BOMBEN & WAFFENÖLE

von „Bruder Grimm“ Mathias

Ein optionales Regeltool für Dungeonslayers, Copyright: Christian Kennig
Verwendet unter CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz

Warnung: Darf nicht in die Hände von Gnomen gelangen!
Bei Risiken und Nebenwirkungen verprügeln Sie Ihren Alchimisten oder verfluchen Sie Ihren Spielleiter.

BOMBEN

Bomben sind magische alchimistische Produkte, die regeltechnisch genau wie Zaubertränke hergestellt werden. Es handelt sich um reaktive Flüssigkeiten, die beim Kontakt mit Luft ihre Wirkung entfalten und in Glas- oder Tonbehältern aufbewahrt werden. Diese Behälter können als Wurfgeschosse geworfen werden. Bei einem erfolgreichen Wurf zerbricht der Behälter an seinem getroffenen Ziel (welches auch eine Stelle am Boden oder einer Wand sein kann), und der Inhalt entfaltet seine Wirkung auf alle Ziele im Radius von 5 Metern. Eine Bombe hat einen WB von +6, doch das Probenergebnis hat üblicherweise keinen Einfluss auf den Effekt, außer dass ein Patzer eine Zündung der Bombe in der Hand des Anwenders bedeutet, und ein Misserfolg, dass die Bombe am Ziel nicht zerbricht. Ebenso kann der Spielleiter allerdings auch entscheiden, dass ein Immersieg auf ein direkt getroffenes Ziel die maximal mögliche Wirkung erzielt.
(Ein Patzer beim Alchimie-Wurf zur Herstellung einer Bombe bedeutet ebenfalls, dass sie mit voller Wirkung um den Alchimisten als Zentrum explodiert.)

Beispiel: *Eine Feuerbombe wird auf einen Orkhauptmann geworfen, um diesen direkt zu treffen, und der Wurf erzielt einen Immersieg. Dadurch erleidet der Orkhauptmann den maximal möglichen Effekt, also den maximalen Schaden von 30. Für alle weiteren Orks in 5 Metern um ihn herum wird der Schaden ganz normal mit jeweils W20+10 erwürfelt. Wäre auf eine Stelle am Boden zwischen den Orks gezielt worden, hätte ein Immersieg keinen besonderen Effekt gehabt (aber vielleicht wären mehr Ziele getroffen worden).*

BANNBOMBE (100 GM)
Diese Bombe erzeugt ein kurzzeitiges, schwach golden schimmerndes antimagisches Feld, das alle im Wirkungsbereich bestehenden Zauber bis zu einer Stufe von W20 augenblicklich bannt.

BETÄUBUNGSBOMBE (50 GM)
Der aus dieser Bombe entstehende dunkelblaue Dunst versetzt alle lebenden Ziele im Wirkungsradius in Bewusstlosigkeit. Diese hält höchstens W20+5 Runden an, dann kommt ein betroffenes Ziel wieder zu sich, wenn es nicht vorher geweckt wird (siehe GRW, S. 42).
Auf gift- und geistesimmune Kreaturen wirkt diese Bombe nicht.

BLENDBOMBE (50 GM)
Mit einem gleißenden Lichtblitz blendet diese Bombe alle Ziele im Wirkungsbereich für je W20 Kampfrunden, wie durch den Zauber *Blenden*.

BRANDBOMBE (60 GM)
Eine Brandbombe funktioniert wie eine Feuerbombe (s.u), setzt jedes Ziel im Wirkungsbereich jedoch zusätzlich in Brand (siehe GRW, S. 84; wie brennende Kleidung). Dies geschieht durch klebrige brennbare Masse, die bei der Explosion versprengt wird, und ist unabhängig davon, ob ein Ziel von sich aus leicht entzündlich ist. Lediglich Kreaturen ohne feste Gestalt sind von dem Effekt nicht betroffen.

DONNERBOMBE (60 GM)
Mit einem gewaltigen Donnerschlag schleudert diese Bombe alle Ziele in ihrem Wirkungsbereich an dessen Rand und fügt ihnen somit Fallschaden zu entsprechend der zurückgelegten Entfernung. Außerdem

werden alle Ziele im Radius für W20 Kampfrunden taub und erleiden -8 auf alle Proben, die Gehör erfordern und -2 auf alle Proben, die Sprechen erfordern (z.B. das Wirken von Zaubern). Ziele, die Schaden erlitten haben, liegen zudem auf dem Boden.

FEUERBOMBE (20 GM)
Eine Feuerbombe entspricht technisch einer Bombe oder Dynamitstange, wie sie im GRW im Kapitel über Feuerwaffen aufgeführt ist (S. 156), wenngleich es sich um ein magisch-alchimistisches Produkt handelt. Die Feuerbombe verursacht bei einem erfolgreichen Trefferwurf W20+10 nicht abwehrbaren Schaden an allen Zielen im Radius von 5 Metern. Die entstehende Flammenexplosion ist zu kurzlebig, um irgendetwas in Brand zu setzen, außer (nach Maßgabe des Spielleiters) bei einem Immersieg.

FROSTBOMBE (60 GM)
Ein frostiger Nebel birst aus dieser Bombe hervor und bedeckt alles im Umkreis mit einer Eisschicht. Kreaturen erhalten W20/2 nicht abwehrbaren Schaden und sind für eine entsprechende Anzahl an Kampfrunden bewegungsunfähig eingefroren. Sobald eine eingefrorene Kreatur jedoch Schaden erhält, zerspringt die Eisschicht in jedem Fall und die Kreatur kann wieder handeln.

FURCHTBOMBE (20 GM)
Die Explosion dieser Bombe entlässt eine Horde heulender schattenhafter Fratzen, die bei jeder Kreatur im Wirkungsbereich, die nicht geistesimmun ist, für W20 Kampfrunden Angst auslöst. Betroffene Kreaturen müssen GEI+VE würfeln. Gelingt der Wurf, ist die Kreatur nur verängstigt und erhält für die Wirkungsdauer -1 auf alle Würfe (dies ist kumulativ mit dem Effekt eventueller weiterer Furchtbomben). Misslingt der Wurf, flieht die Kreatur voller Panik wie durch den Zauber *Kleiner Terror*. Wie bei dem Zauber kann Schaden den Effekt beenden.

GIFTBOMBE (100 GM)
Der grüne Nebel aus dieser Bombe vergiftet alle lebenden Kreaturen im Wirkungsbereich, denen kein Gift trotzen-Wurf gelingt. Vergiftete Kreaturen erhalten W20+10 Kampfrunden lang je 2 Punkte nicht abwehrbaren Schaden pro Runde.

HEILBOMBE (80 GM)
Die silbrige Energie aus dieser Bombe heilt bei allen(!) Kreaturen im Wirkungsbereich W20 LK.

HEILIGE HANDGRANATE (250 GM)
Der gleißende Lichtblitz dieser Bombe verursacht W20+5 nicht abwehrbaren Schaden an allen Kreaturen im Wirkungsbereich, außer bei Dienern und Wesen des Lichts, die nur halben Schaden erleiden und diesen abwehren dürfen. Diener der Dunkelheit erhalten doppelten Schaden, dürfen diesen aber abwehren (inklusive Bonus gegen Lichtzauber durch das Talent). Wesen der Dunkelheit erhalten dreifachen Schaden.

KLEBEBOMBE (50 GM)
Diese Bombe versprengt eine zähe klebrige Masse, die Initiative, Schlagen und Laufen aller Kreaturen im Wirkungsbereich halbiert. Nach W20/2 Kampfrunden wird die Masse trocken, spröde und zerfällt zu Staub.

KOPFSCHMERZBOMBE (80 GM)
Dieser Bombe entsteigt ein purpurner Nebel, der von allen lebenden Kreaturen im Wirkungsbereich eine Gift trotzen-Probe erfordert. Kreaturen, denen die Probe misslingt, haben durch heftige Kopfschmerzen ihre Zaubern- und Zielzauber-Werte für W20 Kampfrunden

um 1 gesenkt. Der Kampfwert-Abzug durch mehrere Kopfschmerzbomben ist kumulativ.

MANABOMBE (15 GM)
Diese Bombe sendet einen bläulichen Energieblitz aus, der den aktiven Zauber aller Zauberwirker im Wirkungsbereich raushaut, so dass sie neu einwechseln müssen. Alternativ verliert (beim Spiel mit Manapunkten) jeder Zauberwirker im Wirkungsbereich W20/2+5 Manapunkte.

NEBELBOMBE (10 GM)
Aus dieser Bombe entsteigt ein dichter grauer Nebel, der für W20 Kampfrunden bestehen bleibt und für diese Zeit wie der Zauber *Tarnender Nebel* wirkt (GRW, S. 69). Wie dieser kann der Nebel der Nebelbombe durch Wind bewegt oder gar aufgelöst werden.

RAUCHBOMBE (20 GM)
Eine Rauchbombe wirkt praktisch genau wie eine Nebelbombe, außer dass jede lebende Kreatur in dem entstandenen grauschwarzen beißenden Qualm jede Runde eine Gift trotzen-Probe ablegen muss, um seine Aktion durch eine Hustenattacke zu verlieren. Eine hustende Kreatur kann sich nur noch mit halbiertem Laufen-Wert bewegen.

ROSTBOMBE (30 GM)
Eine Rostbombe erfüllt den Wirkungsbereich kurzzeitig mit rötlich-braunem Staub, der metallene Rüstungen schwächt. Jeder Träger von nicht-magischen metallenen Rüstungsteilen und jedes Metallwesen im Wirkungsbereich verliert 1 Punkt PA, bis durch Pflege und Reparatur die Rüstungsteile wieder hergestellt wurden. Der Effekt mehrerer Rostbomben ist kumulativ, doch kann kein Ziel mehr PA verlieren als die Gesamtzahl seiner PA-Punkte durch metallene Rüstungsteile

SÄUREBOMBE (100 GM)
Diese Bombe explodiert in einem ätzenden gelblichen Nebel, der W20/2+5 nicht abwehrbaren Schaden an allen Zielen im Wirkungsbereich verursacht. Zusätzlich verätzt der Nebel Haut, natürliche Panzerung, alle Arten nichtmagischer Rüstung, und kann allgemein die körperliche Widerstandskraft betroffener Kreaturen schwächen. Eine betroffene Kreatur erhält -1 Abwehr, kumulativ mit jedem Treffer durch eine Säurebombe. Trägt die Kreatur künstliche Rüstung, wird ein nicht-magisches Rüstungsteil zufällig ermittelt, welches 1 Punkt PA verloren hat. Jedes Rüstungsteil kann nur einmal betroffen werden. Ist keines mehr übrig, wird natürliche PA um 1 gesenkt. Ist diese bereits betroffen, oder hat die Kreatur keine, wird der Abwehr-Basiskampfwert gesenkt. Dieser kann beliebig gesenkt werden.
Verlorener Abwehr-Basiswert kann durch 10 Minuten Verschnaufen pro Punkt zurückgewonnen werden (GRW, S. 42), verlorene natürliche Panzerung regeneriert sich nach 24 Stunden pro Punkt, verätzte Rüstungsteile müssen repariert oder ersetzt werden. Der Zauber *Allheilung* stellt verlorene Abwehr und natürliche Panzerung sofort und vollständig wieder her.

SCHWÄCHUNGSBOMBE (80 GM)
Dieser Bombe entsteigt ein rosafarbener Nebel, der von allen lebenden Kreaturen im Wirkungsbereich eine Gift trotzen-Probe erfordert. Kreaturen, denen die Probe misslingt, haben ihre Schlagen-Werte für W20 Kampfrunden um 1 gesenkt. Der Kampfwert-Abzug durch mehrere Schwächungsbomben ist kumulativ.

SCHWARMBOMBE (100 GM)
Diese Bombe zerplatzt zu einem Schwarm skorpionsartiger Mechanikwesen mit einem Schwarmwert von W20+10. Der

Schwarm ist stationär und verlässt den Explosionsradius der Bombe nicht, bleibt aber erhalten, bis dein Schwarmwert auf 0 gesunken ist. Die Uhrwerk-Skorpione greifen bis dahin alles im Radius an. Der Schwarm kämpft nach den normalen Schwarmregeln, abgesehen davon, dass er aus geistesimmunen Konstrukten besteht.

STINKBOMBE (75 GM)
Der Effekt einer Stinkbombe ist praktisch unsichtbar, jedoch erfüllt sie den Wirkungsbereich mit einem derartig üblen Gestank, dass jede lebende Kreatur in jeder Kampfrunde eine Gift trotzen-Probe ablegen muss, um seine Aktion nicht durch einen Würgereiz zu verlieren. Eine würgende Kreatur kann sich nur noch mit halbiertem Laufen-Wert bewegen.

TRÜBUNGSBOMBE (80 GM)
Dieser Bombe entsteigt ein weißlicher Nebel, der von allen lebenden Kreaturen im Wirkungsbereich eine Gift trotzen-Probe erfordert. Kreaturen, denen die Probe misslingt, haben durch die schwache halluzinogene Wirkung des Nebels ihre Schießen- und Zielzauber-Werte für W20 Kampfrunden um 1 gesenkt. Der Kampfwert-Abzug durch mehrere Trübungsbomben ist kumulativ.

VERSTEINERUNGSBOMBE (1000 GM)
Der graue Staub aus dieser Bombe verwandelt jede Kreatur im Wirkungsbereich, deren KÖR+HÄ unter W20+5 liegt, permanent in Stein. Die Versteinerung kann durch *Allheilung* oder *Entsteinern* (Grimmoire, Band II) aufgehoben werden.

VERWIRRUNGSBOMBE (150 GM)
Diese Bombe zerplatzt in einer Explosion aus schillernden Farben. Jede nicht geistesimmune Kreatur in ihrem Wirkungsbereich muss GEI+VE würfeln, um nicht für W20 Kampfrunden verwirrt zu sein wie durch den Zauber *Verwirren*.

WAFFENÖLE

Auch Waffenöle werden regeltechnisch wie Tränke hergestellt, denn letztendlich sind sie nichts weiter als Weiterentwicklungen eines Waffenweih-Trankes. Wie bei diesem können sie als Aktion über eine Waffe gegossen werden, welcher sie dann für einen Kampf einem magischen Waffenbonus von +1 und ihre jeweiligen speziellen Kräfte verleihen.

Es ist nicht möglich, mehr als ein Waffenöl gleichzeitig auf eine Waffe zu applizieren. Wirksam ist immer nur das zuletzt aufgetragene. Nach Maßgabe des Spielleiters können mehrere Anwendungen von mit * gekennzeichneten Ölen kumulativ wirken.

BANNÖL (75 GM)
Dieses Öl macht den Schaden einer Waffe nicht abwehrbar für beschworene, herbeigerufene und nekromantisch belebte Kreaturen. Bei einem Immersieg zerstören sie eine solche Kreatur automatisch. Aber selbst bei einem anderen getroffenen Gegner hat ein Immersieg automatisch zur Folge, dass alle Zauber, die auf dem Gegner liegen, sofort enden.
Gleiches passiert, wenn ein Charakter das Öl trinkt. Eine beschworene, herbeigerufene und nekromantisch belebte Kreatur, die das Öl trinkt, stirbt. Nippen ist ungefährlich.

BELEBUNGSÖL (150 GM)
Eine mit diesem Öl behandelte Waffe erlangt die Fähigkeit, selbstständig anzugreifen wie ein Fliegendes Schwert (GRW, S. 112), nur mit den Waffenmodifikationen der behandelten Waffe (plus magicher WB +1; s.o.). Die belebte Waffe gehorcht dabei den verbalen Befehlen desjenigen, der sie bei der Belebung in der Hand hielt.

BLITZÖL (50 GM)
Die behandelte Waffe wird in elektrische Funken gehüllt. Metallwesen und Gegner in Metallrüstung haben -5 Abwehr gegen sie. Außerdem springt bei einem Immersieg ein Blitz auf einen zufälligen weiteren Gegner über, der nicht weiter als 1 Meter vom getroffenen Gegner entfernt ist, und verursacht 50% des Schadens an diesem, den der erste Gegner erhalten hat. Der Schaden ist abwehrbar, mit -5 Abwehr gegen Metallwesen und Gegner in Metallrüstung.
Dieses Öl zu trinken verursacht sofort W20 nicht abwehrbaren Blitzschaden. Nippen verursacht nur einen nicht abwehrbaren Schadenspunkt.

BLUTÖL* (65 GM)
Dieses blutrote Öl erleichtert einer Waffe, gegnerische Verteidigung zu durchdringen. Gegnerische Abwehr gegen die Waffe wird um 1 gesenkt.

FINSTERÖL (100 GM)
Dieses Öl hüllt eine Waffe in rauchende Schatten. Sie erhält +1 auf Angriffe gegen Diener und Wesen des Lichts, und bei einem Immersieg sinkt die Abwehr des getroffenen Wesens für den Rest des Kampfes um 1.
Ein Diener oder Wesen des Lichts, der dieses Öl trinkt, erleidet W20 nicht abwehrbaren Schaden. Nippen ist ungefährlich.

FLAMMENÖL (50 GM)
Die behandelte Waffe wird in lodernde Flammen gehüllt, die jedoch ihr oder ihrem Träger nicht Schaden. Bei einem Immersieg verursacht die Waffe mit einer Flammenexplosion W20 zusätzliche nicht abwehrbare Schadenspunkte am Ziel.
Dieses Öl zu trinken verursacht sofort W20 nicht abwehrbaren Feuerschaden. Nippen verursacht nur einen nicht abwehrbaren Schadenspunkt.

FROSTÖL (50 GM)
Frostöl hüllt eine Waffe in eisige Kälte, so dass sie sich mit Reif überzieht. Für ihren Träger fühlt sie sich jedoch lediglich kühl an. Bei einem Immersieg friert die Waffe einen getroffenen Gegner für eine Kampfrunde ein, so dass dieser sich wie durch den Zauber *Halt!* nicht bewegen kann.
Dieses Öl zu trinken verursacht sofort W20 nicht abwehrbaren Kälteschaden. Nippen verursacht nur einen nicht abwehrbaren Schadenspunkt.

GEISTERÖL (100 GM)
Eine mit diesem Öl behandelte Waffe wird geisterhaft transparent. Sie durchdringt physische Rüstung und ignoriert Körperlosigkeit. Abwehr gegen die Waffe darf nur ohne jegliche PA-Boni (einschließlich von den Eigenschaften Merkt Nichts und Keine feste Gestalt) gewürfelt werden. Boni, die direkt auf die *Abwehr* gehen, dürfen aber eingerechnet werden.

GIFTÖL (80 GM)
Wer von einer mit diesem klebrigen grünen Öl behandelten Waffe getroffen wird, muss Gift trotzen würfeln oder erhält W20 Kampfrunden lang je 1 Punkt nicht abwehrbaren Giftschaden. Gleiches passiert, wenn man von dem Öl nippt. Wer es trinkt, hat allerdings nicht mal ein Anrecht auf einen Gift trotzen-Wurf.

HEILIGES ÖL (100 GM)
Die behandelte Waffe leuchtet in goldenem Licht. Sie erhält +1 auf Angriffe gegen Diener und Wesen der Dunkelheit, und bei einem Immersieg steigt die Abwehr ihres Trägers für den Rest des Kampfes um 1.
Ein Diener oder Wesen der Dunkelheit, der dieses Öl trinkt, erleidet W20 nicht abwehrbaren Schaden. Nippen ist ungefährlich.

KORROSIONSÖL (40 GM)
Dieses gelbliche Öl schützt die behandelte Waffe vor Rost, Säure und Korrosion. Aber sie wird auch selbst extrem korrosiv. Bei einem Immersieg wird ein zufällig ermitteltes nicht magisches metallenes Rüstungsteil des Gegners zerstört. Ein Metallwesen erhält in diesem Fall permanent Abwehr -1.
Dieses Öl zu trinken verursacht sofort W20 nicht abwehrbaren Säureschaden. Nippen verursacht nur einen nicht abwehrbaren Schadenspunkt.

LEICHTÖL* (35 GM)
Dieses flüchtige und nach Minze riechende Öl erhöht den Initiative-Bonus einer Waffe um 1.

MÄCHTIGES WUCHTÖL (50 GM)
Dieses Öl lässt die behandelte Waffe erscheinen als sei sie aus Stein gefertigt. Ein Immersieg schleudert den getroffenen Gegner um Schaden/3 Meter fort. Er erhält für die geschleuderte Distanz Sturzschaden (normal abwehrbar) und liegt am Boden.

MAGNETÖL (40 GM)
Diese gibt einer behandelten Waffe einen bleigrauen matten Schimmer. Bei einem Immersieg schleudert sie einem getroffenen Gegner die Waffe aus der Hand, sofern diese metallisch ist.

PESTÖL (100 GM)
Dieses widerlich stinkende schwarz-schleimige Öl senkt bei einem Immersieg den KÖR-Wert des getroffenen Gegners um 1 (ein Ziel mit KÖR 0 ist tot). Der Werteverlust regeneriert sich um 1 Punkt pro Tag oder pro Anwendung des Zaubers *Allheilung*.
Der gleiche KÖR-Verlust ereilt einen Charakter, der an dem Öl nippt und einen Gift trotzen-Wurf nicht schafft. Wer das Öl im Ganzen trinkt, verliert seinen gesamten KÖR bei misslungenem Gift trotzen-Wurf.

SILBERÖL (60 GM)
Eine mit diesem Öl behandelte Waffe erhält einen reinen silbernen Glanz und zählt als Silberwaffe. Außerdem darf ihr Träger jeden Schlagen-Patzer neu würfeln.

SLAYERÖL (35 GM)
Dieses Öl lässt eine Waffe in sanftem grünem Licht leuchten. Ihr Anwender erhält bei jedem Immersieg einen zusätzlichen Slayerpunkt.

VAMPIRÖL (100 GM)
Eine mit diesem Öl behandelte Waffe wirkt als wäre sie aus Elfenbein gefertigt. Ihr Träger erhält 50% allen Schadens, den er mit ihr verursacht, als Heilung gutgeschrieben.

WUCHTÖL (40 GM)
Dieses Öl lässt eine Waffe erscheinen, als wäre sie aus massivem Holz gefertigt. Ein Immersieg mit ihr lässt einen Gegner automatisch zu Boden gehen wie durch den Zauber *Stolpern*.

IDENTIFIZIEREN VON BOMBEN UND ÖLEN

Obwohl es sich technisch um nichts weiter als Zaubertränke handelt, können Bomben und Öle nicht wie solche identifiziert werden. Bomben müssen in versiegelten Behältern aufbewahrt werden und explodieren, wenn diese geöffnet werden (z.B. beim Versuch, einen solchen zu öffnen, um den Inhalt mittels Nippen zu identifizieren. Sollte ein Spieler aufgrund des versiegelten Behälters nicht von selbst darauf kommen, dass es sich bei dem vermeintlichen Trank um eine Bombe handelt, kann ihm beim Versuch, den Behälter zu öffnen, eine GEI+VE+Bildung oder Wissensgebiet (Magie)-Probe +4 zugestanden werden, um dies zu erkennen.)

Waffenöle sind geschmacklich nicht wesentlich abgestimmt, da sie nicht zum Trinken gedacht sind, und schmecken mehr oder weniger gleich. Ein Nipptest enthüllt nur, dass es sich um ein Waffenöl handelt. Es ist allerdings Vorsicht geboten, denn einige Waffenöle sind beim Verzehr schädlich! Dies ist in den jeweiligen Beschreibungen der Waffenöle vermerkt.

Letztendlich können Bomben und Öle nur mit Hilfe des Zaubers *Magie identifizieren* zweifelsfrei bestimmt werden.

Bildnachweise:
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Explosion-417894_icon.svg