



DRACHENSTRAHLWERFER

von Dzaarion

DRACHENSTRAHLWERFER

Ohne ihre magische Kraft oftmals recht hilflos im Kampf suchten Magier mit Hilfe von Handwerkern eine Möglichkeit zumindest ihre einfachsten Angriffszauber ersetzen zu können. Nach jahrelanger Forschung, vielen Versuchen, und noch mehr angesengten Augenbrauen und Bärten, waren sie endlich erfolgreich. Ihren neu erschaffenen Waffen gaben sie passenderweise die Form eines Drachenschädels. Jedoch ist die Nutzung dieser Waffe nicht gerade einfach und erfordert ein hohes Maß an Geschick, um sie bedienen zu können.

Nachdem es gelungen war Feuerstrahlen zu erzeugen dauerte es nicht lange, bis für die Waffen auch andere Elemente nutzbar gemacht wurden. Dabei wurden auch die Farbe und das Aussehen an ihre animalischen Vorbilder angepasst. Schnell wurde klar, dass die Waffen sich nicht nur in ihrem Element und ihrer Optik, sondern auch in ihrer Kampfführung unterschieden.

ELEMENT	WB	INI	GA	REICHWEITE
Feuer	+1	+0	+0	15 m
Blitz	+0	+2	+0	25 m
Eis	+1	-2	-2	10 m
Erde	+6	-4	+4	15 m
Vulkan	+1	-2	-4	10 m
Wald	+2	+0	+2	15 m
Wasser	+1	+1	-2	20 m
Wind	+0	+6	+2	15 m
Arkan	+0	+0	-1	15 m
Blut	+0	+0	-2	5 m
Licht	+1	+2	+0	10 m
Schatten	+1	+0	-1	10 m

Wird mit einem Drachenstrahlwerfer oder einer Drachenklaue ein Immersieg geworfen erhält der Angriff, abhängig vom Element, einen Zusatzeffekt.

ELEMENT	IMMERSIEGEFFEKT
Feuer	Gegner wird entzündet
Blitz	Gegner in Metall-Rüstung dürfen keine Abwehr würfeln
Eis	Gegner kann sich für W20/4 Runden nicht bewegen
Erde	Gegner lässt alles Gehaltene fallen
Vulkan	Eine schwarze Wolke mit Radius 3 Meter entsteht, jeder in der Wolke erhält pro Runde 2 LK Schaden
Wald	Gegner kann sich für W20/4 Runden nur mit halbiertem Wert Laufen und erhält -2 auf Schlagen und Schießen
Wasser	Gegner kann für W20/4 Runden nicht sprechen und muss husten
Wind	Gegner stürzt zu Boden
Arkan	Der nächste Zauber oder Zielzauber des Ziels wird um -4 erschwert
Blut	Angreifer wird um 50% des Schadens geheilt
Licht	Gegner ist für W20/4 Runden geblendet
Schatten	Gegner erhält für W20/5 Runden -1 auf alle Proben



Generiert mit deepai.org

MODIFIKATOREN

Mit ihrem Erfolg endete die Arbeit an den Drachenstrahlwerfern jedoch nicht und so wurden noch zahlreiche Wege gefunden diese neuen Waffen anzupassen und sogar für gröbere Hände besser zugänglich zu machen.

DRACHENKLAUEN

Von ihren Erfolgen angestachelt strebten andere Erfinder danach Drachenstrahlwerfer auch in anderer Form nutzbar zu machen. Von Magiern fasziniert, die ihren Feinden im direkten Nahkampf gegenübertraten versuchten sie diesen Stil ebenfalls zu replizieren. So schufen sie auf den ersten Blick gewöhnliche Schlagringe. Wird mit ihnen jedoch angegriffen, so werden sie vom jeweiligen Element umhüllt. An den Namen der Drachenstrahlwerfer angelehnt nannten sie diese neue Art der Bewaffnung Drachenklauen.

TIERSTRALHWERFER

Andere widmeten sich wiederum dem Versuch auch andere Zauber als Feuerstrahlen in Waffenform zu gießen.

Nur wenige waren erfolgreich, doch diejenigen, die es waren versahen ihre eigenen Varianten des Drachenstrahlwerfers statt des Drachenkopfes mit einem passenden Tierkopf ihrer Wahl.

VARIANTEN	STRAHLEFFEKT
Adler	<p>Das Ziel des Strahls wirft Abwehr mit $(GEI+HÄ)/2$.</p> <p>Bei einem erfolgreichen Angriff wird kein Schaden verursacht, aber das Ziel ist für die doppelte Anzahl Runden des „angerichteten Schadens“ verwirrt (vgl. Zauber <i>Verwirren</i>).</p> <p>Bei einem Immersieg ist das Ziel dem Angreifer ebenso lange hörig und führt jeden seiner Befehle aus (außer Selbstmord).</p>
Bulle	<p>Das Ziel des Strahls wirft Abwehr mit $(AGI+HÄ)/2$.</p> <p>Bei einem erfolgreichen Angriff wird kein Schaden verursacht, aber das Ziel wird in Höhe des „angerichteten Schadens“ viele Meter weggeschleudert. Er erhält entsprechend Sturzschaden und lässt alles Gehaltene fallen.</p> <p>Bei einem Immersieg geht vom Trefferpunkt eine Druckwelle aus, die alle Gegner im Umkreis von 10 Meter zu Boden.</p>
Hai	<p>Bei einem erfolgreichen Angriff entsteht an einem Punkt innerhalb der Reichweite des Strahls für PE Runden eine Nebelwolke mit einem Radius von 5 Metern.</p> <p>Angriffe gegen Ziele in der Nebelwolke werden um 8 erschwert, gleichsam erhalten alle innerhalb des Nebels -8 auf alle Proben, bei denen man besser sehen können sollte.</p> <p>Bei einem Immersieg erhält jeder innerhalb der Wolke zudem 2 Schadenspunkte pro Runde und die Wolke kann nicht durch Wind auseinander geweht werden.</p>

Keiler	<p>Das Ziel des Strahls wirft Abwehr mit $(GEI+HÄ)/2$.</p> <p>Bei einem erfolgreichen Angriff wird kein Schaden verursacht, allerdings verstummt das Ziel für die Anzahl Runden des „angerichteten Schadens“.</p> <p>Bei einem Immersieg wird das Ziel bewusstlos (es erwacht mit seiner aktuellen LK).</p>
Löwe	<p>Das Ziel des Strahls wirft Abwehr mit $(GEI+HÄ)/2$.</p> <p>Bei einem erfolgreichen Angriff wird kein Schaden verursacht, aber das Ziel ist für die doppelte Anzahl Runden des „angerichteten Schadens“ geblendet. Ein geblendetes Ziel hat -8 auf alle Handlungen, bei denen es sehen können sollte.</p> <p>Bei einem Immersieg geht vom Trefferpunkt eine Blendexplosion aus, die alle Gegner im Umkreis von 10 Meter blendet.</p>
Tiger	<p>Das Ziel des Strahls wirft Abwehr mit $(KÖR+AU)/2$.</p> <p>Bei einem erfolgreichen Angriff wird kein Schaden verursacht, das Ziel kann sich für die doppelte Anzahl Runden des „angerichteten Schadens“ allerdings nicht mehr bewegen.</p> <p>Bei einem Immersieg endet die Starre auch nicht vorzeitig wenn das Ziel Schaden erhält.</p>

Schlange	<p>Das Ziel des Strahls wirft Abwehr mit $(AGI+HÄ)/2$.</p> <p>Bei einem erfolgreichen Angriff wird kein Schaden verursacht, aber das Ziel ist für die Anzahl Runden des „angerichteten Schadens“ in klebrige Fäden Astralmasse gehüllt.</p> <p>Ein gefesselt Ziel hat halbierte Initiative, Laufen und Schlagen.</p> <p>Bei einem Immersieg kann das Ziel keine andere Aktion als Laufen durchführen und erhält jede Runde 2 Punkte Schaden.</p>
Widder	<p>Das Ziel wird um das PE geheilt.</p> <p>Bei einem Immersieg erhält das Ziel zudem für PE Runden eine Aura, die es und alle im Umkreis von 5 Metern jede Runde 2 LK heilt.</p> <p>Abklingzeit: 2 Runden.</p>
Wolf	<p>Das Ziel des Strahls wirft Abwehr mit $(GEI+HÄ)/2$.</p> <p>Bei einem erfolgreichen Angriff wird kein Schaden verursacht, allerdings erhält das Ziel für die Anzahl Runden des „angerichteten Schadens“ -2 auf alle Proben.</p> <p>Bei einem Immersieg ergreift das Ziel die Flucht.</p>

WAFFE	WB	BESONDERES	HA	PREIS
Drachenklaue	+AU	Angriffsprobe ist GEI+ST, Angriff gilt als magisch	G	10 GM
Drachenstrahlwerfer, basis (2h)*	+1	Angriffsprobe ist GEI+GE, Reichweite 10 m, Angriff gilt als magisch	G	25 GM
Tierstrahlwerfer (2h)*	+1	Angriffsprobe ist GEI+GE, Reichweite 10 m, Angriff gilt als magisch, Abklingzeit 5 Rd.	G	250 GM
MODIFIKATOREN				
Belastbar	-	Verhindert, dass Waffe bei Patzer kaputt geht	G	+25 GM
Grob	-	Angriff mit PW20 statt GEI+GE	G	+25 GM
Stark	-	WB +2	G	+150 GM
Leicht	-	INI +2	G	+25 GM
Durchdringend	-	GA -2	G	+100 GM
Robust	-	Angriffs PW 30 (nur bei zusätzlich auch grob)	G	Preis x 2
Schwer		Angriffs PW 40 (nur bei zusätzlich auch grob), Ini -4. Reichweite -5 m	G	Preis x5
Präzise	-	Reichweite x2	G	Preis x 1,5
Magiegeladen	-	Immersionseffekt bei jedem erfolgreichen Angriff	G	Preis x 1000

*bei einem Angriffspatzer geht die Waffe kaputt, kann aber mit passendem Werkzeug innerhalb einer Stunde mit einer erfolgreichen Probe auf GEI+GE repariert werden

<Drachenstrahlwerfer> von Dzaarion



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