

Finsterland

DAS THEATER

Eine Kampfkarte für Finsterland
von Georg Pils

BESCHREIBUNG

In einer Welt, in der es kaum Unterhaltung zu Hause gibt, strömen die Menschen in Theater und Kinos. Dort werden sie mit verschiedenster Kost versorgt, von leichter Unterhaltung zu dramatischen und sogar tragischen Geschichten. Obwohl das sehr gefährlich ist, kann es in dieser Zeit an so einem Veranstaltungsort durchaus zu Kämpfen und Prügeleien kommen. Mit dieser Karte kann man Theater, Music-Halls und Kinos darstellen. In den kommenden Wochen folgt das Obergeschoß und der Bereich hinter der Bühne.

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

Die Eingangshalle: Ganz links befindet sich das Foyer. Oberhalb des Raumes findet man den Kartenschalter und eine Stiege nach oben zu den Logen. Unterhalb sind das Buffet und eine ebenso nach oben führende Stiege. Sowohl Schalter als auch Buffet bieten eine Stufe Deckung, wenn man sich darin befindet.

Das Foyer 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 zwei Meter und im zweiten vier. Man landet im nächstgelegenen Feld im unteren Bereich. Man kann von der Stiege runterschießen.

Der Zwischengang: Rechts von der Eingangshalle befindet sich der Gang, durch den man in den Zuseherraum gelangt. An den Wänden befinden sich dekorative Vorhänge und Bilder, die man als Aktion oder Reaktion herunterreißen kann. Personen, die das Feld mit diesen Dingen verlassen wollen, müssen einen (eGE + Athletik)-Wurf machen oder zu Boden stürzen. In jedem Feld kann nur ein solches Ding liegen.

Die Garderobe: Diese befindet sich unterhalb des Zwischenganges. Sie wird durch eine sehr dünne Wand vom Zwischengang getrennt und ist während Vorstellungen randvoll mit Mänteln, Hüten und Taschen. Während einer Vorstellung bietet jedes Feld zwei Stufen Deckung. Man kann jedoch durch die Wand durchschlagen oder schießen. Das Ziel erhält dann vier zusätzliche Punkte Schutz gegen einen Angriff.

Der Zuseherraum: Dieser Raum bietet reichlich Platz, ist aber mit Klappbänken vollgestellt. Wer sich über die Bänke bewegen will, muss einen (eST + Athletik)-Wurf für jedes Feld machen, um sie zu überspringen. Zusätzlich bietet jede Reihe eine Stufe Deckung, wenn man quer zu den Sitzreihen angreift. Während einer Vorstellung ist es in diesem Teil des Gebäudes übrigens dunkel, das heißt, ohne Nachtsicht oder Lichtquelle ist es so gut wie unmöglich, etwas zu sehen. Oben rechts befindet sich ein Notausgang auf einen Innenhof.

BESONDERHEITEN

Das Theater verfügt über durch Keile gekennzeichnete Türen, die nur nach außen aufgehen. Die Tür kann blockiert werden und muss mit einem (eST + Athletik)-Wurf aufgebrochen werden, wobei ein Erfolg mehr erzielt werden müssen als die Personen, die sie zuhalten. Maximal vier Personen können auf jeder Seite dagegenhalten. Wird die Tür versperrt, sind zwei zusätzliche Erfolge notwendig.

Kommt es im vollbesetzten Theater zu einer lauten Konfrontation, kann eine Panik ausbrechen. Der Spielleiter würfelt am Ende jeder Kampfrunde einen zehnsseitigen Würfel. Bei einer Sieben oder mehr nimmt die Katastrophe ihren Lauf. Wird ein ungedämpfter Schuss abgegeben, addiert man vier zum Ergebnis des Wurfes bis zum Ende der Szene. Wird jemand auf 0 LP reduziert oder bricht ein Feuer aus, addiert man zwei. Gibt es wildes Geschrei, addiert man eins.

Eine Panik fügt jeder Figur im Zuschauerraum pro Runde 1W6 Schadenspunkte ohne Schutz zu. Wer mehr Schaden nimmt, als er oder sie Koordination hat, fällt um. Die Panik endet mit der Szene.



