

# Finsterland

## EINE DUNKLE GASSE

Eine Kampfkarte für Finsterland  
von Georg Pils

### BESCHREIBUNG

Diese Kampfkarte stellt eine dunkle Nebengasse dar. Sie können Sie ausdrucken und direkt für einen Kampf einsetzen oder als Inspiration einsetzen. Die Karte hat folgende Elemente:

**Die Gasse:** Der weiß gehaltene Teil ist die Gasse selbst. Sie ist dreckig und unordentlich. Es gibt keine elektrische Beleuchtung und bei Nacht sieht man nicht besonders weit. Charaktere sehen ohne Beleuchtung oder Nachtsicht nur so viele Felder weit, wie sie in Aufmerksamkeit haben (mindestens ein Feld). Die Felder der Gasse sind hellrot gekennzeichnet.

**Die Gebäude:** Die Gasse wird auf beiden Seiten von dreistöckigen Mietskasernen eingefasst. Sie sind in mittelgrau dargestellt. Die Gebäude können durch die Einbuchtungen in den grauen Bereichen betreten werden, jedoch sind die Türen verriegelt, verrammelt oder sonst wie verschlossen. Um sie zu öffnen benötigt man entweder einen Wurf auf (eST + Athletik) um sie aufzustoßen oder einen Wurf auf (eGE + Handwerk) um das Schloss zu knacken oder den Riegel zu öffnen. Im Inneren des Gebäudes kann man durch das Zurücklegen von drei Feldern die oberen Bereiche der Häuser erreichen.

**Die oberen Bereiche der Gebäude:** Diese Felder sind dunkelrot und sind die Räume, von denen aus man hinunter in die Gasse sehen kann. Beim Betreten eines Gebäudes kann man entscheiden, in welches der vier mit dem Rand verbundenen Felder man gehen will. Innerhalb eines Gebäudes kann man sich dann normal bewegen. Um von einer Feldergruppe zur nächsten innerhalb eines Hauses zu wechseln, muss man drei Felder zurücklegen.

Will man direkt von der Gasse aus in die oberen Bereiche klettern, benötigt das sechs Erfolge beim Klettern. Diese können über mehrere Runden gesammelt werden, man befindet sich dann zwischen den Feldern und kann nur weiterklettern oder abspringen. Fällt man aus den oberen Bereichen herunter, stürzt man sechs Meter tief.

### BESONDERHEITEN

Man kann von den oberen Bereichen auf die Straße hinunterschießen. Nahkampfangriffe sind nicht möglich. Dabei erhalten Ziele, die in direkt an die Gebäude angrenzenden Feldern stehen, zwei Stufen Deckung, weil sie im toten Winkel stehen.

Genauso erhalten Figuren im oberen Bereich zwei Stufen Deckung gegen Charaktere, die sie von an das Gebäude grenzenden Feldern angreifen. Gegen andere Angreifer aus der Gasse erhalten sie eine Stufe Deckung.

Schusslinien dürfen nicht durch die dunkelgrauen Bereiche gezogen werden, da sie solide Mauern darstellen.

Wer in einem Hauseingang steht, hat gegen Angreifer aus anderen Feldern eine Stufe Deckung.

