

Magische Bücher

Alle magischen Bücher können nur einmal verwendet werden. Es scheint sich immer um einfach, langweilige Abhandlungen über die arkanen Lehren zu handeln, aber *Magie Entdecken* enthüllt eine magische Aura.

Nur ein *Wunsch* kann den Namen des Buches enthüllen, und ein zweiter *Wunsch* erst kann auch die Wirkung enthüllen.

Attributwerte verbessern			
Nr	Buchtitel	Gewinn	Klassenbeschränkung
6	Handbuch der Gesundheit	KO+1	Alle Klassen
7	Handbuch der körperlichen Ertüchtigung	ST+1	Alle Klassen
9	Handbuch des schnellen Handelns	GE+1	Alle Klassen
11	Leitfaden der Einsicht	IN+1	Alle Klassen
12	Leitfaden der Führungsstärke und Einflussnahme	CH+1	Alle Klassen
13	Leitfaden des klaren Denkens	WE+1	Alle Klassen
Stufenanstieg			
Nr	Buchtitel	Gewinn	Klassenbeschränkung
15	Buch der bösen Finsternis	Mitte nächste Stufe	Böse Priester
16	Buch der löblichen Taten	Mitte nächste Stufe	Gute Priester
1	Grundwerk der erquicklichen Zauberei	Mitte nächste Stufe	Neutrale Magier
2	Grundwerk der silbernen Magie	Mitte nächste Stufe	Gute Magier
3	Grundwerk der unsäglichen Finsternis	Mitte nächste Stufe	Böse Magier
8	Handbuch des heimlichen Entwendens	Mitte nächste Stufe	Spitzbuben
10	Handbuch der Waffenkunst	Mitte nächste Stufe	Krieger (keine speziellen)
Besondere Bücher			
Nr	Buchtitel	Gewinn	Klassenbeschränkung
17	Buch der zahllosen Zauber	Zauber	Alle Klassen (Vorsicht!)
4	Handbuch der Golemkonstruktion	Golem ab 10. Stufe	Magier
5	Handbuch der Golemkonstruktion	Golem ab 10. Stufe	Priester
14	Merkbuch der Leere	Verlust von IN+WE	Alle Klassen

1. Grundwerk der Erquicklichen Zauberei (Neutrale Magier): Eine Woche lang lesen um in die Mitte der nächst höheren Erfahrungsstufe zu kommen. Jeder *nicht neutrale Magier* erleidet 5W4 SP und fällt für ebenso viele Phasen in Ohnmacht. Er kann keine EP mehr sammeln, bis er einen Priester aufgesucht hat und seine Tat gesühnt hat. Jeder Charakter **anderer Klasse** muss einen RW gegen Zauber bestehen, sonst fällt er dem Wahnsinn anheim und kann nur durch *Fluch brechen* und einen Monat Genesung unter priesterlicher Aufsicht geheilt werden. Dieses Buch ist nur **einmal** anwendbar.
2. Grundwerk der silbernen Magie (Gute Magier): Eine Woche lang lesen um in die Mitte der nächst höheren Erfahrungsstufe zu kommen. Jeder *nicht gute Magier* erleidet 5W4 SP und fällt für ebenso viele Phasen in Ohnmacht. Er kann keine EP mehr sammeln, bis er einen Priester aufgesucht hat und seine Tat gesühnt hat. Jeder Charakter **anderer Klasse** muss einen RW gegen Zauber bestehen, sonst fällt er dem Wahnsinn anheim und kann nur durch *Fluch brechen* und einen Monat Genesung unter priesterlicher Aufsicht geheilt werden. Dieses Buch ist nur **einmal** anwendbar.
3. Grundwerk der Unsäglichen Verdammnis (Böse Magier): Eine Woche lang lesen um in die Mitte der nächst höheren Erfahrungsstufe zu kommen. Jeder *nicht böse Magier* erleidet 5W4 SP und fällt für ebenso viele Phasen in Ohnmacht. Er kann keine EP mehr sammeln, bis er einen Priester aufgesucht hat und seine Tat gesühnt hat. Jeder Charakter **anderer Klasse** muss einen RW gegen Zauber bestehen, sonst fällt er dem Wahnsinn anheim und kann nur durch *Fluch brechen* und einen Monat Genesung unter priesterlicher Aufsicht geheilt werden. Dieses Buch ist nur **einmal** anwendbar.
4. Handbuch der Golemkonstruktion (Magier): Es handelt sich um eine Abhandlung zur Konstruktion eines Fleisch-, Eisen- oder Steingolems für einen **Magier**, der mindestens die 10. Stufe haben muss (sonst pro Stufe zu wenig 10% Wahrscheinlichkeit des Versagens). Die Art des Buches wird vorher ausgewürfelt. Wenn ein **Priester** diese Ausgabe liest, büßt er 1W6x10.000 EP ein. Jeder Charakter einer **anderen Klasse** erleidet beim Öffnen 6W6 Schadenspunkte. Nach der Benutzung verschwindet das Buch.
5. Handbuch der Golemkonstruktion (Priester): Es handelt sich um eine Abhandlung zur Konstruktion eines Lehmgolems, für einen **Priester**, der mindestens die 10. Stufe haben muss (sonst pro Stufe zu wenig 10% Wahrscheinlichkeit des Versagens). Die Art des Buches wird vorher ausgewürfelt. Wenn ein **Magier** diese Ausgabe liest, büßt er eine Erfahrungsstufe ein. Jeder Charakter einer **anderen Klasse** erleidet beim Öffnen 6W6 Schadenspunkte. Nach der Benutzung verschwindet das Buch.
6. Handbuch der Gesundheit (alle Klassen): Es handelt sich um ein Trainingsbuch um nach 24 Stunden lesen in 3-5 Tagen und einem Monat Training die **Konstitution** um *einen Punkt* steigert. Nach dem Lesen verschwindet das Werk und ist **nie wieder** anwendbar.
7. Handbuch der körperlichen Ertüchtigung (alle Klassen): Es handelt sich um ein Trainingsbuch um nach 24 Stunden lesen in 3-5 Tagen und einem Monat Training die **Stärke** um *einen Punkt* steigert. Nach dem Lesen verschwindet das Werk und ist **nie wieder** anwendbar.

8. Handbuch des heimlichen Entwendens (Spitzbuben): Einen Monat lang lesen und die Übungen durchführen um in die Mitte der nächst höheren Erfahrungsstufe zu gelangen. **Kämpfer** und **Magier** können das Buch nicht verstehen. **Priester**, **Paladine** und **Waldläufer** erleiden beim Lesen 5W4 Schadenspunkte und verlieren, wenn der RW gegen Zauber versagt, 1W4x5000 EP. Außerdem müssen sie innerhalb eines Tages *Sühne* tun oder sie verlieren dauerhaft einen Punkt Weisheit. Dieses Buch kann nur **einmal** verwendet werden.
9. Handbuch des schnellen Handelns (alle Klassen): Es handelt sich um ein Trainingsbuch um nach in 3 Tagen ununterbrochenem Studium und einem Monat Training die **Geschicklichkeit** um *einen Punkt* steigert. Nach dem Lesen verschwindet das Werk und ist **nie wieder** anwendbar.
10. Handbuch der Waffenkunst (Krieger): Einen Monat lang lesen und die Übungen durchführen um in die Mitte der nächst höheren Erfahrungsstufe zu gelangen. **Paladine** und **Waldläufer** können keinen Nutzen daraus ziehen. **Priester** und **Diebe** können das Buch nicht verstehen. **Magier** fallen beim Lesen für 1W6 Phasen in Ohnmacht und verlieren 1W6x10.000 EP. Dieses Buch kann nur **einmal** verwendet werden.
11. Leitfaden der Einsicht (alle Klassen): Jeder Charakter der es liest und die Übungen einen Monat lang durchführt, kann seine **Weisheit** um *einen Punkt* steigern. Dieses Buch ist nur **einmal** anwendbar.
12. Leitfaden der Führungsstärke und Einflussnahme (alle Klassen): Jeder Charakter der es liest und die Übungen einen Monat lang durchführt, kann seine **Charisma** um *einen Punkt* steigern. Dieses Buch ist nur **einmal** anwendbar.
13. Leitfaden des klaren Denkens (alle Klassen): Jeder Charakter der es liest und die Übungen einen Monat lang durchführt, kann seine **Intelligenz** um *einen Punkt* steigern. Dieses Buch ist nur **einmal** anwendbar.
14. Merkbuch der Leere (alle Klassen): Jeder Charakter, der darin blättert muss 2 RW gegen Zauber bestehen. Der erste RW bestimmt, ob er *einen Punkt* seiner **Intelligenz**, der zweite RW, ob er *zwei Punkte* seiner **Weisheit** verliert. Um es zu vernichten, muss man es verbrennen und *Fluch brechen* darauf legen.
15. Buch der Bösen Finsternis (böse Priester): Eine Woche lang lesen um in die Mitte der nächst höheren Erfahrungsstufe zu kommen und *einen Punkt Weisheit* zu gewinnen. Jeder *neutrale Priester* verliert 1W4x30.000 EP oder wird böse (50% Chance). Jeder *gute Priester*, der das Buch liest muss einen RW gegen Gift bestehen, um nicht zu sterben, und einen RW gegen Zauber um nicht wahnsinnig zu werden. Wenn beide RW erfolgreich waren verliert der **Priester** 250.000 EP abzüglich 10.000EPx**Weisheitswert**. Jeder *gute* Charakter **anderer Klasse** erleidet 5W4 Schadenspunkte, wenn er es trotzdem liest erscheint zu 80% eine Nachthexe und tötet ihn. Jeder *neutrale* Charakter **anderer Klasse** muss einen RW gegen Gift bestehen oder er wird *böse*. Außerdem erleidet er 5W4 Schadenspunkte. Dieses Buch ist nur **einmal** anwendbar. Das reicht ja dann auch.
16. Buch der löblichen Taten (gute Priester): Eine Woche lang lesen um in die Mitte der nächst höheren Erfahrungsstufe zu kommen und *einen Punkt Weisheit* zu gewinnen. Jeder *neutrale Priester* verliert 2W4x10.000 EP. Jeder *böse Priester*, der das Buch liest, verliert eine Erfahrungsstufe. **Kämpfer** werden nicht betroffen und verstehen das Buch nicht, **Paladine** erkennen eine gute Aura. **Magier** verlieren

beim lesen *einen Punkt Intelligenz* und 1W10x2000 EP. **Diebe** erleiden 5W6 Schadenspunkte und muss einen RW gegen Zauber bestehen, sonst büßt er *einen Punkt Geschicklichkeit* ein. Außerdem besteht eine Chance von 60%, dass er seinen Beruf aufgibt und **Kleriker** wird. Dieses Buch ist nur **einmal** anwendbar.

17. Buch der zahllosen Zauber (alle Klassen): Das Werk gibt jedem Charakter die Möglichkeit, die darin beschriebenen Zauber zu wirken. Nicht magiebegabte Charaktere erleiden 5W4 Schadenspunkte und sind für 5W4 Phasen betäubt, danach können sie es problemlos lesen. Wenn eine Seite umgeblättert wurde, wird der Zauber darauf gelöscht. (→ *Durchblättern vernichtet also das Buch*). Das Buch muss der Besitzer nicht bei sich haben, um die Zauber zu wirken.