

Feenlicht

EIN ROLLENSPIEL MIT CHARAKTER



SPIELLEITER SCHIRM

Version 1.10.1a

NUR FÜR DIE SPIELLEITUNG

Autorin: Lil Gleiß

© 2016-2025 Lil Gleiß
Version 1.10.1a

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.

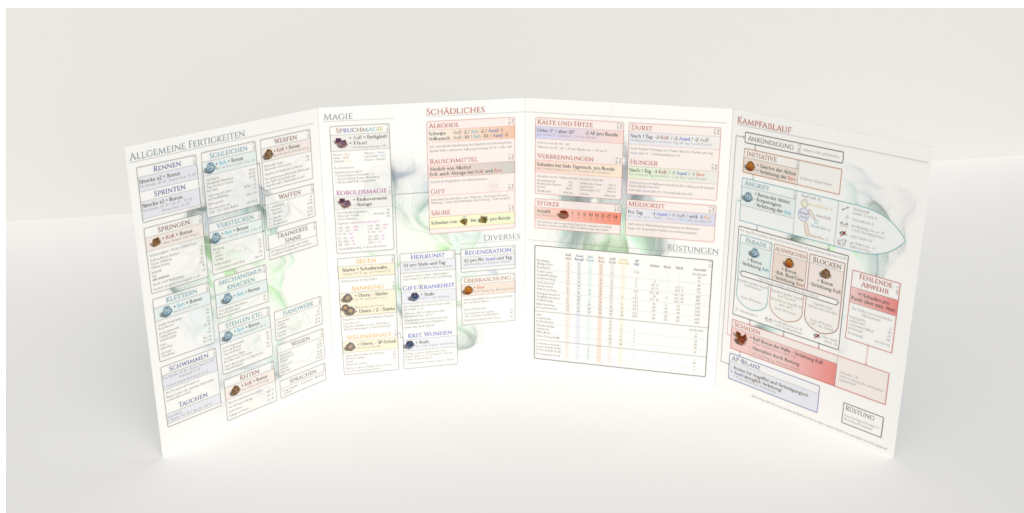
Deaktivieren Sie in Ihrem Druckerdialog automatische Größenanpassungen und Drehungen. Bei modernen Druckern geht dabei höchstens ein Teil der Schnittmarken verloren.

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 Faltbarkeit 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)

SPRINGEN

S. 122



+ KöK + Bonus

ohne Anlauf Aufschlag/2

Schwierigkeit = Weite x Faktor (s.u.)

Koloss, Riese, Zentaur	4
Gnom, Halbling	10
Chitor, Zwerg	15
Kobold	20
Fey	100
alle anderen	5
Hoch- statt Weitsprung	x4
Kosten: Gesamtschwierigkeit in AP	

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

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 ...

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

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

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	

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

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)	

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

HANDWERK

S. 126

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

WISSEN

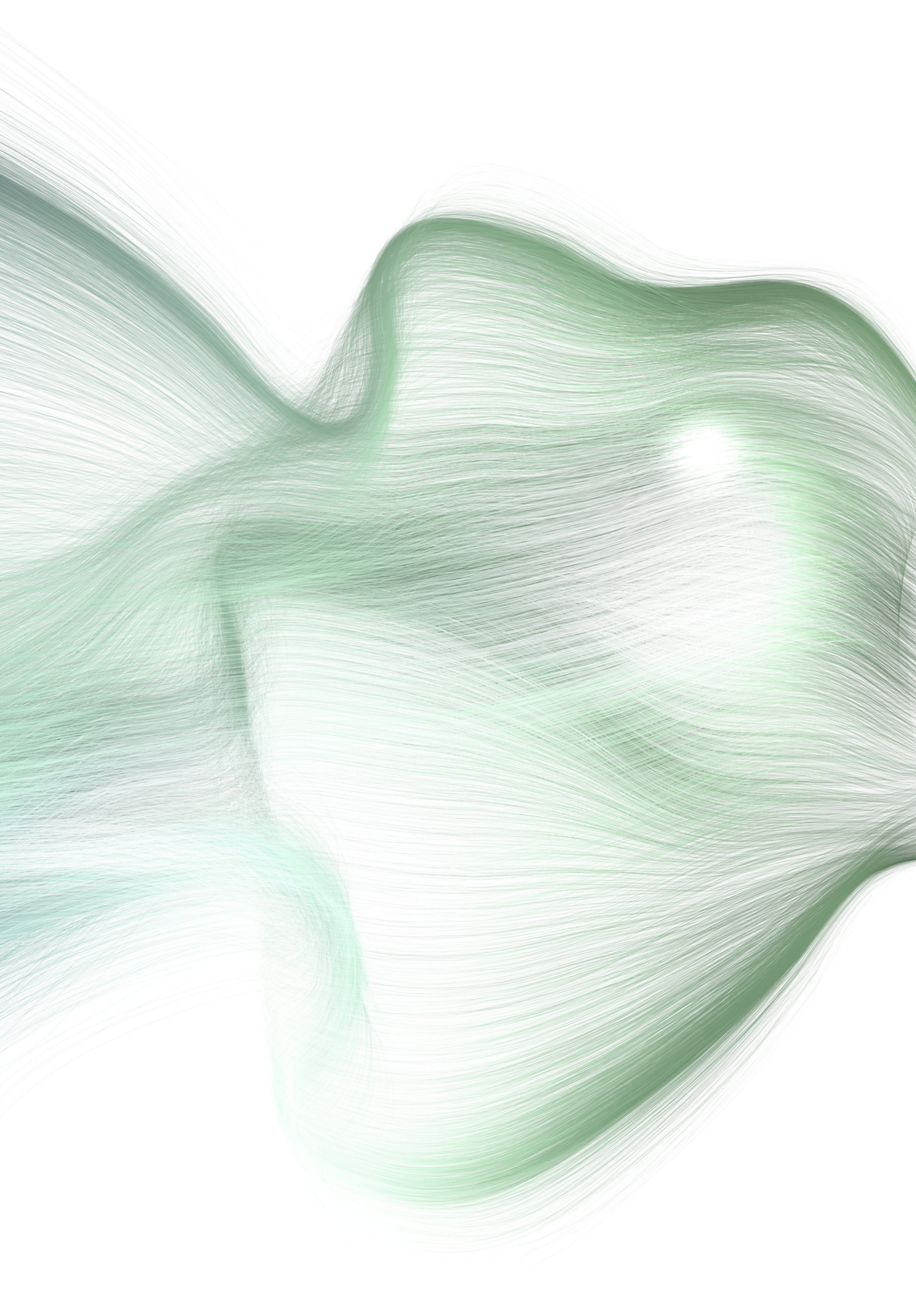
S. 125

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



MAGIE

SCHÄDLICHES

S. 139

SPRUCHMAGIE



+ Auff + Fertigkeit

+ X (s.u.)

- Verletzungsabzüge x10

Feuer – Bew

Erde – KöK

Mental – Psy

Wasser – Ausd

Luft, Licht – Beh

Chaos – keiner

Zu überbieten

Spruchschwierigkeit

+ Schwierigkeit Vorrunde / 2

+ 20 bei Kampf, Lärm, Ablenkung

+ 50 (gesamt) falls angegriffen

S. 163

KOBOLDSMAGIE



+ Risikovermeid.

- Abzüge

Nur Handbewegungen -10

Minimale Gestik -30 (statt -10)

Ohne Stimme -20

Ergebnis und Nebenwirkungen

[-49...-40] – 500

[-29...-20] – 200

[-9...0] – 80

[11...25] – 50

[41...60] – 30

[81...100] – 10

[-39...-30] – 300

[-19...-10] – 100

[1...10] – 60

[26...40] – 40

[61...80] – 20

[101...] – 0

Spruchfehlschlag => Kobold ist Ziel

Welt S. 84

ALKOHOL

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

Welt S. 85

RAUSCHMITTEL

Ähnlich wie Alkohol

Evtl. auch Abzüge bei KöK und Bew

Zusätzlich Möglichkeit von Halluzinationen

Welt S. 86

GIFT

Individuell beschreiben: max. Wirkung / Ansteigen bis max.

Wirkung / Länge und Abklingen / Restwirkung / Schwierigkeit

Welt S. 88

SÄURE

Schaden von  bis  pro Runde

DIVERSES

S. 183

SEGEN

Stärke = Schadensabs.

Gruppe 80 %; gg. ein Element x2

Vorbereitung: 15 min Gebet

S. 184

BANNUNG



+ 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

S. 186

SEELENERHALT



+ 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

S. 129

HEILKUNST

0,1 pro Stufe und Tag

max. wie natürliche Regeneration

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

S. 184

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

S. 186

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

S. 32

REGENERATION

0,1 pro Pkt Ausd und Tag

gleichmäßig auf Wunden verteilt

S. 36

ÜBERRASCHUNG



+ 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

L MIT CHARAKTER

KÄLTE UND HITZE

Welt
S. 87

Unter 0° / über 30° -2 AP pro Runde
pro weiter 5° zusätzlich -2 AP pro Runde

Kolosse erst ab -10° / 40°

Chitoren ab 10° / 40° -1 AP pro Runde zus. -1 AP pro 5°

VERBRENNUNGEN

Welt
S. 88

Schaden bei betr. Eigensch. pro Runde
ab 2 vollen Punkten zus. als Schaden der Ausdauer

Schaden wie bei Waffenschaden dividiert durch 10

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

STÜRZE

Welt
S. 89

Anzahl  **1 3 6 10 15 21 27 34**
bis Höhe in m **3 6 9 12 15 18 21 24**

Schaden für jede körperliche Eigensch. separat zu würfeln
Variation um bis zu 5W6; Stoff-/Lederrüstung absorbiert

DURST

Welt
S. 87

Nach 1 Tag -2 KöK / -2 Ausd / -2 Auff
Verdoppelung pro weiteren Tag, ab Tag 3 auch Psyche

Nach Trinken Erholung um 1 Punkt, danach 2 Punkte pro Tag
Ausd unter 0: -1 Seelenpunkt pro 1 h

HUNGER

Welt
S. 87

Nach 1 Tag -1 KöK / -1 Ausd / -1 Bew
Pro weiteren Tag zusätzlich -1, ab Tag 3 auch Psyche

Erholt sich nach Mahlzeit schnell; leichter Abzug nach langem
Fasten bleibt zunächst

KöK oder **Ausd** unter 0: -1 Seelenpunkt pro 6 h

MÜDIGKEIT

Welt
S. 90

Pro Tag -1 Ausd / -1 Auff / evtl. -1 Psy
Ab 3. Tag auch -1 KöK / -1 Bew / -1 Beh (diese max. -5)

Auff unter 0: Wahrnehmungsstörungen bis Wahnsinn
Folge evtl. dauerhafter Verlust von Auffassungsgabe

RÜSTUNGEN

	KöK Arm	Ausd Rumpf	Beh Hand	Bew Bein	Auff Kopf	Ersch Gesicht	AP /Rd.	Schlei.	Verst.	Klett.	Gewicht
Kleidung	1	1	-	1	-	-	-	-	-	-	irrelevant
Stoffpolster	2	2	-	2	-	-	1 0	-	-	-	10
Bandagen	2	2	1	2	1	-	-	-	-	-	8
Lederwams	4	5	-	-	-	-	1	-2	-	-	40
Lederkleidung	5	5	-	5	2	-	2	-4 -2	-	-2 -1	60
Lederrüstung	6	6	-	5	2	-	3	-6 -3	-	-10 -5	70
Kettenhemd	7	8	-	3	3	-	3 2	-12 -10	-	-12 -10	140
Hornpanzer	6	7	4	6	2	-	3	-10	-4	-14 -10	80
Kettenrüstung	8	8	6	8	6	2	3 2	-15 -13	-	-15 -13	200
Schuppenpanzer	7	10	-	3	2	-	4 3	-15	-5	-15	220
Teilplattenpanzer	9	10	7	9	7	3	4 3	-30	-8	-30	250
Feldrüstung	11	12	8	11	8	6	4 3	-40	-10	-40	300
Ritterrüstung	13	14	10	13	10	8	4 3	-45	-20	-45	360
Kriegsharnisch	14	16	10	14	12	10	5 3	-50	-25	-50	420
Hut	-	-	-	-	2	-	-	-	-	-	irrelevant
Lederhelm	-	-	-	-	4	1	-	-	-	-	5
Kettenhaube	-	-	-	-	6	2	1	-	-	-	15
Wächterhelm	-	-	-	-	7	3	1	-	-	-	25
Topfhelm	-	-	-	-	8	6	1	-	-	-	30
Ritterhelm	-	-	-	-	10	8	1	-	-	-	36
Schw. Kriegshelm	-	-	-	-	12	10	1	-	-	-	42
Lederhandschuhe	-	-	2	-	-	-	-	-	-	-	1
Verst. Handschuhe	-	-	3	-	-	-	-	-	-	-	1,5
Kettenhandschuhe	-	-	6	-	-	-	-	-	-	-	3
Rüstungshandsch.	-	-	7	-	-	-	-	-	-	-	3

S. 252



Feer

EIN ROLLENSPIEL

KAMPFABLAUF

ANKÜNDIGUNG

S. 200

Aktion wirkt auf Initiative

INITIATIVE

S. 200



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

Je kleiner desto früher

ANGRIFF

S. 201



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

Kopf/Auff -10



Gesicht/Ersch -5



Rumpf Ausd

Arme/KöK

Hande/Beh -5

Beine/Bew -2



Fernkampf
mittel -3, weit -6



Nebenhand -5



beidhändig zus. je -15
+ evtl. Trainingsbonus



ohne Sicht -10



gg. Reiter zus. -3
außer bei Bew

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

PARADE

S. 201



+ Bonus
- Verletzung **Beh**

AUSWEICHEN



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

BLOCKEN



+ Bonus
- Verletzung **KöK**

-1 pro bereits erfolgte Abwehr in dieser Runde

Ergebnis größer Angriff
kein Schaden

Feste AP-Kosten



Nebenhand -5



beidhändig zus. je -15
+ evtl. Trainingsbonus



ohne Sicht
mind. -15

Ergebnis größer Angriff
kein Schaden
Verzicht auf Angriff +10
oder mehr

Feste AP-Kosten

Ergebnis wird
Abzug vom Schaden

Feste AP-Kosten
+ 1AP / abs. Schad.

FEHLENDE ABWEHR

S. 203

+1 Schaden pro
Punkt über min. Wert

Für Treffer zu erreichender
Mindestwert:

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

SCHADEN



+ KöK Bonus der Waffe - Verletzung KöK
oberiger Gesamtbonus sinkt nie unter Null
- Absorption durch Rüstung
+ evtl. Aufschlag wg. fehlender Abwehr

Schaden dividiert durch 10
wird zu Abzug der anvisierten
Eigenschaft

AP-BILANZ

- Kosten für Angriff(e) und Verteidigung(en)
+ **Ausd** (abzüglich Verletzung)
- 5 AP bei Wechsel der Verteidigung

RÜSTUNG

Nach heftigem Kampf -1
Rüstungsabsorption

