

# Finsterland

## HÄKELANLEITUNG

Notwendiges Material für Finsterland  
von Ines Emminger

### KURZINHALT

Um eine optimale Immersion in das Finsterland-Rollenspiel zu ermöglichen, wird dringend empfohlen, Fingerpuppen beim Spiel zu verwenden. Dadurch wird es wesentlich leichter, dem Spiel zu folgen und klar zwischen Spieler- und Spielerinnen und Charakterinteraktion zu unterscheiden. Zusätzlich hat man eine einfache, dreidimensionale Möglichkeit, sich ein Bild der Figuren zu machen.

Daher sollte sich jeder Spieler und jede Spielerin eine entsprechende Fingerpuppe häkeln. Die Spielleitung sollte das mit eigenen Figuren ergänzen.

Hier die Anleitung:

### MATERIAL:

Garn: Schachenmayr Catania

Nadel: Häkelnadel 2,5 bis 3,5 nach Bedarf. Für die Soldatin (kleiner Finger) wurde 2,5 verwendet, für die anderen Figuren 3,5 Stopfnadel

### ABKÜRZUNGEN:

KM...Kettmasche

LM...Luftmasche

FM...feste Masche

HS...Halbstäbchen

St...Stäbchen

DS...Doppelstäbchen

Verd...verdoppeln (2 FM in eine FM der Vorrunde)

Abn...abnehmen

MR...magischer Ring (diverse Tutorials auf Youtube)

### KÖRPER:

- |    |                       |                  |
|----|-----------------------|------------------|
| 1. | 6 FM in einen MR      | 6 Maschen        |
| 2. | 6x verd               | 12 Maschen       |
| 3. | - 18. 1 FM in jede FM | 12 Maschen/Runde |

Abketten und Faden vernähen

Farbwechsel:

Für die Soldatin mit Hautfarben beginnen,

nach Runde 8 auf blaues Garn wechseln,

nach Runde 11 auf Ecru wechseln.

Für den Eisenmeister mit Grau beginnen,

nach Runde 8 auf Schwarz wechseln und eine Runde schwarz häkeln, danach zurück zu Grau.

nach Runde 11 auf Schwarz wechseln und eine Runde schwarz häkeln, danach zurück zu Grau.

Für den Zauberer mit Hautfarben beginnen,

in Runde 8 5Maschen mit Dunkelgrau häkeln, danach zurück zu Hautfarben und die Runde beenden.

Nach Runde 8 zu Dunkelblau wechseln.

#### ARME:

1. 3 FM in einen MR 3 Maschen
  2. 3FM 3 Maschen
  3. -7. Farbe wechseln und weiter 3 FM 3 Maschen/Runde
- Abketten und Faden zum Annähen übrig lassen

Arme an den Körper nähen

Für die Soldatin: mit hautfarben beginnen und zu Blau wechseln

Für den Eisenmeister: mit Schwarz beginnen und zu Grau wechseln

Für den Zauberer: mit Hautfarben beginnen und zu Dunkelblau wechseln

#### ZUBEHÖR & AUSFERTIGUNG:

##### Soldatin:

Schwert: 8 LM in Hellgrau, abketten und Faden vernähen. 4 LM in Dunkelgrau, abketten, quer an unteren Ende der hellgrauen Luftmaschenkette annähen. Mit rotem Garn nach belieben Blut aufsticken

Haare: ca. 5 cm lange Stücke vom Garn abschneiden, in der Mitte zusammenbinden und an den Kopf nähen. Mit einer Nadel die Wolle „frisieren“. Zu Zöpfen binden.

##### Dreispietz:

1. 6 FM in einen MR 6 Maschen
2. 6x verd 12 Maschen
3. -4. 12 FM 12 Maschen
4. \*1 KM, 1FM, 2 Maschen überspringen und in die nächste Masche (2 St, 1 DS, 2St), 1 M überspringen und in die nächste Masche 1 FM.\* Von \* bis \* noch 2x wiederholen

Abketten und Faden zum Annähen übrig lassen

Dreispietz an den Kopf nähen

Augen, Mund und Knöpfe aufsticken.

##### Eisenmeister:

Antenne: wie Arm häkeln aber nur 2 Reihen in Grau häkeln. Am Kopf annähen.

Augen, Mund und Formen am Körper aufsticken

##### Zauberer:

###### Kappe:

1. 6 FM in einen MR 6 Maschen
2. 6x verd 12 Maschen
3. \*1 HS, 1x FM verd, 1HS, 1St, 1HS\*, von \* bis \*noch 2x wiederholen, dabei das letzte HS weglassen.  
15 Maschen (3 St, 6 HS, 6FM)
4. 1 FM in jede FM 15 Maschen
5. 7x abn 8 Maschen

Abketten und Faden zum Annähen übrig lassen

Kappe an den Kopf nähen

##### Umhang:

1. 6 LM 6 Maschen
2. -10. 1x FM verd, FM bis zum Ende, letzte Masche verd, 1LM, wenden  
8 Maschen

Abketten und Faden zum Annähen übrig lassen

Umhang an den Körper nähen.

##### Schnauzbart:

3 LM in Dunkelgrau, abketten und an den Kopf annähen

##### Stock:

1. 4 M in einen MR 4 Maschen
2. - 6. 4 FM 4 Maschen/Runde
7. 4x verd 8 Maschen

Abketten und Faden zum Annähen übrig lassen

Stock an die Hand nähen

Augen und Bart aufsticken