

1W10 Buchtitel und Geheimnisse

Wenn man die Bibliothek eines Zauberers durchstöbert oder in einer Bibliothek auf etwas Ungewöhnliches stößt, kann man hier schnell auswürfeln, welche Gestalt das Buch hat.

1W10 Beschreibungen...

1. Ungewöhnliche/r
2. Mystische/r
3. Verlorene/r
4. Fragwürdige/r
5. Uralte/r
6. Verbotene/r
7. Kostbare/r
8. Verzehrende/r
9. Einzigartige/r
10. Blasphemische/r

1W10 Titelanfänge...

1. Codex
2. Leitfaden
3. Brevier
4. Almanach
5. Foliant
6. Gesänge
7. Notizen
8. Sprüche
9. Wahrheiten
10. Instruktionen

1W10 Titelenden...

1. der zeitlosen Propheten
2. der arkanen Geheimnisse
3. der gelben Wahrheit

4. der zungenlosen Priester
5. der Uralten und Namenlosen
6. des Graubärtigen
7. des roten Bischofs
8. des fahlen Königs
9. der vier schwarzen Schwestern
10. des Unnennbaren

1W10 Äußerlichkeiten

1. schwerer Lederfoliant
2. zusammengenähte Reste von Schriftrollen
3. kleines Büchlein
4. Loseblattsammlung
5. reich illustrierter Prachtband
6. dreieckiges Handbuch
7. einfacher roter Ledereinband
8. blauer Foliant mit Schloss und Kette
9. grüner Einband aus Alligatorenhaut
10. eingebunden in Menschenhaut

1W10 Vorbesitzer

1. Der Fürst des Reiches
2. Die alte Hexe des Dunkelwaldes
3. Der Hohepriester des gerechten Gottes
4. Der blinde Bettler am Stadttor
5. Die ermordete Hure im Hafenviertel
6. Der Kapitän, der aus dem Süden heimkehrte
7. Die Witwe des Ritters aus dem Westen
8. Der kindliche Erbe des Grenzgrafen
9. Der junge Magier im Schwanenturm
10. Der Führer des Blutkultes

1W10 Komplikationen

Wer möchte, kann noch eine Komplikation auswürfeln:

1. Der Charakter kennt die Sprache des Buches nicht.
2. Wichtige Seiten aus dem Buch fehlen.
3. Schwerer Wasserschaden macht Stellen unleserlich.
4. Einige Seiten wurden mit grüner Tinte übermalt und sind unleserlich.
5. Der Charakter muss das Buch in einem Zug durchlesen und wird es nicht zur Seite legen.
6. Ein Zauberwort muss gesagt werden, damit das Buch lesbar wird.
7. Die Schrift kann nur im Mondlicht gelesen werden.
8. Das Buch ist an einigen Stellen verbrannt.
9. Das Buch wurde gestohlen und der Besitzer hat 1W4 Söldner ausgeschickt, um es zurückzuholen.
10. Das Lesen des Buches erweckt die Aufmerksamkeit eines mächtigen, unnatürlichen Gottes.

1W10 Geheimnisse

Wer möchte, kann noch ein Geheimnis auswürfeln:

1. Das Buch enthält eine Schatzkarte
2. Das Buch enthält das wahre Testament des Vorbesitzers.
3. Das Buch enthält 2W10 Zauber.
4. Das Buch ist das letzte Exemplar und 3W100 GM wert.
5. Das Buch sagt die Zukunft voraus.
6. Das Buch ist ein Portal zu den Träumen des Vorbesitzers.
7. Das Buch hat einen falschen Einband und behandelt eigentlich ein anderes Thema. Würfle erneut auf Titelseite.
8. Das Buch zerstört sich von selbst, wenn es nicht dem Vorbesitzer zurückgegeben wird.
9. Das Buch ist ein Gefängnis für einen Dämon. Er versucht dem Charakter einen Handel vorzuschlagen: Seine Freilassung gegen die Geheimnisse des Buches.
10. Das Buch macht wahnsinnig, wenn man es bis zum letzten Wort liest.