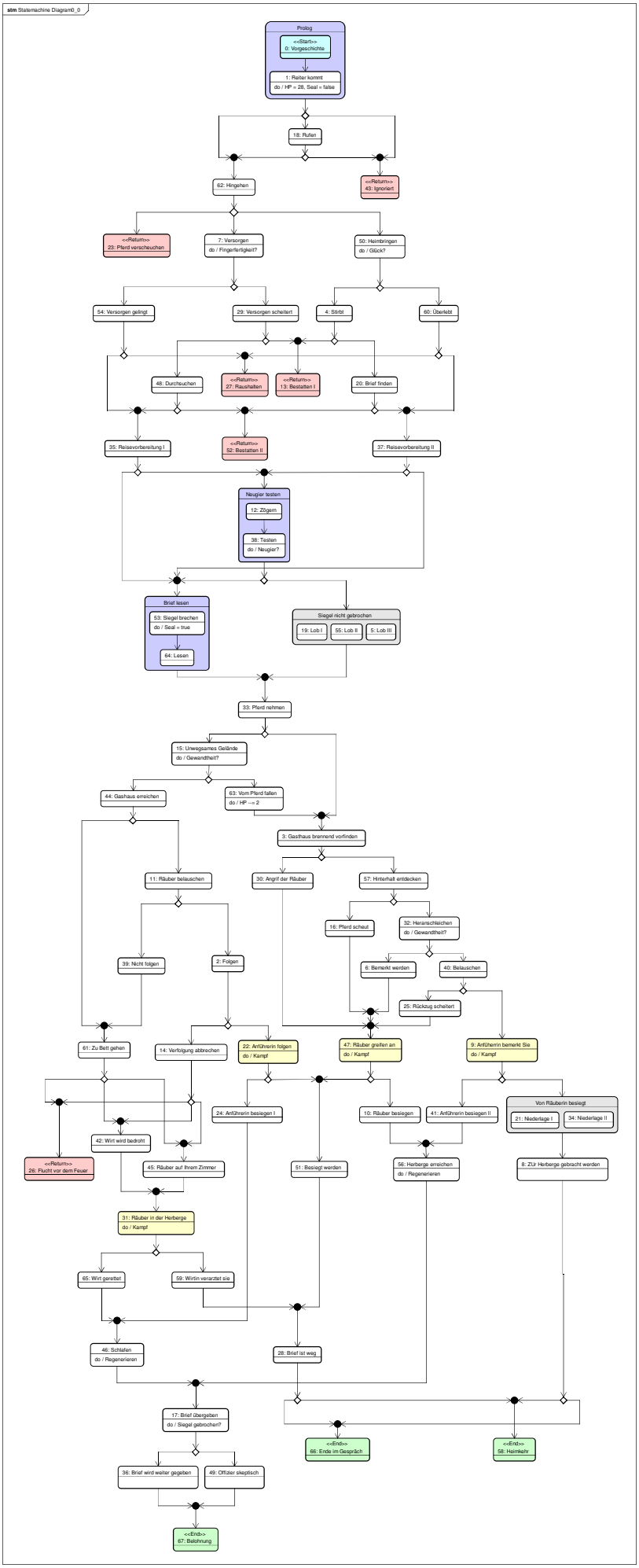
stm Statemachine Diagram0_0
Prolog
<<Start>>
0: Vorgeschichte
1: Reiter kommt
do / HP = 28, Seal = false
18: Rufen
62: Hingehen
<<Return>>
43: Ignoriert
<<Return>>
23: Pferd verscheuchen
7: Versorgen
do / Fingerfertigkeit?
50: Heimbringen
do / Glück?
54: Versorgen gelingt
29: Versorgen scheitert
4: Stirbt
60: Überlebt
48: Durchsuchen
<<Return>>
27: Raushalten
<<Return>>
13: Bestatten I
20: Brief finden
35: Reisevorbereitung I
<<Return>>
52: Bestatten II
37: Reisevorbereitung II
Neugier testen
12: Zögern
38: Testen
do / Neugier?
Brief lesen
53: Siegel brechen
do / Seal = true
64: Lesen
Siegel nicht gebrochen
19: Lob I
55: Lob II
5: Lob III
33: Pferd nehmen
15: Unwegsames Gelände
do / Gewandtheit?
44: Gasthaus erreichen
63: Vom Pferd fallen
do / HP -= 2
3: Gasthaus brennend vorfinden
11: Räuber belauschen
30: Angriff der Räuber
57: Hinterhalt entdecken
16: Pferd scheut
32: Heranschleichen
do / Gewandtheit?
39: Nicht folgen
2: Folgen
6: Bemerkt werden
40: Belauschen
25: Rückzug scheitert
61: Zu Bett gehen
14: Verfolgung abbrechen
22: Anführerin folgen
do / Kampf
47: Räuber greifen an
do / Kampf
9: Anführerin bemerkt Sie
do / Kampf
24: Anführerin besiegen I
10: Räuber besiegen
41: Anführerin besiegen II
Von Räuberin besiegt
21: Niederlage I
34: Niederlage II
42: Wirt wird bedroht
<<Return>>
26: Flucht vor dem Feuer
45: Räuber auf Ihrem Zimmer
51: Besiegt werden
56: Herberge erreichen
do / Regenerieren
8: ZLV Herberge gebracht werden
31: Räuber in der Herberge
do / Kampf
65: Wirt gerettet
59: Wirtin verarztet sie
46: Schlafen
do / Regenerieren
28: Brief ist weg
17: Brief übergeben
do / Siegel gebrochen?
<<End>>
66: Ende im Gespräch
<<End>>
58: Heimkehr
36: Brief wird weiter gegeben
49: Offizier skeptisch
<<End>>
67: Belohnung