

Finsterland

MEHRSTUFIGE GEGNER

von Georg Pils

Ein häufiges Motiv aus Videospiele ist ein Endgegner, der nicht nur aus seiner einfachen Grundform besteht, sondern im Laufe des Kampfes mehrere aufeinanderfolgende Formen annimmt, wobei jede Stufe üblicherweise gefährlicher als die letzte ist.

Mit dem Finsterland-System können solche Gegner sehr einfach simuliert werden. Sie sorgen für Abwechslung, da sich die Spieler ständig neuen Herausforderungen stellen müssen und Vorteile, die sie sich verschaffen, auch wieder entfernt werden können. Dadurch wird ein solcher Kampf nicht trivial.

Die Methode dazu ist sehr einfach. Man wählt als Spielleiter zunächst eine Grundform für den Gegner. Beispielsweise könnte man mit einem Kämpfer der Stufe 3 beginnen. Diesem gibt man einen Tod-Punkt. Verliert er ihn, verwandelt er sich in eine Bestie der Stufe 1. Verliert sie ihren Tod-Punkt, wird sie zu einem Schützen der Stufe 5. Dieser hat dann keinen Tod-Punkt mehr. Wird er besiegt, ist der Kampf beendet. Die Übergänge zwischen den verschiedenen Formen befinden sich immer bei den jeweiligen Tod-Punkten.

Um die Bedrohung des Gegners abzuschätzen, empfiehlt es sich, die Bedrohung der gefährlichsten Komponente zu nehmen. Hat diese mehr Tod-Punkte als der zusammengesetzte Gegner, kann der Kampf ein wenig leichter sein als erwartet. Hat die Kreatur allerdings weniger Tod-Punkte, empfiehlt es sich, eine anteilmäßig höhere Bedrohung anzunehmen.

Es kann sinnvoll sein, dem Gegner immer eine Spezialfähigkeit zu geben, die er in jeder Form einsetzen kann. Um sich inspirieren zu lassen, kann man entweder die Besonderen Handlungen für Dämonen aus dem Almanach der Zauberkunst oder die Spezialregeln für Tiere aus „S04-Tiere“ verwenden.

KONZEPTE FÜR MEHRSTUFIGE GEGNER

- Der falsche Linkshänder: Ein Kämpfer, der zunächst mit seiner schwächeren Hand kämpft. Erst, nachdem er die Fähigkeiten seines Kontrahenten erkennt, wechselt er auf seine stärkere Hand. Die erste Stufe ist ein Kämpfer 3, die zweite ist ein Kämpfer 6. Wenn er wechselt, kann er sich als freie Aktion drei Felder weit bewegen.
- Der „Werwolf“: Aus einem eher harmlosen, ein bisschen verwilderten Kerl wird plötzlich ein gewaltiges Monster. Lykanthropie existiert zwar im offiziellen Finsterland-Hintergrund nicht, aber ein solches Monster kann man durchaus trotzdem einbauen. Zunächst ist es ein Kämpfer der ersten Stufe, doch dieser verwandelt sich in eine Bestie 1, wenn er unter Druck gerät. Er verfügt über die Fähigkeiten des Wolfes aus der Liste der Tierspezialregeln. Zusätzlich kann sich die Kreatur als freie Aktion in ein Tier 4 verwandeln, wenn sie mehr als 10 Punkte Schaden in einer Runde nimmt. Sie bleibt dann eine Runde lang in dieser Form und heilt dabei vier Lebenspunkte.
- Der Eiserne Hammer: Ein Eisenmeister in einer speziellen, besonders großen Panzerung. Er beginnt als Bestie 2. Nachdem diese zerstört ist, wandelt er sich in einen Eisenmeister 3, zwei Maschinen 3 und eine Horde 3 um. Während des Kampfes können die Gegner Aktionen sammeln, wenn sie damit nicht angreifen. Gelingt es ihnen, zehn Aktionen zu sammeln, bevor sie besiegt sind, können sie den Panzer wieder aktivieren und die Gruppe muss gegen eine Bestie 1 und einen Eisenmeister der Stufe 3 kämpfen.

- Der Besessene: Ein Magier der Stufe 3, der seine Seele an einen Dämon verkauft hat. Wird er besiegt, verwandelt er sich in einen Dämon der Stufe 4. Jedes Mal, wenn dieser zehn Lebenspunkte verloren hat, erzeugt er eine Horde der Stufe 2. Wird der Dämon besiegt, offenbart sich die wahre Form des Magier-Dämon-Hybrids als Monstrum 1.
- Die Vernichtungsmaschine: Eine Konstruktion, die jeweils angepasst an die Gegner handelt. Sie kann am Anfang jeder Runde entscheiden, ob sie als Kämpfer, Schütze oder Magier handeln will und besitzt eine zusätzliche Reaktion pro Runde. Zusätzlich regenerieren derzeit inaktive Formen vier Lebenspunkte pro Runde. Wird eine der Formen zerstört, steht sie nicht mehr zur Verfügung.