

Finsterland

DIE GALERIE

Eine Kampfkarte für Finsterland
von Georg Pils

BESCHREIBUNG

Die Galerie 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.

BESONDERHEITEN

Der Fußboden der Galerie ist perfekt blankpoliert. Wer darauf versucht, zu sprinten oder zu springen, darf keinen Pasch bei seiner Probe werfen. Passiert das trotzdem, stolpert der Charakter und verliert für seine nächste Aktion und Reaktion jeweils einen Würfel. Man kann auch weniger Würfel werfen, als einem zustehen, wenn man vorsichtig sein will.

Die hellgrau eingetragenen Kunstwerke und Schaukästen bieten Charakteren eine Stufe Deckung, wenn sie von der anderen Seite attackiert werden. Um festzustellen, ob das der Fall ist, legt man ein Lineal oder einen Bleistift entlang der Schusslinie an. Es gilt der kürzeste Weg zwischen dem Feld des Schützen und dem des Ziels. Berührt diese Linie den Schaukasten, erhält man die Deckungsstufe.

Die dunkelgrauen Kästen am Rand sind Fenstersimse. mit Radiatoren darunter. Versucht man, beim Fenster hinauszuklettern, erhält man einen zusätzlichen Würfel.

Man kann Kunstwerke als Schutzschilde verwenden, allerdings funktioniert das nur gegen Gegner, die Interesse daran haben.

Das Stiegenhaus auf der letzten Seite kann verwendet werden, um mehrere Etagen miteinander zu verbinden. Um die Stiegen hochzulaufen, benötigt man zwei Schritte für ein Feld. Es ist möglich, über das Gelände hinunterzuspringen, man fällt dann allerdings vier Meter tief.



