

# REGELÜBERSICHT

## PROBEN Prolog Seite 6

- ▶ Würfelanzahl =  in der jeweiligen Fertigkeit
- ▶ 5, 6 oder 7 = 1 Erfolg; 8 = 2 Erfolge
- ▶ Anzahl der Erfolge () ≥ Schwierigkeit: gelungen

## Gruppenprobe Prolog Seite 11

Mehrere Helden legen die gleiche Probe ab und addieren ihre Erfolge.

## Sammelprobe Prolog Seite 17

Ein Held legt die gleiche Probe mehrfach ab und addiert die Erfolge, bis der Zielwert erreicht ist. Die Zahl der nötigen Proben bestimmt die Konsequenzen.

## Effekte bei Proben Prolog Seite 7-8

- ▶ **Derolls:** sofort nach dem Probenwurf die X besten Würfel neu würfeln
- ▶ **Rerolls:** danach bis zu X Würfel nach Wahl neu würfeln (jeden Würfel höchstens ein Mal)
- ▶ **Glückspunkte** (): danach beliebig oft 1  ausgeben, um jedes Mal beliebig viele Würfel neu zu würfeln
- ▶ **Spezialisierung:** einmal pro Akt anwendbar, um zusätzliche Erfolge zu generieren – auch nach Rerolls und dem Einsatz von 

## KAMPF Prolog Seite 9

- ▶ Handlungen in Reihenfolge der Initiative (, höchste zuerst)
- ▶ Helden dürfen ihre Handlung nach Belieben innerhalb der gleichen Kampfunde (KR) hinauszögern.
- ▶ Helden: 1 Aktion zum Bewegen oder Angreifen

## Bewegung Prolog Seite 9

- ▶ Zug in benachbartes Feld (diagonal ist erlaubt)
- ▶ falls Feinde im gleichen Feld, vorher Probe auf Akrobatik oder Athletik (Schwierigkeit [Anzahl der Feinde] +1), sonst keine Bewegung möglich Prolog Seite 17

## Nahkampfangriff Prolog Seite 9

- ▶ Ziel muss sich im selben Feld befinden
- ▶ Probe auf Nahkampf, Schwierigkeit ist der -VW des Ziels
- ▶ [Schaden der Waffe + überzählige , Summe von den  des Gegners abziehen

## Fernkampfangriff Prolog Seite 9

- ▶ Ziel muss sich innerhalb der Reichweite der Waffe befinden
- ▶ Probe auf Fernkampf, Schwierigkeit ist der -VW des Ziels
- ▶ [Schaden der Waffe + überzählige , Summe von den  des Gegners abziehen

## Sturmangriff Prolog Seite 9

Kombination aus Bewegung und Nahkampfangriff, mit 1 Würfel weniger bei der Probe auf Nahkampf

## HEILUNG Prolog Seite 10

### Atempause Prolog Seite 10

- ▶ Gruppenprobe auf Heilkunde, Gruppe erhält 1  pro Erfolg zurück, beliebig auf alle Helden verteilt.

### Ausgeschaltet & Letzte Rettung Prolog Seite 10

- ▶ Helden mit 0  sind ausgeschaltet und können nicht mehr handeln
- ▶ Wenn nicht im Kampf: Probe auf Heilkunde, um 1  pro Erfolg wiederherzustellen
- ▶ Falls misslungen, stirbt der Held

### Ende eines Aktes Prolog Seite 20

- ▶ Helden erhalten alle ,  und  zurück
- ▶ eingesetzte Spezialisierungen sind im nächsten Akt wieder einsatzbereit

## WEITERE REGELEMENTE

- ▶ Das **Symbol**  wird meist mit irgendeiner Zahl verrechnet und steht für die Anzahl der Helden, die am Spiel teilnehmen.
- ▶ Es wird stets **echt gerundet**, also ab einer 5 hinterm Komma nach oben, darunter nach unten.
- ▶ Ob eine **Ausrüstung** bei einer Probe hilfreich ist und einen Bonus von +1 Reroll gewährt, entscheidet im Zweifel die Spielleitung. Prolog Seite 11
- ▶ Bei einem **Gleichstand** zwischen Helden und Gegnern gewinnen stets die Helden.
- ▶ **Sonderregeln** der Gegner, Kampfumgebungen etc. werden vorrangig behandelt und können Grundregeln außer Kraft setzen.
- ▶ Bei einer **Verfolgungsjagd** legen alle Teilnehmer drei Proben auf Athletik ab und vergleichen die Summe der Erfolge miteinander. Prolog Seite 18

## ABKÜRZUNGEN & SYMBOLE

- ▶ : Anzahl der Helden
- ▶ : Probe gelungen
- ▶ : Probe misslungen
- ▶ : Bonus für viele Erfolge
- ▶ : Anzahl der erzielten Probenerfolge
- ▶ : Nahkampf
- ▶ : Fernkampf
- ▶ : Atempause
- ▶ : Lebenspunkte
- ▶ : Glückspunkte
- ▶ : Magiepunkte
- ▶ : Initiative
- ▶ : Nahkampf
- ▶ : Fernkampf
- ▶ **KR:** Kampfunde
- ▶ **VW:** Verteidigungswert

# KAMPFUMGEBUNGEN

## Felsen

Felder mit Felsen können von allen Kampfteilnehmern normal betreten werden. Wer seinen Zug auf einem Feld mit einem Felsen beginnt, kann vor seiner Aktion davon abspringen und sich so kostenlos um 1 Feld bewegen.



## Bäume & Felswände

Felder mit diesen Hindernissen können für gewöhnlich von keinem Kampfteilnehmer betreten werden, außer dieser verfügt über spezielle Sonderregeln. Sie bieten außerdem Deckung gegen Fernkampfangriffe. Ein Fernkampfangriff ist nicht möglich, wenn die kürzeste Linie zu einem Ziel durch einen Baum oder eine Felswand hindurchführt.



## Netze

Felder mit Spinnennetzen können problemlos betreten werden. Solange das Netz auf dem Plan liegt, können Helden das Feld nicht mehr verlassen. Das Netz kann wie ein Gegner angegriffen werden (3 ♥, VW o/o) und wird vom Plan entfernt, falls es zerstört wird. Das Netz behindert die Bewegung von Spinnen nicht.



## Lagerfeuer

Das Feld mit dem Lagerfeuer kann von allen Kampfteilnehmern betreten werden, allerdings muss jeder beim Betreten des Feldes und jedes Mal, wenn er seine Runde auf diesem Feld beginnt, eine Probe auf Akrobatik (Schwierigkeit 2) bestehen, um in der Hektik des Kampfes den Flammen nicht zu nahe zu kommen. Misslingt die Probe verliert der Kampfteilnehmer 2 ♥.



## Wasser

Alle Kampfteilnehmer können sich ohne Einschränkungen über Wasserfelder bewegen. Betritt ein Held ein Wasserfeld und führt er Zunder mit sich, wird dieser unbrauchbar. Er muss ihn von seinem Heldenbogen streichen.



## Beutehaufen

Das Feld mit dem Beutehaufen kann von allen Kampfteilnehmern ohne Einschränkungen betreten werden. Ein Held auf diesem Feld kann seine Aktion einsetzen, um eine Probe auf Fingerfertigkeit (Schwierigkeit 4) abzulegen. Bei Gelingen schafft er es, eine geeignete Wurf- waffe auf den nächsten Gegner zu schleudern und diesem 8 Punkte Schaden zu verursachen.



## Turmzinne

Die Felder mit diesen Markern bilden den Eicherturm. Die Felder können nicht mit einer Bewegungsaktion betreten werden, aber ein Held, der sich auf einem gelben Feld befindet, kann beginnen, den Turm zu erklettern. Dazu platziert er seinen Marker auf dem Feld mit der Turmzinne. Dort kann der Held nicht mehr im Nahkampf angegriffen werden, sehr wohl jedoch im Fernkampf.



Der Turm bietet jedoch Deckung gegen  $\nabla$ -Angriffe. Ein  $\nabla$ -Angriff ist nicht möglich, wenn die kürzeste Linie zu einem Ziel durch ein Feld mit einer Turmzinne hindurchführt.

Eine genaue Erklärung, wie das Erklettern des Turmes funktioniert, gibt es beim Finalkampf des Abenteurers.

# KÄSTEN & SYMBOLE



**Vorlesekasten:** Lies diese Texte an der passenden Stelle (meist zu Beginn einer Szene) für alle Spieler vor. Sie beschreiben die Welt und helfen euch dabei, euch vorzustellen, was ihr erlebt.



**Regelkasten:** Diese Kästen enthalten Regeln, die in der gerade laufenden Szene zur Anwendung kommen. Lies sie für alle Spieler laut vor. Wenn ihr eine Regel aus einem anderen *Adventure in a Box* bereits kennt, könnt ihr den Kasten einfach überspringen.



**Figurenkasten:** Das Portrait eines Charakters zielt einen Kasten, in dem du die wichtigsten Hinweise findest, um ihn im Spiel darzustellen.



**Lore-Kasten:** Hier findet ihr zusätzliches Wissen zu einigen Stichworten oder Themen, falls ihr euch für den Hintergrund der Spielwelt interessiert. Falls nicht, könnt ihr den Kasten auch einfach ignorieren.



**Kampfkasten:** Hier sind die wichtigsten Informationen für jeden Kampf zusammengefasst: Welche Gegner erwarten die Helden? Wie können sie den Kampf gewinnen? Gelten dabei spezielle Sonderregeln?



**Gegnerkasten:** Ein Kasten mit dem Portrait eines Gegners enthält alle Angaben, die ihr in einem Kampf benötigt: Wie viele Lebenspunkte hat der Gegner? Wie hoch ist seine Initiative? Über welche Angriffe verfügt er?