

W20 OBJEKT | 1W6 für Besonderheiten

- 1** Ein Zahn aus Metall, perfekt in jedem Detail. Es kann ein [1-2] Backen-, [3-4] Eck- oder [5-6] Schneidezahn sein.
 1-2: Er gehört zu einem kompletten Satz, der ausgefallene Zähne ersetzen kann. Drückt man den Zahn in den Gaumen, „wächst“ er dort sofort fest und fällt nie aus.
 3-4: Der Zahn gehört zu einem künstlichen Wesen aus lebendem Metall, das nie fertig gestellt wurde. Findet man es und setzt den Zahn ein, erwacht es zum Leben.
 5-6: Der Zahn ist kein „richtiger“ Zahn, sondern ein fremdartiges Lebewesen; es benötigt einen Wirt, um zu leben, sonst verfällt es in eine metallene Starre.
- 2** Eine Tabakspfeife, in deren ausgeatmetem Rauch sich Konturen von einem oder mehreren Gesichtern zeigen.
 1-2: Es sind Manifestationen von Toten, die der Raucher kannte; sie erinnern sich nur an vergangene Dinge und sind [1-2] feindselig, [3-4] neutral, [5-6] freundlich.
 3-4: Die Konturen sind Projektionen eines außerdimensionalen Gelehrtenrates, der dem Raucher bohrende Fragen stellt, um ihn zu prüfen und zu bewerten.
 5-6: Die schemenhaften Köpfe sind redselige Manifestationen des Unterbewußtseins des Rauchers, die sowohl hilfreich als auch hinderlich sein könnten.
- 3** Ein Schlüssel, aus einem lebenden Stück Holz oder Pflanze gefertigt; der Schlüsselbart besteht aus kleinen Trieben, die sich langsam verändern.
 1-2: Die Veränderung ist an die Jahreszeiten gebunden (er verwelkt, neue Triebe sprießen, etc.); Dadurch ist der Schlüssel nur zu bestimmten Zeiten benutzbar.
 3-4: Die Veränderung ist an das Alter des Trägers gebunden - er muss also rechtzeitig weiter vererbt werden, um nicht unbrauchbar zu verwittern/verwelken.
 5-6: Der Schlüssel ist für kein Schloss gedacht - er "entschließt" demjenigen, der ihn versteht, die Geheimnisse [1-3] der Wälder, [4-5] aller Pflanzen, [6] des Lebens.
- 4** Eine Schatulle, deren hineingelegter Inhalt innerhalb [1-2] einer Minute, [3-4] einer Stunde, [5-6] eines Tages ...
 1-2: ...in eine andere Substanz verwandelt wird, nämlich in [1-2] ein zufälliges Edelmetall, [3-4] leuchtenden Kristall, [5-6] eine schleimige, pulsierende Fleischmasse.
 3-4: ...verschwindet und durch einen zufälligen anderen Gegenstand etwa gleicher Größe ersetzt wird (funktioniert nur beim ersten Gegenstand pro Tag).
 5-6: ...seinen Zustand verändert – [1-2] der Gegenstand altert W100 Jahre, [3-4] der Gegenstand wird wieder wie neu, [5-6] der Gegenstand erhält ein Bewußtsein.
- 5** Ein Spiegel, dessen Spiegelbild zwar den Bewegungen des Gespiegelten folgt, jedoch verzögert erscheint.
 1-2: Jeweils um Mitternacht verändert sich die Zeitdauer der Verzögerung für den folgenden Tag - [1-2] W6 Sekunden, [3-4] W6 Minuten, [5-6] W6 Stunden
 3-4: Nachts entsteigen dem Spiegel alle während des letzten Tages in ihm gespiegelten Personen und wollen als Schemen mit ihren „Originalen“ verschmelzen.
 5-6: Die Spiegelungen sind aus einer Paralleldimension, die in [1-2] kleineren, [3-4] größeren, [5-6] entscheidenden Details vom gespiegelten Betrachter abweichen.
- 6** Eine Lampe, deren von ihr geworfene Schatten innerhalb des Lichtradius lebendig werden ...
 1-2: ...und versuchen, ihre stofflichen „Erzeuger“ zu fangen, indem sie diese zur Lampe drängen, die sich in ein gleißendes Lichtgefängnis verwandelt.
 3-4: ...und ihre Form verändern, um so dem [1-2] wahren Wesen, [3-4] tierischen „Seelenverwandten“, [5-6] innigsten Wunsch der beleuchteten Person zu entsprechen.
 5-6: ...und dann zu einer Schattenpfütze zusammenfließen, deren vollkommene Schwärze einen Übergang in eine andere Ebene öffnet.
- 7** Ein Paar Handschuhe, sehr fein gearbeitet; wer sie anzieht, beherrscht eine manuelle Fertigkeit mit hinreißender Begabung.
 1-2: Aber der Träger verliert für jeden Einsatz oder jede Stunde, die er sie trägt, [1-2] einen Tag, [3-4] einen Monat oder [5-6] ein Jahr Lebenszeit.
 3-4: Aber der Träger verfällt langsam seiner neuen Fertigkeit und wird ihr manischer Sklave; er möchte dauernd diese Fertigkeit einsetzen – bis zum Tode.
 5-6: Aber der Träger kann dafür eine andere, zufällig bestimmte manuelle Fertigkeit überhaupt nicht mehr einsetzen (so, als besäße er sie nicht).
- 8** Eine Lupe, durch die man jedes betrachtete Objekt...
 1-2: ...in seinem Neuzustand sieht (verbranntes Papier etwa erscheint wieder lesbar, ein von Ablagerungen verkrusteter Ring wieder glänzend, etc.)
 3-4: ...innerhalb von W6 Minuten in Brand setzen kann, indem man die Lupe als Brennglas verwendet – egal, aus welchem Material das Objekt ist.
 5-6: ...durchleuchten kann, um Dinge zu erkennen, die darin oder darunter liegen – ähnlich wie beim Röntgen (Tiefe der Durchleuchtung: W6x5 Zentimeter).
- 9** Ein Ring, dessen (zufällige bestimmte) magische Eigenschaft aber nur auf eine Person wirkt, die ...
 1-2: ...mit dem Ringträger [1-3] blutsverwandt, [4-5] eng befreundet, [6] in Liebe verbunden ist; falls mehrere Personen in Frage kommen, zufällig bestimmen.
 3-4: ...dem Ringträger eine von Herzen kommende Freundlichkeit erweist, zu der sie weder aufgefordert noch irgendwie ermuntert wurde.
 5-6: ...am wenigsten Lust dazu verspürt, diese Eigenschaft zu erhalten (es zählen Personen in der Umgebung des Trägers beim ersten Anlegen des Ringes)
- 10** Ein Schal, der die direkte Umgebung seines Trägers auf [1W6x1W6] Minusgrade abkühlt, ihn aber angenehm warm hält.
 1-2: Legt der Träger den Schal ab, wird ihm unabhängig von den klimatischen Bedingungen immer kälter und kälter – bis er erfriert oder den Schal benutzt.
 3-4: Die Seelen der Wesen, die durch die Umgebungskälte des Schals sterben, suchen den Träger fortan heim und betteln unablässig um seine Wärme.
 5-6: Der Träger kann durch Eis gehen, als wäre es ein Nebel, und sieht die Herzen in Körpern lebender Kreaturen als bläulich leuchtende Eiskristalle.

W20 OBJEKT | 1W6 für Besonderheiten

- 11** Ein Prisma, das bei starkem Lichteinfall (eine Projektionsfläche vorausgesetzt) seltsame Lichtbrechungen zeigt.
1-2: Ist das einfallende Licht Sonnenlicht, bündelt es sich zu einem Strahl, der einen Code aus [1-2] Zahlen, [3-4] Schriftzeichen, [5-6] geometrischen Formen zeichnet.
3-4: Die Reflektion zeigt eine Art Hologramm mit [1-3] bewegten, [4-6] starren Szenen, die vollkommen unbekannt und fremdartig anzuschauen sind.
5-6: Das reflektierte Licht durchdringt lebende Körper und bildet ihr Innenleben ab – wobei diffuse, quallenartige Wesen im Körper sichtbar werden.
- 12** Ein Trinkgefäß mit mehreren eingearbeiteten Löchern, durch die hinein geschüttetes Wasser ...
1-2: ...als feinkörniger Sand herausrieselt, der nach Meeresstrand duftet; wird wiederum Sand vom Meer ins Gefäß getan, fließt es als Wasser heraus.
3-4: ...nicht abfließt, obwohl zweifelsfrei das Loch als solches getestet werden kann (z.B. laufen/rieseln andere Substanzen ohne Widerstand hindurch).
5-6: ...wieder außen am Trinkgefäß nach oben und über den Rand zurück ins Innere des Gefäßes fließt; man kann es nur durch Trinken oder Ausschütten leeren.
- 13** Eine Haarbürste, bei deren Benutzung das Haar für [1-2] W6 Stunden, [3-4] W6 Tage, [5-6] W6 Monate verändert wird.
1-2: Der Haarwuchs wird während der Wirkungsdauer auf Null reduziert und die Frisur sitzt unter allen Bedingungen immer perfekt.
3-4: Das Haar wird animiert und entwickelt ein Eigenleben, das auf Emotionen des Trägers reagiert (zittert bei Angst, „ballt“ sich bei Wut, etc.)
5-6: Die Haare werden zu einem weiteren Sinnesorgan – [1-2] Geruch, [3] Tastsinn, [4-5] Gehör, [6] Rundumsicht.
- 14** Eine Flöte, deren Töne nur in anderen Dimensionen wahrgenommen werden können.
1-2: Die Töne sind äußerst [1-2] abstoßend, [3-4] anziehend, [5] tödlich, [6] belebend für außerdimensionale Wesen, die entsprechend reagieren.
3-4: Die Töne erzeugen ein melodisches Echo aus anderen Sphären, daß – falls man diese Melodie richtig begleitet – eine Reise dorthin in Gang setzt.
5-6: Die Flöte verwächst mit dem Mund und der unteren Gesichtshälfte; nur das Flötenspiel kann den Spieler fortan am Leben erhalten.
- 15** Ein Amulett, das seinen Träger im Schlaf in ein Traumlabyrinth zieht; findet er einen Weg hindurch ...
1-2: ...erwacht er wieder am Morgen des Tages, an dem er sich schlafen gelegt hat – der ursprünglich erlebte Tag war ein Traum!
3-4: ...erhält er bei Erwachen die Antwort auf eine wichtige Frage, mit der er sich (bewußt oder unbewußt) beim Einschlafen beschäftigt hat.
5-6: ...erhält er Zugang zur Dimension der Träume und kann in die Träume anderer [1-3] in seiner Umgebung, [4-6] in beliebiger Entfernung eintauchen.
- 16** Ein Sattel mit aufwändigem Zaumzeug, der auf kein bekanntes Reittier paßt.
1-2: Er wurde für eine Rasse von unsichtbaren Flugwesen gebaut, die durch das komplexe Zaumzeug und die Vergurtung zumindest in Umrissen sichtbar werden.
3-4: Der Sattel ist für eine besondere Dinosaurierart gefertigt worden, die nur in einem verborgenen, schwer zugänglichen Teil der Welt lebt.
5-6: Dieser Reituntersatz paßt auf eine mutierte, bucklige Rasse von [1-3] Ogern, [4-5] Riesen, [6] Titanen, die stark vornüber gebeugt geht.
- 17** Ein Schädel von unbekannter Herkunft und grauerregenden Details, der bei klarem Mondlicht ...
1-2: ...mit einer engelsgleichen Stimme zärtliche Weisen singt und dazwischen leise immer wieder den Namen einer verlorenen Liebe ruft.
3-4: ...mit einem unheilvollen Leuchten zum Leben erwacht und [1-3] Flüche, [4-5] hilfreiche Zauber, [6] alte Rätsel seiner Rasse ausspricht.
5-6: ...den Rest seines ursprünglichen Körpers als bläulichen Nebel manifestiert, um dann in Richtung des Mondes zu schweben – seiner alten Heimat.
- 18** Eine Muschel, in der man nur absolute Stille hört, wenn man sie sich an das Ohr hält.
1-2: Nimmt man sie wieder vom Ohr weg, kann jemand anderes [W6] Stunden lang in der Muschel hören, was der ursprüngliche Lauscher wahrnimmt.
3-4: Nimmt man sie wieder vom Ohr weg, hört der Lauscher plötzlich [W6] Stunden lang ein Meeresrauschen und fühlt sich magisch vom Meer angezogen.
5-6: Die Muschel gehört zu einem Paar; hält man beide an seine Ohren, versteht man plötzlich [1-3] die Walgesänge, [3-4] die Fische, [6] den Hilferuf einer Meerjungfrau.
- 19** Eine Brille, durch die man seine Umgebung sieht, als wäre ...
1-2: ...das Tageslicht komplett „ausgeknipst“; stattdessen nimmt man feinstoffliche, schwach leuchtende Wesen wahr, die andere Personen umgeben.
3-4: ...man im Drogenrausch – andere Lebewesen und Objekte erscheinen in abweichenden [1-2] Farben, [3-4] Formen, [5-6] Größen.
5-6: ...sie gespiegelt und auf dem Kopf stehend; irgendwo gibt es [1-3] ein Zimmer, [4-5] ein Verlies, [6] ein Objekt, das man durch diese Brille „normal“ sehen kann.
- 20** Ein Papier/Pergament mit Text in einer vollkommen unbekanntem Sprache; fährt man mit dem Finger über die Schriftzeichen ...
1-2: ...vibrieren sie und geben ein leises Summen von sich, das sich langsam in seiner Intensität steigert, bis es ein leichtes Erdbeben auslöst.
3-4: ...werden sie von einer körperlosen Stimme in einem [1-3] flüsternden, [4-5] donnernden, [6] singenden Tonfall vorgelesen.
5-6: ...erwachen diese zum Leben und wuseln in wildem Durcheinander auf dem Blatt hin und her, bis sie sich schließlich wieder „hinlegen“.