

Wunsch ist Wunsch: Wundersame Regale

von [d6ideas](#)

Wie auch schon im letzten Jahr erfüllt d6ideas beim diesjährigen [Wunsch ist Wunsch](#) wieder zwei Wünsche. Björn Zimmermann von [Der Rollenspiel-Dialog](#) fehlte eine [eigene Idee für einen Wunsch](#) für die deutsche Version des [Secret Santicores](#). Yennico von d6ideas half ihm mit [einem Wunsch](#) aus.

Die Wünsche des letzten Jahres waren: [Stadtgespräch\(e\)](#), das im [Greifenklaues Podcast 20](#) gelobt wurde, und [der König muss weg!](#).

Einer der Wünsche kommt von [Stefan Ohrmann](#) aka Bombshell.

Sein Wunsch im Originaltext:

*“Guten Tag Blogger,
ich wünsche mir aus aktuellen Anlass ein wundersames Regal oder ein Regal voller Wundersamkeiten oder oder oder, auf jeden Fall soll ein Regal verbaut oder eingebaut werden.”*

Besondere Regale

Das Skorpion- und das Spinnenregal

Sowohl das Skorpion- als auch das Spinnenregal sind von Menschen magisch hergestellte Regale. Menschliche Zauberer benutzen für die Erschaffung dieser Regale Riesenskorpione und -spinnen, die sie mit Magie in eine Art Starre versetzen. Die Zwerge und Gnome schafften es eine mechanischen Variante des Spinnenregals herzustellen. Das Skorpionregal konnten die Zwerge und Gnome allerdings bisher noch nicht kopieren.

Bei beiden Regalarten wird das magisch behandelte Riesenspinnentier senkrecht in eine Wand eingemauert, so dass nur die Beine noch aus der Wand herausragen, auf die die Regalböden gelegt werden. Bei den Skorpion- und Spinnenregalen sind es vier Regalböden. Viele Besitzer tarnen die Beine mit Überziehern, so dass sie nicht von normalen Regalträgern zu unterscheiden sind.

Allen Regalen ist gemein, dass sie so verzaubert wurden, dass sie keine Magie ausstrahlen und von normalen Regalen kaum zu unterscheiden sind.

Wird vor dem Griff in das Regal nicht das Befehlswort ausgesprochen, so erwacht das Tier zum Leben und greift die Person vor dem Regal an. Bei Skorpionen fahren dabei sowohl die Scherenbeine als auch der Giftstachel aus der Wand heraus und greifen an. Je nach Skorpionart kann das Gift nur lähmen oder gar tödlich sein. Spinnenregale werfen Netze zum Festhalten auf ihre Opfer. Manchmal werden auch besondere Spinnenregale aus Riesenspinnenarten gefertigt, die selber magische Fähigkeiten besitzen und die diese Fähigkeiten dann ebenfalls gegen Unbefugte einsetzen, die sich am Regal zu schaffen machen.

Für feuchtigkeits- oder luftempfindliche Gegenstände oder für Verkaufsräume gibt es auch Hauben aus magisch behandeltem, bruchfestem Glas, die über die Regalböden gestülpt werden können.

Die mechanische Technologie, die hinter dem Spinnenregal steht, wird auch in einer Schrankversion verwendet. Diese Schränke haben dann die Form einer großen Schnappschildkröte. Die Schranktüren sind der Bauch und im Inneren sind die Regalböden. Der Kopf der Schildkröte, der an einem überlangen Hals befestigt wurde, schnappt aus dem Inneren des Schrankes heraus nach seinem Opfer.

Für den SL

In letzter Zeit kam es vermehrt zu Einbrüchen in Häusern und Geschäften, die die magischen Skorpion- und Spinnenregale benutzen. Die Regale wurden zerstört, aber gestohlen wurde nichts.

Sind die Einbrecher Zwerge und Gnome, die mehr ihrer mechanischen Varianten verkaufen wollen? Sehen die Täter die lange Stasis der Tiere als Verbrechen an den Tieren an und wollen sie deshalb befreien?

Basconas Bewegbares Bücherregal

Der bibliophile Kaufmann Bascona hatte sich den Zorn des Landesherrschers zugezogen, so dass er es vorzog mit samt seiner ganzen Habe in ein anderes Land auszuwandern. In seinem neuen Domizil hatte er aber nicht genügend Platz für seine umfangreiche Büchersammlung und das an dem Ort herrschende Klima war auch Gift für seine Bücher. So beauftragte er einen Magier, damit dieser ihm Abhilfe für sein Problem schaffe.

Der Zauberer benötigte für seine Lösung unter anderem zwei frei stehende Regale aus Basconas Besitz. Das eine Regal stellte er an eine Wand. Das zweite positionierte er genau davor, so dass sie genau hintereinander standen. Das vordere Regal stellte er dabei auf versteckte Rollen, so dass es von dem hinteren Regal weg nach vorne gezogen werden konnte.

Dann band er ein tragbares Loch an beide direkt hintereinander stehenden Regale. Wenn Bascona ein Befehlswort und eine Regalreihe beim Wegrollen des ersten Regals sagte, füllte sich das dahinterstehende bis dahin leere Regal mit den Büchern aus der gewünschten Regalreihe seiner Bibliothek.

Durch die vergangenen Jahrzehnte ist der Name des Zauberers, der die ersten Regale dieser Art und in zahlreicher Anzahl erstellte, in Vergessenheit geraten. Seine Schöpfungen sollten später nach seinem Auftraggeber und dessen Geschichte als Basconas Bewegbare Bücherregale bekannt werden.

Nur wenige Zauberer übernahmen später diese Regalkreation für ihre eigenen Bibliotheken, aber bei anderen reichen Kaufleuten erfreuen sich Basconas Bewegbare Regale sehr großer Beliebtheit. Sie nutzen diese Regale zum Lagern ihrer Waren. Weil der extradimensionale Raum, in dem die in das Regal gelegten Waren lagern, luftleer ist und man neben dem Befehlswort auch die Systematik, mit der der Eigner die Waren einsortiert hat, kennen muss, sind diese Lagerräume besonders diebstahlsicher.

Je nach Zauberer füllt das leere hintere Regal ein unsichtbarer Diener, ein gebundener Teufel oder ein Untoter. Bei einer legendären Version von Basconas Bewegbarem Bücherregal, dem ersten, das der Zauberer für einen anderen Kunden als Bascona anfertigte, sollen die sich explizit gewünschten Dinge im ersten Regal liegen. Dieses Regal ist aber nach einer Plünderung der Stadt, in der dieser Kunde, ebenfalls ein Kaufmann, damals residierte, verschollen. Das Regal ist nur als die geheime Bibliothek des Salakar bekannt. Ob der sehr reiche Kaufmann Salakar neben Büchern auch noch andere Gegenstände in seinem Regal lagerte, ist nicht bekannt, aber es wird von vielen Schatzjägern angenommen.

Für den SL

Ein noch junger Priester des Gottes des Wissens hat von seinem Vorgesetzten die Aufgabe bekommen, den Namen des Zauberers herauszufinden, der Basconas Bewegbares Bücherregal ursprünglich erfunden und erschaffen hat. Der junge Priester und die Spielercharaktere, die ihm möglicherweise bei seiner Aufgabe helfen wollen, wissen nicht, dass der Vorgesetzte von der Diebesgilde erpresst wird. Mit dem Namen des Zauberers hofft die Diebesgilde eine Hintertür zu den von diesem Zauberer gefertigten Basconas Bewegbare Bücherregale zu finden, so dass man diese ohne Kommandowort öffnen kann.

Ein Sammler möchte Salakars geheime Bibliothek besitzen und beauftragt die Spielercharaktere mit der Suche. Neben den Spielercharakteren sind auch noch zahlreiche andere Schatzjäger hinter der geheimen Bibliothek her. Alle Zauber, um das Regal zu lokalisieren oder die Götter zu dem Thema zu befragen, schlagen fehl. Was enthält das Regal, dass selbst die Götter das Regal nicht wieder finden lassen wollen?

Darnaks Regale

Darnak ging als Lehrling bei einem von Ordnung geradezu besessenen Zauberer in die Lehre. Sehr oft musste der Junge Gegenstände aus dem reichhaltigen Bestand seines Lehrmeisters einsortieren oder inventarisieren. Aus diesem Grund hasste er diese Arbeiten, so dass er später magische Kreationen erschuf, die seinen Lehrlingen diese Arbeit abnehmen sollten. Bisher sind zwei Regale von Darnak bekannt: Darnaks Inventarhelfer und Darnaks Helfende Hundert Hände. Beide Regale sind schlichte Holzregale ohne besondere Verzierungen oder Schnörkel. Beide haben sieben Regalträger, die die sieben Regalbretter genau nach einem Achtel teilen. So sieht das Regal von vorne betrachtet wie ein Schachfeld aus.

Bei Darnaks Inventarhelfer ist an einem der Regalträger mit einer Schnur eine Schiefertafel und

ein Stück Kreide befestigt. Der Name des Gegenstands und der Lagerort im Regal (entsprechend einer Schachfeldnotierung) von allem, was in das Regal gelegt wird, wird mit Kreide von Geisterhand auf die Schiefertafel geschrieben.

Die Besonderheit von Darnaks Helfenden Hundert Hände ist, dass alle in das Regal gelegten Gegenstände auf Befehl alphabetisch nach ihrem Namen oder nach der Anzahl gleichartiger Gegenstände sortiert angeordnet werden können, ohne dass man auch nur einen der eigenen Finger dafür krumm machen müsste. Je mehr Gegenstände in dem Regal liegen, desto länger dauert die Sortierung oder Anordnung durch die magischen "helfenden" Hände allerdings.

Für den SL

Es gibt einen untoten Magier namens Darnak, der eine ganze Region in Angst und Schrecken versetzt oder gar beherrscht. Er könnte der Erbauer der Regale sein, aber er könnte auch jemand sein, der mit dem Namen des hilfreichen Regalerfinders nur seinen eigenen wahren Namen schützt.

Ein Auftraggeber beauftragt die Helden eines oder mehrere von Darnaks ersten Regalen zu finden und zu ihm zu bringen. Die Gegenspieler des untoten Magiers hoffen durch die Erforschung der magischen Struktur der Regale Rückschlüsse auf Darnak ziehen zu können, so dass sie ihre Zauber so verändern können, dass sie gegen Darnak als Person besser wirken.

Das allwissende Regal

Die Inspiration für den vierten Teil der Wunscherfüllung kam von einem Forenpost in A!, in dem eine Userin ein [allwissendes Regal](#) erwähnte. Das nachfolgende ist meine Version eines allwissenden Regals.

Das Wissen ist in Stein gehauen

Allwisa ist der Name eines wundersamen Regals, das in einem Kloster auf einem hohen Berg steht. Es ist menschenhoch und besteht vollständig aus Stein. Es enthält nur leere Steintafeln. Das Regal wird entweder das allwissende Regal oder auch Allwisa genannt, weil der Legende nach der Geist von Allwisa, einer Abgesandten des Gottes des Wissens, an das Regal gebunden ist. Sie wollte mit ihrem letzten Wunsch den nachkommenden Generationen weiterhin mit ihrem Wissen helfen können.

Viele Personen nehmen den mühseligen Weg auf sich und pilgern zu diesem Kloster, um dem Regal eine wichtige Frage zu stellen. Nach einem beschwerlichen Aufstieg ist das Stellen einer Frage kostenlos. Die Mönche und Priester, die ebenfalls den Gott des Wissens anbeten, sind der Meinung, dass Wissen generell kostenlos sein sollte, Spenden besonders in Form von ihnen unbekanntem Wissen oder Geschichten nehmen sie jedoch gerne an.

Um dem Regal eine Frage zu stellen, muss diese in einer sehr alten und fast ausgestorbenen Schriftsprache in eine der im Regal liegende Steintafel geritzt und die Tafel dann zurück ins

Regal gestellt werden. Da die meisten Personen dieser Sprache nicht mächtig sind, übernehmen die Mönche und Priester gerne diese Arbeit.

Die Mönche achten sehr genau darauf, dass jeder Fragende nur eine Frage pro Aufstieg zum Kloster stellt. Der Zugang zu großem und wichtigem Wissen soll beschwerlich sein. Die nächste Frage kann ein Fragender nach Meinung der Mönche dem Regal in genau zwei Tagen stellen – einen Tag Abstieg von dem Berg und ein weiterer Tag Wiederaufstieg zum Kloster. Magische Reisemöglichkeiten oder Erhöhungen der Reisegeschwindigkeit zählen für die Mönche nicht. Ebenso wenig zählen Stand, Rang oder Reichtum des Fragers, jeder hat das gleiche Recht auf eine Frage.

Die Antwort auf die Frage ritzt ein unsichtbarer Geist in der gleichen alten und fast ausgestorbenen Schriftsprache in die Tafel ein. Sollte die Antwort in Gänze nicht auf die Tafel passen, wird der Text auf einer oder mehreren weiteren, leeren Tafeln fortgesetzt. Das Regal beantwortet jedoch nur Fragen, die die Vergangenheit betreffen und keine Fragen zu Ereignissen oder Themen, die in der Zukunft liegen. Allwisa war eine Gelehrte, keine Seherin.

Die beschriebenen Steintafeln werden von den Mönchen in ihrer umfangreichen Bibliothek verwahrt und durch neue unbeschriebene ersetzt. Das Schlagen der Steintafeln im Steinbruch am Fuße des Gebirges, sowie das Hochschleppen der Tafeln durch die Mönche werden von diesen als körperliche Ertüchtigung gesehen.

Für den SL

Anhänger und Priester des Gottes der Geheimnisse planen die Zerstörung des allwissenden Regals. Bisher waren sie mit ihren Aktionen noch nicht erfolgreich.

Priester des Gottes der Täuschung versuchen einen Plan umzusetzen, bei dem sie den gebundenen Geist Allwisas – sofern es wirklich Allwisas Geist ist, der dem Regal seine Macht verleiht – so zu vergiften, dass ihre Antworten ab dem Zeitpunkt nicht mehr immer der Wahrheit entsprechen. Ob sie mit diesem Plan schon Erfolg hatten, ist ungewiss.

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 eine 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 eine 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 Frauen, 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-Figurer 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 vor 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 Schimmel 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.

Diese Artikel sind auch online zu finden: [Skorpion- und Spinnenregal](#), [Basconas Bewegbares Bücherregal](#), [Darnaks Regale](#), [das allwissende Regal](#) und [ein Regal für alle Fälle](#).