

STRAHLROHRE

EINE ALTERNATIVE MAGISCHE SCHUSSWAFFENGATTUNG VON SINTHOLOS

EINLEITUNG

Das Einführen von Schuss- bzw. Pulverwaffen hat starke Auswirkungen auf die sie enthaltende Spielwelt. Sie bringen einen ganz eigenen Flair mit sich, der sie stark von anderen Fernwaffen wie Bögen und Armbrüsten unterscheidet. Der laute Knall beim Abfeuern der Waffe, der Geruch des Pulverdampfes nach dem Abfeuern und das effektive und zielgerichtete Durchdringen von Plattenpanzern verfehlen ihre Wirkung bei jenen, die sich auf der falschen Seite des Laufes wiederfinden, meist nicht. Auch andere damit einhergehende technische Errungenschaften sorgen dafür, dass man sich schnell eher in einem Steampunk-Setting wiederfindet. Will man jedoch das bekannte Fantasy-Setting nicht komplett über den Haufen werfen, so soll dieses Fanwerk eine Alternative zu Pulverwaffen bieten. Es gelten dabei ähnliche Mechaniken wie bei den vorgeschlagenen Pulverwaffen aus dem Grundregelwerk, jedoch basieren die Strahlrohre eher auf einer magischen Funktionsweise, als auf der explosiven Wirkung von Schwarzpulver.

GESCHICHTLICHE EINORDNUNG

In den alten Zeiten, als die Zwerge und Elfen noch zahlreich waren und gegeneinander Krieg führten, gab es große Errungenschaften der Kriegskunst - Waffen, Rüstungen, Magie und künstliche Kriegsbestien - die mit dem Dahinschwinden beider Rassen dem Vergessen anheimgefallen sind. Doch manch ein Abenteurer, der sich in besonders alte, schon vor langer Zeit versunkene oder versiegelte Ruinen, Tempel oder Festen begibt, mag ein derartiges Artefakt heben. Darunter: die Strahlrohre. Von Zwergen erschaffene magische Waffen, die ihren Nachteil in destruktiver Magie ausgleichen sollten.

ALLGEMEINER AUFBAU EINES STRAHLROHRS

Strahlrohre sind ähnlich aufgebaut wie ihre Vorlagen: Musketen, Gewehre, Schrotflinten und Pistolen und unterscheiden sich nur in einigen Details:

- | | |
|------------------|-------------------------|
| 1.) Lauf | 2.) Mündung |
| 3.) Korn | 4.) Ring |
| 5.) Schaft | 6.) Visier |
| 7.) Runenhammer | 8.) Runenkristallkammer |
| 9.) Kammerbügel | 10.) Abzug |
| 11.) Abzugsbügel | 12.) Kolben |

Schaft und Kolben des Strahlrohres bestehen aus einem besonders dichten und widerstandsfähigen Holz, dass man heutzutage auf Caera nur noch in den ältesten Elfenwäldern, wie dem Dynarwald oder Hynrur, finden kann. Es ist besonders hitzeresistent und damit perfekt als Abschirmung von den eventuell heißen metallischen Teilen geeignet.

Der Lauf und der restliche Mechanismus des Strahlrohres bestehen aus einer alten vergessenen Legierung, die von den Zwergen erdacht wurde. Es ist unbekannt, woraus sich diese Legierung zusammensetzt, aber in besonders alten Zwergenfesten können mitunter noch Artefakte aus diesem Material geborgen werden. Es ist besonders gut Wärme leitend, was die Kühlung der Runenkristalle begünstigt, gleichzeitig jedoch auch sehr beständig: ideal um Runen darin einzubringen.

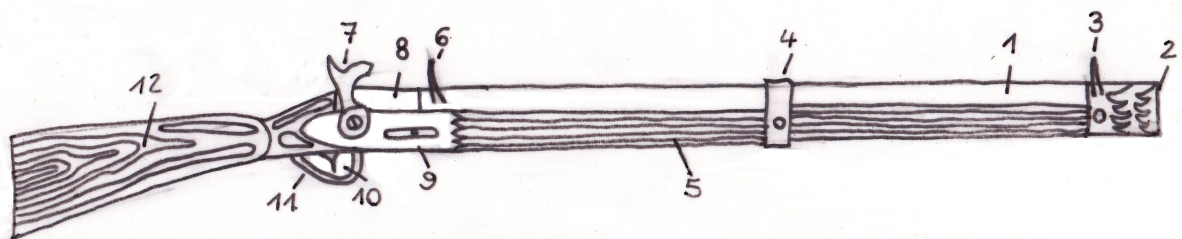
FUNKTIONSWEISE EINES STRAHLROHRS

Strahlrohre sind in ihrer Auswirkung ähnlich ihren Vorlagen: Sie stanzen große Löcher in Feinde. Dabei ist ihre Funktionsweise ausgesprochen einfach, wenn man sich mit zwergischer Runenkunde auskennt.

In die Kammer wird ein sogenannter Runenkristall eingelegt, der die Magie für das Abfeuern der Waffe bereitstellt. Wird der Abzug betätigt, schlägt ein kleiner Runenhammer auf den Runenkristall und setzt den Strahl frei. Dieser wird über im Lauf angebrachte magische Feldrunen beschleunigt bzw. gebündelt und dann an der Mündung freigegeben, auf dass er sein Ziel treffe. Dabei erhitzen sich die Runenkristalle jedoch stark, abhängig davon, wie mächtig der benutzte Runenkristall ist. Daher muss (analog zum Nachladen bei Pulverwaffen) nach jedem Schuss eine Kampfrunde gewartet werden, um den Runenkristall abzukühlen. Zusätzlich muss nach jedem Schuss eine Probe auf **Kristallüberladung** (PW: ÜW) gewürfelt werden. Schlägt die Probe fehl, dann muss sich der Runenkristall erholen und kann für 24 h nicht wieder benutzt werden. Der **Überladungswert (ÜW)** setzt sich folgendermaßen zusammen:

$$\text{ÜW} = 20 - \text{Summe der Ränge eingebetteter Boni/Talente}$$

Überlädt ein Runenkristall ist das Strahlrohr jedoch weiterhin einsetzbar. Man muss lediglich einen anderen Runenkristall einsetzen, wenn man einen besitzt. Analog zum Waffe wechseln kostet dies eine Aktion



oder die Nutzung eines Talentranges in „Schnelle Reflexe“.

Beispiel: Ein Kristall mit 2 eingebetteten Talenträngen reduziert den Überladungswert auf 18. Ein Kristall mit dem eingebetteten Kampfwert Schießen +1 und 2 weiteren Talenträngen reduziert den Überladungswert auf 17.

Beispiel: Späher Rolf greift seinen Gegner mit einem Strahlrohr an und verwendet einen Runenkristall, in den Schütze III eingebettet ist. Nach seinem Angriffswurf würfeln er auf Kristallüberladung. Leider hat er Pech und würfeln eine 19. Er kann den Kristall daher 24 h nicht mehr benutzen und muss ihn nun gegen einen anderen Kristall austauschen (kostet eine Aktion, ähnlich Waffe wechseln), wenn er weiter mit dem Strahlrohr angreifen will. Hätte er eine 17 oder niedriger gewürfelt, hätte er nach einer Runde, in der nicht hätte schießen, aber z. B. zielen oder laufen können, erneut feuern dürfen.

RUNENKRISTALLE

Um Runenkristalle herzustellen, benötigt der Charakter zunächst die Talente Runenkunde und Handwerk: Edelsteinschleifen. Es können nur Boni und Talente in den Runenkristall geschliffen, aber keine Zauber eingebettet werden. Außerdem benötigt man noch einen geeigneten Edelstein, der entsprechend teuer sein kann. Dieser legt vor allem die Farbe des Strahles fest. Außerdem können spezielle alchemistische Reagenzien und Edelmetalle zum Einsatz kommen. Die Gesamtkosten berechnen sich wie beim Einbetten von Boni und Talenten (siehe GRW. S. 102) wobei die Materialkosten eines geeigneten Edelsteins 100 GM betragen.

Schließlich kann die Herstellung beginnen. Zunächst wird ein Plan gemacht, der die einzubringenden Effekte kunstvoll zu einer einzigen Rune verbindet. Dann wird in mühsamer stundenlanger Handarbeit die Rune eingeritzt und mit Lösungen behandelt oder mit Metallen ausgegossen. Die Herstellungszeit berechnet sich für den oder die Herstellenden analog zu den Herstellungszeiten von magischen Gegenständen (siehe GRW. S. 104). Wird nach Ablauf der Zeit vom Edelsteinschleifer erfolgreich GEI + GE + Handwerk und vom Runenkundigen erfolgreich GEI + VE + Runenkunde gewürfelt, so ist die Herstellung geglückt.

ARTEN VON STRALHROHREN

Abhängig von der Art des Laufes und der Größe der Kammer des Kristalls ergeben sich 4 verschiedene Arten von Strahlrohren.

1.) Präzisionsstrahlrohre: Präzisionsstrahlrohre sind besonders langläufige Strahlrohre, deren Läufe mit magischen Feldrunen bestückt sind, die auch in der Entfernung eine gute Treffsicherheit und Durchschlagskraft gewährleisten.

Präzisionsstrahlrohr (WB+4, GA-5, -1/20 m Distanzmalus)

2.) Repetierstrahlrohre: Repetierstrahlrohre haben eine rotierende Kammer, die es ermöglicht, 2 Runenkristalle abwechselnd zu benutzen ohne den Runenkristall händisch austauschen zu müssen. Dies behindert jedoch die Kühlung des einzelnen Kristalls, sodass nach Abfeuern beider Kristalle Zeit zum Abkühlen gegeben werden muss. Da diese Mechanik außerdem Platz einnimmt, ist der Lauf, wenn man die gesamte Länge des Strahlrohrs betrachtet, wesentlich kürzer, was zu Lasten der Durchschlagskraft und Genauigkeit geht.

Repetierstrahlrohr (WB+3, GA-3, Repetierer (2))

3.) Streustrahlrohre: Streustrahlrohre haben einen sich weitenden Lauf, der den Strahl an der Mündung aufweitet. Dies reduziert die effektive Reichweite der Waffe erheblich, ermöglicht jedoch, mehrere Gegner gleichzeitig auf kurze Distanz zu treffen.

Streustrahlrohr (WB+6, GA-4, 90° Streukegel, Reichweite 10 m, (-1/2 m Distanzmalus)

4.) Handstrahlrohr: Handstrahlrohre sind kleine Varianten der Strahlrohre, die im Gegensatz zu ihren Verwandten auch einhändig verwendet werden können. Da sie jedoch eine kleinere Kammer und damit weniger große Runenkristalle aufnehmen können, sind ihre Durchschlagskraft und Genauigkeit reduziert.

Handstrahlrohr (WB+2, GA-3)

Besonderer Dank gebührt „Dzaarion“, „Flost888“ und „Uisge Beatha“ für die Inspiration sowie den Testspielern meiner Kampagne „Agonira“, „Mordron“, „Morvain“, „Snick79“, „Thaddaeus“ und „Zauberlehrling“ fürs Testen der Waffe im Spiel



Dieses Werk ist ein Fanwerk für Dungeonslayers 4.0.
Dungeonslayers © Christian Kennig
<http://www.dungeonslayers.net>



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Lizenz:
Namensnennung – Nicht-kommerziell
Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 – International