

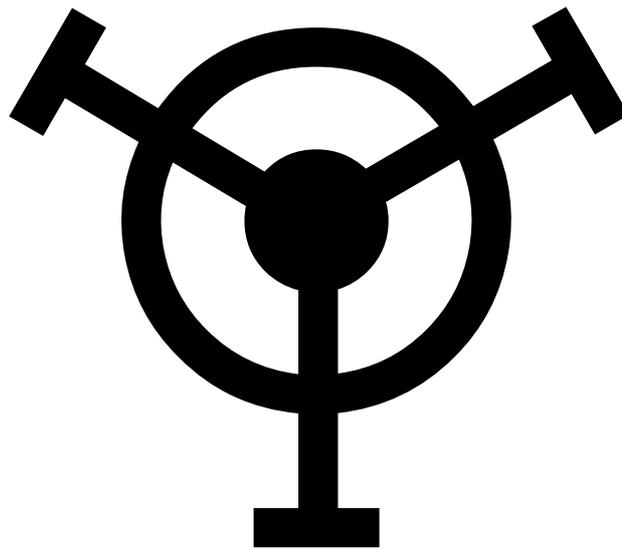
Das Schwarze Auge

VAMPIRISMUS

Version 4.5

VON

CHRISTIAN GÖTZ



Mit herzlichen Dank für Kritik, Test und Text- und Bildverwendungserlaubnisse an „Ansys“, Jens O. Klockers, dem Team vom „Sphärenwanderer“, Anton Wester, dem Team vom „Nirgendmeer“, „Riana“ und natürlich den Machern von DSA für eine so wundervolle Spielwelt

Dieses Dokument entstand unter Einbeziehung verschiedener Offizieller Publikationen darunter: Borbarads Erben, Schwerter & Helden, Zauberei & Hexenwerk, Götter & Dämonen und Rückkehr der Finsternis.

Ein Download oder eine andersartige Kopie dieses Dokuments darf ohne ausdrückliche Genehmigung des Autors nicht weiterverbreitet oder anderweitig veröffentlicht werden.

»DAS SCHWARZE AUGEN, AVENTURIEN und MYRANOR sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions. Copyright (c) 1997. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Dokument enthält nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien/Myranor. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen; bei Fragen zu dieser Website wenden Sie sich bitte an den Autor Christian Götz cw.goetz@freenet.de

DSA-Logo, Seitenrand und einige Bilder (u. a. Von Caryad und Sabine Weiß) Copyright by Fantasy Productions GmbH (www.fanpro.com), das der übrigen Bilder bei Doris „Riana“ Lettmann

INHALT

Vorwort	3	Das Blut der Vampire	
Die Spielhilfe (Gliederung)	3	Konsistenz des Blutes	26
Regelfragen	3	Die Wirkung von V.-Blut auf Lebew.	26
		Die Wirkung von V.-Blut auf Vampire	27
		Arcane Besonderheiten des V.-Blutes	27
Erhebung und Unleben	4	Vernichtung eines Vampirs	
Die Generierung eines Vampirs		Allgemeine Regeln	27
Schritt 1: Der Ursprungscharakter	4	Bewährte Vernichtungsmethoden	27
Schritt 2: Wahl der Vampirart	4	Heilung vom Vampirismusfluch	28
Die verschiedenen Vampirarten		Das weitere Unleben	
Die klassischen Vampire	5	<i>Erhöhung Schlechter Eigenschaften</i>	28
Die Feylamia	6	<i>Abbau der Ängste</i>	28
Die Lamijanims	6	Vampir-GP	28
Schritt 3: Vor- und Nachteile	7	Steigerung der guten Eigensch.	29
Schritt 4: Abgeleitete Grundwerte	7	Steigerung von Talenten	29
Tabelle: Wählbare Vor-/Nachteile	8	Steig. von Gaben und Zaubern	29
Das Sikaryan und sein Raub		Steigerung der Grundwerte	29
Grundlagen zum Sikaryan	9	Erwerb von Vorteilen	29
Geschwindigkeit des Raubes	9	Erwerb von Nachteilen	29
Tributpflicht	9	Erwerb von Sonderfertigkeiten	29
Folgen des Sikaryanraubes	9	Senken der Verwundbarkeiten	29
Vom Rausche	10	<i>Zusätzliche Vampir-GP</i>	29
Ursachen des Sikaryanschwundes	10		
<i>Zum Ausdauerwert bei Vampiren</i>	11	Aberglaube und Gelehrtenwissen	30
Folgen des Sikaryanschwundes	11	Aberglaube	30
...bei Lebewesen	11	Gelehrtenwissen	30
<i>Regeneration des Sikaryans</i>	11		
...bei Vampirartigen	11	Spieler und Meister	32
<i>Mindere Vampire</i>	11	Vampire als Spielercharakter?	32
Vorteile, Nachteile und Sonderfertigkeiten		Gruppenintegration	32
Vorteile	12	Abenteuergestaltung	32
<i>Vampirbisse</i>	13	Verschiedene Gruppierungen	
<i>Regeneration bei Vampiren</i>	14	<i>Die Kinder der Nacht</i>	33
Nachteile	14	<i>Die Kinder der Finsternis</i>	34
<i>Auswahl der Verwundbark.</i>	18	<i>Die Domini Noctis</i>	34
Sonderfertigkeiten	18	Meta-Talente zur Jagd	37
Verschiedene Verwundbarkeiten	19	Legendäre Artefakte	38
Die Magie der Vampire		Vampirtiere	39
Die Wirkung von Magie auf Vampire	21	Der Zauber Adlerschwinge	39
<i>Die Zauberkraft der Vampire</i>	21	Beispieltiere	39
Zauberfertigkeiten & Zauberproben	21	Meisterpersonen	40
Erschwernisse bei Zauberproben	21	Schlussbemerkungen	41
Struktur der Vampirzauber	21		
<i>Magische Sonderfertigkeiten</i>	22		
<i>Magische Rituale</i>	22		
Die Zauber der Vampire	23		
<i>Vampirzaubertabellen</i>	23		
Verschiedene Vampirzauber	23		

GEEHRTE LESERIN, GEEHRTER LESER,

Vor Ihnen liegt eine inoffizielle Spielhilfe die sich dem Thema Vampirismus im Rollenspiel „Das Schwarze Auge“ annimmt.

Diese Spielhilfe sieht sich als Erweiterung und Vertiefung der Texte und Regeln in der Box **Götter & Dämonen**, in welcher sie den Großteil der offiziellen Regeln zum Vampirismus finden. Verwenden sie diese Spielhilfe, so ersetzen die hierin getroffenen Aussagen solche in offiziellen Publikationen.

In dieser Spielhilfe finden sie Regeln zum Generieren von vampirischen Wesenheiten, ihre besonderen Fähigkeiten sowie Vorschläge zu ihrem Einsatz im Spiel.

DIE SPIELHILFE

Diese Spielhilfe gliedert sich in drei Teile:

- ☞ Im Ersten Teil **Erhebung & Unleben** finden sie Generierungsregeln für Vampire, zusammen mit Vor- und Nachteilen, Sonderregeln zum Sikaryan, der Vernichtung von Vampiren und ihrer Entwicklung während des weiteren Unlebens.
- ☞ Im Zweiten Teil **Aberglaube & Gelehrtenwissen** finden sie verschiedenes aventurisches Quellenmaterial.
- ☞ Der Dritte Teil schließlich **Spieler & Meister** gibt ein paar Hinweise zu Vampiren im Spiel (als Meisterperson bzw. unter welchen Voraussetzungen es möglich ist einen solchen als Spielercharakter zu führen.)
Darüber hinaus finden sie in diesem Teil ein vampirische Meisterpersonen, Vampirgruppierungen und magische Artefakte, die ihnen eine kleine Vorstellung von der möglichen Verwendung von vampirischen Wesenheiten im Spiel geben soll.

Diese Version der Spielhilfe befindet sich auf dem Stand nach dem Erscheinen der **Zoo-Botanica Aventurica** vor erscheinen einer ev. ERRATA. Sollten sie bereits ältere Versionen dieser Spielhilfe benutzen und ihnen die dort vorgestellten Regeln besser gefallen, verwenden sie diese weiter oder übernehmen sie nur jene Dinge, welche ihnen zusagen. Wollen sie diese Version in vollem Umfang nutzen empfiehlt es sich etwaige bestehende Charaktere neu nach den hier vorgestellten Regeln zu generieren.

Innerhalb der Spielhilfe wird des Öfteren auf andere offizielle Publikationen verwiesen dabei ist eigentlich nur die Kenntnis von **S&H**, **Z&H** und **G&D** für die Verwendung der Spielhilfe nötig. **SRD** ist zwar hilfreich jedoch nicht erforderlich.

Und auch hier sei noch einmal gesagt: Der Autor kennt den Spielstil den Sie und ihre Gruppe bevorzugen nicht, übernehmen sie also so viel oder so wenig aus dieser Spielhilfe wie sie wünschen, und scheuen sie nicht davor zurück sie den Bedingungen ihrer Gruppe anzupassen schließlich sollen sie vor allem eines haben:

Ein paar angenehme Stunden mit Gleichgesinnten.

In diesem Sinne und mit den besten Wünschen:
Viel Vergnügen.

Christian Götz



REGELFRAGEN?

Bei Fragen oder Anregungen schreiben sie doch an den Autor per Mail an cw.goetz@freenet.de.
Die aktuellste Version dieser Spielhilfe finden auf www.dsa4.de oder auf www.datenlimbus.de

ERHEBUNG UND UNLEBEN

DIE GENERIERUNG EINES VAMPIRS

Die Generierung eines Vampirs folgt ähnlichen Regeln wie jenen zu Dämonenpakten im Heft **Mit Geisterkraft & Sphärenkraft (G&S)** auf **Seite 91ff.** aus der Box **G&D**. Zur Verwendung der Folgenden Regeln ist es hilfreich mit jenen vertraut zu sein. Sehen sie die Folgenden Regeln nicht als sklavische Anweisungen sondern eher als Vorschläge und Richtlinien – und passen sie entsprechende Werte und GP Kosten (s.u.) nach eigenem Ermessen an.

SCHRITT 1: DER URSPRUNGSCHARAKTER

Kein Charakter wird als Vampir geboren – genauso wenig wie ein Paktierer als solcher zur Welt kommt. Im Laufe seiner Existenz kann er jedoch dazu werden – im Falle eines Paktierers meist aus freier Entscheidung, im Falle eines Vampirs oft unfreiwillig. Bevor sie also mit der eigentlichen Vampir-Generierung (die im Folgenden auch bisweilen *Erhebung* genannt wird) beginnen können benötigen sie einen fertig generierten Charakter. Diesen Charakter können sie nach den üblichen bekannten Regeln aus **S&H**, **Z&H** oder **G&D** erstellen.

Genau wie Paktierer meistens bereits über eine gewisse Erfahrung (bzw. entsprechende Abenteuerpunkte und Werte) verfügen wenn sie den Pakt eingehen haben auch Charakter vor der Erhebung im Allgemeinen eine gewisse Lebenserfahrung und dazu passende Werte. Da nach der Erhebung für die Steigerung mancher Eigenschaften und Fähigkeiten veränderte Regeln gelten, ist es wichtig, dass der Charakter entsprechend ausgestaltet ist bevor sie mit der Generierung zu einem Vampir beginnen (also entsprechend seiner Erfahrung bereits Abenteuerpunkte in Talente, Eigenschaften, Sonderfertigkeiten, usw. investiert hat).

VORLEBEN

Wie bei jedem Charakter sollten sie auch bei einem Vampir eine genaue Vorstellung von seinen Zielen und Gefühlen haben. Um seine Motivation besser zu verstehen, sollten sie sich nicht nur Gedanken über seinen Lebenswandel nach der Erhebung sondern auch über sein Leben zuvor machen.

Sollten sie Vampir-Spielercharakter zulassen (siehe rechts), so empfiehlt es sich den Charakter – selbst wenn Spieler und Meister beabsichtigen ihn schließlich zum Vampir zu machen – schon einige Zeit vor der Vampirwerdung zu führen und mit ihm Erfahrung zu sammeln. Auf diese Weise können sie eine (vermutlich bald nach der Erhebung stattfindende) Wandlung seiner Ansichten bzw. seine Innere Entwicklung besser nachvollziehen und darstellen. Alternativ bietet es sich an vor der Vampirgenerierung dem Charakter eine gewisse Anzahl an Abenteuerpunkten zu geben, mit denen man seine Werte vor der Vampir-Generierung erhöhen kann oder auf die Variation der Start-GP (siehe **AH** Seite 7) zurückzugreifen. (Denn nach der Erhebung gelten wie bereits genannt teilweise andere Steigerungsregeln).

Selbstverständlich kann man auch beide Methoden kombinieren Und nur einige Zeit direkt vor der Vampirwerdung (oder nur bestimmte Szenen im Leben) als „normaler“ Charakter spielen. Je nach verteilter Erfahrung sollten sie auch das Startalter höher ansetzen als gewöhnlich.

SCHRITT 2: WAHL DER VAMPIRART

Die Vampirart wird gewöhnlich durch die Art der Infektion mit dem Vampirismus-Fluch festgelegt. Bei Meisterpersonen sollte man sich zudem überlegen wie es zur Umwandlung kam und wer daran beteiligt war. Bei Spielercharakteren erübrigen sich solche Fragen meistens, da die Situation die zur Umwandlung führt sich aus dem Spiel ergeben sollte.

VAMPIRE ALS SPIELERCHARAKTER

Falls sie in Erwägung ziehen Vampire als Spielercharakter zulassen (und im Allgemeinen ist davon abzuraten) sollten sie sich auf Klassische Vampire beschränken.

Diese Generierungsregeln sollen keinesfalls den Eindruck erwecken, das Vampire nach diesen Regeln generiert der Stärke nach mit Charakteren vergleichbar sind die nicht unter dem Fluch des Vampirismus leiden. Allenfalls Vampire derselben Art mit etwa gleichen Vampir-GP (s.u.) sind vergleichbar. Ausgewogenheit zwischen Vampiren und „normalen“ Charakteren ist allenfalls (halbwegs) zu erreichen wenn die „gewöhnlichen“ Charaktere um Vieles erfahrener sind oder mit erhöhten Start GP begonnen haben. Mehr zum Thema Vampire als Spielercharakter finden sie im Kapitel **Spieler und Meister**.

Im Normalfall gilt jedoch:

SPIELERVAMPIRE GEFÄHRDEN DAS SPIELGLEICHGEWICHT

Nicht jede Rasse kann sich mit jeder Art des Vampirismus infizieren. Einzelheiten erfahren sie bei den Beschreibungen der einzelnen Vampirarten.

Im Folgenden finden sie nun verschiedene Vampirarten (oder genauer Klassen von Wesen die Unter Vampirismus leiden) vorgestellt aus denen sie die passende wählen können – in Aventurien (und vermutlich auch Myranor) mag es noch weitere geben, jedoch dürfte deren Anzahl verschwindend gering sein.

Nach dem sie eine Passende gewählt haben erhalten sie die dort aufgeführte Anzahl an *Vampir-GP* (üblicherweise ein negativer Wert), ist eine Spanne ohne nähere Erläuterung angegeben, so liegt die Genaue Zahl im Ermessen des Meisters. Mit diesem GP-Konto (das wohl zunächst überzogen ist) können sie mit der Generierung fortfahren. Am Ende der Generierung darf das V-GP Konto nicht mehr negativ sein (auch wenn sie während der Generierung noch weiter überziehen dürfen).

DIE VERSCHIEDENEN VAMPIRARTEN

Im Folgenden finden sie ein paar Arten von Wesen die unter dem Fluch des Vampirismus leiden. Sollten sie erwägen Vampire als Spielercharakter zuzulassen (s.o.) sei ihnen der Bereich **Spieler & Meister** dieser Spielhilfe ans Herz gelegt. Die Artenbeschreibungen sind ähnlich aufgebaut wie die Rassen oder Kulturbeschreibungen in **AH**, so dass sie sich hoffentlich schnell zurechtfinden.

DIE KLASSISCHEN VAMPIRE

Die vermutlich älteste Vampirart Aventuriens ist zugleich die Zahlreichste und Namengebende. Je nach Macht unterscheidet man zwischen einfachen Vampiren (Vampyr/Wampyr) und Erzvampiren. Je nach Region tragen sie auch andere Namen wie Nachtzehrer und Unheilige Blutsäufer. Unter den Vampiren selbst gleicht kaum einer genau dem anderen – sowohl was ihre Fähigkeiten als auch ihre Schwächen angeht. Einzig gesichert ist, dass sie wohl umso mächtiger sind je länger sie bereits auf Sumus Leib wandeln.

Zwei in jüngerer Zeit bekannt gewordene Erzvampire sind der sind der ehemalige Träger des Namenlosen Schwertes Seulasslintan, der Henker von Greifenfurt und Walmir von Riebeshoff, der Sammler. Weniger bekannt jedoch wohl immer noch aktiv ist Luciano von Vinsalt in Grangor, ebenfalls ein mächtiger Vertreter dieser Art.

Unter den Individuen dieser Art findet sich sowohl der klassische Gruftvampir welcher mit verkrümmtem Rücken, hässlicher Fratze und langen Fingernägeln in dunklen Kavernen (vorzugsweise entweihte Boronanger) lauert als auch stattliche Jünglinge, welche selbst erfahrene Vampirjäger erst auf den zweiten Blick als Untoten zu entlarven vermögen, welcher unerkannt in den Menschenmassen einer Großstadt auf nächtliche Pirsch geht um mit süßen Worten und dunklem Charisma seinen Opfern nachzustellen.

Auch die Kinder der Nacht, welche sich selbst als Paladine Borons sehen und die eigentlichen Kinder der Finsternis (deren Name oft synonym für alle Vampire verwendet wird), welche ihrem 13fach Verfluchten Schöpfer mit all ihren fürchterlichen Gaben dienen, müssen zu dieser Art gerechnet werden.

Herkunft und Verbreitung: Als älteste der halbwegs bekannten Vampirarten reicht die Geschichte ihrer Entstehung zurück bis ins Vierte Aeon des Namenlosen.

[...] SEINE HERRSchaft ward urgewaltig und ER wandelte LEIBhaftig unter den Menschenvölkern und sie priesen seine HERRlichkeit mit all ihren Taten.

Es war das Vierte Aeon der Schöpfung und SEIN GUEldenes Zeitalter ward herangebrochen und SEINE MACHt und GEWalt hatten keine Grenze im Dererund. [...]

Und als die Zeit gekommen war IHN erneut zu preisen und die dargebrachten Opfer SEINE GOEttlichkeit erstrahlen ließ sammelte ER die treuesten SEINER Jünger und ließ sie trinken von SEINEM heiligen BLute. Und so machte ER ihnen das GESchenk unzerstörbarer Leiber und ließ sie teilhaben an GOEttlicher UNsterblichkeit. [...] Und ER lehrte sie sich zu nähren von der Speise der GOEtter, ER führte sie den Weg der STAerke und gab ihnen das BLut der Unwürdigen als Nahrung und erhob sie über die gemeinen STErblichen. Die jüngeren GOEtter aber fürchteten SEIN Tun war die UNsterblichkeit doch nicht länger allein ihnen vorbehalten und so beschloßen sie den Verrat an IHM und SEINEN Getreuen, [...]

~Pergament unbekannter Herkunft, vermutlich um 420 v.Hal, Original zerstört, Abschrift auf beim Transport nach Punin verschwunden. Vermutlich aus einer Predigt eines Geweihten des Rattenkindes.

Klassische Vampire finden sich beinahe in ganz Aventurien solange es auch eine passende Nahrungsquelle in der Nähe gibt. Deshalb ist es kaum verwunderlich, dass sich der Großteil dieser seltenen Wesenheiten in der Nähe menschlicher Ansiedelungen aufhält.

Kulturen und Gemeinschaften: Vampire sind üblicherweise Einzelgänger – bisweilen umgibt sich ein mächtigeres Exemplar mit untoten „Kindern“, die ihn bei der Jagd unterstützen und über die er gebieten kann. Größere Gruppen die über längere Zeit bestand haben sind sehr selten und noch schwerer aufzuspüren, haben sie doch meistens gehörige Übung darin ihre Existenz zu verheimlichen. Häufig ähneln die Individuen solcher Gruppen bis zu einem gewissen Grad in ihren Fähigkeiten. Im Abschnitt **Spieler & Meister** werden ein paar dieser Gruppen (u.a. *Die Kinder der Nacht*) exemplarisch vorgestellt – die benötigten regeltechnischen Werte finden sie jedoch bereits im Folgenden um ihnen bei der Generierung lästiges Blättern zu ersparen.

Richtlinien und Tipps zur Auswahl der Verwundbarkeiten finden sie im Entsprechenden Kapitel zu den Verwundbarkeiten.

KLASSISCHER VAMPIR

Zulässig für:

Start Vampir-GP: -2500⁽⁰⁾

Automatische zusätzliche Vor- und Nachteile:

Dämmerungssicht¹

Herausragender Sinn (Geruch oder Gehör)²

Vampirismus³

Sikaryanraub (Vampirfänge I)³

Vampirische Regeneration I³

Jähzorn [+5]

Rachsucht [+5]

Totenschlaf²

Untot³

² Verwundbarkeiten (eine davon muss dem Geburtsmonat entsprechen) müssen mindestens gewählt werden – jedoch können dadurch bereits V-GP angesammelt werden.⁴

Mögliche Varianten (zusätzlich wählbar)

KIND DER NACHT (WEIHE) (1000/1300/1600 AP)⁵

Näheres zu den Kindern auf Seite: 33

Zusätzliche Voraussetzungen (vor der Erhebung):

MU 11 KL 12 CH 11 IN 11

Modifikationen (zusätzlich zur Erhebung):

KaP +12, SO+1 (oder auf 5 wenn darunter)

(beides aus Spätweihe)

Zusätzliche Vor- und Nachteile (zusätzlich zur Erh.):

Moralkodex [Boron-Kirche]

Verpflichtungen (Älteren Kindern der Nacht,

Hohen Boron Geweihten die um die Kinder wissen)

Sonderfertigkeiten (zusätzlich zur Erhebung):

Spätweihe (nicht-alveranische Gottheit)⁶

Liturgiekenntnis [Boron] (0)⁷

Ungeeignete Vor- und Nachteile:

Verwundbarkeit (Hesinde, Phex), Sikaryangier

Unzulässige Vor- und Nachteile:

Verwundbarkeit (Boron), Sikaryanraub (Kannibalismus)

DIE FEYLAMIA

Feylamia – auch Elfenvampire genannt – sind noch weit seltener als Vampire oder Lamijanin, nur alle paar Jahrzehnte hört man von einem.

Herkunft und Verbreitung: Ausschließlich Elfen (allenfalls vielleicht noch Feen) können von dieser besonderen Form des Vampirismus befallen werden – selbst Halbelfen sind wie alle übrigen Lebewesen immun gegen diese Ausprägung des Fluches. Da sich Feylamia auch nur vom Licht (Sikaryan) eines Elfen nähren können finden sie sich meist nur in der Nähe von Elfen. Geschaffen wurden die Feylamia von Pardona, der Hochelfe und Agentin des Namenlosen, vor ca. 1000 Jahren.

Hierzu sei eine aventurische Quelle zitiert (deren Wahrheitsgehalt natürlich zweifelhaft ist...):

Pardona erschuf die Nachtalben, und diese zeugten mit den Elfen die wahnsinnigen Feylamias, die sich vom Licht eines Elfen nähren, aber auch andere Kreaturen jagen. Man kann sie nur im Mondlicht töten, und auch dann schlafen sie nur für hundert Jahre. Aber es heißt, sie können keine Linien aus Olporter Kreide übertreten und niemanden angreifen, der ein Mondamulett trägt.

~Aus dem Anhang zu "Wunderbare Heilungen ohne Wunder"; von einem unbekanntem Auelfenpaar aus Weiden verfasst, Datum unbekannt, Übersetzung unbek. Feder aus dem Jahre 27 v.H.

Kulturen und Gemeinschaften: Auch die seltenen Feylamia sind Einzelgänger und man hat noch nie von einer Gemeinschaft gehört.

FEYLAMIA

Zulässig für: Alle Elfenrassen (Keine Halbelfen)

Start Vampir-GP: +/- 0

Automatische zusätzliche Vor- und Nachteile:

Gestaltwandlung³
Herausragender Sinn (Geruch und Gehör)²
Hypnose³
Vampirismus³
Sikaryanraub (Vampirfänge I)³
Vampirische Regeneration I³
Dunkelangst [+7]
Nahrungsrestriktion (Elfen)³
Jähzorn [+5]
Rachsucht [+5]
Untot³
Verwundbarkeit (Mada)³

Mit den Feylamia sind weit weniger weitere Vor- und Nachteile kombinierbar als mit klassischen Vampiren. Sehen sie sich deshalb hierzu die Details zu den entsprechenden Vor- und Nachteilen an – eventuell ist es allerdings möglich verschiedene der durch die Generierung erhaltenen Vor- und Nachteile noch bei der Erhebung zu modifizieren. Weswegen sie ebenfalls die Details studieren sollten.

DIE LAMIJANIN

Die Lamijanin (Einzahl: Lamijah) sind eigentlich erst nach der Dritten Dämonenschlacht bekannt geworden. Meist handelt es sich bei ihnen um schöne Frauen (aber auch Männer) die mit vollendeter Verführungskunst ihre Opfer umgarnen und sie ihrer Lebenskraft berauben.

Nach dem Dämonenwein der schwarzen Reben (Box Borbarads Erben; Blutrosen und Maraskan Seite 43-44) verspüren die Lamijanin ein starkes Verlangen, denn dieser aus dem Leben menschlicher Opfer geschaffene Trank kann auch einem Lamijah zumindest einen leichten Schwips verleihen und sie kurz ihre innere Leere vergessen lassen.

Herkunft und Verbreitung: Die Lamijanin sind besonders in Oron beheimatet - und stellen dort einen Teil der herrschenden Schicht. Jeder einzelne von ihnen wurde persönlich von Shaz-Man-Yat einer Dämonin im Gefolge Belkelels erschaffen, und jeder einzelne von ihnen ist somit ein Paktierer der Herrin der schwarzfaulen Lust. Im Gegensatz zum gewöhnlichen Vampirismus können so auch Elfen in den Genuss dieses „Paktgeschenkes“ kommen.

Der eigentliche Ursprung der Lamijanin liegt jedoch nicht bei der Dämonin – sondern ebenfalls beim Namenlosen.

Ausführliches Quellenmaterial über die Lamijanin und eine Entstehungslegende finden sie im Heft **B&M** der Box **Borbarads Erben** (Seite 29-31), einiges auch in **G&S** Seite 118-119).

LAMIJAH (400 PAKT-GP)⁸

Zulässig für: Alle Rassen

Start Vampir-GP: +/- 0

Automatische zusätzliche Vor- und Nachteile:

Befehl der Lamijah³
Vampirismus³
Sikaryanraub (Succubus/Incubus)³
Vampirische Regeneration I³
Angst vor Rahjagenehemem [12]³
Untot³

Mit den Lamijanin sind nur sehr wenige weitere Vor- und Nachteile kombinierbar. Ein Lamijah erhält auch keine besondere Boni durch das Älterwerden, da es sich bei einem Lamijah um einen Paktierer handelt kann er natürlich mit Pakt-GP Vorteile nach den in **G&S** vorgestellten Regeln erwerben und hiermit auch seine Eigenschaften steigern (selbst die die er nun eigentlich nicht mehr steigern darf, diese jedoch ausschließlich mit Pakt-GP).



„Dieser Wert stellt nur einen ungefähren Mittelwert dar, sie können die Macht eines Vampirs leicht beeinflussen indem sie diesen Wert erhöhen oder vermindern dabei können Faktoren wie Sternkonstellation und Erschaffungssituation/Erschaffer eine Rolle spielen, in den Namenlosen Tagen geboren beträgt das Vampir-GP Konto nur ca. -1500 GP fand auch die Erhebung während den Namenlosen Tagen statt sind die V-GP noch mal um 250 Punkte höher (-1250 V-GP).

„Besatz der Charakter vor der Erhebung diesen Vorteil bekommt er automatisch Nachtsicht, bei Nachtsicht Herausragende Nachtsicht (keine Abzüge außer bei völliger Dunkelheit)

„Besatz der Charakter bereits beide Herausragenden Sinne vor der Erhebung können stattdessen andere gewählt werden.

„Genaueres zu dem Vor-/Nachteil erfahren sie in der Beschreibung im Kapitel zu den Vor- und Nachteilen.

„Geburtsmonat des Zwölfgöttlichen Pantheon, falls der Charakter während den Namenlosen Tagen geboren wurde braucht er keine Verwundbarkeiten zu wählen.

„Die genannten Kosten gelten für Nicht-/Halb-/Vollzauberer. Ausnahmsweise können die Kosten auch abbezahlt werden, da üblicherweise zunächst die Ordination stattfindet bevor die Ausbildung des Kindes beginnt. Angesammelten AP müssen zunächst eingesetzt werden um diese SF abzubezahlen. Erst danach werden Ordenskapitel Talente (Orientieren sie sich am Borongeweihten Puniner-Ritus) mittels Lehmeister auf die Mindestwerte erhoben und die SF *Suchtwiderstand I* erlernt erst anschließend können AP für das Steigern der Liturgiekenntnis, das Erlernen der ersten Liturgien und Sonstigem eingesetzt werden.

„Die Kinder glauben Boron geweiht zu sein – ob sie jedoch in Wahrheit Marbo geweiht sind oder Boron ihnen nur weniger Karma schenkt ist wohl kaum entscheidbar. Regeltechnisch gelten sie als geweihte einer nicht-alveranischen Gottheit.

„Kinder der Nacht starten mit einer Liturgiekenntnis von 0 können zu Beginn also auch noch keine Liturgien wirken.

„Siehe **Mit Geistermacht & Sphärenkraft** nur im Zuge eines Belkelei Paktes möglich.

SCHRITT 3A: ALTE UND NEUE VOR- UND NACHTEILE VERGLEICHEN

Als nächstes sollten sie nun die Vor- und Nachteile die ihr Charakter bereits vor der Erhebung besaß mit folgender Liste vergleichen – diese gehen ihnen durch die Erhebung verloren, eventuell haben sie trotzdem noch Auswirkungen die sie in den Fußnoten erklärt finden.

VERLUST DES VORTEILS	VERLUST DES NACHTEILS
Affinität zu Elementaren	Angst vor [...]⁴
Altersresistenz¹	Hitzeempfindlichkeit
Feenfreund	Kältestarre
Geweiht [...]²	Krankheitsanfällig
Hitzeresistenz	Raubtiergeruch
Immunität geg. Gift [...]³	Übler Geruch
Kälteresistenz	Schneller Alternd⁵
Koboldfreund	Sucht⁶
Resistenz gegen Gift [...]³	
Resistenz gegen Krankheiten	

¹Verlust, jedoch SiP Maximum +1

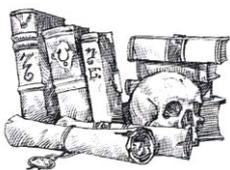
²Nur eine Weihe des Namenlosen Gottes bleibt erhalten, falls der Charakter zum Feylamia oder Vampir wird.

³Bleibt erhalten falls der Vorteil eine Giftart betrifft gegen die der Charakter nicht sowieso durch seine Erhebung geschützt wird.

⁴Bleibt gewöhnlich erhalten, handelt es sich bei der *Angst vor [...]* jedoch um bestimmte Stoffe/Wesen (Angst vor Spinnen, Angst vor Feuer) UND bei dem Charakter nach der Erhebung um einen klassischen Vampir, so wird dieser Nachteil (in der Stärke unverändert) umbenannt in *Verwundbar durch [...]*, näheres zu diesem Nachteil erfahren sie weiter unten.

⁵Verlust, jedoch SiP Maximum -1.

⁶Verlust, jedoch erhält der Charakter +1 Punkt der Schlechten Eigenschaft Sikaryangier je Giftstufe der Sucht.



Nicht genannte Vor- und Nachteile bleiben erhalten, erhält ein Vampir durch die Erhebung eine Vor- oder Nachteil den er bereits besitzt ein zweites Mal, so verstärkt

sich dieser falls es ein mehrstufiger Vor- Nachteil ist (Dämmerungssicht → Nachtsicht, gleiche *Schlechte Eigenschaften* aufaddieren...).

Bei Vor-/Nachteilen finden sie eventuell noch gesonderte Anmerkungen bei der Beschreibung der einzelnen Vampirarten.

Weiterhin müssen sie für Folgende in der Tabelle genannte Nachteile ein paar Besonderheiten beachten die im Kapitel zu den Vor- und Nachteilen genauer erläutert werden und eventuell für die Generierung relevant sind. Von diesen Besonderheiten sind jedoch nur die bei dem betreffenden Nachteil aufgeführten Vampirarten betroffen.

NACHTEIL	VAMPIRART
Bluttausch	V, F
Dunkelangst	V
Eingeschränkter Sinn	V, F
Lichtempfindlich	V
Lichtscheu	V
Nachtblind	V
Unansehnlich	V

V: Vampire F: Feylmaia

SCHRITT 3B: ZUSÄTZLICHE VOR- UND NACHTEILE

Mit ihrem Vampir-GP können sie in diesem Schritt nun weitere Vorteile erwerben da Vorteile V-GP kosten müssen sie ihr Konto durch den Erwerb von Nachteilen (die V-GP bringen) ausgleichen. Manche der Vor-/Nachteile die sie durch die Erhebung bereits erhalten haben können durch den Einsatz von V-GP in ihrer Stärke variiert werden. Näheres hierzu finden sie bei den betreffenden Vor-/Nachteilen im entsprechenden Kapitel. Am Ende des Generierungsvorgangs darf das V-GP Konto nicht mehr überzogen sein. Eine Übersicht über die unterschiedlichen Vor- und Nachteile und für welche Vampirarten sie jeweils wählbar sind finden zusammen mit einem Verweis auf die Seite auf der der betreffende Vor-/Nachteil mit Wirkung und den zu beachtenden Besonderheiten genauer ausgeführt ist in der Tabelle auf der nächsten Seite.

SCHRITT 4: ABGELEITETE GRUNDWERTE

Die Grundwerte LE, AE, AD und MR bleiben auf dem Stand vor der Erhebung erhalten (eine Veränderung der Eigenschaften – auch durch Boni aus der Erhebung – führt nicht zu einer Neuberechnung). Die Kampfbasiswerte und der INI-Basiswert werden mit den Eigenschaftsveränderungen aus der Erhebung (Nachteil *Untot*) neu berechnet.

Eventuelle zuvor besessene Karmaenergie geht vollständig verloren. Dazu kommt nun ein weiterer Grundwert, der essentiell für vampirische Wesen ist (und der auch bei allen anderen Lebewesen vorhanden ist, dort jedoch weniger Spielrelevant) – das Sikaryan.

Sikaryanenergie: Die Sikaryanenergie oder kurz das Sikaryan (unterteilt in Sikaryanpunkte – SiP) gibt die Lebenskraft eines Wesens an. Vampirische Wesenheiten verlieren kontinuierlich Sikaryan – und müssen diese Energie wieder auffüllen um ihre Existenz zu erhalten – gleichzeitig können nur sie noch besonderen Nutzen aus dem Sikaryan ziehen, speisen sich doch viele ihrer übernatürlichen Fähigkeiten aus eben dieser Energie.

Rassenmodifikator Sikaryan

Goblins	+ 6
Orks/Halborks	+ 8
Menschen	+10
Achaz/Zwerge/Elfen	+12

Sikaryanpunkte (SiP): (CH+KO+KO)/2

- + Rassenmodifikator
- + 1 für Vorteil Zäher Hund (auch wenn Startvorteil)
- + 1 je 2 LeP der durch Kultur, Profession, Vorteile oder durch hinzugekaufte LeP dazugekommen ist.
- + 2 für den Vorteil Altersresistenz (auch wenn Startvorteil – nur wenn der Vorteil schon vor der Vampirwerdung vorhanden war)
- 2 für den Nachteil Schneller Alternd (auch wenn er durch die Vampirgenerierung verloren geht)
- 1 für je 2 LeP der durch Kultur, Profession Nachteile oder verlorene permanente LeP abgezogen wurde.
- + 1 je Punkt des Vorteils Blutmacht
- 1 je Punkt des Nachteil Blutarmut

Auch die Berechnung des Sikaryans wird noch ohne die Bonuspunkte auf die guten Eigenschaften durch die Erhebung durchgeführt – und wird durch Erhöhung der Eigenschaften bei oder nach der Erhebung nicht weiter verändert.

Wenn sie wollen können sie die Formel auch zur Berechnung des Sikaryans von Lebewesen verwenden – anderenfalls nehmen sie einfach die maximale Lebensenergie als maximalen Sikaryanwert an.

Während des Weiteren Unlebens können die genannten Grundwerte durchaus noch gesteigert werden, allerdings mit Ausnahme der AE nicht mehr mit AP – genaueres erfahren sie im Kapitel *Erfahrung für Vampire*.

ENDE UND ANFANG

Glückwunsch, hiermit haben sie die Generierung abgeschlossen – und dem Autor bleibt nur noch, ihrem Vorhaben alles Gute zu wünschen – sei es zu einem neuen Bösewicht, NSC oder gar Spielercharakter.

BEI DER GENERIERUNG WÄHLBARE ODER MODIFIZIERBARE VOR- UND NACHTEILE

Vorteil	Während der Generierung wählbar/änderbar für	Kosten	Ort
Blick des Nachtmahrs	V	90 V-GP	Seite 12
Balance	V, F	300 V-GP	AH 107
Blutmacht	V, F, L	je 90 V-GP	Seite 12
Eingeschränkte Verwundbarkeit	V	Variabel	Seite 12
Eidetisches Gedächtnis	V, F	1150 V-GP	AH 108
Eisenaffine Aura	V (nur für nicht zuvor astral begabte Vampire wählbar)	210 V-GP	AZ 146
Gestaltwandlung	F	Steigerbar s.u.	Seite 12
Gefahreninstinkt	V (steigerbar wie <i>Sikaryansinn</i> (s.u.) – ohne Lehrmeister)	450 V-GP	AH 108
Gutaussehend	V (kann für V-GP Bonus vermindert werden siehe Beschreibung)	Speziell s.u.	Seite 12
Gutes Gedächtnis	V, F	360 V-GP	AH 108
Herausragende Aussehen	V (kann für V-GP Bonus vermindert werden siehe Beschreibung)	Speziell s.u.	Seite 12
Herausragende Balance	V, F	600 V-GP	AH 108
Herausragender Sinn	V, F (weitere Sinne sind zusätzlich zu den automatischen wählbar)	Je 150 V-GP	AH 109
Hypnose	F	Steigerbar s.u.	Seite 12
Nachtsicht	V (ersetzt Dämmerungssicht)	300 V-GP	AH 110
Raubregeneration	V, F, L	210 V-GP	Seite 12
Ruf des Vampirs	V	90 V-GP	Seite 12
Schlangemensch	V, F (nur wenn Voraussetzungen ohne Hohe Eigensch. erfüllt)	750 V-GP	AH 110
Sikaryan-Gespür	V (kann erhöht werden)	60 V-GP	Seite 13
Sikaryanraub (Berührung)	V, F, L (ersetzt bei L die Standardraubart sonst zusätzlich)	250/150 V-GP	Seite 13
Sikaryanraub (Kuss)	V, F, L (ersetzt bei L die Standardraubart sonst zusätzlich)	300 V-GP	Seite 13
Sikaryanraub (In-/Succubus)	V	200 V-GP	Seite 13
Sikaryanraub (Vampirfänge II)	V, F (ersetzt Sikaryanraub (Vampirfänge I))	150 V-GP	Seite 13
Sikaryanzauberer	V (Zusatzkosten durch wählbare Zauber)	90 V-GP	Seite 13
Sog des Purpurnen	V (nur für ehemals Magiebegabte wählbar)	90 V-GP	Seite 13
Unveränd. Körperbehaarung	V	60/150 V-GP	Seite 14
Vampirische Regen. II/III	V, F (bei der Generierung nur Stufe II wählbar)	je 210 V-GP	Seite 14

Nachteil	Während der Generierung wählbar/änderbar für	Bonus	Ort
Blutarmut	V, F, L	je 60 V-GP	Seite 14
Dämonische Aura II	---	120 V-GP	Seite 15
Nahrungsunverträglichkeit	V, F, L	150 V-GP	Seite 15
Matrixlücken	V, F, L	150 V-GP	Seite 15
Sikaryangier	V, F, L	je 60 V-GP	Seite 15
Sikaryanraub (Kannibalismus)	V, F	210 V-GP	Seite 15
Stigma	V, F	variabel s.u.	Seite 16
Unansehnlich	V	s.u.	Seite 16
Verwundbarkeit	V, F, L (Genauerer erfahren sie bei der Beschreibung des Nachteils)	variabel s.u.	Seite 17
Widerwärtiges Aussehen	V	s.u.	Seite 17
Bestie	V	510 V-GP	Seite 17



DAS SIKARYAN UND SEIN RAUB

Das Sikaryan ist eine der 2 Urkräfte, die ursprüngliche Lebenskraft welche Sumu entstammt. Sikaryan manifestiert sich in jedem Lebewesen und kein lebendes Wesen kann ohne Sikaryan existieren. Da Vampire kein eigenes Sikaryan mehr besitzen müssen sie es anderen Lebewesen stehlen um ihre eigene Existenz aufrechtzuerhalten.

GRUNDLAGEN ZUM SIKARYAN

Das Blut, das viele Vampire als Nahrung aufnehmen fungiert nur als Träger des Sikaryans, dies ist der Grund, dass nur Blut das direkt vom Körper getrunken wird einen Vampir nährt, denn Sikaryan ist äußerst flüchtig und entflieht fast sogleich nachdem es einen lebenden Körper verlassen hat.

Das Blut eines Lebewesens ist jedoch nicht automatisch mit Sikaryan angereicht, vielmehr stellt der Sikaryanraub durch einen Vampir an sich einen magischer Akt dar wobei das Sikaryan während des Trinkens im Blut des Opfers gebunden wird.

Bisweilen kommen auch andere Ausprägungen des Sikaryanraubes, sei es durch Geschlechtsakt, Berührung oder gar nur Blick, dennoch wird frisches Blut auch ohne dass es Sikaryan enthält von den oben aufgeführten Vampirarten als wohlschmeckend empfunden, bei dessen Genuss stellt sich jedoch keinerlei Rauschzustand ein und auch der „Nährwert“ ist gleich Null. Das im ewigen Eis von den Sklaven Gloranas geförderte Theriak ist ebenfalls in der Lage einen Vampir zu nähren – wenn dies auch praktisch unbekannt ist. Darüber hinaus existierten (oder existieren?) altechische Techniken die es erlaubten in Blut gelöstes Sikaryan auch außerhalb eines Körpers für längere Zeit zu speichern.

Der Genaue Zusammenhang zwischen den Urkräften Nyraakis (mit seiner Ausformung als Karmaenergie) und Sikaryan (zu dessen schwachen Ausformungen sowohl die Lebensenergie als auch die Astralenergie zählen) ist aventurisch kaum bekannt. Genaueres über den Zusammenhang dieser Urkräfte finden sie im Heft **Götter, Kulte, Mythen Seite 5f.**

Das Sikaryan eines Menschen reicht – wie allg. bekannt – für einige Jahrzehnte Leben aus. (Deswegen bevorzugen erfahrene Vampire auch Jungfrauen/-männer in der Blüte des Lebens die das reichste Sikaryan besitzen, bei Kleinkindern ist es noch nicht genügend entfaltet um den Großteil rauben zu können).

GESCHWINDIGKEIT DES RAUBES

Während des Sikaryanraubes verliert das Opfer (unabhängig von der Art des Raubes) nicht nur Sikaryan sondern genauso Lebensenergie. Gewöhnlich gehen dem Sikaryanraub waffenlose Angriffe voraus um das Opfer kampfunfähig zu machen – diese Angriffe zehren natürlich ebenfalls an der LE des Opfers.

ART DES RAUBES	SiP / LEP ABZUG	JE
Berührung/In-/Succubus ¹	W20 / W6+1	SR
Kuss/Vampirfänge	W20 / W6+1	10 KR
Kannibalismus ²	W20 / 2W6	SR

¹Für Raub durch In-/Succubus muss das Opfer bei Bewusstsein sein – bei Berührung nicht.

²Eine gelungene Anatomie-Probe erschwert um die Hälfte der verursachten SP reduziert die SP um TaP* (mind. 2 SP werden dennoch verursacht) die Probe ist jede SR erneut abzulegen. Mit dieser Art des Raubes ist es (zumindest eine Zeitlang) noch möglich einem Opfer Sikaryan zu rauben auch wenn es bereits Tod ist (näheres beim entsprechenden Nachteile)

TRIBUTPFLICHT

Die Vampire können tatsächlich nur ein Zehntel des geraubten Sikaryans nutzen, der Rest entweicht, wie es die Art dieses flüchtigen Schatzes ist und kommt dem Namenlosen Gott oder andere Wesenheiten die mit den Vampiren verbunden sind zu gute.

Nur 1/10 des geraubten Sikaryans wird dem Vampir tatsächlich auf seinen Sikaryanwert angerechnet. Es wird echt gerundet, falls der Vampir in einem Zug mehrere Opfer um ihr Sikaryan „erleichtert“ können sie dieses zuerst aufsummieren um Rundungsfehler möglichst klein zu halten.

EXPERTE:

Wenn sie wollen können sie den Rundungsfehler praktisch ausschließen indem sie den Maximalwert der Sikaryanpunkte des Vampirs Verzehnfachen und die geraubten Sikaryanpunkte nicht durch 10 dividieren – dann müssen sie jedoch auch die Sikaryankosten für Fähigkeiten/Zauber etc. entsprechend erhöhen.

FOLGEN DES SIKARYANRAUBES

☞ Sinkt das Sikaryan eines Lebewesens vor seiner Lebensenergie auf Null stirbt es kurz darauf. Nur wenn es gleichzeitig *durch den Raub* mehr als KO Punkt LE verloren hat (also nicht durch etwaige waffenlose Angriffe zuvor), löst sich die Seele nicht vom Körper und es erhebt sich zur nächsten Mitternacht¹ als Vampir derselben Art² (zumindest findet die eigentliche Umwandlung gewöhnlich um Mitternacht statt)³.

☞ Sinkt die Lebensenergie vor dem Sikaryan auf Null (siehe *Folgen niedriger Lebensenergie MBK S.26*) stirbt das Opfer einen gewöhnlichen Tod – und der Vampir kann (abgesehen vom Nachteil *Sikaryanraub(Kannibalismus)* (siehe dort) kein weiteres Sikaryan mehr rauben.

¹Je nach Todeszeitpunkt kann dies also auch erst in der nächsten Nacht sein.

²Da der Vampir nach der Erhebung 0 SiP besitzt muss er möglichst bald frisches Sikaryan aufnehmen (nämlich in W3 Nächten) um nicht zum *Minderen Vampir* (s.u.) zu werden. Ein Großteil der vampirischen Fähigkeiten zeigt sich erst nach seinem ersten Sikaryanraub.

³Es geschieht oft genug, dass die Wandlung zum Vampir zwar um Mitternacht stattfindet, sich der Verwandelte jedoch am Morgen nichts ahnend erhebt und im ersten Sonnenlicht vergeht.

Anmerkungen: Oben genanntes gilt uneingeschränkt nur für gewöhnliche Vampire. Für Feylamia gilt das Genannte natürlich nur gegenüber Elfen, da sie anderen Wesen (abgesehen vielleicht von *anderen Lichtgeborenen*) kein Sikaryan rauben können.

Opfer von Lamijananim werden sofern sie während des Raubes sterben (*egal* ob durch LeP oder SiP Verlust) zu *Nachbuhlern* in ihrem Gefolge (siehe **B&M**).

Auch andere Ereignisse können zum Vampirismus führen - so zum Beispiel das Dämonenschwert Seulasslantan, ein Artefakt des Namenlosen oder eine misslungene Beschwörung eines Dämons des Namenlosen. Genauso die Vampirgrotte im Berg Visra (Visra-Vampire: **In den Dschungeln Meridians**). Bei klassischen Vampiren und Feylamia kann darüber hinaus schon das trinken von Vampirblut zur Umwandlung führen – genaueres dazu erfahren sie im Kapitel *Das Blut der Vampire*.

DER LEICHNAM VOR DER ERHEBUNG

Sollte der Leichnam vor der Erhebung beschädigt werden, besteht die Möglichkeit, dass sich der erlittene Schaden regeneriert. (Dies gilt insbesondere für Wunden durch den Vampirangriff). Vor allem elementare Einwirkungen aber sind oft von göttlicher Macht und können nicht regeneriert werden. Sollte der Leichnam feuerbestattet werden, kann es sein, dass sich der Untote als Nachtalp (**MGS S.111**) erhebt. In diesem Fall natürlich mit der Fähigkeit Sikaryanraub.

Während der Dauer des (Schein-)Todes ist der Leichnam von einer gewöhnlichen Leiche kaum zu unterscheiden – weder zeigen sich besondere Regenerationskräfte noch besondere Verwundbarkeiten, allenfalls magische Analyse zeigt eine dämonische Präsenz.

VOM RAUSCHE

Während des Sikaryanraubes stellt sich beim Vampir (unabh. von der Vampirart) häufig auch bei seinem Opfer (wenn auch schwächer) ein Rauschzustand ein. Der Ursprung dieses Hochgefühls liegt wohl im raschen Fluss des Sikaryan begründet, selbst wenn es den Körper verlässt. Andererseits hört man bisweilen dass die Opfern eines Vampirs keinerlei Rausch verspüren, sondern vielmehr eine Verstärkung der momentanen Gefühlslage und Empfindungen egal ob es sich dabei um Lust, Angst oder Schmerz handelt.

Da das Sikaryan ein Teil des Astralkörpers ist soll es bisweilen geschehen, dass ein Vampir Erinnerungsfetzen und Gefühlseindrücke seines Opfers wahrnimmt, und dass der Geist eines beim Raub verstorbenen Vampiropfers bisweilen mit beschädigtem Astralleib und somit unvollständigen Erinnerungen in verwirrt Zustand verbleibt und somit manchmal den Weg in die höheren Sphären nicht findet und auf Dere als Geist verbleibt.

Besonders junge Vampire neigen dazu sich den intensiven Lustgefühlen während des Sikaryanraubes völlig hinzugeben und alles um sich herum zu vergessen. Selbst wenn sie eigentlich genug Sikaryan aufgenommen haben können sie häufig nicht aufhören.

Versucht ein Vampir sein Opfer nicht zu töten (oder zumindest zu verhindern dass dieses durch Verlust all seines Sikaryans als Untoter wiederaufersteht) muss er die Körperfunktionen seiner Beute während des Raubes beachten.

Um rechtzeitig zu versuchen von seinem Opfer abzulassen kann ein Vampir sich...

...auf den Herzschlag und den Puls des Opfers konzentrieren:

☞ Sinnenschärfeprobe [Gehör oder Tastsinn] +9
(Opfer nach dem Raub noch bei Bewusstsein $LeP \geq 6$)

☞ Sinnenschärfeprobe [Gehör oder Tastsinn] +12
(Opfer 1-5 LeP und damit kampfunfähig) nötig.

...sich auf die Sikaryanmenge seines Opfers konzentrieren (natürlich benötigt er dafür die Gabe *Sikaryansinn*):

☞ Sinnenschärfeprobe +15 erleichtert um den *Sikaryansinn* TaW . (Opfer hat noch ca. 1-6 SiP)

Wie sie sicher gemerkt haben ist die erste Methode sehr unsicher (kann das Opfer doch immer noch sterben und dann zum Vampir werden) während die Zweite das Opfer nur vor der Vampirwerdung schützt. „Sicherheit“ für das Opfer bietet nur die Kombination beider Methoden.

Geling(en) die entsprechende(n) Probe(n) bemerkt es der Vampir sobald sein Opfer den genannten Bereich erreicht (selbst wenn das Würfelergebnis des Raubes LeP/SiP über diesen Wert hinaus abziehen würde).

Der Vampir kann daraufhin versuchen mit dem Raub aufzuhören (s.u.). Gelingt diese Probe kann er aufhören bevor der überwachte Schwellenwert unterschritten wird.

Will ein Vampir von seinem Opfer ablassen (weil er eigentlich „voll“ ist oder er sein Opfer schonen will (s.o.) muss ihm eine SbH-Probe gelingen die wie unten modifiziert wird (siehe Kasten).

Die SbH-Probe (welche auf *MU/MU/KL* abgelegt wird, spez. Suchtwiderstand o.ä. hilft) wird wie folgt modifiziert und kann je Würfelwurf zum Sikaryanraub einmal abgelegt werden (u. einmal aus der Reihe falls der Vampir auf sein Opfer acht gibt (s.o.):

- +1 für je 7 SiP die dem Opfer in diesem Raub schon
- +1 je 7 SiP die dem Vampir noch zu seinem maximalen Sikaryanwert fehlen¹
- +1 je Punkt des Nachteils *Sikaryangier*.
- 3 je 7 SiP die der Vampir seinem Opfer raubt nach
- 2/-4/-6 für Kenntnis der SF *Suchtkontrolle I/II/III*
- 5 - +7 je Qualität des Blutes/Sikaryans wobei -4 etwa das von todkranken altersschwachen Ratten darstellt während +7 wohl eher (halb-)göttlichem Blute entspricht (Menschenblut rangiert gewöhnlich zwischen -1 und +1, Vampirblut genauso je nach Macht (Alter) des Vampirs jedoch auch höher).

¹Zur Erinnerung der Vampir kann sich nur 1/10 des Sikaryans seines Opfers gutschreiben müsste also schlimmstenfalls (Rundung) 70 SiP rauben um diese Erschwernis um 1 zu vermindern wodurch jedoch die erstgenannte Erschwernis um 10 steigt.

Falls das Opfer stirbt ist ebenfalls eine solche SbH-Probe nötig, damit sich der Vampir nicht sogleich das nächste „Sikaryangefäß“ greift, bzw. sich auf die Suche nach einem solchen macht sofern keines in direkter Nähe ist.

Findet der Vampir nicht sogleich ein geeignetes Opfer, kann er alle Folgenden 10 KR eine SbH-Probe ablegen die jeweils um Einen weiteren Punkt erleichtert wird (nicht unter einen Gesamtzuschlag von 0).

EXPERTE

Während des Raubes bzw. danach sind alle Talent- und Zauberfertigkeitstests solange um die Erschwernis der oben genannten SbH-Probe erschwert bis ihm jene Probe gelingt (Abzüglich des Punktes nach je 10 KR). Verteidigungsaktionen (Parade/Ausweichen), Klugheits- und Intuitionstests sowie Fernkampf sind nur um ein Drittel des Wertes erschwert, normale Attacken überhaupt nicht.



URSACHEN DES SIKARYANSCHWUNDES

Lebewesen verlieren nur selten Sikaryan – von einem Vampirangriff abgesehen können der Besuch eines Nachtalps oder der Besitz und Benutzung bestimmter Dämonischer Artefakte (z.B. einem der Schwarzen Schwerter) oder gar das Einwirken eines Leibhaftigen Dämons dazu führen.

Vampire hingegen verlieren praktisch ununterbrochen Sikaryan – umso aktiver sie sind umso mehr. Auch verlieren sie Sikaryan falls sie Zauber damit wirken (Kapitel: *Die Magie der Vampire* Seite 21) oder wenn eine ernste Verwundung langsam verheilt, doch auch wenn sie ruhen entflieht das Sikaryan ihrem Leib.

ZUM AUSDAUERWERT BEI VAMPIREN - SIKARYANSCHWUNDE

Vampire haben für Spielzwecke praktisch eine unendliche Ausdauer, darum wird dieser Wert nun verwendet um zu bestimmen wie schnell ein Vampir Sikaryan verliert, es gelten für Vampire also andere Ausdauerregeln:

Jedes Mal wenn der AD-Wert eines Vampirs auf Null sinkt muss er sich einen SiP abziehen, dafür regeneriert sich die Ausdauer jedoch auch wieder auf das Maximum.

Die Regeln zu Abzügen durch Niedrige Ausdauer kommen nicht zum Tragen – zumindest solange der Vampir noch mehr als 5 SiP hat (s.u.) danach jedoch mit dreifacher Stärke. Der Vampir verliert keine Ausdauer mehr durch Waffenlose Angriffe oder ähnliche Regelungen (wenn sie wollen können sie es ähnlich wie bei den *Ausdauerregeln beim Kampf* (s.u.) halten.

Der Vampir verliert an Ausdauer...

...alle 3 Tage 1 Punkt wenn er durchschläft (Vampire und Feyamia können fast beliebig lange Schlafen). (Lamijanim können nicht *durchschlafen*)

...jeden Tag 1 Punkt den er aktiv ist. (Feylamia 2 Punkte)

...1 Punkt je Punkt Regeneration sofern keine Verwundbarkeiten betroffen sind (siehe Vorteil *Regeneration I/II/III*)

...1-3 Punkte für länger dauernde Anstrengende Beschäftigungen

... *Wenn sie bisher mit den Ausdauerregeln im Kampf gespielt haben können sie dies weiterhin tun – verwenden sie dafür jedoch einen separaten Ausdauerwert und senken sie die Vampir-Ausdauer um einen Punkt jedes mal wenn sie im Kampf soviel AD-Punkte verbraucht haben wie der Vampir Ausdauer besitzt.* Ansonsten ziehen sie je Kampf 1-3 AD Punkte ab.

...mehrere Punkte für den Einsatz bestimmter magische Fähigkeiten (siehe Kapitel *Die Magie der Vampire*).

...1 Punkt wenn er AD Sekunden lang Höchstgeschwindigkeit läuft; 1 Punkt wenn er 10 mal AD Sekunden lang Dauerlauf läuft.

FOLGEN DES SIKARYANSCHWUNDES

Abgesehen von der Möglichkeit des Todes bei völligem Sikaryanverlust (bzw. einer anschließenden Erhebung) haben bereits geringere Einbußen negative Auswirkungen auf Lebewesen.

FOLGEN DES SIKARYANSCHWUNDES BEI LEBEWESEN

Je 5 fehlende Punkte Sikaryan führen zu denselben Verschlechterungen der Charakterwerte als hätte der Charakter die nächste Alterungsstufe erreicht (**G&S** Seite 19), ausgenommen hiervon sind alle geistigen Eigenschaften (also Abzüge auf KL/IN/CH) und ALLE positiven Auswirkungen.

Zusätzlich leiden Charaktere mit weniger als 1/3 ihres maximalen Sikaryans an *Krankheitsanfälligkeit*. Diese Nachteile sind nicht permanent sondern bleiben nur so lange bestehen bis das Sikaryan wieder regeneriert (siehe Kasten) wurde.

Die oben genannten Auswirkungen machen sich äußerlich meist durch andauernde Müdigkeit und Lustlosigkeit, Ringe unter den Augen sowie allgemeine Schwäche bemerkbar.

REGENERATION DES SIKARYANS

Lebende Wesen können Sikaryan zurückgewinnen – entweder durch Mirakel (z.B. Tsa's *Wunderbare Erneuerung*) oder durch langsame Regeneration: Pro Monat kann eine IN-Probe abgelegt werde die durch den Vorteil *Schnelle Heilung* um 1 erleichtert (Langsame Heilung 1 erschwert) ist. Bei Gelingen regeneriert der Sterbliche einen Punkt Sikaryan.

Vampire erhalten Sikaryan nur zurück indem sie es anderen Wesen stehlen.

Auch Vampire erleiden durch niedriges Sikaryan einen Nachteil – jedoch weniger durch körperliche Schwäche als durch das steigende (und ablenkende) Hungergefühl.

FOLGEN DES SIKARYANSCHWUNDES BEI VAMPIRARTIGEN

☞ Je 5 fehlende SiP zum Maximum erschweren *Zauberproben und Ritualkundeproben* sowie Proben auf Talente der Gruppen *Gesellschaft, Wissen, Natur* und *Handwerk* um 1.

☞ Sinken die SiP auf 5 regeneriert sich die Ausdauer und auch die Lebensenergie nicht mehr (genauerer zu deren Regeneration im entsprechenden Abschnitt).

☞ Umso niedriger das Sikaryan ist, umso größer ist auch die Versuchung Sikaryan zu rauben weshalb je nach Meisterentscheid Proben auf SbH (Selbstbeherrschung)/Sikaryangier fällig werden. Orientieren sie sich dabei an den Erschwernissen zur SbH-Probe um den Sikaryanraub abzubrechen.

☞ Sinken die Sikaryanpunkte eines vom Vampirismus Befallenen auf 0 und kann der Vampir nicht in KO SR neues Sikaryan aufnehmen, so tritt Folgendes auf:

- Ein Klassischer Vampir wird für W6 SR bewusstlos und erwacht dann als *Minderer Vampir* (siehe Kasten).
- Lamijanim vergehen und werden zu Nachbuhlern im Gefolge der Dämonin Shaz-Man-Yat (**B&M** Seite 42).
- Feylamia trocknen aus: Alle Eigenschaftswerte sowie sein *Attacke* und *Paradewert* sinken auf 1, er verliert alle durch die Erhebung erworbenen Vorteile (mit Ausnahme der *Hypnose*) innerhalb kurzer Zeit. Sobald er jedoch wieder Sikaryan aufnimmt normalisieren sich die Werte wieder.

MINDERERE VAMPIRE

Ein Minderer Vampir verliert seine Seele und alle Körperlichen Vorteile durch die Erhebung (gesteigerte Talent und Eigenschaftswerte, Regenerationsfähigkeit, gesteigerte Sinne – auch die Dämmerungssicht - etc., bzw. auch die im späteren Unleben mit V-GP erworbenen Verbesserungen) Die Immunität gegen Krankheiten und Gifte bleibt erhalten.

Er kann mit normalen Waffen normal verwundet werden sinkt seine Lebensenergie auf 0, fällt er in eine Bewusstlosigkeit von 1W20 SR Dauer, ehe er wieder voll regeneriert erwacht, ebenso nach einer mind. 1 stündigen Schlafphase.

Die Verwundbarkeiten und Nachteile und der daraus resultierende Schaden bleiben jedoch bestehen.

Zauberversuche magiebegabter Vampire scheitern am Sikaryanmangel - oder wenn der Vampir ASP besitzt meist an der nötigen Konzentration auf den Zaubervorgang (s.o.) – Viele Minderer Vampire verhalten sich nicht anders als schlaue Tiere.

Zwar verspürt ein Minderer Vampir weiterhin ein unstillbares (und aufgrund seines „niedrigen“ Sikaryans) unerträgliches Verlangen nach Sikaryan und versucht so oft wie möglich Sikaryan zu rauben – er hat die Fähigkeit zum Sikaryanraub jedoch verloren, und kann nur noch das Blut seiner Opfer rauben, was ihm keine Linderung verschafft. Er kann auch niemals wieder zu einem „richtigen“ Vampir werden und muss bis zu seiner Vernichtung dieses kümmerliche Dasein fristen.

VORTEILE, NACHTEILE UND SONDERFERTIGKEITEN

Im Folgenden finden sie, alphabetisch geordnet, alle

Vor- und Nachteile aufgeführt welche in dieser Spielhilfe neu sind sowie diejenigen deren Auswirkung bei Vampiren von der Beschreibung in **AV**, **AZ** oder **AG** abweicht. Bei den entsprechenden Vor-/Nachteilen ist jeweils vermerkt für welche der in dieser Spielhilfe vorgestellten Vampirarten sie zulässig sind (nach der Bezeichnung). Auch lassen sich manche Vor- und Nachteile bei der Generierung in ihrer Stärke variieren, dies und die entsprechenden Kosten (auch falls sie später noch mit V-GP erworben werden können) sind jeweils aufgeführt.

Die mit * gekennzeichneten Vor- und Nachteile sind fest mit einer Vampirart verbunden und können nicht separat gewählt werden.

Bei den mit ° gekennzeichneten Vor- und Nachteile können müssen Besonderheiten beachtet werden falls der Charakter sie bereits vor der Erhebung besaß.

Die mit v gekennzeichneten Vor- und Nachteile können auch noch nach der Generierung erworben werden – wobei Vorteile (sofern nicht anders erwähnt) das 1.5fache der hier genannten Vampir-GP kosten; genaueres dazu wie dies vor sich geht erfahren sie im Kapitel „Das weitere Unleben“ Seite 27.

VORTEILE

Befehl der Lamijah (L)*

Siehe Kapitel die *Magie der Vampire*.

Blick des Nachtmahrs (V)^v – selten –

Siehe Kapitel die *Magie der Vampire*.

Der Startwert der Gabe beträgt 3. Bei der Generierung kann die Gabe mit V-GP nach Spalte E gesteigert werden.

Kosten: 90 V-GP

Blutmacht (V, F, L)

Der Charakter erhält jeweils einen Bonus von 1 SiP. Der Vorteil kann mehrmals jedoch maximal 5-mal gewählt werden.

Kosten: je 90 V-GP

Eingeschränkte Verwundbarkeit (V)

Ein Bestandteil einer *Verwundbarkeit* (s.u.) die der Charakter besitzt ist nicht ausgeprägt, ohne dass die Verwundbarkeit in ihrer Gesamtheit deswegen schwächer ausfällt, so kann es sein, dass dem Charakter genannte Pflanzen oder Edlesteine nichts ausmachen, er von einer bestimmten Handlung die die Verwundbarkeit hervorruft ausgenommen ist etc.

Als Richtwert für die *Kosten* können die drei Klassen der Verwundbarkeiten gelten:

Versengender Stoff ca. 50-150 V-GP (z.B. einzelne Pflanze)

Verbrennender Stoff ca. 200-250 V-GP (z.B. Treffer mit Edelmetallen bei Ingerimmverfluchten, Lustgefühlen bei Rahjaverfluchten)

Vernichtender Stoff ca. 500 V-GP.

Die Genauen Kosten dieses Vorteils sind immer Meisterentscheid (genauso ob es überhaupt zulässig ist diesen Vorteil zu wählen).

Gestaltwandelung (F)*

Siehe Kapitel die *Magie der Vampire*.

Der Startwert der Gabe ist 3. Bei der Generierung kann die Gabe mit V-GP nach Spalte E gesteigert werden.

Der Maximalwert der Gabe beträgt IN+3.

Gutaussehend (V)^o

Ein Vampir der diesen Vorteil besitzt kann bei der Generierung, auf ihn verzichtet und stattdessen den Nachteil *Unansehnlich* oder *Widerwärtiges Aussehen* wählen, dadurch bekommt er 220 bzw. 420 V-GP.

Die V-GP durch die Wahl des betreffenden Nachteils sind bereits eingerechnet.

Anmerkung: Dieser Vorteil kann ev. auch später noch abgewählt werden.

Herausragendes Aussehen (V)^o

Ein Vampir der diesen Vorteil besitzt, auf ihn verzichtet und stattdessen den Nachteil *Unansehnlich* oder *Widerwärtiges Aussehen* wählt bekommt 400/600 V-GP.

Die V-GP durch die Wahl des betreffenden Nachteils sind bereits eingerechnet.

Anmerkung: Dieser Vorteil kann ev. auch später noch abgewählt werden.

Hypnose*

Näheres zu dieser Fähigkeit der Feylamia im Kapitel *Die Magie der Vampire*. Der Startwert der Gabe beträgt 3. Bei der Generierung kann die Gabe mit V-GP nach Spalte E gesteigert werden.

Keine Vampirfänge (V, F)

Der Vorteil ersetzt den Vorteil *Vampirfänge* Charakter besitzt keine verräterischen Vampirfänge mehr sondern nur gewöhnliche Zähne. Nicht kombinierbar mit *Sikaryanraub (Vampirfänge II)*

Kosten: 90 V-GP

Raubregeneration (V, F, L) – selten (Lamijah sehr selten) – (bei der Generierung oder später wählbar)

Ein Charakter mit diesem Vorteil wandelt Sikaryan während der Aufnahme direkt in Lebensenergie um wenn er verwundet ist. Für je 3 SiP die das Opfer verliert erhält der Vampir 1 LeP zurück (ohne dass der Vampir sich natürlich von diesem Sikaryan etwas anrechnen kann).

Kosten: 210 V-GP

Resistenz gegen profanen, mag., geweihten Schaden*

Schaden aus den genannten Quellen (auch Zauber und karmales Wirken) richtet nur halben Schaden an (und eventuell greift zusätzlich der Vorteil *Vampirische Regeneration*). Bei Schaden der durch eine *Verwundbarkeit* des Vampirs verursacht werden hat dieser Vorteil keine Wirkung.

Anmerkung: Lamijanim besitzen nur eine Resistenz gegen magischen und profanen nicht gegen geweihten Schaden.

Ruf des Vampirs (V) – häufig –

Siehe Kapitel die *Magie der Vampire*.

Der Startwert der Gabe beträgt 3. Bei der Generierung kann die Gabe mit V-GP nach Spalte E gesteigert werden.

Kosten: 90 V-GP

Sikaryan-Gespür (Gabe) (V) – sehr häufig –

Der Sikaryansinn ist eine Art permanenter EXPOSAMI der als Gabe gehandhabt wird und ständig aktiv ist. Es ist jedoch mit dieser Gabe nicht möglich Pflanzen zu erkennen (Vampire und sonstige Lebewesen jedoch sehr wohl – wie mit einem gewöhnlichen EXPOSAMI).

- ☞ Ab einem Gabenwert von 7 kann der Charakter den Unterschied zwischen Vampirrauren und den Auren von Lebewesen automatisch unterscheiden.
- ☞ Ab einem Wert von 11 können bekannter Individuen anhand der Aura identifiziert werden und die Auren von Tieren und anderen Lebewesen voneinander unterschieden werden.
- ☞ Ab einem Gabenwert von 14 erkennt der Vampir automatisch ob ein Wesen krank, gesund, erregt oder ruhig, dämonisch verseucht oder natürlich drittspährisch ist (nach einer ev. Sinnenschärfeprobe).

Reichweite: Wert der Gabe mal 3 Schritt Radius – zum Durchdringen von fester Materie gilt Analoges zum Zauber EXPOSAMI (LC 55).

Die Gabe kann durch Antimagie gestört.

Die Gabe wirkt zwar ständig, ist jedoch eher unbewusst – etwa zu Vergleichen dauerhaften Umgebungsgerauschen, es ist also immer noch möglich sich an einen unaufmerksamen Vampir anzuschleichen. Hierüber können Sinnenschärfeprobe entscheiden die um den Wert der Gabe erleichtert sind. Gefahreninstinktproben können, wenn die Gefahrenursache durch den Sikaryansinn gespürt werden kann um den halben Wert der Gabe erleichtert werden.

Der Startwert der Gabe beträgt 3. Bei der Generierung kann die Gabe mit V-GP nach Spalte E gesteigert werden. Wie sie später gesteigert wird entnehmen sie dem Kapitel *die Magie der Vampire*. Der Maximalwert der Gabe beträgt IN+3.

Kosten: 60 Vampir-GP

Sikaryanraub (Berührung) (V, F, L) – sehr selten –

Bei klassischen Vampiren und Feylamia gilt diese Art des Raubes zusätzlich zu ihrer Gewöhnlichen und kostet sie 250 V-GP. Bei Lamijaniam ersetzt sie Succubus/Incubus und kostet 150 V-GP oder 100 Pakt-GP.

Ein Charakter mit dieser Fähigkeit raubt seinem Opfer Sikaryan allein durch die Berührung der Haut seines Opfers – dazu muss er diese ebenfalls mit bloßer Haut berühren. Der Charakter hat keine willentliche Kontrolle über die Übertragung – sie findet bei jeglicher Berührung statt.

Sikaryanraub (Kuss) (V, F, L) – selten (V, F) –

Für klassische Vampire und Feylamia kostet dieser Vorteil 300 V-GP und gilt zusätzlich zu jeder anderen Art des Raubes die sie beherrschen, für Lamijaniam kostet er ebenfalls 300 V-GP oder 200 Pakt-GP und ersetzt Sikaryanraub (Succubus/Incubus). Die Übertragung findet beim Kuss (Mund zu Mund) statt.

Sikaryanraub (Succubus/Incubus) (V, L) -selten (V)-

Dies ist die Standardart des Raubes für Lamijaniam (weiblich: Succubus, männlich Incubus).

Diese Art des Raubes gilt für Klassische Vampire zusätzlich zu einer Anderen und kostet diese 200 V-GP. Die Übertragung findet beim Geschlechtsakt statt.

Sikaryanraub (Vampirfänge I)*

Der Charakter besitzt die typischen Vampirfänge – je nach Ausprägung können sie lang und scharf, spitz und zierlich o.ä. sein – Bei Achaz, Goblins und Orks sind es keine einzelnen Zähne sondern mehrere – und entsprechend wirkt das Gebiss dadurch noch verräterischer (für diejenigen die Orks kennen...). Die Übertragung des Sikaryans findet beim Bluttrinken statt. Der Charakter beherrscht instinktiv die *SF Biss*, deren Grundtrefferpunkte betragen W6 (A)

Sikaryanraub (Vampirfänge II) (F, V) – gelegentlich –

Dieser Vorteil ersetzt *Sikaryanraub (Vampirfänge I)*.

Auswirkungen wie Sikaryanraub (Vampirfänge I) jedoch sind die Vampir(eck)zähne gewöhnlich nicht sichtbar und erscheinen nur gewollt – allenfalls erscheinen die Eckzähne ungewöhnlich spitz. In Erregungszuständen (Angst, Lust, Wut) ist jedoch eine Selbstbeherrschungsprobe (eventuell erschwert) nötig, damit sie sich nicht ungewollt zeigen.

Nicht wählbar für: Achaz, Goblins und Orks.

Kosten: 150 GP

VAMPIRBISSE

Im Gegensatz zu etwa Ghulenbissen sind Vampirbisse nicht gefährlich – jedoch heißt es vielerorts, dass allein der Biss eines Vampirs ansteckend wirkt. Dieser Irrglaube wird noch gefördert, wenn jemand wirklich mal den Biss eines Vampirs als solchen an einem lebenden bemerkt:

Die Bisswunden sind tief, bluten aber kaum (ein Grund warum die Opfer die einen Vampirangriff überlebt haben nicht verbluten, selbst wenn der Vampir beim Biss eine Schlagader –üblich– erwischt hat) und heilen langsam. Fleisch und Haut in der Nähe sind seltsam taub und kalt. Immer wieder kommt es zu plötzlichen Zuckungen oder kalten Schauern an der betroffenen Körperstelle. Bei genauer Betrachtung färben sich Adern in der Nähe der Wunde dunkel.

Betroffene mit dem Nachteil *Aberglauben* oder *Krankhafter Reinlichkeit* leiden ständig an den Auswirkungen ihrer Nachteile.

Auch *Heilkunst*, *alchemistische Heiltränke* und *Heilzauberei* können die Symptome nur abschwächen. Erst nach 2 Wochen natürlicher Regeneration ist alles verheilt.

Kaum bekannt ist, dass Knoblauchsafte auf der Wunde verrieben die Heildauer (um W6 Tage) verkürzt. Ein *HEILUNGSSEGEN* führt (zusätzlich zu seiner normalen Wirkung) zum sofortigen Verschwinden der Bisswunde (jedoch muss ein Geweihter erst mal auf diese Idee kommen – naheliegender bei Praiosgeweihten).

Sikaryanzauberer (V) – sehr häufig –

Der Charakter kann nach der Erhebung Zauber mit Sikaryan wirken – diese Zauber werden ähnlich wie der Vorteil *Übernatürliche Begabung* gehandhabt. Bei der Generierung können 1-6 Zauber gewählt werden. Das Aktivieren jedes Zaubers kostet 30 V-GP und kann bei der Generierung mit V-GP nach Spalte E gesteigert werden. Wie sie später gesteigert werden entnehmen sie dem Kapitel *Die Magie der Vampire*, ebenso auf welche Art die Zauber gewirkt werden (Kosten usw.) In wie fern es im Weiteren Unleben möglich ist neue Zauber zu erlernen erfahren sie ebenfalls im genannten Kapitel. Dieser Vorteil darf nicht von Halb-/Vollzauberern oder solchen mit dem Vorteil *Schwer zu verzaubern* gewählt werden. Werden zusätzlich zu diesem Vorteil der Vorteil *Ruf des Vampirs/Blick des Nachtmahrs* erworben, so kosten diese nur 2/3 der angegebenen Kosten – zählen jedoch zu den maximal möglichen Vampirzaubern.

Kosten: 90 V-GP + 60 V-GP je Zauber

Sog des Purpurnen (V) – extrem selten –

Näheres zu dieser Gabe erfahren sie im Kapitel *die Magie der Vampire*. Dieser Vampirzauber kann auch gewählt werden, ohne dass der Vorteil *Sikaryanzauberer* gewählt wird. Der Startwert der Gabe ist 3. Bei der Generierung kann die Gabe mit V-GP nach Spalte E gesteigert werden, wie sie später gesteigert wird entnehmen sie dem Kapitel *die Magie der Vampire*.

Dieser Vorteil darf nur von Vampiren gewählt werden die vor der Generierung bereits Magiebegabt waren.

Kosten: 90 V-GP

Unveränderliche Körperbehaarung (V) – gelegentlich –
Sämtliche Körperbehaarung eines Vampirs mit diesem Vorteil (sowie Finger und Fußnägel) wachsen nach der Erhebung nicht mehr weiter, allerdings regenerieren sie sich innerhalb einer Ruhephase (unter Kosten von 3-9 AD Punkten auf dieselbe Länge wie bei der Erhebung.
Kosten: 60 V-GP (150 V-GP für Charakter mit dem Vorteil *Körpergebundene Kraft* oder dem Vorteil *Zauberhaar*)

Vampirische Regeneration I*

Für alle Vampire außer Feylamia gilt: *Profaner, magischer* und *geweihter* Schaden regeneriert sich automatisch mit einer Geschwindigkeit von 2W6 LeP pro KR. Davon ausgenommen ist Schaden welcher durch eine Verwundbarkeit (siehe dort) des Vampirs oder durch den waffenlosen Angriff eines anderen Vampirs entsteht. Solcherart Schaden kann nicht so leicht regeneriert werden bzw. setzt diesen Vorteil außer Kraft.

☞ Bei Lamijaninim ist *geweihter* Schaden von diesem Vorteil ausgenommen.

Die Regeneration der LeP findet immer in der Initiativenphase des Vampirs statt und kostet bei jedem Regenerationswurf so viele Punkte AD wie regenerierte LE.

Sinken die SiP auf die Hälfte des Maximalwertes so findet die Regeneration nur noch alle 2 KR statt, sinken sie auf 1/3 nur noch alle 4 KR

Sinken die SiP auf 5 so regeneriert der Vampir nicht mehr. Wunden gelten als regeneriert sobald der Schaden der die Wunde verursachte hat regeneriert wurde.

☞ Für Feylamia gilt gleiches, die Regeneration findet jedoch nur bei Sonnenlicht statt und zwar mit Folgender Geschwindigkeit: Bei prallem Sonnenlicht mit W6/SR, bei normalem Sonnenlicht W6/2/SR und bei schwachem Sonnenlicht 1 LeP/SR.

Vampirische Regeneration II (V, F)*

Wie Vampirische Regeneration I jedoch können abgetrennte Gliedmaßen (innerhalb von 1 ½ KO Aktionen da sie sonst zu zerfallen beginnen: 1 SP je Aktion) wieder angefügt werden – selbst der Kopf, der Vampir behält dabei in gewissem Umfang Kontrolle über die abgetrennten Körperteile (Meisterentscheid):

Nach dem abschlagen des Kopfes kann der Vampir noch wenig beeinträchtigt (AT/PA -2) weiterkämpfen sofern er das Kampfgeschehen im Blickwinkel hat, ansonsten benötigt er die SF *Blindkampf* um sich horrende Abzüge zu ersparen.

Vorraussetzung: *Vampirische Regeneration I*

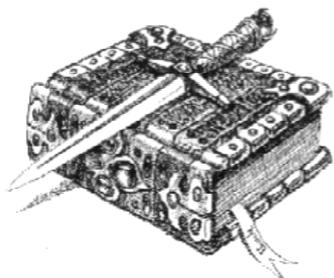
Kosten: 210 V-GP

Vampirische Regeneration III (V, F)*

Wie Vampirische Regeneration II jedoch regenerieren sich auch bereits zu Staub zerfallene Körperteile (bis auf den Kopf natürlich) langsam wieder (selbst wenn der Verlust durch einen Schaden verursacht wurde der eine Verwundbarkeit anspricht). Die Regenerationsgeschwindigkeit entspricht den durch Verwundbarkeiten hervorgerufenen Wunden. Darüber hinaus hat der Vampir 2x KO Aktionen Zeit.

Vorraussetzung: *Vampirische Regeneration I/II*

Kosten: 210 V-GP



Vampirische Regeneration IV (V)*

Wie Vampirische Regeneration III jedoch dauert es KO/2 SR bis abgeschlagene Körperteile zu Staub zerfallen wobei jedoch die Knochen zurückbleiben was eine erneute Wiedererweckung zumindest denkbar macht.

Vorraussetzung: *Vamp. Reg. III, mindestens 169 Jahre Vampiralter.*

Kosten: 180 V-GP (bzw. 360, da nur später erwerbbar)

REGENERATION BEI VAMPİREN

Schaden der durch Verwundbarkeiten hervorgerufen wird kann nicht durch den Vorteil *Vampirische Regeneration* geheilt werden. Solcher Schaden regeneriert sich jedoch nach üblichen Regeln zur LE Regeneration. Allerdings kostet jeder auf diese Weise regenerierter LeP 7 AD Punkte. Fallen die SiP auf 5 wird keine LE mehr regeneriert.

Anmerkung: Mit manchen Vorteilen ist es möglich diese Regeneration von Übernatürlichem Schaden auch außerhalb der Schlafphase durchzuführen – und dann meist schneller so z.B. mit dem Vorteil *Raubregeneration*.

NACHTEILE

Aberglaube°

Ein Vampir mit einem passenden Aberglauben (Meisterentscheidung) erleidet durch die Angst nach der Erhebung Nachteile (und Schaden) als würde eine Verwundbarkeit wirken (z.B. bei der Berührung mit einem Talisman). Wobei die Höhe des Wertes die Stärke eines etwaigen Schadens angibt. (Siehe Nachteil *Verwundbarkeit*).

Bei Aberglauben sind besonders der Glaube an Schutzamulette und Kreise betroffen.

Angst vor Rahjagenehmem*

Dieser Nachteil der Lamijah führt dazu, dass ihnen geweihte Gegenstände der Rahja, Rahjagenehme Rauschkräuter, Wein etc. äußerst unangenehm sind und sie Rahjagefällige Hingabe anekelt. Obwohl keine besondere Verwundbarkeit durch diese Stoffe besteht müssen sie sich um diesen Materialien zu nähern (oder einer Person die zu Rahja betet – ähnlich als würde eine echte Verwundbarkeit wirken) eine MU- Probe ablegen die ab 5 Schritt pro Schritt um ½ der Schlechten Eigenschaft oder nach Meisterangabe erschwert ist.

Blutarmut (F, L, V)

(nur bei der Generierung wählbar)

Der Charakter verliert jeweils einen 1 SiP. Der Nachteil kann mehrmals jedoch maximal 5-mal gewählt werden.

Bonus: je 60 V-GP

Blutrausch (AH 112)°

Die Auswirkungen dieses Nachteils sind zu den in AH geschilderten leicht verschieden es gelten folgende Änderungen:

☞ Der Blutrausch kann nur durch Verletzungen ausgelöst werden, welche durch eine Verwundbarkeit entstanden sind (SbH-Probe+SP) und je nach Situation durch gelungene Proben auf Jähzorn oder Sikaryangier.

☞ Der Blutrausch endet wenn der Charakter so viele AD Punkte verloren hat wie er maximal besitzt, danach entscheidet eine erneute SbH-Probe darüber ob er den Kampf fortführt bis seine AD erneut auf 0 gesunken ist. die Ausdauerpunkte auf Null sinken – dann entscheidet eine Selbstbeherrschungprobe (ev. erschwert) darüber ob er den Kampf fortführt, bis die Ausdauer erneut auf 0 gesunken ist (entsprechend den Anmerkungen zum Verlust der *Vampir*-Ausdauer im Kampf).

Dämonische Aura I*

Dieser Nachteil wirkt ähnlich wie der Nachteil *Raubtiergeruch* (AH Seite: 115). Jedoch reagieren die meisten Tieren mit Furcht und Flucht. Die Aura lässt sich entgegen eines *Raubtiergeruchs* nicht durch Wasser oder Regen verbergen.

- ☞ Besonders Intuitive Menschen verspüren meist ein unbestimmtes Gefühl der Furcht oder des Unbehagens in der Nähe des Charakters (auch oder gerade wenn sie ihn nicht sehen) – andere scheinen sich jedoch geradezu angezogen zu fühlen. (Je nach Meisterwillen – IN-Probe).
- ☞ Die Reichweite der Aura beträgt – CH/2 -Wert des Charakters in Schritt.
- ☞ Magische Hellsicht erkennt die Aura eines Vampirs als ähnlich der eines Dämons aber mit eigenen arkanen Mustern.
- ☞ Alle Abrichten und Reiten Proben auf (lebende) Tiere sind um 5 Punkte erschwert. Gegenüber Menschen, denen eine IN-Probe gelungen ist sind je nach Situation Proben auf Gesellschaftliche Talente um bis zu 3 Punkte erschwert – oder um bis zu 1 Punkt erleichtert (z.B. einschüchtern – Je nach Meisterentscheid).
- ☞ Stoffe, Kleidung und Gegenstände die über einen längeren Zeitraum fast ununterbrochen der Dämonischen Aura ausgesetzt sind (bei dünnen Stoffen können dies Stunden, bei metallenen Gegenständen auch Jahre sein) scheinen so lange sie sich innerhalb der *Erweiterten Aura* befinden (also am Körper getragen werden) gegenüber Satinavs Zugriff unempfindlich oder zumindest widerstandsfähiger zu werden. Solche Gegenstände sind dann ebenfalls nicht in Spiegeln zu sehen und werfen keine Schatten – solange der Vampir sie trägt. Mit der Vernichtung des Besitzers setzt jedoch auch bei diesen Objekten der Alterungsprozess schlagartig ein (oder wenn sie für längere Zeit abgelegt werden langsam) und holt die vergangene Zeit nach.

Dämonische Aura II (V)*

Die Auswirkungen sind dieselben wie bei Dämonischer Aura I, jedoch verdorren Pflanzen die der Charakter mit bloßen Händen berührt schnell und mit Handschuhen allmählich, gleiches gilt für seine Schritte auf Gras. Lebewesen die sich in seiner Umgebung aufhalten erhalten 1 Punkt Verfall (siehe **MGS Seite 27**) pro Tag.

Bonus: 120 V-GP

Eingeschränkter Sinn (AH 113)*

Vampire und Feylamia können für je 150 V-GP diesen Nachteil streichen (je Sinn). Sie dürfen in diesem Sinn jedoch nicht zusätzlich den Vorteil Herausragender *Sinn* wählen oder durch die Erhebung bekommen (im 2. Fall wird dadurch ja automatisch der Nachteil gestrichen – auch wenn es zu keinem Herausragenden Sinn kommt).

Lichtempfindlich (V; AH 114)*

Klassische Vampire verlieren diesen Nachteil und erhalten stattdessen die Schlechte Eigenschaft *Angst vor Sonnenlicht* in Höhe von 10 Punkten. Dieser neue Nachteil wirkt wie eine Verwundbarkeit. Falls die Praiosverwundbarkeit (s.u.) gewählt wird, kann diese alternativ auch um 5 Punkte erhöht werden – auch über 12.

Lichtscheu (V; AH 114)*

Wie Lichtempfindlich jedoch beträgt der Wert der Angst nur 6 Punkte. Falls die Praiosverwundbarkeit (s.u.) gewählt wird, kann diese alternativ auch um 3 Punkte erhöht werden – auch über 12.

Matrixlücken (V,F,L)

Das magische „Netz“ welches den Vampir durch ist grobmaschiger – er verliert sein gesammeltes Sikaryan weit schneller als üblich: Der Vampir verliert doppelt so viele Ausdauerpunkte für seine Aktivität/Inaktivität wie üblich – und dadurch auch schneller Sikaryan.

Bonus: 150 V-GP

Nahrungsrestriktion (Elfen)*

Ein Feylamia kann sein Sikaryan nur durch das „Licht“ eines echten Elfen nähren. Ein solcher Charakter kann von keiner anderen Lebensform Sikaryan rauben (auch keinen Halbelfen) – wiewohl er das Blut andere Wesen durchaus als wohlschmeckend empfindet.

Nahrungsunverträglichkeit (F, L, V)

Ein Charakter mit diesem Nachteil kann außer Blut, Wasser, Theriak, Dämonen- und Blutweinwein, die höchstens kleine 'Verunreinigungen' aufweisen dürfen, keine anderen Stoffe zu sich nehmen (egal ob flüssig oder fest), da sein Körper sonst mit heftigen Abwehrreaktionen reagiert und ihm der Geschmack zuwider ist. Nimmt er dennoch solche Stoffe auf, so muss er eine Einfache SBH-Probe ablegen, um nicht sofort auszuspäen.

Schluckt er gar, so muss er jede Spielrunde eine immer um einen weiteren Punkt erschwerte SBH-Proben ablegen bei deren Misslingen er sich übergibt was ihn 1W3 SiP kostet (Jedoch kann der Vampir hierdurch nicht alle seine SiP verlieren).

Bonus: 150 V-GP

Schlafstörungen (AH Seite 115)*

Der Nachteil bleibt erhalten – während jeder Ruhephase verliert er zusätzlich doppelt so viel Ausdauer wie ein Charakter ohne den Nachteil.

Sikaryangier (F, L, V)

(bei der Generierung wählbar)

Diese Schlechte Eigenschaft führt dazu dass sich der Charakter noch mehr nach dem Sikaryan anderer Wesen verzehrt als übrige Vampire. Der Wert der Eigenschaft gilt als Erschwernis auf alle SbH-Proben die damit zu tun haben den Sikaryanraub abzubrechen oder eine günstige Gelegenheit zum Sikaryanraub nicht wahrzunehmen.

Bei der Erhebung kann diese Schlechte Eigenschaft gewählt werden für jeden Punkt der Schlechten Eigenschaft (max.12) erhält der Charakter 60 V-GP.

Sikaryanraub (Kannibalismus) (F, V)

Ein Charakter (oder Tier, denn bei Vampirtieren ist dieser Nachteil sehr häufig) mit diesem Nachteil verliert jede andere Möglichkeit Sikaryan zu rauben. Er kann sich fortan nur noch ernähren, wenn er das Fleisch eines Opfers verspeist. (Zum genauen Vorgang siehe das Kapitel *Geschwindigkeit des Raubes*. Mit diesem Nachteil kann im Gegensatz zu anderen Raubarten auch noch Sikaryan geraubt werden, wenn das Opfer bereits tot ist, jedoch verliert das tote Opfer jede SR noch dem eigentlichen Tod W6 SiP.

Bonus: 210 V-GP

Sucht (AH 116)*

Der Charakter verliert diesen Nachteil, stattdessen bekommt er den Nachteil *Sikaryangier* in Höhe der Giftstufe der ehemaligen Sucht.

Stigma (F, V)^v

Als Beispiel für spezielle Stigma bei Vampiren seien die ziemlich häufigen Vampiraugen genannt:

☞ In der Dunkelheit sammelt sich das Licht in den Augen des Charakters (etwa wie Katzen oder Wolfsaugen). Die Farbe der Augen ähnlich gewöhnlich derer bei gutem Licht – kann jedoch auch abweichen (Das nahe Licht einer Fackel genügt, damit man die Augen über- sieht).

Bonus: 90 V-GP

☞ Wie oben, doch ist es unabhängig von den Lichtver- hältnissen unabsehbar, dass der Vampir keine menschli- chen Augen besitzt.

Bonus: 150 V-GP

Werden die Augen bemerkt sind alle Gesellschaftlichen Talente normalerweise um 2 Punkte erschwert – nur Ein- schüchterungsversuche sind sie um 1 Punkt erleichtert – darüber hinaus sind solche Augen natürlich sehr verräte- risch.

Totenschlaf (V)*

Alle Vampire haben, einen todesähnlichen Schlaf, während den übrigen Vampiren hieraus keine zusätzlichen Nachteile erwachsen, sind die Klassischen Vampire hier besonders Benachteiligt.

☞ Der Charakter kann kaum länger als 13 Stunden pro Tag wach bleiben versucht er dies dennoch wird jede SR danach eine SbH-Probe fällig, die um 0/1/2/4/8 etc. Punkte erschwert ist und bei deren Misslingen der Charakter sofort (ähnlich einem Somnigravis) in den Schlaf fällt.

☞ Der Schlaf des Charakters ist ungewöhnlich tief, wes- halb nur laute Geräusche, Gewalt oder dringende Ge- fahren in wecken können. Sinnenschärfe Proben sind während des Schlafs unabhängig von anderen Modifika- toren um das dreifache, IN und Gefahreninstinktpoben um das doppelte des gewöhnlichen Zuschlages er- schwert. Wird der Charakter wach, ohne zumindest 6 Stunden Schlaf gehab zu haben, so ist er nicht vollstän- dig klar (alle Talentproben um die doppelten noch be- nötigten Schlafstunden erschwert, Eigenschaftsproben um die Einfachen). Der Charakter bleibt dann für 1 SR wach, will er noch länger wachbleibend sind wieder SbH-Proben nötig (s.o).

Unansehnlich (V)*^v

(bei der Generierung oder später wählbar)

Charakter die diesen Nachteil wählen erhalten nur 100 V- GP. Sollten sie gar den Vorteil Gutaussehend oder Heraus- ragendes Aussehen besitzen, so bekommen sie mehr V-GP wie viel erfahren sie bei den entsprechenden Vorteilen in dieser Spielhilfe.

Untot*

☞ Der Charakter benötigt keinerlei gewöhnliche Nahrung (weder flüssig noch fest) mehr.

☞ Vampire erhalten einen Bonus von 10 Punkten auf ihre Magieresistenz und kommt ab jetzt auch gegen *Scha- densmagie* zum Einsatz – sofern keine Verwundbarkeit durch Magie dies verhindert.

☞ *Nur Lamijanim erhalten zusätzlich einen Bonus von 10 Punk- ten auf ihren RS gegen geweihte Waffen.*

☞ Je nach Vampirart erhalten die Charakter Zusätzliche Punkte auf ihre guten Eigenschaften:

Vampire: MU+5; CH+5; GE+5; KK+7; KO+7

Feylmaia: MU+7; CH+7; GE+7; KK+7

Lamijah: CH +5; GE +5; KK +5

☞ Der Charakter benötigt keine Luft zum atmen (Würge- griff o.ä. ist gegen ihn also nutzlos), jedoch erfordert das Atmen an sich nun eine bewusste Anstrengung – und

Vampire neigen dazu dies zu vergessen, was auf auf- merksame Beobachter recht „irritierend“ wirken kann.

☞ Der Herzschlag ist sehr schwach und (auch bei An- strengungen) regelmäßig, tatsächlich lässt er sich nur mit einer gelungenen Sinnenschärfeprobe +15 wahr- nehmen.

☞ Vampire schwitzen nicht haben praktisch keinen Kör- pergeruch (allenfalls ihr Blut lässt sich von extrem fei- nen Sinnen „durch die Haut hindurch“ wahrnehmen).

☞ Der Körper ist meist sehr blass und passt sich der Um- gebungstemperatur an – ähnlich wie Holz. Regeltech- nisch erhält er den Vorteil *Hitze- und Kälteresistenz*. Je- doch sind die Auswirkungen jeweils um einiges stärker.

☞ Der Charakter altert nicht mehr und ist theoretisch unsterblich, er erhält den Vorteil *Alterslosigkeit* (MGS S. 94) Haare und Nägel wachsen jedoch (wenn auch sehr langsam) weiter (ausgenommen sie besitzen zusätzlich den Vorteil *Unveränderliche Körperbehaarung*).

☞ Der Charakter erhält das Stigma *Kein Schatten* und das Stigma *Kein Spiegelbild* (Bei Feylamia sind diese Stigma nur bei Nacht wirksam) Als Spiegel gelten übrigens auch Wasser und Eisflächen... In manchen magischen Spiegeln oder Spiegeln aus magischen Metallen ist der Charakter zu sehen (je nach Beschaffenheit aber mögli- cherweise nur verzerrt oder schemenhaft). Die Kleidung eines Vampirs ist nur dann ebenfalls im Spiegel un- sichtbar, wenn das Material der *Dämonischen Aura* eines Vampirs bereits länger ausgesetzt war (siehe dort).

☞ Die Grundwerte (LE, AD, AE, MR und Sikaryan) steigen nicht mehr mit einer der an der Berechnung be- teiligten Guten Eigenschaft (auch nicht durch die Bo- nuspunkte bei der Erhebung).

☞ Der Charakter kann weder GE, KO noch KK weiterhin mit AP steigern, genauso wenig wie die LE und die (vampirische) AD.

☞ Eine Überprüfung durch einen Geweihten mit der Li- turgie SEELENPRÜFUNG zeigt an dass alle Vampire das Mal des Frevlers tragen (Lamijah sogar das ANA- THEMA) – mit Ausnahme der Kinder der Nacht.

☞ Der Charakter verspürt praktisch keine Erschöpfung. (siehe *Die Ausdauer der Vampire* Seite 11)

☞ Ihre GS steigt um 1 (zusätzlich zu einer Veränderung der GS durch die Erhöhung ihrer Gewandtheit

☞ Klassische Vampire und Feylamia erwerben zusätzlich durch die Erhebung instinktiv mehrere Sonderfertigkeiten: *Aufmerksamkeit, Wuchtschlag* und *Würgegriff*. Lamijanim erhalten KEINE SF durch die Erhebung.

☞ Untote sind immun gegen die meisten Gifte und Krankheiten:

Gegen alle *profanen* Gifte ist der Charakter völlig im- mun, ausgenommen hiervon sind lediglich manche Gif- te die zur Blutgerinnung führen (Meisterentscheid). Sol- che Gifte verursachen keinen LE Abzug, stattdessen zehren sie an der vampirischen Ausdauer (doppelter Schaden als Ausdauerkosten).
Gegen *profane* Krankheiten sind Vampire völlig immun.

☞ Aufgrund instinktiver Verhaltensweisen erhält er je nach Vampirart Bonuspunkte auf verschiedene Talente

Vampir: *Schleichen, Athletik* und *Körperbeh.* (je+5)

Feylamia: *Athletik, Akrobatik, Körperbeherrschung, Schleichen, Sinnenschärfe, Klettern* und *Tanzen.* (je +7)

Außerdem alle ihnen vor der Erhebung in elfischer Repräsentation bekannten Zau- ber mit *Merkmal Einfluss/Herrschaft* ZfW +5.

Lamijah: *Akrobatik, Athletik, Körperbeherrschung, Schleichen* und *Tanzen* (je +5)

Vampirismus*

Mit der Erhebung erhalten Vampire die Fähigkeit Sikaryan aufzunehmen (und bisweilen es für gewisse Fähigkeiten nutzbar zu machen), jedoch entweicht das Sikaryan beständig ihrem Leib (Genauerer und Regeltechnisches hierzu erfahren sie im Kapitel *Das Sikaryan*).

☞ Vampire die zu Lebzeiten Magiebegabt waren erhalten zusätzlich die SF *Verbotene Pforten* (siehe auch das Kapitel *Die Magie der Vampire*).

Verwundbarkeit (V, F(speziell))*^v

Eine Verwundbarkeit bezeichnet eine Gruppe von Handlungen oder Stoffen die bei einem Vampir oft instinktive Furcht hervorruft und durch die er tatsächlich zu verletzen ist.

☞ Sofern eine Verwundbarkeit wirkt sind die Vorteile *Resistenz gegen profanen/magischen/geweihten Schaden* und *Vampirische Regeneration I/II/III* aufgehoben.

Der Vampir erleidet also durch diese Gefahr Schaden der nicht sofortig regeneriert werden kann. Zusätzlich zu Schaden durch Waffen oder Gefahren die eine Verwundbarkeit betreffen (z.B. Feuer für Vampire mit der Schlechten Eigenschaft *Angst vor Feuer*/ einem passenden Gott geweihte Waffen) treten durch bestimmte die Verwundbarkeit betreffende Stoffe oder Handlungen Zusatzschaden oder zusätzliche Auswirkungen auf (s.u.).

Waffen die *verletzend* gegen Vampire mit der entsprechenden Verwundbarkeit wirken richten den doppelten Schaden an (Zusatzschaden durch eine entsprechende Schadensklasse wird jedoch nicht verdoppelt).

Jede Verwundbarkeit kann einen Wert von 1 bis 12 annehmen, wobei der Startwert gewöhnlich 12 beträgt. Der angegebene Schaden bezieht sich auf einmaligen Kontakt mit dem entsprechenden Material bei längedauerndem Kontakt gilt der Schaden je nachdem pro KR/SR/Stunde.

Schaden durch passende Schlechte Eigenschaften (s.o.) wird je nach Meisterentscheid als Verbrennender oder Versengender Schaden gehandhabt – zusätzlich zu normalem Schaden (z.B. bei *Angst vor Feuer*). Wir unterscheiden 3 Schadensklassen (wobei je nach Meisterentscheid natürlich auch angepasste Schadenswirkungen auftreten können (VK-Wert = Wert der Verwundbarkeit):

Vernichten: (VK-Wert /2) x W6 SP (aufgerundet, jedoch wird im Rundungsfall 1 einzelner W6 durch einen W3 ersetzt)

Verbrennen: (VK-Wert /6) x W6 (aufgerundet, jedoch wird im Rundungsfall je nach Wert der Schaden folgend verändert:
SP -1; ein einzelner W6 → W3; ein einzelner W6 → +1 Fixschaden)

Versengen: (VK-Wert /12) x W6 SP (aufgerundet, jedoch wird im Rundungsfall je nach Wert der Schaden folgend verändert: SP -1; ein einzelner W6 → W3; ein einzelner W6 → +1 Fixschaden)

☞ Der halbe VK-Wert kann in passenden Proben (üblicherweise Mut-Proben um sich einer entsprechenden Gefahr um mehr als 5 Schritte zu nähern) als Probenzuschlag Verwendung finden (Probe je Schritt).

☞ Um ein Opfer anzugreifen oder sich jemandem zu nähern der ein Gebet zu einer Gottheit spricht, deren Verwundbarkeit der Charakter besitzt, ist eine Mut Probe nötig die zusätzlich um die übrigen TaP* des Opfers bei einer Götter und Kulte oder CH-Probe (modifiziert nach Meisterangabe) erschwert ist.

☞ Eine Waffe geschmückt mit dem Edelstein der Gottheit (und *nur* diesem) gilt gegen vampirische Wesen in den Händen eines Gläubigen (und nur in dessen Händen) als geweiht.

☞ Ein Gläubiger der durch Amulette oder Gebet geschützt wird ist ebenfalls schwerer für den Vampir zu verzauern: Die zusätzliche Erschwernis ist gleich dem Wert

der zutreffenden Verwundbarkeit und je nach Meisterentscheid muss der Vampir in einem Kampf Einbuße auf seinen Attackewert hinnehmen.

☞ Klassische Vampire (nur diese) können bei der Generierung weitere Verwundbarkeiten erwerben oder durch die Erhebung erhaltene nach unten genannten Kosten abschwächen, dabei muss jedoch mindestens 1 Verwundbarkeit weiterhin 12 betragen und der Wert jeder einzelnen darf nicht unter 6 sinken, für ein solches Abschwächen sollte es gute Gründe geben und dies Bedarf der Zustimmung des Meisters.

☞ Bei der Generierung gewählte Verwundbarkeiten bringen je nach Verwundbarkeit Bonus V-GP deren genauen Betrag sie bitte der Liste unten entnehmen und haben dann einen VK-Wert von 12, der natürlich wie oben genannt modifiziert werden kann.

☞ Im weiteren Verlauf des Unlebens können die Verwundbarkeiten gesenkt werden – näheres hierzu im Kapitel: *Erfahrung für Vampire*.

Die verschiedenen Verwundbarkeiten und zusätzliche Auswirkungen finden sie auf den nächsten Seiten. Tipps und Richtlinien zur Auswahl der Verwundbarkeiten im Kasten rechts.

Widerwärtiges Aussehen (AH Seite 117) (V)^{ov}

Charaktere die den Nachteil Widerwärtiges Aussehen wählen wollen (nur Klassische Vampire) und bereits „Unansehnlich“ sind erhalten durch Widerwärtiges Aussehen nur 200 anstatt 300 V-GP. Sollten sie gar den Vorteil Gutaussehend oder Herausragendes Aussehen besitzen, so finden sie bei den entsprechenden Vorteilen in dieser Spielhilfe die V-GP die sie erhalten.

Bestie (V)^v

Der Charakter verändert sich nicht nur geistig sondern auch Körperlich zu einem Raubtierhaften Geschöpf: Scharfe Krallen sprießen aus seinen Gliedern, sein Kopf deformiert sich, der Kiefer tritt stark hervor und er bekommt Scharfe Reißzähne.

Der Charakter erhält folgende Nachteile automatisch:

Sikaryangier (5)

Sikaryanraub(Kannibalismus)

Widerwärtiges Aussehen (falls der Charakter bereits einen Vor-/Nachteil der das Aussehen betrifft besitzen sie die Anweisungen beim Nachteil *Widerwärtiges Aussehen* in dieser Spielhilfe und addieren bzw. subtrahieren die Differenz aus den Kosten des Nachteils allein und der Modifizierung auf diesen Nachteil.

Der Charakter kann keine Waffen mehr benutzen und sein Klugheitswert wird ständig um seine Sikaryangier vermindert (nicht unter 3), dafür steigt jedoch sein Mut-Wert um den gleichen Betrag.

Er besitzt 2 Waffenlose Attacken pro KR die echten Schaden verursachen und benutzt seinen Ausweichenwert als Parade (immer Meisterliches Ausweichen jedoch ohne zus. Erschwernis und INI-Abzug).

Mit seinen Klauen verursacht er W+2 TP

KK-Zuschlag 13/3.

Mit seinem Biss verursacht er 3W TP (KK-Zuschlag 16/4)

Er kann entweder einmal Klauen und einmal Biss auf einen Gegner (selbe INI-Phase) oder zweimal Klauen (auf 2 Gegner, wobei die 2. Attacke bei INI-5 stattfindet) schlagen.

Anmerkung: Dieser Nachteil ist nicht mit einer andere Art des Sikaryanraubes kombinierbar, auch nicht mit einem Aussehensnachteil.

Es gibt auch weniger schlimme oder anderes geartete Ausformungen dieses Nachteil, lassen sei ihrer Fantasie ruhig freien lauf – und passen sie die Kosten dementsprechend an.

Bonus: 510 V-GP

AUSWAHL DER VERWUNDBARKEITEN

Die Verwundbarkeit der Feylamia ist festgelegt – genauso wie die Allergie der Lamijanim, insofern gilt das im Folgenden gesagte nur für Klassische Vampire.

Die folgende Ordnung, die in Aventurien allenfalls von einigen halbverrückten Vampirjägern vermutet wird, ist der Hintergrund der klassisch überlieferten Verwundbarkeiten. Peraine ist für die Hälfte aller Aventurier die wichtigste Gottheit, und ihre Gaben, das blühende Holz und die Heilkräuter, namentlich der Knoblauch, sind die traditionellen Mittel um Vampire zu vertreiben. Dass immer wieder das Gerücht aufkommt, dass man Vampire mit einfachen Waffen töten könnte, rührt daher, dass diese Gaben Ingerimms und Rondras gegen bestimmte Vampire tatsächlich Wirkung zeigen.

Aber nicht alle Vampire haben diese Verwundbarkeiten. Einerseits gibt es die in den fünf Namenlosen Tagen Geborenen oder von anderen düsteren Mächten geschützten, andererseits einige Anhänger anderer Gottheiten mit speziellen Verwundbarkeiten und echte Gottlose. Auch die großen alten Erzvampire haben ihre Verwundbarkeiten im Laufe der Jahrhunderte überwunden oder zumindest stark zurückgedrängt.

Richtlinien zu Verwundbarkeiten bei Klassischen Vampiren

Die erste Verwundbarkeit entspricht immer dem Monat der Gottheit in welcher der Charakter als Säugling das Licht der Welt erblickte.

Die zweite Verwundbarkeit ist meist die Praiosverwundbarkeit (als größter und bekanntester Feind der Vampire für Zwölfgöttergläubige) bei Nichtzwölfgöttergläubigen Vampiren mag dies je nachdem durchaus auch eine andere VK sein.

Die Verwundbarkeit Hesinde ist besonders häufig bei Vampiren die zu Lebzeiten magiebegabt waren (Achaz haben eine ähnliche Verwundbarkeit H'szinnt betreffend).

Weitere Verwundbarkeiten können sich aus ein oder zwei Hauptgottheiten, die der Charakter zu Lebzeiten verehrte ergeben oder aus Freveln oder Verfehlungen gegen eine Bestimmte Gottheit kurz vor dem Tod.

Die restlichen Verwundbarkeiten (sollten wirklich noch welche benötigt werden) setzen sich aus besonders gefürchteten Göttern oder solchen Göttern zusammen deren Macht gegen Vampire dem Charakter geläufig ist (z.B. Peraine).

Üblicherweise haben junge Vampire zwischen 3 und 5 Verwundbarkeiten (meistens 4), weniger sind extrem selten, mehr als 5 Verwundbarkeiten kommen jedoch bisweilen (selten) vor.

SONDERFERTIGKEITEN

Suchkontrolle I/II/III †

Diese Sonderfertigkeit gibt einem Vampir 2/4/6 Bonuspunkte auf Selbstbeherrschungsproben, die darauf abzielen den Vorgang des Sikaryanraubes zu unterbrechen oder sich ihm nicht hinzugeben.

Kosten: je 300 AP



VERSCHIEDENE VERWUNDBARKEITEN (I)

- Das „pflocken“ mit einem der Gottheit gefälligen Material verursacht *vernichtenden* Schaden (auch hier gilt, dass der Ausführende an die Gottheit glauben muss und ihre Gebote zumindest achten muss).
- Schaden durch eine dem Gott geweihte oder aus dem Gott genehmen Materialien geschaffene Waffen verursachen soweit nicht anders erwähnt normalen Schaden (Resistenz und Regeneration werden unterbunden s.o.) – jedoch nur in den Händen eines Gläubigen.
- Klassische Vampire erleiden Schaden auf geweihtem Boden sofern sie die Verwundbarkeit der dazugehörigen Gottheit tragen: Einfach geweihter Boden Schaden wie durch *versengen*. Zweifach geweihter Boden wie durch *verbrennen*. Auf heiligem Boden erleiden sie sogar *vernichtenden* Schaden. (Schaden jeweils pro KR). Besitzt der Vampir keine Verwundbarkeit einer passenden Gottheit erleidet er auch keinen Schaden – allenfalls fühlt er sich unwohl.
- Heilige Amulette, heilige Steine und heilige Pflanzen verursachen *versengenden* Schaden wenn sie von einem Gläubigen geführt werden.
- Werden die Schadensverursachenden Materialien nicht von Gläubigen geführt oder liegen nur so herum, so verursacht ihre Berührung oder eine aus ihr resultierende Verletzung höchstens bis zu 3 SP (üblicherweise – besonders bei Pflanzen – jedoch keinen Schaden), eine Mut Probe (s.o.) um sich solchen Gegenständen zu nähern (sofern sie erkannt werden) ist jedoch gewöhnlich trotzdem nötig.

Verwundbarkeit (Praios) -extrem häufig-

Vernichtend: pralles Sonnenlicht (je KR), Treffer geweihtem Praioszepter wenn von einem Praiosgeweihten geführt)
Versengend: einzelne Sonnenstrahlen je Stärke Schaden pro KR-SR; Bernstein, Praiosdiamant, Zitrin; Bosparanie, Praiosblume, Gilbornskraut, Eibisch
V-GP Bonus: 1000

Verwundbarkeit (Rondra) -selten-

Vernichtend: Blitz (Schaden verdoppelt)
Verbrennend: Treffer im Ehrenhaften Zweikampf,
Versengend: Sturmgewitter (je nach Stärke auch verbrennenden Schaden) je KR; Steineiche, Schwertlilie, Feuerlilie, Kurkum, Safran, Krokus; Smaragd, Rubin, Löwenauge
Anmerkung: Im ehrenhaften Zweikampf gilt in der Hand eines Gläubigen jede Waffe als geweiht;
V-GP Bonus: 800

Verwundbarkeit (Efferd) -häufig-

Verbrennend: In fließendem Wasser (SP je KR), geweihtes Wasser
Versengend: Regen (je nach Stärke Schaden je KR-SR); Seerose, Zeder, Brunnenkresse; Aquamarin, Perle, Mondstein, Lapislazuli (Necker)
Anmerkungen: stehendes Wasser trägt sie nicht, sie müssen auf dem Grund gehen; Efferdverfluchte ziehen sich meist ins Landesinnere zurück, da sie den Anblick von Meer und Flüssen kaum ertragen können.
V-GP Bonus: 650/700 (Necker)

Verwundbarkeit (Travia) -häufig-

Vernichtend: mitfühlende Umarmung/Zuwendung eines Verwandten (je KR) (Ringkampf ist keine Umarmung!)
Verbrennend: Fackel oder Glut aus einem Herdfeuer
Versengend: Buche, Linde, Roter Fingerhut; Saphir
Anmerkungen: Traviaverfluchte neigen dazu, vor allem ihre Blutsverwandten zu verfolgen, in einer morbiden Mischung aus Sehnsucht und Rachsucht. Sie haben Nachteil, dass sie kein Heim ohne Einladung eines Bewohners betreten können (die sie sich allerdings z.B. mit RUF DES VAMPIRS – erschwert um den Verwundbarkeitswert – erzwingen können. Sie müssen auf Heimateerde schlafen (der Begriff kann unterschiedlich weit gefasst sein). (Optional: 12-Heimathaus, 10-Heimatstadt/Dorf mit Umgebung, 8-Signorie/Junkerei, 6-Grafschaft, 4-Baronie, 2-Heimatland), da sie sonst, sobald bleierne Müdigkeit sie überwältigt, zu Asche zerfallen.
V-GP Bonus: 750

Verwundbarkeit (Boron) -gelegentlich-

Verbrennend: Bestattung (auch bei Bewusstsein) SP je KR
Versengend: Berührung eines Schlafenden; schwarzer Carneol, Weihrauch, Ebenholz, Schwarzer und Weißer Lotus, Schwarzer Mohn, Mohagoni Holz, Vragiswurzel, Gandelrohr
Anmerkungen: Der Charakter kann einen Schlafenden nur wecken/angreifen wenn ihm eine Mut-Probe + das Zweifache des Eigenschaftswertes gelingt und sich auch nur nach entsprechenden Mut-Proben einem Schlafenden nähern.
V-GP Bonus: 700

Verwundbarkeit (Hesinde) -sehr selten-

Verbrennend: Kampfmagie (zusätzlich zur eigentlichen Schadenswirkung), Treffer mit magischer Waffe, alchemistische Produkte
Versengend: Magie (mindestens jedoch eingesetzte AsP Schaden); Blutulme, Lotos; Onyx, Serpentin, Salz
Anmerkungen: Hesindeverfluchte sind besonders häufig Magiebegabte, die auch als Vampir zaubern können. Jede gelungene Magieanwendung auf diesen Vampir verursacht Schaden wie durch eine Verwundbarkeit und die Vampirische Magieresistenz wird um den VK-Wert vermindert.
V-GP Bonus: 850

Verwundbarkeit (Firun) -extrem selten-

Verbrennend: versinken im Tiefschnee, wandern auf Eisflächen (SP je KR),
Versengend: Schneegestöber (je nach Stärke SP je KR-SR); Bergkristall; Firunsföhre, Wachholderbeere
Anmerkungen: Firunverfluchte sind naturgemäß selten, überlebt doch kaum einer den ersten Winter. Sie können kein Opfer angreifen, ohne ihm vorher die Gelegenheit zur Flucht zu geben (Optional: Eigenschaftswert durch 2 in SR minimal Vorsprung lassen). Als Pflock lassen sich Eiszapfen benutzen die hierfür als unzerbrechlich gelten.
V-GP Bonus: 650

VERSCHIEDENE VERWUNDBARKEITEN (II)

Verwundbarkeit (Tsa) -sehr selten-

- Verbrennend: Berührung einer (im spirituellen Sinn) jungfräulichen Person oder eines Hilflosen, der wider alle Tatsachen Hoffnung hat
- Versengend: frisch geschaffene Kunstwerke und Werkstücke, Blüten; Opal; Kirschbaum
- Anmerkungen: Tsaverfluchte sind üblicherweise friedlos und verbittert. Alle blühenden Blumen sind ihnen so widerwärtig, dass sie sich ihnen kaum nähern können.
- V-GP Bonus: 600

Verwundbarkeit (Phex) -gelegentlich-

- Verbrennend: Glückstreffer, Angriffe aus dem Hinterhalt, Berührung einer hilf. Person die dennoch auf ihr Glück vertraut
- Versengend: Nebel (je Dichte SP pro KR-SR); Eibe, Sternanis, Blauhimmelsstern, Madablüte, Türkis, Zirkone, Rubine
- Anmerkungen: Phexverfluchte sind meist gierige, humorlose Sammler, die ihr Unleben benützen, um Schätze anzuhäufen. Da bei den Tulamiden Phex als Gott der Magie gilt erhalten phexverfluchte Tulamiden zusätzlich dieselben Nachteile wie ein Hesindeverfluchter – allerdings gilt die Phexverwundbarkeit für diese zur Berechnung als 2 Verwundbarkeiten und die Senkungskosten werden nach Spalte H berechnet.
- V-GP Bonus: 750/1300 (Tulamiden mit inbegriffener Magie/magische Waffen Alchemistische Produkte Verwundbarkeit und keinem MR Bonus durch die Erhebung s.o.)

Verwundbarkeit (Peraine) -sehr häufig-

- Verbrennend: Waffen aus grünem Holz (zusätzlicher Schaden)
- Versengend: grünes (frisches, noch saftiges) Holz, Heilkräuter, Honig; Achat, Apfelbaum, Arange, Zwiebeln, Lauch
- Anmerkungen: Peraineverfluchte können den Anblick von Wachsen und Gedeihen kaum ertragen. Alle Heilkräuter (nicht nur Peraines heilige Pflanze Knoblauch und das magische Allheilmittel Alraune) sind ihnen so widerwärtig, dass sie sich ihm kaum nähern können. Um sich jedoch Knoblauch zu nähern ist die Mut Probe um zusätzlich 3 Punkte erschwert.
- V-GP Bonus: 600

Verwundbarkeit (Ingerimm)/(Angrosch) -gelegentlich-

- Verbrennend: Waffen die selbst oder (wenn von einem Fremden vor max. 24 Stunden) geschmiedet wurden, Waffen aus Edelmetallen, Fackel oder Glut aus Schmiedefeuer, (reines Feuer und reines Erz, zufälliger Steinschlag, Erdbeben für Zwerge)
- Versengend: Rubin, Tanne, Feuerkraut, Großbrände
- V-GP Bonus: 600/850 (Zwerge)

Verwundbarkeit (Rahja) -sehr selten-

- Verbrennend: Rahjagefällige Lust, ehrlich begehrende Umarmung
- Versengend: Rauschmittel; Rosen, Wein, Rosenholzbaum, (je nach Region auch Kakaobaum, Zuckerrohr, Zuckerrübe), Amethyst, Rosenquarz, bei Tulamiden auch Granat
- Anmerkungen: Rahjaverfluchte sind meist freudlose, von Leidenschaft verzehrte Kreaturen. Alle Rauschmittel sind ihnen so widerwärtig, dass sie sich ihnen kaum nähern können. Sie können keine Opfer angreifen, die von inniger Liebe oder echter Schönheit erfüllt sind.
- V-GP Bonus: 650/700 (Tulamiden)

Verwundbarkeit (Rastullah) -extrem häufig (bei Novadis)-

- Vernichtend: Bogenschuss ins Herz von einem Rastullahgläubigen.
- Verbrennend: Sonnenlicht, Berührung eines „heiligen“ Mannes, Treffer im ehrenhaften Reiterkampf
- Versengend: Cheria-Kaktus, Dattelpalme, Tamarinde; Diamant, weißer Mamor, grobes Zuwiderhandel einem der 99 Gebote gegenüber.
- V-GP Bonus: 950

Verwundbarkeit (Orvai Kurim) -sehr häufig (bei Goblins)-

- Verbrennend: Feuer, Sturm
- Versengend: Eiche, Edles Bein, Jagdtrophäen
- Anmerkung: Ein Pflock kann auch aus edlem Bein bestehen
- V-GP Bonus: 600

Verwundbarkeit (Mada) [nur für Feylamia]

- Vernichtend: Mondlicht lässt sie zu Eis erstarren
- Versengend: Silber/Mondsilber!, Amulette aus Silber
- Anmerkung: Silberne/versilberte Waffen wirken als *verletzende* Waffen (SP x 2)

Sie können (und sollten) eigene Verwundbarkeiten entwickeln falls sie diese Benötigen – so z.B. für die Orkgötter, Rikai, die einzelnen Himmelswölfe, Kamaluque etc. Wie solche Verwundbarkeiten aussehen könnten entnehmen sie bitte **G&S** Seite 117/118.

Als Richtlinien zur Berechnung der Kosten kann gelten (jedoch sind dies nur ungefähre Schätzwerte):

Je *vernichtend* wirkendem Stoff 150-450 (250) V-GP, je *verbrennendem* 100-150 (100) und je *versengendem* 50-100 (50) V-GP, zusätzlich können sie für besondere Gegebenheiten (wie das Gebot auf Heimat Erde schlafen zu müssen) 50-150 (100) V-GP aufschlagen.



DIE MAGIE DER VAMPIRE

Ungewöhnlich viele Vampire zeigen nach ihrer Erhebung magische Fähigkeiten. Darüber hinaus sind die meisten Vampire durch viele Formen der Magie kaum zu verletzen oder zu beeinflussen (siehe Vorteil *Untot (Bonus auf MR)* und Vorteil *Resistenz gegen magischen Schaden*). In diesem Kapitel finden sie Vieles über die Magie der Vampire – die im Folgenden genannten Änderungen ersetzen jeweils die in **Z&H** sowie **G&S** genannten Angaben soweit Vampire betroffen sind.

DIE WIRKUNG VON MAGIE AUF VAMPIRE

- ☞ Die klassische Analyse (ODEM ARCANUM, ANALÜS, OCULUS ASTRALIS) enthüllt Vampire als magische Kreaturen, sehr ähnlich den Dämonen, aber mit nur für Experten erkennbaren eigenen arkanen Mustern. Hellsicht wie der EXPOSAMI zeigt Vampire gemäß an, sofern der Vampir über mehr als 3 SiP verfügt. Im REFLECTIMAGO haben Vampire ein Spiegelbild.
- ☞ Gegen Heilmagie sind Vampire vollkommen immun – die Beherrschungskomponente des Levthans Feuer zeigt jedoch Wirkung (wenn der Zauberwirker die MR des Vampirs überwindet) (und ob die „Zuneigung“ eines Vampirs -und die Gefahr eines Bisses- wünschenswert ist sei jetzt einmal dahingestellt...)
- ☞ Antimagie, insbesondere der VERWANDLUNG BEENDEN und der PENTAGRAMMA sind wirkungslos sofern nicht eine Selbstverwandlung des Vampirs beendet werden soll.
- ☞ Der waffenlose Angriff eines Vampirs gilt als 'Magische Waffe' und ist in der Lage transsphärische Entitäten zu verletzen, greift ein Vampir einen anderen an, so wird für den angerichteten Schaden der Vorteil *Vampirische Regeneration* aufgehoben – ein Vampir ist durch den anderen also „richtig“ zu verletzen, die *Resistenz gegen profanen/ magischen/ geweihten Schaden* bleibt jedoch bestehen.

DIE ZAUBERKRAFT DER VAMPIRE

Vampire die schon vor ihrer Erhebung magiebegabt waren behalten ihre magischen Fähigkeiten und regenerieren AE nach herkömmlichen Regeln. Halb- und Vollzauberer können jedoch nicht den *Sikaryanzauberer* wählen. Die ihnen bisher bekannten Zauber speisen sie weiterhin aus AE nur etwaige Vampire zauber aus Sikaryan – jedoch können sie sich der *SF Verbotene Pforten* (Besonderheiten s.u.) bedienen.

Anmerkung zur Astrale Meditation (MWW Seite 9):

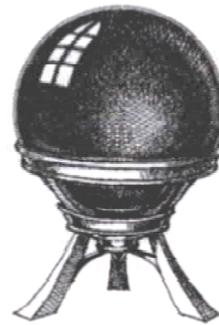
Thonnys erleichtert für Vampire die Meditation in keiner Weise – und reicht allein nicht zur Umwandlung aus. Die Probe zum Einleiten der Meditation ist für Vampire eine SbH Probe auf MU/IN/KO die um 7 Punkte erschwert ist. Die Einleitung kostet 1 AsP. Der Kundige kann dann pro 3 SR 1 eigenen SiP in 5 AsP umwandeln. Die Umwandlung kostet jedoch immer W3 SiP mehr als beabsichtigt.

Alle Vampire die durch ihre Erhebung magische Fähigkeiten erhalten haben zaubern mit geraubtem Sikaryan (s.u.).

Lamijah bezahlen den Einsatz ihrer Paktgaben weiterhin mit Ausdauer (wodurch ja auch die SiP langsam sinken).

ZAUBERFERTIGKEITEN UND ZAUBERPROBEN

Die ZfW der Vampirzauber werden genauso gehandhabt wie gewöhnliche Zauber jedoch werden sie alle nach Spalte G (außer bei der Erhebung) gesteigert (Siehe auch Kapitel *Erfahrung für Vampire*). Neue Vampirzauber können nur in Ausnahmefällen erworben werden.



Die Zauberproben folgen im Allgemeinen denselben Regeln wie die normale Zauberei.

Das Wiederholen von Misslungenen Zaubern die von Sikaryan (bzw. Vampirischer Ausdauer) gespeist werden ist nicht um 3 sondern um 5 Punkte erschwert die Kenntnis der *SF Zauberoutine* verkürzt diesen Zuschlag nur auf 3 Punkte.

Ansonsten gilt analoges zu MWW Seite 13.

ERSCHWERNISSE BEI ZAUBERPROBEN

Zusätzlich zu den aus MWW bekannten Erschwernissen kommen Erschwernisse durch die *Verwundbarkeiten* (z.B. in der Nähe bzw. auf Personen die durch Amulette geschützt sind) in der Höhe derselben in entsprechenden Situationen (Meisterentscheid) und um 1 Punkt je 5 Punkte Sikaryan die dem Vampir zu seinem Maximalwert fehlen (siehe Kapitel *Folgen des Sikaryanschwundes*).

Anmerkung: Diese Erschwernisse gelten auch für Zauber die mit AsP gewirkt werden!

STRUKTUR DER VAMPIRZAUBER

Die Struktur der Vampirzauber weist entfernte Ähnlichkeit zur Magie der Borbaradianer auf, ist jedoch aufgrund ihrer intuitiven und sikaryangespeisten Natur äußerst schwer fassbar. Vampirzauber können keinesfalls von gewöhnlichen Magiebegabten erlernt werden, da diesen die Fähigkeit zum „natürlichen“ Zaubern mit Sikaryan fehlt (Diese ist nicht in der Zaubermatrix verankert sondern ist Teil der Natur des Vampirs).

Vampirzauber können genau wie gewöhnliche Zauberei durch passende Antimagie erschwert, verhindert und gebrochen werden.

MAGISCHE SONDERFERTIGKEITEN

In diesem Kapitel finden solche Änderungen an den magischen Sonderfertigkeiten aufgeführt, die sie beachten müssen falls der Charakter diese bereits besitzt oder erwirbt (für das Erwerben von Sonderfertigkeiten gilt ein Vampir als Viertelzauber, sofern er nicht so wieso zu einer Zauberergruppe zu zählen ist).

- ☞ Astrale Meditation: s.o.
- ☞ Verbotene Pforten: Nur hiermit kann ein Charakter der vor der Erhebung Zauberei beherrschte diese Zauber auch mit Sikaryan durchführen. Die Regeln sind analog zum gewöhnlichen Einsatz der Verbotenen Pforten (er zaubert dann jedoch mit seiner Ausdauer weiter – und verliert dadurch langsam Sikaryan) – mit Lebensenergie kann er nicht mehr zaubern). Die Erschwernis der SbH-Probe beträgt jedoch nur 7, die Relation zwischen vampirischer Ausdauer und AsP beträgt für diesen Zweck:
10:1. Sinken die SiP auf 5 oder darunter verliert er keine permanenten LeP. Der Charakter kann sich auch buchstäblich zu Staub zaubern...
- ☞ Blutmagie: Auch mit Vampirblut kann Blutmagie gewirkt werden – dabei muss der Vampir jedoch nicht ums „Leben“ kommen, ihm kann einfach eine bestimmte Menge abgezapft werden er verliert dadurch auch keine LE sondern SiP und zwar immer W6 mehr als beabsichtigt. 1 SiP zählt dabei als 5 AsP. Blutmagie mit Vampirblut ist allerdings noch unberechenbarer als es Blutmagie selbst bereits ist. Die Wahrscheinlichkeit bei einer misslungenen Probe einen höheren Dämon zu beschwören steigt auf 5/7. Alle Beherrschungsproben sind um 3 Punkte erschwert. Ansonsten gilt analoges zu **MWW**. Zauber die als Blutmagieritiale durchgeführt werden können sind um 3 zusätzliche Punkte erschwert.

MAGISCHE RITUALE

In diesem Kapitel finden sie die Änderungen an den Magischen Ritualen aufgeführt, die sie beachten müssen falls dem Charakter solche bekannt sind.

Die meisten Rituale funktionieren genauso wie in **MWW** angegeben, sollte für ein Ritual jedoch eigene Lebensenergie nötig sein kostet dies den Vampir das Zehnfache an Ausdauerpunkten. Rituale die permanente LeP erfordern würden können gewöhnlich nicht mehr durchgeführt werden.

Druidenrituale:

- ☞ Licht des Dolches: Als Auswirkung des Rituals folgt *Nachtsicht* oder als Steigerung *Herausragende Nachtsicht* (Abzüge nur noch bei völliger Dunkelheit).
- ☞ Bann des Dolches: Wirkt wie beschrieben – nur Nachtalpe o.ä. Wesen fühlen sich durch das verwendete Sikaryan sogar Angezogen und können die Linie auch überschreiten.
- ☞ Lebenskraft des Dolchs: Kosten 21 AsP + 10 AD Punkte – aber der Druiden erhält RK*/7 SiP zurück – und Pflanzen in nächster Nähe verdorren, die Erde wird unfruchtbar für etwa das dreifache an Monaten wie SiP entzogen worden sind – und zwar in einem Durchmesser von entzogenen 3-mal SiP Schritt.
- ☞ Druidenrache: Am Ende zerfällt der Vampir zu Staub.

Elfenlieder:

- ☞ Das Friedenslied: Der Feylamia ist natürlich selbst nicht vom Friedenslied betroffen...
- ☞ Das Freundschaftslied: Kann von einem Feylamia nicht gewirkt werden. Ein bestehendes Freundschaftsband bleibt erhalten, doch fühlt sich der Feylamia nicht mehr an die Gewaltlosigkeit gegenüber dem Freund gebunden – und dieser ist meist sein erstes Opfer.

Geodenrituale:

Der Reif zerfällt bei der Erhebung bzw. dem „Tod“ des Trägers seltsamerweise nicht zu Staub.

- ☞ Seelenfeuer: Wirkt auch gegen Vampire
- ☞ Macht des Lebens: Wirkt nicht gegen sich selbst.

Vertrautentiere:

Ein bestehendes Vertrautentier stirbt nicht nach der Vampirwerdung der Hexe und bleibt ihr Vertrautentier – allerdings sinkt sein LO-Wert um 10 Punkte – und kann nie über einen Wert von 10 steigen so lange das Tier noch lebt. Wird das Vertrautentier zum Vampirtier gemacht sinkt die LO nicht weiter und kann wieder steigen. Vampirhexen finden gewöhnlich keine Vertrautentiere so sie noch keines besitzen.

Rituale der Gildenmagier / Scharlatane:

- ☞ Schutz gegen Untote: Dieses Kugelritual kann auch gegen Vampire eingesetzt werden, das silberne Schutzschild wird nur äußerst ungern von Vampiren betreten: Dem Vampir muss eine MR-Probe gelingen die um die RkP* (und den halben Wert einer ev. *Hesindevorwundbarkeit*) erschwert ist um in den Schutzbereich einzudringen. Kampfwerte und Eigenschaften sinken innerhalb der Schutzzone um RkP*/2, so lange sich der Vampir im Bereich des Kugelzaubers aufhält. Wendet ein magiebegabter Vampir dieses Ritual an, so ist er selbst von der Wirkung ausgenommen.

Rituale der Derwische:

Die Vampirwerdung hat dieselbe Wirkung wie Abfall vom Rastullahglauben: Die Ritualkenntnis sinkt auf 0.

Gjalskerländer Tierkrieger:

- ☞ Ruf des Odun: Die LO des Tieres beträgt nur RkP*.

Zibiljarituale:

- ☞ Schwarmseele: Dieses Ritual bleibt anwendbar – z.B. wenn ein durch den Vampirismus korrumpierter Zibilja eine eigene Vampirsippe eröffnet.... Ein Vampir auf den dieser Zauber gewirkt wird verliert keine permanenten LeP erleidet jedoch 7W6 echte SP was häufig zur Vernichtung des „unwürdigen“ führt.

Weitere Besonderheiten

Betreffend Limbusreisen: Anstatt Lebensenergie verlieren Vampire verlieren pro Tag 3W6 AD Punkte (zusätzlich zu sonstigem SiP Verbrauch).

Betreffend Elementarismus: Herbeirufungszauber sind pauschal um zusätzlich 5 Punkte erschwert. Die Charismaprobe um zusätzlich 13 Punkte.

DIE ZAUBER DER VAMPIRE

In diesem Kapitel finden sie die Zauber aufgelistet die ein Vampircharakter durch die Erhebung erhalten kann in der Folgenden Tabelle finden sie Zauber die durch den Vorteil *Sikaryanzauberer* (nur möglich für klassische Vampire) zusätzlich zu den Vampirzaubern zugänglich sind die auch separat als Vorteil gewählt werden können.

- ☞ Vampirzauber erfordern Konzentration und meist Sicht jedoch gewöhnlich keine Gestik oder Formel
- ☞ Alle allgemeinen *Varianten* sind zugänglich
- ☞ An *Spont. Modifikationen* ist nur *Erzwingen* möglich
- ☞ Vampirzauber kosten *dreimal* so viele AD Punkte wie im LC angegebene AsP (dies gilt natürlich nur für Zauber aus der Erhebung – Zauber die der Vampir ev. schon vorher besaß verwenden eine andere Relation (s.o.).
- ☞ Übrige Angaben zur Zauberwirkung entnehmen sie (von aufgeführten Ausnahmen abgesehen) dem LC.
- ☞ Misslungene Zauber kosten die volle Anzahl an AsP bzw. entsprechende AD Punkten.

ADLERAUGE LUCHSENOHR

ADLERSCHWINGE WOLFGESTALT*

Es gelten Folgende Veränderungen:

- Das Tier in das sich der Charakter verwandelt ist ebenfalls untot und besitzt alle Vor- und Nachteile die der Charakter durch die Generierung erhalten hat zusätzlich erhält der Charakter in den meisten Tierformen (Meisterentscheid) den Nachteil *Sikaryanraub*(Kannibalismus) – jedoch Ausnahmsweise als zusätzliche Art des *Sikaryanraubes*.
- Wie in elfischer Repräsentation sind die Kosten pro Stunde und nicht je Spielrunde abzurechnen (falls der Vampir sich in sein *-neues?– Seelentier* verwandelt.
- Als zusätzliche Variante existiert: *Erweiterte Aura* (ab ZfW 14 (+5)): Die Kleidung und am Körper getragene Ausrüstung wird mitverwandelt (alles was unter die Erweiterte Aura fällt).

ALPGESTALT

Es gelten Folgende Veränderungen:

- Die Variante *Fremdgestalt* ist nicht zulässig

AXXELERATUS BLITZGESCHWIND

BANNBALADIN

BLICK DES NACHTMAHRS**/***

BLICK IN DIE GEDANKEN

BÖSER BLICK

DUNKLE LUST***

HERR ÜBER DAS TIERREICH

HEXENKRALLEN

KRÄHENRUF

Es gelten Folgende Veränderungen:

(Diese Variante dieses Zaubers ist in der Grundwirkung auf eine Tierart festgelegt, es sind keine Varianten möglich – üblicherweise Fledermausruf, bei den Kindern der Nacht auch Rabenruf.)

KRÖTENSPRUNG

KUSS DES VAMPIRS**

MEMORABIA FALSIFIR

NEBELLEIB

RUF DES VAMPIRS**/***

SOG DES PURPURNEN**/***

SOMNIGRAVIS

SPINNENLAUF

TIERGEDANKEN

Es gelten Folgende Veränderungen:

Wird dieser Zauber von einem Vampir auf ein Vampirtier gewirkt, so kommt bei diesem nicht der Vorteil *Vampirische Magieresistenz* zum tragen. Die Basisloyalität gewöhnlicher Tiere beträgt nur 3 statt 7.

VIPERNBLICK

Zauber speziell für Lamijanin

BEFEHL DER LAMIJAH***

Zauber speziell für Feylamia

GESTALTWANDLUNG***

HYPNOSE

Die Wirkung des Zaubers entspricht dem *IMPERAVI*, mit folgenden Änderungen:

Technik: Nur Augenkontakt nötig

Varianten: Nur *Dauerhafter Diener* möglich

* Siehe auch Anmerkungen im Kapitel *Vampirtiere*

** Diese Zauber sind auch ohne den Vorteil *Sikaryanzauberer* bei der Generierung wählbar

***Diese Zauber sind unten im Detail vorgestellt

BLICK DES NACHTMAHRS

Probe: MU/CH/KK (+MR)

- **Technik:** Der Vampir fixiert sein Opfer mit starrem Blick und verharrt bewegungslos (während der gesamten Wirkungsdauer.)
- **Zauberdauer:** 1 Spielrunde
- **Wirkung:** Der Vampir erschafft eine magische Brücke, die es dem Vampir erlaubt seinem Opfer allein durch seinen Blick *Sikaryan* zu rauben: Das Opfer verliert 1 SiP und 1 LeP je SR (von den SIP kann sich der Vampir wie üblich 1/10 gutschreiben) Wird die Konzentration gebrochen, der Vampir angegriffen oder gelangt das Opfer außer Sichtweite, ist der *Bann* gebrochen und kann 12 Stunden lang nicht mehr erneuert werden. Falls das Opfer schläft, steht ihm eine Probe auf *Gefahreninstinkt* zu (sofern das Opfer diesen Vorteil besitzt), erschwert um die übrigen ZfP* des Vampirs, um nach 1W6 SR zu erwachen.
- **Kosten:** 2W6 AD (Zur Herstellung der Brücke)
- **Zielobjekt:** Einzelwesen
- **Reichweite:** 7 Schritt
- **Wirkungsdauer:** max. 3 x ZfW SR (A)
- **Modifikationen und Varianten:** *Erzwingen -Bewegungsfreiheit* ab ZfW 7 (+3) der Vampir kann sich während der Zauberwirkung frei bewegen.

- *Rascher Raub* ab ZfW 11 dies erlaubt es die Übertragungsgeschwindigkeit beträchtlich zu erhöhen – jede Erschwernis von +2 halbiert die Übertragungszeit – diese Variante lässt sich auch mit anderen kombinieren Eine entsprechend hohe Intuition vorausgesetzt.

- *Aura des Todes* ab ZfW 14 (+11): Der Vampir braucht seine Opfer nicht zu fixieren, keine MR zu überwinden und kann sich frei bewegen. Bis der Zauber zu wirken beginnt muss er sich 1 SR lang konzentrieren (ZD) danach verlieren sämtlichen Wesen im Radius von ZfW Schritt 1 SiP pro SR (und sie verlieren je 1 LP).

Gutschreiben kann sich der Vampir jedoch nur das *Sikaryan* jener Wesen, die er auch sonst berauben könnte – d.h. dass insbesondere Pflanzen zwar verdorren, der Vampir sich deren *Sikaryan* jedoch nicht gutschreiben kann. Diese Variante kostet 5W6 AD und wirkt maximal ZfW SR lang.

- **Antimagie:** Kann in einer Zone des *VERSTÄNDIGUNG STÖREN* nur erschwert gewirkt werden und eine direkte Anwendung auf Opfer oder Vampir hebt die Verbindung auf.

- **Merkmale:** *Verständigung*

DUNKLE LUST

Probe: IN/CH/CH(+MR)

- **Technik:** Die Vampir berührt sein Opfer und schaut ihm (oder ihr) tief in die Augen.
- **Zauberdauer:** 7 Aktionen (kann nur Nachts gewirkt werden) Wirkung: Der Verzauberte entbrennt in Rahja (oder eher Belkelel) - gefälligem Feuer für die Vampirin und schon bald versinken beide in wildem Liebesspiel – währenddessen der Verzauberte unfähig ist eine Gefahr zu erkennen die von dem Vampir ausgeht, und selbst einen Biss gewöhnlich nicht bemerkt. Eventuelle Gefahreninstinkt oder Klugheitsproben zur Rechtzeitigen Besinnung (also während der Vampir bereits trinkt sind um ZfP*/2 erschwert. Handelt es sich bei dem Vampir um einen Succubus/Incubus sind solche Proben um weitere 3 Punkte

erschwert. Der Verzauberte fühlt sich (so er überlebt) am nächsten Morgen seltsam ermattet und seine Erinnerungen sind von rotem Nebel umgeben.

- **Kosten:** 13 AD
- **Zielobjekt:** Einzelperson
- **Reichweite:** Berührung
- **Wirkungsdauer:** nach Belieben der Vampirin, längstens bis zum Sonnenaufgang
- **Modifikationen und Varianten:** Erzwingen
- **Antimagie:** EINFLUSS BANNEN erschwert in der Zone, beendet die Wirkung bei direkter Anwendung.
- **Merkmale:** Einfluss

KUSS DES VAMPIRS

Probe: IN/IN/CH (+MR)

- **Technik:** Der Vampir küsst oder leckt kurz über die kleine Wunde (meistens das Bissmahl)
- **Zauberdauer:** 5 Aktionen
- **Wirkung:** Mit diesem Zauber kann ein Vampir etwaige verräterische Bissmahle an seinen Opfern verbergen. Die Veränderung hat keinerlei Heilwirkung. Größere Verletzungen können nicht überdeckt werden. Es ist unerheblich ob das Opfer lebt oder gerade erst gestorben ist (Ist das Opfer tot kommt keine MR als Erschweren hinzu).
- **Kosten:** 2-3 rSiP (je Größe der Bisswunde)
- **Zielobjekt:** Einzelwesen

- **Reichweite:** Berührung
- **Wirkungsdauer:** ZfP* Tage
- **Modifikationen und Varianten:** Wirkungsdauer - „Heilung“: (+3) Die Wunde wird nicht nur verborgen, sondern je nach ZfP* werden die auftretenden Nebeneffekte (Siehe Kasten *Vampirbisse* im Kapitel *Vorteile*) abgeschwächt (für die Wirkungsdauer des Zaubers). Um die Nebeneffekte vollständig zu Unterdrücken sind 7 ZfP*
- **Antimagie:** kann in einer Zone des VERWANDLUNG BEENDEN nur erschwert gewirkt und mit diesem Spruch beendet werde.
- **Merkmale:** Form/Objekt

RUF DES VAMPIRS

Probe: MU/IN/IN (+MR) (- ½ geraubtes Sikaryan)

- **Technik:** Der Charakter denkt an das Opfer und sendet einen Gedanklichen Ruf.
- **Zauberdauer:** 4 Aktionen
- **Wirkung:** Das Opfer fällt für die Dauer des Zaubers in eine schlafwandlerische Trance und nährt sich dem Vampir, wird das Opfer daran gehindert erleidet es extreme geistige Qualen. In der Trance kann es keine Gefahr erkennen die vom Vampir ausgeht – insbesondere die eines weiteren Bisses. Sobald das Opfer Schaden erleidet kann es mit einer um die doppelten Erlittenen SP erleichterten SbH-Probe + ZfW* aus der Trance erwachen. Rührt der Schaden durch den LE-Verlust des Raubes her, ist die Probe jedoch nur um die einfachen SP erleichtert (und dann alle 10 KR möglich).
Die Probe wird wie üblich durch Amulette etc. welche das Opfer trägt je nach *Verwundbarkeiten* des Vampirs erschwert.
Der Ruf wirkt nur bei Charakteren von denen der Vampir bereits Sikaryan geraubt hat und die Zauberprobe ist um halb so viele Punkte erleichtert wie das Opfer schon Sikaryanpunkte durch diesen Vampir verloren (und noch nicht wieder regeneriert) hat.
Anmerkung: Wird der Ruf des Vampirs auf einen anderen Vampir angewandt, so gilt die Probenerleichterung nur, falls dem Opfer zu Lebzeiten vom Vampir Sikaryan geraubt wurde – und zwar um halb so viel Punkte wie

diesem geraubt wurden (also üblicherweise gegenüber Vampiren die vor ihrem Unleben das Opfer des Vampirs waren).

- **Kosten:** 2W6 AD
- **Zielobjekt:** Einzelwesen
- **Reichweite:** ZfW x 3 Meilen
- **Wirkungsdauer:** beliebige, jedoch muss die Probe jede SR erneut abgelegt werden (A)
- **Modifikationen und Varianten:** Erzwingen - *Befehl des Vampirs:* Ab ZfW 7 (+3) Wie Standardwirkung, jedoch führt das Opfer während der Trance auch noch einfache mündliche Befehle wie schlafwandelnd aus die der Vampir erteilt (z.B. „Komm her, Folge mir, Öffne die Tür“). Das Opfer ist nicht zu offensichtlich selbstgefährdenden oder charakterlich widerstreitenden Handlungen bereit, kann in der Trance aber leicht dazu manipuliert (überredet) werden (Entsprechende Proben um ZfW* erleichtert).
- **Antimagie:** Kann in einer Zone des EINFLUSS BANNEN oder VERSTÄNDIGUNG STÖREN nur erschwert gewirkt werden, eine direkte Anwendung von EINFLUSS BANNEN auf das Opfer hebt den Zauber auf.
- **Merkmale:** Einfluss, Verständigung



SOG DES PURPURNEN

Probe: MU/KL/CH (+MR)

- **Technik:** Der Vampir presst beide Hände an die Schläfen des Opfers und erschafft so eine Astrale Verbindung.
- **Zauberdauer:** 13 Aktionen
- **Wirkung:** Der Vampir raubt seinem Opfer, dessen Sicht immer mehr von purpurnem Nebel beeinträchtigt wird, pro SR 1 Punkt Sikaryan (und kann sich davon wie üblich 1/10 gutschreiben) zusätzlich raubt er seinem Opfer W6 AsP die sich der Vampir ebenfalls gutschreiben kann. Wird die Konzentration des Vampirs gebrochen, gehen dem Opfer die AsP aus oder muss er die Hände von den Schläfen seines Opfers nehmen wird der Zauber gebrochen und kann erst nach 12 Stunden erneuert werden.
- **Kosten:** 2W6 AD + 1W6 AsP (zur Errichtung der Verbindung)
- **Zielobjekt:** Magisch begabtes Einzelwesen
- **Reichweite:** Berührung
- **Wirkungsdauer:** max. 3x ZfW SR (A) oder bis das Opfer Tod oder keine AsP mehr hat (was früher eintritt).
- **Modifikationen und Varianten:** Erzwingen
 - *Wirbelnder Sog* ab ZfW 11: Dies erlaubt es die Übertragungsgeschwindigkeit beträchtlich zu erhöhen – jede Erschwernis von +2 halbiert die Übertragungszeit.
 - *Blutroter Sog* ab ZfW 14 (+7): Der Zauber erlischt nicht, wenn die AsP des Opfers auf 0 sinken, ab nun raubt der Zauber jede SR zusätzlich zum Sikaryan W6 LeP die sich der Vampir als AsP gutschreiben kann. Mit einer zusätzlichen Erschwernis von 6 (also insgesamt +13) ist es möglich diese Variante auch auf nichtmagiebegabte Anzuwenden, allerdings erhält der Vampir hier nur die Hälfte der geraubten LeP als AsP.
- **Antimagic:** Kann in einer Zone des VERSTÄNDIGUNG STÖREN nur erschwert gewirkt werden, eine direkte Anwendung auf das Opfer oder den Zauberkirker hebt den Zauber auf.
- **Merkmale:** Verständigung

BEFEHL DER LAMIJAH

Probe: MU/IN/CH (+MR) (- ½ geraubtes Sikaryan)

- **Technik:** Die Lamijah betrachtet eines ihr Opfer und gibt ihm einen Gedanklichen Befehl.
- **Zauberdauer:** 6 Aktionen
- **Wirkung:** Das Opfer verhält sich nach gelungenem Zauber wie ein rettungslos verfallener Liebhaber, der jeden „Wunsch“ seiner Herrin befolgt. Ähnlich einem starken Bannbaladin (ZfP* zählen doppelt). Probenerleichterung durch geraubtes Sikaryan wie beim Zauber RUF DES VAMPIRS s.o.
- **Kosten:** W6 AD
- **Zielobjekt:** Einzelperson die bereits einmal Opfer der Lamijah war.
- **Reichweite:** 21 Schritt (Sichtkontakt)
- **Wirkungsdauer:** ZfW* SR.
- **Modifikationen und Varianten:** Erzwingen
 - In der *Variante gegen mehrere Opfer* ist der Zauber um die höchste MR der Opfer plus deren Anzahl erschwert und um die Hälfte des geraubten Sikaryan des Opfers, dem am wenigsten geraubt wurde erleichtert. Der Zauber kostet dann pro Opfer W6/2 AD.
- **Antimagic:** Kann in einer Zone des VERSTÄNDIGUNG STÖREN nur erschwert gewirkt werden, eine direkte Anwendung auf das Opfer oder den Zauberkirker hebt den Zauber auf.
- **Merkmale:** Einfluss

GESTALTWÄNDLUNG

Probe: MU/KO/KK (+7)

- **Technik:** Der Feylamia fixiert den Körper des Leichnams dessen Gestalt er annehmen will.
- **Zauberdauer:** 3 SR
- **Wirkung:** Der Feylamia nimmt die Gestalt des Leichnams an (so wie er lebend aussah), seine Werte verändern sich hierdurch nicht. Gibt ein Feylamia eine gewählte Gestalt einmal auf, kann er sie nie mehr annehmen. Ist Jemandem der Tote gut bekannt können ihm mit einer Sinnenschärfeprobe + 2x ZfP* eventuelle körperliche Abweichungen auffallen.
- **Kosten:** 9W6 AD + 2 AD je Tag (muss nicht vorher festgelegt werden, sondern wird automatisch jeden Tag bezahlt)
- **Zielobjekt:** Einzelperson (tot), muss vom Feylamia getötet worden sein.
- **Reichweite:** 1 Schritt
- **Wirkungsdauer:** beliebig
- **Modifikationen und Varianten:** keine.
- **Antimagic:** Kann in einer Zone des VERWÄNDLUNG BEENDEN nur erschwert gewirkt und damit beendet werden.
- **Merkmale:** Form

DAS BLUT DER VAMPIRE

Das Blut eines Vampirs dient als „Speichermedium“ seines Sikaryans – und ist mit dem vampirischen Makel durchdrungen, deshalb ist es kaum erstaunlich, das es über Eigenschaften verfügt, welche gewöhnlichem Blut fehlen.

KONSISTENZ DES BLUTES

Auf den ersten Blick wirkt Vampirblut nicht anders als Gewöhnliche – doch auf den Zweiten ist es von leicht dunklerer Farbe und dickflüssiger.

Es gerinnt jedoch nur extrem langsam (gemeinsam mit dem entweichenden Sikaryan, mit welchem es auch seine besonderen Eigenschaften verliert) und bleibt selbst bei Temperaturen flüssig wenn Wasser bereits zu Eis erstarrt wäre. Bei mächtigeren Exemplaren verstärkt sich oft die dunklere Färbung, sogar fast bis ins schwarze, gleichzeitig könnte man bei solch mächtigem Blut weitere Absonderlichkeiten beobachten:

Es mag rauchen, sich wie eine Säure langsam in Stein und Holz einbrennen, ja selbst ohne erkennbaren Grund zittern und bei größeren Mengen unkontrolliert hin und her kriechen.

Interessant dürfte sein, dass nur das Blut von bluttrinkenden Feylamia und Vampiren die zu erwartende rote Färbung aufweist. Bei anderen Ernährungsarten und bei den Lamijanin "verwässert" die rötliche Färbung mit der Zeit immer mehr - bis es zu einer weißlich halb durchsichtigen Flüssigkeit wird.

DIE WIRKUNG VON VAMPIRBLUT AUF LEBEWESEN

Der Fluch des Vampirismus überträgt sich nicht nur, wenn ein Vampir seinem Opfer all sein Sikaryan stiehlt sondern genauso falls das Opfer eine bestimmte Menge des ver-seuchten Blutes zu sich nimmt, doch auch wenn die Menge nicht ausreicht um den Sterblichen zu töten hat es dennoch Auswirkungen.



Das Blut der Feylamia kann nur Elfen in Feylamia verwandeln, hat jedoch bei Elfen die nicht genug davon aufnehmen keine Auswirkungen – diese können es auch in den seltensten Fällen bei sich behalten, das Blut Klassischer Vampire wirkt nicht bei Elfen und das Blut der Lamijanin hat bei überhaupt niemandem derartige Auswirkungen – für den Trinkenden ist inkompatibles Vampirblut einfach nur Blut.

Damit ein sterbliches Wesen durch das Trinken von Vampirblut den Fluch des Vampirismus erleidet muss folgende Bedingung erfüllt werden:

Das sterbliche Wesen muss mindestens so viel SiP (mit dem Blut) aufnehmen wie es selbst SiP im Moment der Umwandlung besitzt (überschüssige Punkte besitzt der junge Vampir dann bereits nach der Umwandlung ohne zuerst Sikaryan rauben zu müssen - ein Grund dafür warum bei rituellen Umwandlungen zuerst der Blutspender den Empfänger um einen Teil seines Sikaryans "erleichtert").

Reicht das aufgenommene Sikaryan nicht um die Umwandlung in Gang zu setzen, stellen sich bei dem Sterblichen dennoch einige Veränderungen ein:

Er erhält zeitweise den Vorteil "Dämmerungssicht" und je nach Meisterentscheid einen Bonus von 1 Punkt auf ein oder zwei Bereiche der Sinnenschärfe falls er als Vampir diesen Vorteil wählen würde. Gleichzeitig stellen sich Abneigungen ein welche (einigen) der Verwundbarkeiten entsprechen welche der Trinkende haben würde so er zum Vampir wird – es besteht keine echte Verwundbarkeit durch diese Stoffe. Zeitweise können sie jedoch wie eine Angst vor... wirken.

Die positiven Auswirkungen halten etwa halb so viele Tage an wie rSiP aufgenommen wurden, die negativen mindestens dreimal so lang - sofern kein Geweihter ein Reinigungsritual vollzieht.

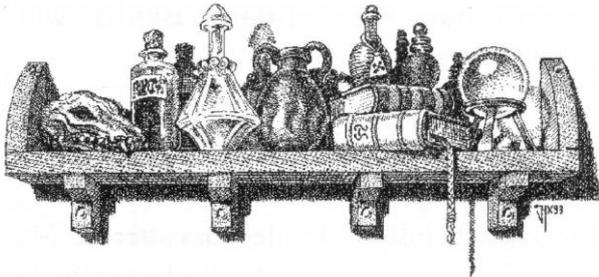
Vampirblut selbst schmeckt für einen Menschen zumindest im ersten Moment kaum anders als Blut – dies ändert sich jedoch nach den ersten paar Schlucken, dann stellt sich ein Rauschzustand ein. Vampirblut ist deshalb eine süchtigmachende Droge: Gelingt nach der ersten Einnahme nicht sofort eine SbH-Probe erschwert um die aufgenommenen SiP wird der Trinkende süchtig – *spätestens* wenn die positiven Auswirkungen (siehe graue Box) nachlassen braucht er eine neue Dosis.

Dies ist ein Mittel von Vampiren um sich Sterbliche gefügig zu machen – allerdings ist das Wissen darum selbst unter ihresgleichen nicht sehr verbreitet.

Weiterhin heißt es, dass bei längerem regelmäßigem Genuss von Vampirblut sich die Alterung verlangsamt.

DIE WIRKUNG VON VAMPIRBLUT AUF VAMPIRE

Zunächst hat Vampirblut auf Vampire keine besonderen Auswirkungen – es schmeckt nur anders (nicht unbedingt schlechter...), so dass es sich zweifelsfrei von anderem Blut unterscheidet. Es nährt sie genauso wie das Blut von Lebewesen, allerdings muss es nicht direkt vom Körper getrunken werden, da das Sikaryan schon im Vampirblut gelöst ist und sich nicht ganz so schnell verflüchtigt. Bei der Übertragung raubt der Vampir direkt SiP, ein SiP Verlust (die üblichen 9/10) findet nicht statt – jedoch muss das Opfer den LeP (Blut) Verlust mit dem Vorteil *Vampirische Regeneration* (und den entsprechenden AD Kosten) ausgleichen.



Trinkt ein Vampir das Blut eines Vertreters seiner Art der weit mehr Gesamt V-GP als er selbst besitzt (also viel mächtiger ist) können sich kurzzeitig (max. ein paar Stunden lang) positive Auswirkungen bemerkbar

VERNICHTUNG EINES VAMPIRS

Um einen Vampir zu Vernichten dessen Lebensenergie nur weit genug reduziert werden (wie bei eigentlich jedem Wesen – von Dämonen einmal abgesehen die nur vertrieben werden), da Vampire jedoch über starke Regenerationskräfte verfügen stellt sich dies in der Praxis meist als recht schwierig dar.

ALLGEMEINE REGELN

Die im Folgenden genannten Auswirkungen treten unabhängig davon auf, ob die LE des Charakters durch eine Verwundbarkeit oder durch gewöhnlichen Schaden weit genug gesenkt wurde.

Sinken die LeP eines Vampirs auf...

...0 fällt er in eine Starre:

In der Starre ist der Charakter völlig bewegungsunfähig (auch der schwache Herzschlag kommt zum Stillstand) und regeneriert keine Lebensenergie mehr, kann also leicht zerstört werden.

Verbleibt der Charakter in der Starre ohne dass sein Körper zerstört wird, so verliert er jeden Tag 1 SiP (jedoch keine weiteren Verluste wie bei einer gewöhnlichen Ruhephase), jedoch kann er durch diesen Verlust nicht zum Minderen Vampir werden. Der Charakter erhält in der Starre keinerlei Punkte die er zur Verbesserung seiner Werte einsetzen kann (siehe *Kapitel Erfahrung für Vampire*).

Ein Vampir in Starre kann wiedererweckt werden: Die häufigste Methode ist absichtlicher oder zufälliger Kontakt mit Blut wobei jeder Tropfen 1 LeP bringt bis er 1 LeP besitzt. Er muss nun schnellstens etwas trinken um *nicht zum Minderen Vampir* zu werden.

Anmerkung: Oben genanntes trifft nur auf *Klassische Vampire* zu, *Feylamia* und *Lamijanim* verfallen nicht in Starre sondern sterben (vergehen/werden zu Nachbuhlern).

machen – z.B. eine leichte Steigerung seiner Fähigkeiten wie Körperkraft und Gewandtheit – bei extrem mächtigen Blut, kann jedoch auch hier ein Suchteffekt bzw. ein Abhängigkeit auftreten.

Eine dauerhafte Verbesserung der vampirischen Eigenschaften ist ebenfalls möglich – entweder kann je nach Meisterentscheid allein der Genuss solch mächtigen Blutes zu einer speziellen Erfahrung führen. Falls der sogar so viel Blut aufnimmt, dass der Andere stirbt, kann ein Teil dessen Macht auf ihn übergehen. (Sehen sie hierzu das Kapitel: *Erfahrung für Vampire*)

Anmerkung: *Es ist theoretisch möglich mit Analysemagie herauszufinden, dass ein Vampir sich des Blutes eines anderen auf diese Weise bemächtigt hat, doch dazu muss der Magier sich mit der Beschaffenheit von verschiedenen Vampiren mehr als nur einigermaßen auskennen... und wer ist das schon außer einem alten Vampir der gleichzeitig ein guter Hellsichtmagier ist ...*

ARCADE BESONDERHEITEN DES VAMPIRBLUTES

- ☞ Theoretisch lässt sich das magische Muster des Blutes einem bestimmten Individuum zuordnen (was jedoch als enorm schwierig gelten kann).
- ☞ Vampirblut kann im Rahmen der „Magie des Blutes“ Verwendung finden – jedoch nur mit gesteigertem Risiko (siehe Kapitel *Magische Sonderfertigkeiten; Die Magie der Vampire*).

... -½ KO (Vorteil Zäher Hund: 2/3 KO), zerfällt er binnen Augenblicken:

Haut und Fleisch lösen sich qualmend auf, Schädel und Knochen zerbröseln zusehends und zerfallen schließlich zu stinkender Asche, die sich schließlich ebenfalls auflöst. Gleiches geschieht natürlich auch bei heiligen Verbrennungen oder Ertränkungen, im Sonnenlicht oder unter ähnlichen Bedingungen.

Bisweilen wird bei mächtigen Vampiren von einer Vernichtung abgesehen – fürchtet man doch, dass sie dennoch wiederkehren könnten – vielleicht in noch schrecklicherer Form – so versiegelt man oft nur das Grab des Untoten und hofft, dass ihn niemals mehr jemand stören möge.

BEWÄHRTE VERNICHTUNGSMETHODEN

Die klassische Methode einen Vampir zu vernichten, ist ihm (am besten solange er noch schläft) einen Pflock ins Herz zu rammen – in den meisten Überlieferungen wird (sofern überhaupt auf eine besonders geeignete Holzart hingewiesen wird) der Weißdorn als „einzig wirklich geeignet“ erwähnt. Wie sie jedoch mittlerweile Wissen hängt die Wirkung des Pflockes direkt mit den *Verwundbarkeiten* des Vampirs zusammen.

Um einen Verteidigungsbereiten Vampir zu „pflocken“ muss eine Attacke +8 (mit dem Talent *Dolche*; der Pflock ist eine *Improvisierte Waffe*) und eine KK-Probe +5 gelingen. Nur falls es dem Vampir nicht gelingt diesen Angriff zu parieren, kann der Pflock seinen heiligen Schaden (gemäß *Verwundbarkeit*) entfalten. Für Angreifer mit der SF *Gezielter Stich* oder *Todesstoß* halbiert sich der Aufschlag auf den Attacke-Wurf. Es ist auch möglich, diese SF gezielt als Manöver einzusetzen, um so eine etwaige Rüstung des Vampirs zu umgehen. In diesem Fall gelten die entsprechenden Regeln (**MBK 42f.**)

Improvisierte Waffe: Pflock (Messer & Dolche)

Art	TP	INI	KK	WM	BF	DK
geschnitzt	W6	-3	12/6	-1/-3	5	H
gut gearbeitet	W6	-2	12/5	0/-3	4	H

Eine weitere Methode, die jedoch nicht immer funktioniert (siehe Vorteil *Vampirische Regeneration I/II/III*) ist das Köpfen des Vampirs.

Der Vampir verliert den Kopf bei einer gelungenen Attacke +8 (nur mit langen Klingengewaffen und Äxten möglich), die mindestens 4+½ KO des Vampirs SP anrichtet. (Für eine detaillierte Regelung können sie **MBK 67** verwenden: *Gezielter Schlag*: +8 + Zonen-RS, min. 4+½ KO SP)

HEILUNG VOM VAMPIRISMUSFLUCH

Weder bei Feylamia noch Lamijanim ist eine Heilung überliefert. Auch sonst sind in der Menschheitsgeschichte vielleicht drei Fälle bekannt geworden. Die einzige Rettung scheint ein großes Wunder zu sein, bevorzugt durch Boron, Praios oder Tsa, vielleicht auch Peraine oder Hesinde.

DAS WEITERE UNLEBEN

Grundsätzlich gilt für Charakter die vom Vampirismus betroffen sind das in **Mit flinken Fingern** auf den **Seiten 45ff.** Gesagte, sofern im Folgenden nichts anderes festgelegt ist. Die unten aufgeführten Änderungen orientieren sich an den Regeln zur Steigerung *Schwarzer Gaben* (**MG S. 93f.**), da bei Vampiren jedoch ein paar Abweichungen von den dort genannten Regeln auftreten, finden sie hier die angepassten Regeln in ihrer Gesamtheit aufgeführt.

Für Lamijanim gelten nicht die unten aufgeführten Regeln sondern die zugrundeliegenden Regeln für Paktierer ohne Veränderung – jedoch können sie mit ihren *Pakt-GP* auch neue Vampir-Vorteile erwerben, sofern sie für Lamijanim zulässig sind (s.u.).

ERHÖHUNG SCHLECHTER EIGENSCHAFTEN

Mit der Zeit verändert sich der Charakter eines Vampirs häufig negativ.

Alle 3 Jahre die der Vampir zum Grossteil aktiv verbringt steigt eine passende Schlechte Eigenschaft (die nicht als Verwundbarkeit wirken darf) nach Wahl des Meisters um 1, sofern der Vampir dies nicht durch sein Verhalten (und unter Kosten von jeweils 100 AP) verhindert.

Mögliche Schlechte Eigenschaften sind z.B.: *Arroganz*, *Goldgier*, *Blutdurst*, *Sikaryangier*, *Grausamkeit*, *Größenwahn*, *Jagdfieber*, *Jähzorn*, *Rachsucht*

Anmerkung: Oben genanntes gilt (wie genannt) nicht für Lamijanim.

ABBAU DER ÄNGSTE (SCHLECHTE EIGENSCHAFTEN)

Da Vampiren kaum etwas Schaden kann – und sie sich dem zunehmend bewusst werden, erhalten sie etwa jedes Jahr (das der Vampir zum Großteil aktiv verbringt) eine *Spezielle Erfahrung* auf eine passende (nicht als Verwundbarkeit fungierende) Angst. Zur Senkung können jedoch nur *Abenteuerpunkte* verwendet werden.

VAMPIR-GP

Neben den bekannten Abenteuerpunkten erhalten Feylamia und Klassische Vampire mit zunehmendem Alter Punkte die sie ebenfalls zur Verbesserung bestimmter Werte einsetzen können (ähnlich der *Pakt-GP* eines Paktieres bzw. Lamijah). Diese Punkte werden als Vampir-Generierungspunkte (V-GP) bezeichnet

(auch wenn die Bezeichnung mit den Punkten zur Generierung eines Vampirs übereinstimmt gilt das hier Genannte nur für Punkte die nach der Erhebung erworben wurden (*zur Erinnerung: Es können keine Generierungspunkte aus der Erhebung ins weitere Unleben übernommen werden*). Für die Steigerung eines Wertes mit V-GP sind die üblichen Obergrenzen für eine Steigerung außer Kraft gesetzt. Verschiebungen aus Begabungen, Unfähigkeiten oder Merkmalskenntnissen kommen dabei nicht zum Tragen.

Klassische Vampire und Feylamia erhalten jeden Monat ihrer Existenz 1 V-GP.

In Starre (siehe Kapitel *Vernichtung eines Vampirs*) oder im ausgetrockneten Zustand (Feylamia) erhalten sie keine V-GP, ebensowenig erhalten *Mindere Vampire* Vampir-GP.

Wie bei AP sollten sie für V-GP 2 Konten führen – eines mit Gesamt-Vampir-GP und eines mit Vampir-GP Guthaben.



STEIGERUNG DER GUTEN EIGENSCHAFTEN

Alle Eigenschaften bis auf GE/KO/KK können weiterhin wie gewöhnlich mit AP gesteigert werden (was durch den Bonus auf einige der Eigenschaften jedoch recht teuer ist) Die eben genannten können nicht mehr mit AP gesteigert werden.

Manche Eigenschaften können auch mit V-GP gesteigert werden – und zwar zu den Kosten einer anderen Spalte der **SKT** (je nach Eigenschaft) wie sie der Tabelle entnehmen können:

Eigenschaftssteigerungen mit V-GP							
KLASSISCHE VAMPIRE				FEYLAMIA			
MU	F	GE	F	MU	F	GE	F
CH	F	KO	G	CH	F	KO	G
FF	G	KK	E	FF	G	KK	F

Zur Erinnerung: LE, AE, AD, MR und SiP steigen nicht mehr durch die Erhöhung der Eigenschaften.

STEIGERUNG VON TALENTEN

Talente können nach normalen Regeln mit AP gesteigert werden.

Körperliche Talente können zusätzlich mit V-GP nach Spalte B gesteigert werden.

STEIGERUNG VON GABEN UND ZAUBERN

Zauber und Gaben die der Charakter bereits vor der Erhebung besaß werden nach den üblichen Regeln mit AP gesteigert, Gaben (und Vampirzauber) die der Charakter mit der Erhebung erhalten hat können sowohl mit AP gesteigert werden (Spalte G modifiziert nach den üblichen Regeln) oder mit V-GP (dann nach Spalte E), sollte der Charakter Zugang zu einem (Vampir-)Lehrmeister haben, der über dieselben Vampirzauber und Gaben (wie *Sikaryansinn*) verfügt, können sie zum Steigern mit AP auch auf die Regeln für Lehrmeister zurück (wobei die Lehren Probe jedoch zusätzlich um 5 Punkte erschwert ist).

Neue Vampirzauber können nur in Ausnahmefällen erworben werden. (Meisterentscheid) z.B. durch das Blut eines Alten Vampirs oder wenn der Vampir schon selbst einiges an Vampiralter durchlebt hat die Aktivierungskosten belaufen sich dann auf 200 V-GP.

STEIGERUNG DER GRUNDWERTE

Die Grundwerte (AE, AD, LE, Sikaryan sowie die MR) verbleiben auf dem Wert den sie zum Zeitpunkt der Erhebung besaßen (siehe Nachteil *Untot*) von diesen Werten kann nur die AE weiterhin mit AP nach gewöhnlichen Regeln gesteigert werden.

Die anderen Werte können nur mit V-GP erhöht werden – die jeweils zutreffende Kostenspalte entnehmen sie der folgenden Tabelle:

Grundwertesteigerung mit V-GP							
LE	E	AD	C	AE	E	SiP	H
MR ¹	H						

¹Auch die MR kann gesteigert werden – wobei der Bonus durch den Nachteil *Untot* (nicht jedoch Hohe/Niedrige MR) eingerechnet wird.

ERWERB VON VORTEILEN

Mit V-GP ist es ebenfalls möglich weitere Vorteile zu erwerben – die Kosten entnehmen sie der Beschreibung des betreffenden Vorteils in dieser Spielhilfe (üblicherweise das 1.5fache an V-GP).

ERWERB VON NACHTEILEN

Es kommt vor dass sich alte Vampire auch körperlich verändern, besonders die vorgestellten Stigma *Vampir- Augen* sind recht häufig regeltechnisch erhält ein Vampir der einen Nachteil wählt die V-GP welche er erhalten hätte wenn er diesen bei der Generierung erworben hätte – über die genaue Zeitdauer der Veränderung und wann der Nachteil Auswirkungen zeigt entscheidet der Meister (die durch den Nachteil erworbenen V-GP stehen erst zur Verfügung nachdem der Nachteil in vollem Umfang Wirkung zeigt).

ERWERB VON SONDERFERTIGKEITEN

Vampirische Sonderfertigkeiten werden mit AP erworben – es sollte einem entsprechend alten und erfahrenen Vampir jedoch auch ohne Lehrmeister erlaubt sein diese zu erwerben.

SENKEN DER VERWUNDBARKEITEN

Auch das Senken einer Verwundbarkeit ist mit V-GP möglich dies geschieht entweder durch spezielle Erfahrungen die sehr selten sein sollten oder nach den bekannten Regeln für das Senken Schlechter Eigenschaften (21- zu erreichender Wert gibt die Kosten in Spalte G an) wobei die Kosten nur mit V-GP bezahlt werden dürfen.

Für Feylamia gilt statt Spalte G die Spalte H. Selbst bei genügend V-GP ist eine Senkung nur mit ausdrücklicher Meisterzustimmung möglich, darüber hinaus sollte möglichst erst eine Verwundbarkeit abgebaut werden bevor eine andere zu senken gestattet wird.

ZUSÄTZLICHE VAMPIR-GP

Es existiert eine Methode mit der ein Vampir recht schnell an weitere V-GP kommen kann:

Raubt ein Vampir einem anderen (gilt nicht für Lamijanin) soviel Sikaryan, dass dieses unter 0 fallen würde, wird dieser nicht zum *Mindere Vampir* sondern zerfällt zu Staub und ein Teil dessen Kräfte gehen auf den Räuber über.

Der Vampir kann sich 1/3 der gesamt V-GP seines Opfers gutschreiben die seine eigenen Gesamt V-GP übersteigen.

Beispiel: Der Charakter ist seit 26 Monaten ein Vampir (hat also 26 Gesamt V-GP) – sein Opfer hat 40 Gesamt V-GP: $40-26=14$; $14/3=4$. Der Charakter kann sich 4 V-GP anrechnen.

Es soll jedoch schon vorgekommen sein, dass der Vampir außer den Vorteilen auch manche Nachteile von dem besieigten Vampir übernommen hat... Sehr selten bringt bereits der Genuss von altem Blut ein paar Vampir-GP.

ABERGLAUBE UND GELEHRTENWISSEN

In diesem Kapitel finden sie eine Auswahl von aventurischem Quellenmaterial über Vampire. Weiteres Quellenmaterial finden sie in **MGS** Seite 112ff. und dem Abenteuerband **Rückkehr der Finsternis** Seite 136f.) Quellenmaterial über die Vampire der Belkelel, die Lamijanim, finden sie in der Box **Borbarads Erben** (**B&M** Seite 29-31)

ABERGLAUBE

Vampire haben spitze Zähne, tragen schwarze Kleidung und beißen ihre Opfer von der Seite in den Hals. Sie können sich in Fledermaus und Wolf verwandeln sowie Ratten und Wölfe herbeirufen. Sie hassen Knoblauch, heilige Symbole des Praios und durch Efferd-Priester geweihtes Wasser. Werden sie bezwungen, fliehen sie in ihren Sarg Getötet werden sie mit einem Holzpflöck von Weißdorn oder Eiche.
~Auszug aus dem Groszen Aventurischen Almanach; Andergastsche Ausgabe, 999BF

Herein kommt die Nacht, Dunkelheit bricht herfür. Dreimal klopft an des Meisters großer Tür, O Graus! Zähnebleckend ein verderbter Vampyr. Hör, O Meister, mein Leben ist schal und leer, Selbst das gute Bluth schmeckt mir nicht mehr. Zurück zum Leben, seis zum Tode, will ich sehr! Klugweise Meister Alraunenbart, spricht laut: Kein Weg ist, dich zu bringen aus deiner Haut, Nicht Zauber, nicht Essenz, noch Kraut. Verderbt seist du auf immerdar, Es sei denn, die Zwölfe werden deiner gewahr.

~Alraunenbart, Nordmärkische Ballade von Calliman Sai-perholt, ca. 300 vor Hal

Viele Weise Mittelaventuriens behaupten, dass Werwölfe und Berserker nach ihrem Tod Vampire werden. Im Bornland heißt es, dass Selbstmörder zu Vampiren werden. Bei Nivesen gilt Inzest als Entstehungsursache. Im Greifenfurt'schen genügt es angeblich, Henker oder Müller gewesen zu sein. Blutsauger kann man in ihrem Grab daran erkennen, dass die Haare und Zähne der Leiche weiterwachsen. Im Bornland glaubt man, die "Nachtzehrer" am Schmatzen in den Gräbern erkennen und sie durch Silbermünzen zwischen den Zähnen ausschalten zu können. In Weiden und im Svellttal kursiert der Aberglaube, dass schon der Blick eines Vampirs die Seele raubt - ein Aberglaube, der gängigerweise gegen Elfen verwendet wird. Albermanische Märcchen erzählen, dass Vampire den Namen ihres nächsten Opfers rufen. Dem "Großen Buch der Abschwörungen" zufolge hält Alraunenpulver Vampire auf Distanz und schadet ihnen sogar. In Garetien heißt es: Vampire müssen Praiosblumenkerne, die sie auf ihrem Grab finden, erst zählen, bevor sie sich zur Ruhe legen können. Üblicherweise werden sie dabei von der Sonne überrascht. Die bekannteste "einzige" Methode, einen Vampir zu vernichten, soll sein, den Kopf abzuschlagen und an einer Wegkreuzung zu vergraben und den Körper zu verbrennen und die Asche in alle Winde zu verstreuen. Die Zwerge, die durchaus unter Vampiren leiden, behaupten, dass silberne Waffen effektiv sind. In Al'Anfa hat man angeblich eine "todsichere" Methode: Die Boronis fangen den Vampir mit silbernen durchwirkten Schlingen und begraben ihn - auch wenn er sich noch wehrt.

~ Das Monster-Handbuch - Daimonia und Drachen für Fortgeschrittene", von Gargi, Sohn des Gax, in den Dunklen Zeiten geschrieben (diese Hauptaussagen sind zumindest mündlich recht vielen Aventuriern geläufig.)

GELEHRTENWISSEN

Das hier aufgeführte Wissen ist in Aventurien kaum zur Hälfte verfügbar. Selbst in der Kirche der Hesinde sind die tatsächlichen Zusammenhänge allenfalls eine Theorie, die in jeder Generation ein oder zwei Experten durchschauen. Da der Kampf gegen Vampire häufig zur Besessenheit (nicht im magischen Sinn) wird, gibt es aber doch immer wieder Gelehrte und Vampirjäger, deren Erfahrung eines ganzen Lebens der Wahrheit recht nahe kommt. Auch die Vampire wissen überraschend häufig nur sehr wenig über sich selbst.

Auch "Das Bestiarium von Belhanka" vereint in seinen jüngsten Abschriften alles bereits Genannte (als verbreitetes Volkswissen allerdings als solches zitiert). "Encyclopaedia Magica", "Essentia Obscura"; Die "Wege ohne Namen", "Vom Leben in seiner Natuerlichen und Ueber-Natuerlichen Formen", "Die Trollzacken Manuskripte" und einige Ausgaben der magischen Periodika beschränken sich leider auf grundsätzliche Definitionen und Auflistung ungeklärter Fragen. "Geheimnisse des Lebens" hingegen enthält entscheidende Informationen über das Sirkaryan. Die heiligen Bücher der relevanten Kirchen ("Der Praiosspiegel" der Inquisition, "Das Schwarze Buch" des Boron, "Annalen des Götteralters" der Hesinde, "Der Blick durch den Regenbogen" der Tsa) enthalten nur Mythologie, nämlich Entstehungssagen und einige Legenden über Vernichtung von Vampiren.

"Die vierte Lobpreisung" des Namenlosen schildert die Entstehung kurz, aber beängstigend detailliert. In den Hallen der Weisheit zu Kuslik stehen etwa ein Dutzend 'Bücher der Schlange' (das heilige Lebenswerk jedes Hesinde-Geweihten), die entscheidendes Wissen über Vampire bergen. Doch nur eine Handvoll wurden von solchen Spezialisten geschrieben, dass sie im Index der Bibliothek als echte Monographien zum Thema Vampire verzeichnet sind.

Vampirismus raubt den Menschen Leben und Tod gleichermaßen - und beides sind Gaben der Götter.

~Autor unbekannt, Auszug aus dem "Schwarzen Buch"; Borontempel zu Punin, Abschrift neueren Datums

Die 'Söhne und Töchter Etilias' oder 'Kinder der Nacht' sollen Vampire sein, die sich als Auserwählte Borons sehen, denen die Bürde des ewigen Lebens auferlegt wurde, um den Glauben an den wahren Gott zu predigen und die Menschen gegen die 'Kinder der Finsternis' zu behüten, wie man die blutsaugenden Abgesandten des Namenlosen auch bezeichnet. Von Seiten der Boronanhängerschaft wird jeglicher Vampirismus erbittert bekämpft, und ob die 'Kinder der Nacht' einen borongefälligeren Weg gehen, weiß der Herr des Todes allein, und der schweigt...

~Pergament unbek. Ursprungs; Borontempel zu Punin

[...] Die erste Vampirin aber hieß Etilia und als sie der Fluch ereilte war sie schwanger mit BORons Kind. Und auf dass sein Kind leben könne hielt BORon den namenlosen Fluch zurück, so dass seine Tochter MARbo geboren und heranwachsen konnte. Doch obschon BORon Macht hat über den Tod kann er doch kein Leben schenken, und so ereilte seine Tochter der Fluch sobald sie erwachsen ward, bereit selbst Kinder zu gebären. Doch durch das göttliche ihres Wesens widerstand sie den Verlockungen des Verräters und gab den Fluch gereinigt durch ihre Macht weiter an Sterbliche, auf dass sie die Verfluchten des Verräters besser bekämpfen könnten. Doch PRAios mißbilligte selbst dieserart sich der Macht des Feindes zu bedienen und rief zum Götterrat. So hielten sie Gericht über MARbo und ihre Kinder unter dem Pakt von KHA. Nur HESinde und PHex erkannten die Weißheit in BORons Handeln und sprachen an seiner Seite [...]

~Pergament aus den Aufzeichnungen eines Reisenden Gelehrten, Puniner Borontempel unter Verschluss. Die Erzvampire verbreitet der Namenlose bis heute unter den Sterblichen weiter durch direkte Offenbarungen, die unheiligen "13 Lobpreisungen des Namenlosen" oder Mittel wie das Dämonenschwert Seulassintan (siehe DAS JAHR DES GREIFEN).

Pardona erschuf die Nachtalben, und diese zeugten mit den Elfen die wahnsinnigen Feylamia, die sich vom Licht eines Elfen nähren, aber auch andere Kreaturen jagen. Man kann sie nur im Mondlicht töten, und auch dann schlafen sie nur für hundert Jahre. Aber es heißt, sie können keine Linien aus Olporter Kreide übertreten und niemanden angreifen, der ein Mondamulett trägt.

~Aus dem Anhang zu "Wunderbare Heilungen ohne Wunder"; von einem unbekannt Auelfenpaar aus Weiden verfasst, Datum unbekannt, Übersetzung unbekannter Feder aus dem Jahre 27 v.H.



Der Vampir, auch Blutsauger genannt: Ein Wesen, erfüllt von Unleben, das vermutlich durch Experimente von Schwarzkünstlern entstanden ist, angeblich wurden die ersten Vampire bei Brabak gesehen. Der Vampir erscheint oftmals als bleicher Mensch ohne Herzschlag und Körperwärme, trotz seiner Schwächtigkeit weist er große Kraft und Behändigkeit auf. Zum Leben brauchen Vampire nichts denn das Blut von Lebewesen, vor allem von Menschen, unter diesen besonders Jungfrauen. Zum Blutsaugen besitzen sie spitze Eckzähne, an denen sie auch leicht zu erkennen sind. Tötet ein Vampir

einen Menschen beim Blutsaugen, so wird dieser selbst zum Ungeheuer. Nach magischen Analysen ist ein Vampir von dämonischer Aura umgeben, bisweilen können sie gar selbst zaubern. Vampire gelten als auf normalem Wege unverwundbar, erleiden aber unter besonderen Bedingungen großen Schaden. Sie zerfallen bei Sonnenlicht zu Staub, ein Pflock im Herz tötet sie, während sie Alraune und andere Peraine-Kräuter fernhalten. Diversen Berichten zufolge, soll es auch möglich sein, Vampire mit heiligen Symbolen, Silberwaffen und Enthaupten zu töten. Viele Fragen zum Vampirismus harren noch immer Antworten.

~Inhaltsangabe eines 11 Seiten umfassenden Eintrags der "Enzyclopaedia Magica" Fol. 7; Exemplar von 56 v. Hal

... Sind sie nicht alle gefallen? Der brünstige Sohn Rahjas; Levthan, die schwarzgefiederte Tochter Ifirns, die als die "Kalte Braut" benannt wird, der hochmütige Pyrdacor, ehemals Wächter der Vier Elemente und Etilia, die Mutter des Marbowechselbalges. Sie alle sind gestürzt durch ihren falschen Glauben und dienen nun IHM ...

- Aus "Verheißungen des Einen", extrem beschädigte Ausgabe, um 682 n.BF.

All diese sich widersprechenden Erkenntnisse der Gelehrten-schaft und des Volksglaubens bringen mehr Verwirrung denn Klärung in die große Zahl der verbleibenden Fragen: Wer schuf die Vampyre und mit welcher Intention? Wessenthalben erheben sich manche von Vampyren Getöten zu Vampyren und Andere nicht? oder: Wie entstehen die Blutsauger? Was hat es mit den Meister- oder Ertz-Vampyren auf sich? Wie ist die Zauberey der Vampyre beschaffen? Woran erkennt man sie letztgültig? Und: Wie gelingt es wirklich, sie zu töten?

~Die Trollzacker Manuskripte; Beitrag der Magierin Levita Paligan, ca. 400 v. Hal

Außerhalb des Kreises von Werden und Vergehen stehen viele Geschöpfe der Unnatürlichkeit (...) Der Vampir hat die Fähigkeit, von den Lebewesen den Hauch des Lebens, von Rohal als Sikaryan bezeichnet, zu rauben. Dies gelingt ihm per Beißen und Blutsaugen der Opfer, die dadurch meist Leben und Seele verlieren. Ein solcher Frevel an den Gaben der Götter kann nur auf eine finster-dämonische Art der Vampire schließen. Kann ein Vampir nicht genug Blut erhalten, so muß er sich zum Schlafe begeben. Gelingt es ihm auch danach nicht, Blut zu saugen, so verliert er seine dämonische Kraft und wird zu einem einfältigen Wesen, das oftmals in Grufien haust und leichter verwundet wird.

~Geheimnisse des Lebens; Vinsalt, Version von 4 Hal

Weiterhin ist die Reanimatio eines lebenden Wesens zu einer vampirischen Lebensform ein großes Geheimnis der Chimärologie. Kein Zauber vollbringt jenes Meisterwerk aus Dämonenmacht und Lebensfleisch, dem das Siegel des Dreizehnten aufgedrückt, es ist das Wesen der Welt, des allgroßen Los selbst, denn er hat es als Nehmer erschaffen, daß das Leben nicht über alle Grenzen wuchern läßt. Sieh also, daß ebenesowenig wie mit Magie ein Vampir erschaffen werden kann, ebensowenig kannst du ihn beeinflussen mit arkanen Mitteln, er ist resistent. Solltest du glauben, ein erwachter Vampir kann dir von Nutzen sein, so beträufle einen schlafenden oder auch vernichteten Blutsauger mit dem Saft des Lebens. Es gibt ein Ritual mit dem du dir einen Teil des Blutes, das der Vampir den Lebenden saugt, nutzbar machen kannst für ein Magnum Opus, doch sei gewarnt vor der Potentia des Blutes.

~"Chimären und Hybriden"; Zurbaran von Frigorn, 30 - 5 vor Hal

SPIELER UND MEISTER

VAMPIRE ALS SPIELERCHARAKTER?

Unter normalen Umständen muss man diese Frage mit einem klaren Nein beantworten, denn das in den vorangehenden Kapiteln vorgestellte Generierungssystem soll nicht darüber hinwegtäuschen, dass Vampire – und noch in viel stärkerem Maße Feylamia und Lamijanim durch ihre vielen Vorteile (besonders im Kampf) jedem anderen Charakter der gleichen Stufe weit überlegen sind und somit das Spielgleichgewicht zerstören. Dazu kommt natürlich, dass Vampire – noch in viel stärkerem Maße als Mörder oder andere „Böse“ Charaktere nicht in das Bild eines DSA Spielercharakters passen – vergleichbar allenfalls mit Paktierern. Es ist praktisch unmöglich einen Vampir in eine Helden-Gruppe zu integrieren, findet sich doch wohl kaum Charakter die ein solches Wesen in ihrer Mitte dulden, ist doch solches Tun fast schon allein ein Frevel.

Andererseits kann es durchaus reizvoll sein, den Hunger, den Fluch, den allmählich Moralischen Verfall oder den Kampf um die Bewahrung der Menschlichkeit eines solchen Charakters darzustellen.

Letztendlich muss jede Gruppe mit ihrem Meister selbst entscheiden, ob sie bereit ist ein solches Wagnis einzugehen. Sollten sie sich jedoch dafür entscheiden, so seien ihnen zumindest Folgende Ratschläge ans Herz gelegt:

Falls sie einen Vampircharakter in ihrer Gruppe zulassen wollen, so verzichten sie auf Feylamia oder Lamijanim – Lamijanim sind allein durch ihre (in den meisten Fällen sogar freiwillige) Entstehung zu dämonisch und zudem in der Herrscherstruktur Orons eingebunden. Feylamia hingegen sind durch ihre Verwandlung noch mehr als andere Vampire das genaue Gegenteil ihrer einstigen Lebensweise und da sie sich nur von Elfen ernähren können ist ihr Handlungsspielraum stark eingeschränkt.

Übrig bleiben die klassischen Vampire, nicht zwangsweise ein *Kind der Nacht* (auch wenn ein solches vielleicht noch am ehesten von einer Gruppe akzeptiert wird).

Wenn es einem nur darum geht einen Vampir zu spielen, sollte man vielleicht darüber nachdenken auf andere speziell darauf ausgerichtete Rollenspiele auszuweichen – es sei denn einem gefällt der aventurische Hintergrund besser.

GRUPPENINTEGRATION?

In einer größeren gemischten Gruppe ist ein Vampircharakter nur äußerst schwer einzubinden – aus Gründen des Spielgleichgewichts und der aventurischen Realität.

Zum Spielgleichgewicht: Um den Unterschied zwischen den Charakteren zu minimieren, ist es am bes-

ten einen recht unerfahrenen Vampir mit erfahreneren Charakteren zusammenzubringen – und auch seine Vor- und Nachteile (Verwundbarkeiten) so zu wählen, dass er nicht zu sehr aus der Gruppe herausragt, zudem sollte der Vampir nicht vorher magiebegabt gewesen sein und der Meister seine Zauberfähigkeiten beschränken. (Wie bereits im Vorwort genannt gefällt ihnen vielleicht die Regeln aus einer der Vorgängerversion (z.B. 4.3c) besser – zwar sind die Vampire nach dortigen Regeln nicht unbedingt schwächer, jedoch werden ihre Fähigkeiten anderes gewichtet)

Nicht zuletzt sollten die Abenteuer auch eher interaktions- und rollenspielbetont als kampfbetont sein. Die eigentliche Integration ist das Schwierigste und hierfür kann es keine pauschale Lösung geben – fast unmöglich erscheint sie mit Geweihten in der Gruppe (insbesondere aber nicht nur mit Praios und Rondra-geweihten) oder streng götterfürchtigen Charakteren. Am besten scheinen sich noch Charaktere die selbst eher zwielichtig oder sehr pragmatisch sind zu eignen. Zudem sollte die Einführung eines solchen Charakter am besten als Teil eines extra darauf ausgerichteten Abenteuers stattfinden, vielleicht einem bei dem die Spieler auf den Vampir-Charakter angewiesen ist – und so nebenbei die Gelegenheit haben festzustellen dass es sich bei diesem um mehr handelt als *nur* eine unheilige Kreatur.

ABENTEUERGESTALTUNG

Die allerwenigsten offiziellen Abenteuer eignen sich für eine Gruppe mit einem Vampir insbesondere, da die allermeisten klassischen Vampire praiosverflucht sind. (Der Autor ist eigentlich der Meinung dass, man diese Verwundbarkeit einem Spieler auch nicht nur aus Bequemlichkeit ersparen solle.) Nur sehr wenige Abenteuer lassen sich ohne größeren Aufwand so umschreiben, dass sie für einen solchen Vampir spielbar sind. Deshalb ist es zu überlegen ob der Spieler in derselben Gruppe nicht einen weiteren Charakter verkörpert, und sich je nach Abenteuer mit dem Vampircharakter abwechselt – bei selbst erstellten Abenteuern, die von vornherein einen Vampircharakter berücksichtigen ist das Problem dann meist geringer.

Uneingeschränkt spielbar ist ein Vampir jedoch eigentlich nur innerhalb einer extra dafür ausgerichteten Kampagne.



VERSCHIEDENE GRUPPIERUNGEN

Wie bereits in einem Vorangegangenen Kapitel geschildert geschieht es unter Klassischen Vampiren bisweilen, dass sie sich zu verschiedenen Gemeinschaften zusammenfinden – einige dieser Gemeinschaften die schon über einen längeren Zeitraum bestand haben werden im Folgenden vorgestellt.

Viele der Nachteile – aber auch der Vorteile eines klassischen Vampirs hängen weniger mit der Art seiner Erschaffung sondern mit seinem Umfeld und Glauben zu Lebzeiten zusammen – und wie er seinen Vampirismus selbst versteht. Insofern ist es nicht verwunderlich, dass sich bei Vampiren, welche sich zu Gruppen zusammengefunden haben, Vor- und Nachteile zumindest teilweise überraschend ähnlich sind – weswegen im Folgenden für manche Gruppen auch eine Liste empfohlener bzw. ungeeigneter Vor- und Nachteile angegeben ist.

DIE KINDER DER NACHT

Die Kinder der Nacht oder Söhne und Töchter Etilias wie sie sich nennen, betrachten sich als Diener Borons und Marbos im Kampf gegen die Kinder der Finsternis und den Namenlosen.

Mythologie: Etilia, Mutter Marbos und Geliebte Borons wurde durch Ränke des Rattenkindes mit dem Vampirismus infiziert während sie mit Marbo schwanger war. Boron konnte verhindern, dass Marbo noch im Mutterleib starb und erreichen, dass sie heranwuchs. Jedoch konnte auch er nicht verhindern, dass nach ihrem Heranwachsen das Vampirerbe ausbrach.

Verbreitung: In ganz Aventurien mag es vielleicht gerade einmal ein Duzend dieser Vampire geben – die sich nicht unbedingt alle kennen müssen.

In Havena befindet sich einer der wenigen Tempel in dem die Kinder der Nacht Unterschlupf finden. Neben gewöhnlichen Geweihten steht dem dortigen Tempel gar ein Altes Kind der Nacht vor, Sargata, mächtig und Weise, die selbst nicht mehr in die Geschicke der Welt eingreift sondern nur Rat und Zuflucht bietet.

Verhalten und Rolle: In der Ausübung ihres Boronglaubens orientieren sie sich hauptsächlich am Puniner Ritus – je nach Hintergrund des Kindes der Nacht sind jedoch auch Al'Anfanische Einflüsse zu bemerken. Ideologisch stehen sie sowohl den Marbiden (aktive Sterbehilfe) als auch den Golariten nahe. Die Kinder der Nacht halten sich im verborgen und werden offiziell auch von der Boronkirche verfolgt (allenfalls einige hohe Geweihte wissen, dass es die Kinder der Nacht wirklich gibt, und sie nicht mit der gewöhnlichen verderbten Vampirbrut gleichzusetzen sind). Ihre Opfer versuchen sie (sofern es nicht darum geht ihnen den Übergang vom Leben in Borons Hallen zu erleichtern) am Leben zu lassen. Sie glauben, dass jemand der durch ihren Biss stirbt direkt in Borons Hallen einkehrt. Und tatsächlich erhebt sich keiner derjenigen die von einem Kind der Nacht getötet wurden als Vampir oder muss als Geist umhergehen – ein Segen den sie Marbos Gnade verdanken. Ihr Blut wirkt jedoch auf Sterbliche genauso wie das Blut anderer Vampire und nur innerhalb einer heiligen Zeremonie wird ein Sterblicher bei Genuss des Blutes zum Kind der Nacht und nicht zum gewöhnlichen Vampir (s.u.). Auch das beim Raub entweichende Sikaryan fließt nicht dem Namenlosen zu, doch ob es einfach wieder in der Welt aufgeht oder wie von namenlosen Zungen behauptet emporsteigt um Marbo zu nähren die auch unter dem Fluch des Vampirismus leidet ist vielleicht nicht einmal dem höchsten Kind der Nacht bekannt. Ist sie die Empfängerin des Sikaryans, behaupten jene

weiter, sei dies der Grund dafür, dass es nur so wenige der Kinder gibt, einerseits ist ihre Macht zu gering mehr Kindern ihren Segen zu geben, andererseits genügen ihr diese wenigen gerade um ihre Unsterbliche Gier nach Lebenskraft zu stillen. Für die Kinder der Nacht sind solche Lehren Blasphemie.

Die Geburt eines neuen Kindes der Nacht:

Kinder der Nacht können nur von hochrangigen Kindern berufen werden, welche eine besondere Form der Liturgie *Ordination* anwenden. Teil dieses Rituals in welchem der Sterbliche zum Vampir und geweihten Diener des Unergründlichen wird ist unter anderem das Trinken des Blutes des Liturgiewirkers. Findet die Person übrigens nicht die Zustimmung der Gottheit ist diese sehr deutlich – der Körper des Verwandelten zerfällt während des Rituals zu Asche. Es scheint auch möglich einen gewöhnlichen Vampir mit der Liturgie in den Rang eines Kindes der Nacht zu erheben, doch ist dies den meisten Kindern unbekannt, sehen sie sich doch meist als die einzigen Vampire die nicht dem Namenlosen verfallen sind.

Gebote und Verbote: Die Kinder der Nacht achten das Leben, sie vermeiden es Menschen und anderen Lebewesen zu schaden, sie folgen den Geboten Borons und Marbos und Versuchen den Geboten der übrigen Götter nicht zuwiderzuhandeln. Ihre Aufgaben ist es die Menschen und ihr Seelenheil zu schützen. Zum Schutz ihrer Gemeinschaft ist es jedoch wichtig ihre Identität zu verbergen, es sei denn dies ist der Wille Borons oder unabdingbar. Ist es unabdingbar um die Gemeinschaft zu schützen und ihren Aufgaben zu folgen, werden sie jedoch nicht davor zurückschrecken jene zu Boron zu geleiten die ihre Aufgabe gefährden. Ansonsten gelten für sie die gewöhnlichen Gebote und Verbote eines Borondieners.

Zitate: „Wir sind nicht auf Dere um uns im Blut der Lebenden zu suhlen sondern um über die Sterblichen zu wachen!“

„Wenn die Brut des Namenlosen endlich ausgelöscht ist werden auch wir ewigen Frieden finden. Doch bis dahin folgen wir dem Ruf des Raben.“

„Das Leben ist kostbar... vergeude es nicht.“

Kleidung und Waffen: Meist kleiden sich die Kinder der Nacht auch unterwegs in borongefälliges Schwarz oder zumindest dunklen Nachtfarben auch wenn auf Reisen und zur Ausübung ihrer Aufgaben keine besondere Kleiderordnung existiert, in ihrer Verkleidung bzw. Funktion als Boronpriester tragen sie natürlich die entsprechenden Roben. Schwerere Waffen als Dolche sind unüblich, eher verlassen sie sich auf ihre Hände, Füße, die ja auch in der Lage sind Vampire zu verletzen – an Pflöcken werden sie nicht ausgebildet, hätten die meisten Pflöcke in ihren Händen doch auch kaum eine Wirkung.

Mirakel

Mirakel+ /Leittalente: MU/KL/IN/CH; Schleichen, Selbstbeherrschung, Lehren, Menschenkenntnis, Überzeugen, Götter/Kulte, Heilkunde Seele, Gabe Prophezeien

Mirakel-: Gaukeleien, Singen, Stimmen Imitieren, Tanzen, Zechen; Betören, Schauspielerei; Glücksspiel, Instrumentenbauer, Kapellmeister, Musizieren.

Liturgien

Grad I: Feuersegen, Geburtssegen, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesege, Märtyrersegen, Objektsegen, Ruf zur Ruhe, Schlaf des Gesegneten, Schutzsegen, Weisheitssegen

Grad II: Bishdariels Auge, Göttliche Verständigung, Heiliger Befehl, Objektweihe, Initation, Bishdariels Angesicht, Marbos Geisterblick, Ruf in Borons Arme, Weihe der letzten Ruhestatt

Grad III: Exkommunikation, Salbung der hl. Noiona, Großer Eidsegen, Hauch Borons, Seelenprüfung, Segen der hl. Noiona, Siegel Borons, Tiergestalt, Visionssuche

Grad IV: Indoktrination, Ordination

Grad V: Konsekration, Marbos Geleit

DIE KINDER DER FINSTERNIS

Die Kinder der Finsternis sind das genaue Gegenteil der Kinder der Nacht, häufig wird dieser Begriff jedoch auch allgemein für alle Vampire benutzt, sie verehren den Namenlosen als ihren Vater und Schöpfer. Im Gegensatz zu normalen Vampiren die meist eigene Ziele verfolgen versuchen diese Fanatiker Chaos und Leid im Namen des Dreizehnten zu sähen und seine Macht zu mehren, dennoch sind ihre Pläne oft weniger auf kurzfristige Verwirrung denn auf den letztendlichen Sieg ihres Gottes ausgerichtet.

Geschichte und Verbreitung: Die ersten Vampire waren zugleich auch die ersten Kinder der Finsternis – im Vierten Aeon des Namenlosen.

Typische Zitate: (in Bedrängnis) „Der Mächtige ist stark nur allein!“ (Angriff)

„Komm! Dein Blut wird mir Genuss und meinem Gott Opfergabe sein!“

(Auf die Frage: „Warum tut ihr das?“) „Weil ich es kann!“ / „Das Recht des Stärkeren

DOMINI NOCTIS - DIE VAMPIRE DES HORASREICHS

„...ein gar seltsamer und erschreckender Anblick bot sich meinen Augen als ich durch die große Eichentür in den marmornen Saal des Hauses trat. Eine kleine Gruppe Musiker spielte und viele der vornehmen Gäste tanzten auf dem Parkett – doch welcherart sie waren und wie sie tanzten! Ich sah einen kleinen rattengesichtigen Mann mit buckligem Rücken der eine stadtbekanntes fillige Opernsängerin an der Hand führte. Eines der seltsamsten Dinge war jedoch ein junges Paar Blassgesichtiger welche sich zum Vinsalter langsam im Kreise drehten, doch nicht auf dem Boden sondern sie wirbelten ein Spann über den anderen in der Luft umher. An anderer Stelle des Hauses stand man in kleinen Grüppchen herum unterhielt sich und trank roten Wein. Hier sah ich auch eine junge Dame welche gerade aus einem kleinen Schälchen ein paar krabbelnde Insekten holte und zum Mund führte während ihr diese auf der zierlichen Hand herunkletterten [...] das letzte der Insekten schleckte sie sich vom Finger verzog genüsslich den blutroten Mund und kaute...“

~ Aus den Aufzeichnungen Brego Bredelsaums, Aufbewahrt in der Privatbibliothek eines horasischen Herrenhauses

Im fortschrittlichsten Reich Aventuriens liegen unter dem dünnen Mantel fortschrittlicher Zivilisation und dem hochmütigen Glauben an die Macht des menschlichen Geistes manch Altes Geheimnisse im Schatten vergangener Zeit verborgen. Manches davon findet seinen Ausdruck selbst heute in Geheimen Bünden und Logen, die unerkannt neben jenen stehen, welche offen ihre Ziele verfolgen, und doch nicht weniger Einfluss auf die Geschicke des Landes haben. In diesem Land in dem die Kirche des Praios weniger Macht als Anderswo besitzt auch Vampire einen Platz gefunden.

Geschichtliches: Die Ursprünge eines Bundes von Blutsaugern in den Grenzen des Horasreichs sind in den Nebeln der Zeit verschollen, jedoch wissen jene unter ihnen, welche Zugang zu Alten Schriften haben um mehrere Gruppen von nächtlichen Räufern, die teilweise den Namenlosen verehrten sich jedoch hauptsächlich untereinander bekämpften. Nach den Dunklen Zeiten, unter Brigons's Sohn Kaiser Silem-Horas (1382-1505), waren die Vampire gezwungen sich bedeckter zu halten, viele Begruben ihre Feindschaft und durch ein Geflecht gegenseitiger Abhängigkeit und Protektion entstand allmählich eine große Kultgemeinschaft, die bis zur Zerstörung Bosparans bestand hatte. Dessen Zerstörung im Jahre 1492 und die darauffolgenden Seuchen und Dezimierung der Menschlichen Bevölkerung brachten auch die Vampire in Bedrängnis, doch schon während der Zeit der Protektorate und des darauffolgenden Erzherzogtums Kuslik gelang es erneut eine gemeinsame Struktur zu

etablieren, welche jedoch längst nicht mehr so einheitlich und kontrolliert war wie zu früheren Zeiten. Damit war es jedoch vorbei als im Jahre 1841 die Zeit der Priesterkaiser anbrach. Brachten die Priesterkaiser auch viel Leid und Terror über die ansässige Bevölkerung so gelang es ihnen jedoch auch viele Vampire zu entlarven und die Verfluchten deutlich zu dezimieren, von diesem Feldzug gegen die Untoten drang jedoch kaum etwas an die Öffentlichkeit. Von den Alten Erzvampiren die noch zu Helas Zeiten dem Kult vorstanden scheint keiner „überlebt“ zu haben auch wenn alle paar Jahrzehnte Gerüchte um deren Existenz in Vampirkreisen die Runde machen. Diejenigen Vampire die den Jägern entgingen verstreuten sich. Paradoxaerweise machte es erst die Vertreibung der Priesterkaiser durch den allerorten verehrten Rohal möglich, dass sich die Vampire allmählich erstarken konnten und wieder zu einer Gesellschaft zueinander fanden.

Von der Zeit des Unabhängigkeitskrieges, der auch von verschiedenen Vampiren aus dem Verborgenen heraus unterstützt wurde bis zum Ende der Tyrannenherrschaft Prinz Salmans (2372) gelang es – langsam aber stetig und von zeitweise recht brutalen internen Zwistigkeiten und Krisen behindert – die heutige Form der Gemeinschaft, ihre Struktur und ihre Sicherheit zu formen und zu gewährleisten.

Verbreitung: Beinahe im gesamten heutigen Horasreich finden sich Vampire die der Gesellschaft zugehören. Unbestreitbares Zentrum der Gesellschaft ist jedoch Vinsalt und seine Umgebung in der sich wahrscheinlich die meisten Vampire aufhalten. Aber auch

in größeren und kleineren Städten des Reiches leben bisweilen hier und da ein Vampir. Aus der Stadt Grangor halten sich die Vampire jedoch möglichst heraus denn dies ist (bekanntermaßen) das Revier eines Alten und mächtigen Erzvampirs (hinter dem sich niemand anderes als der ehemalige Alchimist Lucianos von Vinsalt verbirgt.), welcher keine Vampire neben sich duldet.

Selbstverständnis: Obwohl jeder Vampir seinen eigenen Charakter und ein eigenes Bild seines Unlebens besitzt lassen sich für die meisten der Gesellschaft angehörigen Vampire ein paar einheitliche Aussagen treffen:

Die horasischen Vampire sehen sich weniger als verflucht, denn als Auserwählte Elite. Meist verehren sie weder Götter noch Dämonen, auch wenn sie sich deren Macht bewusst sind. Dem Namenlosen wird im Allgemeinen ebenfalls keine besondere Verehrung zuteil, selbst wenn sie ihn als ihren Stammvater anerkennen. Sterblichen wie Unsterblichen die es nötig haben sich einer Wesenheit zu verpflichten um Macht zu erhalten oder einem höheren Zweck dienen zu dürfen begegnen sie im Geheimen mit mildem Spott. In jüngerer Zeit ist (soweit man sich überhaupt mit dem Thema Glauben befasst) die sog. Magierphilosophie recht populär geworden.

Die meisten Mitglieder sind äußerst egoistisch und das einzige was ein geordnetes Vorgehen ermöglicht sind gemeinsame Ziele, Absichten, Feinde und ein Geflecht von Abhängigkeiten und gegenseitigen Intrigen, welche für Unterhaltung sorgen. Obwohl es theoretisch egal ist aus welcher Schicht die Vampire stammen lassen sich jedoch zwei Gruppen unterscheiden: Jene welche alten adeligen Geschlechtern entstammen und andere profanerer Abkunft. Die Erstere blicken oft abfällig auf die Anderen hinunter, der Meinung, dass diese der „Gabe“ unwürdig sind. Für einen Vampir außerhalb ihrer Kreise ist es sehr schwer deren Respekt zu erlangen. Sie halten sich für zivilisiert und die geborene Klasse der zur Macht bestimmten. Die Anderen äußern sich teils neidisch, teils verachtungsvoll.

Struktur und Einfluss: Die Gemeinschaft ist prinzipiell hierarchisch geordnet mit (zumindest theoretisch) einem Geheimnisvollen Tribunal an der Spitze über das sich die verschiedensten teils absurden Gerüchte ranken (unter anderem dass es sich dabei gar nicht um Vampire sondern andere noch mächtigere Wesen handelt).

Es ist lange Zeit her, dass dieses Tribunal selbst Order erlassen oder anderweitig eingegriffen hat. Unter jüngeren Vampiren hält sich gar die Meinung, jenes Tribunal habe es niemals gegeben. Andererseits heißt es, jeder der einem des Triumviratsnahe gekommen sei wäre plötzlich verschwunden. Hartnäckig hält sich auch das Gerücht (und mehr ist es nicht), Lucianos wäre einer der drei gewesen der die Anderen in rasendem Zorn vernichtete und sich dann zurückzog.

Unterhalb des Tribunals steht der Innere Kreis welcher die nominelle Oberherrschaft über die verschiedenen Städte und Gebiete hat. Allerdings beanspruchen hier des Öfteren verschiedene Personen das gleiche Gebiet oder teilen sich die Herrschaft während andere (paranoid wie viele Vampire, denn es herrscht ein ständiges Ringen um Macht und Einfluss) sich lieber im Hintergrund halten und nur durch vertraute Vampire oder gar Sterbliche agieren. Bei den übrigen Vampiren

herrscht selbst für den Eingeweihten ein beinahe unübersichtlich erscheinendes Chaos von gegenseitigen Abhängigkeiten, Feindschaften und Gefälligkeiten. (Also nur wenig schlimmer als es unter dem sterblichen Adel des Horasreiches üblich ist.) Zwar ist der Rang der Vampire Adelliger Abstammung relativ einfach gegliedert entspricht er doch derselben Struktur wie der Sterblichen (wobei der Titularadel faktisch bedeutungslos ist) mit typischem Standesdenken (wobei Vampire die in der Welt der Sterblichen hohe Positionen bekleiden recht selten sind – ist es doch in hohen Positionen noch schwerer als sonst schon die Tarnung zu wahren). Unklarheit bringt hierin wiederum jene Vampire die zwar Unbestreitbaren Einfluss, Macht und/oder Beziehungen besitzen jedoch keinem Adelligen Haus entspringen sondern es im Laufe der Zeit irgendwie geschafft haben von der Gesellschaft akzeptiert zu werden. Eine weiteres wichtiges Maß für Macht und Respekt den ein Vampir verdient stellt sein Alter da, um so älter um so höher steht er für gewöhnlich im Ansehen und der Hierarchie theoretisch ist das Alter sogar das ausschlaggebendste Element der Rangordnung, in der Praxis sieht dies jedoch oft anders dar, so dass gesellschaftlicher Status und Prestige wichtiger sind.

Viele Vampire besitzen unwissende? Sterbliche, Informanten, Diener oder Agenten in entsprechenden Positionen z.B. der Stadtgarde und dem Adlerorden welche direkt oder indirekt dafür sorgen, dass ihr Geheimnis nicht gelüftet wird. Als wäre das nicht genug sind einige Vampire in besonderen Logen organisiert deren Mitglieder gemeinsam bestimmte Ziele verfolgen (Wobei ein Vampir natürlich auch in einer Geheimloge Sterblicher Mitglied sein kann wenn diese seinen Zwecken dient.) Es sei nicht verschwiegen, dass auch die Kinder der Finsternis unter dem Deckmantel der Logen ihren Einfluss auf die Domini Noctis ausüben.

Außerhalb der Gesellschaft stehende Vampire werden entweder ignoriert oder wenn ihre Zahl, Unvorsichtigkeit oder Unverfrorenheit (oft ohne auch nur je von der Existenz der Gemeinschaft erfahren zu haben) gnadenlos gejagt und vernichtet. Diese „Wilden“ besitzen keinerlei Rechte. Bisweilen soll es jedoch vorgekommen sein, dass es einer aus diesem Kreise geschafft hat in den Kreis Domini Noctis aufzusteigen.

Da die Vampire im Lieblichen Feld eher gegeneinander Intrigieren als miteinander zu arbeiten kann man Aussagen über den Einfluss eigentlich nur für einzelne Mitglieder treffen was weit variieren kann. Ob die Vampire jetzt in verschiedenen politischen Fraktionen, der Omerta oder dem Kartell, Adlerorden oder anderen Logen, ja selbst im Horasorden Einfluss besitzen ist dabei jeweils völlig unterschiedlich.

Gesetze: Die Gesetze der Sterblichen gelten den Vampiren wenig allgemein zeigen sie wenig Verständnis für Vorschriften welche sie in ihrem eigenen Handeln einschränken und wer genug Macht oder genügend Schläue besitzt kann selbst jene Vorschriften welche für ein geordnetes Zusammenleben notwendig sind bisweilen missachten.

Die wichtigsten Gesetze lassen sich auf Folgende Kernaussagen reduzieren:

- Vernichtung droht demjenigen welcher ein Mitglied der Gemeinschaft vernichtet, dafür sorgt, dass im Schaden geschieht oder der Entdeckung preisgibt.

(Es soll nicht verschwiegen werden dass viele der Intrigen welche die Vampire untereinander spinnen gerade darauf abzielt einen anderen Vampir ungestraft auszulöschen um dadurch selbst Vorteile zu erlangen, ohne sich selbst dabei zu gefährden). Ausgenommen hiervon sind nur jene welche auf Befehl eines Mitglieds des Inneren Kreises handeln.

- Vernichtung ist jenen sicher welche sich von anderen ihrer Art ernähren um deren Kraft in sich aufnehmen und somit die Macht und Würde der Älteren untergraben. (Dies ist wohl das am strengsten beachtete Gesetz ist es doch relativ leicht durch magische Mittel nachzuweisen und bringt die etablierte Machtstruktur in Gefahr).
- Es ist untersagt einem Sterblichen seine wahre Natur zu offenbaren, so er nicht in unseren Kreis aufgenommen werden soll. (Versteht sich eigentlich von selbst und wird normalerweise auch eingehalten).
- Es ist untersagt die Aufmerksamkeit der Sterblichen zu erregen und somit die Sicherheit der Gemeinschaft zu gefährden.
- Es ist untersagt Nachkommen ohne Erlaubnis des Inneren Kreises zu zeugen. (In der Praxis geschieht es bisweilen, dass Nachkommen ohne Erlaubnis gezeugt werden und sofern der Erzeuger einflussreich genug ist, oder das „Kind“ anklang findet im Nachhinein akzeptiert wird.)
- Ein Elter trägt, so lange Verantwortung für seine Nachkommen, bis es als Vollwertiges Mitglied angenommen wurde (und wird teilweise noch darüber hinaus für dessen Taten verantwortlich gemacht).
- Das wichtigste Gebot aber ist: Jedes Mitglied schuldet dem Inneren Kreis und den Ältesten Drei ewige Treue und Gehorsam (dieses Gebot wird tatsächlich Größtenteils geachtet auch wenn die Vampire es soweit wie möglich zu umgehen suchen).

Es gibt noch eine Reihe weniger wichtige Gesetze welche die Struktur und das Zusammenleben Beziehungen zwischen Zögling und Elter o.ä. regeln.

Zeitvertreib und Zusammensetzung:

Die Vampire der Gemeinschaft sind meist ununterbrochen mit ihren eigenen Intrigen und Schachzügen beschäftigt welche auch des Öfteren die Angelegenheiten der Sterblichen berühren. Im Lauf dieser Ränke und Machenschaften geschieht es immer wieder dass ein Vampir den entgültigen Tod stirbt... trotz der Gesetze, und somit Platz schafft für denjenigen der an seine Stelle rückt selbst die Mitglieder des Inneren Kreises sind davor letztendlich nicht geschützt. Aber was wäre schon interessanter als das eigene Leben zu riskieren wenn man Unsterblichkeit und Macht besitzt? Tatsächlich gibt es kaum einen Vampir der Gemeinschaft der die Dreihundert überschritten hat. Die überwiegende Anzahl ist weitaus jünger. Theater und Opernbesuche sind genauso wie Feste und Bälle ein beliebter Zeitvertreib... und Gelegenheit alte Verbindungen zu erneuern oder zu lösen. Einer der sel-

samsten Anblicke bietet wahrscheinlich ein Fest bei dem Vampire völlig unter sich sind. Darüber hinaus gilt es zwar als äußerst unschicklich und barbarisch durch die Straßen zu hetzen und menschlichen Opfern nachzustellen – auch wenn gerade dies ein "amüsanter Zeitvertreib" für so manch gelangweilten Vampir ist.

„Wein“ und andere Delikatessen:

Während Vampire anderswo darauf angewiesen sind, dass sie menschliche Opfer in dunklen Gassen erjagen stehen Vampire im Lieblichen Feld mit genügend Geldmitteln weitere Möglichkeiten offen.

Während gewöhnliches Blut mit geschmacklosen Mitteln versetzt welche eine schnelle Gerinnung verhindert (und je nach Preis von verschiedensten Lebewesen stammen) zwar ein angenehmes Getränk darstellt jedoch keinen Nährwert besitzt und nur „nebenbei“ getrunken wird gibt es auch ganz besondere Weine zu erstehen die meist von Plantagen weit im Süden stammen. Diese Weine deren genaue Herstellung ein streng gehütetes Geheimnis ist (jedoch dürfte die Herstellung wohl nur mit den magischen Kenntnissen der alten Echsen möglich sein) werden auf magischem Wege aus dem Blut von Sklaven gewonnen, so dass das Sikaryan auch in diesem Wein gelöst ist und einen Vampir zu nähren versteht. So gibt es im Privaten und auf manchen Vampirfesten Weine verschiedensten Alters zu genießen dessen Qualität jedoch als um so höher erscheint je jünger der Wein bzw. die

Früchte waren aus der er hergestellt wurde... (denn auch diese Methode kann nicht völlig verhindern, dass das kostbare Sikaryan mit der Zeit entweicht).

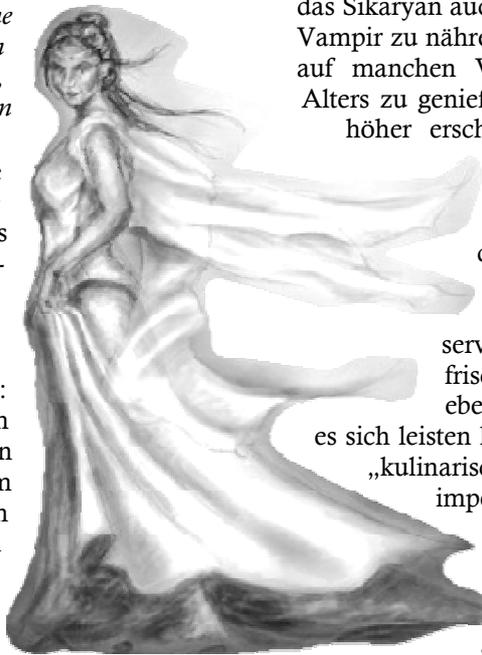
Der Wein wird meist eisgekühlt serviert ein interessanter Gegensatz zu frischem warmen Blut, was natürlich ebenfalls nicht verschmäht ist – jene die es sich leisten können lassen für ihr ganz besonderes „kulinarische Vergnügen“ exotische Sklaven importieren.

Während man auf gewöhnlichen Festen kleine Schnitten, kalte oder warme Büffets angeboten bekommt sieht dies auf einem Vampirfest selbstverständlich anders aus. Beliebte sind insbesondere prallgefüllte lebende Blutegel verschiedenster Farbe die natürlich nicht direkt aus dem Sumpf sondern verschiedensten

Zuchten entstammen. Dabei gilt es als unschicklich den ganzen Blutegel in den Mund zu nehmen und draufzubeißend vielmehr beißt man ein Ende auf und schlürfte den Inhalt aus (eine Übung die nicht ganz einfach ist will man sich nicht bekleckern was äußerst peinlich wäre). Ebenfalls häufig gereicht werden kleine lebende Insekten in glatten Schälchen die als „Knabberzeug“ vortreffliche Dienste leisten (auch wenn es bisweilen Jahre dauert, bis sich ein junger Vampir an diese doch zunächst eklig anmutende Tradition gewöhnt hat). Eine Ähnliche „Delikatesse“ sind große Lebende Käfer mit gebrochenen Beinen welche zu einem sirupartigen Dipp gereicht werden welcher entweder aus gewöhnlichem Blut gewonnen oder auf ähnliche Art wie der Wein hergestellt wurde.

Empfohlene Vor- und Nachteile:

Einziehbare Vampirfänge, Verwundbarkeit (Praisos)



META-TALENTE ZUR JAGD

Natürlich kann man die Nahrungssuche eines Vampirs einfach übergehen – aber besonders zu Beginn des Daseins als Untoter bieten sich hier interessante Gelegenheiten für Rollenspiel, und sie bieten leicht Ansätze für Abenteuereinstiege. Andererseits ist sie auf Dauer zeitraubend und kann den Spielfluss hemmen (schließlich werden die wenigsten Gruppenmitglieder dabei helfen...) darum werden hier Meta-Talente vorgestellt mit denen sich die Prozedur verkürzen lässt, dennoch sollte die Nahrungssuche nie zur Routine werden, die hier vorgestellten Regeln basieren auf den *Experten-Regeln zur Jagd* aus der *Spielhilfe Zoo-Botanica Aventurica Seite 59f.*

In der Wildnis kann man die Nahrungssuche eines Klassischen Vampirs über die bekannten Meta-Talente *Pirschjagd* und *Ansitzjagd* (und selbstverständlich dem Talent *Fallenstellen*) Regeln, da die (tierische) Beute, jedoch gewöhnlich noch Leben muss ist jede der Proben, unabhängig von sonstigen Modifikatoren um 7 Punkte erschwert, der Sikaryansinn erleichtert jedoch die Probe – je 3 TaP um 1. Alternativ kann bei der Pirschjagd auf Kleinjetier auch der *Raufen* TaW statt eines Ferkampftalents zur Berechnung des Meta-Wertes herangezogen werden.

Die blutleere Hülle kann natürlich auch von den Gefährten des Charakters verzehrt werden – falls diese keine (verständliche) Abneigung dagegen verspüren.

In der Stadt kann sich ein Vampir nur von Ratten, streunenden Katzen, Hunden und gelegentlichen Vögeln ernähren – dies wird wie Pirschjagd gehandhabt – jedoch wird *Wildnisleben* durch *Gassenwissen* bei der Berechnung des Meta-Wertes ersetzt.

Es ist natürlich ebenfalls möglich einfach Fallen auszulegen, und dann die Gefangene Beute zu verzehren.

Üblicherweise stellen Vampire jedoch kulturschaffenden Zweibeinern nach; auch hier ist sowohl *Pirsch-* wie *Ansitzjagd* möglich, es gelten folgende Änderungen zu den in *Zoo-Botanica* genannten Regeln:

PIRSCHJAGD KULTURSCHAFFENDE (MU/IN/KK). META-TALENT

(TaW *Gassenwissen* + TaW *Menschenkenntnis* + TaW *Schleichen* + 2 x TaW *Ringen*)/5

Die Kenntnis der Waffenlosen Manöver *Schwitzkasten* erleichtert die Probe um 2, *Würgegriff* gar um 3 Punkte.

Da der Vampir wohl nur einzelne Menschen angreift muss dies in die Erschwernis aus der *Verbreitung* einfließen, üblich sind nachts je nach Stadt/-viertel: +4 bis +16, der *Jagdmodifikator* liegt meist um +7.

Eine gelungene Probe (Dauer 1 Stunde) bringt dem Vampir W3 SiP – das Opfer ist jedoch meist tot. Soll das Opfer am leben gelassen werden ist es besser den Sikaryanraub (und die SbH-Proben) direkt auszuwürfeln.

ANSITZJAGD KULTURSCHAFFENDE (MU/IN/KK). META-TALENT

Wie Pirschjagd nur wird der Wert statt mit Schleichen mit Sich Verstecken errechnet und die Probe dauert 1.5 Stunden.

JAGD DURCH VERFÜHRUNG KULTURSCHAFFENDE (IN/CH/CH). META-TALENT

TaW *Gassenwissen* + 2 x TaW *Menschenkenntnis* + 2 x TaW *Betören*/5

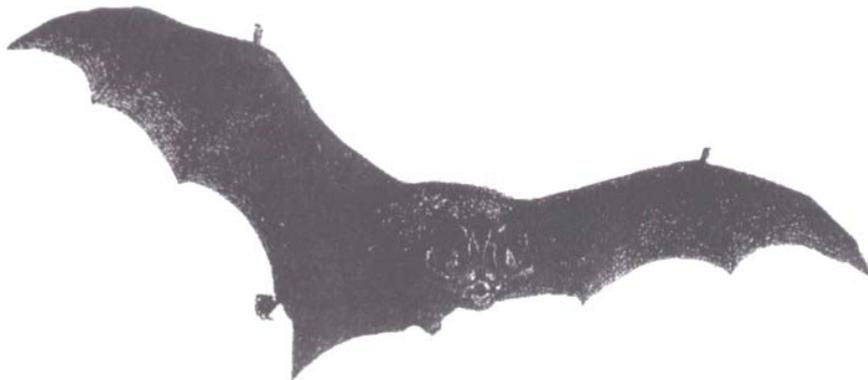
Eine der 2 Betören-Werte kann durch *Galanterie* ersetzt werden, die Kenntnis des Talents bringt 1 Bonuspunkt (sofern es verwendet wird).

2 Stunden die der Charakter auf diese Weise nach einem Opfer sucht kann eine Probe ablegen werden.

Gutaussehend und *Wohlklang* bringt je 1 Bonuspunkt, *Herausragendes Aussehen* sogar 2, *Unansehnlich* erschwert die Probe um 2, *Widerwärtiges Aussehen* erschwert die Probe um 5. Ohne den Vorteil *Einziehbares Vampirfänge* ist die Probe um 2 erschwert. Der Nachteil *Stigma Vampiraugen II* erschwer die Probe um 3.

Die Probe wird um die Differenz des SO des Vampirs und der durchschnittlich anwesenden „Beute“ erschwert.

Da der Vampir auch „in der Menge“ nach einem Opfer suchen kann – um sich später mit ihm zurückzuziehen – sind die Erschwernisse aus *Verbreitung* üblicherweise geringer, der *Jagdmodifikator* liegt ebenfalls meist um +7.



LEGENDÄRE ARTEFAKTE

In diesem Kapitel sollen ein paar Artefakte vorgestellt werden, die eng mit dem Phänomen des Vampirismus verknüpft sind. Sie können sie zum Beispiel als Zentrum einer Kampagne oder einfach als legendäres Gerücht auftauchen lassen – als „Fundstück“ sind sie bis auf die ersten Beiden eigentlich zu mächtig.

DER SALAMANDERSTAB

Ein zwei Spann langer Stab aus Blutulmenholz mit einem Griff in Salamanderform. Die Spitze ist kunstvoll verziert mit einem Bernstein mit dem Praiosgreif, einem Blutachat mit dem Boronsraben und einem Saphir mit Schlange und Mondsichel.

~ Gefunden neben dem Leichnam eines Vampirjägers der Hesindekirche in Weiden (23 Hal)

Der Stab diente zum enttarnen von Vampiren mit Hilfe von EXPOSAMI und ODEM ARCANUM bei Nennung eines Schlüsselwortes „Relevatio“ und Berührung einer Person wird deren Natur dem Anwender (durch verschiedene Farbraue offenbar (Lebend/Magisch/Untot).

Genaue Werte: Abenteuer **Rückkehr der Finsternis S. 132.**

DER BLUTSTEIN

Der Blutstein hat die Form eines echten Herzens, ist jedoch doppelt so groß wie ein menschliches Herz. Es soll aus einem roten Kristall bestehen, dessen Oberfläche von einem Netz silberner Fäden und trollischer! Schriftzeichen bedeckt ist, an einem Ende befindet sich ein filigraner Verschluss, der sich aufklappen lässt und rechts und links neben diesem zwei Ösen an denen man eine Kette befestigen kann. Bisweilen soll ein leichter rötlicher Schimmer im Inneren des Kristalls pulsieren.

Der Blutstein soll eine niemals versiegende Quelle kraftvollen Blutes sein, manche Legenden behaupten, es wäre das Kristallisierte Herz eines Riesen, Drachen oder gar Giganten. Die letzten Glaubhaften Berichte über seine Sichtung liegen ein paar Mitgliedern der Domini Noctis auf einem Dokument aus den Dunklen Zeiten vor.

DAS SCHWERT SEVLASSINTAN

Das Schwert des Henkers zu Greifenfurt ist eine Klinge von wahrhaft dämonischer Macht, ein Artefakt des Namenlosen mit solcher Macht, dass allein ihr Besitz den Träger in einen mächtigen Erzvampir verwandelt, der selbst das Sonnenlicht des Herrn Praios kaum zu fürchten braucht. Der Klinge wohnt ein eigener Wille inne und im Kampf geführt, raubt ihren Opfern Kraft und Seele um ihre eigene Stärke zu mehr. So ist es nicht verwunderlich, dass der Klinge noch weitere Kräfte innewohnen, kann sich ihr Träger doch mit der Hilfe des Schwertes in eine dämonische Gestalt verwandeln in welcher er sogar zum Fluge befähigt ist. (Siehe das Abenteuer „Das Jahr des Greifen“)

MORADIONS KRONE

Wenig ist bekannt über dieses Alte Artefakt, von schwarzer Farbe soll sie sein und in Form einem breiten Stirnreif nachempfunden – mal heißt es aus schwarzem Eisen, mal aus unebenem Stein geformt. Ihre Bestehen ist ein Mythos und doch weckt er in jenen Vampiren die die Legende kennen sowohl Furcht wie auch Gier. Unterschiedlichste Kräfte werden ihr nachgesagt, doch in einem stimmen die Varianten überein: Wer immer sie trägt hat Macht über jeden Vampir und kann ihm seinen Willen aufzwingen – selbst wenn der Träger selbst nur ein gewöhnlicher Sterblicher ist.

Nur einer sei gegen die Macht der Krone gefeit – Moradion selbst, doch der ist wohl längst vergangen.

DER RING DES/DER ANATH

Der Ring des Anath ist ein recht einfacher breiter Silberring, auf der Außenseite sind 3 Symbole in die Oberfläche eingeritzt: Das Symbol des Raben, des Dreizehnten Gottes und Thargunithots. Auf der Innenseite des Rings finden sich Schriftzeichen in Chrmk.

Auf der Vorderseite des Rings jedoch befindet sich eingefasst von einem silbernen Hörnerkranz ein glatter Stein in Form einer kleinen Murmel – auf den ersten Blick erscheint der Stein als Blutachat, bei näherer Betrachtung, scheint der Stein jedoch nur ein Gefäß zu sein, denn in ihrem Inneren bildet eine träge Flüssigkeit in der Farbe halb geronnenen Blutes immer wieder neue Schlieren.



Angeblich verleiht dieses legendäre Artefakt dem (sterblichen) Besitzer Vampirische Kraft und

Unverwundbarkeit und dem (untoten) Träger absolute Unbesiegbarkeit und ein Steigern seiner

Fähigkeiten ins Unermessliche. Gesehen oder getragen hingegen, hat diesen Ring noch niemand – zumindest gibt es keinerlei Aufzeichnungen über sein Erscheinen. Die Spekulationen über seinen Aufenthaltsort reichen vom tiefsten Dschungel bis in die Innerste Khom, ein fast unleserliches Pergamentstück aus dem tiefen Süden und der Zeit Fran-Horas behauptet gar, es gäbe zwei dieser Ringe und sie gehörten dereinst, mächtigen echsischen Erzuntoten – und dass ihr Geist womöglich immer noch in den Ringen wohne.

DIE AMPULLEN DER PHYLINJAH

In drei mal sieben schmucklosen Gläsern, soll die mächtige Phylinjah ihr Blut, konzentriert und aufs wundersamste verstärkt, verschlossen haben um es an ihre Auserwählten Diener zu verschenken. Ein paar dieser Ampullen wurden jedoch nie vergeben – und verschwanden nach ihrem Ende in den Wirren der Zeit. Wie viele der zerbrechlichen Gefäße die Jahrhunderte überstanden haben ist unklar oder wo sie sich nun befinden mögen – vielleicht immer noch dort wo so herstammten – von den Inseln der Zyklopen.

Auch die KdN besitzen ein Dokument über die Ampullen der Phylinjah – vielleicht war sie sogar eines der ihren. Der Genuss des Inhalts einer solchen Ampulle mag die unterschiedlichsten Wirkungen haben – einen Menschen macht es sicherlich zum Vampir, einen Untoten jedoch mag es für lange Zeit sättigen, seine Kraft und Geschicklichkeit für kurze Zeit unglaublich oder für lange Zeit auf Dauer erhöhen, selbst Erinnerungen an längst vergangene Zeiten mag der Trinkende erhalten. Auch von 7 mal 7 oder 7 mal 7 mal 7 Ampullen ist die Rede.

VAMPIRTIERE

Genauso wie kulturschaffende Zweibeiner, können auch die meisten Tiere vom Vampirismus befallen. Natürlich können sie die Generierungsregeln dieser Spielhilfe mit ein wenig Improvisation auch auf fast jedes andere Tier anwenden. Bei der Erstellung von Vampirtieren müssen sie natürlich die Boni durch die Erhebung beachten, schwierig gestaltet sich bisweilen die Auswahl der *Verwundbarkeiten* üblicherweise sind dies Dinge die das Tier auch schon zu Lebzeiten fürchtete oder mied. Der Sikaryanraub findet gewöhnlich durch fressen der Beute statt (*Sikaryanraub* (*Kannibalismus*)) aber bisweilen auch durch Bluttrinken, andere Arten des Raubes sind höchst ungewöhnlich. Vampirtiere neigen dazu besonders aggressiv zu sein – und lassen sich üblicherweise von Lebewesen kaum kontrollieren – von willensstarken Vampiren – besonders falls diese deren Ursprung sind – jedoch durchaus, erleichternd kommt hierbei hinzu, dass Tiere welche selbst vom Vampirismus befallen sind nicht mehr negativ auf die *Dämonische Aura* eines Vampirs reagieren. Üblicherweise verfügen Vampirtiere über keine besonderen magischen Fähigkeiten die über das *Sikaryan-Gespür* hinausgehen, bisweilen kommt es zu einer Verstärkung natürlicher Eigenschaften (wie Sinneswahrnehmungen) durch Magieeinsatz.

DER ZAUBER ADLERSCHWINGE

Wie bereits im Kapitel *Die Magie der Vampire* genannt ist das Tier in welches sich ein Vampir mithilfe des Zaubers verwandelt ebenfalls untot und verfügt über alle Stärken und Schwächen die der Charakter auch in seiner Ursprungsform besitzt.

Hierbei müssen besonders die Boni auf die körperlichen Eigenschaften und Talente erwähnt werden welche sich (zusammen mit späteren Steigerungen dieser Werte durch V-GP) komplett auf die Tiergestalt übertragen.

In Tiergestalt verfügen Vampire oftmals zusätzlich über die Möglichkeit des Sikaryanraubes per *Kannibalismus*.

Die genauen Werte des Vampirs in Tiergestalt legt der Spielleiter fest.

Die **Ausdauer** in Tiergestalt wird nur zur Bestimmung der Anzahl der Sekunden herangezogen die sich der Vampir in dieser Gestalt schnell fortbewegen kann ohne Ausdauer zu verlieren, der eigentliche AD Verlust (genau wie AD Verlust durch Wundregeneration etc.) wird von den AuP der Ursprungsgestalt des Vampirs abgezogen.

BLUTPFERD (ERPROBTES SVELTTALER KALTBLUT – SCHWERES STREITROSS)

Es gelten folgende Änderungen zum Svelttaler Kaltblut in **Zoo-Botanica Seite 152.**, Werteänderungen durch Schlachtrossausbildung sind bereits eingerechnet:

INI 10+1W6	PA 8	LeP 82	RS 1	KO 30
Biss:	DK H	AT 11	TP 1W6+2	
Tritt:	DK N	AT 12	TP 2W6+6	
GS 1,5/9/14	AU 6/4	MR 12/20	GW 13	
LO 15*	KK 38	TK x7	ZK x17	

*Nur falls der Besitzer ein Vampir und Erschaffer ist – sonst weit geringer.

Vor-Nachteile: Erhöhte Trag- und Zugkraft, Gutmütig, Bisigkeit, Kopfscheu, Treten

Sonderfertigkeiten: Kommen auf Signal, Lnzengang, Wacht, Steigen, Gezielter Tritt, Gezielter Biss, Corbetto, Kreisel, Trampeln, Reitertreue

Besondere Kampfregeln: Niederwerfen (4, Tritt), großer Gegner

Beispielhafte Verwundbarkeiten:

Feuer/Reitgerate/Peitsche/Frisches Gras/Süßigkeiten

Blutpferde besonders aggressiver sind jedoch die einzigen Pferde die einen Untoten halbwegs freiwillig auf ihrem Rücken dulden, da sie nicht instinktiv zurückschrecken.

Trotz ihres Blutdurstes können sich Blutpferde meist nicht selbst ernähren, und müssen regelrecht gefüttert werden z.B. mit lebenden Ratten. Andererseits ist es ein erschreckender Anblick falls man einmal einem Pferd begegnet, das sich selbst versorgen kann:

Nachdem es seine Beute umgeworfen hat trampelt es auf ihr herum, bis es sich mit gebrochenen Rippen und Gliedmaßen kaum mehr rühren kann, dann beginnt es mit seinen stumpfen Zähnen das Fleisch von den weichen Körperstellen zu rupfen und hinunterzuschlingen.

BEISPIEL: BLUTWOLF (GRIMWOLF)

Es gelten folgende Änderungen zum Grimwolf in **Zoo-Botanica Seite 188.**:

INI 12+W6	PA 9	LeP 23	RS 2	KO 18
Biss:	DK H	AT 13	TP 1W6+4*	
GS 14	AuP	100	MR 11	GW 9

*Im Gegensatz zu lebenden Wölfe verbreiten Vampirwölfe gewöhnlich keine Krankheiten.



Blutwölfe trinken kein Blut, sondern laben sich am Fleisch ihrer Beute, die sie oft noch lebend zereisen. Sie kennen keinerlei Scheu vor dem Menschen

und sind ausgezeichnete – wenn auch etwas ungeduldige Jäger. Ein Vampir der einen Wolf überwältigt und zum Vampirtier macht wird oft als Rudelmitglied oder gar Rudelführer anerkannt.

Beispielhafte Verwundbarkeiten:

Tageslicht/Feuer/Silber/andere Tierangriffe

MEISTERPERSONEN

Hier finden sie ein paar Meisterpersonen, die sie für eigene Abenteuer verwenden können, hauptsächlich sollen sie jedoch als Anregung dienen eigene Charakter zu entwerfen – auf Feylamia wurde wegen ihrer Seltenheit verzichtet und die Charakterbeschreibung einiger Lamijanim finden sie in **B&M**, so dass sie hier nur klassische Vampire vorgestellt finden. Es werden dabei nur die Vor- und Nachteile aufgezählt die so nicht Standardmäßig bei der Vampirart inbegriffen sind, genauso wie nur die Werte nur auszugsweise aufgeführt sind.

JASPER, EIN GRUFTVAMPIR

Name: Jasper Bornski
 Rasse: Klassischer Vampir (Norbarde)
 Kultur: Bornland
 Profession: Kauffahrer

MU	16	LeP	31	Waffe: Dolch	(13/13)
KL	11	AuP	27	Knüppel	(16/10)
IN	13	SkP	29		
CH	15	INI-Basis	12		
FF	13	AT-Basis	10		
GE	16	PA-Basis	9		
KO	19	MR	17		
KK	18				
GS	10	RS	1	(verschlossene Pelzkleidung)	

Wichtige Vor- Nachteile:

Sikaryangier (5),
 Verwundbarkeit (Praios),
 Verwundbarkeit (Peraine),
 Verwundbarkeit (Phex),
 Widerwärtiges Aussehen, Goldgier (7),
 Höhenangst (6), Jähzorn (5), Rachsucht (5)
 Sikaryanzauberer: Spinnenlauf (9),
 Ruf des Vampirs (5)

Jasper war ein gewöhnlicher Kauffahrer wie viele den Norden durchstreifen. Im Winter des Jahres 28 Hal jedoch – er hielt sich gerade im verschneiten Weiden auf – wurde er während des Schlafs von einer Bestie in Menschengestalt angefallen und als er wieder zu sich kam nagte bereits eine vorwitzige Ratte an seinem Fleisch. Ein unbekannter Hunger veranlasste ihn sich das Tier zu greifen und mit seinem Mund zu zermalmen. Seit jener Zeit haust er in einer kleinen Gruft eines entweiheten Gräberfeldes. Er schläft die meiste Zeit und nur wenn Reisende in der Nähe rasten oder sich sein Hunger regt, verlässt er seine Behausung und schleicht sich gebeugt, mit gekrümmtem Rücken, kahlem Schädel und spitzen Fangzähnen – eingehüllt in moderndes Fell – an seine nichtsaahnende Beute. Den letzten Rest seiner Menschlichkeit hat er bereits verloren – nur manchmal bedauert er, dass er nicht den Mut zu einer Reise findet – und sei es bis zum nächsten Dorf – wo es mehr Beute gäbe als nur hier und da ein Einsamer Reisender wie er selbst einst einer war.



BERNHHELM, EIN INCUBUS

Name: Bernhelm Maurenbrecher
 Rasse: klassischer Vampir (Mittelländer)
 Kultur: Mittelreich
 Profession: Söldner (Leichtes Fußvolk)

MU	19	LeP	36	Waffe: Säbel	(20/14)
KL	10	AuP	28	Raufen	(16/15)
IN	12	SkP	32		
CH	14	INI-Basis	15		
FF	12	AT-Basis	12		
GE	17	PA-Basis	10		
KO	21	MR	18		
KK	21				
GS	10	RS	2	(Lederrüstung)	

Wichtige Vor- und Nachteile:

Zäher Hund
 Zusätzlich Sikaryanraub (Incubus)
 Macht des Vampirs (7)
 Sikaryan-Gespür (5)
 Stigma Vampiraugen (II),
 Sikaryangier (6)
 Verwundbarkeit (Praios),
 Verwundbarkeit (Peraine),
 Verwundbarkeit (Rondra),
 Jähzorn (13),
 Arroganz (6),
 Rachsucht (5)

Bernhelm war nie ein besonders angenehmer Zeitgenosse – während der Dritten Dämonenschlacht hätte er genauso gut auf der Seite des Feindes stehen können. Zumindest sein das Glück schien ihm jedoch treu zu sein – hatte er doch alle Schlachten mehr oder weniger Überstanden, und auch die Schändung mehrerer Bauersfrauen wurde nie geahndet. Zurück in Gareth, versuchte er den Vergangenen Schrecken in Bier und Schnaps zu ertränken, als er auf dem Weg zu seiner Herberge von einem Vampir angefallen und ausgesaugt wurde. Seit jener Nacht ist er selbst eine dieser Kreaturen, und nachdem ihn der erste Sonnenstrahl fast vernichtet hätte, arrangierte er sich mit seinem neuen Dasein. Er haust nun im Keller eines heruntergekommenen Hauses in der Nähe der Stadtmauer und raubt des Nachts die Bewohner auf der Straße aus und nimmt dabei häufig mehr als nur ihr Geld. Mögen die Götter dem Mädchen oder der Frau beistehen die ihm des nächstens über den Weg laufen denn dann gönnt er sich in Erinnerung „der Alten Tage“ ein besonderes Vergnügen, und die Schreie des unschuldigen Opfers hallen in den dunklen Gassen wider.

JOVANNA, EINE GENTLE-VAMPIRA

Name: Jovanna ya Korea
Rasse: Klassischer Vampir (Mittelländer)
Kultur: Yaquirien
Profession: Dilettantin

MU	16	LeP	26	Waffe: Florett (13/10)
KL	11	AuP	28	Dolch (10/12)
IN	12	SkP	29	
CH	19	INI-Basis	10	
FF	11	AT-Basis	10	
GE	17	PA-Basis	9	
KO	18	MR	7	
KK	16			
GS	10	RS	0	(Feine Kleidung)

Wichtige Vor- und Nachteile:

Balance
Sikaryanraub (Vampirfänge II)
Gutaussehend
Ruf des Vampirs (5)
Sikaryan-Gespür (4)
Sikaryanzauberer: Kuss des Vampirs (7)
Sikaryangier (6)
Verwundbarkeit (Praios),
Verwundbarkeit (Boron),
Verwundbarkeit (Hesinde),
Totenangst (7), Neugier (5),
Jähzorn (5), Rachsucht (5)



Jovanna war die vernachlässigte Tochter zweier horasischer Edlen, oft trieb sie sich stundenlang im städtischen Nachtleben umher, bis sie auf einen anderen geheimnisvollen Edlen traf. Die Beiden trafen sich immer öfter, und sein galantes Benehmen tat sein Übriges, dass sie sich in den jungen Mann verliebte –

wie sollte sie ahnen, dass ihr Verehrer schon über 40 Lenze zählte und nur eines von ihr wollte – ihr kostbares Blut. Es kam wie es kommen musste, sein Biss machte sie zum Vampir, doch anstatt sie zu vernichten, nahm er sie als amüsante Unterhaltung in sein Haus und führte sie in die Gesellschaft der Domini Noctis ein.

Zu ihren Eltern kann sie nicht zurückkehren – schon manche Nacht spielte sie mit dem Gedanken ihrem Unheiligen Leben ein Ende zu setzen, doch schreckte sie jedes Mal zurück – hängt sie trotz allem doch an ihrem „Leben“. So durchstreift sie selbst nun die Nacht und weckt mit ihrem traurig unschuldigen Blick erst das Mitleid und dann das Interesse ihrer Opfer. Sie vermeidet das Töten, wenn sie sich beherrschen kann, doch das Blut ist so gut und langsam beginnt sie sich in ihr Schicksal zu fügen – doch irgendwann wird sie es ihrem „Vater“ heimzahlen.

SCHLUSSBEMERKUNG



Zum Schluss möchte der Autor noch einmal Anmerken, dass diese Spielhilfe inoffiziell ist – ob, und wenn wie viel sie daraus verwenden bleibt natürlich ihnen überlassen. Der Autor hofft jedoch, dass es dem einen oder anderen Leser gefallen hat und würde sich über Kritik, Wünsche, Anregungen und Verbesserungsvorschläge freuen. Für etwaige Inhaltliche Ungenauigkeiten möchte er sich entschuldigen. Wie schon zu Beginn genannt können sie sich natürlich mit Regelfragen an den Autor wenden – nur seien sie nicht böse, wenn er nicht sogleich antwortet.

Ansonsten bleibt ihm nur noch, ihnen Alles Gute und weiterhin viel Spaß mit ihrem Hobby zu wünschen.

Der Autor
Christian Götz