

1W6 magische Gegenstände, die dir dein Onkel vererbt

1. Ein Götze eines träumenden, tentakligen Fischgottes, der dir in deinen Träumen eine Frage beantwortet. Die Antwort kostet aber 1W4 Trefferpunkte.
2. Eine Linse, die es erlaubt, Texte in fremden Sprachen zu entschlüsseln, selbst wenn sie magisch verschlüsselt sind.
3. Ein kleiner Goldschlüssel, der jedes Schloss öffnet. Nach jeder Anwendung wird mit 1W6 gewürfelt: Bei einer 1 ist die Kraft des Schlüssels aufgebraucht, doch der Gott der Diebe kann den Schlüssel seine alte Macht zurückgeben.
4. Eine Laterne mit einem Irrlicht, die in absoluter Dunkelheit Geheimtüren finden kann. Alle 7×7 Tage muss das Irrlicht mit einer weißen Perle gefüttert werden.
5. Ein Beutel mit Zauberbohnen. Einmal in ein Feld eingepflanzt, ist der Ertrag 1W6+1 mal so hoch wie sonst. Der Bauer sollte sich auf gigantische Früchte einstellen. Doch Vorsicht: Ab einer Größe von 5 lockt der Duft Riesen an.
6. Ein magisches Schwert, das dich mit einem weißen Leuchten vor Angriffen warnt.