

1W20 märchenhafte magische Gegenstände

1. Die Flöte der Verzauberung, die Charaktere, welche ihren Rettungswurf nicht bestehen, dem Flötenspieler willenlos folgen lässt, solange er darauf spielt.
2. Eine Strähne goldenen Haars, welche sich in Seil verwandeln kann.
3. Der Apfel der Träume und des Todes: Lässt einen auf ewig schlafen oder sterben, je nachdem ob man in die rote oder grüne Seite beißt.
4. Die Rubinslipper der Teleportation
5. Drachenblut, macht eingeschmierte Körperstellen unverwundbar
6. Das Kissen des Winters, taucht, wenn geschüttelt, das Land in einen tiefen Winter
7. Der kleine Kirschholztisch, der einmal pro Tag ein Festmahl für 1W6 Personen herbeizaubert. Die dafür benötigten Nahrungsmittel werden aus einer Umgebung von 1,5 km Durchmesser zusammengesammelt. Je nach Ort kann das Festmahl recht ungewöhnlich sein und in menschlichen Siedlungen wird alsbald festgestellt, dass jemand Essen gestohlen hat.
8. Die Schwefelhölzer des fahlen Übergangs, solange eins brennt, kann man das Totenreich betreten.
9. Der Goldesel, der alles, was er berührt, in Gold verwandelt.
10. Der Heißluftballon der Ebenenreise
11. Streitkolben aus dem Sack
12. Ein roter Kapuzenumhang, der die Trägerin in einen Wolf verwandelt.
13. Die drei goldenen Haare des Teufels, lassen Flüssigkeiten vertrocknen und Pflanzen verdorren

14. Der Spiegel der herausragenden Eigenschaften, zeigt nicht nur die Schönste im ganzen Land, sondern auch den Schnellsten, die Klügste etc.
15. Drei magische Bohnen, die jeweils einen Riesen beschwören können.
16. Ein magisches Töpfchen, das sich auf Kommando so lange mit süßen Brei füllt, bis man die Gegenwörter (nicht vergessen!) spricht.
17. Das Heilkraut des sterbenden Antlitzes: Heilt schwere Kopf- und Torsoverletzungen sowie -krankheiten; wird es allerdings bei Füßen und Beinen eingesetzt, holt der Schnitter den/die Heiler/in selbst.
18. Das Leinenhemd der Sterne: Nur mit diesem angezogen, fallen bei klarem Sternenhimmel einmalig 3W20 Silbertaler aus der Luft.
19. Stiefel der Riesensprünge: Getragen und mit dem richtigen Zauberwort aktiviert, führt man damit Sätze über mehrere Meilen aus. Das Problem liegt dann darin, sie wieder zum Stillstehen zu bekommen.
20. Ein Besen, der auf Kommando wie wild zu fegen beginnt. Freund und Feind im Wirkungsbereich werden ordentlich verdroschen oder zumindest kräftig abgestaubt.

Autoren: Pixellance, Daniel, The_Nathan_Grey, Lukas