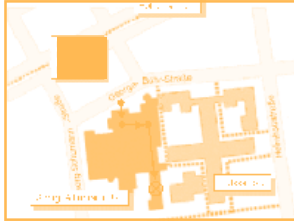


## Lageplan



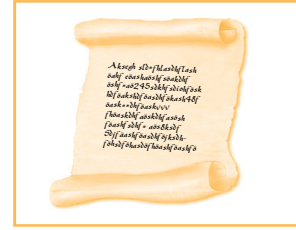
Dieses alte Pergament zeigt den Bauplan dieses Gemäuers an. Wenn du ihn zu lesen vermagst (Intelligenzprobe), musst der Spielleiter alle Räume und Türen aufstellen. Diese bleiben aber verschlossen. Kannst du ihn nicht lesen, wirfst du die Schriftrolle einfach weg.

## Kleine Heilkunde



Dies ist eine Lehrschrift eines Medizinsmannes. Du kannst dir oder einer Figur neben dir je Runde eine Verletzung heilen oder einen Körperkraftpunkt zurück geben, wenn du die Intelligenzprobe bestehst. Misslingt die Probe jedoch einmal, zerreißt du die Schriftrolle in deiner Wut.

## Zauberspruch



Auf dieser Schriftrolle ist ein alter Zauberspruch niedergeschrieben. Wenn du die Intelligenzprobe bestehst, kannst du dir einen schon verwendeten Zauber ziehen und bei Bedarf aussprechen. Ansonsten vernichtest du die Schriftrolle.

## Schatzplan



Hier ist das Versteck eines Schatzes niedergeschrieben. Beim nächsten Kamin kannst du einen Stein am Sims eindrücken, wenn du die Kraftprobe bestehst. Du findest W10 x 10 Goldmünzen. Anschließend ist diese Schriftrolle nutzlos.

## Fallenplan



Hier ist der versteckte Mechanismus einer Falle niedergeschrieben. Du kannst eine Falle deiner Wahl auch ohne Werkzeug entschärfen. Anschließend ist diese Schriftrolle nutzlos.

## Kräuterkunde



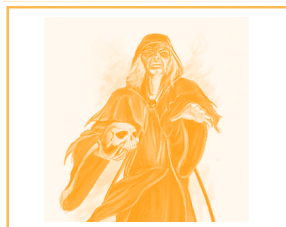
Auf diesem Pergament findest du alternative Rezepturen verschiedener Tränke. Wenn du der Druide bist, kannst du je Runde ein Kraut in ein beliebiges anderes austauschen, um Tränke brauen zu können. Du musst dazu aber jedesmal die Intelligenzprobe bestehen. Bei einem Misslingen zerreisst du die Schriftrolle!

## Weisheit



Auf diesem Pergament sind die Weisheiten alter Zauberer aufgeschrieben. Du kannst dir für den Rest dieser Herausforderung einen Intelligenzpunkt hinzurechnen, solange du diese Schriftrolle trägst. Dann aber verblasst sie und wird wertlos.

## Nekromantie



Hier ist eine Formel niedergeschrieben um einen Toten zu beschwören. Du kannst sie aussprechen und das nächste, durch dich getötete Monster mit niedriger Intelligenz (max. 3 Punkte) erwacht wieder und agiert nach deinem Willen.

## Kampfkunde



Hier sind die Kampfaktiken früherer großer Krieger niedergeschrieben. Solang du diese Schriftrolle trägst, kannst du bis zu 3 Gefechtskarten auf der Hand halten.