



Addendum zum SC-Leitfaden für „Out of the Dark“

Noch ein paar Regeln, die alle Dämonen-Spieler betreffen.

Wahre Namen

Jeder Dämon verfügt über einen Wahren Namen, den er unter allen Umständen geheim halten sollte. Falls dieser nämlich in die falschen Hände geraten sollte, kann es fatale Folgen haben. Es heißt, die Kenntnis des Wahren Namens eines Dämonen hätte so große Macht über diesen, dass bereits die schiere Namensnennung den Dämon in den Dienst des Beschwörers zwingt. Das ist gewiss übertrieben, aber die Kraft dieses Wortes auf den Dämon ist in der Tat enorm.

Der Wahre Name muss *bewusst* ausgesprochen werden, ein zufälliges Nennen des Wortes hat keinerlei Auswirkungen und darf ignoriert werden. Die tatsächlichen Auswirkungen einer (bewussten) Verwendung werden von der SL vorort von Fall zu Fall entschieden.

WICHTIG: Jeder (Halb-, Viertel-,...) Dämonen-Charakter braucht einen Wahren Namen. Dieser wird in einem geschlossenen Umschlag der SL beim Check-In übergeben und nur dann geöffnet, wenn er gebraucht werden sollte.



Besitz/Minions

Jedem Charakter ist es erlaubt Minions zu „besitzen“. Allerdings gilt die Voraussetzung, dass man diese kontrollieren können muss, und zwar alle. Ansonsten kann wer weiß was passieren - im schlimmsten Fall rotten sie sich zusammen, um einem in den Rücken zu fallen. Man ist ja im Allgemeinen nicht gerne ein Minion/Diener.

Regeltechnisch sieht das Ganze so aus:

1. Charakterklasse Minion:

Wird generiert wie ein normaler Charakter, aber mit nur 15GP. Außerdem startet er nur mit 2 LP. Der Minion zählt zu den Niederen Dämonen und hat auf dem Charakterblatt eine Notiz, wem er gehört. Ein Minion bekommt LT dazu wie ein normaler Charakter und es ist natürlich möglich, sich in irgendeiner Weise „freizuspieren“. Die Differenz von 10LT zu normalen Charakteren bleibt in diesem Fall jedoch erhalten.

Wie gesagt ist ein Dämon nicht gerne der Minion eines anderen. Er wird zwar sehr wohl Befehle befolgen, sich aber das Leben so einfach wie möglich machen und wenn möglich abhauen.

2. Besitz von Minions:

Ein Charakter kann nur so viele Minions gleichzeitig haben, dass die Summe all ihrer GP+LT, dividiert durch 2, kleiner sein muss als seine GP+LT. Außerdem darf ein Minion höchstens 80% der GP+LT seines Meisters haben.

Beispiel: Max möchte für seinen Dämon möglichst viele Minions haben. Sein Charakter hat 25GP und 0LT. Hiermit wäre es ihm möglich, 3 Minions zu kontrollieren, vorausgesetzt er findet 3 Freiwillige dazu, welche sich Minions (zu je 15GP) erschaffen: ($3 * 15 = 45$, $45 / 2 = 22,5$).

Mit 6LT kann er sogar vier Minions kontrollieren, muss aber bedenken, dass die Zahl ihrer LT wächst und in absehbarer Zeit sich seine Minions gegen ihn stellen könnten.

Natürlich *muss* man nicht die maximale Anzahl an Minions haben, und man sollte sich schon überlegen, wie es dazu gekommen ist. Wurde der Minion bedroht oder hat er sich freiwillig seinem Herrn angeschlossen, etwa um unter dessen Schutz zu stehen? Was für Vorteile bringt genau dieser Minion seinem Meister?

3. Hochlevelige Minions:

Auch Dämonen, die nicht als Minions gebaut wurden, können welche sein, solange ihr Meister stark genug ist, um sie zu kontrollieren, bzw. unter ihren Willen zu zwingen.

4. Wichtig!!!

Bitte in allen Fällen vorher OT abklären, ob es für beide Spieler okay ist!



Tod, Bannung, Beschwörung

Ein Dämon kann nur dann vollständig vernichtet werden, wenn man ihn auf seiner eigenen Ebene tötet.

Definition: als „Bann“ bezeichnet man eine Handlung, die einen Dämon von der aktuellen Ebene auf seine eigene zurückwirft und gleichzeitig für eine gewisse Zeit an der Rückkehr hindert. Der Dämon kann also nicht:

- sich auf die Ebene zurück teleportieren,
- durch ein Portal auf diese Ebene gehen,
- auf diese Ebene beschworen werden, wenn dies ohne Nennung des Wahren Namen geschieht,
- auf andere Weise, körperlich oder körperlos, auf die Ebene seines Banns zurückkehren.

Ein Bann kann auf zwei verschiedene Arten geschehen:

- Todesbann: wer einen Dämon mit der Waffe oder per „Vernichte (höheren) Dämon“ tötet, hat ihn automatisch für 100 Jahre von dieser Ebene gebannt.
- Magischer/klerikaler Bann: hält ebenfalls für 100 Jahre, falls nicht anders angegeben.

Ein getöteter SC kann also nicht ohne weiteres wieder beschworen werden. Ausnahmen:

- Der, der ihn gebannt hat, kann den Bann willentlich aufheben. Wird er getötet, kann er das logischerweise nicht mehr, der Bann bleibt also aufrecht.
- Der Bann kann umgangen werden, wenn man den Wahren Namen desjenigen kennt und ihn damit beschwört. Im Falle eines Todes-Bannes verliert der SC dabei 1/3 seiner LT, mindestens aber 3. (Das kann auch GP-Verlust bedeuten, wenn der SC weniger als 3LT besitzt!)

Beschwörung:

- So ohne weiteres können nur Imps beschworen werden.
- Hat man den Wahren Namen des zu beschwörenden Dämons, genügt ein kleines Ritual.
- Um einen Dämon zu beschwören, dessen Wahren Namen man nicht kennt, braucht man etwas anderes von ihm – Blut, Haare,... ansonsten kann man nicht dafür garantieren, auch den richtigen Dämon zu beschwören.
- Mit sehr viel Aufwand kann ein Portal in die Dämonenebene geöffnet werden. Dazu braucht man aber mindestens einen hochrangigen Magier oder Priester. Einfacher wird es, wenn das Ganze von der anderen Seite her unterstützt wird, damit kann unter anderem auch der Austrittspunkt exakt bestimmt werden. So ein Portal ist im Allgemeinen recht kurzlebig, mit sehr viel Aufwand ist es jedoch möglich, ein permanentes Portal zu erschaffen.