

Feenlicht

EIN ROLLENSPIEL MIT CHARAKTER

CHARAKTERBLÄTTER

Version 1.3.0

Autor: Uwe Gleiß

© 2016 Uwe Gleiß
Version 1.3.0

Autor: Uwe Gleiß
Sämtliche Bilder außer den CC Logos erstellt durch Uwe Gleiß

Kontakt und weitere Informationen:
feenlicht.rp@gmail.com
feenlicht-rollenspiel.de

Feenlicht - Charakterblätter von Uwe Gleiß steht unter einer
Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz:

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>



Dies ist eine alltagsprachliche Zusammenfassung der Lizenz (die diese nicht ersetzt).

Sie dürfen:

Teilen — das Material in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten.
Der Lizenzgeber kann diese Freiheiten nicht widerrufen solange Sie sich an die Lizenzbedingungen halten.

Bearbeiten — das Material remixen, verändern und darauf aufbauen

Unter folgenden Bedingungen:

Namensnennung — Sie müssen angemessene Urheber- und Rechteangaben machen, einen Link zur Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden. Diese Angaben dürfen in jeder angemessenen Art und Weise gemacht werden, allerdings nicht so, dass der Eindruck entsteht, der Lizenzgeber unterstütze gerade Sie oder Ihre Nutzung besonders.

Weitergabe unter gleichen Bedingungen — Wenn Sie das Material remixen, verändern oder anderweitig direkt darauf aufbauen, dürfen Sie Ihre Beiträge nur unter derselben Lizenz wie das Original verbreiten.

Nennung der Veränderung — Wird das Werk in einer veränderten Version geteilt, muss angegeben werden, dass es sich um eine geänderte Version handelt. Bereits enthaltene Änderungshinweise müssen (wenn das Werk schon zuvor modifiziert wurde) beibehalten werden.

Keine weiteren Einschränkungen — Sie dürfen keine zusätzlichen Klauseln oder technische Verfahren einsetzen, die anderen rechtlich irgendetwas untersagen, was die Lizenz erlaubt.

Hinweise:

Sie müssen sich nicht an diese Lizenz halten hinsichtlich solcher Teile des Materials, die gemeinfrei sind, oder soweit Ihre Nutzungshandlungen durch Ausnahmen und Schranken des Urheberrechts gedeckt sind.

Es werden keine Garantien gegeben und auch keine Gewähr geleistet. Die Lizenz verschafft Ihnen möglicherweise nicht alle Erlaubnisse, die Sie für die jeweilige Nutzung brauchen. Es können beispielsweise andere Rechte wie Persönlichkeits- und Datenschutzrechte zu beachten sein, die Ihre Nutzung des Materials entsprechend beschränken.

NAME	
Volk	_____
Glaube	_____
Ethische Einstellung	_____
Geburtstag	_____
Heimat	_____
Titel	_____
Größe	_____
Gewicht	_____
Hautfarbe	_____
Haarfarbe	_____
Augenfarbe	_____

ERSCHEINUNG	Schaden
Ursprungswert	Fällt oft geringer aus, ist aber eventuell dauerhaft
Licht-Dunkel	

KÖRPERKRAFT
Ursprungswert
Erde
Durchschlagskraft
Prozentsatz KöK wird zum Schaden addiert (bei den Waffen notiert)
Blocken
W20 + Prozentsatz KöK (je nach Schild oder Waffe) wird zu AP-Verlust und Abzug vom erhaltenen Schaden; zus. AP-Verlust wie Parieren
Tragkraft
Tragwert des Volkes + KöK; pro dieses Gewicht 5% Abzug von der Beweglichkeit
Kraftakt
Liegt KöK über der Schwierigkeit einer Kraftaufgabe, so ist diese beziehungbar

AUSDAUER
Ursprungswert
Wasser
Maximale AP
AP-Wert des Volkes + volle Ausd x 10, pro Runde Regeneration in Höhe der aktuellen Ausd
Verlust durch Rüstung
Pro Runde wegen Rüstung verlorene AP
Verlust durch Belastung
Pro volle Tragkraft (bei KöK) Gewicht 1 AP pro Runde
Heilung
Pro vorhandenen Punkt Ausd und Tag heilen 0,1 Punkte, verteilt auf verletzte Eigenschaften

BESONDERHEITEN DES VOLKES & BEGABUNGEN
--

BEHÄNDIGKEIT
Ursprungswert
Luft
Angriff
W20 + Prozentsatz der Beh ergibt den Angriffswert (bei den Waffen vermerkt)
Parieren
W20 + Prozentsatz der Beh (je nach Waffe) muss Angriff überbieten, dann kein Schaden, AP-Verlust dafür in Abh. von der Waffe
Feinmotorik und Körpergefühl
W20 + Bonus (oft abh. von Beh) muss einen bestimmten Wert (die Schwierigkeit) für einen Erfolg übertreffen

BEWEGLICHKEIT
Ursprungswert
Feuer
Abzug durch Rüstung
Prozentsatz der vollen Bew; berechnen und hier als festen Wert eintragen
Abzug durch Belastung
Pro Tragkraft (siehe KöK) 5% der vollen Bew als festen Wert eintragen
Laufgeschwindigkeit
Reaktionsgeschwindigkeit
W20 + Waffenwert - Prozentsatz Bew, (bei Waffen vermerkt)
Ausweichen
Mit W20 + aktuelle Bew. Angriff überbieten: Schaden, Kosten: 50% des Angriffs

KLETTERN + _____
pro 3 m W20 + Beh + obigen Bonus; 20 AP -1 AP pro 5 Punkte Bonus
Vorsprünge 15 Baumkronen 18 grob gemauert 25 wenig Ritzen 30
nahezu glatt 35-40 nass +5 glitschig +10 geneigt -10 bis +15

MECHANISMUS KNACKEN + _____
W20 + Beh + obiger Bonus; Schwierigkeit sehr variabel (teils sehr hoch)

REITEN + _____ TIER _____ + _____ TIER _____
W20 + KöK + Bonus, für Reiterkampf mind. +15

RENNEN UND SPRINTEN + _____
Rennen: doppelte Strecke + Bonus, 20 AP - Bonus (mind. 15 AP) pro Runde
Sprinten: dreifache Str. + Bonus, 50 AP + 10 AP pro gespr. Runde - Bonus (mind. 30 AP)

SCHWIMMEN UND TAUCHEN - _____ AP
10 AP pro Runde (bekleidet 15 AP), Rüstungsverlust x3, Tauchen zus. 10 AP, bei Zwergen alles verdoppelt, durch Training nie unter 8 AP / 16 AP

SCHLEICHEN + _____
W20 + Beh + obiger Bonus; Riesen -10, Kolosse u. Zentaur -5
Krach 10-12 belebt 15-20 tags draußen 25 nachts draußen 30
Stille 35 weit weg -10 weicher Boden -5 Kies o.ä. +10
nahe dran +10 Tuchfühlung +15
nah an Chitoren +10 Elfen +5 Halbelf, Kobold +2

SPRINGEN + _____
W10 + KöK + obiger Bonus; Schwierigkeit = Weite x 5 (bei Menschengröße)
Bei Kolossen, Riesen, Zentauren x 4; Gnome, Halblinge x 10, Kobolde x 20, Fey x 100

STEHLEN U. Ä. + _____
W20 + Beh + obiger Bonus, Beidhändige oft +2
Losser Gegenst. 20 lose am Körper 25 eng am Körper 35 wachsames Opfer +10
Elfen, Chitoren +10

VERSTECKEN + _____
W20 + Beh + obiger Bonus; für Riesen unmöglich, Koloss und Zentaur bis -5
viel Deckung 20 mittlere Deckung 25 geringe Deckung 35 in Bewegung +10

WERFEN + _____
W20 + KöK + obiger Bonus; Ergebnis : Gewicht (in Einh. a 100 g) ist Wurfweite

AUFFASSUNGSGABE
Ursprungswert
Verstand
Lernvermögen
Auff in % wird von allen Lernkosten abgezogen (bei Elfen nur die Hälfte)
Logik und Konzentration
W20 + Auff zum Erkennen bestimmter Situationen, wenn das Rollenspiel nicht ausreicht

PSYCHE
Ursprungswert
Seele
Beeinflussbarkeit
Höhere Psyche - seelische Stabilität, sowohl magischem als auch nichtmagisch
Überzeugungskraft
Konkurrierende W20 + Psyche können zur Not Überredungsversuche entscheiden
Seelenpunkte
Wert des Volkes + halbe Psyche
Bei Körperkraft und/oder Ausdauer evtl. auch bei Auffassungsgabe unter 0 sinken diese weiter, pro Runde -1 Seelenpunkt; 0 Seelenpunkte: Tod, Seelenpunkte regenerieren sehr langsam, pro fehlenden Seelenpunkt wird jede Eigenschaft als 1 geringer betrachtet und -1 auf alle Würfe

NAME

Volk _____

Glaube _____

Ethische Einstellung _____

Geburtstag _____

Heimat _____

Titel _____

Größe _____

Gewicht _____

Hautfarbe _____

Haarfarbe _____

Augenfarbe _____

ERSCHEINUNG

Ursprungswert _____ Licht-Dunkel _____

KÖRPERKRAFT

Ursprungswert _____ Erde _____

Blocken W20 + Prozentsatz KöK _____

Tragkraft _____

Kraftakt KöK > Schwierigkeit, dann Erfolg _____

AUSDAUER

Ursprungswert _____ Wasser _____

Maximale AP _____

Verlust durch Rüstung _____

Verlust durch Belastung _____

BEHÄNDIGKEIT

Ursprungswert _____ Luft _____

Angriff W20 + Prozentsatz der Beh _____

Parieren W20 + Prozentsatz der Beh _____

Feinmotorik etc. W20 + Bonus _____

BEWEGLICHKEIT

Ursprungswert _____ Feuer _____

Abzug durch Rüstung _____

Abzug durch Belastung _____

Geschwindigkeit _____

Reaktion W20 + Waffe - Prozentsatz Bew _____

Ausweichen W20 + aktuelle Bew _____

Überraschung W20 + volle Bew _____

AUFFASSUNGSGABE

Ursprungswert _____ Verstand _____

Lernvermögen _____ Auff in % Abzug _____

Logik etc. evtl. W20 + Auff _____

PSYCHE

Ursprungswert _____ Seele _____

Seelenpunkte _____

Überzeugung evtl. W20 + Psyche _____

BESONDERHEITEN DES VOLKES & BEGABUNGEN

KLETTERN + _____

pro 3 m W20 + Beh + obigen Bonus; 20 AP -1 AP pro 5 Punkte Bonus

Vorsprünge 15 Baumkronen 18 grob gemauert 25 wenig Ritzen 30

nahezu glatt 35-40 nass +5 glitschig +10 geneigt -10 bis +15

MECHANISMUS KNACKEN + _____

W20 + Beh + obiger Bonus; Schwierigkeit sehr variabel (teils sehr hoch)

REITEN + _____ TIER _____ + _____ TIER _____

W20 + KöK + Bonus, für Reiterkampf mind. +15

RENNEN UND SPRINTEN + _____

Rennen: doppelte Strecke + Bonus, 20 AP - Bonus (mind. 15 AP) pro Runde

Sprinten: dreifache Str. + Bonus, 50 AP + 10 AP pro gespr. Runde - Bonus (mind. 30 AP)

SCHWIMMEN UND TAUCHEN - _____ AP

10 AP pro Runde (bekleidet 15 AP), Rüstungsverlust x3, Tauchen zus. 10 AP, bei Zwergen alles verdoppelt, durch Training nie unter 8 AP / 16 AP

SCHLEICHEN + _____

W20 + Beh + obiger Bonus; Riesen -10, Kolosse u. Zentaur -5

Krach 10-12 belebt 15-20 tags draußen 25 nachts draußen 30

Stille 35 weit weg -10 weicher Boden -5 Kies o.ä. +10

nahe dran +10 Tuchfühlung +15

nah an Chitoren +10 Elfen +5 Halbelf, Kobold +2

SPRINGEN + _____

W10 + KöK + obiger Bonus; Schwierigkeit = Weite x 5 (bei Menschengröße)

Bei Kolossen, Riesen, Zentauren x 4; Gnome, Halblinge x 10, Koblode x 20, Fey x 100

STEHLEN U. Ä. + _____

W20 + Beh + obiger Bonus, Beidhändige oft +2

Loser Gegenst. 20 lose am Körper 25 eng am Körper 35 wachsam Opfer +10

Elfen, Chitoren +10

VERSTECKEN + _____

W20 + Beh + obiger Bonus; für Riesen unmöglich, Koloss und Zentaur bis -5

viel Deckung 20 mittlere Deckung 25 geringe Deckung 35 in Bewegung +10

WERFEN + _____

W20 + KöK + obiger Bonus; Ergebnis : Gewicht (in Einh. a 100 g) ist Wurfweite

NAME

Volk _____
 Glaube _____
 Ethische Einstellung _____
 Geburtstag _____ Größe _____
 Gewicht _____
 Heimat _____ Hautfarbe _____
 Titel _____ Haarfarbe _____
 _____ Augenfarbe _____

BESONDERHEITEN DES VOLKES & BEGABUNGEN

ERSCHEINUNG

Ursprungswert _____ Licht-Dunkel _____

KÖRPERKRAFT

Ursprungswert _____ Erde _____

Blocken W20 + Prozentsatz KöK _____

Tragkraft _____

AUSDAUER

Ursprungswert _____ Wasser _____

Maximale AP _____

Verlust durch Rüstung _____

Verlust durch Belastung _____

BEHÄNDIGKEIT

Ursprungswert _____ Luft _____

BEWEGLICHKEIT

Ursprungswert _____ Feuer _____

Abzug durch Rüstung _____

Abzug durch Belastung _____

Geschwindigkeit _____

AUFFASSUNGSGABE

Ursprungswert _____ Verstand _____

PSYCHE

Ursprungswert _____ Seele _____

Seelenpunkte _____

Größe _____
 Gewicht _____
 Hautfarbe _____
 Haarfarbe _____
 Augenfarbe _____

KLETTERN + _____

 MECHANISMUS KNACKEN
 + _____

 REITEN
 + _____ TIER _____
 + _____ TIER _____

 RENNEN UND SPRINTEN
 + _____

 SCHWIMMEN & TAUCHEN
 _____ AP _____

 SCHLEICHEN + _____

 SPRINGEN + _____

 STEHLEN U. Ä. + _____

 VERSTECKEN + _____

 WERFEN + _____

Empty space for special traits and talents.

Empty space for additional notes or character details.

NAME _____

WAFFE

Stufe _____ Titel _____

Angriff _____ AP

Parade _____ AP

Blocken _____ AP

Geschwindigkeit _____

Schaden _____

Reichweiten ____ / ____ / ____

Mindestanforderungen: _____

Werte bei einem Wert unter Minimalanford.: _____

Angriff ____ AP Parade/Block ____ AP

Geschwindigkeit _____

Schaden _____

WAFFE

Stufe _____ Titel _____

Angriff _____ AP

Parade _____ AP

Blocken _____ AP

Geschwindigkeit _____

Schaden _____

Reichweiten ____ / ____ / ____

Mindestanforderungen: _____

Werte bei einem Wert unter Minimalanford.: _____

Angriff ____ AP Parade/Block ____ AP

Geschwindigkeit _____

Schaden _____

Techniken

Techniken

WAFFEN IM BESITZ

KAMPFABLAUF

Initiative
W20 + Geschw. der Waffe - % der eff. Bew
je niedriger, desto schneller

Angriff
W20 + Stufe + % Beh gegen Eigenschaft
KöK und Ausd 0; Bew -2; Beh und Ersch -5
Auff -10; kl. Waffe -12; mittel -10; groß -8

Parieren
W20 + Bonus + % Beh
Wenn höher als Angriff, kein Schaden

Ausweichen
W20 + eff. Bew
Wenn höher als Angriff, kein Schaden

Blocken
W20 + Blockbonus + % KöK; Ergebnis wird zu AP
Verlust und Abzug vom Schaden; zus. AP-Verlust wie bei Parade

Mehrfache Verteidigung
Pro bereits erfolgte Verteidigung in gleicher Runde: -1
auf den Abwehrwurf

Schaden
Würfel + % KöK
Rüstschutz des Ziels wird abgezogen
Ergebnis : 10 wird zu Abzug bzgl. der Eigenschaft

Fernkampf
mittlere Reichw. - 3 Angr. und Schaden
große Reichw. - 6 Angr. und Schaden

Angriff gegen Ziele ohne Verteidigung
Mindestens zu würfeln sind:
regungslos: 5 unbemerkt: 10 von hinten / blind: 15
im Kampf: 20 Fernkampf +5 / +10 / +15
Alles über dem Wert wird zu zusätzlichem Schaden

Titel für Waffenfertigkeiten

0-untrainiert (Stufe 0)	3-Experte (11-15)
1-trained (1-5)	4-Meister (16-20)
2-Spezialist (6-10)	5-Großmeister (ab 21)

UMGANG MIT RÜSTUNGEN

GETRAGENE RÜSTUNG

Rüstung _____

Auff - Kopf
Angriff - 10

Ersch - Gesicht
Angriff - 5

KöK - Arme
Angriff 0

Ausd - Rumpf
Angriff 0

Beh - Hände
Angriff - 5

Bew - Beine
Angriff - 2

NAME _____

WAFFE
Stufe _____ Titel _____
Angriff _____ AP
Parade _____ AP
Blocken _____ AP
Geschwindigkeit _____
Schaden _____
Reichweiten ____ / ____ / ____

Mindestanforderungen: _____
Werte bei einem Wert unter Minimalanford.:
Angriff ____ AP Parade/Block ____ AP
Geschwindigkeit _____
Schaden _____

Techniken

WAFFE
Stufe _____ Titel _____
Angriff _____ AP
Parade _____ AP
Blocken _____ AP
Geschwindigkeit _____
Schaden _____
Reichweiten ____ / ____ / ____

Mindestanforderungen: _____
Werte bei einem Wert unter Minimalanford.:
Angriff ____ AP Parade/Block ____ AP
Geschwindigkeit _____
Schaden _____

Techniken

KAMPFABLAUF

Initiative
W20 + Geschw. der Waffe - % der eff. Bew.
je niedriger, desto schneller

Angriff
W20 + Stufe + % Beh gegen Eigenschaft
KöK und Ausd 0; Bew -2; Beh und Ersch -5
Auff -10; kl. Waffe -12; mittel -10; groß -8

Parieren
W20 + Bonus + % Beh
Wenn höher als Angriff, kein Schaden

Ausweichen
W20 + eff. Bew
Wenn höher als Angriff, kein Schaden

Blocken
W20 + Blockbonus + % KöK; Ergebnis wird zu AP
Verlust und Abzug vom Schaden; zus. AP-Verlust wie
bei Parade

Mehrfache Verteidigung
Pro bereits erfolgte Verteidigung in gleicher Runde: -1
auf den Abwehrwurf

Schaden
Würfel + % KöK
Rüstschutz des Ziels wird abgezogen
Ergebnis : 10 wird zu Abzug bzgl. der Eigenschaft

Fernkampf
mittlere Reichw. - 3 Angr. und Schaden
große Reichw. - 6 Angr. und Schaden

Angriff gegen Ziele ohne Verteidigung
Mindestens zu würfeln sind:
regungslos: 5 unbemerkt: 10 von hinten / blind: 15
im Kampf: 20 Fernkampf +5 / +10 / +15
Alles über dem Wert wird zu zusätzlichem Schaden

Titel für Waffenfertigkeiten
0-untrainiert (Stufe 0) 3-Experte (11-15)
1-trainiert (1-5) 4-Meister (16-20)
2-Spezialist (6-10) 5-Großmeister (ab 21)

WAFFE
Stufe _____ Titel _____
Angriff _____ AP
Parade _____ AP
Blocken _____ AP
Geschwindigkeit _____
Schaden _____

Techniken

NAME _____

WISSEN

1-10 rudimentär 11-20 grundlegend 21-30 vertieft 31-40 umfassend 41-50 präzise 51-100 legendar

Gebiet _____	Stufe _____	Gebiet _____	Stufe _____
Gebiet _____	Stufe _____	Gebiet _____	Stufe _____
Gebiet _____	Stufe _____	Gebiet _____	Stufe _____
Gebiet _____	Stufe _____	Gebiet _____	Stufe _____
Gebiet _____	Stufe _____	Gebiet _____	Stufe _____
Gebiet _____	Stufe _____	Gebiet _____	Stufe _____
Gebiet _____	Stufe _____	Gebiet _____	Stufe _____
Gebiet _____	Stufe _____	Gebiet _____	Stufe _____
Gebiet _____	Stufe _____	Gebiet _____	Stufe _____
Gebiet _____	Stufe _____	Gebiet _____	Stufe _____

1-10 je 20 EP 11-20 je 50 EP 21-30 je 100 EP 31-40 je 200 EP 41-50 je 500 EP 51-60 je 800 EP 61-70 je 1000 EP 71-80 je 1200 EP
zählt ab 51 % als legendar (1 % Abzug) pro zehn weitere Punkte zus. 1 % Abzug; maximale Stufe ist fünffache Auffassungsgabe

Titel für handwerkliche Fertigkeiten u. ä.

0-ahnungslos (Stufe 0) 3-Geselle (11-15)
1-Gehilfe (1-5) 4-Meister (ab 16)
2-Lehrling (6-10)

SPRACHEN

Sprache	Verständnis
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Einige Begriffe 50 EP Rudimentär (Auf 5) + 150 EP
Fließend (Auf 8) + 150 EP Perfekt (Auf 11) + 250 EP
Lesen und Schreiben + 150 EP, z.B. Elfish ist teurer

FERTIGKEIT

Stufe _____ Titel _____

FERTIGKEIT

Stufe _____ Titel _____

FERTIGKEIT

Stufe _____ Titel _____

FERTIGKEIT

Stufe _____ Titel _____

FERTIGKEIT

Stufe _____ Titel _____

NAME _____

Feenlicht

FERTIGKEITEN
ERWEITERUNG

FERTIGKEIT
Stufe _____ Titel _____

Titel für handwerkliche Fertigkeiten u. ä.
0-ahnungslos (Stufe 0) 3-Geselle (11-15)
1-Gehilfe (1-5) 4-Meister (ab 16)
2-Lehrling (6-10)

FERTIGKEIT
Stufe _____ Titel _____

FERTIGKEIT
Stufe _____ Titel _____

FERTIGKEIT
Stufe _____ Titel _____

FERTIGKEIT
Stufe _____ Titel _____

FERTIGKEIT
Stufe _____ Titel _____

NAME

VERWUNDUNGEN

Erhaltener Schaden wird um die Absorption der Rüstung reduziert und dann durch 10 geteilt. Der Aufsummierte Schaden wird zu einem Abzug (abrunden) bei allen Würfeln, die im Normalfall einen Bonus durch die entsprechende Eigenschaft erhalten. Der Abzug kann durchaus größer werden als eventuelle Boni.

Ausnahmen: Beim Schaden mit Waffen kann der Abzug maximal den Aufschlag durch Körperkraft auf Null setzen; bei Spruchmagie wird der Abzug verzehnfacht (ohne vorher abgerundet zu werden).

LERNEN

Charakterpunkte (CP) _____
Erhöhen einer Eigenschaft um einen Punkt kostet 5000 CP + 1000 CP pro bereits vorhandenem Punkt über dem Ursprungswert

KÖRPERKRAFT

EP-Abzug durch legendäre Fertigkeiten: _____

AUSDAUER

Fertigkeiten im Lernzustand

BEHÄNDIGKEIT

Fertigkeit _____

BEWEGLICHKEIT

Notwendig _____ jetzt _____

AUFFASSUNGSGABE

z.B. bei Spruchmagie (zehnfach)

Fertigkeit _____

Notwendig _____ jetzt _____

SEELENPUNKTE

Abzug an Seelenpunkten wird zu zus. Abzug bei allen Prüfwürfen

Fertigkeit _____

Notwendig _____ jetzt _____

Fertigkeit _____

Notwendig _____ jetzt _____

Fertigkeit _____

Notwendig _____ jetzt _____

Fertigkeit _____

Notwendig _____ jetzt _____

Fertigkeit _____

Notwendig _____ jetzt _____

Fertigkeit _____

Notwendig _____ jetzt _____

Fertigkeit _____

Notwendig _____ jetzt _____

Fertigkeit _____

Notwendig _____ jetzt _____

AKTUELLE AUSDAUERPUNKTE (AP)

EISEN	KUPFER	SILBER
GOLD	PLATIN	

WEITERE VERBRAUCHSGÜTER
Proviant, Munition und Ähnliches

NAME _____

ELEMENTARFERTIGKEITEN O.Ä.

In angespannten Situationen: Schwierigkeit +20, wenn angegriffen +30 zur Schwierigkeit;
Verletzungsabzüge werden verzehnfacht; halbe Schwierigkeit der Vorrunde kommt als „Erschöpfung“ hinzu

SPRUCH

Wirkung _____ Reichweite _____
Gebiet _____ Komponenten _____
Schwierigkeit ____ Geschwindigkeit ____ AP ____

SPRUCH

Wirkung _____ Reichweite _____
Gebiet _____ Komponenten _____
Schwierigkeit ____ Geschwindigkeit ____ AP ____

SPRUCH

Wirkung _____ Reichweite _____
Gebiet _____ Komponenten _____
Schwierigkeit ____ Geschwindigkeit ____ AP ____

SPRUCH

Wirkung _____ Reichweite _____
Gebiet _____ Komponenten _____
Schwierigkeit ____ Geschwindigkeit ____ AP ____

SPRUCH

Wirkung _____ Reichweite _____
Gebiet _____ Komponenten _____
Schwierigkeit ____ Geschwindigkeit ____ AP ____

SPRUCH

Wirkung _____ Reichweite _____
Gebiet _____ Komponenten _____
Schwierigkeit ____ Geschwindigkeit ____ AP ____

SPRUCH

Wirkung _____ Reichweite _____
Gebiet _____ Komponenten _____
Schwierigkeit ____ Geschwindigkeit ____ AP ____

SPRUCH

Wirkung _____ Reichweite _____
Gebiet _____ Komponenten _____
Schwierigkeit ____ Geschwindigkeit ____ AP ____

SPRUCH

Wirkung _____ Reichweite _____
Gebiet _____ Komponenten _____
Schwierigkeit ____ Geschwindigkeit ____ AP ____

SPRUCH

Wirkung _____ Reichweite _____
Gebiet _____ Komponenten _____
Schwierigkeit ____ Geschwindigkeit ____ AP ____

SPRUCH

Wirkung _____ Reichweite _____
Gebiet _____ Komponenten _____
Schwierigkeit ____ Geschwindigkeit ____ AP ____

SPRUCH

Wirkung _____ Reichweite _____
Gebiet _____ Komponenten _____
Schwierigkeit ____ Geschwindigkeit ____ AP ____

SPRUCH
Wirkung _____ Reichweite _____
Gebiet _____ Komponenten _____
Schwierigkeit ____ Geschwindigkeit ____ AP ____

SPRUCH
Wirkung _____ Reichweite _____
Gebiet _____ Komponenten _____
Schwierigkeit ____ Geschwindigkeit ____ AP ____

SPRUCH
Wirkung _____ Reichweite _____
Gebiet _____ Komponenten _____
Schwierigkeit ____ Geschwindigkeit ____ AP ____

SPRUCH
Wirkung _____ Reichweite _____
Gebiet _____ Komponenten _____
Schwierigkeit ____ Geschwindigkeit ____ AP ____

SPRUCH
Wirkung _____ Reichweite _____
Gebiet _____ Komponenten _____
Schwierigkeit ____ Geschwindigkeit ____ AP ____

SPRUCH
Wirkung _____ Reichweite _____
Gebiet _____ Komponenten _____
Schwierigkeit ____ Geschwindigkeit ____ AP ____

SPRUCH
Wirkung _____ Reichweite _____
Gebiet _____ Komponenten _____
Schwierigkeit ____ Geschwindigkeit ____ AP ____

SPRUCH
Wirkung _____ Reichweite _____
Gebiet _____ Komponenten _____
Schwierigkeit ____ Geschwindigkeit ____ AP ____

SPRUCH
Wirkung _____ Reichweite _____
Gebiet _____ Komponenten _____
Schwierigkeit ____ Geschwindigkeit ____ AP ____

SPRUCH
Wirkung _____ Reichweite _____
Gebiet _____ Komponenten _____
Schwierigkeit ____ Geschwindigkeit ____ AP ____

SPRUCH
Wirkung _____ Reichweite _____
Gebiet _____ Komponenten _____
Schwierigkeit ____ Geschwindigkeit ____ AP ____

SPRUCH
Wirkung _____ Reichweite _____
Gebiet _____ Komponenten _____
Schwierigkeit ____ Geschwindigkeit ____ AP ____

SPRUCH
Wirkung _____ Reichweite _____
Gebiet _____ Komponenten _____
Schwierigkeit ____ Geschwindigkeit ____ AP ____

SPRUCH
Wirkung _____ Reichweite _____
Gebiet _____ Komponenten _____
Schwierigkeit ____ Geschwindigkeit ____ AP ____