

REGELÜBERSICHT

PROBEN Seite 5

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

GRUPPENPROBE Seite 6

Mehrere Helden legen die gleiche Probe ab und addieren ihre Erfolge. Die Schwierigkeit der Probe hängt von der **Anzahl der Helden** () ab, die am Spiel teilnehmen.

SAMMELPROBE Seite 8

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 Seite 7

- ▶ **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 jeweils beliebig viele Würfel neu zu würfeln
- ▶ **Spezialisierung** Seite 8: einmal pro Kapitel jederzeit anwendbar, um zusätzliche zu generieren

KAMPF Seite 11

- ▶ **Initiative** () gibt Zugreihenfolge vor: hoch zuerst, Helden vor Gegnern
- ▶ Helden dürfen ihre Handlung nach Belieben innerhalb der gleichen KR hinauszögern.
- ▶ Wer an der Reihe ist, hat 1 Aktion zum Bewegen oder Angreifen.

BEWEGUNG Seite 11 & Seite 18

- ▶ 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

NAHKAMPFANGRIFF () Seite 11

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

FERNKAMPFANGRIFF () Seite 11

- ▶ Ziel muss in Reichweite der Waffe/des Angriffs sein
- ▶ Probe auf **Fernkampf** (Schwierigkeit = des Ziels)
- ▶ [Schaden der Waffe + überzählige , Summe von den des Gegners abziehen

STURMANGRIFF Seite 11

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

HEILUNG Seite 13

- ▶ **Atempause** (): Gruppenprobe auf **Heilkunde**, Gruppe erhält 1 pro zurück, beliebig auf alle Helden verteilt
- ▶ **Kapitelanfang**: Helden erhalten alle , und zurück und verbrauchte Spezialisierungen sind wieder einsetzbar

WEITERE REGELEMENTE

- ▶ **Zauber**: Einige Vorteile nutzen **Magiepunkte** (). Hat ein Held zu wenig , sind sie nicht einsetzbar.
- ▶ **Schlüsselwörter** () Seite 5: Sie werden von einem oder mehreren Helden notiert. Viele Szenen fragen sie ab () und verlaufen dann entsprechend unterschiedlich. Normalerweise gelten für den Rest des Spiels.
- ▶ **Waffenwechsel** Seite 15: Jeder Held wählt zu Beginn des Kampfes die Waffe, die er führt. Sie kann im Kampf ohne Aktion im eigenen Zug gewechselt werden.
- ▶ **Bedrohung** () und **Gunst** () Seite 9: Helden verdienen durch Proben und Entscheidungen beide Ressourcen. Der Spielmacher verwaltet sie und gibt sie in bestimmten Szenen und Kämpfen aus.
- ▶ 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 , dann)
- ▶ **Sonderregeln** der Gegner, Kampfumgebungen etc. werden vorrangig behandelt und können Grundregeln außer Kraft setzen.

SYMBOLE

HELDENTABLEAUS

- : Fertigkeitsspunkt
- : Lebenspunkt
- : Glückspunkt
- : Magiepunkt

PROBEN

- : Anzahl der Helden
- : Erzielte Probenerfolge
- : Probe gelungen
- : Probe misslungen
- : Bonus für viele Erfolge bei Gruppenprobe
- : Deroll
- : Reroll

SZENEN

- : Atempause
- : Bedrohung
- : Gunst
- : Schlüsselwort erhalten
- : Schlüsselwort abfragen

KAMPF

- : Nahkampfangriff
- : Verteidigungswert gegen Nahkampfangriffe
- : Fernkampfangriff
- : Verteidigungswert gegen Fernkampfangriffe
- : Initiative

KAMPFPLÄNE

- : Startfeld der Helden
- : Startfeld der Gegner
- : Hindernis
- : Feld mit besonderen Kampfumständen
- : Zielfeld für Sonderregel