

Finsterland

KÄMPFE ALS TABLETOP-SITUATION DARSTELLEN

Eine Erweiterung für Finsterland
von Georg Pils

Will man ein weniger abstraktes System für das Abwickeln von Kämpfen als im Grundbuch vorgeschlagen, gibt es die Möglichkeit, direkt auf der Tischoberfläche zu spielen. Diese Regeln richten sich an erfahrene Tabletop-Spieler und -Spielerinnen, da auf gewisse Fachbegriffe eingegangen wird.

1. BEWEGUNG

Ein Spieler, eine Spielerin darf die eigene Figur als Bewegung vier Zoll weit ziehen. Mit dieser Geschwindigkeit ist es möglich, zu schleichen.

Läuft die Figur, kann sie sich dazu so viele Zoll weit bewegen, wie sie effektive Stärke + Athletik hat. Hat sie zusätzliche Würfel beim Sprinten, kann sie sich pro Würfel ein Zoll weiter bewegen.

Wer kriecht, bewegt sich mit halber Gehgeschwindigkeit fort. Es wird aufgerundet.

Bei Sprüngen kann sich ein Charakter als Aktion pro zwei Erfolge beim Springen-Wurf ein Zoll weit über jegliches Terrain bewegen, wenn er vorher mindestens drei Zoll gelaufen ist.

Wer flieht, verlässt das Schlachtfeld augenblicklich und darf nicht zurückkehren.

2. ANGRIFFE

Nahkampfangriffe haben prinzipiell ein Zoll Reichweite, damit die Figuren nicht zu nah aneinander stehen müssen, zum Beispiel wegen Terrain.

Fernkampfangriffe haben eine Reichweite von sechs Zoll plus ein Vielfaches des Schießen-Wertes je nach Reichweitentyp.

Kurze Reichweite: 6" Basisreichweite + 2xSchießen

Mittlere Reichweite: 6" Basisreichweite + 4xSchießen

Lange Reichweite: 6" Basisreichweite + 8xSchießen

Bei Schadenszaubern ersetzt der Zaubern-Wert den Schießen-Wert in der Berechnung.

3. WIRKUNGSRADII

Manche Effekte betreffen eine ganze Zone. Im Tabletop werden sie als kreisrunde Bereiche dargestellt, das ursprüngliche Ziel liegt im Mittelpunkt des Kreises. Der Radius des Kreises ergibt sich aus der Reichweite des Angriffs.

Nahkampfreichweite: Radius 1,5"

Kurze Reichweite: Radius 2"

Mittlere Reichweite: Radius 2,5"

Lange Reichweite: Radius 3"