

SPRENGWERK

Eine Spielhilfe für Dungeonslayers 4.0

Inhaltsverzeichnis

Sprengwerk.....	2
Sprengmeister.....	2
Talent: Sprengmeister.....	2
Talent: Werfer.....	2
Werfen.....	2
Sprengsätze und Bomben.....	2
Zündungen.....	2
Hüllen.....	3
Effekte.....	3
Herstellung von Bomben und Sprengsätzen.....	3
Wirkungsbereiche.....	3
Wirkungsbereich 1.....	3
Wirkungsbereich 2.....	4
Wirkungsbereich 3.....	4
Wirkungsbereich 4.....	4
Komponenten.....	5
Hüllen.....	5
Zündmechanismen.....	5
Zündladungen.....	5
Effekte.....	5
Beispiele.....	5

SPRENGWERK

Das Sprengwerk ist eine Ergänzung zum Grundregelwerk. Es führt neue Talente zur Herstellung und Benutzung von Bomben und Sprengsätzen ein.

SPRENGMEISTER

Sprengmeister sind fähig, Sprengsätze und Bomben herzustellen und diese gezielt zu platzieren und im Kampf zu werfen.

Eine **Bombe** ist ein kleines Gefäß, etwa so groß wie ein Trank und gefüllt mit verschiedenen Mitteln, welches in einem Kampf geworfen wird. Man könnte auch von Granaten sprechen.

Ein **Sprengsatz** ist deutlich größer, etwa so groß wie eine Bierkiste, aber auch mit einer größeren Wirkung. Ein Sprengsatz kann prinzipiell auch geworfen werden, dient aber eigentlich dazu, stationär platziert zu werden.

TALENT: SPRENGMEISTER

KRI 4 (III), SPÄ 1 (III), ZAW 4 (III), ATT 10 (X)

Dieses Talent wird benötigt, um Bomben und Sprengsätze herzustellen. Jeder Talentrang reduziert die Herstellungsdauer von Bomben und Sprengsätzen und gibt +1 auf Proben, um diese herzustellen oder zu identifizieren.

TALENT: WERFER

KRI 4 (III), SPÄ 1 (V), ZAW 8 (III), ATT 10 (X)

Der Charakter ist geübt beim Werfen von Wurfaffen und Bomben. Er erhält auf Werfen einen Bonus +1 pro Talentrang.

Jeder Talentrang reduziert die Abweichung von geworfenen Bomben um 2 und erhöht die maximale Wurfreichweite um +5m.

WERFEN

Das **Werfen** von Bomben wird gehandhabt wie ein Schießen-Angriff auf AGI+GE. Jeder Talentrang in *Werfer* gibt einen Bonus von +1 auf einen Werfen-Angriff.

Zusätzlich kommt ein Distanzmodifikator von -1/5m bei Bomben wie bei Wurfaffen zum Tragen. Bei Sprengsätzen beträgt der Distanzmodifikator -1/0,5m.

Die maximale **Reichweite** eines Werfen-Angriffs beträgt $10 + 5 * \text{Talentrang}$ *Werfer* in Metern.

Bei einem **Erfolg** wird das anvisierte Ziel getroffen.

Bei einem **Patzer** fallen Bomben zu Boden und explodieren abhängig vom Zündmechanismus vor den Füßen des Werfers.

Bei einem **Misserfolg** wird mit einem jeweils 1W20 die Abweichung ermittelt, in welcher **Richtung** und wie **weit** das Ziel verfehlt wird. Jeder Talentrang in *Werfer* reduziert jedes Würfelergebnis um 2.

ZIEL VERFEHLT UM:

1-10: Würfelergebnis / 2 Meter

11-20: Würfelergebnis / 4 Meter

RICHTUNG DER ABWEICHUNG (W20):

18 - 20	1 - 5	6 - 8
16 - 17	Ziel o	9 - 10
15	12 - 14	11

SPRENGSÄTZE UND BOMBEN

Sprengsätze und Bomben bestehen aus mehreren Komponenten, welche die Eigenschaften und Wirkung eines Sprengsatzes oder einer Bombe beeinflussen

ZÜNDUNGEN

Eine Zündung besteht aus zwei Komponenten, dem **Zündmechanismus** und einer **Zündladung**.

Eine Zündung wird benötigt, um eine Spreng- und Flächenwirkung zu erzielen.

ZÜNDMECHANISMUS

Der Zündmechanismus bestimmt, unter welchen Umständen die Zündladung explodiert.

Ein **Aufschlagzünder** besteht entweder aus zerbrechlichem Material oder einer komplizierten Mechanik aus Federn, Bolzen und Zündplättchen und bringt einen geworfenen Sprengsatz oder eine Bombe beim Aufprall zur Explosion.

Eine **Lunte** gibt es in verschiedenen Längen von 0 bis 10. Die Lunte wird angezündet und bringt den Sprengsatz oder die Bombe nach der entsprechenden Anzahl von Runden zur Explosion. Eine Lunte kann mit einer Probe auf AGI+BE+*Sprengmeister* gelöscht werden.

Einen **mechanischen Zünder** gibt es in Stufen 1 bis 10. Ein aktivierter mechanischer Zünder bringt den Sprengsatz oder die Bombe nach der entsprechenden Anzahl von Runden zur Explosion.

Ein mechanischer Zünder muss mit einer Probe auf GEI+VE+*Sprengmeister* aktiviert werden und kann mit einer Probe auf GEI+VE+*Sprengmeister* oder *Handwerk* oder *Diebeskunst* und erschwert um die *Stufe des Zünders* deaktiviert werden. Dies dauert jeweils eine ganze Aktion.

Bei einem Misserfolg bei Aktivierung oder Deaktivierung explodiert der Sprengsatz oder die Bombe sofort.

ZÜNDLADUNG

Die Zündladung besteht aus Pulver, welches bei Auslösung des Zündmechanismus explodiert. Zündladungen gibt es in vier Stufen. Die Stufe ist maßgeblich für die Größe des Wirkungsbereichs der Flächenwirkung eines Sprengsatzes oder einer Bombe. Bei der Herstellung eines Sprengsatzes oder einer Bombe ist die Stufe der Zündladung **begrenzt** durch den Talentrang in *Sprengmeister*.

HÜLLEN

Es gibt zwei unterschiedliche Arten von Hüllen: **Zerbrechliche** Hüllen und **stabile** Hüllen.

ZERBRECHLICHE HÜLLEN

Eine zerbrechliche Hülle besteht aus zerbrechlichen Materialien wie Ton oder Glas. Sie zerbrechen beim Aufprall und setzen ihre Wirkung frei. Wenn diese Gefäße ungeschützt transportiert werden, dann können sie auch z.B. bei einem Sturz oder einem Treffer im Kampf zerplatzen. Sie funktionieren quasi wie mit einem Aufschlagzünder, können aber zusätzlich mit anderen Zündungen versehen werden. Ohne zusätzliche Zündung beträgt die Größe des Wirkungsbereichs der Flächenwirkung 1 bei kleinen Gefäßen und 2 bei großen Gefäßen.

STABILE HÜLLEN

Eine stabile Hülle besteht aus Holz, Stein, Leder oder Metall und zerbricht nicht beim Aufprall. Diese Sprengsätze oder Bomben benötigen immer eine Zündung.

EFFEKTE

Eine Bombe oder Sprengsatz wird mit einem Effekt versehen werden. Dieser Effekt tritt im Wirkungsbereich ein, sobald die Bombe oder der Sprengsatz detoniert. Die folgenden Effekte sind für Bomben ausgelegt. Sprengsätze sind deutlich stärker und erhöhen den Effekt von 1W20 auf 2W20.

BRANDBOMBE

Eine Brandbombe explodiert in einem Feuerball und verursacht 1W20 abwehrbaren Schaden. Gegenstände oder Kleidung, welche dadurch in Brand geraten, brennen für ebenso viele Runden weiter, wobei jede Runde 1W20 Punkte abwehrbarer Schaden entstehen. Werden mehr als 15 Schadenspunkte in einer Runde verursacht, dann wird jedes mal ein zufälliges, nicht magisches brennbares Ausrüstungsteil des Ziels zerstört. Ein brennendes Ziel kann mit einer ganzen Aktion gelöscht werden, bzw. das Feuer selbst ausklopfen (ähnlich GRW, S. 84).

SPLITTERBOMBE

Eine Splitterbombe schleudert bei ihrer Explosion scharfe und spitze Splitter aus Metall, Stein oder anderem harten Material durch die Gegend. Die Explosion verursacht 1W20 abwehrbaren Schaden mit GA -4.

RAUCHBOMBE

Eine Rauchbombe erzeugt bei ihrer Detonation einen dicken Rauch, welcher die Sicht stark behindert. Alle Proben im oder durch den Wirkungsbereich der Bombe hinweg, welche Sicht benötigen, werden um -8 erschwert. Der Rauch verfliegt nach 1W20 Runden (ähnlich Zauber Tarnender Nebel, GRW, S. 69).

SÄUREBOMBE

Eine Säurebombe verteilt bei der Explosion ätzende Säure im Wirkungsbereich und verursacht 1W20 abwehrbaren Schaden. Die Säure ätzt sich für ebenso viele Runden durch die Rüstung oder Kleidung, so dass jede Runde 1 Punkt nicht abwehrbarer Schaden entsteht. Werden so insgesamt 15 Schadenspunkte verursacht, dann wird ein zufälliges, nicht magisches Rüstungsteil des Ziels zerstört. Die Säure kann vom einem Ziel entfernt werden, was einen ganze Aktion kostet (ähnlich GRW, S. 84).

GIFTBOMBE

Eine Giftbombe verteilt ein wahrnehmbares oder nicht wahrnehmbares Gift im Wirkungsbereich. Die Wirkung des Gifts und der Widerstand dagegen kann gemäß dem GRW, S. 85 zusammengestellt werden.

WEIHWASSERBOMBE

Eine Weihwasserbombe versprüht Weihwasser im Wirkungsbereich. Dämonen und Untote erleiden 1W20 nicht abwehrbaren Schaden (ähnlich GRW, S. 75).

HERSTELLUNG VON BOMBEN UND SPRENGSÄTZEN

Zur Herstellung von Sprengsätzen und Bomben benötigt ein Charakter das Talent **Sprengmeister**.

Des Weiteren benötigt der Charakter die Komponenten für den Sprengsatz oder die Bombe, also Hülle, Zündladung, Zündmechanismus und Zutaten für den Effekt.

Bei der Herstellung wird die Form der Flächenwirkung festgelegt und ist nachher nicht mehr änderbar.

Der Herstellungsprozess eines Sprengsatzes oder einer Bombe dauert in Stunden:

Goldpreis der Komponenten / (1 + Rang in Sprengmeister)

Wird nach Ablauf der Zeit erfolgreich GEI+VE+Sprengmeister gewürfelt, gelingt die Herstellung.

WIRKUNGSBEREICHE

Ein Sprengsatz oder eine Bombe kann eine Flächenwirkung entfalten. Der **Wirkungsbereich** hat zwei Eigenschaften: **Form** und **Größe**.

Die **Form** gibt an, welche Fläche von einer Explosion betroffen ist. Die Form wird bei der Herstellung einmalig gestgelegt.

Hierbei gibt es vier Formen:

Eine **Kugelexplosion** wirkt in einem gleichmäßigen Radius um den Aufschlagpunkt.

Eine **Kegelexplosion** wirkt in einem Kegel in Wurfrichtung weg vom Aufschlagpunkt.

Eine **Teppichexplosion** wirkt in einem rechteckigen Bereich um den Aufschlagpunkt.

Eine **Rohrexplosion** wirkt in einer direkten Linie in zwei Richtungen ausgehend vom Aufschlagpunkt.

Die Stufe der **Zündladung** gibt direkt die Größe des **Wirkungsbereichs** an.

Im Folgenden werden die unterschiedlichen Formen und Radien der Flächenwirkungen vorgestellt. Hierbei symbolisiert **O** den Aufschlagpunkt und **x** weitere betroffene Felder.

WIRKUNGSBEREICH 1

Auf Stufe 1 unterscheiden sich die Formen der Flächenwirkung nicht. Die Wirkung beschränkt sich nur auf den Aufschlagpunkt.

KUGEL, KEGEL, TEPPICH UND ROHR

				O			

KOMPONENTEN

Die Komponenten für die Herstellung von Sprengsätzen und Bomben können auch erworben werden. Allerdings sind nicht alle Komponenten immer verfügbar oder werden nur von Mechanikern, gnomischen Erfindern, Diebesgilden oder Alchemisten verläuft.

HÜLLEN

Als Hülle eignen sich allerlei Behälter, welche man finden oder kaufen kann. Die Preise dienen nur der Orientierung.

ZÜNDMECHANISMEN

Lunten oder in Öl getränkte Schnüre gibt es überall und günstig. Mechanische Zünder können üblicherweise bei gnomischen Erfindern, Uhrmachern oder Feinmechanikern erworben werden.

ZÜNDLADUNGEN

Für eine einfache Zündladung reicht meist schon etwas gepresster Kohlestaub. Für große Sprengkraft braucht man leicht brennbare Substanzen oder alchemistische Stoffe. Reines Schwarzpulver ist auf Caera nicht bekannt, aber ein erfahrener Alchemist ist in der Lage, hochexplosive Zündladungen herzustellen.

EFFEKTE

Kieselsteine für Splitterbomben kann man am Straßenrand aufheben. Weihwasser gibt es in jedem Dorf mit Tempel oder Kirche. Stark rauchende Stoffe ebenfalls leicht verfügbar. Gift erhält man nur von Attentätern oder Giftmischern, Säure kann man auch bei Alchemisten finden.

BEISPIELE

Eine einfache **Weihwasserbombe** mit Wirkungsbereich 2 ist ein zer-

HÜLLEN	H	PREIS
Tonbecher, Phiolen, zerbrechlich und klein (wie Aufschlagzünder mit Zündladung 1)	D	1 KM
Tonkrug, Glasflasche, zerbrechlich und groß (wie Aufschlagzünder mit Zündladung 2),	D	1 SM
Metallphiole, stabil und klein	K	1 GM
Holztruhe, stabil und groß	K	5 GM
ZÜNDMECHANISMEN	H	PREIS
Lunte, Länge 0 bis 10	D	5 + Länge KM
Mechanischer Aufschlagzünder	K	5 GM
Mechanischer Zünder, Stufe 1 bis 10	G	5 + (Stufe * 10) GM
ZÜNDLADUNGEN	H	PREIS
Kohlestaub, Stufe 1	D	1 KM
Alkohol, Lampenöl, Stufe 2	K	1 GM
Brandöl, Pilzsporen, Stufe 3	K	20 GM
Schwarzpulver, Stufe 4	G	100 GM
EFFEKTE	H	PREIS
Brandmittel, Öl, Pech & Schwefel	K	5 SM
Splitter, geschliffene Kieselsteine, Nägel	D	1 SM
Rauch,	D	1 KM
Gift	G	10 GM + Giftpreis
Säure	G	100 GM
Weihwasser	D	1 KM

brechliches großes Gefäß gefüllt mit Weihwasser. Die Herstellung kostet 1 SM und 1 KM.

Eine einfache **Brandbombe** mit Wirkungsbereich 1 ist ein kleines zerbrechliches Gefäß gefüllt mit Brandmittel. Die Herstellung kostet 5 SM und 1 KM.

Eine **Säurebombe** mit Wirkungsbereich 3 und Aufschlagzünder benötigt ein zerbrechliches Gefäß mit zusätzlicher Zündladung, da nur ein großes zerbrechliches Gefäß nicht ausreicht.

Die Herstellung kostet 100 GM (Säure) + 20 GM (Zündladung) + 5 GM (Aufschlagzünder, mechanisch) + zerbrechliches großes Gefäß (1 SM), also 125,1 GM.

Eine sichere **Splitterbombe** mit Wirkungsbereich 3 und mechanischem Zünder 4 benötigt ein stabiles Gefäß mit Zündladung. Die Herstellung kostet 1 SM (Splitter) + 20 GM (Zündladung 3) + 45 GM (mechanischer Zünder) + 1 GM (stabiles Gefäß), also 66,1 GM. Mit Lunte kostet sie nur 21,19 GM.

Sprengwerk © 2014 Friedemann Schneider



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

Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>
oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.