

REGELÜBERSICHT

PROBEN Prolog Seite 4

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

Gruppenprobe Prolog Seite 10

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

Sammelprobe Prolog Seite 15

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

Effekte bei Proben Prolog Seite 5

- ▶ **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** Prolog Seite 8: einmal pro Akt anwendbar, um zusätzliche 🎲 zu generieren – auch nach Rerolls und dem Einsatz von 🌀

KAMPF Prolog Seite 11

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

Bewegung Prolog Seite 11

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

Nahkampfangriff (👊) Prolog Seite 11

- ▶ 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 11

- ▶ 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 LP des Gegners abziehen

Sturmangriff Prolog Seite 11

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

HEILUNG Prolog Seite 13

Atempause Prolog Seite 13

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

Ende eines Aktes Abenteuer Seite 3

- ▶ 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.
- ▶ Derolls und Rerolls aus verschiedenen Quellen sind **kumulativ**. Sie werden aufaddiert und jeweils auf einmal durchgeführt (erst Derolls, dann Rerolls).
- ▶ 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.

SYMBOL & ABKÜRZUNGEN

- ▶ 🧑: [Anzahl der Helden]
- ▶ 🌟: Probe gelungen
- ▶ ☆: Probe misslungen
- ▶ 👑: Bonus für viele Erfolge bei Gruppenprobe
- ▶ 🎲: Anzahl der erzielten Probenerfolge
- ▶ 👊: Nahkampf
- ▶ 🔪: Fernkampf
- ▶ 🧯: spezielle Ressourcen einiger Helden (Blutfieber oder Feuerschuld)
- ▶ 🔥: Atempause
- ▶ 👉: Initiative
- ▶ ♥: Lebenspunkte
- ▶ 🌀: Glückspunkte
- ▶ 🔑: Schlüsselwort
- ▶ 🗺️: Kratererkundung (Wechsel zum Heft *Der Krater*)
- ▶ 🏠: Rückkehr zur Akademie (Wechsel zum Heft *Das Abenteuer*)
- ▶ 💎: Belohnungen einer Kratererkundung
- ▶ KR: Kampfrunde
- ▶ VW: Verteidigungswert

KAMPFUMGEBUNGEN

Bäume & Wände

Felder mit diesen Hindernissen können für gewöhnlich von keinem Kampfteilnehmer betreten werden, außer dieser verfügt über spezielle Sonderregeln. Diagonale Bewegung, die ein Feld mit einem dieser Hindernisse an der Ecke berührt, ist möglich, solange die Bewegung nicht zwischen zwei Wänden hindurchführt. Zwischen Bäumen ist diagonale Bewegung immer möglich.

Diese Kampfumgebungen bieten außerdem Deckung gegen Fernkampfangriffe. Ein Fernkampfangriff von einem Feld ist nicht möglich, wenn die direkte Linie, die den Mittelpunkt der Felder verbindet, durch ein Feld mit einem solchen Hindernis hindurchführt. Eine Berührung über Eck behindert Fernkampfangriffe nicht.



Eingang & Geröll

Felder mit diesen Hindernissen können von Helden nicht betreten werden. Gegner können sich problemlos hier aufhalten. Fernkampfangriffe werden durch dieses Gelände nicht behindert.



Umgestürzter Baum

Dieses Gelände verhält sich genauso wie andere Bäume. Das Feld kann von keinem Kampfteilnehmer betreten werden und bietet Deckung vor Fernkampfangriffen.



Gegner auf einem benachbarten Feld können den umgestürzten Baum angreifen, um ihn zu zerstören. Der Baum verfügt über einen VW von 5 (sowohl  als auch ) und 3 . Sobald er ausgeschaltet wurde, entferne den Marker vom Plan.

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 Porträt 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 Porträt 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?