

Finsterland

ACHIEVEMENTS IM FINSTERLAND

von Georg Pils

Diese Herausforderungen können abgezeichnet werden, sobald sie bestanden wurden. Wer alle erledigt hat, kann sie gerne mit den besten Geschichten dazu einschicken.

Selbstverständlich müssen diese Achievements in tatsächlichen Spielsituationen erreicht werden. Der Spielleiter kann jeweils einen Erfahrungspunkt hergeben, wenn ihm das eine Freude macht.

- Overkill:** Mehr Schaden gegen einen unverletzten Gegner machen, als dieser Lebenspunkte hat.
- Eigentum ist Diebstahl:** Mehr als 20 EP für Reichtum ausgeben.
- Diebstahl ist Eigentum:** Im Spiel einen Gegenstand von einer anderen Figur stehlen.
- Gewalt ist keine Lösung:** Einen Kampf durch Verhandlungen vermeiden.
- ... Sondern ein Destillat:** Eine Verhandlungssituation durch Kampf vermeiden.
- Magical Mystery Tour:** Eine andere Sphäre bereisen.
- Dreifach-Combo:** Drei Gegner in einer Runde besiegen.
- Sechsfach-Combo:** Sechs Gegner in einer Runde besiegen.
- Wenn in der Hölle kein Platz mehr ist:** Obwohl der Charakter seinen letzten Tod-Punkt verbraucht hat und gestorben ist, ist er immer noch da.
- Nur eine Fleischwunde:** Einen Kampf überstehen, obwohl man unter 0 Lebenspunkten war. Man darf nicht sterben.
- Mit aller Macht:** Bei einer Probe mit mindestens drei Würfeln nur Zehner würfeln. Diese müssen alle als kritische Erfolge zählen.
- Nicht umsonst:** Einen kritischen Erfolg bei einem der Untermanöver von „Allgemeinbildung“ erreichen.
- Ich bin Eisenmann:** Einen Eisenmeister-Gegenstand verwenden.
- Sesam öffne Dich:** Ein Schloss knacken.
- Sesam schließe Dich:** Ein Schloss versperren, für das man den Schlüssel nicht hat.
- Wo wir hinfahren, brauchen wir keine Straßen:** Einen Sprung mit einem Automobil oder Pferdewagen durchführen.
- Riesige Feindkrabbe:** Einen Gegner besiegen, der nicht wirklich in den Finsterland-Stil hineinpasst.
- Wer solche Freunde hat:** Eine Situation durch gutgemeinte Unterstützung verschlimmern.
- Durch Nacht und Wind:** Einem Erlenvater sein Reittier entwenden.
- Räder in Rädern:** Eine Verschwörung erfolgreich bekämpfen, indem man eine eigene Verschwörung anzettelt.

- O **Ausgewert:** Alle Magiepunkte verbrauchen und dann doch noch einen Zauber sprechen.
- O **Casanova:** Während einer Geschichte mit allen Spielleiterfiguren anbandeln.
- O **Lächerliche Geschwindigkeit:** In einer Runde 20 Felder zurücklegen.
- O **Wahnsinnige Geschwindigkeit:** In einer Runde 35 Felder zurücklegen.
- O **Was ist Dein Problem?:** Ein gesundes Körperteil gegen eine Machina austauschen.
- O **Meine Rede:** Einen Akzent für seinen Charakter eine Sitzung lang durchhalten.
- O **Manche nennen mich:** Einen Spitznamen für seinen Charakter erhalten.
- O **Ikonoklast:** Eine vorgegebene Figur der Spielwelt besiegen.
- O **Trollolollo:** Die Sprache der Trolle erlernen.
- O **Wie gemein!:** Einen Kampf gegen eine Katze verlieren.
- O **Alle, die mit uns auf Kaperfahrt fahren:** Alle Figuren in der Gruppe tragen einen Bart.
- O **Chorgesang:** Gemeinsam mit den anderen Spielern und Spielerinnen ein passendes Lied schmettern.
- O **Literat:** Im Spiel ein Buch schreiben.
- O **Gesiebte Luft:** Im Spiel ins Gefängnis eingesperrt werden.
- O **Tanz mit des Seilers Tochter:** Im Spiel hingerichtet werden.
- O **Über den Wolken:** Etwas sozial Inakzeptables in einem fliegenden Luftfahrzeug tun.
- O **Autokrat:** Einen Teil des Finsterlandes beherrschen.
- O **Sie war so billig!:** Eine Fliegende Festung besitzen.
- O **Fortschritt durch Technik:** Eine neue Technologie erfinden und erfolgreich einsetzen.
- O **Jössas!:** Sich beim Spiel erschrecken.
- O **Das kann er unmöglich überlebt haben!:** Einen Tod-Punkt außerhalb des Kampfes verlieren.
- O **Dynastie:** Einen Nachkommen eines eigenen Charakters spielen.
- O **Schänder der Sphären:** Ein Naturgesetz so gründlich brechen, dass die Amtsmagie ausrücken muss.
- O **Hagiograph:** Einen Heiligen erfinden.
- O **Schriftgelehrter:** Aus den Heiligen Schriften zitieren.
- O **Bretter, die die Welt bedeuten:** Auf einer Bühne auftreten.
- O **Schöner Scheitern:** Bei einer Probe mit mindestens sieben Würfeln keinen einzigen Erfolg erreichen.
- O **Ignaz schau obel!:** Einen Zauber völlig zweckentfremden.
- O **Wanderer:** Jede beschriebene Stadt aus dem Grundbuch bereist haben.
- O **Eigenbau:** Eine Ausrüstung für ein Abenteuer vollständig selbst improvisieren, inklusive Kleidung.