

DUNGEONSLAYERS

- FANWERK -



BLUTLINIEN

VON MICHAEL „SCORPIO“ MINGERS

WWW.DIE-DORP.DE

Die Blutlinien sollen mehr Charakteroptionen für Dungeonslayers bieten. Eine Blutlinie kann dabei durch Abstammung, einen Fluch bzw. Segen oder durch alchemistische Experimente entstehen. Soll ein Charakter einer bestimmten Linie abstammen, muss er das Talent bei der Charaktererschaffung wählen, ansonsten kann er es nur später im Spiel mit Zustimmung des Spielleiters und einem passenden Abenteuer erringen.

Auch wenn die Boni zunächst erstrebenswert erscheinen, so ändert sich das Äußere des Charakters immer weiter, je mehr er sich auf sein Blut besinnt. Das kann ihm ein furchterregendes Aussehen verleihen und den Hass verschiedener Gruppen auf sich ziehen.

Ein Charakter kann nur eine Blutlinie haben.

DÄMONENBLUT I

KRI 1, SPÄ 1, ZAW 1

Der Charakter erhält die Fähigkeit Dunkelsicht, zählt aber auch als Kreatur der Finsternis für alle Effekte. Die Augen des Helden werden gelb und klar unnatürlich.

DÄMONENBLUT II

KRI 7, SPÄ 7, ZAW 7, Dämonenblut I

Die Haut des Charakters wird rot und hart, was ihm einen natürlichen Rüstungsschutz von 2 verleiht. Zudem erhält er kleine Hörner und spitze Zähne, die seine dämonische Herkunft klar erkennbar machen.

DÄMONENBLUT III

KRI 12, SPÄ 12, ZAW 12, Dämonenblut II

Dem Charakter wachsen böse aussehende Fledermausflügel und er kann nun fliegen. Anstelle zu laufen kann er mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Ein gezackter Schweif hilft ihm beim Stabilisieren des Flugs.

DRACHENBLUT I

KRI 1, SPÄ 1, ZAW 1

Der Charakter kann einen furchterregenden Drachenschrei ausstoßen, um seine Feinde in Angst zu versetzen. Wem GEI+VE+Stufe nicht gelingt, erhält (Stufe des Drachenblütigen/ 10) Malus auf alle Proben. Ihm wächst eine schuppige Haut und verliert seine Haare.

DRACHENBLUT II

KRI 7, SPÄ 7, ZAW 7, Drachenblut I

Der Charakter kann Feuer spucken, wenn er drei Slayerpunkte ausgibt. Dies ist ein Schießen-Angriff, der regulär Schaden verursacht, allerdings in einem GEX1m langem Kegel. Der Drachenblütige wird anfällig für Kälteattacken und muss doppelt so hohe Abzüge in kalten Gegenden hinnehmen wie ande-

re Charaktere, da das innere Feuer das ihn antreibt mehr Energie benötigt, um weiter zu brennen.

DRACHENBLUT III

KRI 12, SPÄ 12, ZAW 12, Drachenblut II

Dem Charakter wachsen ledrige Drachenschwinge und er kann nun fliegen. Anstelle zu laufen kann er mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Ein gezackter Schweif hilft ihm beim Stabilisieren des Flugs. Der Charakter entwickelt eine echsenartige Schnauze voller spitzer Zähne und kann nur noch Fleisch zu sich nehmen, entweder roh über seinem eigenem Odem geröstet.

TROLLBLUT I

KRI 1, SPÄ 1, ZAW 1

Charaktere mit Trollblut heilen W20 LK statt W20/2 und erhalten einen Bonus von +2 statt +1 durch Ruhe. Der Charakter muss allerdings doppelt so viele Portionen Proviant und anderes Essen zu sich nehmen wie üblich, um gesättigt zu werden.

TROLLBLUT II

KRI 7, SPÄ 7, ZAW 7, Trollblut I

Der Charakter kann Slayerpunkte ausgeben, um sich selbst zu heilen. Für jeden Slayerpunkt, den er auf diese Weise ausgibt, heilt er drei LP. Wie üblich können nicht mehr als drei Slayerpunkte in einer Runde verwendet werden. Der Bonus für natürliche Ruhe steigt auf +4. Zwar hat er nun gutes Heilfleisch, jedoch wuchert es auch unkontrolliert, wodurch der Charakter sehr massig und schwer wird. Er passt in keine gefundene Rüstung, so dass sich die Bewegungsmali pro Rüstungsteil verdoppeln, bis sie speziell an ihn angepasst werden, wofür er jeweils 20 bis 50% der Gesamtkosten der Rüstung nach Entscheidung des Spielleiters aufwenden muss.

TROLLBLUT III

KRI 12, SPÄ 12, ZAW 12, Trollblut II

Falls die Lebenspunkte des Charakters in den negativen Bereich fallen, er aber noch lebt, so regeneriert er jede Runde 1 LP bis er wieder bei 1 angelangt ist. Der Charakter wird träge und kann nicht mehr Rennen (bewegt sich also maximal einmal mit seinem Laufen-Wert pro Runde)

Impressum

Autor: Michael „Scorpio“ Mingers

Covermotiv: Markus Heinen (<http://erlkoenig.deviantart.com/>)

www.die-dorp.de

Dungeonslayers ist ein Rollenspiel, zu dem Du nicht-kommerzielle, digitale Inhalte oder Erweiterungen beisteuern kannst. Zu diesem Zweck stehen die Texte und Regelmechaniken dieser Fan-Erweiterung des Rollenspiels **Dungeonslayers** (© Christian Kennig) mit den hier genannten Einschränkungen unter folgender Creative Common Lizenz:

Namensnennung

Keine kommerzielle Nutzung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Deutschland