

DS-X

SCHATTENVÖLKER

von „Bruder Grimm“ Mathias
Ein optionales Regel-Tool für DS-X,
ein Setting der Dungeonslayers-Engine, Copyright: Christian Kennig
(Setting-Idee: Tim Charzinski)
Verwendet unter CC BY-NC-SA 3.0 Lizenz
Mit bestem Dank an Greifenklaue fürs Korrekturlesen!



Zu einem modernen Mystery-Setting gehören nicht nur Außerirdische und Regierungsverschwörungen, sondern häufig auch Relikte alter Legenden, die aus vergangenen Zeitaltern überdauert haben und in den dunklen Winkeln der Welt verborgen noch heute ihr Unwesen treiben. Einige dieser Relikte haben ihre Abdrücke hinterlassen in den Blutlinien der Menschen - Nachfahren, die teilweise menschlich sind, aber doch zu einem Teil etwas Anderes, Unheimliches...

DHAMPIR

Dhampire sind der Beweis, dass es Vampire zumindest einmal gegeben haben muss, denn Dhampire stammen direkt von ihnen ab. Wie genau sich der Einfluss eines blutsaugenden Untoten in menschliches Erbgut integrieren konnte, ist unbekannt. Die meisten Vermutungen gehen davon aus, dass die ersten Dhampire von Menschen geboren oder gezeugt wurden, an denen sich ein Vampir über längeren Zeitraum gütlich getan hat, ohne sie zu töten.

Dhampire sehen aus wie schlanke athletische Menschen mit zwar etwas blasser Gesichtsfarbe, unabhängig ihrer Ethnizität, aber dennoch von attraktiver, oft geradezu verlockender Ausstrahlung. Nur ihre Augen haben meist eine ungewöhnliche Farbe, wie purpur, rot oder weiß. Um nicht aufzufallen, tragen Dhampire daher gerne Sonnenbrillen, die sie auch vor hellem Licht schützen und darüber hinaus cool aussehen. Die Eckzähne eines Dhampirs sind nur schwach verlängert aber deutlich zugespitzt. Im Gegensatz zu echten Vampiren müssen sie kein Blut trinken, aber frisches oder gut konserviertes Blut hat heilsame Wirkung auf sie. Abgesehen davon genießen Dhampire den Geschmack frischen Blutes in der Regel.

Die meisten Dhampire sind sich ihrer Ausstrahlung sehr bewusst und treten extrovertiert, selbstbewusst, manchmal

gar großmütig auf. Stil, Flair und Coolness ist ihnen wichtig, aber es gibt durchaus auch zurückhaltender und heimlicher eingestellte Individuen. Die meisten sind schlau genug, ihre wahre Natur vor Menschen nicht preiszugeben, einige geben sich aber ganz offen als Vampire aus – üblicherweise darauf bauend, dass die meisten normalen Menschen das für angeberisches Gehabe und ihre Augen für Kontaktlinsen halten. Ihre Heilfähigkeiten, scharfen Sinne und schnellen Reflexe machen Dhampire bestens geeignet als Soldaten oder Agenten, allerdings nur als Unabhängige, aufgrund der Probleme, die sie mit Autorität und Befehlen haben. Viele interessieren sich sehr für Okkultismus und Mythologie, daher ist auch der Weg des Paranormalen sehr lohnenswert für sie.

Rassenbonus: ST, BE oder AU

Rassenfähigkeiten:

- ◆ **Blutheilung (+1 VP):** Heilt je 1 LK für getrunkenes fremdes Blut im Wert von 2 LK.
- ◆ **Dunkelsicht (+1 VP)**
- ◆ **Geschwind (+1 VP):** Initiative +2
- ◆ **Immun gegen Krankheiten (+1 VP):** Nicht betroffen von jeder Art von Infektion oder Krankheitseffekt, kann auch nicht als Überträger wirken.
- ◆ **Langlebig (+0 VP):** Ein Dhampir ist zwar nicht unsterblich wie ein Vampir, kann aber 200 bis 300 Jahre alt werden, ohne Alterungserscheinungen zu zeigen. Am Ende seines Lebens beginnt ein Dhampir allerdings sehr plötzlich im Verlauf weniger Jahre zu altern.
- ◆ **Autoritätsproblem (-1 VP):** GEI+VE+4, um einem Befehl oder einer Anordnung Folge zu leisten.
- ◆ **Lichtempfindlich (-1 VP):** -1 auf alle(!) Würfe in direktem Tageslicht und sehr hellem Kunstlicht.

DYBBUK

Manchmal, wenn ein Mensch im Begriff ist, eines unnatürlichen Todes zu sterben, nutzt ein Geist aus dem Jenseits die Gelegenheit, um den Körper zu übernehmen. Allerdings ist ein Körper ohne seine eigene Seele nicht lebensfähig, und das bedeutet, dass die Seelen miteinander verschmelzen müssen. Dies ist keine Besessenheit im eigentlichen Sinne. Die tote Seele ist auf diese Weise fest im Körper verankert, und die Persönlichkeiten des Lebenden und des Toten vermischen sich zu einem Dybbuk, einem fleischgewordenen Gespenst.

Ein Dybbuk sieht aus wie der beinahe verstorbene Mensch, nur blasser und deutlich vom Tod gezeichnet, das Gesicht überschattet, müde und mit dunklen Augenringen. Das wichtigste Merkmal eines Dybbuk ist allerdings ein Überbleibsel seiner Todeswunde, die nie verheilt. Einige Dybbuk ziehen sich daher aus ihrem früheren Leben zurück, lassen die Welt glauben, sie seien tot. Ansonsten fallen Bekannten und Verwandten deutliche Verhaltensänderungen auf, die jedoch ganz unterschiedlich sein können. Manche werden aggressiver, manche zurückgezogener, manche werden auf unheimliche Weise intelligenter und wenden sich neuen Interessen zu, manche werden mutiger und suchen plötzlich neue Herausforderungen und Abenteuer (die moderne Welt erklärt solche Veränderungen natürlich gerne mit Veränderungen der Neurologie durch die Nahtoderfahrung). Die beiden verschmolzenen Seelen in einem Dybbuk befinden sich gleichzeitig im Einklang und im Widerstreit. Häufig treibt die jenseitige Seele die diesseitige zu neuen Erfahrungen, vielleicht gar zu Heldenmut, während die diesseitige die Düsternis und den Zorn der jenseitigen mäßigt. Trägt sich der eingefahrene Geist mit guten Absichten, kann dies einen wahrhaft heldenhaften Dybbuk hervorbringen, sind

aber beide Seelen verdorben und übelwollend, kann aus dem Dybbuk eine wahrhaft finstere Kreatur werden. Sind die Seelen unterschiedlich, kann ein höchst dramatischer Charakter entstehen, ein guter Mensch, der gegen die Finsternis ankämpft, die in ihn eingefahren ist (aber vielleicht versucht ist, ihr nachzugeben), oder ein Schurke, der plötzlich einen Weg ins Licht sieht (aber vielleicht dennoch nicht lange fackelt, um seine Ziele zu erreichen).

Mit ihrer verringerten Vitalität scheinen Dybbuk auf den ersten Blick keine guten Soldaten sein, doch ihre unheimliche Eigenart, einfach nicht tot zu bleiben, kann sie zu zähen Kämpfern machen. Mit ihren jenseitigen Sinnen geben sie jedoch auch gute Agenten ab, und mit einer teilweise untoten Seele erschließt sich ihnen auch das Paranormale sehr leicht.

Rassenbonus: HÄ, VE oder AU

Rassenfähigkeiten:

- Ω **Aurasicht (+2 VP):** Sieht die Auren von lebenden oder untoten Kreaturen permanent als Lichtquellen, die die Umgebung in Kerzenlichtstärke erhellen. Erkennt damit die Positionen von unsichtbaren Kreaturen, was die Abzüge des Charakters gegen Unsichtbare halbiert. Erkennt keine Auren von Gegenständen oder künstlichen Kreaturen (wie z.B. Robotern; Replikanten zählen in diesem Sinne nicht als künstlich), nicht einmal wenn diese paranormal sind.
- Ω **Geistesresistent (+1 VP):** +2 auf Widerstandswürfe gegen geistesbeeinflussende Effekte; geistesbeeinflussende Effekte gegen den Charakter gewirkt haben -2 auf ihren Probenwert.
- Ω **Immun gegen Besessenheit (+0 VP):** Der untote Part einer Dybbuk-Seele schützt den Charakter vor der Übernahme durch weitere einfahrende Geister.

- Ω **Nicht totzukriegen (+1 VP):** Ist erst tot, wenn LK unter -2 x KÖR fällt. Bis dahin ist der Charakter automatisch stabil.
- Ω **Scheintot (+0 VP):** Ist der Charakter unter 0 LK, aber noch nicht tot, wird eine GEI+VE-Probe -8 benötigt, um zu erkennen, dass der Charakter noch lebt. Talente wie Sanitäter, Wissensgebiet: Medizin u.ä. dürfen in den Wurf einbezogen werden.
- Ω **Todestrauma (-1 VP):** Wird in Stresssituationen von Erinnerungen an seinen Tod übermannt. Muss bei einem Patzer GEI+VE würfeln oder erhält für W20 KR -1 auf alle Würfe.
- Ω **Todeswunde (-1 VP):** Ein nie verheilendes Mal seines Todes; -3 permanente LK

EXCUBUS

Finstere Kulte verbergen sich in allen Ecken der Welt und der Geschichte, und unzählige Male haben sich Sterbliche infernalisches Wesen hingegeben, seelisch wie körperlich, oder sich diese zur Befriedigung fleischlicher Gelüste herbeigerufen. Oft genug trugen diese unheiligen Verbindungen verderbte Früchte, und das Blut dieser Ausgeburten befleckt noch heute die Nachkommen verschiedener menschlicher Erblinien. Meist überspringt die Schande eine oder mehr Generationen, bevor sie dennoch wieder ausbricht und ein Kind geboren wird, das die Male seines teuflischen Erbes trägt, wie z.B. kleine Hörner, spitze Zähne, glühende gelbe Augen, gar rote hornige Haut, Stummelflügel, Hufe oder einen dornigen Schwanz.

Obwohl in einem solchen Excubus stärkere Triebe walten als in einem Menschen, sich niederen Gelüsten und Gefühlen hinzugeben, verfügen sie doch über eine menschliche Seele und ein Gewissen, die diesen Trieben entgegenwirken. Einige mögen sich in der Tat zu verabscheuungswürdigen Schurken

entwickeln, aber die meisten wünschen sich nur ein normales Leben, verbergen ihre infernalisches Merkmale so gut es geht oder lassen sie sich von einem diskreten Chirurgen sogar operativ entfernen. Einige wenige streben sogar danach, ihrer Lust auf Gewalt und ihrem Sadismus im Namen der Gerechtigkeit freien Lauf zu lassen.

Excubi mit hoher Gewaltbereitschaft schlagen natürlich gerne eine Soldatenlaufbahn ein, insbesondere wenn sie über Merkmale verfügen, die ihnen im Kampf helfen. Andere, die lieber unauffällig bleiben, erweisen sich als Agenten sehr erfolgreich. Aber als Abkömmlinge okkulten Kreaturen und Resultate dunkler Riten brodelt in vielen ein starkes magisches Potential, was es einem Excubus leicht macht paranormale Kräfte jeglicher Art zu erlernen.

Rassenbonus: ST, VE oder AU

Rassenfähigkeiten:

- ⊛ **Dunkelsicht (+1 VP)**
- ⊛ **Feuerresistent (+1 VP):** +2 Abwehr gegen Feuer, darf gegen Feuerschaden immer Abwehr würfeln
- ⊛ **Langlebig (+0 VP):** Altert nicht mehr bei Erreichen des Erwachsenenalters; kann etwa viermal so alt werden wie ein Mensch.
- ⊛ **Paranormal begabt (+1 VP):** Erhält +1 auf alle Würfe zum Aktivieren paranormaler Kräfte. Ein Excubus kann diese Fähigkeit gegen eine der folgenden beiden Fähigkeiten eintauschen:
 - ⊛ **Dämonenklaue/Teufelschwanz (+1 VP):** Natürliche Bewaffnung, mit der der Charakter waffenlos mit WB +1, GA -1 kämpfen kann
 - ⊛ **Schuppenhaut (+1 VP):** Erhält +1 Abwehr durch natürliche Panzerung.
- ⊛ **Unheilige Aura (-1 VP):** Auswirkungen von Kräften der

Kategorie Segen werden, auf den Charakter gewirkt, halbiert.

NAHUAL

Haben Sie schon mal jemanden auf der Straße gesehen, bei dem Sie spontan an ein Tier denken mussten? Möglicherweise war es ein Nahual, der Abkömmling eines Lykanthropen. Gleich was Lykanthropie sein mag – ein Fluch, eine okkulte Macht, eine spirituelle Gabe, ein uraltes Erbe –, ein echter Lykanthrop gibt einen Anteil davon stets an seine Nachfahren weiter, und bei dem einen oder anderen bricht dieser Anteil als tatsächliches Merkmal hervor. Nicht als vollwertiger Lykanthrop, sondern als vom Tier Gezeichneter. Nach einem Begriff der mittelamerikanischen Indianer bezeichnen sich diese „Halb-Lykanthropen“ als Nahual.

Auf den ersten Blick kann man einen Nahual für einen körperlich fitten und meist etwas raubeinig wirkenden Menschen halten. Sein genaues tierisches Erbe bestimmt, ob er eher einen kräftig-muskulösen oder einen geschmeidig-drahtigen Körperbau hat. Die Gesichtszüge mögen an die seines Tiers erinnern, sind aber selbst noch nicht verräterisch. Allerdings hat jeder Nahual irgendwo ein oder mehrere eindeutige Tiermerkmal, wie Wolfsohren, gefiederartige Haare, von Schuppen oder Chitin bedeckte Hautstellen etc.

Die meisten Nahual haben kein Interesse daran, ihre wahre Natur vor Menschen preiszugeben, und ziehen es vor, ihre Tiermerkmale zu verbergen. Menschen trauen sie nicht sonderlich und sie fühlen sich in der Zivilisation nicht sonderlich wohl, daher führen viele ein Wanderleben oder lassen sich eher in ländlichen Gegenden nieder. Einige spüren sogar eine tiefe spirituelle Verbindung zur Natur und ihren Lebewesen.

Die meisten Nahual wissen sich in einem Kampf gut zu verteidigen. Ihre aggressiven Instinkte sind ihnen beim Ergreifen einer

Soldatenkarriere ein großer Vorteil. Andere nutzen ihre scharfen Sinne und ihre angeborene Vorsicht für eine erfolgreiche Agentenlaufbahn. Einige erforschen jedoch auch ihre okkulte und spirituelle Seite und entdecken so ihr Talent fürs Paranormale, wobei sie vorzugsweise schamanistische und animistische Sichtweisen verfolgen, unabhängig davon, welche Art paranormaler Laufbahn sie einschlagen.

Rassenbonus: ST, HÄ oder BE

Rassenfähigkeiten:

🐾 **Nachtsicht (+1 VP)**

🐾 **Scharfe Sinne (+1 VP):** +2 auf alle Wahrnehmungswürfe

🐾 **Schnell (+1 VP):** +1 Laufen *oder alternativ*

🐾 **Raubtierinstinkt (+1 VP):**
+1 Schlagen

🐾 **Tiersprache (+1 VP):** Kann mit Tieren seines Erbes sprechen wie mit Menschen und erhält +2 auf Würfe im Umgang mit ihnen

🐾 **Aggressiv (-1 VP):** Fühlt sich ein Nahual beleidigt oder herausgefordert, muss er GEI+VE+4 würfeln, um die entsprechende Person nicht unmittelbar anzugreifen.

🐾 **Animalische Ausstrahlung (-1 VP):** - 2 auf alle sozialen Würfe gegenüber anderen Völkern, außer auf Einschüchtern und Flirten