

1W20 ungewöhnliche Möglichkeiten, einen verstorbenen Charakter zu ersetzen

Idee: Tegres (Jonas)

Autor:innen: Tegres (Jonas), Problem Me, Tristan Natsirt, René | Pen Paper Dice, pan narrans, McBlavak, nEw bEE (Michael) | fackel, Huhn, Momosnyx (Ralf), DrGonzo (Simon)

1. In einem von der Decke hängenden Kokon wurde ein Mensch eingelegt, um als Nahrung oder Wirtskörper für ein Monster zu dienen. Die arme Seele muss nur befreit und mit etwas Wasser und Nahrung wieder aufgepäppelt werden.
2. Aus einem Biomassebecken erhebt sich ein frisch hergestellter Mensch. Mithilfe eines Computers lässt sich ein Bewusstsein in den Körper laden.
3. Der Dämon, den ihr gerade erschlagen habt, war von einem Menschen besessen. Ein umgekehrter Exorzismus treibt den Menschen aus, der nach seinem fehlgeschlagenen magischen Experiment gerne bereit ist, sich der Gruppe anzuschließen.
4. In einer defekten Kältekapsel schlummert immer noch ein Mensch vor sich hin. Wird die Kapsel repariert oder aufgebrochen, ohne die Lebenserhaltungssysteme zu schädigen, erwacht die schlafende Person.
5. Mit ohrenbetäubendem Lärm reißt die Realität vor euch auf und durch den Riss schiebt sich zitternd eine Hand. Wenn man die Hand ergreift und daran zieht, befreit man einen Wanderer zwischen den Ebenen aus seiner misslichen Lage.
6. Die Gruppe trifft auf ein gutmütiges Phantom, das wegen einer unerfüllten Aufgabe noch nicht ins Reich der Toten übergehen kann. Besorgen sie ihm einen toten Körper, der mindestens 7 Tage lang tot ist, kann es in diesen einfahren.
7. Drei Teleportationsfelder erwachen flackernd zum Leben und eine Person wird ständig zwischen den drei Feldern hin- und hergebeamt. Die Person ruft stakkatoartig um Hilfe und kann mit einem genau getakteten Schlag oder dem Abschalten der Felder von ihrem Teleportationsfehlschlag erlöst werden.

8. In dem Augenblick in dem ein Abenteurer stirbt, befiehlt er einem beliebigen, vom Charakter ausgesuchten, lebendigen Wesen, im Umkreis von $1w4+2$ Schritt, ab sofort für die Gruppe zu streiten, Seit an Seit. dies kann sowohl ein Tier, eine Pflanze als auch ein Gegner sein. Dabei behalten aber die nun neuen Streiter der Gruppe ihre Eigenschaften und Eigenheiten, etc. Nur Pflanzen können jetzt auch laufen.

9. Um euch herum fangen an Blumen zu sprießen und hüllen den Raum in bunte Farben - ein Hinweis auf das Feenreich. Durch Zauber oder andere Hilfsmittel bemerkt ihr ein unsichtbares Feenwesen, welches gerade in eure Welt tritt und durch einen Auftrag in dieser Welt eine Schuld begleichen soll.

10. Ihr entdeckt das Wrack eines sehr merkwürdigen Fahrzeugs. In den Rettungskapseln könnte jemand überlebt haben.

11. Eine alte Stoffpuppe sitzt in einem Kreis, umringt von Schriftzeichen, die erzählen, dass hier ein Helfer in der Not schlummert. Die selbstlosen Worte eines Hilfesuchenden brechen den Fluch, welcher auf dieser Puppe liegt, und befreien Seele sowie Körper aus ihrem ewigen Schlaf.

12. Ein zuvor gefundenes Artefakt entpuppt sich als ein unbekanntes aber freundliches Lebewesen, welches gern seine Dienste der Gruppe anbieten möchte. Im Gegenzug möchte es mitgenommen und von der Gruppe beschützt werden.

13. Hinter Glasscheiben liegen schlafend Helden, die zuvor hier scheiterten. Daneben befinden sich ein Tastenfeld mit Symbolen sowie ein Münzeinwurfschlitz - aber hat die Gruppe genug Geld, um sich Unterstützung zu kaufen?

14. Während eines Kampfes, bei dem ein Kamerad gefallen ist, entpuppt sich einer der Gegner als ein Freund, der ebenfalls gegen die Gruppeneegner kämpft. Nach dem Kampf bietet er sich der Abenteurergruppe an, bedauert den Verlust des Gruppenkameraden, und möchte nun mit ihnen ziehen.

15. Etwas entfernt vom Ort des Unglücks trifft man den verstorbenen Charakter quicklebendig an, auf den zweiten Blick sind sein Verhalten und Körperbau der Gruppe jedoch fremd. Der Doppelgänger wird sich der Gruppe unverzüglich anschließen als wäre nichts gewesen, aber zu Schleim zerlaufen sollte sein Ableben erwähnt werden.

16. Unter einem Berg aus Tonscherben lässt sich eine lebensgroße Figur mit der Inschrift „Gib mir einen Namen“ finden. Sollte jemand einen Namen in die Figur ritzen, erwacht diese als voll entwickelte und ungebundene Person (aus Ton) zum Leben.

17. In kürzester Zeit wächst ein Bovist aus dem Kadaver des Verstorbenen. Wird er nicht angestoßen, explodiert er selbst und offenbart im Inneren ein neues Leben.

18. Die ulkige Statue an der Ecke erweist sich als versteinertes Medusenopfer. Mit Hilfe eines einfachen Entsteinerungszaubers könnt ihr hier einen neuen Kameraden/eine neue Kameradin finden!

19. Ein Zauberer, Dämon, Gott oder anderes mächtiges Wesen ist an den Abenteuern der Gruppe interessiert, aber zu beschäftigt, um sie zu begleiten. Er erschafft daher einen Sprössling, der sich der Gruppe anschließt und durch den er die Gruppe beobachten kann.

20. Eine große Sanduhr steht auf einem nahen Brett. In der unteren Hälfte scheint ein kleines Wesen im Sand zu hocken. Zerschlägt man die Uhr, befreit man die in der Sanduhr gefangene Person, die scheinbar zeitlos in der Uhr gefangen war.