

# Finsterland

## DAS THEATER

Eine Kampfkarte für Finsterland  
von Georg Pils

### BESCHREIBUNG

Im Anschluss an die Karte letzter Woche, hier das Obergeschoss des Theaters.

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

**Der Balkon:** Links befindet sich ein Balkon, der auf der linken, oberen und unteren Seite offen ist und von dem aus man sich die fünf Meter auf die Straße herunter lassen kann. Wer in einem Feld des Balkons angegriffen wird und mehr Schaden nimmt, als er Stärke hat, muss eine Probe auf (eGE + Koordination) machen, um nicht hinunter zu fallen.

**Die Zwischengänge:** Rechts vom Balkon befinden sich zwei Gänge, die die Logen und das Juchee mit der Garderobe verbinden. 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.

**Die Logen und das Juchee:** Diese Bereiche sind mit Sesseln vollgestellt, die als improvisierte Waffen verwendet werden können. Sie zählen als Stöcke, wobei sie nach einer erfolgreichen Parade zerbrechen und ab dann nur einen Würfel Schaden machen. Man kann sich als Aktion einen neuen Sessel nehmen. Zusätzlich bieten sie Personen in diesem Bereich eine Stufe Deckung. Man kann durch Stöße vom Balkon hinunter in den Zuschauerraum stürzen. Hier gelten die selben Regeln wie für den Balkon. 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.

**Die Leuchter:** Über dem Zuschauerraum hängen zwei Leuchter. Mit einem Sprung mit drei Erfolgen kann man von einer Loge oder dem Juchee auf einen Leuchter springen (oder umgekehrt). Gelingt das nicht, stürzt man in den fünf Meter weiter unten liegenden Zuschauerraum. Man kann den Sprung auch als Reaktion wagen, um dadurch einem Nahkampfangriff zu entgehen.

### 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.



