

Finsterland

DIE BIBLIOTHEK

Eine Kampfkarte für Finsterland
von Georg Pils

BESCHREIBUNG

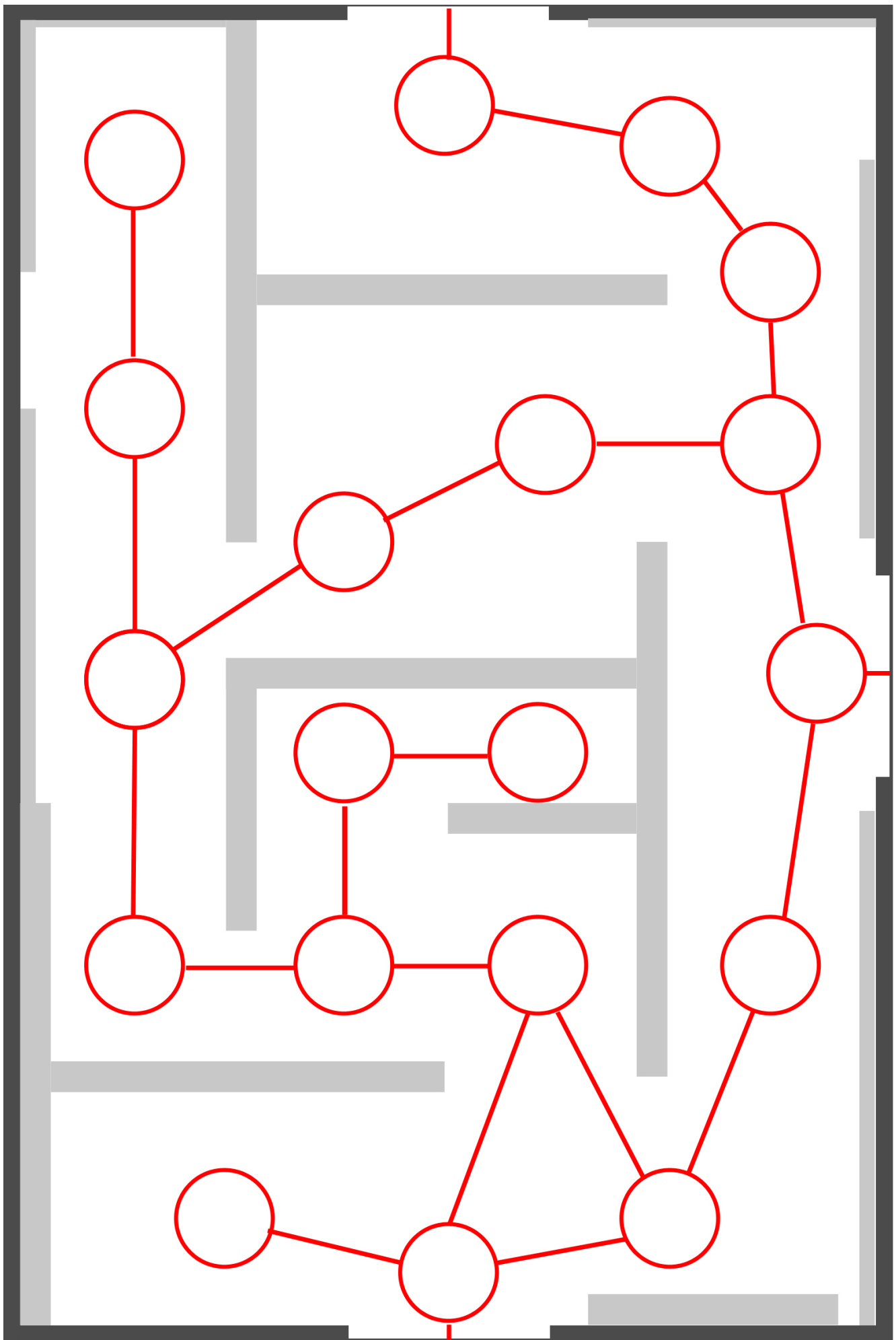
Die Bibliothek besteht aus mehreren Teilen, die man als Spielleiter mehrere Male ausdrucken kann und beliebig zusammensetzen kann. Es empfiehlt sich, die Stücke auf dicken Karton zu kleben. Man kann auch Wellpappe verwenden und in die Ränder Zahnstocher stecken, um die Teile frei verbinden zu können. Sie ist mit der K08-Galerie kompatibel.

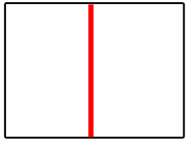
BESONDERHEITEN

Die grauen Bereiche sind Regale. Der Kreis auf einer der beiden Karten ist eine Ausnahme: Er symbolisiert einen Globus. Es ist möglich, mit zwei Erfolgen auf (eST+Koordination) auf ein Regal zu klettern und so auf das nächste Feld auf der anderen Seite zu gelangen. Die Regale bieten Sichtschutz, man kann allerdings durch sie durch angreifen, wenn man auf zwei Trefferwürfel verzichtet. Sie bieten dann trotzdem eine Stufe Deckung.

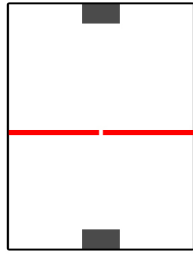
Man kann ein Regal mit drei Erfolgen auf (eST+Athletik) umkippen. Dadurch trifft es das nächste Feld. Alle Ziele in diesem Bereich müssen zwei Erfolge beim Ausweichen erreichen, oder von den Büchern verschüttet werden. Dadurch nehmen sie 2W6 Schadenspunkte und verlieren in der nächsten Runde entweder ihre Aktion und ihre Bewegung, während sie sich befreien. Ein Bücherregal kann nur einmal umgekippt werden.

Der Spielleiter kann zwei Geheimgänge einbauen. Der eine verbindet die Seite, die keinen Durchgang hat, mit der anderen Seite, der andere verknüpft die obere Sackgasse des zweiten Raumes mit dem darunterliegenden runden Gang. Der Durchgang wird am unteren Ende der Sackgasse angebracht. Die Geheimgänge können mit drei Erfolgen auf (eWA+Aufmerksamkeit) gefunden werden, wenn man sie bewusst sucht.





Geheimgang 1



Geheimgang 2