

**Privateer Press präsentiert  
Ein Iron Kingdoms-pdf:  
Grundregeln für Feuerwaffen V 1.0**

Privateer Press ist der Herausgeber der Witchfire-Trilogie und vieler anderer d20-Produkte. Wenn du mehr über uns erfahren möchtest, besuche uns unter [www.ikwarmachine.de](http://www.ikwarmachine.de).

**Neue Fertigkeiten und Talente**

Feuerwaffen wurden in „The Witchfire Trilogy Book 1: The Longest Night“ in das Kampagnen-Setting der Iron Kingdoms eingeführt und einige neue Handwerks- und Berufsfertigkeiten wurden vorgestellt. Hier nun finden sich mehr Einzelheiten über den Gebrauch von Feuerwaffen im Kampf. Die Schusswaffen der Iron Kingdoms unterscheiden sich erheblich von ihren historischen Gegenstücken in unserer realen Welt – sie sollen diesen auch gar nicht exakt gleichen. Ebenso wenig sollen sie Bögen und Armbrüste ersetzen.

Ob ein Charakter Pistolen, Gewehre und Kanonen benutzen kann, hängt davon ab, ob er das Talent Umgang mit exotischen Waffen hat oder nicht. Dementsprechend sollte die Kategorie „Kleine Feuerwaffen“ (Handfeuerwaffen und Gewehre) in die Liste der exotischen Waffen im Spielerhandbuch aufgenommen werden. „Kanonen“ sollten ebenfalls hinzu gefügt werden, den Umgang mit diesen werden wir hier aber nicht erklären.

Um eine Pistole oder ein Gewehr im Kampf benutzen zu können, braucht der Charakter auch noch die neue Fertigkeit Handwerk (Kleine Feuerwaffen). Diese gilt für Kämpfer, Paladine, Schurken und Krieger als Klassenfertigkeit. Barbaren steht die Fertigkeit nicht zu Verfügung. Mit Handwerk (Kleine Feuerwaffen) kann ein Charakter eine Waffe nachladen, die Folgen einer Fehlzündung beheben und die Waffe reinigen, um sie in gutem Zustand zu erhalten. Man kann mit dieser Fertigkeit keine kleinen Feuerwaffen entwerfen oder herstellen. Ebenso wenig kann man mit Handwerk (Kleine Feuerwaffen) schwere Projektilwaffen, die mit Schießpulver funktionieren, nachladen und pflegen. Die hierfür nötige Fertigkeit Handwerk (Kanonier) ist exklusiv Kämpfern, Paladinen und Kriegern vorbehalten. Für Paladine gilt sie als klassenübergreifende Fertigkeit.

Egal zu welcher Kategorie eine Feuerwaffe gehört, man braucht mindestens eine Standardaktion, um sie nachzuladen, und man muss dafür einen erfolgreichen Wurf auf Handwerk (Kleine Feuerwaffen oder Kanonier) machen. Die genaue Anzahl der Aktionen und der SG hängen von der Komplexität der Waffe ab. Für das Nachladen einer Pistole oder eines Gewehrs braucht man normalerweise 1 oder 2 Standardaktionen. Für eine kompliziertere Waffe, wie etwa eine Kanone, bräuchte man eine volle Rundenaktion, vielleicht sogar mehrere Leute, die sie bedienen. Der SG für das Nachladen von kleinen Feuerwaffen liegt im Normalfall bei 10. Vor oder nach dem Kampf „10 zu nehmen“, würde also auf jeden Fall einen Erfolg bedeuten.

War der Handwerkswurf erfolgreich, ist die Waffe nach den angegebenen Aktionen nachgeladen. Schlägt der Wurf fehl oder wurde der Nachladeprozess unterbrochen, muss erneut damit begonnen werden. Schlägt der Wurf um 5 oder mehr Punkte fehl, hat der Charakter beim Nachladen gepfuscht und die Munition ist unbrauchbar geworden. Außerdem provozieren Nachladeaktionen Gelegenheitsangriffe.

Der Benutzer der Waffe muss beim Nachladen verschiedene Sachen machen. Zuerst muss er den Lader öffnen, dann muss er die Pulverrückstände der letzten Ladung entfernen. Die neue Munition muss in die Ladekammer gepresst werden und der Lader muss wieder geschlossen

werden. Zuletzt muss noch die Feder des Feuermechanismus aufgezogen und der Hahn gespannt werden. All diese Schritte werden aber von dem einem Fertigkeitwurf abgedeckt.

### **Beispiel-Feuerwaffen**

Feuerwaffen haben mindestens zwei Schadenswürfel und die Chance auf kritische Treffer liegt bei 19-20/x3 oder höher. Die Nachladezeit wird bei Feuerwaffen wie folgt angegeben: „2S/SG8“. 2S gibt die Anzahl an Standardaktionen an, die man zum Nachladen braucht. 8 gibt den SG des Wurfs auf Handwerk (Kleine Feuerwaffen oder Kanonier) an. Bei Waffen, bei denen das Nachladen eine volle Rundenaktion dauert, wird ein „V“ statt eines „S“ angegeben.

Spielleiter können ganz leicht neue Feuerwaffen erfinden, indem sie diese Werte abändern. Mächtigeren Waffen sollten aber auch längere Nachladezeiten haben und/oder der SG fürs Nachladen sollte höher liegen, auch die nötige Munition sollte teurer sein. Waffen, die mehrere Schüsse abfeuern können, ohne das nachgeladen werden muss, sollten *sehr* selten sein.

**Kleine Pistole:** Der große Vorteil dieser Waffe ist der, dass sie so leicht versteckt werden kann. Die Waffe ist nur ungefähr 23cm lang. Preis: 400 GM, 2W4 Stichschaden, Nachladen 1S/SG6, kritisch 19-20/x3, Reichweite: 13m, Gewicht ~2kg.

**Militärische Pistole:** Hierbei handelt es sich um eine größere, durchschlagskräftigere Variante der kleinen Pistole, die nur an Offiziere der Armee ausgegeben wird. Die Pistole ist ca. 30cm lang und hat einen recht dicken Lauf. Preis: 600 GM, 2W6 Stichschaden, Nachladen 1S/SG8, kritisch 19-20/x3, Reichweite 25m, Gewicht ~2-3kg.

**Militärisches Gewehr:** Ein Standard-Militärgewehr ist zwischen 90cm-120cm lang. Mit Gewehren ausgestattete Regimenter sind extrem selten. Preis: 1200 GM, 2W8 Stichschaden, Nachladen 2S/SG10, kritisch 19-20/x3, Reichweite 60m, Gewicht ~7-8kg.

**Kleine Kanone:** Die Werte hier gelten für die kleinste Variante einer Kanone, wie man sie auf kleineren Kriegsschiffen findet. Preis: 3000 GM, 2W12 Stichschaden, Nachladen 3V/SG12, kritisch 19-20/x3, Reichweite 45m, Gewicht ~100kg.

### **Munition**

Die Munition für kleine Feuerwaffen besteht aus Schießpulver und einem Projektil, die von einem Zylinder ummantelt sind. Munition kann nur von Zauberkundigen hergestellt werden, die das Talent Schießpulver herstellen haben. Jeder arkane Zauberkundige der 5. Stufe oder höher, kann sich dieses Talent nehmen. Außerdem braucht man auch noch Kenntnisse in der Fertigkeit Handwerk (Alchemie), besondere Reagenzien, teure Ausrüstung und jede Menge Zeit. Eine ausführliche Beschreibung des Vorgangs würde den Umfang dieses Dokuments allerdings sprengen. Es ist auf jeden Fall ziemlich schwierig.

Munition für eine Pistole kostet 6-10 GM pro Ladung, Munition für ein Gewehr kostet 8-12 GM pro Ladung. Eine Kanonenkugel kostet zwischen 20 und 50 GM, je nach dem wie groß die Waffe selbst ist. Diese Kosten können aber auch erheblich höher oder niedriger sein, je nachdem, wo man gerade ist und wie groß die Nachfrage ist. Es kann sogar vorkommen, dass man überhaupt keine Munition kaufen kann, egal wie viel man bietet. Da werden aus Schusswaffen dann teure, verschwenderisch verzierte Knüppel. Munition ist anfällig für alle möglichen Schadensarten. So wird sie zum Beispiel unbrauchbar, wenn sie nass wird oder einen Punkt physischen Schaden nimmt. Da sie entzündlich ist, geht sie auch kaputt, wenn sie

Flammen ausgesetzt wird. Alchemistisches Schießpulver brennt zwar stark, wie aber auch modernes Schießpulver, explodiert es nicht, solange es nicht auf engem Raum zusammengepresst wird. Da Munition zudem noch magisch ist, kann man sie auch mit dem Zauber *Magie bannen* zeitweise unbrauchbar machen. Der Schwierigkeitsgrad für den Bannwurf hängt von der Stufe des Erschaffers der Munition ab. Im Normalfall kann man aber sagen, dass ein Bannwurf gegen einen SG von 18, Schießpulver für 1W4 Runden unbrauchbar macht.

Normale Munition besteht aus einer einfachen Bleikugel, es gibt aber auch andere Varianten. Für das richtige Geld kann man auch entzündliche, vergiftete oder sogar verzauberte Kugeln kaufen. Kanonen verschießen viel größere Kugeln. Einem Kanonier stehen dementsprechend einige besonders schreckliche Projektile zur Verfügung. Besondere Eigenschaften, vor allem magische, erhöhen den Preis von Munition natürlich erheblich.