

# Finsterland

## ALTERNATIVES KAMPFSYSTEM

von Georg Pils

Um Kämpfe im Finsterland darzustellen, hat man mehrere Möglichkeiten. Eine Variante ist, eine Kampfkarte zu zeichnen und die Regeln aus dem Buch zu verwenden. Das ist recht aufwendig und setzt voraus, dass der Spielleiter oder die Spielleiterin gerne solche Karten zeichnet. Dazu kommt noch, dass Kämpfe so recht lange dauern. Auf der anderen Seite bieten Kämpfe mit Kampfkarte eine gute Übersicht und visualisieren das Geschehen eindrucksvoll.

Alternativ kann man einen Kampf ohne Kampfkarte darstellen, nur mit Beschreibungen. Das funktioniert meistens gut, ist schnell und schwungvoll und lässt die Spieler und Spielerinnen recht frei Dinge dazu erfinden, die sie vor Ort erwarten. Es ist auch eine gute Methode, wenn sich der Ort des Kampfes schnell ändern soll. Gleichzeitig hat dieses System das Problem, dass man recht schnell den Überblick verliert und gerade die Regeln zur Reichweite oft unter den Tisch fallen.

Als Variante kann das folgende System verwendet werden.

Der Spielleiter oder die Spielleiterin verwendet für jeden Charakter eine der folgenden Bahnen. Die Spalten geben die Reichweite zwischen der Figur und ihren Angreifern an. Kommen sich die Gegner näher, werden Kästchen von der derzeitigen Reichweite abgekennzeichnet. Wurden alle Kästchen in der äußersten Reichweite abgekennzeichnet, kommen sie sich um eine Reichweitenklasse näher. Entfernen sie sich voneinander, wird ein Kreuz entfernt. Sind alle Kreuze entfernt und geht man noch weiter, wird in die längere Reichweite gewechselt.

Mit einer Bewegung kann man ein Kreuz machen oder es entfernen. Sprintet man, kann man pro Erfolg ein Kästchen machen oder entfernen.

Zum Beispiel beginnen die Gegenspieler auf mittlerer Reichweite zueinander. Geht die Spielerfigur ein Feld näher, wird eines der vier Kästchen in der Spalte „mittlere Reichweite“ abgekennzeichnet. Wenn der Gegner jetzt in seiner Runde näher-sprintet und dabei drei Erfolge würfelt, kreuzt man auch drei Kästchen ab. Damit sind die Gegenspieler auf kurzer Reichweite.

Würden die Charaktere auf kurzer Reichweite beginnen und sich voneinander weg bewegen, würde eine Bewegung der Spielerfigur ein Kreuz in der Spalte „mittlere Reichweite“ entfernen. Damit wären die Gegenspieler auf mittlerer Reichweite voneinander.

In diesem System wird jeder Gegner fix einem Spielercharakter zugeteilt. Es ist damit nicht möglich, sich in andere Kämpfe einzumischen. Erst, wenn man seine eigenen Gegner besiegt hat, kann man sich zu einem anderen Charakter „dazustellen“.

Wenn man mehrere Gegner auf der Bahn eines Spielercharakters darstellen will, kann man verschiedene Farben für die Kreuze verwenden. Alternativ kann man auch eine Bahn pro Gegner verwenden.

Gibt es nur einen einzigen Gegner (zum Beispiel bei einem großen Endkampf am Ende einer Geschichte), kann man das Konzept umdrehen und der Gegner zählt als Verteidiger, während die Spielerfiguren als Angreifer auftreten. In diesem Fall kann sich dieser einzelne Gegner pro angefangene 80 Punkte Bedrohung auf einer zusätzlichen Bahn bewegen, wenn er eine entsprechende Handlung setzt.

Zum Beispiel dürfte ein Gegner mit 120 Punkten Bedrohung auf zwei Bahnen ein Kreuz hinzufügen oder entfernen, wenn er sich bewegt.

Das mag zwar unintuitiv sein, ist aber eine praktische Abstraktion.

## SONDERFÄLLE

**Deckung:** Der Spielleiter oder die Spielleiterin kann Deckung einbeziehen, indem er oder sie Kästchen einringelt. Solange diese Kästchen in einer Spalte sind, in der nichts abgestrichen ist, geben sie dem Verteidiger eine Stufe Deckung. Ist in der Spalte ein Feld abgestrichen, geben sie dem Angreifer eine Stufe Deckung.

**Einen Kampf verlassen:** Wie immer kann man einen Kampf verlassen, indem man eine Aktion, Reaktion und Bewegung ausgibt. Dadurch kann man daran nicht mehr teilnehmen und ist dem Ergebnis auf Gedeih und Verderb ausgeliefert.

**Explosionen, Feuerbälle und Schnellfeuer:** Bei einer Explosion wählt man eine Spalte, die man betreffen möchte, und die in Reichweite des Angriffs ist. Sie wirkt dann auf alle Ziele, die derzeit in dieser Spalte sind, unabhängig davon, auf welcher Bahn sie sich befinden. Wenn man also eine Explosion in mittlerer Reichweite auslöst, werden alle Ziele in der Spalte „mittlere Reichweite“ betroffen.

Wird der Verteidiger von einer Explosion betroffen, wird pro Treffererfolg nach dem ersten ein weiterer Verteidiger betroffen.

Feuerbälle und Schnellfeuer funktionieren wie immer, man kann aber weitere Ziele in Reichweite auf anderen Bahnen wählen.

**Für jemanden abwehren:** Manche Fähigkeiten erlauben es, für einen Verbündeten zu parieren. Das ist auch in diesem System möglich. Die Paraden können immer durchgeführt werden, wenn nichts aufgrund der Logik der Situation dagegen spricht.

**Hindernisse:** Der Spielleiter oder die Spielleiterin kann Hindernisse einbauen, indem er oder sie Kästchen dick umrandet. Diese können nur als Aktion abgestrichen werden und stellen Barrieren dar, die erst überwunden werden müssen.

**Nahkampf:** Sobald nur noch das Nahkampffeld frei ist, sind die Kontrahenten im Nahkampf. Wer möchte, kann noch eine Bewegung ausgeben, um das letzte Feld auch noch auszustreichen. Das kann sinnvoll sein, um die letzten Stufen Deckung zu überwinden und zu verhindern, dass der Gegner leicht wekommt.

