

## Erfolge:

Trage mit Stolz das Banner deiner Gilde in die Schlacht

Titel: Bannerträger\*in

Singe während einem Aufmarsch des Heeres aus voller Brust „Heyho, Schwerter in die Hand ...“

Titel: Barde\*in

Lausche gespannt einem vollständigen Gildenunterricht deiner Gilde

Titel: Gildenanhänger\*in

Lausche gespannt einem vollständigem Gildenunterricht einer fremden Gilde

Titel: Streber\*in

Gebe Kupfer in der Taverne, bei einem Händler oder in einer Gilde aus

Titel: Kupfergeber\*in

Verdiane Kupfer durch Tätigkeiten in der Gilde

Titel: Arbeiter\*in

Nimm den Trank eines Alchemisten zu dir

Titel: Tranktrinker\*in

Tanze mehrere Minuten ausgelassen mit 3 Gleichgesinnten aus deiner Gilde

Titel: Tänzer\*in

Tanze mehrere Minuten ausgelassen gemeinsam in einer Gruppe aus Menschen, Zwerge und Elfen

Titel: Tanzdiplomater\*in

Verweile bei einem heißen Tee im Teezelt und lausche spannender Geschichten vergangener Tage

Titel: Teezeltgenießer\*in

Schleppe dich verwundet von der Schlachtlinie zurück zu den Heilern und lasse deine Verwundung versorgen

Titel: Wundenträger\*in

Beschütze in der Schlacht eine Gruppe von Heilern

Titel: Schutzengel der Medici

Beschütze in der Schlacht eine Gruppe von Bogenschützen

Titel: Schutzengel der Fernkämpfer

Gehe siegreich aus mindestens 3 Schlachten hervor

Titel: Verteidiger\*in des Königsreiches

Besiege im Zweikampf einen Ork

Titel: Orkschlächter\*in

Erreiche alle Erfolge

Titel: Held\*in des Königsreiches

## Spektakulus - Charakterbogen

Spielername: \_\_\_\_\_

Charaktername: \_\_\_\_\_

### Volk und Volksfertigkeiten

Menschen (+ 2 Zusatzpunkte)    
  Elfen (+ mag. Erstversorgung)    
  Zwerge (+ Zähigkeit I)    
  mystische Wesen (Spezialfähigkeit, Absprache SL: \_\_\_\_\_)

### Ordenszugehörigkeit

Ritterorden von Greifenwald (+ Kampfkunde)    
  Gelehrtenzirkel von Magna Centralis (+ Gelehrtenkunde)    
  Orden der Naturwächter (+ Naturkunde)

### Gilde

Gilde der Kriegskunst    
  Ring der magischen Künste    
  Stab der Wildnis  
 Stadtwache    
  Wissende der Alchemie    
  Hüter der Elemente  
 Handwerkszunft    
  Bündnis Medici

Rang

### Erfahrungspunkte ab 2021 (vor 2021 gesammelte Erfahrungen werden mit 4 Zusatzpunkten/Jahr gerechnet)

Tage	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Teilnahme	X														
EP	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	27	29	31	33

Tage	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
Teilnahme															
EP	35	37	39	41	43	45	47	49	51	53	55	57	59	61	63

EP	Erworben durch Teilnahme an Spektakulus-Convention ab 2021 (obige Tabelle)
+ Zusatz-EP	Erworben durch Teilnahme an Spektakulus-Convention vor 2021 oder Teilnahme an Abenteuerpfaden
GESAMT-EP	Gesamte Erfahrungspunkte
Fokuspunkte	4 aus der ersten Ausbildung, zzgl. EP aus Körperlichen Fertigkeiten und EP aus Fertigkeiten, die Kampf-/Gelehrten-/Naturkunde als Voraussetzung erfordern

### Allgemeine Fertigkeiten (1 EP)

Anführen    
  Brandschutz    
  Diplomatie  
 Etikette    
  Feuer machen    
  Fingerfertigkeiten  
 Gesetzeskunde    
  Geschichten & Mythen    
  Heimlichkeit  
 Länderkunde    
  Lesen und Schreiben    
  Rechnen  
 Singen und Tanzen    
  Sprachenkunde    
  Strategie  
 Schlösser öffnen I (2EP) →    
  Schlösser öffnen II (4 EP) →    
  Schlösser öffnen III (8 EP)

### Körperliche Fertigkeiten

Magieresistenz I (2 EP) →    
  Magieresistenz II (4 EP) →    
  Magieresistenz III (8 EP)  
 Willenskraft (2 EP)  
 Zähigkeit I (2 EP) →    
  Zähigkeit II (4 EP) →    
  Zähigkeit III (8 EP)

### zusätzliche Ausbildungen (3 EP)

Kampfkunde    
  Naturkunde    
  Gelehrtenkunde

### Waffenfertigkeiten (1 EP)

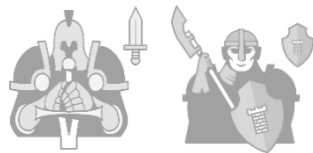
Umgang mit Hieb- und Stichwaffen    
  Umgang mit Wuchtwaffen  
 Umgang mit Fernkampfwaffen    
  Umgang mit Stangenwaffen

**Kampffertigkeiten (Voraussetzung: Kampfkunde, je 1 EP)**

- Umgang mit Schilden
- Leichte Rüstung
- Waffenloser Kampf
- Schwere Rüstung

- 1. Grad (2 EP)**
- Heftiger Schlag →
  - Heftiger Schlag →
  - Heftiger Schlag →
  - Durchschlagend →
  - Schneller Schild I →
  - Entwaffnen →
- 2. Grad (4 EP)**
- Blutend →
  - Betäubender Schlag →
  - Taumeln →
  - Giftpfeile →
  - Schneller Schild II →
  - Betäuben →

- 3. Grad (8 EP)**
- Wundbrand
  - Knochenbrecher
  - Umreißen
  - Feuerpfeile
  - Schneller Schild III
  - Lähmen
- Benötigt:**
- Hieb- und Stichwaffe
  - Wuchtwaffe
  - Stangenwaffe
  - Fernkampfswaffe
  - Schild
  - Waffenloser Kampf



**Handwerksfertigkeiten (Voraussetzung: Kampfkunde)**

**Handlangerfertigkeiten (1 EP)**  
Handlanger\*in bei/in

- Bauernhof →
- Fischerei →
- Holzfällerei →
- Köhlerei →
- Miene →

**Gesellenfertigkeiten (2 EP)**  
erlernter Beruf

- Bauer/Bäuerin
- Fischer\*in
- Holzfäller\*in
- Köhler\*in
- Bergfrau/-mann

**Meisterfertigkeiten (4 EP)**  
Meister

- Bäckermeister\*in
- Braumeister\*in
- Müllermeister\*in
- Gerbermeister\*in
- Schmiedemeister\*in
- Schreinermeister\*in
- Bognermeister\*in
- Pfeilschnitzer\*in
- Kartenmeister\*in
- Buchbindermeister\*in
- Schneidermeister\*in



Rohstoff  
erzeugende  
Zünfte

- Bäckerei →
- Brauerei →
- Mühle →
- Gerberei →
- Schmiede →
- Schreinerei →
- Bognerie →
- Pfeilschnitzerei →
- Kartographie →
- Buchbinderei →
- Schneiderei →
- Bäckergeselle\*in →
- Braugeselle\*in →
- Müllergeselle\*in →
- Gerbergeselle\*in →
- Schmiedegeselle\*in →
- Schreinergeselle\*in →
- Bognergeselle\*in →
- Pfeilschnitzergeselle\*in →
- Kartographengeselle\*in →
- Buchbindergeselle\*in →
- Schneidergeselle\*in →

Rohstoff  
verarbeitende  
Zünfte

**Magiefertigkeiten (Voraussetzung: Gelehrtenkunde, je 1 EP)**

- Licht
- Schloss öffnen
- Magie entdecken
- Schloss verriegeln

- 1. Grad (2 EP)**
- Lederhaut →
  - magische Erstversorgung →
  - Schutzkuppel →
  - Verschrecken →
  - Wahrheit →
  - Magie neutralisieren →
- 2. Grad (4 EP)**
- Holzhaut →
  - Heilung II →
  - Schutzkreis (Benötigt: Schutzkreispulver)
  - Panik →
  - Vergessen →
  - Schamanismus neutralisieren

- 3. Grad (8 EP)**
- Steinhaut
  - Heilung III
  - Massenpanik (Benötigt: Basiliskenauge)
  - Manipulation



○ Gedankenschlag (Voraussetzung für alle Eis-/Feuer-/Wind-/Wasserzauber)

- Eis beherrschen →
- Feuer beherrschen →
- Wind beherrschen →
- Wasser beherrschen →
- Eisschlag →
- Feuerschlag →
- Windschlag →
- Wasserschlag →
- Eiswelle (Benötigt: Eisherz)
- Feuerwelle (Benötigt: Phönixfeder)
- Windwelle
- Wasserwelle

**Alchemiefertigkeiten (Voraussetzung: Gelehrtenkunde, je 1 EP)**

- Alkohol destillieren
- Schutzkreispulver herstellen

- 1. Grad (2 EP)**
- Schweigetränk →
  - Lachgas →
  - Lähmungstrank →
  - Giftrank →
  - schwacher Heiltrank →
  - schwacher Schutztrank →
- 2. Grad (4 EP)**
- Taubheitstrank →
  - Wahrheitstrank →
  - Schlaftrank →
  - Gegengift →
  - Heiltrank →
  - Schutztrank →
  - Wurftränke herstellen →

- 3. Grad (8 EP)**
- Tiersprachentrunk
  - Vergessenstrank
  - Komatrank
  - starker Giftrank
  - starker Heiltrank
  - Berserkertrank
  - Oberflächen präparieren
  - Liebestrank



**Heilkundefertigkeiten (Voraussetzung: Gelehrtenkunde, je 1 EP)**

- Wundtonikum herstellen

- 1. Grad (2 EP)**
- Vergiftung lindern →
  - Krankheit lindern →
  - Wunden lindern
  - Einrenken →
  - Irrsinn lindern →
- 2. Grad (4 EP)**
- Vergiftung behandeln →
  - Krankheit behandeln →
  - Wunden behandeln →
  - Knochenbrüche fixieren →
  - Irrsinn behandeln →
- 3. Grad (8 EP)**
- Vergiftung heilen
  - Krankheit heilen
  - Wunden heilen (Voraussetzung Wundtonikum)
  - Operationen durchführen
  - Irrsinn heilen



**Wildniskundefertigkeiten (Voraussetzung: Naturkunde, je 1 EP)**

- Fallen bauen I
  - Navigation
  - Knoten knüpfen
  - Fallen entschärfen I
  - Spuren lesen
- 1. Grad (2 EP)**
- Grubenfeuer →
  - Netze knüpfen →
  - Fallen entschärfen II →
  - Fallen bauen II →
  - Tierspuren erkennen →
  - Tarnung →
  - Pflanzenkunde I →
  - Durchschlagend →
- 2. Grad (4 EP)**
- Feuerkreis
  - Fallnetze herstellen (Voraussetzung: Knoten knüpfen)
  - Fallen entschärfen III →
  - Fallen bauen III →
  - Spuren interpretieren
  - Hinterhalt legen
  - Pflanzenkunde II →
  - Giftpfeile →
- 3. Grad (8 EP)**
- Fallen entschärfen IV
  - Fallen bauen IV
  - Pflanzenkunde III
  - Feuerpfeile (Benötigt: Fernkampfswaffen)



**Schamanismusfertigkeiten (Voraussetzung: Naturkunde, je 1 EP)**

- Totemtier
  - Feuer beschwören
  - Wasser beschwören
  - Ritualmagie
  - Erde beschwören
  - Luft beschwören
  - Leuchten
  - Natur reinigen
  - Meditation
- 1. Grad (2 EP)**
- Schutzkuppel →
  - Lederhaut →
  - Beruhigen →
  - Schaman. neutralisieren →
  - Wahrheit →
  - Schaman. Erstversorgung →
- 2. Grad (4 EP)**
- Schutzkreis (Benötigt: Schutzkreispulver)
  - Holzhaut →
  - Schlaf →
  - Magie neutralisieren
  - Vergessen →
  - Steinschlag →
  - Heilung
- 3. Grad (8 EP)**
- Steinhaut
  - Lähmung
  - Manipulation
  - Erdbeben (Voraussetzung: Erde beschwören)
  - Runenklinge
  - Berserker

