

# Zufällige Futuristische Waffen

für Old-School-Spiele  
von Rorschachhamster aka. Christian Sturke (C) 2021



Dieses Werk ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

## Grundsätzliches

W8	Größe	Schaden	Gewicht
1	Klein - Kleine Pistole, versteckte Waffe oder so	Ein Schritt kleiner	1 Pfund oder weniger
2-5	Mittel - Normale Pistole, kleines Gewehr	-	2W4 Pfund
6-7	Groß - Gewehr oder so	* 2	5W10 Pfund
8	Geschütz - Auf Fahrzeug oder als Artillerie oder so	* 5	1W10 * 500 Pfund

Bei über Mittelgroßen Waffen wird der Schadensmultiplikator auch auf die Reichweite angerechnet. Halblinge und andere Erdnuckel können große Waffen nicht einsetzen, Riesen könnten vielleicht ein leichteres Geschütz schultern...

## Technische Einzelheiten

W24	Schadenstyp	Schaden	Reichweite	Besonderes
1-2	Feuer	1W6	24m	Kann Papier, Stroh etc. in Brand setzen
3	Kälte	1W4	3m	Friert Flüssigkeiten ein
4	Schall	1W5	6m	Läßt Glas und zerbrechliche Gegenstände zerspringen (RW bei Besitzer)
5	Wucht	1W8	12m	Schleudert 1W6m zurück, wenn RW mißlingt
6	Energie	1W10	15m	Durchdringt <i>Kraftfeld</i> und <i>Schild-Zauber</i>
7	Negative Energie	2W10	18m	Negative Energie schadet Lebewesen, heilt Untote
8	Positive Energie	2W3	21m	Positive Energie heilt Lebewesen, schadet Untoten
9	Stich	2W4	30m	RW oder 1W2 Schaden jede Runde durch Blutung bis verbunden
10	Hieb	2W6	36m	Bei natürlicher 20 RW oder zufälliges Körperteil verloren
11	Säure	1W12	45m	RW oder Rüstung/Schild verliert einen Punkt RK
12	Nekrotisch	3W4	48m	Kann nur mit Magie geheilt werden
13	Andauernder Schaden	1	54m	RW beendet, mit W12 für Art des Schadens
14	Lähmung	1W4+1	72m	siehe Dauer
15	Blindheit	1W6+1	90m	siehe Dauer
16	Zeitverzerrung	1W3	120m	Bei einem Treffer wird das Wesen in die Zukunft geschleudert, siehe Dauer
17	Bewußtlosigkeit	1W3+1	3m Kegel+	Kann vor Ablauf der Dauer nicht geweckt werden, siehe Dauer
18	Taubheit	1W4+2	6m Strahl+	siehe Dauer
19	Schlaf	1W5+2	6m Kegel+	Kann normal geweckt werden, siehe Dauer
20	Krankheit	1W6+2	12m Strahl+	Wie der Zauber <i>Verursacht Krankheit</i>
21	Verlangsamen	1W8+2	Granate, 3m Radius+	Wie der Zauber <i>Verlangsamen</i> , siehe Dauer
22	Explodierende Würfel	1W16	Granate, 6m Radius+	mit W12 für Art des Schadens
23	Teleportation	1W20	Granate, 9m Radius+	Ziel wird 1,50*W6m in eine zufällige Richtung teleportiert
24	Mutation	1W24	Sichtweite bis 8km	Ziel erhält zufällige Mutation, nur bei 1 in W6 eine Nützliche

+ Granate, Kegel und Strahl: Gegen alle im Bereich. RW halbiert Schaden und verhindert andere Auswirkungen. Granaten können W12+4 auf Reichweite geschleudert werden.

Waffen haben eine eingebaute Möglichkeit, ihre Munition aufzunehmen (Kompaktierer, Saugrüssel etc.) und Nachladen des Magazins dauert eine Runde pro Schuß. Alle Waffen können einmal pro Runde schießen.

## Besonderes und andere Einzelheiten

W12	Dauer	Name Teil 1	Name Teil 2	Magazin	Art der Munition, pro Schuß wenn nicht anders angegeben
1	1 Runde	Atom	aullöser	1 Schuß	1 Liter Wasser
2	1W2 Runden	Dimensions	beschleuniger	2 Schuß	1 Ration (oder andere energiereiche organische Materie)
3	1W3 Runden	Doppler	blaster	3 Schuß	1 TP Blut (von lebendem Wesen)
4	1W4 Runden	Elementar	brecher	4 Schuß	Bleikugeln
5	1W5 Runden	Explosions	desintegrator	5 Schuß	Diamantenstaub (500 GM)
6	1W6 Runden	Fusions	destruktor	6 Schuß	Energiezelle (statt Magazin, aber mit gleicher Kapazität)
7	1W8 Runden	Gauss	detonator	7 Schuß	Goldkugeln (1 GM)
8	1W10 Runden	Gravitations	disruptor	8 Schuß	Goldstifte (10 GM)
9	1 Phase	Hochenergie	dissipator	9 Schuß	Lagerfeuer
10	1W2 Phasen	Impuls	erzeuger	10 Schuß	Magischer Trank für 2W6 Schuß
11	1W3 Phasen	Initial	generator	11 Schuß	Magneten (Kompaßnadeln, z.B.)
12	1W4 Phasen	Mikrowellen	gewehr	12 Schuß	Mäuse oder andere kleine Tiere (nicht schön...)
13	1W6 Phasen	Niederfrequenz	kanone	14 Schuß	Nägel
14	2W4 Phasen	Plasma	katapult	16 Schuß	Öfläschchen
15	2W6 Phasen	Puls	laser	18 Schuß	Patrone, Großes Kaliber
16	1 Stunde	Quanten	maser	20 Schuß	Patrone, Kleines Kaliber
17	1W3 Stunden	Spatial	nadler	22 Schuß	Patrone, Mittleres Kaliber
18	1W6 Stunden	Strahlungs	phaser	24 Schuß	Schwarzpulver und Bleikugel, Vorderlader
19	1W24 Stunden	Temporal	pistole	27 Schuß	Seele eines frisch Verstorbenen für 2W6 Schuß
20	1 Tag	Tesla	schocker	30 Schuß	Selbstladend, Magazinkapazität pro Stunde
21	1 Woche	Thermo	strahler	33 Schuß	Selbstladend, Magazinkapazität pro Tag
22	1 Monat	Transform	taser	36 Schuß	Selbstladend, Magazinkapazität pro Woche
23	1 Jahr	Transphasen	waffe	45 Schuß	Steine
24	Unendlich	Unobtanium	werfer	Unendlich...	Zauber, 1 Schuß pro Stufe des Zaubers

## Fehlfunktionen und Katastrophen

W12	W%	Auswirkungen
1	01-15	Geringere Fehlfunktion/Ladehemmung. Sollte beim nächsten Schuß wieder funzen.
2	16-30	Fehlfunktion. 1W6 Runden draufhauen bringt sie wieder zum laufen.
3	31-45	Fehlfunktion. Magie oder Technik um sie wieder zum Laufen zu bringen.
4	46-60	Doppelschuß löst sich und verpufft. Bei unendlicher Munition wie 3.
5	61-70	Rückschlag, Träger erleidet normalen Schaden. RW halbiert
6	71-75	Rückschlag, alle Wesen inklusive dem Träger in 3m Radius erleiden den Schaden. RW halbiert
7	76-80	Kaputt. Bis auf Wunsch oder Produktionsanlage nützt hier nix.
8	81-85	Rückschlag wie 5, und kaputt.
9	86-90	Rückschlag wie 6, und kaputt.
10	91-95	Warnton. Explodiert in 1W6 Runden, in 12m Radius doppelter Schaden. RW halbiert
11	96-99	Explodiert sofort, in 24m Radius dreifacher Schaden. RW halbiert.
12	100	Sofortige thermonukleare Fehlfunktion. Krater von 100m Durchmesser. Kein RW, aus offensichtlichen Gründen. Optional: Nächste Charaktere besitzen zufällige Mutationen.

Diese Tabelle wird bei jeder natürlichen 1 genutzt. Sollen solche Waffen extrem selten sein, mit W30 würfeln - bei etwas mehr Verbreitung die zweite Tabelle. Bei Alltäglichkeit kann man natürlich eine zähmere Tabelle entwerfen - oder auch nicht, ab und zu sind dann halt Löcher in der Landschaft...

Bei 3 reicht auch schon geringere Magie, wie z.B. Ausbessern, oder eine ordentliche Werkbank. Bei den Kaputt-Ergebnissen definitiv nicht.