

Sammel-Erfolge:

(einzelne Erfolge werden gerne von Gildenleiter*in, Spielleiter*in oder Betreuer*in mit Unterschrift bestätigt)

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: Trankrinker*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

Besiege im Zweikampf gleichzeitig zwei Gegner*innen

Titel: Unbezwingbar

Erreiche alle Erfolge

Titel: Held*in des Königsreiches

(Für deinen vollständigen Sammelerfolg bekommst Du eine Belobigungsurkunde)

Spektakulus - Charakterbogen

Spielername: _____

Charaktername: _____

Volk

Menschen

Elfen

Zwerge

mystische Wesen: _____

Ordenszugehörigkeit

Ritterorden von
Greifenwald

Orden der
Naturwächter

Gelehrtenzirkel von
Magna Centralis

Gilde

Gilde der Kriegskunst

Stab der Wildnis

Ring der magischen Künste

Stadtwache

Schamanen - Hüter der Elemente

Wissende der Alchemie

Handwerkszunft

Bündnis Medici

Barden & Gaukler

Erfahrungspunkte (EP)

Grunderfahrungspunkte	5	
+ EP		Durch Teilnahme an mehrtägigen Spektakulus-Veranstaltungen. Pro Veranstaltungstag - 1 EP (Max. 4 EP pro Veranstaltung)
+ EP		Durch Teilnahme an Spektakulus-Abenteuerepfaden. Pro 10 Teilnahmen - 1 EP (siehe Abenteuerepfade-Stempelkarte!)
GESAMT-EP		Gesamte Erfahrungspunkte

Allgemeine Fertigkeiten

1 EP

- Lesen und Schreiben
- Rechnen
- Sprachkunde →
-

2 EP

- Geschichten & Mythen
- Länderkunde
- Fremdsprache _____
- Fremdsprache _____

4 EP

- Schlösser knacken

Zähigkeit / Ausdauer (Weitere Lebenspunkte, zusätzlich zu den 3 grundsätzlichen Lebenspunkten)

6 EP

+1 LP →

6 EP

+1 LP →

12 EP

+1 LP →

18 EP

+1 LP →

24 EP

+1 LP

Kampffertigkeiten

1 EP

- Umgang mit Nahkampfwaffen
- Tragen von leichter Rüstung

2 EP

- Umgang mit Schilden
- Umgang mit Fernkampfwaffen
- Tragen von mittlerer Rüstung
- Tragen von schwerer Rüstung

4 EP

- Giftpfeil
- Feuerpfeil



Fertigkeiten der Stadtwache

2 EP

- Gesetzeskunde
- Patrouillieren



Beruf / Handwerk

z.B. Holzfäller*in, Pfeilschnitzer*in, Bogner*in, Schreiner*in, Schmied*in, Schneider*in, Gerber*in, Fischer*in ...




Wildniskundefertigkeiten

- | | | |
|---|---|---|
| 1 EP | 2 EP | 4 EP |
| <input type="checkbox"/> Knoten knüpfen →
<input type="checkbox"/> Tierkunde →

<input type="checkbox"/> Pflanzenkunde → | <input type="checkbox"/> Netze knüpfen →
<input type="checkbox"/> Spuren lesen →

<input type="checkbox"/> Pflanzenexpertise | <input type="checkbox"/> Fallen bauen →
<input type="checkbox"/> Schleichern →
<input type="checkbox"/> → |

- 6 EP**
- Fallen entschärfen
 - Jagd
 - Tarnung
- 

Wildnispfad der Perfektion (nur im Spiel erlernbar durch „Meisterprüfung“)

- Meisterschütze

Zauber (schamanische und magische Fertigkeiten)

Allgemeine Zauber

- | | | |
|--|--|---|
| 1 EP | 2 EP | 4 EP |
| <input type="checkbox"/> Licht
<input type="checkbox"/> Elemente beschwören
<input type="checkbox"/> Zauber entdecken
<input type="checkbox"/> verzaubertes Schloss | <input type="checkbox"/> Windstoß
<input type="checkbox"/> Verwurzeln | <input type="checkbox"/> Wahrheit
<input type="checkbox"/> Vergessen
<input type="checkbox"/> Zauberschild
<input type="checkbox"/> Schutzwand |

- 6 EP**
- Schutzkuppel
 - Schutzkreis
 - Versteinern
 - Zauber neutralisieren
 - Schlaf
- 

Heilzauber

- | | |
|---|--|
| 1 EP | 2 EP |
| <input type="checkbox"/> Wunderstversorgung → | <input type="checkbox"/> Wundheilung → |

- 6 EP**
- Lebensband

Schadenszauber (nur 2 Schadenszauber pro Charakter erlernbar)

- | | | | |
|----------------|----------------------------|----------------------------|--------------------------|
| Zauber | 4 EP – Stufe 1 | 4 EP – Stufe 2 | 6 EP – Stufe 3 |
| Gedankenschlag | <input type="checkbox"/> → | <input type="checkbox"/> → | <input type="checkbox"/> |
| Feuerball | <input type="checkbox"/> → | <input type="checkbox"/> → | <input type="checkbox"/> |
| Eisblock | <input type="checkbox"/> → | <input type="checkbox"/> → | <input type="checkbox"/> |
| Steinschlag | <input type="checkbox"/> → | <input type="checkbox"/> → | <input type="checkbox"/> |

Meisterzauber (nur im Spiel erlernbar durch „Meisterprüfung“)

- zweifacher Gedankenschlag (Voraussetzung: Gedankenschlag)
- zweifacher Feuerball (Voraussetzung: Feuerball)
- zweifacher Eisblock (Voraussetzung: Eisblock)
- zweifacher Steinschlag (Voraussetzung: Steinschlag)
- zweifaches Lebensband (Voraussetzung: Lebensband)
- Gruppenwindstoß (Voraussetzung: Windstoß)
- Gruppenverwurzeln (Voraussetzung: Verwurzeln)
- Gruppenwundheilung (Voraussetzung: Wundheilung)
- Druckwelle
- Zaubereinbindung (z.B. Schriftrollen herstellen, benötigt Bestätigung durch SL)
- Zauberspiegel

Alchemistische Fertigkeiten

- | | | | |
|---|--|---|---|
| 1 EP | 2 EP | 4 EP | 6 EP |
| <input type="checkbox"/> Pflanzen verarbeiten
Notwendig für die Herstellung sämtlicher Tränke
<input type="checkbox"/> Wasser destillieren →
<input type="checkbox"/> Alkohol destillieren →

<input type="checkbox"/> Schutzkreispulver | <input type="checkbox"/> Schweigetrank →
<input type="checkbox"/> Lachtrank
→
→ | <input type="checkbox"/> Taubheitstrank →
<input type="checkbox"/> Wahrheitstrank →
<input type="checkbox"/> Vergessenstrank →
<input type="checkbox"/> Gift → | <input type="checkbox"/> Blindheitstrank
<input type="checkbox"/> Schlaftrank
<input type="checkbox"/> Lähmungstrank
<input type="checkbox"/> Gegengift
<input type="checkbox"/> Wurfkomponente Gift (Voraussetzung: Gift)
<input type="checkbox"/> Wurfkomponente Feuer |

Alchemistische Heiltränke

- 2 EP**
- kleiner Heiltrank →

Meisteralchemist (nur im Spiel erlernbar durch „Meisterprüfung“)

- Elixier des Lebens (Voraussetzung: großer Heiltrank)
- Komatrank (Voraussetzung: Schlaftrank)
- neue Rezepturen entwickeln (benötigt Bestätigung durch SL)



Heilkundefertigkeiten

- | | | |
|--|---|--|
| 1 EP | 2EP | 4 EP |
| <input type="checkbox"/> Wundtinktur bereiten →
<input type="checkbox"/> Wunderstversorgung → | <input type="checkbox"/> Verbände auskochen →
<input type="checkbox"/> Wundheilung →
→
→ | <input type="checkbox"/> Verbände bereiten →
<input type="checkbox"/> Knochenbrüche fixieren
<input type="checkbox"/> Einrenken
<input type="checkbox"/> Pfeile entfernen |

- 6 EP**
- Druckverbände bereiten
 - Vergiftung behandeln
 - Krankheit behandeln
 - Irrsinn behandeln
 - Lähmung behandeln



Meisterheiler (nur im Spiel erlernbar durch „Meisterprüfung“)

- zweifache Wundheilung (Voraussetzung: Wundheilung)
- Operationen durchführen (Voraussetzung: Knochenbrüche fixieren & Pfeile entfernen)

Fertigkeiten der Barden und Gaukler

- | | | |
|--|---|--|
| 1 EP | 2 EP | 4 EP |
| <input type="checkbox"/> Gesang →
<input type="checkbox"/> Tanz → | <input type="checkbox"/> Besänftigen →
<input type="checkbox"/> Spiel & Gaukelei → | <input type="checkbox"/> Moral stärken →
<input type="checkbox"/> Dramaturgie → |

- 6 EP**
- Demoralisierung
 - Furcht



Musikalischer Pfad der Perfektion (nur im Spiel erlernbar durch „Meisterprüfung“)

- Narrenfreiheit

Notizen:
