

Finsterland

DAS LABOR

Eine Kampfkarte für Finsterland
von Georg Pils

BESCHREIBUNG

Die Wissenschaft des Finsterlandes ist wenig professionell, dafür sehr kreativ. Vorstellungen wie methodische Disziplin, Projektplanung oder gar wissenschaftliche Ethik sind ihr eher fremd. Mit dieser Kampfkarte können Sie die Charaktere in ein Labor von zweifelhafter Wissenschaftlichkeit locken. Vielleicht können sie die furchtbaren Experimente verhindern. Sie können die Kampfkarte ausdrucken und direkt für einen Kampf einsetzen oder als Inspiration einsetzen. Die Karte hat folgende Elemente:

Der Gang: Er führt vom Eingang zum Labor selbst und bietet durch verschiedene Regale und Kästen eine Stufe Deckung, wenn man sie mit einem (eST + Athletik)-Wurf mit zwei Erfolgen umstößt. Die Ecke unten links bietet Gegnern auf gegenüberliegenden Seiten eine Stufe Deckung.

Das obere Labor: Hier finden eher harmlose Experimente statt. 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 drei Personen können auf jeder Seite dagegenhalten. Wird die Tür versperrt, ist ein zusätzlicher Erfolg notwendig. Im Raum selbst befinden sich rechts einige Apparaturen. Befindet man sich neben einer der Maschinen, kann man bei einem Nahkampfangriff zwei Trefferwürfel weglegen, um den Gegner in die Maschine zu stoßen. Wer in die Maschine fällt, verliert in der nächsten Runde seine Aktion und erleidet zwei Würfel an Schaden durch Feuer oder Elektrizität (nach Wahl des Spielleiters). Links oben im Raum befindet sich ein großer Tisch, auf dem Chemikalien und Bauteile liegen. Diese können auf Gegner geworfen werden. Der Angriff wird entsprechend der Regeln für das Werfen von Dingen durchgeführt und bewirkt, dass das getroffene Ziel zwei Runden lang zwei Würfel bei allen Handlungen verliert. Die Chemikalien können nicht herumgetragen werden, da sie ansonsten instabil werden.

Das untere Labor: Dieser Ort ist durch eine Treppe mit dem oberen Geschoß verbunden. Die Stiege hinaufzulaufen ist anstrengend. Läuft man hoch, bewegt man sich ein Feld weniger als vorgesehen, mindestens eines. Springt man von der Treppe herunter, muss man einen entsprechenden Sturz abfangen. Im ersten Feld sind das vier Meter, im zweiten drei, im dritten zwei und im vierten einer. Man landet im nächstgelegenen Feld im unteren Bereich.

Die dunkel dargestellten Maschinen schießen Blitze, wenn ein Gegner der Charaktere sie bedient. Diese Blitzangriffe werden mit (eIN + Technologie) durchgeführt und verursachen zwei Würfel Elektrizitätsschaden. Dieser wird verdoppelt, wenn das Ziel aus Metall ist oder metallische Rüstungen trägt. Die Blitze haben eine Reichweite von zwei Feldern.

Die fünfeckige Maschine unten sondert eine giftige Substanz ab, wenn sie getroffen wird. Wer in einem angrenzenden Feld steht, nimmt pro Runde einen Würfel Giftschaden ohne Schutz.

Die Liegen in der Mitte (graue Rechtecke) bieten Gegnern eine Stufe Deckung, auch gegen Blitze, wenn die Schusslinie durch sie gezogen wird.

Das Feld rechts unten ist mit einem geheimen Fluchtweg verbunden, durch den man im Falle eines Falles verschwinden kann.

BESONDERHEITEN

Das Labor verfügt über mehrere Lüftungsschächte, die gefährliche Dämpfe abführen sollen und gleichzeitig für Frischluft sorgen sollen. Haben die Charaktere sie mit einem (eWA + Aufmerksamkeit)-Wurf mit insgesamt sechs Erfolgen entdeckt, bevor sie in das Gebäude eindringen, können sie sie verwenden, um einzudringen. Dazu ist ein (eGE + Koordination)-Wurf mit drei Erfolgen notwendig, es ist nämlich ziemlich eng. Zusätzlich ist ein (eGE + Verstecken)-Wurf mit drei Erfolgen sinnvoll, um unentdeckt zu bleiben. Man kann dann in einem der Felder, die mit einem "L" gekennzeichnet sind auftauchen und einen Hinterhalt auslösen. Maximal können zwei Charaktere die Schächte nutzen.

In beiden Teilen des Labors gibt es einen Deckenkran, den man nutzen kann, um sich mit einem (eGE + Koordination)-Wurf als Bewegung in ein anderes Feld des jeweiligen Teils zu befördern. Dabei dürfen aber alle Gegner auf passierten Feldern einen Angriff mit zwei Würfeln weniger als Reaktion durchführen.

Schließlich sei noch erwähnt, dass fast alles im Labor brennbar ist.

