

Die Auserwählten-Rpg



von Lalalupsala

online unter:

<https://www.testedich.de/quiz42/quiz/1465052415/Die-Auserwaehlten-Rpg>

Möglich gemacht durch www.testedich.de

Einleitung

Wer kennt die Bücher:

Die Auserwählten im Labyrinth/Brandwüste/Todeszone? Egal ob ihr es kennt oder nicht, klickt das Quiz einfach an und findet heraus ob ihr Lust dazu habt beim Rpg mitzumachen. Weitere Informationen gibt es unten.

Kapitel 1

Schön dass du das Quiz angeklickt hast.:) Vielleicht habt ihr ja schon von der Trilogie Die Auserwählten im Labyrinth/in der Brandwüste/in der Todeszone gehört. Weil ich kein Rpg dazu gefunden habe, dachte ich mir, ich mach einfach eins:) Wer davon gehört hat: Super! Für dich ist das erste Kapitel total unwichtig. Für alle die das nicht kennen: Hier wird ALLES erklärt:) Aber keine Sorge, so viel ist das gar nicht:)

Grundsätzlich geht es darum, dass die Welt von einer Sonnenerruption zerstört wurde. Zeitgleich wurde eine Krankheit freigesetzt, die sich der Brand nennt. Dabei wird das Hirn zerstört und man wird langsam oder auch schneller "hirntot". Das heißt, man gleicht praktisch einem Zombie. Man könnte auch sagen, einem wird das Hirn weggebrannt. Es gibt noch kein Mittel gegen diese Krankheit. Es gibt ein paar Städte die besonders geschützt werden. Leute die den Brand haben werden Cranks genannt. Eine Organisation namens ANGST arbeitet dafür, eine Heilung zu finden. Und genau DA kommen wir ins Spiel. ANGST braucht nämlich Versuchsobjekte um ihre Tests durchzuführen. Die Tests dienen dazu, ein Heilmittel zu finden gegen diese schlimme Krankheit. Wir sind Jugendliche im alter von 13 -20 Jahren. Uns wurde eine Gedächtnisblockade eingesetzt, sodass wir uns zwar erinnern können, wie alles funktioniert und was zum Beispiel ein Toaster oder ein Freizeitpark ist, aber wir erinnern uns an keine Personen usw. Wir werden in einer Metallbox auf eine Lichtung gebracht, und die Lichtung liegt im Labyrinth. Dazu später mehr. Es gibt auch mehrere Ränge und so was. Dazu auch später mehr. Angst hat uns auch etwas in den Kopf gesetzt, was uns zu bestimmten Zeitpunkten kontrollieren kann. ANGST schickt übrigens jede Woche in dieser Metallbox alles was man zum Leben braucht.

DIE LICHTUNG:

In der einen Ecke steht ein windschiefes Haus das aus losen Brettern zusammengenagelt wurde. Darin werden die Versammlungen abgehalten, Krankenräume befinden sich darin und die Küche. Es gibt auch Gärten und einen Metallbau mit einer runden Metalltür. Was sich dahinter befindet wissen nur die Läufer. Zu denen später mehr. In einer anderen Ecke steht ein Wald und dort ist... naja... der Friedhof. Die Lichtung und das komplette Labyrinth bestehen aus riesigen Backsteinwänden, deren Enden man nicht mehr sehen kann. An ihnen hängen Lianen. Die Lichtung ist viereckig und an jeder Wand ist ein riesiges Metalltor. Zu einer bestimmten Zeit am Abend schließen sie sich, am Morgen öffnen sie sich wieder. Sie schützen die Lichter vor den Griewern. Griewer sind komische Glibberbälle mit Metallsägeblättern die sich mit Metallspikes fortbewegen. Wenn man sie berührt, stechen sie einen. Das nennt man den Griewerstich. Die Lichter haben ein Gegenmittel, was die unglaublichen Schmerzen allerdings nicht abhalten. Sie hindern einen nur daran, nicht zu sterben. Man bekommt bei der "Verwandlung" grüne Haut, windet sich und schreit, usw... Währenddessen kann man in seine Vergangenheit schauen. Man sieht Ausschnitte davon. Der Himmel ist immer klar und es

regnet nie. Die Lichter schlafen in Schlafsäcken in einer Ecke der Lichtung. Wer nach Schließen der noch im Labyrinth ist, ist so gut wie tot. Nur Läufer dürfen ins Labyrinth. Jap ich glaub das wars zur Lichtung:) Ihr werdet in einer Metallbox auf die LLichtung gebracht, die sich danm irgendwann öffnet. So startet ihr auch! Hüter sind Anführer.

DIE RÄNGE:

Die Köche:

Ich glaube wir wissen alle was die machen.

Hüter: Amberley

Köche:

DIE GÄRTNER:

Jap. Bei denen auch.

Hüter:

Gärtner:

DIE METZGER:

JAAAAA...

Hüter:

Metzger:

DIE TOTENGRÄBER:

Haaaa.....

Hüter: Louana

Totengräber:

DIE LÄUFER:

Sie laufen morgens wenn sich die Tore öffnen ins Labyrinth los und kommen abends wieder. Sie suchen einen Ausgang und machen jeden Abend nach ihrer Heimkehr im geheimnisvollen Bunker eine Karte. (Kleine Änderung: Sie müssen nicht dem ganzen Tag dort sein)

Hüter: Kat

Läufer: Yuno, Selena, Leyla, Jean, Xero (wir haben fürs erste genug Läufer!)

DIE SANITÄTER:

seufz

Anführer:

Hüter:

Gibt es sonst noch welche? Mir fallen keine mehr ein xD

Kapitel 2

Und die Regeln:

Im Rpg:

1. Ich glaube ihr wisst was ihr bei ihr wisst schon was macht. Nämlich den Timeskip.
2. Niemand ist perfekt.
3. Es sollte nicht nur Läufer oder was auch immer geben.
4. Schimpfwörter wie Neppdepp oder beklonkt oder so was ist ok.

Außerhalb:

Werbung ist ok.

Bitte kein Streit.

* was ich tue*

Was ich sage

-Was ich denke- /denke/ ~denke~

(Außerhalb)

Kapitel 3

News:

Yuno hat sich angemeldet.:) Willkommen.

Willkommen Louana!

Willkommen Leyla!

Beziehungen:

Freunde:

Veränderungen:

Auszeichnungen:

YUNO:

Du bist mein allererster Mitspieler:)

XERO:

Du bist der allererste MÄNNLICHE Mitspieler xD

Wer spielt wen?

Kat

Yuno

Louana: Louana und Selena

Leyla

Xero

Jean

Amberley

Wann kam wer?

1. Yuno

2. Louana und Selena

3. Leyla

4. Jean

5. Xero

6. Amberley

Kapitel 4

Steckivorlage:

Name:

Alter:

Geschlecht:

Rang:

Charakter:

Aussehen:

Körperbau:

Kleidung:

Stärken:

Schwächen:

Mag:

Mag nicht:

Besonderheiten:

Sonstiges:



Kapitel 5

Mein Stecki:

Name: wird Kat genannt

Alter: 16

Geschlecht: weiblich

Rang: Anführer der Läufer

Charakter: temperamentvoll

Aussehen: siehe Bild

Körperbau: sportlich

Kleidung: schwarze kurze Hose, schwarzes bauchfreies Top, schwarze Lauferschuhe, schwarze Armbänder

Stärken: laufen und ruhig bleiben

Schwächen: still sitzen

Mag: Katzen, laufen, singen

Mag nicht: Zicken, Diebe und Verräter

Besonderheiten: war die erste im Labyrinth

Sonstiges: /



Kapitel 6

Name: Yuno Gasai

Alter: 16

Geschlecht: weiblich

Rang: Läufer

Charakter: mutig, naiv, temperamentvoll, kühl, crazy

Aussehen: brustlange, schwarze Haare, braune Augen, 1,70 m

Körperbau: schlank, sportlich

Kleidung: schwarze Röhrenjeans, schwarzes Top, Nikes

Stärken: kämpfen, große Ausdauer, Schnelligkeit, klettern

Schwächen: zuhören

Mag: Nacht, Regen

Mag nicht: Griver, Hitze

Besonderheiten: ist psychisch labil

Sonstiges: liebt das kämpfen und töten

Kapitel 7

Name: Luana

Alter: 15

Geschlecht: W

Rang: Anführerin

Charakter: werdet ihr sehen

Aussehen: Blau-lilane lange gewellte Haare, stechende eisblaue Augen, 1,79.

Körperbau: schlank, sportlich

Kleidung: immer anders

Stärken: kämpfen, anführen, klettern, schwimmen, zeichnen.

Schwächen: jemanden mögen, Freunde finden, lügen, nett sein.

Mag: die Dunkelheit, Nacht, Blut.

Mag nicht: nervige Leute, den Tag, Licht.

Besonderheiten: ist die beste Kämpferin

Sonstiges: sie hat eine Schwester bei den Läufern. (Steckbrief unten)

Kapitel 8

Name: Selena

Alter: 18

Geschlecht: W

Rang: Läufer

Charakter: werdet ihr sehen

Aussehen: pechschwarzes Haar, meerblaue Augen, 1, 87.

Körperbau: schlank, groß.

Kleidung: immer anders

Stärken: klettern, Ausdauer, Parcours.

Schwächen: schwimmen, stürzt sich in jede Gefahr.

Mag: die Gefahr, ihre Freunde.

Mag nicht: Wasser...

Besonderheiten: ihre Schwester ist bei den Totengräber

Sonstiges: /

Kapitel 9

Name: Leyla Kent

Alter: 16

Geschlecht: weiblich

Rang: Läufer

Charakter: mutig, selbstbewusst, freundlich, hilfsbereit, frech, neugierig

Aussehen: blonde Haare, stahlgraue Augen, gebräunte Haut, volle Lippen

Körperbau: schlank, mittelgroß

Kleidung: ein rot kariertes mit schwarzen Leggings dazu schwarze Sneakers

Stärken: rennen, singen, Sport, Klettern

Schwächen: ist meistens ungeduldig, bringt sich mit ihrer Neugier meistens in große Schwierigkeiten, hasst Fleisch

Mag: Sonne, Tiere, Kuscheltiere, Natur

Mag nicht: Langeweile, regen, Fleisch

Besonderheiten: /

Sonstiges: ist Vegetarierin

Kapitel 10

Name: Jean

Alter: 16

Geschlecht: weiblich

Rang: Läufer

Charakter: sehr intelligent, zurückhaltend, schüchtern, verantwortungsvoll, vertrauenswürdig, vorsichtig, neugierig, hilfsbereit, nachdenklich, verschlossen, distanziert, sanft, verletzlich.

Aussehen: rote, glatte, dicke Haare bis zur Mitte des Rückens, eisgraue Augen, blässlich, feine Lippen;

Körperbau: schlank und mittelgroß

Kleidung: dunkelgraue, lockere dreiviertel-Hose, ein dunkelrotes T-Shirt und darunter ein weißes top.

Schwarze Converse

Stärken: Pläne schmieden, Sport, Rätsel lösen

Schwächen: anderen vertrauen, nicht nicht neugierig sein

Mag: Natur, Tiere, Musik, Sport, Ruhe

Mag nicht: Krieg, Griewer

Besonderheiten: ist sehr intelligent

Sonstiges: hat eine Schwäche für den Wald

Kapitel 11

Name: Xero Zoldyck

Alter: 16

Geschlecht: männlich

Rang: Läufer

Charakter: verantwortungsbewusst, abenteuerlustig, manipulativ, sehr intelligent, freundlich, gelassen, unberechenbar

Aussehen: schwarze verstrubbelte haare, hellbrauner Hautton, dunkelbraune Augen

Körperbau: durchtrainiert, ca 1.70 groß

Kleidung: dunkelgrüne Sweatjacke, lockere schwarze Jeans, weißes T-Shirt, schwarze Nikes

Stärken: Nahkampf, Taktieren/Planen, hab in jeder Situation nützliche Tipps parat

Schwächen: nehme alles auf die leichte Schulter, nehme ernste Situationen nicht ernst

Mag: Teamarbeit, Kampfsport

Mag nicht: überempfindliche Leute

Besonderheit: hab eine besonderes Führungstalent



Kapitel 12

WICHTIG:

Die Wände AUßERHALB des Labyrinths verschieben sich JEDE Nacht. Das heißt morgens ist es nicht mehr der selbe Weg wie am Abend zuvor.

Um rauszufinden, in welcher Position man ist, also Koch oder Sani oder was auch immer, hat jeder ein Brandzeichen an der rechten Hüfte. Da steht dann zum Beispiel

Koch

Oder

Läufer.

Bei Hütern steht

Hüter der Sanitäter usw.

Da es allerdings im Gesamten einen Anfi gibt und weil ich weiß, dass es oft zu Streitereien kommt, wenn der Rpg-Leiter/Die Rpg-Leiterin nicht das Ding anführt (In einem von mir wars so, dass der Sachen gemacht hat die ich gar nicht gut fand und er sagte dann: Ja aber ich bin der Anführer. Und das was ich sage gilt auch.) werde ich das Ding anführen. Bei mir steht dann: Hpter der Läufer, Anführer

Nur so zur Info ;)

Kapitel 13

Name: Amberley Drayton

Alter: 17

Geschlecht: Weiblich

Rang: Anführerin der Köche

Charakter: Unglaublich wechselhaft, starke Stimmungsschwankungen von brutal und hasserfüllt über depressiv und dann wieder hilfsbereit und fröhlich. Zieht sich aber oft zurück, macht einen kalten, aalglatten Eindruck. Lässt sich nichts sagen, wirkt kaltblütig und standhaft.

Aussehen: Dunkelbraune Haare, die in sanften Locken und mit dunklem Glanz bis zu den Rippen fallen, zur Spitze hin heller werden. Meistens offen, nur am Scheitel an der Stirn nach hinten gebunden. schmal, aber zäh und feminine Muskeln, athletisch. Sehr starke Taille, kaum Hintern, relativ kleine Oberweite. Etwa 1,78 m groß. Grünbraune Augen

Körperbau: Sehr schmal, aber zäh und feminine Muskeln, athletisch. Sehr starke Taille, kaum Hintern, relativ kleine Oberweite. Lange Beine

Kleidung: Schwarze, eng anliegende Leggings mit Lederaufsatz, Top und darüber Lederrüstung .

Stärken: Fechten, kochen, verschiedene Kampfsportarten. Sehr geschickt mit Messern. Singen

Schwächen: Restless Legs Syndrom, ADHS, Klaustrophobie. Manchmal depressiv. Unnachgiebig, rau

Mag: Tanzen, singen, Geschicklichkeitsspiele, unter anderem Jonglieren mit Messern.

Mag nicht: Mädchen, die sich für unglaublich toll und schön halten, Schminke. Auch Tierquälerei und Verräter, Lügner verabscheut sie.

Besonderheiten: Scheint schon früher mit Waffen Umgang gehabt zu haben.

Sonstiges: