

FEUERWERK

EINE ERGÄNZUNG FÜR DUNGEONSLAYERS

VON MICHAEL WOLF



DUNGEONSLAYERS
EIN ALTMODISCHES ROLLENSPIEL

Ryan Culver

FEUERWAFFEN

VORWORT

Dungeonslayers ist ein altmodisches Rollenspiel, welches von seinen klassischen Vorgängern aus der guten alten Zeit inspiriert wurde. Normalerweise kommen Feuerwaffen, Granaten usw. in den typischen Fantasyrollenspielen nicht vor, doch manche Kampagnenwelten werden gerne in späteren Epochen angesiedelt oder greifen auf Elemente des Steampunk zurück.

Im vorliegenden Büchlein möchte ich einige neue Waffen und Regeln für Dungeonslayers vorstellen, die es erlauben, Feuerwaffen (sowie exotische Kombinationswaffen) und noch vieles mehr in eine Dungeonslayers-Kampagne zu integrieren.

Viel Spaß damit!

Michael Wolf

FEUERWAFFEN

PISTOLEN

Pistolen sind einhändige Feuerwaffen.

Im Gegensatz zu Flinten, für die man beide Hände benötigt, können Pistolen beispielsweise in Kombination mit einer Nahkampfwaffe oder einem Schild verwendet werden.

Die effektive Reichweite von Pistolen beträgt allerdings nur 80m.

KOMBIWAFFEN

Ein perfektes Beispiel für eine Kombiwaaffe ist das Pistolenschwert. Dieses Schwert verfügt über eine Steinschloßpistole im Griff, deren Lauf parallel neben der Klinge angebracht wurde.

So kann man mit diesen Waffen entweder auf einen Gegner schießen oder nach ihm schlagen.

MEHRLÄUFIGE WAFFEN, REPETIERER, REVOLVER

Mehrläufige Feuerwaffen, Repetierer oder Revolver können mehr als einmal abgefeuert werden, bevor man sie nachladen muß.

Die Zahl der Läufe bzw. Trommelpätze wird im Format Mehrläufig (N), Repetierer (N) bzw. Trommel (N) angegeben.

SCHROTWAFFEN

Schrotwaffen werden - statt mit normalen Kugeln - mit Bleischrot geladen. Sie werden für ihre extreme Streuung gefürchtet, haben aber eine geringe Reichweite. Der in einem 90° Winkel austretende, kegelförmige Schaden betrifft jedes Ziel innerhalb einer Reichweite von 5m.

TASCHENPISTOLEN

Die Taschenpistole ist eine extrem kurze und kleine Pistole, die sich nur für Schüsse auf nahestehende Distanzen eignet und von Frauen, Attentätern und Spielern bevorzugt wird. Die effektive Reichweite von Taschenpistolen beträgt allerdings nur 15m.

FLAMMENWERFER

Der Flammenwerfer dient dazu, einen langen Strahl einer brennenden Flüssigkeit unter hohem Druck auf einen Gegner zu sprühen. Der Flammenwerfer sprüht seinen Brennstoff strahlförmig auf einen Gegner. Das getroffene Ziel bekommt zusätzlich zum Primärschaden noch Feuerschaden gemäß der Tabelle auf Seite 12 (brennende Kleidung) im Dungeonslayers Regelwerk, es sei denn, der Charakter kann die Flammen ausschlagen. Bei einem Schießen-Patzer ist der Brennstoff ausgegangen und der Brennstofftank muß ausgetauscht werden, die normale Nachladen-Regel (siehe unten) entfällt. Dieser Tankwechsel ist nur außerhalb des Kampfes möglich.

GESCHÜTZE

Schwere Geschütze wie Kanonen müssen nach jedem Schuß nachgeladen (KÖR+GE) werden. Außerdem müssen sie drei Runden abkühlen, bevor sie wieder feuern können (bei Repetierkanonen muss erst nach dem Abfeuern aller Läufe abgekühlt werden).

MAGISCHE FEUERWAFFEN/MUNITION

Je nach Kampagnenwelt kann der Spielleiter magische Feuerwaffen oder Munition zulassen.

Die Regeln entsprechen den Standardregeln aus Dungeonslayers 3.0 und EB1: Schmiedewerk.

REGELN FÜR FEUERWAFFEN

Feuerwaffen werden wie andere Fernkampfwaffen (Bögen, Armbrüste usw.) behandelt. Es gibt jedoch einige Zusatzregeln zu beachten.

NACHLADEN

In Dungeonslayers geht man in der Regel davon aus, dass Charaktere immer genug Munition für ihre Fernkampfwaffen dabei haben. Das ist bei den Feuerwaffen ebenfalls so, jedoch muss nach jedem Schuß die Waffe umständlich nachgeladen werden (verbraucht 1 Aktion pro Lauf). Auch können bestimmte Situationen (Schießen-Patzer, nasses Pulver usw.) es erfordern, dass die Waffe vom Spieler mit GEI+GE erst wieder funktionstüchtig gemacht werden muß, was ebenfalls eine ganze Aktion kostet.

ZWEI PISTOLEN GLEICHZEITIG ABFEUERN

Das Abfeuern von zwei Pistolen gleichzeitig ist auch möglich, jedoch hat der Charakter einen Abzug von -6 auf beide Schießen-Proben und seine Abwehr, bis er in der Folgerunde wieder an der Reihe ist.

ALLE LÄUFE GLEICHZEITIG ABFEUERN

Bei mehrläufigen Waffen können alle Läufe gleichzeitig abgefeuert werden, wobei nur eine einzige Schießen-Probe gewürfelt wird, bei der die WB aller Läufe addiert werden.

KOMBIWAFFEN UND IMMERSIEGE

Mit einer Kombiwaaffe wird normalerweise eine Schlagen- oder eine Schießen-Probe gewürfelt, jedoch gestattet ein Immersieg beim Schlagen, dass zusätzlich auch die integrierte Feuerwaffe mit maximalen Schaden ausgelöst werden kann (außer bei Donneräxten).

NASSES PULVER

Fällt eine Feuerwaffe ins Wasser oder ist starkem Regen ausgesetzt, wird ihr Pulver naß. Dadurch muß die Waffe zunächst erst gereinigt werden (GEI+GE), bevor man sie neu laden kann.

Feuerwaffen	Waffenbonus	Besonderes	Preis
Pistolen			
Drachepistole	WB +5	Abwehr des Gegners -4; Schrotwaffe	25GM
Revolver	WB +3	Abwehr des Gegners -4; Trommel (6)	120GM
Runenpistole	WB +3	Abwehr des Gegners -4; Runenpistole	100GM
Runenrevolver	WB +3	Abwehr des Gegners -4; Trommel (6); Runenpistole	600GM
Steinschloßpistole	WB +3	Abwehr des Gegners -4	20GM
Steinschloßpistole, doppelläufig	WB +3	Abwehr des Gegners -4; Mehrläufig (2)	30GM
Taschenpistole	WB +6	Abwehr des Gegners -6	25GM
Taschenpistole, doppelläufig	WB +6	Abwehr des Gegners -6	40GM
Taschenpistole, vierläufig	WB +6	Abwehr des Gegners -6	55GM
Gewehre			
Langgewehr (2h)	WB +3	Abwehr des Gegners -3; Zielfernrohr	50GM
Muskete (2h)	WB +4	Abwehr des Gegners -5	40GM
Muskete, doppelläufig (2h)	WB +4	Abwehr des Gegners -5; Mehrläufig (2)	60GM
Repetiergewehr (2h)	WB +5	Abwehr des Gegners -4; Repetierer (8)	80GM
Schrotflinte (2h)	WB +6	Abwehr des Gegners -4; Schrotwaffe	45GM
Kombi Waffen			
Donneraxt (2h) (Nah)	WB +3	Initiative -1	50GM
Donneraxt (2h) (Fern)	WB +4	Abwehr des Gegners -5; Initiative -1	50GM
Pistolenskatar/-dolch (Nah)	WB +1	Initiative +1; Immersiegesbesonderheit	35GM
Pistolenskatar/-dolch (Fern)	WB +3	Abwehr des Gegners -4; Mehrläufig (2)	35GM
Pistolenschwert (Nah)	WB +2	Immersiegesbesonderheit	45GM
Pistolenschwert (Fern)	WB +3	Abwehr des Gegners -4; Mehrläufig (2)	45GM
Diverse			
Bombe*	WB +10	Schadensradius 5m; Gegner keine Abwehr	5GM
Flammenwerfer	WB +10	Initiative -4; Gegner Abwehr ohne PA	250GM
Kanone	WB +6	5m Radius, Initiative -4, Abwehr des Gegners -6, Abkl. 3	250GM
Kletterhakenflinte	WB +0	Erfolgreiche Probe verankert Kletterhaken	30GM
Pulverfaß, klein**	W20+10 Schaden	Schadensradius 10m; Gegner keine Abwehr	10GM
Pulverfaß, groß**	W20+20 Schaden	Schadensradius 15m; Gegner keine Abwehr	25GM
Rauchgranate***	kein Schaden	Behindernder Rauch (relevante Proben -10)	2GM
Repetierkanone****	WB +5	5m Radius, Ini. -3, Gegner keine Abwehr, Repetierer (3)	300GM

*: Explodiert beim Schießen-Patzer direkt vor dem Charakter; Schaden wird mit W20+10 ermittelt

** W20 -> 1=Lunte geht aus; 20=Lunte brennt doppelt so schnell runter; Lunte auf 1-6 Runden einstellbar

***: Bei einem Schießen-Patzer funktioniert die Granate nicht

WAFFEN MODIFIZIEREN

Es gibt Möglichkeiten, Feuerwaffen zu erweitern und zu verbessern. Zum Bauen, Modifizieren und Reparieren ist eine Flintenmacher-Probe (GEI+GE) erforderlich, wofür das Talent *Flintenmacher* benötigt wird.

BAJONETT

Ein Bajonett erlaubt es, eine Feuerwaffe im Nahkampf einzusetzen (WB+0; 3GM). Sie können an Gewehren und Armbrüsten montiert werden.

ZIELFERNROHR

Ein Zielfernrohr (15GM) ermöglicht es einem Gewehrschützen, auch weiter entfernte Ziele zu treffen. Dafür ist die regungslose Aktion "Zielen" erforderlich, bevor gefeuert werden kann.

Zielfernrohre können auf alle Gewehre (außer Schrotwaffen) und Armbrüste montiert werden, wodurch die Reichweite, ab der der Distanzmalus angerechnet wird (in der Regel 10m), verdoppelt wird.

AUSRÜSTUNG FÜR SCHÜTZEN

HINTERHÄLTIGE ARMSCHIENE DES SCHÜTZEN

Diese Armschiene (120GM) ist mit einer mechanischen Vorrichtung ausgestattet, die es ermöglicht, eine Taschenpistole unter dem Ärmel zu verstecken und mit einer Bewegung des Handgelenks heraus schnellen zu lassen.

Unter einem Mantel oder einer Robe ist solch eine Armschiene nicht zu erkennen. Hinterhältige Armschienen des Schützen erlauben das Ziehen und sofortige Abfeuern der Waffe in einer einzigen Aktion.

MUNITIONSGURT

Der Munitionsgurt (15GM) wird normalerweise über der Kleidung getragen. Er besitzt kleine Ösen und Taschen, in denen die Munition für Feuerwaffen getragen wird. Wer einen Munitionsgurt trägt, benötigt bei 1-5 auf W20 doch keine Aktion, um einen einzelnen Waffenlauf nachzuladen.

SCHÜTZENBRILLE

Diese klobige Brille (20GM) verbessert die Sicht des Schützen und gibt ihm einen Bonus von +2 auf seine Schießen-Proben.

SCHÜTZENMANTEL

Der Schützenmantel ist ein schwerer Mantel aus Stoff (PA+1; 20GM) bzw. Leder (PA+2; 25GM), der wie ein Munitionsgurt mit vielen Taschen und Ösen ausgestattet ist.

Er schützt nicht nur den Träger, sondern funktioniert beim Nachladen wie ein Munitionsgurt (zusammen mit einem Munitionsgurt wird die Chance von 1-5 auf W20 auf 1-10 erhöht).

NEUE TALENTE

DUELLANT I-V ① TALENTPUNKT

Krieger 6, Späher 6

Pro Talenerwerb erhält der Charakter einen Bonus von +3 auf seine Initiative in der Zieh!-Phase eines Duells (siehe Duellregeln).

FLINTENMACHER I ① TALENTPUNKT

Krieger 1, Späher 1, Zaubermagier 1

Gestattet die Herstellung und Montage von Waffenmodifikationen.

NACHLADEN I-III ② TALENTPUNKTE

Krieger 3, Späher 1, Zaubermagier 6

Pro Talenterwerb kann ein Charakter pro Runde einen Lauf mehr nachladen (also 3 Läufe pro Runde mit Nachladen II).

NERVEN AUS STAHL I-V ① TALENTPUNKT

Krieger 1, Späher 1, Zaubermagier 1

Pro Talenterwerb erhält der Charakter einen Bonus von +2 auf Proben, um die *Nerven zu behalten* (siehe Duellregeln).

PISTOLERO I-III ② TALENTPUNKTE

Krieger 6, Späher 6

Pro Talenterwerb wird der Malus beim Schießen mit zwei Pistolen um jeweils 1 Punkt gemindert.

DUELREGELN

Schweigend stehen sie sich auf der staubigen Straße gegenüber, die Hände über den Revolvern in ihren Holstern. Hoch am Mittagshimmel brennt unbarmherzig die Sonne, kleine Schweißtropfen bilden sich auf der Stirn der beiden Männer. Wer wird zuerst die Nerven verlieren und ziehen?

REGELN FÜR DUELLE

Für das Ausspielen klassischer Pistolenduelle gibt es zwei Regelvarianten:

Die **Würfelvariante** oder -für etwas Westernflair - die **Kartenvariante**. Bei der Kartenvariante wird ein Deck gemischter Skatkarten benötigt.

Beide Varianten bestehen aus zwei Phasen: **Nerven behalten** und **Zieh!**

PHASE 1: NERVEN BEHALTEN

In dieser Phase starren sich die beiden Kontrahenten nieder und beobachten genau die Aktionen ihres Gegenübers.

WÜRFELVARIANTE:

Jeder am Duell beteiligte Charakter macht würfelt GEI+AU. Gelingt die Probe, konnte der Charakter die Nerven behalten. Dafür bekommt er jedesmal +1 auf alle Würfe für den Rest des Duells (der Duellbonus). Ein Immersieg erhöht den Duellbonus um +2.

Diese Phase wird solange wiederholt, bis ein Duellant die Probe nicht schafft, wodurch sein bisher gesammelter Duellbonus halbiert wird oder im Falle eines Patzers sogar komplett verfällt. Alternativ kann einer der Kontrahenten auch freiwillig die Nerven verlieren.

Sobald jemand die Nerven verliert, ist diese Phase beendet.

KARTENVARIANTE:

Jeder Duellant erhält eine verdeckte Karte vom Stapel. Jede Karte hat einen bestimmten Wert (As = 1 oder 11, König, Bube, Dame = 10, Nummernkarte = ihre Zahl).

Das Ziel ist es, eine möglichst hohe Punktezahl zu erreichen, ohne 21 dabei zu überschreiten.

Nachdem sich der Spieler seine Karte angesehen hat, darf er entscheiden, ob er noch eine Karte haben möchte, oder ob er mit seiner Punktezahl zufrieden ist.

Wenn einer der Duellanten "sehen" will, darf der andere Spieler in dieser Runde keine Karte mehr ziehen.

Dies wird solange wiederholt, bis einer der Duellanten "sehen" will, eine der Punktzahlen größer als 22 oder gleich 21 ist.

PHASE 2: ZIEH!

Die Waffen werden gezogen und es entscheidet sich, wer der Bessere ist.

WÜRFELVARIANTE:

Die Reihenfolge in der geschossen wird, richtet sich nach der Initiative, wobei auch der Duellbonus eingerechnet wird.

Anschließend wird ganz normal *Schießen* gewürfelt (wobei das Ziel den Duellbonus nicht auf seine Abwehr zählen darf), direkt danach erlischt der Duellbonus des Schützen.

KARTENVARIANTE:

Hatte einer der Duellanten einen Punktwert von 21 kann er zuerst feuern und verursacht maximalen Schaden, als hätte er einen Immersieg gewürfelt. Hatte einer der Duellanten einen Punktwert von über 21, dann hat er gepatzt.

In allen anderen Fällen entscheidet die Punktehöhe über die Initiativereihenfolge der Charaktere und die Fernkampfangriffe werden normal gewürfelt.

OPTION: TÖDLICHERE DUELLE

Um den Pistolenduellen ein höheres Gewicht zu geben, kann man die Abwehr des ersten Schusses verbieten oder einen Bonus von +10 auf *Schießen* den beiden Duellanten geben.

FEUERWERK & KAMPAGNEN

Wie können Feuerwaffen und die anderen Inhalte von Feuerwerk in neue oder bestehende Kampagnen eingebettet werden und welche Kampagnen bieten sich besonders dafür an?

FANTASY

In der klassischen Dungeonslayerskampagne kommen Feuerwaffen, wenn überhaupt, nur vereinzelt vor.

Oftmals müssen Zwerge für die Entwicklung von Feuerwaffen herhalten, doch natürlich können auch andere Völker dafür verantwortlich gemacht werden.

In klassischen Fantasykampagnen, bietet es sich an, sich auf einfache Musketen und Steinschloßpistolen zu beschränken.

Und wer einen gehörigen Schuß Steampunk in seiner Welt nicht fürchtet, kann natürlich alle Waffen und auch die *Arkanen Pistolenschützen* einbauen.

MANTEL & DEGEN

Die vorliegenden Regeln (inkl. der Regeln für den Kampf mit Kombi Waffen) bieten viel Potenzial für Kampagnen, welche z.B. in der Karibik unter der Piratenflagge oder in Frankreich unter Kardinal Richelieu spielen.

Je nach Vorliebe können hier auch Zauberwirker miteingeflochten werden, während man Heiler als Priester oder karibische Voodoozauberer gestalten kann.

WESTERN

Gerade die Duellregeln laden zum Westernrollenspiel ein. Wer es klassisch mag, läßt einfach die Zauberwirker weg (oder macht sie zu Indianershamanen) und entfernt die westernuntypischen Elemente wie den Flammenwerfer und macht Bomben einfach zu Dynamitstangen - fertig ist das Westernsetting.

Nebenbei macht sich der Schützenmantel (mit oder ohne Nachladeerleichterung) sich auch gut als Dustermantel.

DER ARKANE PISTOLENSCHÜTZE

EINE NEUE ZAUBERWIRKERKLASSE FÜR DUNGEONSLAYERS

Mit den Feuerwaffen ist auch eine neue Zauberwirknerklasse aufgetaucht: *Arkane Pistolenschützen* benutzen ihre magischen Fähigkeiten, um die Wirkung ihrer *Runenpistolen* mit Magie zu modifizieren.

KLASSENESONDERHEITEN

Regeltechnisch werden Arkane Pistolenschützen wie normale Zauberwirkner behandelt (und können wie Heiler Rüstungen aus Leder tragen), mit den folgenden Änderungen.

ZAUBERSPRÜCHE

Das Repertoire an Zaubersprüchen ist für einen Arkanen Pistolenschützen limitiert, dafür kann er aber Geschoßzauber (GZ; s.u.) lernen.

ZAUBERSPRÜCHE DES ARKANEN PISTOLENSCHÜTZEN

Stufe 1
Lichtgeschoß (GZ)
Magische Waffe
Schwarzgeschoß (GZ)

Stufe 2
Eisgeschoß (GZ)
Leuchtgeschoß (GZ)
Heilende Hand

Stufe 4
Arkangeschoß (GZ)
Licht
Magie identifizieren
Reinigen

Stufe 6
Flammengeschoß (GZ)
Zielgeschoß (GZ)

Stufe 8
Fächerkeschoß (GZ)
Blitzgeschoß (GZ)
Schutz

Stufe 12
Blutraubgeschoß (GZ)
Schutzblase
Schutzschild

Stufe 20
Teleport

FEUERWERK

von Michael "Stargazer" Wolf
<http://www.stargazersworld.com>

Cover:
Ryan Culver
<http://www.tisbore.deviantart.com>

Layout & Produktion:
Christian Kennig

©2009 unter Creative Commons 3.0 Deutschland
Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen

TALENTE

Arkane Pistolenschützen können bestimmte Talente nicht wählen, diverse andere werden wie folgt behandelt:

NICHT ERLEBNBARE TALENTE

Feuermagier, Fürsorger, Umdenken, Vertrauter, Wechsler

MODIFIZIERTE TALENTE

Fieser Schuß

Ab Stufe 10; Auch auf Zielzauber-Proben mit der Runenpistole anwendbar

In Deckung

Ab Stufe 6

Scharfschütze

Ab Stufe 4

Verheerer

Ab Stufe 6; Auch auf Zielzauber-Proben mit der Runenpistole anwendbar

Waffenmeister

Ab Stufe 14; Auf Runenpistolen beschränkt

Zaubermacht

Ab Stufe 10; Auch auf Zielzauber-Proben mit der Runenpistole anwendbar

GESCHOSSZAUBER (GZ)

Ein Arkaner Pistolenschütze kann - statt mit normalen Kugeln - auch mit sogenannten Geschoßzaubern (GZ) magische Munition aus seinen Runenpistolen (s.u.) abfeuern. Bei jedem Schuß kann er frei wählen, welches magische Geschoß er in seiner Runenpistole erzeugen möchte (es ist also keine Zauberwechsel-Probe nötig, der eigentlich aktive Zauberspruch bleibt aktiv).

Geschoßzauber werden wie normale Zaubersprüche gelernt, gelten als Zielzauber und müssen nicht aktiviert werden (siehe oben).

RUNENPISTOLEN

Runenpistolen sind Steinschloßpistolen oder Revolver, in die magische Runen eingearbeitet wurden. Sie funktionieren wie ihre herkömmlichen Vetter, allerdings können Arkane Pistolenschützen durch einstündige Meditation sich mit ihnen dauerhaft magisch *verbinden* (für jede 4. Stufe ist eine weitere Bindung möglich).

Erst wenn ein Arkaner Pistolenschütze sich mit einer Runenpistole *verbunden* hat, kann er mit ihr Geschoßzauber wirken. Außerdem verwendet er fortan nicht mehr das Kampfattribut *Schießen*, um diese Waffe abzufeuern, sondern *Zielzauber* (benutzt wird zum Abfeuern immer noch der normale WB, aber bei Geschoßzaubern wird der ZB noch auf den WB addiert). Wird ein Arkaner Pistolenschütze von *seiner* Runenpistole mehr als 24h getrennt, verliert er (bis er sie wieder hat oder das Band mit einer anderen Runenpistole *erneuert* hat) 1 GEI. Solange die eigene Runenpistole in Sichtweite ist, kann er sie mit einer normalen *Zaubern*-Probe jederzeit in seine Hand teleportieren.

Geschoßzauber	St.	ZB	Effekt	Gold
Arkangeschoß	4	+2	Reichweite, ab der der Distanzmalus gilt, wird verdoppelt	200
Blutraubgeschoß	12	+3	Schütze bekommt verursachten Schaden/2 geheilt	650
Blitzgeschoß	8	+3	keine Abwehr in Kette/Platte	350
Eisgeschoß	2	+0	Getroffenes Ziel kann sich VE Runden nicht bewegen	250
Fächerkeschoß	8	+2	Kann bis zu 3 Ziele in Reichweite treffen (nur 1 Probe)	550
Flammengeschoß	6	+0	Ziel fängt Feuer für VE Runden (W20 Feuerschaden/Rd)	300
Leuchtgeschoß	2	+0	Tageslichthelles Leuchten für VE Runden	225
Lichtgeschoß	1	+1	Geschoß, gegen das Wesen der Dunkelheit Abwehr-2 haben	50
Schwarzgeschoß	1	+1	Geschoß, gegen das Wesen des Lichts Abwehr-2 haben	50
Zielgeschoß	6	+0	Bekanntes Ziel auch ohne direkte Sichtlinie treffbar	400

ERÖFFNET DAS FEUER!

“ES GAB EINEN OHRENBETÄUBENDEN KNALL - UND DER SCHÄDEL DES UNTOTEN ZERFETZTE IN TAUSEND SPLITTER. ALS DER QUALM SICH LICHTETE, HATTE DER ZWERG SEINE DOPPELÄUFIGE MUSKETE LÄNGST SCHON WIEDER NACHGELADEN UND DAS NÄCHSTE SKELETT IM VISIER.”

DIE CHRONIKEN DER SCHLÄCHTER, BAND IV

LAß ES KNALLEN UND BEREICHERE DEINE DUNGEONSLAYERS
KAMPAGNE UM RAUCHENDE MUSKETEN, WINDIGE SCHIESSEISEN
ODER KRACHENDE KANONEN. AUF GANZEN VIER SEITEN WARTEN
IM ZWEITEN ERGÄNZUNGSBAND FÜR DUNGEONSLAYERS AUF
FORTSCHRITTLICHE ABENTEURER, COWBOYS ODER AUCH PIRATEN:

- FEUERWAFFEN ALLER ART
- MUNITIONSGURTE, ZIELFERNROHRE & CO
- DUELLREGELN ALS WÜRFEL- ODER KARTENVARIANTE
- HINWEISE ZU WESTERN- UND MANTEL- & DEGEN-KAMPAGNEN
- 5 NEUE TALENTE SOWIE EINE KOMPLETT NEUE KLASSE:
DER ARKANE PISTOLENSCHÜTZE