

1W10 Masken

1. Schwarze Maske des Magiers:

Kann dreimal pro Tag *Magie bannen* wirken. Andere Zauberwirker werden dich hassen.

2. Rabenschädelmaske:

Der Träger kann für einen Tag die Raben der Umgebung als Späher nutzen.

3. Maske der tiefen Verschleierung:

Diese mit Perlen besetzte Maske lässt sich von jedem Träger nur einmal benutzen. Beim Aufsetzen nimmt man bis zum kommenden Sonnenaufgang Stimme und Gestalt irgendeiner von der SL bestimmten Person an. Erst danach lässt sich die Maske wieder absetzen.

4. Totenmaske der Schamanin:

Geschnitzte Maske aus knochenweißem Holz, Schlitz für Mund und Nase, jedoch nicht für die Augen. Träger der Maske sind in der Lage, direkt in die Geisterwelt zu sehen, die das Diesseits überlagert, mit allen Vor- und Nachteilen. Geistererscheinungen werden deutlich wahrgenommen, unbelebte Teile des Diesseits (etwa Möbelstücke oder künstliche Wände) sind hingegen nicht erkennbar. Geister können den Träger ebenfalls wahrnehmen, die Maske allein erlaubt es allerdings noch nicht, mit ihnen zu interagieren. Außerdem ist das Zeitempfinden des Trägers massiv beeinträchtigt (nach Maßgabe des SL).

5. Maske des Meisters:

Schwarz und mit Fledermausflügeln. Zentral ein drittes Auge. Verbessert die magischen Attribute des Trägers für 24 Stunden. Da sie absurd schlecht sitzt, leidet der Träger nach Nutzung unter starker Migräne.

6. Augengläser des Hexenjähgers:

Schweres goldenes Brillengestell mit geschliffenen Gläsern aus dunklem Kristall. Der Träger ist in der Lage, dämonische Präsenzen wahrzunehmen, auch in der Form von Spuren oder Fingerabdrücken. Außerdem dunkelt die Brille die Umgebung stark ab, was bei hellem Sonnenlicht sehr praktisch sein kann, in dunklen Gewölben allerdings schnell von Nachteil ist.

7. Maske des Träumers:

Eine blaue Maske mit seltsamen Mustern und pfauenhaften Augenpartien. Wer sie trägt und die Stirn an einen Schlafenden drückt, kann für 1W6 Stunden in seinen Träumen wandern. Doch stirbt der Maskenträger im Traum, so hat er auch in der Realität sein Leben verloren.

8. Stunde der ungesehenen Pracht:

Diese leichte Maske aus roter Seide verbessert für eine Stunde Aussehen, Charisma, Wohlklang der Stimme und sogar den Geruch des Trägers auf schier unglaubliche Ausmaße. Leider kann das niemand sehen, der sich beim Anlegen der Maske in Sichtweite des Trägers befand.

9. Schwarze Maske der Vergeltung:

Wer diese Maske trägt, erlernt das Wissen des ersten Besitzers, eines berühmten Rapierschwerters und bekommt sehr gute Kenntnisse in der Handhabung dieser Waffe. Allerdings verspürt er auch den schier unstillbaren Drang, Unrecht wieder gut zu machen und Unterdrücker zu bekämpfen.

10. Maske des Gelben Narren:

Diese unscheinbar wirkende gelbe Holzmaske, die in einem anzüglichen, wissenden Grinsen erstarrt zu sein scheint, soll große Macht verleihen:

- Wer beim Aufsetzen den Namen einer menschlichen oder menschenähnlichen Person ausspricht, verwandelt sich einen Tag lang (von Mitternacht bis Mitternacht) in deren spiegelverkehrtes Ebenbild.
- Dem Träger wird offenbar, wer in seiner Nähe das gelbe Zeichen trägt, körperlich oder seelisch.
- Wer die Maske trägt und jemanden berührt, bekommt für einen Moment Einsicht in dessen tiefste Geheimnisse (allerdings nur in Form von Sinneseindrücken und Empfindungen - Bilder, Gerüche, Gefühle usw., die erst noch interpretiert werden müssen)

Wird sie allerdings um Mitternacht noch getragen, zerrt der König in Gelb den Träger in sein Reich, was aber nur die wenigsten ahnen, da alle bisherigen Besitzer entweder Diener des Königs waren oder spurlos verschwanden.

Autoren: DrGonzo, Daicorion, Lukas, Moonmonth,