

Krämerseele



Durch diese Niederschrift gelangst du an die Geheimnisse des Handels. Solange du diese Schriftrolle trägst, kannst du je Einkauf einen weißen Kampfürfel werfen:



= Du zahlst die normalen Preise!



= Du zahlst für einen Gegenstand nur die Hälfte!



= Der Händler zerreißt die Rolle!

Rezeptur



Hier ist die geheime Rezeptur eines Zaubertrankes niedergeschrieben, den selbst erfahrene Druiden nicht kennen. An einem Alchimistentisch kannst du verschiedene Zutaten mischen und einen unbekannten Trank brauen. Ziehe eine der verbliebenen Karten.

Manipulation



Auf dieser Schriftrolle ist ein alter Zauberspruch niedergeschrieben. Jedesmal wenn du die Intelligenzprobe bestehst, kannst du ihn aussprechen und zwei beliebige Monster niedriger Intelligenz (max. 3 Punkte) gegeneinander kämpfen lassen. Nach dem Tod des einen ist das andere Monster befreit! Bei Nichtbestehen der Probe greifen die beide sofort an und vernichten dabei auch die Rolle!

Stein der Weisen



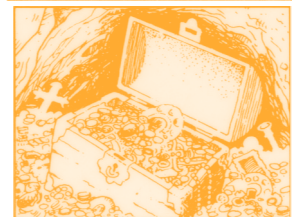
Hier sind die Geheimnisse alter Alchimisten niedergeschrieben. An einem Alchimistentisch kannst du verschiedene Zutaten mischen und eine Paste herstellen. Mit dieser kannst du einen beliebigen Metallgegenstand in Gold verwandeln, er ist dann 250 Goldmünzen wert. Danach ist diese Schriftrolle wertlos

Gegenzauber



Auf dieser Schriftrolle ist ein Zauberspruch eines alten Meisters niedergeschrieben. Wenn du die Intelligenzprobe bestehst, kannst du ihn aussprechen und der vorangegangene Zauber wird komplett wirkungslos. Nach dem ersten Versuch aber zerfällt die Rolle zu Staub.

Geheimplan



Auf diesem Pergament sind Fallen und Hinterhalte vermerkt. Nun kennst du sie und kannst bei der nächsten Schatzsuche in einem Raum oder an einem Möbelstück solange neu suchen, bis eine positive Karte bzw. ein positives Ereignis hervorkommt. Dann wird diese Schriftrolle wertlos.

Schutzschild



Hier ist ein Zauberspruch aufgeschrieben. Du kann ihn aussprechen und ein magischer Schutzschild erscheint um dich und die Figuren neben dir. Solang du nicht weiterziehst, können sich alle unter dem Schild mit 4 grünen Kampfwürfeln extra verteidigen. Anschließend geht die Schriftrolle in Flammen auf!

Irrlichter



Hier ist ein Zauberspruch aufgeschrieben. Du kann ihn aussprechen und ein Irrlicht um dich erzeugen. Solang du stehenbleibst, kann dich niemand mit Waffen oder durch einen Zauber angreifen. Wenn du weiterziehst, erlischt das Licht und die Schriftrolle zerfällt zu Staub!

Flaschengeist



Hier steht die Formel, mit der du einen Geist rufen kannst, wirf einen weißen Kampfwürfel:



= Der Geist greift eine Figur deiner Wahl mit 4 schwarzen Kampfwürfeln an!



= Der Geist greift die Figur an, die am nächsten bei dir steht!



= Der Zauberformel verfehlt ihr Ziel, der Geist greift dich selbst an!

Anschließend zerfällt die Schriftrolle zu Staub!