

# 1W20 Gegenstände

# Sprichwörtliche

Idee: Stefan (System Matters)

Autor:innen: Puklat, Bruder Jankins, Nicrey, McBlavak, Tegres (Jonas), pan narrans, Ossy, Con.rad, Stefan (System Matters), nEw bEE (Michael), Shamae, mrbananenbrot (Steffen)

1. Der Mantel des Schweigens - Dieser hauchdünne, etwa 2 Schritt lange Umhang mit Kapuze wurde in einer stillen Neumond Nacht in einem druidischen Ritual aus Elfenhaar gefertigt. Er macht seinen Träger unscheinbar und erstickt jedes Geräusch, das unter ihm entsteht (Schritte, Schreie, ...). Legt man ihn zu Vollmond oder Neumond an oder trägt ihn dann noch immer, verliert man seine Stimme bis zum nächsten Neumond und wird von allen humanoiden Wesen mit Nichtbeachtung ‚gestraft‘.

2. Der Stein des Anstoßes - Im Zorn um ausstehende Bezahlung setzte einst ein um den Lohn geprellter Steinmetz die Schwelle zur Abtei unmerklich höher als für gewöhnlich üblich. Fortan stießen sich die Leuten an dem erhöhten Stein Tag ein Tag aus die Zehen. In gewohnter Regelmäßigkeit stolpern und stürzen selbst Personen, welche die Schwelle seit Jahrzehnten mehrfach täglich überschreiten. Niemand ahnt, dass durch die stetigen Flüche und Verwünschungen der Stolpernden, in Verbindung mit dem Blut unzähliger malträtiertes Zehen und aufgerissener Knie, ein mächtiges böses Artefakt erschaffen wurde, welches stetig nach Blut giert.

3. Der Zahn der Zeit - Der Zahn der Zeit ist ein reißzahnähnlicher regenbogenfarbener Kristall, der angeblich der Zeit selbst ausgeschlagen wurde. Sein Träger und alles in der Umgebung altert schneller als gewöhnlich. Der Zahn der Zeit schneidet in alle Materialien wie Butter und beschleunigt den Alterungsprozess von Objekten oder Lebewesen je nach Tiefe des Schnitts um ein Vielfaches. Dieser Effekt hält an, solange direkter Kontakt mit der Wunde besteht. Wunden die mit dem Zahn der Zeit verursacht wurden, kann nicht einmal die Zeit heilen.

4. Der Amtsschimmel - Eine kleine, aus hellem Holz geschnitzte Figur eines

stattlichen Rosses. Bindet man ihm eine versiegelte Nachricht um, erwacht es zum Leben und überbringt sie einer Zielperson. Dabei sollte die Nachricht so formell und esoterisch wie möglich verfasst sein, da sich die Figur sonst weigert diese zu transportieren. Je höher der soziale Rang des Auftraggebers, desto schneller überbringt das Pferd die Botschaft.

5. Das Bockshorn - Wer in der Bockshorn bläst, gibt einen quäkigen Ton ab, der so klingt wie das Meckern einer Ziege. Alle Personen in Hörweite werden Ziel des Ziegenfluchs. Beim ersten Mal, wenn sie das Bockshorn hören, wächst ihnen dichtes Haar. Beim zweiten Mal wachsen ihnen Hörner. Beim dritten Mal verwandeln sich ihre Füße in gespaltene Hufe. Beim vierten Mal können sie anschließend nur noch meckern statt sprechen.

6. Der Geduldfaden - Der Geduldfaden ist eine Erfindung des Magierkonsuls Viljihan, um seine berüchtigte Ungeduld unter Kontrolle zu bekommen. Der weiße, dünne Geduldfaden wird mit dem Geist einer Person verbunden und ist ab dato unzerstörbar. Der Faden wirkt jedoch nur solange er sich in unmittelbarer Nähe der Person befindet. Würde die Person normal die Geduld oder Konzentration verlieren, reißt stattdessen ein Teil des Fadens ab. Jedoch sollte man vorsichtig sein; denn zieht jemand sehr feste an dem Faden, so dass dieser normalerweise reißen würde, verliert die Person wie aus dem Nichts die Geduld und verfällt in einen Wutanfall. Viljihan fand sein Ende, als ein neugieriger Hausaffe mehrfach an seinem Geduldfaden riss und er dadurch den Verstand verlor.

7. Die Heimleuchte - Diese Laterne wurde von der Magierin Navee erschaffen, welche übrigens eine Vorliebe für Gugel hatte, weil ihr Gatte zum zigsten Mal nicht nach Hause fand, nachdem er in der Schenke war. Die Laterne leuchtet dem Träger den Weg zu seinem Heim, egal wie weit entfernt er sich von seiner Heimstätte befindet.

8. Das Hungertuch - Einst gehörte es dem Meisterkoch Jaq de couise, der damit warb, dass niemals ein Gast in seiner Gaststätte an Hunger leiden soll, seine Speisen und sein Ruf waren weit bekannt. Als er starb, muss ein Teil des Meisterkochs in das unauffällig weiße Tischtuch geraten sein. Es heißt, wird das Tuch als Tischdecke verwendet, so schmeckt jedes Essen auf dem Tuch wie die köstlichste Speise und selbst das kleinste Stück Brot sättigt alle eingeladenen Tischgäste.

9. Der Katzentisch - □Dieser winzige Ebenholztisch mutet wie ein Spielzeug eines Kindes reicher Edelleute an. Wer ihn vor einen Durchgang, eine Tür, an eine zugige Stelle oder in eine entlegene Ecke eines Raumes stellt und eine Speise darauf legt, wird feststellen, dass das kleine Holzobjekt zu einem ca. 1 m hohen Tisch heranwächst, an dem vier bis sechs Halblinge bequem Platz fänden. Nähern sich Gegner des Speisespendenden dem Tisch, entspringen ihm plötzlich 1W4+2 geisterhafte schwarze Katzen aus purem Schatten. Sie greifen mit wilden Bissen und furiosen Hieben ihrer Krallen an. Der magische Effekt kann so oft genutzt werden, wie er zuerst Katzen hervorbringt.

10. Die Krokodilsträne - Dieser daumengroße, schwarz-blau-schimmernde Edelstein in Form eines Tropfens stammt aus dem sumpfigsten Gegenden des Westens. Der/die Träger\*in des Steins wird von einer tiefen Traurigkeit befallen, seine oder ihre Fruchtbarkeit und die Sprachfähigkeit uralter Sprachen (ggf. Echsen-sprache) erhöht sich jedoch deutlich.

11. Das Seemannsgarn - Einst wollte eine Sirene die Welt der Menschen besuchen. Daher spinn sie das Haar der Seemänner, die sie ins Verderben lockte, zu einem Garn und webte sich daraus ein Gewand. Die Sirene ist längst in ihr nasses Element zurückgekehrt, doch das Kleid aus Seemannsgarn verblieb an Land. Es verleiht eine verlockende Singstimme und die Fähigkeit, packende Erzählungen zu spinnen, während eintönige Arbeiten verrichtet werden.

12. Die Zwickmühle - Eine handliche, abgewetzte Kaffeemühle mit kunstvollen Messingbeschlügen. Sie ist das Meisterstück des „Zungenlosen“, einem gnomischen Geschenkebringer. Wird in ihr Mahlwerk eine andere Substanz als Kaffee gegeben, verwandelt die Mühle sich in eine mechanische Krabbe, die sich augenblicklich auf die Suche nach mehr von diesem Material begibt, um es mit ihren magischen Scheren mühelos durchzuzwicken. Einmal aktiviert wird sie diese Arbeit praktisch für alle Ewigkeit fortsetzen. Sie kann im laufenden Betrieb auf andere Materialien „umprogrammiert“ werden, doch sie deaktiviert sich erst dann wieder, wenn sie ein Körperteil ihres Besitzers durchgezwickelt hat.

13. Der Grüne Klee - Wer diese Pflanze pflückt, dem wird einmaliges großes Glück zuteil. Anschließend kann er den Grünen Klee an eine andere Person verschenken. Diese erfährt ebenfalls einmalig großes Glück. Eine Person kann nur ein einziges Mal im Leben vom Grünen Klee profitieren. Die Wirkung der Pflanze erlischt augenblicklich, sobald die auf eine andere Art als eine Schenkung

die Besitzerin oder den Besitzer wechselt.

14. Der lange Arm des Gesetzes - Ein Anhänger, sie zu disziplinieren, sie zu überwachen, ihnen eine zu schmieren, um Unrecht klar zu machen. Ein kleines Schmuckstück, das Schüler von ihren Lehrmeistern als letztes Argument bekommen. Einmal angelegt, kann es nur mehr vom „Spender“ abgenommen werden. Dieser Umstand führt beim vorzeitigen Tod des „Spenders“ nicht selten zu Spätfolgen bei den „Beschenkten“.

15. Die Axt im Haus - Diese schartige und rostige Axt scheint vollkommen nutzlos. Sie wieder zu schärfen wäre reine Zeitverschwendung. Doch hängt man sie über eine Hausöffnung, so wird diese unpassierbar für ungeladene Gäste. Gewalt prallt ab, Dietriche brechen oder sie wird einfach übersehen. Bizarre Umstände verhindern jegliches fremde Eindringen.

16. Die Früchte des Zorns - Man sagt die Mönche des Klosters Dao Tse besäßen ein Füllhorn mit magischen Kräften. Dieses Füllhorn sei das abgetrennte Horn des Gottes Korti'Søn selbst.

Früchte, die in diesem Füllhorn lagern, hätten in kleinen Mengen - wie eine Beere oder Traube - heilende Wirkung und könnten Ausschläge auf der Haut beseitigen oder bei Atemnot helfen. Größere Mengen versetze einen allerdings in einen Zustand größter Wut.

Eine der dreizehn geheimen Prüfungen der Mönche, so die Legende weiter, bestünde darin, einen ganzen verdorbenen Apfel zu essen. Nur wer danach imstande wäre Mitleid für seine Mitmenschen zu empfinden, dürfe im Klöster bleiben und das Studium fortsetzen.

17. Das Zielwasser - Kommt in einer kleinen Phiole, die mit einem roten Kreuz markiert ist. Ein tiefer Schluck lässt die Augen für 1W6 Minuten grell rot leuchten, aber ein Schuss verfehlt sein Ziel im Blickfeld nie! Enthält noch 1W4 Schluck.

18. Das Holzauge - Fein gearbeitet und mit filigranen Schnitzereien verziert. Bei einem traumatischen Ritual wird dem Ziel ein Auge entrissen und durch das Holzauge ersetzt, was daraufhin im Kopf Wurzeln schlägt, die bis ins Hirn dringen. Fortan leidet das Ziel des Rituals an chronischer Migräne, kann aber durch nichts mehr überrascht werden.

19. Das Nesthäkchen - Eine hübsche kleine, kupferfarbene Brosche in Form eines

jungen Zaunkönigs. Die Brosche weckt in jedem, der dem Träger begegnet, den Beschützerinstinkt und sorgt dafür, dass der Träger von allen ihm wohlgesonnenen Personen bevorzugt behandelt wird. In Gaststätten erhält er großzügig den besten Tisch oder erntet stolze Blicke, wenn er von seinen Taten berichtet. Je länger die Brosche getragen wird, desto selbstverliebter wird jedoch der Träger. Er empfindet Neid gegenüber Personen, die seiner Meinung nach mehr Aufmerksamkeit als er selbst erhalten. Selbst bei gleicher Behandlung reagiert er eingeschnappt und das Teilen mit Weggefährten kostet größte Überwindung.

20. Das zweischneidige Schwert - Dieses stumpfe Kurzschwert schärft nicht nur den Verstand des Trägers, sondern auch seine Zunge.