

# 1W20 Schätze in einem Heldengrab

Im Laufe einer Abenteurerkarriere erforscht man einige Gräber und Gräfte. Im günstigsten Fall sind die Toten wirklich tot, doch oft wehren sich die Gruftbewohner gegen Plünderungen. Gerade Heldengräber sind voll von Kostbarkeiten, doch sollte man wirklich das Grab eines Helden plündern?

Wer auch immer so ein Grab untersucht, kann ungewöhnliche Schätze finden, doch manchmal müssen die Toten überwunden werden, um die Grabbeigaben für sich zu beanspruchen. Mit einem Wurf auf dem W20 kann der Spielleiter herausfinden, was in einem Heldengrab zu finden ist:

1. Zwei schmutzige Silbermünzen, graviert mit uralten Runen, liegen im Schädel des Toten. Wer die Münzen auf die Augen eines Leichnams legt, kann dem Toten drei Ja-oder-Nein-Fragen stellen, die der Tote wahrheitsgemäß beantworten muss.
2. Ein kleines, zerbrochenes Amulett zeigt die Hälfte eines goldenen Wagenrades. Wer den Träger der größeren Hälfte findet, darf von diesem eine Gunst einfordern, die in jedem Fall gewährt werden muss.
3. Ein Schild liegt auf dem Heldengrab. Es zeigt das Wappen des Helden und an jedem Vollmondtag kann kein Pfeil seinen Träger verwunden.
4. Ein Spiegel mit bronzenen Rahmen, in dem ein Geist gefangen ist. Dreimal kann dieser Geist die Zukunft vorhersagen, doch dann ist er frei und der Spiegel bloß noch ein gewöhnlicher Gegenstand.
5. Das Schwert des Helden liegt auf der Grabplatte und ist eine Klinge, die niemals zerbricht und Furcht in den Herzen der Feinde des Helden sät.
6. Ein Stirnreif aus Gold, der seinen Träger die letzten drei Tage des Helden erleben lässt.
7. Ein Ring mit einem religiösen Symbol. Wer ihn trägt, wird allzeit gut von diesen Priestern behandelt werden und darf die Gastfreundschaft der Klöster genießen.

8. Eine Mantelspange aus Bernstein, die den Träger vor bösen Geistesbeeinflussungen schützt.
9. Eine Laterne mit fein geschwungenen Verzierungen glüht bläulich auf dem Grab. Ein Wort ist in alten Lettern auf der Laterne eingearbeitet. Wer es ausspricht, lässt die Laterne erlöschen. Erneut das Wort gesprochen und die Laterne flammt wieder auf. Selbst im größten Sturm kann das Licht nicht erlöschen.
10. Eine kleine Pfeife aus Ebenholz. Wer sie benutzt, hat die Chance, einen Schatten anzulocken. Gewürfelt wird mit einem W20: Bei 1-10 erscheint der Schatten und zieht einen ausgewählten Gegner ins Zwielight. Bei jedem nächsten Pfiff sinkt die Chance, dass der Schatten erscheint. Er erscheint also nur noch bei 1-9, dann 1-8, 1-7 usw. bis er schließlich nur noch ein einziges Mal bei einer 1 erscheint und den Charakter ins Zwielight zieht. Fortan ist es ein verfluchter Gegenstand, der bei einer gewürfelten 1 den Pfeifer holt. Der Spielleiter sollte entscheiden, wie oft die Pfeife schon benutzt wurde.
11. Die Schädel seiner Feinde, kunstvoll verziert, sind um den Sarkophag des Helden aufgereiht, als ob sie ihn anblicken. Auf jeder Stirn steht geschrieben: "Vergiss nicht warum." Werden die Schädel entfernt, ersteht der Held als bösartiger Untoter wieder auf.
12. Ein Umhang, zusammengenäht aus verschiedenen Flickern. Jeder Weggefährte des Helden hatte ein Stück seines eigenen Mantels gegeben, um den Toten zu kleiden. Wer diesen Umhang trägt, fühlt, dass er des nachts wie von einem Lagerfeuer gewärmt wird.
13. Ein goldener Trinkpokal steht in einem Schrein. Bei Sonnenuntergang füllt sich der Pokal mit reichem, roten Traumwein. Wer immer einen Schluck von diesem Wein trinkt, schläft innerhalb von 1W4 Minuten ein, doch ein Traumfragment gelangt in die Wirklichkeit.
14. Eine Harfe ohne Saiten lehnt am Sarkophag. Wenn neue Saiten eingespannt werden, dann spielt die Harfe wie von Geisterhand Lieder aus längst vergangenen Tagen und im knisternden Lagerfeuer und im flüsternden Wind hört man die Liedtexte. Man sagt, dass man nur lang genug zuhören muss, um von großen Schätzen und alten Magiern zu erfahren.

15. Eine Wandmalerei zeigt eine große Landkarte. Auf ihr sind furchtbare Monster, aber auch versteckte Wunder verzeichnet. Wer eines der Monster besiegt, kann selbst ein neues Wunder hinzumalen, das ebenfalls Wirklichkeit wird.

16. Als die Charaktere die Grabstätte erreichen, finden sie den Sarkophag geöffnet vor und nur eine spöttische Notiz ("Zu spät...für eure Mühen") und eine alte Kupfermünze. Wenn die Charaktere diese mitnehmen, wird der Geist des Helden über eine gewisse Zeit hinweg dafür sorgen, dass sie auf die früheren Grabräuber treffen. Ist es Rache oder der Wunsch, seine Besitztümer zurückzubekommen, das ihn antreibt? Oder etwas ganz anderes?

17. Ein Buch mit dem lange vergessenen Lobgesang eines uralten Gottes. Der Gott wird sich regen, wenn er diesen Gesang hört und er wird eine Aufgabe stellen.

18. Auf dem Grab liegt der schmale Ast einer Eiche mit immergrünen Blättern. Ein Schlag mit dem Ast - und in dem Luftzug erlischt jedes Feuer.

19. Ein feingearbeitetes Schachspiel aus Elfenbein, bei dem die Farbe Weiß niemals verliert.

20. Eine Glocke aus Bronze, die einen Freund herbeiruft, wenn sie bei Gefahr geläutet wird.