

Bedingung & Startspielzüge

Wenn du das noch warme Herzblut eines Drachen trinkst, kannst du beim nächsten Stufenaufstieg wählen diesen Spielzug zu erhalten:

Dovahkiin

Du erhältst einen weiteren Modifikator BLUT, der auf +1 beginnt. Wenn du dein Drachenblut einsetzt um dich zu stärken erhältst du +BLUT auf deinen STÄ-Modifikator. Dann wirf einen W4, wenn das Ergebnis geringer oder gleich deinem BLUT-Modifikator ist, musst du dich der Drachennatur hingeben. Wähle Gier, Zorn oder Verachtung.

Wenn du erneut das warme Herzblut eines (anderen) Drachen trinkst, erhöhst du deinen BLUT-Modifikator um 1.

Sobald du diesen Spielzug beherrscht, zählen die folgenden Spielzüge als Klassenspielzüge für dich. Du kannst sie beim Stufenaufstieg wählen:

Weiterführende Spielzüge

Drachenodem

Wenn du das Feuer in deinem Bauch als Odem entfesselst, füge deinen Schaden allen Kreaturen im Weg deiner Flammen zu - und dir selbst. Dann wirf einen W4, wenn das Ergebnis geringer oder gleich deinem BLUT-Modifikator ist, musst du dich der Drachennatur hingeben. Wähle Gier, Zorn oder Verachtung.

Wyrmszunge

Du sprichst die Drachensprache. Dadurch kann jede Kreatur dieser Welt dich verstehen und du sie.

Rastloses Blut

Du kannst die Schwächung Krank nicht mehr erleiden. Wenn etwas dazu führen würde das du Krank wirst, erhältst du diese Schwächung ohne Malus.

Feurige Adern

Hitze und Flammen können dich nicht mehr verletzen (sie können jedoch weiterhin deinen Besitz verbrennen oder schmelzen).

Den Drachen wecken

Wenn du aus Gier, Zorn oder Verachtung verhandelst, wirf +Blut statt +CHA.

Eine Kompendium-Klasse von Stras Acimovic

