



# Boardgamefan.de braucht deine Unterstützung!

Seit 2019 versorge ich Brettspieler mit kostenlosen, hochwertigen Regelzusammenfassungen – bisher über 100 Stück! Diese Arbeit kostet mich viel Zeit und Geld, und schon ein paar Euro im Monat helfen mir, viel mehr zu erreichen.

**Bitte werde selbst ein Boardgamefan und unterstütze dieses schöne Projekt!**

**[patreon.boardgamefan.de](https://patreon.boardgamefan.de)**

**[paypal.boardgamefan.de](https://paypal.boardgamefan.de)**

Vielen Dank für deine Unterstützung!

## GLOOMHAVEN: DIE PRANKEN DES LÖWEN

### SCHLÜSSELBEGRIFFE

- **Kooperativ:** Alle **Charaktere** gewinnen oder scheitern gemeinsam.
- **C:** Anzahl der **Charaktere**.
- **St:** Szenariostufe.
- **X:** Variabler Wert nach Kartentext.
- **Figur:** **Charakter** oder **Monster**.
- **Charakter:** Spielerfigur mit **Charakter-Tableau**, **Charakterbogen**, **Fertigkeitskarten**, Angriffsmodifikator-Deck, Gegenständen und Markern.
- **Monster:** **Gegnerische Figur** mit **Monsterwerte**-Karte, Werthülle, Aufsteller und ggf. **Monster-Fertigkeitsdeck**.
- **Gegner:** Für **Charaktere** sind **Monster** **Gegner**; für **Monster** sind **Charaktere** **Gegner**.
- **Verbündete:** **Figuren** derselben Seite. **Charaktere** sind untereinander **Verbündete**. **Monster** sind untereinander **Verbündete**.
- **Feld:** Hexfeld auf der Szenariokarte.
- **Angrenzende:** Zwei **Felder** teilen eine Kante. Durch eine **Mauerlinie** getrennte **Felder** sind nicht angrenzend.
- **Leeres Feld:** Kein Hindernis, keine **Figur**, kein Zielobjekt und kein sonst blockierendes Element. Münzmarker, Fallen und schwieriges Gelände machen ein **Feld** nicht besetzt.
- **Besetzt:** Eine **Figur**, ein Hindernis, ein Zielobjekt oder ein blockierendes Szenarioelement belegt das **Feld**.
- **Mauer:** Blockiert Bewegung und Sichtlinie. Errata: Sichtlinie/Anvisieren darf keine **Mauerlinie** berühren.
- **Aktion:** Ganze obere oder untere Hälfte einer **Charakter-Fertigkeitskarte**.
- **Fertigkeit:** Einzelne Zeile innerhalb einer **Aktion**.
- **Angriffsaktion:** **Aktion**, die mindestens eine Angriffsfertigkeit enthält.
- **Bewegungsaktion:** **Aktion**, die mindestens eine Bewegungsfertigkeit enthält.
- **Zug:** Aktivierung genau einer **Figur**.
- **Runde:** Kartenauswahl, Initiative, alle **Figurenzüge**, **Rundenende**.
- **Abwurfstapel:** Benutzte, nicht verlorene **Charakterkarten**. Können durch Rast zurück auf die Hand kommen.
- **Verloren-Stapel:** Verlorene Karten. Kehren normalerweise erst nach Szenarioende zurück.
- **Aktiver Bereich:** Bereich oberhalb des **Charakter-Tableaus** für anhaltende **Fertigkeiten**.
- **Kartentext/Sonderregel:** Spezifischer Kartentext oder Szenario-Sonderregel überschreibt Grundregeln, sofern keine Errata anderes vorgibt.
- **Uneindeutigkeit:** Wenn mehrere regelkonforme Ergebnisse gleichwertig möglich sind, entscheiden die Spieler gemeinsam. Das betrifft besonders **Monsterbewegung**/Fokus.

### SPIELAUFBAU

- Siehe Szenariobuch, Spielleitfaden und ggf. ergänzendes Szenariobuch.
- Diese Spielhilfe nutzt den vollständigen Regelstand nach Szenario 5.
- Jeder Spieler spielt 1 **Charakter**.
- **Charaktere** starten auf erlaubten **Startfeldern**; pro **Feld**

- höchstens 1 **Figur**.
- Hindernisse, Fallen, Türen, Zielobjekte, Münzen, Schätze und andere Szenarioelemente nach Szenariobuch platzieren.
- Nur **Start-/geöffnete Räume** sind aktiv. Spätere Räume werden erst beim Aufdecken platziert.
- Aufstellerlimit: Sind beim Aufdecken oder Einstieg nicht genug Aufsteller vorhanden, platziert so viele wie möglich; Elite-**Monster** zuerst, Rest ignorieren.
- Aufstellernummern zufällig verteilen; die Nummer bestimmt den Bereich auf der **Monsterwerthülle**.
- Ab Szenario 4: vollständige **Monster-Fertigkeitsdecks**, Elementtafel und Kampfziele nutzen.
- Errata: Es gibt 16 Zerstörungsmarker.

### SPIELABLAUF

#### [01] SZENARIOBEGINN

01. Szenarioregeln lesen, aber nur bis zur ersten noch nicht ausgelösten Abschnittsmarkierung.
  02. Szenario nach Szenariobuch aufbauen.
  03. Verfügbare **Charakterkarten** bis zur Handkartenzahl wählen.
  04. Gegenstände ausrüsten.
  05. Ab Szenario 4: Jeder **Charakter** zieht 2 Kampfziele und behält 1 geheim.
  06. **Monsterwerte** nach Szenariostufe bestimmen.
- **Szenariostufe:** Normale Szenariostufe = durchschnittliche **Charakterstufe** geteilt durch 2, aufgerundet. Einfach = -1, schwer = +1, sehr schwer = +2.
  - Szenariostufe bestimmt **Monsterstufe**, Fallenschaden, Gold pro Münzmarker und Bonuserfahrung.
  - Szenario-Sonderregeln können Szenariostufe, Skalierung, Zielobjekte oder Siegbedingungen abweichend festlegen.

#### [02] KARTENAUSWAHL

- Jeder nicht erschöpfte **Charakter** wählt verdeckt 2 Handkarten.
- Eine der beiden Karten bestimmt die Initiative.
- **Statt** Karten zu wählen kann ein **Charakter** eine lange Rast ansagen, wenn er rasten kann.
- Hat ein **Charakter** nicht genug Handkarten für 2 Karten, muss er rasten, falls möglich.
- Kann ein **Charakter** nicht 2 Karten spielen und nicht rasten, wird er erschöpft.
- **Aktionen** dürfen ausgelassen werden.
- Errata: Wird eine **Aktion** ausgeführt, dürfen **Fertigkeiten** nur ausgelassen werden, wenn sie keine negativen Effekte auf **Charaktere** anwenden.

#### [03] INITIATIVE & MONSTERKARTEN

01. Alle gewählten **Charakterkarten** aufdecken.
02. Für jeden aktiven **Monstertyp** 1 **Monster-Fertigkeitskarte** ziehen.
03. Alle **Figuren** handeln von niedriger zu hoher Initiative.
04. Bei Gleichstand zwischen **Charakteren** entscheiden die Spieler.
05. Bei Gleichstand **Charakter/Monster** nach den Initiative-Tiebreakern des Regelwerks abhandeln.

06. **Monster** desselben Typs handeln in Reihenfolge ihrer Aufstellernummern.
  07. Karten mit Mischen-Symbol vormerken; erst am **Rundenende** mischen.
- **Aktiver Monstertyp:** Ein **Monstertyp** mit mindestens einem **Monster** auf der Karte.
  - **Monster ohne Karte:** Wenn für einen **Monstertyp** keine **Monster** auf der Karte sind, wird keine **Monster-Fertigkeitskarte** gezogen.
  - **Szenario 1:** **Monster** nutzen die feste Initiative 50, solange die Lernregel dies vorgibt.

#### [04] FIGURENZÜGE

##### [04.1] CHARAKTERZUG

- Führe 2 **Aktionen** aus: obere **Aktion** einer Karte und untere **Aktion** der anderen Karte.
- Reihenfolge der beiden **Aktionen** ist frei.
- Jede **Aktion** wird vollständig abgehandelt, bevor die nächste **Aktion** beginnt.
- Eine **Aktion** kann mehrere **Fertigkeiten** enthalten; **Fertigkeiten** werden in Kartenreihenfolge abgehandelt, sofern nicht anders angegeben.
- Zusätzliche **Aktionen** nur durch Kartentext, Gegenstände, anhaltende Boni oder Sonderregeln.
- **Standardaktion:** **Statt** der gedruckten **Aktion** darf jede Karte als obere **Aktion** **Angriff 2** oder als untere **Aktion** **Bewegung 2** genutzt werden. Danach abwerfen, keine gedruckten Effekte, keine EP, keine Elemente.
- **Verloren-Aktion:** Karte nach Ausführung auf den **Verloren-Stapel** legen.
- **Nicht-verlorene Aktion:** Karte nach Ausführung auf den **Abwurfstapel** legen.
- **Gegenstände:** Nach Kartentext einsetzen. Verbrauchte Gegenstände markieren; abgenutzte Gegenstände sind für den Rest des Szenarios genutzt.
- **Beute am Zugende:** Der **Charakter** erbeutet automatisch Münzmarker und Schatzauflieger auf seinem **Feld**.
- Zustände, deren Dauer „Ende des nächsten **Zugs**“ ist, werden am Ende des vollständigen **Zugs** der betroffenen **Figur** entfernt.

##### [04.2] AKTION GEWÄHREN

- Eine **Figur** kann durch Kartentext einer anderen **Figur** eine **Aktion** gewähren.
- Ziel der gewährten **Aktion** muss in Sichtlinie der gewährenden **Figur** sein.
- Gewährte **Aktion** wird während des **Zugs** der gewährenden **Figur** ausgeführt; sie erzeugt keinen zusätzlichen **Zug**.
- Gewährte **Angriffsaktion** nutzt das Angriffsmodifikator-Deck der **Figur**, die den Angriff ausführt.
- Wird einem **Verbündeten** eine **Aktion** gewährt, entscheidet dieser, ob und wie er sie ausführt.
- Wird einem **Gegner** eine **Aktion** gewährt, muss er sie ausführen; die gewährende **Figur** bestimmt die Ausführung.
- Gewährte eine **Fertigkeit** mehreren **Figuren** **Aktionen**, führt jede eine separate **Aktion** aus.
- Errata: Die Leerehüterin gewährt **Aktionen** anderen **Charakteren**, nicht „Spielern“.

##### [04.3] MONSTERZUG

01. **Monster** bestimmt Fokus.
  02. **Monster** bewegt sich, falls seine **Monster-Fertigkeitskarte** Bewegung enthält.
  03. **Monster** greift an, falls seine **Monster-Fertigkeitskarte** Angriff enthält.
  04. Weitere **Fertigkeiten** der **Monsterkarte** ausführen.
  05. Zustände mit Dauer bis Ende des nächsten **Zugs** entfernen.
- Kein Bewegungssymbol auf der **Monsterkarte** = keine Bewegung.
  - Kein Angriffssymbol auf der **Monsterkarte** = kein Angriff.
  - **Monster** nutzen das gemeinsame **Monster-Angriffsmodifikator-Deck**.
  - **Monster-Fertigkeitskarte** gilt für alle **Monster** dieses Typs.

#### [05] RUNDENENDE

01. Effekte „bis Ende der **Runde**“ beenden.
02. Anhaltende **Rundenboni** aus dem **aktiven Bereich** entfernen und auf Abwurf- oder **Verloren-Stapel** legen.
03. Alle Angriffsmodifikator- und **Monster-Fertigkeitsdecks** mischen, bei denen in dieser **Runde** ein Mischen-Symbol aufgedeckt wurde.
04. Elemente abschwächen.
05. Kurze Rasten abhandeln.
06. Szenarioziel prüfen.
07. Falls Ziel erfüllt: Szenario endet erfolgreich am Ende dieser **Runde**.
08. Falls alle **Charaktere** erschöpft sind oder eine Sonderregel es verlangt: Szenario gescheitert.

### GRUNDSÄTZLICHE MECHANISMEN

#### [06] BEWEGUNG

- **Bewegung X:** **Figur** darf sich bis zu **X Felder** bewegen.
- Bewegung erfolgt von **Feld** zu angrenzendem **Feld**.
- **Figuren** dürfen sich nicht durch **Mauern** bewegen.
- **Figuren** dürfen sich nicht durch besetzte **Felder** bewegen und nicht auf ihnen enden, sofern nicht anders angegeben.
- Bewegungsfertigkeiten dürfen mit weniger Bewegungspunkten als angegeben ausgeführt werden.
- **Schwieriges Gelände:** Betreten kostet 2 Bewegungspunkte. Es blockiert nicht und zählt nicht als Hindernis.
- **Springen:** Während der Bewegung **Figuren**, Hindernisse, Fallen und schwieriges Gelände ignorieren.
- Letztes **Feld** eines Sprungs wird normal behandelt.
- Endet ein Sprung auf einer Falle, wird die Falle ausgelöst.
- Endet ein Sprung auf schwierigem Gelände, kostet das letzte **Feld** normal 2 Bewegungspunkte.
- **Tür öffnen:** Betritt eine **Figur** ein Türfeld, wird die Tür geöffnet, der Raum aufgedeckt, **Monster** und Szenarioelemente werden platziert, ggf. Abschnitt lesen.

##### [06.1] SCHIEBEN UND ZIEHEN

- **Schieben X:** Ziel bis zu **X Felder** vom Verursacher wegbewegen; jedes **Feld** muss die Entfernung vergrößern.

- **Ziehen X:** Ziel bis zu **X Felder** zum Verursacher hinbewegen; jedes **Feld** muss die Entfernung verringern.
- Erzwangene Bewegung darf nicht durch **Mauern** führen.
- Erzwangene Bewegung darf nicht auf besetzten oder illegalen **Feldern** enden.
- Fallen werden ausgelöst.
- **Stirbt** das Ziel durch Angriffsschaden, wird Schieben/Ziehen dieses Angriffs nicht mehr angewendet.

#### [07] SICHTLINIE, REICHWEITE UND ZIELE

- **Sichtlinie:** Von beliebigem Teil des **Feldes** der zielenden **Figur** zu beliebigem Teil des Zielfeldes ziehen.
- Errata: Die Linie darf keine **Mauerlinie** berühren.
- Nur **Mauern** blockieren Sichtlinie. Hindernisse, Zielobjekte und **Figuren** blockieren Sichtlinie nicht.
- **Anvisieren:** Eine **Figur** kann eine andere **Figur** nur anvisieren, wenn eine gültige Sichtlinie besteht.
- **Reichweite X:** Ziel muss innerhalb von **X Feldern** liegen und in Sichtlinie sein.
- **Nahkampf:** Angriff ohne Reichweite; Ziel muss angrenzend sein, sofern nicht anders angegeben.
- **Fernkampf:** Angriff mit Reichweite.
- Fernkampfangriff gegen angrenzendes Ziel = Nachteil.
- Jedes Ziel einer **Fertigkeit** muss separat gültig sein.
- Eine **Figur** kann durch dieselbe **Fertigkeit** nie mehrfach angegriffen werden.
- **Figuren** können **Verbündete** nicht angreifen, sofern nicht anders angegeben.

#### [08] ANGRIFF

- Angriffsfertigkeit wählen.
  - Gültiges Ziel bestimmen.
  - Grundwert **Angriff X** festlegen.
  - Angriffsboni anwenden.
  - Für jedes Ziel 1 Angriffsmodifikator-Karte ziehen.
  - Angriffsmodifikator anwenden.
  - Schild des Ziels abziehen.
  - Ziel erleidet Schaden.
  - Zustände und Zusatzeffekte des Angriffs anwenden.
  - Tod/Erschöpfung prüfen.
- **Angriffsbonus:** Karteneffekte, aktive Boni, Gegenstände und Gift können Angriff erhöhen.
  - **Gift:** Angriffe gegen vergiftete Ziele erhalten +1 Angriff.
  - **Schild X:** Reduziert Angriffsschaden um **X**, nicht sonstigen Schaden.
  - Schaden kann nicht unter 0 fallen.
  - Angriffseffekte und Zustände werden auch angewendet, wenn der modifizierte Angriffswert 0 ist.
  - **Stirbt** das Ziel durch Schaden, werden Zustände und erzwangene Bewegungen dieses Angriffs nicht mehr angewendet; andere relevante Effekte weiterhin prüfen.
  - Mehrere Ziele: Für jedes Ziel eigene Angriffsmodifikator-Karte und eigener Schildwert.

#### [08.1] BEREICHSEFFEKTE

- Bereichsmuster zeigt betroffene **Felder**.
- Muster so ausrichten, dass mindestens 1 **Feld** ein gültiges Ziel enthält.
- Alle Ziele im Muster müssen separat gültig sein.

- Für jedes Ziel eigene Angriffsmodifikator-Karte ziehen.
- Eine **Figur** kann durch dieselbe **Fertigkeit** nicht mehrfach getroffen werden.

#### [09] ANGRIFFSMODIFIKATOR-DECKS

- Jeder **Charakter** hat ein eigenes Angriffsmodifikator-Deck.
- Alle **Monster** teilen sich ein gemeinsames Angriffsmodifikator-Deck.
- Zahlenkarte: Wert zum Angriff addieren.
- Zustandskarte ohne Zahl: gilt als +0 und wendet den Zustand an.
- Elementkarte: Element am Ende des **Zugs** der angreifenden **Figur** anreichern.
- 2x-Karte: aktuellen Angriffswert verdoppeln.
- Null-Karte: Angriffswert wird 0.
- Mischen-Symbol: **Abwurfstapel** am Ende der laufenden **Runde** ins Deck mischen.
- Leerer Ziehstapel vor **Rundenende:** sofort mischen.
- Segen- und Fluchkarten sind temporär; nach Aufdecken oder am Szenarioende entfernen.

#### [10] VORTEIL UND NACHTEIL

- **Vorteil:** 2 Angriffsmodifikator-Karten ziehen, bessere verwenden.
- **Nachteil:** 2 Angriffsmodifikator-Karten ziehen, schlechtere verwenden.
- Vorteil und Nachteil heben sich gegenseitig auf.
- **Stärkung:** Gibt Vorteil bei Angriffen.
- **Verwirrung:** Gibt Nachteil bei Angriffen.
- Fernkampfangriff gegen angrenzendes Ziel verursacht Nachteil.

#### [11] SCHADEN, TOD UND ERSCHÖPFUNG

- Schaden reduziert Trefferpunkte.
- **Monster** sterben, sobald Schaden ihre Trefferpunkte erreicht oder überschreitet.
- Getötete **Monster** werden entfernt und hinterlassen ggf. Münzmarker.
- **Charaktere** werden erschöpft, wenn sie auf 0 Trefferpunkte fallen und Schaden nicht negieren.
- Erschöpfte **Charaktere** werden von der Karte entfernt und nehmen am Szenario nicht weiter teil.
- Erschöpfte **Charaktere** erhalten am Szenarioende trotzdem „je“-Belohnungen, wenn das Szenario erfolgreich abgeschlossen wird.
- Sind alle **Charaktere** erschöpft, scheitert das Szenario.

#### [12] SCHADEN NEGIEREN

- Wenn ein **Charakter** Schaden erleiden würde, darf er die selben vollständig negieren.
- Wähle 1 Option:
- **1 Handkarte verlieren:** Lege 1 Karte von der Hand auf den **Verloren-Stapel**.
- **2 Abwurfkarten verlieren:** Lege 2 Karten vom **Abwurfstapel** auf den **Verloren-Stapel**.
- Danach wird der Schaden dieser Schadensquelle nicht erlitten.
- Zusatzeffekte, die nicht Teil des negierten Schadens sind, weiterhin nach Kartentext prüfen.

#### [13] HEILUNG

- **Heilung X:** Ziel erhält bis zu **X** Trefferpunkte zurück, nie über Maximum.
- **Selbst:** Ausführende **Figur** ist Ziel.
- Heilung entfernt **Gift**.
- Wird Gift entfernt, heilt diese Heilung keine Trefferpunkte.
- Heilung entfernt **Wunde**.
- Kartentext kann Heilung auf Selbst, **Verbündete** oder andere Zielgruppen beschränken.
- Heilung mit Reichweite benötigt Sichtlinie.
- Errata: Eine **Figur** kann, sofern nicht anders angegeben, keine **Gegner** heilen.

#### [14] RAST UND KARTENMANGEL

##### [14.1] KURZE RAST

- Am **Rundenende** möglich, wenn ein **Charakter** mindestens 2 Karten im **Abwurfstapel** hat.

- Zufällig 1 Karte aus dem **Abwurfstapel** verlieren.
- Übrige Abwurfkarten auf die Hand nehmen.
- Optional 1 Schaden erleiden, um die zufällig verlorene Karte neu zu ziehen.

- Die neu gezogene Karte muss verloren werden.

##### [14.2] LANGE RAST

- Bei Kartenauswahl statt 2 Karten ansagen, wenn mindestens 2 Karten im **Abwurfstapel** liegen.
- Initiative 99.

- Während des eigenen **Zugs** lange Rast abhandeln.
- 1 Karte aus dem **Abwurfstapel** nach Wahl verlieren.
- Übrige Abwurfkarten auf die Hand nehmen.
- Heilung 2, Selbst.
- Verbrauchte Gegenstände erneuern.

- Der **Charakter** führt in dieser **Runde** keine normalen Kartenaktionen aus.

##### [14.3] KARTENMANGEL

- Hat ein **Charakter** zu Beginn der Kartenauswahl nicht genug Handkarten für 2 Karten, muss er rasten, falls möglich.
- Kann er nicht rasten, wird er erschöpft.
- Verlorene Karten kehren normalerweise erst nach Szenarioende zurück.

#### ZUSTÄNDE

- Zustände mit Zustandsmarkern an **Figuren** nachhalten.
- Eine **Figur** kann denselben Zustand nicht mehrfach gleichzeitig haben.
- **Betäubung:** **Figur** kann keine **Aktionen** ausführen. Am Ende des nächsten vollständigen **Zugs** entfernen.
- **Entwaffnen:** **Figur** kann keine Angriffe ausführen. Am Ende des nächsten vollständigen **Zugs** entfernen.
- **Lähmung:** **Figur** kann keine Bewegung ausführen. Am Ende des nächsten vollständigen **Zugs** entfernen.
- **Verwirrung:** **Figur** hat Nachteil bei allen Angriffen. Am

- Ende des nächsten vollständigen **Zugs** entfernen.
- **Stärkung:** **Figur** hat Vorteil bei allen Angriffen. Am Ende des nächsten vollständigen **Zugs** entfernen.
- **Gift:** Angriffe gegen diese **Figur** erhalten +1 Angriff. Wird durch Heilung entfernt.
- **Wunde:** **Figur** erleidet zu Beginn ihres **Zugs** 1 Schaden. Wird durch Heilung entfernt.
- **Segen:** 1 temporäre 2x-Karte in das Angriffsmodifikator-Deck der **Figur** mischen.
- **Fluch:** 1 temporäre Null-Karte in das Angriffsmodifikator-Deck der **Figur** mischen.
- **Zustandsfertigkeit:** Wendet Zustand ohne Angriff an. Negative Zustände nur gegen **Gegner**, positive nur gegen **Verbündete**, sofern nicht anders angegeben.
- **Immunität:** **Figur** kann den angegebenen Zustand nicht erhalten.
- Alle Zustände werden am Szenarioende entfernt.

#### MONSTERLOGIK

##### [15] MONSTERFOKUS

- Monster** sucht den **Gegner**, den es mit dem geringsten Bewegungsaufwand angreifen kann.
- Bei Gleichstand: **Gegner** mit geringerer Entfernung.
- Bei weiterem Gleichstand: **Gegner** mit niedrigerer Initiative.
- Bei weiterhin echter **Uneindeutigkeit** entscheiden die Spieler.

- **Monster** berücksichtigen ihre aktuelle Angriffsfertigkeit, Reichweite, Sichtlinie und mögliche Angriffsposition.
- **Monster** ohne Angriff auf ihrer **Fertigkeitskarte** bestimmen trotzdem Fokus für andere **Fertigkeiten** nur, wenn dafür nötig.

##### [16] MONSTERBEWEGUNG

- **Monster** bewegt sich nur, wenn seine **Monster-Fertigkeitskarte** Bewegung enthält.
- **Monster** bewegt sich nur so weit wie nötig, um den Fokus angreifen zu können.
- Nahkampfmonster suchen ein angrenzendes **Feld** zum Fokus.
- Fernkampfmonster suchen ein **Feld** in Reichweite und Sichtlinie.
- Fernkampfmonster versuchen, Nachteil durch angrenzendes **Gegner** zu vermeiden, wenn sie dadurch weiterhin angreifen können.
- **Monster** vermeiden Fallen und negative **Felder**, wenn ein gültiger anderer Weg existiert.
- Existiert kein Weg ohne Falle/negatives **Feld**, dürfen **Monster** solche **Felder** betreten.
- **Monster** öffnen Türen nur, wenn eine Regel oder ein Szenarioeffekt dies erlaubt.

##### [17] MONSTERANGRIFF

- **Monster** greift nur an, wenn seine **Monster-Fertigkeitskarte** Angriff enthält.
- Ziel muss in Reichweite und Sichtlinie sein.
- **Monster** ziehen Angriffsmodifikator-Karten vom gemeinsamen **Monsterdeck**.

- Mehrfachziel-Angriffe treffen so viele gültige Ziele wie angegeben.
- Jedes Ziel erhält eine eigene Angriffsmodifikator-Karte.
- **Monster** greifen keine **Verbündeten** an, sofern nicht anders angegeben.
- Aktive **Monsterboni** gelten nach Kartensymbol bis Ende der **Runde** oder nach angegebener Dauer.

#### [ 18 ] MEHRFACHZIEL-MONSTERFOKUS

- **Monster** wählt zunächst wie üblich seinen Fokus.
- Wenn es mehrere gültige Angriffspositionen gibt, wählt es eine Position, von der es möglichst viele Ziele angreifen kann.
- Danach gelten die normalen Tie-Breaker.
- Kann das **Monster** seinen Fokus nicht angreifen, greift es keine anderen Ziele nur deshalb an, sofern seine Fokus-/Bewegungsregeln das nicht erlauben.

#### [ 19 ] BOSSE UND ESTIEG

- Bosse verwenden Bosswerte statt normaler **Monsterwerte**.
- Bosswerte skalieren oft mit **C** oder **St**.
- Boss-Spezialfertigkeiten werden nach Szenario- oder Bosskarte abgehandelt.
- Zustandsimmunitäten auf Bosskarte oder Szenarioregel beachten.
- Immunität verhindert das Anwenden des entsprechenden Zustands.
- **Estieg**: Neue **Monster** nach Szenarioregel platzieren; Aufstellerlimit beachten, Elite zuerst.

#### SZENARIOELEMENTE

##### [ 20 ] TÜREN, RÄUME UND ABSCHNITTE

- Türen sind zu Szenariobeginn geschlossen, sofern nicht anders angegeben.
- Geschlossene Türen trennen Räume.
- Wird eine Tür geöffnet, sofort den neuen Raum aufdecken.
- **Monster** und Szenarioelemente des neuen Raums sofort platzieren.
- Enthält die Tür eine Abschnittsnummer, passenden Abschnitt lesen.
- Abschnittsmarkierungen erst lesen, wenn Tür oder Sonderregel sie auslöst.
- Sonderregeln nach einem Abschnitt gelten sofort.
- Aktivierungsmarker markieren geöffnete Türen oder szenariospezifische Zustände.

##### [ 21 ] FALLEN

- Eine Falle wird ausgelöst, wenn eine **Figur** ihr **Feld** betritt oder dorthin bewegt wird.
- Falle verursacht Schaden/Effekt gemäß Szenario- oder Fallenregel.
- Danach Falle entfernen, sofern nicht anders angegeben.
- Fallenschaden hängt von Szenariostufe ab.
- Schieben, Ziehen und andere erzwungene Bewegung können Fallen auslösen.

##### [ 22 ] HINDERNISSE UND ZIELOBJEKTE

- Hindernisse blockieren Bewegung.
- Hindernisse blockieren Sichtlinie nicht, sofern sie keine **Mauer** sind.
- Hindernisse können durch bestimmte **Fertigkeiten** zerstört werden.
- Beim Zerstören ggf. Zerstörungsmarker platzieren oder entfernen.
- Zielobjekte haben Trefferpunkte und Sonderregeln gemäß Szenario.
- Zielobjekte sind keine **Monster**, sofern nicht anders angegeben.
- Errata: Das korrigierte Zielobjekt aus dem Szenariobuch hat `(2xC)-1` Trefferpunkte, nicht `(2xSt)-1`.

##### [ 23 ] MÜNZMARKER, BEUTE UND SCHÄTZE

- Münzmarker entstehen durch getötete **Monster** oder Szenarioregeln.
- **Charaktere** erbeuten Münzmarker auf ihrem **Feld** am Ende ihres **Zugs**.
- **Beute X**: Erbeute alle Münzmarker und Schatzaufleger innerhalb Reichweite **X**.
- Gesammelte Münzmarker werden dem sammelnden **Charakter** zugeordnet.
- Am Szenarioende wird jeder Münzmarker abhängig von Szenariostufe in Gold umgerechnet.
- Nicht gesammelte Münzmarker verfallen am Szenarioende.
- Schatzaufleger werden beim Erbeuten abgehandelt.
- Nummerierte Schätze im Schatzindex nachschlagen.
- Jeder nummerierte Schatz kann pro Kampagne nur einmal erbeutet werden.

#### AKTIVE BONI, ELEMENTE UND GEGENSTÄNDE

##### [ 24 ] ANHALTENDE FERTIGKEITEN

- Karte mit anhaltender **Fertigkeit** in den **aktiven Bereich** legen.
- **Rundensymbol**: Bonus bleibt bis Ende der **Runde**, dann Karte abwerfen oder verlieren.
- **Dauerhaft-Symbol**: Bonus bleibt bis Szenarioende oder bis alle Anwendungen verbraucht sind.
- Anwendungen mit **Charaktermarker** auf Einsatzfeldern verfolgen.
- Marker bewegt sich bei jeder Auslösung von links nach rechts und oben nach unten.
- Verlässt der Marker ein EP-Symbol, erhält der **Charakter** diese EP.
- Verlässt der Marker das letzte **Feld**, wird die Karte entfernt und abgeworfen oder verloren.
- Muss ein anhaltender Bonus ausgelöst werden, wird er ausgelöst, auch wenn es nachteilig ist.
- Sofern nicht anders angegeben, dürfen anhaltende Karten jederzeit aus dem **aktiven Bereich** entfernt werden.

##### [ 25 ] ELEMENTE

- Elemente können durch **Fertigkeiten**, Angriffsmodifikator-Karten oder Effekte angereichert werden.
- Angereicherte Elemente werden erst am Ende des **Zugs**

der **Figur** verfügbar.

- Verfügbare Elemente können von späteren **Figuren** verbraucht werden.
- Verbrauchtes Element wird inaktiv.
- Am **Rundeneende** schwächen sich Elemente gemäß Elementtafel ab.
- Ein Element kann nur verbraucht werden, wenn es verfügbar ist.
- Verbrauchte Elemente lösen nur Effekte aus, die der Kartentext erlaubt.

##### [ 26 ] GEGENSTÄNDE

- Gegenstände zeigen Preis, Art, Nutzungssymbol und Effekt.
- Gegenstände werden zwischen Szenarien im Laden gekauft.
- Kauf: Gold in Höhe des Preises zahlen.
- Verkauf: Hälfte des Preises erhalten, abgerundet.
- Tauschen zwischen **Charakteren** nur, soweit **Stadt-/Gegenstandsregeln** es erlauben.
- Gegenstandsplätze begrenzen, wie viele Gegenstände eines Typs ein **Charakter** ausüben darf.
- **Verbraucht**: Nach Nutzung gedreht/markiert; durch lange **Rast** und Szenarioende erneuern.
- **Abgenutzt**: Nach Nutzung für den Rest des Szenarios nicht erneut nutzbar; Szenarioende erneuert.
- **Dauerhaft**: Wirkt dauerhaft oder passiv nach Kartentext.
- Verfügbare und nicht verfügbare Gegenstände getrennt halten.

#### KAMPAGNENFORTSCHRITT

##### [ 27 ] SZENARIOENDE

01. Erfolg oder Scheitern prüfen.
02. Bei Erfolg: Epilog lesen.
03. Belohnungen anwenden.
04. Münzmarker in Gold umrechnen.
05. Gesammelte Erfahrung notieren.
06. Kampfziel prüfen, falls Szenario erfolgreich war.
07. Häkchen und Verbesserungen prüfen.
08. **Stufenaufstieg** prüfen.
09. Neue Szenarien freischalten und Aufkleber platzieren.
10. Gesperrte Szenarien markieren.
11. Ereignis- und Gegenstandsdecks aktualisieren.
12. Alle **Charaktere** vollständig heilen und Zustände entfernen.
13. Alle Karten und Gegenstände für das nächste Szenario zurücksetzen.

- Gold, EP, **Stufe**, Häkchen, Verbesserungen und Notizen auf dem **Charakterbogen** festhalten.

##### [ 28 ] BELOHNUNGEN

- „Je“-Belohnung: Jeder teilnehmende **Charakter** erhält sie, auch erschöpfte **Charaktere**.
- **Belohnung ohne „je“**: Nur einmal vergeben; Spieler entscheiden Empfänger, sofern nicht anders angegeben.
- **Einzelbelohnung**: Geht nur an den angegebenen **Charakter**/Empfänger.
- **Neuer Ort**: Szenario freischalten und Ortsaufkleber auf

die **Stadtkarte** kleben.

- **Gesperrter Ort**: Szenario kann nicht mehr gespielt werden; auf **Stadtkarte** markieren.
- Szenario-Aufkleber sind primäre Methode, Kampagnenfortschritt festzuhalten.
- Wer keine Aufkleber nutzt, muss Freischaltungen und Sperrungen anderweitig notieren.
- Ein Szenario bleibt verfügbar, bis es erfolgreich abgeschlossen, durch Kampagnenregel gesperrt oder durch Sonderregel anders behandelt wird.

##### [ 29 ] GESCHEITERTES SZENARIO

- Szenario scheitert, wenn alle **Charaktere** erschöpft sind oder eine Sonderregel es auslöst.
- Keine Szenariobelohnungen.
- Kein Kampfziel-Erfolg.
- Gesammelte Erfahrung behalten.
- Gesammelte Münzmarker/Gold nach Regel behalten.
- Einmalige Schätze bleiben entsprechend Kampagnenstatus erbeutet und können nicht erneut beansprucht werden.
- Szenario kann neu aufgebaut und erneut versucht werden.
- Beim Neuversuch darf die Szenarioschwierigkeit angepasst werden.

##### [ 30 ] ERFAHRUNG, HÄKCHEN UND VERBESSERUNGEN

- Erfahrung aus **Fertigkeiten** sofort sammeln und am Szenarioende notieren.
- Erfolgreicher Szenarioabschluss gibt Bonuserfahrung abhängig von Szenariostufe.
- Kampfziele geben bei erfolgreichem Szenarioabschluss Häkchen, wenn ihre Bedingung erfüllt ist.
- Häkchen führen bei Schwellenwerten zu Verbesserungen.
- Verbesserung verändert das Angriffsmodifikator-Deck des **Charakters**.
- Verbesserungen auf dem **Charakterbogen** festhalten.

##### [ 31 ] STUFENAUFSTIEG

- Nach einem Szenario prüfen, ob Gesamt-EP die nächste **Stufe** erreicht oder überschreitet.
- Beim Aufstieg:

01. Neue **Stufe** markieren.
02. 1 neue **Fertigkeitskarte** wählen, maximal neue **Charakterstufe**.
03. 1 Verbesserung erhalten.
04. Maximale Trefferpunkte auf den roten Wert der neuen **Stufe** erhöhen.

- Erfahrung wird nicht ausgegeben und nie zurückgesetzt.
- Handkartenzahl bleibt characterspezifisch.
- Warnkarten erst öffnen, wenn ein **Charakter Stufe** 5 erreicht.

#### WEITERE THEMEN UND ERRATA

##### [ 32 ] KARTENSTUFEN

- **Stufe A**: **Startkarten** für Szenario 1-3.
- Jeder **Charakter** beginnt Szenario 1 mit 6 **Stufe**-A-Karten.

- Nach Szenario 1 werden 2 [Stufe-A](#)-Karten durch [Stufe-B](#)-Karten ersetzt.
- Nach Szenario 1 dürfen Spieler ihren [Charakter](#) wechseln.
- [Stufe B](#): Werden in Szenario 2 und 3 genutzt.
- Nach Szenario 3 werden A-/B-Karten durch [Stufe-1](#)-Karten gemäß Handkartenzahl ersetzt.
- Ab dann Karten aus verfügbaren Karten bis zur Handkartenzahl wählen.
- [Fertigkeitskarten](#) zeigen [Stufe](#) und Kartennummer.

### [ 33 ] KAMPFZIELE

- Ab Szenario 4.
- Jeder [Charakter](#) zieht 2 Kampfziele und behält 1.
- Kampfziel geheim halten; nicht darüber sprechen.
- Nur bei erfolgreichem Szenarioabschluss prüfen.
- Erfülltes Kampfziel gibt Häkchen.
- Bei gescheitertem Szenario keine Kampfzielwertung.

### [ 34 ] STADT-INTERAKTION

- Zwischen Szenarien können Ereignisse und Ladenregeln gelten.
- [Stadt](#)-Ereignisse werden zwischen Szenarien abgehandelt, wenn die Kampagnenregeln es anweisen.
- Ereigniskarten geben Text, Wahlmöglichkeiten und Folgen vor.
- Ereignisse können Gold, Erfahrung, Gegenstände, Freischaltungen oder andere Kampagnenfolgen auslösen.
- Gold ist charakterbezogen.
- Gegenstände gehören dem [Charakter](#), der sie besitzt.

### [ 35 ] LERNKAMPAGNE 1–5

- [Szenario 1](#): Grundablauf, feste [Monsterinitiative](#) 50, einfache [Monsterregeln](#); nach Erfolg [Charakterbogen](#), Fortschritt und Kartenwechsel.
- [Szenario 2](#): Münzen, Schätze, Fallen, Türen, [Standardaktionen](#), Verloren-[Aktionen](#), Beute, Bereichseffekte, Schieben/Ziehen, Entwaffnen, Schadensnegation, Scheitern, [Monster-Fertigkeitsdecks](#), [Monsterfallen](#)/Fernkampf, Gold/Gegenstände.
- [Szenario 3](#): Schwieriges Gelände, Abschnitte, Erfahrung, aktive Boni, Schild, Springen, Fluch, Segen, Gift, Wunde, lange Rast, Mehrfachziel-[Monsterfokus](#), aktive [Monstersoni](#), Verbesserungen/Ereignisse.
- [Szenario 4](#): Ergänzendes Szenariobuch, vollständige [Monsterdecks](#), [Monstereinstieg](#), Elemente, Kampfziele, Zielobjekte, Einzelbelohnungen, verfügbare Karten/Handkarten.
- [Szenario 5](#): Bosse, Zustandsimmunität, Spezialfertigkeiten, Bosswerte, [Stufenaufstieg](#), Szenariostufe.

### [ 36 ] KOMPATIBILITÄT

- Gloomhaven-[Charaktere](#) haben keine A-/B-Karten und sollten die ersten 3 Szenarien überspringen.
- Bei Überspringen der ersten 3 Szenarien Ausgleich nach Glossar-Anhang anwenden.
- Für seltene Kompatibilitätsfälle gilt der Glossar-Anhang.

### [ 37 ] MINI-GLOSSAR: SELTENE BEGRIFFE

- [Gepunktete Linie](#): Trennt [Fertigkeiten](#)/Teilbereiche auf Karten.
- [Initiative-Reihenfolge-Marker](#): Hilfsmittel zur [Zugreihenfolge](#).
- [Zählscheibe](#): Hält aktuelle Trefferpunkte fest.
- [Wertekarte/Wertehülle](#): [Monsterwerte](#) sowie Trefferpunkte/Zustände je Aufsteller.
- [Todesstoß](#): Effekt/Töten gemäß Kartentext; keine Sonderregel über normalen Tod hinaus, sofern nicht angegeben.
- [Karte der Stadt](#): Hält freigeschaltete und gesperrte Orte fest.
- [Punkt](#): Positionsangabe auf [Feldern](#)/Karten; für Sichtlinie gilt immer die korrigierte [Mauerregel](#).
- [Glossar](#): Für seltene Einzelfälle zusätzlich das Original-Glossar nutzen; diese Spielhilfe ersetzt den laufenden Partieablauf, nicht jede Glossar-Detailstelle.

### [ 38 ] ERRATA-PFLICHTBLOCK

- [Sichtlinie](#): Von beliebigem Teil des [Feldes](#) der zielenden [Figur](#) zu beliebigem Teil des Zielfeldes; Linie darf keine [Mauerlinie](#) berühren.
- [Anvisieren](#): Gerade Linie von beliebigem Teil des [Feldes](#) zu beliebigem Teil des Zielfeldes; keine [Mauerlinie](#) berühren.
- [Aktionen auslassen](#): [Aktionen](#) dürfen ausgelassen werden. Bei ausgeführter [Aktion](#) dürfen [Fertigkeiten](#) nur ausgelassen werden, wenn sie keine negativen Effekte auf [Charaktere](#) anwenden.
- [Heilung](#): [Figuren](#) können, sofern nicht anders angegeben, keine [Gegner](#) heilen.
- [Leerehüterin](#): Für 3–4 Spieler empfohlen; gewährt [Aktionen](#) anderen [Charakteren](#).
- [Zerstörungsmarker](#): 16 Marker.
- [Karte 002](#): Verschobenes Symbol korrigiert.
- [Karte 093](#): Betäubung in Verwirrung geändert; Symbol war korrekt.
- [Karte 024](#): Oberer Kartentext korrigiert.
- [Monsterwerte-Karte](#) „Erster des Ordens“: Schwarzwichte zu Blutwichten geändert.
- [Ergänzendes Szenariobuch, Szenario 3, Abschnitt 2](#): Bei [A] steigen ein normaler [Steingolem](#) und zwei normale Fanatiker ein.
- [Szenariobuch, Seite 42](#): Zielobjekt hat `(2xC)-1` Trefferpunkte.
- [Errata-Aufkleber](#): Korrigierte Aufklebertexte gelten als aktuelle Fassung.