

1W20 magische Musikinstrumente der Alliteration

1. Triangel des Todes

Verwünschenes Musikinstrument erschaffen von einem Kult des Mollos, ein dunkler, in Vergessenheit geratener Musikdämon. Spielt man die Triangel, sterben die Zuhörer jeweils beim sechsten Schlag.

2. Alphorn der Angst

Jedes Jahr nach der Schneeschmelze vom ältesten Schamanen der Ziegenmenschen geblasen, versetzt das Alphorn die Bewohner der Talländer für 2w12+ 6 Stunden in einen panischen Angstzustand, sodass die Ziegenmenschen nach dem Abstieg aus den Bergen bei Ihren Plünderungen und Brandschatzungen ein leichtes Spiel haben.

3. Die Schabbaba der Schemen

Diese zierliche Flöte wurde aus dem Unterschenkel eines Gehenkten in einer einzigen Vollmondnacht geschnitzt. Wenn sie in der Stunde der tiefsten Nacht gespielt wird, werden die Spukgestalten und Geister der Umgebung erscheinen und sich in einem schwungvollen Reigen um die Person mit der Flöte drehen. Die Geister werden bis zum letzten Ton tanzen und können dem Zauber der Schabbaba bis zum ersten Sonnenstrahl des Morgens entrinnen. Allerdings gilt das auch für diejenige Person, die sie in diesen Tanz gezwungen hat. Es ist also hilfreich, dass ihr jemand „Der Morgen ist da“ ins Ohr flüstert, denn das bricht den Zauber augenblicklich. Ansonsten muss dies bis zum Tod durch Erschöpfung weiter spielen. Ihr Geist wird keine Ruhe finden, bis eine tapfere Seel sie erlöst und die Flöte zerbricht.

4. Tuba der Trübsal

Spielt man die Tuba wandelt sich jedes ursprünglich fröhliche Lied noch während der ersten Takte in eine Trübsal verbreitenden Melodie. Der Klang ist schaurig schön und nimmt alle Hörer und auch die spielende Person in den Bann. Der/die Tubaspieler*in muss eine Willenskraftprobe bestehen um das Spiel zu unterbrechen. Alle Zuhörer verlieren den Antrieb etwas zu tun. Sie denken an verstorbene Freunde/Verwandte oder andere betrübliche Ereignisse und verlieren somit ihr eigentliches Ziel aus dem Blick. Wollen Sie trotzdem fortsetzen oder

sich dem Klang widersetzen ist einmalig eine Willenskraftprobe möglich.

5. Geige des Glücks

Das Klang dieser Geige erfreut nicht nur Geiger/in und Zuhörer/innen, sondern bringt der spielenden Person und 1W6 seiner anwesenden, besten Freunde/Vertrauten/Verwandten Glück, so dass sich eine sonst negative Situation überraschend zum guten Wenden kann oder die Karten beim Spiel besonders gut fallen. Dieser Effekt (für einmaliges Glück) hält während des Spiels und auch danach noch 1W3 Stunden an - oder bis der Glücksfall eintritt.

Die Kombination von zwei Freunden, von denen einer das Instrument spielt und der nächste einen hohen Geldbetrag beim Glückspiel setzt, hat sich in manchen Tavernen des Landes bereits bewährt.

6. Violine der Vervielfältigung

Beim Spiel dieser Violine gibt es eine 1:4 Chance pro Stunde des Musizierens (1 oder 2 auf einem W10 pro Stunde), dass sich ein größerer Gegenstand (Münze oder größer) vervielfacht - es entstehen 1W4 Kopien des Gegenstands. Da diese Vervielfältigungen beliebige, zufällige Gegenstände treffen kann, bleibt der Effekt oft unbemerkt („Ich dachte ich hätte nur eine linke Socke... nun sind es vier... Ich muss mich verzählt haben.“)

7. Peitsche (alternativ: Pauke oder Posaune) der Pestilenz

Dieses Instrument ist im Vergleich zu anderen Instrumenten seiner Art besonders einfach zu spielen. Auch Laien bekommen damit einfache Lieder gespielt/begleitet. Für erfahrene Musiker ermöglicht dieses Instrument wahre Wundertaten. Der Preis ist, dass alle Zuhörenden eine 10%ige Chance (7 auf einem W10) haben an einer zufälligen Krankheit zu erkranken. Da nicht alle an der gleichen Krankheit erkranken, ist es nicht einfach den Zusammenhang zwischen Instrument und Erkrankung zu ziehen. Der Musiker selbst bleibt für einen Tage vor Krankheiten geschützt.

8. Brüllende Bratsche

Der Korpus dieses Instruments besteht nicht aus Holz, sondern aus Metall. Anstelle der üblichen Saiten aus Katzendarm ist es mit Drähten bespannt. Gestrichen wird es mit einer Säge. Die Bratsche brüllt so laut, daß eine Verständigung in einem Umkreis von einer Meile nicht mehr möglich ist. Tiere nehmen bei ihrem Klang Reißaus und wer klug ist, sollte das Gleiche tun. Andernfalls droht ein Hörsturz, der 1W4 Tage anhält. Bei einer gescheiterten

Willenskraftprobe ist ein Zuhörer für 1W6 Runden von dem schieren Lärmpegel betäubt und handlungsunfähig. Dies schließt den Musikanten zum Glück mit ein.

9. Furzflöte

Ein beliebter Scherzartikel unter Musikschülern zahlreicher Generationen und Länder. Das Instrument gleicht einer normalen Blockflöte, gibt aber ausschließlich die namensgebenden Furzgeräusche von sich. Besonders perfide Anwender erweitern den Aufbau durch das unangenehm riechende Pupspulver, das beim Anblasen der Flöte durch passende olfaktorische Untermalung den Spaßfaktor für Eingeweihte weiter erhöht. Angeblich soll der Karriere des Meisterflötisten Florentinus Pulcher durch die versehentliche Verwendung einer Furzflöte bei der feierlichen Inthronisierung des Monomarchen Jerogima III. ein jähes und blutiges Ende gesetzt worden sein. Chronikalisch überlieferte Gerüchte, denen zufolge Pulchers Konkurrent Jacopo Turpis die Flöten vertauscht haben soll, lassen sich heute nicht mehr verifizieren.

10. Schellenkranz des Schlafes

Er sieht aus wie ein normaler Schellenkranz, wie ich manche Tänzer auf Jahrmärkten um die Knöchel gebunden tragen. Er ist beliebt bei den diebischen Gauklern. Während getanzt wird, rauben die Gaukler-Gesellen die Besucher aus. Die Schellen beruhigen alle aufgebracht Gemüter und lassen sie schnell in einen tiefen Schlaf verfallen, solange weiter getanzt bzw. der Schellenkranz geschlagen wird.

Bei einer 1 auf einem W12 wirkt der Schellenkranz allerdings anders als gewollt und lässt den Träger in einen 1W6-stündigen, tiefen Schlaf fallen und dabei im Schlaf von in Form von Beichten von seinen Verwendungen des Kranzes berichten.

11. Leise Laute

Einst gehörte die Laute aus gebeiztem Birnbaumholz dem legendären Barden Ohrfoys, der so oft auf ihr spielte, daß sie seine bezaubernden Melodien aufgesogen hat. Wird die Laute aus ihrer Tasche gezogen, erklingen ganz von allein die wundervollen Töne und verbreiten eine entspannende Atmosphäre der Stille und Ruhe. Nur zu leicht schläft man bei dieser Musik ein, um frisch und erquickt zu erwachen.

12. Akkordeon der Agonie

Ein furchtbares Folter- und Straf-Instrument. Das Akkordeon der Agonie ist eines

von wenigen noch intakten Instrumenten. Es wird von den skrupelloseren Musikerschulen/-Gilden genutzt, um Vergehen gegen die eigenen Regeln zu bestrafen. Das Akkordeon der Agonie wird vom Musiker in einem schalldichten Raum gespielt. Der Musiker – meist ein gehörloses Mitglied der Zunft – spielt in diesem Raum das Akkordeon der Agonie, während der Delinquent daneben sitzt – meistens mit Fesseln gebunden. Das Spiel führt zu Pein und Schmerz, im weiteren Verlauf zu Lähmungen, die auch dauerhaft sein können. Längeres Lauschen des Akkordeons führt zum Tod. Die Strafe wird durch die Länge der Lieder bestimmt. Leider kam es des öfteren zu Kommunikationsproblemen zwischen „Gericht“ und Musiker, so dass z.T. noch gespielt wurde, während der Delinquent aus dem Raum geholt werden sollte. Die Schreie aller (hörenden) Beteiligten gellen noch immer durch die Räume.

13. Geister-Gitarre

Das Spiel auf dieser Gitarre ruft einen Geist der entsprechenden Domäne herbei. Dabei ist der Geist so gesinnt, wie es das Lied vorgibt. Spielt man mit ihr in einem Wald ein fröhliches Lied, wird ein wohlgesonnener Waldgeist erscheinen. Spielt man in einem Haus ein anhaltendes Stakkato, eine Kakophonie oder ein wildes Lied, so erscheint ein aufgebrachter Hausgeist, der seine Wut und Verzweiflung an seiner Umgebung auslässt.

Das Spiel eines traurigen Liedes beschwört einen melancholischen Geist der entsprechenden Domäne, der sich unverhersehbar verhält.

14. Schelmische Schalmei

Beliebt bei Hofnarren, Gauklern und anderem unernsten Volk, wird dieses von Tornulf „Schelmenbein“ Kleinacker gefertigt. Da im Volke unbekannt ist, wer genau Tornulf ist und wo er wohnt, sind nur sehr wenige Leute im Besitz dieses Instruments, so dass dieses Instrument einen hohen Wert hat. Beim Spiel auf der Schelmischen Schalmei erscheinen alberne, lustige und schlichtweg beeindruckende Illusionen, die zumeist kleinere Kosmetische Veränderungen an den Anwesenden Personen sind – z.B. spitze Ohren, Knollnasen, vergrößerte Augen, raffgierig lange Finger, ein unnatürlich fröhliches Grinsen, welches nur Leute im fröhlichsten Rausche haben, stark wachsenden und wieder schrumpfende Füße, das Aufsteigen einer grünlichen Wolke vom Hinterteil des Opfers ausgehend (bekannt als „stiller Furz“) oder auch das erscheinen Feuerwerk-ähnlicher Lichteffekte. Man kann nicht steuern, ob es jemanden trifft, doch richtet man die Schalmei beim Spiel auf eine Person, so wird es

wahrscheinlicher, dass diese Ziel der Illusionen wird (1-15 auf einem W100). Wobei man in einem Lied auch mehrmals die gleiche Person oder den gleichen Teil des Raumes anvisieren kann. Die Illusionen erscheinen nur für wenige Augenblicke und sind grundsätzlich belustigender Art, wobei dies zumeist nur für die Beobachter und nicht Betroffenen gilt. Natürlich sind diejenigen weniger irritiert, die das Wirken der Schalmei bereits erleben durften.

In fremden Gegenden oder bei Herrschern, die wenig zu Späßen aufgelegt sind, kann einem das Spiel auf der Schalmei schnell den Kopf kosten.

Die Schalmei ist auf bunten Wurfelholz gearbeitet und fällt durch ihre schillernden Farben auf. Viele Nachahmer haben dieses Merkmal genutzt, um hochpreisige Repliken (ohne Wirkung) zu fertigen und zu verkaufen. Welches besondere Holz Tornulf Kleinacker verwendet hat, ist unklar, man vermutet aber, dass in der Verwendung von diesem bestimmten Holz, die Kraft der Schalmei begründet ist.

15. Die Balaleika des Bösen

Aus Holz der ersten Blutzeder gefertigt ertönt sie kurz vor Eintritt großer Tragödien, gespielt vom Unlichten, eine in Schatten gehüllte Gestalt, die seit Anbeginn der Zeit zwischen den Welten wandelt. Für den Preis der eigenen Seele, spielt der Unlichte zur gewünschten Zeit am gewünschten Ort seine Weise.

16. Donnerndes Didgeridoo

Dieses fast zwei Schritt lange Blasinstrument aus tropischem Hartholz gibt einen dunklen Ton von sich, der an ein entferntes Donnernrollen erinnert. Doch eigentlich klingt es nicht besonders. Seine magische Kraft entfaltet das Didgeridoo erst dann, wenn man es einem Musikkritiker über die Rübe zieht, denn dann sorgt es schlagartig für Ruhe. (+1 auf Attacke, 2W6 Schaden)

17. Das chamäleonesque Charango

Solange man auf diesem kleinen Saiteninstrument eine harmonische Melodie hervorbringt, verschmilzt man zusammen mit dem Instrument optisch mit der Umgebung, die Melodie bleibt aber für aufmerksame Ohren leise weiter hörbar.

18. Die Panflöte der Pandora

Verwünschenes Blasinstrument der Göttin des Verfalls, entfaltet bei Gebrauch entropische Wirkung: Blumen welken, Lebewesen vergehen, Steine Bröckeln, Metall verrostet. Sie soll in einer Büchse an der tiefsten Stelle aller Ozeane im Grund verscharrt sein.

19. Flüsternde Fidel Es braucht kaum Geschick oder musikalisches Talent, um der Fidel wohlklingende Töne zu entlocken. Die Zuhörer vernehmen mit der Musik liebliche Stimmen, die wie mit Engelszungen auf sie einreden und ihnen die Erfüllung ihrer kühnsten Träume versprechen. Wer immer auf der Fidel spielt, kann sein Publikum daher sehr leicht beeinflussen.

20. Der Dudelsack des Donners

Rituelles Instrument der Dienerinnen der Sturmgeister. Je länger dieses Instrument ohne absetzen gespielt wird desto größer und heftiger ist der Sturm, der kurz darauf über die Lande zieht.

Autoren: Pixellance, Huhn, Puklat, pan narrans, Moonmoth