



## Leitfaden zur SC-Erstellung für „Out of the Dark“

Der Charakter wird nach den üblichen [Signum-Richtlinien](#) erstellt. Originelle Konzepte sind sehr willkommen! Bei Fragen bitte an die Orga wenden.

Optional kann ein Element ausgesucht werden, gegen das man immun ist (zB. Feuer), gegen das Gegenteil ist man dann allerdings doppelt so empfänglich (in diesem Fall: Eis). Ob ihr gegen heiligen Schaden besonders allergisch seid, bleibt euch überlassen.

Zusätzlich bekommen alle ein „Gespür für dämonische Präsenz“ gratis (0-Punkte-„Besonderer Hintergrund“).

Fun-Charas sind möglich, aber es ist doch ein kampflastigeres Live, also solltet ihr schon überlebensfähig sein. Auch raten wir davon ab, Imps zu spielen, da diese sowohl als niedere Dämonen als auch als Diener gelten. (Außer ihr *wollt* das spielen.) Für Spezial-Fähigkeiten und -Hintergründe wendet euch bitte an die Orga.

Ansonsten gibt es alle Klassen, die es auch sonst geben würde – Krieger, Magier, Heiler, Priester,...

Bitte schickt eure Charakter-Bögen an [outofthedark@epzilon.de](mailto:outofthedark@epzilon.de) damit wir wissen, womit wir es zu tun bekommen und auch auf spezielle Hintergründe oder Fähigkeiten eingehen können!

Anmerkung: Sollte euer Character sterben, könnt ihr wahlweise als Imp oder NSC weitermachen.



## Die Dämonen-Ebene:

Sie ist keinem bestimmten Element (Feuer,...) zugeordnet, sondern einfach nur chaotisch. Deshalb wird die Umstellung auf die „geordnete“ Menschenebene wohl erstmal einige Schwierigkeiten bereiten.

Die Dämonen-Ebene steht seit Äonen unter der Herrschaft des Dämonenkönigs Malferius. Sein Sohn, Prinz Malakesh, trachtet nach Macht und ist deshalb ein Dorn im Auge des Königs, welcher jedoch nicht so leicht zu beseitigen ist. Als jedoch der Prinz mit dem Gedanken spielt, sein eigenes Reich zu errichten, und zwar in der Ebene der Menschen, ist es dem König eine mehr als willkommene Lösung.

Umgebung und Gesellschaft sind furchtbar chaotisch – ein guter Vergleich wäre der Film „Das Labyrinth“ (mit David Bowie).

### Landschaft:

Auch wenn es verschiedene Gegenden gibt, verändern und verschieben sich diese unaufhörlich, also ist es gut möglich, dass man, wenn man immer geradeaus geht, im Kreis läuft. Regelmäßigkeiten wie Tag und Nacht, oder Jahreszeiten, gibt es nicht – sie passieren willkürlich und auch nicht in allen Gebieten gleich. Jegliche Orientierung ist also eher intuitiv als auf Wissen ausgelegt. Nicht einmal der Magie-Pegel ist überall gleich.

Durch das Chaos im Gefüge und die vielen Verschiebungen kommt es mitunter zu spontanen Magie-Entladungen (ähnlich wie den Vulkanausbrüchen, wenn sich Landmassen verschieben), die seltsame Nebenwirkungen haben können. Es entstehen neue Gebiete, vorhandene mutieren mitsamt ihren Einwohnern, oder sie lösen sich einfach ins Nichts auf. Solche Entladungen kündigen sich meist rechtzeitig an, dass alles im Umkreis fliehen kann.

Geflügelte Dämonen können auf ihrer Ebene i.A. fliegen, manche auch ohne Flügel. (Das ist auf der Menschenebene mit oder ohne Flügel nicht möglich.)

### Gesellschaft:

Es herrscht zumeist das Recht des Stärkeren, deswegen werden zB. Imps als Haustiere und Diener gehalten. Generell kocht jeder sein Süppchen, wird aber seine Pläne ganz schnell ändern, wenn ihm ein stärkerer Artgenosse in die Quere kommt. Der König ist nur deshalb König, weil sich niemand traut, ihn als solchen anzuzweifeln – er ist der Größte und Mächtigste, dicht gefolgt vom Prinzen.

Manche Dämonen werden auf „normalem“ Weg in die Welt gesetzt, sprich geboren, andere kommen durch unorthodoxere Methoden wie spontane Teilung zustande, oder sie „passieren“ einfach, als Nebeneffekt einer magischen Entladung oder eines Rituals. Dämonenpriester können niedere Dämonen auch mit einiger Mühe selbst formen. Über die Zeit werden Dämonen stärker, aus niederen werden höhere und ganz alte sind unglaublich machtvoll. Auch hier bestätigen Ausnahmen die Regel.



# OUT OF THE DARK

Die Lebenserwartung hängt davon ab, wie stark man ist, oder wie gut man sich verstecken kann. Schwächere werden nämlich gerne zur Belustigung geärgert, herumgeschubst oder einfach aufgefressen. Nicht selten schließen sich die Kleineren deshalb zu Gruppen zusammen, die zumeist reine Zweck-Gemeinschaften bedeuten. Wer ohne andere auskommen kann, wird das wahrscheinlich auch tun, außer er verspricht sich dadurch einen Vorteil.

Auch einige wenige Halbdämonen (in diesem Fall: Halbmenschen, Halbzwerge,...) existieren, werden aber im Allgemeinen nicht sonderlich freundlich behandelt. Überhaupt wird ganz gerne stereotypisiert, auch wenn es genau genommen keine Stereotypen gibt. Succubi werden auf ihre „Spezialität“ reduziert, Imps herumgeschuecht etc.

Eine große Rolle spielt auch das Konzept des „Eigentums“. Dabei ist nicht Landes- oder Geldbesitz gemeint (Geld existiert in der Form gar nicht), sondern der „Besitz“ anderer Dämonen. Wer etwas auf sich hält, hat z.B. einen eigenen Succubus und ein paar Imps. Sollte ein anderer Dämon diesen zu nahe treten, so bekommt er es mit dem Besitzer zu tun. Meist (aber nicht immer) ist dieser „Besitz“ durch ein Symbol gekennzeichnet.

Dem König „gehören“ alle auf der Ebene.

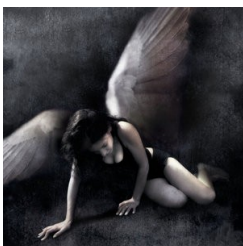
Gottheiten sind nicht bekannt, Priester bedienen sich der dämonischen Energie bzw. Essenz, um ihre Macht auszuüben.

## Stereotypen

Im Grunde ist jeder Dämon anders. Deshalb kann man zwar Stereotypen angeben, es wird aber keiner genau auf einen davon passen. Diese Liste soll zur Inspiration dienen, sie ist weder vollständig noch bindend!



**Elementar-Dämonen:** Einem Element zugehörige Dämonen. Dabei kann „Element“ im weitesten Sinn gesehen werden, man könnte also auch Eis oder Schatten dazu zählen. Elementar-Dämonen sind gegen Schadenszauber ihres Elements immun, allerdings auf das Gegenteil davon allergisch (doppelter Schaden). Manchmal gibt es kein direktes Gegenteil (u.a. für Stein), dann muss entweder eines definiert werden oder es ist hinfällig, weil für das eigene Element keine Schadenszauber existieren.



**Gefallene:** Zu Dämonen gewordene Wesen; am besten bekannt sind gefallene Engel, es gibt aber auch andere. Nicht selten werden etwa Dämonenpaktierer oder Magier, die zu viel mit dämonischer Energie arbeiten, selbst zu Dämonen.

Obwohl dieser Stereotyp eine interessante Hintergrundgeschichte bieten kann, sollte man nicht vergessen, dass es auch einige Nachteile mit sich bringt, sowohl gesellschaftliche wegen der nicht-dämonischen Abstammung, als auch persönliche. Wir erwarten, dass das gebührend ausgespielt wird!



# OUT OF THE DARK



**Imps:** Niedere Dämonen, klein, frech, feige. Sie werden oft zur Verrichtung von Diensten verdonnert, sind nicht selten an einen Herrn gebunden. Sie sind Meister im Ausreden erfinden, Ausweichen und Dieben. Allerdings sind sie auch gut im Auffinden von Personen oder Dingen.



**Succubi/Incubi:** Wesen, die davon und dafür leben, andere zu verführen. Sie sind im Allgemeinen leicht angezogen bzw. etwas in Richtung S/M, ihre klassische Darstellung besitzt Hufe, Hörner und Fledermaus-Flügel.

Es wäre uns recht, wenn Minderjährige diesen Stereotyp meiden würden. Auch sollte man bei der Kostümauswahl darauf achten, dass Jugendliche anwesend sein können.



**Tier-Dämonen:** Dämonen, die zu einem gewissen Grad tierhafte Züge aufweisen, sowohl im Aussehen, als auch im Verhalten. Dabei können die Tiere auf anderen Ebenen existieren oder auch nicht, Mischungen und Chimären sind denkbar; auch Gestaltwandel ist möglich, sofern darstellbar. Auf diese Weise können auch Satyr-ähnliche Wesen entstehen, die aber nichts mit den Feenwesen-Satyrn gemeinsam haben.



**Zweck-Dämonen:** Diese wurden zu einem bestimmten Zweck oder für eine bestimmte Aufgabe geschaffen oder ausgebildet und sind auf diese fixiert. Diese Konditionierungen können vom Krieger bis zur Putzfrau wirklich alle Ausprägungen haben und nur schwer durchbrochen werden, selbst auf Befehl eines Stärkeren.