

Finsterland

DAS LUFTSCHIFF

Eine Kampfkarte für Finsterland
von Georg Pils

BESCHREIBUNG

Luftreisen sind der neueste Luxus im Finsterland. Wer es sich leisten kann, schiebt den unangenehmen, ruckelnden Zug beiseite und gleitet sanft und erhaben durch die Lüfte. Das Luftschiff bietet dabei jeglichen Komfort. Es gibt eine Küche, Sofas, Kartentische und natürlich genug Personal, um die Reise zum Erlebnis zu machen. Man hat dann mindestens einen Kellner zur Verfügung, meistens auch einen Koch und, da in den Lüften nichts verboten ist, auch gerne andere Personen, die dem Vergnügen dienen, dabei. Glücksspiel ist in großen Höhen jedoch doppelt gefährlich, da einen die dünne Luft leichtsinnig macht.

Diese Karte stellt ein Reiseluftschiff dar. Sie können die Kampfkarte ausdrucken und direkt für einen Kampf einsetzen oder als Inspiration verwenden. Die Karte hat folgende Elemente:

Das Cockpit: Der untere Teil der Karte bildet die Brücke des Luftschiffes. Hier arbeiten Pilot, Kopilot und Steuermann daran, die Maschine sicher in die Luft zu bekommen und auch wieder zu landen. Wer in diesem Raum ist, kann versuchen, die Maschine mit einem (eLN + Technologie)-Wurf zu steuern. Klarerweise kann das Schiff zu einem Zeitpunkt nur von einer Person gelenkt werden. Die beiden Vorräume beinhalten links eine Küche und rechts einen Schlafraum für die Crew. In der Küche findet man Gegenstände, die man für improvisierte Angriffe einsetzen kann. Man kann als Aktion oder Reaktion einen Gegenstand auf einen Gegner schleudern. Der Angriffswurf dabei ist (eGE + Schießen). Bei Erfolg verliert das Ziel seine nächste Aktion, Reaktion oder Bewegung nach Wahl des Opfers. Dabei kann man nichts bereits Verbrauchtes verlieren.

Der Passagierraum: Der mittlere Bereich bietet reichlich Deckung, wenn man sie als Bewegung aufsucht. Man kann überall eine Stufe Deckung erhalten. Die Möbel sind allerdings mit dem Boden verschraubt und können nicht frei bewegt werden. Man kann sie aber umklappen, um Betten zu schaffen.

Der Frachtraum: Der obere Bereich beinhaltet festgezurrt Gegenstände, die auf Gegner geworfen werden können. 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.

Die Motoren: Diese befinden sich in Kanzeln, die am Stahlrahmen des Luftschiffes befestigt sind. Man kann mit einem (eST + Athletik)-Wurf mit drei Erfolgen zu einer der Kanzeln springen und sich dort festhalten. Schafft man es nicht, stürzt man ab, also Vorsicht! Angriffe von oder zu den Kanzeln werden auf mittlere Reichweite durchgeführt. Mit einem (eST + Athletik)-Wurf mit fünf Erfolgen kann man von einem vorderen zu einem hinteren Motor springen (oder umgekehrt). Gelingt das nicht, stürzt man ab. Der Sprung ist allerdings nur möglich, wenn der hintere Motor abgeschaltet oder zerstört ist. Wer in einen Motor gerät, verliert einen Tod-Punkt.

BESONDERHEITEN

Das Luftschiff 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 nicht geöffnet werden, es sei denn, sie werden durch einem Angriff, der mindestens acht Schadenspunkte verursacht, eingeschlagen. Wer in einem Feld mit einem eingeschlagenen Fenster angegriffen wird und mehr Schaden nimmt, als er Stärke hat, muss eine Probe auf (eGE + Koordination) machen, um nicht aus dem Luftschiff zu fallen. Ein Sturz aus dem fliegenden Luftschiff ist ohne Fallschirm tödlich.

Das Luftschiff kann schwanken. Daher kann der Spielleiter jederzeit eine Probe auf (eGE + Koordination) verlangen, damit kämpfende Charaktere nicht umfallen.

Man kann an der Außenseite des Luftschiffes klettern, benötigt aber zwei Erfolge, um außen ein Feld weit zu kommen.

