

Robe der Nützlichen Dinge

1	Eine Flasche mit einem köstlichen Rotwein und zwei Gläsern
2	Ein großer Topf heiße Erbsensuppe, genug für 10 Personen
3	Ein brennendes Lagerfeuer und genug Holz für eine kalte Nacht
4	Eine Spitzhacke
5	Eine 7,5 m lange Leiter
6	Eine 1 m breite und maximal 5 m lange, sich selbst verankernde Brücke mit Geländer
7	Ein Trank des Fliegens
8	Ein Ersatzkutschenrad
9	Eine Kletterausrüstung
10	Ein 15 Minuten dauerndes, spektakuläres Feuerwerk
11	Ein Fass Bier (10 Liter)
12	Eine Schreibfeder, Tinte (Flasche 30 ml), Siegelwachs, 5 Blatt Papier und ein Briefumschlag
13	Ein Hammer und 100 Nägel
14	10 Kerzen
15	Eine Lampe und eine Flasche Lampenöl
16	Ein bequemer Sessel
17	Ein Bett mit Matratze, Kissen und Decke für eine Person
18	Ein zylindrisches Loch im Boden mit einem Radius von 1 m und einer Tiefe von 3 m
19	Ein Pferd mit Sattel
20	Ein Esel mit 2 Packtaschen (die Packtaschen können mit je 50 kg befüllt werden, der Esel lässt sich führen, aber nicht reiten)
21	4 Hufeisen, genug Hufnägel und ein Hammer
22	Eine geschlossene Kutsche für 4 Personen, einem Kutschenführer und 2 Pferden
23	Ein Boot mit Rudern für 9 Personen (1 Steuer, 8 Ruder)
24	Eine 5x5 m große Stoffplane aus einem wasserabweisenden Material
25	Eine 2x2 m große Wolldecke
26	Ein Satz feiner Kleidung (Jacke, Hemd, Hose, Schuhe); magisch, passt sich bei der ersten Nutzung der Person die sie trägt perfekt an
27	Ein Ballkleid und modische Schuhe; magisch, passt sich bei der ersten Nutzung der Person die sie trägt perfekt an
28	Ein warmer Mantel; magisch, passt sich bei der ersten Nutzung der Person die sie trägt perfekt an
29	Ein Paar Lederstiefel; magisch, passt sich bei der ersten Nutzung der Person die sie trägt perfekt an
30	Mordenkainens herrliches Herrenhaus (PHB S.251), Wirkdauer: 24 Stunden
31	Eine Werkbank mit Werkzeug für Holzbearbeitung
32	Ein Schmiedeofen, ein großer Amboss und Schmiedewerkzeug
33	Ein langer Eichentisch und 12 gepolsterte Eichenstühle
34	Ein Trank des Fliegens

35	Ein Beutel mit 100 Münzen Katzensgold (ein erfolgreicher Wahrnehmungswurf mit einem SG 15 enthüllt, dass das Gold nichts wert ist. Kaufleute und Juweliere würfeln mit Vorteil)
36	Ein Satz Dietriche
37	4 Heiltränke (2W4+2)
38	Ein Trank der mächtigen Heilung (4W4+4)
39	Eine goldene mechanische Taschenuhr an einer Kette (Wert 50 GM)
40	Eine Holzhütte mit 3 Etagenbetten, 6 Matrasen, 6 Kissen, 6 Decken, einem Tisch, 6 Stühlen einem Schrank mit 6 Fächern und einem Kaminofen
41	Eine Holzfälleraxt
42	Eine Hängematte
43	Eine sprechende Topfpflanze (bisschen nervig, aber meist ganz nett)
44	Eine Kanone (DMG S.255), 20 Kanonenkugeln, Kanonenstopfer, 20 Zündschnüre und genug Schießpulver für 20 Schuss
45	Ein Putzteufelchen (kleine, teufelähnliche, fliegende Kreatur; kann innerhalb einer Stunde ein stark vermülltes Haus in Windeseile perfekt aufräumen und putzen, kann keine anderen Befehle entgegennehmen außer putzen und aufräumen, verschwindet nach getaner Arbeit oder wenn es Schaden erhält)
46	Eine verschließbare Holztruhe mit metallenen Beschlägen und einem Schlüssel (Schloss: SG 20)
47	Ein Trank des Kletterns
48	Ein Loch in der Wand (macht ein Loch mit einem Durchmesser von 1,5 m und einer Tiefe von maximal 50 cm in eine nicht magische Wand oder Decke aus Holz, Lehm oder Stein)
49	Eine Schatulle mit 20 Zigarren
50	Ein magischer Feuerstein (ein roter Stein der auf verbalen Befehl des Trägers eine Flamme entfacht)
51	Ein Musikapparat (eine seltsame Apparatur mit verschiedensten Musikinstrumenten die auf Befehl hin eine tanzbare Musik spielt. Das Repertoire wiederholt sich nach 12 Stunden)
52	Eine heiße Platte (Eine Kochplatte die sich auf Befehl hin magisch erhitzt, heiß genug um einen Topf mit 10 Liter Wasser in 10 Minuten zum kochen zu bringen)
53	Ein Buch mit dem Titel „Der kleine Halbling“ (Eine spannende Geschichte über einen Halbling, der mit 12 Zwergen und einem Zauberer versucht einen Drachenschatz zu klauen)
54	Ein ledergebundenes Notizbuch mit 200 leeren Seiten im Taschenbuchformat
55	Ein Charakterbogen (ein Blatt auf dem auf magische Art und Weise das gesamte Leben des ersten der es berührt abgebildet wird)
56	Ein Faltboot (DMG S. 159)
57	Ein Trank der Vitalität
58	Ein Diener für einen Tag (Ein fein gekleideter Diener erscheint, er führt alle Befehle nach bestem Gewissen aus, die du ihm gibst. Er spricht deine Sprache. Er kann nicht kämpfen und verpufft sobald er Schaden erleidet oder nach 24 Stunden)
59	Ein fliegender Teppich; 2x2 m; trägt maximal 4 mittelgroße Kreaturen, Flugbewegungsrate 18 m, 10km/h, 240km/Tag; verliert nach 24 Stunden seine magische Wirkung und ist dann nur noch ein normaler Teppich
60	Ein Spielset mit 9 Kegeln und einer Kegelkugel

61	Ein Korb voll mit verschiedenen, frischen, schmackhaften Waldpilzen
62	Ein magischer Eimer in dem alles verschwindet, was man hineinwirft. Wirft man einen magischen Gegenstand oder eine lebendige Kreatur hinein, verliert der Eimer seine magische Wirkung und der Gegenstand oder die Kreatur bleibt erhalten.
63	Eine Geige und ein Geigenbogen
64	Eine Streitaxt
65	5 Dolche
66	Eine Trommel und 2 Trommelschlägel
67	5 Trinkschläuche, gefüllt mit frischem, kaltem Wasser
68	Eine Phiole Gegengift
69	Ein Langbogen und ein Köcher mit 20 Pfeilen
70	Ein Zelt für 2 Personen und 2 Schlafsäcke
71	Ein Paar Steine der Verständigung
72	2 Beile
73	Ein Korb mit frischem Gemüse
74	Eine Angelausrüstung
75	2 Doggen (siehe Monsterhandbuch für die Werte)
76	Ein Wurfspeer
77	Federfall (wird der Stoffflicken abgerissen, wirkt sofort der Zauber Federfall auf den Träger der Robe)
78	Ein magischer Schlüssel mit 5 Ladungen. Pro Ladung kann der Schlüssel ein beliebiges, nicht-magisches Schloss öffnen. Sind die Ladungen verbraucht, wird der Schlüssel immer kleiner, bis er verschwindet
79	Ein edles Drachenschach-Set
80	Ein Trickbeutel (DMG S.196) mit 5 Ladungen. Sind die Ladungen verbraucht, ist der Trickbeutel nur noch ein normaler Beutel
81	Eine Staffelei, eine Leinwand auf einem Keilrahmen gespannt, 12 verschiedene Ölfarben und 5 Pinsel unterschiedlicher Stärke
82	Trank der Unsichtbarkeit
83	Ein Tisch auf dem eine gut sortierte Alchemistenausrüstung steht
84	Ein Leibwächter für einen Tag (Gladiator aus dem Monsterhandbuch S. 346, der Leibwächter ist aus dem selben Volk wie der Träger der Robe und spricht dessen Sprache, außerdem befolgt er jeden Befehl des Trägers, auch wenn das seinen Tod bedeutet. Der Leibwächter löst sich nach 24 Stunden zu Staub auf, oder wenn er stirbt)
85	Mordenkainens Schwert (PHB S.252), Wirkdauer: 1 Minute
86	Stachelschild (ein Schild mit mehreren spitzen Stacheln auf der Außenseite); Nahkampfwaffenangriff, 1W6 Stich, Eigenschaft: Rüstung RK 2
87	Winziger Diener; hefte den Stoffflicken auf einen winziges, nichtmagisches Objekt, das kein Teil eines anderen Objektes oder einer Oberfläche ist und auch nicht von einer anderen Kreatur getragen wird. Der Flicken verschmilzt magisch mit dem Objekt und der Zauber Winziger Diener (XGtE S.170) wird auf das Objekt gewirkt

88	Ein Langschwert
89	Ein Buch mit dem Titel: „Knoten binden für Anfänger und Fortgeschrittene“. Es dauert 8 Stunden das Buch zu lesen, hast du es zu Ende gelesen, bist du geübt in der Fertigkeit Knoten binden (Intelligenz/Fingerfertigkeit)
90	Botschaft (sobald du den Stoffflicken abgerissen hast, erscheint ein geisterhaftes Abbild von dir. Du kannst dem Abbild den Empfänger der Nachricht nennen und eine Nachricht sagen, die nicht länger als 1 Minute dauern darf. Wenn sich der Empfänger auf der selben Existenzebene wie du befindet, wird die Nachricht sofort überbracht)
91	Trank der Frostriesenstärke
92	Eisentür (bis zu 3m breit und 3m hoch, auf einer Seite deiner Wahl vergittert), die du an einer erreichbaren Öffnung deiner Wahl platzieren kannst; sie passt sich selbst der Öffnung an und hängt sich selbst ein
93	Zauberschriftrolle Wiederbeleben und ein Diamant im Wert von 300 GM
94	Eine Pfeife und ein Beutel „Alter Tobi“ Pfeifentabak
95	Eine Querflöte
96	Eine Hellebarde
97	Öl der Glätte
98	Keoghtoms Salbe
99	Trank des Gifts
100	Eine Robe der nützlichen Dinge (neu auswürfeln)