

# 1W20 seltsame Speisen und ihre Auswirkungen

**Idee:** McBlavak

**Autoren:** McBlavak, LarsG, nEw bEE, Azradamus, Christian Ebel, pan narrans, Stephael, Pixellance, Bruder Jankins, Alf

1. Trübe Sülze gesprenkelt mit undefinierbaren Fleischbrocken und Gemüse in leuchtenden Farben. Lässt deine Augen 1W6 Tage lang für die normale Welt erblinden, aber ermöglicht Blicke in fremde Welten. Das Reich der Toten, Götter, Feen, etc. oder die Grenzen von Zeit und Raum.

## 2. Schlausuppe

Wenig gehaltvolle Suppe, angerührt mit diversen Rauschkräutern und sehr, sehr viel Wein. Genießt man eine kleine Terrine, kommt man in den Genuss innerer Wärme und verbesserten Denkvermögens (Int +1 für 1W3 Stunden). Nimmt man zu viel (2+ Terrinen), läuft man heiß und verliert 1W3+(Anzahl Terrinen) Punkte Intelligenz und Weisheit für (Anzahl Terrinen) W6 Stunden.

## 3. Feuersuppe

Wird aus Drachenschoten, Glutbeeren und Flammenwurz gekocht.

So scharf das sie niemand essen kann, denn eigentlich ätzen Zwerge damit Stollen in den Berg. Sollte ein Abenteurer so dumm sein die Suppe zu kosten, ist er für 1W4 Stunden vor Schmerz bewusstlos, und schwitzt für eitere 1W6 Stunden so viel, dass er pro Stunde einen Liter Wasser benötigt. Nimmt aber durch Feuer 1 weniger Schaden.

## 4. Zunge a la Polyglott

Scharf angebratene Zungenstückchen serviert mit seltenen Sprachwurzelgemüsen. Gewährt bis zur nächsten Mahlzeit Beherrschung einer zufälligen neuen Sprache. Würfle 1W6: 1. Eine tote Sprache 2. Die Sprache einer Tierart 3. Die Sprache einer Pflanzenart 4. Die Sprache einer anderen Kultur 5. Eine magische Sprache 6. Eine Geheimsprache

## 5. Brüller-Krehm

Schaumiggeschlagene Milchspeise. Von ulkenden Magiern erfunden um ihre Konkurrenz vor Wettbewerben ruhig zu stellen. Wird im Mund zu einer klebrigen

bis harten Masse, die den Mund erfolgreich verschließt, sodass ihm für die Halbwertszeit (je nach Kochdauer) kein Laut entrinnt. Backmischungen gibt's inzwischen auch in Sexshops zu kaufen.

#### 6. Gebratenes Ogerhirn

Frisches gebratenes Ogerhirn wurde von Zwergen erfunden. Es halbiert für einen Tage die Intelligenz aber verdoppelt die Stärke für den gleichen Zeitraum. Einzige Nebenwirkung: Kannibalistische Tendenzen.

#### 7. Buchstabensuppe

Man muss eine Sprache nicht unbedingt beherrschen, um sie lesen zu können. Will man einen Text in Form eines Buches oder einer Schriftrolle in einer spezifischen Sprache beherrschen, zerschneidet man die Seiten, kocht daraus unter Beigabe beliebiger Kräuter und eines Elixiers der Wahrheit eine Buchstabensuppe. Nach dem Genuss hat man den Text dauerhaft im Gedächtnis.

#### 8. Mächtige Maultaschen

Mit diesen gefüllten und überbackenen Teigtaschen kriegt man sogar Halblinge einen ganzen Tag lang satt. Nach einer guten Portion davon ist ein Verdauungsschlaf von 1W4 Stunden unumgänglich.

#### 9. Frissmeinnicht

Marinierter und gebratener Blob. Delikatesse aus dem Fernen Osten. Falsch zubereitet, gibt der Essende den Löffel ab und wird gefressen.

#### 10. Stein der Weisen

Gericht aus Weinstein, Pilzen, Getreide und Kräutern. Weiße ist, wer weiß, dass er nichts weiß. Ein Bissen und du weißt nichts mehr. Wirkt 1W4 Stunden.

#### 11. Verbotener Lachs

Der Fisch wird über einem Feuer geräuchert das mit Holz des Weltenbaums gefüttert wird. Rechtschaffene Charaktere erhalten eine Vision in der sie darum gebeten werden diesem Frevel ein Ende zu setzen, neutrale verspeisen einfach einen leckeren Fisch und chaotische Charaktere erhalten dauerhaft +1 TP als Belohnung für diesen Frevel.

#### 12. Orkischer Gnadentrank

Wenn die Schlacht geschlagen ist,  
bringt der Andren Spreu zu Tisch,

Blut des Feindes, Tropf für Tropf,  
kommen in den eisern Topf,  
Schierlingsblatt kommt auch dazu,  
bringt den Feind die ewig Ruh.

### 13. Geschuppte Pastete.

Liegt es an dem Muster im Teig oder sind tatsächlich Eidechsen die Hauptzutat? Sie scheint jedenfalls gut gewürzt. Würfle 1W4 nach dem Verzehr: 1. Dir wachsen dicke Schuppen auf der Haut 2. Du kannst senkrecht an Wänden klettern 3. Du musst beständig kleine Eidechsen hochwürgen 4. Dir wächst eine verlorenes Körperteil nach.

### 14. Salzkartoffel

Gekochte Karoffeln mit Salz und Butter. So köstlich wie einfach.  
Würfle nach Verzehr 1W20.

1 - Der Abenteurer beginnt zu lachen, und kann für 1W4 Stunden nicht mehr aufhören.

2-20 - nichts passiert

### 15. zwergischer Starkbiereintopf

Die zwergische Delikatesse versetzt jeden Zwergen für 1W4 Stunden in eine glückselige Verzückung, in der er wenig stur und streitlustig erscheint.

Für Nichtzwerge ist der bittere alkoholhaltige Eintopf nahezu ungenießbar.

1W20

1 - Entwickelt Beklemmungen in offenen Weiten und intuitive Orientierung unter Tag

2 - entwickelt Goldgier, eine Faszination für Minerale und Edelsteine.

3-5 - Bartwuchs 1W6 Handbreit.

6-10 - Sturz betrunken für 1W4 Tage.

11-20 - Muss sich übergeben.

### 16. Mampf

Wer es schafft, sich durch einen Teller Mampf (Kartoffelklöße mit einem Berg Sauerkraut, Kassler und dicke Würste) zu futtern, darf 1W6 würfeln. 1: Willensstark: Wer sich durch einen Berg Mampf fressen kann, gibt nicht so schnell auf. (+1 auf Wille) 2: Ausdauernd: Wer einen Teller Mampf bewältigt, kann auch ganz andere Herausforderungen schaffen. (+1 auf Ausdauer) 3: Gestärkt: Das viele Protein und Eiweiß befeuert deine Muskelkraft (+ auf Stärke)

4 - 6: Vollgefressen: Du bist völlig überfressen und träge (-1 auf Ausdauer, Geschicklichkeit und Stärke).

17. Außerweltliche Austern. Die Textur jeder Auster ist einzigartig fleischig, faserig, gasförmig etc. und im Geschmack unbeschreiblich. Der Konsument wird pro verspeister Auster für einen Tag von seinen körperlichen Zwängen befreit. (Essen, schlafen, atmen, etc.)

18. Besoffene Bauer - Trockener Kuchen in einem Sud aus Rotwein versetzt mit exotische Kräutern und Gewürzen aus fernen Landen.

Wirkung 1W6:

1 - Normaler Alkoholrausch

2 - Findet für 1W4 Stunden alles (wirklich alles) toll.

3-4 Halluzinationen für 1W4 Stunden (im nächsten Kampf +1W4 eingebildete Gegner).

6 - Horrortrip - Charakter übernimmt für 1W4 Minuten den Spieler.

19. Waschbärenragout - Schmackhaft und sättigend.

Wirkung 1W6:

1 - Waschzwang für 1W6 Stunden

2-4 - keine Auswirkung

5 - +1 auf Diebesfertigkeiten für 1 Stunde

6 - +2 auf Diebesfertigkeiten für 1 Stunde

20. Mit Traumahonig glasierte Walnüsse und ein paar blaue Pfefferkörner, die entfernt an Augäpfel erinnern. Versetzt in einen tiefen, außergewöhnlich erholsamen und traumreichen Schlaf, der sogar Traumata und Wahnsinn heilt. Ohne den Verzehr des Pfeffers ist ein Aufwachen nicht möglich.

Bonus:

Falsche Katze

Verbrannter Hase, samt Fell. Ersatznahrung von Goblins, sollten sie keine Katzen erbeuten. So berauschend der Verzehr auf Goblins wirkt, so abstoßend ist er für zivilisierte Völker. Diese sprechen von Körperverletzung.

1W4 Stunden Bluttausch bei niedrig ...

1W6 Tage Appetitlosigkeit bei höher ...

... zivilisierten Völkern.