

# Finsterland

## SPIELHILFEN von Georg Pils

Dieses Dokument sammelt einige nützliche Informationen, um das Finsterland-Spiel zu vereinfachen.

### FLUSSDIAGRAMME

Diese Diagramme sollen den Ablauf von Kämpfen und Angriffen veranschaulichen.

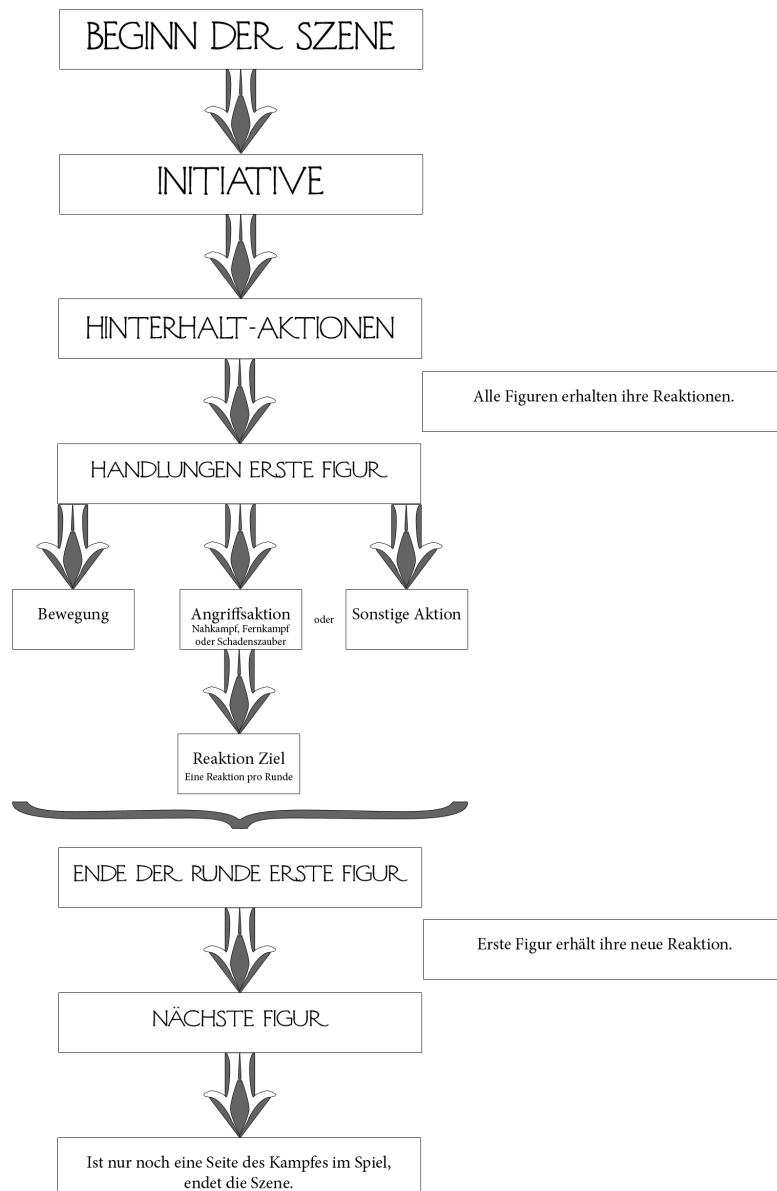


Diagramm 1: Kampfablauf

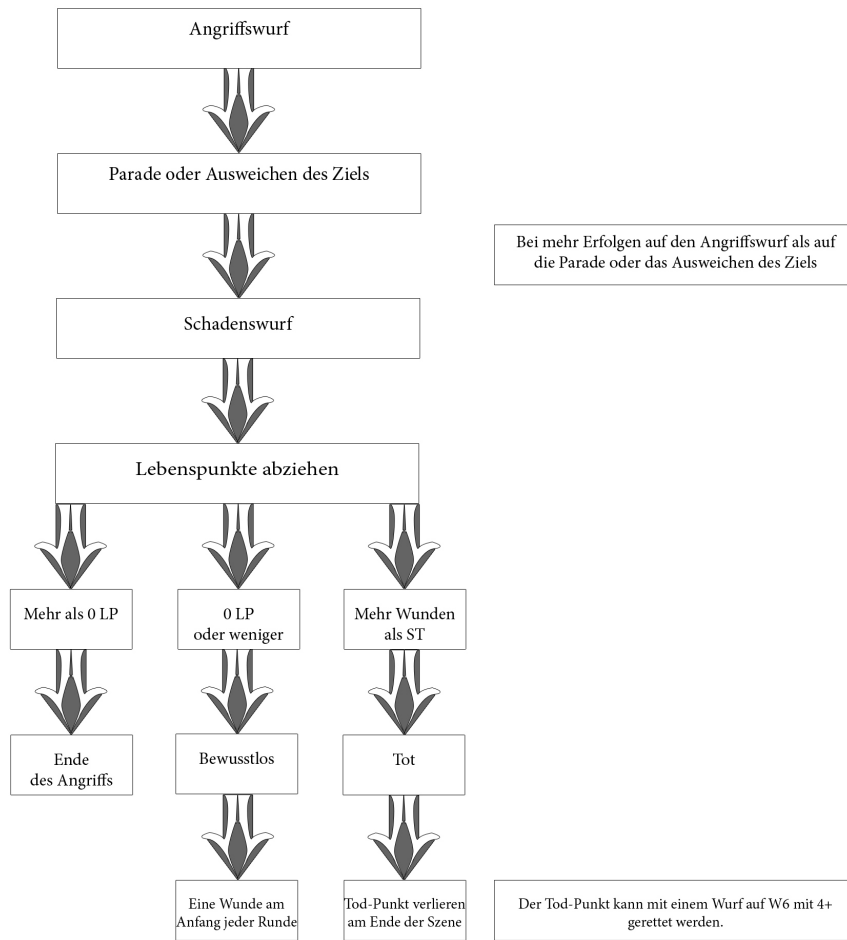


Diagramm 2: Angriffe



LISTE DER HANDLUNGEN

In dieser Liste findet man die Handlungen mit Proben.

Handlung	Probe	Aktion	Reaktion	Frei	Hände
Ausweichen	eWA+Aufmerksamkeit-2		✓		0
Bild malen oder zeichnen	eGE+Handwerk	✓			2
Dinge bauen und reparieren	eGE+Handwerk	✓			2
Dinge werfen	eST+Athletik	✓			1
Dinge wissen	eIN+passende Fähigkeit	✓		✓	0
Dinger bemerken	eWA+Aufmerksamkeit			✓	0
Einschüchtern	eST+Überzeugen Abwehr: eST+eWK+Überzeugen	✓			0
Erste Hilfe	eIN+Medizin	✓			2
Fahren	eGE+Fahren	✓			2
Fernkampfangriff	eGE+Schießen	✓			1/2
Gedicht oder Lied verfassen	eIN+Bildung	✓			2
Geschichte erzählen	eCH+Überzeugen	✓			2
Klettern	eST+Koordination	✓			2
Musik spielen oder vorsingen	eGE+Überzeugen	✓			2
Nahkampfangriff	eST+Prügeln	✓			1/2
Orientierung	eIN+Ortskenntnis	✓			0
Parade	eWA+Aufmerksamkeit		✓		1/2
Schwimmen	eST+Athletik	✓			2
Sich verstecken	eGE+Verstecken	✓			0
Skulptur formen	eGE+Handwerk	✓			2
Springen	eST+Athletik	✓			0
Sprinten	eST+Athletik	✓	✓		0
Stürze abfangen	eGE+Koordination			✓	2
Taschendiebstahl	eGE+Koordination	✓			1
Theater- oder Filmrolle spielen	eCH+Überzeugen	✓			2
Überreden	eCH+Überzeugen	✓			0
Verkleiden	eGE+Überzeugen	✓			0/2
Wettrennen	eGE+Fahren (Fahrzeuge lenken) eST+Koordination (Klettern) eST+Athletik (Laufen) eST des Tieres+Fahren (Reiten) eST+Athletik (Schwimmen)	✓			0
Zauber abwehren	eIN+Zaubern		✓		1
Zauber sprechen	eIN+Zaubern	✓			2