

Spektakulus

Regelwerk 2023

Stand 18.04.2023

Inhalt

Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	3
1. Rollenspiel	3
2. Abkürzungen.....	3
3. Spielleiter.....	4
4. Lagerbetreuer und -leiter	4
5. Kampf	4
6. Darstellung	5
7. Schlachten	5
8. Orden und Gilden	6
8.1. Ritterorden vom Greifenwald	6
8.1.1. Gilde der Kriegskunst.....	6
8.1.2. Stadtwache.....	6
8.1.3. Handwerkszunft	6
8.2. Orden der Naturwächter	6
8.2.1. Stab der Wildnis	6
8.2.2. Schamanen - Hüter der Elemente	6
8.3. Gelehrtenzirkel von Magna Centralis.....	6
8.3.1. Ring der magischen Künste	6
8.3.2. Wissende der Alchemie	7
8.3.3. Bündnis Medici	7
8.3.4. Barden und Gaukler.....	7
9. Charaktererstellung.....	7
9.1. Charakterbogen.....	7
9.2. Völker	7
9.2.1. Menschen.....	7

Spektakulus

Regelwerk 2023 - Stand 18.04.2023

9.2.2.	Elfen	7
9.2.3.	Zwerge	7
9.2.4.	Mystische Wesen.....	7
9.3.	Erfahrungspunkte	8
9.4.	Lebenspunkte	8
9.5.	Fertigkeiten	9
9.5.1.	Allgemeine Fertigkeiten	9
9.5.2.	Zähigkeit / Ausdauer	10
10.	Orden – und Gildenfertigkeiten	10
10.1.	Kampffertigkeiten.....	10
10.2.	Fertigkeiten der Stadtwache	11
10.3.	Handwerksfertigkeiten	11
10.4.	Wildniskundefertigkeiten	11
10.4.1.	Wildnispfad der Perfektion	12
10.5.	Zauber (schamanische und magische Fertigkeiten)	12
10.5.1.	Allgemeine Zauber.....	13
10.5.2.	Heilzauber.....	14
10.5.3.	Schadenszauber.....	15
10.5.4.	Meisterzauber	15
10.6.	Alchemistische Fertigkeiten	16
10.6.1.	Meisterhafte Alchemiefertigkeiten	18
10.7.	Heilkundefertigkeiten.....	19
10.7.1.	Meisterhafte Heilkundefertigkeiten.....	21
10.8.	Fertigkeiten de Baden und Gaukler.....	21
10.8.1.	Musikalischer Pfad der Perfektion	22

Spektakulus

Regelwerk 2023 - Stand 18.04.2023

Einleitung

Liebe Eltern, liebe Teilnehmer*innen,

herzlich Willkommen beim "Spektakulus"-Regelwerk!

Dieses Regelwerk ist darauf ausgelegt, den verschiedenen Teilnehmer*innen aus unterschiedlichen 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!

1. Rollenspiel

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

Die Spielwelt besteht aus vielen Spielangeboten. Die Aufgabe eines jeden/r Teilnehmer*in ist es, auf diese Spielangebote zu reagieren. Wie diese Reaktion aussieht, bleibt jedem/r selbst überlassen. Außerdem sollte kein/e Teilnehmer*in eine bestimmte Reaktion von anderen voraussetzen oder erwarten. Durch dieses Zusammenspiel entstehen neue Geschichten und Spiel für alle Teilnehmer*innen.

Beim Magier können Spruchrollen aus Papier oder Leder, aufgesagte oder gemurmelte Sprüche, mystische Zeichen und Bewegungen sowie ein 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.

2. 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.

LP - Lebenspunkte

Jede/r Spieler*in erhält bei der Charaktererstellung drei Lebenspunkte.

SL-Spielleiter

Die Spielleiter sorgen für den regelgerechten Ablauf einer Veranstaltung.

SC - Spielercharaktere

Das seid ihr, die Heldinnen und Helden unserer Spielwelt.

Spektakulus

Regelwerk 2023 - Stand 18.04.2023

NSC - Nichtspielercharaktere

Viele Erwachsene spielen als NSC s eine von der SL zugeteilte Rolle und fungieren als eine Art Statisten.

IT - InTime

Im Spiel befindlich, nicht der wirklichen, realen Welt zugehörig.

OT - OutTime

Nicht im Spiel befindlich, der wirklichen, realen Welt zugehörig. Dieses wird durch das Kreuzen der Arme vor der Brust angezeigt.

3. Spielleiter

Während unserer Veranstaltungen sorgen unsere Spielleiter für einen reibungslosen Ablauf des Spieles. Sie werden den Lagerbetreuern und sämtlichen Teilnehmer*innen 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*innen, die gegen die Regeln verstoßen, teilweise 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 graues T-Shirt mit einem **SL**-Schriftzug.

4. Lagerbetreuer und -leiter

Die Lagerbetreuer sind während des "Spektakulus" jeden Tag für 24-Stunden vertrauensvolle Ansprechpartner der Spieler*innen. Sie übernachten in separaten Zelten in unmittelbarer Nähe der Teilnehmer*innen. Unsere Lagerbetreuer nehmen bei der Anreise die Teilnehmer*innen 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.

5. 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, ggf. mit Latex überzogen und so bemalt, dass sie dennoch fast echt aussehen. Die Spektakulus ORGA hat eine „Waffencheckliste“, welche den Spieler*innen zur Verfügung gestellt wird. Diese ist als Standard anzusehen und Waffen müssen mindestens den Sicherheitsaspekten dieser Liste entsprechen.

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*innen dazu

Spektakulus

Regelwerk 2023 - Stand 18.04.2023

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 voller 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*innen, 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.

6. Darstellung

Wird ein/e Spieler*in 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 kräftigen Schlägen zu Bruch. Kaputte Schilde, Waffen und Pfeile können bei den Gilden wieder repariert werden. Verschossene Pfeile oder geworfene Wurfaffen bleiben auf dem Schlachtfeld liegen, werden von der SL eingesammelt und im Spielerlager gesammelt.

Spieler*innen, die wiederholt dadurch auffallen, dass Verletzungen nicht ausgespielt und/oder Zauber ignoriert werden, können von einer SL ermahnt und/oder der Schlacht verwiesen werden.

7. 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*innen geachtet werden muss, wird diese durch eine SL freigegeben. Diese richtet eine OT-Zone ein. Alles innerhalb dieser 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*innen und dürfen deshalb in keinem Fall übertreten werden. Sollte es trotz aller Vorsicht zu einer realen 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.

Das sogenannte „Chargen“, also das Hineinrennen in einen Schildwall und/oder eine Gruppe, um diese zum Beispiel zu durchbrechen, ist zu unterlassen. Spieler*innen und NSC's, die sich an diese Vorgabe nicht halten, können von den Schlachten oder dem ganzen Spiel von einer SL ausgeschlossen werden.

Spektakulus

Regelwerk 2023 - Stand 18.04.2023

8. Orden und Gilden

Die Spielerlager werden beim Spektakulus durch ein Ordens- und Gildensystem strukturiert.

Wir unterscheiden drei Orden mit jeweils untergeordneten Gilden. Innerhalb mancher Orden ist es möglich, nach mehrjähriger Zugehörigkeit und dem Ausbau der Fähigkeiten des Charakters, eine Meisterprüfung abzulegen, wodurch ihm innerhalb der Gilden der „Meisterrang“ verliehen werden kann. Dabei sind Erfahrungen und Fertigkeiten, die im Laufe der Charakterentwicklung erlangt wurden, entscheidend.

Mit der Anmeldung muss sich jede/r Teilnehmer*in (Spieler*in) entscheiden, welchen Orden er/sie sich verschreiben möchte.

Folgende Orden und Gilden stehen den Spieler*innen zur Verfügung.

8.1. Ritterorden vom Greifenwald

8.1.1. 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.

8.1.2. Stadtwache

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

8.1.3. 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 sind sie auch im Kampf nicht zu unterschätzen.

8.2. Orden der Naturwächter

8.2.1. Stab der Wildnis

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

8.2.2. Schamanen - 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.

8.3. Gelehrtenzirkel von Magna Centralis

8.3.1. 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.

Spektakulus

Regelwerk 2023 - Stand 18.04.2023

8.3.2. 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.

8.3.3. Bündnis Medici

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

8.3.4. Barden und Gaukler

Die Barden und Gaukler sorgen mit ihren Liedern, Tanz und Spiel für die Richtige Stimmung, egal, ob in der Taverne oder auf dem Schlachtfeld. Dabei haben sie künstlerische Freiheit und ihre Taten sind von dieser schützend gedeckt.

9. Charaktererstellung

9.1. Charakterbogen

Vor der ersten Spielteilnahme erstellt jede/r Spieler*in einen Charakter mit Hilfe des Charakterbogens, diesen erhält sie/er bei der Anreise. Auf dem Bogen sind die Entwicklungsmöglichkeiten der Charaktere erkennbar und die Spieler*innen 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 Gildeleiter vergeben. Der Erwerb von Fertigkeiten muss durch eine bestimmte Anzahl an Erfahrungspunkten freigeschaltet werden. Die Macht eines Charakters kann man grob anhand seiner Erfahrungspunkte bemessen.

Den Charakterbogen trägt der/die Teilnehmer*in während des "Spektakulus" immer bei sich. Er dient bei einer möglichen Kontrolle durch die Spielleiter als Nachweis für die verwendeten Fertigkeiten.

9.2. Völker

9.2.1. Menschen

Der Mensch (Art) ist das verbreitetste Volk auf dem nördlichen Kontinent - und wohl auch eine der ältesten. Menschen gelten als vielseitig und anpassungsfähig.

9.2.2. Elfen

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

9.2.3. Zwerge

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

9.2.4. Mystische Wesen

Zu den mystischen Wesen gehören alle anderen Völker und Arten auf den Kontinenten. Dazu gehören zum Beispiel Orks, Wolfswesen, Goblins, Trolle ... etc. Die Fähigkeiten dieser Wesen sind sehr unterschiedlich und teilweise unbekannt. Wenn Spieler ein mystisches Wesen spielen möchten, muss dieses und eventuelle dazugehörige besondere Fähigkeiten vorher mit der Spielleitung geklärt werden.

Spektakulus

Regelwerk 2023 - Stand 18.04.2023

9.3. Erfahrungspunkte

Jede/r Spieler*in startet mit fünf Erfahrungspunkten.

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

Ein Charakter erhält pro "Spektakulus"-Veranstaltungstag, an der sie/er teilgenommen hat, einen Erfahrungspunkte. Die Erfahrungspunkte werden immer am Abend eines Tages gutgeschrieben. Ein Charakter kann maximal 4 Erfahrungspunkte pro Veranstaltung erlangen.

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, ...?

9.4. Lebenspunkte

Jede/r Spieler*in erhält bei der Charaktererstellung drei Lebenspunkte. Trägt ein Charakter an Teilen des Körpers eine Rüstung aus gepolstertem Stoff, Leder oder Metall, erhält die/der Spieler*in zusätzliche Lebenspunkte, wenn die entsprechende Rüstungsfertigkeit erlernt wurde.

Anmerkung: Sollte die entsprechende Rüstungsfertigkeit nicht erlernt werden, darf die Rüstung natürlich trotzdem aus ästhetischen Gründen getragen werden, sie gibt allerdings keine zusätzlichen Lebenspunkte. Zur Erläuterung, siehe Tabelle:

Körperzone	Wattierte Rüstung	leichte Rüstung	schwere Rüstung
Kopf	0,5	1	2
Arme	0,5	1	2
Torso	0,5	1	2
Beine	0,5	1	2

Es zählt immer nur die Rüstung, die am Körper getragen wird! Solange ein/e Spieler*in über Lebenspunkte verfügt, kann sie/er an Kampfhandlungen teilnehmen. Im Kampf wird die/der Spieler*in durch Polsterwaffen (Schwert) oder Magie (z.B. Feuerball) getroffen und verwundet. Jeder Treffer zieht der/dem Spieler*in einen Punkt ab, egal ob der Treffer am Arm, Bein oder Torso erzielt wurde.

Spektakulus

Regelwerk 2023 - Stand 18.04.2023

Wenn ein/e Spieler*in über keine Lebenspunkte mehr verfügt, ist sie/er „kampfunfähig“ und muss auf eine Versorgung seiner Wunden warten, bevor sie/er wieder am Kampfgeschehen teilnehmen kann.

9.5. Fertigkeiten

Grundsätzlich gilt: Alle Spielenden beherrschen nur die Fertigkeiten, mit denen der Charakter ausgestattet wurde. Alle Fertigkeiten können in Gilden erlernt und dem Charakterbogen hinzugefügt werden.

Wichtig bei der Auswahl der Fertigkeiten ist, dass diese auch dargestellt werden können, d. h. wenn ihr nicht wisst wie ihr eine Fertigkeit spielen sollt, oder ihr euch nicht zutraut die entsprechende Fertigkeit im Spiel anzuwenden, dann solltet ihr diese Fertigkeit nicht wählen.

9.5.1. 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 und eventuell mehr Informationen zu erhalten.

Fertigkeit	EP	Beschreibung
Lesen und Schreiben	1	Du kannst alle Sprachen, die du zu sprechen gelernt hast, auch in Textform erfassen und lesen.
Rechnen	1	Du kennst die grundlegenden Regeln der Mathematik und bist fähig, einfache Rechenaufgaben zu lösen.
Sprachkunde	1	Du bist in der Lage, unbekannte Schriften zu studieren, um deren Sinn zu verstehen.
Fremdsprache	2	Du hast eine zusätzliche Sprache zu deiner Muttersprache gelernt, z.B. Elfisch oder Zwergisch. Diese Fertigkeit kann mehr als einmal erlernt werden um weitere Sprachen zu lernen. Voraussetzung: Sprachkunde
Geschichten und Mythen	2	Die Geschichten und Legenden des Landes sind dir bestens bekannt und du bist mit den Adelshäusern vertraut. Du kennst dich mit der Historie gut aus.

Spektakulus

Regelwerk 2023 - Stand 18.04.2023

Fertigkeit	EP	Beschreibung
Länderkunde	2	Du bist bestens vertraut mit der Geografie des Landes. Kennst Wälder, Berge, Flüsse ...
Schlösser knacken	4	Du bist in der Lage, Schlösser zu knacken und dadurch verschlossene Türen oder Kisten zu öffnen.

9.5.2. Zähigkeit / Ausdauer

Ihr könnt euren Charakter so gestalten, dass dieser über eine besondere Zähigkeit oder Ausdauer verfügt, d. h. er ist entweder besonders stark oder drahtig. Je nach Stufe erhaltet ihr so zusätzliche Lebenspunkte, aufeinander aufbauend.

Lebenspunkte	+1	+1	+1	+1	+1
Kosten (EP)	6	6	12	18	24

10. Orden – und Gildenfertigkeiten

10.1. Kampffertigkeiten

Fertigkeit	EP	Ausspielen/Auswirkung
Umgang mit Nahkampfwaffen	1	Du bist in der Lage, Nahkampfwaffen im Kampf zu führen.
Tragen von leichter Rüstung	1	Der Charakter erhält, abhängig von der gepolsterten Rüstung, die er trägt, Lebenspunkte.
Umgang mit Schilden	2	Du bist in der Lage, Schilde im Kampf zu nutzen.
Umgang mit Fernkampfwaffen	2	Du bist in der Lage, mit Fernkampfwaffen auf Entfernung zu kämpfen.
Tragen von mittlerer Rüstung	2	Der Charakter erhält, abhängig von der ledernen Rüstung, die er trägt, Lebenspunkte.
Tragen von schwerer Rüstung	2	Der Charakter erhält, abhängig von der metallenen Rüstung, die er trägt, Lebenspunkte.
Giftpfeile	4	Das Ziel wird durch den Pfeil vergiftet und fühlt sich die nächste Minute schwach und krank.

Spektakulus

Regelwerk 2023 - Stand 18.04.2023

Fertigkeit	EP	Ausspielen/Auswirkung
Feuerpfeile	4	Das Ziel wird durch den Pfeil in Brand gesteckt und muss die Flammen ausschlagen oder sich anderweitig löschen.

10.2. Fertigkeiten der Stadtwache

Fertigkeit	EP	Ausspielen/Auswirkung
Gesetzeskunde	2	Du bist mit den geltenden Regeln und Gesetzen des Königreichs vertraut.
Patrouillieren	2	Du hast Kenntnis über die Durchführung einer Patrouille und bist zum Schutz des Dorfes, der Stadt ausgebildet.

10.3. Handwerksfertigkeiten

Einige Charaktere haben in ihrer Vergangenheit oder während des Spiels ein Handwerk gelernt. Berufe wie Schreiner, Schmied, Bauer oder Kartograph sind Berufe, denen in der Welt normal nachgegangen wird. Daher können sich Spielercharaktere einen Beruf überlegen, der vielleicht zu ihrem Charakter passt, und diesen auf dem Charakterbogen vermerken.

10.4. Wildniskundefertigkeiten

Jedem Charakter, der die Natur als sein (zweites) zuhause empfindet, sollte sich dem Stab der Wildnis anschließen.

Jede Wildniskundefertigkeit 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.

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

Fertigkeit	EP	Voraussetzung	Ausspielen/Auswirkung
Knoten knüpfen	1		Du bist in der Lage, alle wichtigen Knoten zu knüpfen.
Tierkunde	1		Du kennst Dich mit den wichtigsten heimischen Tierarten aus.
Pflanzenkunde	1		Du kennst Dich mit den wichtigsten heimischen Pflanzenarten aus.
Netze knüpfen	2	Knoten knüpfen	Du kannst aus Seilen Netze für die Jagd, das Fischen o. ä. herstellen.

Spektakulus

Regelwerk 2023 - Stand 18.04.2023

Fertigkeit	EP	Voraussetzung	Ausspielen/Auswirkung
Spuren lesen	2	Tierkunde	Du kannst Spuren von Menschen und Tieren identifizieren und verfolgen.
Pflanzenexpertise	2	Pflanzenkunde	Du kennst dich mit den seltenen Pflanzen aus.
Fallen bauen	4	Netze knüpfen	Du bist in der Lage, Fallen aufzustellen.
Schleichen	4	Spuren lesen	Du hast gelernt, dich lautlos und unbemerkt durch das Gelände zu bewegen.
Fallen entschärfen	6	Fallen bauen	Du bist in der Lage, Fallen zu entschärfen.
Jagd	6	Schleichen	Du bist in der Lage, eine Gruppe Jäger auf die Jagd anzuführen.
Tarnung	6	Schleichen	Du hast gelernt, dich im Wald zu tarnen und zu verstecken. Solange du dich unauffällig bewegst, können andere dich nur schwer entdecken. Getarnte Charaktere werden mit einem Tarnnetz über dem Kopf dargestellt.

10.4.1. Wildnispfad der Perfektion

Manche Fertigkeiten sind nur von Meistern in der Wildnis zu erlernen. Um diese Fertigkeiten zu erlernen, muss ein Spielercharakter den Rang eines Meisters in seiner Gilde erreicht haben.

Fertigkeit	Voraussetzung	Ausspielen/Auswirkung
Meisterschütze	Meisterrang, Umgang mit Fernkampfswaffen	Du bist für deine Zielgenauigkeit mit Pfeil und Bogen bekannt, mit nur einem Treffer kannst Du einen Gegner kampfunfähig machen.

10.5. Zauber (schamanische und magische Fertigkeiten)

Jeder Zauber muss zuvor in einer Gilde 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 den anderen Spieler*innen und NSC's verstanden werden kann. Um das zu vereinfachen, wird der Zauber nach dem Sprechen des entsprechenden Zauberspruchs angesagt. **Je intensiver und aufwendiger die Darstellung des Zauberwirkenden ist, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, den gewünschten oder einen stärkeren Effekt bei den Betroffenen zu**

Spektakulus

Regelwerk 2023 - Stand 18.04.2023

erzielen. Die Nutzung von Utensilien, welche die Darstellung unterstützen, kann dabei sehr hilfreich sein.

Beispiel Windstoß: Die/Der Zaubernde wedelt mit Fächern und ruft: „Götter der Luft schickt mir einen Windstoß.“

Alle im folgenden aufgeführten Zauber gelten dabei sowohl für SC als auch NSC. Alternative Zauber sind zuvor mit der SL abzustimmen. Einige Zauber können durch Erfahrungspunkte verbessert werden, um den Cooldown des Zaubers zu verringern, z.B. Eisblock.

Wenige, von der ORGA ausgewählte Charaktere, können Fähigkeiten außerhalb des hier definierten Regelwerkes wirken.

10.5.1. Allgemeine Zauber

Fertigkeit	EP	Cooldown (Minuten)	Ausspielen/Auswirkung
Licht	1	/	Du kannst mithilfe eines Leuchtmittels (Taschenlampe) den Zauber darstellen.
Zauber entdecken	1	/	Du kannst dich konzentrieren, um Zauber aufzuspüren.
verzaubertes Schloss	1	/	Ein einfaches Schloss öffnet sich, nachdem Du deinen Zauber gewirkt hast.
Elemente beschwören	1	/	Du kannst schwache, nicht im Kampf nutzbare Elemente beschwören und kontrollieren, z.B. eine kleine Flamme zum Erhitzen von Wasser.
Windstoß	2	10	Wirft ein Ziel, auf welches du beim Zaubern deutest, zurück.
Verwurzeln	2	10	Wurzelt einen Gegner, auf den du beim Zaubern deutest, fest. Dieser kann nicht gehen oder laufen, bis er befreit wird. (maximal 1 Minute)
Wahrheit	4	10	Zwingt jemanden, deine nächste gestellte Frage wahrheitsgemäß zu beantworten.
Vergessen	4	15	Zwingt jemanden, die letzten 10 Minuten zu vergessen.
Zauberschild	4	10	Du kannst auf eine Person einen Schutzschild zaubern, die Person erhält dadurch 2 zusätzliche Lebenspunkte. Der Zauber hat eine Wirkungsdauer von 5 Minuten.
Schutzwand	4	10	Du kannst eine Energiewand erschaffen. Die Wand hat die Größe, die Du mit deinem Körper (mit z. B. ausgestreckten Armen) abdecken kannst. Durch die Wand kann sich nichts durchbewegen. Du kannst Dich während Du den Zauber aufrecht erhältst, nicht bewegen. Der Zauber hat eine Wirkungsdauer von 20 Sekunden.

Spektakulus

Regelwerk 2023 - Stand 18.04.2023

Fertigkeit	EP	Cooldown (Minuten)	Ausspielen/Auswirkung
Schutzkuppel	6	10	Erschafft eine nur magisch brechbare Kuppel, die dich vor Angriffen schützt. Diese hält nur so lange, wie du die Arme über den Kopf halten kannst (nicht abgestützt), und du kannst dich nur mit kleinen Trippelschritten fortbewegen.
Schutzkreis	6	/	Mithilfe eines alchemistischen Pulvers kannst du einen magischen Schutzkreis erschaffen, den nur von dir ausgewählte Personen betreten können. Damit der Schutzkreis aktiv bleibt, muss der Zaubernde innerhalb des Kreises bleiben.
Zauber neutralisieren	6	5	Du bist in der Lage, Magie zu neutralisieren.
Schlaf	6	10	Du kannst eine Person, die du berührst, zum Schlafen zwingen. Das Ziel schläft für maximal eine Minute und kann durch Lärm oder Rütteln geweckt werden.
Versteinerung	6	10	Du kannst eine Person, die du berührst, versteinern. Das Ziel kann sich für eine Minute nicht bewegen und kann keinen Schaden erleiden.

10.5.2. Heilzauber

Fertigkeit	EP	Voraussetzung	Cooldown (Minuten)	Ausspielen/Auswirkung
Wunderstversorgung	1		5	Du kannst Wunden schnell versorgen. Es handelt sich aber nur um eine Erstversorgung, der Verletzte kann trotzdem nicht am Kampfgeschehen teilnehmen, sondern benötigt weitere Versorgung.
Wundheilung	2	Wunderstversorgung	10	Du kannst Kampfunfähige oder Verletzte versorgen. Nach fünfzehn Minuten Erholung kann der Patient wiederhergestellt am Kampfgeschehen teilnehmen. Diese Fähigkeit behandelt keine Pfeilwunde, Vergiftungen oder Knochenbrüche.
Lebensband	6	Wundheilung	10	Du kannst Deine Lebenspunkte mit der einer anderen Person teilen, solange Du diese Person berührst. Während der Zauber gewirkt wird, kann keine aktive Kampfhandlung durchgeführt werden.

Spektakulus

Regelwerk 2023 - Stand 18.04.2023

10.5.3. Schadenszauber

Zauberwirkenden ist es möglich, ihre Magie offensiv im Kampf zu nutzen, um Schaden auszuteilen. Jeder Spielercharakter kann maximal zwei der hier beschriebenen Zauber erlernen, es ist aber möglich, beide Zauber beliebig oft zu verbessern.

Fertigkeit	EP	Cooldown (Minuten)	Ausspielen/Auswirkung
Gedankenschlag	4 – 4 – 6	15 – 10 – 5	Du kannst einem Gegner, auf den du beim Zaubern deutest, geistige Schmerzen zufügen. Das Ziel verliert einen Lebenspunkt und leidet für 5 Sekunden an stechenden Kopfschmerzen.
Feuerball	4 – 4 – 6	15 – 10 – 5	Du wirfst einen Ball aus Feuer auf einen Gegner und lässt ihn damit entflammen. Das Ziel verliert einen Lebenspunkt und muss die Flammen ausschlagen oder sich anderweitig löschen.
Eisblock	4 – 4 – 6	15 – 10 – 5	Du frierst einen Gegner, auf den du beim Zaubern deutest, ein. Das Ziel verliert einen Lebenspunkt und ist für eine Minute, oder bis es Schaden erleidet, eingefroren.
Steinschlag	4 – 4 – 6	15 – 10 – 5	Du wirfst Gestein auf einen Gegner, auf den du beim Zaubern deutest. Das Ziel verliert einen Lebenspunkt und taumelt zurück.

10.5.4. Meisterzauber

Manche Zauber sind nur von Meistern der Magie zu erlernen. Um diese Zauber zu erlernen, muss ein Spielercharakter den Rang eines Meisters in seiner Gilde erreicht haben.

Fertigkeit	Voraussetzung	Cooldown (Minuten)	Ausspielen/Auswirkung
Zweifacher Gedankenschlag	Meisterrang, Gedankenschlag	20	Du kannst zwei Gegnern, auf die du beim Zaubern deutest, geistige Schmerzen zufügen. Beide verlieren einen Lebenspunkt und leiden 5 Sekunden an stechenden Kopfschmerzen.
Zweifacher Feuerball	Meisterrang, Feuerball	20	Du kannst auf zwei Gegner, auf die du beim Zaubern deutest, Steine schleudern. Beide verlieren einen Lebenspunkt und taumeln zurück.
Zweifacher Eisblock	Meisterrang, Eisblock	20	Du kannst zwei Gegner, auf die du beim Zaubern deutest, einfrieren lassen. Beide verlieren einen Lebenspunkt.
Zweifacher Steinschlag	Meisterrang, Steinschlag	20	Du kannst zwei Gegner, auf die du beim Zaubern deutest, entflammen lassen. Beide verlieren einen Lebenspunkt

Spektakulus

Regelwerk 2023 - Stand 18.04.2023

Fertigkeit	Voraussetzung	Cooldown (Minuten)	Ausspielen/Auswirkung
Zweifaches Lebensband	Meisterrang, Lebensband	20	Du kannst deine Lebenspunkte mit zwei Personen teilen, deine geteilten LP erhält jede Person gleichermaßen.
Druckwelle	Meisterrang, Steinschlag	20	Mehrere Gegner vor dir oder um dich herum werden zu Boden geworfen.
Gruppenwindstoß	Meisterrang, Windstoß	20	Mehrere Gegner vor dir werden zurückgeworfen.
Gruppenverwurzeln	Meisterrang, Verwurzeln	20	Du kannst mehrere Gegner vor dir verwurzeln. Diese können nicht gehen oder laufen, bis sie befreit werden. (maximal 1 Minute)
Gruppenheilung	Meisterrang, Wundheilung	20	Du kannst bis zu drei Personen um dich herum um zwei Lebenspunkt heilen.
Zauberspiegel	Meisterrang	20	Reflektiert einen Zauber. Man selbst wird nicht getroffen, dafür der Gegner, der den Zauber gewirkt hat. Flächeneffekte treffen trotzdem neben dir stehende Personen.
Zaubereinbindung	Meisterrang	60	Du kannst einen Zauber, den du beherrschst, in ein Objekt (z.B. Schriftrolle, Kristallkugel) einschließen. Wenn jemand das Objekt hält und den Zauberspruch aufsagt, kann der Zauber dadurch einmal gewirkt werden.

10.6. Alchemistische Fertigkeiten

Wer sich der Lehre von den Eigenschaften der Stoffe und ihren Reaktionen widmen möchte kann sich den Wissenden der Alchemie anschließen. Jede Alchemistische Fertigkeit 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. Je schöner die Darstellung, desto wahrscheinlicher wird eine entsprechende Wirkung entstehen.

Alle, im folgendem aufgeführten Alchemistischen Fertigkeiten gelten dabei sowohl für SC als auch NSC. Alternative Alchemistische Fertigkeiten sind zuvor mit der SL abzustimmen.

Fertigkeit	EP	Voraussetzung	Zubereitungsdauer (Minuten)	Ausspielen/Auswirkung
Pflanzen verarbeiten	1			Du hast gelernt, wie man die Pflanzen für die Herstellung von Tränken o. ä. verarbeitet.
Schutzkreispulver herstellen	1		10	Du kannst das für einen Schutzkreis benötigte Pulver herstellen.

Spektakulus

Regelwerk 2023 - Stand 18.04.2023

Fertigkeit	EP	Voraussetzung	Zubereitungsdauer (Minuten)	Ausspielen/Auswirkung
Wasser destillieren	1			Du kannst Wasser für die Herstellung von Tränken o. ä. destillieren.
Alkohol destillieren	1			Du kannst Alkohol für die Herstellung von Tränken o. ä. destillieren.
Kleiner Heiltrank	2	Pflanzen verarbeiten / Alkohol destillieren	20	Stellt 1 Lebenspunkt wieder her. Heilt nur kleine Verletzungen, größere Wunden müssen trotzdem von einem Heiler versorgt werden.
Großer Heiltrank	6	Pflanzen verarbeiten / kleiner Heiltrank	60	Stellt 3 Lebenspunkte wieder her. Heilt nur kleine Verletzungen, größere Wunden müssen trotzdem von einem Heiler versorgt werden.
Lachtrank	2	Pflanzen verarbeiten / Alkohol destillieren	20	Wird der Trank konsumiert, leidet man eine Minute an Lachkrämpfen.
Schweigetrank	2	Pflanzen verarbeiten / Wasser destillieren	20	Wird der Trank konsumiert, kann zehn Minuten nicht gesprochen werden.
Taubheitstrank	4	Pflanzen verarbeiten / Schweigetrank	40	Wird der Trank konsumiert, kann zehn Minuten nichts gehört werden.
Wahrheitstrank	4	Pflanzen verarbeiten / Lachtrank	40	Wird der Trank konsumiert, ist man gezwungen, die nächsten zehn Minuten Fragen wahrheitsgemäß zu beantworten.
Vergessenstrank	4	Pflanzen verarbeiten / Lachtrank	40	Wird der Trank konsumiert, ist vergisst man alles was in den letzten 30 Minuten passiert ist
Gift	4	Pflanzen verarbeiten / Lachtrank	40	Wird das Gift konsumiert, ist man für zehn Minuten vergiftet. Man fühlt sich schwach und krank.
Blindheitstrank	6	Pflanzen verarbeiten / Taubheitstrank	60	Wird der Trank konsumiert, erblindet man für eine Minute.

Spektakulus

Regelwerk 2023 - Stand 18.04.2023

Fertigkeit	EP	Voraussetzung	Zubereitungsdauer (Minuten)	Ausspielen/Auswirkung
Schlaftrank	6	Pflanzen verarbeiten / Wahrheitstrank	60	Wird der Trank konsumiert, schläft man für zehn Minuten ein, oder bis man geweckt wird. (z.B. durch Lärm oder Schütteln)
Lähmungstrank	6	Pflanzen verarbeiten / Vergessens-trank	60	Wird der Trank konsumiert, sind die Gliedmaßen für 10 Minuten gelähmt.
Gegengift	6	Pflanzen verarbeiten / Gift	60	Mit dem Konsumieren eines Gegengifts kann der Effekt eines aufgenommenen Giftes neutralisiert werden. Man ist für 10 Minuten immun gegen Gifte.
Wurfkomponente Gift	6	Pflanzen verarbeiten / Gift	60	Beim Aufprall dieses Wurfgegenstandes wird ein gasförmiges Gift freigesetzt, die Umgebung um den Aufprall wird vergiftet. Alle Personen im Umkreis von 3 Metern verlieren einen Lebenspunkt und fühlen sich die nächste Minute schwach und krank.
Wurfkomponente Feuer	6	Pflanzen verarbeiten / Alkohol destillieren	60	Beim Aufprall dieses Wurfgegenstandes wird eine brennende Flüssigkeit freigesetzt, die Umgebung um den Aufprall fängt Feuer. Alle Personen im Umkreis von 3 Metern verlieren einen Lebenspunkt und müssen die Flammen ausschlagen oder sich anderweitig löschen. <u>Es dürfen keine Komponenten aus Glas geworfen werden, nur larptaugliche Gegenstände!</u>

10.6.1. Meisterhafte Alchemiefertigkeiten

Manche Fertigkeiten sind nur von Meistern in der Alchemie zu erlernen. Um diese Fertigkeiten zu erlernen, muss ein Spielercharakter den Rang eines Meisters in seiner Gilde erreicht haben.

Fertigkeit	Voraussetzung	Zubereitungsdauer (Minuten)	Ausspielen/Auswirkung
------------	---------------	-----------------------------	-----------------------

Spektakulus

Regelwerk 2023 - Stand 18.04.2023

Elixier des Lebens	Meisterrang, Großer Heiltrank	120	Du kannst eine große Menge eines Lebenskraft schenkenden Elixiers herstellen. Die Menge einer Portion kann für 10 Personen die Lebenskraft vollständig wiederherstellen.
Komatrank	Meisterrang, Schlaftrank	60	Wird der Trank konsumiert, verfällt man für 10 Minuten in einen komaartigen Zustand, Aufwecken ist in dieser Zeit nicht möglich.
Neue Rezepturen entwickeln	Meisterrang, Wurfkomponente Gift oder Feuer	120	Du kannst neue Rezepturen entwickeln, Bestätigung durch SL notwendig!

10.7. Heilkundefertigkeiten

Jeder Charakter hat die möglich, sich den Heilkünsten zu widmen. Jede Heilkundefertigkeit muss zuvor in der Heilergilde „Bündnis Medici“ 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. Der Heiler definiert im Spiel eine angemessene Diagnose zu der beschriebenen Verletzung.

Zum Beispiel:

„Verflucht, dein Knochen ist gebrochen. Dabei brauche ich Hilfe von anderen Heilern, damit wir dich wieder hinkriegen“

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

Fertigkeit	EP	Voraussetzung	Behandlungsdauer (Minuten)	Ausspielen/Auswirkung
Wundtinktur bereiten	1		10	Du kannst eine Wundtinktur, zur Behandlung von Wunden herstellen
Wunderstversorgung	1		2	Du kannst Wunden schnell versorgen. Es handelt sich aber nur um eine Erstversorgung, der Verletzte kann trotzdem nicht am Kampfeschehen teilnehmen, sondern benötigt weitere Versorgung.

Spektakulus

Regelwerk 2023 - Stand 18.04.2023

Verbände auskochen	2	Wundtinktur bereiten	5	Du hast gelernt, benutzte Verbände auszukochen und wiederzuverwenden
Wundheilung	2	Wunderstversorgung	5	Du kannst Kampfunfähige oder Verletzte versorgen. Nach fünf Minuten Erholung nach der Behandlung kann der Patient wiederhergestellt am Kampfgeschehen teilnehmen. Diese Fähigkeit behandelt keine stark blutende Wunde, Pfeilwunde, Vergiftungen oder Knochenbrüche.
Verbände bereiten	4	Verbände auskochen	5	Du kannst einfache blutende Wunden mit einem Verband behandeln
Knochenbrüche fixieren	4	Wundheilung	10	Du kannst bei deiner Behandlung auch Knochenbrüche versorgen.
Einrenken	4	Wundheilung	10	Du kannst ausgekugelte Gelenke wieder richten.
Pfeile entfernen	4	Wundheilung	10	Du kannst bei deiner Behandlung auch Pfeilwunden versorgen.
Druckverbände bereiten	6	Verbände bereiten	10	Du kannst eine stark blutende Wunde mit einem Druckverband behandeln, um die Blutung zu stoppen.
Vergiftung behandeln	6		15	Du kannst bei deiner Behandlung auch Vergiftungen versorgen.
Krankheit behandeln	6		15	Du kannst bei deiner Behandlung auch Krankheiten versorgen.
Irrsinn behandeln	6		15	Du kannst bei deiner Behandlung auch Irrsinn versorgen und lindern.

Spektakulus

Regelwerk 2023 - Stand 18.04.2023

Lähmung behandeln	6		15	Du kannst bei deiner Behandlung auch Lähmungen versorgen.
-------------------	---	--	----	---

10.7.1. Meisterheiler

Manche Fertigkeiten sind nur von Meistern in der Heilkunst zu erlernen. Um diese Fertigkeiten zu erlernen, muss ein Spielercharakter den Rang eines Meisters in seiner Gilde erreicht haben.

Fertigkeit	Voraussetzung	Behandlungsdauer	Ausspielen/Auswirkung
Zweifache Wundheilung	Meisterrang, Wundheilung	5	Du kannst zwei Personen zeitgleich mit einer Wundheilung behandeln,
Operationen	Meisterrang, Pfeile entfernen oder Knochenbrüche fixieren	20	Du kannst Operationen durchführen, um schwere Verletzungen dauerhaft zu heilen.

10.8. Fertigkeiten der Barden und Gaukler

Jedem Charakter, der freigeistigen Künste widmen möchte, sollte sich als Barde oder Gaukler verdingen.

Jede Fertigkeit 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.

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

Fertigkeit	EP	Voraussetzung	Ausspielen/Auswirkung
Gesang	1		Du bist in der Lage, mit deinem Gesang andere in den Bann zu ziehen.
Tanz	1		Du kannst mit deinem Tanz andere animieren.
Besänftigen	2	Gesang	Mit deinem wohlklingenden Gesang kannst Du die Stimmung anderer positiv beeinflussen.
Spiel & Gaukelei	2	Tanz	Du kannst andere mit deinem Spiel und/oder Gaukelei erfreuen

Spektakulus

Regelwerk 2023 - Stand 18.04.2023

Fertigkeit	EP	Voraussetzung	Ausspielen/Auswirkung
Moral stärken	4	Besänftigen	Mit einem kraftvollen Lied kannst Du die Moral der Truppe stärken, solange Du lauthals singst, erhalten alle die deinen Gesang hören einen zusätzlichen Lebenspunkt.
Dramaturgie	4	Spiel & Gaukelei	Du kannst dramatische Darstellungen bieten, z.B. deine Stimme verstellen und beängstigend wirken, wildes dramatisches Gestikulieren
Demoralisierung	6	Moral stärken	Mit einem verhöhrenden Lied kannst Du die Moral der gegnerischen Truppe senken. Solange Du lauthals singst, kämpfen alle Gegner die deinen Gesang hören nicht mit vollem Eifer.
Furcht	6	Dramaturgie	Mit einem düsteren und beängstigenden Lied kannst Du Angst einflößen. Solange Du lauthals singst, fürchten sich alle Gegner die deinen Gesang hören und haben 1 LP weniger

10.8.1. Musikalischer Pfad der Perfektion

Manche Fertigkeiten sind nur von Meistern ihres Fachs zu erlernen. Um diese Fertigkeiten zu erlernen, muss ein Spielercharakter den Rang eines Meisters in seiner Gilde erreicht haben.

Fertigkeit	Voraussetzung	Ausspielen/Auswirkung
Narrenfreiheit	Meisterrang	Du hast Dir mit deinen Künsten einen Namen gemacht und kannst Dir auch gegenüber dem Adel und Hauptcharakteren so einiges erlauben.