativen Feldern (Fallen/gefährliches Gelände): Negative Felder gelten bei der Bestimmung des optimalen Pfades als Hindernisse, es



sei denn, es gibt keinen Pfad außer durch die negativen Felder. Ein Monster würde somit Pfad mit 10 Feldern, aber ohne negative Felder, stets einem nur zwei Felder langen Pfad mit negativen Feldern bevorzugen! Grundsätzlich bewegen sich Monster über so wenig negative Felder wie möglich.

- Für den Fall, dass ein Monster die gleiche Anzahl Bewegungspunkte verwenden darf, um in Reichweite (und Sichtlinie) mehrerer Gegner zu gelangen (weil es seinen Zug mit Reichweite, mehrere Gegner oder aufgrund anderer Situationen, beginnt), entscheidet die räumliche Nähe (d. h. die Anzahl der Felder, die es vom Ziel entfernt ist unter Berücksichtigung der Wände), welchen Gegner das Monster fokussiert.
- Wenn am Ende dieses Pfades nur ein Gegner in Reichweite existiert, ist dieser der Fokus des Monsters. Wenn sich mehrere Gegner mit gleicher Entfernung in Reichweite (und Sichtlinie) befinden, fokussiert das Monster den Gegner mit dem niedrigsten Initiative-Wert, der zu Rundenbeginn festgelegt wurde.

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

Wie genau ermitteln wir den Fokus/Bewegungspfad für ein Monster, das springen kann?

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

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

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

Monster - Türen

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

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

Monster - Zustände

Wie interagieren Monster mit unsichtbaren Charakteren?

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



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


führt nicht zwangsweise dazu, dass kein Fokus ermittelt werden kann.

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

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

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

Wie werden Fertigungsboni (Schild  und Vergeltung ) durch die Betäubung eines Monsters beeinflusst?

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

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

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

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

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

Normalerweise wirkt sich ein Karteneffekt immer auf die Figur aus. Das bedeutet in diesem Fall, dass der Figur kein Schaden zugefügt wird. Die Figur ist jedoch immer nur gegen den Zustand immun, weshalb hier keine Fluchkarte zum Modifikator-Deck hinzugefügt wird.

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

Nein. Laut Regel entfernt sich ein Monster nur dann von dem Ziel und verliert dadurch den Nachteil, wenn es sich tatsächlich bewegt.

Wird der Fluch einer Monsterfertigungs-Karte zum Fluch als Eigenschaft der Monsterwerte-Karte hinzugefügt?

Ja. In diesem Fall werden dem Modifikator-Deck des Ziels 2 Fluchkarten hinzugefügt.

Kampagne

Dauerhafter Tod - Spielvariante

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

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





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

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

Wie genau funktionieren Effekte und Fertigkeiten bei bewusstlosen Charakteren?

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






Du erhältst eine Art provisorischen Spielzug mit einem Initiative-Wert von 99, den du nach *langer Rast* ausführst und nur noch dazu verwendest, Effekte und Auswirkungen/Abläufe der Zustände abzuarbeiten.

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

Welche Fertigungskarten sind bei der Ermittlung der maximalen Anzahl an verbesserten Karten eines Fertigungsdecks, in Bezug auf die Wohlstandstufe der Stadt, zu berücksichtigen?

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

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

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

Wenn ich eine Fertigkeit verbessere, die nur nach dem Verbrauch eines Elements auf mehrere Gegner abzielt, behandle ich diese dann bei der Bestimmung der Kosten als Einzel- oder Mehrfachzielfertigkeit?

Als Einfachzielfertigkeit.

Wenn ich eine Fertigkeit verbessere, die mehrere Kreaturen beschwört, behandle ich diese dann bei der Bestimmung der Kosten als Einzel- oder Mehrfachzielfertigkeit?

Als Einfachzielfertigkeit.

Wenn ich eine Fertigkeit verbessere, die mehrere Verbündete betrifft, behandle ich diese dann bei der Bestimmung der Kosten als Einzel- oder Mehrfachzielfertigkeit?

Als Mehrfachzielfertigkeit.

Freischalten von Charakteren, Stufenanstieg, Verbesserungen, persönliche Quests

Wenn ein Charakter eine Stufe aufsteigt, fallen dann seine Erfahrungspunkte auf 0 zurück?

Nein.

Wie genau funktioniert das mit dem Fertigkeitenskartenvorrat? Welche Karten darf ich hinzufügen, wenn ich eine Stufe aufsteige?

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

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

Letzteres. Besitzt eine Verbesserung bspw. 2 Kontrollkästchen, darfst du diese Verbesserung insgesamt zweimal freischalten.

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

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

Muss ich eine Stufe aufsteigen, sobald ich die nötigen Erfahrungspunkte besitze, bzw. muss ich eine Verbesserung wählen, sobald ich 3 Häkchen im Notizfeld ausgefüllt habe?

Ja. Sobald du in der Stadt bist und du genügend Erfahrungspunkte besitzt, um aufzusteigen, muss du den Stufenanstieg sowie die eventuell damit einhergehende Verbesserung durchführen. Errata: Im Regelbuch muss es eigentlich *muss* anstatt *kann* heißen. Sobald man 3 Häkchen besitzt, erhältst du umgehend eine Verbesserung.

Verliere ich, bspw. durch ein Ereignis, 1 Häkchen, verliere ich dann auch die dadurch erhaltene Verbesserung?

Nein. Du kannst einmal erhaltene Verbesserungen nicht wieder verlieren. Du kannst nicht unterhalb

die Schwellwerte des erreichten Verbesserungs-, Erfahrungs- oder Wohlstandsniveaus fallen, sobald du 1 Häkchen verlierst. Wenn du also bspw. 3 Häkchen besitzt und somit eine Verbesserung freigeschaltet hast und anschließend durch eine Anweisung 1 Häkchen verlieren sollst, bleiben sowohl die Verbesserung als auch die 3 Häkchen erhalten. Hattest du bereits 5 Häkchen und die Verbesserung, würdest du auf 4 Häkchen zurückfallen.

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

Ja. Unabhängig davon, wie eine Charakterklasse freigeschaltet wird, erhältst du, sobald du eine Charakterklasse freischaltest, die bereits freigeschaltet wurde, immer die Boni Zufallsszenario und zufällige Gegenstandsplan-Karte.

Muss ich die persönliche Quest geheim halten?

Diesbezüglich gibt es keine offizielle Regelung. Du kannst es also handhaben, wie du möchtest.

Welchen neu erstellten Charakter sind als Teil einer Linie zu betrachten, wenn ich mit mehreren Charakteren gleichzeitig spiele oder zwischen den Charakteren wechsele?

Eine Linie ist die direkte Nachkommenschaft eines in Ruhestand getretenen Charakters, also der von dir im Anschluss neu erstellte Charakter.

Wenn du mit mehreren Charakteren Szenarien bestreitest oder Charaktere zwischen den Szenarien wechselst, haben diese jeweils ihre eigene Linie.

Wenn einer von diesen in den Ruhestand geht, darf der nächste Charakter, den du erstellst, entweder eine vollständig neue Linie aufbauen oder ein Teil der Linie des in den Ruhestand gehenden Charakters werden. Das darfst du dann jeweils selbst entscheiden. Wenn du die Vorteile nutzen möchtest, dann sollte dieser Nachkomme des in Ruhestand gehenden Charakters werden.

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

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

Gelegenheits- und Kampagnenmodus - Vergleich

Wie werden Tempelspenden, Weg- und Stadtereignisse behandelt, wenn wir Szenarien im Gelegenheitsmodus spielen?

Tempelspenden und Stadtereignisse könnt ihr nur dann ausführen, wenn ihr das letzte Szenario im Kampagnenmodus absolviert habt. Straßenereignisse erfolgen ausschließlich vor Szenarien im Kampagnenmodus.

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

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

Szenarien

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

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

Wenn wir ein Zufallsabenteuer des Zufallsabenteuerdecks spielen, müssen wir dann ebenfalls Weg- und Stadtereignisse abschließen?

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

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

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

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

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

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

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

Ja.

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

Ja.

Szenarioeffekte

Wenn ich die Verbesserung Ignoriere negative Szenarioeffekte besitze, darf ich dann die Effekte von Ereigniskarten ignorieren?

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

Wenn ich die Verbesserung Ignoriere negative Szenarioeffekte besitze, darf ich dann wählen, ob ich die Szenarioeffekte dennoch erhalten möchte?

Nein.

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

Ja.

Werden Charakterbeschwörungen von der Verbesserung Ignoriere negative Szenarioeffekte beeinflusst?

Nein.

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

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

Weg- und Stadtereignisse

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

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

Wenn ich aufgrund eines Ereignisses gezwungen bin, eine Karte abzuwerfen, wann genau muss ich dies tun?

Auch wenn Ereignisse vor dem eigentlichen Szenarioaufbau erfolgen, solltest du mit der Kartenabwurfsentscheidung warten, bis du seine Handkarten ausgewählt hast.

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

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

Müssen wir ein Wegereignis abschließen, wenn wir von einem Szenario nach Gloomhaven zurückkehren?

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

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

Beginnt das Resultat des Ereignisses mit Erhältet, Verliert, Werft ... ab oder Nutzt, sind alle Charaktere betroffen und das Ergebnis wird unter ihnen aufgeteilt, wie auch immer sich diese untereinander einigen (bspw. bedeutet Ihr verliert insgesamt 10 Münzen, dass die gesamte Gruppe insgesamt 10 Münzen verliert, wer wieviel zahlt, muss die Gruppe entscheiden). Wird von jeder gesprochen, ist jeder einzelne Charakter betroffen (bspw. bedeutet Sie verlieren 10 Münzen, dass eine Gruppe von 4 Personen insgesamt 40 Münzen verlieren würde). Ist jedoch von einem Gegenstand die Rede, erhält nur ein Charakter, den ihr unter euch auswählt, diesen Gegenstand. Analog betrifft Alle beginnen das Szenario mit... jeden einzelnen von euch und Ein Charakter startet das Szenario mit... nur einen von euch.

Wohlstand

Wie kann ich verlorenen Wohlstand auf der Wohlstandsleiste kennzeichnen?



Eine Möglichkeit ist es, den Verlust unter der Wohlstandsleiste zu notieren und diese Notiz zu streichen, sobald du erneut Wohlstand erlangst.

Monsterfokus und Bewegung (Flussdiagramm)



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

 Ist das Monster betäubt? ja →  Die komplette Fähigkeitskarte des Monsters einschließlich Schild, Vergeltung, etc. wird ignoriert.


nein ↓

 Führt das Monster einen Angriff durch? nein bzw. entwaffnet →  Das Monster bewegt sich so, als ob es einen Nahkampfangriff ausführen würde (auch wenn dessen Reichweite größer 0 ist).

ja ↓

 Existiert ein gültiger Pfad (mit unendlicher Bewegung) zu mindestens einem unbesetzten Feld, von dem aus das Ziel mit der zur Verfügung stehenden Reichweite/Sichtlinie angegriffen werden kann? nein →  Das Monster hat keinen Fokus und bewegt sich in diesem Zug gar nicht.
(aufgrund Behinderung durch Hindernisse und/oder Figuren)

ja ↓


 Bestimme den **kürzesten Pfad** zu dem freien Feld, das sich in Reichweite eines Gegners befindet und das eine direkte Sichtlinie zu diesem aufweist. Fokussiere für den Zug diesen Gegner.
L1 > L2 Hierbei muss es sich nicht um das optimale Angriffsziel handeln.

- Fallen, gefährliches Gelände sowie unsichtbare Charaktere behandelst du hierbei **zunächst** als Hindernisse*.
- Tu so, als hätte das Monster **unendlich viele Bewegungspunkte**.
- Die Verbündeten des Monsters siehst du nicht als Hindernisse an. Die Bewegung des Monsters kann nicht auf dem Feld eines Verbündeten enden.
- Ein fliegendes/hüpfendes Monster kann sich über Hindernisse hinwegbewegen, und nach dem am Ende der Bewegung auch auf einem Hindernis landen (nicht jedoch auf einem Monster/Charakter).

falls ↓

 *kein Pfad ohne Fallen-/Gefahrenfelder existiert

↓


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

↓


falls ↓

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

↓


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

↓

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

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

↓

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

1. VORABCHECKS

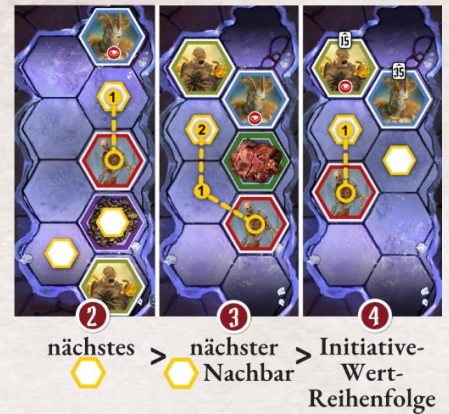
1. Monsterwertekarte und Monster-Fertigkeitskarte überprüfen
Bedingungen und Fertigkeiten mit Auswirkungen auf Monsterbewegungen sind für alle nachfolgenden Schritte relevant.
Elementanreicherung und -verbrauch handelt das erste Monster einer Monstergruppe ab, die Fertigkeit erhält die komplette Monstergruppe.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



2. FOKUS ERMITTELN

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

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



3. MONSTERFERTIGKEITEN AUSFÜHREN (BEWEGUNG, ANGRIFF UND ANDERE)

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

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



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

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

Näher: weniger Bewegungsschritte.

Bewegungspfadlänge

Bewegung

Ungültiger Bewegungspfad

Angriffsfeld

Zielfeld

Fokussierter Gegner

Gegner, der angegriffen wird

Initiative-Wert

Beispiele für Fokusbestimmung und Bewegung

Original von Casey Harris

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

Was macht die Schützin?

In den ersten Beispielen gilt es herauszufinden, wie die Schützin in verschiedenen Situationen reagiert. Im Anschluss an die Lösung wird Schritt für Schritt erklärt und wieso sie diesen Weg wählt.

Beispiel 1

Ausgangssituation	Lösung
<p>Die Schützin ist am Zug. Was macht sie?</p>	<p>Antwort: Sie bewegt sich 1 Feld nach oben und greift das Felsenherz an.</p>

Erklärung

<p>von diesen Feldern kann sie angreifen</p> <p>Zuerst wird der Fokus der Schützin ermittelt. Dazu ermittelt man die Felder, von denen sie mit einer Reichweite von 3 angreifen kann.</p>	<p>von diesen Feldern kann sie angreifen</p> <p>Sie bewegt sich dabei nur so weit, bis ein Ziel in Reichweite ist. Das erste Angriffsfeld erreicht sie mit einer Bewegung von 1.</p>
---	--

¹⁾ <https://www.facebook.com/groups/646259685567420/permalink/917108155149237/>



Beispiel 2

Ausgangssituation



Lösung



Erklärung



Beispiel 3

Ausgangssituation



Lösung



Erklärung



Beispiel 4

Ausgangssituation



Lösung



Erklärung



Beispiel 5

Ausgangssituation



Lösung



Erklärung



Bewegt sich Garth?

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

Nr Ausgangssituation

Lösung

1



2



3



4



5



6



7



8



Was machen Monster bei unsichtbaren Charakteren auf Türfeldern

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

Beispiel 1

?



!



Beispiel 2

?



!



Beispiel 3

?



!



Beispiel 4

?



!



Beispiel 5

?







!



Referenz Vorteil / Nachteil

Englisches Original von Guido Hanson (bgg:sadgit)





Vorteil

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

Beispiele:




Nachteil

1. Ziehe 2 Angriffsmodifikator-Karten.
2. Hast du 2 Zusatzmodifikator-Karten  gezogen? Ziehe so lange weitere Modifikator-Karten, bis du mind. 1 Karte ohne Zusatzmodifikator  hast.
3. Hast du 2 Karten ohne Zusatzmodifikator-Symbol  gezogen? Verwende die numerisch schlechtere Karte.
Hast du genau 1 Karte ohne Zusatzmodifikator  gezogen? Verwende diese verwendet und ignoriere sämtliche gezogenen Zusatzmodifikatoren.


Beispiel:



Uneindeutigkeit

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

1. Nicht-numerische Effekte auf Angriffsmodifikator-Karten (z. B. *negative Zustände, Durchstechen, Heilen, Elementaranreicherungen, etc.*) fügst du einen positiven, aber undefinierten Wert hinzu.

2. Bei -Modifikatoren verwendest du den doppelten Grundangriffswert (Charaktere: Fertigkeitkarte, Monster: Monsterwertkarte + Fertigkeitkarte), um auf Mehrdeutigkeit zu prüfen. Zusätzliche Effekte, die den Angriffswert beeinflussen würden (*Gift, Gegenstandseffekte, etc.*) berücksichtigst du dabei nicht.
3. Im Falle von Uneindeutigkeiten verwendest du die zuerst gezogene Karte.



Persönliche Quests

Allgemeines

Welche Szenarien finden tatsächlich in Gloomhaven statt?

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

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

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

Wenn ich alle Bedingungen der persönlichen Quest erfüllt habe und anschließend eine Handlung ausführe, die dazu führt, dass die Quest nicht mehr erfüllt ist, versetze ich den Charakter dann dennoch in den Ruhestand?

Nein, du musst sämtliche Bedingungen einer persönlichen Quest zu dem Zeitpunkt erfüllen, zu dem sich der Charakter zur Ruhe setzt. Kündigst du bspw. dessen Ruhestand an und kannst durch eine Tätigkeit in dem anschließend durchgeführten Stadtereignis nicht mehr alle Bedingungen erfüllen, kann der Charakter anschließend noch nicht in den Ruhestand gehen.

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

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

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

Ja.

Darf ich die Bedingung der persönlichen Quest 514 auch erleben, auch wenn ich erschöpft bin?

Ja. Allerdings zählt die eigene Erschöpfung nicht dazu.

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

Es ist die Gesamtsumme an Monstern umzubringen.

Was zählt für die persönliche Quest 517 als verschiedene Monstertypen?

Jede Monsterwerte-Karte (die großen, quadratischen) zeigt einen anderen Monstertyp. So sind zum Beispiel Inox-Wächter und Banditen-Wächter 2 verschiedene Monstertypen und jeder Boss ist ein anderer Monstertyp.

Zählen auch zufällige Szenarien bei der persönlichen Quest 518?

Ja.

Darf ich bei Quest 519 den Fortschritt verlieren, wenn ich die Häkchen durch Ereignisse wieder verliere? Erziele ich Fortschritte, wenn ich durch Ereignisse oder Boni, die keine Kampfziele sind, Häkchen erhält?

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

Persönliche Quest 510

Welche Szenarien werden als Krypta-Szenarien betrachtet?

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

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

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

Persönliche Quest 521

Welche Szenarien finden im Dolehwald statt?

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

Persönliche Quest 529

Welche Szenarien finden im Siechensumpf statt?

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

Persönliche Quest 527

Wie wende ich diese Aufgabe in der Spielvariante *Dauerhafter Tod* an?

Wenn du die Spielvariante: *Dauerhafter Tod* spielst, darfst du diese Aufgabe entweder verwerfen und eine neue ziehen oder, wenn du die Aufgabe behalten möchtest, die Anzahl der erforderlichen Erschöpfungszustände auf 8 reduzieren.

Persönliche Quest 531

Welche Szenarien finden im Dolchwald statt?

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

Welche Szenarien finden im Siechensumpf statt?

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

Welche Szenarien finden im Wächtergebirge statt?

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

Welche Szenarien werden im Kupfernacken-Gebirge betrachtet?

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

Welche Szenarien finden im Nebelmeer statt?

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

Persönliche Quest 532

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

Zur Erfüllung dieser Aufgabe, müssen 2 weitere Charaktere, in der Anwesenheit des Charakters mit der Quest, in den Ruhestand gehen. Hierfür müssen sie sich alle in Gloomhaven befinden.

Monster

Wandelndes Skelett

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

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

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

Späher

Beute (Karte 675):

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

Schleim

Beschwörung (Karten 696, 697):

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

Beute (Karte 698):

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

Pirscher

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

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

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

Sonnendämon

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

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


Die Reihenfolge der Bossfertigkeiten lautet:

- Bewegung
- Angriff
- Beschwörung

Szenarien

Allgemein

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


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



Szenario 2:

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

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

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



Szenario 12:

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



Extra Belohnung: Ihr erhaltet die Gegenstandsplankarte: **Schädelfluch** (Gegenstand 113), wenn ihr dieses Szenario abschließt.

Szenario 14:

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


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







Szenario 19:

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

Szenario 21:

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

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


Der Dämonentyp hängt von der Position ab:
 Winddämon,  Nachtdämon,  Erddämon,  Flammendämon,  Sonnendämon,  Frostdämon.

Szenario 25:

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

Szenario 27:

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

Ihr dürft eure Münzen  zur Belohnung hinzufügen, aber ihr könnt keine Gegenstände in der Stadt verkaufen, da die Belohnung unmittelbar nach Ende des Szenarios erfolgt, bevor ihr in die Stadt zurückkehren.

Szenario 29:

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

Szenario 33:

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

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

Szenario 34:

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

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

Szenario 35:

Die Mauer-Hindernisse sind unzerstörbar.

Szenario 37:

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

Szenario 38:

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

Szenario 42:

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

Szenario 45:

Die **Totems** gelten als Hindernisse. Ihr könnt sie nicht durch Fertigkeiten zerstören. Allerdings könnt ihr sie durch andere nicht schadensbringende Fertigkeiten, wie den Hindernis-Manipulationsfertigkeiten des **Felsenherz** beeinflussen.

Szenario 46:

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



Szenario 48:

Nach dem Nahkampfangriff des Bosses, wendet ihr dessen Nachangriffseffekte ab (Vergeltung, bei Tod usw.), bevor ihr ihn vom Spielfeld nehmt.

Szenario 49:

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

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

Zusätzliche Sonderregel: Die **Antike Artillerie** lässt sich nicht durch Schieben , Ziehen , Positionstausch, etc. verschieben.

Schaden durch die Sonderregel wertet ihr als direkten Schaden und nicht als Angriff.

Szenario 54:

Verwendet ein Spieler direkt nach dem erfolgreichen Abschluss dieses Szenarios einen neuen Cthulhu-Squid-Charakter, erhält dieser Charakter den **Stab des Xorn**. Andernfalls fügt ihr den **Stab des Xorn** dem Stadtvorrat hinzu.

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

Szenario 58:

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

Szenario 68:

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

Szenario 69:

Du musst die Bewegung nicht auf einem Feld beenden, das an das Feld angrenzt. Du musst lediglich ein Feld betreten haben, das an das Feld angrenzt.

Szenario 70:

Die lebenden Geister lassen sich nicht durch Sofort-Tötungs-Fertigkeiten beeinflussen.

Szenario 71:

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

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

Szenario 73:

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

Sonderregeln:

Die Steine auf **a** und **b** rollen den Berg hinab zur linken Seite der Karte. Am Ende jeder Runde rollen die Steine der drei Reihen ein, zwei oder drei Felder nach links.

Die Spieler wählen die Anzahl der Felder, aber alle Steine einer Reihe müssen sich die gleiche Anzahl von Feldern bewegen und die drei Steinreihen müssen sich eine unterschiedliche Anzahl bewegen.

Die Felsbrocken beschädigen und verschieben fliegende Figuren.

Szenario 74:

Wie in den Sonderregeln angegeben, können ausschließlich Figuren (keine Beschworenen) Wasser aufnehmen. Befinden sich mehrere Wasserfelder in

Reichweite einer Erbeute-Aktion, nimmt die Figur genau ein beliebiges dieser Wasser auf.

Szenario 75:

Der Spielaufbau gibt vor 5 Hindernissaufleger zu verwenden. Da es von diesem nur 4 gibt, verwendet ihr für den fehlenden einen anderen Aufleger.

Szenario 77:

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

Szenario 78:

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

Szenario 79:

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

Szenario 81:

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

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

Szenario 82:

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

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

Szenario 83:

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

Szenario 85:

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



Szenario 88:

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

Szenario 93:

Die komplette Startfeldreihe besteht aus Wasserfeldern!

Solo-Szenario

Vor einem Solo-Szenario darf man sich Gegenstände kaufen

Charaktere




Stufe 1 und X

Trampeln (Karte 001):

Bei der unteren Aktion löst du die Angriffe erst auf, nachdem du die Bewegung vollständig abgehandelt hast. Es gibt also keine Vergeltung, von Gegnern, die sich außerhalb des Gültigkeitsbereichs der Endposition befinden. Die Angriffe gelten als Nahkampfangriffe, wobei man am Ende der Bewegung nicht benachbart zu den Zielen sein muss. Allerdings ist für einen Angriff eine Sichtlinie von der Endposition zum Ziel zwingend notwendig. Es ist nicht möglich während des Angriffs einen Gegner mehrmals anzugreifen.

Karte 004:

Untere Fertigkeit:

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



Stufe 1 und X

Harmloser Apparat (Karte 031):

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

Flammenwerfer (Karte 032):

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

Vitalisierendes Elixier (Karte 037):

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

Verbesserungsfeld (Karte 040):

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

Stufe 8

Aufputzmittel (Karte 058):

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

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

Stufe 9

Chimäre Formel (Karte 060):

Das ist wahrscheinlich die absurdeste Aktion des Spiels. Aber, hey! Du hast Stufe 9 erreicht. Von dem her genieße diese Aktion einfach.

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

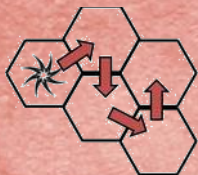
Bei der oberen Aktion verliert der Verbündete die Karten.



Stufe 1 und X

Pfählende Eruption (Karte 062):

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



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

Knisternder Wind (Karte 069):

Die untere der oberen Fertigkeiten benötigt Luft ☁. Zu Erinnerung solltest du den Verbrauch von Luft ☁ mit einem Charaktermarker kennzeichnen.

Stufe 4

Geist des Schicksals (Karte 076):

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

Stufe 6

Lebende Fackel (Karte 080):

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

Stufe 9



Inferno (Karte 087):

Die obere Aktion spezifiziert keinen Bereich, daher betrachtest du sie als Nahkampfangriff.



Stufe 1 und X

Finstere Gelegenheit (Karte 097):


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

Flinker Bogen (Karte 099):

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

Stufe 6

Lähmendes Gift (Karte 108):

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

Stufe 9

Umständlicher Betrug (Karte 114):

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



Stufe 1 und X

Lawine (Karte 118):

Bei der unteren Fertigkeit stellst du die Hindernisse auf die benachbarten Felder von **Felsenherz**.


Ersatzmunition (Karte 121):

Wenn du bei der oberen Aktion einen Fernangriff ausführst und sich auch nur ein Ziel in Reichweite befindet, verbraucht sich die Ladung.

Krater (Karte 124):

Wenn du bei der unteren Aktion das Element Erde verbrauchst, erhöht sich nur von der unteren Schadensaktion der Schaden und nicht der von der oberen, unteren Aktion!

Staubwirbel (Karte 125):

Wie auf der Karte angegeben, wendest du den Durcheinander-Effekt der oberen Fertigkeit nur auf Gegner innerhalb des Flächenangriffgebiets an. Du wendest ihn jedoch nicht auf zusätzliche Feinde an, die du über Ziel hinzufügen  angreifst.

Umwerfender Schlag (Karte 127):


Die obere Angriffsfertigkeit darfst du bei fliegenden Gegnern verwenden. Der Stoß kann weder in unzerstörbare Hindernisse noch in Hindernisse mit HP erfolgen.

Stufe 2

Explosive Faust (Karte 130):


Die Angriffe der oberen Aktion sind Nahkampfangriffe.

Bewusstes Wachstum (Karte 131):

Bei der oberen Aktion verwendest du denselben Bereich für beide Fertigkeiten. Da die Heilung einen zielgerichteten Wirkungsbereich  besitzt, muss der Angriff auf ein Ziel erfolgen, um Heilung ausführen zu können.

Stufe 3

Wegbereiter (Karte 132):

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

Stufe 4

Bergrutsch (Karte 134):

Bei der oberen Aktion darf ein einzelner Gegner nicht mehr als 2 Schadenspunkte erhalten. Der Schaden durch mehrere angrenzenden Hindernisse summierst du nicht auf.

Stufe 5

Versteinern (Karte 136):


Alle Münz- oder Schatzmarker (einschließlich denen, die der Feind fallen gelassen hat) in diesem Feld legst du auf das Hindernis. Diese kannst du weiterhin mit Beuteaktionen einsammeln (oder falls du nach dem Fliegen auf diesem Feld landest).

Steinhagel (Karte 137):



Die Ladung der unteren Fertigkeit verbrauchst du nur, wenn es ein angrenzendes Hindernis zum Zerstören gibt.

Stufe 7

Meteor (Karte 140):

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

Brutaler Schwung (Karte 141):

Bei der oberen Aktion darfst du das Ziel für jedes Feld der Drücken-Aktion in eine Wand oder ein Hindernis schieben, auch wenn freie Felder vorhanden sind. Dies ist eine Ausnahme von der Regel, dass beim Schieben  /Ziehen  ein freies Feld verwendet werden muss, wenn ein solches vorhanden ist. Das jeweilige Feld muss gemäß den Standardregeln für Drücken weiter vom Charakter entfernt sein.

Bei der unteren Aktion darfst du einen Charaktermarker auf diese Karte legen, um zu symbolisieren, dass du Erde verbrauchst hast.



Allgemeines

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

Stufe 1 und X

Fügsames Elend (Karte 146):

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

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

Resonanzschleife (Karte 149):

Den Schildeffekt darfst du für jeden einzelnen Angriff, den du ausführst, ansammeln. Hierfür legst du bei jedem Angriff einen Charaktermarker auf diese Karte, wobei jeder Marker ein Schild repräsentiert. Diese Marker entfernst du am Ende der Runde von der Karte.

Verdorbene Schneide (Karte 154):

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

Stufe 2

Feindliche Übernahme (Karte 160):

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

Stufe 4

Dieberei (Karte 163):

Du kannst die Gegner nicht plündern, wenn du nicht mindestens einen Marker vom Boden erbeuten konntest.

Schädelüberladung (Karte 164):

Für den ersten Feind, den du aufgrund der oberen Aktion getötet hast, erhältst du keine Erfahrungspunkte. Die Angriffe sind Fernangriffe.

Stufe 8

Beherrschung (Karte 172):

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

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



Stufe 1 und X

Ermutigender Befehl (Karte 178):

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

Schutzsegen (Karte 179):

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

Stufe 3

Mobilmachung (Karte 192)

Für die untere Aktion ist die Bewegung \blacktriangle für jeden betroffenen Verbündeten optional. Bei der Anwendung auf Nicht-Spielercharaktere und Beschworene darf der Charakter wählen, ob sich ein Nicht-Spielercharakter bewegt und der Beschwörende darf entscheiden, ob dieser sich bewegt.

Stufe 4

Strahlende Hülle (Karte 194):

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



Allgemeines

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

Mit dieser Karte darfst du einen verbrauchten oder einen ausgerüsteten, abgenutzten Gegenstand erneuern.

Stufe 1 und X

Wetzstein (Karte 207):

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

Besonderes Geschick (Karte 208):

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

Eisernes Bollwerk (Karte 209):

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

Stufe 5

Verstärkter Stahl (Karte 223):

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

Stufe 6

Pfeilköcher (Karte 226):

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



Allgemeines

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

Stufe 1 und X

Lebende Nacht (Karte 235):

Platziere 2 gleichfarbige Beschworenenmarker mit unterschiedlichen Zahlen, um die Übersicht die beiden Beschworenen zu bewahren.

Stufe 4

Geteilter Geist (Karte 250):

Beide Aktionen sollten Bis zu zwei beschworene Verbündete lauten.

Stufe 5

Beschworene Hilfe (Karte 252):

Die Heilungsfertigkeit des Beschwörers führst du analog zur Heilungsfertigkeit eines Monsters aus – die Heilung erfolgt für Verbündeten in Reichweite oder den Verbündeten selbst, je nachdem wer den größten Schaden erlitten hat. Bei Gleichstand entscheidet ihr, wer geheilt wird.

Stufe 6

Endloser Stachel (Karte 253):

Platziere 3 gleichfarbige Beschworenenmarker mit unterschiedlichen Zahlen, um die 3 Beschworenen zu unterscheiden. Die Beschworenen haben weder Angriffsaktion noch einen Angriffsgrundwert. Deshalb können sie keine Angriff \star +X-Aktionsanweisung entgegennehmen, wohl aber mit einer Angriff \star X-Aktion (z. B. **Bessenheit** bei der Gedankendiebin) angreifen.



Stufe 1 und X

Beflügelnde Leere (Karte 263)

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

Beachte, dass die Elementanreicherungsfertigkeiten sowohl der oberen als auch der unteren Aktion getrennt voneinander zu betrachten sind und du sie unabhängig voneinander ausführen darfst.

Flügel der Nacht (Karte 270)

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

Charakterbogen (Errata 1.Auflage)

Anpassung der letzten Verbesserung beim Nachtschleier an die englische Version:

Aesther-Nachtschleier		Verbesserungen	
Name: _____		<input type="checkbox"/> Entferne 2 (-) Karten	
Stufe 🦋: 1 2 3 4 5 6 7 8 9		<input type="checkbox"/> Entferne 4 (+0) Karten	
EP ✨: 0 45 95 150 210 275 345 420 500		<input type="checkbox"/> Füge 1 (-) 🦋 Karte hinzu	
EP ✨ Notizen:		<input type="checkbox"/> Ersetze 1 (-) 🦋 Karte durch 1 (+) 🦋 Karte	
Gold-Notizen:		<input type="checkbox"/> Füge 1 (+) UNSICHTBAR 🦋 Karte hinzu	
Gegenstände:		<input type="checkbox"/> Füge 3 🦋 VERWIRRUNG 🦋 Karten hinzu	
		<input type="checkbox"/> Füge 2 🦋 Heilung 🦋 1 Karten hinzu	
		<input type="checkbox"/> Füge 2 🦋 FLUCH 🦋 Karten hinzu	
		<input type="checkbox"/> Füge 1 🦋 ZIEL HINZUFÜGEN 🦋 Karte hinzu	
		<input type="checkbox"/> Ignoriere negative Szenarioeffekte und füge 2 (+) Karten hinzu	
		Notizen	
		✓: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	✓: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
		✓: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	✓: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>



Stufe 1 und X

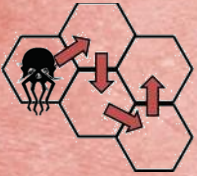
Pestverbreitung (Karte 292):

Bei der oberen Aktion darfst du einem Verbündeten, der gegen Gift immun ist, kein Gift ☠️ geben.

Stufe 4

Flügelsturm (Karte 307):

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



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

Stufe 7

Tödlicher Bann (Karte 314):

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



Stufe 1 und X

Fester Sand (Karte 319):


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

Wachsende Wut (Karte 320):

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

Für die untere Aktion ist der Erfahrungspunktgewinn ein Teil des Angriffs. Nur wenn du den Angriff ausführen kannst, erhältst du auch die Erfahrungspunkte.

Blutschwur (Karte 324):

Erhältst du während des Angriffs der oberen Aktion Schaden durch Vergeltung , ziehst du diesen unmittelbar nach dem Angriff ab, noch bevor du die Trefferpunkte für den Effekt berechnest.

Ungezügelter Macht (Karte 329):


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

Glashammer (Karte 330):

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

Schmerzbetäubung (Karte 331):

Bei der unteren Aktion kannst du den Schaden nicht übernehmen, wenn kein angrenzender Gegner

existiert. Du kannst jedoch den Schaden erleiden, wenn sich der Gegner auf einem angrenzenden Feld befindet, aber immun gegen BETÄUBUNG  ist.

Stufe 2

Waghalsige Offensive (Karte 332):

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

Stufe 5



Endkampf (Karte 339):

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

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

Stufe 7

Brennender Hass (Karte 342):

Verbrauchst du bei der oberen Aktion Feuer , wird aus dem ursprünglichen Nahkampfangriff ein Fernangriff, da eine Reichweite  angegeben ist.

Leichtsinniger Vorstoß (Karte 343):

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

Stufe 8

Karte 345:

Bei der oberen Fertigungsaktion verbrauchst du die Ladung auch dann, wenn der Charakter keinen Angriff ausführen kann (kein Ziel in Reichweite, entwapfnet, betäubt usw.). Außerdem darfst du die Fertigkeit mehrfach gegen Gegner mit Vergeltungsmaßnahmen einsetzen, wobei du jedes Mal eine Ladung verbrauchst.



Allgemeines

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

Defensive Weise (Karte 349):

Der Effekt der unteren Aktion tritt nur einmal auf.

Karte 350:

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

Endloser Choral (Karte 358):

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

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

Stufe 3

Widerhallende Arie (Karte 362):

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

Stufe 5

Mitreißender Klang (Karte 367):

Beim Ausführen der Bewegung \blacktriangle 2-Aktion der oberen Kartenhälfte, muss der Verbündete angreifen, damit du die Angriffsaktion erhältst. Hierbei spielt es keine Rolle, ob der Verbündete bereits vor der Bewegung oder erst danach dazu in der Lage ist. Der Verbündete muss dabei nachweislich in der Lage sein, den Angriff nach der Bewegung ausführen zu können. Kann er bspw. eine Tür nicht öffnen oder gibt neue/versteckte Informationen preis, kann dies unter Umständen den Angriff verhindern. Gegenstände und alle anderen bewegungsbeeinflussende Fähigkeiten oder Effekte kannst du wie gewohnt dazu verwenden, um das Angriffsfeld zu erreichen.

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



Allgemeines

Im Allgemeinen sind Schicksale dauerhafte, negative Effekte auf einen bestimmten Gegner, die anhalten, bis du die entsprechende Schicksalskarte abwirfst, eine andere Schicksalskarte ausspielst oder der Gegner stirbt.

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

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

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

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


Du darfst Schicksalsmarker immer nur für einen Gegner gleichzeitig verwenden.

Stufe 1 und X


Sturzflug (Karte 378):

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

Wettlauf zum Grab (Karte 380):

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

(Karte 382):

Bei der unteren Aktion erhält der  den Tötungsbonus.

Furchtbarer Fluch (Karte 383):

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

Stufe 2

(Karte 391):

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

Stufe 5

Besiegeltes Schicksal (Karte 397):

Wichtig: Den unteren Effekt kannst du nicht auf benannte Gegner oder Bosse anwenden.

Wilder Befehl (Karte 398):


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

Stufe 7

Karte 401:

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

Brandungswelle (Karte 402):

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



Stufe 8

Schwungvoll (Karte 403):


Befinden sich mehrere Gegner in Reichweite, darfst du wählen, zu welchem Gegner sich das Schicksal bewegen soll.

Stufe 9

Jäger und Beute (Karte 405):

Schicksalsbeispiel: Wenn du einen Angriff der Stufe 5 auf den Gegner mit Schicksal 2 Felder entfernt ausführst, dann erhältst du +3 Angriff . Wenn dies zu einem negativen Bonus führt (aufgrund eines Flächenangriffs ) , ignorierst du diesen.

Karte 406:

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



Allgemeines

Karten 410, 430, 433, 433, 437

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

Angriffsmodifikator-Karte: Gegenstand erneuern (Karte 271):

Mit dieser Karte kannst du einen verbrauchten oder benutzten Gegenstand wiederbekommen, mit dem du ausgerüstet bist.

Stufe 1 und X

Arzneimischung (Karte 412):

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

Du entfernst das Gift, es findet aber keine weitere Heilung statt. Sind noch weitere negative Zustände vorhanden, entfernst du diese ebenfalls.

Spritze (Karte 413):

Bei der oberen Aktion legst du die Karte am Ende der Runde auf den Ablagestapel des **Knochenflickers**. Der betreffende Verbündete des **Knochenflickers** besitzt die Karte nie wirklich.

Vorsorge ist Trumpf (Karte 428):



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

Medizinbündel und großes Medizinbündel:

Diese Karten gehören nicht zu den Handkarten des **Knochenflickers**. Sie sollten in einem separaten Stapel parat liegen und an die anderen Charaktere verteilt werden, wenn eine Fertigkeit dies verlangt. Legst du diese Karten ab bzw. endet das Szenario, legst du sie wieder in den Vorrat des **Knochenflickers** diese.

Stufe 9

Operationsvorbereitung (Karte 445):

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



Stufe 1 und X



Rohdatenverbesserung (Karte 448):

Wann genau verbrauche ich bei der unteren Aktion das Element für die Aufwertung der Bewegung?

Das Element darfst du zu jedem Zeitpunkt der Bewegung verbrauchen - also, bevor du mit der Bewegung beginnst, nachdem du einige Felder gelaufen bist oder nachdem du die komplette Bewegungsaktion verbraucht hast.

Stufe 3



Kettenblitz (Karte 463):

Wenn du den Effekt Ziel hinzufügen  auf die Karte anwendest, fügt er einen Einzelangriff auf ein anderes Ziel unter Verwendung der groß geschriebenen Fertigkeitwerte hinzu (die du durch den Verbrauch von Licht  zusätzlich erhöhen kannst).



Stufe 6

Illusionäres Abbild (Karte 469):

Für die Beschwörung der unteren Fertigkeit darfst du für jeden Angriff wählen, ob du auf dem eigenen oder dem Feld des Beschworenen beginnen möchtest, aber







nicht auf beiden. Die Aktion Alle Gegner in Reichweite  4 anvisieren würde demzufolge entweder alle Gegner in Reichweite 4 von der Position des Charakters oder alle Gegner in Reichweite  4 von der Position des Beschworenen aus anvisieren.

Nach wie vor bist du immer noch die Quelle des Angriffs, sodass du nur dann Nachteile bei einem Fernangriff erleidest oder die Auswirkungen eines nicht gezielten Vergeltungsschlags erleidest, wenn der angegriffene Gegner neben dir steht.

Diese Beschwörung umfasst weder eine Angriffsaktion noch besitzt sie einen Angriffsgrundwert. Du kannst sie nicht zusammen mit einer Angriff  +X-Aktion verwenden, dafür aber mit einer Angriff  X-Aktion.

Stufe 9

Äther-Manifestation (Karte 474):

Die untere Aktion ist die einzige im Spiel, die keinen Grundwert besitzt. Der Verbrauch von Elementen gibt dir verschiedene Fertigkeiten, die du in beliebiger Reihenfolge ausführen darfst. Zum Beispiel könntest du Feuer , Wind  und Eis  verbrauchen, um dich 3 Felder weit zu bewegen, Beute  1 zu erhalten und dann einen Angriff  3 mit Reichweite  3 auszuführen.



Allgemeines

Die zusätzliche Karte darfst du in den aktiven Bereich legen, um den Angriff des Bären im Auge zu behalten. Du betrachtest sie als verlorene Karte, die nicht wiederhergestellt werden kann. Nach einigen Spielen sollte sie jedoch überflüssig sein, da du dir den Inhalt leicht merken kannst.

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

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

Darf ich den Bären freiwillig aus dem Spiel entfernen?

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

Darf der Bär mit einer Kommandoaktion Türen öffnen?

Nein.

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

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

Stufe 1

Zerfleischen (Karte 484):

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

Stufe 5

Steinsiegel (Karte 497):

Diese Beschwörung hat weder eine Angriffsaktion noch einen Angriffsgrundwert. Sie hat weder eine Bewegungsaktion noch einen Bewegungsgrundwert. Deshalb kannst du auch keine Aktionen wie Angriff \star +X oder Bewegung \blacktriangle +X befehlen. Aber du kannst befehlen, mit einer Aktion Angriff \star X anzugreifen oder sich mit der Aktion Bewegung \blacktriangle X zu bewegen. Wie gewohnt, darfst du auch schieben \blacklozenge oder ziehen \blacklozenge .

Stufe 7

Sturmsiegel (Karte 500):

Diese Beschwörung hat weder eine Bewegungsaktion noch einen Bewegungsgrundwert. Deshalb kannst du auch keine Aktionen wie Bewegung \blacktriangle +X befehlen. Aber du kannst befehlen, sich mit der Aktion Bewegung \blacktriangle X zu bewegen. Wie gewohnt darfst du auch schieben \blacklozenge oder ziehen \blacklozenge .

Stufe 9

Stammessiegel (Karte 505):




Diese Beschwörung hat weder eine Angriffsaktion noch einen Angriffsgrundwert. Sie hat weder eine Bewegungsaktion noch einen Bewegungsgrundwert. Deshalb kannst du auch keine Aktionen wie Angriff \star +X oder Bewegung \blacktriangle +X befehlen. Aber du kannst befehlen, mit einer Aktion Angriff \star X anzugreifen oder sich mit der Aktion Bewegung \blacktriangle X zu bewegen. Wie gewohnt darfst du auch schieben \blacklozenge oder ziehen \blacklozenge .

Gegenstände

Gegenstand 001

Mit Hilfe des Gegenstandes modifizierst du lediglich den Wert einer einzelnen Bewegungsfertigkeit. Er ermöglicht keine eigenständige Bewegungsaktion!

Gegenstand 002

Die Schuhe kannst du nur für eine einzige Bewegungsfertigkeit verwenden, nicht für mehrere Bewegungsfertigkeiten einer Aktion (z. B. Bewegung , Angriff , Bewegung .

Gegenstand 003

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

Gegenstand 004

Die Lederrüstung musst du verwenden, bevor der Gegner seine Angriffsmodifikator-Karte zieht.

Gegenstand 013

In einer künftigen Gloomhaven-Erweiterung darfst du mit Hilfe des Gegenstands nur noch eine abgelegte Karte wiederherstellen. Optional darfst du den Gegenstand bereits im Grundspiel auf diese Weise verwenden.

Gegenstand 023

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

Gegenstand 034

In einer künftigen Gloomhaven-Erweiterung darfst du mit Hilfe des Gegenstands nur noch 2 abgelegte Karten wiederherstellen.

Optional darfst du den Gegenstand bereits im Grundspiel auf diese Weise verwenden.

Gegenstand 035, 115, 123, 132

Die Karte behandelst du wie einen dauerhaften Bonus und legst sie in den aktiven Bereich, bis der Beschworene getötet oder die Gegenstandskarte entfernt wird (endet die Beschwörung, wird der Gegenstand automatisch verbraucht). Erneuerst du den Gegenstand

und existiert zu dieser Karte eine Beschwörung, verschwindet die beschworene Figur ebenfalls.

Gegenstand 045

Der Vorteil, der Gegenstandseffekte ignoriert, verhindert nicht, dass du verflucht werden kannst.

Gegenstand 102

Robe: Den Schaden ziehst du vor den Angriffen ab. Fällst du auf 0 Trefferpunkte zurück, kannst du die Angriffe nicht ausführen.

Gegenstand 105

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

Gegenstand 107

Den Bonus musst du in der Runde verwenden, in der du ihn bekommst. Du kannst ihn nicht aufsparen. Verfügst du während einer Aktion über mehrere Bewegungsfertigkeiten, darfst du den Gegenstand verwenden, sobald du dich mindestens 4 Felder weit bewegt hast. Aber selbst, wenn du dich in deinem Zug mehrmals mindestens 4 Felder weit bewegst, darfst du den Gegenstand dennoch nur ein einziges Mal benutzen.

Gegenstand 124 (R1)

Der Fertigkeitstext sollte in deinem Zug enthalten.

Gegenstand 131

Diesen Gegenstand kannst du nicht verwenden, wenn sich kein anderer Gegner in Reichweite befindet, den du angreifen darfst.

Gegenstand 136

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

Gegenstand 141

Diesen Gegenstand kannst du nicht erneuern.

Errata 1.-3. Auflage

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

Regelbuch

Folgende Fehler der englischen Ausgabe wurden korrigiert:

Seite 2:

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

Seite 22/23:

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

Seite 31:

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

Karten

Karte 156

Vershobenes Symbol korrigiert.



Seite 44:

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

Seite 45:

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

Seite 48:

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

Einzige Änderung für die 3. Auflage

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

Karte 345

Vershobenes Symbol korrigiert.



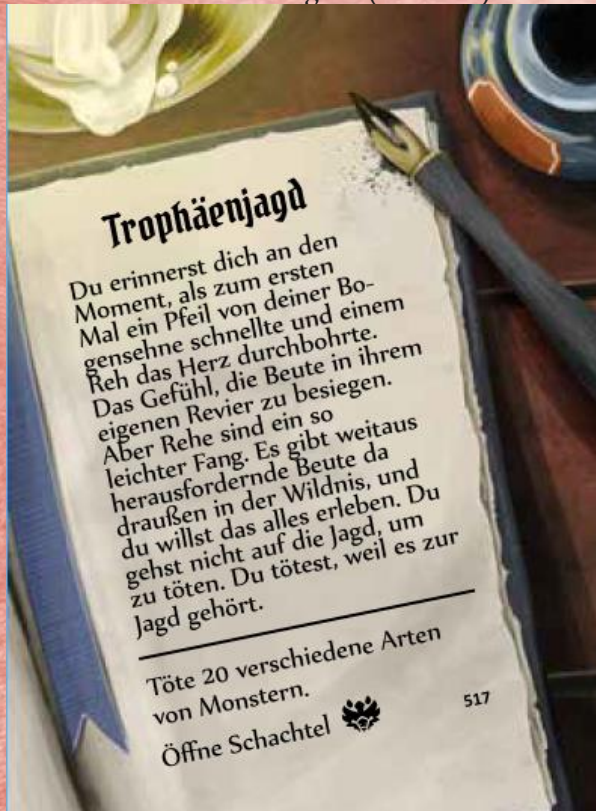
Karte 362

Vertauschtes Symbol korrigiert.



Karte 517

Fehlerhafte Anzahl korrigiert (25 → 20).



Karte 539

Tippfehler im englischen korrigiert (replace statt replace).



Index

Angriff

Fernangriff 21, 26, 28, 30, 65, 67, 74, 76, 78
Flächenangriff 7, 12, 16, 17, 21, 23, 76
Mehrfach 25
Nahkampfangriff 12, 13, 18, 26, 28, 58, 63, 65, 67,
68, 69, 74
Beschwörung ..6, 11, 18, 19, 24, 25, 26, 33, 60, 65, 68,
71, 76, 78, 79, 80
Beute 12, 14, 15, 19, 58, 76, 78
Dauerhafter Tod 31, 57
Einsatzfelder 7, 9, 22
Erschöpfung 6, 10, 14, 25, 56, 74
Falle 6, 11, 17
Fallenschaden 11, 14
Fluch 6, 11, 68
Fluchkarte 11, 30
gefährliches Gelände 6
Hindernisse .. 10, 18, 21, 22, 27, 28, 29, 59, 60, 61, 67,
76
Initiative-Wert 8, 10, 12, 18, 25, 27, 29, 31, 59, 80
9910, 12, 59
Mehrere Ziele 26
Modifikator 55
Monsteraufsteller 11, 25, 58
Monsterfokus 18
Münze 14, 19, 58
Nachteil 9, 11, 15, 26, 27, 30, 55, 65, 73
negativer Effekt 6
negativer Zustand 15, 21, 68, 76, 77
Pfad 27, 28, 29, 65, 73
Rast 5
kurz 12

lang 10, 12, 24, 64
Reihenfolge 6, 7, 10, 25, 58, 60, 76, 78
Szenarioaufbau 13
Schaden 5, 6, 9, 11, 12, 13, 16, 17, 21, 22, 23, 30, 58,
59, 67, 68, 71, 73, 74, 77
Segen 6, 14, 24, 31
Sichtlinie 12, 13, 19, 21, 28, 29, 61, 63
Tempel 14, 32, 33
Trefferpunkte 6, 10, 14, 24, 62, 64, 74, 79
Türfeld 14, 59
Verbesserungen 31, 32
Verbündete .. 15, 21, 22, 31, 64, 68, 69, 70, 71, 75, 76,
77, 79
Vorteil 11, 27, 33, 55, 80
Wand 13, 61
Wirkungsbereich 13, 21, 23, 25, 67
Zufallabenteuer 11
Zustand
Wunde 6, 11, 12, 24
Zustände und Effekte
Betäubung 12, 23, 24, 28, 30, 60, 76
Durchstechen 16, 23
Fluch 6, 11, 14, 16, 17, 24, 29, 30, 75, 76
Gift 11, 12, 15, 18, 23, 24, 26
Lähmung 24
Schieben 6, 7, 10, 16, 17, 21, 22, 24, 60, 67
Segen 11, 24, 31
Unsichtbarkeit 9, 11, 22, 24, 31
Vergeltung 6, 7, 16, 17, 22, 28, 30, 63, 74
Verwirrung 9, 11
Wunde 12, 15
Ziel hinzufügen 7, 16, 21, 23, 25, 67, 78

Danksagung

Isaac Childres für das großartige Spiel.

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

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

Peter Richter und seinen Mitarbeitern für die hervorragende Lokalisierung des Spiels.

Peter Richter für die Erlaubnis, die Errata hier mitaufnehmen zu dürfen und den stets hilfreichen Kommentaren in der deutschen Gloomhaven-Facebook-Gruppe.

Timo Juhl (bgg:Bite_Me_Fanboy), dem ursprünglichen Zweitautor, ohne den die deutsche FAQ-Version nicht so schnell erschienen wäre. Zudem hat er sich die Zustimmung für die Übersetzung von Isaac Childres geholt!

Guido Hansen (bgg:Sadgit) für das zur Verfügung stellen der Quelldateien der englischen pdf-Version der FAQ, die zugleich die Basis für die deutsche Version darstellte. Zudem stammt vom ihm die englische Referenz bzgl. Vor- und Nachteil.

Tristan Jäger für die Korrekturhinweise.

Michael Nock für das wiederholte Korrekturlesen.

Jörg Westermair für die Layouthinweise.

Dennis Peist (bgg:zeroDPT) für die Idee die Beispiele von Casey Harris mit in die FAQ mitaufzunehmen sowie die Organisation der entsprechenden Originaldateien sowie der Genehmigung von Casey Harris.

Casey Harris für die anschaulichen Fokus- und Bewegungsbeispiele.

Und allen anderen **BGG- sowie Facebook-Mitgliedern**, die mit zahlreichen Hinweisen, diese FAQ bereichert haben.