



SPLITTERMOND
FAN-ADVENTSKALENDER

11

Inhalt

Impressum

Das Fantasy-Rollenspiel *Splittermond* wird entworfen und herausgegeben vom Uhrwerk-Verlag.
Bei diesem Fanwerk handelt es sich um inoffizielles Material dazu.

Autor

Andrej (Der eherne Drache)

Layout

Daniel Bruxmeier

basierend auf Grafiken von Brenda Clarke, Bethany Lerie, Alex Ruiz & Carsten Jünger

Dieses Layout steht unter folgender *Creative Commons*-Lizenz:



Dies umfasst ausdrücklich nicht die eigentlichen Inhalte des Dokuments wie Texte oder zusätzliche Illustrationen.

Bei Nutzung dieses Layouts bitte wenn möglich das endgültige Werk ebenfalls unter eine *Creative Commons*-Lizenz stellen.

Der eherne Drache

Ein schweres selenisches Belagerungsgeschütz

Von Andrej

*Ich bin des Kaisers Drache,
flieht all vor meiner Rache!
Mein ehern Ruf hallt fürchterlich,
und wer ihn hört, verzaget sich.*
Gravur auf dem Kanonenlauf

Hintergrund: In den Liedern und Geschichten der Barden wird die Kriegführung Selenias von den schwer gepanzerten Rittern und ihrem Gefolge geprägt. Doch längst haben die jüngsten Neuerungen in der Kriegstechnik auch das Kaiserreich erreicht. Zwar ist man noch weit davon entfernt, wie in Kintai oder Zhoujiang ganze Einheiten mit Handfeuerwaffen auszustatten. Waffen wie die zhoujiangischen Drachenrohren findet man in Selenia bisher nur als Einzelstücke in der Hand Wohlhabender oder (selten) als „Wallbüchsen“ zur Verteidigung von Burgen, ohne dass sie Bögen und Armbrüsten ihren Rang streitig machen können.

Anders sieht es mit den großen „Brüdern und Schwestern“ der Handfeuerwaffen aus: In der erst seit kurzem bestehenden kaiserlichen Marine und ganz besonders in der Belagerungstechnik spielen Geschütze eine immer wichtigere Rolle. Die hohen Kosten für die Anschaffung und den Unterhalt derartiger Waffen sowie ihre schwerfällige und riskante Handhabung sorgen freilich dafür, dass ihr Einsatz umstritten bleibt – vor allem bei traditionell eingestellten Adligen. Deshalb sind in der kaiserlichen Marine selbst die größten Schiffe meist nur mit wenigen, relativ leichten Geschützen bestückt. Was die sehr viel größeren, teureren und in der Handhabung sehr aufwendigen Belagerungsgeschütze angeht, so haben auch die mächtigsten Fürsten Selenias bestenfalls ein oder zwei Steinbüchsen oder Mörser in ihrem Besitz. Und auch in den kaiserlichen Arsenalen finden sich weniger als ein Dutzend schwere Geschütze. Dabei handelt es sich um Einzelstücke: kaum ein Geschütz gleicht dem anderen in Rohrdurchmesser, Länge, Geschossgewicht, Reichweite oder Pulverladung. Dies macht ihre Handhabung zu einer komplizierten Kunst. Schwere Geschütze werden ausschließlich für die Belagerung und Verteidigung von Befestigungen benutzt. Sie sind viel zu schwerfällig und kostbar, um in einer offenen Feldschlacht eingesetzt zu werden.



Beschreibung: Der eherne Drache ist eines der größten Belagerungsgeschütze des selenischen Kaiserreiches. Es handelt sich um einen aus Bronze gegossen Vorderlader mit einer Gesamtlänge von drei Metern. Das Geschütz besteht aus zwei zusammenschraubbaren Teilen: der einen Meter langen Pulverkammer, sowie dem zwei Meter langen Flug, der die Kanonenkugel aufnimmt und einen deutlich größeren Durchmesser als die Pulverkammer aufweist. Der eherne Drache verschießt Steinkugeln von 50 Zentimeter Durchmesser, die je nach Gesteinsart etwa 150 bis 170 Kilogramm wiegen. Die maximale Geschossreichweite liegt bei über einem Kilometer, doch üblicherweise wird der eherne Drache auf eine Entfernung von 200 bis 500 Metern eingesetzt. Das zusammengeschaubte Rohr wiegt ohne Ladung etwa fünf Tonnen. Den Lauf des Geschützes zieren zahlreiche Inschriften sowie Reliefs von Drachen und ähnlichen Ungeheuern.

Geschichte: Der eherne Drache ist noch keine fünfzig Jahre alt. Er wurde in den letzten Herrschaftsjahren Selenius I. als eines der ersten Geschütze aus selenischer Produktion in Auftrag gegeben, weshalb man bei der Herstellung auf die Expertise ausländischer Experten zurückgreifen musste. Die Bewilligung der exorbitanten Anschaffungskosten waren eine der letzten Entscheidungen Selenius I. vor seiner Abdankung. Ironischerweise ist die Waffe noch kein einziges Mal zur Erweiterung der Grenzen Selenias zum Einsatz gekommen. Dank der defensiven Außenpolitik von Selenius II. verging eine ganze Generation, bevor die Waffe ihren ersten Schuss auf ein „echtes“ Ziel abgeben konnte. Bei der Niederwerfung der Wulfensee-Verschwörung (967-969 LZ) kam der eherne Drache dann aber mit großem Erfolg zum Einsatz. Während des Krieges gegen das Sturmreich (970 LZ) und der Kyrenstein-Rebellion (984 LZ) verhinderte allerdings die Kürze der Konflikte und die schlechten Wege einen rechtzeitigen Einsatz der schweren Waffe. Ansonsten wurde das Geschütz bisher meist nur zu Übungs- und Repräsentationszwecken abgefeuert, sieht man von wenigen weiteren Einsätzen gegen die Burgen besonders berühmter Raubritter ab.

Die Mannschaft: Das Geschütz benötigt eine Bedienungsmannschaft von mehreren Dutzend: Geschützmeister, Lehrlinge, Gehilfen, Schanzarbeiter, Tross- und Fuhrleute. Dazu kommt mindestens ein Dutzend Bewaffneter zum Schutz der Belagerungswaffe.

Geschützmeister Rodriego: Über die Vergangenheit des Geschützmeisters ist wenig bekannt. Angeblich stammt er aus dem Mertalischen Städtebund und verbrachte lange Zeit auf hoher See. Das lässt jedenfalls sein Dialekt und die sehr „nautische“ Art und Weise vermuten, in der er zu fluchen pflegt. Heutzutage bleibt er jedoch lieber auf trockenem Boden und pflegt auch keinen Umgang mit seinen früheren Landsleuten. Der Zwerg dient den kaiserlichen Streitkräften seit über dreißig Jahren. Sein aufbrausender Charakter hat ihm wenige Freunde gemacht, doch kaum jemand stellt seine Expertise als Geschützmeister infrage.

Überblick: Zwerg, * ca. 890 LZ, graue Haare und Vollbart, einäugig, barsch und jähzornig

Geschützlehrling Yanna von Fuchsfell: Yanna stammt aus einem wenig begüterten aber alten Adelsgeschlecht, das schon viele Ritterinnen und Schwertrichter stellte. Dass die junge Adlige im Widerspruch zur Familientradition einen derart „schmutzigen“ Beruf wählte, war ein kleiner Skandal. Aber der nachdenklichen und häufig in ein Buch oder mathematische und geometrische Berechnungen vertieften Yanna liegen die Geheimnisse der Alchemie und Geschützmeisterei mehr als der Umgang mit Schwert und Schild. Sie kommt erstaunlich gut mit ihrem hitzköpfigen Meister zurecht.

Überblick: Mensch, * 971 LZ, rotblonde, nackenlange Haare, nachdenklich aber willensstark

Geschützlehrling Zhao: Zhao stammt aus dem zhoujiangischen Palitan. Will man ihm glauben, so war seine Mutter eine berühmte Kurtisane, sein Vater ein schwertalbischer Krieger und er selber Lehrling eines angesehenen Alchemisten. Angeblich musste Zhao über den Mondpfad ins selenische Sarnburg fliehen, nachdem seine Eltern – oder sein Meister – Schwierigkeiten mit den Triaden bekamen. In Sarnburg geriet Zhao durch Zufall an Geschützmeister Rodriego, als dieser einen früheren Lehrling nach einer Beinahe-Katastrophe bei der Herstellung von Schießpulver davonjagte und nach Ersatz suchte.

Überblick: Alb, * 970, schwarze, kurzgeschorene Haare, scharfzüngig, flinker Verstand

Vorarbeiterin Lara: Die Vorarbeiterin der Geschützbedienung stammt aus einer armen Bauernfamilie, deren Acker zu klein war, um sie und ihre zahlreichen Geschwister zu ernähren. Lara suchte ihr Glück in Sarnburg, wo sie erst als Bauarbeiterin und dann beim kaiserlichen Heer Anstellung fand. Sie ist entschlossen, ihr Leben nicht als Bäuerin zu beenden. Die Schanzleute des ehernen Drachen führt die selbstbewusste, immer mit anpackende Lara mit harter Hand. Mit dem Geschützmeister kommt sie zurecht: wenn Rodriego brüllt, dann brüllt sie zurück.

Überblick: Mensch, * 955 LZ, brauner Haarzopf, breitschultrig, pragmatisch, aufbrausend

Hauptmann Arne mit der Eisenhand: nach fast dreißig Jahren im kaiserlichen Heer erhielt Arne 985 LZ den Ritterschlag für seinen Heldenmut im Kampf gegen eine gefährliche Orkbande. Allerdings bezahlte er dafür einen hohen Preis: ein zerschmettertes Knie und der Verlust der linken Hand beendeten Arnes Karriere als Lanzenreiter. Das Kommando über den Geleitschutz des ehernen Drachen sieht Arne als die Endstation seiner Karriere und seiner Träume von Ruhm und Ehre. Das verbittert ihn gelegentlich, zumal er mit dem Einsatz einer derart „unritterlichen“ Waffe hadert. Dennoch ist er entschlossen, die ihm übertragene Aufgabe nach bestem Wissen und Gewissen zu erfüllen. Zudem hat er in dem knurrigen Geschützmeister und der aufbrausenden Vorarbeiterin zwei unerwartete Freunde gefunden.

Überblick: Mensch, *940 LZ, schwarzgraue Haare und Schnauzbart, muskulös, humpelt, eiserne Prothese statt der linken Hand, besonnen, gelegentlich melancholisch

Das Geschütz auf dem Marsch: Der Transport des Geschützes ist aufwendig, langsam und an geeignete Transportwege (Straßen, schiffbare Flüsse oder das Meer) gebunden. Es wird in jedem Fall ein hinreichend großes Schiff beziehungsweise mindestens ein halbes Dutzend Boote



oder Fuhrwerke für die beiden Geschützteile, Schießpulver, Kanonenkugeln, Werkzeuge, Zelte sowie weiteres Material und Vorräte benötigt. Eine derartige Expedition zu koordinieren verlangt sorgfältige Planung (Anführen), vor allem falls das Ziel weiter entfernt liegt (Überleben, Naturkunde). Immer wieder können Hindernisse den Transport verzögern, müssen schwierige Wegstellen überwunden und Schäden an den Transportmitteln und dem Weg repariert werden (Tierführung bzw. Seefahrt, Athletik, geeignetes Handwerk). Unfälle mit den schweren Geschützteilen oder gar mit dem Schießpulver können schwerste Verletzungen verursachen.

Das Geschütz im Einsatz: Den ehernen Drachen einzusetzen, ist fast genauso zeitaufwändig und kompliziert wie sein Transport. Dafür gibt es nur wenige Mauern, die einem Beschuss lange standhalten können. Manchmal reicht schon der Anblick des Geschützes, um eine belagerte Burg zum Aufgeben zu bewegen.

Bevor der ehernen Drache allerdings das Feuer eröffnen kann, muss er in Stellung gebracht werden: Dazu muss der Aufbau der Geschützstellung koordiniert werden (Anführen), die vor allem aus mit Erde gefüllten Schanzkörben und Holzbohlen besteht (für Arbeitende ggf. Handwerks- oder Athletikproben). In der Regel dauert dieser Vorgang einen ganzen Tag.

Schießpulver wird entweder vor Ort aus Holzkohle, Salpeter und Schwefel gemischt (Alchemie-Probe (25)) oder, wenn es herbeigeschafft wurde, schussfertig gemacht (Alchemie-Probe (20)). In beiden Fällen bedeutet eine missglückte Probe, dass das Pulver dieser Charge entweder nicht zündet oder eine deutlich schwächere Wirkung hat (Meisterentscheid: Schuss nicht möglich oder um negative Erfolgsgrade erschwert).

Ein Patzer bei der Pulverherstellung verursacht hingegen eine katastrophale Explosion (je nach Pulvermenge Leichte bzw. Schwere Verwundung, siehe Patzertabelle). Wurden nicht genügend Kanonenkugeln mitgeführt, müssen sie vor Ort zurechtgehauen werden (Handwerk (Steinbearbeitung) (20)) – wenn das geeignete Rohmaterial vorhanden ist.

Das Laden des ehernen Drachens ist ebenfalls ein sehr zeitaufwändiger Prozess. Die Ladekammer wird mit Schwarzpulver befüllt und die zenterschwere Kanonenkugel mit einem Flaschenzug in den Lauf befördert. Dort wird sie mit Holzkeilen zentriert, und der Zwischenraum zwischen Kanonenkugel und Rohrwand mit Lehm oder wachsextrahierten Seilstücken abgedichtet. Da Luftfeuchtigkeit, Windrichtung und Windgeschwindigkeit den Schuss beeinflussen können, müssen diese vor jedem Schuss bestimmt werden (Wettervorhersage; Ergebnis erleichtert bzw. erschwert je nach Erfolgsgrad die folgende Schussprobe). Das Geschütz wird mithilfe von Holzkeilen und Flaschenzügen ausgerichtet, bevor es endlich abgefeuert werden kann. Dies ist der wohl gefährlichste Augenblick bei jedem Einsatz, denn eine falsche Berechnung oder ein Missgeschick beim Laden und Abfeuern kann katastrophale Folgen haben (Siehe Patzertabelle).

Nach jedem Schuss muss das Rohr abkühlen und von Pulver- und Dichtungsrückständen gereinigt werden. Dann beginnt der aufwändige Lade- und Richtvorgang von neuem. Deshalb

können Geschütze wie der eiserne Drache selten mehr als 3-4 Schüsse pro Tag abgeben. Versuche, die Prozesse durch Magieeinsatz drastisch zu beschleunigen, effizienter und sicherer zu gestalten, befinden sich noch in den Anfängen. Der Zirkel der Zinne sieht solche „handwerkliche“ Indienstnahmen mitunter mit gemischten Gefühlen.

Name	Verfüg.	Preis	Last	Härte	Komp.	Schaden	WGS	Attribute	Min. d.-Attr.	Merkmale	RW
der eiserne Drache eine schw. Steinbüchse	Metropole	200 Solare/20L	20	5	M	10W6 +6	4h	VER+WIL	VER 3 WIL 3	Auslöser 3, Rückstoß 2, Schadensschwund 2, Detonation 3W6 (Schadenschwund 1W6, Umwerfend)	200

Patzer

Ergebnis	Auswirkung	Beschreibung
2-3	Schwere Fehlzündung	Die Pulverladung war falsch berechnet und die Abdichtung der Kanonenkugel schlampig. Der Schuss geht fehl. Alle Umstehenden verlieren 10 Tick, gehen zu Boden (<i>liegend</i>) und erhalten <i>Benommen 3</i> . Schlimmer noch: nicht nur ihre Kleidung und Rüstung, sondern auch die Waffe selber ist <i>angeschlagen</i> .
4-8	Fehlzündung	Die Pulverladung war falsch berechnet und die Abdichtung der Kanonenkugel teilweise undicht. Der Schuss geht fehl. Umstehende verlieren 5 Tick und erhalten den Zustand <i>Benommen 2</i> .

		Das Geschütz gilt als <i>angeschlagen</i> , ebenso die Kleidung und Rüstung der Umstehenden.
9-13	Leichte Fehlzündung	Die Detonationswirkung entlädt sich teilweise durch das Zündloch. Der Schuss geht fehl. Der Schütze verliert durch leichte Desorientierung 3 Tick und erhält den Zustand <i>Benommen 1</i> . Die Kanone gilt als <i>angeschlagen</i> .
14-17	Unerwarteter Rückstoß	Die Pulvermenge war falsch berechnet oder das Geschütz nicht fest genug installiert: Beim Schuss „bockt“ die Kanone. Nicht nur geht der Schuss fehl, alle in der näheren Umgebung befindlichen Personen werden zu Boden geschleudert. Sie erhalten W6 Punkte Betäubungsschaden, den Zustand <i>Benommen I</i> und gelten als <i>liegend</i> . Zudem muss die Geschützstellung instandgesetzt werden, was mind. 8 Stunden dauert.
18-19	Leichte Verwundung	Die Pulverladung war zu stark, es kommt zu einer gefährlichen Explosion. Der Schuss geht fehl. Das Geschütz gilt als <i>angeschlagen</i> . Der Schütze und Umstehende erleidet den minimal möglichen Grundschaden der Waffe (d. h. bei 10W6+6 = 16 Schadenspunkte), der um 1W6 pro halben Meter Entfernung sinkt. Die Kleidung und Rüstung aller Betroffenen ist <i>demoliert</i> , sie erhalten den Zustand <i>Benommen 1</i> .
20	Schwere Verwundung	Die Pulverladung war viel zu stark oder das Rohr hatte bereits einen Riss. Es explodiert beim Abfeuern. Der Schuss geht nicht nur fehl, das Geschütz ist zudem <i>demoliert</i> . Der Schütze und alle Umstehenden erleiden den vollen Schaden der Waffe (10W6+6), der um 1W6 pro halben Meter Entfernung sinkt. Die Kleidung und Rüstung aller Betroffenen ist <i>demoliert</i> , sie erhalten den Zustand <i>Benommen 3</i> und gelten als <i>Liegend</i> .

Szenariovorschläge:

- Abenteurer im Dienste Selenias können angeheuert werden, um den Geleitschutz des ehernen Drachens zu verstärken, wenn dieser beispielsweise gegen die Burg eines berüchtigten Raubritters zum Einsatz kommen soll. Schon der Weg zum Zielort ist eine Herausforderung, vor allem falls das potentielle Ziel des Belagerungsgeschützes (oder andere Gegner des selenischen Kaisers) den Einsatz verhindern wollen. Feindliche Agenten können versuchen, Transportmittel, Brücken und Straßen zu sabotieren oder direkte Angriffe auf den Transport und die Geschützmannschaft unternehmen. Da Hauptmann Arne mit derart „schmutzigen“ Methoden der Kriegsführung wenig Erfahrung hat, kann die Hilfe der Helden entscheidend sein.



Vielleicht finden sich die Helden aber auch „auf der anderen Seite des Geschützrohres“ wieder und sollen zur Unterstützung einer belagerten Festung das Eintreffen und den Einsatz dieser (oder einer ähnlichen) Belagerungswaffe verhindern.

- Möglicherweise sind es aber auch die Geheimnisse der Bedienungsmannschaft des ehernen Drachens, die die Abenteurer beschäftigen. Geschützmeister Rodriego spricht aus gutem Grund nicht über seine Vergangenheit. Als Stückmeister eines metallischen Kriegsschiffes war er einst in eine Meuterei verwickelt, verbrachte mehr als ein Jahrzehnt als Pirat und entging nach einem Schiffsbruch nur knapp dem Galgen. Auch sein Lehrling Zhao ist nicht ganz der, der er zu sein vorgibt. In Wirklichkeit ist Zhao der Sohn eines verschuldeten Alchimisten und verließ Palitan, nachdem sein Vater ins Gefängnis geworfen wurde. Seine Anstellung als Geschützlehrling verdankt Zhao nicht nur dem Glück: Er sabotierte die Arbeit von Rodriegos altem Lehrling, um sich den Posten zu sichern. Inzwischen hat er Gefallen an seiner Arbeit gefunden (und ist heimlich in seine Kollegin Yanna verliebt). Wenn die Wahrheit herauskäme... Falls innere oder äußere Feinde des selenischen Kaiserhauses um diese Geheimnisse wüssten, würden sie dies gewiss ausnutzen. Dann ist es vielleicht an den Helden, die Erpresser zu enttarnen und sie unschädlich zu machen. Natürlich müssen sie dezent vorgehen. Weder Rodriego noch Zhao wollen, dass die Wahrheit öffentlich wird.