50 gewöhnliche Magische Gegenstände für DnD, die ziemlich ungewöhnlich sind

von Carsten Hopf

www.vorsicht-feuerball.de

Magische Gegenstände sind für viele DnD Runden das Salz in der Suppe. Das DnD Regelbuch ‚Xanathars Ratgeber für Alles' erweiterte die Liste der ‚gewöhnlichen' Gegenstände (common Items), die wesentlich häufiger in Schätzen und im DnD Alltag anzutreffen sind, als die mächtigen Items der höheren Listen. Leider ist die Liste in Xanathar immer noch recht kurz. Das motivierte uns, weitere ‚gewöhnliche' magische Gegenstände zu entwerfen. Hier sind sie...

DM-Tipp: Nebenfähigkeiten für mächtigere Gegenstände

Die Eigenschaften dieser Gegenstände können auch genutzt werden, um sie als Nebenfähigkeiten für 'normale' magische Gegenstände einzusetzen. Die ursprüngliche Liste der Nebenfähigkeiten befindet sich im Spielleiter-Handbuch und erlaubt es DMs einfache +1 Waffen mit Zusatzfunktionen zu versehen, die sie interessanter machen – ohne die Spielbalance zu stören. Laut Basisregeln werden diese Nebeneigenschaften nur auf Waffen gefunden. Wir halten diese Regel für zu begrenzt und empfehlen, auch Ringe, Stäbe und andere magische Gegenstände mit Nebenfähigkeiten interessanter zu machen. Ein Schutzring +1, der durch eine Nebenfähigkeit einmal pro Tag Vorteil auf Glückspielwürfe gewährt, stört kaum die Spielbalance und sorgt bestimmt für interessante Spielsituationen.

Ein paar Regeln...

- Wenn Eigenschaften auf andere Objekte oder Ziele wirken, haben sie eine Reichweite von 1,5 Meter, es sei denn, bei der Beschreibung ist eine andere Reichweite angegeben.
- Sollten Rettungswürfe gegen einen Effekt notwendig werden, ist der Schwierigkeitsgrad für einen Rettungswurf SG 11, wenn er beim Gegenstand nicht anders angegeben wurde.
- Wenn für die Aktivierung kein Aktionstyp angegeben ist, wird der Gegenstand durch eine freie Aktion aktiviert.

Gewöhnliche Magische Ringe

Ring des Gesunden Menschenverstandes

Ring, gewöhnlich

Der Träger des Rings hat Vorteil auf Rettungswürfe gegen Bezauberung und Schlaf durch Feen.

Ring der Glückssträhne

Ring, gewöhnlich (benötigt Einstimmung)

Der Gegenstand verschafft dreimal am Tag Vorteil auf Charisma-Checks für Glücksspiele.

Ring der Unverdaulichkeit

Ring, gewöhnlich

Der Träger des Rings kann nicht von Monstern verschluckt werden.

Undurchsichtiger Ring

Ring, gewöhnlich

Erlaubt dem Träger einmal pro Tag 3 mal 3 Meter dichten Nebel erzeugen.

Zechring

Ring, gewöhnlich

Erlaubt dem Träger 1 Liter edlen Weins pro Tag zu erschaffen und verhindert jedweden Kater am nächsten Morgen.

Gewöhnliche Magische Rüstungen & Schilde

Lebensretter-Rüstung

Rüstung, gewöhnlich

Der Träger hat einmal pro Tag Vorteil auf einen Todesrettungswurf.

Plattenpanzer der Gemütlichkeit

Rüstung, gewöhnlich

Der Character kann in dieser schweren Rüstung problemlos schlafen.

Schild der Grausigen Fratze

Rüstung (Schild), gewöhnlich (benötigt Einstimmung)

Der Träger des Schilds hat Vorteil auf Charisma-Checks für Einschüchtern.

Schneller Schild

Rüstung, gewöhnlich (benötigt Einstimmung)

Dieser Schild lässt sich als Bonusaktion bereit machen.

Rüstung des Seemanns

Rüstung, gewöhnlich

Der Träger der Rüstung hat Vorteil auf Stärke (Athletik) Checks, um zu schwimmen.

Unüberwindbarer Schild

Rüstung, gewöhnlich (benötigt Einstimmung)

Der Träger dieses Schildes kann einmal am Tag die Aktion Verteidigung (beschrieben im Spielerhandbuch) als Bonusaktion nutzen.

Gewöhnliche Magische Waffen

Armbrust der Ewigen Munition

Waffe, gewöhnlich

Der Nutzer dieser Fernwaffe kann als Bonusaktion ein Stück Munition schussbereit in der Waffe erscheinen lassen. Sollte die Munition nicht genutzt werden, verschwindet sie am Ende der Runde des Benutzers.

Armbrust des Falken (a.k.a. ‚Death from Above')

Waffe, gewöhnlich (benötigt Einstimmung)

Ein Angriff mit dieser Waffe hat Vorteil, wenn man mindestens 5 Fuß oberhalb seines Gegners steht.

Axt der endlosen Rage

Waffe, gewöhnlich

Die Rage eines Barbaren, der diese Axt im Kampf führt, hält für drei Runden pro Tag an, in denen kein Schaden verursacht oder eingesteckt wurde. Sogar Runden, in denen der Barbar bewusstlos oder paralysiert ist, können so überbrückt werden.

Bogen der Schnitzkunst

Waffe, gewöhnlich

Gegner, die durch einen Pfeil von diesem Bogen getötet werden, verwandeln sich in Holzstatuen. Magische Gegenstände im Besitz des Ziels sind nicht betroffen, könnten aber unter Umständen schwer von der Statue zu lösen sein.

Dolch des Entwaffnens

Waffe, gewöhnlich

Dieser unscheinbare Dolch verleiht dem Nutzer einmal am Tag Vorteil auf einen Entwaffnen-Wurf.

Geschwisterwaffen

Waffe, gewöhnlich

Dieser Gegenstand existiert zweimal. Beide Exemplare sind durch eine mystische Verbindung verknüpft, so dass der Träger eines Exemplars immer weiß, wo sich der Träger des anderen Exemplars befindet.

Gleve des Hinkens

Waffe, gewöhnlich

Ein Treffer mit dieser Waffe halbiert einmal pro Tag die Bewegungsrate eines getroffenen Gegners. Der Abzug bleibt bestehen, bis magische Heilung auf das Opfer angewendet wurde.

Hornissen-Stachel (Kurzschwert)

Waffe, gewöhnlich

Wenn durch einen Treffer mit dieser Waffe ein Zauber gestört wird, erzwingt die Waffe Nachteil auf den Konzentrations-Check des getroffenen Gegners.

Keine-Leichen-Dolch

Waffe, gewöhnlich

Gegner, die durch die Waffe getötet werden, werden sofort zu Asche. Magische Gegenstände bleiben erhalten. Die Asche kann für Wiederbelebungen verwendet werden.

Krummsäbel des Spielleiters

Waffe, gewöhnlich

Erlaubt dem Träger einmal pro Tag einen Schadenswurf neu zu würfeln. Das neue Ergebnis muss akzeptiert werden.

Langbogen der Reichweite

Waffe, gewöhnlich

Diese Fernwaffe hat die doppelte Reichweite verglichen mit einer normalen Waffe ihre Typs. Es werden beide Reichweiten-Zonen verdoppelt.

Langschwert der zweiten Chance

Waffe, gewöhnlich

Erlaubt dem Träger einmal pro Tag einen Treffer neu zu würfeln. Das neue Ergebnis muss akzeptiert werden.

Rapier des Künstlers

Waffe, gewöhnlich

Das Rapier kann bei einem erfolgreichen Treffer auf einen Gegner, einem Verbündeten, der den Treffer sehen konnte, Inspiration verleihen. Die Fähigkeit ist danach verbraucht, erneuert sich aber, sobald mit der Waffe ein kritischer Treffer erzielt wird.

Streitkolben-Fackel

Waffe, gewöhnlich

Dieser schwarz verschmierte Streitkolben kann einmal am Tag in eine brennende Fackel verwandelt werden. Die Dauer der Verwandlung ist maximal 4 Stunden und kann durch einen Aktion beendet werden.

Streitkolben des Schocks

Waffe, gewöhnlich

Bei einem kritischen Treffer mit dieser Waffe muss der Gegner einen Konstitutions-Rettungswurf SG 13 machen oder bis zum Ende seiner nächsten Runde paralysiert sein.

Scharfschützen-Pfeile

Waffe, gewöhnlich

Ein Fernkampfangriff mit dieser Munition verleiht Vorteil gegen einen Gegner, der sich in Deckung befindet. Zumindest ein kleiner Teil des Gegners muss sichtbar sein. Die Bonuswirkung der Deckung auf die Rüstungsklasse des Gegners bleibt erhalten und wird durch die Munition nicht negiert. Die Munition verbraucht sich durch den Angriff. Normalerweise werden 1W10 Sucher-Pfeile zusammen gefunden.

Sense des Grimmen Schnitters

Waffe, gewöhnlich

Wenn ein Gegner mit einem Angriff durch diese Waffe auf Null TP gebracht wurde, hat der nächste Angriff Vorteil.

Vielseitiges Kurzschwert

Waffe, gewöhnlich

Diese Waffe kann sich als Bonusaktion in einen anderen Waffentyp verwandeln, vorausgesetzt dass beide Waffen denselben 1W6 Schadenswürfel benutzen.

Zweihandschwert der sinnlosen Wut

Waffe, gewöhnlich

Der Nutzer diese Gegenstandes kann einmal pro Tag im Kampf die Fähigkeit ‚Rücksichtsloser Angriff' der Barbarenklasse (beschrieben im Spielerhandbuch) nutzen. Barbaren der 2. Stufe oder höher profitieren nicht von dieser Waffe.

Gewöhnliche Wundersame Magische Gegenstände

Armreifen des Ringers

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich (benötigt Einstimmung)

Der Träger der Armreifen bekommt Vorteil auf Attributs-Checks zum Ringen (Grapple).

Amulett der dauerhaften Magie

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich (benötigt Einstimmung)

Der Träger des Gegenstandes kann einen Zauber, der Konzentration benötigt, eine Runde länger aufrecht erhalten, auch wenn die Konzentration beendet wurde.

Blitzeis-Handschuh

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Der Träger kann einmal am Tag Flüssigkeit in einer maximalen Menge eines 1,5 x 1,5 Meter Würfels einfrieren.

Durstiger Becher

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Erschafft vier Liter Wasser pro Tag.

Gemeiner Helm

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Der Träger des Gegenstands kennt immer den Gegner mit den wenigsten Trefferpunkten.

Gürtel der Feigheit

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Der Träger kann einmal am Tag Rückzug (Disengage] als Bonusaktion nutzen. Schurken der 2. Stufe oder höher profitieren nicht von diesem Gegenstand.

Geldsack des Schuftes

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Der Nutzer kann einmal am Tag einen Edelstein im Wert von 25 GM aus dem Geldsack ziehen, der sich nach 10 Minuten wieder auflöst.

Grashüpfer-Stiefel

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Verdoppelt einmal am Tag die Sprung-Reichweite des Trägers.

Handschuhe des Prüglers

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich (benötigt Einstimmung)

Der Träger der Handschuhe bekommt Vorteil auf Stärke-Checks, um Gegner wegzuschieben oder umzuwerfen.

Mantel des gesunden Schlafes

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich (benötigt Einstimmung)

Nach einer langen Rast in diesem Kleidungsstück bekommt der Träger 3 temporäre Trefferpunkte, die für drei Stunden erhalten bleiben.

Mütze der Verständigung

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Der Träger der Mütze kann dreimal am Tag den Zaubertrick Botschaft benutzen.

Plötzlich-weg-Mantel

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Der Träger kann einmal am Tag Verstecken (Hide) als Bonusaktion nutzen. Schurken der 2. Stufe oder höher profitieren nicht von diesem Gegenstand.

Schwachstellen-Brille

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Der Träger des Gegenstands kennt immer den Gegner mit der niedrigsten Rüstungsklasse.

Sprinter-Stiefel

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Der Träger kann einmal am Tag die Aktion Spurt (Dash) als Bonusaktion nutzen. Schurken der 2. Stufe oder höher profitieren nicht von diesem Gegenstand.

Stiefel, die wissen, dass es losgeht

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Der Träger der Stiefel hat einmal am Tag Vorteil auf einen Initiative-Wurf.

Stiefel der Passage

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich

Der Träger des Gegenstandes kann Felder, auf denen sich verbündete Charaktere befinden, als normales Gelände behandeln.

Stirnband der Konzentration

Wundersamer Gegenstand, gewöhnlich (benötigt Einstimmung)

Der Gegenstand verleiht dem Träger Vorteil auf Konstitutions-Checks, mit denen die Konzentration für Zauber aufrecht erhalten werden soll.

Gewöhnliche Zauberstäbe & Stecken

Zauberstab der Alchimisten

Zauberstab, gewöhnlich

Der Stab kann dreimal am Tag als Aktion einen Zaubertrank identifizieren. Der Stab hat drei Ladungen pro Tag, die sich bei Sonnenaufgang regenerieren.

Zauberstab der Loyalität

Zauberstab, gewöhnlich

Der Träger des Stabes kann durch Verbrauch einer Ladung des Stabes eine Aktion nutzen, um zu erkennen, ob ein anderer Charakter oder NSC verzaubert ist. Der Stab hat drei Ladungen pro Tag, die sich bei Sonnenaufgang regenerieren.

Zauberstab des Vorkosters

Zauberstab, gewöhnlich

Der Stab kann dreimal am Tag als Aktion Gift erkennen. Der Stab hat drei Ladungen pro Tag, die sich bei Sonnenaufgang regenerieren.

Impressum

Autor: Carsten Hopf, Am Ehrenmal 2A, 24975 Hürup

Kontakt: chopf@2053.net

Titelbild: Katharina Hopf

Veröffentlichung: 2022 auf www.vorsicht-feuerball.de.

Rechtlicher Hinweis:
Dieses Spielmaterial wurde unter den Bedingungen der Open Gaming License (OGL) veröffentlicht. Sollte der Autor an irgendeiner Stelle gegen die OGL verstoßen, so geschieht das unabsichtlich. Der Autor bittet um Benachrichtigung unter chopf@2053.net, um die Verstöße umgehend korrigieren zu können. Der gesamte Inhalt des Werkes ist Open Gaming Content, das Werk enthält wissentlich keine Product Identity von Wizards of the Coast oder anderen Rechteinhabern. Eine Kopie der OGL befindet sich im Anhang des Abenteuers.

Sollte das Werk von anderen Autoren weiterbearbeitet werden und/oder an anderen Stellen außer auf www.vorsicht-feuerball.de veröffentlicht werden, bittet der Autor darum, dass bei der Veröffentlichung ein HTML-Link auf diese Domain gesetzt wird und der Autor (Carsten Hopf) namentlich genannt wird.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a The terms of the Open Gaming License Version 1.0a are as follows:

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)”Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)”Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)”Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity.

(e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content;

(f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC. System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. System Reference Document Copyright 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.