

W16 bodenständige, aber schräge Schätze

1	ein Säckchen mit 20 explosiven Nüssen, wahlweise Schleuder-Munition (+1W2 Schaden) oder 4 Tagesrationen (pro Ration 10%-Chance beim Knacken 1W2 Schaden zu erleiden)
2	ein grün schimmernder Stein; mit ihm können leuchtende Markierungen hinterlassen werden, die 1W12+12 Stunden halten
3	ein runenverzierter Riesenschildkrötenpanzer mit Lederschlaufe (= Schild)
4	1W12 Kupfermünzen; der Prägung nach uralte Exemplare - wo die wohl herkommen?
5	eine kleine Holzstatue, die eine abscheuliche Fratze darstellt; +1 auf „Schutzpatron herbeirufen“ für chaotische Schutzpatrone
6	der Zahn eines echt großen Tieres, verziert mit schlichten Gravuren (= Dolch)
7	ein Paar griffige Lederhandschuhe, mit denen auch rutschige Gegenstände gehalten werden können, außerdem +1 auf Klettern
8	ein mit Runen übersäter Rattenschädel dessen Augenhöhlen rot glühen, wenn in der Nähe Blut vergossen wird; ansonsten sind keine unmittelbaren Wirkungen ersichtlich
9	eine Kerze aus schwarzem Stein die sich nicht mit Feuer entzünden lässt; Magiewirker können sie nach Belieben mit einer einfachen Geste entzünden oder löschen, die Kerze nutzt sich nicht ab
10	ein großer, verschnörkelter Schlüssel - aber kein passendes Schloss in der Nähe, vielleicht findet sich noch eines ...
11	Szyraks-Sprachen-Schlägel - eine gut gearbeitete Holzkeule (1W4+1), ansonsten äußerlich unauffällig, die Spielerei eines Magiers: bei kritischen Treffern kann der Träger die Sprache seines Opfers für 3 Runden verstehen
12	eine kleine Holzstatue, die einen barmherzigen Engel darstellt; +1 auf „Schutzpatron herbeirufen“ für rechtschaffende Schutzpatrone
13	ein Paar Knochenwürfel die bei einem Pasch violett aufleuchten, ob dies die Aufmerksamkeit der Götter erregt ...?
14	eine Handvoll bläulicher Pilze, bei Verzehr 1W4: (1) ein Hochgefühl breitet sich aus, +1 auf den nächsten Wurf; (2) dir wird schlecht, 1W2 Punkte Schaden; (3) du verfällst in einen euphorischen Rausch, heilt 1W2 TP, -1 auf den nächsten Wurf; (4) du wirst satt (= Tagesration)
15	eine kleine Holzstatue, die ein seltsames geflügeltes Wesen mit Tentakeln darstellt; +1 auf „Schutzpatron herbeirufen“ für neutrale Schutzpatrone
16	eine Knochenflöte, die schaurig-schöne Klänge von sich gibt; wenn man sie spielt, passiert - Nichts