

Feuerball



Skavenloft

Feuerball

von

Łukasz „Skavenloft” Kołodziej

Helfende Hände

Dawid „Seth” Cano

Kamil „jaskier” Furman

Piotr „Jagmin” Rasiński

Szymon „Noobirus” Piecha

Wojciech „Onslo” Chełstowski

Übersetzung und Layout

Szymon „Noobirus” Piecha

Korrektur

Onno Tasler

Lizenz

Creative Commons Uznane autorstwa 3.0 Polska (CC BY 3.0 PL)

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/pl/>

Deutsche Übersetzung der Lizenz: Namensnennung 3.0

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/de/>

Feuerball (man liest es wie ein betrunkenen Magier es spricht) ist ein polnisches Indie-Rollenspiel, das von mächtigen Kriegern und weisen Zauberern handelt. Klingt banal? Ist es auch!

Feuerball ist ein retro-inspiriertes Spiel für ungeduldige Spieler und Spielleiter. Ein einziger Wurf mit 6W6 erschafft alles, was du für ein Abenteuer brauchst: einen kompletten Held (inklusive Attribute, Rasse, Klasse und Hintergrund) sowie eine Aufgabe.

Das Spiel feiert 2015 im polnischen Magazin *Magia i Miecz* Premiere. Das kleine, bescheidene Rollenspiel fand viele Fans, weil es so einfach zu leiten ist und sich perfekt für Cons eignet.

Der Autor (Łukasz „Skavenloft“ Kołodziej) schrieb das Spiel in einer Nacht und kurz darauf wurde es von mehreren Leuten getestet.

Also worauf wartest du noch? Schnapp' dir ein paar Freunde, wirf eine Handvoll 6W6 und töte 'nen Drachen!

VORBEREITUNG

Zum Spielen brauchst du einige Kumpel, ein paar sechsseitige Würfel (W6) und einen Bleistift. Einer von euch wird den Spielleiter geben, die anderen spielen die Helden. Die Charakterbögen am Ende dieses Buchs vereinfachen euch die Vorbereitung, aber ihr braucht sie nicht unbedingt.

HELDENERSCHÄFFUNG

Wirf 6W6 und notiere alle Ergebnisse der Reihe nach. Eine Eins ist ein fatales Ergebnis, eine Sechs ist perfekt.

ATTRIBUTE

1. Das erste Ergebnis – **Mumm** – spiegelt deine Kraft und Widerstandsfähigkeit wider.
2. Das zweite Ergebnis – **Geschmeidigkeit** – zeigt wie schnell und raffiniert du bist.
3. Das dritte Ergebnis – **Scharfsinn** – spiegelt deine Intelligenz und Wissen wider.
4. Das vierte Ergebnis – **Charme** – zeigt wie viel Einfluss du auf andere hast.
5. Addiere deinen Mumm zum fünften Ergebnis, um deine **Lebenskraft** zu ermitteln.
6. Addiere deinen Scharfsinn oder deinen Charme (wähle den höheren Wert) zum sechsten Ergebnis, um deine **Zauberkraft** zu bestimmen.

Ärgere dich nicht!

Wenn du mit deinen Attributen unzufrieden bist, würfele einfach nochmal.



RASSEN

Dein **schlechtestes** Ergebnis ist ...

...Mumm? Dann bist du ein Elf.

Aufgrund deines langen Lebens fallen dir Herausforderungen auf Scharfsinn um eine Stufe leichter.

...Geschmeidigkeit? Dann bist du ein Zwerg.

Aufgrund deiner Härte fallen dir Herausforderungen auf Mumm um eine Stufe leichter.

...Scharfsinn? Dann bist du ein Halbling.

Dein Sympathiebonus erleichtert dir alle Herausforderungen auf Charme um eine Stufe.

...Charme? Dann bist du ein Ork.

Aufgrund deiner Wildheit fallen dir alle Herausforderungen auf Geschmeidigkeit um eine Stufe leichter.

Dir gefällt keine der oben aufgezählten Rassen? Dann bist du ein Mensch.

Aufgrund deiner Sturheit kannst du einmal den Tod von der Schippe springen. Wenn du das erste Mal stirbst, setzt du bloß für den Rest der Szene aus und kehrst in der nächsten Szene ins Spiel zurück.



KLASSEN

Dein **bestes** Ergebnis ist...

...Mumm? Dann bist du ein Krieger.

Mächtiger Schlag (1 Zauberkraft) – mit einer zweihändig geführten Waffe verursachst du 2W6+Mumm Schaden.

...Geschmeidigkeit? Dann bist du ein Dieb.

Absprung (1 Zauberkraft) – jeder Schaden, den du erleidest, sinkt um 1W6+Geschmeidigkeit, solange du keine Rüstung trägst.

...Scharfsinn? Dann bist du ein Zauberer.

Feuerball (1 Zauberkraft pro Ziel) – du verbrennst beliebig viele Gegner für 1W6 Schaden pro Gegner.

...Charme? Dann bist du ein Priester.

Heilung (1 Zauberkraft pro Ziel) – deine Berührung heilt bei Verbündeten 1W6 Lebenskraft.

Dir gefällt keine der oben genannten Klassen? Dann bist du ein Wanderer.

Wanderer besitzen keine speziellen Fähigkeiten.



AUSRÜSTUNG

Bist du ein...

...**Krieger?** Dann besitzt du entweder eine Waffe eigener Wahl nebst Schild oder zwei Waffen (siehe *Kampf*).

...**Dieb?** Dann besitzt du eine Waffe eigener Wahl und Werkzeug (siehe *Herausforderungen*).

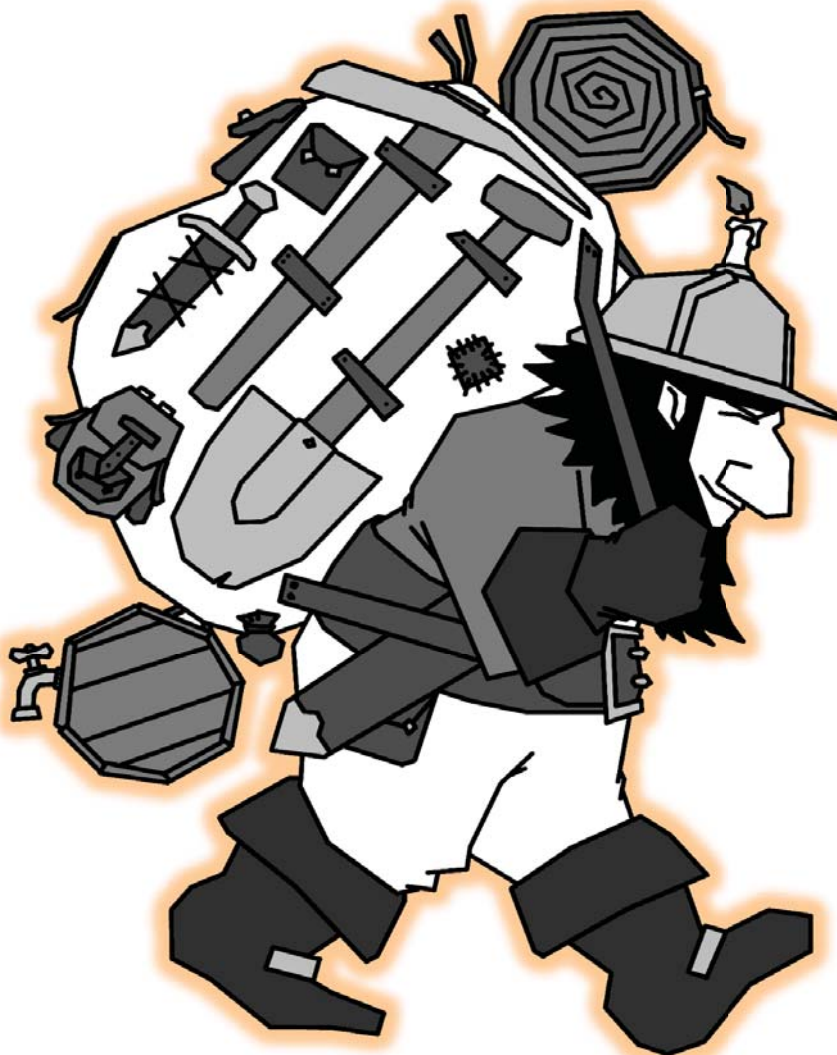
...**Zauberer?** Dann besitzt du eine Waffe eigener Wahl und ein Zauberbuch (siehe *Magie*).

...**Priester?** Dann besitzt du eine Waffe eigener Wahl und ein Heiliges Symbol deines Gottes (siehe *Gebete*).

...**Wanderer?** Dann besitzt du eine Waffe eigener Wahl und ein Pferd (siehe *Bewegung*).

Wähle!

Wenn mehrere deiner Attributen gleich hoch oder niedrig sind, kannst du wählen, welcher Rasse und Klasse du angehörst.



ZAUBER UND GEBETE

ZAUBER

Als Zauberer kannst du so viele Zauber in dein Zauberbuch schreiben wie dein Wert in Scharfsinn beträgt. Ohne dein Buch kannst du nur Feuerbälle zaubern.

1. **Unsichtbarkeit** (2 Zauberkraft) – deine Berührung macht einen Verbündeten unsichtbar. Der Zauber endet, wenn der Unsichtbare offensiv handelt.
2. **Steinhaut** (2 Zauberkraft) – reduziert allen Schaden den du erleidest um 1W6. Der Zauber endet, nachdem er 12 Schadenspunkte aufgefangen hat.
3. **Erstickende Wolke** (2 Zauberkraft pro Ziel) – die gewählten Feinde erleiden jede Runde 1W6 Schaden. Der Zauber endet, nachdem er insgesamt 12 Schadenspunkte zugefügt hat.
4. **Flug** (3 Zauberkraft) – deine Berührung lässt einen Verbündeten in die Luft steigen. Der Zauber endet, wenn der Verzauberte die Erde berührt.
5. **Teleport** (2 Zauberkraft pro Ziel) – du bewegst ausgewählte Verbündete augenblicklich an einen dir bekannten Ort.
6. **Beschwörung** (4 Zauberkraft) – du rufst ein Magisches Biest (siehe *Monster*) herbei, das dir bis zu seinem Tod dient. Eine weitere Beschwörung löscht das vorige Biest auf.

GEBETE

Als Priester kannst du dir so viele Gebete einprägen wie dein Wert in Scharfsinn beträgt. Ohne ein Heiliges Symbol funktionieren deine Gebete (außer der Heilung) nur in Tempeln deines Gottes.

1. **Manna vom Himmel** (1 Zauberkraft) – du versorgst ein Lebewesen für einen Tag mit ausreichend Nahrung.
2. **Wunderheilung** (1 Zauberkraft) – du heilst einen Verbündeten von allen Krankheiten und Giften.
3. **Der Zorn Gottes** (2 Zauberkraft) – eine von dir berührte Waffe verursacht zusätzliche 1W6 Schaden pro Treffer. Der Zauber endet, wenn der Träger die Waffe nicht mehr in der Hand hält oder wenn sie insgesamt 12 Schaden verursacht hat.
4. **Sanktuarium** (3 Zauberkraft) – Dämonen, Gespenster und Untote können nicht in das von dir gesegnete Gebiet eindringen. Der Zauber endet, wenn du das gesegnete Gebiet verlässt.
5. **Zauberbann** (1 Zauberkraft pro gebannten Zauber) – beendet gewählte Zauber oder Gebete, die das gewählte Ziel beeinflussen.
6. **Auferstehung** (5 Zauberkraft) – ruft ein von dir berührtes Ziel zurück ins Leben. Das wiederbelebte Lebewesen besitzt je 1 Lebens- und Zauberkraft und muss sich ausruhen, um wieder zu Kräften zu kommen.

Denk nach!

Du kannst auch sich selbst berühren oder wählen.

DETAILS

Bestimme dein **Alter** (in Jahren). Zähle alle dein Ergebnisse zusammen und addiere...

...10, wenn du ein Mensch bist.

...15, wenn du ein Ork bist.

...20, wenn du ein Halbling bist.

...100, wenn du ein Zwerg bist.

...200, wenn du ein Elf bist.

Bestimme deine **Körpergröße** (in Zentimetern). Multipliziere deine **Geschmeidigkeit** mit 10 und addiere...

...60, wenn du ein Halbling bist.

...80, wenn du ein Zwerg bist.

...140, wenn du ein Mensch bist.

...145, wenn du ein Elf bist.

...150, wenn du ein Ork bist.

Bestimme dein **Gewicht** (in Kilogramm). Multipliziere deinen **Mumm** mit 10 und addiere...

...10, wenn du ein Halbling bist.

...35, wenn du ein Elf bist.

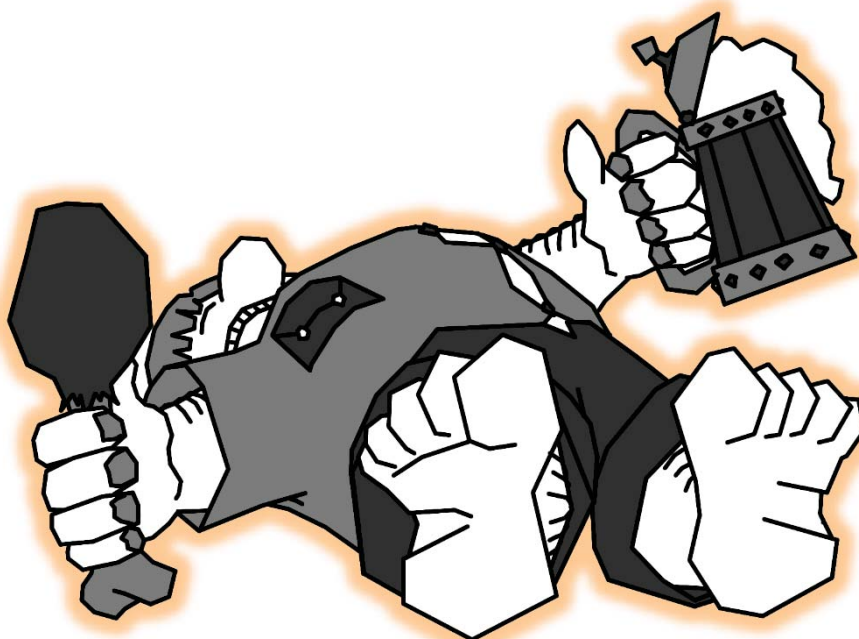
...45, wenn du ein Mensch bist.

...50, wenn du ein Zwerg bist.

...60, wenn du ein Ork bist.

Entscheide dich!

Wähle dein Geschlecht, Namen, Haut, Haar und Augenfarbe ganz nach Belieben.



PERSÖNLICHE ZIELE

Schau auf die Ergebnisse des Spielers auf deiner linken Seite, um herauszufinden, warum du auf Abenteuer gezogen bist.

Würfel	Erster	Zweiter	Dritter	Vierter	Fünfter	Sechster	
Ergebnis	<i>Du musst deinen...</i>	<i>Was tun?</i>	<i>Der aus ...</i>	<i>Von wem?</i>	<i>Wo?</i>	<i>Was ist geschehen?</i>	
1	Lehrling	befreien	Grausamkeit	von einen Dämon	in der Hölle	verkauft	
2	Mentor	freikaufen	Geiz	von Banditen	in dem dunklen Urwald	entführt	
3	Freund	töten	Rache	von einem Drachen	in der alten Festung	bestochen	wurde
4	Verwandten	retten	Verzweiflung	von einem Untoten	im Jenseits	besessen	
5	Geliebten	rächen	Gedankenlosigkeit	von Orks	in den wilden Bergen	getötet	
6	Rivalen	begegnen	Eifersucht	von einem Hexenmeister	im einem exotischen Land	verführt	

Denk nach!

Nutzt Motive, die sich wiederholen, um gemeinsame Ziele zu finden.

AUFGABEN

Du bist bereit. Deine Kumpel wahrscheinlich auch. Ihr seid eine Gruppe von Abenteurern, die sich zusammengetan haben, um ihre Ziele erreichen. Der Spielleiter macht einen geheimen 6W6 Wurf, um herauszufinden, welche Aufgabe ihr bewältigen müsst.

Wurf	Erster	Zweiter	Dritter	Vierter	Fünfter	Sechster
Ergebnis	<i>Du musst...</i>	<i>Von wem?</i>	<i>Wo?</i>	<i>Für..</i>	<i>Was tun?</i>	<i>Und für das, bekommst du...</i>
1	Einen Schatz	dem Drachen	in der Höhle	die Diebesgilde	finden	Reichtum
2	Eine unglaubliche Bestie	den Orks	in einer Festung in den Bergen	die Söldnertruppe	bringen	Helfer
3	Einen Zauber	dem Hexenmeister	In einem dunklen Turm	den Hexenzirkel	zerstören	Ein Artefakt
4	Einen Geist	dem Dämon	in einem Dungeon	den Tempel	vereinigen	Einen Segen
5	Eine Lieferung	den Untoten	in den Ruinen	den Finsteren Wanderer	verstecken	Einen Gefallen
6	Die Gefangenen	den Banditen	in der Hauptstadt	den König	befreien	Ruhm

Denk nach!

Benutze die Gemeinsamkeiten bei den persönlichen Zielen, um die Helden zu motivieren.

KÄMPF

Zuerst beschreibt der Spielleiter die Umgebung. Anschließend handeln alle Beteiligten in Reihenfolge ihrer **Geschmeidigkeit**. Bei Gleichstand entscheidet der **Scharfsinn**, und, falls das nicht hilft, entscheidet der Spielleiter.

AKTIONEN

Wenn du dran bist, kannst du bis zu zwei Aktionen durchführen. Hier ein paar Beispiele:

Bewegung – du kannst dich zweimal deinen Scharfsinn in Metern bewegen. Wenn du fliegst oder ein Pferd reitest bist du doppelt so schnell. Wenn du kletterst oder schwimmst bist du halb so schnell.

Zwei Bewegungsaktionen sind ein Sprint oder Galopp.

Angriff – du triffst einen Gegner innerhalb der Reichweite deiner Waffe automatisch und verursachst...

...1W6+Mumm Schaden, wenn du ein Krieger, Dieb oder Wanderer bist.

...Mumm Schaden, wenn du ein Zauberer oder Priester bist.

Wenn du mit einer Fernkampfwaffe oder mit zwei Waffen angreifst, benutzte deine Geschmeidigkeit statt deines Mums.

Du kannst nur zweimal angreifen, wenn du mit zwei Waffen kämpfst.

Magie – sprich einen Zauber oder ein Gebet und reduziere deine Zauberkraft um den Wert, der neben dem gewählten Zauber oder Gebet steht. Magie trifft immer, aber bei manchen musst du dein Ziel berühren.

Darüber hinaus brauchst du...

...als Zauberer dein Buch, um Magie (außer dem Feuerball) einzusetzen.

...als Priester ein Heiliges Symbol deines Gottes oder einen Tempel, um deine Gebete (außer der Heilung) einzusetzen.

Deine Zauberkraft regeneriert sich um 1 pro Ruhestunde. Du kannst nur einmal pro Runde zaubern.

SCHADEN

Du trägst...

...weder **Schild noch Rüstung**: Reduziere jeglichen erlittenen Schaden um deine Geschmeidigkeit

...**Schild oder Rüstung**: Reduziere jeden erlittenen Waffenschaden um 1W6.

...**Schild und Rüstung**: Reduziere jeden erlittenen Waffenschaden um 2W6.

Als **Dieb** kannst du deinen Absprung nur benutzen, wenn du weder Rüstung noch Schild trägst.

Als **Zauberer** kannst du nur zaubern, wenn du weder Rüstung noch Schild trägst.

Wenn du **verletzt bist**, regenerierst du jeden Tag so viel Lebenskraft, wie dein Mumm beträgt.

Wenn deine Lebenskraft auf oder unter null sinkt, bist du tot.

HERAUSFORDERUNGEN

Um das Ziel zu erreichen, wirst du nicht nur kämpfen, sondern auch klettern, Fallen entschärfen, Bestien reiten und noch viel, viel mehr.

Der Spielleiter entscheidet, wie schwer die Herausforderung ist (**Einfach, Normal, Schwer, Heroisch, Unmöglich**), welches Attribut benutzt wird und welche Konsequenzen aus einer Niederlage erwachsen. Die Probe ist erfolgreich, wenn dein Attribut...

...bei einer **Einfachen** Herausforderung **2** oder mehr beträgt.

...bei einer **Normalen** Herausforderung **3** oder mehr beträgt.

...bei einer **Schweren** Herausforderung **4** oder mehr beträgt.

...bei einer **Heroischen** Herausforderung **5** oder mehr beträgt.

...bei einer **Unmöglichen** Herausforderung **6** beträgt.

Wenn du ein Dieb bist, kannst du deine Werkzeuge benutzen, um 1W6 zu würfeln statt dein Attribut heranzuziehen.

Denk nach!

Bei einer Herausforderung kann man verschiedene Attribute benutzen.

ERFAHRUNG

Jedes Mal wenn dein Held eine Aufgabe löst, kannst du um jeweils einen Punkt...

...**deinen Mumm erhöhen**, was deine Lebenskraft steigert und verursachten Schaden um 1 erhöht.

...**deine Geschmeidigkeit erhöhen**, was deine Reichweite um zwei Meter erhöht und erlittenen Schaden (wenn du weder Schild noch Panzer trägst) um einen Punkt verringert.

...**deinen Scharfsinn erhöhen**, was dir als Zauberer deine Zauberkraft um 1 erhöht und einen neuen Zauber zur Verfügung stellt

...**deinen Charme erhöhen**, was dir als Priester deine Zauberkraft um 1 erhöht und ein neues Gebet zur Verfügung stellt.

Höhere Attribute erlauben dir auch schwierigere Herausforderungen zu meistern.

Kein Attribut kann 6 übersteigen. Wenn deine Attribute das Maximum erreicht haben, erhöhe stattdessen deine Lebens- und Zauberkraft um 1.

Ärgere dich nicht!

Wenn du ein Wanderer bist, kannst du eine andere Klasse wählen, statt ein Attribut zu verbessern.

MONSTER

Während deiner Abenteuer wirst du verschiedene Monster bekämpfen.

Der Spielleiter kann Halunken und Hexenmeister ähnlich wie die Helden mit einem 6W6 Wurf erschaffen. Bei exotischeren Bestien kannst du dich an folgenden Beispielen orientieren oder einfach deine Fantasie spielen lassen.

GOBLIN

Mumm **1** | Geschmeidigkeit **4** | Scharfsinn **1** | Charme **1**

Lebenskraft: **4** Zauberkraft: **2** Schaden: **1W6+1**

Hinterhalt – der Goblin ist unsichtbar, bis er eine offensive Aktion durchführt.

SCHLEIM

Mumm **2** | Geschmeidigkeit **1** | Scharfsinn **1** | Charme **1**

Lebenskraft: **8** Zauberkraft: **1** Schaden: **1W6+1**

Verschlingen – nach einem Angriff verschlingt der Schleim einen Gegenstand des Opfers, etwa ein Schild, eine Waffe oder etwas anderes, das das Opfer gerade benutzt. Wenn man den Schleim tötet, erhält man den verschlungenen Gegenstand zurück.

NACHAHMER

Mumm **2** | Geschmeidigkeit **2** | Scharfsinn **2** | Charme **4**

Lebenskraft: **10** Zauberkraft: **3** Schaden: **1W6+1**

Vortauschen – der Nachahmer sieht genau wie ein gewählter Gegenstand aus. Unachtsame Passanten merken kein Unterschied und der Nachahmer greift an, wenn sein schaulustiges Opfer zu nah kommt.

TROLL

Mumm **5** | Geschmeidigkeit **3** | Scharfsinn **1** | Charme **1**

Lebenskraft: **15** Zauberkraft: **2** Schaden: **1W6+5**

Regeneration – am Anfang jeder Runde regeneriert der Troll 5 Lebenspunkte, sogar wenn er tot sein sollte. Man kann Trolle nur mit Feuer oder Säure töten, denn diesen Schaden können sie nicht regenerieren.

UNTOTE

Mumm **4** | Geschmeidigkeit **4** | Scharfsinn **3** | Charme **2**

Lebenskraft: **10** Zauberkraft: **6** Schaden: **1W6+4**

Hand des Todes – jeder Angriff des Untoten reduziert alle Attribute des Opfers um 1. Die Attribute können nicht unter 1 fallen, nach der Zerstörung des Untoten steigen sie wieder auf ihren ursprünglichen Wert.

MAGISCHES BIEST

Mumm **4** | Geschmeidigkeit **5** | Scharfsinn **3** | Charme **3**

Lebenskraft: **12** Zauberkraft: **9** Schaden: **1W6+4**

Hokus Pokus – das Magische Biest kennt zwei Zauber oder Gebete (nach Wahl des Spielleiters).

GESPENST

Mumm **3** | Geschmeidigkeit **5** | Scharfsinn **4** | Charme **1**

Lebenskraft: **12** Zauberkraft: **10** Schaden: **1W6+4**

Körperlos – ein Gespenst hält sich im Raum zwischen der Welt der Lebenden und der Welt der Toten auf, weshalb es durch Wände gehen kann. Nur magische Waffen oder Priester können Gespenster verletzen.

ENT

Mumm **5** | Geschmeidigkeit **1** | Scharfsinn **5** | Charme **3**

Lebenskraft: **20** Zauberkraft: **12** Schaden: **1W6+5**

Baumform – im Wald kann man Ents nur sehen, wenn sie sich bewegen. Ein Ent erleidet doppelten Schaden durch Äxte und Feuer.

GOLEM

Mumm **6** | Geschmeidigkeit **2** | Scharfsinn **2** | Charme **2**

Lebenskraft: **25** Zauberkraft: **0** Schaden: **2W6+3**

Felsen – ein Golem kann aus verschiedenen Materialien entstehen, doch sein Körper ist in der Regel so hart, dass ihm nur Hieb Waffen oder Zauber schaden können.

DRACHEN

Mumm **6** | Geschmeidigkeit **5** | Scharfsinn **6** | Charme **6**

Lebenskraft: **30** Zauberkraft: **15** Schaden: **2W6+5**

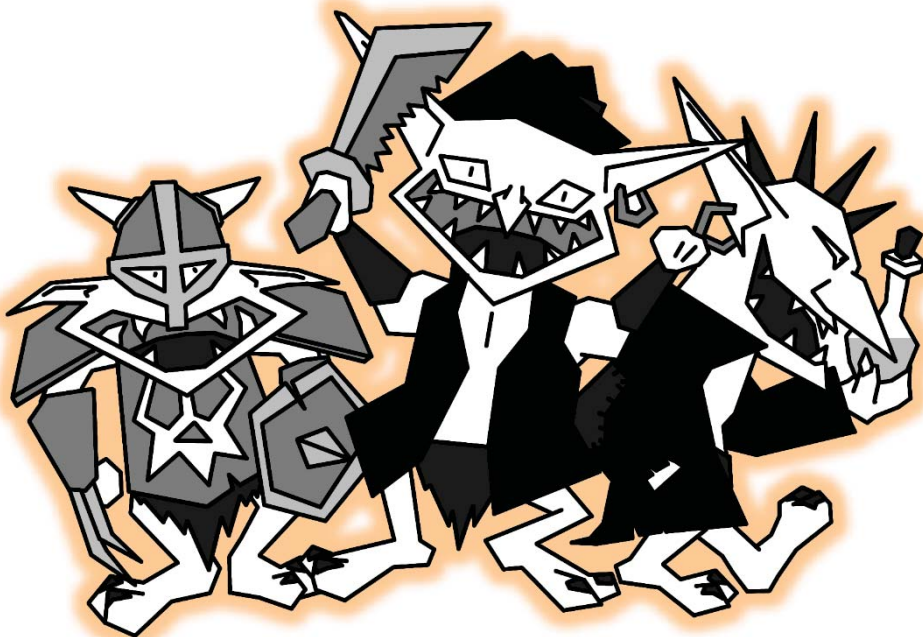
Drachenfeuer – ein Drache kennt die Zauber Flug und Feuerball, die er gleichzeitig anwenden kann.

DÄMON

Mumm **6** | Geschmeidigkeit **6** | Scharfsinn **6** | Charme **6**

Lebenskraft: **25** Zauberkraft: **20** Schaden: **2W6+6**

Finsteres Wissen – ein Dämon kennt alle Zauber und Gebete, auch Feuerball und Heilung.



SCHÄTZE

Die meisten Gegner besitzen verschiedenste Güter: Waffen, Rüstungen, Essen und alltägliche Sachen. Normalerweise sind sie nicht sonderlich wertvoll und können bei Händlern ge- oder verkauft werden. Starke Gegner und besondere Händler besitzen jedoch Magische Schätze. Unten gibt es ein paar Beispiele für Magische Schätze, aber der Spielleiter kann (und sollte auch) eigene Schätze erschaffen.

MAGISCHE SCHÄTZE

1. **Magische Waffe** – erlaubt es zwei Zauberpunkte zu zahlen, um zusätzlich 1W6 Schaden zuzufügen.
2. **Magische Rüstung** – schützt vor magischen Schaden so gut wie vor physischen.
3. **Zaubertrank** – einen Zaubertrank zu trinken kostet eine Aktion, und wirkt auf den Trinker so wie ein Zauber (der Spielleiter entscheidet welcher Zauber).
4. **Zauberstab** – einen Zauberstab zu nutzen kostet eine Aktion und löst einen Zauber aus (der Spielleiter entscheidet welchen). Ein Zauberstab lässt sich nur wenige Male benutzen (der Spielleiter entscheidet, wie oft).
5. **Kraftgürtel** – steigert den Mumm um 2, aber höchstens auf 6.
6. **Nimmervoller Beutel** – der Beutel kann eine unbegrenzte Anzahl von Sachen enthalten, ohne dass sich Form oder Gewicht ändern.

SAGENHAFTE SCHÄTZE

1. **Phönixfeder** – die Berührung lässt einen Toten wiederauferstehen, dabei verbrennt die Feder.
2. **Magischer Ring** – verleiht dem Träger einen magischen Bonus, z.B. Schutz vor Feuer, die Fähigkeit unter Wasser zu atmen, +1 auf ein Attribut (nach Wahl des Spielleiters).
3. **Fliegender Teppich** – kann bis zu sechs Personen transportieren.
4. **Uraltes Buch** – beinhaltet einen neuen, unbekannten Zauber oder ein neues, unbekanntes Gebet (nach Wahl des Spielleiters).
5. **Kristallkugel** – offenbart einen Ort oder eine Person, nach dem oder der du fragst.
6. **Goldene Flasche** – beschwört einen Flaschengeist, der einen Wunsch erfüllt. Meistens auf sehr unangenehmen Weise.

Denk nach!

Wenn etwas unklar ist oder nicht funktioniert, verlasse dich auf deinen Verstand.

FEÜERBÄLL Charakterbogen

Name _____

Rasse _____

Geschlecht _____

Alter _____

Körpergröße _____

Gewicht _____

Klasse _____

Mumm _____

Geschmeidigkeit _____

Scharfsinn _____

Charme _____

Lebenskraft _____

Zauberkraft _____

Magie/Gebete

Zaub

Ausrüstung

FEÜERBÄLL Charakterbogen

Name _____

Rasse _____

Geschlecht _____

Alter _____

Körpergröße _____

Gewicht _____

Klasse _____

Mumm _____

Geschmeidigkeit _____

Scharfsinn _____

Charme _____

Lebenskraft _____

Zauberkraft _____

Magie/Gebete

Zaub

Ausrüstung

