

### Malus oder Bonus gegen Kreaturentyp

Bonus: Die Schadenswürfel der Waffe werden verdoppelt

Malus: Jeder Waffenwürfel verursacht nur 1 Schaden

### Kreaturentypen

- 1 *Untote*  
Alle Wesen, die von Klerikern vertrieben werden können.
- 2 *Riesenartige*  
Riesen und deren Verwandte, Orks, Goblins, Grottschrate usw.
- 3 *Drachenartige*  
Drachen und deren Verwandte, Echsenmenschen, Kobolde usw.
- 4 *Menschenartige*  
Menschen, (Halb-)Elfen, Zwerge, Halblinge, Gnome und Halborks.
- 5 *Gestaltwandler*  
Wesen, die ihre Gestalt verändern können, Doppelgänger, Werwesen
- 6 *Aquafauna*  
Wesen, die vorrangig im Wasser leben
- 7 *Avifauna*  
Wesen, die fliegen können
- 8 *Unterirdische*  
Wesen, die normalerweise unter der Erdoberfläche leben

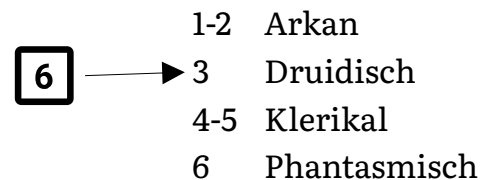
### Sondereffekt

Magische Waffen mit Sondereffekt verursachen entweder einen magischen Effekt bei einem Treffer oder erlauben dem Anwender, einmal pro Tag einen Zauber auszulösen.

Der Zaubereffekt entstammt der Spruchliste einer Zaubertradition. Um den Zauber auszulösen, muss das Ziel in aller Regel mit der Waffe berührt werden.

Aufgrund der druidischen Abneigung gegen Metall können nur Waffen, die komplett ohne Metall auskommen, mit druidischer Magie verzaubert werden.


### Zaubertradition



## Sondereffekte für einwandfreie Waffen

Die Sondereffekte einwandfreier Waffen kann der Besitzer der Waffe genau so einsetzen wie ein Zauberwirker seiner Stufe es könnte. Die Wirkung geht bei Nahkampfwaffen von der Waffe und bei Fernkampfwaffen vom Aufschlagort des Projektils aus.

### Arkane Magie

	1-10	Grad 1
	11-16	Grad 2
	17-19	Grad 3
	20	Grad 4

#### 1. Grad

- 1-2 Licht
- 3 Magie entdecken
- 4 Normale Feuer beeinflussen
- 5 Portal halten
- 6 Springen
- 7 Schockgriff
- 8 Vergrößern

#### 2. Grad

- 1 Erschrecken
- 2 Levitieren
- 3 Ramme
- 4 Unsichtbares entdecken


#### 3. Grad

- 1 Flimmern
- 2 Verlangsamen

#### 4. Grad

- 1 Feuerschild
- 2 Geringe Sphäre der Unverwundbarkeit

### Druidische Magie

	1-10	Grad 1
	11-16	Grad 2
	17-19	Grad 3
	20	Grad 4

#### 1. Grad

- 1 Feenfeuer
- 2 Mit Tieren sprechen
- 3 Spurloses gehen
- 4 Tiere aufspüren
- 5 Unsichtbar für Tiere
- 6 Verstricken

#### 2. Grad

- 1 Flammen erzeugen
- 2 Metall erhitzen
- 3 Pflanzen aufspüren
- 4 Zerrholz


#### 3. Grad

- 1 Fallstrick
- 2 Tiere festhalten

#### 4. Grad

- 1 Feuer löschen
- 2 Insekten vertreiben

### Klerikale Magie

	1-12	Grad 1
	13-19	Grad 2
	20	Grad 3

#### 1. Grad

- 1 Befehl
- 2 Böses entdecken
- 3 Furcht brechen
- 4 Heiligtum
- 5 Kälte widerstehen
- 6 Magie entdecken
- 7 Nahrung bereinigen
- 8 Schutz vor Bösem
- 9 Segen
- 10 Wasser erschaffen


#### 2. Grad

- 1 Feuer widerstehen
- 2 Gift verlangsamen
- 3 Stille
- 4 Schlangen bezaubern

#### 3. Grad

- 1 Glyphe der Abwehr
- 2 Magie bannen

### Phantasmische Magie

	1-10	Grad 1
	11-16	Grad 2
	17-19	Grad 3
	20	Grad 4

#### 1. Grad

- 1 Hypnotisieren
- 2 Illusion erkennen
- 3 Scheingeräusche
- 4 Sprühende Farben
- 5 Tanzende Lichter
- 6 Wand aus Nebel

#### 2. Grad

- 1 Blindheit
- 2 Irreführung
- 3 Magischer Mund
- 4 Unschärfe

#### 3. Grad

- 1 Illusion bannen
- 2 Verschleierung

#### 4. Grad

- 1 Emotion
- 2 Verwirrung

## Sondereffekte für verfluchte Waffen

Die Sondereffekte verfluchter Waffen wirken immer zum Nachteil des Besitzers und nie zu seinem Vorteil. Eine verfluchte Waffe, die Licht wirkt, blendet den Besitzer. Ein von einem Waffen-Fluch geblendeter Charakter wäre immer noch für die Wirkung *Sprühender Farben* anfällig. Die Wirkung des Fluchs trifft immer denjenigen, der die Waffe als letztes in der Hand hielt. Die Wirkung des verfluchten Sondereffekts tritt immer beim ersten Treffer in einem Kampf ein.

### Arkane Magie



- 1 Dimensionstor
- 2 Erschrecken
- 3 Schlaf
- 4 Spachen verwirren
- 5 Schwächestrahle
- 6 Magie bannen
- 7 Monster beschwören I
- 8 Verlangsamern

### Druidische Magie



- 1 Feenfeuer
- 2 Fallstrick
- 3 Metall abkühlen
- 4 Scheintod

### Klerikale Magie



- 1 Erblindung verursachen
- 2 Fluch
- 3 Fluch verursachen
- 4 Furcht brechen
- 5 Licht
- 6 Stille

### Phantasmische Magie



- 1 Kraft der Vorstellung
- 2 Blindheit
- 3 Hypnotisches Muster
- 4 Taubheit
- 5 Verkehrter Blick
- 6 Irrgarten

## Hintergrund

Dieser Waffengenerator ist vor allem für die Nutzung mit OSRIC bzw. dessen deutscher Übersetzung ALRIK gedacht. Sie soll bei zufälligen bestimmten Schätzen eine größere Vielfalt an Waffentypen bieten, ohne eine ewig lange Liste zu erstellen.

Der Nachteil ist natürlich, dass man mehrfach pro Waffe würfeln muss. Dafür bieten sie zwei Vorteile: Nahezu jeder Waffentyp kann mit besonders mächtigen Fähigkeiten vorkommen, im Gegensatz zum starken Fokus auf Langschwerter bei OSRIC. Außerdem ist sie modular, man kann also Wahrscheinlichkeiten verschieben und gewählte mit gewürfelten Eigenschaften kombinieren.

## Anleitung

Man beginnt entweder mit der Bestimmung der Waffe (Seite 1) oder der Bestimmung der Boni (Seite 2). Ein Würfel-Ikon mit der Seitenzahl des Würfels zeigt, womit man würfelt, die Zahlen neben den Pfeilen geben an, wohin man mit welchem Würfelergebnis geht.

Man kann jederzeit entscheiden anstatt zu würfeln, wenn einem danach ist.