

DAS KURIOSE RARITÄTENKABINETT

Ein Fanwerk von **Thaddaeus** für **Dungeonslayers** © **Christian Kennig**
Veröffentlicht unter der Lizenz CC BY-NC-SA 3.0 DE

ZWECK

Das kuriose Raritätenkabinett ist ein Wagen voller mehr oder weniger nutzloser Gegenstände die vom Inhaber gesammelt und auf Märkten ausgestellt werden. Es kann dem Spielleiter als wiederkehrender Spaß und Questgeber für Nebenquests dienen. Auch können auf der Jagd nach kuriosen Raritäten nicht alltägliche Gegenstände den Helden zugänglich gemacht werden. Dazu soll die Begegnung beschrieben und Items samt Geschichten vorgestellt werden.

DAS KABINETT

Mitten auf dem Marktplatz steht ein Wagen vollgeladen mit unfassbar viel Tand und Trödel. Alle Gegenstände sind mit kleinen Schildern ausgestattet, überall warnen Täfelchen vor dem berühren der Gegenstände. Und was es dort alles Fantastisches gibt, Giftpfeile und Blasrohre, besondere Brillen und Regenschirme, Regenmäntel die außen nie trocken werden und beständig tropfen, Spielzeug das wie lebendig an seinen Fesseln zerrt, Bumerangs die nicht zum Werfer zurückkehren oder ein Messer was niemals stumpf wird.

Doch der Inhaber des Wagens ist nirgends zu sehen, erst wenn jemand nach einem Gegenstand greifen will tauchen ein paar Augen zwischen den Devotionalien auf und mit mächtiger Stimme bittet er die Helden die Gegenstände nicht zu berühren. Auf Nachfrage ist er nicht bereit irgendetwas zu verkaufen, ganz im Gegenteil so ist der noch immer auf der Suche nach weiteren kuriosen Gegenständen die er seiner Unüberschaubaren Sammlung hinzufügen möchte. Er wird die Helden mit gutem Golde bezahlen, wenn Sie ihm einen der Gegenstände bringen.

Der Inhaber des Standes ist nie ganz zu sehen, man sieht nur einen weißen Bart oder die rotglühenden Augen in den Schatten des Wagens. Welcher eigentlich nur aus einem Marktstand besteht, in welchem sich die Waren in alle Richtungen stapeln und hinter denen der Sammler wohnen musste. Letzteres ist auch der einzige Name den er den Helden nennen möchte: der Sammler. Wenn er bezahlt kann man eine knochige Hand aus den Haufen hervorkommen sehen die nach dem Gegenstand greift oder das Gold aushändigt.

Der Sammler ist ein freundlicher Zeitgenosse der mit seinem Kabinett durch die Lande reist, welches von einem mechanischen Pferd gezogen wird. Normalerweise nimmt er Eintritt für die Besichtigung der Gegenstände aber oft vergisst er es oder verlässt sich auf die Spendierlaune der Zuschauer die seinen Klingelbeutel (einen scheinbar lebendigen Frosch aus grünem Leder) mit Münzen füttern.

DIE GEGENSTÄNDE

Auf Nachfrage händigt er eine Liste aus: Der Sammler sucht zurzeit folgende Gegenstände:

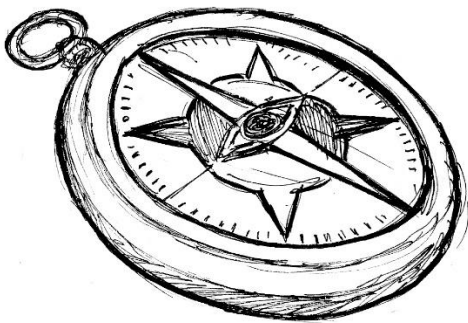
- Die Labertaschen
- Der Heimathafenkompass
- Der Immerschlüssel
- Das Nachtschattenglas
- Der verfluchte Sattel
- Merlins Umhang
- Der Glashomunculus
- Das Schweißband von Marathon
- Liber Cortex
- Der Kohlschinken
- Die Invertklinge
- Die Magnetbörse

DIE LABERTASCHEN

Beschreibung	Ein Paar Damenhandtäschchen, wenn man in eines spricht, kann jemand anderes die Stimme aus der zweiten Tasche hören und umgedreht. funktioniert zuverlässig auf tausend Schritt.
Geschichte	Spezialanfertigung für Königin Louise von Vandria welche nie genug vom Hofratsch bekommen konnte. Um herauszufinden was die Hofdamen so sprachen schenkte sie eine der Taschen ihrer Hofdame um dann ihre Gespräche mithören zu können.
Hinweise	Das Taschenpaar ist nach dem Tod der Königin in den Besitz der Familie der Hofdame übergegangen und sollten sich nach wie vor in deren Besitz befinden.

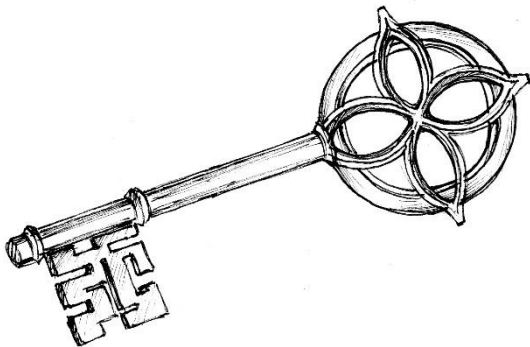
DER HEIMATHAFENKOMPASS

Beschreibung	Dieser Kompass zeigt immer in die Richtung des nächsten Hafens, funktioniert aber nur an Land.
Geschichte	Dieser Kompass gehörte zum Besitz eines Piraten welcher zeitlebens in Sorge war von Bord zu gehen und sein Schiff am nächsten Tag nicht wieder zu finden. Warum er funktioniert ist unbekannt.
Hinweise	Der Pirat segelt schon seit Ewigkeiten nicht mehr auf den Weltmeeren. Der Kompass befindet sich vermutlich auf einem Piratenfriedhof an seinem Grab. Im Kompass sollen die Initialen JS eingeritzt sein.



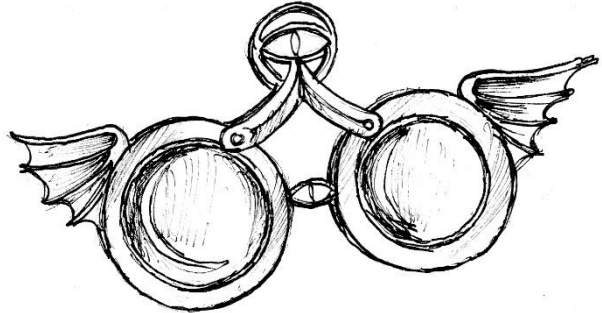
DER IMMERSCHLÜSSEL

Beschreibung	Ein Schlüssel der in der Lage ist jedes Schloss Caeras zuzuschließen. Kein Schloss ist vor ihm gefeit
Geschichte	Von einem Dieb in liebevoller Heimarbeit aus dem ganzen gefeilt, sollte dieser Schlüssel alle Schlösser dieser Welt öffnen können. Hat nicht geklappt.
Hinweise	Er steckt vermutlich in einem Schloss. Vermutlich.



DAS NACHTSCHATTENGLAS

Beschreibung	Eine Brille welche den hellen Schein des Mondes erträglicher für das Auge macht.
Geschichte	Aus den Werkstätten der Glasmeister der Hochelfen für einen Elfen mit Sonnenallergie gefertigt landete diese Brille im Besitz eines Vampirs der Angst um seine gute Figur hatte.
Hinweise	In Vandria gibt es ein Vampirschloss vielleicht kann man freundlich nach diesem Accessoire fragen, der Träger sollte schließlich noch leben.



DER VERFLUCHTE SATTEL

Beschreibung	Ein Ledersattel welcher verflucht bequem ist.
Geschichte	Ein Sattler hat vor längerer Zeit ohne sein Wissen das Fell eines verfluchten Tieres erstanden. Das resultierende Leder hat seinen Fluch auf alle aus ihm erstellten Gegenstände verbreitet. Der Sattel ist wie geschildert verflucht bequem – wenn er satt ist.
Hinweise	Es gibt in Vandria einen sammelwütigen Marschall vielleicht ist der Sattel bei ihm gelandet.

LIBER CORTX

Beschreibung	Ein Buch mit Messingverschlüssen welches jeden Gedanken des Lesers ungefiltert in sich zu Papier bringt.
Geschichte	Von einem verrückten Erfinder erdacht um jederzeit seine Ideen niederschreiben zu können, da diese meist an den ungelegensten Orten kamen – beim Baden, vor dem Schlafen oder beim Essen. Nach dem Tod des Erfinders geriet es immer wieder in andere Hände und sorgt seitdem für Furore wo es hinkommt. Intimste Gedanken liegen plötzlich offen, werden nur von denen übertroffen die im selben Moment niedergeschrieben werden.
Hinweise	Öffnet die Verschlüsse besser niemals!

MERLINS UMHANG	
Beschreibung	Ein Umhang der auf gesprochene Anforderung jeden Gegenstand zur Verfügung stellen kann die man aus seinen Taschen ziehen könnte. Leider sind diese Gegenstände oft weniger Hilfreich als gedacht.
Geschichte	Merlin hatte in den späten Jahren, oder waren es die frühen, Probleme mit dem Gedächtnis. Also schniderte er sich diesen Umhang, damit dieser ihn mit Hinweisen erinnern könnte woran er sich erinnern wollte.
Hinweise	Merlin hat diesen Umhang einmal vor Wut in eine Ecke geschmissen als er Homer seine Papiere zeigen wollte und der Mantel ihm eine Zeitung aus den 1980 Jahren gab. Der Mantel liegt dort sicher immer noch... oder dort in der Nähe.



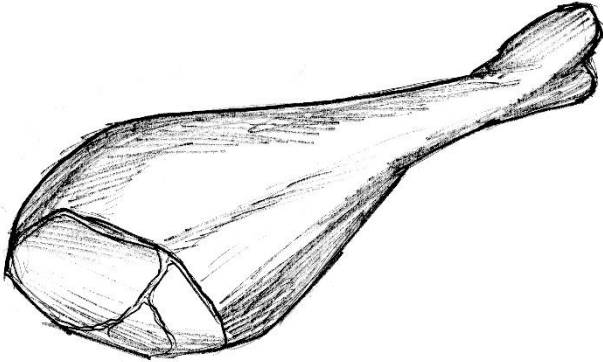
DER GLASHOMUNCULUS	
Beschreibung	Ein gläserner kleiner Mann in einer Leidener Flasche. Bei der Schaffung ist irgendetwas schief gegangen, das Männlein ist so anfällig das an Experimenten an ihm nicht zu denken ist, es braucht viel Ruhe und Pflege.
Geschichte	Homunculi waren dafür gedacht menschliche Probierrkaninchen zu ersetzen. Hier ist was schiefgelaufen.
Hinweise	Seeklima soll sich sehr gut auf den Verlauf zahlreicher Krankheiten auswirken.



DAS SCHWEISSBAND VON MARATHON	
Beschreibung	Ein Schweißband was den Träger mit der großen Geschwindigkeit und Ausdauer des Läufers von Marathon ausstattet sofern man sich nicht zu fein ist es aufzusetzen.
Geschichte	Es gibt viele verschiedene Versuche zu erklären wie der Läufer die Strecke nach Athen überbrückt haben könnte, eine Theorie ist aber auf jeden Fall das er ein echt gutes Schweißband hatte.
Hinweise	Folgt dem Geruch.

DER KOHLSCHINKEN

Beschreibung	Ein Räucherschinken der nie aufgegessen werden kann, schmeckt aber leider nach einer Mischung aus Rauch und verdorbenen Kohl.
Geschichte	Fred Zarpata, großer Zauberer und leidenschaftlicher Koch hatte es endlich gefunden, das beste Rezept für Schinken, nach einigen Experimenten hatte er ihn erschaffen, der Geschmack lies aber doch zu wünschen übrig.
Hinweise	Folgt dem Geruch nach Kohl



DIE INVERTKLINGE

Beschreibung	Eine Klinge mit Stumpfer Schneide aber messerscharfem Griff.
Geschichte	Ein Attentäter benutzte diese Klinge bei einem Anschlag auf den Großmeister der Paladine. Zu dieser Unheiligen Tat nicht bereit wandte sich die magische Klinge gegen den Führer.
Hinweise	Im Besitz eines Ordensmeisters der Paladine.



DIE MAGNETBÖRSE

Beschreibung	Eine magische Börse die, geöffnet, alle magnetischen Dinge im Umkreis von 5 Schritten magisch anzieht.
Geschichte	Zabel Radebruch war ein mächtiger und gieriger Händler aus den weiten der freien Lande, diese Börse sollte ihn noch reicher machen in dem sie Gold magnetisch anzog.
Hinweise	Gold ist nicht magnetisch.



Vielen Dank an Zauberlehrling und P.J. für die großartigen Ideen und Anregungen. Vielen Dank an Akulex für die Bilder.