

Wunsch ist Wunsch: Wundersames Regale (Teil 5 von 5): Ein Regal für alle Fälle

von [d6ideas](#)

Zum Abschluss der Wunscherfüllung im fünften Teil liefern wir einen Generator für Regale und deren Inhalte. Besondere wundersame Regale finden sich im [ersten](#), [zweiten](#) und [dritten](#) und [vierten](#) Teil der diesjährigen Wunscherfüllung.

Das d6ideas Team wünscht allen Lesern eine frohe und gesegnete Weihnacht.

Ein Regal für alle Fälle

Wird ein Regal benötigt, kann man sich eines aus den nachfolgenden Tabellen schnell zusammen würfeln.

Wie viele Regalböden hat das Regal?

Wirf 1W12 für die Anzahl der Regalböden.

Wurf Auswirkung

- | | |
|------|--|
| 1-10 | Entspricht der Anzahl der Regalböden. |
| 11 | Wirf 1W10 für die Anzahl der Regalböden und 1W6 für jeden Regalboden. Bei einer 6 auf dem W6 ist der Regalboden zerbrochen, kaputt, unbrauchbar, verfault, etc.. |
| 12 | Es sind nur die Regalträger vorhanden, die Regalböden fehlen. |

Was enthält das Regal?

Wirf 1W8 um festzustellen, wie viele unterschiedliche Arten von Gegenständen das Regal enthält.

Wurf Auswirkung

- | | |
|-----|---|
| 1-4 | Das Regal enthält nur eine Art von Gegenständen. Wirf nur einmal auf die nachfolgende Liste. |
| 5-7 | Das Regal enthält mehrere Arten von Gegenständen. Wirf W4+1 Mal auf die nachfolgende Liste und das Regal enthält die Gegenstände. Wird eine Zahl doppelt gewürfelt, dann ist ein größerer Teil des Regal mit diesem Gegenstand gefüllt. |
| 8 | Wildes Durcheinander: Wirf pro Regalboden einmal und dieser Regalboden enthält diesen Gegenstand. |

Wirf je nach Setting entweder mit 1W20 oder 2W12 für den Inhalt des Regals.

Fantasy

Wirf 1W20 für den Inhalt des Regals.

Wurf	Auswirkung
1-2	Unbenutzt: Wirf 1W6: 1-2: Leer, 3-4: Spinnweben, 5-6: Staub
3-4	Bücher.
5-7	Flaschen: Wirf 1W6: 1-2: Weinflaschen, 3-4: Getränke, 5-6: Spirituosen.
8-9	Funde und Trophäen: Wirf 1W8: 1: Schädel, 2: Knochen, 3: Ausgestopfte, präparierte Tiere, 4: In Alkohol eingelegte innere Organe oder Wesen, 5: Waffen, 6: Steine, 7: Kristalle, 8: Fossilien.
10	Figuren: Wirf 1W6: 1-2: Porzellan, 3-4: Büsten, 5-6: Tonfiguren.
11-14	Nahrungsmittel: Wirf 1W6: 1-3: frische Nahrungsmittel, 4-6: eingelegte Nahrungsmittel.
15-16	Kleidung: Wirf 1W8: 1-2: Kleidungsstücke für Männer 3-4: Kleidungsstücke für Frauer 5-6: Kleidungsstücke für Kinder, 7-8: Schuhe.
17	Küche: Wirf 1W6: 1-2: Küchengegenstände, 3-4: Geschirr, 5-6: Gewürze.
18-19	Handwerk: Wirf 1W6: 1: Schütte mit Eisenwaren oder Kleinteilen, 2: Ausgangsmaterialien für Handwerk, 3: Ausgangsmaterialien für Hobby, 4: Werkzeug, 5: Verbrauchsmaterialien, 6: Alchemistische Utensilien.
20	Spielsachen: Wirf 1W6: 1-2: Puppen, 3-4: Stofftiere, 5-6: andere Spielsachen.

Modern

Wirf 2W12 für den Inhalt des Regals.

Wurf	Auswirkung
1-2	Unbenutzt: Wirf 1W6: 1-2: Leer, 3-4: Spinnweben, 5-6: Staub.
4-6	Papier: Wirf 1W6: 1-3: Bücher, 4-5: Akten, 6: Notizen
7-8	Datenträger: Wirf 1W8: 1-2: Musik-CDs, 3-4: DVDs, 5: Software, 6: Daten-CDs, 7-8: Schallplatten.
9-11	Flaschen: Wirf 1W6: 1-2: Weinflaschen, 3-4: Getränke, 5-6: Spirituosen.

- 12-14 Nahrungsmittel: Wirf 1W6: 1-2: frische Nahrungsmittel, 3-4: eingelegte Nahrungsmittel, 5-6: Essenskonserven.
- 15-16 Funde und Trophäen: Wirf 1W8: 1: Schädel, 2: Knochen, 3: Ausgestopfte, präparierte Tiere, 4: In Alkohol eingelegte innere Organe oder Wesen, 5: Waffen, 6: Steine, 7: Kristalle, 8: Fossilien
- 17 Figuren: Wirf 1W6: 1: Porzellanfiguren, 2: Büsten, 3: Actionfiguren, 4: Ü-Ei-Figuren, 5: Fantasy-, oder Zinnfiguren, 6: Kitsch- oder Nippesfiguren.
- 18 -19 Kleidung: Wirf 1W8: 1-2: Kleidungsstücke für Männer 3-4: Kleidungsstücke für Frauen, 5-6: Kleidungsstücke für Kinder, 7-8: Schuhe.
- 20 Küche: Wirf 1W6: 1-2: Küchengegenstände, 3-4: Geschirr, 5-6: Gewürze
- 21-22 Handwerk: Wirf 1W6: 1: Schütte mit Eisenwaren, 2: Schütte mit Kleinteilen, 3: Ausgangsmaterialien für Handwerk, 4: Ausgangsmaterialien für Hobby, 5: Werkzeug, 6: Verbrauchsmaterialien.
- 23 Sonstiges: Wirf 1W8: 1-2: Uhren, 3-4: Bilder, 3-6: gerahmte Fotografien, 7-8: (Gesellschafts-)Spiele.
- 24 Spielsachen: Wirf 1W6: 1-2: Puppen, 3-4: Stofftiere, 5-6: andere Spielsachen.

Besonderes am Regal

Wirf 1W6 um die Besonderheiten des Regals zu bestimmen.

Wurf Auswirkung

- 1: Regal biegt sich unter dem Gewicht
- 2: Ein Gegenstand in dem Regal hat ein Geheimnis Wirf 1W6: Ein Gegenstand oder das Regal hat ein Geheimfach, 2: Ein Gegenstand ist nicht das als was er erscheint, 4: Ein Gegenstand ist ein Auslöser für eine Geheimtür, 5: Ein Gegenstand enthält eine brisante geheime Information, 6: Ein Gegenstand ist eine Fälschung.
- 3: Das Regal ist ein Prototyp oder Designerstück eines berühmten Designers und daher sehr wertvoll. In einem Fantasy Setting könnte das Regal auch eines der von uns dargestellten magischen Regalen sein. Wirf 1W6: 1: [Das allwissende Regal](#), 2: [Basconas Bewegliches Bücherregal](#), 3: Ein [Spinnenregal](#), 4: Ein [Skorpionregal](#), 5: [Darnaks Inventarhelfer](#), 6: [Darnaks Helfende Hundert Hände](#).
- 4: Alle Gegenstände in dem Regal sind: Wirf 1W6: 1: total unbrauchbar, 2: mit Schimme überzogen, 3: brauchen eine Reparatur, 4: Diebesgut, 5: 2. Wahl (bzw. mit Makeln), 6:

Neuware.

5: Das ganze Regal oder nur Teile sind eine Falle.

6: Das Regal hat seltsame Einkerbungen und Schrammen, deren Bedeutungen nicht zu erkennen sind.

Dieser Artikel ist auch [online](#) zu finden.