

# Baukasten für Weird-Fantasy-NSCs

Um einen sehr weirden NSC zu erzeugen, kann der folgende Baukasten genutzt werden. Dabei werden die körperlichen Eigenheiten, die Persönlichkeitsmerkmale und Marotten, die Fähigkeiten sowie die Motivationen des NSC bestimmt, indem mit 4W20 auf die nachfolgenden Tabellen gewürfelt wird.

## **1W20 Körperliche Eigenheiten**

1. Dort wo normalerweise der Kopf ist, befindet sich eine Art winziger Planet mit Ringen.
2. Der NSC trägt ein weites, bodenlanges Kleid, das die Tentakel verdeckt, die die Beine ersetzt haben.
3. Der Körper besteht zwar aus Fleisch und Blut, der Kopf ist jedoch ein Totenschädel.
4. Die Haut besteht aus einer kristallinen Substanz.
5. Die Finger bestehen vollständig aus unterschiedlichen Ringen.
6. Alle Gliedmaßen des NSC wurden durch Holzprothesen ersetzt.
7. Geschwüre wachsen auf der Haut, die hin und wieder abfallen und zu kleinen Krabben werden, die dem NSC als Spione dienen.
8. Die Arme sind sechsmal so lang, wie üblich, und besitzen fünf Ellenbogen. Die Arme sind die meiste Zeit über „eingeklappt“ und sind daher unter dem weiten Gewand des NSC nicht zu sehen.
9. Der NSC besitzt schuppige Haut und unter seinem Schal verbirgt er Kiemendeckel.
10. Der NSC hat zwei Gesichter, eines vorne und eines am Hinterkopf. Beide reden gerne gleichzeitig aber haben gegensätzliche Meinungen.
11. Der NSC hat Stoßzähne und seine Robe bzw. sein Mantel verbirgt einen pelzigen Schwanz.
12. Nur der Umriss des NSC ist durch ein Schimmern erkennbar, ansonsten ist er durchsichtig.
13. Der Kopf besteht aus einem riesigen Auge.
14. Teile des Körpers sind durch kleine Dampfwerke ersetzt worden.
15. Das Körperinnere ist vollkommen organfrei, daher kann der NSC kein Essen verdauen. Lebenswichtig ist nur ein Kristall, der im linken Oberarm sitzt.

16. Der NSC nimmt keine Nahrung sondern Koks und Kohle zu sich, da er/sie durch Dampfkraft angetrieben wird. Abgase treten durch die Pfeife aus, die er/sie konstant raucht.

17. Der NSC trägt einen mit Wasser gefüllten Taucheranzug mitsamt einer Glocke, seine Art, als wasserbedürftiges Wesen an Land zu überleben.

18. Der echte Kopf mit dem richtigen Gehirn befindet sich auf dem Bauch. Der Bauch liegt meist unter Kleidung verborgen und der NSC tut so, als hätte er einen Bierbauch.

19. Der NSC muss sich häuten und verbrennt des Nachts seine abgestreifte Haut, um sein Geheimnis zu verbergen.

20. Der NSC hat zwei zusätzliche Extremitäten.

### **1W20 Persönlichkeitsmerkmale und Marotten**

1. Der NSC singt statt zu sprechen.

2. Der NSC spricht von sich selbst in der dritten Person.

3. Der NSC beschnüffelt Gesprächspartner zu Beginn einer Unterhaltung und schätzt damit ihre Emotionen ab.

4. Der NSC läuft nur auf den Händen.

5. Der NSC kommuniziert nur über Nicken und Kopfschütteln sowie das Schiefhalten des Kopfes.

6. Der NSC verputzt winzige Goblins bei lebendigem Leibe als Zwischenmahlzeit.

7. Tagsüber ist der NSC wahnsinnig paranoid, nachts hingegen tiefenentspannt.

8. Der NSC kann nur lügen.

9. Der NSC spricht in jedem dritten Satz das eigentlich gedachte aus verschweigt dafür das, was er sagen wollte. („habe ich wieder das gedachte laut gesagt und das gesagte gedacht?!“).

10. Der NSC beendet jeden Satz an die Charaktere mit einem Kompliment.

11. Der NSC beendet jeden Satz an die Charaktere mit einem wüsten Fluch.

12. Der NSC lehnt Ehrgeiz ab und versucht jedem, auch den Charakteren, hohe Ansprüche und Zielsetzungen auszutreiben.

13. Der NSC ist absolut größenwahnsinnig und hält sich für den Retter der Welt.

14. Der NSC hält sich für eine Fee, ist aber definitiv keine.

15. Der NSC ist absolut rational und emotionslos.

16. Der NSC hält sich strikt an die örtlichen Gesetz, egal wie sinnvoll, drakonisch oder widersprüchlich sie sein mögen.

17. Ritzt arkane Symbole in alle verfügbaren Oberflächen. Kennt deren Bedeutung nicht.

18. Bricht unerwartet und vollkommen zufällig in heftige Wutanfälle aus.
19. Verspeißt nur lebende Tiere.
20. Muss zwanghaft lügen. Selbst wenn es offensichtlich zu durchschauen ist.

### **1W20 Fähigkeiten**

1. Der NSC hinterlässt Fußspuren, die für jene leuchten, von denen er gefunden werden will.
2. Der NSC kann durch Wirbeln des linken Handgelenks einen kleinen Wirbelwind erzeugen.
3. Der NSC geht senkrecht zu allen Oberflächen, kann also auch kopfüber an einer Decke hängen.
4. Der NSC kann sich in ein Bäumchen verwandeln.
5. Der NSC kann Körperteile explodieren lassen, die binnen einer Woche nachwachsen.
6. Der NSC verschießt Laserstrahlen aus den Augen. Er trägt daher meist eine Augenbinde.
7. Der NSC stößt Metalle ab.
8. In der Nähe des NSC sinkt bei allen Umstehenden temporär die Intelligenz.
9. Der NSC kann mit Tieren reden (und bevorzugt die Kommunikation mit Fischen).
10. Der NSC kann im Umkreis von 10 Schritt die Präsenz von Metallen spüren und diese genau unterscheiden ohne sie zu sehen.
11. Der NSC kann sich verbiegen als wären seine Knochen nicht existent.
12. Der NSC kann wahlweise in körperlicher Form oder in körperloser Form auftreten. Entsprechend erscheint er auf der Ebene der Geister oder auf der Ebene der Lebenden.
13. Der NSC kann sich pro Tag 1w6 mal über kurze Strecken teleportieren. Dabei gibt es ein markantes Geräusch.
14. Der NSC kann durch Wände gehen - aber nur durch Wände.
15. Der NSC ist polyglott - er kann alle natürlichen Sprachen lesen und schreiben.
16. Dämonen, Elementare und Geister werden vom NSC angezogen, wie Motten vom Licht. Mit manchen ist er bereits befreundet, aber andere sind feindselig gesonnen.
17. Der NSC erlebt jeden Tag denselben Tag. Wenn er eine Person tötet, geht es dieser genauso.
18. Sobald der NSC Materie hinunterschluckt, hört sie vollständig auf zu

existieren.

19. Der NSC kann Gedanken hören. Leider ist er nicht Multitaskingfähig, was Gespräche für ihn und mit ihm u.U. sehr schwer macht.

20. Der NSC kennt alle Straßen und Wege von hier, die zu einer anderen Stadt führen. Er kennt den Zustand dieser Wege, er weiß sogar, wie lange man auf diesen Strecken unterwegs ist, WENN man ein schnelles Botenpferd nutzt. Ein Detail, dass er leider nie erwähnt.

## **1W20 Motivationen**

1. Der NSC will seine Unsterblichkeit beenden.

2. Der NSC will einen toten Gott wiederbeleben.

3. Der NSC will jegliche Illusionsmagie abschaffen.

4. Der NSC will den Charakteren ihre Alpträume abkaufen.

5. Der NSC will einen Chaoslord zur Rechtschaffenheit bekehren und einen Fürst der Ordnung zum Chaos verführen.

6. Der NSC will den Mond zerstören.

7. Der NSC will einen ganz bestimmten Brand auf der Elementarebene des Feuers löschen.

8. Der NSC will alle Uhrwerke der Welt in seinen Besitz bringen.

9. Der NSC strebt nach schnödem Mammon - Geld ist der Antrieb.

10. Der NSC will die Zeit zurück drehen, um ein begangenes Unrecht zu verhindern.

11. Der NSC will einfach nur nach Hause.

12. Der NSC möchte sich in einen magischen Gegenstand verwandeln.

13. Der NSC sucht einen Wirtskörper für die Wiedergeburt eines legendären Barbarenfürsten.

14. Eine geliebte Person aus der Unterwelt zurückholen.

15. Sämtliche Anzeichen der Zivilisation zerstören.

16. Sämtliche Erfahrungen, die ein Mensch erleben kann in einem Gedicht vereinen.

17. Der NSC möchte einen immerwährenden Krieg zwischen Ordnung und Chaos provozieren, da nur so ein wahres Gleichgewicht der kosmischen Kräfte hergestellt werden kann.

18. Der NSC möchte den Körper eines Charakters übernehmen.

19. Der NSC heißt Enness Zeh und ist der festen Überzeugung, dass alles in dieser Welt vom sogenannten „Meister“ kontrolliert werde. Es gäbe keinen freien Willen und die SC sollten hinterfragen, was der eigentliche Sinn ihrer Existenz

sei.

20. Der NSC sucht bereits seit langer Zeit die perfekte Behausung für sich und seine Familie/Organisation.

**Idee: Tegres**

**Autoren: Tegres, Puklat, Azradamus, McBlavak, Pixellance**