

Feenlicht

EIN ROLLENSPIEL MIT CHARAKTER

CHARAKTERBLÄTTER

Version 1.3.0

Autor: Lil Gleiß

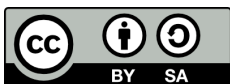
© 2016-2021 Lil Gleiß
Version 1.3.0

Autorin: Lil Gleiß
Sämtliche Bilder außer den CC Logos erstellt durch Lil Gleiß

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

Feenlicht - Charakterblätter von Lil 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 alltagssprachliche 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

Ursprungswert _____ Licht-Dunkel _____

KÖRPERKRAFT

Ursprungswert _____ Erde _____

Blocken $W20 + \text{Prozentsatz KöK}$

Tragkraft _____

Kraftakt $KöK > \text{Schwierigkeit, dann Erfolg}$

AUSDAUER

Ursprungswert _____ Wasser _____

Maximale AP _____

Verlust durch Rüstung _____

Verlust durch Belastung _____

BEHÄNDIGKEIT

Ursprungswert _____ Luft _____

Angriff $W20 + \text{Prozentsatz der Beh}$

Parieren $W20 + \text{Prozentsatz der Beh}$

Feinmotorik etc. $W20 + \text{Bonus}$

BEWEGLICHKEIT

Ursprungswert _____ Feuer _____

Abzug durch Rüstung _____

Abzug durch Belastung _____

Geschwindigkeit _____

Reaktion $W20 + \text{Waffe} - \text{Prozentsatz Beh}$

Ausweichen $W20 + \text{aktuelle Bew}$

Überraschung $W20 + \text{volle Bew}$

AUFFASSUNGSGABE

Ursprungswert _____ Verstand _____

Lernvermögen Auf in \% Abzug

Logik etc. $\text{evtl. } W20 + \text{Auf}$

PSYCHE

Ursprungswert _____ Seele _____

Seelenpunkte _____

Überzeugung $\text{evtl. } W20 + \text{Psyche}$

BESONDERHEITEN DES VOLKES & BEGABUNGEN

KLETTERN + _____

pro 3 m $W20 + \text{Beh} + \text{obigen Bonus}$; 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 + _____

$W20 + \text{Beh} + \text{obiger Bonus}$; Schwierigkeit sehr variabel (teils sehr hoch)

REITEN + ___ TIER _____ + ___ TIER _____

$W20 + \text{KöK} + \text{Bonus}$, 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 + _____

$W20 + \text{Beh} + \text{obiger Bonus}$; 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 + _____

$W10 + \text{KöK} + \text{obiger Bonus}$; 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. + _____

$W20 + \text{Beh} + \text{obiger Bonus}$, Beidhändige oft +2

Losser Gegenst. 20 lose am Körper 25 eng am Körper 35 wachsames Opfer +10

Elfen, Chitoren +10

VERSTECKEN + _____

$W20 + \text{Beh} + \text{obiger Bonus}$; für Riesen unmöglich, Koloss und Zentaur bis -5

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

WERFEN + _____

$W20 + \text{KöK} + \text{obiger Bonus}$; Ergebnis : Gewicht (in Einh. a 100 g) ist Wurfweite

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
KoK 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 + % KoK; 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 + % KoK
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 _____

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

AUSDAUER

BEHÄNDIGKEIT

BEWEGLICHKEIT

AUFFASSUNGSGABE

z.B. bei Spruchmagie (zehnfach)

SEELENPUNKTE

Abzug an Seelenpunkten wird zu zus. Abzug bei allen Prüfwürfeln

EP-Abzug durch legendäre Fertigkeiten: _____

Fertigkeiten im Lernzustand

Fertigkeit _____

Notwendig _____ jetzt _____

Fertigkeit _____

Notwendig _____ jetzt _____

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 ____