

VOLK: DIE Itān'Skiwǎ

Eine Erweiterung für Dungeonslayers, Old Slayerhand, Starslayers, Gammaslayers und DS-X

Von Dzaarion

EINLEITUNG

Mit diesem Fanwerk möchte ich ein neues Volk vorstellen, die **Itān'Skiwǎ**.

Grundsätzlich sind die Itān'Skiwǎ über alle Inkarnationen hinweg ein Volk, das die Fähigkeit besitzt sich in die Haut eines anderen Lebewesens zu kleiden und so dessen Fähigkeiten zu übernehmen.

Der Regelteil ist also in allen Ausführungen gleich.

So wandlungsfähig wie das Volk selbst ist, sind auch dessen Einsatzmöglichkeiten über Setting-Grenzen hinweg, aber auch innerhalb dieser.

Ich habe versucht zu jedem Setting eine passende Beschreibung zu liefern (jedoch mit eindeutigem Fokus auf den Itān'Skiwǎ als Fantasy-Volk).

In **DungeonSlayers** (oder einem anderen Fantasy-Setting) kann es schlicht eines von vielen fantastischen Völkern sein (vielleicht aber auch das Ergebnis eines missglückten Magie-Experiments).

In **Old Slayerhand** können sie als die ursprüngliche Inspiration für dieses Volk, als Skinwalker in Erscheinung treten.

Als Alien-Volk könnte man sie in **StarSlayers** und als Mutanten in **GammaSlayers** antreffen.

In **DS-X** kann dieses Volk das Resultat skrupelloser Experimente sein, jedoch kann ebenso gut eine der anderen Erklärungen genutzt werden.

Neben seiner Verwendung als Spielervolk kann das Volk ebenso für NSCs und vor allem als Gegner genutzt werden.

So könnte ein kürzlich heldenhaft gefallener SC auf wundersame Weise zu seiner Gruppe zurückkehren und sich ein wenig ungewohnt verhalten oder der lange gejagte Oberbösewicht könnte deutlich mehr wissen, als er eigentlich wissen dürfte.

Als Spielercharakter sollte ein Itān'Skiwǎ im Normalfall mit einer Haut starten.

Abgesehen von den Skinwalkern, bei denen ich mich eher an den indianischen Mythos halte, teilen sich die Variationen, soweit nicht anders angegeben, die körperlichen und charakterlichen Merkmale der Itān'Skiwǎ.

Ihr eigentlicher Körper ist eine schwarze fest-flüssige aber gestaltliche Masse, die sich in fremde Haut kleidet und so diesen Körper quasi übernimmt, sie sind eher friedlich und sie ernähren sich vom Fleisch vernunftbegabter, humanoider Wesen (im Regelfall Menschen), dieses aber nicht immer mit Gewalt an sich nehmen.

Vielen Dank zudem noch an Deep_Impact für seine Atlacameh, an denen ich mich beim Layout dieses Fanwerks ein wenig orientiert habe und von dem die Volksfähigkeit Spezielle Diät ursprünglich stammt.

Itān'Skiwä

	<u>FÄHIGKEIT</u>	<u>EFFEKT</u>	<u>VP</u>
1.	Hautwechsler	<p>Dieses Volk ist in der Lage die Haut eines anderen, kürzlich verstorbenen, Lebewesens (keine Elementare, Konstrukte u.ä.) als eigenen Körper zu übernehmen. Dabei übernimmt der Angehörige dieses Volkes das Aussehen, Größenkategorie, die Werte KÖR, AGI, ST, HÄ, BE, GE, alle Volksfähigkeiten, erlernbare Kulturtalente sowie die Klasse mit allen Spezifikationen (Rüstungsklasse, erlernbare Talente und Zauber, etc.) des Zieles (Talente oder Zauber die das Ziel besaß werden nicht übernommen). GEI, VE, AU, Talente und Zauber des ursprünglichen Charakters bleiben erhalten.</p> <p>Das An- und Ablegen einer Haut dauert (15- (eigene AGI+BE) + 2 pro GK-Stufe, die von GK normal abweicht)*10 in Minuten.</p> <p>Dieser Körper verwest nicht, solange er angelegt ist, und fungiert fortan als der Körper des Charakters, kann aber auch jederzeit freiwillig abgelegt werden. Nach einer gewissen Zeit (eigener KÖR + HÄ-Wert des Angehörigen dieses Volkes in Wochen, bei Körpern von Nicht-Humanoiden nur (KÖR + HÄ)/2; pro GK-Stufe, die von GK normal abweicht wird die Zeit ein weiteres mal halbiert) zerreißt die Macht dieses Volkes den fremden Körper und er muss sich eine neue Haut suchen.</p> <p>Eine Haut deren LK auf 0 oder darunter fallen ist unwiederbringlich zerstört und legt augenblicklich den wahren Körper dieses Volkes frei, der bei seiner vollen Gesundheit ist.</p> <p>Solange dieses Volk keine fremde Haut besitzt sind seine LK und Abwehr halbiert, es erhält aber auch einen Bonus von +6 auf Schleichen, Verbergen und ähnliche Proben.</p> <p>Pro je 2 eigene Punkte in ST, GE und VE kann dieses Volk eine Haut der GK normal oder kleiner dauerhaft konservieren. Die Haut verwest nicht auch wenn der Angehörige dieses Volkes sie nicht angelegt hat. Ebenso hält eine so konservierte Haut doppelt so lange der Macht des Angehörigen dieses Volkes stand, wenn sie angelegt ist. Eine neue Haut kann nur konserviert werden, wenn der Charakter genügend Punkte investiert hat oder eine alte konservierte Haut zerstört wurde.</p>	+1
2.	Langlebig	Angehörige dieses Volkes altern nur langsam, wenn sie erwachsen sind. So besitzen sie auch eine vergleichsweise längere Lebenserwartung.	+0

3.	Spezielle Diät	Angehörige dieses Volkes essen merkwürdige Dinge, die bei anderen Rassen eher Würgereiz hervorrufen würden: Fleisch von vernunftbegabten Völkern/Humanoiden. Ihre Nahrung ist dadurch im Mittel genauso kostspielig, wie die anderer Charaktere. Manchmal billiger (Abfallprodukt) manchmal teurer (schwer zu bekommen). Aber eben nicht in jedem Gasthaus verfügbar und unter Umständen werden andere nicht gerne mit dem Charakter im selben Raum speisen.	-1
----	----------------	--	----

KULTUR	HERKUNFT	GRATISTALENT	VOLKSBONUS	BESONDERHEIT	SPRACHE
Itān'Skiwä	unbekannt	Blutmaske Ich muss weg! WG: Menschenkenntnis	frei wählbar	Krankheitsimmun Pro Bissen Fleisch von vernunftbegabten Wesen werden 2 LK geheilt.	3 frei wählbare

UNZULÄSSIGE KLASSEN
Keine

KULTURTALENTE
<p>Arkan [Set] Gewieft [Set] Kriminell [Set] Urban [Set]</p> <p>Blutmaske (III/2LP) Heimlichkeit (V/1LP) Hinterhältiger Angriff (I/2LP) Ich muss weg! (III/2LP) Verdrücken (I/1LP) Wahrnehmung (III/1LP) WG: Fälschen (III/1LP) WG: Kleidung & Kultur (III/1LP) WG: Lippenlesen (III/1LP) WG: Menschenkenntnis (III/1LP)</p>

Ītān'Skīwǎ (DUNGEONSLAYERS)

Ein einziges großes Geheimnis ist das Volk der **Ītān'Skīwǎ**. Kaum jemand weiß überhaupt etwas von ihrer Existenz, was nicht zuletzt an einer einzigartigen Fähigkeit liegt, die sie besitzen – sie können die Haut kürzlich verstorbener Wesen anziehen, wie andere ihren Morgenmantel.

Egal ob es die Reitervölker der Steppe sind, die Völker die tief im undurchdringlichen Dschungel oder von Nebel oder Fels eingeschlossenen Gebiete leben, nahezu jedes Volk erzählt sich nachts am Feuer die Gruselgeschichten über Hautwechsler, die eine Person einfach auffressen und danach ihre Haut anlegen und der Person bis ins kleinste Detail gleichen, doch niemand hält sie für wahr.

Wo der Ursprung dieser Legenden oder der Ursprung der **Ītān'Skīwǎ** selbst liegt, weiß heute niemand mehr, nicht einmal sie selbst oder die wenigen Personen, die um die Existenz dieses Volkes wissen und anschließend noch weiter lebten. Allzu oft schlug den **Ītān'Skīwǎ**, aus Angst und Abscheu vor ihrer Fähigkeit, offener Hass entgegen und sie wurden so lange gejagt und getötet, bis sie ihre Existenz vollkommen verschleierten und sogar ihre Herkunft selbst vergaßen.

Obwohl sie tatsächlich das Fleisch von vernunftbegabten Wesen essen müssen, um zu überleben sind die **Ītān'Skīwǎ** selbst eigentlich ein sehr friedliches Volk. Die meisten Vertreter dieser Art besitzen eine Abscheu davor für eine neue Haut oder ihre Nahrung zu töten. Daher sind sie oft in den Schatten von Schlachtfeldern oder Häusern der Heilung zu finden und leben fast immer friedlich und im Geheimen, als vom Schlachtfeld zurückgekehrte Helden oder auf wundersame Weise geheilte

Verwandte, bis sie wieder verschwinden, wenn sie eine neue Haut benötigen.

Doch gibt es auch ebenso skrupellose Vertreter ihrer Art, die weniger auf Geheimhaltung setzen und denen Nahrung und Haut nicht frisch genug sein können und eine Entdeckung ihres Geheimnisses nur selten gut für denjenigen ausgeht. Dabei meucheln sie ihre Opfer jedoch lieber in aller Heimlichkeit und gehen dem offenen Konflikt eher aus dem Weg. Lieber verbergen sich die **Ītān'Skīwǎ** so gut es geht, oder gehen in der Masse der Gesellschaft oder der Haut eines anderen unter.

Generell kann ein **Ītān'Skīwǎ** die Haut eines jeden Lebewesens überziehen und so dessen körperliche Kondition vollständig übernehmen, ihr Gedächtnis jedoch nicht. Diesen Umstand machen sie jedoch so gut wie immer dadurch wieder wett, dass sie ihre Opfer, dessen Wissen, Beziehungen und Verhalten, vorher so gut es geht studieren und von Natur aus einen besonderen Sinn dafür besitzen sich in andere hineinversetzen und verstellen zu können, oder einfach mit dem Körper an einen fremden Ort ziehen. Es ist den **Ītān'Skīwǎ** auch möglich die Haut eines Tieres anzulegen und oft kommt es vor, dass ein **Ītān'Skīwǎ** die Haut eines Vogels bei sich trägt, um immer schnell fliehen zu können, doch sind die Körper von Tieren der Macht eines **Ītān'Skīwǎ** nicht gewachsen und ihre Macht zerreißt sie bereits nach vergleichsweise kurzer Zeit. Besonders geschickte oder geübte Vertreter können diese Zeit jedoch um ein vielfaches hinauszögern und so die Haut eines Lebewesens über Monate oder sogar Jahre hinweg tragen. Dabei sind auch Krankheiten kein Problem, denn sie sind gegen nahezu alle bekannten Krankheiten immun.

Trägt ein **Ītān'Skīwǎ** keine fremde Haut, so zeigt sich sein wahrer Körper. Dieser ist eine Art fester Wolke aus

schwarzem Nebel, dessen Übergänge zwischen fest, flüssig und gasförmig in einem ständigen Fluss liegen. Ebenso können auch die Umrisse ihrer Körper zwischen einem nahezu menschlichen Äußeren bis hin zu einer monströsen Abscheulichkeit von Vertreter zu Vertreter dieses Volkes unterschiedlich sein. In seltenen Fällen zeigt der Nebelkörper eine leicht purpurne Färbung oder punkartige Lichter die Sternen am Nachthimmel gleichen. Die blutrünstigeren Vertreter dieser Art scheinen ihren Charakter auch in ihrem Äußeren wiederzuspiegeln, da sie häufiger als andere ein dämonisches Äußeres besitzen und ihre Körper eher wie eine Art teerartiger Substanz, denn festem Nebel anmuten. Allen gleich sind jedoch ihre pupillenlosen weiß oder purpur glühenden Augen. Ohne schützende fremde Haut sind die Itān'Skīwǎ, trotz ihres scheinbar nebelhaften Körpers, in diesem Zustand vollkommen ungeschützt und anfällig für Waffen aller Art und somit verletzlicher als zu jedem anderen Zeitpunkt.

Je nachdem wie oft und welche Nahrung ein Itān'Skīwǎ zu sich nimmt kann er 200 bis 500 Jahre alt werden, ist seine Lebenskraft verbraucht löst er sich einfach in Nebel auf oder wird zu einer Pfütze zähen, schwarzen Schlammes. Die Itān'Skīwǎ verbindet weder eine gemeinsame Kultur noch Sprache. Da sie zum Schutz ihrer Art weit verstreut über alle Länder und meist weit entfernt von anderen ihrer Art leben, ging beides im Laufe der Zeit verloren. Das die Itān'Skīwǎ dadurch nicht ausgestorben sind, liegt daran, dass sie sich asexuell vermehren. Alle paar Jahrzehnte kann ein Itān'Skīwǎ einen Teil seines echten Körpers abtrennen, der nach genügend Zeit und wenn sich um ihn herum genügend Leben regt, zu einem Itān'Skīwǎ mit einer eigenen Persönlichkeit heranwächst. Dies schwächt das Elternteil jedoch so sehr, dass sie vorher eine Menge Nahrung und, nachdem sie ein Kind geboren haben, eine Woche Schlaf benötigen.

SKINWALKER (OLD SLAYERHAND)

Der Mythos der **Yeelnaldlooshii** stammt hauptsächlich von dem Indianervolk der Navajo, die sich selbst Diné nennen. Wörtlich aus der Sprache der Diné, die vom weißen Mann ebenfalls Navajo, von den Diné allerdings Diné bizaad („*Sprache des (Menschen)volkes*“) genannt wird, heißt Yeelnaldlooshii in etwa so viel wie „mit dieser Haut geht er wie ein Tier“, Angst und Schrecken verbreitet dieses Volk unter den weißen Männern aber unter ihrem, von den Siedlern treffend gewählten, Namen: **Skinwalker**.

Besonders zeichnet sich dieses Volk, durch seine außergewöhnlichen Kräfte aus. Wie ihr Name bereits andeutet, sind Skinwalker in der Lage die Haut eines toten Wesens, Tier wie Mensch, anzuziehen und so dessen Körper vollkommen nachzuahmen, das Gedächtnis jedoch nicht. Sie gleichen dies jedoch durch eine hervorragende Beobachtungsgabe oder den Fakt, dass sie sich zumeist in der Haut eines Wolfes zeigen, aus.

Bei den meisten Navajo werden die Skinwalker als böse Hexen und Hexer, die sich durch abscheuliche Verbrechen, wie Inzest, Kannibalismus oder Familienmord, das Praktizieren von schwarzer Magie und/oder einem Fluch in Skinwalker verwandeln oder von diesen übernommen werden, gesehen, gefürchtet und verteufelt. In einigen anderen Indianerstämmen, aber auch einigen Navajo-Stämmen, werden sie hingegen **Ma'ii Tsoh** genannt.

Wörtlich heißt Ma'ii Tsoh Kojote oder Großer Wolf, steht aber auch für Wolfsmensch oder auch (nicht zwangsläufig böse) Hexe. Gerade in Indianerkulturen, wie denen der Hopi, Sioux, Zuñi oder Cherokee, in denen auch der Wolf selbst nicht als böse

angesehen wird gibt es ebenso oft auch Geschichten von guten Skinwalkern zu hören.

Dieser Zwiespalt in den Legenden zeigt sich auch bei den echten Skinwalkern. Teilweise leben diese als gewöhnliche Mitglieder des Stammes in einem Indianerstamm. Während sie gerade bei den Indianern, bei denen sie als bösartig verschrien sind, dies zumeist heimlich tun oder zurückgezogen und allein in der Wildnis leben, gibt es auch einige wenige, die offen als Skinwalker und anerkanntes Mitglied des Stammes leben können. Diejenigen, die friedlich in den Stämmen leben tragen dabei meist die ehemalige Haut eines tapferen (gefallenen) Kriegers oder Stammesältesten oder helfen dem Stamm bei der Jagd als Späher in Form eines Vogels oder Wolfes. Trotzdem ist ihre Nahrung stets ein Problem, da sich Skinwalker ausschließlich von Menschenfleisch ernähren.

Tragen Skinwalker keine fremde Haut zeigt sich ihr wahres Äußeres. Dieses beschreiben einige, der wenigen die es einmal gesehen haben, als das eines extrem abgemagerten Indianers, dessen Körper mit schwarzen Linienmustern überzogen ist, andere als eine Art festen schwarzen Nebels. Einig sind sich alle Beschreibungen nur bei den glühend hellen Augen der Skinwalker.

Gerade die Beobachtungen, die behaupten er wahre Körper eines Skinwalkers sei der eines abgemagerten Indianers, legen den Verdacht nahe, dass sich einige Skinwalker noch besser in Indianergemeinschaften integriert haben als gedacht und sogar in der Lage sind mit ihnen Kinder zu zeugen, statt wie sonst behauptet sich einfach teilen. Was davon wahr ist und was nur Aberglaube weiß wohl nur der Große Geist.

NOX'NEPHER (STARSLAYERS)

Eine, auf langen Flügen durch die endlose Dunkelheit des Weltraums, erzählte Legende handelt von einem Planeten, der so nahe an einem schwarzen Loch liegt, dass dieses seinen Bewohnern nicht nur die Haut, sondern auch sämtliches Licht aus dem Körper gesaugt hat.

Knapp außerhalb des Sektor X gab es tatsächlich einst einen Planeten namens Voydox, der gefährlich nahe an ein schwarzes Loch geriet und schließlich von diesem verschluckt wurde. Von diesem Planeten stammt die Spezies der **Nox'Nepher**.

Welchen Umständen die Nox'Nepher auf ihrem Planeten tatsächlich ausgesetzt waren, die dazu führten, dass sie ihre einzigartige Fähigkeit entwickelten ist nicht bekannt, da die wenigen Mitglieder dieser Spezies, die sich vor dem Untergang ihres Planeten noch in die bekannte Galaxie retten konnten, äußerst verschlossen sind. Schon die bloße Existenz der Nox'Nepher ist ein wohlbehütetes Geheimnis der obersten Führung der Liga, der imperialen Hegemonie und der größten Verbrecherbosse, die die Nox'Nepher am liebsten als Spione und Attentäter einsetzen. Prädestiniert ist die besondere Spezies dafür durch ihre Fähigkeit die Haut eines verstorbenen Lebewesens anlegen und so dessen Körper vollständig übernehmen zu können. Da sie jedoch bei diesem Vorgang das Gedächtnis nicht übernehmen, entwickelten die Nox'Nepher außerordentliche Fähigkeiten darin das Verhalten und Beziehungen ihrer Opfer zu studieren. Tragen die Nox'Nepher keine fremde Haut, so sehen sie aus, wie ein Teil des Weltraums selbst. Ihre wabernden, schwarzen Körper, die im ständigen Wechsel zwischen fest und gasförmig umherwandeln, sind gespickt von einer

Vielzahl weit entfernter Sterne, sowie zwei nahen Sonnen, die ihre Augen bilden. Doch sorgen entweder die Nox'Nepher, entgegen ihrer einst sehr friedlichen Lebensweise, selbst oder ihre Herren dafür, dass niemand der einmal ihr Geheimnis gelüftet hat dieses noch jemand anderem verraten kann.

Obwohl die Nox'Nepher sich oft auf unterschiedlichen Seiten wieder finden, gehen sie für gewöhnlich nicht gegeneinander vor. Dabei hilft ihnen ihre besondere Sprache, bei der jedoch niemand verrät, ob dies die ursprüngliche Sprache ihres Heimatplaneten ist, oder sie diese erst im Exil entwickelt haben. Geheim gehalten kann sowohl die Sprache, als auch die Existenz der Nox'Nepher dadurch, dass es sich bei ihrer Sprache nicht um eine verbale, sondern eine Sprache handelt, die rein auf Druck basiert. Mit etwas, das für einen Außenstehenden wie ein bloßer Händedruck aussehen mag, können zwei Nox'Nepher bereits ein einfaches Gespräch führen und schnell merken, ob es sich bei ihrem Gegenüber um jemanden von ihrer Spezies handelt, wenn dieser es denn zulässt.

Deutlich schwieriger, ihre Existenz geheim zu halten, hat es diese Spezies hingegen, wegen ihrer Ernährung, die einzig aus dem Fleisch anderer vernunftbegabter Spezies der bekannten Galaxie besteht.

Ein Nox'Nepher, der regelmäßig Nahrung zu sich nimmt kann bis zu 400 Jahren alt werden, wodurch einige wenige von ihnen noch von der Zerstörung ihres Planeten berichten könnten, wenn sie denn wollen würden.

Wie sie sich reproduzieren ist eines ihrer vielen Geheimnisse, das sie bisher keinem Außenstehenden verraten haben.

FLESHCOAT (GAMMASLAYERS)

Korrekt müsste dieses spezielle Volk Mutanten wohl eher Fleshcoater genannt werden, doch wer hat im Ödland schon Zeit für Grammatik?!

Die **Fleshcoats**, die sich selbst lieber **Reincarnators** nennen, sind eine besondere Form der Gestaltwandler Mutanten. Anders als diese erhält ein Fleshcoat seine Fähigkeit jedoch nicht als Einzelperson durch eine zufällige Mutation, sondern durch eine dauerhafte Veränderung ihres Erbguts und somit durch Vererbung, sie bilden somit ein eigenes Volk.

Dies zeigt sich auch in der Ausprägung ihrer Fähigkeiten. Im Gegensatz zu den Mutanten, die ihr Aussehen völlig frei verändern können, ist dieses Volk nur in der Lage die Haut kürzlich verstorbener Lebewesen anzulegen und somit all deren körperliche Fähigkeiten zu übernehmen. Dabei übernehmen sie jedoch nicht die Erinnerungen des vorherigen Besitzers der Haut.

Auch wenn der Verzehr von Menschenfleisch im Ödland kein ganz so großes Tabu mehr ist, wie es das noch vor der Apokalypse war, sehen es die anderen Bewohner des Ödlands trotzdem nicht allzu gerne, wenn das Fleisch ihrer Toten...oder manchmal noch Lebenden...gegessen wird. Oft zeigen die Ödlandbewohner ihren „Unmut“ gegenüber dem Essverhalten der Fleshcoats recht deutlich, weswegen diese ihre wahre Natur unter Anderen für gewöhnlich geheim halten. Offenbaren sie sich anderen doch, tun sie dies lieber unter dem Namen Reincarnator und gaukeln anderen geschickt vor eine Person, in einer Art Symbiose, wiederbeleben zu können, statt der Wahrheit, dass sie die Haut des Verstorbenen klauen und nur der Reincarnator selbst in dieser steckt. Trotzdem schlägt den

Fleshcoats weithin eher Abscheu und Misstrauen entgegen, da nicht jeder Vertreter dieses Volkes sich darauf beschränkt darauf zu warten, bis eine Person eines natürlichen Todes stirbt.

Daher haben sich im Ödland auch einige kleine Siedlungen gebildet, die nur aus Fleshcoats bestehen und in denen sie friedlich, leben können. Für den Wissenden sind diese meist dadurch zu erkennen, dass in diesen Gemeinden alle möglichen Tiere und Spezies friedlich im Einklang miteinander leben...und ab und an eine wabernde, schwarze Gestalt, deren Körper sich irgendwo zwischen fest und gasförmig hin und herschwankt mit leuchtend hellen Augen - der wahre Körper eines Fleshcoats - zu sehen ist.

Fleshcoats, die das Glück haben in einer solchen Siedlung zu leben, spezialisieren sich meist auf eine bestimmte Art von Haut und damit Aufgabe in ihrer Gemeinschaft, während umherziehende Fleshcoats eher die Haut nehmen, die ihnen gerade zur Verfügung steht und oft wenig mehr Verbindung zu ihr haben, als zu einem Kleidungsstück.

Ähnlich den Hulks sind auch die Fleshcoats asexuell und vermehren sich, indem sie sich teilen. Alle paar Jahrzehnte kann ein Fleshcoat einen Teil seines echten Körpers abtrennen, der nach genügend Zeit und wenn sich um ihn herum genügend Leben regt, zu einem Fleshcoat mit einer eigenen Persönlichkeit heranwächst. Dies schwächt das Elternteil jedoch so sehr, dass sie vorher eine Menge Nahrung und, nachdem sie ein Kind geboren haben, eine Woche Schlaf benötigen.

Fleshcoats erreichen ein Alter von etwa 300 Jahre und vergehen nach ihrem Tod einfach in einer Pfütze zähen schwarzen Schlammes.

HOMO PERSONATUS (DS-X)

Als die Amerikaner nach Ende des Zweiten Weltkriegs die Labore der Nazis entdeckten, in denen die Replikanten gezüchtet worden waren, waren sie zunächst ratlos, was mit diesen anzufangen war. Die wenigen Unterlagen, die aus diesen gerettet werden konnten, warfen mehr Fragen auf, als sie Antworten gaben. Die spärlichen Ergebnisse, die gerettet werden konnten sollten zunächst für Immer weggeschlossen werden, doch als sich mit der Sowjetunion bereits kurz nach Ende des Krieges ein neues Feindbild ergab, wurde dieser Plan schnell verworfen und die Experimente mit neuen Zielen fortgeführt.

Diese liefen parallel zum MK Ultra Programm und hatte zum Ziel den ultimativen Spion für den Kalten Krieg zu züchten. Das Programm lief unter dem Namen Projekt **Copycat**, was auch zum inoffiziellen Spitznamen für die vom Erfolg gekrönten Ergebnisse wurde.

Offiziell wurde diese neue Spezies, die aus Menschen und allem möglichen, was die Amerikaner und einige „gerettete“ Naziwissenschaftler in die Finger bekamen, zusammengemischt wurden, **Homo personatus** getauft. Dies bedeutet so viel wie verkleideter oder maskierter Mensch und zeigt den Erfolg der Experimente auf.

Während der echte Körper des Homo personatus eine schwarze flüssig-feste Masse mit menschlicher Statur ist, macht ihre Fähigkeit die Haut eines jeden Lebewesens wie ein Kleidungsstück anlegen und so auch die körperlichen Eigenschaften dieser Haut übernehmen zu können, sie zum

perfekten Verkleidungskünstler und Spion.

Zwar übernimmt ein Homo personatus mit dem Körper eines anderen nicht ebenso seine Erinnerungen, diesen Umstand machten sie jedoch meist durch eine lange und ausführliche Beobachtung ihres Zieles wieder wett.

Natürlich gelang über die Zeit hinweg vielen Copycats die Flucht, indem sie auf einer ihrer Missionen einfach eine unbekannte Haut stahlen und sich absetzten, andere liefen zum Feind über oder machten sich selbstständig. So wurden sie zum Alptraum einer jeden Behörde, denen es meist einzig über die Ernährung des Homo personatus, die ausschließlich aus dem Fleisch von Menschen oder ähnlich vernunftbegabten Wesen besteht, überhaupt möglich ist, einen Copycat aufzuspüren.

Auch nach dem Ende des kalten Krieges wurden der Homo personatus nicht gänzlich aus den Reihen der Behörden gestrichen, doch agieren sie mittlerweile in fast sämtlichen Geheimdiensten und –bünden und einige sollen sich sogar, aufgrund ihrer oftmals nicht gerade guten Behandlung innerhalb der menschlichen Organisationen, nicht-menschlichen Gruppen angeschlossen haben.

Alternativ können auch in DS-X die Itān'Skīwā, als mysteriöses Volk, wahr gewordenes Schauer Märchen der Skinwalker, spezielles Volk von Fleshcoats genannten Mutanten oder dem feuchten Traum der Men in Black in Form der Nox'Nepher, von denen vor einiger Zeit eines ihrer Rettungsraumschiffe auf der Erde abgestürzt ist, dargestellt werden.

Vielen Dank an Zauberlehrling für Anregungen und Feedback.

< Volk: Itān'Skiwǎ > von Dzaarion



Dieses Werk ist ein Fanwerk für Dungeonslayers 4.0.
Dungeonslayers © Christian Kennig
<http://www.dungeonslayers.net>



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Lizenz:
Namensnennung – Nicht-kommerziell
Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 – International