

# Finsterland

## GEGNERVARIANTEN

von Georg Pils

Kämpfe im Finsterland-System sind insbesondere am Anfang der Karriere der Charaktere unter Umständen sehr tödlich. Aus diesem Grund kann es sinnvoll sein, auf Kämpfe jenseits der absolut notwendigen zu verzichten. Gleichzeitig gibt es aber Spieler und Spielerinnen, die gerne sehen, wie ihre Charaktere über Feinde triumphieren und es auch ordentlich krachen lassen. Hier muss man sich als Spielleiter überlegen, wie man damit umgeht:

Man kann wesentlich schwächere Gegner vorgeben, die eigentlich keine Herausforderung darstellen. Das wird von vielen Spielern und Spielerinnen als langweilig empfunden und verschwendet unter Umständen wertvolle Spielzeit. Man kann die Würfel verdeckt werfen und die Ergebnisse so manipulieren, dass die Charaktere nicht getötet werden. Dadurch entsteht der Eindruck, der Spielleiter lasse die Gruppe gewinnen, obwohl sie eigentlich scheitern müssten. Gleichzeitig fordern die Spieler und Spielerinnen zu Recht, dass die Herausforderungen bezwingbar sein müssen. Das Bedrohungssystem gibt zwar an, welche Gegner eine durchschnittliche Gruppe bezwingen können müsste, es kann dabei aber durchaus passieren, dass der eine oder andere Charakter stirbt. Bei einem einfachen Zwischenkampf, der nur die Spannung ein bisschen aufheizen soll, kann das zu viel sein.

Man kann die folgenden Varianten einsetzen, um Gegner wirksam, aber weniger tödlich zu machen und Kämpfe zu beschleunigen. Sie gelten nur für die Angriffe der Gegner, die Regeln für die Spielercharaktere werden nicht geändert.

### TREFFERWÜRFE, PARADEN UND AUSWEICHEN

Prinzipiell werden die Regeln des Grundbuchs nicht verändert, es wird nur folgende Verfeinerung hinzugefügt: Die Zahl der Erfolge beim Trefferwurf mal die Anzahl an Schadenswürfeln ergibt den Schaden des Angriffs. Die Schadenswürfel werden nicht geworfen. Allfällige Schadensboni werden wie normal dazugerechnet.

#### **Beispiel:**

*Einem Gegner gelingt ein Treffer mit vier Erfolgen. Er führt eine Waffe mit zwei Schadenswürfeln. Er verursacht damit acht Schadenspunkte.*

Zur Abwehr können Spielercharaktere wie normal üblich ihre Parade einsetzen oder ausweichen. Gelingt es ihnen, wie normal zu parieren, verursacht der Angriff keinen Schaden.

Zusätzlich können sie ihren Schutz und ihre Magieresistenz nutzen.

### BONUSSCHADEN

Gelingt ein kritischer Erfolg beim Trefferwurf, würde der Gegner normalerweise Bonusschaden auslösen. Um Kämpfe interessanter, aber weniger tödlich zu gestalten, kann man die Gegner einen der folgenden Effekte bei einem kritischen Treffer verursachen lassen:

- Der Gegner darf sofort drei Felder weit ziehen.
- Der getroffene Charakter wird zwei Felder weit bewegt. Er darf nicht irgendwo hinunterfallen. Sollte das passieren, fällt er im Feld vor dem Rand zu Boden.
- Der getroffene Charakter stürzt zu Boden.
- Der getroffene Charakter verliert zwei Würfel auf seine nächste Aktion.
- Der getroffene Charakter muss mit seinem nächsten Angriff den Gegner angreifen. Er darf keine anderen Ziele attackieren, so lange der Gegner am Kampf teilnimmt.

- Der Schaden des nächsten Angriffes des getroffenen Charakters ist um vier Punkte niedriger.
- Der nächste, der den Gegner im Nahkampf angreift, nimmt vier Punkte Schaden ohne Schutz.
- Der getroffene Charakter nimmt so lange am Anfang jeder Runde einen Schadenspunkt ohne Schutz, bis ihm Erste Hilfe geleistet wird, er geheilt wird oder die Szene endet.
- Ein anderer Charakter im selben Feld wie der getroffene nimmt vier Punkte Schaden.
- Der getroffene Charakter verliert seine nächste Bewegung.
- Der Angriff des Gegners verursacht vier zusätzliche Schadenspunkte durch Gift, Feuer, Kälte oder Elektrizität (je nach Art des Gegners).
- Der Gegner hat bis zum Ende seines nächsten Zuges eine Stufe Deckung.
- Der getroffene Charakter muss seine Waffe nachladen, wenn sie ein Magazin hat.
- Der Gegner kann bei seinem nächsten Angriff Sichtlinien ignorieren.
- Der getroffene Charakter muss bis zum Ende der Szene zwei zusätzliche Magiepunkte ausgeben, um den Gegner zu verzaubern.
- Der getroffene Charakter verliert zwei Würfel auf seine Aktionen, so lange er sich im selben Feld wie der Gegner aufhält. Der Effekt wirkt, bis der Charakter eine Probe gegen Angst besteht. Ist er immun, betrifft ihn der Effekt nicht.
- Der Gegner darf sich als freie Aktion zwei Felder weit bewegen und sich verstecken, wenn er so einen passenden Unterschlupf findet.
- Ein Charakter innerhalb von drei Feldern (kurze Reichweite) wird in das Feld des Gegners geholt.
- Der getroffene Charakter verliert eine Stufe Deckung.
- Der Gegner erzeugt ein Duplikat seiner selbst in einem Feld in Sichtweite. Das Duplikat hat nur einen Lebenspunkt und weder Schutz noch Magieresistenz. Seine anderen Werte sind ident.

Diese Effekte ersetzen den Bonusschaden. Egal, wie oft der Bonusschaden ausgelöst wurde, es wirkt nur einer der Effekte gleichzeitig.