

SteamSpring Addendum

1. Inleiding

SteamSpring is Toys in the Attics Victoriaanse/Steamspring setting. De IC technologie is verder gevorderd dan onze Middeleeuwse Fantasy setting. Luchtschepen zweven door de lucht, ontdekkingen worden gedaan, politieke intriges spelen achter de schermen en technologieën zoals vuurwapens verkleinen de machtsverschillen tussen magiegebruikers en magieloze wezens.

Voorbeeld: Voor SteamSpring maakt Hans een nieuw personage: Timothy "Icy Tim" Avery. Opgegroeiend op een boerderij niet ver van Goudbeek, een dorpje op de grens van de eeuwige droogte en de warme wouden, leefde hij een nietszeggend leven, tot op een dag bandieten de boerderij overvielen. Door zijn moeder in de kelder verstopt, was hij de enige overlevende. Wraak zwerend gebruikte hij zijn laatste geld om een revolver te kopen. Na de bandieten opgespoord en gedood te hebben, verdient hij nu zijn brood als premiejager.

De schok van de overval en de daarna uitgeoefende wraak heeft Tim vrijwel emotioneel gemaakt, wat hem de bijnaam "Icy Tim" heeft opgeleverd. Maar ook zonder zijn emoties, en met de neiging al zijn geld weg te drinken, zal hij nooit lang twijfelen goede mensen in nood te helpen.

2. Vuurwapens

In de SteamSpring setting zijn vuurwapens aanwezig. De IC technologie van vuurwapens is ongeveer gelijk aan die op Aarde tussen 1750-1850. Dit houdt in; vuursteenslot wapens en percussie wapens. Vuurwapens kunnen enkelschots of multischots zijn. Enkelshots wapens moeten na ieder schot geladen worden en worden doorgaans van voren af geladen. Multischots wapens kunnen meerdere lopen hebben, een revolver mechanisme, of iets vergelijkbaars. Kogelpatronen bestaan uit een losse kogel in een huls van stof of papier met een voorgeschreven lading kruit. Moderne stijl messing hulzen met een ontstek lading bestaan nog niet.

Vuurwapens worden verder onderverdeeld in pistolen en geweren. Pistolen mogen maximaal 60 cm lang zijn en kunnen 1-handig gebruikt worden. Geweren dienen minimaal 60 cm lang te zijn en moeten 2-handig gebruikt worden.



2.1 Vuurwapens gebruiken

Voordat een vuurwapen gebruikt kan worden, dient het geladen te worden. Dit kan worden gedaan bij de P.E.C.H.-Balie, of met behulp van een munitiezakje dat is goedgekeurd door of geleend van de P.E.C.H.-Balie. Dit munitiezakje bevat verschillende knikkers waarmee het resultaat van een toekomstig schot bepaald wordt. Er kan voor meer schoten dan het vuurwapen kan afvuren worden bepaald wat het resultaat van het schot is. Dit resultaat gebeurt dan na herladen.

- **Raak (70% kans, 80% met vaardigheid "Revolverheld"):** Het schot raakt (zie hieronder).
- **Misfire (20% kans):** Het schot wordt niet gelost, en het vuurwapen werkt niet meer tot er onderhoud aan is gepleegd, ook niet met schoten die nog niet gelost zijn.
- **Catastrofale Misfire (10% kans, 0% met vaardigheid "Revolverheld"):** Zelfde als Misfire, plus je krijgt 1 schade op het ledemaat dat de trekker heeft overgehaald.

Voorbeeld: Tim heeft een 6-schots revolver. Met het munitiezakje trekt hij 7 keer raak en voor het 8e schot een misfire. Hij schiet 6 schoten succesvol af en herlaadt het geweer. Na nog eenmaal succesvol te schieten, heeft hij op het volgende schot een misfire.

Om een Vuurwapen te gebruiken, **speel uit dat je het vuurwapen afvuurt**, en gebruik de bijbehorende call "Strike". De betekenis van de calls is te vinden in hoofdstuk 2.4 van het document: Regelsysteem. Incantaties of dergelijke zijn hier niet nodig. In het geval van een Misfire of een Catastrofale Misfire dien je dit uit te spelen. **Je personage weet IC niet dat het schot een Misfire gaat zijn.**

- **Pistolen:** 1-handig, max. 60 cm lang. Per schot kan je de call "Strike" gebruiken binnen een afstand van 7 m.
- **Geweren:** 2-handig, min. 60 cm lang. Per schot kan je de call "Strike" gebruiken.

Als het vuurwapen leeg is, kan het worden herladen. Dit herladen dient uitgespeeld te worden en moet minstens 15 seconden per schot duren.

Tussen gevechten door moet er 5 minuten onderhoud worden gepleegd om het vuurwapen een volgend gevecht weer te mogen gebruiken.

2.1 Munitie

Bij aanschaf van het vuurwapen wordt een aantal patronen meegeleverd, gelijk aan het aantal schoten dat het vuurwapen kan doen. Extra patronen kunnen worden gekocht of gemaakt. Een patroon bestaat uit: de daadwerkelijke kogel, buskruit en een huls. De vaardigheid "Revolverheld" stelt je in staat alle 3 de componenten te maken. Er is geen vaardigheid benodigd om van deze componenten een werkend patroon te maken.

- **Kogel:** Gemaakt van metaal. Kan gemaakt worden door een Smid (niveau 1) of Tinkerer.
- **Buskruit:** Kan gemaakt worden door een Alchemist, recept "Explosief Medium" raadpleeg hiervoor het [Handboek der Alchemie](#) (zie bijlage 2).
- **Huls:** Gemaakt van vezel. Kan gemaakt worden door een (k)leermaker (niveau 1).

2.3 Sabotage

Vuurwapens kunnen worden gesaboteerd. Dit kan worden gedaan door iemand met één of meer van de volgende vaardigheden: Vallen Maker (niveau 1), Smid (niveau 1), Revolverheld en Tinkerer. Een vuurwapen dat gesaboteerd is geeft op het eerstvolgende schot automatisch een Catastrofale Misfire. De persoon die het gesaboteerde vuurwapen krijgt moet hier duidelijk van op de hoogte gebracht worden en aan het vuurwapen dient een sabotage-label gehangen te worden.

3. SteamSpring uitrusting

Uitrusting:	Kosten (Schilden):
Pistolen:	
Enkelschot	20
Multischot (2 shoten)	30
+ elk extra schot	+5
Geweren:	
Enkelschot	30
Multischot (2 shoten)	40
+ elk extra schot	+5
Munitie:	
Patroon	6

4. SteamSpring vaardigheden

Deze Vaardigheden zijn Algemene Vaardigheden, hiervoor heb je dus geen extra talent nodig. Algemene Vaardigheden kosten 1 XP

Vaardigheid:	Omschrijving:
Revolverheld	Een vuurwapen dat door jou geladen is heeft een kleinere kans op een misfire, en geen kans op een catastrofale misfire. Tevens ben je in staat om complete patronen te maken en vuurwapens te saboteren.
Tinkerer	[1,2,3] Je bent in staat complexe mechanieken, zoals horloges, vuurwapens en stoommachines, te maken en te repareren.