

BLUTLINIE: SEUCHENBLUT

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

Seuchenblütige stammen von pestilenzverbreitenden Kreaturen ab, verfluchten Seuchenträgern oder von Vorfahren, die unter magischem Einfluss während einer Seuche gezeugt oder geboren wurden, wahrscheinlich sogar von einem erkrankten Elternteil. Virulenz brodelt in ihrem Blut, ohne ihnen selbst zu schaden – jedenfalls nicht so stark wie ihrem Umfeld.

SEUCHENBLUT I

KRI 1, SPÄ 1, ZAW 1

Der Charakter wird immun gegen Krankheiten und Krankheitseffekte und kann außerdem den Zauber *Niesanfall* wirken als wäre er ein Zauberwirker mit Kenntnis in diesem Zauber. Ist der Zielzauber-Basiswert des Charakters niedriger als 10, darf er den Zauber mit einem Basiswert von 10 wirken (modifiziert natürlich um den ZB des Zaubers).

Der Charakter nimmt ein kränkliches Erscheinungsbild an, blass mit eingesunkenen Wangen, verkrusteten und geröteten Augen und triefender Nase, und er verströmt einen Geruch, der an eine Mischung aus Schweiß, Kampfer und Aceton erinnert.

SEUCHENBLUT II

KRI 7, SPÄ 7, ZAW 7, Seuchenblut I

Der Seuchenblütige ist nun ständig am Keuchen, Schniefen und Husten, was ihm einen dauerhaften Abzug von -2 auf alle Proben gibt, um seine Anwesenheit zu verbergen (z.B. Schleichen) oder körperliche Anstrengung über längere Zeit durchzuhalten (z.B. Schwimmen).

Allerdings kann er, wenn er drei Slayerpunkte ausgibt (alternativ: einmal pro Kampf pro Talentrang; nach Maßgabe des Spielleiters) einen Pesthauch aushusten und -niesen, durchsetzt mit eitrigem Schleim und

infektiösem Blut. Dies wird wie eine kegelförmige Odemwaffe behandelt mit einer Länge von GE x 1 Meter und einer Breite von GE/2 Metern am Ende. Kreaturen im Odemkegel müssen Krankheit trotzen würfeln. Bei Misslingen erhalten sie pro Runde 1 Punkt nicht abwehrbaren Schaden für eine Anzahl von Runden, die dem Ergebnis der Schießen-Probe des Odemangriffs entspricht. Der Schaden pro Runde aus mehreren Treffern der Odemwaffe ist kumulativ.

SEUCHENBLUT III

KRI 12, SPÄ 12, ZAW 12, Seuchenblut II

Eitrigte Beulen und entzündete Pusteln wuchern auf der Haut des Seuchenblütigen. Diese sind recht schmerzempfindlich und erhöhen jeden Schaden, den der Charakter durch physische Angriffe erhält, um 1.

Gleichzeitig werden seine Körpersäfte stark virulent. Als Aktion kann der Charakter eine Waffe (oder ein Munitionsstück) kontaminieren, welches dann beim nächsten Treffer 1 Punkt Werteverlust verursacht. Der Charakter muss die Waffe dazu einspeicheln oder mit seinem Blut bestreichen. Letzteres erfordert, dass dem Charakter mindestens 1 LK zu seinem Maximum aufgrund einer Verletzung fehlt. Bissangriffe des Charakters gelten automatisch als kontaminiert. Beim Kauf des Talentrangs muss der Spieler entscheiden, ob der Werteverlust KÖR, AGI oder GEI betrifft.

Außerdem muss jeder Gegner, der dem Charakter im Nahkampf Schaden zufügt, AGI+BE (+Ränge in AUSWEICHEN und ICH MUSS WEG!) würfeln, um nicht von spritzendem Blut oder Eiter getroffen zu werden. Bei einem misslungenen Wurf erleidet der Angreifer entsprechenden Werteverlust. Gegner, die den Charakter beißen oder verschlingen, haben kein Anrecht auf einen AGI+BE-Wurf.

Soweit entspricht dieses Fanwerk meiner Einsendung zum Winter-One-Page-Contest 2020. Für den Dungeonslayers-Communitykalender gibt's allerdings nun noch einen Bonus obendrauf: Ein kompletter Beispielcharakter als sofort einsetzbarer NSC, dem die Fähigkeiten der Blutlinie voll zur Verfügung stehen. Außerdem dient er als Test eines neuen NSC- (und eventuell auch Monster-)Formats, das zum Ziel hat, detailreicher, übersichtlicher und flexibler zu sein als das klassische Format.

CRUZI CHAGAS (GH 19, EP 194)

GK no HUMANOIDER

MENSCH, SPÄHER (WALDLÄUFER) 14.

KÖR 6 AGI 7 GEI 7

ST 2 HÄ 3 BE 5 GE 6 AU 5 VE 2

BEGEGNUNG

Initiative 12 (AGI 7 + BE 5), 15 mit Langbogen, 13 mit Machete
Verbergen 16 (AGI 7 + BE 5 + T:Heimlichkeit 4) **Schleichen** 16 (AGI 7 + BE 5 + T:Heimlichkeit 4) **Bemerken** 13 (GEI 7 + VE 2 + T:Wahrnehmung 4) **Suchen** 13 (GEI 7 + VE 2 + T: Wahrnehmung 4), **Überzeugen/Verhandeln** 16 (GEI 7 + AU 5 + T:Charmant 4)
Sprachen Gemeinsprache (L&S), Elfish (L&S)

Sonstige Begegnungsfähigkeiten

Heldenglück I: Einmal alle 24 Stunden Würfelwurf wiederholen

VERTEIDIGUNG

LK 22 (10 + KÖR 6 + HÄ 3 + T:Einstecker 3) * 1 GK)

Laufen 4 ((AGI 7 + 1) * 0,5)

Kettenpanzer+1 PA + 3

Lederschienen PA + 1

Abwehr 15 (KÖR 6 + HÄ 3 + PA 4 + 2 Schutzring)

Vermeiden 17 (KÖR 6 + BE 5 + PA 4 + 2 Schutzring)

Gift/Krankheit trotzen 10 (KÖR 6 + HÄ 3 + T: Einstecker 1)

Anfällig Jeder vom Charakter erlittene physische Schaden wird um 1 erhöht

Immun Krankheiten

Sonstige Verteidigungsfähigkeiten

Ausweichen I: Einmal pro Kampf Nahkampfangriff komplett ignorieren

Heldenglück I: Einmal alle 24 Stunden Würfelwurf wiederholen

Seuchenblut III: Werteverlust (1 KÖR) bei Nahkampfangriff auf Charakter, wenn Angreifer AGI+BE misslingt (automatisch bei Bissangriff)

ANGRIFF

Laufen 4 ((AGI 7 + 1) * 0,5)

Schlagen Basis 8 (KÖR 6 + ST 2)

Fechten Basis 11 (KÖR 6 + BE 5)

Schießen Basis 17 (AGI 7 + GE 7 + T:Schütze 3), GA -3 (T:Scharfschütze)

Werfen Basis 12 (AGI 7 + ST 2 + T:Schütze 3), GA -3 (T:Scharfschütze)

Langbogen +2 PW 21 (Basis 17 + WB 4), GA -5, Ini + 3

Machete +1 PW 14 (Basis 11 + WB 3), GA -1, Ini + 1

ANGRIFFSZAUBER

Niesanfall (DS GRW, S. 64) PW 17 max. (Zielz. 17 - (KÖR+AU)/2 des Ziels) **Dist.** VE x 2 Meter **Dauer** 1 KR **Abkl.** o KR

Sonstige Angriffsfähigkeiten

Fieser Schuss II: Zweimal pro Kampf Schießen-Wert für einen Angriff um AGI erhöhen

Heldenglück I: Einmal alle 24 Stunden Würfelwurf wiederholen

Salve I: Einmal pro Kampf ein zusätzlicher Fernkampf-Angriff pro Runde

Seuchenblut III:

- Odemwaffe: Pesthauch; Kegel mit GE x 1 m Länge und GE/2 m Breite am Ende. Getroffene Kreaturen erhalten 1 nicht abwehrbaren Schaden pro Kampfrunde (Dauer = PE der Schießen-Probe in KR, sofern Krankheit trotzdem misslingt. (Dreimal pro Kampf oder Kosten: 3 SP, nach Maßgabe des Spielleiters)
- Werteverlust (1 KÖR) bei nächstem schadenverursachendem Nahkampfangriff des Charakters (erfordert 1 Aktion Vorbereitung, um Waffe zu kontaminieren).

MAGIE

Zugangsstufe -

Zaubern Basis (GEI 7 + AU 5 + Mod xx)

Zielzauber Basis 17 (GEI 7 + GE 7 + T:Schütze 3)

ALLE ZAUBER

Niesanfall (DS GRW, S. 64) PW 17 max. (Zielz. 17 - (KÖR+AU)/2 des Ziels) **Dist.** VE x 2 Meter **Dauer** 1 KR **Abkl.** o KR

Sonstige Magiefähigkeiten

Heldenglück I: Einmal alle 24 Stunden Würfelwurf wiederholen

FÄHIGKEITEN UND TALENTE

Ausweichen I (EP-Wert 5, DS GRW, S. 19): Einmal pro Kampf Nahkampfangriff komplett ignorieren

Charmant II (EP-Wert 2, DS GRW, S. 21): +4 auf soziale Würfe

Einstecker I (EP-Wert 0, DS GRW, S. 22): +3 LK, +1 Gift/Krankheit trotzen

Fieser Schuss II (EP-Wert 20, DS GRW, S. 23): Zweimal pro Kampf Schießen-Wert für einen Angriff um AGI erhöhen

Heimlichkeit II (EP-Wert 4, DS GRW, S. 24): +4 auf alle Würfe, um unbemerkt zu bleiben

Heldenglück I (EP-Wert 5, DS GRW, S. 24): Einmal alle 24 Stunden Würfelwurf wiederholen

Jäger I (EP-Wert 1, DS GRW, S. 26): +2 auf alle Proben zum Überleben in der Wildnis

Salve I (EP-Wert 21, DS GRW, S. 30): Einmal pro Kampf ein zusätzlicher Fernkampf-Angriff pro Runde

Scharfschütze III (EP-Wert 30, DS GRW, S. 30): -3 auf Abwehr gegen alle Fernkampf-Angriffe des Charakters

Schütze III (EP-Wert 3, DS GRW, S. 31): +3 auf Schießen, Werfen und Zielzauber

Seuchenblut III (EP-Wert 27): s.o.

Wahrnehmung II (EP-Wert 4, DS GRW, S. 36): +4 auf alle Proben bezüglich Wahrnehmung

BEUTE

AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDE

Langbogen +2 (DS GRW, S. 80)

Machete +1 (wie Langschwert, DS GRW, S. 80)

Kettenpanzer +1 (DS GRW, S. 80)

Lederschienen (DS GRW, S. 80)

Schutzring +2 (DS GRW, S. 100): +2 Abwehr

BESCHREIBUNG

Von der Statur her ist Cruzi Chagas eine eher unauffällige Person – vom Alter her wahrscheinlich irgendwo in den Dreißigern, schlank und nicht sehr groß. Sein Gesicht dagegen könnte das eines Frauenschwarms sein, ebenmäßig, exotisch dunkelhäutig, mit schmalem schwarzem Schnurrbart und adrett gekämmtem schwarzem Haar – wäre es nicht durch Eiterpusteln, Pockennarben und gerötete Augen entstellt. Seine

Stimme ist rau und heiser, aber dennoch kräftig, allerdings von gelegentlichem gurgelndem Röcheln durchsetzt. Gegen den Eitergeruch seiner Blutlinie parfümiert sich Cruzi gerne – er bevorzugt den Duft von Zimt –, dennoch bricht der faulige Geruch gelegentlich durch.

Cruzi ist meist in einfacher, zweckmäßiger Kleidung gekleidet, in gedeckten Farben, die es erleichtern, sich im Dschungeldickicht zu verstecken. Nur zu offiziellen Anlässen trägt er eine alte Offiziersjacke

mit Tressen, Rangabzeichen und Orden. Ob das wirklich seine ist, bleibt eine offene Frage.

HINTERGRUND

Cruzi Chagas wurde in den Slums einer tropischen Handelsstadt geboren, wo die Ärmsten im Dreck leben, die Reichsten im überschwänglichen Luxus, und es dazwischen nicht viel gibt. Regelmäßig fegen widerliche Seuchen durch die Elendsviertel des Landes, von denen die Reichen nicht viel mitkriegen. Während einer dieser Epidemien kam Cruzi zur Welt, geboren von einer schwer erkrankten Mutter. Niemand erwartete, dass das ebenfalls befallene Kind mehr als ein paar Tage überleben würde. Doch es lebte, obwohl seine Symptome nie verschwanden. Von Krankheit gleichzeitig gezeichnet und gehärtet führte Cruzi ein Leben auf der Straße, lernte bald, seine Fähigkeiten einzusetzen, um sich zu behaupten und andere einzuschüchtern, und wurde rasch Anführer einer Bande. Als Räuber und Plünderer fiel ihm natürlich auf, wie ungleich der Wohlstand in seinem Heimatland verteilt ist, und seine Verachtung für die verwöhnten und wohlbehüteten Reichen wuchs. Seine Raubzüge nahmen immer aktionistischere Züge an, womit er Anhänger anzog, die wie er genug hatten von der Unterdrückung und Ausbeutung durch die Adligen und Kaufleute. Seither hat Cruzis Bande – die die Bezeichnung „Rebellenkörper“ vorzieht – das Ziel, die Obrigkeit seines Landes in den Dreck herunter zu stürzen und den Wohlstand neu zu verteilen – eine Idee, die sich selbst im Land ausbreitet, wie eine Seuche, und vor der sich die hohen Herren vielleicht dieses Mal nicht abschotten können.

PERSONLICHKEIT

Cruzi zieht es vor, seine Interessen eher mit einem Lächeln durchzusetzen als mit lauter Stimme, scheut sich aber nicht davor, subtile Drohungen in seinen freundlichen Anfragen zu verstecken. Wenn eine Unterredung weniger feinsinnige Methoden erfordert, überlässt er sie lieber einem „handfesteren“ Kameraden und tritt selbst dezent in den Hintergrund, um zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal zu überprüfen, ob der Gesprächspartner nun Cruzis freundlichen Worten zugänglicher ist. Allerdings ist es absolut nicht so, dass Cruzi Gewalt verabscheut. Er ist ein Rebellenführer, plant Plünderungen, Überfälle und Angriffe auf „feindliche Stellungen“, und er lässt es sich nicht nehmen, sich an entsprechenden Aktionen persönlich und maßgeblich zu beteiligen, gerne weit vorne dabei, aber als Fernkämpfer eher in der zweiten Reihe (manchmal aber auch in der Rolle des Scharfschützen oder des Deckungsfeuers). Bei derartigen Aktionen nimmt Cruzi außerdem wenig Rücksicht auf Gnade gegenüber seinen Gegnern oder auf Verluste von Unbeteiligten, die

zwischen die Fronten geraten. Cruzi verfolgt höhere Ziele, und diese erfordern nun einmal gewisse Opfer.

ROLLE

Chagas eignet sich hervorragend als Verbündeter oder sogar als Auftraggeber der Gruppe. Die SC könnten zu seiner Rebellentruppe gehören und von ihm auf Missionen geschickt werden, die das Ziel des „großen Umsturzes“ näherbringen oder Unabhängige, die für Chagas Aufträge erledigen, mit denen er seine eigenen Leute aus verschiedenen Gründen nicht betrauen will. Dann wiederum könnte Chagas auch einfach nur ein wertvoller Kontaktmann sein, der sich bestens in der untersten Bevölkerungsschicht des Landes auskennt und für fast alle Gelegenheiten einen Mann (oder eine Frau) mit den passenden Fähigkeiten zur Hand hat. In allen Fällen bietet Chagas jedoch auch ein hohes Potential für unerwartete Konflikte oder Plot-Twists, da er für das Erreichen seiner Ziele bereit ist, Methoden anzuwenden, die die SC möglicherweise nicht gutheißen.

Als Antagonist könnte Chagas mit seinen Rebellen vor allem ein größerer Störfaktor sein. Seine gut bewaffneten, ortskundigen und in der Regel skrupellosen Patrouillen sind mit Sicherheit eine Gefahr für jeden, der Chagas' „Herrschaftsgebiet“, aus welchen Gründen auch immer, passieren möchte. Wer nicht ständig den Patrouillentrupps ausweichen oder sich Scharmützel mit ihnen liefern möchte, kommt wohl nicht umhin, das Übel irgendwann an der Wurzel zu packen...

Schließlich könnte Chagas aber auch der „große Endgegner“ einer Kampagne in einer Dschungelregion sein. Schließlich ist er aus gewisser Sicht erst mal nichts weiter als ein Räuberhauptmann. Und ihn zu einem wahren Schurken zu machen ist nicht weiter schwer. Wenn seine Aktionen mehr Leid und Tod verursachen, als den Armen der Umgebung Nutzen zu bringen; wenn ein ehrenwerter Adliger oder Kaufmann die Situation der Region durch Reformen und fortschrittliche Ideen verbessern will, aber Chagas dennoch die gewaltsame Lösung sucht; und wenn Chagas geradezu verbrecherische oder amoralische Mittel zu seinem Zweck einsetzt (wie z.B. Anbau von Drogen oder Umgang mit Dämonen, Untoten und anderen Monstern) – dann hat man in ihm einem Gegner, dem eine beliebige Anzahl zu allem bereiter Gefolgsleute zur Verfügung steht, bevor man endlich seiner persönlich habhaft werden kann.

