

1W10 Anmerkungen in einem Zauberbuch

Neben Zaubersprüchen können auch andere Dinge in den Aufzeichnungen eines Magiers stehen. Ein Wurf mit dem W10 zeigt, was genau:

1. Eine Karte und Wegbeschreibung zu einem labyrinthischen Hügelgrab im Norden, in dem der Barbarenkönig mit seinem goldenen Streitwagen beigesetzt wurde.
2. Die Regal- und Platznummer eines verbotenen Buches mit arkanem Wissen im örtlichen Tempel.
3. Das Rezept für einen Trank, der die Stimme für 1W10 Minuten verändert.
4. Die Namen der Spielercharaktere in der Widmung des Buches, inklusive erläuternder Notizen, wie ausgesprochen wise; sehr stark; hochgeschickt; sehr charismatisch; überaus intelligent diese sind; und was für eine Gesundheit!
5. Der Name eines Schiffes, das vor 120 Jahren sank und ein archaisches Artefakt von den westlichen Echten Inseln geladen hatte.
6. Der wahre Name eines Mittleren Dämons, der die Seele des Magiers in 1W6 Monaten holt.
7. Ein Kontaktmann in der Handelsstadt, der auch illegale Zutaten besorgen kann.
8. Die genauen Schulden und Schuldner der reichsten Familien der Stadt.
9. Mathematische Formeln, die den Weg zu einer anderen Dimension öffnen, wenn die Gleichung gelöst wird, was nur mit einer komplizierten Intelligenzprobe gelingt. Gut, dass andere dabei helfen können!
10. Die Karte eines vergessenen Gewölbes, dessen Eingang hinter dem Spiegel des Erzmagiers zu finden ist.