

# Spektakulus

## Regelwerk 2022

Stand 06.05.2022

### Inhalt

1.	Einleitung	3
2.	Rollenspiel	3
3.	Abkürzungen	3
4.	Spielleiter	4
5.	Lagerbetreuer und -leiter	4
6.	Kampf	5
7.	Darstellung	5
8.	Schlachten	6
9.	Orden und Gilden	6
9.1.	Ritterorden vom Greifenwald	6
9.1.1.	Gilde der Kriegskunst	6
9.1.2.	Stadtwache	7
9.1.3.	Handwerkszunft	7
9.2.	Orden der Naturwächter	8
9.2.1.	Stab der Wildnis	8
9.2.2.	Hüter der Elemente	8
9.3.	Gelehrtenzirkel von Magna Centralis	9
9.3.1.	Ring der magischen Künste	9
9.3.2.	Wissende der Alchemie	9
9.3.3.	Bündnis Medici	9
10.	Charaktererstellung	10
10.1.	Charakterbogen	10
10.2.	Völker	10
10.2.1.	Menschen	10
10.2.2.	Elfen	10
10.2.3.	Zwerge	11
10.2.4.	Mystische Wesen	11

# Spektakulus

Regelwerk 2022 - Stand 06.05.2022

10.3.	Erfahrungspunkte	12
10.4.	Fokuspunkte	12
10.5.	Lebens- und Rüstungspunkte	14
10.6.	Gifte	14
10.7.	Krankheiten	14
10.8.	Fertigkeiten	15
10.8.1.	Allgemeine Fertigkeiten	15
10.8.2.	Körperliche Fertigkeiten	18
10.8.3.	Ausbildungen	19
10.8.4.	Spezielle Fertigkeiten	19
10.8.4.1.	Kampffertigkeiten	19
10.8.4.2.	Magiefertigkeiten	24
	Magische Schriftrollen	29
	Ritualmagie	29
	Magie/Schamanismus neutralisieren:	30
10.8.4.3.	Heilkundefertigkeiten	31
10.8.4.4.	Alchemiefertigkeiten	35
10.8.4.5.	Schamanismusfertigkeiten	37
10.8.4.6.	Wildnisfertigkeiten	42
10.8.4.7.	Handwerksfertigkeiten	45

# Spektakulus

Regelwerk 2022 - Stand 06.05.2022

## 1. Einleitung

Liebe Eltern, liebe Teilnehmer,

herzlich Willkommen beim "Spektakulus"-Regelwerk!

Dieses Regelwerk ist darauf ausgelegt, den verschiedenen Teilnehmern unterschiedlicher Altersgruppen, ein gemeinsames Spielen zu ermöglichen. Wir haben die Regeln auf die Bedürfnisse eines Liverollenspiels für Kinder und Jugendliche angepasst, uns jedoch an einigen gängigen Liverollenspiel-Regelungen orientiert.

Mit der verbindlichen Anmeldung zum "Spektakulus" wird dieses Regelwerk uneingeschränkt anerkannt. Wir bitten die Eltern und Erziehungsberechtigten dieses Regelwerk vor dem „Spektakulus“ mit ihren Kindern zu besprechen, das erleichtert uns die Arbeit vor Ort.

Nun wünschen wir Euch jedoch viel Spaß beim „Spektakulus“. Wir freuen uns auf Euch!

## 2. Rollenspiel

Während des "Spektakulus" spielen die Teilnehmer einen Charakter in einer fantastischen mittelalterlichen Welt. Jeder Charakter verfügt über bestimmte Fähigkeiten, diese sollen zur Darstellung gespielt werden (Rollenspiel).

Die Spielwelt besteht aus viel Spielangebot. Die Aufgabe eines jeden Teilnehmers ist es, auf dieses Spielangebot zu reagieren. Wie diese Reaktion aussieht, bleibt jedem selbst überlassen. Außerdem sollte kein Teilnehmer eine bestimmte Reaktion von anderen voraussetzen oder erwarten. Durch dieses Zusammenspiel entstehen eine neue Geschichte und Spiel für alle.

Beim Magier können Spruchrollen aus Papier oder Leder, aufgesagte oder gemurmelte Sprüche, mystische Zeichen und Bewegungen, sowie einen Magierstab zum authentisch dargestellten Rollenspiel beitragen. Mit Hilfe von alchemistischen Tränken können wundersame Wirkungen erzielt werden. Auch diese Wirkung gilt es zu spielen. Unsere Spielleiter, Gruppenbetreuer und Nichtspielercharaktere stehen den Spielern beratend und beispielhaft zur Seite.

## 3. Abkürzungen

Zum besseren Verständnis des Regelwerks folgt eine kurze Übersicht der verwendeten Abkürzungen:

### *EP - Erfahrungspunkte*

Diese Punkte können bei der Charaktererstellung in Fertigkeiten umgewandelt werden (*siehe Seite 12*).

### *FP - Fokuspunkte*

Jeder Spieler verfügt über einen Pool an Fokuspunkten, die im Laufe seiner Charakterentwicklung aufgebaut werden. Diese werden benötigt, um Spezialfertigkeiten auszuführen. (*siehe Seite 12*).

### *LP - Lebenspunkte*

Jeder Spieler erhält bei der Charaktererstellung drei Lebenspunkte (*siehe Seite 14*).

### *RP - Rüstungspunkte*

Je nach Art der getragenen Rüstung, erhält jeder Spieler zusätzliche Rüstungspunkte. Diese werden zu den Lebenspunkten hinzugezählt. (*siehe Seite 14*).

# Spektakulus

Regelwerk 2022 - Stand 06.05.2022

## *SL-Spielleiter*

Die Spielleiter sorgen für den regelgerechten Ablauf einer Veranstaltung. (siehe Seite 4).

## *LB - Lagerbetreuer / LL-Lagerleiter (siehe Seite 3)*

Die Vertrauenspersonen und Ansprechpartner für die Teilnehmer. (siehe Seite 4).

## *SC - Spielercharaktere*

Das seid ihr, die Helden unserer Welt.

## *NSC - Nichtspielercharaktere*

Unsere Betreuer spielen als NSC's zum großen Teil eine von der SL zugeteilte Rolle und fungieren als eine Art Statisten.

## *IT - InTime*

Im Spiel befindlich, nicht der wirklichen Welt zugehörig.

## *OT - OutTime*

Nicht im Spiel befindlich, der wirklichen Welt zugehörig. Dies wird durch das Kreuzen der Arme angezeigt.

## 4. Spielleiter

Während unserer Veranstaltungen sorgen unsere Spielleiter für einen reibungslosen Ablauf des Spieles. Sie werden den Lagerbetreuern (LB) und sämtlichen Teilnehmern bei allen Regel- und Spielfragen beratend und helfend zur Seite stehen.

Gleichzeitig überwachen unsere Spielleiter die Kämpfe. Sie greifen gegebenenfalls ein, ermahnen und sprechen Verbote aus. In Gefahrensituationen werden die Spielleiter das Spiel unterbrechen. Die Spielleiter sind berechtigt, Spieler, die gegen die Regeln verstoßen, zeitweise oder vollständig vom Spiel auszuschließen. Die Entscheidungen der Spielleiter müssen ausnahmslos befolgt werden.

Unsere Spielleiter (SL) sind auf dem "Spektakulus" gut zu erkennen. Sie tragen ein weißes T-Shirt mit einem **SL**-Schriftzug.

## 5. Lagerbetreuer und -leiter

Die Lagerbetreuer sind während des "Spektakulus" jeden Tag für 24-Stunden vertrauensvolle Ansprechpartner der Kinder. Sie übernachten in separaten Zelten in unmittelbarer Nähe der Teilnehmer. Unsere Lagerbetreuer nehmen bei der Anreise die Teilnehmer in Empfang und übergeben die Kinder bei der Rückreise wieder an die Eltern. Sie sorgen sich um die individuellen Bedürfnisse ihrer Lagermitglieder, trösten, schlichten, ...

Jedes Lager wird angeführt von einer Lagerleitung. Unsere Lagerleiter verfügen über fundiertes pädagogisches Fachwissen. Sie stehen den Lagerbetreuern mit Rat und Tat zur Seite und koordinieren die Zusammenarbeit der Lagerbetreuer. Jede Lagerleitung ist über Funk mit den anderen Lagerleitungen, der Spielleitung und wichtigen Einrichtungen, wie z.B. Küche und Sanitätsdienst verbunden.

# Spektakulus

Regelwerk 2022 - Stand 06.05.2022

## 6. Kampf

Um den Kampf mit mittelalterlichen Waffen möglichst authentisch, aber vor allem sicher zu gestalten, soll auf dem "Spektakulus" mit so genannten Polsterwaffen gekämpft werden. Diese Waffen sind mit Schaumstoff gepolstert, mit Latex überzogen und so bemalt, dass sie dennoch fast echt aussehen.

**Waffen aus Holz oder Metall sind streng verboten! Vor der Teilnahme an der Veranstaltung werden alle mitgebrachten Waffen überprüft. Während des Spektakulus sind die Teilnehmer dazu angehalten ihre Ausrüstung zu überprüfen. Außerdem achten die Gildenleiter und Betreuer auf den Zustand der Waffen und Rüstungen.**

Im Kampf legen wir großen Wert auf "ritterliche Ehre", Fairplay, Selbstdisziplin und klare Regeln:

- die Waffe darf nicht mit Wucht geführt werden.
- Schläge auf den Kopf, Hals und Unterleib sind verboten.
- wenn ein Spieler aus Versehen am Kopf, Hals oder Unterleib getroffen wird, soll das Spiel unterbrochen werden.
- Spieler, die gegen die Regeln verstoßen, werden ermahnt und können zeitweise oder vollständig vom Spiel ausgeschlossen werden.
- Das Anspringen oder „Chargen“ von Kämpfern ist streng verboten!

Die Kämpfe werden während des gesamten "Spektakulus" von den Spielleitern überwacht. Diese greifen gegebenenfalls ein, ermahnen und sprechen Verbote aus.

## 7. Darstellung

Wird ein Spieler im Kampf von einer Waffe oder einem Zauber getroffen, sollte die Verwundung ausgespielt werden. Ein Treffer am Bein, wird z.B. am besten humpelnd dargestellt. Ein schmerzverzerrtes Gesicht kann genauso dazugehören, wie der laute Aufschrei bei einer Verwundung. Auch der heilende Charakter sollte die Heilung anschaulich darstellen.

Der Kampf hat nicht nur Auswirkung auf die Kämpfer, sondern auch auf die Schilde und Waffen, die sie dazu benutzen. Ein Schild geht beispielsweise nach 6 oder 7 Schlägen zu Bruch. Kaputte Schilde, Waffen, und Pfeile können bei den Gilden wieder repariert werden. Verschossene Pfeile oder geworfene Wurf Waffen bleiben auf dem Schlachtfeld liegen, werden von der SL eingesammelt und zu den jeweiligen Gilden gebracht.

# Spektakulus

Regelwerk 2022 - Stand 06.05.2022

## 8. Schlachten

Treffen mehr als 30 Kämpfer gleichzeitig aufeinander sprechen wir von einer Schlacht und es bedarf besonderer Regeln.

Da bei Schlachten besonders auf die Sicherheit aller Teilnehmer geachtet werden muss, wird diese durch eine SL freigegeben. Diese richtet eine OT-Zone ein. Alles innerhalb der Zone ist so lange aus dem Spiel, bis es von einer SL freigegeben wird.

Bei größeren Schlachten können von der SL Sicherheitszonen angezeigt werden. Diese dienen zur Sicherheit aller Teilnehmer und dürfen deshalb in keinem Fall übertreten werden. Sollte es trotz aller Vorsicht zu einer Verletzung kommen. Wird das Spiel mit einem lauten **STOPP**-Ruf unterbrochen. Alle SC und NSC knien sich hin und warten bis die SL den Befehl wieder aufhebt.

## 9. Orden und Gilden

Das Spielerlager wird beim Spektakulus durch ein Ordens- und Gildensystem strukturiert.

Wir unterscheiden drei Orden mit jeweils untergeordneten Gilden, innerhalb einer Gilde kann ein Spieler vier Rangstufen erlangen. Dabei sind Erfahrungen und Fertigkeiten, die er im Laufe seiner Charakterentwicklung erlangt hat, entscheidend. Welche dies im Einzelnen sind, kann bei dem jeweiligen Gildenleiter oder den entsprechenden Aushängen in den Gildenbereichen eingesehen werden. Außerdem ist eine Übersicht des Rangsystems auf [www.spektakulus.de](http://www.spektakulus.de) zu finden.

Mit der Anmeldung muss sich jeder Teilnehmer (Spieler) entscheiden, welchem Orden er sich verschreiben möchte.

Folgende Orden und Gilden stehen den Spielern zur Verfügung.

### 9.1. Ritterorden vom Greifenwald

#### 9.1.1. Gilde der Kriegskunst

Krieger sind die Kämpfer des Nordens, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, für die zu streiten die es nicht selbst können. Sie trainieren zusammen ihre Fertigkeiten im Kampf, sowohl im Duell als auch in der Gruppe. Gemeinsam beschützen sie das Land.

Folgende Ränge sind in dieser Gilde zu erlangen:

- I Knappe\*in
- II Kämpfer\*in
- III Waffenmeister\*in
- IV Ritter\*in

# Spektakulus

Regelwerk 2022 - Stand 06.05.2022

## 9.1.2. Stadtwache

Die Stadtwache beschützt die Bewohner unsere Städte vor bösem Gesindel. Wie? Sie lassen sie nicht rein! Gemeinsame Patrouillen, sowie die Wache am Tor, sind ihre Aufgaben.

Folgende Ränge sind in dieser Gilde zu erlangen:

- I Anwärter\*in
- II Wächter\*in
- III Wachtmeister\*in
- IV Hauptmann/Hauptfrau der Wache

## 9.1.3. Handwerkszunft

Immer wieder geht etwas kaputt oder etwas muss angefertigt werden. Egal ob Holz, Leder oder Eisen, ohne ein paar geschickte Hände geht nichts. Handwerker reparieren die Palisaden ebenso wie die Rüstungen, Schilde und Waffen der Krieger. Jedoch dürfen sie auch im Kampf nicht unterschätzen werden.

Folgende Ränge sind in dieser Gilde zu erlangen:

- I Handlanger\*in
- II Geselle\*in
- III Handwerksmeister\*in
- IV Edelmann/Edelfrau

# Spektakulus

Regelwerk 2022 - Stand 06.05.2022

## 9.2. Orden der Naturwächter

### 9.2.1. Stab der Wildnis

Unsere Späher sind die Augen und Ohren des Heeres. Unsere Fallensteller und Jäger sorgen für volle Bäuche. In Kursen, bilden wie unsere Mitglieder weiter.

Folgende Ränge sind in dieser Gilde zu erlangen:

- I Waldläufer\*in
- II Späher\*in
- III Jäger\*in
- IV Schatten des Waldes

### 9.2.2. Hüter der Elemente

Gemeinschaft, ist uns das wichtigste. Mit unseren Ritualen bitten wir um Beistand. Mit unserer eigenen Art zu Kämpfen, haben wir schon manche Schlacht entschieden.

Folgende Ränge sind in dieser Gilde zu erlangen:

- I Suchende\*r
- II Schamane\*in
- III Wissende\*r
- IV Älteste\*r

# Spektakulus

Regelwerk 2022 - Stand 06.05.2022

## 9.3. Gelehrtenzirkel von Magna Centralis

### 9.3.1. Ring der magischen Künste

Als Magier lernt man viele hilfreiche Zauber, die im Kampf oder im Lagerleben brauchbar sind. Manche Magier retten dadurch einige Schlachten.

Folgende Ränge sind in dieser Gilde zu erlangen:

- I Novize\*in der Magie
- II Magiekundige\*r
- III Magier\*in
- IV Großmeister\*in der Magie

### 9.3.2. Wissende der Alchemie

Alle die sich mit Tränken, Experimenten und Vielfältigkeit beschäftigen möchten sind hier genau richtig. Alchemisten und Alchemistinnen brauen Tränke aller Art, die ihre Wirkung im Heer des Nordens entfalten.

Folgende Ränge sind in dieser Gilde zu erlangen:

- I Adept\*in
- II Kräuterkundige\*r
- III Alchemist\*in
- IV Meister\*in der Alchemie

### 9.3.3. Bündnis Medici

Heiler und Heilerinnen kümmern sich um jedes Wehwehchen, egal ob kleiner Schnitt oder verlorene Gliedmaßen. Sie sind unentbehrlich, denn ohne Heilen kann keiner in die nächste Schlacht ziehen.

Folgende Ränge sind in dieser Gilde zu erlangen:

- I Handlanger\*in
- II Heilkundige\*r
- III Heiler\*in
- IV Medikus

# Spektakulus

Regelwerk 2022 - Stand 06.05.2022

## 10. Charaktererstellung

### 10.1. Charakterbogen

Vor der ersten Spielteilnahme erstellt jeder Spieler einen Charakter mit Hilfe des Charakterbogens, diesen erhält er bei der Anreise. Auf dem Bogen sind die Entwicklungsmöglichkeiten der Charaktere erkennbar und die Spieler entscheiden welchen Weg sie einschlagen möchten. Die Entwicklung des Charakters erfolgt durch die Auswahl von Fertigkeiten. Fertigkeiten können in Gilden, die im Lager angesiedelt sind, erlernt werden. Jede erlernte Fertigkeit muss durch einen bestimmten Stempel im Charakterbogen bestätigt werden. Diese Stempel werden durch die SL und die Gildenmeister vergeben. Der Erwerb von Fertigkeiten muss durch eine bestimmte Anzahl an Erfahrungspunkten (*siehe Seite 12*) freigeschaltet werden. Die Macht eines Charakters kann man grob anhand seiner Erfahrungspunkte bemessen.

Den Charakterbogen trägt der Teilnehmer während des "Spektakulus" bei sich. Er dient bei einer möglichen Kontrolle durch die Spielleiter als Nachweis für die verwendeten Fertigkeiten (*siehe Seite 15*).

### 10.2. Völker

#### 10.2.1. Menschen

Die Menschen sind das verbreitetste Volk auf dem Kontinent - und wohl auch eines der ältesten. Menschen gelten als vielseitig und anpassungsfähig.

##### *Körperliche Merkmale*

- Ausgewachsen mit 16 bis 20 Jahren, Lebenserwartung 60-70 Jahre
- Kopfhaar von Blauschwarz bis Weißblond, bei Männern häufig Bartwuchs, verschiedene Hautfarben
- Robuste Konstitution und vergleichsweise hohe Vermehrungsrate.

Menschen erhalten aufgrund ihrer Vielseitigkeit als Volksfertigkeit 2 freie Erfahrungspunkte (+2 EP).

#### 10.2.2. Elfen

Elfen sind ein Volk, das in vielen Regionen des Kontinents vertreten ist. Elfen gelten als leidenschaftlich und kunstfertig.

##### *Körperliche Merkmale*

- Ausgewachsen mit 100 - 120 Jahren, Lebenserwartung mehrere Hundert Jahre (einzelne Elfen sollen ein Alter von mehr als 1.000 Jahren erreicht haben)
- Meist graziler Körperbau, auffällig sind die langen spitz zulaufenden Ohren
- Seidiges Kopfhaar von Silberweiß bis Blauschwarz, wenig bis gar kein Bartwuchs, verschiedene Hautfarben
- Niedrige Vermehrungsrate (es gibt kaum elfische Großfamilien)

Aufgrund ihrer magischen Verbundenheit zur Natur erhalten Elfen als Volksfertigkeit die Fertigkeit *magische Erstversorgung*.

# Spektakulus

Regelwerk 2022 - Stand 06.05.2022

## 10.2.3. Zwerge

Die Zwerge sind ein Volk, das in einigen Regionen des Kontinents vertreten ist. Sie werden als Handwerker und Händler geschätzt und geachtet.

### *Körperliche Merkmale*

- Lebenserwartung mehrere Hundert Jahre
- Stämmiger und kompakter Körperbau
- Kopfhaar von Hellblond bis Schwarz, bei Männern häufig, bei Frauen sehr selten Bartwuchs, verschiedene Hautfarben
- Vergleichsweise viel Muskelmasse und stabiler Knochenbau, hohe Verträglichkeit von Giften (sowie Alkohol)

Das Zwergenvolk ist robust und widerstandsfähig, deshalb erhalten sie als Volksfertigkeit die Fertigkeit *Zähigkeit I*.

## 10.2.4. Mystische Wesen

Zu den mystischen Wesen gehören alle anderen Völker und Arten auf dem Kontinent.

Dazu gehören zum Beispiel

- Orks
- Wolfswesen
- Drachen
- Goblins
- Trolle
- Kobolde
- und viele andere

Die Fähigkeiten dieser Wesen sind sehr unterschiedlich und teilweise unbekannt.

Wenn Spieler ein mystisches Wesen spielen möchten, muss dies und die besondere Fähigkeit vorher mit der Spielleitung geklärt werden.

# Spektakulus

Regelwerk 2022 - Stand 06.05.2022

## 10.3. Erfahrungspunkte

Jeder Spieler startet mit fünf Erfahrungspunkten.

Im Laufe eines Charakter-Lebens sammelt jeder Spieler Erfahrungen, diese werden in Form von weiteren Erfahrungspunkten auf dem Charakterbogen vermerkt.

Ein Charakter erhält pro "Spektakulus"-Veranstaltungstag, an der er teilgenommen hat, zwei Erfahrungspunkte. Dabei wird der Abreisetag **NICHT** angerechnet! Die Erfahrungspunkte werden immer am Abend eines Tages gutgeschrieben.

D. h. auf einer Hauptveranstaltung, die von Donnerstag – Sonntag stattfindet (insgesamt vier Tage), werden nur am Donnerstag-, Freitag- und Samstagabend Erfahrungspunkte „gesammelt“. (6 EP)

Wichtig: Wählt eure Fertigkeiten nicht nur nach den EP-Kosten, sondern so, wie ihr euch euren Charakter vorstellt. Dabei kann es hilfreich sein sich folgende Fragen zu beantworten, oder den Charakter bestimmte Charaktereigenschaften zuzuordnen.

- Was würde ich für Geld tun / niemals tun?
- Was oder wen mag ich (nicht)?
- Woran glaube ich?
- Wo komme ich her?
- Was ist mein Beruf/Berufung?
- Warum bin ich hier?
  
- Bin ich jähzornig, ängstlich, hilfsbereit, gebildet, rechtschaffen, naiv, lustig, chaotisch, geldgierig, mutig, arrogant, ...?

## 10.4. Fokuspunkte

Jeder Charakter erhält durch seine Ausbildung, gelernte Spezialfertigkeiten und körperliche Fähigkeiten Fokuspunkte.

Als Grundwert erhält der Charakter 4 Fokuspunkte für die erste erlernte Ausbildung. Die Ausbildung ist mit der Zugehörigkeit zu einem Orden verbunden. Siehe 10.8.3 Ausbildungen auf Seite 19.

Für jede weitere Ausbildung, die neben der ersten erlangt wird, erhält der Charakter KEINE weiteren 4 Fokuspunkte als Grundwert.

Je zusätzlicher erlernter Körperlichen Fertigkeiten und Fertigkeiten, die Kampf-/Gelehrten-/Naturkunde als Voraussetzung erfordern erhält ein Charakter Fokuspunkte in Höhe der Kosten.

Fokuspunkte können ausbildungsübergreifend eingesetzt werden, da sie eher das Willens- und Kraftpotential eines Charakters widerspiegeln.

# Spektakulus

Regelwerk 2022 - Stand 06.05.2022

*Beispiel:*

Ein Magier oder eine Magierin hat bereits eine Veranstaltung besucht und somit insgesamt 11 EP gesammelt.

Als Ausbildung wurde sich natürlich auf die Gelehrtenkunde fokussiert. Außerdem wurden bereits die Zauber Lederhaut, Eisschlag und Eiswelle erlernt. Daraus ergeben sich folgende Fokuspunkte:

Fertigkeit	Fokuspunkte Pool	Erschöpfung bei Gebrauch
Gelehrtenkunde	4 FP	
Lederhaut	2 FP	2 FP
Eisschlag	2 FP	2 FP
Eiswelle	4 FP	4 FB
<b>Gesamt</b>	<b>12 FP</b>	

Fokuspunkte werden benötigt, um eine Spezialfertigkeit anzuwenden. Sie erschöpfen sich mit jeder Anwendung. Jede Fertigkeit (Manöver, Zauber, etc.) die eingesetzt wird, erfordert ein gewisses Maß an Konzentration, je schwieriger die Fertigkeit ist, desto höher muss die Fokussierung sein. Es werden deshalb Fokuspunkte in Höhe der Erfahrungspunkte, die für den Erwerb der jeweiligen Fertigkeit benötigt werden, verbraucht. Sind die Fokuspunkte erschöpft, können keine entsprechenden Fertigkeiten mehr ausgeführt werden.

*Beispiel:*

Der Magier oder die Magierin aus dem vorher genannten Beispiel hat insgesamt 12 Fokuspunkte. In einem Kampf könnten die Fokuspunkte z.B. wie folgt genutzt werden:

1 x Lederhaut

3 x Eisschlag

1 x Eiswelle

Danach sind die FP erschöpft und es ist eine Ruhephase erforderlich, natürlich kann sich der Spieler oder die Spielerin ohne den Einsatz weiterer magischer Fertigkeiten am Kampfgeschehen beteiligen.

Durch Ruhen und Rasten können Fokuspunkte wieder regeneriert werden. Während der Ruhephase dürfen keine anderen Fertigkeiten eingesetzt werden.

Außerdem ist zwischen der Ausführung von Spezialfertigkeiten immer eine kurze Erholungsphase von ca. 10 Sekunden erforderlich.

<b>Dauer und Art der Ruhephase</b>	<b>Dauer und Art der Ruhephase</b>
8 Stunden Schlafen	komplett
Eine halbe Stunde Ausruhen	5 Fokuspunkte

# Spektakulus

Regelwerk 2022 - Stand 06.05.2022

## 10.5. Lebens- und Rüstungspunkte

Jeder Spieler erhält bei der Charaktererstellung drei Lebenspunkte. Trägt ein Charakter an Teilen des Körpers eine Rüstung aus Leder oder Metall erhält der Spieler zusätzliche Rüstungspunkte, die zu den Lebenspunkten hinzugerechnet werden. Rüstungsteile aus Stoff oder Leder zählen zu den leichten Rüstungen. Rüstungsteile aus Metall (Kette, Platte, Schuppe ...) zählen zu den schweren Rüstungen.

Zur Erläuterung der Rüstungswerte, siehe Tabelle:

Körperzone	leichte Rüstung (RP)	schwere Rüstung
Kopf	1	2
Arme	1	2
Torso	1	2
Beine	1	2

Es zählt immer nur die Rüstung, die am Körper getragen wird! Solange ein Spieler über Lebens- und ggf. zusätzliche Rüstungspunkte verfügt, kann er an Kampfhandlungen teilnehmen. Im Kampf wird der Spieler durch Polsterwaffen (Schwert) oder Magie (z.B. Feuerschlag) getroffen und verwundet. Jeder Treffer zieht dem Spieler einen Punkt ab (zuerst von den Rüstungs- danach von den Lebenspunkten), egal ob der Treffer am Arm, Bein oder Torso erzielt wurde. Spätestens wenn der Spieler über keinen Lebenspunkt mehr verfügt, muss er den aktiven Kampfbereich verlassen und seine Wunden durch "Wund Erstversorgung" behandeln lassen. Im Anschluss benötigt der Spieler weitere Versorgung, um genesen zu können.

## 10.6. Gifte

Die meisten Gifte haben einen schwächenden Effekt der über eine gewisse Dauer wirkt. Der Einsatz von Gift und dessen Auswirkung muss mit der SL abgestimmt werden.

Auch die Behandlung von Giften muss mit Abstimmung der SL erfolgen.

## 10.7. Krankheiten

Krankheiten funktionieren wie Gifte. Auch der Einsatz und die Effekte von Krankheiten müssen mit der SL abgestimmt werden.

Auch die Behandlung von Krankheiten muss mit Abstimmung der SL erfolgen.

# Spektakulus

Regelwerk 2022 - Stand 06.05.2022

## 10.8. Fertigkeiten

Grundsätzlich gilt: Jeder Spieler beherrscht nur die Fertigkeiten, mit denen er seinen Charakter ausgestattet hat. Dabei unterscheiden wir zwischen *Allgemeine Fertigkeiten*, *Körperliche Fertigkeiten* und *speziellen Fertigkeiten*. Ob man eine Fertigkeit, die nicht im Regel Leitfaden steht, erst erlernen muss, entscheidet im Zweifelsfall die SL. Alle Fertigkeiten können in Gilden erlernt werden und nach dem Erlernen, im Charakterbogen vermerkt.

### 10.8.1. Allgemeine Fertigkeiten

Allgemeine Fertigkeiten dienen dazu den Charakter an seine Hintergrundgeschichte anzupassen und ihm so mehr Tiefe zu verleihen. Außerdem werden diese Fähigkeiten in einigen Spielsituationen benötigt, um das Geschehen zu beeinflussen.

Fertigkeit	EP	Voraussetzung	Beschreibung	Ausspielen/Auswirkung
<b>Anführen</b>	1		Du wurdest ausgebildet eine Gruppe zu leiten und zu befehligen und führend voranzugehen.	Wenn es darum geht eine Truppe zusammenzustellen, kannst Du dich als Anführer zur Verfügung stellen.
<b>Brandschutz</b>	1		Du kennst dich mit Schutzmaßnahmen gegen Brandgefahr aus. Du kannst das Löschen von Großfeuern koordinieren.	Wenn ein Feuer droht oder ausbricht, kommen die Leute zu dir.
<b>Diplomatie</b>	1		Du verstehst Dich in der Kunst und Praxis des Verhandeln zwischen verschiedenen Personen und Gruppen.	In anstehenden Verhandlungen trittst Du in Erscheinung und übernimmst die Wortführung, um ein gutes Ergebnis in den Verhandlungen zu erzielen.
<b>Etikette</b>	1		Die Benimm- und Verhaltensregeln in der Gesellschaft, insbesondere in den Adelshäusern, sind dir vertraut.	Du kannst an Veranstaltungen des Adels teilnehmen, ohne negativ aufzufallen.

# Spektakulus

Regelwerk 2022 - Stand 06.05.2022

<b>Feuer machen</b>	1		Du hast gelernt wie man ein Feuer entzündet und kennst die Gefahren, die dadurch entstehen können. Du weißt, welche Sicherheitsvorkehrungen getroffen werden müssen, damit dein Feuer nicht außer Kontrolle gerät.	
<b>Fingerfertigkeit</b>	1		Du bist geschickt mit deinen Fingern und kannst mit kleinsten Gegenständen sicher hantieren.	Du kannst mit deinen Händen arbeiten und dich in der Herstellung/Reparatur von Gegenständen verdingen.
<b>Geschichten und Mythen</b>	1		Die Geschichten und Legenden des Landes sind dir bestens bekannt und du bist mit den Adelshäusern vertraut.	Wenn es darum geht Stammbäume zu identifizieren oder Zusammenhänge in der Geschichte zu erkennen kannst Du Dich mit deinem Wissen einbringen, um neue Erkenntnisse zu liefern.
<b>Gesetzeskunde</b>	1		Du bist mit den geltenden Regeln und Gesetzen des Königreichs vertraut.	Du kannst Gesetzesverstöße erkennen und bei geeigneter Stelle zur Anzeige bringen.
<b>Heimlichkeit</b>	1		Du bist auf leisen Sohlen unterwegs und verstehst es Dich im Verdeckten zu bewegen.	Wenn geheime Missionen oder Spionage Aufträge anstehen, kannst du diese ausführen.
<b>Länderkunde</b>	1		Du bist bestens vertraut mit der Geografie des Landes.	Du kennst dich im Land aus und kannst Reisen planen und Gruppen durch das Land geleiten.
<b>Lesen und Schreiben</b>	1		Du kannst deine Muttersprache lesen und schreiben.	

# Spektakulus

Regelwerk 2022 - Stand 06.05.2022

<b>Rechnen</b>	1		Du kennst die grundlegenden Regeln der Mathematik, und bist fähig einfache Rechenaufgaben zu lösen.	
<b>Singen und Tanzen</b>	1		Singen und Tanzen sind deine Leidenschaft.	Du kannst Dich als Barde oder Tänzer verdingen, um die Stimmung und Moral zu verbessern.
<b>Sprachenkunde</b>	1		Du bist in der Lage unbekannte Schriften zu studieren, um deren Sinn zu verstehen.	Unbekannte Schriftstücke oder Runen müssen je nach Schwierigkeitsgrad über einen bestimmten Zeitraum untersucht werden, um diese zu übersetzen.
<b>Strategie</b>	1		Du bist in der Feldherrenkunst ausgebildet und verstehst es eine Schlacht zu planen und den Handlungsrahmen zur Erreichung des Ziels festzulegen.	Du kannst an der Planung von Schlachten teilnehmen und Dein Wissen und Deine Erfahrungen in der Planung der nächsten Schlachten einbringen.
<b>Schlösser öffnen I</b>	2	Dietrich	Du kennst dich mit einfachen Schlössern aus und bist in der Lage diese mit Hilfe von Dietrichen zu öffnen.	Du kannst Schlösser der einfachen Art (grün) mit Hilfe eines Dietrichs öffnen, die Dauer für das Öffnen beträgt ca. 1 – 5 Minuten.
<b>Schlösser öffnen II</b>	4	Schlösser öffnen I Dietrich	Du kennst dich mit komplizierten Schlössern aus.	Du kannst komplexe Schlösser (gelb) mit Hilfe eines Dietrichs öffnen, die Dauer für das Öffnen beträgt ca. 1 - 5 Minuten.
<b>Schlösser öffnen III</b>	4	Schlösser öffnen II Dietrich	Du kennst dich mit den kompliziertesten Schlössern aus.	Du kannst komplexe Schlösser (schwarz) mit Hilfe eines Dietrichs öffnen, die Dauer für das Öffnen beträgt ca. 1 - 5 Minuten.

# Spektakulus

Regelwerk 2022 - Stand 06.05.2022

## 10.8.2. Körperliche Fertigkeiten

Die körperlichen Fertigkeiten stellen die Widerstandskraft des Charakters dar. Sie dienen dazu, verschiedene Einflüsse von außen besser entgegenzutreten.

Fertigkeit	EP/FP	Voraussetzung	Beschreibung	Ausspielen/Auswirkung
<b>Magieresistenz I</b>	2		Du hast dich mit der Wirkung von Magie auseinandergesetzt und deine körperliche und geistige Widerstandskraft trainiert	Du kannst Zauber des 1. Grades widerstehen. (Kostet bis zu 2 FP pro widerstanden Zauber)
<b>Willenskraft</b>	2		Durch hartes Training hast du deine mentale Widerstandskraft verbessert.	Du kannst geistesbeeinflussenden Maßnahmen widerstehen.
<b>Zähigkeit I</b>	2	(passiv *)	Du hast deinen Körper trainiert und bist hart im Nehmen.	Lebenspunkte +1
<b>Magieresistenz II</b>	4	Magieresistenz I	Du hast deine körperliche und geistige Widerstandskraft verbessert.	Du kannst Zauber des 2. Grades widerstehen. (Kostet bis zu 4 FP pro widerstanden Zauber)
<b>Zähigkeit II</b>	4	Zähigkeit I (passiv *)	Du hast dein Training weiter fortgeführt und bist zäher denn je.	Lebenspunkte +2
<b>Magieresistenz III</b>	8	Magieresistenz II	Deine körperliche und geistige Widerstandskraft ist auf höchstem Niveau.	Du kannst Zauber des 3. Grades widerstehen. (Kostet bis zu 8 FP pro widerstanden Zauber)
<b>Zähigkeit III</b>	8	Zähigkeit II (passiv *)	Durch härteres Training ist dein Körper wie aus Stein.	Lebenspunkte +3

\* Zähigkeit I, II und III sind passive Fähigkeiten. Charaktere mit dieser Fähigkeit haben zusätzliche LP erworben, die ihnen ab sofort immer zur Verfügung stehen.

# Spektakulus

Regelwerk 2022 - Stand 06.05.2022

## 10.8.3. Ausbildungen

Jeder Charakter hat die Möglichkeit sich durch eine Ausbildung für einen speziellen Bereich zu qualifizieren.

Folgende Ausbildungen sind möglich:

- **Kampfkunde**  
qualifiziert den Charakter Kampffertigkeiten zu lernen.
- **Gelehrtenkunde**  
qualifiziert den Charakter Magie-, Heilkunde und Alchemiefertigkeiten zu erlernen.
- **Naturkunde**  
qualifiziert den Charakter Schamanismus- und Wildnisfertigkeiten zu erlernen.

Durch den Beitritt in einen der drei Orden erhält der Charakter automatisch die Hauptausbildung des jeweiligen Ordens.

- Ritterorden vom Greifenwald ▶ **Kampfkunde**
- Orden der Naturwächter ▶ **Naturkunde**
- Gelehrtenzirkel von Magna Centralis ▶ **Gelehrtenkunde**

## 10.8.4. Spezielle Fertigkeiten

Für die speziellen Fertigkeiten ist eine entsprechende Ausbildung erforderlich.

### 10.8.4.1. Kampffertigkeiten

Da die Kinder und Jugendlichen, die als Spieler am Spielgeschehen teilnehmen, in der Regel körperlich und motorisch im Nachteil gegenüber den älteren Jugendlichen oder Erwachsenen NSC sind, sollen die Kampffertigkeiten die Spieler in die Lage versetzen während des Kampfes besondere Kampfmanöver auszuführen, um diesen Nachteil wieder wettzumachen.

Die erlernten Kampffertigkeiten müssen während eines Kampfes ausgeführt werden. Dabei muss der Spieler vor dem Angriff das Manöver ansagen und hat dann ca. drei Sekunden Zeit einen Treffer zu landen. Trifft der Spieler den Gegner mit einem Manöver, so tritt die entsprechende Auswirkung zusätzlich zu dem normalen Schaden ein. Trifft der Spieler innerhalb der drei Sekunden nicht, so war das Manöver wirkungslos. Defensive Manöver (z. B: Schneller Schild) können auch nach einem Treffer durchgeführt werden.

**Um ein Manöver durchzuführen sind Fokuspunkte erforderlich. Jedes Manöver verbraucht FP in Höhe der EP-Kosten. D. h. Fertigkeiten des 1. Grades verbrauchen 2 FP, die Fertigkeiten des 2. Grades 4FP und die des 3. Grades 8 FP.**

**Sind die FP erschöpft, dann können keine weiteren Manöver ausgeführt werden, bis der Fokus durch eine Ruhephase wieder regeneriert wurde.**

**Zwischen der Ausführung von Manövern ist immer eine kurze Erholungsphase von ca. 10 Sekunden erforderlich.**

**Kampffertigkeiten gelten nur für SCs.**

# Spektakulus

Regelwerk 2022 - Stand 06.05.2022

Fertigkeit	EP/FP	Voraussetzung	Beschreibung	Ausspielen/Auswirkung
<b>Leichte Rüstung</b>	1	Kampfkunde	Du hast gelernt leichte Rüstungen zu tragen	Du kannst eine leichte Rüstung benutzen. siehe Seite 14
<b>Schwere Rüstung</b>	1	Kampfkunde	Du hast gelernt schwere Rüstung zu tragen	Du kannst eine schwere Rüstung benutzen. siehe Seite 14
<b>Umgang mit Fernkampfaffen</b>	1		Du hast den Umgang mit Fernkampfaffen trainiert.	Du kannst ein/e Bogen, Armbrust oder ähnliches benutzen.
<b>Umgang mit Hieb- und Stichwaffen</b>	1		Du hast den Umgang mit Stichwaffen trainiert.	Du kannst ein Dolch, Schwert, Rapier, Säbel, Degen, oder ähnliches benutzen.
<b>Umgang mit Schilden</b>	1	Kampfkunde	Du hast den Umgang mit Schilden trainiert.	Du kannst ein Buckler, Schild oder ähnliches benutzen.
<b>Umgang mit Stangenwaffen</b>	1		Du hast den Umgang mit Stangenwaffen trainiert.	Du kannst ein/e Hellebarde, Glege, Speer, Pike oder ähnliches benutzen.
<b>Umgang mit Wuchtaffen</b>	1		Du hast den Umgang mit Wuchtaffen trainiert.	Du kannst ein Hammer, Axt oder ähnliches benutzen.
<b>Waffenloser Kampf</b>	1	Kampfkunde	Du hast den Umgang mit deinen Fäusten trainiert.	Du kannst Fertigkeiten des waffenlosen Kampfes erlernen.
<b>Entwaffnen</b>	2	Waffenloser Kampf	Dank flinker und trainierter Hände kannst du einem Gegner im Nu die Waffe entreißen.	Sobald du nach der Ansage die Waffe des Gegners mit einer Hand berührst, muss er dir die Waffe überlassen.
<b>Durchschlagend</b>	2	Umgang mit Fernkampfaffen	Deine Zugkraft hat sich verbessert, deine Pfeile haben eine größere Durchschlagskraft.	Einmal pro Kampf kannst du einen Pfeil verschießen der 2 Punkte Schaden verursacht. Durchschlagende Pfeile werden mit gelben Bändern am Pfeilschaft markiert.

# Spektakulus

Regelwerk 2022 - Stand 06.05.2022

<b>Heftiger Schlag</b>	2	Umgang mit Hieb- und Stichwaffen/ Wuchtwaffen/ Stangenwaffen	Durch das Training mit deiner Waffe kannst du einen besonders harten Schlag ausführen.	2 Schadenspunkte
<b>Schneller Schild</b>	2	Umgang mit Schilden	Du hast die Schnelligkeit im Umgang mit deinem Schild besonders trainiert und handelst intuitiv. Wenn es schon so aussieht als hätte dich ein Gegner erwischt, konntest du einen Angriff doch noch parieren. , wenn Du eigentlich getroffen wurdest, kannst du diesen Schlag dennoch mit deinem Schild abfangen.	1 Schadenspunkt ignorieren, !! Kann nur einmal pro Kampf/Schlacht eingesetzt werden
<b>Betäuben</b>	4	Entwaffnen	Du bist schnell und kennst die richtigen Stellen am Körper deines Gegners an denen ein sauberer Treffer ihn ausknockt.	Berühre deinen Kontrahenten mit der Handfläche am Kopf und er wird betäubt.
<b>Betäubender Schlag</b>	4	Heftiger Schlag	Du hast eine besondere Schlagtechnik gelernt: Triffst Du deinen Gegner nach dem Ausführen dieser Technik wird dieser für einen kurzen Moment benommen.	2 Schadenspunkte und der Gegner ist für 3-5 Sekunden betäubt und wehrlos.

# Spektakulus

Regelwerk 2022 - Stand 06.05.2022

<b>Blutend</b>	4	Heftiger Schlag	Du hast eine besondere Schlagtechnik gelernt: Triffst Du deinen Gegner mit dem Ausführen dieser Technik führst du ihm eine besonders tiefe Wunde zu.	2 Schadenspunkte und die Wunde blutet stark, der Gegner verliert pro Minute einen weiteren Lebenspunkt.
<b>Giftpfeile</b>	4	Durchschlagend	Du kannst Giftpfeile verschießen.	Deine Giftpfeile schwächen den getroffenen Gegner. Giftpfeile werden mit grünen Bändern am Pfeilschaft markiert.
<b>Schneller Schild II</b>	4	Schneller Schild Schild	Du bist im Umgang mit deinem Schild noch besser geworden.	1 Schadenspunkt ignorieren !! Kann nur einmal pro Kampf/Schlacht eingesetzt werden
<b>Taumeln</b>	4	Heftiger Schlag	Du hast eine besondere Schlagtechnik gelernt: Triffst Du deinen Gegner mit dem Ausführen dieser Technik an Bein oder Fuß, verliert er die Balance und strauchelt.	2 Schadenspunkte und der Gegner kann für 3-5 Sekunden nur verteidigen.
<b>Feuerpfeile</b>	8	Giftpfeile	Du kannst Feuerpfeile verschießen.	Deine Feuerpfeile entzünden den getroffenen Gegner. Feuerpfeile werden mit roten Bändern am Pfeilschaft markiert.

# Spektakulus

Regelwerk 2022 - Stand 06.05.2022

<b>Knochenbrecher</b>	8	Betäuben	Du hast eine spezielle Schlagtechnik gelernt: Triffst Du deinen Gegner mit dem Ausführen dieser Technik, wird dieser für einen kurzen Moment benommen.	Dein mächtiger Schlag bricht an der getroffenen Stelle Knochen. Heiltränke beseitigen den Schaden, aber das Körperteil hemmt und ist nutzlos. Ein Heiler ist von Nöten.
<b>Lähmen</b>	8	Betäuben	Du kennst die richtigen Stellen am Körper deines Gegners an denen ein sauberer Treffer ihn lähmt. Der Gegner kann sich nicht bewegen, bekommt aber alles mit. Mit der richtigen Berührung kannst du seine Starre lösen.	Berühre deinen Kontrahenten mit der Handfläche an Hals oder Kopf und er wird steif und kann sich nicht mehr bewegen.
<b>Schneller Schild III</b>	8	Schneller Schild II Schild	Du bist ein Meister im Umgang mit deinem Schild	1 Schadenspunkt ignorieren Kann so oft eingesetzt werden, wie der Fokuspool es erlaubt!!
<b>Umreißen</b>	8	Taumeln	Du hast eine besondere Schlagtechnik gelernt: Triffst Du deinen Gegner mit dem Ausführen dieser Technik an Bein oder Fuß, verliert er die Balance und fällt zu Boden.	Dein Angriff übertölpelt den Gegner, und er fällt zu Boden.
<b>Wundbrand</b>	8	Blutend	Du hast eine spezielle Schlagtechnik gelernt: Triffst Du deinen Gegner nach dem Ausführen dieser Technik, führst du ihm eine entzündete Wunde zu.	Die Wunde, die du schlägst, entzündet sich. Heiltränke beseitigen den Schaden, aber die Wunde reißt immer wieder auf. Ein Heiler ist von Nöten.

# Spektakulus

Regelwerk 2022 - Stand 06.05.2022

## 10.8.4.2. Magiefertigkeiten

Es ist jedem Charakter möglich die Kunst der Magie zu erlernen, dazu ist die Ausbildung Gelehrtenkunde erforderlich.

Jeder Zauber muss zuvor in der Magiergilde erlernt werden. Dort werden nicht nur Zauber im Charakterbogen vermerkt, sondern zusätzlich Vorschläge zur Darstellung gemacht. Ein Zauber muss so dargestellt werden, dass er von allen Verstanden wird. Um das zu vereinfachen wird der Zauber, nach dem Sprechen des entsprechenden Zauberspruchs, angesagt. Je schöner die Darstellung, desto wahrscheinlicher wird eine entsprechende Wirkung entstehen.

*Beispiel Windschlag: Der Zauberende wedelt mit Fächern und ruft: „Götter der Luft schickt mir einen Windstoß.“*

**Um ein Zauber zu wirken sind Fokuspunkte erforderlich. Jeder Zauber verbraucht FP in Höhe der EP-Kosten. D. h. Zauber des 1. Grades verbrauchen 2 FP, die Zauber des 2. Grades 4 FP und die des 3. Grades 8 FP.**

**Sind die FP erschöpft, dann können keine weiteren Zauber gewirkt werden, bis der Fokus durch eine Ruhephase wieder regeneriert wurde.**

**Zwischen dem Wirken von Zaubern ist immer eine kurze Erholungsphase erforderlich. Je mehr FP verbraucht wurden, desto länger sollte die Erholung andauern. (ca. 10 Sekunden pro verbrauchten FP)**

Alle im Folgenden aufgeführten Zauber gelten dabei sowohl für SC als auch NSC. Alternative Zauber sind zuvor mit der SL abzustimmen.

Fertigkeit	EP/FP	Voraussetzung	Beschreibung	Ausspielen/Auswirkung
Licht	1	Magiekunde	Du erschaffst einen Lichtkegel durch Wirken deiner Magie.	Du kannst mithilfe eines Leuchtmittels (Taschenlampe) den Zauber darstellen.
Magie entdecken	1	Magiekunde	Du hast gelernt Magie zu erkennen.	Du kannst dich konzentrieren um magische Gegenstände aufspüren.
Schloss öffnen	1/ ?	Magiekunde	Du kannst ein Schloss mittels des erlernten Zauberspruchs öffnen. FP steigen mit Komplexität	Ein einfaches Schloss öffnet sich, nachdem Du deinen Zauberspruch vorgetragen hast.
Schloss verriegeln	1	Magiekunde	Du kannst ein Schloss mittels des erlernten Zauberspruchs verschließen	Ein einfaches Schloss schließt sich, nachdem Du deinen Zauberspruch vorgetragen hast.

# Spektakulus

Regelwerk 2022 - Stand 06.05.2022

<b>Schriftrollen herstellen</b> <i>(siehe Seite 27)</i>	1 / Variabel	Magiekunde Elementares Holz	Du bist in der Lage mit Hilfe von Elementarem Holz einen Zauber auf Pergament zu versiegeln und ihn dadurch jederzeit aktivieren zu können.	Ein Zauber kann schneller "gesprochen" werden in dem er vorher auf ein Papier geschrieben wird. Das Papier muss zum Aktivieren des Zaubers nur noch zerrissen werden. Der Name des Zaubers muss trotzdem laut ausgesprochen werden.
<b>Lederhaut</b>	2	Magiekunde	Ein Verwandlungszauber der deine Haut zäher macht.	Du kannst den Körper einer einzelnen Person (auch dich selbst) stärken; + 1 RP Hält ungefähr 1 Stunde
<b>Holzhaut</b>	4	Lederhaut	Ein Verwandlungszauber der deine Haut verhärtet.	Du kannst den Körper einer einzelnen Person (auch dich selbst) stärken; + 2 RP Hält ungefähr 1 Stunde
<b>Steinhaut</b>	8	Holz Haut	Ein Verwandlungszauber der deine Haut hart, wie Stein werden lässt.	Du kannst den Körper einer einzelnen Person (auch dich selbst) stärken; + 4 RP Hält ungefähr 1 Stunde
<b>magische Erstversorgung</b>	2	Gelehrtenkunde	Du bist in der Lage einem Verwundeten die nötige Erstversorgung zu geben, um sich von dem Schlachtfeld zu entfernen.	Der Verwundete Spieler ist so weit geheilt, als dass er wieder Laufen und sich vom Schlachtfeld zurückziehen kann. Er muss sich sofort weitere ärztliche Versorgung suchen. Stellt 1 LP her.
<b>Heilung II</b>	4	magische Erstversorgung	Du bist in der Lage die Regeneration einer einzelnen Person zu beschleunigen.	Stellt sofort 2 LP wieder her.

# Spektakulus

Regelwerk 2022 - Stand 06.05.2022

<b>Heilung III</b>	8	Heilung II	Du bist in der Lage die Regeneration einer einzelnen Person oder einer Gruppe von Personen enorm zu beschleunigen.	Stellt bei einer Person sofort 4 LP wieder her, oder die 4 Lebenspunkte werden auf unterschiedliche Personen aufgeteilt.
<b>Schutzkuppel</b>	2	Gelehrtenkunde	Du kannst einen Abstandszauber wirken, der dich vor jeglichen Angriffen beschützt.	Gegner kommen nicht mehr an dich ran, können keine Projektile auf dich schießen und keine Zauber auf dich wirken.
<b>Schutzkreis</b>	4	Schutzkuppel Schutzkreis- pulver	Du bist in der Lage mit einem speziellen Pulver der Alchemisten einen magischen Schutzkreis zu ziehen. Dieser Kreis ist undurchdringbar.	Der Zauberwirkende muss sich in unmittelbarer Nähe zum Schutzkreis befinden. Je größer der Kreis ist desto schwächer wird der Zauber.
<b>Verschrecken</b>	2	Gelehrtenkunde	Du jagst einen Gegner einen Schauer über den Rücken.	Der Gegner ist kurz verunsichert und beobachtet sein Umfeld mit Argwohn.
<b>Panik</b>	4	Verschrecken	Du versetzt einen Gegner in Angst und Schrecken.	Dein Gegner bekommt für ein paar Sekunden panische Angst vor dir und flieht.
<b>Massenpanik</b>	8	Panik 1x Auge eines Basilisken	Du versetzt eine Gruppe von Gegnern in Angst und Schrecken.	Eine Gruppe von Gegnern bekommt für ein mehrere Sekunden panische Angst vor dir und flieht.
<b>Wahrheit</b>	2	Magiekunde	Du hast gelernt in den Geist eines einzelnen einzudringen und ihn dir eine Frage beantworten zu lassen.	

# Spektakulus

Regelwerk 2022 - Stand 06.05.2022

<b>Vergessen</b>	4	Wahrheit	Du kannst in den Geist eines anderen eindringen und ihn ein vor kurzem passiertes Geschehen vergessen lassen.	
<b>Manipulation</b>	8	Vergessen	Du kannst die Gefühle eines Wesen manipulieren.	Der Betroffene erliegt seinen Gefühlen für einige Minuten. Verletzungen brechen den Zauber.
<b>Magie Neutralisieren</b>	2	Gelehrtenkunde	Du kannst Dinge, Orte und Personen von Arkanen-Einflüssen befreien.	
<b>Schamanismus neutralisieren</b>	4	Magie Neutralisieren	Du kannst Dinge, Orte und Personen von schamanistischen Einflüssen befreien.	
<b>Gedankenschlag</b>	2	Gelehrtenkunde	Mit Kraft deiner Gedanken gibst du einen Gegner einen magischen Schlag.	Der Gegner fühlt einen drückenden Kopfschmerz der 2-3 Sekunden anhält. Das Wirken von Fertigkeiten & Zaubern wird unterbrochen.
<b>Eis beherrschen</b>	2	Gelehrtenkunde	Du hast gelernt das Element Eis zu beherrschen. Du kannst eine kleine Menge davon erschaffen.	
<b>Eisschlag</b>	4	Eis beherrschen Gedankenschlag	Ein Energiezauber mit dem du eine Kugel aus Eis auf <b>einen</b> Gegner schießt.	Der Gegner erhält einen Punkt Schaden und friert kurz ein - er ist in der Zeit wehrlos. (2-3 Sekunden)
<b>Eiswelle</b>	8	Eisschlag 1x Eisherz	Ein Energiezauber mit dem du eine Welle aus Eis auf <b>mehrere</b> Gegner schießt.	Die Gegner erhalten einen Punkt Schaden und frieren ein – sie sind in der Zeit wehrlos. (ca. 15 Sekunden)

# Spektakulus

Regelwerk 2022 - Stand 06.05.2022

<b>Feuer beherrschen</b>	2	Gelehrtenkunde	Du hast gelernt das Element Feuer zu beherrschen. Du kannst eine kleine Menge davon erschaffen.	Vorsicht, wenn du etwas in Brand steckst, das Feuer breitet sich aus!
<b>Feuerschlag</b>	4	Feuer beherrschen Gedankenschlag	Ein Energiezauber mit dem du eine Kugel aus Feuer auf <b>einen</b> Gegner schießt.	Der Gegner erhält einen Punkt Schaden und fängt Feuer. Er muss sich löschen ansonsten verbrennt er. (Wasser, Eis, Decken oder auf dem Boden rollen)
<b>Feuerwelle</b>	8	Feuerschlag 1x Phönixfeder	Ein Energiezauber mit dem du eine Welle aus Feuer auf <b>mehrere</b> Gegner schießt.	Die Gegner erhalten einen Punkt Schaden und fangen Feuer. Sie müssen sich löschen ansonsten verbrennen sie. (Wasser, Eis, Decken oder auf dem Boden rollen)
<b>Wind beherrschen</b>	2	Gelehrtenkunde	Du hast gelernt das Element Wind zu beherrschen. Du kannst eine kleine Menge davon erschaffen.	
<b>Windschlag</b>	4	Wind beherrschen Gedankenschlag	Ein Energiezauber mit dem du einen heftigen Wind gegen <b>einen</b> Gegner wirkst.	Der Gegner wird mehrere Meter zurückgestoßen.
<b>Windwelle</b>	8	Windschlag	Ein Energiezauber mit dem du einen heftigen Wind gegen <b>mehrere</b> Gegner wirkst.	Die Gegner werden mehrere Meter zurückgestoßen.

# Spektakulus

Regelwerk 2022 - Stand 06.05.2022

<b>Wasser beherrschen</b>	2	Gelehrtenkunde	Du hast gelernt das Element Wasser zu beherrschen. Du kannst eine kleine Menge davon erschaffen.	
<b>Wasserschlag</b>	4	Gelehrtenkunde	Ein Energiezauber mit dem du einen Schwall Wasser gegen <b>einen</b> Gegner wirkst.	Der Gegner erhält einen Punkt Schaden. Eine brennende Person wird durch diesen Zauber von Feuer befreit.
<b>Wasserwelle</b>	8	Wasserschlag	Ein Energiezauber mit dem du einen Schwall Wasser gegen <b>mehrere</b> Gegner wirkst.	Die Gegner erhalten einen Punkt Schaden. Brennende Personen werden durch diesen Zauber von Feuer befreit.

## Magische Schriftrollen

Zur Herstellung einer magischen Schriftrolle ist Elementares Holz notwendig. Der Prozess kostet den Magier\*in Fokuspunkte in Höhe des zu versiegelnden Zaubers.

Bei Aktivierung der magischen Schriftrolle müssen Fokuspunkte in Höhe der Kosten des freigesetzten Zaubers aufgebracht werden.

## Ritualmagie

Manche Zauber sind aufwendiger auszuführen als andere Zauber. Diese nennt man "Ritualzauber". Bei diesen Zaubern ist es möglich, dass mehrere Zauberkundige sich zusammenschließen, um den Zauber mächtiger werden zu lassen.

Dabei muss mindestens einer der Zauberkundigen den Ritualzauber beherrschen. Alle am Ritual beteiligten müssen Ritualmagie beherrschen und FP verbrauchen, sie können frei entscheiden, wie viele FP sie für das Ritual aufbringen wollen, um den Zauber zu stärken.

# Spektakulus

Regelwerk 2022 - Stand 06.05.2022

## Magie/Schamanismus neutralisieren:

Soll ein Zauber neutralisiert werden, müssen FP in Höhe des Zaubers aufgebracht werden, welcher neutralisiert werden soll.

Beispiel:

Wenn ein Schutzkreis durch diesen Zauber aufgelöst werden soll, müssen 4 FP verbraucht werden, da der Schutzkreis bei Erschaffung 4 FP verbraucht hat. Wenn der Zauberkundige diese FP nicht zur Verfügung hat, kann er den Zauber nicht auflösen.

Sollte eine Ritualzauber durch zusätzliche Fokuspunkte verstärkt worden sein, müssen diese zusätzlichen FP auch beim Neutralisieren aufgebracht werden.

Beispiel:

Ein Zauberkundiger wirkt einen Schutzkreis und wird von 4 weiteren Zauberkundigen unterstützt. Der wirkende Zauberkundige verbraucht 4 FP zum Erschaffen des Zaubers, der Anderen am Ritual beteiligten verbrauchen jeweils 2 FP zum Verstärken des Zaubers.

$$4 \text{ FP} + 4 \times 2 \text{ FP} = 12 \text{ FP}$$

Zum Neutralisieren dieses Zaubers werden 12 FP benötigt.

Zauber, die über längere Zeit bestehen bleiben oder Schaden erleiden, müssen entweder mit neuen Fokuspunkten aufrechterhalten werden oder verlieren an Wirksamkeit.

# Spektakulus

Regelwerk 2022 - Stand 06.05.2022

## 10.8.4.3. Heilkundefertigkeiten

Jedem Charakter hat die möglich sich den Heilkünsten zu widmen, dazu ist die Ausbildung Gelehrtenkunde erforderlich.

Jede Heilkundefertigkeit muss zuvor in der Heilergilde erlernt werden. Dort werden nicht nur die Fertigkeiten im Charakterbogen vermerkt, sondern zusätzlich Vorschläge zur Darstellung gemacht. Je schöner die Darstellung, desto wahrscheinlicher wird eine entsprechende Wirkung entstehen.

**Um eine Heilkundefertigkeiten auszuführen sind Fokuspunkte erforderlich. Jede Heilung verbraucht FP in Höhe der EP-Kosten. D. h. Heilkundefertigkeiten des 1. Grades verbrauchen 2 FP, die Heilkundefertigkeiten des 2. Grades 4 FP und die des 3. Grades 8 FP.**

**Sind die FP erschöpft, dann können keine weiteren Heilkundefertigkeiten ausgeführt werden, bis der Fokus durch eine Ruhephase wieder regeneriert wurde.**

**Zwischen dem Ausführen von Heilkundefertigkeiten ist immer eine kurze Erholungsphase von ca. 10 Sekunden erforderlich.**

Alle im Folgenden aufgeführten Heilkundefertigkeiten gelten dabei sowohl für SC als auch NSC. Alternative Heilkundefertigkeiten sind zuvor mit der SL abzustimmen.

Fertigkeit	EP/FP	Voraussetzung	Beschreibung	Ausspielen/Auswirkung
<b>Wundtonikum herstellen</b>	1	Gelehrtenkunde	Du hast gelernt aus Kräutern und anderen Ingredienzen eine Tinktur herzustellen, die für die Wundversorgung genutzt werden kann.	Das Wundtonikum wird benötigt, um Wunden zu lindern, zu behandeln oder zu heilen
<b>Vergiftung lindern</b>	2	Gelehrtenkunde	Du bist in der Heilkunde bewandert und kennst die Grundlagen, um gegen Gifte vorzugehen. Du kannst die geläufigsten Vergiftungen erkennen und deren Verlauf lindern.	Der Patient erhält durch das Gift keine zusätzlichen Punktabzüge. Es bedarf aber weiterer Maßnahmen, um ihn zu heilen. Vorhandene Punktabzüge bleiben bestehen.
<b>Krankheit lindern</b>	2	Gelehrtenkunde	Du bist in der Heilkunde bewandert und kennst die Grundlagen, um Krankheiten zu lindern. Du kannst die geläufigsten Krankheiten erkennen und deren Verlauf abmildern.	Der Patient erhält durch die Krankheit keine zusätzlichen Punktabzüge. Es bedarf aber weiterer Maßnahmen, um ihn zu heilen. Vorhandene Punktabzüge bleiben bestehen.

# Spektakulus

Regelwerk 2022 - Stand 06.05.2022

<b>Wunden lindern</b>	2	Gelehrtenkunde Wundtonikum	Du bist in der Heilkunde bewandert und kennst dich mit Verwundungen aus. Du kannst Blutungen stoppen und einfache Wunden sicher versorgen.	Der Verwundete erhält nach der Linderung seiner Wunden zwei Lebenspunkte zurück.
<b>Einrenken</b>	2	Gelehrtenkunde	Du hast gelernt wie man ausgelenkte Gliedmaßen behandelt und kannst bei OPs unterstützen.	Eine schwere Verletzung wird behandelt, der Patient kann seine Gliedmaßen wieder bewegen.
<b>Irrsinn lindern</b>	2	Gelehrtenkunde	Du bist in der Heilkunde bewandert und kennst dich mit Geisteskrankheiten aus. Du kannst Verirrten und Verwirrten Seelen Trost spenden und ihnen auf dem langen Weg zur Gesundheit eine große Hilfe sein.	Der Patient ist für einige Augenblicke bei klarem Verstand und zugänglich für eine ruhige Kommunikation.
<b>Vergiftung behandeln</b>	4	Vergiftung lindern	Du kennst fast jedes Gift und weißt es zu behandeln. Wenn du deine Heilkraft einsetzt, kannst du in kurzer Zeit die negativen Auswirkungen eines Giftes neutralisieren.	Punktabzüge durch Gifte sind nach einem Tag Ruhe verschwunden. Direkt nach dem Behandeln der Vergiftung, erhält der Patient 2 LP zurück, die ihm zuvor durch das Gift geraubt wurden.
<b>Krankheit behandeln</b>	4	Krankheit lindern	Du kennst fast jede Krankheit und weißt sie zu behandeln. Wenn du deine Heilkraft einsetzt, kannst du in kurzer Zeit die negativen Auswirkungen einer Krankheit bekämpfen und Patienten gesund pflegen.	Punktabzüge durch Krankheiten sind nach einem Tag Ruhe verschwunden. Direkt nach dem Behandeln der Krankheit erhält der Patient 2 LP zurück, die ihm zuvor durch die Krankheit geraubt wurden.

# Spektakulus

Regelwerk 2022 - Stand 06.05.2022

<b>Wunden behandeln</b>	4	Wunden lindern Wundtonikum	Es gibt kaum eine Verwundung, die du noch nicht gesehen hast. Mit etwas Zeitaufwand kannst du jede Wunde behandeln.	Der Verwundete erhält nach dem Behandeln seiner Wunden vier Lebenspunkte zurück.
<b>Knochenbrüche fixieren</b>	4	Verband anlegen	Egal welcher Knochen gebrochen ist, du kannst es wieder richten.	Mit Gips und Schiene kann ein Patient nach einem Tag wieder laufen oder schlagen.
<b>Irrsinn behandeln</b>	4	Irrsinn lindern	Du bist erfahren im Umgang mit Personen, die unter geistigen Krankheiten leiden. Du erkennst die Probleme deiner Patienten und wirkst geschult auf sie ein.	Dein Patient ist nach einer Sitzung fast den ganzen Tag bei klarem Verstand. Er kann nahezu ein normales Leben führen. Vorausgesetzt, er erscheint zum nächsten Termin.
<b>Vergiftung heilen</b>	8	Vergiftung behandeln	Du bist ein Experte bei der Behandlung von Vergifteten. Innerhalb weniger Augenblicke hast du eine Vergiftung identifiziert und im Nu schon behandelt. Deine Patienten sind innerhalb kurzer Zeit wieder auf den Beinen und fitter als zuvor.	Punktabzüge durch Gifte sind direkt nach dem Heilprozess verschwunden. Der Geheilte erhält bis zu 4 LP zurück, die ihm zuvor durch das Gift geraubt wurden.
<b>Krankheit heilen</b>	8	Krankheit behandeln	Du bist ein Experte bei der Behandlung von Krankheiten. Innerhalb weniger Augenblicke hast du eine Krankheit identifiziert und im Nu schon behandelt. Deine Patienten sind innerhalb kurzer Zeit wieder auf den Beinen und fitter als zuvor.	Punktabzüge durch Krankheiten sind direkt nach dem Heilprozess verschwunden. Der Geheilte erhält bis zu 4 LP zurück, die ihm zuvor durch die Krankheit geraubt wurden.

# Spektakulus

Regelwerk 2022 - Stand 06.05.2022

<b>Wunden heilen</b>	8	Wunden behandeln Wundtonikum	Du bist ein Experte bei der Behandlung von Wunden. Innerhalb weniger Augenblicke hast du eine Wunde gestillt und behandelt. Deine Patienten sind innerhalb kurzer Zeit wieder auf den Beinen und fitter als zuvor.	Der Verwundete erhält nach der Heilung seiner Wunden 8 LP zurück.
<b>OPs durchführen</b>	8	Knochenbrüche fixieren	Abgetrennte Gliedmaßen? Verkrüppelungen? Verunstaltungen? Egal was deinen Patienten plagt, mit etwas Zeitaufwand kannst du ALLES heilen.	Du bist ein begnadeter Chirurg und könntest selbst Köpfe wieder annähen. Nur, was nützt dies einem Toten.
<b>Irrsinn heilen</b>	8	Irrsinn behandeln	Du bist ein Experte bei der Behandlung von Geisteskrankheiten. Innerhalb weniger Sitzungen hast du erkannt was deine Patienten in den Irrsinn treibt. Du kannst in vielen Fällen Patienten zur vollen geistigen Genesung verhelfen.	Mit drei Sitzungen innerhalb eines Tages, viel Ruhe und einigen klärenden Gesprächen klärst du auf Dauer den Verstand deines Patienten.

# Spektakulus

Regelwerk 2022 - Stand 06.05.2022

## 10.8.4.4. Alchemiefertigkeiten

Wer sich der Lehre von den Eigenschaften der Stoffe und ihren Reaktionen widmen möchte kann sich den Wissenden der Alchemie anschließen, dazu ist die Ausbildung Gelehrtenkunde erforderlich.

Jede Alchemiefertigkeit muss zuvor in der Gilde erlernt werden. Dort werden nicht nur die Fertigkeiten im Charakterbogen vermerkt, sondern zusätzlich Vorschläge zur Zubereitung und/oder Darstellung gemacht.

**Um eine Alchemiefertigkeiten auszuführen sind Fokuspunkte erforderlich. Jede Herstellung des Präparats verbraucht FP in Höhe der EP-Kosten. D. h. Alchemiefertigkeiten des 1. Grades verbrauchen 2 FP, die Alchemiefertigkeiten des 2. Grades 4 FP und die des 3. Grades 8 FP.**

**Sind die FP erschöpft, dann können keine weiteren Alchemiefertigkeiten ausgeführt werden, bis der Fokus durch eine Ruhephase wieder regeneriert wurde.**

**Zwischen dem Ausführen von Alchemiefertigkeiten ist immer eine kurze Erholungsphase von ca. 10 Sekunden erforderlich.**

Alle im Folgenden aufgeführten Alchemiefertigkeiten gelten dabei sowohl für SC als auch NSC. Alternative Alchemiefertigkeiten sind zuvor mit der SL abzustimmen.

Fertigkeit	EP/FP	Voraussetzung	Beschreibung	Ausspielen/Auswirkung
<b>Schutzkreispulver herstellen</b>	1	Gelehrtenkunde	Du kannst ein spezielles Pulver herstellen, welches zum Erschaffen von Schutzkreisen benötigt wird.	Mehl oder ähnliches
<b>Alkohol destillieren</b>	1	Gelehrtenkunde	Du hast die Kunst der alkoholischen Gärung gelernt und kannst starken Alkohol destillieren.	Sowohl Alkohol zum Desinfizieren als auch trinkbare Alkohole können hergestellt werden.
<b>Schweigetrunk</b>	2	Gelehrtenkunde	Die Person verliert temporär ihre Fähigkeit zu sprechen.	Die Person kann eine Zeit lang nicht sprechen.
<b>Lachgas</b>	2	Gelehrtenkunde	Die Person fängt nach kurzer Zeit zu Lachen an.	Hält ein paar Minuten an.
<b>Lähmungstrunk</b>	2	Gelehrtenkunde	Die Person, die den Trunk einnimmt, ist für ca. 5 Minuten gelähmt.	Die gelähmte Person ist bei Bewusstsein und bekommt alles um sich herum mit.

# Spektakulus

Regelwerk 2022 - Stand 06.05.2022

<b>Gifttrank</b>	2	Gelehrtenkunde	Ein Gifttrank ist eine gute Methode jemanden schnell und unauffällig aus dem Verkehr zu ziehen.	Die Vergiftung schwächt mit der Zeit und bis zur Kampfunfähigkeit.
<b>Schwacher Heiltrank</b>	2	Gelehrtenkunde	Die Regeneration der trinkenden Person wird ungemein gesteigert.	Stellt sofort 1 LP wieder her.
<b>Schwacher Schutztrank</b>	2	Gelehrtenkunde	Der Trank verstärkt die körperliche Resistenz des/der Trinkenden.	Die Person erhält +1 RP
<b>Taubheitstrank</b>	4	Schweigetrank	Die Person verliert temporär ihren Gehörsinn.	Die Person verliert seinen Gehörsinn und dadurch evtl. auch seinen Gleichgewichtssinn für eine gewisse Zeit.
<b>Wahrheitstrank</b>	4	Lachgas	Die Person wird für kurze Zeit gesprächig und ist nicht mehr in der Lage zu Lügen.	Ca. 30 Sekunden lang kann die Person nicht lügen.
<b>Schlaftrank</b>	4	Lähmungstrank	Der Trank bringt die Person nach kurzer Zeit zum Schlafen.	Das Wecken dieser Person ist nicht erschwert.
<b>Gegengift</b>	4	Gifttrank	Sämtliche nicht magischen Vergiftungen, Krankheiten und andere alchemistische Effekte können geheilt werden.	
<b>Heiltrank</b>	4	Schwacher Heiltrank	Die Regeneration der trinkenden Person wird ungemein gesteigert.	Stellt sofort 2 LP wieder her.
<b>Schutztrank</b>	4	Schwacher Schutztrank	Der Trank verstärkt die körperliche Resistenz des/der Trinkenden.	Die Person erhält +2 RP.
<b>Wurftränke herstellen</b>	4	Gelehrtenkunde	Du bist in der Lage Wurfgeschosse aus getränkten Tüchern herzustellen.	
<b>Tiersprachentrank</b>	8	Taubheitstrank	Die Person ist in der Lage eine Zeit lang die Sprache der Tiere zu verstehen und zu sprechen.	
<b>Vergessenstrank</b>	8	Wahrheitstrank	Die Person vergisst die letzten vorangegangenen Geschehnisse.	Die Person vergisst die letzten Minuten.

# Spektakulus

Regelwerk 2022 - Stand 06.05.2022

Komatrank	8	Schlaftrank	Die Person fällt sofort in ein tiefes Koma.	Die Person kann mehrere Minuten lang nicht geweckt werden.
starker Gifttrank	8	Gegengift	Ein Gifttrank ist eine gute Methode jemanden schnell und unauffällig aus dem Verkehr zu ziehen.	Die Vergiftung setzt sofort ein und macht innerhalb weniger Sekunden Kampfunfähig.
starker Heiltrank	8	Heiltrank	Die Regeneration der Trinkenden Person wird ungemein gesteigert.	Stellt sofort 4 LP wieder her und füllt das Leben innerhalb weniger Minuten komplett auf.
Berserkertrank	8	Schutztrank	Der/die Trinkende wird für wenige Minuten zu einem Berserker.	Der Berserker greift die Person, die am nächsten ist, an. Er kämpft bis zur Kampfunfähigkeit.
Oberflächen präparieren	8	Wurftränke herstellen	Du bist in der Lage Oberflächen mit deinen Tränken zu präparieren.	Sicherheitshalber sollte das mit einer SL abgeklärt werden. (Damit es nicht zu Missverständnissen kommt)
Liebestrank	8	Gelehrtenkunde	Die Person verliebt sich unsterblich in eine andere Person.	Für den Trank werden Komponenten der Personen, die sich lieben sollen, benötigt.

## 10.8.4.5. Schamanismusfertigkeiten

Wer auf den Spuren von Mutter Erde wandelt und durch dessen Körper die Energien der Natur fließen, sollte dem Ruf der Hüter der Elemente folgen. Um die Kräfte zu bündeln und zu kontrollieren ist die Ausbildung Naturkunde erforderlich.

Jede Schamanismusfertigkeit muss zuvor in der Gilde erlernt werden. Dort werden nicht nur die Fertigkeiten im Charakterbogen vermerkt, sondern zusätzlich Vorschläge zur Darstellung gemacht und in die Magie der Rituale eingeweiht.

**Um eine Schamanismusfertigkeiten auszuführen sind Fokuspunkte erforderlich. Jeder Zauber oder Ritual verbraucht FP in Höhe der EP-Kosten. D. h. Schamanismusfertigkeiten des 1. Grades verbrauchen 2 FP, die Schamanismusfertigkeiten des 2. Grades 4 FP und die des 3. Grades 8 FP.**

**Werden Gemeinschaftsrituale durchgeführt, so muss jeder Charakter, der an diesem Ritual teilnimmt, die entsprechenden FP aufwenden.**

**Sind die FP erschöpft, dann können keine weiteren Schamanismusfertigkeiten ausgeführt werden, bis der Fokus durch eine Ruhephase wieder regeneriert wurde.**

# Spektakulus

Regelwerk 2022 - Stand 06.05.2022

Zwischen dem Ausführen von Schamanismusfertigkeiten ist immer eine kurze Erholungsphase erforderlich. Je mehr FP verbraucht wurden, desto länger sollte die Erholung andauern. (ca. 10 Sekunden pro verbrauchten FP)

Alle im Folgenden aufgeführten Schamanismusfertigkeiten gelten dabei sowohl für SC als auch NSC. Alternative Schamanismusfertigkeiten sind zuvor mit der SL abzustimmen.

Fertigkeit	EP/F P	Voraussetzung	Beschreibung	Ausspielen/Auswirkung
<b>Totemtier finden</b>	0	Naturkunde	Du hast dein Totemtier gefunden und nun eine feste Bindung zu diesem.	
<b>Meditation</b>	1	Naturkunde	Du bist in der Lage in dich zu kehren und einen höheren Bewusstseinszustand zu erreichen.	Du stellst über die Zeit der Meditation langsam FP wieder her. (2 alle 5 Minuten)
<b>Ritualmagie (siehe Seite 29)</b>	1	Naturkunde	Du hast gelernt Rituale vorzubereiten und durchzuführen.	Nimm dir Gegenstände wie Pulver, Räucherstäbchen oder Kerzen zu Hilfe.
<b>Leuchten</b>	1	Naturkunde	Du bittest die Naturgeister um etwas Licht im Dunkel.	Du kannst mithilfe eines Leuchtmittels (Taschenlampe) den Zauber darstellen.
<b>Natur reinigen</b>	1	Naturkunde	Du hast gelernt die Natur und Pflanzen von Bösem zu reinigen	Ritualzauber zur Ritualplatz Reinigung.
<b>Feuer beschwören</b>	1	Naturkunde	Du hast gelernt das Element Feuer zu beschwören. Du kannst eine kleine Menge davon erschaffen.	Vorsicht, wenn du etwas in Brand steckst, das Feuer breitet sich aus!
<b>Erde beschwören</b>	1	Naturkunde	Du hast gelernt das Element Erde zu beschwören. Du kannst eine kleine Menge davon erschaffen.	
<b>Wasser beschwören</b>	1	Naturkunde	Du hast gelernt das Element Wasser zu beschwören. Du kannst eine kleine Menge davon erschaffen.	

# Spektakulus

Regelwerk 2022 - Stand 06.05.2022

<b>Luft beschwören</b>	1	Naturkunde	Du hast gelernt das Element Luft zu beschwören. Du kannst eine kleine Menge davon erschaffen.	
<b>Schutzkuppel</b>	2	Naturkunde	Du kannst einen Abstandszauber wirken, der dich vor jeglichen Angriffen beschützt.	Gegner kommen nicht mehr an dich ran, können keine Projektile auf dich schießen und keine Zauber auf dich wirken.
<b>Schutzkreis</b>	4	Schutzkuppel	Du bist in der Lage mit einem speziellen Pulver der Alchemisten einen magischen Schutzkreis zu ziehen. Dieser Kreis ist undurchdringbar.	Der Zauberwirkende muss sich in unmittelbarer Nähe zum Schutzkreis befinden. Je größer der Kreis ist desto schwächer wird der Zauber.
<b>Lederhaut</b>	2	Naturkunde	Du kannst den Körper einer einzelnen Person (auch dich selbst) stärken; + 1 RP	Ritualzauber
<b>Holzhaut</b>	4	Lederhaut	Du kannst den Körper einer einzelnen Person (auch dich selbst) stärken; + 2 RP	Ritualzauber
<b>Steinhaut</b>	8	Holzhaut	Du kannst den Körper einer einzelnen Person (auch dich selbst) stärken; + 4 RP	Ritualzauber (muss gekennzeichnet werden, mit einem Band o.ä.).
<b>Beruhigen</b>	2	Naturkunde	Du bist in der Lage ein einzelnes Wesen zu beruhigen und ihm die Angst zu nehmen.	Eine ruhige Umgebung und Berührung müssen vorhanden sein.
<b>Schlaf</b>	4	Beruhigen	Du besitzt die Fähigkeit ein einzelnes Wesen in Schlaf zu versetzen.	Durch Berührung und das Wort „Schlaf“ (das Wecken der Person ist nicht erschwert, ein eventueller Aufprall weckt die Person aber nicht).

# Spektakulus

Regelwerk 2022 - Stand 06.05.2022

<b>Lähmung</b>	8	Schlaf	Die Muskeln verkrampfen sich und die Person wird für eine kurze Zeit Bewegungsunfähig.	Berührung muss vorhanden sein.
<b>Schamanismus neutralisieren</b>	2	Natur reinigen	Du kannst Dinge und Orte von schamanistischen Einflüssen befreien.	
<b>Magie Neutralisieren</b>	4	Schamanismus neutralisieren	Du kannst Dinge, Orte und Personen von arkanen Einflüssen befreien.	
<b>Wahrheit</b>	2	Naturkunde	Du bist in der Lage den Geist einer einzelnen Person so zu beeinflussen, dass sie dir eine Frage ehrlich beantwortet,	Berührung muss vorhanden sein.
<b>Vergessen</b>	8	Wahrheit	Du kannst in den Geist eines anderen eindringen und ihn ein vor kurzem passiertes Geschehen vergessen lassen.	Berührung muss vorhanden sein.
<b>Manipulation</b>	8	Vergessen	Du kannst die Gefühle eines Wesen manipulieren.	Der Betroffene erliegt seinen Gefühlen für einige Minuten. Verletzungen brechen den Zauber. Ritualzauber
<b>Steinschlag</b>	4	Erde beschwören	Du bist in der Lage einen Steinschlag auf eine Person zu richten.	Diese Person fällt zu Boden und erleidet einen Schadenspunkt.
<b>Erdbeben</b>	8	Steinschlag	Du erzeugst ein Erdbeben um dich herum.	Alle vor, hinter und neben dir fallen zu Boden und erleiden eventuell Knochenbrüche.

# Spektakulus

Regelwerk 2022 - Stand 06.05.2022

<b>Schamanistische Erstversorgung</b>	2	Naturkunde	Du bist in der Lage einem Verwundeten die nötige Erstversorgung zu geben, um sich von dem Schlachtfeld zu entfernen.	Der Verwundete Spieler ist so weit geheilt, als dass er wieder Laufen und sich vom Schlachtfeld zurückziehen kann. Er muss sich sofort weitere ärztliche Versorgung suchen. Stellt 1 LP her.
<b>Heilung</b>	4	Naturkunde	Du bist in der Lage die Regeneration einer einzelnen Person oder einer Gruppe von Personen zu beschleunigen.	Stellt sofort 1 LP wieder her und füllt das Leben innerhalb weniger Minuten komplett wieder auf. Während der Erholungsphase muss geruht werden.
<b>Runenklinge</b>	8	Naturkunde	Du kannst mit Hilfe eines Rituals eine Waffe so verzaubern, dass sie 8 FP speichert.	Während eines Rituals werden Fokus Punkte in der Waffe gespeichert. Die Waffe wird anschließend mit Runen gekennzeichnet. (Ritualzauber)
<b>Berserker</b>	8	Geistesbeeinflussung	Du bist in der Lage durch ein Ritual einen Berserkerkrieger zu erschaffen.	Der Berserker ist gezwungen den nächstgelegenen Gegner des zaubernden Spielers anzugreifen. Er wird Weiterkämpfen, bis er kampfunfähig ist. (Ritualzauber)

# Spektakulus

Regelwerk 2022 - Stand 06.05.2022

## 10.8.4.6. Wildnisfertigkeiten

Jedem Charakter der die Natur als sein (zweites) Zuhause empfindet sollte sich dem **Stab der Wildnis** anschließen, dazu ist die Ausbildung Naturkunde erforderlich.

Jede Wildnisfertigkeit muss zuvor in der Gilde erlernt werden. Dort werden nicht nur die Fertigkeiten im Charakterbogen vermerkt, sondern zusätzlich Vorschläge zur Darstellung und Wirksamkeit gemacht. Je schöner die Darstellung, desto wahrscheinlicher wird eine entsprechende Wirkung entstehen.

**Um Wildnisfertigkeiten auszuführen sind Fokuspunkte erforderlich. Jede Fertigkeit verbraucht FP in Höhe der EP-Kosten. D. h. Wildnisfertigkeiten des 1. Grades verbrauchen 2 FP, die Wildnisfertigkeiten des 2. Grades 4 FP und die des 3. Grades 8 FP.**

**Sind die FP erschöpft, dann können keine weiteren Wildnisfertigkeiten ausgeführt werden, bis der Fokus durch eine Ruhephase wieder regeneriert wurde.**

**Zwischen dem Ausführen von Wildnisfertigkeiten ist immer eine kurze Erholungsphase von ca. 10 Sekunden erforderlich.**

Alle im folgenden aufgeführten Wildnisfertigkeiten gelten dabei sowohl für SC als auch NSC. Alternative Wildnisfertigkeiten sind zuvor mit der SL abzustimmen.

Fertigkeit	EP/FP	Voraussetzung	Beschreibung	Ausspielen/Auswirkung
Fallen bauen I	1	Fingerfertigkeit	Du weißt, wie man kleine einfache Fallen baut.	Du kannst z. B. eine Geräuschfalle herstellen.
Fallen entschärfen I	1	Fingerfertigkeit	Du weißt, wie man kleine einfache Fallen entschärft.	Du kannst z. B. eine Geräuschfalle entschärfen.
Knoten machen	1	Fingerfertigkeit	Der Umgang mit Seilen ist dir nicht fremd und Du kannst die wichtigsten Knoten binden.	
Navigation	1	Naturkunde	Du kannst das Karten lesen und dich im Gelände bewegen.	Du findest den Weg auch in unwegsamem Gelände und findest den Weg zurück.
Spuren lesen	1	Naturkunde	Du kannst Spuren erkennen und humanoide Spuren von nicht humanoiden unterscheiden.	Du kannst erkennen, ob sich in einem Bereich bereits andere Charaktere bewegt haben.

# Spektakulus

Regelwerk 2022 - Stand 06.05.2022

<b>Grubenfeuer</b>	2	Naturkunde	Du kannst ein Grubenfeuer errichten.	Du weißt, wie man ein Feuer entzündet, dass von der Ferne nur schwer zu entdecken ist.
<b>Netze knüpfen</b>	2	Knoten machen	Du kannst ein Netz herstellen.	
<b>Fallen entschärfen II</b>	2	Fallen entschärfen I	Du weißt, wie man einfache Fallen entschärft.	
<b>Fallen bauen II</b>	2	Fallen bauen I	Du weißt, wie man einfache Fallen baut.	
<b>Tierspuren erkennen</b>	2	Spuren lesen	Du kannst anhand von Spuren die Tierart erkennen	
<b>Tarnung</b>	2	Heimlichkeit	Du hast gelernt dich und deine Umgebung so zu verdecken, dass Du nur schwer zu erkennen bist.	
<b>Pflanzenkunde I</b>	2	Naturkunde	Du kennst Dich mit herkömmlichen Pflanzen aus.	
<b>Durchschlagend</b>	2	Umgang mit Fernkampf-waffen	Deine Zugkraft hat sich verbessert, deine Pfeile haben eine größere Durchschlagskraft.	Einmal pro Kampf kannst du einen Pfeil verschießen der 2 Punkte Schaden verursacht.
<b>Feuerkreis</b>	4	Grubenfeuer	Du kannst eine Feuerkreis herstellen.	Der Feuerkreis schützt dich vor Feinden.
<b>Fallnetze herstellen</b>	4	Netze knüpfen	Du kannst ein Fallnetz herstellen.	Das Fallnetz kann für Fallen eingesetzt werden.
<b>Fallen entschärfen III</b>	4	Fallen entschärfen II	Du weißt, wie man knifflige Fallen entschärft.	
<b>Fallen bauen III</b>	4	Fallen bauen II	Du weißt, wie man knifflige Fallen baut.	

# Spektakulus

Regelwerk 2022 - Stand 06.05.2022

<b>Hinterhalt legen</b>	4	Tarnung	Du kannst das Gelände lesen und Feinden einen Hinterhalt legen.	Du bekommst OT spezielle Hinweise der SL, die Du IT in dein Spiel integrieren kannst.
<b>Pflanzenkunde II</b>	4	Pflanzenkunde I	Du kennst die gängigen essbaren Pflanzen.	
<b>Giftpfeile</b>	4	Durchschlagend	Du kannst Giftpfeile verschießen.	Deine Giftpfeile schwächen den getroffenen Gegner.
<b>Fallen entschärfen IV</b>	8	Fallen entschärfen III	Du weißt, wie man schwere Fallen entschärft.	
<b>Fallen bauen IV</b>	8	Fallen bauen IV	Du weißt, wie man schwere Fallen baut.	
<b>Pflanzenkunde III</b>	8	Pflanzenkunde II	Du kennst die gängigen Heil- und Giftpflanzen.	
<b>Feuerpfeile</b>	8	Giftpfeile	Du kannst Feuerpfeile verschießen.	Deine Feuerpfeile entzünden den getroffenen Gegner oder das Objekt.

# Spektakulus

Regelwerk 2022 - Stand 06.05.2022

## 10.8.4.7. Handwerksfertigkeiten

Handlanger sind in der Lage spezifische Gegenstände zu reparieren und Gesellen sowie Meistern zuzuarbeiten. Wenn sich ein Handlanger allein an die Arbeit macht, benötigt er genaue Anweisungen oder Glück, um eigenhändig ein sinnvolles Werk zu verrichten.

Der Geselle kann ohne Aufsicht die meisten Arbeiten seines Handwerks verrichten. Er hat profunde Kenntnisse und kann Handlanger anleiten.

Ein Meister kennt jeden Trick seines Handwerks. Er kann Meisterstücke herstellen die besonders hübsch, lecker und/oder nützlich sind. Ein Meister kann Gesellen ausbilden und Meisterprüfungen abnehmen.

Handwerk	EP	Voraussetzung	Beschreibung	Ausspielen/Auswirkung
<b>Bauernhof</b>	1 2	Handlanger*in → Bauer / Bäuerin	Du hast gelernt, wie man ein Feld bestellt.	Du kannst mit der Feldarbeit dafür sorgen, dass die Nahrungsmittel nie zur Neige gehen.
<b>Fischerei</b>	1 2	Handlanger*in → Geselle*in	Du kennst Dich mit den Lebewesen des Meeres, der Flüsse und Seen aus und hast gelernt, wie man angelt.	Du kannst dich als Fischer*in verdingen.
<b>Holzfällerei</b>	1 2	Handlanger*in → Geselle*in	Du hast gelernt, wie man Bäume fällt und dabei nicht selbst darunter landet.	Du hast die Möglichkeit dich als Holzfäller*in nützlich zu machen.
<b>Köhlerei</b>	1 2	Handlanger*in → Köhler*in	Du hast gelernt, wie man aus Holz Holzkohle herstellt.	Mit deiner Kohle sorgst du für warme Zelte.
<b>Mine</b>	1 2	Handlanger*in → Bergmann / -frau	Du hast gelernt, wie man wie man Rohstoffe aus dem Felsen gewinnt.	Du kannst dich in einer Miene verdingen.

# Spektakulus

Regelwerk 2022 - Stand 06.05.2022

<b>Bäckerei</b>	1 2 4	Handlanger*in → Geselle*in → Meister*in	Du kannst leckere Backwaren aus dem Mehl der Mühle herstellen.	Du kannst Brot und andere Backwaren in einer Bäckerei anbieten.
<b>Brauerei</b>	1 2 4	Handlanger*in → Geselle*in → Meister*in	Die Kunst, wie man aus Getreide ein leckeres Getränk herstellt, ist dir geläufig.	Du kannst Bier herstellen und dich so um das Wohl deiner Gefährten kümmern.
<b>Mühle</b>	1 2 4	Handlanger*in → Geselle*in → Meister*in	Die Kunst, wie man aus Getreide ein Mehl herstellt, ist dir geläufig.	Du kannst Mehl herstellen, um es an die Bäckerei weiterzugeben.
<b>Gerberei</b>	1 2 4	Handlanger*in → Geselle*in → Meister*in	Du hast gelernt mit Leder zu arbeiten.	Du kannst Lederrüstungen reparieren, oder andere Gegenstände aus Leder herstellen/reparieren.
<b>Schmiede</b>	1 2 4	Handlanger*in → Geselle*in → Meister*in	Du hast gelernt Metall zu schmieden.	Du kannst Metallrüstungen reparieren, oder andere Gegenstände aus Metall, z.B. Waffen, herstellen/reparieren.
<b>Schreinerei</b>	1 2 4	Handlanger*in → Geselle*in → Meister*in	Du hast gelernt Schreiner und Zimmererarbeiten auszuführen.	Du kannst Holzschilde reparieren, oder andere Gegenstände aus Holz herstellen/reparieren.
<b>Bognerei</b>	1 2 4	Handlanger*in → Geselle*in → Meister*in	Du hast Bogenbau gelernt.	Es ist dir möglich Bögen und Armbrüste zu reparieren und/oder herzustellen.
<b>Pfeilschnitzerei</b>	1 2 4	Handlanger*in → Geselle*in → Meister*in	Du hast die Kunst des Pfeil- und Bolzenbau gelernt.	Du kannst Pfeile und Bolzen reparieren und/oder herstellen.

# Spektakulus

Regelwerk 2022 - Stand 06.05.2022

<b>Kartographie</b>	1 2 4	Handlanger*in → Geselle*in → Meister*in	Du hast gelernt, wie man die Landschaft und Wege auf eine Karte bringt.	Du kannst dich als Kartenzeichner*in und -leser*in nützlich machen und den Truppen so bei der Schlacht mit einer detaillierten Karte behilflich sein.
<b>Buchbinderei</b>	1 2 4	Handlanger*in → Geselle*in → Meister*in	Du hast gelernt Papier herzustellen und dieses zu einem Buch zusammenzufügen	Du kannst Bücher reparieren und/oder herstellen.
<b>Schneiderei</b>	1 2 4	Handlanger*in → Geselle*in → Meister*in	Du hast gelernt, wie man aus Stoff schöne Kleider herstellt.	Du kannst die Garderobe der Truppe reparieren.