

In-Game Charaktererschaffung

Vorteile

Es findet sofort ein Spiel statt.

Die Spieler machen sich zwangsläufig Gedanken über das Aussehen ihrer Charaktere.

Die Spieler lernen ihre Charaktere kennen.

Die Szene kann an die jeweilige Spielergruppe angepasst werden.

Vorgang

Der Spielleiter beschreibt eine Szene, die Spieler formen ihre Charaktere und können untereinander im Spiel agieren um ihre Charaktere in die Welt einzubinden.

Beispiel einer Szene

Spielleiter:

Ihr seid auf einer schwarzen runden Plattform die im Raum schwebt.

Ihr seht und hört einander. Eure Gestalt ist geistgleich, ohne feste Kontur, könnt ihr euch schwebend fortbewegen.

Rund um euch kann man Sterne sehen. In Mitten der Scheibe befindet sich ein rundes schwarzes Loch, in dem anstatt von Sternen ein Lichtwirbel sichtbar ist.

Es liegen noch 5 Batzen Lehm auf der Scheibe verstreut. Mit der Willenskraft eures Geistes könnt ihr den Lehm beliebig verformen. Zusätzlich liegen verschiedenen Pergamente auf der Scheibe, die Details über die Rassen auf der Welt enthalten. Ihr könnt die Dokumente lesen und wisst, dass ihr euch einen Charakter formen sollt.

Es geht wie im Rollenspiel reihum. Was macht ihr?

Die Spieler können nun ihre Aktionen beschreiben und gleichzeitig ihren Charakterbogen ausfüllen. Falls sie weitere Informationen brauchen, können sie die Pergamente vorlesen. Dabei wird der Charakter nach Wunsch erstellt. Am Schluss signiert jeder Spieler die Figur mit einem Zeichen.

Beschreibung der Spieleraktionen (Beispiel):

Ich blase der Lehmfigur hohe Weisheit ins Ohr.

Ich bilde ihm starke muskulöse Körperglieder.

Ich knete filigrane Gliedmassen.

Ich bilde einen Trichter und schütte ihm Weisheit ins Gehirn.

Nachwort:

Diese Abenteuer wurde von Reiner Breyer verfasst und hat am D20 Abenteuer Contest 2004 der von www.DnD-Gate.de veranstaltet wurde, teilgenommen.

Das Abenteuer darf zu Spielzwecken verwendet werden. Änderungen müssen jedoch mit dem Autor abgesprochen werden.

Die Kontaktadresse lautet: **leider nicht vorhanden**

Das Abenteuer unterliegt der D20 Lizenz und der OGL von Wizards of the Coast.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Ich pflanze ihm ein leistungsfähiges Gehirn mit vielen Windungen ein.
Seine Nase wird spitz und sein Mund groß mit gesunden Zähnen.

Am Schluss gelangen die Charaktere durch den Lichtwirbel auf die Welt :
Sie leiden am Anfang unter Amnesie und müssen sich zunächst mit dem behelfen,
was sie vor Ort finden. Als Gemeinsamkeit haben sie alle eine Tätowierung, nämlich
das Zeichen. Die Charaktere wissen nichts von ihrer Entstehung und erlangen
möglicherweise nach und nach im Spiel wieder eine erdachte Erinnerung von einem
Leben vor der Erschaffung.

Pergamente:

Die Rassen

Menschen

Menschen sind langweilig. Sie sind nicht so zäh wie Zwerge, nicht so stark wie Halborks, nicht so listig wie Halblinge und können nicht so alt werden wie Elfen. Es ist ein Wunder, dass so benachteiligte Kreaturen überhaupt ihr Dasein behaupten können, und das liegt auch nur an der Unfähigkeit der anderen Rassen ihre Überlegenheit zu nutzen und die Menschen vom Angesicht der Welt zu tilgen. Menschen kommen fast allen Beschäftigungen nach, für die sie sich befähigt fühlen obwohl sie es nicht sind, und das ist auch ein Grund für Misswirtschaft, Kriege und Hungersnöte.

Elfen

Elfen sind, obwohl sie lange Ohren haben, nicht mit Hasen verwandt. Es sind überhebliche, menschenähnliche Kreaturen, denen eine perverse Vorliebe für Bäume und krautige Pflanzen nachgesagt wird. Elfen, die übrigens nach vermoderten Baumpilzen riechen, scheuen meist den ehrlichen Kampf Auge in Auge. Sie greifen stattdessen beim geringsten Anlass mit vergifteten Pfeilen aus der Ferne bzw. aus dem Hinterhalten an. Elfen leben wie meist in Rudeln und verstecken sich in dichten Wäldern. Sie schlafen in hohlen Bäumen oder huschen wie Vögel in Gebüsch oder Sträuchern herum. Wenn ein Elf den Mund aufmacht, hört man fast immer eine Lüge. Sie sehen sich als die auserkorene Rasse und blicken mit Verachtung auf alle anderen Völker. Deswegen sind sie bei den anderen wenig beliebt. Es gibt einen wahren Spruch, der besagt, nur ein toter Elf sei ein guter Elf (klingt abgedroschen).
Es ist aussichtslos mit Elfen Handel zu treiben, da sie keine normale Vorstellung von Werten haben. Ein jeder vernünftig Denkende wird einen weiten Bogen um Gebiete machen, die mit diesen garstigen Kreaturen verseucht sind.

Zwerge

Zwerge sind kleine dicke Humanoide. Sie stinken abartig, da sie Wasser hassen und in muffigen Gängen unter der Erde leben. Man kennt sie als laut grölende immer betrunkene Raufbolde, die dem Goldrausch verfallen sind. Deshalb graben sie Gänge in der Erde auf der Suche nach Gold. Sie verachten durchaus auch andere Schätze nicht, die sie sofort von schwachen Kreaturen rauben, falls sie die Gelegenheit haben.

Ein Zwerg würde sich ehren einen Finger abbeißen, als einem Bettler etwas zu geben.

Zwerge pflegen zuerst zuzuschlagen und dann erst ihr spärlich vorhandenes Gehirn zu benutzen. Ihre Frauen haben so viele männliche Hormone, dass auch bei ihnen ein Bartwuchs im Gesicht und dichte Behaarung am gesamten Körper normal ist. Da Zwerge sehr zäh sind, sollte man ihnen einen finalen Schuss durch das Herz verpassen, wenn sie am Boden liegen. Aufgrund ihrer Boshaftigkeit sind Zwerge ernsthafte Gegner, die sich einen Spaß daraus machen, Fremden langsam die Gliedmaßen abzuhacken und dazu blutrünstige Lieder zu singen.

Halblinge

Halblinge sind kleine gemeine Diebe, bei denen man immer auf einen Dolchstoß in den Rücken gefasst sein muss, sobald man sie aus den Augen lässt. Sie haben eine fast ebenso große Vorliebe für Schmuck und Schätze wie die Zwerge, doch aufgrund ihren kümmerlichen körperlichen Voraussetzungen scheuen sie den fairen Kampf und versuchen ihre Ziele mit fieser Tricks zu erreichen. Wenn sie genug Nahrung zur Verfügung haben werden sie schnell fett und feist. Alle Halblinge sind Feiglinge, die sofort die Flucht ergreifen, falls man sie rechtzeitig bei einem Diebstahl entdeckt.

Sie können mit ihren haarigen Händen einfache Werkzeuge wie Totschläger oder Fallen, die meist mit rostigen Widerhacken versehen sind, herstellen.

Im Übrigen sind Halblinge stinkfaul, so dass sie in ihrem Leben nichts durch ehrliche Arbeit erreichen können. Sie erzählen gerne ordinäre Witze beispielsweise über das Sexualverhalten der Oger und singen gerne unanständige Lieder, wenn sie ihre Fressorgien abhalten.

Halborks

Diese Kreaturen sind eine Misslaune der Natur oder ein Erzeugnis des schlechten Geschmacks. Die Existenz von Halborks ist ein schlagender Beleg für die Notwendigkeit eines liberaleren Abtreibungsgesetzes.

Sie haben in der Regel einen Intelligenzquotienten, der kurz unter dem von Toastbrot liegt. In ihrem hässlichen behaarten Körper stecken Erbanlagen von Orks und irgendwas anderem, dass der Ork in einer abartigen sexuellen Handlung begattet hat. Halborks haben die animalischen Instinkte ihrer Vorfahren geerbt und eignen sich aufgrund ihres innerwohnenden Gewaltpotentials nur dazu, irgendwas oder irgendjemand auf höchst brutale Art ins Jenseits zu befördern und sein Fleisch

danach aufzufressen. Deshalb sind sie brauchbare Totschläger und eignen sich aufgrund ihres schwachen Verstandes dazu, in der ersten Schlachtreihe die gegnerische Artillerie zu beschäftigen. Ihr Vokabular beschränkt sich auf „Kaputthau´n“ und „wo gibt’s hier was zu fressen“ plus einiger vulgärer Grunzlaute oder höchst verdorbener Fäkalausdrücke.

Halbelfen

Halbelfen sind Mischlinge, die aus Elfen- und Menschen-Erbmasse bestehen. Sie sind zumeist ausgestoßene Lumpen oder Halsabschneider und werden von allen reinrassigen Völkern verachtet oder verspottet. Sie halten es mit niemand lange aus und haben keine Heimat. Das Wort Loyalität hat daher für Halbelfen keine Bedeutung. Zwar sind sie für ihre Anmaßung bekannt, etwas besseres als die Menschen dazustellen, aber nach ein paar handfesten Ohrfeigen befolgen sie Befehle und sind als Lakaien zu gebrauchen, solange man ihnen keine Gelegenheit zum Meucheln bietet.

Gnome

Gnome sind Winzlinge, die wie die Zwerge gerne im Dreck leben. Sie sind viel schwächer als Zwerge und weniger aggressiv, obwohl sie auch oft betrunken anzutreffen sind.

Man kann sie kaum für irgendetwas begeistern, und da sie notorische Phlegmatiker sind, werden sie von anderen Rassen in Ruhe gelassen. Man behauptet, das käme daher, dass Gnome zu zuviel Haschisch rauchen und daher von Geburt bis zum Tode stoned seien.

Sie taugen bestenfalls als Futter für Monster, da sie in Massen in Tunneln unter der Erde leben. Manchmal rotten sie sich zu großen Horden zusammen um ein schwächliches dummes Tier abzumurksen, das sich in ihr Gebiet verirrt hat. Gnome haben als Hauptbeschäftigungen das Betteln, Trickbetrügereien und Hausieren.