

Tabelle "Bücherregal absuchen"

- 1 Du ziehst ein interessant aussehendes Buch heraus und plötzlich zischt Giftgas hervor. Du verlierst einen Punkt Körperkraft.
- 2 Aus staubigen alten Bücher fallen ein paar herausgerissene Seiten auf deine Füße, sonst geschieht gar nichts.
- 3 Du findest ein großes dickes Buch. Es ist jedoch sehr leicht und scheint hohl zu sein. In ihm liegen 50 Goldmünzen.
- 4 Du findest einige lose Blätter. Mache eine *Intelligenzprobe!*
(+) Du entdeckst eine Pergamentrolle mit einem Zauber. Damit kann der Zauberer einen beliebigen, bereits verwendeten erneut nutzen.
(-) Die erscheinen diese Seiten unbrauchbar, du legst sie zurück.
- 5 Dort erblickst du eine kleine Schublade. Mache die *Kraftprobe!*
(+) Du kannst sie öffnen und findest 100 Goldmünzen
(-) Du bist zu schwächlich, die Schublade herauszuziehen, sagst aber deinen Kameraden nichts davon.
- 6 Du ziehst ein altes Buch hervor hinter dem sich dutzende Käfer und Würmer tummeln. Schnell steckst du das Buch zurück.
- 7 Du versuchst auch im obersten Regal nachzusehen und kletterst den Schrank hoch. Doch dieser ist nicht stabil genug, du Narr. Du fällst herunter und zerbrichst eine beliebige deiner Phiole mit einem Trank.
- 8 Zwischen den staubigen Büchern findest du nichts Nützliches.
- 9 Du ziehst ein geheimnisvolles Buch und zuckst zurück, denn du ahnst etwas Unheilvolles. Mache die *Intelligenzprobe!*
(+) Du weißt, dass dies Buch geschlossen bleiben sollte und stellst es zurück.
(-) Deine Neugier ist stärker. Du öffnest das Buch und liest die ersten Zeilen. Zu spät bemerkst du, dass es sich um Beschwörungs-Formeln handelt. Eine Mumie erhebt sich aus dem Staub vom Boden des Regals und greift dich sofort an.
- 10 Du öffnest eine Klappe des Bücherregals und ein paar Fledermäuse schnellen hervor und flattern davon. Sonst geschieht gar nichts.

Tabelle "Bücherregal absuchen"

- 11 Als du ein großes goldenes Buch herausziehst, hörst du das leise Knarren eines alten Mechanismus. Du willst das Buch rasch zurückstecken, doch es ist zu spät. Ein Pfeilhagel trifft alle Figuren, die vor dem Regal stehen und sie verlieren einen Punkt Körperkraft.
- 12 Du entdeckst in einem Buch über Elbische Arzneikunst einen magischen Spruch. Mache die *Intelligenzprobe!*
(+) Du liest laut einen Heilzauberspruch vor und alle Figuren im Raum erhalten einen Körperkraftpunkt zurück.
(-) Du versprichst dich unbemerkt beim Vorlesen und der Zauber ist wirkungslos.
- 13 Du hebst den Deckel eines kleinen Tonkrugs. Entzückt siehst du einen großen Diamanten im Wert von 150 Goldmünzen.
- 14 Du durchwühlst das ganze Bücherregal, leider findest du nichts.
- 15 An der Regalseite ist ein großer Hebel. Mache eine *Kraftprobe!*
(+) Als du ihn umlegst, öffnet sich eine Klappe und zahllose Goldmünzen fallen vor deine Füße. Ein W20-Wurf x 10 ergibt den Wert. Du müsstest aber eine Runde aussetzen um sie einzusammeln.
(-) Der Hebel ist dir zu schwer, kann also nichts Wichtiges sein.
- 16 Im Regal steht ein kleines Fläschchen mit einem Heiltrank für 2 verlorene Körperkraftpunkte
- 17 Du schlägst ein Buch auf über die Todesformeln eines Nekromanten. Diese übersteigen selbst den Intellekt eines Zauberers. Du bekommst starke Kopfschmerzen und verlierst einen Intelligenzpunkt.
- 18 Als du ein Buch entnimmst, springt dich eine dicke Ratte an, landet auf deiner Schulter und kreischt. Erschrocken trittst du zwei Schritte zurück, schreiest und verjagst sie damit.
- 19 Deine Hand fährt durch ein paar Spinnenweben, sonst ist dort nichts.
- 20 Ein Haufen Papiere liegt im Regal, mach die *Intelligenzprobe!*
(+) Du erkennst eine Schriftrolle unter den sonst wertlosen Seiten.
(-) Du hältst all dies für unnütz und wendest dich ab.