



# 20 UNIKALE BÜCHER

VON DZAARION

Die hier aufgeführten Bücher sind alle absolut einzigartige Werke und größtenteils magische Artefakte von enormer Macht. Dabei sind nicht alle von ihnen Bücher im klassischen Sinne und nicht jedes von ihnen dient nur zur Wissensvermittlung.

Die Effekte jedes Buches sind einzigartig, sehr unterschiedlich und extrem mächtig, weswegen sie nur äußerst bedacht eingesetzt werden sollten.

Wo diese Bücher zu finden sind, ist nicht festgelegt. Die meisten von ihnen werden im Nebel der Vergangenheit verschollen sein. Sie könnten sich in den Schatzkammern von Königreichen oder Untergrundgrößen, dem Hort eines Drachen oder uralten, vergessenen Bibliotheken befinden oder von mächtigen Charakteren genutzt werden.

NR.	BUCHTITEL	BESCHREIBUNG
1	<b>Bestimmendes Monsterbuch der Monster</b>	<p>Dieses Buch ist ein lebendiges Wesen. Wer dieses Buch geschaffen hat oder wie dessen Zauber funktioniert, ist jedoch unbekannt. Der Einband des Buches besteht aus grauem Fell und es besitzt Augen, sowie Zähne mit denen es zuschnappen kann. Wem keine Probe auf KÖR+AU (+ Boni für den Umgang mit Tieren) gelingt, kann das Buch nicht lesen, sondern wird gebissen (3 Punkte nicht abwehrbaren Schaden). Wem es hingegen gelingt das Buch zu öffnen, hat hier das allumfassenste Bestiarium zu Tieren, Kreaturen, Monstern und sonstigen Wesen aller Art.</p> <p>Sieht das Buch eine Kreatur egal welcher Art und wird erfolgreich geöffnet um es zu lesen, so formt sich aus der entsprechenden Seite der Kreatur eine kleine Papierversion dieser. Die Papierversion bleibt auf den Seiten des Buches kann sich dort aber wie das Original bewegen und verhält sich wie dieses. Auf der Seite darunter werden sämtliche Informationen zu Fähigkeiten und Verhalten der Kreatur aufgelistet (der Leser erhält die Information zu allen Werten und Fähigkeiten der Kreatur). Diese Informationen bieten im Kampf einen großen Vorteil, weswegen jeder, der diese Informationen erhält, einen Bonus von +3 auf Abwehr und alle Angriffe gegen die Kreatur, während die Abwehr der Kreatur und alle Angriffe, die die Kreatur gegen diese Charaktere ausführt, um -3 erschwert werden. Der Bonus gilt nur für diesen Vertreter bzw. Gruppe der Kreatur, kann aber in jedem Kampf neu erhalten werden. Jeweils das Erkennen/Aufschlagen des Buches, Lesen und Mitteilen der Informationen benötigt eine Aktion. Befindet sich mehr als eine Art Kreatur in Sichtlinie des Buches, so entscheidet der Leser welche Seite aufgeschlagen wird und kann jederzeit als Aktion zu der Seite der anderen Kreatur wechseln.</p>

2	<b>Das Ars Magica Alchemica des Prinzen</b>	<p>Auf den ersten Blick ist dieses Buch eine abgewetzte, alte Ausgabe des üblichen Ars Magica Alchemica Lehrbuchs, die nahezu überall erhältlich sind. Wer jedoch einen Blick in das Buch wirft, sieht dass das Buch überall mit Notizen, Runen und Anmerkungen vollgeschrieben und sogar Originaltext durchgestrichen ist. Die Anmerkungen sind meist recht flapsig, manchmal sogar beleidigend geschrieben und widersprechen dem Lehrbuch nahezu immer. Wer sich allerdings traut ihnen zu folgen, erzielt unglaubliche Ergebnisse beim Brauen von Giften und Tränken. Der Urheber gibt sich selbst auf der ersten Seite den Titel eines Prinzen, ansonsten ist jedoch nichts über ihn bekannt und die Besitzer dieses Buches scheinen seine Erkenntnisse gut zu hüten.</p> <p>Wer den Anweisungen des Buches genau Folge leistet, was nur möglich ist, wenn man in dessen Besitz ist, kann selbst als magieunbegabter Laie mit Hilfe der dort beschriebenen magischen Runen und Anweisungen Tränke brauen als hätte er II Talentränge in Alchemie, zudem verkürzt es die Brauzeit um die Hälfte, aus den gekauften Zutaten lässt sich die doppelte Menge an Tränken gewinnen und der Brauvorgang gelingt nahezu immer (+6 auf entsprechende Proben).</p>						
3	<b>Das Buch der 12</b>	<p>Der Einband des Buches besteht aus mit Gold beschlagenem Bambus und ist mit verschiedenen unbekanntem Schriftsymbolen und Sternzeichen verziert. Das Buch selbst besteht aus gerade einmal 12 dicken Seiten aus mit Papyrus überspanntem Holz. Jedoch lesen Personen aus unterschiedlichen Kulturen auf den Seiten unterschiedliche, zu ihrer Kultur passende und in ihrer Schrift und Sprache verfasste, Geschichten. Je eine Seite widmet sich dabei einem der 12 woher er stammt, was ihn ausmacht, welche Fähigkeiten er besitzt und wie seine Geschichte lautet, doch sind die 12 für jede Kultur unterschiedlich. Einige lesen in den 12 die Geschichten von 12 Tieren, andere von 12 Sternzeichen und wieder andere von 12 Göttern oder Helden. Oben in jeder Seite ist eine Auslassung, in der ein steinerner, oktagonaler Talisman eingelassen ist, auf dem eine Abbildung bzw. ein Symbol zu sehen ist, das den jeweiligen der 12 dem die Seite gewidmet ist darstellt.</p> <p>Wer diesen Talisman entnimmt und in der Hand hält kann seine Macht für sich nutzen, dessen Effekt bereits in der jeweiligen Geschichten angedeutet wird. Der Talisman kann dabei 12 Stunden lang uneingeschränkt genutzt werden, bevor er seine Macht verliert und erst für 12 Tage in die Aussparung seiner Seite eingelegt werden muss, um seine Macht wieder aufzuladen. Wird ein Talisman zerstört oder geht verloren bildet er sich 12 Wochen später neu in der Aussparung seiner Seite.</p> <table border="1" data-bbox="544 1603 1382 1951"> <thead> <tr> <th data-bbox="544 1603 624 1653">NR.</th> <th data-bbox="624 1603 1382 1653">EFFEKT</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="544 1653 624 1850">1</td> <td data-bbox="624 1653 1382 1850">Der Träger des Talismans kann unbelebte Objekte animieren und so jeweils einen Homunkulus (siehe Talent), Fliegendes Schwert, Lebendige Rüstung und einen Golem (abhängig vom animierten Material) animieren, die alle seine Befehle ausführen. Jede Animierung verursacht 2 Punkte Erschöpfungsschaden.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="544 1850 624 1951">2</td> <td data-bbox="624 1850 1382 1951">Der Träger dieses Talismans erhält enorme physische Stärke. Er erhält +8 auf KÖR, +10 auf Kraftakt-Proben und +III Ränge in Brutaler Hieb.</td> </tr> </tbody> </table>	NR.	EFFEKT	1	Der Träger des Talismans kann unbelebte Objekte animieren und so jeweils einen Homunkulus (siehe Talent), Fliegendes Schwert, Lebendige Rüstung und einen Golem (abhängig vom animierten Material) animieren, die alle seine Befehle ausführen. Jede Animierung verursacht 2 Punkte Erschöpfungsschaden.	2	Der Träger dieses Talismans erhält enorme physische Stärke. Er erhält +8 auf KÖR, +10 auf Kraftakt-Proben und +III Ränge in Brutaler Hieb.
NR.	EFFEKT							
1	Der Träger des Talismans kann unbelebte Objekte animieren und so jeweils einen Homunkulus (siehe Talent), Fliegendes Schwert, Lebendige Rüstung und einen Golem (abhängig vom animierten Material) animieren, die alle seine Befehle ausführen. Jede Animierung verursacht 2 Punkte Erschöpfungsschaden.							
2	Der Träger dieses Talismans erhält enorme physische Stärke. Er erhält +8 auf KÖR, +10 auf Kraftakt-Proben und +III Ränge in Brutaler Hieb.							

		3	<p>Bei Entnehmen des Talismans spaltet er sich in zwei gleiche Teile. Im gleichen Moment entsteht ein Doppelgänger des Trägers des Talismans. Beide Hälften des Trägers halten jeweils eine Hälfte des Talismans in ihrer Hand und verfügen über alle Werte, Fähigkeiten, Wissen und sogar Ausrüstung des Trägers und kann vollkommen eigenständig agieren, jedoch besitzt jede Hälfte nur die Hälfte der ursprünglichen LK des Charakters. Die Träger der Talisman-Hälften können sich auf Wunsch wieder verbinden, indem sie ihre Talismanhälften kombinieren. Dabei bleibt erlittener Schaden beider Hälften erhalten und Ausrüstung, die nicht beide Hälften besitzen wird zerstört, jedoch wird während der Trennung gesammelte Erfahrung addiert. Stirbt eine Charakterhälfte und wird vor dem Erlischen der Macht des Talismans nicht wiederbelebt verliert der Charakter permanent die Hälfte seiner LK. Können sich die beiden Hälften der Charaktere, vor dem Erlischen der Macht des Talismans nicht wieder verbinden, so löst sich eine Seite und seine Hälfte des Talismans auf und die andere Hälfte verliert permanent 2 LK.</p>	
		4	<p>Der Träger dieses Talismans kann sich unheimlich schnell bewegen. Er erhält +4 auf AGI, seine Initiative und sein Laufen-Wert werden verdoppelt und er kann 2 mal pro Kampfrunde agieren.</p>	
		5	<p>Der Träger dieses Talismans kann die Zauber Feueratem, Feuerball, Feuerlanze, Feuerwand, Flammeninferno und Flammenklinge anwenden, als hätte er diese erlernt (auch wenn der Charakter kein Zauberwirker ist). Dabei erhält er einen Bonus von +4 und die Abklingzeiten/Manakosten der Zauber sind halbiert.</p>	
		6	<p>Der Träger dieses Talismans kann sich selbst und seine Ausrüstung für W20 Minuten unsichtbar machen. Der Effekt ist beliebig oft einsetzbar benötigt jedoch eine Aktion.</p>	
		7	<p>Der Träger dieses Talismans regeneriert jede Runde automatisch und probenfrei 5 LK und ist immun gegen Krankheiten und Gifte. Zudem kann er die Zauber Allheilung, Giftbann, Heilende Aura, Heilende Hand, Heilende Strahlen, Heilendes Feld und Heilendes Licht anwenden, als hätte er diese erlernt (auch wenn der Charakter kein Zauberwirker ist). Dabei erhält er einen Bonus von +4 und die Abklingzeiten/Manakosten der Zauber sind halbiert.</p>	
		8	<p>Der Träger dieses Talismans ist Geistesimmun. Zudem kann er seinen Geist beliebige lange (solange der Talisman wirkt und sein Körper ihn in der Hand behält) vom Körper lösen und frei bewegen (vgl. Zauber Spionage) bewegt sich dabei jedoch mit einem Laufen-Wert von 10 Meter pro Runde. Außerdem ist er in der Lage mit jeder Person in einem Umkreis von VE x 100 Meter mit der er bereits einmal gesprochen hat, per Telepathie zu kommunizieren.</p>	
		9	<p>Der Träger dieses Talismans kann die Zauber Verwandlung und Volksgestalt probenfrei und beliebig oft nutzen. Die Verwandlung hält so lange wie der Träger des Talismans möchte (bis der Talisman seine Macht verliert) und ist nicht zu durchschauen. Zudem erhält er +V Ränge in Adler-, Bären und Tiergestalt und kann diese nicht nur auf sich selbst, sondern auch auf andere anwenden (Verwandlung endet spätestens mit der Macht des Talismans).</p>	

		<table border="1"> <tr> <td>10</td> <td>Der Zauber Fliegen wirkt permanent auf den Träger dieses Talismans. Zudem kann er den Zauber Telekinese mit einem PW von 100 und doppelter Geschwindigkeit anwenden.</td> </tr> <tr> <td>11</td> <td>Der Träger dieses Talismans ist unsterblich (selbst wenn er enthauptet wird o.ä.), altert nicht (auch nicht durch Magie oder Fähigkeiten) und fühlt sich als wäre er in der Blüte seiner Jahre. Jedoch kann der Talisman seinen Träger nicht heilen und Verletzungen wie Enthauptungen müssen mit dem Zauber Allheilung kuriert werden, damit der Charakter nicht in dem Moment stirbt, in dem der Talisman seine Macht verliert.</td> </tr> <tr> <td>12</td> <td>Dem Träger dieses Talismans scheint nichts misslingen zu können. Er erhält +V auf Glückspilz und Heldenglück, sowie einen Bonus von +1 auf alle Proben.</td> </tr> </table>	10	Der Zauber Fliegen wirkt permanent auf den Träger dieses Talismans. Zudem kann er den Zauber Telekinese mit einem PW von 100 und doppelter Geschwindigkeit anwenden.	11	Der Träger dieses Talismans ist unsterblich (selbst wenn er enthauptet wird o.ä.), altert nicht (auch nicht durch Magie oder Fähigkeiten) und fühlt sich als wäre er in der Blüte seiner Jahre. Jedoch kann der Talisman seinen Träger nicht heilen und Verletzungen wie Enthauptungen müssen mit dem Zauber Allheilung kuriert werden, damit der Charakter nicht in dem Moment stirbt, in dem der Talisman seine Macht verliert.	12	Dem Träger dieses Talismans scheint nichts misslingen zu können. Er erhält +V auf Glückspilz und Heldenglück, sowie einen Bonus von +1 auf alle Proben.
10	Der Zauber Fliegen wirkt permanent auf den Träger dieses Talismans. Zudem kann er den Zauber Telekinese mit einem PW von 100 und doppelter Geschwindigkeit anwenden.							
11	Der Träger dieses Talismans ist unsterblich (selbst wenn er enthauptet wird o.ä.), altert nicht (auch nicht durch Magie oder Fähigkeiten) und fühlt sich als wäre er in der Blüte seiner Jahre. Jedoch kann der Talisman seinen Träger nicht heilen und Verletzungen wie Enthauptungen müssen mit dem Zauber Allheilung kuriert werden, damit der Charakter nicht in dem Moment stirbt, in dem der Talisman seine Macht verliert.							
12	Dem Träger dieses Talismans scheint nichts misslingen zu können. Er erhält +V auf Glückspilz und Heldenglück, sowie einen Bonus von +1 auf alle Proben.							
4	<b>Das Buch des Ibis</b>	<p>Der Einband aus purem Gold dieses großen Buches, zeigt einen Ibis. Seine Seiten bestehen aus Papyrus und sind mit Piktogrammen beschrieben. Das Buch enthält angeblich jegliches Wissen der Welt.</p> <p>Das Buch vermittelt seinem Leser das Wissen problemlos jede Sprache der Welt zu sprechen und jede Schrift zu schreiben (pro Sprache bzw. Schrift eine Woche Studium nötig).</p> <p>Mit den genauen Sternenkarten, Karten und Kalendern weiß der Leser stets exakt wo er sich befindet und welcher Tag ist.</p> <p>Wer es nutzt benötigt zudem keine Probe um Wissens-Proben bzw. Wissensgebiet-Proben (ohne praktischen Teil wie z.B. bei Kräuter-Suche) zu bestehen.</p>						
5	<b>Das Schicksal der 3 Schwestern</b>	<p>In den ledernen Einband dieses Buches sind in einem Dreieck angeordnet 3 Symbole – eine Schere, eine Quelle und ein Stern – eingearbeitet. Auf den ersten Seiten ist mit Tinte die Geschichte dreier Schwestern geschrieben, die zwar mit viel Symbolik und bedeutungsschwanger geschrieben wurde, jedoch relativ kurz ist. Ein goldener Faden, der bereits ohne klaren Startpunkt im Einband beginnt, rankt sich in und um die Geschichte der drei Schwestern herum, bis er selbst auf den folgenden Seiten die Schrift bildet. Die eng verschlungenen Wörter sind kaum zu entziffern und je weiter ein Charakter das Buch liest, desto unklarer wird die Bedeutung und die Wörter verschwimmen. Manche behaupten der Faden schreibe das Schicksal aller Lebewesen nieder und selbst wenn ein Charakter den späteren Text nicht vollständig entziffern kann, so erlangt er doch lose Eindrücke seines eigenen Schicksals, die ihm helfen, dieses so gut es geht zum positiven zu wenden.</p> <p>Ein Charakter, der die Mitte und darauf folgenden Seiten des Buches liest, erhält für die darauf folgende Woche eine um +8 erhöhte Immersiegechance. Lesen mehrere das Buch nacheinander so wird dieser Bonus gleichmäßig unter allen Lesern aufgeteilt. Wer diesen Effekt jedoch zu oft nutzt, der zieht schnell ungewünschte Aufmerksamkeit auf sich, zunächst vielleicht nur Ganoven, die etwas von dem unverschämten Glück der Charaktere abhaben wollen, doch auch größere Mächte lassen nicht lange auf sich warten, denn mit dem Schicksal spielt man nicht...</p>						

6	<b>Des Bruders großes Grimoire</b>	<p>Ein gewaltiger und reich verzierter Foliant. Zusammengetragen von einem der größten Magier aller Zeiten, enthält dieses Buch angeblich sämtliche bekannten und unbekanntes Zauber der Welt. Jeder Zauber wird beschrieben und enthält wundervoll illustrierte Miniaturen, deren fast schon lebendig wirkende Darstellung die genaue Anleitung sind, wie die Zauber auszuführen sind. Die Zauber sind jedoch nach keinem erkennbaren Muster sortiert, weswegen es mehr Glück als alles andere ist einen bestimmten Zauber in diesem Buch zu finden.</p> <p>Jeder der eine Stunde am Stück in dem Grimoire liest kann pro Tag einen zufälligen Zauber aus diesem erlernen, selbst wenn er seiner Klasse eigentlich nicht zugänglich wäre, er seine Stufe aber erreicht hat. Selbst magieunbegabte Charaktere können, wenn sie sich die magische Rune die bei jedem Zauber angegeben ist, in die Haut brennen (verliert dadurch permanent 1 Punkt LK) so einen Zauber erlernen.</p> <p>Wer versuchen möchte einen bestimmten Zauber zu erlernen muss zuvor eine Probe auf GEI+VE-6 bestehen, schlägt diese jedoch fehl, so verschwendet derjenige die Zeit auf der Suche nach dem Zauber.</p> <p>Jeder der versucht mehr als eine Stunde pro Tag in dem Buch zu lesen erleidet schreckliche Kopfschmerzen (-4 auf alle Proben für den Rest des Tages) und kann trotzdem nicht mehr Wissen aus den ineinander verschwimmenden Buchstaben und Illustrationen ziehen.</p>
7	<b>Die Kunst des Lebens</b>	<p>Der Einband des Buches besteht aus allerlei Metallen, Edelsteinen und sonstigen edlen Stoffen, die das Bild eines Künstlers an einer Staffelei darstellen. Die ersten beiden Seiten des Buches sind sichtbar herausgerissen worden. Danach abwechseln leere und mit fotorealistischen Bildern, scheinbar von unterschiedlichen Künstlern, die die unterschiedlichsten Dinge und Lebewesen darstellen, gefüllte Seiten. Die 2 herausgerissenen Seiten (die je nach SL Entscheidung hinten in dem Buch liegen oder erst gefunden werden müssen) tragen die Titel „Die Kunst“ und „Das Leben“. Beide beschreiben die Herstellungsformel für eine magische Tinte (Wert jeweils 400 GM pro Fässchen), die mit Alchemie hergestellt werden kann.</p> <p>Wird mit der Kunst-Tinte ein reales Objekt oder Lebewesen umrandet und der Pinsel anschließend auf eine leere Seite im Buch gestrichen, so verschwindet das Objekt oder Lebewesen aus der Realität und erscheint im Buch. (Wird zum Beispiel ein Kreis auf eine Steinwand gemalt und anschließend auf eine leere Seite übertragen, so erscheint in der Mauer ein Loch an der Stelle und auf der Seite des Buches erscheint das Stück Mauer.)</p> <p>Wird hingegen mit der Leben-Tinte etwas auf einer Seite des Buches gemalt (erfolgreich GEI+GE, kostet 3 Aktionen) oder etwas mit der Kunst-Tinte in das Buch übertragene, so erscheint es aus dem Buch in der Realität. Das Gemalte ist, als Lebewesen zwar auch lebendig, jedoch erkennbar aus Tinte gemalt und löst sich bei Kontakt mit Wasser sofort in Tinte auf. Gemalte Lebewesen stehen unter Kontrolle ihres Malers, jedoch können auf einer Seite, abhängig von ihrer GK eine maximale Anzahl Lebewesen gemalt werden (<math>ge/ri = 1</math>, <math>gr = 2</math>, <math>no = 3</math>, <math>kl = 4</math>, <math>wi = 6</math>) und besitzen nur die Hälfte ihrer LK. Objekte hingegen besitzen alle Eigenschaften, die ihnen der Künstler gemalt hat.</p> <p>Ein Tintenfasschen reicht für 5 Nutzungen.</p>

8	<b>Die Schrift der Schatten</b>	<p>Wird diese Schriftrolle entrollt leuchtet sie in der Stärke einer Fackel (jedoch ohne zu blenden), während ihre seltsamen, exotischen Schriftzeichen wie Schatten auf ihr umherwabern. Der Text ist nicht leicht zu entziffern, berichtet aber von einer Lehre in der Licht und Dunkelheit keine entgegengesetzte Mächte sind, die einander unweigerlich bekämpfenden müssen, sondern zwar gegensätzliche doch untrennbar miteinander verbundene Kräfte sind, die einander ergänzen und nie ohne den anderen existieren können. So wie Schatten weder ohne Licht noch ohne Dunkelheit existieren können. Erst in ihrem Ausgleich und der Balance zwischen beiden Kräften kann Harmonie gefunden werden.</p> <p>Hat ein Charakter dies verstanden ist es ihm nicht nur möglich die Talente und dazugehörigen Zauber von Dienern des Lichts und Diener der Dunkelheit zu lernen, sondern mit Hilfe der Rolle auch eine Armee Schattenwesen unter seiner Kontrolle zu beschwören. Es gibt unterschiedliche Arten dieser Schattenwesen, alle mit anderem Aussehen, Eigenschaften und Fähigkeiten, doch gemein sind ihnen ihre Fähigkeiten Dunkelsicht und Geistesimmun, sowie sich in Schatten verstecken und bewegen zu können und sind Anfällig gegen Licht- und Dunkelmagie. Der Besitzer der Schriftrolle kann insgesamt Schattenwesen mit einer Gesamtstufe gleich seiner Stufe + 2 pro Rang in Diener des Lichts und Diener der Dunkelheit rufen, die vollständig unter seiner Kontrolle stehen und jeden seiner Befehle bedingungslos ausführen (solange er im Besitz der Schriftrolle ist). Wird ein Schattenwesen vernichtet so werden bis zum nächsten Tag die Stufen des Schattenwesens von der maximal möglichen Gesamtstufe abgezogen. Der Besitzer kann die Schattenwesen zwar jeder Zeit Rufen und Verschwinden lassen jedoch kostete das Rufen 1 Aktion pro Stufe des Schattenwesens und das Verschwinden lassen eine Aktion pro Schattenwesen (die Schattenwesen können sich doch auch z.B. im Schatten ihres Besitzers verstecken, von wo sie aktionsfrei gerufen werden können). Schattenwesen behalten allerdings erlittenen Schaden bis zum Ende des Tages auch wenn ihr Besitzer sie sich auflösen lässt um sie im Anschluss neu zu rufen. Pro aktivem beschworenen Schattenwesen erhält der Besitzer zudem 1 Punkt Erschöpfungsschaden, ebenso pro unterschiedlicher Art Schattenwesen. Für die Werte der Schattenwesen siehe unten.</p>
9	<b>Drachenschuppen-Chronik</b>	<p>Die Drachenschuppen-Chronik besteht aus verschiedenen „Bänden“. Jeder einzelne dieser Bände besteht aus mehreren Schuppen eines ausgewachsenen Drachen, die mit Sehnen aneinander gebunden sind und passen in verschiedenen Winkeln aneinander. So bietet jeder Band verschiedene Möglichkeiten sie zu entfalten, wobei sie verschiedene, meist spiralförmige Muster, bilden. Jede Anordnung bildet unterschiedliche Muster aus den mysteriösen Symbolen und Zeichnungen, die das Wissen der Drachen enthalten sollen und in die Schuppen eingraviert sind. Werden verschiedene Bände aneinander gelegt so ziehen sich die Symbole und Zeichnungen sogar über die verschiedenen Bände hinweg und ergeben ein gemeinsames Muster.</p> <p>Wer einen Band mindestens einmal pro Woche studiert, kann aus diesem genug Wissen ziehen, um so lange einen Bonus von +2 auf alle Zauber des Elements des Drachen, dessen Schuppen den Band bilden, zu erhalten. Sollte es jemandem jemals gelingen die richtige Anordnung der Schuppen zu finden und die Symbole vollständig zu verstehen erhält er stattdessen einen permanenten Bonus von +5 auf die entsprechenden Zauber.</p> <p>Wer es sogar schafft alle Bände zu sammeln, richtig zu entfalten und anzuordnen und sogar noch zu entziffern, der erlangt die Fähigkeit sich jederzeit selbst in einen Erwachsenen Drachen verwandeln zu können.</p>

10	<b>Fluchtafel</b>	<p>Die Fluchtafel ist eine massive, schwarze Steintafel in die eine handvoll Namen eingemeißelt und mit altem Blut verkrustet sind. Die Tafel ist so groß wie der Torso eines erwachsenen Mannes und so schwer, dass eine Person, die die Tafel trägt, sonst nichts mehr tragen kann.</p> <p>Wer es schafft einen Namen in die Tafel zu meißeln (KÖR+GE 10 Min pro Buchstabe) und ihn mit dem eigenen Blut bestreicht, verflucht denjenigen. Der Verfluchte erhält -4 auf alle Proben, solange sein Name auf der Tafel steht, wird stattdessen das Blut des Opfers verwendet wird der Malus sogar verdoppelt. Der Urheber des Fluchs verliert jedoch permanent 1 Punkt LK für jeden Fluch, den er in die Tafel schreibt. Stirbt die verfluchte Person verschwindet ihr Name wie magisch von der Tafel.</p>
11	<b>Geheimnisse aus Damast</b>	<p>Die letzte Abschrift einer untergegangenen Zivilisation, die eine vergessene und einzigartige Schmiedetechnik beschreibt. Die Schrift ist eng, verschlungen und manchmal nicht leicht zu entziffern. Der dunkelrote Ledereinband ist mit Metall beschlagen und weist, wie viele Seiten Brandflecken auf. Wer dieses Buch in die Hände bekommt, hütet seine Geheimnisse eifersüchtig, sind doch schon Kriege um seinen Besitz geführt worden. Abschriften waren stets streng verboten, aus Angst sie könnten Feinden in die Hand fallen, weswegen das Buch das letzte seiner Art blieb, zur Legende verkam und heute keiner mehr weiß in wessen Besitz es ist.</p> <p>Hält man sich während des gesamten Materialkauf- und Schmiedeprozesses wortgenau an den Schriftlaut des Buches, was wegen des hohen Detailgrades und vielen Eventualitäten der Beschreibungen, nicht ohne das Buch möglich ist, so kann nicht nur jeder Laie schmieden als hätte er mindestens II Talentränge in Handwerk: Schmieden (jeder Art), sondern jeder nach der Anleitung geschmiedete Gegenstand hat einen zusätzlichen mag. Bonus von +2 (addiert auf seine sonstigen gewählten Eigenschaften und ohne extra Kosten).</p>
12	<b>Geschichten aus 1001 Land</b>	<p>Dieser wunderschön gestaltete Foliant wurde von hunderten magischer Sänger und Dichter aus aller Herren Ländern und allen Völkern zusammengetragen. Es enthält Geschichten aus allen Sprachen, jeder Kultur und für jede Stimmung und jede enthält zudem wunderschöne Illuminationen.</p> <p>Wer nur ein wenig Gespür für Geschichten und die nötige Ausstrahlung (mindestens AU von 4 und I Rang in Charmant) hat kann mit den Geschichten des Buches wahre Wunder vollbringen. Die Magie des Buches scheint den Vorleser stets zu lenken immer die perfekt passende Geschichte für jede Gelegenheit zu finden, seine Stimme wird so verstärkt, dass jeder im Umkreis von AU x 5 Metern problemlos jedes einzelne Wort versteht und die Stimme so wohltuend wie Honig wirkt. Die Illustrationen des Buches erwachen zum Leben und stellen in Form von Illusionsmagie die vorgetragene Geschichte dar. Verzaubert von der Geschichte und dem was sie sehen und hören vergessen die Zuhörer all ihre Pflichten und auch alles andere um sie herum (Bemerken-Proben werden um -8 erschwert) und lauschen gebannt der bis zu einer Stunde dauernden Geschichte, wenn sie nicht zu sehr gestört werden (z.B. nahe Explosion o.ä.) oder schlimmen Schmerz (mindestens 5 LK Schaden) erleiden.</p>

13	<b>Gesichter wie Sterne</b>	<p>Ein eher unscheinbares Buch, das für viele als die Bibel der Diebe gilt. Während es zwar einige Abschriften dieses Werkes gibt, besitzen diese nicht die Macht des Originals. Dieses wurde vom größten Dieb und Attentäter aller Zeiten geschrieben, der in dem Buch eigentlich nur seine Memoiren, Fähigkeiten und Ratschläge weitergeben wollte, doch dessen Essenz selbst in das Buch übergang.</p> <p>Wer es gelesen hat, versteht zumindest einen kleinen Teil der Fähigkeiten dieses Phantoms und kann ein Bruchstück seiner Macht imitieren. Indem ein Charakter seinen eigenen Namen auf die letzte Seite des Buches schreibt, kann er seine Gestalt und Fähigkeiten grundlegend bestimmen, indem er diese darunter schreibt. So ist es ihm möglich sein komplettes Aussehen, Geschlecht, Attribute, Eigenschaften, Klasse, Talente und Zauber neu zu verteilen (im Rahmen der jeweilig geltenden Regeln! Stufe, EP und Gesamtzahl der LP und TP bleiben dabei unverändert).</p> <p>Wer diesen Vorgang jedoch zu oft (W20/4 mal) wiederholt, dessen Geist zerspringt in all die damit erschaffenen Persönlichkeiten.</p>				
14	<b>Goldener Paradiesapfel</b>	<p>Von Außen betrachtet würde man diese handgroße, goldene, metallene Kugel nicht als Buch bezeichnen. Ein genauerer Blick enthüllt zudem einige Zahnräder, Knöpfe, Einbuchtungen und Linien an denen entlang Teile der Kugel gedreht werden können. Dabei sind stets mechanisch klick Geräusche und ein seltsames Summen zu vernehmen. Woher die Kugel stammt ist unbekannt, angeblich aber ist sie von den Göttern selbst und enthält all ihre Weisheit. Sein Besitzer hütet den Apfel höchst eifersüchtig und lässt niemand anderen, nicht einmal seine engsten Freunde, Hand an diesen legen. Andersherum fühlt sich jeder, der den Apfel gesehen hat wie magisch von ihm angezogen und will ihn unbedingt in seinen Besitz bringen, was so gut wie immer zu Diebstahl, Streit und sogar dem Tod führt.</p> <p>Findet ein Charakter durch Herumprobieren eine der unzähligen „richtigen“ Anordnungen, so tauchen vor seinem inneren Auge unzählige Pläne für Maschinen aller Art, sowie Wissen zu verschiedenen Gebieten und Handwerken auf. Diese Flut an Informationen ist geistig kaum zu verkraften und ergibt nur selten Sinn für den Charakter. Wer eine Anordnung bzw. „Seite“ jedoch eine Woche lang täglich studiert merkt wie das Wissen erfassbare Formen annimmt und er erhält auf ein zufälliges Handwerk (auch Alchemie, Einbetten oder Runenkunde) oder Wissensgebiet einen Bonus von +6, sowie einen Bonus von +1 auf Mechanismus und Schlösser öffnen, Verständigen und Wissen. Zudem kann er bereits nach einer Seite jedes Konstrukt und jede magische oder nichtmagische Maschine der Welt konstruieren, wenn er die nötigen Talente, Werkzeuge und das Geld für diese hat.</p> <p>Der Geist eines Charakters hält die Strapazen des Lesens des goldenen Paradiesapfels jedoch nicht ewig lange durch. Wer mehr als 5W20+GEI+HÄ Tage in dem Buch liest, der verliert den Verstand.</p> <p>Doch schon ab der Hälfte der Zeit erleidet der Geist des Charakters einen Schaden, der ihm jedoch nicht sofort auffällt.</p> <p>Mit sinkendem GEI-Wert wird der Charakter zunehmenden wahnsinniger, verwirrter, hört Stimmen und leidet unter Verfolgungswahn.</p> <p>Jede Woche wird ein W20 gewürfelt und der Charakter leidet für die Woche unter der entsprechenden Bedingung:</p> <table border="1" data-bbox="544 1960 1382 2042"> <thead> <tr> <th data-bbox="544 1960 675 2011">W20</th> <th data-bbox="675 1960 1382 2011">EFFEKT</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="544 2011 675 2042">1</td> <td data-bbox="675 2011 1382 2042">Der Charakter erhält permanent einen Punkt GEI.</td> </tr> </tbody> </table>	W20	EFFEKT	1	Der Charakter erhält permanent einen Punkt GEI.
W20	EFFEKT					
1	Der Charakter erhält permanent einen Punkt GEI.					



		<table border="1"> <tr> <td>2-5</td> <td>Der Charakter erhält bis zum nächsten Wurf einen Bonus von +2 auf alle Würfe mit GEI.</td> </tr> <tr> <td>6-12</td> <td>Der Charakter erhält bis zum nächsten Wurf einen Bonus von +1 auf alle Würfe mit GEI.</td> </tr> <tr> <td>13-15</td> <td>Der Charakter erhält bis zum nächsten Wurf einen Malus von -1 auf alle Würfe mit GEI.</td> </tr> <tr> <td>16-18</td> <td>Der Charakter erhält bis zum nächsten Wurf einen Malus von -2 auf alle Würfe mit GEI.</td> </tr> <tr> <td>19-20</td> <td>Der Charakter verliert permanent einen Punkt GEI.</td> </tr> </table>	2-5	Der Charakter erhält bis zum nächsten Wurf einen Bonus von +2 auf alle Würfe mit GEI.	6-12	Der Charakter erhält bis zum nächsten Wurf einen Bonus von +1 auf alle Würfe mit GEI.	13-15	Der Charakter erhält bis zum nächsten Wurf einen Malus von -1 auf alle Würfe mit GEI.	16-18	Der Charakter erhält bis zum nächsten Wurf einen Malus von -2 auf alle Würfe mit GEI.	19-20	Der Charakter verliert permanent einen Punkt GEI.
2-5	Der Charakter erhält bis zum nächsten Wurf einen Bonus von +2 auf alle Würfe mit GEI.											
6-12	Der Charakter erhält bis zum nächsten Wurf einen Bonus von +1 auf alle Würfe mit GEI.											
13-15	Der Charakter erhält bis zum nächsten Wurf einen Malus von -1 auf alle Würfe mit GEI.											
16-18	Der Charakter erhält bis zum nächsten Wurf einen Malus von -2 auf alle Würfe mit GEI.											
19-20	Der Charakter verliert permanent einen Punkt GEI.											
15	<b>Grimoire Shiro</b>	<p>Das Grimoire Shiro ist ein großes dickes Buch, das in braunes Leder eingebunden ist. Das Leder ist unter der feinen und verschlungenen Metallarbeit aus Platin, die fast den gesamten Einband verziert, jedoch kaum noch zu sehen. Auf dem vorderen Einband bildet sich aus den Metallarbeiten ein Gesicht. Das Buch scheint von Außen ein gewöhnliches, wenn auch reich verziertes, Buch zu sein. Berührt ein Charakter es jedoch (oder befindet sich bereits im Besitz einer Person) erwacht es und verbindet sich mit der Person. Die Augen des Metallgesichtes öffnen sich, das Buch erwacht zum Leben und beginnt fortan zu schweben. Es kann sprechen, tut dies auch in den meisten, vorzugsweise unpassenden, Situationen und hat eine sehr <i>eigene</i> Persönlichkeit und eigenen Willen. Das Buch ist in seinen Kommentaren sehr kleinlich, kritisch, belehrend und oft schlicht nervig, hat aber auch immer praktische Hinweise, vor allem im Themenfeld der Magie auf Lager. Das unzerstörbare Buch folgt seinem Besitzer stetig und überall hin, wenn oftmals auch nicht ohne sich entsprechend darüber zu beschweren und hilft ihm mit seinem Wissen.</p> <p>Der verbundene Besitzer des Grimoire Shiro erhält einen Bonus von +2 auf alle Wissensproben. Zudem werden die Abklingzeiten/Manakosten aller Zauber halbiert, braucht keine Wechselproben um einen Zauber zu wechseln (jedoch eine Aktion), er erhält einen Bonus von +6 auf alle Zauber und kann wort- &amp; gestenlos Zaubern. Er erhält zudem Zugriff auf jeden Zauber seiner Klasse, kann solche, die er nicht erlernt hat jedoch nur 1 mal pro Tag anwenden. Alternativ kann das Grimoire Shiro statt seinem Besitzer nur mit Rat zu unterstützen auch selbst im Kampf agieren, in dem es jeden Zauber der Grundklasse des Charakters einsetzen kann (Zauber die der Besitzer nicht selbst beherrscht jedoch maximal 1 mal pro Tag). Der Zaubern und Zielzaubern-Wert des Buches ist dabei 40 (für Stufen/Attributs/Eigenschaftsbasierte Berechnungen wird ein Wert von 15 angenommen). Sollte der Besitzer kein Zauberwirker sein, kann er eine Grundklasse wählen und von da an Zauber einsetzen und lernen als gehöre er dieser an, solange das Grimoire Shiro in seinem Besitz ist. Auf dem Grimoire Shiro liegen zudem permanent die Zauber Magie entdecken und Magie identifizieren.</p> <p>Das Grimoire Shiro lässt sich jedoch nur ungern Befehle geben, weswegen jedes mal eine Aktion und Probe abwechselnd auf GEI+VE und GEI+AU nötig ist, um es davon zu überzeugen die Art seiner Unterstützung zu wechseln. Andere Befehle (wie zum Beispiel für einen <b>kurzen</b> Schleichweg vollkommen zu Schweigen) führt es nur widerwillig aus (Probe mit PW: 12), wobei die Chancen des Besitzers sich verbessern je besser er sich mit dem Grimoire versteht, gestattet ihm jedoch maximal 3 solcher Befehle pro Stunde. Den größten Affront sieht es jedoch darin wenn ein Besitzer nicht getötet wird, um die seine Macht zu erhalten, sondern dieser das Grimoire freiwillig an jemand anderen abgeben möchte. Um dieser Bitte, die nur 1 mal pro Tag gestellt werden sollte, Folge zu leisten muss eine Probe mit PW: 4 gelingen, schlägt sich jedoch fehl ist das Grimoire für den Rest des Tages beleidigt und verweigert jegliche Hilfe. Stirbt ein Besitzer des Grimoire Shiro fällt es jedoch sofort wieder in seinen Schlaf aus dem es erst durch die Berührung einer Person erneut geweckt wird.</p>										

16	<b>Necronomicon</b>	<p>Ein Foliant dessen pechschwarzer Ledereinband allerlei dämonische Figuren bilden, die sich zu bewegen scheinen, wenn man nicht genau hinsieht. Der Inhalt ist geradezu grotesk und so abstoßend beschrieben, dass jeder der keine Probe auf GEI+HÄ schafft es nicht vermag das Buch zu lesen (bei Misserfolg -2 auf alle Proben bis zum Ende des Tages, pro Tag 1 Versuch möglich). Das Buch enthält allerlei Symbole, Flüche, Auflistungen dämonischer Wesen und vor allem Beschwörungsformeln für allerlei Wesen.</p> <p>Wer es schafft das Buch einmal ohne Unterbrechung zu lesen, was 5 Tage benötigt, erhält permanent +III Ränge in Diener der Dunkelheit und Teufelchen und lernt unabhängig von seiner Klasse, Stufe oder Anzahl neu lernbarer Zauber die Zauber <i>Bannen, Dämon beschwören, Elementar Herbeirufen, Fluch, Kontrollieren, Schatten erwecken</i> und <i>Totengespräch</i>.</p> <p>Wer aus dem Buch (gilt als Waffe) rezitiert, erhält einen Bonus von +8 auf alle Proben Dämonen, Untote, Elementare und alle sonstigen Wesen zu Beschwören, Kontrollieren oder sie zu bannen. Wird bei einer Beschwörung das Necronomicon genutzt, wird die doppelte Anzahl Wesen gerufen und der Beschwörer kann die doppelte Anzahl Wesen unter seiner Kontrolle befehligen. Mit dem Necronomicon beschworene Wesen erhalten zudem GEIx2 ihres Beschwörers zusätzliche Punkte, die frei auf ihre Kampfwerte verteilt werden können und ihr Beschwörer kann ihnen 5 weitere Fragen stellen bzw. Aufträge erteilen und die Zeit, die ihm das Wesen dienen muss, wird um 5 Stunden verlängert.</p> <p>Wer das Necronomicon jedoch zu oft nutzt, verliert langsam seinen Verstand: nach (GEI+HÄ)<sup>2</sup> Nutzungen verliert er pro weiterer Nutzung permanent 1 Punkt VE, wenn VE = 0 verliert er stattdessen permanent einen Punkt GEI, kann auch mit Allheilung nicht wiederhergestellt werden.</p>
17	<b>Seele des Lichts</b>	<p>Der Einband dieses Buches besteht aus der Haut zweier Gesichter, eines in himmelhoher Verzückung, eines in tiefster Verzweiflung verzogen. Jede einzelne Seite besteht aus menschlicher Haut auf denen mit Blut fein säuberlich Name unter Name aufgelistet ist. Ein paar dieser Namen mögen dem einen oder anderen Leser aus diversen Mythologien oder der Geschichte bekannt sein. Sie alle galten als unsterblich auf dem Schlachtfeld, verstarben jedoch noch in jungen Jahren. Jeder Zauberwirker erspürt automatisch das extreme Ausmaß schwarzer Magie, das von dem Buch ausgeht, das absolut jeden Versuch es zu zerstören unbeschadet übersteht.</p> <p>Wer seinen eigenen Namen mit seinem eigenen Blut in das Buch einträgt wird unsterblich (er kann aber immer noch ohnmächtig werden). Selbst wenn er enthauptet oder sein Körper zerschmettert wird verstirbt derjenige nicht. Nur die vollständige Vernichtung seines Körpers (z.B. durch Säure, Drachenfeuer o.ä.) überlebt derjenige nicht. Jeden Monat verliert derjenige jedoch permanent 2 Punkte LK.</p> <p>Wer versucht diesen Fluch zu brechen wird bei allen gängigen Anlaufpunkten abgewiesen und scheinbar gibt es niemanden, der ihnen dabei helfen kann.</p> <p>Wird das Buch genau studiert und der Leser schafft eine Probe auf WG: Geschichte, erkennt er einen einzelnen Namen eines legendären Helden, der ebenso als unsterblich galt, jedoch noch ein langes Leben führte.</p>

18	<b>Todesnotiz</b>	<p>Ein völlig unscheinbares kleines Buch, mit einem Einband aus schwarzem Leder auf den sein Name in weißen Lettern geprägt ist. Angeblich wurde dieses Buch vom Gott des Todes verloren und verleiht seinem Besitzer die Macht über diesen. Die Seiten des Buches sind schlicht weiß mit Ausnahme der ersten Seite die pechschwarz ist und in weißer Schrift die Regeln des Buches erklärt.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die Person deren Name in dieses Buch geschrieben wird und deren Gesicht der Schreiber sich dabei vorstellt, wird sterben.</li> <li>2. Wird direkt im Anschluss an den Namen ein Grund für den Tod der Person angegeben, tritt dieser wie beschrieben ein.</li> <li>3. Wird kein Grund für den Tod angegeben oder ist dieser physikalisch nicht möglich, stirbt die Person an Herzversagen.</li> <li>4. Wird direkt im Anschluss an den Grund für den Tod ein Zeitpunkt angegeben, stirbt das Opfer zum bestimmten Zeitpunkt.</li> <li>5. Wird kein Zeitpunkt angegeben, stirbt das Opfer 10 Minuten, nachdem sein Name in das Buch geschrieben wurde.</li> <li>6. Würden durch oder in den beschriebenen Todesumständen auch andere Personen sterben, so wird die Angabe nichtig und die Person stirbt an Herzversagen.</li> <li>7. Jeder Eintrag und jede Spezifizierung raubt dem Schreiber etwas von seinem Glück und bringt ihn dem Tod näher (permanent werden die Chancen auf einen Immersieg um -1 reduziert und die Chance auf einen Patzer um +1 erhöht).</li> </ol>
19	<b>Über die Entstehung der Völker</b>	<p>Dieses Buch ist das Lebenswerk des großen Forschers und Magiers Niwrad. Das Buch ist weitestgehend eine recht trockene Abhandlung in der Niwrad seine gesamte Forschung dargelegt, die Fähigkeiten aller Völker auflistet und eine Theorie aufgestellt wie alle Völker der Welt entstanden. Dabei ist der Zauber mit dem es ihm gelang das Geheimnis des Lebens zu entschlüsseln in das Buch eingewoben, ebenso wie ein Zauber mit dem der Code des Lebens sichtbar gemacht und manipuliert werden kann. Noch ist es niemandem gelungen die Zauber zu reproduzieren, jedoch scheinen seine Theorien der Wahrheit zu entsprechen.</p> <p>Ein Zauberwirker, der den Zaubers des Buches wirkt (den er nur mit Hilfe des Buches wirken kann), erschafft in 5 Runden einen grünbläulich leuchtenden mit allerlei magischen Runen versehenen Magiekreis. Der Zauberwirker kann den Lebenscode eines jeden, der den Kreis betritt nicht nur sehen (auch wenn er kaum Verständnis daraus ziehen kann), aber auch manipulieren. Er kann den Körper und Geist desjenigen mit den Fähigkeiten aller möglichen Völker ausstatten und sogar die eigentlichen Volksfähigkeiten desjenigen verändern. Der Zauberwirker kann dem Manipulierten jede beliebige Volksfähigkeit verleihen oder entfernen, dabei beträgt das Maximum an Volkspunkten, die derjenige besitzen darf +6 statt +2. Jede Manipulation der Volksfähigkeiten benötigt dabei 1 Stunde pro VP. Ein auf diese Weise veränderter Charakter wird jedoch auf jeden Angehörigen seines eigenen Volkes und auch das anderer als nicht mehr ganz zugehörig zu seinem ursprünglichen Volk zugehörig wahrgenommen werden, egal wie klein die Veränderungen sind. Zudem erhält er pro geänderter Volksfähigkeit einen Malus von -2 auf Proben sozialer Interaktion. Auch ist dieser Vorgang nicht beliebig oft wiederholbar, jeder Charakter kann maximal W20/4 mal diese Prozedur überstehen, bevor ihr Körper und Verstand den Vorgang nicht mehr überstehen und der Charakter zu einer wild mutierenden Monstrosität wird.</p> <p>(Alternativ können statt Volksfähigkeiten auch die Mutationen aus GammaSlayers genutzt werden.)</p>

20	<b>Ungeendod Worts Galdor</b>	<p>Dieses Buch ist so alt, dass es schon fast auseinander fällt und von verschiedenen Pflanzen, Blättern, Flechten und Moosen bewachsen ist. Bei genauerem Hinsehen wird allerdings deutlich, dass dies keineswegs durch das Alter, sondern absichtlicher Teil des Buches ist. Das Ungeendod Worts Galdor ist nämlich, auch wenn es in einer sehr altertümlichen und dadurch kaum lesbaren Sprache verfasst ist, das umfangreichste Herbarium der Welt, in dem sämtliche nützlichen Kräuter, Pilze, Pflanzenwesen und sonstige Pflanzen aufgelistet und alle wichtigen getrockneten Teile dieser eingefügt sind. Jedem Zauberwirker fällt sofort auf, dass dieses Buch vor Lebensmagie pulsiert.</p> <p>Mit Hilfe der dem Buch innewohnenden Magie kann jede Pflanze in dem Buch belebt werden, wenn die entsprechende Seite mit Wasser beträufelt wird. Dabei entsteht entweder ein kurzlebiger Wuchs der Pflanze von dem so viele Einheiten Kräuter geerntet werden können, wie bei einer natürlichen Pflanze dieser Art, bis sie verdorrt und sich wieder in das Buch zurückzieht. Alternativ kann auch ein Setzling der jeweiligen Pflanze bzw. des Pflanzenwesens (oder Grünwächters) aus dem Buch entstehen. Pro Tag können bis zu 3 Pflanzen auf diese Weisen belebt werden, jede Pflanze jedoch maximal 1 mal pro Woche.</p> <p>Der Charakter muss die Pflanze jedoch selbst bereits einmal gefunden haben, oder ihm muss eine erfolgreiche Probe auf GEI+VE +2 pro Talenrang in WG: Kräuterkunde gelingen, um die richtige Seite für die gewählte Pflanze zu finden. Alternativ kann auch ein beliebiges Stück einer Pflanze oder eines Pflanzenwesens auf das Buch gelegt werden. Das Stück wird vom Buch absorbiert und wie von Zauberhand wird die der Pflanze zugehörige Seite aufgeschlagen. Charaktere die bei der Kräutersuche in der Natur das Ungeendod Worts Galdor bei sich führen erhalten zudem einen Bonus von +6 auf Kräutersuchen Proben, sowie Proben (Gift)Pflanzen oder Pflanzenwesen zu identifizieren.</p>
----	-------------------------------	--

Danke an Sintholos und Zauberlehrling für das Korrektorat und Feedback.

### <20 unikale Bücher> von Dzaarion











Dieses Werk ist ein Fanwerk für Dungeonslayers 4.0.  
Dungeonslayers © Christian Kennig  
<http://www.dungeonslayers.net>













Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Lizenz:  
Namensnennung – Nicht-kommerziell  
Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 – International

# DIE SCHATTENWESEN

SCHATTENKRIEGER STUFE 1						
KÖR	8	AGI	8	GEI	4	
ST	3	BE	3	VE	1	
HÄ	3	GE	3	AU	0	
						
21	11	11	5	12	12	
<b>Bewaffnung</b>			<b>Panzerung</b>			
Schattenschwert (WB +1)			-			
Schattenshuriken (WB +1)						
<b>Fähigkeiten</b>						
	<b>Lautlos:</b> Bewegt sich vollkommen lautlos.					
	<b>Wendig:</b> Ist sehr wendig. Angriffe gegen dieses Ziel sind um -2 erschwert.					
<b>Aussehen</b>						
Menschlich aussehende Gestalten mit grauer Haut und weiß leuchtenden Augen, die einen schwarzen Anzug mitsamt Maske tragen.						
GK:	Normal					

SCHATTENIMP STUFE 2						
KÖR	4	AGI	8	GEI	4	
ST	0	BE	2	VE	1	
HÄ	0	GE	4	AU	0	
						
7	5	10	5	6	14	
<b>Bewaffnung</b>			<b>Panzerung</b>			
Schattenkralle (WB +2)			Lederhaut (PA +1)			
Schattenpfeil (WB +2)						
<b>Fähigkeiten</b>						
	<b>Fliegen:</b> Kann, statt zu laufen, mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion "Rennen" im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.					
	<b>Odem, (Schatten):</b> Nur alle W20 Runden einsetzbar. Erzeugt nicht abwehrbaren Schaden (Schießen-Angriff) - nur für magische Abwehrboni wird gewürfelt (PW:Bonushöhe). GE x 5m langer Kegel (am Ende GE x 3m breit).					
	<b>Schrei:</b> Kann 1 Mal pro Kampf einen Schrei ausstoßen, woraufhin jeder in Hörweite für W20/2 Runden unter folgendem Effekt leidet (erneut W20 werfen): 1-5: flieht vor Angst (vgl. Zauber Kleiner Terror) 6-10: starr vor Angst (vgl. Zauber Halt) 11-15: verwirrt (vgl. Zauber Verwirren) 16-20: schläft ein (vgl. Zauber Einschläfern)					
	<b>Wendig:</b> Ist sehr wendig. Angriffe gegen dieses Ziel sind um -2 erschwert.					
<b>Aussehen</b>						
Kindlicher aussehenden Versionen der Schattenkrieger mit Fledermausflügel.						
GK:	Klein					

 <b>SCHATTENSAUGER</b> <b>STUFE 3</b>						
<b>KÖR</b>	<b>4</b>	<b>AGI</b>	<b>6</b>	<b>GEI</b>	<b>1</b>	
<b>ST</b>	<b>2</b>	<b>BE</b>	<b>2</b>	<b>VE</b>	<b>1</b>	
<b>HÄ</b>	<b>0</b>	<b>GE</b>	<b>0</b>	<b>AU</b>	<b>0</b>	
						
<b>5</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>6</b>	<b>8</b>	<b>-</b>	
<b>Bewaffnung</b>				<b>Panzerung</b>		
Sprungbiss (WB +2; GA -4) siehe Sprungangriff				-		
<b>Fähigkeiten</b>						
	<b>Alterung:</b> Bei einem Treffer altert das Ziel um 1 Jahr.					
	<b>Magie-Spiegel:</b> Sämtliche Zauber, die das Wesen als direktes Ziel eines Zaubers bestimmen, werden mit gleicher Stärke auf den Zauberwirker reflektiert, ohne dass sie Wirkung auf das Wesen haben.					
	<b>Rudeljäger:</b> Erhält +1 auf Abwehr und Schlagen für jedes verbündete Wesen der gleichen Art, das sich in einem 20 Meter Radius befindet.					
	<b>Sprungangriff:</b> Nach einem erfolgreichen Angriff saugt sich der Schattensauger an einer, für sein Opfer unerreichbaren, Stelle fest. Fortan richtet er pro Runde 1+Runde nicht abwehrbaren Schaden an. Sowohl der Besitzer als auch der Schattensauger werden um die Hälfte des angerichteten Schadens geheilt. Wird der Schattensauger bei einem Angriff verfehlt erhält sein Opfer die Hälfte des PE des Angriffs als abwehrbaren Schaden.					
	<b>Sturmangriff:</b> Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.					
	<b>Extrem Wendig:</b> Ist extrem wendig. Angriffe gegen dieses Ziel sind um -4 erschwert.					
<b>Aussehen</b>						
Kleine schwarze, vierbeinige Wesen, deren Torso fast nur aus einem schlitzartigen Auge und dem großen Gebiss bestehen.						
<b>GK:</b>	Winzig					

 <b>SCHATTENTROLL</b> <b>STUFE 4</b>						
<b>KÖR</b>	<b>14</b>	<b>AGI</b>	<b>6</b>	<b>GEI</b>	<b>4</b>	
<b>ST</b>	<b>6</b>	<b>BE</b>	<b>2</b>	<b>VE</b>	<b>1</b>	
<b>HÄ</b>	<b>6</b>	<b>GE</b>	<b>0</b>	<b>AU</b>	<b>0</b>	
						
<b>60</b>	<b>23</b>	<b>8</b>	<b>4,5</b>	<b>23</b>	<b>-</b>	
<b>Bewaffnung</b>				<b>Panzerung</b>		
Schattenfaust (WB +3; GA -3)				Panzerhaut (PA +3)		
<b>Fähigkeiten</b>						
	<b>Schleudern:</b> Schlagen-Immersieg schleudert das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) Schaden/3 m fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, gegen den es normal Abwehr würfelt, und liegt am Boden.					
	<b>Sturmangriff:</b> Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.					
	<b>Zerstampfen:</b> Kann einen Angriff pro Kampfrunde mit -6 ausführen, um das Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner) zu zerstampfen. Pro Größenunterschied wird der -6 Malus um 2 gemindert. Bei einem erfolgreichen Angriff wird nicht abwehrbarer Schaden verursacht.					
<b>Aussehen</b>						
Große, breite Humanoide, die recht grobschlächtig aussehen. Wie Schattenkrieger haben sie graue Haut, leuchtend weiße Augen und tragen einen schwarzen Anzug mit Maske.						
<b>GK:</b>	Groß					

 <b>SCHATTENSPINNENKRABBE</b> <b>STUFE 5</b>						
<b>KÖR</b>	<b>9</b>	<b>AGI</b>	<b>9</b>	<b>GEI</b>	<b>2</b>	
<b>ST</b>	<b>4</b>	<b>BE</b>	<b>2</b>	<b>VE</b>	<b>1</b>	
<b>HÄ</b>	<b>2</b>	<b>GE</b>	<b>4</b>	<b>AU</b>	<b>0</b>	
						
<b>32</b>	<b>14</b>	<b>11</b>	<b>8,5</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	
<b>Bewaffnung</b>			<b>Panzerung</b>			
Schattenklaue (WB +2; GA -2)			Panzerhaut			
Schattenfessel (WB +2)			(PA +3)			
<b>Fähigkeiten</b>						
	<b>Abwehrstacheln:</b> Bei einem gegnerischen Nahkampfangriff erhält der Angreifer 3 LK nicht abwehrbaren Schaden.					
	<b>Gift:</b> Wird Schaden verursacht, würfelt das Ziel eine "Gift trotzen"-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 1 nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Runde.					
	<b>Kletterläufer:</b> Kann mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern. <b>Herabfallen (nur, wenn angegeben!):</b> Kann auf Gegner herabfallen, wobei Schlagen um KÖR erhöht wird.					
	<b>Lähmungseffekt:</b> Schattenfessel (nur alle 5 Runden einsetzbar) macht Ziel für Probenergebnis in Kampfrunden bewegungsunfähig, sofern ihm nicht KÖR+ST gelingt.					
	<b>Umschlingen:</b> Schlagen-Immersieg umschlingt Ziel (sofern 1+ Größenkategorie kleiner), welches fortan ST Punkte abwehrbaren Schaden erleidet, sich nicht frei bewegen kann und einen Malus von -2 auf alle Proben pro Größenunterschied erhält. <b>Befreien:</b> Opfer mit AGI+ST vergleichende Proben gegen KÖR+ST des Umschlingers.					
<b>Aussehen</b>						
Stachelbewährter, gepanzerter, schwarzer Spinnenkörper auf dem ein humanoider Oberkörper mit großen Scheren als Armen sitzt.						
GK:	Normal					

 <b>SCHATTENNEBEL</b> <b>STUFE 6</b>						
<b>KÖR</b>	<b>9</b>	<b>AGI</b>	<b>9</b>	<b>GEI</b>	<b>2</b>	
<b>ST</b>	<b>6</b>	<b>BE</b>	<b>6</b>	<b>VE</b>	<b>1</b>	
<b>HÄ</b>	<b>0</b>	<b>GE</b>	<b>0</b>	<b>AU</b>	<b>0</b>	
						
<b>19</b>	<b>17</b>	<b>15</b>	<b>5,5</b>	<b>17</b>	<b>-</b>	
<b>Bewaffnung</b>			<b>Panzerung</b>			
Schattententakel			Körperlos			
(WB +2; GA -4)			(PA +8)			
Reichweite 3 Meter						
<b>Fähigkeiten</b>						
	<b>Gift:</b> Wird Schaden verursacht, würfelt das Ziel eine "Gift trotzen"-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 1 nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Runde.					
	<b>Mehrere Angriffe (+ 3):</b> Kann mit seinen Schattententakeln 3 zusätzliche Angriffe in jeder Runde aktionsfrei durchführen.					
	<b>Nur durch Magie verletzbar:</b> Nur Angriffe mit magischen Waffen oder durch Zauber richten Schaden an. Ausgenommen sind eventuelle <b>Anfälligkeiten</b> , durch die ebenfalls Schaden erlitten wird.					
<b>Aussehen</b>						
Bläulich-schwarzer Nebel mit grob humanoider Gestalt und weiß glühenden Augen, der mehrere lange tentakelartige Arme besitzt mit denen er angreift.						
GK:	Normal					