

BLUTRECHT:

BRUDER GRIMMS NEUE BLUTLINIEN I

Eine Fanwerk-Erweiterung von „Bruder Grimm“ Mathias für Dungeonslayers © Christian Kennig

Inspiziert und adaptiert von Michael „Scorpio“ Mingers „Blutlinien“
Besten Dank an „Sintholos“ und „Zauberlehrling“ fürs Korrekturlesen
Veröffentlicht unter der Lizenz CC BY-NC-SA 3.0 DE

ELFENBLUT

Der Charakter hat Elfen unter seinen Vorfahren, was sich allmählich auf sein Äußeres und seine Fähigkeiten auswirkt. Ist der Charakter bereits ein Elf, prägen sich die Merkmale seines Volkes besonders stark aus.

ELFENBLUT I

KRI 1, SPÄ 1, ZAW 1

Der Charakter ist deutlich grazil für sein Volk, verfügt über leichte Ohrspitzen, besonders seidiges Haupthaar und stark reduzierten Bartwuchs (sofern er überhaupt welchen hätte). In den meisten Fällen würde man ihn wohl als „Halbelf“ bezeichnen. Einem Elfen mit diesem Rang merkt man allerdings nicht viel an.

Der Charakter erhält die Volksmerkmale NACHTSICHT und LANGLEBIG, sofern er nicht bereits darüber verfügt (LANGLEBIG ersetzt natürlich auch nicht das Volksmerkmal UNSTERBLICH) und erhält +2 pro Talentrang auf Bemerken- und Erwachen-Würfe.

Allerdings wird der Charakter gegenüber Sinnesreizen empfindlicher, insbesondere gegenüber schlechten Gerüchen und Geschmäckern. Pro Talentrang erhält der Charakter -2 auf alle Proben oder Werte, um Effekten zu widerstehen, die auf Gestank oder üblem Geschmack beruhen.

ELFENBLUT II

KRI 7, SPÄ 7, ZAW 7, Elfenblut I

Die Blutlinie des Charakters geht nun deutlich auf die Ersten Elfen zurück, die Begründer der elbischen Räte. Seine Ohren sind nun auch für elfische Verhältnisse auffällig lang und spitz, das Haar wächst lang und glatt, Bartwuchs hat er überhaupt keinen mehr (sofern er überhaupt welchen hatte).

Der Wald selbst erkennt den Charakter als seinen Schützling. Zusätzlich zu eventuellen sonstigen Boni erhält der Charakter +2 pro Talentrang auf Schleichen, +1 pro Talentrang auf Schießen mit Bögen und +0,5 pro Talentrang auf Laufen, jeweils sofern er sich in bewaldeter Umgebung befindet. Normale, nicht-magische Vegetation behindert niemals seine Bewegung, und er erhält +3 pro Talentrang auf Gift Trotzen gegen pflanzliche Gifte. Außerdem lassen Schimmerrösser ihn anstandslos auf sich reiten, und er erhält +2 pro Talentrang auf alle Reiten-Proben, wenn er ein Schimmerross reitet.

Die elfische Grazilität wirkt sich nun allerdings auf die Konstitution des Charakters aus und die Anzahl an LP, die benötigt werden, um die Härte des Charakters zu erhöhen, verdoppelt sich.

ELFENBLUT III

KRI 12, SPÄ 12, ZAW 12, Elfenblut II

Die Ohren des Charakters sind jetzt besonders lang und spitz und stehen zur Seite vom Kopf ab. Die Haare haben einen farbenprächtigen, aber dennoch natürlich

wirkenden Farbton angenommen, wie blütenrosa oder laubgrün, und die Augen strahlen in permanentem energetischen Licht.

Die AGI des Charakters erhöht sich um 1, und er darf jedes Talent, das seine Schießen-Fähigkeiten beeinflusst (z.B. Fieser Schuss, Salve, Scharfschütze) lernen, als gehöre er der Klasse mit der niedrigsten Zugangsstufe zum jeweiligen Talent an.

DUNKELELFENBLUT?

Wer möchte, kann die Elfenblutlinie ganz leicht in eine dunkelelfische Blutlinie konvertieren. Auf Rang I erhält der Charakter anstatt der Empfindlichkeit gegen Gerüche und Geschmäcker das Volksmerkmal LICHTEMPFLINDLICH, die Boni auf Rang II gelten für den Charakter nur unterirdisch oder nur Nachts (je nachdem, was im entsprechenden Setting am besten passt) bzw. für Finsterrösser (siehe DS Fanwerk **Laurer im Schatten: Dunkelelfen** von Bruder Grimm). Rang III bleibt unverändert. Lediglich die äußerlichen Veränderungen müssen noch settingspezifisch angepasst werden – was zusätzlich den negativen Effekt haben kann, dass der Charakter aufgrund seiner Ähnlichkeit zu einem Dunkelelfen nicht überall gerne gesehen wird.

MENSCHENBLUT

Der Charakter hat das abenteuerlustige und vielseitige Blut der Menschen in seinen Adern. Ist er bereits ein Mensch, hat er das Potential zu einem besonders herausragenden Mitglied seines Volkes.

MENSCHENBLUT I

KRI 1, SPÄ 1, ZAW 1

Die typischen Züge seines Volkes – sofern er kein Mensch ist – beginnen sich bei dem Charakter zurückzubilden und schwächer auszuprägen. Spitze Elfenohren

werden beispielsweise runder, zwergischer Bartwuchs vermindert sich, orkische Grünhaut wird blasser etc.

Verbringt der Charakter mehr als eine Stunde in einer ihm fremden Gesellschaft (gleichgültig ob von seinem eigenen Volk oder einem fremden), erhält er +2 pro Talentrang auf Wissen-Würfe betreffend Geschichte und Orientierung in der näheren Umgebung sowie auf Verständigen-Würfe gegenüber den Einheimischen, da er die wesentlichen Grundzüge der lokalen Sprache und Dialekte aufgeschnappt hat.

Sobald er mehr als 24 Stunden kontinuierlich in der Gesellschaft verbracht hat, hat der Charakter die Gepflogenheiten und Eigenheiten der Örtlichkeit so gut kennen gelernt, dass er zusätzlich +2 pro Talentrang auf Verbergen-Würfe in der Umgebung erhält, da er gekonnt in den Winkeln der Straßen und in Personenmengen untertauchen kann.

(Beim Spiel mit Verfolgungsjagdkarten (siehe DS Fanwerk **Verfolgungsjagdkarten** von Agonira) kann der Charakter außerdem einmal pro Verfolgungsjagd sein Blutlinien-Talent an einer beliebigen Stelle als „Joker“ einsetzen, um ein Hindernis automatisch zu überwinden).

Die Boni verblassen, wenn der Charakter sie nicht nutzt, also technisch 24 Stunden nachdem er die fremde Gesellschaft verlassen hat.

MENSCHENBLUT II

KRI 7, SPÄ 7, ZAW 7, Menschenblut I

Die Vielseitigkeit der menschlichen Spezies pulsiert in dem Charakter. Pro Talentrang in der Blutlinie darf er sich einmal einen Talentrang in einem beliebigen Talent kaufen, gleichgültig von welcher Klasse oder Heldenklasse, sofern die Zugangsstufe des Talents für irgendeine Klasse nicht höher als seine eigene Charakterstufe ist. Der Charakter darf also maximal (mit MENSCHENBLUT III) drei Talentränge in klassenfremden

Talenten besitzen. Diese Talentränge muss er sich mit seinen normalen Talentpunkten kaufen, die er beim Stufenaufstieg erhält oder für Lernpunkte kauft. Das Blutlinientalent gibt ihm hierfür *keine* Gratis-Talentpunkte!

Abgesehen davon kostet es ihn generell nur 2 Lernpunkte, sich mit LP einen zusätzlichen Talentpunkt zu kaufen.

Allerdings beginnt das Potential des eigenen Volkes des Charakters, sich ein wenig zu verflüchtigen. Er verliert alle Boni auf Eigenschaftshöchstwerte durch sein Volk, selbst wenn er ein Mensch ist.

MENSCHENBLUT III

KRI 12, SPÄ 12, ZAW 12, Menschenblut II

Der Charakter ist anscheinend durchströmt vom Erbe menschlicher Helden und Legenden. Er erhält das Volksmerkmal LANGLEBIG, sofern er dieses oder das Volksmerkmal UNSTERBLICH nicht bereits besitzt. Das Potential menschlicher Genialität und Erfindungsreichtums schlägt sich in einen zusätzlichen Punkt GEI nieder, und er erhält einen zusätzlichen besonderen Talentpunkt, den er jeden Morgen nach dem Erwachen durch eine Stunde Meditation mit einem beliebigen Talentrang besetzen kann, dessen Zugangsstufe nicht höher ist als seine Charakterstufe. Dieser Talentrang muss zu einem Talent gehören, in dem der Charakter nicht bereits feste Talentränge besitzt (er kann also maximal über Rang I in diesem Talent verfügen), und es darf natürlich kein Blutlinien-Talent sein.

Verzichtet der Charakter auf die Meditation, bleibt für diesen Talentpunkt der Talentrang erhalten, mit dem er am Vortag besetzt war.

Allerdings verliert er ein wenig den Fokus seiner eigenen Klasse. Will der Charakter ein Talent auf den höchsten ihm möglichen Rang erhöhen, kostet ihn dieser letzte Rang 2 Talentpunkte.

ZWergenblut

Der Charakter trägt ein zwergisches Erbe in sich, welches man ihm an seiner Erscheinung und seinen Fähigkeiten erkennen kann. Ist er bereits ein Zwerg, entwickelt er sich zu einem wahrhaften Idealbild seines Volkes.

ZWergenblut I

KRI 1, SPÄ 1, ZAW 1

Der Charakter entwickelt sich deutlich stämmiger und breitschultriger als andere seines Volkes, und auch sein Gesicht wird voller und breiter. Ist der Charakter männlich, verstärkt sich sein Bartwuchs.

Er erhält das Volksmerkmal DUNKELSICHT, bzw. erhöht sich seine Dunkelsicht um 50% in völliger Dunkelheit, sofern er bereits über Dunkelsicht verfügt, und +1 Abwehr (ggf. zusätzlich zum Volksmerkmal ZÄH).

Sein Laufen-Wert sinkt um 0,5 Meter, allerdings kann er 1 Meter Laufen-Abzug durch Rüstung ignorieren (ggf. zusätzlich zum Talent RÜSTTRÄGER) und er erhält +2 auf Würfe, um den Erschöpfungsschaden durch Gewaltmärsche zu vermeiden (s. DS GRW, S. 87).

ZWergenblut II

KRI 7, SPÄ 7, ZAW 7, Zwergenblut I

Der Charakter kann eine Blutlinie vorweisen, die unverkennbar auf die Zwerge der Ersten Zeitalter zurückgeht. Jeder Rang im Talent HANDWERK gibt ihm einen Bonus von +4 auf entsprechende Proben anstelle der üblichen +3 und der Faktor 10 auf die Herstellungskosten in Gold in der Formel zur Herstellungszeit von Gegenständen (s. DS GRW, S. 88) wird um 1 pro Blutlinien-Talentrang reduziert. Außerdem erhält er +2 pro Talentrang auf Würfe zur Orientierung unter der Erde, +1 pro Talentrang auf Angriffe mit Äxten und Hämmern (einschl. Fernangriffe), und Orks sowie Riesenartige (einschl. Oger und Trolle) haben eine um

den Blutlinien-Talentrang reduzierte Abwehr gegen Angriffe des Charakters. Allerdings wirkt sich die zwergische Stämmigkeit allmählich auf die Beweglichkeit des Charakters aus. Die Anzahl an LP, die benötigt werden, um die BE des Charakters zu steigern, verdoppelt sich.

ZWERGENBLUT III

KRI 12, SPÄ 12, ZAW 12, Zwergenblut II

Die Haut des Charakters nimmt nun eine beinahe steinartige Textur und Farbe an. Er erhält einen weiteren Punkt Abwehr, +5 auf Gift Trotzen und ist immun gegen jegliche Art von Versteinerung. Zusätzlich wird das Probenergebnis sämtlicher Zauber, die auf den Charakter gewirkt werden, sofern erfolgreich, um 3 reduziert. Dies gilt auch für hilfreiche Zauber und für eventuelle Wirkungswürfe magischer Tränke. Im Falle flächendeckender Zauber oder Zauber mit mehreren Zielen wird nur das effektive PE für den Charakter reduziert. Das effektive Probenergebnis eines Zaubers kann dadurch nicht unter 1 fallen.

NUR RUHIG BLUT...

Die hier vorgestellten humanoiden Blutlinien sind auf Rang I bestens geeignet um Halb- oder Mischblute darzustellen. Die höheren Ränge stellen ein stärkeres und weiter auf die Urmütter und -väter der entsprechenden Rasse zurückgehendes Erbe dar. Das mag nicht in jedem Setting passend erscheinen, daher ist es selbstverständlich absolut legitim, wenn ein Spielleiter entscheidet, dass er diese Blutlinien – sofern er sie überhaupt anbietet – auf den ersten Rang beschränkt.

KOBOLDBLUT

Auf irgendeine Weise ist das Blut der feigen, hinterlistigen Kobolde in die Adern

des Charakters geraten. Ist er bereits ein Kobold, weist er die Instinkte und Eigenheiten seines Volkes in besonderem Maße auf.

KOBOLDBLUT I

KRI 1, SPÄ 1, ZAW 1

Der Charakter entwickelt große glotzende Augen, grünschuppige Haut an verschiedenen Körperstellen und eine leicht gebeugte Haltung, die ihn kleiner wirken lässt als er ist.

Er entwickelt den scharfen Gefahreninstinkt der Kobolde und erhält +2 pro Talentrang, um Fallen, Hinterhalte und sich anschleichende Feinde zu bemerken sowie +1 pro Talentrang auf Initiative.

KOBOLDBLUT II

KRI 7, SPÄ 7, ZAW 7, Koboldblut I

Der Charakter beginnt nun, das Erbe der alten Koboldmeister zu zeigen. Die grünen Hautstellen breiten sich aus, die Zähne wachsen zu spitzen gelben Hauern heran und die Fingernägel werden schwarz und krallenartig. Er erhält einen +1 Bonus pro Talentrang auf das Schießen mit Armbrüsten und -1 pro Talentrang auf die Abwehr von Gegnern, die er mit Armbrüsten beschießt, und außerdem +2 auf alle Proben zum Anfertigen, Aufstellen, Reparieren und Entschärfen von Fallen sowie zur Anfertigung oder Reparatur einer Armbrust. Außerdem wird der Faktor 10 auf die Herstellungskosten in Gold in der Formel zur Herstellungszeit von Gegenständen (s. DS GRW, S. 88) um 1 pro Blutlinien-Talentrang reduziert, sofern der Charakter eine Falle oder Armbrust herstellt.

Allerdings durchströmt ihn um so stärker die koboldische Feigheit. Alle Werte oder Proben, um Furcht- und Angsteffekten zu widerstehen, sind für den Charakter um 2 erschwert, und Einschüchtern-Proben (s. DS Fanwerk **Heldnenklasse Faust-**

kämpfer von Bruder Grimm) gegen den Charakter erhalten einen +2 Bonus.

KOBOLDBLUT III

KRI 12, SPÄ 12, ZAW 12, Koboldblut II

Die Haut des Charakters ist nun vollständig schuppig grün, seine Hauer stehen deutlich über seine Lippen hervor und er entwickelt eine hohe, quäkige Stimme. Dieses deutlich koboldartige Aussehen mag ihm den Zugang zu vielen Orten verwehren. Allerdings gewinnt er auch eine koboldische Unauffälligkeit, nicht nur durch seine noch weiter verstärkt zusammengekauerte Haltung. Er erhält +4 auf alle Würfe, um nicht bemerkt zu werden, und viele Gegner sehen ihn nicht als ernsthafte Bedrohung an. Dies spiegelt sich dadurch wieder, dass er im Kampf durch Einsatz von 2 Slayerpunkten einen Angriff, der gegen ihn gerichtet war, stattdessen gegen einen anderen Verbündeten ausführen lassen kann, sofern dieser in Reichweite des Angreifers steht. Außerdem profitiert er von der angeborenen koboldischen Feigheit und hat einen verdoppelten Laufen-Wert, wenn er sich von einem Gegner entfernt (selbst wenn er sich damit auf einen anderen Gegner zu bewegt!).

GOBLINBLUT

Das Erbe von Goblins hat sich in die Blutlinie des Charakters eingeschlichen und beginnt, sich in seinem Aussehen und seinen Fähigkeiten bemerkbar zu machen. Goblins, die diese Talentreihe besitzen, werden von ihren Stammesgenossen oft als besonders gesegnete Exemplare ihres Volkes betrachtet.

GOBLINBLUT I

KRI 1, SPÄ 1, ZAW 1

Die Haut des Charakters nimmt einen leichten Grünstich an, und seine Ohren werden ein wenig breiter und absteher mit seitwärts gerichteten Spitzen. Er zählt als Wesen der Dunkelheit und erhält das

KOMISCHE KOBOLDE...

Die Koboldblutlinie, die ich hier präsentiere, mag nicht jeder Vorstellung von Kobolden und vielleicht nicht einmal dem DS-Kanon über Kobolde entsprechen. Bei der Erstellung hatte ich eher die Kobolde in meinem Warlords-DS-Setting im Sinn, in dem Kobolde zwar feige, aber recht clever und technisch versiert sind, und außerdem mit großer Vorliebe Armbrüste benutzen, die sie in der Regel auf Stative aufstützen, wodurch sie sie trotz ihrer Körpergröße nutzen können.

In anderen Settings könnte die Koboldblutlinie allerdings eventuell als „Gremlinblutlinie“ funktionieren.

Volksmerkmal **DUNKELSICHT**. Verfügt er über dieses bereits, erhöht sie sich um 50% in völliger Finsternis. Außerdem erhält er +2 auf Gift trotz Krankheit trotz pro Blutlinien-Talentrang und kann jede organische Substanz, die er beißen und kauen kann, als Nahrung verzehren (wodurch er Erschöpfungsschaden durch Nahrungsmangel weitgehend vermeiden kann).

Außerdem erscheinen ihm schlechte Geschmäcke und Gerüche deutlich weniger unangenehm, wodurch er +2 pro Talentrang auf alle Proben oder Werte erhält, um Effekten zu widerstehen, die auf Gestank oder üblem Geschmack beruhen.

GOBLINBLUT II

KRI 7, SPÄ 7, ZAW 7, Goblinblut I

Die Blutlinie des Charakters geht offenbar direkt auf die Brutmütter der Goblins zurück. Seine Haut wird deutlicher grün, seine Ohren wachsen weiter in die Breite, Hände und Füße werden ein wenig größer und seine Zähne ersetzen sich nach und nach durch ein spitzeres, schärferes Gebiss. Nach Maßgabe des Spielleiters vergrößert sich dadurch die Bandbreite an Substanzen, die er beißen und kauen kann.

In jedem Fall geben ihm seine vergrößerten Ohren +2 pro Talentrang auf Bemerkenswürfe betreffend Gehör, und der Charakter gewinnt den goblinischen Mut der großen Zahl, was bedeutet, dass er +1 auf alle Angriffswürfe erhält für jeden Verbündeten in einem Umkreis von 2 Metern. Auf alle Proben oder Werte, um Furcht zu widerstehen, erhält er den gleichen Bonus. Außerdem erkennen Unwölfe in ihm einen Träger des Paktes, den sie mit den Goblinartigen haben. Sofern er ihnen freundlich und respektvoll begegnet, lassen Unwölfe den Charakter auf sich reiten, und erhält +2 pro Talentrang auf Reiten-Proben, wenn er auf einem Unwolf sitzt.

Allerdings sinkt das geistige Potential des Charakters ein wenig, was bedeutet, dass der maximal erreichbare Grundwert in der Eigenschaft Verstand für den Charakter um 2 reduziert wird.

GOBLINBLUT III

KRI 12, SPÄ 12, ZAW 12, Goblinblut II

Der Charakter hat nun unverkennbar grüne Haut, die breiten Ohren eines Goblins, und seine unteren Eckzähne

wachsen über die Lippen heraus. Er hat nun deutliche Ähnlichkeit mit einem Goblin, was ihm den Zugang zu manchen Orten verwehren kann. Auch werden seine Augen noch einmal größer und dunkler, wodurch er das Volksmerkmal LICHT-EMPFINDLICH erhält.

Er gewinnt die Beweglichkeit eines Goblins und damit +1 auf seine AGI, und er hat die Möglichkeit, im Kampf einen Slayerpunkt nach einem erfolgreichen Angriff auszugeben, um eine zusätzliche Bewegung auszuführen.

Außerdem kann sich der Charakter einmal alle 24 Stunden für die Dauer eines Kampfes in einen Unwolf verwandeln. Dies ähnelt ansonsten dem Talent TIERGESTALT, nur dass der Charakter auch die Kreaturenfähigkeiten der Gestalt erhält, solange er sich in dieser Form befindet.

Verfügt der Charakter über das Talent TIERGESTALT, kann er zusätzlich die Talentanwendungen nutzen, um sich in einen Unwolf zu verwandeln, wobei er ebenfalls die Kreaturenfähigkeiten der Gestalt erhält, solange er sich in dieser Form befindet.

