

# 1W40 Magische Ringe

Idee: NedrOk

Autor:innen: Puklat, DrGonzo (Simon), Pixellance, pan narrans, N.Hotep, Kreggen (Michael), Grützi, nEw bEE, Bruder Jankins, Tindome10, Momosynx, Tim Charzinski, Eiti (Stefan), smn1337

*Würfle zunächst mit 1W6. 1-3= Würfle 1w20 / 4-6= Würfle 1W20+20*

1. Der Ring von Sin'Amon - verleiht dem Träger einen zunehmend stärkeren Geruch nach einem (zufälligen) erlesenen Gewürz, der auch nach Ablegen des Rings noch über Tage anhält.
2. Ring der Geistesblitze - Der Träger erhält einen Bonus auf Intelligenzwürfe wenn er in alten Folianten stöbert. Muss aber einen Willenskraftwurf schaffen um mich abzuschneiden und sich 1W6 Stunden zusätzlich in unnutzem Wissen zu verlieren.
3. Ring aus Aguar - Dieser blau schimmernde Ring aus dem seltenen Gestein Agua führt dazu, dass der Träger in gemäßigten Breiten nicht mehr trinken muss und bei extremer Hitze oder sehr starker körperlicher Belastung mit kleinen Schlucken Wasser auskommt.
4. Ring aus Sternenstein - Dieser Ring wurde angeblich aus Sternenstaub gefertigt (tatsächlich aber aus einem Meteoriten) und verleiht dem Träger einen Bonus auf Navigation und Orientierung bei Nacht, solange zumindest ein Teil des Sternhimmels zu sehen ist.
5. Ring des Feuers - Jeder der sich diesen wunderschönen Ring ansteckt entflammt in 1W100 Minuten unvorhergesehen. Zuvor gewinnen offene Feuer in 100m Umkreis des Trägers an doppelter Intensität.
6. Ring der Regengöttin - Träger des Rings werden von dauerhaften Nieselregen begleitet.
7. Ring der Schönheit - Der oder die Trägerin nimmt alles um sie herum außerordentlich schön wahr.
8. Ring der Rauschhaftigkeit - Dieser Ring sieht aus wie ein winziger

Blumenkranz aus Metall. Der Träger verspürt über die nächsten 1w10 Tage ein ansteigendes Glücksgefühl mit Boni auf Willenskraft und soziale Fertigkeiten. Nach dieser Zeit verkehrt sich der Rausch in einen schlechten Trip mit Mali auf die genannten Werte. Nach Ablegen des Rings folgen die körperlichen und psychischen Symptome von kaltem Entzug zusätzlich zu anhaltenden Mali und das Verlangen den Ring wieder anzulegen. Ein erfolgreicher Entzug dauert 1w20+7 Tage und erst danach verleiht der Ring wieder seine Boni.

9. Ring der Eklipse - Dieser sagenumwobene Ring kann für 1W20 Tage die Sonne verdunkeln. Die Benutzerin verliert dabei das dreifache an Lebensjahren.

10. Ring der Führung - Dieser Ring zieht seinen Träger stets in die Richtung eines Ortes, an den er sich wünscht.

11. Portalring - Der Ring öffnet in Steinkreisen ein Portal in die Feenwelt.

12. Der Ring des Schildes - Dieser schlichte Holzring verleiht Schildträgern einmalig +1 Bonus auf die RK.

13. Ring der Unfruchtbarkeit - Wer diesen schlichten Ring trägt, ist für die Dauer des Tragens sexuell unfruchtbar. Dieser vermeintliche Nachteil ist in manchen Kreisen (z.B. bei Ehebrechern und im Hafenviertel) bare Münze wert.

14. Ring des Nekromanten - Der unscheinbare, schmucklose Silbering beherbergt die Seele eines fähigen Nekromanten. Der Geist ernährt sich durch Absorption von Magie des Ringträgers und flüstert ihm in Gedanken sinistre Dinge zu, kann aber auch als fähiger Lehrmeister für viele Zauber dienen.

15. Der Fingerring - Der Ring hat die Form eines skeletierten Zeigefingers. Wenn man ihn ansteckt, dann kann man die Hand ohne Ring abnehmen und per Gedanken lenken.

16. Ring des Abtes - Getragen hat dieser Goldring keinerlei Effekt. Hält man ihn jedoch vor jedwede feste Struktur - sei es eine Mauer oder der Deckel einer Kiste - kann man durch den Ring wie durch eine kleine Öffnung hindurchsehen. Wofür der namensgebende Abt ihn verwendete, ist nicht überliefert...

17. Der Ring der Schatten - Die Trägerin wird für 1W4 Stunden zu einem Schatten und kann sich an Oberflächen zweidimensional entlangbewegen. Direktes Sonnenlicht und künstliche Lichtquellen verursachen bis zu 4W6

Schaden pro Runde, je nach Entfernung.

18. Die zehn Ringe der Drachen - Dieses über alle Welt verstreute Ringset verleiht der Trägerin pro Ring einen Bonus von +1 . Trägt man alle zehn dieser seltsam geschuppten Ringe verwandelt man sich unwiderruflich in einen Drachen.

19. Der Ring der Ignoranz - Wer ihn trägt, wird ignoriert. Komplett. Völlig. Das mag bei Feinden oder dem Wirt, dem man noch Geld schuldet, von Vorteil sein. Wenn die Gefährten den Träger im Kampf aber ignorieren und ihm nicht helfen, oder den Träger beim Aufteilen der Beute übersehen, ist das weniger schön. Da der Ring klobig ist, dauert das Ab- und Anlegen immer mindestens eine Kampfrunde, in der der Träger nichts anderes tun kann.

20. Der „Ring“ des Blutes - Tatsächlich kein echter Ring, vielmehr die Folge eines äonenalten Paktes zwischen einem Blutmagier und einem Dämonenfürsten. Schneidet man sich am Ringfinger der linken Hand einen blutigen Kreis ins Fleisch und presst einen Rubin in die Wunde, erschafft also einen Ring aus Blut, erscheint ein niederer Dämon um dem „Ringträger“ einen Tag zu dienen. Der Rubin wird dabei von Flammen verzehrt, dies verursacht 1W10 Schaden und hinterlässt eine ringförmige Narbe, welche auf keine Weise geheilt werden kann. Jedes Wesen kann diesen „Ring“ exakt ein Mal nutzen und verpflichtet sich dabei im Gegenzug, dem Dämonenfürsten einen Tag als willenloser Diener zur Verfügung zu stehen.

21. Besonderer Siegelring - Der Siegelring gewährt dem Träger Zugang zum Hinterzimmer einer Taverne.

22. Ring des kochenden Blutes - Einst von Echtenmagiern dazu erschaffen, in kalten Regionen, nicht der Kältestarre anheimzufallen, wärmt der elementare Ring den gesamten Körper des geschuppten. Heutzutage werden solche Ringe von nichtechsischen Studenten gerne dazu verwendet eine Fiebererkrankung am Tag einer Prüfung vorzutäuschen.

23. Der Ring der Götterdämmerung - Kommt dieser Ring mit echten Sonnenfeuer in Kontakt werden die Götter vergehen.

24. Der Ring des Honigs - Mit diesem Ring kann man bis zu 1W8 Bienenvölker befehligen.

25. Der Nasenring - Mit diesem Ring kann man Form und Größe seiner Nase verändern, von Schweinenase bis Hexennase, es muss nur immer der Ring daran hängen. Wird der Ring entfernt bleibt die zuletzt gewünschte Nase.

26. Der Ring der Gasförmigkeit - Mit diesem Ring kann man seine Feste Form in eine Gasförmige Wechseln und durch Türspalten hindurch Schlüpfen, nur wie nimmt man den Ring wieder ab?

27. Der Ring der Algebra - Dieser Ring lässt die Trägerin jegliche mathematische Aufgabe in Nu im Kopf lösen.

28. Speckring - Bietet Schutz vor Kälte, erhöht jedoch das Körpergewicht und sieht unvorteilhaft aus.

29. Der Augenring - Mit Hilfe dieses Ringes kann der Träger um die Ecke schauen, wenn er ihn mit zwei oder mehr Fingern festhält und um die Häuserecke „Blicken“ lässt. Man kann damit auch zu tief ins Glas schauen.

30. Ring des gebrochenem Herzens - Der Ring hat die Form eines Herzens aus dem ein Stück herausgebrochen ist. Wenn der Träger oder die Trägerin Liebeskummer hat, wird ein Succubus oder Incubus aus der Hölle beschwören und bietet seine Dienst für ein Teil der Seele an.

31. Der Ring des Schneidens - Zieht man den Ring an oder steckt man einen Gegenstand hindurch, erscheint auf der Außenseite ein Wort. Spricht man dieses aus, durchtrennt der Ring den Gegenstand oder das Körperteil. Der „Ring“ wurde von einem Zauberer erschaffen, der immer einen Zigarrenschneider dabei haben wollte.

32. Der Kastanienring - Der Träger verspürt jederzeit eine wollige Wärme.

33. Der Ring-Ring . Diesen Ring gibt es 2 x. Mit Hilfe dieses Rings können die Träger in einer maximalen Entfernung von 2,67 km voneinander miteinander sprechen, als ständen sie nebeneinander. Bevor das Gespräch beginnt, geben beide Ringe ein leises „Rrrring ... rrring“ von sich.

34. Der Ring der Ehre - Dieser aus vier rotweißen Bändern geflochtene Ring, erzwingt vom Träger, dass er jedem Gegner immer im Zweikampf gegenübertritt. Kein anderer Beteiligter wird sich um die Kontrahenten kümmern, sich in den Kampf einmischen oder bzw. sich sogar zurückziehen. Um den Ring abzunehmen

erfordert es das Handtuch des Werfens, welches schon lange als verschollen gilt.

35. Ring des Skorpions - Dieser kleine unscheinbare Ring ist ein handwerkliches Meisterstück. Er ist in sich verdrehbar und verbirgt ein winziges, befüllbares Giftdepot.

Steckt der Ring auf dem Finger, kann mit einer halbkreisigen Drehbewegung die kleine spitze Giftnadel herausschnappen, welche im gefüllten Giftdepot auf ihren Einsatz gewartet hat.

Ein freundlicher Handschlag mit dem Opfer, kann mit dem entsprechenden Gift wahre Wunder vollbringen. Doch Vorsicht, sitzt der Ring falsch auf dem Finger....

36. Der Ring der Nebellungen - Wird dieser milchigweiße Ring aktiviert, atmet man Nebel aus. Je höher die Konstitution, desto größer ist der Bereich, der eingenebelt werden kann.

37. Der Bumering - Die einzige Ring-Klassenkombi! Würfle noch mal auf der Tabelle, zusätzlich zum erwürfelten Ring wird dein Ring nun zum Bumering. Das heißt, du kannst ihn wegwerfen, er kommt immer wieder. Du kannst ihn verschenken, verstecken, vergraben, es wird dir nichts nützen. Du wirst ihn erst los, wenn du 3 Aufgaben erfüllt hast: eine Jungfrau vor einer Gefahr retten, eine Katze von einem Baum holen und ein Haus mit Dachziegeln aus Pfefferkuchen finden. Oder sowas in der Art.

38. Der Ring des Prokrastinators - Du kannst deinen Gegner erst in der nächsten Runde angreifen, dann aber überstürzt mit Bonus auf Stärke oder Intelligenz und Malus auf Geschicklichkeit oder Weisheit.

39. Der symbiotische Ring - Einst Teil einer mächtigen Rüstung, ist der Ring scheinbar nur ein Überbleibsel aus einer längst vergangenen Epoche. Dieser fein ziselierte Platinring, mit 7 feinst eingearbeiteten kleinen Rubinen, ist eine wahre Pracht anzusehen. Beim Anziehen des Rings, bemerkt der Träger ein kleines Stechen an seinem Finger. Der Ring webt feine Silberfäden an der Einstichstelle in den Körper des Trägers und beginnt dessen Blut zu trinken. Eine dunkle Symbiose beginnt, der Träger wird von Monat zu Monat ein wenig erschöpfter, sein Körperbau jedoch beginnt deutlich kräftiger zu werden. Seine Knochen werden fester, die Haut härter, die Muskeln massiver, die Reflexe schneller, die Sinne geschärfter, jedoch sein Hunger und Appetit auf Fleisch und Blut gewaltiger. Wie lange wird der Träger dem Drang danach widerstehen können?

40. Der mittelmäßige Ring - Manche Ringe werden von Helden, Königen, Lichtgestalten getragen, die Grandeur, Tugend und Tapferkeit mit jeder Faser ihres Körpers ausstrahlen... die meisten allerdings nicht. So wie dieser Ring weder besonders hübsch noch besonderes hässlich ist, strahlst du als Träger:in des absolute Mittelmäßigkeit aus. Dein Aussehen wirkt auf andere wirklich durchschnittlich, von Dir zubereitete Nahrung ist ganz lecker, aber kein besonderer Gaumenschmaus und auch das, was du sonst anpackst, ist äußerst „ok“