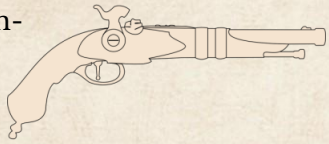
Schwarzpulverwaffen

Waffe	Schaden	RW	BE	Last (kg)	MW	Preis
Muskete (GES+WAH)	1W+8	140 (210 m)	2	5	450	25 GM
Radschlosspistole (GES+WAH)	1W+6	80 (120 m)	1	1,5	300	15 GM

Schwarzpulvergewehre und -pistolen folgen grundsätzlich den Regeln, die in DuoDecem auch für andere Fernkampfwaffen gelten. Wie bei schweren Armbrüste wird eine Komplexaktion benötigt, um sie nachzuladen. Analog zur Handarmbrust kann die Pistole zwar einhändig geführt werden, zum Nachladen braucht der Schütze aber seine zweite Hand



Muskete und Radschlosspistole sind verwandte Waffen, die beide mit keiner anderen Waffe verwandt sind. Wer das Talent „Waffenexperte“ für eine Schwarzpulverwaffe wählt, erhält wie üblich +2 auf seine Schadenswürfe und kann die Waffe als einfache Aktion nachladen.

Folgende Besonderheiten gelten nur für Schwarzpulverwaffen:

- Sie ignorieren bis zu 3 Rüstungsschutz
- Fällt bei der Angriffsprobe eine Doppeleins, dann explodiert der Lauf, was beim Schützen W/2* Schaden verursacht und die Waffe zerstört
- Abgefeuerte Munition kann nicht wieder verwendet werden

Zehn Einheiten Munition für Schwarzpulverwaffen kosten 4 SM (Gewicht vernachlässigbar).

Sprengstoff

Schwarzpulver kann in ausreichend großen Mengen als Sprengstoff verwendet werden. Hierzu wird es meist in kleinere Fässer gefüllt, die dann am Zielort aus sicherer Entfernung mit einer Lunte zur Explosion gebracht werden. Aber auch eine geworfene Fackel, ein Brandpfeil oder eine übernatürliche Feuerquelle (Zauber, Odemwaffen etc.) lässt Schwarzpulver explodieren.

Wirkung

Der verursachte Schaden sowie der Explosionsradius hängen von der verwendeten Menge ab: 1 kg Schwarzpulver verursacht im Ursprungsfeld einen Schaden von 10W. Die Stärke der Explosion schwächt sich mit zunehmender Entfernung zum Ursprungsfeld immer weiter ab: Der Schaden reduziert sich um 1W auf 9W in den Nachbarfeldern, um 2W auf 8W in den darauf folgenden Feldern und so weiter, bis er schließlich auf null sinkt.
Eine Erhöhung der Schwarzpulvermenge, erhöht die Wirkung nicht proportional: Um die doppelte Wirkung zu erzielen, ist jeweils die vierfache Menge nötig. Für 20W Schaden also 4 kg Schwarzpulver, für 40W Schaden 16 kg Schwarzpulver und so weiter.
Wenn eine Runde möchte, kann eine Schwarzpulverexplosion auch Spielfiguren und Objekte entzünden (siehe Zauber „Elementgeschoss“ auf S. 142 des Regelwerks).

Herstellung

Hier kommt die Fertigkeit Alchemie zum Einsatz (siehe Regelwerk, S. 54):

Rezept	MW	Standardz.	Spezialz.	Preis
Schwarzpulver	90/1 kg	10 GM	-	20 GM pro kg
Lunte	30/10 m	5 SM[1]	-	13 SM pro 10 m

1: Neben Standardzutaten wird auch Seil entsprechender Länge benötigt