

# **Rettet die Welt**

**von Anna<3**

online unter:

**<https://www.testedich.de/rpgs-rollenspiele/fantasy/daemone/quiz>**

**Möglich gemacht durch [www.testedich.de](http://www.testedich.de)**

# Einleitung

Ein paar Jugendliche sind dazu bestimmt, die Welt vor einer Dämonen-Invasion zu retten. Dazu haben alle unterschiedliche Kräfte. Bist du einer dieser besonderen Auserwählten?



# Kapitel 1

Regeln:

1. pro Person nicht mehr als 4 Auserwählte!
2. Bitte fragt andere Spieler, ob ihr Ihre Charakter töten dürft!
3. Schreibt unter euren Stecki ?Weltherrschaft?
4. Seid nett und respektvoll!
5. Wer länger als 2 Wochen ohne Abmeldung off ist, fliegt!
6. Bitte jede Fähigkeit nur einmal!
7. Erstellt mindestens ein/en Jungen/Mädchen
8. schickt nicht zu lange links, da diese nicht gut funktionieren
9. Ich werde eventuell noch mehr Regeln aufstellen!
10. Ich wünsche euch viel Spass!

# Kapitel 2

Steckbrief Vorlage

Name: (nur Vorname)

Alter: (12-24)

Geschlecht:

Aussehen:

Link:

Charakter:

Mag:

Mag nicht:

Hobbies:

Zelt:

Fähigkeit:

Familie:

Beziehung: (Ja, nein, vielleicht)

Berater/ Anhänger von:

Sonstiges:



## Kapitel 3

Lager

Das Lager der Auserwählten besteht aus mehreren Zelten, in denen immer vier zusammenwohnen

Mädchenzelte:

Zelt hellblau: Giulia, Kipali, Alice May

Zelt dunkelblau: Lenea, Samira

Zelt hellgrün: Jane, Luana

Zelt violett: Chrystal, Daria, Freya

Jungenzelte:

Zelt braun: John, Scott,  
George

Zelt grau: Jasper, Jack

Zelt schwarz: Ludwig

Zelt rot: Samuel

Das Lager liegt auf einer grossen Waldlichtungen. Ein paar Auserwählte haben einen Zaun als Grenze darum herum gebaut. Es gibt zwei, ca. 5 m hohe Wachtürme. Ein kleiner Bach fliesst am Zaun entlang und verschwindet im Wald. Die Zelte sind kreisförmig um eine Feuerstelle angeordnet.

# Kapitel 4

Die Auserwählten

Alle Auserwählten bekommen ihre Fähigkeit mit ca. 15 Jahren. Allerdings gibt es auch Ausnahmen, je früher man seine Fähigkeit erhält, desto mächtiger ist sie.

Die Gesetze im Lager:

1. wir sind eine Demokratie! Wir treffen wichtige Entscheidungen zusammen!
2. Die sechs Ältesten leiten den Rat! Der Rat ist dazu da, die Armee auszubilden, Neuankömmlinge einzuweisen und für die Sicherheit zu sorgen!
3. Niemand verlässt das Lager, ohne dem Rat bescheid zu sagen!
4. Ältere beschützen die jüngeren!

# Kapitel 5

Die Demokratie:

Alle Auserwählten schliessen sich nach zwei Probewochen einem Berater an.

Rat:

Berater des Krieges: Samira

Anhänger: Luana, George, Alice May

(Bildet alle im Umgang mit ihrer Fähigkeit aus und lehrt ihnen Techniken, diese anzuwenden)

Berater der Arbeit:

Anhänger: John, Daria

(Bildet alle in die Baukunst und Landwirtschaft aus)

Berater der Waffen: Jasper

Anhänger: Chrystal, Ludwig

(Bildet alle im Umgang mit Waffen aus und wie man diese herstellt)

Berater der Neuankömmlinge:

Lenea

Anhänger: Jack, Samuel

(Weist alle Neuankömmlinge in die Zelte ein, zeigt ihnen das Lager und hilft Ihnen, ihre Fähigkeit zu entdecken [falls diese noch unbekannt ist])

Berater der Sicherheit: Scott

Anhänger: Jane, Kipali, Freya

(Überprüft den Zaun, lehrt allen wichtige Sicherheitsmassnahmen und teilen die Wache ein)

Berater der Gesundheit:

Anhänger der Gesundheit: Giulia

(Versorgt Wunden und kocht)



# Kapitel 6

Vergleich Männlich/Weiblich:

Männlich: 8

Weiblich: 10

Unter 18: 13

Über 18: 5

Beziehungen

?Geschwister:

Jane & Jasper

Luana & John

Samuel & Giulia

Ludwig & Daria

?In einander verliebt:

Samira & John

Samuel & Lenea

?Zusammen:

?Hassen sich:

# Kapitel 7

Wer spielt wen?

Schokoladenvampir: Lenea, John, Luana, George

Lolnchen: Samira, Jasper, Jody

Lolipopgirl: Chrystal, Jack

Donnerflamme: Scott, Samuel, Giulia

Baumkind: Ludwig, Daria

Kipali: Kipali

Alice: Alice May

Luna: Freya

DimensionsHunter: Mors

# Kapitel 8

Vergebene Fähigkeiten:

- erkennen der Fähigkeiten anderer Auserwählten
- mit Geister von bekannten reden
- beherrschen der Gravitation, also schweben und zb. an der Decke laufen
- so ziemlich alles bauen können
- mit Tieren sprechen können
- Lebewesen teilweise beeinflussen
- Wasser beherrschen
- in Lichtgeschwindigkeit laufen können
- Übernatürliche Sinne
- Feuer beherrschen
- Sich in ein Einhorn verwandeln und mit dem Horn zaubern
- Telekinese
- Sachen auf Papier zeichnen und es dann aus dem Papier herausnehmen
- Die Hautfarbe verändern(wie ein Chamäleon)
- sich in eine Wölfin verwandeln und auch als Mensch deren Fähigkeiten besitzen
- In die Zukunft und Vergangenheit sehen
- sich in einen Dämon verwandeln. Dabei verfärbt sich die Haut rot, die Augen gelb, man wächst über zwei Meter, bekommt Krallen und Fangzähne. Natürlich dürfen auch die oblogatorischen Hörner nicht fehlen. In dieser Form kann man sich zum Schutz auch Schuppen wachsen lassen.
- kontrollieren der Schatten und durch sie ein wenig reisen.

# Kapitel 9

Zu den Steckbriefen:

[https://www.testedich.de/quiz57/quiz/1539532463/Rettet-die-Welt-Steckbriefe#comments\\_anchor](https://www.testedich.de/quiz57/quiz/1539532463/Rettet-die-Welt-Steckbriefe#comments_anchor)

Und hier die Photo Galerie:

<https://www.testedich.de/quiz57/quiz/1539709873/Rettet-die-Welt-Photo-Galerie>