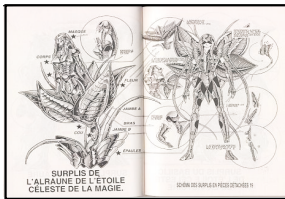


Drucktest  
Empfehlung:

Ein DIN A4 Blatt  
beidseitig bedrucken  
und gegen Licht halten.

## Pflanzenkunde



Du wirst dir der Heilwirkung von verschiedenen Gewächsen bewusst, die ausschließlich in engen und stickigen Orten sprießen. Suche in jedem Raum, der nicht größer als 6 Felder ist und werfe dazu einen Kampfwürfel. Bei einem weißen Schild wirst du fündig und erhältst einen verlorenen Körperkraftpunkt zurück.

Der Verzehr muss immer sofort geschehen, da die Heilpflanzen nach dem Pflücken sehr schnell verdorren.

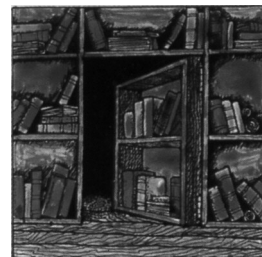
## Braukunst



Diese Schriftrolle weihst dich in die Geheimnisse alter Mönche ein.

Fortan kannst du dir einen Punkt zur Intelligenz-Probe hinzurechnen, wenn immer es darum geht, an einem Alchemistentisch einen Trank zu brauen. Misslingt die Probe dennoch, bist du derart verwirrt, dass du diese Rolle auf dem Alchemistentisch vergisst. Sie gilt dann als verloren.

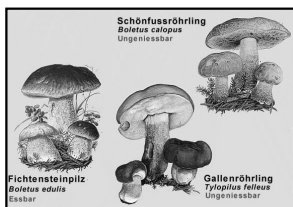
## Geheime Aufzeichnung



Dieses Pergament verrät dir, dass in diesem Raum eine Geheimtür existiert. Der Spielleiter setzt eine Tür in die Wand seiner Wahl. Danach wird die Schriftrolle abgelegt.

*Die Schriftrollen... (Revision 0, Mai 2004)*

## Kleine Pilzkunde



Nach dem Studium bist du in der Lage, genießbare von ungenießbaren Pilzen zu unterscheiden. Von nun an kannst du mit einem Kampfwürfel unter jedem Tisch und hinter jedem Schrank nach den wohlthuenden Bovisten suchen, da diese vornehmlich an schattigen Eichenholzplanken sprießen. Ist das Ergebnis kein Totenkopf, findest du einen Pilz, dessen Verzehr 1 verlorenen Intelligenzpunkt zurückbeschert.

## Beschwörungsformel



Mit Hilfe dieser uralten Übersetzung aus der Tierwelt kannst du die Fledermäuse dieses Labyrinths beschwören. Die richtige Aussprache wird dir erst nach Bestehen einer Intelligenzprobe gelingen. Nach der bestandenen Aktion greift der Schwarm jedes Monster in deiner Sichtweite mit einem Kampfwürfel an, wobei jeder Totenkopf zu einer Verwundung führt, die nicht abgewehrt werden darf. Nachdem sich der Schwarm verzogen hat, wird die Karte in den Stapel abgelegt.

## Geheimnisse der Schießkunst



Dieses Pergament lehrt dich, effektiver mit dem Bogen umzugehen. Von nun an kannst du 2 Ziele innerhalb einer Kampfrunde ins Visier nehmen. Weil dazu äußerste Konzentration notwendig ist, musst du dazu jedoch immer eine Intelligenzprobe bestehen. Gelingt dir dies, dürfen die Angriffe nach belieben aufgeteilt werden. Anderenfalls schießen beide Pfeile ins Leere.

*Ühliert durch die HQ-Gemeinde des Internetforums*

## Anatomie der Elfen



Alte Aufzeichnungen über die Kinetik der Elfenwesen lehren dich den Sprung über mannshohe Hindernisse. Bist du ein Elf, kannst du innerhalb einer Runde von nun an jeweils ein Feld passieren, das von einem Gegner besetzt ist. Dazu musst du jedoch immer erst eine Kraftprobe bestehen, ansonsten verlassen dich die Kräfte und dein Zug ist beendet.

## Anatomie der Zwerge



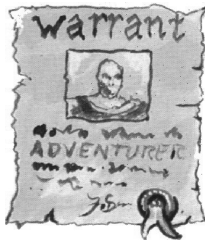
Alte Aufzeichnungen über die Kinetik der Zwergenwesen lehren dich die Purzelrolle. Bist du ein Zwerg, kannst du von nun an deine Größe zu deinem Vorteil nutzen und dich blitzschnell auf ein freies Nachbarfeld abrollen, solltest du von einem Oger, Troll oder einer anderen großen Kreatur angegriffen werden. Dazu musst du jedoch immer erst eine Kraftprobe bestehen, ansonsten misslingt die Aktion, so dass du stürzt und dich bei diesem Angriff mit 1 Würfel weniger verteidigst.

## Heilkunde



Mit dieser Lehrschrift kannst du leichte Wunden eines jeden Heroen versorgen. Dazu musst du direkt neben einem Verletzten stehen, der bisher nicht mehr als einen Punkt seiner Körperkraft verloren haben darf. Bei der Aktion muß zunächst eine Intelligenzprobe bestanden werden und es darf sich kein Feind im selben Raum/Gang aufhalten. Misslingt die Intelligenzprobe, so fehlt dir die Geduld zur ersten Hilfe. Du zerreißt das Pergament in deiner Wut.

## Belohnung



Dieser alte Steckbrief gibt Aufschluss darüber, dass auf den Anführer der Monster dieses Verlieses ein hohes Kopfgeld ausgesetzt ist. Derjenige, der den Anführer besiegt, erhält eine Belohnung in Höhe von W6 x 50 Goldmünzen, die er in der Stadt beim Schatzmeister ausgezahlt bekommt.

## Verlorenes Testament



Dieses einst verlorengegangene Testament berechtigt den Besitzer zu einer Erbschaft von 500 Goldmünzen, welche beim Advokat in der Stadt hinterlegt wurden. Bestehst du eine Intelligenzprobe, gelingt es dir den Namen perfekt zu fälschen, anderenfalls wird der Jurist misstrauisch und zahlt dir nur die Hälfte aus.

## Pakt mit dem Teufel



Sobald du dieses geheimnisvolle Schriftstück mit deinem Blute unterzeichnest, erhältst du einmalig deine vollen Körperkraftpunkte zurück. Im Gegenzug wirst du nach deinem Tode als Zombie auferstehen und dem Bösen dienen. Dein neues Utleben als Verdammter entspricht dem eines Zombies mit W6 Körperkraftpunkten.

Die Schriftrollen... (Revision 0, Mai 2004)

## Verstecktes Tagebuch



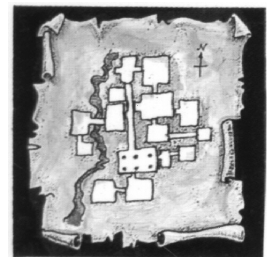
Der letzte Eintrag eines ausgewogenen Abenteurers verrät dir das Versteck seines Goldschatzes. Hinter einem losen Mauerstein des nächsten Kamins findest Du W6 x 30 Golddublonen. Danach wird diese Karte abgelegt.

## Technisches Manuskript



Auf einer zerknitterten Skizze erkennst du die Funktionsweise eines Geheimmechanismus, der mit dem Hebel einer Folterbank in Gang gebracht wird. An der nächsten Folterbank ausprobiert, entdeckst du 200 Goldmünzen unter einer sich öffnenden Bodenplatte, sofern du den klemmenden Hebel mittels einer bestandenen Kraftprobe zu bewegen schaffst.

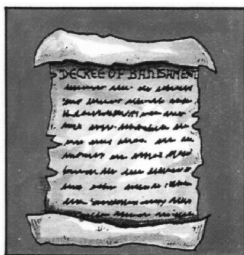
## Lageplan



Dieses alte Pergament gibt Aufschluss über die Raumaufteilung des Labyrinths. Der Böse muss alle Türen auf dem Spielbrett aufstellen. Danach wird die Karte in den Stapel zurückgelegt.

Üblich durch die HQ-Gemeinde des Internetforums

## Mechanische Wissenschaft



Nach diesem Studium bist Du in der Lage, jede entdeckte Speerfalle auch ohne Werkzeugkiste zu entschärfen. Dazu wirfst Du einen Kampfwürfel: Ist das Ergebnis ein schwarzes Schild, misslingt dir diese Aktion und die Falle löst aus. Dabei wird die Schriftrolle getroffen, wodurch sie unbrauchbar wird.

## Zauberformel



Auf dieser Schriftrolle wurde eine Zauberformel niedergeschrieben.

Ziehe eine Spruchrolle.

## Schicksalsrolle



Diese Papierrolle beschreibt einen Auszug aus deinem Leben und sagt dir einen zukünftigen Schicksalsschlag voraus. Mit Hilfe dieser Schrift darfst du ein Würfelergebnis, das du im weiteren Spielverlauf selber im Kampf, beim Fallenentschärfen oder sonstigem erzielst, für nichtig erklären. Danach musst du erneut würfeln und diese Rolle in den Stapel zurücklegen.



## Anatomie der Barbaren



Alte Aufzeichnungen über die Kinetik der Barbaren lehren dich deine Kräfte optimal zu kontrollieren. Bist du ein Barbar, kannst du nun jedes Mal einen Rundumschlag durchführen und deine geworfenen Totenschädel auf nebenstehende Gegner aufteilen. Dazu musst du jedoch immer erst eine Kraftprobe bestehen, ansonsten verlassen dich die Kräfte und dein Zug ist beendet.

## Rezeptur



Auf dieser Schriftrolle ist eine geheimnisvolle Rezeptur für einen besonderen Trank niedergeschrieben.

Ziehe eine Rezeptur-Karte und braue den Trank mittels entsprechender Zutaten an dem Alchemistentisch.

## Depesche



Hier handelt es sich um eine verschollene Botschaft an Sir Ragnar. Wenn du in die Stadt zurückkehrst, erhältst du als Überbringer ein Trinkgeld von 50 Golddublonen. Anschließend wird die Karte abgelegt.

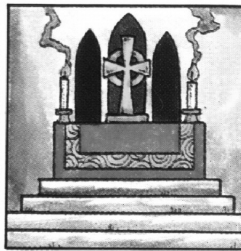
*Die Schriftrollen... (Revision 0, Mai 2004)*

## Anatomie des Zauberers



Alte Aufzeichnungen über die Kinetik geübter Magier lehren dich deine Zunge derart zu bewegen, dass dir das Aussprechen von Zauberformeln wesentlich schneller über die Lippen geht. Bist du ein Zauberer, gelingt es dir fortan einen zusätzlichen Zauber innerhalb einer Runde auszusprechen, sofern du zuvor die zur Konzentration erforderliche Intelligenzprobe bestehst. Anderenfalls verplapperst du dich vollkommen...

## Weihspruch



Mit diesem Skript bist du in der Lage, an jedem Altar das Wasser in deiner Wasserflasche zu weihen, sofern du die dazu notwendige Intelligenzprobe bestehst und keine Gegner anwesend sind. Du kannst das Weihwasser statt eines Angriffs einmal versprühen: Es tötet untote Kreaturen: Skelette, Zombies und Mumien.

## Kopfgeld



Dieser alte Steckbrief gibt Aufschluss darüber, dass auf alle Monster dieses Verlieses ein Kopfgeld in Höhe von 50 Goldmünzen ausgeschrieben ist. Das verdiente Geld kann in der Stadt beim Schatzmeister entgegengenommen werden. Jeder Heroe und Landsknecht kann bis zu 6 Köpfe an seinem Gürtel befestigen...

*Üblich durch die HQ-Gemeinde des Internetforums*

## Nekromantie



Als du die kryptischen Symbole auf diesem Papier buchstabierst, sprichst du versehentlich eine Totenbeschwörungsformel aus. Der Böse darf für jeden bisher erkundeten Raum mit einem Kampfwürfel werfen. Bei einem "Totenkopf" schiebt sich in dem jeweiligen Raum eine Bodenplatte beiseite und ein Untoter gräbt sich empor. Sobald der Böse am Zug ist, setzen sich die Untoten in Bewegung...

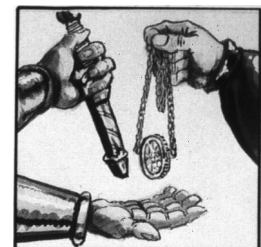
## Druïden-Lehrbuch



Dieses alte Schriftstück lehrt dich wie man sich gegen die Pest schützen kann.

Mit dieser Schriftrolle bleibst du bis auf Weiteres immun gegen diese Seuche.

## Handelsblatt



Diese alte Aufzeichnung lehrt dich die Kunst des Handelns. Von nun an bist du in der Lage, die Preise für sämtliche Gebrauchsgegenstände um 10 % herunter zu feilschen. (Das gelingt dir nur, wenn du vor dem Handel eine Intelligenz-Probe bestehst bzw. besser handelst als der jeweilige Verkäufer).

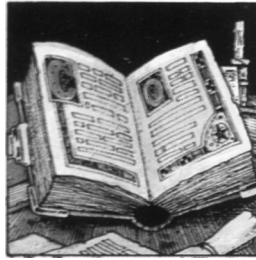
## Kampfkunde



Nach längerem Betrachten dieser Schriftrolle erkennst du die Bewegungsabläufe eines mächtigen Angriffs.

Ziehe eine Gefechtskarte und lege sie nach Gebrauch bzw. spätestens nach Ende dieser Herausforderung wieder ab.

## Lexikon der Weisheit



Diese Schriftrolle ist ein Auszug aus der magischen Enzyklopädie der Weisen Greise aus dem Kloster Klotzburg. Solange du sie bei dir trägst, darfst du dir einen Intelligenzpunkt hinzurechnen.

## Schaltplan

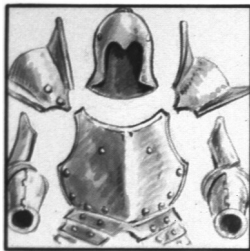


Du findest den Hinweis auf einen rätselhaften Schalter an der Wand dieses Raumes. Bestehe eine Intelligenzprobe, um zu erkennen, dass mit ihm eine Verbindung zum Wachraum besteht. Anderenfalls betätigst du ihn neugierig und löst einen Alarm aus.

Unmittelbar lassen sich aus einer Öffnung in der Decke zwei streunende Monster herab und greifen sofort an.

*Die Schriftrollen... (Revision 0, Mai 2004)*

## Schnittmuster



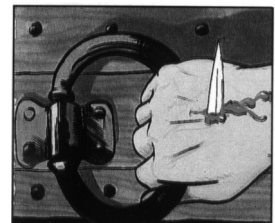
Dies sind die Konstruktionspläne für die Chaosrüstungen, aus denen du deren Schwachstellen entnehmen kannst. Fortan muss sich jeder Chaoskrieger dir gegenüber mit zwei Würfeln weniger verteidigen, sofern du im Kampfe dein taktisches Wissen auszunutzen vermagst. Dies ist dir stets dann gelungen, wenn du bei einem Treffer zugleich eine Intelligenzprobe bestehst.

## Studienarbeit



Auf diesem Pergament wurden die Studien über einen nicht selten anzutreffenden Parasiten, der gemeinen Oh-Graus-Laus festgehalten. Nach ausgiebiger Lektüre beschließt du, dich demnächst mal wieder intensiv zu waschen, kratzt dich an deinem Allerwertesten und legst die Rolle unverrichteter Dinge wieder ab.

## Fluchtplan



Anhand dieser Aufzeichnung entdeckst du unter dem Teppich eine Luke, die den Eingang zu einem geheimen Fluchtweg markiert.

Als du sie öffnen willst, stellst du erbittert fest, dass die Luke durch eine Speerfalle gesichert und der darunter liegende Tunnel zugemauert wurde. Du verlierst einen Körperkraftpunkt.

*Ulliadiert durch die HQ-Gemeinde des Internetforums*

## Zauberformel



Auf dieser Schriftrolle wurde eine Zauberformel niedergeschrieben.

Ziehe eine Spruchrolle.

## Zauberformel



Auf dieser Schriftrolle wurde eine Zauberformel niedergeschrieben.

Ziehe eine Spruchrolle.

## Rezeptur



Auf dieser Schriftrolle ist eine geheimnisvolle Rezeptur für einen besonderen Trank niedergeschrieben.

Ziehe eine Rezeptur-Karte

und braue den Trank mittels entsprechender Zutaten an dem Alchemistentisch.





*Die Schriftrollen... (Revision 0, Mai 2004)*



*Üblicherweise durch die HQ-Gemeinde des Internetforums*

