

# Inhaltsverzeichnis

Zauberstäbe Stecken Szepter und Ruten.....	2
Zauberstäbe/Stecken/Szepter und Ruten mit Affixen.....	2
Prefixe für Zauberstäbe/Stecken/Szepter oder Ruten.....	3
Suffixe für Zauberstäbe/Stecken/Szepter oder Ruten.....	4
Zauber für Zauberstäbe.....	4
Zauberstäbe/Stecken/Szepter und Ruten mit zufälligen Effekten.....	5
Tabelle I: Bestimmung mehrfacher Effekte für Stecken, Szepter und Ruten.....	5
Tabelle II: Energieart des Effektes.....	5
Tabelle III: Formprefix des Effektes.....	5
Tabelle IV: Schadenswürfel und Reichweite.....	6
Ladungen.....	6
Aufladung.....	6
Umstände der besonderen Aufladungen.....	7
Design, Aussehen und Material.....	8
Tabelle Eins: Länge und Durchmesser.....	8
Tabelle Zwei: Werkstoff.....	8
Tabelle Drei: Material.....	9
Abbildungen von Zauberstäben, Stecken, Szeptern und Ruten.....	10
Tabelle Vier: Andersartigkeit.....	10
Tabelle Fünf: Details.....	10

## Zauberstäbe Stecken Szepter und Ruten

Gesamt	Schwach	Mittel	Mächtig	Gegenstand
01-10	-	01-05	01-10	Rute
11-30	-	06-15	11-35	Stecken
31-40	-	16-20	36-45	Szepter
41-70	01-70	21-70	46-70	Zauberstab
71	-	71	71-72	Rute mit Affixen
72-74	-	72-73	73-75	Stecken mit Affixen
75	-	74	76-77	Szepter mit Affixen
76-80	71-80	75-80	78-80	Zauberstab mit Affixen
81	-	81	81-82	Rute mit Zufälligem Effekt
82-84	-	82-83	83-85	Stecken mit Zufälligem Effekt
85	-	84	86-87	Szepter mit Zufälligem Effekt
86-90	81-90	85-90	88-90	Zauberstab mit Zufälligem Effekt
91	-	91	91-92	Rute mit Affixen & Zufälligem Effekt
92-94	-	92-93	93-95	Stecken mit Affixen & Zufälligem Effekt
95	-	94	96-97	Szepter mit Affixen & Zufälligem Effekt
96-100	91-100	95-100	98-100	Zauberstab mit Affixen & Zufälligem Effekt

## Zauberstäbe/Stecken/Szepter und Ruten mit Affixen:

Dies funktioniert wie alle anderen Gegenstände mit Affixen. Ob Effekte wie "des Nordens - verursacht +1 Kälteschaden pro Würfel, nur wenn der Träger welchen irgendwie verursacht" nur auf entsprechenden Zauberstäben liegen sollten, ist die Entscheidung der Spielleitung. Obwohl ein *Zauberstab des Feuerballs des Nordens*, der einerseits Feuerbälle erzeugt, andererseits die Kältezauber, die der Träger wirkt, verstärkt, ein gewisses Flair hat, der bescheidenden Meinung des Autors nach.

Gesamt	Schwach	Mittel	Mächtig	Affixe
01-05	01-15			Prefix I
06-10	16-30			Suffix I
11-15	31-75			Prefix I Suffix I
16-20	76-80			prefix I Prefix I
21-25	81-85			prefix I prefix I Suffix I
26-30	86-90	01-05		Prefix II
31-35	91-94	06-10		Prefix I Prefix II
36-40	95-97	11-25		Suffix II
41-45	98-99	26-35		Prefix I Suffix II
46-50	100	36-45		prefix II Suffix I
51-55		46-55		prefix I prefix I Suffix II
56-60		56-94		Prefix II Suffix II
61-65		95-97	01-05	Prefix III
66-70		98-99	06-10	Suffix III
71-75		00	11-25	Prefix I Suffix III
76-80			26-30	prefix III Suffix I
81-85			31-40	prefix II prefix III Suffix II
86-90			41-70	Prefix III Suffix III
91-94			71-84	prefix III Prefix III
95-97			85-90	prefix III prefix I Suffix III
98-99			91-95	prefix III prefix II Suffix III
00			96-00	prefix III prefix III Suffix III

**Prefixe für Zauberstäbe/Stecken/Szepter oder Ruten:**

Gesamt	Prefix I	Prefix II	Prefix III	Name	Effekte	Beschreibung
01	-	-	01-08	Architekten-	findet Geheimtüren immer	wenn danach gesucht wird
02	-	-	09-17	auffällig	+3[-3] Malus auf RK gegen Fernkampf	
03-04	-	01-07	-	Baumeister-	findet Geheimtüren 1-5 in W6	wenn danach gesucht wird
05	-	-	18-26	blendend	+9m Lichtradius	nur wenn Lichtquelle vom Träger gehalten/getragen
06-11	01-09	-	-	brüchig	+1[-1] Malus auf RK	
12-13	-	08-15	-	erhaben	+2 Heilung durch Sprüche, die der Träger wirkt	Träger muß selbst Zaubern, kein Gegenstand oder Trank
14	-	-	-	erhebend	+1 Heilung durch Sprüche, die der Träger wirkt	Träger muß selbst Zaubern, kein Gegenstand oder Trank
15-20	10-18	-	-	erkennbar	+1[-1] Malus auf RK gegen Fernkampf	
21	-	-	32-39	erläucht	+3 Heilung durch Sprüche, die der Träger wirkt	Träger muß selbst Zaubern, kein Gegenstand oder Trank
22	-	-	40-47	Erzmagister- (Z)	+3 auf Zauberstufe	Auswirkungen von Zaubern, nicht Fähigkeit Zauber zu wirken
23-24	-	16-23	-	esoterisch	Träger kann Zauber der 1. - 2. Stufe in TP umwandeln	1W4 TP * Stufe des Zaubers, nur selbst memorierte Zauber
25	-	-	48-54	Exorzisten- (KL)	+3 auf Vertreibungsversuche	Bonus auf die 2W10
26-30	19-27	-	-	formal	+1 Zauber der 1.	wenn der Träger Zauber der Stufe zaubern kann
31-32	-	24-30	-	formell	je +1 Zauber der 1. und 2.	wenn der Träger Zauber der Stufe zaubern kann
33	-	-	55-62	förmlich	je +1 Zauber der 1. - 3.	wenn der Träger Zauber der Stufe zaubern kann
34-35	-	31-37	-	fressend	+1W3 Pkt. Schaden, heilt Träger um den gleichen Wert	
36	-	-	63-70	gefert	Immun gg. Kritische Treffer*	*Falls vorhanden, ansonsten siehe "verstärkt"
37-38	-	38-45	-	geschützt	RW gg. Kritische Treffer*	*Falls vorhanden, ansonsten siehe "verbessert"
39-40	-	46-53	-	grell	+6m Lichtradius	nur wenn Lichtquelle vom Träger gehalten/getragen
41-46	28-37	-	-	hell	+3m Lichtradius	nur wenn Lichtquelle vom Träger gehalten/getragen
47-51	38-46	-	-	jenseitig	Träger kann Zauber der 1. Stufe in TP umwandeln	1W4 TP, nur selbst memorierte Zauber
52-56	47-55	-	-	Kleriker- (KL)	+1 auf Vertreibungsversuche	Bonus auf die 2W10
57-62	56-64	-	-	Lehrlings-	findet Geheimtüren 1-2 in W6	wenn danach gesucht wird
63-64	-	54-60	-	Magister- (Z)	+2 auf Zauberstufe	Auswirkungen von Zaubern, nicht Fähigkeit Zauber zu wirken
65-69	65-73	-	-	Maurer-	findet Geheimtüren 1-3 in W6	wenn danach gesucht wird
70-71	-	61-68	-	morsch	+2[-2] Malus auf RK	
72-73	-	69-76	-	Pastoren- (KL)	+2 auf Vertreibungsversuche	Bonus auf die 2W10
74	-	-	71-78	ramponiert	+3[-3] Malus auf RK	
75	-	-	79-85	Schlinger-	+1W4 Pkt. Schaden, heilt Träger um den gleichen Wert	
76-77	-	77-84	-	sichtbar	+2[-2] Malus auf RK gegen Fernkampf	
78	-	-	86-92	übernatürlich	Träger kann Zauber der 1. - 3. Stufe in TP umwandeln	1W4 TP * Stufe des Zaubers, nur selbst memorierte Zauber
79-84	74-82	-	-	verbessert	+1 auf RK	
85	-	-	93-100	verstärkt	+3 auf RK	
86-87	-	85-92	-	versteift	+2 auf RK	
88-89	-	93-00	-	Vorarbeiter-	findet Geheimtüren 1-4 in W6	wenn danach gesucht wird
90-95	83-91	-	-	Zauberkundigen- (Z)	+1 auf Zauberstufe	Auswirkungen von Zaubern, nicht Fähigkeit, Zauber zu wirken
96-00	92-100	-	-	zehrend	+1W2 Pkt. Schaden, heilt Träger um den gleichen Wert	

**Suffixe für Zauberstäbe/Stecken/Szepter oder Ruten:**

Gesamt	Suffix I	Suffix II	Suffix III	Name	Effekte	Beschreibung
01-03	-	01-06	-	Altheims	-1 Blitzschaden pro Würfel	Mindestens 1 pro Würfel
04-10	01-13	-	-	der Anhänglichkeit	Ohne <i>Fluch brechen</i> nicht abzunehmen	Charakter weigert sich Gegenstand abzulegen
11	-	-	01-17	der Auflösung	+1W6 Säureschaden	
12	-	-	18-33	der Gazelle	+9m Bewegung	
13-15	-	07-12	-	der Giraffe	+6m Bewegung	
16-21	14-26	-	-	der Illumination	leuchtet wie eine Fackel	
22-24	-	13-19	-	der Ladung	+1W3 Elektrizitätsschaden	
25	-	-	34-50	der Lohen	+1W6 Feuerschaden	
26-31	27-39	-	-	der Schwalbe	-3m Fallschaden	
32-34	-	20-26	-	der Zersetzung	+1W3 Säureschaden	
35-40	40-52	-	-	des Affen	+3m Bewegung	
41	-	-	51-67	des Blitzschlags	+1W6 Elektrizitätsschaden	
42	-	-	68-83	des Delphins	+5 TP wenn getragen	
43-48	53-64	-	-	des Frösteins	+1 Kälteschaden	
49-51	-	27-33	-	des Kandelabers	leuchtet 2* so weit wie Fackel	
52-57	65-76	-	-	des Knisterns	+1 Feuerschaden	
58-60	-	34-40	-	des Nordens	verursacht +1 Kälteschaden pro Würfel	Nur wenn der Träger welchen irgendwie verursacht
62-63	-	41-47	-	des Ostens	verursacht +1 Säureschaden pro Würfel	Nur wenn der Träger welchen irgendwie verursacht
64-66	-	48-54	-	des Sengens	+1W3 Feuerschaden	
67-69	-	55-61	-	des Storches	-6m Fallschaden	
70-72	-	62-68	-	des Südens	verursacht +1 Feuerschaden pro Würfel	Nur wenn der Träger welchen irgendwie verursacht
73	-	-	84-100	des Vereisens	+1W6 Kälteschaden	
74-76	-	69-75	-	des Westens	verursacht +1 Blitzschaden pro Würfel	Nur wenn der Träger welchen irgendwie verursacht
77-82	77-88	-	-	des Wetterleuchtens	+1 Elektrizitätsschaden	
83-88	89-100	-	-	des Zerfalls	+1 Säureschaden	
89-91	-	76-82	-	des Zitterns	+1W3 Kälteschaden	
92-94	-	83-88	-	Dwergernors	-1 Säureschaden pro Würfel	Mindestens 1 pro Würfel
95-97	-	89-94	-	ElySIONs	-1 Feuerschaden pro Würfel	Mindestens 1 pro Würfel
98-100	-	95-00	-	Walhallas	-1 Kälteschaden pro Würfel	Mindestens 1 pro Würfel

**Zauber für Zauberstäbe:**

Diese Tabelle ist als Alternative für andere Tabellen zur Bestimmung der "normalen" Zauberstäbe gedacht.

Gesamt	Schwach	Mittel	Mächtig	Name	Effekte	Beschreibung
01-05	01-10	-	-	des Magischen Geschosses (Z)	1 Geschoß	
06-10	11-20	-	-	des Magischen Geschosses (Z)	2 Geschosse	
11-13	-	01-10	-	des Magischen Geschosses (Z)	3 Geschosse	
14-16	-	11-20	-	des Magischen Geschosses (Z)	4 Geschosse	
17	-	-	01-20	des Magischen Geschosses (Z)	5 Geschosse	
18-50	21-60	-	-	des [Zaubers der 1.] (Z, Kl, Dr)	ZS 2	Zauber muß der Zauberliste des Trägers entstammen
51-75	61-100	-	-	des [Zaubers der 1.-2.] (Z, Kl, Dr)	ZS 4	Zauber muß der Zauberliste des Trägers entstammen
76-88	-	21-60	-	des [Zaubers der 1.-3.] (Z, Kl, Dr)	ZS 6	Zauber muß der Zauberliste des Trägers entstammen
89-96	-	61-100	-	des [Zaubers der 1.-4.] (Z, Kl, Dr)	ZS 8	Zauber muß der Zauberliste des Trägers entstammen
97-100	-	-	21-100	des [Zaubers der 1.-5.] (Z, Kl, Dr)	ZS 10	Zauber muß der Zauberliste des Trägers entstammen

## Zauberstäbe/Stecken/Szepter und Ruten mit zufälligen Effekten:

Zuerst wird auf Tabelle I die Art des Effektes erwürfelt, grundsätzlich halbiert ein erfolgreicher RW den Schaden, einige Arten haben dabei noch besondere Nebenwirkungen. Dann wird auf Tabelle II die Form des Effektes erwürfelt - die 5 grundsätzlichen Formen sind:

- Wolke, d.h. der Effekt bleibt etwas länger an einem Ort, der Würfel zur Bestimmung der genauen Dauer wird mit einem W20 auf der entsprechenden Tabelle spezifiziert.
- Kugel, der Effekt wird mit dem Zauberstab auf ein Ziel geworfen, wobei ein Trefferwurf nötig ist. Diese Art der Zauberstäbe erlaubt keinen RW um den Schaden zu halbieren, aber eventuell um den Nebenwirkungen zu entgehen.
- Ball, eine explosionsartige Ausbreitung um einen Mittelpunkt, wie ein Feuerball
- Strahl, eine gerade Linie des Effektes, die von undurchdringlichen Oberflächen, wie Steinwänden mit Einfallswinkel gleich Ausfallswinkel zurückgeworfen werden kann, von der Spitze des Stabes aus.
- Kegel, eine fächerförmige Ausbreitung vor dem Zauberstab. Die Breite ist die Weite am Ende des Fächers.

Die Spalte Gebiet/Effekt wird hierbei nicht einzeln erwürfelt, sondern ist an das Ergebnis des Wurfes auf das Formprefix gebunden.

Die Schadenswürfel werden dann auf Tabelle III erwürfelt, sowohl Anzahl, als auch Art der Würfel - W5 und W7 können durch W6 ersetzt werden, falls diese nicht in ausreichender Anzahl vorhanden sind, oder unerwünscht, oder um dem Unwillen von Gurgelflux, dem Dämonen der Platonischen Körper, zu entgehen (Beim W10 hat er resigniert...). Wolken, Bälle und Kugeln werden dann noch durch das Reichweite Suffix begrenzt - Reichweite 0 geht nur für Kugeln und bedeutet, das der Zauberstab praktisch dem Gegner um die Ohren gehauen wird.

**Tabelle I: Bestimmung mehrfacher Effekte für Stecken, Szepter und Ruten**

Gesamt	Schwach	Mittel	Mächtig	Stecken	Szepter	Rute
01-85	01-97	01-75	01-60	-	-	-
86-93	98	76-90	61-85	2. Effekt	2. Effekt	-
94-97	99	91-95	86-93	2. und 3. Effekt	2. Effekt	2. Effekt
98-100	100	96-100	94-100	2. Effekt und Zauber	2. Effekt und Zauber	2. Effekt und Zauber

Die Effekte sollten für den schwächsten Effekt 1 Ladung, für den stärksten Effekt 3 Ladungen und, bei Stecken mit drei Effekten, der ungefähr in der Mitte angesiedelte 2 Ladungen kosten - bei Anwendungen von einmal pro Woche etc. gilt dies für jeden Effekt einzeln. Siehe unten unter Ladungen. Zauber bedeutet, das zusätzlich zu dem 2. Effekt auf Zauber für Zauberstäbe: gewürfelt wird.

**Tabelle II: Energieart des Effektes**

W100	Effekt	Nebenwirkungen
01-20	Feuer-	-
21-40	Säure-	-
41-60	Kälte-	-
61-80	Elektrizitäts-	-
81-92	Gift-	-
93	Dampf-	Feuerimmunität = 1/2 Halber Schaden; Kälteimmunität Doppelter Schaden
94	Gravitations-	Bei mißlungenem RW zu Boden gefallen und alle Gegenstände fallen gelassen
95	Heilige	Heilt Lebewesen, schadet Untoten, keine Wirkung auf Konstrukte
96	Nekromantische	Schaden nur durch Magie heilbar
97	Psychische	1W6 Schaden auf Intelligenz, Weisheit und Charisma bei mißlungenem RW, 1 Punkt pro Tag zurück
98	Schall-	1W6 Stunden taub bei mißlungenem RW
99	Sturm-	RW oder Schaden in Meter zurückgeworfen
100	Unheilige	Verlust 1 Stufe bei mißlungenem RW

**Tabelle III: Formprefix des Effektes**

Gesamt W100	Schwach W100	Mittel W100	Mächtig W100	Formprefix	Gebiet/Effekt	Wolkendauer W20
01-09	01-14	01	-	Schwaden-	1,50 m Durchmesser	1 Runde
10-14	15-19	02-09	01	Schleier-	3 m Durchmesser	1W6 Runden
15-17	20	10-17	02-09	<b>Wolken-</b>	6 m Durchmesser	1W10 Runden
18-19	-	18-20	10-15	Cumulus-	9 m Durchmesser	1W6 Phasen
20	-	-	16-20	Brodem-	12 m Durchmesser	1W4 Stunden
21-29	21-34	21	-	Geschoß-	+1 auf TW	
30-34	35-39	22-29	21	Pfeil-	+2 auf TW	
35-37	40	30-37	22-29	<b>Kugel-</b>	+3 auf TW	
38-39	-	38-40	30-35	Granaten-	+4 auf TW	
40	-	-	36-40	Raketen-	+5 auf TW	
41-49	41-54	41	-	Rund-	1,50 m Durchmesser	
50-54	55-59	42-49	41	Kreis-	3 m Durchmesser	
55-57	60	50-57	42-49	<b>Ball-</b>	6 m Durchmesser	
58-59	-	58-60	50-55	Bereich-	9 m Durchmesser	
60	-	-	56-60	Sphären-	12 m Durchmesser	
61-69	61-74	61	-	Streifen-	6m Länge	
70-74	75-79	62-69	61	Linien-	9m Länge	
75-77	80	70-77	62-69	<b>Strahl-</b>	12 m Länge	
78-79	-	78-80	70-75	Strom-	15m Länge	
80	-	-	76-80	Strahlenbündel-	30m Länge	
81-89	81-94	81	-	Konoid-	1,50m Länge/Breite	
90-94	95-99	82-89	81	Konus-	6m Länge/Breite	
95-97	100	90-97	82-89	<b>Kegel-</b>	9m Länge/Breite	
98-99	-	98-100	90-95	Pyramiden-	12m Länge/Breite	
100	-	-	96-100	Kreiskegel-	15m Länge/Breite	

**Tabelle IV: Schadenswürfel und Reichweite**

W100	Schwach	Mittel	Mächtig	Anzahl	Seiten	Reichweite**	
01-10	01-33	-	-	1	2	des Kontakts	0
11-20	34-66	01-10	-	2	3	der Nähe	3m
21-35	67-90	11-25	-	3	4	des Umfelds	9m
36-54	91-98	26-50	-	4	5*	der Umgebung	15m
55-71	99-100	51-79	01-10	5	6	der Nachbarschaft	24m
72-81	-	80-89	11-35	6	6	des Abstands	30m
82-89	-	90-96	36-60	7	7*	der Strecke	45m
90-96	-	97-99	61-84	8	8	der Weite	72m
97-99	-	100	85-94	9	10	der Distanz	90m
100	-	-	95-100	10	12	der Ferne	120m

\* oder W6

\*\* Mindestens doppelter Durchmesser bei Wolken oder Bällen

## Ladungen

W100	Ladungen+	Aufladen
01-10	1 mal pro Woche*	Gegenstand explodiert für 1W6 Schaden, wenn Ladungen auf 0 sinken (nach der Wirkung)
11-20	1 mal pro Tag*	1.000 GM an Materialien Wert für 1 Ladung
21-25	3 mal pro Tag*	250 GM an Materialien Wert für 1 Ladung
26-45	5	Gegenstand zerfällt zu Staub wenn Ladungen = 0
46-60	10	Gegenstand verliert magische Kraft wenn Ladungen = 0
61-70	1W10	Gegenstand kann aufgeladen werden, 5% Chance pro Ladung, das er zerstört wird
71-75	1W20	Gegenstand kann aufgeladen werden, 10% Chance pro Ladung, das er zerstört wird
76-80	2W10	Gegenstand kann aufgeladen werden, wenn auf 0 Ladungen reduziert 15% Chance, das der Gegenstand seine magische Kraft verliert oder zu Staub verfällt (50/50)
81-83	3W10	Gegenstand kann aufgeladen werden, wenn auf 0 Ladungen reduziert 10% Chance, das der Gegenstand seine magische Kraft verliert oder zu Staub verfällt (50/50)
84-85	1W50	Gegenstand kann aufgeladen werden, wenn auf 0 Ladungen reduziert 5% Chance, das der Gegenstand seine magische Kraft verliert oder zu Staub verfällt (50/50)
86-89	19 + 1W6	1W3 Ladungen kehren pro Woche zurück, wenn auf 0 Ladungen reduziert 5% Chance, das der Gegenstand seine magische Kraft verliert oder zu Staub verfällt (50/50)
90-93	20	1 Ladung kehrt pro Tag zurück, wenn auf 0 Ladungen reduziert 5% Chance, das der Gegenstand seine magische Kraft verliert oder zu Staub verfällt (50/50)
94-95	40 + 1W10	1W3 Ladungen kehren pro Tag zurück, wenn auf 0 Ladungen reduziert 5% Chance, das der Gegenstand seine magische Kraft verliert oder zu Staub verfällt (50/50)
96-97	50	1W6 Ladungen kehren pro Tag zurück, wenn auf 0 Ladungen reduziert 10% Chance, das der Gegenstand seine magische Kraft verliert oder zu Staub verfällt (50/50)
98-99	80 + 1W20	1W6+4 Ladungen kehren pro Tag zurück, wenn auf 0 Ladungen reduziert 15% Chance, das der Gegenstand seine magische Kraft verliert oder zu Staub verfällt (50/50)
100	200	50 GM an Materialien Wert für 1 Ladung zum Aufladen

\* Kein Wurf auf Aufladen

+ Bei mehreren Effekten (siehe Tabelle I: Bestimmung mehrfacher Effekte für Stecken, Szepter und Ruten) sollte die Anzahl der Ladungen mindestens 3 betragen

W30	Aufladung
1-18	Genau der gleiche Zauber bzw. ein bestimmter Zauber mit ähnlicher Wirkung
19-20	Beliebiger Zauber gleichen Grades (bzw. ungefähr gleichen Grades) mit ähnlichen Effekten
21-22	Beliebiger Zauber gleichen Grades (bzw. ungefähr gleichen Grades) mit gegenteiligen Effekten
23-24	Beliebiger Zauber gleichen Grades (bzw. ungefähr gleichen Grades)
25	Ein bestimmter, zufälliger Zauber gleichen Grades (bzw. ungefähr gleichen Grades)
26	Ein bestimmter Zauber mit ähnlichen Effekten zufälligen Grades
27	Ein bestimmter Zauber mit gegenteiligen Effekten zufälligen Grades
28	Ein bestimmter Zauber mit ähnlichen Effekten höheren Grades
29	Ein bestimmter Zauber mit gegenteiligen Effekten höheren Grades
30	Besondere Aufladung (s.u.)

W%	Umstände der besonderen Aufladungen	W%	Umstände der besonderen Aufladungen
1	1 Ladung bei Kuss von beliebiger Fee (Maximal 1 * pro Woche)	51	1 Ladung wenn ein Zauberbuch mit mindestens 10 beschriebenen Seiten geopfert wird
2	1 Ladung bei Kuss von bestimmtem Feenvolk (Maximal 1 * pro Woche)	52	1 Ladung wenn ein Zauberer seine volle Zauberauswahl in den Gegenstand zaubert (1 * pro Tag)
3	1 Ladung bei Kuss von bestimmter Fee (Maximal 1 * pro Woche)	53	1 Ladung wenn eine Katze für 4 Stunden auf dem Gegenstand ruht (1 * pro Woche)
4	1 Ladung pro ganzem Tag, an dem der Gegenstand ununterbrochen von Sonne beschienen wird	54	1 Ladung wenn in Lava getaucht (Maximal 1 mal pro Tag)
5	1 Ladung pro geopfertem beliebigen Getränk, ein Faß (Maximal einmal pro Woche)	55	1 Ladung wenn jemand mithilfe des Gegenstandes zum sexuellen Höhepunkt kommt (1 * pro Woche)
6	1 Ladung pro geopfertem beliebigen Humanoiden	56	1 Ladung wenn seine Eigenschaften und Fähigkeiten (inklusive Befehlsworten etc.) vor mindestens 100 Leuten erläutert werden - es müssen immer mindestens 100 andere Leute anwesend sein
7	1 Ladung pro geopfertem beliebigen magischen Trank	57	1 Ladung wenn von beliebigem Kleriker gesegnet (Maximal 1 * pro Woche)
8	1 Ladung pro geopfertem beliebigen Tier (mindestens 1 TW)	58	1 Ladung wenn von Kleriker bestimmter Religion gesegnet (Maximal 1 * pro Woche)
9	1 Ladung pro geopfertem bestimmten magischen Trank	59	1 Ladung wenn von Kleriker gesegnet (Maximal 1 * pro Tag, aber der nächste Kleriker muß eine Stufe höher sein als der vorherige, Anfangsstufe 1W6)
10	1 Ladung pro geopfertem bestimmten Monster	60	1 Ladung wenn von magischer Energie berührt (Feuer, Blitz, Säure oder Kälte, 1mal pro Tag)
11	1 Ladung pro geopfertem bestimmten Tier	61	1 Ladung wenn von Relikt bestimmter Religion berührt (Nur ein Mal pro Relikt)
12	1 Ladung pro geopfertem bestimmten Volk	62	1 Ladung, wenn der Besitzer an beliebiger religiöser Feier einer bestimmten Religion teilnimmt
13	1 Ladung pro geopfertem bestimmten, sehr hochwertigem Getränk (1W20 * 50GM an Wert)	63	1 Ladung pro Tag in der Mitte einer heißen Wüste
14	1 Ladung pro Individuelle verbrannte, sehr seltene Pflanze	64	1W10 Ladungen für jede Woche auf einer bestimmten, anderen Existenzebene
15	1 Ladung pro Nacht auf einem kahlen Berg	65	1W10 Ladungen, wenn die Existenzebene gewechselt wird (1 mal pro Woche)
16	1 Ladung pro Pfund verbrannter, bestimmter Pflanze	66	1W100 Ladungen, wenn der Träger sich selbst freiwillig opfert
17	1 Ladung pro Plus geopferter magischer Waffe	67	1W12 Ladungen wenn bestimmter magischer Ort aufgesucht wird (Maximal 1 mal pro Jahr)
18	1 Ladung pro Stunde ununterbrochenes Draufschielen	68	1W12 Ladungen wenn der Besitzer den Gegenstand <b>ehrich</b> verschenkt (1 * pro Woche)
19	1 Ladung, wenn ein Edelstein von 100 * 1W20 GM Wert permanent an dem Gegenstand angebracht wird	69	1W12 Ladungen wenn mit dem Gegenstand auf eine bestimmtes astronomisches Ereignis gezeigt wird, das sich nur alle 13-24 Monate wiederholt
20	1 Ladung pro Tag in Graberde vergraben	70	1W12 Ladungen, wenn er einmal den Verdauungstrakt eines Drachens durchwandert hat
21	1 Ladung pro Tag, an dem der Gegenstand mehr als 50 km fortbewegt wurde	71	1W2 Ladungen wenn mit unschuldiger, angeblicher Hexe auf Scheiterhaufen "verbrannt"
22	1 Ladung pro TW eines gebundenen Dämons, dem das Aufladen befohlen wird	72	1W3 Ladungen wenn der Gegenstand vom Blitz getroffen wird (1 * pro Tag)
23	1 Ladung pro TW geopfertem Blut (Beliebiger Humanoider) (zu 50% Tod erforderlich)	73	1W3 Ladungen wenn eine exakte Kopie (Materialien etc.) des Gegenstands, angefertigt von einem Meisterhandwerker, durch diesen absorbiert wird (1 * pro Woche)
24	1 Ladung pro TW geopfertem Blut (Bestimmtes Monster) (zu 50% Tod erforderlich)	74	1W3 Ladungen, wenn er einmal den Verdauungstrakt eines beliebigen Lebewesens durchwandert hat
25	1 Ladung pro TW geopfertem Blut (Bestimmtes Volk) (zu 50% Tod erforderlich)	75	1W4 Ladungen pro Tag, die der Gegenstand höher als die höchsten Berge fliegt
26	1 Ladung pro TW geopfertem Tierblut (Beliebigeres Tier) (zu 50% Tod erforderlich)	76	1W4 Ladungen wenn der Gegenstand benutzt wird, um jemanden zu töten, der an einer tödlichen Krankheit leidet (1 * pro Woche)
27	1 Ladung pro TW geopfertem Tierblut (Bestimmtes Tier) (zu 50% Tod erforderlich)	77	1W4 Ladungen wenn der Gegenstand in Bronze eingegossen und wieder herausgebrochen wird
28	1 Ladung pro Woche in Graberde vergraben	78	1W4 Ladungen wenn der Gegenstand in eine unerforschte Schlucht geworfen wird
29	1 Ladung pro Woche, die der Besitzer in Meditation mit dem Gegenstand verbringt	79	1W4 Ladungen wenn der Gegenstand in eine/n Wirbelsturm/Windhose geworfen wird
30	1W6 Ladungen wenn der Gegenstand bei einer Gerichtsverhandlung als Beweismittel benutzt wird (1 * pro Woche)	80	1W4 Ladungen wenn der Gegenstand in einen gerade erst vergifteten Brunnen getaucht wird (1 * pro Woche)
31	1 Ladung pro Woche, die der Gegenstand in völliger Dunkelheit verbringt	81	1W4 Ladungen wenn mit echter Hexe auf Scheiterhaufen "verbrannt"
32	1 Ladung pro Woche, in dem der Gegenstand weder bewegt noch berührt wurde	82	1W6 Ladungen wenn das Licht des Vollmondes für 3 Stunden ungestört auf den Gegenstand scheint (1 * pro Monat)
33	1 Ladung pro Zentner verbrannter, bestimmter Pflanze	83	1 Ladung pro Woche, die der Gegenstand in Eis eingefroren ist
34	1 Ladung von einem anderen magischen Gegenstand mit Ladungen 1:1 übertragen	84	1W6 Ladungen wenn der Grund des tiefsten Ozeans berührt wird (1 * pro Tag)
35	1 Ladung von einem anderen magischen Gegenstand mit Ladungen 1:1W6 übertragen	85	1W6 Ladungen, wenn der Besitzer an bestimmter religiöser Feier teilnimmt
36	1 Ladung wenn der Gegenstand 24 Stunden auf offener Straße herumliegt, ohne berührt zu werden	86	1W6 Ladungen, wenn er einmal den Verdauungstrakt eines bestimmten, besonderen Lebewesens durchwandert hat
37	1 Ladung von einem anderen magischen Gegenstand mit Ladungen 1W6:1 übertragen	87	1W6 Ladungen, wenn von Avatar einer Gottheit gesegnet (1 * pro Tag)
38	1 Ladung von einem anderen magischen Gegenstand mit Ladungen 2:1 übertragen	88	Gegenstand absorbiert 1W20 * 50 GM pro Ladung
39	1 Ladung wenn alleine teleportiert (1 * pro Tag)	89	Gegenstand absorbiert 1W20 * 50 GM Wert an beliebigen Edelsteinen pro Ladung
40	1 Ladung wenn auf Altar eines bestimmten Gottes gelegt (nie zweimal der gleiche Altar)	90	Gegenstand absorbiert 1W20 * 50 GM Wert an bestimmten Edelsteinen pro Ladung
41	1 Ladung wenn auf einen Schlag mehr als 20 Schadenspunkte gegen Träger verursacht werden	91	Gegenstand absorbiert 1W20 * 50 GM Wert an bestimmter Droge pro Ladung
42	1 Ladung wenn der Gegenstand 1000m frei fällt (1 * pro Woche)	92	Gegenstand absorbiert 1W20 * 50 GM Wert an Getreide pro Ladung
43	1 Ladung von einem anderen magischen Gegenstand mit Ladungen 1:2 übertragen	93	Gegenstand absorbiert 1W20 * 50 GM Wert an zufälligem Metall pro Ladung
44	1 Ladung wenn der Gegenstand durch eine uneingeweihte Person gestohlen wird (1 * pro Woche)	94	Gegenstand absorbiert 1W20 * 50 KM pro Ladung
45	1 Ladung wenn der Gegenstand ungestört 1 Woche in oder auf einem Zauberbuch liegt	95	Gegenstand absorbiert 1W20 * 50 PM pro Ladung
46	1 Ladung wenn der Gegenstand unter einer Pflanze eingegraben wird, bis diese verwelkt (mindestens 1 Woche, vielleicht schneller in sehr heißem Klima)	96	1 Ladung wenn der Besitzer 1W20 * 100 GM an einen völlig Fremden verschenkt (1 * pro Tag)
47	1 Ladung wenn der Gegenstand von einem bestimmten Monster getragen wird (1 * pro Woche)	97	Gegenstand absorbiert 1W20 * 500 GM Wert an beliebigen Edelsteinen pro Ladung
48	1 Ladung wenn der Gegenstand von allen Seiten angestrahlt wird, so daß er keinen Schatten wirft (1 * pro Woche)	98	Es gibt einen bestimmten, einzigartigen Zauber, der diesen bestimmten, einzigartigen Gegenstand auflädt (1W6 Ladungen; 1W6. Stufe Zauberkundigenzauber, es sei denn, der Gegenstand ist exklusiv durch Kleriker oder Druiden nutzbar)
49	1 Ladung wenn ein episches Gedicht über den Gegenstand in seiner Anwesenheit vor Publikum vorgetragen wird (1 * pro Tag)	99	Erneut würfeln, der Gegenstand verliert die Ladungen bei den angegebenen Umständen, danach nochmal würfeln für die Umstände der Aufladung
50	1 Ladung wenn ein Hund den Gegenstand aporziert (1 * pro Woche)	100	Zweimal würfeln

## Design, Aussehen und Material

Tabelle Eins: Länge und Durchmesser

W20	Länge Zauberstab	Länge Rute/Szepter	Länge Stecken	Durchmesser Klein	Durchmesser Groß
1	37cm	90cm	180cm	12mm	37mm
2-4	15+3W6cm	55+5W6cm	115+5W6cm	3+1W6mm	22+3W6mm
5-10	20+3W6cm	60+5W6cm	135+5W6cm	7+1W6mm	35+3W6mm
11-17	25+3W6cm	65+5W6cm	160+5W6	12+1W6mm	50+3W6mm
18-20	30+3W6cm	70+5W6cm	180+5W6	17+1W6mm	62+3W6mm

Zauberstäbe und Ruten haben einen kleinen Durchmesser, Stecken und Szepter einen Großen.

Tabelle Zwei: Werkstoff

W20	Zauberstab	Szepter	Rute	Stecken
1-10	Holz	Metall	Holz	Holz
11-13	Knochen	Holz	Knochen	Knochen
14-15	Metall	Metall	Holz	Metall
16-17	Knochen	Metall	Metall	Holz
18	Holz	Knochen	Knochen	Metall
19	Knochen	Metall	Holz	Holz
20	Anderes	Anderes	Anderes	Anderes

**Tabelle Drei: Material**

W50	Metall	Holz	Knochen	Anderes
1	Adamant	Ahorn	Affe	(Riesen)Stachelstierstachel
2	Blei	Akazie	Bär	Antilopenhorn
3	Blei	Apfelbaum	Basilisk	Bernstein
4	Blei	Balsa	Dämon	Blut
5	Bronze	Bambus	Delphin	Dämonen/Teufelshorn
6	Bronze	Birnbaum	Dinosaurier	Dinosaurierstachel
7	Bronze	Bongossi	Drache	Drachenhorn
8	Bronze	Buche	Elefant	Drachenzahn
9	Eisen	Buchsbaum	Elf	Dryadenbaumholz
10	Eisen	Ebenholz	Engel	Einhornhaar
11	Eisen	Eberesche	Eulenbär	Einhornhorn
12	Eisen	Eiche	Fee	Elchschaufel
13	Eisen	Eisenholz	Fischgräte	Elfenbein
14	Elektrum	Elsbeere	Gnom	Emaile
15	Elektrum	Erle	Goblin	Entholz
16	Gold	Esche	Halbling	Fleisch
17	Gold	Espe	Hase	Fossilien
18	Gold	Feige	Hirsch	Gamshorn
19	Gold	Fichte	Huhn	Gänsefeder
20	Gold	Gummibaum	Hydra	Getrockneter Schleim
21	Kupfer	Hainbuche	Kleintier	Glas
22	Kupfer	Haselstrauch	Kobold	Granit
23	Kupfer	Kastanie	Kröte	Haifischzähne
24	Kupfer	Kiefer	Löwe	Hirschhorn
25	Kupfer	Kirschbaum	Mantikor	Komposit +
26	Messing	Lärchen	Medusa	Kristall
27	Messing	Linde	Mensch	Leder/Fell/Gefieder++
28	Messing	Mahagoni	Nashorn	Mammutfelbein
29	Messing	Myrte	Nymphe	Mantikorstachel
30	Mithral	Ölbaum	Oger	Mumie
31	Platin	Palme	Ork	Nahrwalhorn
32	Platin	Pappel	Pferd	Nashornhorn
33	Quecksilber	Platane	Reh	Perlmutter
34	Silber	Robinie	Riesennadler	Phönixfeder
35	Silber	Roßkastanie	Riesennatter	Porzellan
36	Silber	Rotbuche	Rinder	Rehhorn
37	Silber	Salbaum	Roch	Reptilienhäutung
38	Silber	Schwarzholz	Rostmonster	Riesenspinnenbein
39	Stahl	Schwarznuss	Satyr	Rinderhorn
40	Stahl	Stachelbeerstrauch	Schlange	Rochfeder
41	Titan	Tanne	Schwan	Schilfrohr
42	Verchromter Stahl	Teak	Schwein	Schneckenhaus
43	Verchromter Stahl	Ulme	Teufel	Schwänenfeder
44	Zink	Vogelbeere	Tiger	Seil/Band
45	Zink	Waldbirne	Troll	Steinbockhorn
46	Zinn	Walnuss	Walbein	Straußenfeder
47	Zinn	Weide	Wolf	Ton
48	Zinn	Zeder	Ziege	Versteinertes Holz+++
49	Zinn	Zürgelbaum	Zwerg	Wasser
50	Zinn	Zypresse	Zyklop	Zähne/Schnäbel++

+ 1W3+1 mal auf zufälligen Tabellen. U.U. ist nur ein Material ersichtlich.

++ Auf der Knochentabelle würfeln, Leder ist gekocht und hart, Fell auch oder verklebte Haare, Gefieder sind einzelne Federn oder mehrere Federkiele oder Federn, auch verklebt.

+++ Auf der Holztafel würfeln

Abbildungen von Zauberstäben, Stecken, Szeptern und Ruten:

**Zauberstab**



**Rute**



**Szepter**



**Stecken**

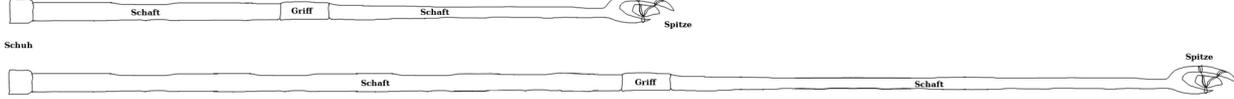


Tabelle Vier: Andersartigkeit

W20	Detail
1-16	Normal
17	Schuh
18	Kopf
19	Spitze
20	Griff

Tabelle Fünf: Details

W30	Griff	Schaft	Spitze	Kopf	Schuh
1	Dünnere als der Schaft	1W6 Ringe MKH	Stern	1W6 Klingen	1W6 Füße
2	Gegliedert	1W6+2 - Eckiger Querschnitt	Mondsichel	Adler	1W6 Hände
3	Gerippt	Astgabel	Kopf	Axtkopf	1W8 Gesichter
4	Geschwellt	Blätter und Ranken H	Sonne	Betende Hände	Huf
5	Gewunden	Einlegearbeit H	Vollmond	Blitzbündel	Stachel
6	Handschmeichelnd	Gabel mit zwei Zinken nach vorn	Geometrische Figur	Brennende Flamme++	mit Spikes M
7	Heft H	Gerade, Schlicht	Abstrakte Figur	Drachenkopf	Reisigbesen H
8	Knochengriff K	Geschwungen	Astrologisches Symbol	Faust	Massiv M
9	Mit Kordel gewickelt	Gewendelt	Arkanes Symbol	Flügel	Lederwickel K
10	Kralle/Fuß (Knochen)	Gezackt	Mathematisches Symbol	Gottheit	Öse
11	Lederwickel K	Knochenmotiv K	Andersfarbig	Greif	Platte
12	Magisch klebrig	Knoten	Kleine Kugel aus Dunkelheit++	Hammerkopf	Nagelkopf, Rund
13	Massives Metall M	Köpfe MKH	Leuchtender Edelstein++	Heiliges Symbol	Nagelkopf, Eckig
14	Metalldrahtwickel M	Lackierung in knalliger Farbe	Auge	Kopf (Knochen)	Umfassung M
15	Mit Daumenring	Leicht gekrümmt	Blinzelndes Auge++	Kreuz	Quader
16	Mit Fell/Federn (Knochen)	Liktorenbündel	Haken	Krone	Pyramide
17	Mit Fingerringen	Mit laufenden Blitzen++	Glühendes Licht++	Kugel	Sechseck
18	Mit Fuchsschwanz	Querschnitt mit 1W12+2 Riefen	Lederkordel	Lilie	Fünfeck
19	Mit Griffbügel M	1W4+1 Seitenschiene M	1W4 Tentakel	Nackte Frau/Nackter Mann	Schäufelchen
20	Mit Knauf+++	Querschnitt mit 1W6+2 "Blättern"	Hand/Klaue (Knochen)	Offene Hand	Kleine Forke
21	Mit Kordelwicklung	Rauh	Stimmgabel	Pyramide (zu 50% mit Auge)	Saugnapf
22	Mit Öse	Runen	Rauchwölken++	Reichsapfel	Knauf
23	Mit Schutzkorb M	Rutenbündel++++	Farbenwirbel++	Schädel (Knochen)	Meißel M
24	Mit Schutzringen M	Spirale	Kleine Flamme++	Schwurhand	Keiner
25	Mit Schweiß K	Spitz zulaufend	Zylinder	Wappen	Gewicht M
26	Nieten M	Stacheldraht M	Spitze M	Wesen (Knochen)	Siegelstempel
27	Pistolengriff+	Uhrwerkteile M	Spirale	Zapfen	Geheimfach
28	Reifen M	Unbearbeitet	Keine	Zeigende Hand	Speerspitze
29	Scharfkantig M	Ungleichmäßig	auf Kopf würfeln	auf Spitze würfeln	genau wie Spitze/Kopf
30	2 * Würfeln	2 * Würfeln	2 * Würfeln	2 * Würfeln	auf Kopf würfeln

+ Bei Zauberstäben im 90°-Winkel, bei 1-2 auf W6 mit Abzug, der bei 1-4 auf W6 funktioniert (bei mehreren Kräften zufällig bestimmen, welche so aktiviert wird)

++ Zu 75% wirken Effekte wie Blitze oder Flammen nur während der Gegenstand gehalten wird, und sie sind rein kosmetisch.

+++ Oder zwei Knäufen zum Abschluss des Griffes bei Stecken oder Szepter

++++ je nach Typ mit einem oder mehreren quergebundenen Bändern aus Leder (Knochen)