

Finsterland

IM KANAL

Eine Kampfkarte für Finsterland
von Georg Pils

BESCHREIBUNG

Der Kanal besteht aus mehreren Teilen, die man als Spielleiter mehrere Male ausdrucken kann und beliebig zusammensetzen kann. Es empfiehlt sich, die Stücke auf dicken Karton zu kleben. Man kann auch Wellpappe verwenden und in die Ränder Zahnstocher stecken, um die Teile frei verbinden zu können.

Die Zugänge im Kanalsystem sind nicht gekennzeichnet. Wenn es der Spielleiter möchte, kann er beliebig Türen und Sperren einbauen. Ansonsten ergeben sich die Wände und Grenzen des Areals aus den Rändern der Teile.

Die mit Pfeilen gekennzeichneten Scheiben sind Ausgänge, durch die man das Kanalsystem betreten und verlassen kann. Ist man in Eile, muss dazu eine Klettern-Probe mit zwei Erfolgen bestehen. Der Wurf dazu ist (eST + Koordination). Die Scheiben werden auf die anderen Bereiche gelegt und können von angrenzenden Feldern und Linien aus betreten werden.

Die in dunkelrot gehaltenen Felder und Linien sind brusthoch mit Unrat überschwemmt. Wer sich darin bewegt, muss schwimmen oder waten. Waten benötigt eine Aktion und Reaktion zusätzlich zur Bewegung. Man bewegt sich dann ein Feld weit.

Der auf der dritten Seite gedruckte schmalere Gang verbindet zwei Bereiche miteinander. Man kann durch den Gang durchsehen und sich durchquetschen. Dazu muss man eine (eGE + Koordination)-Probe mit drei Erfolgen machen. Wer sie nicht schafft, steckt fest und muss eine (eST + eWK + Überzeugen)-Probe bestehen, um nicht panisch zu werden. Der Spielleiter kann Abzüge für Platzangst geben. Die anderen Charaktere können den steckenden Charakter beruhigen und ihn mit (eST + Athletik)-Proben befreien. Dabei müssen so viele Erfolge gesammelt werden, wie der Charakter Stärke hat. Für jeden Versuch nimmt der Charakter einen Schadenspunkt ohne Schutz. Ist er ruhig, nimmt er dabei keinen Schaden. Sollte der Wasserspiegel unerwartet steigen, kann es zu Problemen kommen.

BESONDERHEITEN

Wer am Rande des Unrats Schaden nimmt, muss eine Probe auf (eGE + Koordination) mit einem Erfolg machen, um nicht in den Dreck zu fallen. Um sich daraus wieder zu befreien, ist eine erfolgreiche Klettern-Probe auf (eST + Koordination) notwendig. Die Zahl der benötigten Erfolge ist die Zahl der Stürze des Charakters in den Unrat in dieser Szene plus eins. Am Ende der Szene benötigt man wieder einen Erfolg.

Man kann den Kanal an einer engen Stelle überspringen. Dazu muss man eine Springen-Probe mit zwei Erfolgen machen. Man würfelt auf (eST + Athletik).



