

DIE ATLAGAMEN



EINE ERWEITERUNG FÜR DUNGEONSLAYERS, GAMMASLAYERS UND DS-X

Sehr geehrte Kollegen,
Paris, 21.12.2010

Bereits vor 10 Jahren habe ich mich an Sie gewendet, um um Unterstützung zu ersuchen bezüglich des Fundstücks #326LaSe-67, auf welches ich bei meinen Ausgrabungen in der Laguna Seca nahe der historischen Maya-Siedlung Cuello gestoßen bin. Wie ich schon damals betonte handelt sich um ein Metallstück, welches nach Angaben führender Metallurgen vor mindestens 4.000 Jahren bearbeitet wurde. Die eingravierten Schriftzeichen konnte ich mit einem Team von Kryptologen in der Zwischenzeit zumindest sinngemäß entziffern:



Jahrestag der Landung (Absturz?)

Bereits seit einer Umrundung um den Zentralstern dieses Planeten warten wir auf Rettung, egal wie unsicher. Noch immer haben die 62 Mitglieder des Raumer nicht mit der Situation (Schicksal?) abgefunden. Es gibt kaum eine Organisation (Gesetze?), die unsere Zusammenarbeit regeln, die Vorräte sind aufgebraucht und noch niemand will anfangen, regelmäßig die in Nähe lebenden Lebewesen zu jagen oder zu züchten.

Tgo`riet (voraussichtlich Eigenname oder Titel) hat uns heute zu sich gerufen und verkündet, dass wir uns dem Leben auf diesem Planeten anpassen müssen, wenn unser Brüder vielleicht irgendwann unsere Ahnen retten sollen.

Wir werden unseren Raumer mit all unserer Ausrüstung vernichten und versuchen mit der primitiven Kultur der lokalen Säugetierpopulation Kontakt aufzunehmen. Nur so können wir unsere Teams dazu zwingen endlich sich auf einen längeren (Ewigkeit?) Aufenthalt einzulassen.



(verwendete Maya-Logogramme für Mensch und Wasser)

Es ist vollbracht! In der nahen Lagune haben wir die Energie (Quelle?) des Schiffs gesprengt. Die Welle (Zerstörung?) war beachtlich. Unsere Geologen warnten, dass die Welle auf der anderen Seite der Salzwasserwüste(?) ganze Kulturen ausrotten könnten.

Ausgerüstet mit primitivsten Waffen haben wir Kontakt zu den landlebenden Säugetieren aufgenommen, die sich Maya und uns Atlacameh nennen. In den Gewässern haben wir keine höherentwickelten Lebewesen gefunden.

Ich gehe davon aus, dass Ihnen die Tragweite dieser Entdeckung bewusst sein sollte und hoffe, darauf dass Ihr Institut meine nächste Expedition nach Belize unterstützen wird.

Hochachtungsvoll

Prof. Dr. Ekarius Jahasiel

DIE ATLAGAMEH

Die Rasse der Atlacameh ist geeignet für den Einsatz in **DungeonSlayers** (als fantastische Wasserwesen), **GammaSlayers** (als mutierte Abart) oder **DS-X** (als Außerirdische). Sie kann sowohl als Gegner, NSC aber auch als neue Spielerrasse verwendet werden.

Die Atlacameh (*maya für Wassermensch*) sind eine außerirdische Rassen, die etwa im Jahr 2.000 vor Christus im heutigen Belize abgestürzt ist. Seit diesem Tag haben sich die Wasserbewohner in den Primitivismus zurückgezogen und ihre ehemalige Hochtechnologie vergessen.

Die Mitglieder dieser Rassen sind durchaus in der Lage kurze Strecken an Land zu wandern und haben sie so in vielen großen Flüssen des amerikanischen Kontinents ausgebreitet. Salzwasser ist für sie genau wie für Menschen giftig, so dass sie nie Atlantik oder Pazifik direkt überquert haben.

Die Atlacameh sind grundsätzlich friedliche Bewohner der Flüsse und haben nie versucht die Menschheit zu unterwandern oder zu beherrschen. Dennoch verteidigen sie ihre beanspruchten Gebiete mit aller Härte. Den Kontakt zur Menschen jeglicher Art haben sie mit dem Aufkommen der spanischen Konquistadoren vollständig aufgegeben.

ATLAGEMEH ALS RASSE

ATLAGEMEH ALS SPIELERRASSE

Rassenbonus: HÄ, ST oder BE

Rassenfähigkeiten: Wasseratmung, Sonar, Spezielle Diät (*roher Fisch, Algen, Meeresfrüchte*), Verwundbar (Salz)

Charaktere aus dem Volk der Atlacameh sollten unabhängig vom Setting lediglich mit primitiver Ausrüstung starten. Generell lehnt das Volk zwar Hochtechnologie ab (aus einem lang vergessenen Grund), sind aber durchaus in der Lage sich im Laufe einer Charakterentwicklung wieder daran zu gewöhnen und diese zu verwenden.

Bedingt durch ihre Entwicklung die Atlacameh auf die speziellen Enzyme aus Fischen, Algen oder anderen Meereslebewesen angewiesen. Der ständige Wärmeverlust im Wasser führt das, dass sie darüber hinaus auch mehr Nahrung zu sich nehmen müssen, als typische Landlebewesen.

SPEZIELLE DIÄT -1VP

Angehörige dieses Volkes essen merkwürdige Dinge, die bei anderen Rassen eher Würgereiz hervorrufen würden. Insekten, rohes Fleisch, Aas, Algen. 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.

VERWUNDBARKEIT -1 VP

Wie Metallallergie jedoch bezogen auf anderes „Material“. Feuer, Silber, Kaltgeschmiedetes Eisen, Kupfer, Knoblauch,...

Atlacameh erhalten pro angefangene Minute in Salzwasser 1 LK abwehrlosem Schaden.

Getrunkenes Salzwasser verursacht Erbrechen.

SONAR +2VP

Angehörige dieses Volkes können noch in vollkommener Dunkelheit und sogar bei Nebel sehen auch Blenden können sie so umgehen. Es dauert eine Runde auf das Sonar umzuschwenken. In der Sonarsicht ist es nur möglich Umriss wahrzunehmen, außerdem beträgt die Sichtweite maximal 50m.







WASSERATMUNG +2VP

Angehörige dieses Volkes können unter Wasser atmen.









ATLACAMEH ALS MONSTER







ATLACAMEH (KRIEGER)

KÖR	9	AGI:	7	GEI:	5
ST:	3	BE:	4	VE:	0
HÄ:	2	GE:	1	AU:	0
					
Bewaffnung Speer WB+1 (1x Gift)		Panzerung Schweres Leder PA+2			
GH:	1	GK:	no	EP:	62
- Gift: Wird Schaden verursacht, würfelt das Ziel eine "Gift trotzen"-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 1 nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Runde.					







ATLACAMEH (ANFÜHRER)

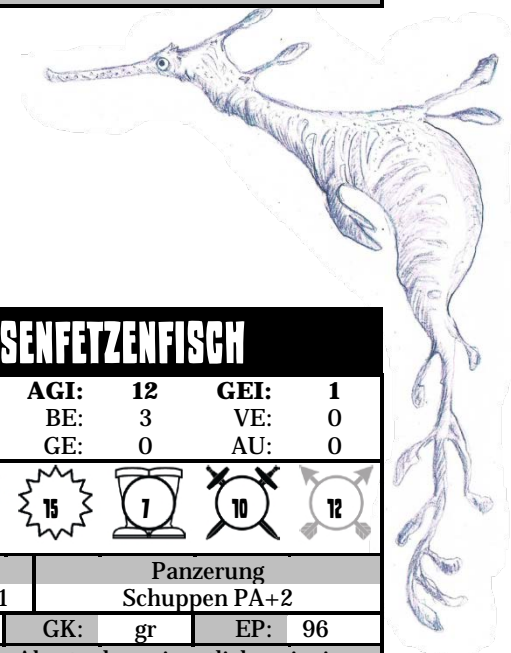
KÖR	10	AGI:	7	GEI:	6
ST:	5	BE:	4	VE:	0
HÄ:	2	GE:	1	AU:	1
					
Bewaffnung Speer WB+3		Panzerung Krokodil-Leder PA+3			
GH:	7	GK:	no	EP:	190

ATLACAMEH (SPÄHER)







KÖR	6	AGI:	8	GEI:	6
ST:	1	BE:	3	VE:	0
HÄ:	1	GE:	4	AU:	0
					
Bewaffnung Schleuder WB+1 Blasrohr WB+0 (mit Gift)		Panzerung Keine PA+0			
GH:	-3	GK:	no	EP:	57
- Gift: Wird Schaden verursacht, würfelt das Ziel eine "Gift trotzen"-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 1 nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Runde.					

ATLACAMEH (SHAMANE)

KÖR	5	AGI:	7	GEI:	8
ST:	0	BE:	2	VE:	4
HÄ:	1	GE:	2	AU:	5
					
Bewaffnung Stab WB+1		Panzerung Leder PA+1			
GH:	-3	GK:	no	EP:	60
- Beherrscht Zauber der Stufe 1-4 je nach Setting.					



RIESENFETZENFISCH

KÖR	8	AGI:	12	GEI:	1
ST:	1	BE:	3	VE:	0
HÄ:	1	GE:	0	AU:	0
					
Bewaffnung Rammen WB+1		Panzerung Schuppen PA+2			
GH:	2	GK:	gr	EP:	96
Diese mutierte Abart des eigentlich winzigen Seepferdchens wird von den Atlacameh als Reit- und Lasttier verwendet. Zwar sind sie nicht die schnellsten, können dafür aber weite Strecken ohne Ruhe und Pause überwinden.					

IMPRESSUM

Text + Layout: Tim Charzinski
Bilder: Christoph Balles

Inhalte und Text stehen unter CC NA-BY-SA 3.0 Deutschland Lizenz. Bilder dürfen nur unter Genehmigung des Künstlers weiterverwendet werden.

