

Finsterland

HANDLANGER

von Georg Pils

Als Spielleiter steht man manchmal vor der Herausforderung, dass man der Gruppe viele schwache Gegner entgegenstellen will, aber selbst die schwächsten zu große Wirkung haben. Zu diesem Zweck werden in diesem Artikel Handlanger vorgestellt. Das sind Gegner, die wenig Motivation besitzen und nicht bereit sind, ihr Leben ernsthaft aufs Spiel zu setzen. Trotzdem kämpfen sie an der Seite der eigentlichen Feinde, zumindest, bis sie eine Entschuldigung haben, aufzugeben.

Handlanger haben jeweils einen Lebenspunkt, allerdings sind sie, sobald sie ihn verloren haben, nicht tot, sondern bringen sich in Sicherheit. Sie können nicht geheilt werden und kämpfen nicht weiter, sobald die eigentlichen Gegner besiegt werden. Sie sind allerdings bereit, ihre Anführer zu unterstützen.

Handlanger können verschiedenste Formen annehmen: Sie können Menschen, Maschinen, Dämonen, Geister und vieles andere sein.

Es gibt mehrere Arten von Handlangern, sie haben allerdings alle dieselben Grundwerte. Jeder Handlanger hat ein Zehntel der Bedrohung des Gegners mit der größten Bedrohung. Werden aus irgendeinem Grund nur Handlanger verwendet, hat jeder von ihnen Bedrohung: 5.

Handlanger – Werte

Bedrohung: siehe oben

ST: 5	effektiv: 1	Athletik:	1			
GE: 5	effektiv: 1	Aufmerksamkeit:	2	Initiative:	3	
IN: 4	effektiv: 0	Einschätzen:	0	Angriff:	Hieb – 4 Würfel:	Schaden – 1
WA: 5	effektiv: 1	Koordination:	1		Schuss – 4 Würfel:	Schaden – 1
CH: 3	effektiv: -1	Überzeugen:	0	Parade:	Abwehr – 3 Würfel	
WK: 2	effektiv: -2	Verstecken:	2	Ausweichen:	1 Würfel	
Lebenspunkte: 1				Rüstung:	-	
Magiepunkte: -				Magieresistenz:	-	

Besondere Regeln:

Für jeden Erfolg bei seinen Angriffen verursacht der Handlanger einen Schadenspunkt.

Zusätzlich haben sie eine der folgenden Fähigkeiten:

Behinderung: Ein Handlanger stört einen der Gegner bei seinen Manövern. Als Aktion kann der Handlanger einem Gegner im selben Feld zwei Würfel auf seine Angriffe nehmen. Dieser Effekt wirkt, solange der Handlanger im selben Feld ist. Jeder Gegner kann nur von einem dieser Effekte betroffen werden.

Blockade: Der Handlanger stellt sich seinen Gegnern in den Weg. Solange er in einem Feld ist, kann kein Gegner dieses verlassen. Der Handlanger hat eine Parade mit fünf Würfeln und dem erleichterten kritischen Erfolg, drei Würfel beim Ausweichen und eine Stufe Deckung.

Deckungsfeuer: Der Handlanger eröffnet das Feuer. Als Aktion und Bewegung kann der Charakter ein Ziel innerhalb von sechs Feldern auswählen. Dieses verliert zwei Würfel auf seine Fernkampfangriffe bis zum Beginn der nächsten Runde des Handlangers. Der Effekt ist nicht kumulativ.

Defensive: Ein Handlanger wirft sich zwischen einen Verbündeten und einen Angreifer. Der Verbündete erhält als freie Handlung vier Punkte zusätzlichen Schutz und Magieresistenz gegen einen Angriff. Der Handlanger muss dazu eine Reaktion aufwenden. Der Handlanger verliert dabei seinen Lebenspunkt und kann nicht mehr eingesetzt werden. Um diese Fähigkeit einzusetzen, müssen sich der Handlanger und sein Ziel im selben Feld befinden.

Erste Hilfe: Wird ein Verbündeter verletzt, ist dieser Charakter zur Stelle. Als Aktion kann der Handlanger einem Verbündeten im selben Feld vier Lebenspunkte zurückgeben, solange dieser nicht tot ist.

Grausamkeit: Diese Handlanger sind in erster Linie darauf aus, Gegner, die schon verletzt sind, fertigzumachen. Wird ein Charakter im selben Feld wie der Handlanger verletzt, kann der Handlanger seine Reaktion einsetzen, um den Schaden um drei Punkte zu erhöhen.

Sturmangriff: Die Handlanger stürzen sich mit wildem Gejohle auf ihren Feind. Sie bewegen sich drei Felder weit, führen einen Angriff durch und verursachen dabei drei Schadenspunkte. Schutz gilt normal. Diese Fähigkeit kann erst wieder verwendet werden, wenn einer der Verbündeten der Handlanger eine Aktion dafür ausgibt.

Überfall: Einer der Handlanger stürzt sich aus dem Hinterhalt auf seinen Feind. Der Handlanger wird am Anfang des Kampfes nicht aufgestellt. Er kann in einer späteren Runde als Aktion, Reaktion und Bewegung aus einer Deckung oder von einem der Zugänge auftauchen, zwei Felder weit ziehen und einen Nahkampfangriff machen, dem man nur ausweichen kann. Trifft er, verursacht er drei Schadenspunkte ohne Schutz. Diese Fähigkeit kann einmal pro Szene verwendet werden.

Zauberlehrling: Dieser Handlanger gibt einem verbündeten Zauberer einen zusätzlichen Würfel auf seine Zaubersprüche. Er gibt ihm auch vier Punkte Magieresistenz. Bei Zaubersprüchen, die keinen Schaden verursachen, ist der Zauberlehrling statt seines Meisters das Ziel. All diese Fähigkeiten wirken nur, solange er sich im selben Feld wie sein Verbündeter befindet.