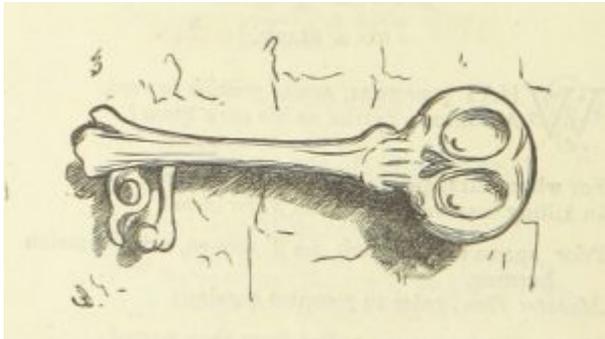


1W20 mögliche Bewandnisse dieses knöchernen Schlüssels



1. Irgendwo gibt es ein Skelett in dessen Ohrhöhle dieser Schlüssel genau passt. Dreht man ihm dreimal im Uhrzeigersinn, beginnt sich das Skelett zu bewegen und ist dem Besitzer für 1W6 Runden zu Diensten.
2. Der Schlüssel öffnet das Tor zur Unterwelt. Dieses Tor soll sich tief in den Katakomben der größten Stadt des Kontinents befinden. Der Träger des Schlüssels wird, solange dieser in seinem Besitz ist, von den Geistern der Ruhelosen verfolgt.
3. Der Ersatzschlüssel zum Gebeinarchiv Abteilung MER-NASCH. Wird vom Oberarchivar des Gebeinehauses aus unbekanntem Gründen dringend gesucht, nachdem der zuständige Sachbearbeiterakolyth mit dem Hauptschlüssel aus ebenso unbekanntem Gründen seit Tagen nicht mehr zum Dienst erschienen ist.
4. Wer den Zeigefinger der rechten Hand durch den Knochenschlüssel ersetzt, kann beliebige Türen aufschließen. Bei jeder Benutzung verknöchert der Anwender jedoch immer mehr, bis er sich schließlich in ein geistloses Skelett verwandelt.
5. Der Schlüssel öffnet die Truhe mit dem Herzen des Lichs Nocturdamus, seines Seelengefäßes. Er behütet den Schlüssel daher wie seinen Augapfel. Zu seiner Belustigung streut er Gerüchte über die Funktion des Schlüssels und verteilt Replikate an entlegenen Orten, um Abenteurer zum ihm zu locken und sich an ihren Seelen zu laben.
6. Keine Actio ohne Reactio - Von der Künstlerin „Alionora von Traktat“ (Künstlernamen) als beeindruckende Schnitzarbeit aus Knochen gefertigt, schließt

dieser nur wenige Zentimeter große Schlüssel tatsächlich ein Schloss, dass auf der gegenüberliegenden Seite des Kontinents plötzlich und unerwartet entstanden ist. Hinter der (bisher unentdeckten?) Tür verbirgt sich ein Zugang in eine Parallelwelt - der Traumwelt aus der Alionora ihre Inspiration nimmt.

7. Tischlermeister Bernwart Drechsel fertigte eine massive Truhe aus dem Holz der Eiseneiche, verzierte diese gekauften Elfenbeinschnitzereien (diverse Jagdszenen und Götterdarstellungen). Schlüssel und das Schloss fertigte er selbst aus Elfenbein. Ein düster aussehender Fremder kaufte ihm die Truhe ab, nachdem Bernwart das Gerücht streute, er habe eine magische und verfluchte Truhe. Bernwart ist nun verflucht (reich). Ist der Fremde auf Rückzahlung des Geldes aus oder ist die Truhe tatsächlich magisch?

8. Es ist kein Schlüssel, sondern ein Dosenöffner, wie an der Kante des vermeintlichen Schlüsselbartes klar zu erkennen ist. Hakt man damit unter den Deckel von so machen Verschlüssen, kann man diese hervorragend öffnen. Auch Dosen, die besser für immer geschlossen bleiben sollten und der Sage nach Übel wie Arbeit, Krankheit und Tod enthalten, kann man damit und nur damit öffnen. Ein passendes Schloss gibt es nicht.

9. Im Auftrag des Patriarchen von Byask gefertigt. Dieser Schlüssel gewährt Zugang zur Gruft eines Heiligen und besteht aus dessen Fingerknochen. Wer ihn verwendet, ohne zuvor die richtigen Liturgien ausgeübt zu haben, wird vom Fluch des Heiligen getroffen.

10. Dieses makabere Werk eines gestörten Adligen ist aus den Gebeinen seiner ermordeten Gattin geschnitzt. Mit ihm erlangt man Zutritt zum „Studienzimmer“ des Anwesens, das mit verstörender Kunst und verbotenem Wissen gefüllt ist.

11. Dieser Schlüssel öffnet die Tür zu dem Zimmer im Hause der besten Freund*In, die „Du unter keinen Umständen öffnen darfst. Unter. Keinen. Umständen.“

12. Der Elfenbein-Schlüssel zur Schwarzen Kammer im Palast des Sultans. Ohne das Zauberwort öffnet er jedoch nicht die Pforte zu magischen Schätzen, sondern führt in ein mit Knochen übersätes Ödland. Kein Weg zurück.

13. Es handelt sich um einen gestorbenen belebten Schlüssel. Im belebten Zustand kann er sich an einfache Schlösser anpassen und diese öffnen. Um den

Schlüssel wiederzubeleben, muss ein Schlüsselloch in ein intelligentes Wesen geschnitten werden und der Schlüssel ist dieses blutige Schloss geschoben werden. Dadurch wird ein kleiner Teil der Seele und des Intellekts des Wesens auf den Schlüssel übertragen. Der Schlüssel kann dann telepathisch kommunizieren.

14. Der Skelettschlüssel der Diebesgilde. Verloren vom unerwartet verstorbenen Anführer der Gilde. Er schließt jedes Schloss, das der Nutzer WIRKLICH dringend geöffnet haben möchte. Im Tausch gegen diese Leistung nimmt er entweder Intelligenz, die Unsichtbarkeit (Malus auf Schleichen, Verbergen), 1w10 Tage Lebenszeit oder er stößt einen kurzen schrillen Schrei aus, der ETWAS herbeiruft oder alarmiert.

15. Der verlorene Geisterschlüssel eines Nekromanten. Er öffnet keine Schlösser, aber das Unterbewusstsein seiner Träger für die Nachrichten Verstorbener, die in ihrer Umgebung ruhen.

16. Der Schlüssel selbst passt in kein Schloss, aber fällt sein klar umrissener Schatten auf eine verschlossene Tür, öffnet sich diese problemlos. Allerdings sorgt dies für eine Verwandlung des Schlüssels ist ein gerissenes und flinkes Skelett. Wird das Skelett besiegt, findet sich unter den zertrümmerten Knochen der Schlüssel wieder.

17. Der Schlüssel funktioniert wie der Schlüssel eines Uhrwerks, aber mit Wesen aus Fleisch, Blut und Knochen. Wird der Schlüssel in ein lebendiges Wesen gerammt, kann dieses für eine begrenzte Zeit „ausgeschaltet“ werden. Wird der Schlüssel in ein totes Wesen gerammt, kann dieses für eine begrenzte Zeit „eingeschaltet“ werden.

18. Der Schlüssel gehört Fürstin Osa und schließt die Gemächer ihres Knochenpalasts. Er wurde ihr jedoch von der Diebin Ara Flinkfinger gestohlen. Diese traf daraufhin der Fluch des Schlüssels und sie verwandelte sich ein Skelett. Von ihrer Diebesgilde verstoßen, sucht sie nun nach einer Gruppe mutiger Abenteurer, die in den Knochenpalast eindringen wollen und Fürstin Osa zum Aufheben des Fluchs bringen können.

19. Der Schlüssel von Nemo. Dereinst von einem mächtigen Dämonen erschaffen, nährt der Schlüssel seit Jahrhunderten die Fantasie der Menschen, die immer wieder auf's Neue versuchen zu ergründen, was damit zu öffnen sein könnte. In

Wirklichkeit lädt sich der Schlüssel mit Kreativität derjenigen auf, die ihn in der Hand halten, um diese gespeicherte Energie direkt an seinen dunklen Herren umzuleiten.

20. Es handelt sich um ein sogenanntes Schlüsselbein, eine Erfindung des Medikus Roderich van Divhavn. Das Schlüsselbein kann als sich selbst anpassender Ersatz beliebiger gebrochenen Knochen eingesetzt werden. Es wurden allerdings schon Fälle unerwünschter Mutationen bekannt.

Autoren: Moonmooth, Christian Ebel, Pixellance, Tegres, Puklat, McBlavak, Daheon, Azradamus