

BLUTLINIEN – MORE BLOOD

Eine Fanwerk-Erweiterung von **Sintholos** für **Dungeonslayers** © **Christian Kennig**
Inspiriert und adaptiert von Michael „Scorpio“ Mingers „Blutlinien“
Besten Dank an „Zauberlehrling“ für Anmerkungen und Testlesungen
Veröffentlicht unter der Lizenz CC BY-NC-SA 3.0 DE

FINLEITUNG

Wie schon in „Scorpios“ „Blutlinien“, dass hierfür als Inspirationsquelle dient, soll dieses Fanwerk einem Spieler weitere Optionen zur Individualisierung seines Charakters geben. Wie genau die Verbindung zum Blut bestimmter Kreaturen zustande kommt, ob durch Flüche, Segen, alchemistische oder magische Experimente, oder schändlichere Vorgänge, ist dabei dem Spieler vollkommen selber überlassen. Wichtig ist nur, dass der erste Rang der Blutlinie auf Stufe 1 gewählt wird. Ansonsten sollte das plötzliche Auftreten der Fähigkeiten einer Blutlinie mit dem Spielleiter abgestimmt werden. Auch kann je Charakter immer nur eine Blutlinie gewählt werden.

So die Talente auch mächtige Boni geben, sollte dennoch immer im Hinterkopf behalten werden, dass damit auch gerade bei hohen Rängen starke äußerliche Veränderungen einhergehen. Dies kann dem Charakter Vorteile aber auch den Hass bestimmter Personen und Gruppen einbringen, was sogar in Angriffen, Kopfgeldern oder Hetzjagden münden kann.

DÄMONENBLUT

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 Fledermauschwingen 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

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 in der Farbe seines gewählten Elements (z.B. Rot bei Feuer oder hellblau bei Eis) und er verliert seine Haare.

DRACHENBLUT II

KRI 7, SPÄ 7, ZAW 7, Drachenblut I

Der Charakter kann einen Odemangriff abhängig von seinem gewählten Element ausführen, 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 Attacken des entgegengesetzten Elements und muss doppelt so hohe Abzüge in Gegenden hinnehmen, die seinem Element entgegengesetzt gegenüber stehen, wie andere Charaktere.

DRACHENBLUT III

KRI 12, SPÄ 12, ZAW 12, Drachenblut II

Dem Charakter wachsen ledrige Drachenschwingen 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 nun noch Fleisch zu sich nehmen, entweder roh über seinem eigenem Odem geröstet.

ELEMENTARBLUT

ELEMENTARBLUT I

KRI 1, SPÄ 1, ZAW 1

Der Charakter beginnt sich auf das in ihm eingebettete Element einzustimmen. Er erhält einen Bonus von 2 auf seine Abwehr gegen Schaden seines Elements. Außerdem verströmt er einen Geruch, der zweifelsfrei mit seinem Element assoziiert werden kann.

ELEMENTARBLUT II

KRI 7, SPÄ 7, ZAW 7, Elementarblut I

Der Charakter verstärkt seine Bindung mit dem in ihm eingebetteten Element. Er erhält er einen Bonus von 2 auf Zauber seines Elements. Sonstige Angriffe werden magisch, erhalten einen Bonus von 1 und verursachen, wenn gewünscht, den Schaden seines Elements. Gleichzeitig beginnt das Element jedoch verstärkt in seine Umgebung auszustrahlen, wie etwa große Wärme oder Feuchte im Falle von Feuer bzw. Wasser.

ELEMENTARBLUT III

KRI 12, SPÄ 12, ZAW 12, Elementarblut II

Der Charakter hat das volle Verständnis seines Elements erreicht. Er ist immun gegen den Schaden dieses Elements, nimmt jedoch doppelten Schaden gegen das Element, das ihm direkt entgegengesetzt ist. Außerdem erhält er einen Bonus von 4 auf Zauber bzw. 2 auf andere Angriffe. Die Ausstrahlung des Elements des Helden ist unterdessen nicht mehr zu leugnen, wie etwa flammendes Haar oder permanentes Ausfließen von Wasser, was z.B. körperliche Nähe stark einschränken oder gar verhindern kann.

ENGELSBLUT

ENGELSBLUT I

KRI 1, SPÄ 1, ZAW 1

Der Charakter wird am Kopf von einem leichten Lichtschein umgeben, der einen Bereich von 5 m um ihn herum permanent erhellt. Die Augen des Helden beginnen leicht golden oder silbern zu leuchten. Selbst wenn er sich verhüllt, erhält er einen Malus von 2 auf Schleichen-Proben.

ENGELSBLUT II

KRI 7, SPÄ 7, ZAW 7, Engelsblut I

Der Charakter besitzt besondere heilende Hände. Er erhält einen Bonus von 2 auf alle Zauber, die bei einzelnen Zielen LK wiederherstellen. Handelt es sich nicht um einen Zauberwirker, so kann er zumindest Heilende Hand mit PW: 10 wirken. Um seinen Kopf ist ein Heiligenschein erkennbar. Der Malus auf Schleichen-Proben erhöht sich auf 4.

ENGELSBLUT III

KRI 12, SPÄ 12, ZAW 12, Engelsblut II

Dem Charakter wachsen Flügel mit strahlend weißen Federn und er kann nun fliegen. Anstelle zu laufen kann er mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Der Malus auf Schleichen-Proben erhöht sich auf 8. Ein geflügelter Held mit Engelsblut wird in vielerlei Folklore oft als lebender Heiliger und Gesegneter angesehen. Dies ist jedoch nicht immer von Vorteil. Religiöser Furor hat schon das Leben des einen oder anderen lebenden Heiligen vorzeitig beendet.

FEENBLUT

FEENBLUT I

KRI 1, SPÄ 1, ZAW 1

Der Charakter hat aufgrund seiner Herkunft ein besonderes Gespür für Magie. Er kann ohne eine Probe ablegen zu müssen automatisch Magie erspüren, so als würde er den Zauber Magie entdecken erfolgreich wirken. Die Haut des Helden beginnt im Sonnenlicht zu glitzern und zu schillern.

FEENBLUT II

KRI 7, SPÄ 7, ZAW 7, Feenblut I

Der Charakter lernt, sein Aussehen und manipulativen Fähigkeiten besser zu benutzen und erhält einen Bonus von 2 auf alle sozialen Proben und geistmanipulierenden Zauber. Handelt es sich nicht um einen Zauberwirker, so kann er zumindest Freund mit PW 10: wirken. Die Haut glitzert nun auch, wenn sie von anderen Lichtquellen als der Sonne angeleuchtet wird.

FEENBLUT III

KRI 12, SPÄ 12, ZAW 12, Feenblut II

Dem Charakter wachsen schillernde bunte Insektenflügel, wie etwa von Schmetterlingen oder Libellen und er kann nun fliegen. Anstelle zu laufen kann er mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Das Glitzern der Haut des Helden wirkt auf jene, die damit nicht vertraut sind, stark irritierend. Wenn der Charakter eine neue Person trifft, muss ein W20 gewürfelt werden. Bei einem Patzer wirkt der Zauber Verwirren auf die Person.

HARPYIENBLUT

HARPYIENBLUT I

KRI 1, SPÄ 1, ZAW 1

Der Charakter erhält die Fähigkeit Nachtsicht. Gleichzeitig verändern sich seine Hände und Füße zu Klauen mit besonders langen starken Fingernägeln, die ihm einen unbewaffneten Angriff mit WB+0 gewähren.

HARPYIENBLUT II

KRI 7, SPÄ 7, ZAW 7, Harpyienblut I

Der Charakter erhält die Fähigkeit Bezaubern, was es ihm ermöglicht, den Zauber Gehorche mit PW: 10 zu wirken. Zusätzlich wird sein Gesicht spitzer und vogelartiger. Die Klauen werden definierter und stärker, der unbewaffnete Klauenangriff hat nun WB+1.

HARPYIENBLUT III

KRI 12, SPÄ 12, ZAW 12, Harpyienblut II

Dem Charakter wachsen Flügel mit schwarzen Federn und er kann nun fliegen. Anstelle zu laufen kann er mit doppeltem Laufen-Wert fliegen. Die Klauen sind nun so groß und

stark, dass der unbewaffnete Klauenangriff WB+2 und GA-1 besitzt. Der Held kann keine Schuhe oder Handschuhe mehr tragen.

MEERVOLKBLUT

MEERVOLKBLUT I

KRI 1, SPÄ 1, ZAW 1

Der Charakter hat eine besondere Verbindung zu Wasser und kann die Luft doppelt so lange anhalten, bis er ertrinkt, wie andere Charaktere. Zusätzlich besteht seine Haut aus leicht schillernden Fischschuppen und er hat leicht vergrößerte fischartige Augen.

MEERVOLKBLUT II

KRI 7, SPÄ 7, ZAW 7, Meervolkblut I

Dem Charakter sind Schwimmhäute zwischen Fingern und Zehen gewachsen. Er erhält einen Bonus von +3 auf Schwimmen-Proben. Befindet er sich im Wasser, kann er sich mit doppeltem Laufen-Wert fortbewegen, solange er weder Handschuhe noch Stiefel trägt. Zusätzlich zu den Schwimmhäuten besitzt er nun spitze Zähne und einen etwas breiteren hervorragenden Mund.

MEERVOLKBLUT III

KRI 12, SPÄ 12, ZAW 12, Meervolkblut II

Dem Charakter wachsen an Armen, Beinen und Rücken Flossen sowie Kiemen im Brustbereich. Alle Haare fallen ihm aus und seine Haut wird komplett durch Fischschuppen ersetzt. Er kann nicht mehr ertrinken und sich im Wasser mit dreifachem Laufen-Wert fortbewegen. Gleichzeitig zieht es ihn jedoch regelmäßig ins Wasser. Wenn er sich nicht einmal in 24 Stunden vollständig mit Wasser bedecken kann, beginnt er Erschöpfungsschaden zu nehmen. Erschöpfungsschaden durch Wassermangel wird verdoppelt.

ORKBLUT

ORKBLUT I

KRI 1, SPÄ 1, ZAW 1

Der Charakter erhält die Fähigkeit Nachtsicht, zählt aber auch als Kreatur der Finsternis für alle Effekte. Die Zähne des Helden werden spitzer und die Eckzähne sind offensichtlich länger und ragen bei geschlossenem Mund zwischen den Lippen hervor.

ORKBLUT II

KRI 7, SPÄ 7, ZAW 7, Orkblut I

Die Muskeln des Charakters werden stärker und definierter, was ihm einen Bonus von 2 auf Schlagen-Proben verleiht. Zusätzlich erhält er spitzere Ohren und seine Haut einen Grünton, was seine Orkherkunft klar erkennbar macht.

ORKBLUT III

KRI 12, SPÄ 12, ZAW 12, Orkblut II

Der Charakter erhält echte Ork-Stärke, was ihm einen Bonus von 1 auf KÖR verleiht. Seine Haut ist nun vollständig grün und die Hauer aus seinem Unterkiefer werden besonders lang und behindern ihn beim Sprechen. Er ist nur noch schwer von einem normalen Ork unterscheidbar, was ihm den Zugang zu vielen Orten verwehren mag.

TROLLBLUT

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).

LIZENZ/LICENSE

Bei diesem Fanwerk handelt es sich um eine Regelergänzung für **Dungeonslayers** © **Christian Kennig** das altmodische Rollenspiel bzw. die Slayengine. Erstellt wurde es von „Sintholos“ unter der **Lizenz CC BY-NC-SA 3.0 DE** veröffentlicht.