

REGELÜBERSICHT

PROBEN Prolog Seite 3

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

Gruppenprobe Prolog Seite 9

Mehrere Helden legen die gleiche Probe ab und addieren ihre .

Sammelprobe Prolog Seite 15

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

Effekte bei Proben Prolog Seite 4

- ▶ **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)
- ▶ **Schicksalspunkte** () : danach beliebig oft 1 ausgeben, um jedes Mal beliebig viele Würfel neu zu würfeln
- ▶ **Spezialisierung:** einmal pro Akt anwendbar, um zusätzliche zu generieren – auch nach Rerolls und dem Einsatz von Prolog Seite 12

KAMPF Prolog Seite 6

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

Bewegung Prolog Seite 6

- ▶ Zug in benachbartes Feld (diagonal ist erlaubt)
- ▶ falls Feinde im gleichen Feld, vorher Probe auf **Körperbeherrschung** (Schwierigkeit [Anzahl der Feinde] +1), sonst keine Bewegung möglich Prolog Seite 13

Nahkampfangriff () Prolog Seite 6

- ▶ 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

Sturmangriff Prolog Seite 6

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

Fernkampfangriff () Prolog Seite 6

- ▶ 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

HEILUNG

Atempause Prolog Seite 7

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

Neue Szene

- ▶ Stolz voll wiederhergestellt Prolog Seite 14

Neuer Akt Prolog Seite 16

- ▶ Helden erhalten alle , und zurück
- ▶ Spezialisierungen sind wieder einsatzfähig

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.
- ▶ Die Effekte von **Ausrüstung** sind beim Erhalten oder Erwerb des Gegenstands erklärt, oft geben sie Rerolls für Probe auf bestimmte Fertigkeiten Abenteurer Seite 20
- ▶ 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.

ABKÜRZUNGEN & SYMBOLE

- Anzahl der Helden
- Anzahl Erfolge aus einer Probe
- Nahkampf
- Fernkampf
- gelungenes Probenergebnis
- misslungenes Probenergebnis
- Bonus für besonders viele Erfolge bei einer Gruppenprobe
- Atempause
- Lebenspunkte
- Schicksalspunkte
- Magiepunkte
- Initiative
- Jonas Reaktion auf seine Geschenke
- Jonas Gunst
- beschädigtes Ansehen
- Mondglöckchen
- KR** Kampfrunde
- NSC** „Nichtspielercharakter“, alle Figuren der Welt außer den Helden
- VW** Verteidigungswert

KAMPFUMGEBUNGEN

Wand / Baum / Müllberg

Felder mit Wänden von Gebäuden, Räumen sowie Korridoren oder Felder mit Müllbergen können von keinem Kampfteilnehmer betreten werden.



Sie bieten außerdem Deckung vor -Angriffen. Ein -Angriff ist nicht möglich, wenn die direkte Linie vom Angreifer zum Ziel durch ein solches Feld führt. Eine Berührung übers Eck behindert -Angriffe hingegen nicht.

Schädelhaufen

Felder mit einem Schädelhaufen können ganz regulär von allen Kampfteilnehmern betreten werden. Helden, die sich auf diesem Feld befinden, können eine besondere Aktion durchführen, die im jeweiligen Kampfkasten erklärt ist, um den Schädelhaufen zu zerstören.



Kiste

Kampfteilnehmer, die auf einer Kiste stehen, genießen besondere Vorteile in einem Kampf. Die genauen Auswirkungen sind im jeweiligen Kampfkasten erklärt.



Lotosblüte

Felder mit einer Lotosblüte können ganz regulär von allen Kampfteilnehmern betreten werden. Helden, die sich auf diesem Feld befinden, können eine besondere Aktion durchführen, die im jeweiligen Kampfkasten erklärt ist, um Blumen zu pflücken.



Vase

Felder mit einer Vase können ganz regulär von allen Kampfteilnehmern betreten werden. Helden, die sich auf diesem Feld befinden, können eine besondere Aktion durchführen, die im jeweiligen Kampfkasten erklärt ist, um die Vase zu bewegen. Wenn sie dadurch ein Feld mit einem Müllberg erreicht, geht sie kaputt und ihr Marker wird vom Plan entfernt.



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 zierte 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?