

# 1W20 Kostbarkeiten im Haus des Grafen

1. Eine Sammlung von 1W6 Goldpokalen (jeder 100 Goldmünzen wert) aus dem legendären Schatzfund des Urgroßvaters.
2. Eine Flasche Traumwein aus dem Königreich der Elfen. Ein Schluck ist kostbarer als ein goldenes Diadem und man schmeckt den Wein noch in seinen Träumen.
3. Ein kostbares Buch aus der Bibliothek des Alten Reiches, geschrieben in der Sprache der Weisen. Man sagt, dass die 54 Geheimnissen der Uralten hier gelüftet werden.
4. Der ausgestopfte Kopf eines Wyvern, der seinerzeit die Grafschaft bedrohte. Die Zauberinnen und Zauberer der Akademie der Thaumaturgen würden den Kopf nur allzu gern untersuchen.
5. Der Verlobungsring der Tochter des Grafen, die kurz vor der Hochzeit starb. Angeblich wird ihr Geist den Träger heimsuchen, bis dieser um ihre Hand anhält.
6. Der Graf besitzt 2W6 Portraits seiner Ahnen. Eines hält den Urgroßonkel gefangen, der sich mit einem Dämon einließ und nun von ihm betrogen wurde.
7. Die glänzende Schuppe eines Drachen, die jedem, der darauf schaut, sein wahres Gesicht offenbart.
8. Eine Flasche, in der der Südwestwind gefangen ist. Öffnet man diese auf einem Segelboot, bringt einen der Wind samt Boot in den Heimathafen.
9. Eine Landkarte der Grafschaft in denen die Orte mit Rubinen, die Wälder mit Smaradgen und die Quellen mit Saphiren verziert sind.
10. Eine Harfe mit silbernen Saiten, deren Klang selbst den Herrn der Toten verzaubert.
11. 1W6 Liebesbriefe aus der pikanten Jugend des Grafen.
12. Gut versteckt ist ein falsches Testament! Der Graf ist gar nicht derjenige, für

den er sich ausgibt!

13. 1W6 kostbare Gobelins, die besondere Ereignisse in der Familiengeschichte des Grafen zeigen, wenn man in der Geschichte bewandert ist. Jeder ist 100 GM wert. Doch Vorsicht: Einer wurde von einem Hexer verzaubert – der Gobelin ist belebt und besonders böseartig.

14. Eine kleine Statuette eines Greifen aus Gold- und Silberblech, die mit dem richtigen Wort zum Leben erweckt werden kann und drei Befehlen folgen kann.

15. Das Ei eines Shantak-Vogels – Könige würden ihre Söhne für so ein Ei verheiraten!

16. Ein Säckchen seltenes Gewürz aus den untergegangenen Wasserreichen im Westen.

17. In einer Schatulle liegt der Holzknopf eines verschwundenen Geliebten. Der Wert für den Graf kann nicht annähernd hoch genug eingeschätzt werden.

18. Im gräflichen Schrein wird eine Phiole Drachenblut aufbewahrt, welche der Drachentöterkönig dem Grafen einst gab.

19. Eine Spieluhr aus Muscheln und Perlen, die vom Leid des Meervolkes singt und 1W100 Fische anlockt, wenn sie am Meer gespielt wird.

20. Das konservierte Hirn eines unterirdischen Monsters, eingelegt in einem Glaszylinder. Die langen, violetten Tentakel zucken noch immer und wenn man den Zylinder auf einen Sockel stellt, der arkane Runen trägt, kann man mit dem Wesen kommunizieren. Doch seine Träume von der Eroberung der Welt fließen langsam wie schwerer Honig in die Gedanken seines Gesprächspartners.