



Die häufigsten Fehler vermeiden

Grundsätzliches

- ♦ Man kann nur so viele Kleinkram-Karten (Beutelsymbol) halten (während eines Szenarios mitführen), die der aufgerundeten Hälfte der eigenen Szenariostufe entsprechen. Also auf Stufe 1 ist bspw. nur 1 Trank erlaubt, auf Stufe 3 wären 2 Kleinkram-Karten erlaubt.
- ♦ Verwendet die Angriffsmodifikator-Decks mit den Bezeichnungen 1, 2, 3, 4 (für Charaktere) und M (für Monster), NICHT die Angriffsmodifikator-Decks, die in den Charakter-Boxen enthalten sind. Diese enthalten nur Verbesserungen.
- ♦ Schwierigkeitsgrad des Szenarios = Halbierung der durchschnittlichen Szenariostufe der Spieler (nach Wunsch auf- oder abrunden).
- ♦ Das Ansehen der Gruppe verändert die Kosten von Gegenständen.
- ♦ Beim Stufenaufstieg darf man eine neue Charakter-Fertigkeitskarte hinzufügen, deren Stufe gleich oder niedriger ist als die neue Szenariostufe.
- ♦ Zieht kein Straßenereignis für ein mit Gloomhaven (Stadt) verbundenes Szenario.

Im Kampf

- ♦ Monsterzug: zuerst agieren die Elitemonster, dann die Standardmonster, jeweils in numerischer Reihenfolge.
- ♦ Wenn die Initiative von Spieler und Monster identisch ist, beginnt der Spieler.
- ♦ Monster führen NUR die Fähigkeiten aus, die in ihrer gezogenen Monster-Fertigkeitskarte aufgeführt sind.
- ♦ Achtung: manche Monster können fliegen!
- ♦ Wenn ein Monster stirbt, wird ein Goldplättchen auf das Feld gelegt, auf dem es gestorben ist, falls es nicht beschworen oder erschienen ist.
- ♦ Die Münzgewinne variieren je nach Szenariostufe. Nur Goldmünzen auf dem Boden erhalten den 2x-Bonus nach Szenarioende. In Schatzkisten gefundenes Gold wird nicht verdoppelt.
- ♦ Zustände (z.B. „gelähmt“) werden unabhängig davon angewandt, ob der entsprechende Angriff Schaden anrichtet oder nicht.
- ♦ Fähigkeiten auf Charakter- (und Monster-) Fertigkeitskarten werden immer in der aufgeführten Reihenfolge ausgeführt. Man kann einzelne Aktionen auch nicht ausführen, die Reihenfolge bleibt aber immer gleich! Wenn also Bewegung (1) und Angriff (2) genannt wird, kann man sich bewegen (1) und dann angreifen (2), oder NICHT bewegen (1) und angreifen (2), aber man kann nicht angreifen (2) und sich dann bewegen (1). (Auch Monster nicht).
- ♦ Man kann den gesamten Schaden eines einzelnen Angriffs negieren (aber nicht die Zustände!), indem man eine Karte aus der Hand oder zwei Karten aus dem Ablagestapel als „verloren“ abwirft.

- ♦ Fähigkeiten auf Monster-Fertigkeitskarten werden erst aktiviert, wenn sie durch ihre Initiative ausgelöst werden. Haben Sie z.B. einen Schild, wird dieser erst NACH ihrer Initiative aktiv.
- ♦ Schilde verhindern Angriffe, nicht jedoch das Eintreten von bestimmten Arten von Schaden.
- ♦ Jeder Fernkampfangriff, der auf einen direkt benachbarten Feind zielt, muss mit Nachteil durchgeführt werden.
- ♦ Segens- und Fluchkarten werden nur einmal verwendet und aus dem Angriffsmodifikator-Deck entfernt, nachdem sie erscheinen.
- ♦ Die Sichtlinie wird von einer Ecke des Angreiferfeldes bis zu einer Ecke des Verteidigerfeldes gemessen. Abgeblockt ist sie nur wenn die Linie eine Wand berührt.
- ♦ Nichts blockiert die Sichtlinie außer Mauern.
- ♦ Beim Flächenangriff muss mindestens ein Feld der Flächenschadenform in Reichweite sein, dieses Feld darf auch leer sein. Außerdem muss jeder Feind in Sichtlinie sein um getroffen zu werden. Die Feinde müssen in diesem Fall nicht in Reichweite sein, nur in Sicht.
- ♦ Spieler können sich über Verbündete hinweg bewegen, nicht jedoch über Monster (außer mit Springen/Fliegen).
- ♦ Wenn man Türen öffnet, werden sofort Monster-Fertigkeitskarten gezogen, die allen neuen Monstern entsprechen die erschienen sind.
- ♦ Zieht man eine Fehlschlag- („Null“) oder 2x-Karte von einem beliebigen Modifikatorstapel, wird der Stapel am Ende der Runde – nicht sofort – neu gemischt.
- ♦ Mische für jedes Monster, dessen aufgedeckte Fertigkeitskarte ein „Karten mischen“-Symbol zeigt, die Fertigkeitskarten des Monsters am Ende der Runde.
- ♦ Man kann eine Fertigkeitskarte nicht nur wegen der Erfahrungspunkte ausspielen – es muss mindestens auch ein Teil der Aktion ausgeführt werden.
- ♦ Beschworene Figuren kommen in der Runde, in der sie beschworen werden, nicht zum Zug. Eine beschworene Figur agiert immer genau vor dem Spieler, der sie beschworen hat. Ihre Aktion ist unabhängig von der Aktion des Spielers. Die Bewegung der beschworenen Figur folgt den Regeln des Monsterfokus. Angriffe werden jedoch mit dem Modifikator-Deck des Spielers durchgeführt.
- ♦ Beschworene Feinde agieren auch erst in der Runde nach ihrem Erscheinen. Beschworene und erscheinende Feinde haben unterschiedliche Platzierungsregeln. (Zur Erinnerung: keiner von beiden hinterlässt Gold bei einer Niederlage)
- ♦ Beim Schieben/Ziehen muss sich das zu schiebende Objekt beim Schieben vom „Schieber“ wegbewegen und beim Ziehen näher an ihn herankommen, d.h. Seitwärtsbewegung ohne Veränderung des Abstands ist keine Schieben/Ziehen-Aktion. Für beide Aktionen gilt das Prinzip: So weit wie möglich bewegen.
- ♦ Alle Fertigkeitskarten können auch als Angriff Stärke 2 oder Bewegung 2 verwendet werden.
- ♦ Die Elemente müssen (wenn möglich) am Ende einer Runde eine Stufe nach unten (z.B. von „Stark“ nach „Schwindend“) versetzt werden.
- ♦ Es ist NICHT möglich, ein Element zu erzeugen (entweder Feuer, Eis, Luft, Erde, Licht oder Dunkel) und es sofort zu verbrauchen. Es kann aber von jedem nachfolgenden Mitspieler – auch in derselben Runde – verwendet werden.
- ♦ Es gibt keine Erfahrungspunkte für getötete Monster.
- ♦ Nicht die Bonus-EP nach erfolgreichem Abschluss eines Szenarios vergessen = 4+ (2xSzenariostufe).
- ♦ Selbst wenn das Ziel des Szenarios erreicht ist, endet das Szenario erst sobald die aktuelle Runde abgeschlossen ist.