

[Qui totum vult totum perdit]

von C.B.

online unter:

<https://www.testedich.de/rpgs-rollenspiele/fantasy/magie/quiz64>

Möglich gemacht durch www.testedich.de

Einleitung

Wie kommt man an eine Macht, die Gott selbst in die Knie zwingen könnte?

Ich sage es dir. Du erfüllst drei Voraussetzungen:

1. Man muss einen Grund haben diese Macht erlangen zu wollen, der so tief verankert ist, dass es dich nahezu völlig übernimmt. Der Wunsch allein reicht nicht aus.
2. Man muss bereit sein alles aufzugeben für diese Macht sogar sich selbst.
3. Man muss ein Opfer bringen. Einen Teil seiner selbst ablegen um etwas anderes zu werden. Kein neuer Mensch, denn bis dahin wirst du keiner mehr sein, aber etwas anderes. Das Opfer kann alles Mögliche sein, aber es muss wehtun. Und der Schmerz muss so intensiv sein, als hättest du wortwörtlich einen großen Teil von dir abgeschnitten. Du kannst sogar dein eigenes Leben geben, aber erwarte nicht, etwas Besseres aus deinem neuen Leben herausholen zu können, als aus dem das du bereits hattest.

Hast du sie erfüllt? Es dir gut überlegt?...Ja?

Was könnte dich da dann noch aufhalten.



Kapitel 1

In der Leere gibt es eine Doppeltür, die seit Urzeiten geschlossen ist. Jegliche Versuche diese zu öffnen sind gescheitert, so dass Niemand weiß was nun eigentlich hinter ihr liegt.

Um die Tür zu betreten, muss man erst in den Palast der Königsfamilie gelangen und von dort den versteckten Gang im Keller finden. Findet man den, geht man eine steinerne Treppe herunter und einen Pfad, der in den Felsen der Leere gemeißelt wurde, entlang. Die Tür besteht völlig aus Stein und ist so groß, dass sie die 30 Meter an Höhe vielleicht sogar überschreitet. In die Tür sind Menschen und fremde Kreaturen eingemeißelt, wie ein Gemälde aus dem Klassizismus. Die Szene baut sich auf wie ein Berg, an dessen Gipfel wohl die Personifikation des absoluten Chaos herrscht. Ganz unten sind ernsthafte und düstere Menschen zu sehen, die die Köpfe senken wie zu seiner Verschwörung, im Mittelteil kämpfen Menschen gegen Kreaturen, die aussehen als wären sie geradewegs aus der Hölle gekrochen. Noch mehr von diesen kann an im oberen Teil sehen, bis sich über alledem eine Figur erhebt, die mächtige Flügel hat und ein grotesk grinsendes Gesicht, das einem eine Gänsehaut verleiht. An der linken Hand trägt sie sieben Ringe und eine Sense. In der rechten eine Kugel, die allen Kreaturen unter dieser einen mordlüsternen Ausdruck verpasst. Die Figur ist mit dutzenden von Verzierungen geschmückt, die sich gegenseitig zu einem unordentlichen Muster ergänzen. Die Personen im Rpg wissen nichts über das, was ihnen noch bevorsteht. Aber dir sage ich es natürlich:³ Wenn du lieber überrascht werden willst, kannst du diesen Teil natürlich auch einfach überspringen. Aber dann weißt du ja nicht worum es in diesem Rpg noch geht, außer skurrilen

Einwohnern, Geheimnissen und Rätseln, magischen und mörderischen Kreaturen und einer Monarchin die sich nicht blicken lässt und seinen Neffen, der hinterlistiger ist als eine Schlange ;o Jedenfalls!

Hier kommt die Apokalypse.

Und wer sie ausgelöst hat, wissen wir sogar schon. Jemand von euch c:

Es gibt eine Legende, die innerhalb der Familie June von Generation zu Generation weitergegeben wurde. Niemand anderes weiß von dieser und ihrem wirklichen Wert, nämlich der Vergeltung. Diese geht folgendermaßen:

Ein uralter Gegenstand soll einer Person eine Macht leihen, die mächtig genug ist, um Gott selbst in die Knie zu zwingen. Dieser Gegenstand verändert seine Gestalt mit jeder Generation, die diese überreicht bekommt. Allein den Gegenstand zu besitzen reicht allerdings nicht um diese Macht geliehen zu bekommen, denn einige Voraussetzungen müssen erfüllt sein, um diese Macht zu erlangen.

1. Man muss einen Grund haben, diese Macht erlangen zu wollen, der so tief verankert ist, dass es dich nahezu völlig übernimmt. Der Wunsch allein reicht nicht aus.
2. Man muss bereit sein, alles aufzugeben für diese Macht sogar sich selbst.
3. Man muss ein Opfer bringen. Einen Teil seiner selbst ablegen um etwas anderes zu werden. Kein neuer Mensch, denn bis dahin wirst du keiner mehr sein, aber etwas anderes. Das Opfer kann alles Mögliche sein, aber es muss wehtun. Und der Schmerz muss so intensiv sein, als hättest du wortwörtlich einen großen Teil von dir abgeschnitten. Du kannst sogar dein eigenes Leben geben, aber erwarte nicht, etwas Besseres aus deinem neuen Leben herausholen zu können, als aus dem das du bereits hattest.

Sobald du dieses Opfer gebracht hast, musst du den Gegenstand, der dir vererbt wurde zu der Tür bringen und sie öffnen. Heraustreten werden in unterschiedlichen Abständen sieben Gestalten, die dir dienen werden und alles tun was du sagst. Bei den Gestalten handelt es sich um die Sieben Todsünden, die dir zu deiner Macht helfen werden, Aber sie werden dich um etwas bitten, und du musst ihnen bei ihrer Bitte helfen. Sie werden dir nicht wehtun, dich nicht verraten und dich nicht anlügen. Aber du wirst dich beweisen müssen.

Sie werden die Apokalypse starten und Chaos und Unheil verbreiten mit ihren Plagen. Doch werden sie nicht betreffen, aber den Rest des Landes wird es schaden.

Hast du allen sieben nacheinander ihre Bitten erfüllen können, wird dir die Macht verliehen, die du dir so ersehnt hast. Tu mit ihr was du willst, es geht bei dieser Macht doch nur um Wunscherfüllung.

Alles ist möglich. Sei der Zerstörer dieser Welt, oder sei ihr selbsternannter Retter.

Es geht für dich um Alles oder Nichts.

So hätte Onkel Conrad die Legende vielleicht erzählt. Denn innerhalb der Familie June wird diese mit einem goldenen Handspiegel von Generation zu Generation weitergereicht, wenn auch nur an eine einzige Person. Man hat dem bzw. der Erbin immer erzählt, dass sie die Legende Niemals einem

Außenstehenden weiterzählen darf, und bisher hat dies wohl auch geklappt. Denn diejenigen die der Familie angehören und von der Legende hörten sind inzwischen alle tot oder verschollen.

Die Familie June ist an sich eine mittelgroße Familie, die früher, noch vor den Chaoszeiten eine Rolle in der Welt spielten, die man bis heute nicht vergessen hat. Doch nun wird man von ihrer ehemaligen Wichtigkeit wohl noch kaum etwas mitbekommen und ihr Stolz ist das einzige, was sie noch an ihre ehemalgig so bedeutende Rolle erinnert.

Anhänger des Erben:

(Diejenigen werden dann vermutlich von dem Erben verschont und sogar belohnt)

Kapitel 2

Falls das einigen zu kryptisch war, beschreibe ich es noch einmal ^^?

Handlung des Rpgs

Eine Person, die ich als Erbe beschreibe, öffnet mit dem Ziel unermessliche Macht zu erlangen eine uralte verschlossene Tür, die die sieben Todsünden gefangen gehalten hat. Nun da diese befreit sind, dienen sie zwar der Person die sie befreit hat, jedoch stürzen sie gleichzeitig das Land in Chaos mit verschiedenen Plagen, die ich jetzt nicht spoilern werde xD.

Die Charaktere sollen versuchen die Apokalypse zu besiegen und aufzuhalten. Es ist auch gar nicht so schwer. Ich helfe natürlich wo ich kann und muss o.o Aber die Apokalypse hat natürlich dennoch genau die gleiche Chance zu gewinnen wie diejenigen, die die Apokalypse aufhalten wollen. Also strengt euch an:3

Ich habe die Handlung bereits ein wenig vorgeplant und bemühe ich auch jede Person in diese miteinzubauen. Seid mir also dann auch nicht böse, wenn ich ohne Vorwarnung eure Charaktere in etwas Action mitreinziehe Dx

Neben der Haupthandlung gibt es allerdings auch viele andere Rätsel und Mysterien denen ihr nachgehen könnt bei Interesse. Sagt mir einfach Bescheid, dann gebe ich eurem Charakter eins xD

Die Person, die hier die Apokalypse starten will, schreibt das bitte unter ihren Steckbrief. Ich schicke dieser Person dann nähere Informationen (die aber nicht geteilt werden! o.o)

Wenn mehrere Personen der/die Erbe/in sein wollen, werde ich auslosen. Und wenn sich keiner meldet, werde ich die Erbin erstellen ^^?



Kapitel 3

Zur Bekämpfung der Apokalypse hat das Land Daleka ihr Militär, welchem man beitreten kann. Allerdings kämpfen nicht nur die verschiedenen Krieger gegen das Ende der Welt an, auch eine Gruppe von Kämpfern hat sich im Untergrund gebildet, die derzeit auf eigene Faust versuchen die Apokalypse zu stoppen. Anders als das Militär versuchen sie nämlich nicht nur die Angriffe abzuwehren, sie versuchen die Person zu finden, die für das ganze überhaupt zuständig ist. Ein Vorteil den sie dabei haben ist, dass die Anführerin genau zu wissen scheint, wer es ist. Ihre Versuche die Monarchin zu informieren haben zu nichts geführt, weswegen sie nun alleine handelt.

Das Militär

Dieses besteht aus verschiedenen Positionen, die jeweils für ein Gebiet zuständig sind.

Wachen

Information: Ein Zweig des Militärs. Dabei wird noch einmals zwischen Palastwachen und den Zivilwachen unterschieden. Die Zivilwachen sind für die Sicherheit der Bürger zuständig, die Palastwachen für die der Monarchen und ihrer Gäste.

Sie tragen eine schwarze Uniform. An den Nähten kann man komplizierte goldene Stickereien

erkennen, die Knöpfe sind silbern. Die persönlichen Wachen der Königin, die ihr nur selten von der weichen, tragen ausschließlich weiß, die Innenseite ihrer Uniformen ist rot, jegliche Verzierungen golden.

Die Zivilwachen tragen dunkelblaue Uniformen, die Verzierung an den Nähten ist schlichter und dunkelrot.

Nur die besten werden zur persönlichen Bewachung der Monarchen ausgewählt.

Waffen: Standard ist bei den Wachen eine Pistole, Bajonett mit Gewehr und ihr Amplifikator
Zugehörig:

Krieger

Information: Sie sind die häufigste Sorte von Kriegern. Sie werden in verschiedene Gruppen eingeteilt und kämpfen gemeinsam gegen jegliches Unheil.

Ihre Uniform ist dunkelgrau und hält sowohl Messerangriffe als auch verschiedene Kugeln aus. Die schlichten Verzierungen an den Nähten sind silbern.

Waffen: Krieger dürfen zwei Waffen mit sich tragen, die sie beherrschen, und ihren Amplifikator. Ausnahmen werden ihnen von ihren Gruppenleitern mitgeteilt, welche diese wiederum von ihren Vorgesetzten haben.

Zugehörig: Arryn

Cien

Information: Sie sind schnell und kämpfen meist allein wie auch aus dem Hinterhalt. Zwischen all dem Trubel eines Kampfes erledigen sie Gegner ohne, dass diese sie bemerken und verschwinden ebenso schnell wieder. Sie dienen zur Unterstützung der anderen Krieger, seltener auch als Spione. Sie tragen leichte und enganliegende Uniformen, die zwar Messerangriffe und einige Kugeln abwehren können, jedoch vor allem auf Schnelligkeit, Beweglichkeit und Lautlosigkeit fokussiert ist. Die Farbe der Uniformen passt sich immer ein wenig ihrem Umfeld an, ist sonst jedoch dunkelgrau bis schwarz.

Waffen: Jegliche Waffen die für den Nahkampf gedacht sind und ihr Amplifikator

Zugehörig: Zelda, Simon

Sniper/Caeli

Information: Der Name sagt eigentlich alles xD Sie kämpfen aus der Ferne und unterstützen die anderen Krieger, oftmals aus der Luft.

Sie tragen dieselbe Uniform wie die Krieger, mit der Ausnahme, dass ihre Verzierung Kupferfarben ist.

Waffen: Ein Gerät namens Maeve, das wie ein Rucksack aussieht und mit Handschuhen wie auch Stiefeln des Trägers verbunden ist. Damit können die Sniper fliegen. Dazu tragen sie ein Scharfschützengewehr bei sich und ihren Amplifikator.

Zugehörig:

Medik

Information: Sie kämpfen um das Leben der anderen Krieger zu retten. Sie sind für die medizinische zuständig. Sie tragen als Uniform Handschuhe und eine Jacke mit hohem Kragen, an dessen Ärmel eine aufgestickte Sonne sie kennzeichnet. Sie genießen ein hohes Ansehen und können nahezu überall hingelangen.

Ausrüstung: Sie tragen eine Ledertasche mit sich herum, der wie ein Gürtel um ihre Hüfte geschlungen ist. In diesem findet man Medizin, Verbände und alles andere, was man als Medik braucht. Dazu tragen sie ihren Amplifikator. Waffen dürfen sie nicht tragen, besonders nicht im Dienst. Zur Selbstverteidigung ist ihnen dennoch ein Messer gestattet, das jedoch verborgen getragen werden muss.

Zugehörig: Asher

General

Information: Er/sie ist für das Militär zuständig und gibt diesem Befehle. Die Monarchin hat dennoch immer das letzte Wort.

Die Uniform des Generals unterscheidet sich von der der anderen Krieger darin, dass sie heller ist und das Zeichen der Königin auf dem Arm trägt. Die Verzierungen und Knöpfe sind golden.

Waffen: Steht der/dem General frei, dies selbst zu entscheiden.

Zugehörig (0/1):

Die Protektoren

Information: Dieses Bündnis wurde von einer Person gegründet, die sich Alois nennt. Wie bereits oben erwähnt, handeln sie unabhängig vom Militär, um den Erben/die Erbin aufzuhalten. Sie haben hierbei den entscheidenden Vorteil, dass Alois alles über das bevorstehende Unheil zu wissen scheint und sogar weiß, wie sie dieses aufhalten können.

Treffpunkt: Im Keller der Bibliothek von Nyx. Wenn Alois neue Leute anwirbt, wird dies allerdings gleich gesagt.

Anführer: Alois (Kommuniziert derzeit ausschließlich durch den Stellvertreter/in)

Stellvertreter/in:

Zugehörig: Hyde



Kapitel 4

Nyx ? Die Stadt an der Leere

Die Leere ist eine große Schlucht, die sich durch das Land Daleka zieht. Blickt man auf diese herunter, kann man deutlich weiter unten nur einen Nebel erkennen, der sich nie lichtet. Diejenigen die versuchten hinab zu steigen, um zu sehen was sich vielleicht ganz unten befindet starben allesamt bei dem Versuch ? Legenden zufolge. Fakt ist, dass es noch Niemand geschafft hat, bis zum Grund der Schlucht zu gelangen.

Obwohl es noch fünf weitere große Städte gibt, wird sich die Handlung des Rpgs hier abspielen, wenn auch mit Ausnahmen. Also könnt ihr euch schon einmal auf einige Events und Tapetenwechsel freuen ;D

Nyx ist direkt an der Leere gebaut und von einigen hohen Gebäuden aus kann man direkt über diese hinweg auf die andere Seite sehen, wo sich ein dichter Wald befindet. Diesen betreten kann man derzeit durch eine Seilbahn die in einem Waggon mehrere Leute auf die andere Seite transportieren kann. In dem Wald gibt es eine Menge Kreaturen die sonst gemieden und bekämpft werden. und auch wenn die meisten i Wald bleiben, schaffen es doch einige in der Stadt zu überleben und dort Bewohner zu terrorisieren.

Nyx ist vom Aussehen her eine Mischung aus Steampunk und Fantasy. Jegliche Technologie ist hier entweder Dampf- oder Zahnradbetrieben. Je nachdem wo man sich in der Stadt aufhält, dominiert die

Technik oder die Magie. Es gibt breite Kanäle mit türkischem Wasser und die am häufigsten genutzten sind Boote.

Fast überall kann man kunstvolle Verzierungen finden und vieles scheint viel eher auf Ästhetik ausgelegt als auf Praxis. Überhaupt wird sehr vieles in Nyx romantisiert, was bei deren Kriegern, die zu einigen der besten gelten, überrascht.

Derzeit herrscht eine Königin über Daleka. Der Palast dieser wurde dicht an der Leere gebaut und ist von hohen Mauern umgeben. Nur Dienstleute und Wachen dürfen sich neben den Monarchen und ihren Gästen im Palast aufhalten.

Wichtige Plätze habe ich mit Bildern unter dem Link beschrieben ^^

<https://www.testedich.de/quiz64/quiz/1587603644/Die-Orte-in-Daleka>

Die Kräfte und der Amplifikator

In Daleka gibt es verschiedene Arten von Kräften. Normalerweise wird nur eine der verschiedenen übernommen, seltener gibt es dennoch Hybriden, die schwache Versionen von den Kräften der Eltern haben. Jede Kraft hat einen eigenen Namen und mehrere Leute können dieselbe haben.

Ohne Amplifikator kann man die eigenen Kräfte nicht wirklich kontrollieren. Ein wenig kann man sich das wie eine Pistole vorstellen, die man blind abfeuern soll. Das Zielen ist also schwierig. Ein Amplifikator ist ein Gerät das die eigenen Kräfte in ihrem Nutzen maximieren und sichern soll. Ein Beispiel: Man kann Feuer kontrollieren und erschaffen, allerdings nicht bestimmen in welchem Maße man Feuer erschafft, dann ist der Amplifikator ein Armband oder ähnliches, mit dem man regulieren kann wie groß das Feuer ist, das man erschafft.

Die große Schwäche der eigenen Kräfte ist also dabei, dass man ohne den Amplifikator diese nicht wirklich kontrollieren kann.

Kräfte und ihre Namen

(Man kann entweder eine eigene erfinden oder eine übernehmen, die bereits existiert. Nutzt dafür dann allerdings bitte das Selbe Muster)

Lichtbringerin (Nur von der Königsfamilie besetzbar): Hierbei nehme ich nur noch eine Person an, die jedoch jünger als der Kronprinz sein muss.

Beschreibung: Man kann Licht erschaffen, welches ganze Viertel ausleuchtet. Dieses kann dazu als Schild genutzt werden oder wie eine gleißende Patrone geschossen. Der Kreativität sind da keine Grenzen gesetzt

Die Haut bekommt dabei einen leuchtenden Schimmer.

Amplifikator: Handschuhe, Ringe oder Armbänder, die regulieren in welcher Form das Licht

herauskommt und wohin. Ohne diese würde das Licht bloß leuchten in den Händen wie eine

Psychonaut

Beschreibung: Durch Augenkontakt oder Körperkontakt bekommt man Einblicke in die Gedanken und Erinnerungen einer Person. Weiß man nicht, wonach man sucht, sind die Erinnerungen und Gedanken unwillkürlich. Diese spielen sich wie ein Film vor einem ab, was nicht länger als einen Atemzug andauert, sich jedoch viel länger anfühlt.

Hält man dich zu lange im Kopf einer Person auf, wird diese es merken, da sie automatisch an die Dinge und Erinnerungen denkt, die man herauskramt. Zudem ist es ungesund mehr Zeit mit der Psyche anderer zu verbringen als mit der eigenen.

Hierbei steigt ein dünner Schatten aus dem eigenen Körper und taucht in den Kopf einer Person. Die Pupillen weiten sich und der Herzschlag beschleunigt sich bedenklich. Herzinfarkte sind hierbei eine Gefahr.

Amplifikator: Eine Brille oder Kontaktlinsen, die steuert, bei wem und wie viel man sieht.

Handschuhe oder vermeiden von Körperkontakt verhindern sensorische Überlastung. Ohne Amplifikator prasseln jegliche Gedanken und Erinnerungen auf einen ein, was wie statisches Rauschen ist, das alles andere ausblendet und extrem schmerzhaft sein kann.

Stasis

Beschreibung: Man kann Lebewesen und Gegenstände für einen gewissen Zeitraum einfrieren lassen durch einen Blick oder eine Berührung. Solange man nicht blinzelt oder den Körperkontakt abbricht bleibt das auch so...Für 10 Sekunden. Die 'eingefrorene' Person kann entweder absolut nichts tun außer denken und sich sonst nicht bewegen. Das Reden verbieten und einzelne Körperteile einfrieren funktioniert auch. Vollständige Einfrierung funktioniert jedoch immer nur einmal in fünf Stunden und verbraucht extrem viel Energie. Hatte man vorher schon keine, bedeutet dies der Tod. Ansonsten muss man danach eine Menge essen, wegen der fehlenden Energie. Hm?

Die Pupillen ziehen sich hierbei zusammen und ein gräulicher Schleier legt sich über die Augen.

Amplifikator: Kontaktlinsen oder Brillen. Außerdem Handschuhe oder ähnliches. Ohne diese wird man wahllos Personen und Gegenstände einfrieren was Energie kostet und bei Übernutzung sogar zum Erblinden führt.

Armour

Beschreibung: Man kann die eigene Haut verhärten wie einen Schild. Dieser hält Schwerter, Messer, Kugeln und Säuren aus. Das einzige was die Haut durchbrechen könnte wäre ein sehr sehr schweres Messer (wobei vermutlich kein Mensch dazu in der Lage ist solch eines zu schwingen) oder eine Bombe. Nachteile sind hierbei, dass man sich gut überlegen muss wann man welches Körperteil oder sogar den ganzen Körper als Schild nutzt, denn das maximale Durchhaltevermögen beträgt 20 Sekunden. Danach kann man sogar sensorisch überlastet werden, da die Haut sensibler ist denn je. Den Schild kann man erst in einer Stunde wiederverwenden.

Bei denen die diese Kraft haben ist die Haut dennoch straffer und widerstandsfähiger als gewöhnlich. Dazu besitzen sie hervorragende athletische Fähigkeiten.

Amplifikator: Enganliegende Kleidung oder Bänder/Bandagen, die einen kontrollieren lassen wann und welches Körperteil man als Schild nutzt.

Lesen

Beschreibung: der Nutzer kann durch simples Brühren eines Gegenstandes die Vergangenheit seines Besitzers sehen. Die Vergangenheit spielt sich rückwärts vor dem geistigen Auge des Lesers ab.

Allerdings ist ein Gegenstand nicht mehr lesbar wenn ihn zu viele berührt haben. Zudem kann zu langes lesen die Psyche schädigen

Amplifikator: eine spezielle Form von Handschuhen ohne die der Leser die ganze Zeit Gegenstände lesen würde, was der Psyche schaden würde und sogar vom Nervenzusammenbruch bis zum Herzstillstand reichen kann

Von: Amöwe/Hero of HUErule

Springer

Beschreibung: Anders als vielleicht der Name andeuten würde, kann der Besitzer dieser Kraft nicht so weit oder so hoch wie ein Hase springen. Man könnte es besser mit einer Unterstufe von der Teleportation vergleichen. Mit Hilfe eines Amplifikators ist der Nutzer in der Lage sich in einem rapiden Tempo von einem Ort zu einem anderen Ort zu "springen", die jedoch nicht weit voneinander entfernt sein können. Die höchste Distanz, die man je gemessen hat waren 10 Meter und der Durchschnitt liegt bei ungefähr 7 Meter. Je weiter man springt, desto länger braucht es auch und gibt dem Gegenüber, falls man sich in einem Kampf befindet, mehr Zeit zu reagieren. "Springen" kostet nicht nur viel Energie, sondern kann beim Nutzer Schwindelgefühle und Übelkeit verursachen, die sich nach jedem Nutzen verstärken. Anzeichen dafür dass jemand "springen" wird, ist sein beschleunigter Herzschlag und Atemrhythmus, als ob er gerade einen kleinen Sprint hinter sich gelegt hat.

Amplifikator: Pillen oder Spritzen, die beim Kontrollieren helfen sollen. Man könnte es sich die Kraft wie eine Pflanze vorstellen, die kreuz und quer wächst und die Pillen oder Spritzen als Stöcke, die in den Boden gerammt wurden, um der Pflanze beim kontrollierten Wachsen zu helfen. Ohne die Einnahme eines Amplifikators kann man entweder nicht "springen" oder man "springt" dorthin, wo man überhaupt nicht landen wollte.

Von: Lycoris

Höllenapostel

In Johans Famile geht seit Generationen schon eine Fähigkeit um die den lieblichen Beinamen Höllenapostel bekommen hat. Sie erlaubt den benutzern Hitze und Feuer zu kontrollieren. Diese beiden Dinge gehen oft Hand in Hand miteinander, allerdings können die Anwender auch Dinge tun wie die Temperatur eines Raumes erhöhen oder ein Feuer brennen lassen das kaum Hitze abgibt. Es wird angenommen das die Fähigkeit Mal zwei verschiedene war, aber das zwischen zwei Hybriden... etwas passiert ist das die Fähigkeit in den Stammbaum gefestigt hat. Man redet generell nicht darüber. Die Fähigkeit ernährt sich von der Energie des Benutzers, und eine übermäßige Benutzung kann dazu führen das man einfach verbrennt wo man steht. Das kontrollieren der Fähigkeit ist recht

psychologisch, weshalb so ziemlich alles ein Amplifikator sein kann. Personen die diese Fähigkeit lernen tragen meistens dickere Handschuhe, sowie Ringe auf denen verschiedene Formen eingebrannt sind. Eine generelle Regel ist es das die Fähigkeit von der Hand des Benutzers aus erscheint. Die verschiedenen Formen sollen dabei helfen dem Benutzer eine Vorstellung zu geben in welchen Formen die Fähigkeit sich ausbreiten sollte, während die Handschuhe die Hitze unterdrücken sollen während sie aufkommt. Die meisten Personen behalten die Ringe zwar, brauchen sie aber nach einer Zeit nicht mehr. Die Handschuhe werden mit wachsender Kontrolle dünner, und Erwachsene Benutzer der Fähigkeit tragen oft nur dünne Stoffhandschuhe.

Von: Speedwagonist

Verwandlung

Beschreibung: Die Menschen wo die Fähigkeit Verwandlung haben können sich in ein bestimmtes Tier verwandeln. Die meisten können sich nur in ein Tier verwandeln. Nur in seltenen Fällen kann man sich in zwei verwandeln, aber meistens ist die zweite Form schwer zu kontrollieren. Wenn man sich in ein Tier verwandelt hat, hat man auch die Tierische Triebe, zum Beispiel: wenn man sich in einen Hasen verwandeln kann, hat man in der Tier Form schneller Angst und will gerne flüchten auch dann wenn nur eine kleine Gefahr besteht. Man kann nicht die ganze Zeit in seiner Tiergestalt bleiben, weil desto länger man als Tier bleibt desto schwerer kann man seine Tierischen Triebe kontrollieren.

Deswegen kann man höchstens 1 Stunde ein Tier sein. Wenn man länger so bleibt verliert man die Kontrolle und bleibt meistens für den Rest seines Lebens ein Tier. Nur wenige haben es geschafft sich zurück zu verwandeln nach dem sie die Kontrolle verloren haben. Die Verwandlung ist sehr schmerzvoll und tut höllisch weh, weswegen viele Menschen mit dieser Fähigkeit nur in Notfall verwenden. Es gibt Menschen wo es schaffen sich nur halb zu verwandeln. Damit ist gemeint nur einen Teil von der Tiergestalt anzunehmen zum Beispiel: Nur die Flügel bekommen wenn man sich in ein Vogel verwandeln kann, aber das ist sehr schwer und man spürt die ganze Zeit schlimme Schmerzen wo sogar manche in den Wahnsinn getrieben hat.

Amplifikator: Der Amplifikator muss etwas vom dem Tier sein in das man sich verwandeln kann. Ohne diesen Tierischen Gegenstand kann es passieren das man sich verwandeln ohne das man es will.

Von: Wasserfall

- Geist
- Aufhebung

Kapitel 5

Regeln

- Wie überall sollen sich alle bitte zivilisiert benehmen
- Kein Spammen
- Man fängt bitte erst an, wenn ich mein okay gegeben habe
- Achtet bitte auf eure Rechtschreibung x.x
- Manchmal kann es schwer sein, aber haltet eure Antworten länger als seinen Satz und nutzt ganze Sätze. Versucht bitte kreativ zu sein, damit das rpgn auch für alle Spaß macht und eine produktive Handlung entstehen kann. Das was der Charakter tut genauer zu beschreiben hilft manchmal schon. Wenn euch keine Handlung einfällt, kann ich auch nachhelfen, wenn ihr fragt ^^
- Wenn ihr Niemanden zum rpn habt, geht ruhig auf Jemanden zu
- Versucht bitte realistisch zu bleiben, wenn es um eure Charaktere und deren Handlungen geht oder begründet angemessen
- Es wird bitte auf mich gehört ^^?
- Ihr dürft immer eigene Dinge unternehmen, eigene Geschichten selbst NPCs erfinden. Ich versuche dann dementsprechend zu reagieren, falls nötig. Aber übertreibt es nicht und sprengt die gesamte Handlung! o.o
- Fragen können immer gestellt werden ^^
- Was mir besonders wichtig ist: Versucht öfters on zu kommen oder zumindest ab und zu in die Kommentare zu schauen, damit ihr wisst worum es gerade geht. Ich werde auch versuchen jeden Charakter passend in die Handlung miteinzubauen, weshalb es wichtig wäre, dass ihr dann auch on kommt
- Und als allerletztes: Seid kritisch. Vielleicht rettet dies euren Charakter irgendwann ^^

Kapitel 6

Steckbriefvorlage

Die mit einem Stern markierten Kategorien müssen nicht ausgefüllt werden. Ihr könnt auch weitere hinzufügen, wenn ihr wollt ^^

Wird gespielt von:

Name: (Vor und Nachname)

*Titel:

*Alias:

Geschlecht: (Es muss kein perfektes Gleichgewicht herrschen, sowohl männliche als auch weibliche Charaktere zu haben wäre allerdings toll ^^)

Alter:

Kraft:

Charakter: (Hier einige Sätze stehen zu haben für eine Übersicht und zur Orientierung wäre gut)

Interessen: (Was macht der Chara gerne? Wofür interessiert er sich?)

Stärken: (Worin ist der Chara gut?)

Schwächen: (Worin schlecht?)

Todsünde: (Hochmut, Habgier, Wollust, Jähzorn/Zorn, Völlerei, Neid, Trägheit. Welche ist der Charakter schuldig? Für nähere Information und genauere Beschreibungen dieser kann man einfach googeln)

Aussehen: (Gesicht, Augen, Haare, Teint, Statur, Kleidung, ?)

Merkmale: (Nehmen wir an, Jemand sucht nach dem Chara. Wonach würde man am ehesten Ausschau halten?)

Link:

Beruf: (Neben dem Militär und Arbeit im Palast gibt es auch alle möglichen anderen Berufe)

Waffen und Amplifikator: (Bürger dürfen, eigentlich, keine Waffe besitzen. Innerhalb der Stadt ist das Tragen von Waffen auch verboten, wenn man keine Wache ist)

Familie:

*Vorgeschichte: (Ist etwas Bedeutendes passiert, das wichtig wäre um den Chara zu verstehen?)

Wohnort:

Gerüchte/Ruf: (Ist der Charakter für etwas bekannt? Was erzählt man sich über ihn?)

Sonstiges:

Zum kopieren:

Wird gespielt von:

Name:

*Titel:

*Alias:

Geschlecht:

Alter:

Kraft:

Charakter:

Interessen:

Stärken:

Schwächen:

Todsünde:

Aussehen:

Merkmale:

Link:

Beruf:

Waffen und Amplifikator:

Familie:

*Vorgeschichte:

Wohnort:

Gerüchte/Ruf:

Sonstiges:



Kapitel 7

Neuigkeiten

Außerhalb des Rpgs

- Es wird noch ein Erbe/eine Erbin gesucht. In nächster Zeit erstelle ich sie sonst ^^?

Innerhalb des Rpgs

Bevorstehende Events

Der Start der Apokalypse

<https://www.testedich.de/quiz64/quiz/1587643741/Steckbriefe-DalekaSteckbriefe>

<https://www.testedich.de/quiz64/quiz/1587741065/Die-Kreaturen-von-DalekaKreaturen>

Wer spielt Wen?

C.B: Die Königin (derzeit ein Nebencharakter), Arian Nathaniel Avenon, Asher Felix Sayed, Tobias Keir Hyde

Amöwe/Hero of HUErule: Zelda Katharina Stellasika

Lycoris: Simon Caelius Lurenai

Speedwagonist: Johann Anare Paradox Jaldabatha

Akem-Fenris: Valarian Asaes

Wasserfall: Corvin

source of inspiration: Arryn Juniper Stone

Die Kreaturen von Daleka

von C.B

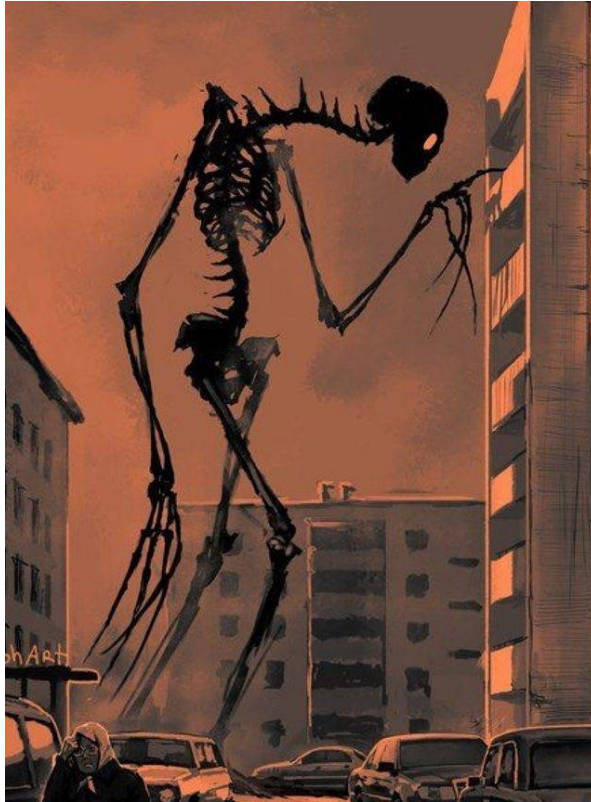
online unter:

<https://www.testedich.de/rpgs-rollenspiele/steckbriefe-hierarchie>

Möglich gemacht durch www.testedich.de

Einleitung

Einige der im Other zu findenden Kreaturen wurden hier notiert.



Kapitel 1

Looksee

Das Looksee ist im Grunde harmlos. Ein erschreckender und beeindruckender Anblick, allerdings sehr ruhig und gemächlich.

Es sieht aus wie ein riesiges dunkles Skellett, mit großen leuchtenden Augen, die keine Pupillen oder Iris aufweisen. Sie bewegen sich ziemlich langsam. Der Körper des Looksees besteht aus etwas ähnlichem wie Holz, wie die Rinde eines Baums. Auf Schultern und Kopf wachsen Moos und andere Pflanzen. Oftmals dient er als Zuhause für Vögel und ähnliches.

Looksees sind intelligent und sehr neugierig. Sie winken Wanderern manchmal oder helfen ihnen sogar.

Sie ragen über einige Bäume hinaus und wenn sie in der Stadt erscheinen würden, würden sie so groß wie die Häuser sein. Es gibt nicht viele von ihnen. Träge beobachten sie Reisende aus der Ferne. Oder beschützen sie sie? Seid freundlich zu ihnen.



Kapitel 2

Wendigo

Gefährliche Jäger, die hauptsächlich Appetit auf Menschenfleisch haben.

Ehemalig waren sie einmal Menschen, die sich jedoch im Wald verirrt und aus Hunger Menschenfleisch aßen. Nach ihrem Tod verwandelten sie sich in gefräßige Monster, die dazu verdammt waren für immer hungrig durch den Wald zu streifen.

Seine Haut ist gräulich und kalt, die Augen wild und blutunterlaufen. Sein Mund ist voller scharfer Zähne und mit getrocknetem Blut verschmiert. Sie tragen Überreste der Kleidung, die sie während ihrer Lebzeiten an hatten.

Auf Händen und Füßen bewegen sie sich unmenschlich schnell durch den Wald und stürzen sich auf Reisende, ihres Fleisches Willen.

Sie sind allein unterwegs.

Aber Achtung: Sobald sie genug Menschenfleisch zu sich genommen haben, erlangen sie ihr menschliches Aussehen wieder und locken so neue Opfer zu sich.



Kapitel 3

Sirenen

Wie in zahlreichen Geschichten und der Mythologie:

Wesen die mit ihrem Gesang Halluzinationen hervorrufen und mit dem locken, wonach sich eine Person am meisten sehnt. Je nach Präferenz in Gestalt von bildhübschen Frauen oder Männern mit Schwanzflossen. Die Opfer sehen oftmals auf der Seite der Sirenen das wonach sie sich am meisten sehnen, während die Sirenen mit ihrem Gesang fast schon Trunkenheit und Euphorie hervorrufen. Betritt das Opfer ihr Gewässer, ertränken sie dieses.

Unbeobachtet sind sie knochenhafte Gestalten mit leeren, milchigen Augen und öligem, spärlichem Haar.

Sie halten sich in den größeren Seen auf und leben in Gruppen.

Kapitel 4

Jacks

Siehst du eine Kiste oder Truhe im Wald oder findest du eine unbekannte Schachtel in deinem Zuhause, verbrenn sie oder wirf sie in den See und hoffe, dass du sie nie wieder siehst.



Kapitel 5

Waldgeister

Sie waren niemals lebendig und werden es auch niemals sein.

Sie dienen Deus und kümmern sich um den Wald und deren Schutz.

Neidisch auf die Lebenden, die so viel mehr Freiheit haben, alles tun können was sie wollen, so viele Möglichkeiten haben, spielen sie den Reisenden Streiche die sicher irgendwann dazu neigen außer Kontrolle zu geraten.

Sind sie besonders frech, bedeutet dies, dass Deus gerade nicht in der Nähe ist.

Sie können jede Gestalt annehmen die sie wollen, meistens sehen sie allerdings aus wie kniehohere Porzellanpuppen. Man kann sie weder berühren noch töten. Schließlich sind sie nicht lebendig.



Kapitel 6

Knockers

Kleine Wesen die an feindselige, farbige Pilze erinnern.

Sie sind clevere und äußerst freche Kreaturen, die dir alles stehlen was dir lieb und teuer ist.

Beim Gehen geben sie klopfende Geräusche von sich. Wenn du ihnen eine Münze oder ähnliches gibst, verschwinden sie wieder. Bringst du einen von ihnen um, versammeln sie sich in Scharen und klopfen auf deinem Dach herum, bis es einstürzt oder du wahnsinnig wirst.

Ihre klopfenden Schritte können wie ein Echo in deinem Kopf nachhallen



Kapitel 7

Stalker

Hast du dich jemals beobachtet gefühlt oder eine unsichtbare Präsenz gespürt?

Stalker sind im Grunde unsichtbar. Sie haften sich an dich und sitzen auf deinen Schultern, während du deinem Alltag nachgehst. Gelegentlich streichen sie dir vielleicht über den Kopf und warten bis du schlafen gehst.

Stell dir ein längliches Gesicht ohne Haare vor ohne Lippen oder Nase, mit zwei ovalen riesengroßen Augen. Der dazugehörige Körper ist spindeldürr und erinnert an einen Vogel ohne Federn mit dicht über die Knochen gespannter Haut.

Du wirst ein ständiges ticken hören, wie bei einer Uhr.

Aber keine Sorge, sobald du einschläfst wird es aufhören. Für immer.

Um ihn loszuwerden musst du zwei Tage ohne Schlaf auskommen.

Vielleicht willst du dein Licht also ein wenig heller einstellen. Nur zu:) Vielleicht erhaschst du sogar einen Blick auf ihn.

Kapitel 8

Deus silvam - Gott