

Feenlicht

EIN ROLLENSPIEL MIT CHARAKTER



SPIELLEITER SCHIRM

Version 1.10.0a

NUR FÜR DIE SPIELLEITUNG

Autorin: Lil Gleiß

© 2016-2025 Lil Gleiß
Version 1.10.0a

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.

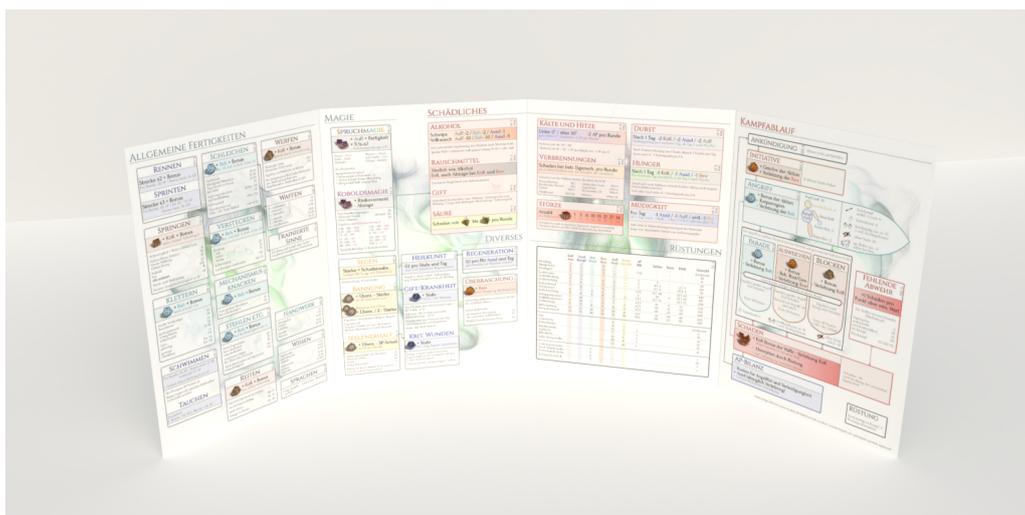
Deaktivieren Sie in Ihrem Druckerdialog automatische Größenanpassungen und Drehungen. Bei modernen Druckern geht dabei höchstens ein Teil der Schnittmarken verloren.

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 Falbarkeit 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.



ALLGEMEINE FERTIGKEITEN

RENNEN S. 120

Strecke x2 + Bonus
Pro Runde: 20 AP - Bonus (min. 15 AP)

SPRINTEN

Strecke x3 + Bonus
Pro Runde: 50 AP / 60 AP / 70 AP ...
- Bonus (min. 30 AP)

SCHLEICHEN S. 121

 + **Beh** + **Bonus**
Rie -10, Kol -5, Zent -6 bis -12

Viel Krach	10-12
Marktplatz/Wirtshaus	15/20
Tags/Nacht im Freien	25/30
bei Stille	35
weit weg/nah dran	-10 bis +10
auf Tuchfühlung	+15
Untergrund	-5 bis +10
Anschleichen an	
Chit. / Elf / Kob, Halbelf	+10/+5/+2

WERFEN S. 123

 + **KöK** + **Bonus**
geteilt durch Gewicht in kg

Minimaler Teiler	0,5
Maximaler Teiler meist	20
Ergebnis ist Wurfweite in Metern	
Bei zielgenauem Wurf halbe Weite und zus. Prüfwurf mit Beh oder Angriffswurf (s. Wurfaffen S. 247)	

SPRINGEN S. 122

 + **KöK** + **Bonus**
ohne Anlauf Aufschlag/2

Schwierigkeit = Weite x Faktor (s.u.)

Koloss, Riese, Zentaur	4
Gnom, Halbbling	10
Chitor, Zwerg	15
Kobold	20
Fey	100
alle anderen	5
Hoch- statt Weitsprung	x4

Kosten: Gesamtschwierigkeit in AP

VERSTECKEN S. 123

 + **Beh** + **Bonus**
Rie -viel, Kol -5, Zent -6 bis -12

Deckung	
viel	20
mittel	25
wenig	35
in Bewegung	+10
vor Zwergen verstecken	bis +5

WAFFEN S. 197

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

TRAINIERTE SINNE S. 124

Z.B. Bonus auf Kampf ohne Sicht / erschwert Anschleichen/Verstecken

KLETTERN S. 119

 + **Beh** + **Bonus**
nach jeweils 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

MECHANISMUS KNACKEN S. 120

 + **Beh** + **Bonus**

Vom groben Türschloss	15
bis sehr komplex	70

STEHLEN ETC. S. 122

 + **Beh** + **Bonus**
bei Beidhändigkeit oft +2

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

Auch übertragbar auf allgemeine Fingerfertigkeit

HANDWERK S. 126

ahnungslos	0
Gehilfe	1-5
Lehrling	6-10
Geselle	11-15
Meister	ab 16

SCHWIMMEN S. 121

Pro Runde: 10 AP - Bonus (min. 8 AP)
bekleidet 15 AP

+ Verlust durch Rüstung/Last x3

Bei Zwergen AP-Verlust x2
Bonus kann evtl. auch bei Prüfwürfen verwendet werden

TAUCHEN

Zusätzlich
1. Runde +10 AP, 2. Runde +20 AP ...

REITEN S. 120

 + **KöK** + **Bonus**
nur selten notwendig

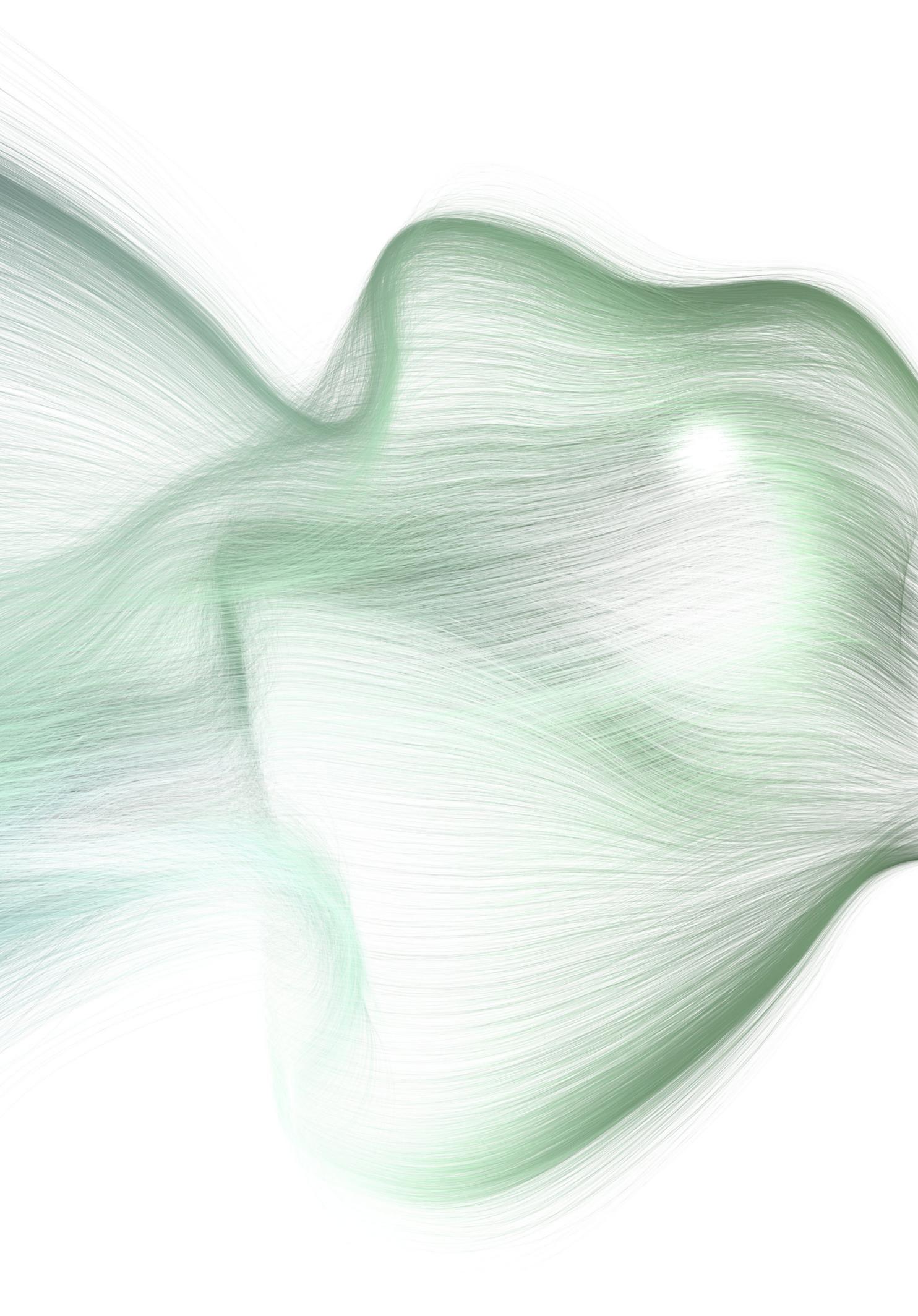
Eher beschreibend zu nutzen:	
nur bedingt reitfähig	bis +5
guter Reiter	ab +11
Kampf zu Pferde	ab +15

WISSEN S. 125

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

SPRACHEN S. 124

Einige Begriffe - rudimentär - fließend
- perfekt



SPRUCHMAGIE S. 139

+ Auff + Fertigkeit
+ X (s.u.)
- Verletzungsabzüge x10

Feuer – Bew	Wasser – Ausd
Erde – KöK	Luft, Licht – Beh
Mental – Psy	Chaos – keiner

Zu überbieten
Spruchschwierigkeit
+ Schwierigkeit Vorrunde / 2
+ 20 bei Kampf, Lärm, Ablenkung
+ 50 (gesamt) falls angegriffen

KOBOLDSMAGIE S. 163

+ Risikovermeid.
- Abzüge

Nur Handbewegungen	-10
Minimale Gestik	-30 (statt -10)
Ohne Stimme	-20

Ergebnis und **Nebenwirkungen**

[-49...-40] – 500	[-39...-30] – 300
[-29...-20] – 200	[-19...-10] – 100
[-9...0] – 80	[1...10] – 60
[11...25] – 50	[26...40] – 40
[41...60] – 30	[61...80] – 20
[81...100] – 10	[101...] – 0

Spruchfehlschlag => Kobold ist Ziel

ALKOHOL Welt S. 84

Schwips Auff -2 / **Beh** -2 / **Ausd** -1
Vollrausch Auff -10 / **Beh** -10 / **Ausd** -5

Evtl. entscheidet Spielleitung das Handeln nach Würfelgefecht:
Spieler W20 + reduzierte Auff gegen Leitung W 20 + volle Auff

RAUSCHMITTEL Welt S. 85

Ähnlich wie Alkohol
Evtl. auch Abzüge bei **KöK** und **Bew**

Zusätzlich Möglichkeit von Halluzinationen

GIFT Welt S. 86

Individuell beschreiben: max. Wirkung / Ansteigen bis max. Wirkung / Länge und Abklingen / Restwirkung / Schwierigkeit

SÄURE Welt S. 88

Schaden von
bis
pro Runde

SEGEN S. 183

Stärke = Schadensabs.
Gruppe 80 %; gg. ein Element x2

Vorbereitung: 15 min Gebet

BANNUNG S. 184

+ Überz. - Stärke
20 AP und mehr (s.u.)

Bannung von Chaos
+ Überz. / 2 - Stärke

Ergebnis > 0 bedeutet Erfolg (s. Regeln)
Ergebnis < 0
Negative Punkte als zus. AP-Verlust
Weitere Wirkungen je nach Element

SEELENERHALT S. 186

+ Überz. - SP-Schad.
20 AP pro Runde

Opfer mit Glaube des Priesters	25
Ähnliche Ethik	30
Sonst	40
Guter Bekannter	-2

Erfolg: In dieser Runde kein weiterer Verlust von Seelenpunkten

HEILKUNST S. 129

0,1 pro Stufe und Tag
max. wie natürliche Regeneration

Negative Ausd: 1 Stufe Aufwand pro neg. Punkt, erst dann max. 0,2 Heilung

GIFT/KRANKHEIT

+ Stufe
-10 % / -5% Wirkung

Pro 5 Punkte über Schwierigkeit zus. -10 % bzw. -5 %
Gift max. -50 % (ohne passende Hilfsmittel max. -20 %)
Krankheiten nur 1 Versuch pro Tag
Fehlschlag kann verschlimmern
Siehe „Die Welt“ S.86-87

KRIT. WUNDEN

+ Stufe
20 + neg. Eigens. überbieten

Erfolg: weiterer Verlust bei einer Eigenschaft um 0,1 verringert (+0,1 pro 5 über Schwierigkeit)
-1 Seelenpunkt, solange Eigens. sinken

REGENERATION S. 32

0,1 pro Pkt Ausd und Tag
gleichmäßig auf Wunden verteilt

ÜBERRASCHUNG S. 36

+ Bew
kein Abzug wg. Rüstung/Last

Fehlschlag bedeutet mindestens Entfall der nächsten Aktion

Grobe Richtwerte

Unvermutete Bewegung	15
bei scheinbar Schlafenden	20
Plötzlich herabfallender Stein	30



licht

MIT CHARAKTER



Heer

EIN ROLLENSPIEL

KAMPFABLAUF

