

# Inspirationslisten

## Motivation, den Turm zu suchen:

*Hier habe ich einige Impulse aufgeschrieben. Du kannst sie gerne als Inspiration nutzen. Du kannst auch mehrere Impulse miteinander kombinieren.*

- Ich werde von jemandem gezwungen. → Warum? Womit?
- Ich will mich beweisen.
- Ich will Ruhm und Ehre erlangen.
- Ich suche nach einem Abenteuer.
- Ich hoffe, in dem Turm Schätze zu finden.
- Ich bin einfach neugierig, was es mit dem Turm auf sich hat.
- Ich möchte jemandem helfen (das können Nichtspielercharaktere sein, aber auch andere Spielercharaktere).
- Ich will einen Fluch brechen, der auf mir / auf jemand anderem lastet.
- Ich suche ...
  - einen Hinweis auf meine eigene Vergangenheit / auf die Geschichte von etwas oder jemandem.
  - einen bestimmten Gegenstand, z.B. ein Heilmittel, ein Zauberding, ein altes Buch, ... → Warum?
  - eine Person, die ich dort finden könnte, z.B. jemanden, der vorher zum Turm aufgebrochen ist und nie zurückkam
- Ich mache das für jemanden, den ich liebe.
- Ich bin Zauberlehrling / Ritter / ... und wurde von meinem Meister / König / ... losgeschickt.
- Ich will eine Gefahr bekämpfen / bannen, die von dem Turm ausgeht und das Dorf / Königreich / ... bedroht.
- Ich bin eigentlich eine Fee und hoffe, im Turm eine Möglichkeit zu finden, ins Feenreich zurückzukehren.

## Vorschläge für Spezialfähigkeiten

*Hier habe ich ein paar Vorschläge bzw. Impulse für Spezialfähigkeiten aufgeschrieben. Zugehörige Attribute sind verhandelbar. ;)*

*Spezialfähigkeiten sind ein zusätzlicher Bonus für einen passenden Wurf.*

*z.B.: Steven möchte auf einen Baum Klettern. Er würfelt 3 sechseckige Würfel (=W6), addiert ein Attribut dazu (z.B. Stärke). Und weil er die Spezialfähigkeit Klettern hat, addiert er auch diese Punkte dazu.*

<b>Spezialfähigkeit</b>	<b>dazugehöriges Attribut (für die meisten Fälle)</b>	<b>Anmerkungen</b>
Zaubern	Konzentration	
Alchemie	Intelligenz o. Konzentration	je nachdem, ob es um eine Handlung oder Wissen geht
Magiewahrnehmung	Wahrnehmung	
Adlerauge	Wahrnehmung	Beispiele für ähnliche Fähigkeiten: Riechen, Horchen, ...
Klettern	Stärke oder Geschicklichkeit	
Schwimmen	Stärke oder Ausdauer	
Tanzen	Ausdauer o. Geschicklichkeit	
Jagen	Geschicklichkeit oder Konzentration	z.B.: Fallen stellen, Spuren lesen
Schwertkampf	Kämpfen	
Bogenschießen	Kämpfen	Beispiele für ähnliche Fähigkeiten: Armbrustschießen.
Kochen	Geschicklichkeit o. Intelligenz	je nachdem, ob es um eine Handlung oder Wissen geht
Medizin	Geschicklichkeit o. Intelligenz	je nachdem, ob es um eine Handlung oder Wissen geht
Pflanzenkunde	Intelligenz	
Tierkunde	Intelligenz	
Mythen & Legenden	Intelligenz	
Schlösser knacken	Geschicklichkeit	
Verstecken / Tarnen / Schleichen	Geschicklichkeit	
Basteln	Geschicklichkeit	
Handwerk	Geschicklichkeit	z.B. Holzbearbeitung, Schmieden, ...
Malen / Zeichnen	Geschicklichkeit	
Lügen	Kommunikation	

Absicht erkennen	Willenskraft oder Wahrnehmung	= Erkennen, ob jemand lügt oder die Wahrheit sagt; erkennen, ob jemand dir freundlich oder feindlich gesonnen ist oder worauf gerade sein Fokus liegt
Überreden	Kommunikation	
Einschüchtern	Kommunikation	
Feilschen	Kommunikation	
Besänftigen	Kommunikation	
...		

## Vorschläge für Besitztümer

*Hier habe ich einige Impulse aufgeschrieben. Du kannst sie gerne als Inspiration nutzen.*

- Laterne
- Zauberbuch
- Tagebuch
- Papier, Feder & Tinte
- Wanderstab
- Seil
- Messer
- Kompass
- Pfeife und Tabak
- Musikinstrument (z.B. Flöte, Laute, ...)
- ...

## Vorschläge für Zauber

*Wenn du zaubern können möchtest, kannst du dir **bis zu 2 Zauber** aussuchen, die du beherrschst. Du kannst auch Ideen für eigene Zauber aufschreiben, sprich diese dann bitte mit mir ab. Du brauchst dafür die Spezialfähigkeit Zaubern **nicht**. Diese ist nur dafür da, falls du noch besser zaubern können möchtest.*

*Zauber wirkst du normalerweise mit **Konzentration**. Jeder erfolgreiche Zauber **kostet 2 Manapunkte**.*

# Feuerball

schleudert einen Feuerball auf ein beliebiges Ziel; verursacht 2W6+4 Feuerschaden bei Erfolg

# Schutz

gibt einem beliebigen Ziel in der Nähe für die nächsten 2 Runden +2 Verteidigung

# Heilen

heilt ein beliebiges Ziel in der Nähe um 2W6+4 Lebenspunkte

# Licht

erzeugt eine schwebende Lichtkugel (Lichtfarbe und Platzierung darf selbst bestimmt werden); kann maximal 5 Meter von dem/der Zaubernenden entfernt sein

# Trugbild

beschwört eine Illusion (nur visuell, macht keine Geräusche o.Ä.); kann maximal 5 Meter von dem/der Zaubernenden entfernt sein und hält maximal 1 Minute; kann mit einer erfolgreichen Probe auf Willenskraft (Schwierigkeit: 12) durchschaut werden

---

Revision #3

Created 7 December 2022 12:32:59 by Tocos

Updated 12 December 2022 14:43:00 by Tocos