

## Stab der Verteidigung

**Beschreibung:** Dieser alte, knorrige Wanderstab, aus Eberesche bestehend, kann aufgrund seiner Größe von 1 m mit einem normalem Magierstab verglichen werden. Wer die Fähigkeit „Magierstecken“ beherrscht kann aber mit dem erfolgswert für Magierstecken mit dem Stab der Verteidigung angreifen, als würde er die Fähigkeit Magierstab beherrschen.

Schaut man sich den Stab genau an, so findet man am unteren Ende des Stabes einen in den Stab eingelassenen Rubin, der als Sammelpunkt für die arkane Magie dient. War der EW:Zaubern erfolgreich, so schickt der Rubin die angesammelte Magier mittels eines in den Stab eingelassenen Alchimistenmetalldrahtes zu einem weiteren am oberen Ende des Stabes enthaltenen Rubin, wo sie dann austritt. Beide Rubine sind, falls man sie Lösen kann und einen geeigneten Käufer findet (für das erste gilt, dass der Stab dann seine Zauberkraft verliert) je 750 GS wert.

Kämpft man mit dem Stab der Verteidigung ohne das der magische Effekt aktiviert wird, leuchtet der Stab leicht rötlich und ist dadurch in der ferne unschwer zu erkennen. Der Stab der Verteidigung selber gilt als **magisch** (+2/+0) und als **silbern**.

**Hintergrund:** Der Stab gehörte dem nicht mehr lebenden Seemeister Elekander. (Genau nachzulesen im Buch „Die Geburt der dunklen Götzen“). Leider wird nicht erwähnt warum, woher und seit wann Elekander den Stab der Verteidigung sein eigen nennen durfte, so dass diesbezüglich hier nicht weiter drauf eingegangen werden kann.

Nachdem Elekanders (Der schon seit langem als Yelekan verehrt wurde) Stab den Flammen zum Opfer viel fand ihn viele Jahre später ein Thaumaturg und rekonstruierte ihn. (Wodurch er aber nur noch einen Teil seiner ursprünglichen Macht besitzt). Bei dem Thaumaturgen blieb es viele Generationen lang, bis er eines Tages gestohlen wurde und nicht mehr auftauchte.

**Wirkung:** Wenn bei einem gegnerischem Angriff ein um 2 erhöhtes Ergebnis bei der Abwehr resultiert als das des gegnerischen Angriffes, so entstehen innerhalb von 1 sec 1W6 Zombies aus dem Stab. Diese sind dem Besitzer des Stabes 1W6 Runden lang dienstbar, danach verschwinden sie wieder. Für einen weiteren AP pro Zombie bleibt ein Zombie eine weitere Runde und muss sich den Wünschen seines Herren beugen. Die Existenz eines so erschaffenen Zombies kann bis auf ein Maximum von 1 Tagen verlängert werden. In der Zeitspanne wo der Zombie existiert macht er alles für seinen Gebieter - bis zum Tod.