

1W10 Schätze in der schwarzen Kammer des Sultans

Idee: McBlavak

Autor:innen: McBlavak, nEw bEE, Pixellance, Momosnyx

Die schwarze Kammer ist ein wundersamer und schrecklicher Ort, an dem der Sultan seine mächtigsten und gefährlichsten Schätze verwahren lässt.

1. Das steinerne Pferd

Die Statue eines wunderschönen Pferdes, welche auf Befehl zu Fleisch und Blut wird. Das Tier braucht weder Nahrung noch Schlaf, doch wer auf ihm reitet wird langsam selbst zu Stein. Der Zauberer, der es schuf lud gerne Unwissende auf seine Sattel ein, welche den Preis für ihn bezahlten.

2. Der Tiegel der Dschinni

Ein kupferner Tiegel an dessen Innenseite spiralförmig eine Anrufung eingehämmert ist. Liest man den Text laut vor lassen sich Dschinni in den Tiegel locken, welcher nur noch verschlossen werden muss um diese zu binden. Leider ist die Inschrift fehlerhaft, was dem Dschinn erlaubt gestellte Aufgaben zu verfälschen.

3. Der Kelch des flüssigen Feuers

Ein goldener Kelch, reich mit Rubinen verziert. Jede Flüssigkeit, die in den Kelch gefüllt wird geht augenblicklich in Flammen auf und erlischt erst, wenn ihre Substanz vollständig verbrannt ist. Er wurde für ein Attentat auf den letzten Kalifen verwendet.

4. Der schlingende Teppich

Ein wunderschön gearbeiteter Teppich, der dazu einlädt sich auf ihn Schlafen zu legen.

Liegt man auf ihn, fühlt man sich, als ob man fliegt. Entschwindet man in das Reich der Träume, verschlingt er einen in Minuten.

5. Die silbernen Türen

Eine in einem Rahmen aus schwarzen Holz mitten im Raum stehende Doppeltüre aus reinem Silber. Die Türflügel sind mit Ornamenten und Versen in

ausgestorbenen Schriften übersäht. Wenn man die Verse laut, fehlerfrei und an einem Stück vorliest, öffnen sich die Türen zur wahren Schwarzen Kammer. Macht man beim Vorlesen einen Fehler, bricht ab oder öffnet die Türen einfach so, entweicht aus Ihnen langsam aber sicher ein schwarzer, alles zersetzender Nebel.

6. Die Datteln der Erkenntnis

In einer mit leicht schimmernden Opalen verzierten Kupferschale liegen 21 Datteln. Isst man eine, erlangt man Erkenntnis über Vergangenes. Isst man eine weitere, erlangt man Erkenntnis über Gegenwertiges. Isst man eine dritte erlangt man Erkenntnis über Zukünftiges. Verzehrt man jedoch eine vierte Dattel, wird man mit Leib und Seele in die Opale der Schale aufgesogen, während die Schale vier neue Datteln gebiert.

7. Ein Granatapfel großer, wie selbiger geschliffener, trüber Rubin

Man kann durch ihn nicht durchsehen, beobachtet man ihn aber lange genug, scheint es, als ob ein schwarzer Wurm oder eine Schlange darin ist. Nach 1W4 Tagen im Besitz, beginnt das Wesen telepathisch Kontakt aufzunehmen und versucht den Besitzer zu überzeugen, den Rubin zu zerstören.

8. Eine Flaschenstadt

Die Flasche scheint einen undurchsichtigen Nebel zu beinhalten. Sieht man länger hin, teilen sich die Wolken und geben den Blick auf eine Stadt in der Flasche frei. Je länger man hinsieht, desto mehr Details kann man über Gebäude und Bewohner erkennen. Der Beobachter stellt immer mehr Einzelheiten fest, die ihn an eine ihm bekannte Stadt erinnern. Befindet sich der Beobachter in dieser Stadt, während er in die Flasche sieht, besteht eine Chance von 1 in 100, dass er sich selbst sieht und mit seinem Alter Ego in der Flasche die Plätze tauscht. Die Gelehrten sind sich uneins, ob die Stadt in der Flasche ein Abbild der Realität ist oder umgekehrt. Was passiert, wenn man die Flasche zerbricht, weiß niemand.

9. Die Abschriften des wahnsinnigen Arztes

Aus dem geheimen Archiv des Hauses der Weisheit gestohlen. Diese Anleitungen erlauben einen unvorstellbaren Einblick in den Körper des Menschen. Sie ermöglichen dem im Handwerk Geübten, Körper zu heilen, verbessern und fast beliebig anzupassen. Der einzige Preis ist der eigene Verstand.

10. Eine Öllampe voll Sand

Gießt man dem Sand aus, bildet sich aus ihm ein kleiner Sandgolem, der einem zu

Diensten ist. Aber Vorsicht, nicht das der Golem Kontakt zu mehr Sand bekommt.