

## Kanonen

Da es Schiesspulver nur auf **Myrkard** gibt ist es nur in speziellen Fällen möglich Kanonen zu nutzen. Die Kanonen sind einfache aus Holz gefertigte Rohre, deren Bauweise ähnlich der der Fässer ist. Sie besteht aus sechs, oder mehr aus Holz gefertigten Trapezen die zu einem Kreis zusammengelegt werden und mit geschmiedeten Eisenringen zusammen gehalten. Der Schaft wird an der Rückseite mit der Sprengladung und einem fest sitzenden Pfropfen verschlossen. Die Durchschlagskraft lässt allerdings noch zu wünschen über, da durch die Ritzen zwischen den einzelnen Kanonensegmenten viel Druck, der zum Abschuss des Projektils verwendet hätte werden können, verloren geht. Die Projektile sind einfache Eisenkugeln die mit Hilfe des Schwarzpulvers beschleunigt wird. Leider sind diese Einfachen Kanonen sehr Störanfällig und richten meist in den eigenen Reihen mehr Schaden als in den feindlichen, aber wenn sie trifft richtet sie verheerenden Schaden an. Da diese Technologie nicht sehr verbreitet ist, wissen nicht viele Personen über diese Waffe.

### Kanonen im Spiel

Kanonen werden ähnlich wie Balista und Katapulte gehandhabt, mit einem Treffer richtet man **2W6+2 schweren-**, oder **Struktur-Schaden** an. Rüstungen schützen bei einer Kanone nur maximal einen Schutz von -3. Sie müssen von mindestens zwei Personen bedient werden. Wenn es dem Schützen aber passiert (kritischer Fehler) dass seine Kanonen sich vor seiner Nase sich mit einem dezenten Knall in ihre Einzelteile zerlegt, so erleidet der **Schütze 3W6 schweren Schaden**. Nach der jedem Schuss besteht die Möglichkeit dass der Schütze zu dicht an der Kanone war, als Folge dessen wird alle fünf Schüsse ein **PW %** gewürfelt, mit einen Change von **2%** bekommt der Schütze einen **Hörschaden (-1 auf den EW:Hören)** dies kann allerdings nur dreimal geschehen da dann die Ohren des Schützen sich auf die Belastung eingestellt haben. Wenn bei dem PW % eine drei fällt war der Schütze so dicht an der Kanone dass er zusätzlich zu dem Hörschaden auch **1W3** von seinem **Aussehen** verliert wobei das Aussehen nicht unter 0 sinken kann, für das Verlieren des Aussehens gibt es keine maximale Anzahl, da so etwas immer Geschehen kann.