

Das Buch der Regeln

- Anhang 1 -

Zaubern mit Mana

1. Zaubersprüche

Zaubersprüche sind weiterhin in Zaubersätze aufgeteilt. Jeder Zauberspruch hat bestimmte Manakosten. Auf den Zauberkarten steht nun als zusätzliche Information, wie viele Manapunkte ein Zauber zum aussprechen verbraucht. Die Zaubersprüche werden in 2 Mana für leichte Zauber und maximal 5 Mana für schwere Zauber aufgeteilt!

2. Das Zauberbuch

Jeder Magiebegabte verfügt über ein Zauberbuch! Wie viele Zaubersprüche er darin sammelt, bleibt ihm überlassen, aber er muss immer den kompletten Kartensatz mitführen! Jeder Held bekommt anfänglich aber nur eine bestimmte Anzahl von Zaubersprüchen. Diese können aber von Abenteuer zu Abenteuer mehr werden! Ein Zauberbuch braucht Platz für einen Gegenstand im Rucksack!

3. Maximales Mana

Die Manaregelung gilt nur für Heroen die Zauberkundig sind. Der Zauberer hat bei einer Intelligenz von 6 Punkten ein maximales Mana von 15 Punkten Mana. Der Alb bei 4 Intelligenz jedoch nur 5 Punkte. Je nachdem, um wie viele Punkte die Intelligenz vom Ursprungswert abweicht, ändert sich auch das maximale Mana. Hat ein Held 1 Punkt Intelligenz weniger als der Anfangswert dann werden ihm 2 Mana vom maximalen Mana abgezogen. Hat er 1 Punkt Intelligenz mehr, bekommt er 2 Mana zum maximalen Mana hinzu.

Beispiele:

Alb:

Int: 1 = 0 Mana

Int: 2 = 1 Mana

Int: 3 = 3 Mana

Int: 4 = 5 Mana

Int: 5 = 7 Mana

Int: 6 = 9 Mana

Int: 7 = 11 Mana

Int: 8 = 13 Mana

Halbmagier:

Int: 1 = 2 Mana

Int: 2 = 4 Mana

Int: 3 = 6 Mana

Int: 4 = 8 Mana

Int: 5 = 10 Mana

Int: 6 = 12 Mana

Int: 7 = 14 Mana

Int: 8 = 16 Mana

Zauberer:

Int: 1 = 5 Mana

Int: 2 = 7 Mana

Int: 3 = 9 Mana

Int: 4 = 11 Mana

Int: 5 = 13 Mana

Int: 6 = 15 Mana

Int: 7 = 17 Mana

Int: 8 = 19 Mana

1 Zaubersatz

2 Zaubersätze

3 Zaubersätze

- Anhang 1 -

4. Manaregeneration

Besitzt ein Held weniger Mana als er maximal zur Verfügung hat, so kann er Mana wie folgt zurückbekommen:

1. Man findet/kauft ein Manatrank (350 Gold) der bis zu 5 Mana zurückgibt.

2. Man findet ein Manabrunnen: Ein Manabrunnen ist ein Ort an dem die Mana konzentriert auftritt. Hier kann man sein Mana vollkommen regenerieren.

3. Ein Held hat pro Runde 2 Aktionen, wie z.B. Angreifen oder Zaubern oder nach Schätzen oder Fallen suchen. Jetzt gibt es zusätzlich noch die Option sein Mana zu regenerieren.

Der Alb oder ein Halbmagier nimmt den Sternwürfel und wirft pro Aktion 1x. Bei Stern = 1 Mana dazu, bei O = kein Mana

Der Zauberer nimmt den Sternwürfel und wirft pro Aktion 1x. Bei Stern = 1 Mana dazu, bei O = 1 Nachwurf möglich.

4. Es gibt Gegenstände, welche die Manaregeneration erhöhen. z.B. könnte es ein Stab geben der ein jede Runde ein Sternwürfel werfen lässt. Bei einem Stern regeneriert sich dann 1 Punkt Mana.

5. Er bekommt Mana übertragen durch den Zauberer. Dazu müssen beide Helden nebeneinander stehen. Der Zauberer kann dann eine Aktion nutzen, um dem anderen Helden Manapunkte zu übertragen..

Sollten die Helden auf die Idee kommen mehrere Runden auszusetzen, um ihr Mana aufzufüllen, kann der Spielleiter ab der 2. Runde wegen Hemmung des Spielflusses, den Sternwürfel werfen. Bei einem Stern kann er entweder ein Streunendes oder das zuletzt getötete Monster in den Raum stellen, welches sofort 2 Aktionen ausführen kann.

5. Erlernen von neuen Zaubersprüchen

Wie gewohnt kann der Zauberer 3 Sätze wählen und der Alb 1 Satz.

Jedoch gibt es noch die Möglichkeit bestimmte Zauber zu erlernen.

Dazu muss man ein mal ein Goldbetrag zahlen und beherrscht den Zauber dann. Außerdem gibt es Gegenstände die, wenn man sie trägt, ein einen Zauberspruch benutzen lassen. Also so lange wie man den Gegenstand trägt hat man dann die Fähigkeit für die jeweiligen Manakosten diesen Zauber zu verwenden. So kann man mit der Zeit auch seine Zaubergewandtheit erhöhen.

Erklärung zum Sternwürfel

Dieser Würfel ist aus dem Brettspiel Dungeons & Dragons. Wer das Spiel nicht besitzt, kann aber auch einen W6 nehmen und gerade Zahlen ergeben dann einen „Stern“.