

DER LACH-O-TRON

VERRÜCKTE WISSENSCHAFT ZUM TOTLACHEN

Der Disneuro-Strahl, Standard-Anti-Personenwaffe des Oktopus, hat zwei große Nachteile: Er benötigt viel Energie, um das Nervensystem einer Person vorübergehend zu überlasten, und er kann nur ein einziges Ziel auf einmal ausschalten. Der Oktopus-Wissenschaftler #621 hat eine Alternative erfunden: den Lach-O-Tron!

Der Lach-O-Tron funktioniert nach einem ähnlichen Prinzip wie der Disneuro-Strahl, aber anstatt das Nervensystem zu überlasten und es dadurch lahmzulegen, stimuliert er es auf einer bestimmten Frequenz, die bei den Opfern die ganze Bandbreite von albernem Giggeln bis zu hysterischen Lachanfällen auslöst.

Die Lach-O-Tron-Prototypen benötigen zwar noch mehr Energie als die kleineren Disneuro-Strahler (einen Rucksack voller Batterien für gerade mal eine Handvoll Anwendungen), aber ihr Flächeneffekt macht sie wirksam gegen Menschenmengen. #621 ist überzeugt, dass der Energiebedarf lediglich eine Frage der Feinjustierung ist und er durch den Einsatz von Laser-Resonanzfeldern und de-Huitt-Interferometrie die Größe des Geräts weiter verringern kann, möglicherweise auf die Größe eines handelsüblichen Stifts.

Das Problem bei der Entwicklung: Das wissenschaftlich-technische Team des Oktopus liebte es, den Lach-O-Tron im Selbstversuch zu testen, und kam folglich nicht richtig gut voran. Letztendlich beschlagnahmte Graf von Zadrith die Lach-O-Tron-Prototypen sowie alle Pläne und Blaupausen. Sie werden nun in einem geheimen Tresor aufbewahrt und nur mit der persönlichen Erlaubnis von #2 freigegeben.

DER LACH-O-TRON IN DEINEN ABENTEUERN

Aufgrund des hohen Schadens, den der Lach-O-Tron anrichtet, eignet er sich am besten für dramatische Bosskämpfe. Der Lach-O-Tron ist ein zweischneidiges Schwert: Er kann leicht mehrere Charaktere auf einmal beeinträchtigen oder **Außer Gefecht** setzen, aber er ist äußerst unzuverlässig, unterscheidet nicht zwischen Freund und Feind und kann im ungünstigsten Moment versagen. In Verbindung mit den skurilen Effekten der Waffe bedeutet dies, dass die Einsatzleitung ihn am besten in witzig-überdrehten Bosskämpfen einsetzen sollte.



LACH-O-TRON

Story-Punkte: 3

Inhalt: Projektor, Batterie-Rucksack, Kabel
Eigenschaften: Fernkampf, Schaden **6 WX**, Flächenangriff, Lähmend, Nachladen (7-8) Unzuverlässig (9-0)

Vom Lach-O-Tron getroffen zu werden tut nicht weh, aber man wird albern und benimmt sich zunehmend irrational. Erhält das Ziel durch den Schaden des Lach-O-Tron den Zustand **Benommen**, kichert es ständig und bricht immer wieder in hysterisches Lachen aus, was Handlungen erschwert (**-2 Pips** auf beliebige Aktionen; **-5 Pips** auf Bewegungs- und Sprintaktionen sowie Angriffsproben; Bewegungsaktionen erfordern eine Aufgabenprobe).

Erleidet das Ziel durch den Schaden des Lach-O-Tron den Zustand **Paralysiert**, wälzt es sich buchstäblich vor Lachen auf dem Boden und muss seine Handlungsfähigkeit entsprechend der Beschreibung des Zustandes **Paralysiert** (siehe Regelwerk S. 106) wiedererlangen.

Flächenangriff: Der Angriff betrifft eine ganze Zone. Wenn der Angriff auch die Eigenschaft **Entflammend (X)** hat, kann die gesamte Zone nach dem Angriff in Flammen stehen.