

## Geheimnis

## Generator für magische Waffen

Für alle diejenigen, die einen etwas anderen Generator nutzen möchten. Benötigt wird einfach nur das Aktionskartendeck (Pokerspiel) mit zwei Jokern.

Jeder Joker bedeutet hierbei, dass die Waffe ein Geheimnis hat, das es zu entschlüsseln gilt. Sobald das geschieht, offenbart die Waffe eine weitere besondere Fähigkeit.

### Nahkampfwaffe

#### Ass

<i>Kreuz</i>	Stempelhammer
<i>Pik</i>	Zweihandhammer
<i>Herz</i>	Kriegshammer
<i>Karo</i>	Langschwert

#### König

Rippenklinge

#### Dame

Hellebarde

#### Bube

Stab

#### 10

Speer

#### 9

Flegel

#### 8

<i>Kreuz</i>	Kriegsaxt
<i>Pik</i>	Handaxt
<i>Herz</i>	Streitaxt
<i>Karo</i>	Langschwert

#### 7

<i>Kreuz</i>	Langschwert
<i>Pik</i>	Eisenholzschild
<i>Herz</i>	Kurzschwert
<i>Karo</i>	Zweihandschild

#### 6

Rapier

#### 5

Dolch

#### 4

Haken

#### 3

Entermesser

#### 2

Schlagring

### Bonus

#### Ass

+2 Schaden, +1 Parade, +1 Kämpfen

*Kreuz* Feuerschaden

*Pik* Eisschaden

*Herz* Säureschaden

*Karo* Blitzschaden

#### König

+2 Schaden, +1 Parade, +1 Kämpfen

#### Dame

+1 Schaden, +1 Parade, +1 Kämpfen

*Kreuz* Träger ist Elf, Wildling: +1 Schaden

*Pik* Träger ist Zwerg, Drakin: +1 Schaden

*Herz* Träger Ork, Glühblut: +1 Schaden

*Karo* Träger ist Mensch, Arkan aktiv: +1 Schaden

#### Bube

+1 Schaden, +1 Parade, +1 Kämpfen

#### 10

+2 Schaden, +1 Parade

#### 9

+2 Schaden, +1 Kämpfen

#### 8

+1 Schaden, +1 Parade

#### 7

+1 Kämpfen, +1 Schaden

#### 6

+1 Kämpfen, +1 Parade

#### 5

+2 Schaden

#### 4

+1 Kämpfen

#### 3

+1 Parade

#### 2

+1 Schaden

Sobald der Träger der Waffe glaubt er habe die nötigen Geheimnisse gelüftet, kann er sich auf die Waffe einstimmen und die besondere Fähigkeit aktivieren. Dazu ist eine Verstand-Probe nötig. Bei einer Doppel-Eins auf den Wurf oder falls das Geheimnis nicht gelüftet wurde, verweigert sich die Waffe der Person auf ewig. Bei einem Misserfolg kann die Probe nach einer Woche wiederholt werden. Bei einer Steigerung entsteht ein magisches Band zwischen Träger und Waffe. Sämtliche magischen Eigenschaften können nur vom Träger der Waffe genutzt werden – und nur der Tod löst dieses Band.

**Ass** Der Schöpfer der Waffe

**König** Der erste Träger der Waffe

**Dame** Das erste Opfer der Waffe

**Bube** Der erste Bezwinger der Waffe

**10** Der erste Käufer der Waffe

**9** Der erste Name der Waffe

**8** Der höchste gebotene Preis für die Waffe

**7** Der niedrigste gebotene Preis für die Waffe

**6** Alle Bezwinger der Waffe

**5** Alle Namen der Waffe

**4** Alle Käufer der Waffe

**3** Alle Träger der Waffe

**2** Alle Opfer der Waffe

### Besondere Fähigkeit

Die Fähigkeit wird als freie Aktion vor dem Angriffswurf aktiviert. Der Angriffswurf dient gleichzeitig auch als Wirkungswurf. Selbst falls der Gegner verfehlt wird, so kann die Macht trotzdem gewirkt werden, falls der erforderliche Wert zum Wirken erreicht wurde.

**Ass** Angst (4 Punkte)

**König** Barriere (2 Punkte)

**Dame** Eigenschaft stärken/schwächen (4 Punkte)

**Bube** Geschoss (3 Punkte)

**10** Heilung (6 Punkte)

**9** Panzerung (4 Punkte)

**8** Waffe verbessern (4 Punkte)

**7** Angst (2 Punkte)

**6** Barriere (1 Punkt)

**5** Eigenschaft stärken/schwächen (2 Punkte)

**4** Heilung (3 Punkte)

**3** Panzerung (2 Punkte)

**2** Waffe verbessern (2 Punkte)

## Rechtliches



Sundered Skies – Generator für Magische Waffen

(cc) 2009 by Günther Lietz (<http://www.taysal.net>).

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/de/>

Dieses Produkt bezieht sich auf das *Savage-Worlds*-System, erhältlich beim Prometheus Games Verlag ([www.prometheusgames.de](http://www.prometheusgames.de)). *Savage Worlds* und *Sundered Skies* ist ein Copyright der Pinnacle Entertainment Group. Die deutschen Texte und Logos von *Savage Worlds* sind Copyright der Prometheus Games GbR. Verwendung unter Genehmigung. Prometheus Games übernimmt keine Verantwortung für die Qualität, Nutzbarkeit oder Angemessenheit dieses Produkts.