

Feenlicht

EIN ROLLENSPIEL MIT CHARAKTER



SPIELLEITER SCHIRM

Version 1.0.0a

NUR FÜR SPIELLEITER

Autorin: Lil Gleiß

© 2016-2021 Lil Gleiß
Version 1.0.0a

Autorin: Lil Gleiß
Clipart teils von openclipart.com (teils angepasst)
Sämtliche Bilder erstellt durch Lil Gleiß

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

Feenlicht - Ein Rollenspiel mit Charakter - Spielleiter Schirm 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.

BASTELANLEITUNG

Die einzelnen Teile des Schirms sind so sortiert, dass immer zusammengehörige Innen- und Außen-seite aufeinander folgen. Natürlich können Sie die Innenseiten auch anders anordnen.

Deaktivieren Sie in Ihrem Druckerdialog automatische Größenanpassungen und Drehungen. Bei modernen Druckern geht dabei höchstens ein Teil der Schnittmarken verloren.

Da Heimdrucker die Vorder- und Rückseite kaum millimetergenau passend zueinander drucken, empfiehlt sich für eine perfekte Ausrichtung das Drucken auf zwei Blättern, die man dann verklebt. Wenn Sie mit ein klein wenig Ungenauigkeit leben können, dann ist ein einzelnes Blatt natürlich kein Problem (160 g später laminiert ist ausreichend stabil). Den Zuschnitt sollte man dann eher an der Außenseite orientieren, da dort die Grafik von Seite zu Seite weiterläuft.

Die laminierten und dann zugeschnittenen Bögen lassen sich mit Klebefilm von beiden Seiten aneinander hängen (Spalten von ca. 3 mm zwecks Faltparkeit nicht vergessen). Es empfiehlt sich auch, die Außenkanten mit durchsichtigem Klebeband zu verstärken (Laminierfolie hält nach Zuschnitt nicht immer perfekt).

Ich hoffe, dass der Spielleiter Schirm eine Hilfe beim Nachschlagen all der öfter benötigten Kleinigkeiten ist.

Viel Spaß beim Spielen.



KAMPFABLAUF

ANKÜNDIGUNGEN

INITIATIVE

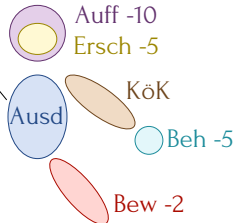


+ Geschw. der Aktion
+ Verletzung **Bew**

ANGRIFF



+ Bonus der Aktion
- Körperregion
- Verletzung **Beh**



gg. Reiter -3 außer bei **Bew**

↖ Fernkampf
mittel -3, weit -6

☞ Nebenhand -5

☞☞ Beidhändig je -15
(trainierbar)

👁️ Ohne Sicht: -10

Vor Angriff wählen; Wechsel nur bei Verzicht auf gewonnene Initiative (5 AP)

PARADE



+ Bonus der Aktion
- Verletzung **Beh**

Ergebnis > Angriff:
kein Schaden

-1 pro Verteidigung zuvor
in gleicher Runde

AUSWEICHEN



+ **Bew** + Bonus
- Behind. Rüst/Gew.
- Verletzung **Bew**

Verzicht auf Angriff:
+10 oder mehr

Ergebnis > Angriff:
kein Schaden

☞ Nebenhand -5

☞☞ Beidhändig je -15
(trainierbar)

👁️ Ohne Sicht: -15
oder schlimmer

BLOCKEN



+ Bonus der Aktion
- Verletzung **KöK**

Gegen Fernkampf
nur mit Schild

Ergebnis wird Abzug
vom Schaden

KEINE VERTEIDIGUNG

Je nach Ziel muss der
Angriff dies überbieten:

regungslos	5
unbemerkt	10
von hinten/blind	15
im Kampf	20
Fernkampf	+5/+10/+15

Punkte darüber werden
zu Zusatzschaden.

SCHADEN



+ KöK-Aufschlag der Waffe - Verletzung **KöK** (nie unter 0)
+ Zusatzschaden wegen fehlender Verteidigung
- Absorption der Rüstung

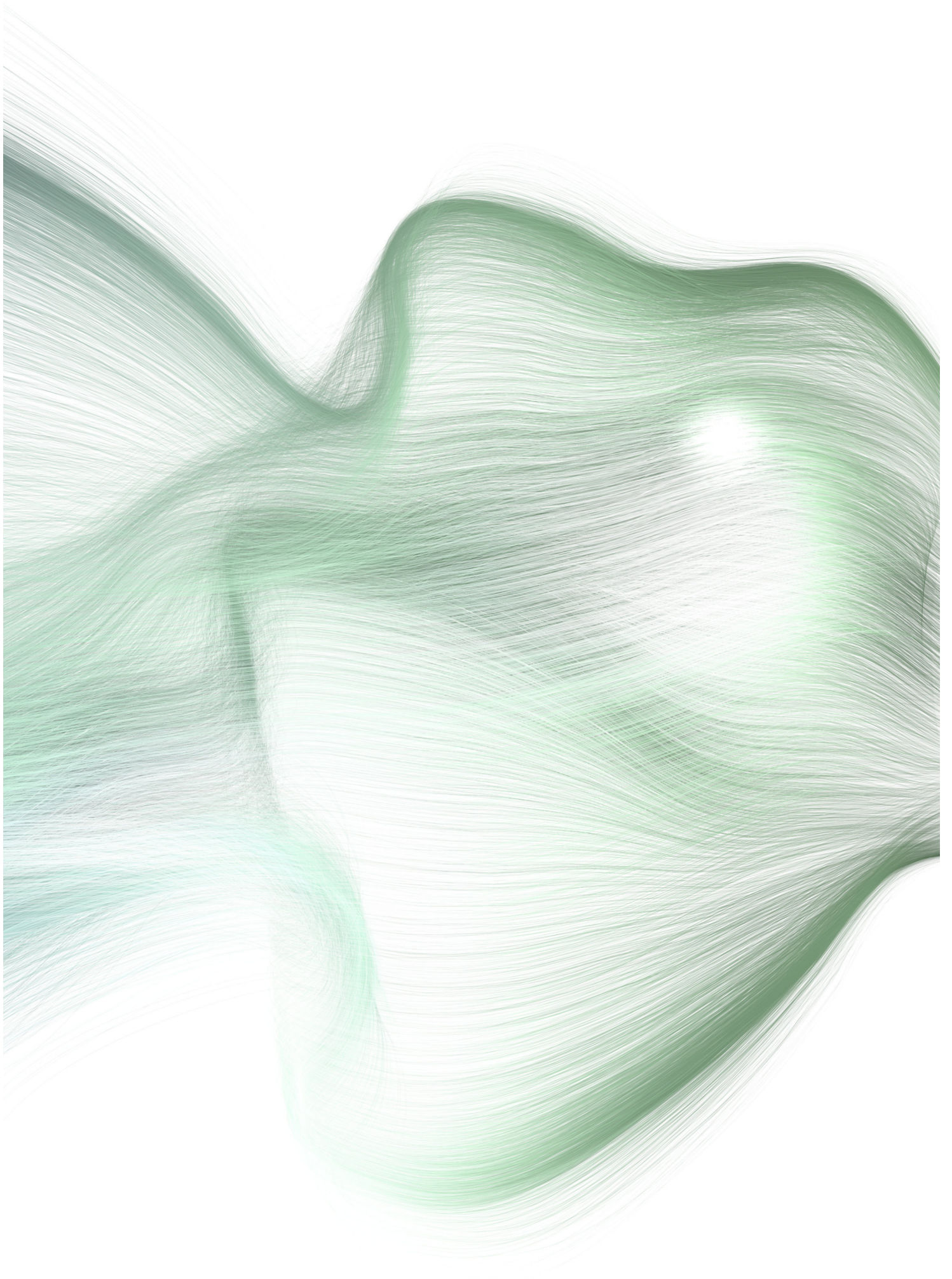
Ergebnis : 10 wird zusätzliche Verletzung der anvisierten Eigenschaft

AUSDAUERPUNKTE (AP)

- Kosten für Angriff/Aktion
- Kosten für Verteidigung(en)
-5 AP bei Verteidigungswechsel
+ **Ausd** - Verletzung **Ausd**

SCHADEN AN RÜSTUNG

Nach heftigem Kampf ca. 1 Punkt
weniger Absorption



ALLGEMEINE FERTIGKEITEN

KLETTERN

 + Beh + Bonus
(nach je 3 m)



Große Vorsprünge	15
Baumkrone	18
grob gemauert	25
wenig Ritzen	30
nahezu glatt	35-40
nass	+5
glitschig	+10
geneigt	bis -10
Überhang	bis +15

SCHLEICHEN

 + Beh + Bonus



Riese	-10
Koloss	-5
Zent.	-6 bis -12
Schwierigkeit schwankt stark:	
viel Krach	10-12
Marktplatz/Wirtshaus	15/20
tags/nachts im Freien	25/30
bei Stille	35
weit weg/nah dran	-10 bis +10
auf Tuchfühlung	+15
Untergrund	-5 bis +10
An Chit./Elf/Kob, Halbelf	+10/+5/+2

TRAINIERTE SINNE

Gibt u.a. Bonus auf Kampf ohne Sicht und erschwert Anschleichen und Verstecken

REITEN

 + KöK + Bonus



Meist eher beschreibender Wert:
bis +5 nur bedingt reitfähig, ab +11
guter Reiter, Kampf zu Pferde ab +15

VERSTECKEN

 + Beh + Bonus



Riese	fast unmöglich
Koloss	-5
Zentaur	-6 bis -12
viel Deckung	20
mittlere/wenig Deckung	25/35
in Bewegung	+10
vor Zwergen	bis +5

RENNEN, SPRINTEN

Rennen

Strecke x2; 20 AP pro Rd.

Sprinten

Strecke x3; 50 AP pro Rd.

+ 10 AP pro schon gesprintete Rd.

Trainingsbonus wird zu Bonus auf Strecke (nicht vervielfacht) und zu Reduzierung des AP-Verlust (nie unter 15 AP bzw. 30 AP pro Rd.).



MECHANISMUS KNACKEN

 + Beh + Bonus



Vom groben Türschloss	15
bis sehr komplex	70

SCHWIMMEN



Pro Rd. 10 AP bekleidet 15 AP

Zwerge 20 AP bzw. 30 AP

+ Verlust durch Rüstung, Last x3

Tauchen 1. Rd +10 AP, 2. +20 AP usw.

Trainingsbonus verringert den Verlust auf bestenfalls 8 AP/16 AP evtl. auch als Bonus auf Prüfwurf

STEHLEN U. Ä.

 + Beh + Bonus
beidhändig oft +2



loser Gegenstand	20
lose am Körper	25
eng am Körper	35
wachsames Opfer	+10
Elfen, Chitoren	+10

HANDWERK

0 ahnungslos

6-10 Lehrling

ab 16 Meister

1-5 Gehilfe

11-15 Geselle

SPRACHENSTUFEN

Einige Begriffe

Rudimentär

Fließend

Perfekt



SPRINGEN

 + KöK + Bonus
(o. Anlauf (KöK+Bon):2



Schwierigkeit ist Weite x Faktor (s.u.)

Koloss, Riese, Zentaur 4

Gnom, Halbbling 10

Chitor, Zwerg 15

Kobold 20

Fey 100

der Rest 5

Hochsprung x 4

Kosten: AP in Höhe der Schwierigk.

WERFEN

 + KöK + Bonus
Ergebnis : Gew. in kg

Minimaler Teiler ist 0,5, maximaler Teiler meist 20. Das Ergebnis ist die Weite in Metern.

Bei zielgenauem Wurf halbe Weite und zus. Prüfwurf mit Beh oder Angriffswurf (Wurfaffen).

WISSENSSTUFEN

1-10 rudimentär

21-30 vertieft

41-50 präzise

11-20 grundleg.

31-40 umfass.

51-100 legendär

WAFFENTITEL

0 untrainiert

6-10 Spezialist

16-20 Meister

1-5 trainiert

11-15 Experte

ab 21 Großm.



licht

MIT CHARAKTER

MAGIE

ÜBERRASCHUNG

SPRUCHMAGIE



+ Fertigkeit
+ Auff + ?



Magieart ?
Feuer Bew
Wasser Ausd
Erde KöK
Luft, Licht Beh
Mental Psy
Chaos -

Schwierigkeit ist Schw. des Spruchs
+ Erschöpfung (halbe Schw. Vorr.)
Ablenkung +20; angegriffen zus.+30



+ Beweglichkeit
(ohne Abzug durch Rüst. und Bel.)

Wird Schwierigkeit nicht übertroffen, entfällt mind.
die nächste Aktion.

Grobe Richtwerte
Unvermutete Bewegung 15
Bei einem scheinbar Schlafenden 20
Plötzlich herabfallender Stein 30

PRIESTER

Segen

Schadensabs. nach Gebet
Bei Gruppe nur 80 % Wirkung
Konkret für ein Element: x2

Bannung



+ Überzeugung
- Stärke

Positives Ergebnis bedeutet Erfolg
(Details im Regelbuch)
Negative Punkte werden zu zus.
AP-Verlust (Basis 20 AP) und weitere
Wirkung je nach Element.
Bannung von Chaos 2W20 + Üb:2

Lebenserhalt



+ Überzeugung
- Verlorene Seelenp.

Schwierig i.A. vom Opfer
Glaube des Priesters 25
Ähnliche Ethik 30
Sonst 40
Guter Bekannter -2
Pro Runde 20 AP, Erfolg verhindert
Verlust von Seelenpunkten

KOBOLDSMAGIE



+ Risikovermeid.
- Abzüge

Abzüge:
Nur Handbew. -10
Minimale Gestik -30 (statt -10)
Ohne Stimme -20

Ergebnis und Nebenwirkungen
-49 bis -40 500 -39 bis -30 300
-29 bis -20 200 -19 bis -10 100
-9 bis 0 80 1 bis 10 60
11 bis 25 50 26 bis 40 40
41 bis 60 30 61 bis 80 20
81 bis 100 10 ab 101 0

Bei Spruchfehlschlag ist der Kobold
das Ziel der Nebenwirkung.

RÜSTUNGEN

ABSORPTION

	KöK Arm	Ausd Rumpf	Beh Hand	Bew Bein	Auff Kopf	Ersch Gesicht	AP
Kleidung	1	1	-	1	-	-	-
Stoffpolster	2	2	-	2	-	-	1
Bandagen	2	2	1	2	1	-	-
Lederwams	4	5	-	-	-	-	1
Lederkleidung	5	5	-	5	2	-	2
Verst. Lederrüstung	6	6	-	5	2	-	3
Kettenhemd	7	8	-	3	3	-	3
Hornpanzer	6	7	4	6	2	-	3
Kettenrüstung	8	8	6	8	6	2	3
Schuppenpanzer	7	10	-	3	2	-	4
Teilplattenpanzer	9	10	7	9	7	3	4
Feldrüstung	11	12	8	11	8	6	4
Ritterrüstung	13	14	10	13	10	8	4
Kriegsharnisch	14	16	10	14	12	10	5
Hut	-	-	-	-	2	-	-
Lederhelm	-	-	-	-	4	1	-
Kettenhaube	-	-	-	-	6	2	1
Wächterhelm	-	-	-	-	7	3	1
Topfhelm	-	-	-	-	8	6	1
Ritterhelm	-	-	-	-	10	8	1
Schw. Kriegshelm	-	-	-	-	12	10	1
Lederhandschuhe	-	-	2	-	-	-	-
Verst. Handschuhe	-	-	3	-	-	-	-
Kettenhandschuhe	-	-	6	-	-	-	-
Rüstungshandsch.	-	-	7	-	-	-	-



Feer
EIN ROLLENSPIEL

SCHADEN

RAUSCHMITTEL, GIFT

Alkohol

von **Auff** -2, **Beh** -2, **Ausd** -1 (leichter Schwips)
bis **Auff** -10, **Beh** -10, **Ausd** -5 (Vollrausch)

evtl. Entscheidung über Verhalten durch Spielleiter
nach **Auff**-Gefecht (Spielleiter mit vollem, Spieler mit
reduziertem Wert)



Andere Rauschmittel

Abzüge wie oben, evtl. auch auf **Bew** und **KöK**
Möglichkeit von Halluzinationen (auch bei Alkohol)

Gifte

Immer individuell beschrieben



VERBRENNUNGEN

Runde bei allen körperlichen Eigensch.

Kerzenflamme	W2
Kochendes Wasser	W4
Fackel	W6+1
Glühendes Eisen	W6+4
Lagerfeuer	2W6+2
Brennendes Öl	3W6+5
Waldbrand	5W6+15
Inferno	10W6+30



Schaden :10 als Abzug vermerken; bleibende Schäden
bei schweren Brandwunden sind häufig; evtl. Neben-
wirkungen z.B. durch Atemnot wegen Rauch

HUNGER, DURST, MÜDIGKEIT

Hunger

Pro Tag ohne Essen **Ausd** -1, **KöK** -1, **Bew** -1
Ab 4. Tag pro Tag zus. -1 beim Rest außer Psy

Erholt sich nach Mahlzeit schnell, nach langem Fasten
bleibt ein schwacher Abzug längere Zeit. **KöK** oder **Ausd**
unter 0: -1 Seelenpunkt pro 6 h.

Durst

Nach einem Tag **Ausd** -2, **KöK** -2, **Auff** -2
Verdoppelung pro weiteren Tag

Nach Trinken Erholung um 1 Punkt, danach um zwei
Punkte pro Tag; **Ausd** unter 0: -1 Seelenpunkt pro 1 h

Müdigkeit

Pro Tag ohne Schlaf **Ausd** -1, **Auff** -1, evtl. Psy -1
Ab 5. Tag pro Tag **Bew** -1, **Beh** -1, **KöK** -1 (max. -5)

Auff unter 0: Wahrnehmungsstörung bis Wahnsinn
evtl. dauerhafter Verlust von **Ausd**

STÜRZE

Höhe bis	3 m	6 m	9 m	12 m	
Schaden	1W6	3W6	6W6	10W6	...



Anzahl der Würfel durch Summen (1, 1+2, 1+2+3 ...)

Schaden wird für jede körperliche Eigenschaft einzeln
ermittelt (Ergebnis :10 als Abzug notieren), Stoff- und
Lederrüstung absorbiert

Je nach Situation Variation um bis zu 5W6

HEILUNG

NATÜRLICHE REGENERATION

Pro verbliebenen Punkt **Ausd** und Tag: 0,1

Die Heilung wird (so möglich) gleichmäßig auf verletzte
Eigenschaften verteilt.

HEILKUNST

Pro Stufe und Tag insgesamt 0,1 zus. Heilung (max. gleich viel wie nat. Reg.)

Bei neg. **Ausd** pro negativen Gesamtpunkt eine Stufe notwendig. Erst Stufen darüber für Heilung (ges. max. 0,2 pro Tag).

Lebensrettung:



+ Stufe:

Überbieten der Schwierigkeit (20 +1 pro neg. Punkt insges.): weiterer Verlust einer
Eigenschaft um 0,1 reduziert; pro 5 weitere Punkte +0,1
-1 Seelenpunkt pro Runde solange Eigens. sinken

Krankheiten pro Erfolg 5 %

Gift pro Erfolg 10 % reduziert



+ Stufe:

Pro 5 zus. Punkte zus. 5 % / 10 %; Fehlschlag bei Krankh. kann diese verschlechtern; Gift nur um 50 %, ohne
passende Mittel nur um 20 % reduzierbar.

