

Finsterland

DER ZUG

Eine Kampfkarte für Finsterland
von Georg Pils

BESCHREIBUNG

Die Eisenbahn ist das verlässlichste Verkehrsmittel des Finsterlandes. Mit ihr kommt man so gut wie überall hin und es ist sogar einigermaßen komfortabel, zumindest wenn man erste Klasse reist. Die Züger transportieren auch Waren aller Art, Rohstoffe und Vieh. Klarerweise sind sie ein beliebtes Ziel für Banditen und Räuber, die hoffen, durch einen Überfall das schnelle Geld zu machen. Diese Karte stellt ein erste Klasse-Abteil und einen Güterwagen dar. Sie können die Kampfkarte ausdrucken und direkt für einen Kampf einsetzen oder als Inspiration verwenden. Wenn Sie wollen, können Sie auch einen Zug aus Karten bauen. Die Karte hat folgende Elemente:

Der Waggon erster Klasse: Dieser Waggon verfügt über durch Trapeze gekennzeichnete Schiebetüren, die schwer einzuschlagen sind. Die Tür kann blockiert werden und muss mit einem (eST + Athletik)-Wurf aufgebrochen werden, wobei mehr Erfolge erzielt werden müssen als die Personen, die sie zuhalten. Maximal zwei Personen können auf jeder Seite dagegenhalten. Wird die Tür versperrt, sind zwei zusätzliche Erfolge notwendig.

Die Fenster können auch geöffnet werden oder mit einem Angriff, der mindestens vier Schadenspunkte verursacht, eingeschlagen werden. Wer in einem Feld mit einem Fenster angegriffen wird und mehr Schaden nimmt, als er Stärke hat, muss eine Probe auf (eGE + Koordination) machen, um nicht aus dem Zug zu fallen.

Wer aus dem Zug fällt, nimmt Schaden wie als würde er sechs Meter tief fallen. Man kann sich mit einem Wurf auf (eST + Koordination) mit drei Erfolgen im Fallen festhalten und weiter hinten im Zug wieder an Bord klettern.

Man kann von einem Abteil ins nächste durch die Wand angreifen, die Trefferwürfe werden allerdings mit drei Würfeln weniger durchgeführt und die Ziele erhalten sechs Punkte zusätzlichen Schutz.

Der Güterwaggon: Für die Schiebetüren im Güterwaggon gelten die gleichen Regeln wie oben, nur dass auf jeder Seite vier Leute dagegenhalten können.

Im Waggon herumliegende Waren können auf Gegner geworfen werden. Das kann einmal pro Runde als Bewegung, Aktion oder Reaktion gemacht werden und führt dazu, dass das Opfer zwei Würfel auf seine nächste Handlung verliert. Es sind auf jeden Fall genügend Gegenstände für den gesamten Kampf da.

BESONDERHEITEN

Ein fahrender Zug ruckelt und schwankt. Daher kann der Spielleiter jederzeit eine Probe auf (eGE + Koordination) verlangen, damit kämpfende Charaktere nicht umfallen. Zusätzlich kann bei besonders ruckeligen Passagen Gepäck herunterfallen. Wer ihm nicht mit einem Erfolg als freie Handlung ausweicht, nimmt einen Würfel Schaden.

