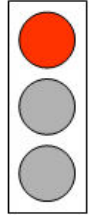


VAMPIR



Gestaltet von ChatGPT



Kurzbeschreibung: Der Vampir ist ein ehemaliger Mensch, der zu einer blutsüchtigen und bedrohlichen Nachtkeatur geworden ist. Er stellt für Menschen eine große Bedrohung dar, da sie durch den Biss eines Vampirs infiziert und zu solch einem Wesen mutieren können. Vampire sind psinetisch oft mächtig und sind in allen Staatensystemen als feindlich eingestuft. Vampire organisieren sich in Clans und unterstehen häufig Fürstentümern.

Klasse: Mutierter Mammaloid; infizierter Mensch

Gestalt: Vampire haben ein leicht blasses Gesicht, sehen ansonsten aber noch völlig menschlich aus. Sie haben einen kalten, fast leblosen Körper. Sie besitzen in ihrem Gebiss spitze Eckzähne, mit denen sie ihre Opfer in die Schlagadern beißen, um danach das Blut zu trinken. Die Zähne fallen äußerlich nicht auf. Vampire sind regenerative Wesen. Ihre Wunden heilen eigenständig und schnell und sie altern nicht. Die regenerative Fähigkeit wird durch das

Anabion-Virus verursacht. Wird ein menschliches Kind zum Vampir gebissen, behält es seine kindliche Größe stets bei. Die geistigen Werte reifen, aber der Vampir wird immer eine kindliche Stimme und eine kindliche Art an sich haben. Und dennoch kann das Kind eine mörderische, sogar eine führende Persönlichkeit werden.

Wesen: Ein neuer Vampir wird zunächst überwältigt von seinem neuen Leben sein. Die Sinne sind sehr viel intensiver und in der Nacht kann der Vampir gut sehen. Schon bald fällt er jedoch in eine depressive Leere, weil er die Freuden des menschlichen Lebens und das Licht des Tages nie wieder erleben wird. Die jungen und willensschwachen Vampire sind oft noch unbeherrscht, gewalttätig und süchtig nach dem Jagen und Morden. Die älteren machen hingegen einen bedachten und weisen Eindruck und werden sehr verehrt und gefürchtet, weil sie auch wesentlich mächtiger und gefährlicher sind. Vampire treten oft überheblich und arrogant auf und wollen Angst ausstrahlen. Sie können aber ebenso romantisch und verführerisch auftreten.

Sprache: Der Vampir spricht die menschliche Sprache, die er gelernt hatte.

Namen: Vampire haben menschliche Namen, die sie gerne durch eigene Zusätze aufwerten, z. B. „Viktor der Schänder“ oder einfach „Fürstin Sarana“.

Lebensweise: Vampire ernähren sich ausschließlich von reinem Blut, vorzugsweise von Elben oder Menschen. Das reinste Blut erhalten Vampire von jungen Personen oder Säuglingen. Vampire vertragen nur rotes Blut von Humanoiden oder Säugetieren. Gerne wird auch das Blut von reinrassigen Pferden getrunken. Das rote Blut ist für einen Vampir wie eine Droge. Das Verlangen nach diesem reinen Blut ist sehr groß. Bei Menschen löst das Blutsaugen eine Infektion bei den Opfern aus, die dazu führt, dass diese sich in einen Vampir verwandeln können. Der Vampir beißt mit seinen langen Schneidezähnen meistens in die Halsschlagader des Opfers und saugt ihn aus. Für Gewöhnlich saugt der Vampir sein Opfer dabei zu Tode, weil sie nur schwer vom Bluttrinken ablassen können. Ein Infizierter, der den Angriff des Vampirs überlebt hat, leidet danach für einige Zeit unter einer erotisch-empathischen Anziehungskraft. Er verspürt den inneren Wunsch dem Vampir wieder zu begegnen und sich verwandeln zu lassen.

Vampire können sich nicht geschlechtlich fortpflanzen, sondern gliedern neue Vampire durch den infizierten Biss in ihr System ein. Dennoch üben sie eine gewisse erotische Wirkung aufeinander und auf ihre möglichen Opfer aus. Sexuell-erotische Spiele können daher bei manchen Vampiren vorkommen.

Vampire, die ihr System verlassen wollen, um in der Gesellschaft wieder leben zu können, gibt es sehr selten. Die menschliche Gesellschaft akzeptiert solche Blutsauger so gut wie nie. In den wenigen bekannten Fällen, in denen sich ein Vampir offenbarte und versucht hat, ein Leben unter anderen Humanoiden zu führen, ist immer gescheitert.

Vampire arbeiten mit allen Arten von Waffen, auch mit Phasern. Da die meisten Vampire Psinetiker sind, führen viele von ihnen Laserschwerter. Gebündeltes Laser- und Phaserlicht schadet den Vampiren nicht. Dennoch dunkeln Vampire ihre Laserschwerter ab, um nicht vom Licht gestört zu werden. Sie verwenden oft braun strahlende Laserschwerter.

Lebensraum: Da das Sternenlicht ihnen tödlich schadet, sind sie nachtaktiv und meiden das Tageslicht. Auf Gestirnen verbergen sie sich in der Dunkelheit von Häusern, in ausgebauten Höhlensystemen oder in modernen U-Bahn-Schächten. Ihr Schlaf am Tag ist sehr fest. Man könnte die Vampire beim Schlafen beobachten, ohne dass sie es bemerken. Sobald es dunkel wird, wachen sie automatisch auf und werden aktiv. Geht die Sonne wieder auf, begeben sie sich wieder in ihren tiefen Schlaf. Seit dem Übergang von der Interstellaren zur Kosmischen Epoche nutzt der Vampir das Weltall und sucht sich dunkle Lebensräume, zu denen schließlich auch Rauschiffe gehören können.

Geschichte: Vampire gibt es seit über 5.000 Jahren. Ihre Entstehung fand auf dem Planeten Smaragd statt. Legenden berichten, dass der erste Vampir ein menschlicher, grausamer Fürst war, der in einem Krieg schwer verletzt im Wald lag. Eine Schar von Fledermäusen habe sich über ihn hergemacht und fraß an ihm. Diese Prozedur soll mehrere Stunden andauert haben, bis der zerfressene Fürst von einem seiner Diener gefunden wurde. Der Fürst wurde nicht geheilt, sondern verwandelte sich in den kommenden Nächten zum Vampir. Tatsächlich gibt es Berichte, die von Kriegsschauplätzen und den ersten Vampirbegegnungen in dieser Region bestätigt sind. In der späten Eisenzeit wurden Vampire als ernste Bedrohung erkannt und es wurden Vampirjäger eingesetzt. Seit der Epoche der Industrialisierung lebten die Vampire im Verborgenen. Sie fristeten ihr Dasein und es schien, als seien sie ausgerottet und nur ein Mythos. Die Zeit der Vergessenheit wurde von den Vampiren genutzt, um sich selbst technisch fortzubilden. In der Interstellaren Epoche wurden die Vampire dann wieder wahrgenommen, denn diese hatten sich als führende Persönlichkeiten in Firmen und in der Politik eingeschlichen. Die Jagd wurde erneut eröffnet. Nachdem sie stark dezimiert wurden, nutzten die Vampire die Interstellare und Kosmische Epoche und flohen vom Planeten Smaragd. Sie werden seitdem von Kopfgeldjägern oder dem Militär gejagt. Dennoch stellen sie eine unheimliche Gefahr dar, denn an abgelegenen Orten, auf atmosphärelosen Planeten, in dunklen Raumschiffen vermehren sich Vampire zu gefährlichen Armeen.

In der frühen Kosmischen Epoche hat das Explorerschiff Excelsior den Ballas-Nebel im Miranda-Sektor erforscht und ist dabei auf die Vampirfürstin Sarana gestoßen, die sich auf dem Mond Eisblink verborgen hielt und Menschen in eisigen Gefängnissen als Nahrungsquelle hielt. Sarana konnte von dort fliehen. Sie stellt als Nosferatu, zugleich mit der Fähigkeit eines Daywalkers, derzeit die größte Bedrohung dar und lebt irgendwo im Idna-Sektor.

Politik: Vampire können Einzelgänger sein. Sie gehören in der Regel aber einer kleinen Gruppe von Vampiren an, die sich irgendwo verborgen versteckt halten und von da aus ihre Überfälle planen und durchführen. Diese Gruppen werden als Nester bezeichnet. Diese Vampire sehen sich als Familie und sorgen füreinander. Es herrscht eine strenge Hierarchie untereinander. Einer von ihnen ist ihr Anführer.

Wenn eine Vampirgruppe auf viele Personen angewachsen ist, spricht man von einem Clan. Der Anführer solch eines Clans wird als Meister bezeichnet. Solche großen Gruppen müssen besonders darauf achten, ihr Dasein geheim zu halten oder sie leben an einem entsprechend sicheren Ort.

Überaus mächtige Vampire, die einen Clan führen und schon alt sind, werden als Fürsten oder Nosferatu bezeichnet. So ein Vampir ist besonders mächtig, intelligent, kräftig und psinetisch hoch begabt. Von denen gibt es in der gesamten Vampirgesellschaft vermutlich nur 7 Stück. Wenn es stimmt, was man über die Vampire weiß, beherrscht jeder Nosferatu ein eigenes Sternensystem. Die Vampirfürsten genießen die absolute Machtstellung gegenüber allen Vampiren.

Ein Vampirclan und ihr Anführer sind einem Vampirclan und dessen Vampirmeister untergeordnet, sowie ein Vampirclan und dessen Meister einem Fürstentum und dem Fürsten untergeordnet sind. Die Ordnungsgruppen halten nur wenig Kontakt zueinander, wenn es aber zu einem Treffen kommt, müssen die Untergeordneten den höher Privilegierten Respekt und Demut zollen.

Vampire, die sich der Hierarchie nicht unterordnen wollen, werden von den Vampiren als „wilde Vampire“ oder „wilde Horde“ bezeichnet, die es gilt auszulöschen, damit diese dem Vampirtum nicht schaden können. Geflüchtete Vampire werden als Verräter betrachtet, auf die erbarmungslos Jagd gemacht wird. Unter den Vampiren gibt es besondere Inquisitoren, die zur Jagd auf solche Verräter berufen sind.

Obwohl die Vampire keine verortete Lebensgemeinschaft haben und auch nur selten Kontakt untereinander pflegen, bezeichnen sich die Vampire als ein Volk und nennen sich „Fürstentum der Vampire“.

Fähigkeiten: Vampire sind regenerative Wesen, deren Wunden schnell heilen. Sie haben hohe Werte in Psinetik. Durch den Biss an einer Person können sie einige deren Erinnerungen lesen. Vampire besitzen eine besondere Empathie, die sie auf verschiedene Weise als telepathischen Kontakt nutzen. Vampire benötigen keine Lebensmittel, kein Wasser und sind relativ kälte- und hitzeresistent.

Image: Vampire gelten als gefährliche und intelligente Gegner, die bei ihrer Jagd die Schwächen ihrer Opfer ausnutzen. Sie setzen im Kampf hinterlistig ihre Psinetiken ein. Ihre menschlichen Opfer lassen sie am Leben und nutzen sie danach als dauerhafte Blutspender. Vampire haben kaum ein ethisches Bewusstsein und ihre Grausamkeit ist beängstigend. Sie nehmen keine Rücksicht auf Kinder, auf Unbewaffnete oder auf Humanoiden, die sich ergeben haben.

Rollenspiel: Einen Vampir zu spielen, ist schwer. Anders als die übrigen Humanoiden ist der Vampir nur nachts aktiv und er ist vermutlich eine düstere Persönlichkeit, die Jagd auf Menschen macht, auf die aber selbst auch ständig Jagd gemacht wird. Der Vampir benötigt Blut zum Überleben. Wenn er das nicht bekommt, wird er zunehmend schwächer. Die geschwächten Werte werden auch im kommenden Abenteuer fortgesetzt. Um einen Vampir gut zu spielen, muss man auch viele Regeln zu der Spezies kennen. Der Vampir dient darum nicht als Einstiegscharakter.



Lennart B.

Regelhinweise:Charaktererstellung:

- Welcher menschlichen Spezies der Charakter angehört, entscheidet der W20:
 - 1 = Amazone; 2 – 5 = Anthrop; 6 = Halbelb mit ursprünglich menschlicher Dominanz; 7 = Halbork mit ursprünglich menschlicher Dominanz; 8 – 10 = Negorianer; 11 – 12 = Nihona; 13 – 14 = Noma; 15 – 17 = Skarde; 18 – 20 = freie Wahl.
- Wie und ob der Vampir einem Meister angehört oder selbst ein Meister ist, wird durch die familiären Verhältnisse mitbestimmt.

Regenerative Talente:

- LE-Verluste: LE verliert der Vampir wie andere Humanoiden durch körperliche Verwundungen. Bei 0 LE ist der Vampir vorübergehend tot.
- Wird der Vampir gepflöckt, also ein Gegenstand ins Herz gerammt, sinkt die LE sofort auf 4 und der Vampir wird ohnmächtig. Ein TW auf WS kann nicht stattfinden. Erst wenn der Gegenstand wieder entnommen wird, regeneriert die LE. Nach der Entnahme des Gegenstands steigt die LE sofort auf 5.
- LE-Regeneration: Der Vampir ist ein regeneratives Wesen. Er altert nicht, erkrankt nicht und seine Wunden heilen eigenständig und schnell.
 - LE regeneriert bei niederen Vampiren je Std. um einen Punkt.
 - LE regeneriert bei hohen Vampiren (Meister) je Min. um einen Punkt.
 - LE regeneriert bei Nosferatus (Fürst) je Aktion um einen Punkt.
 - In der gleichen Zeit wachsen auch Körperpartien nach und Wunden schließen sich.
 - Selbst wenn der Vampir auf profane Weise getötet wurde, findet diese Regeneration statt und der Vampir wird wieder lebendig.
 - Der Vampir erleidet durch vorübergehende Tode kein Nahtoderlebnis.
- VIT-Verluste: VIT verliert der Vampir wie andere Humanoiden durch Schocks, aber auch durch besondere Einwirkungen und wenn der Vampir kein Blut getrunken hat. Die VIT-Verluste lösen auch fast die gleichen Symptome aus, wie bei anderen Humanoiden.
 - Sinkt die VIT aber in den kritischen Bereich fällt der Vampir nicht in Ohnmacht, aber er altert sichtbar; bei 0 fällt der Vampir ins Koma. Erhält der Vampir im Koma reines Blut zugeführt, erwacht er wieder.
 - Je Nacht, die der Vampir kein reines Blut getrunken hat, verliert er – 2 VIT.
- VIT-Regeneration: VIT regeneriert beim Vampir nur durch das Trinken von Blut. Dadurch wird er wieder lebendig und seine Gestalt nimmt wieder seine ursprüngliche Form an.
 - Der Vampir regeneriert je abgezapfte LE 1 VIT (also 1 LE => 1 VIT).
 - Das Abzapfen von je 1 LE dauert 1 Aktion.
 - Ein Kleintier mit reinem Blut besitzt 3 – 5 LE.
 - Ein Humanoid bringt so viel LE, wie er in sich trägt.
 - Vampire saugen nur von Humanoiden mit rotem Blut, also nur von Anuren, Avesen, Chelonianer, Dragoner, Dunkelelben, Elben, Grauelben, Halbelben, Halborks mit menschlicher Dominanz, Krokonen, Libranern, Lykanern, Negorianern, Nihona, Nomas, Pantheras, Ratzen, Sauranern, Skarden, Slingern, Toronen, Vampiren und Zwergen.
- WS-Verluste: WS verliert der Vampir wie andere Humanoiden durch Müdigkeit o. ä. Niedrige WS-Werte lösen auch die gleichen Symptome aus, wie bei anderen Humanoiden.
- WS-Regeneration: WS regeneriert wie bei anderen Humanoiden täglich um je einen Punkt. Schlafdefizit wird durch Schlaf behoben.

Tödliche Abzüge: Durch bestimmte Einwirkungen erleidet der Vampir tödliche und somit endgültige Abzüge in LE. Wenn die LE dadurch auf 0 gerät, ist der Vampir endgültig tot. Sein Leichnam fault dann übermäßig schnell und zerfällt in wenigen Sekunden. Diese besonderen LE-Abzüge müssen gesondert notiert werden, denn sie regenerieren nicht bzw. nur durch Aufwertungen nach Abenteuern. Narben bleiben außerdem bestehen und verlorene Körperpartien wachsen nicht mehr nach.

Endgültige LE-Abzüge entstehen wie folgt:

- Durch den Biss eines Werwolfs.
- Durch den Einsatz einer Heiligen Waffen.
- Durch das Aussaugen eines anderen Vampirs.
- Durch direktes sichtbares Sternenlicht; je Aktion – 1 LE.
- Durch das Blut eines Toten; getrunken oder injiziert – 1 LE.
- Der Vampir stirbt außerdem endgültig, wenn ihn eine Explosion umbringt, er enthauptet oder verbrannt wird.

Weitere Abzüge:

- Echte Nahrung oder Getränke schmecken dem Vampir nicht. Ihm muss ein TW auf WS gelingen, um sich nicht zu übergeben. Durch das Übergeben würde er vorübergehend – 1 LE und – 1 VIT erleiden.
- Knoblauch: Die Lauchpflanze übt auf den Vampir einen üblen Geruch aus. Wenn dem Vampir der TW auf WS misslingt, muss er sich übergeben und erleidet vorübergehend – 1 LE und – 1 VIT. Den Geruch nimmt er auf 10 Metern Entfernung wahr.

Biss zur Infektion: Wird ein Mensch von einem Vampir gebissen, kann er selbst zum Vampir werden, wenn ihm danach Blut zugeführt wird.

- Der Biss eines Vampirs wandelt sein Opfer nicht, aber er macht ihn süchtig und abhängig danach, ein Vampir werden zu wollen. Nach W6 Stunden beginnt die Wirkung, die 3 Tage lang anhält. Der Gebissene wird von möglichen Krankheiten geheilt und seine Sinne verstärken sich dramatisch (SINN + 4). Allerdings macht ihm auch das Sternenlicht zu schaffen. So lange er Sternenlicht ausgesetzt ist, bekommt er auf alle TW – 2 WM und seine VIT sinkt stündlich.
- Der Betroffene muss nun 3 Tage lang täglich einen TW auf WS machen. Misslingt ihm der TW, geht er dem Drang nach, ein Vampir werden zu wollen. Die Sucht verlängert sich dadurch um einen Tag. Gelingt dem Betroffenen 3 Tage hintereinander der TW, ist er geheilt.
- Erhält eine infizierte süchtige betroffene Person Blut zu trinken oder fremdes Blut in ihre Blutbahn, verwandelt sie sich zum Vampir. Nach W6 Stunden ist die Wandlung vollzogen.
- Der gewandelte Mensch führt sein Leben als Vampir mit seinen bisherigen Talentwerten fort.
- Durch die Psinetik Vitakinese kann der Infizierte geheilt werden; dies muss aber täglich vollzogen werden.
- Durch das eingenommene Gewebe der seltenen Strauchpflanze Toxa Diona kann ein Mensch von seiner Infektion sofort geheilt werden. Die Pflanze ist jedoch sehr selten.
- Der geheilte Mensch behält seine Bissspur. Außerdem ist er sein Leben lang anfällig für die Empathie eines Meister-Vampirs.

Blutsaugen und Bluttausch:

- Um einen Humanoiden auszusaugen, benötigt der Vampir in SKR mind. den Wert 13.
- Durch das Blutsaugen erhält der Vampir Gedanken- und Erinnerungssplitter von seinem Opfer. Je mehr Blut er von ihm abzupft, desto mehr weiß der Vampir von seinem Opfer.
- Beim Saugen kann sich der Vampir schnell im Bluttausch verlieren. Wenn er von seinem Opfer ablassen will, muss ihm der TW auf WS gelingen. Gelingt ihm das nicht, saugt er so lange weiter, bis das Opfer alle LE verloren hat oder bis der Vampir seine VIT wieder regeneriert hat (dann ist er satt). Im Kampf kostet der bewusste TW auf WS eine Kognition.

Empathie: Besondere Vampire können einen empathischen Einfluss auf gebissene infizierte Menschen ausüben, wie auch auf die von ihnen gebissenen untergebenen Vampire und sie nehmen auch sehr grobe Empfindungen ihrer gebissenen Untergebenen wahr. Diese empathische Fähigkeit wird durch den Biss verursacht und hält ein Leben lang an. Es funktioniert jedoch nur bei Vampiren mit einem WS-Wert von mind. 17.

- Der infizierte Mensch, der noch kein Vampir geworden ist, fühlt sich zu seinem Meister hingezogen und sucht seine Nähe. Er ist ihm völlig unterworfen.
- Der Vampirmeister kann einem infizierten Menschen, der noch kein Vampir geworden ist, den Wunsch vermitteln, zu ihm zu kommen. In der Reichweite der Empathie steuert der Mensch dann automatisch den richtigen Weg zu ihm an.
- Der Vampirmeister kann die Nähe zum infizierten Menschen, der noch kein Vampir geworden ist, spüren und ihn ausfindig machen.
- Ein geheilter Mensch kann dieser Empathie weiterhin ausgesetzt sein, wenn er in die empathische Reichweite gerät. Er kann sich dagegen jedoch wehren, wenn ihm täglich der TW auf WS gelingt.
- Der Vampirmeister spürt es, wenn die Vampire, die er gebissen hat, in Lebensgefahr sind, in extremer Ekstase sind oder jemand von ihnen gestorben ist.
- Der Vampirmeister kann den Vampiren, die er gebissen hat vermitteln, wenn er selbst in Lebensgefahr ist und die Vampire spüren es, wenn ihr Vampirmeister gestorben ist.
- Die Empathie reicht auf Gestirnen 100 Km weit und im Weltall 1.000 Km weit.
- Die Empathie ist keine reine Telepathie und kann nicht von Oktowesen wahrgenommen werden.

Anführer, Meister und Nosferatu:

- Ein Anführer führt eine Gruppe oder ein Nest an.
- Ein Meister führt einen Clan an. Aber auch Inquisitoren oder andere hohe Vampire werden Meister genannt. Entscheidend ist, dass Vampirmeister in allen Regenerativen Talenten mind. die Werte 17 haben.
- Als Nosferatu gilt, wer ein Vampirfürst ist und ein Fürstentum führt. Entscheidend ist, dass Vampirfürsten in allen Regenerativen Talenten die Werte 20 haben.
- Um ein Anführer, Meister oder Nosferatu zu sein, muss der Vampir außerdem einen guten Wert in CHAR haben.

Weiteres:

- Bluttausch: Bluttausch ist ein Sonder-PM, das bestimmte Spezies besitzen. Im Falle des Vampirs bedeutet es, das Verlangen zu haben, Lebewesen mit rotem Blut zu jagen und auszusaugen. In entsprechenden Situationen kann ein TW auf WS gefordert werden, wenn der betroffene Charakter in Versuchung des Bluttausches fällt. Ein Gegen-TW ist dann fällig, wenn er sich dagegen wehren möchte. Der Bluttausch ist ein steigerbares PM, das allerdings bei der Charaktererstellung nicht abgelehnt oder gedrosselt werden kann; wohl aber zwischen den Abenteuern. Es ist eine Grundveranlagung dieser Spezies und startet mit dem Wert 9.
- Gegenseitiges Blutsaugen: Wenn Vampire gegenseitig voneinander Blut saugen, dient das nur dem erotischen und dominanten Trieb. Wem das Blut abgesaugt wird, der verliert endgültig LE. Der saugende Vampir erhält dadurch vorübergehend die entsprechende VIT-Aufwertung und einige Erinnerungen des abgesaugten Vampirs. Vampirmeister provozieren gelegentlich von undeutlich loyalen Untergebenen das Blutsaugen, um ihre Loyalität durch die Gedankensplitter zu erkennen.
- Kälte und Wärme: Die meisten Humanoiden leben in einem Temperaturbereich von 15 – 25 °. Wird es kälter oder wärmer, kann das dem Körper schaden (siehe Sekundärregeln, „Hitze und Kälte“!)
 - Vampire haben allerdings eine Komfortzone von – 50 ° bis + 50 °.
- Wasser und Schwerelosigkeit: Vampire können nicht schwimmen. Sie gehen im Wasser einfach unter, werden ohnmächtig und sinken in die Tiefe. Der gleiche Effekt tritt ein, wenn sich ein Vampir in schwereloser Atmosphäre befindet. Ist der Vampir wieder normaler Atmosphäre ausgesetzt, wird er sofort wieder wach.
- Im Düstern: Vampire erhalten im Düstern keine negativen WM auf SINN.
- Toxisches Gas: Toxische Gase haben auf Vampire keine Wirkung.
- Abrichten:
 - Vampire können Gargoyles abrichten, wenn sie in Abrichten einen Wert von mind. 13 haben.
 - Vampire können sich Nachtmahren nähern und sie abrichten, wenn sie in Abrichten einen Wert von mind. 17 haben.
- Spiegelblick: Blickt man konzentriert in einen Spiegel, der einen Vampir spiegeln sollte, sieht man den Vampir nicht. Er scheint unsichtbar zu sein. Das geht jedoch nur bei einem konzentrierten Blick, es muss also der TW auf SINN gelingen.
- Scanner und Visualik: Scanner und Visualik erkennen, wenn es sich bei einem Humanoiden um einen Vampir handelt, weil der Vampir eine so geringe Körpertemperatur besitzt.
- Schlafende Vampire: Vampire haben einen sehr festen Schlaf. Wenn sich jemand neben ihnen aufhalten und Gespräche führen würde, ist es möglich, dass sie das nicht mitkriegen. In der Metallzeit haben Humanoiden diesen Umstand genutzt, wenn sie tagsüber in die Behausungen von Vampiren eindringen konnten und in Ruhe Pflöcke in die Vampire stechen konnten, um sie danach zu töten. Um von Geräuschen geweckt werden zu wollen, muss der TW auf SINN gelingen, der – 4 WM wird. Sollten die Gegner des Vampirs erfolgreich geschlichen sein, muss dem Vampir sogar ein Gegen-TW gelingen, der zusätzlich – 4 WM ist.
- Ainkhürn: Wenn ein Vampir ein Ainkhürn eingenommen hat, also das Horn eines Einhorns, wird er zum Daywalker. Dadurch erhält er keine Einschränkungen mehr durch Sternenlicht, er kann echte Nahrung ohne Probleme zu sich nehmen, Knoblauch macht ihm nichts mehr aus, er kann im Wasser schwimmen, Kratylstaub hat auf ihn keine Wirkung und das Pflöcken hat bei ihm nur noch die üblichen profanen Auswirkungen. Allerdings bewirkt das Ainkhürn auch, dass man weniger skrupellos ist. Der Vampir verliert – 4 SKR und das PM Cholerik geht verloren.
- Psinetik: Fast alle Vampire beherrschen Psinetiken. Ein Humanoid, der zuvor kein Psinetiker war, kann nun als junger Vampir zwischen den Abenteuern seine Psinetik aufwerten.



ERMITTLUNGEN ZUR CHARAKTERERSTELLUNG

Alter

Das Alter wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 20 Jahre	6 = 45 Jahre	11 = 90 Jahre	16 = 200 Jahre
2 = 25 Jahre	7 = 50 Jahre	12 = 100 Jahre	17 = 220 Jahre
3 = 30 Jahre	8 = 60 Jahre	13 = 120 Jahre	18 = 250 Jahre
4 = 35 Jahre	9 = 70 Jahre	14 = 150 Jahre	19 = 260 Jahre
5 = 40 Jahre	10 = 80 Jahre	15 = 180 Jahre	20 = 280 Jahre

- Der Spieler kann sich dabei frei ausdenken, wann sein Charakter ein Vampir wurde. Bestimmte hohe Alter setzen allerdings voraus, dass der Charakter schon länger ein Vampir ist.
- Vampire sind keinen WM durch hohes Alter unterworfen.
- Wenn der Spieler das Alter korrigieren bzw. selbst bestimmen möchte, muss er dafür 50 Talentpunkte opfern.

Größe

Die Größe wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 1,50 m	6 = 1,72 m	11 = 1,78 m	16 = 1,86 m
2 = 1,60 m	7 = 1,74 m	12 = 1,79 m	17 = 1,88 m
3 = 1,65 m	8 = 1,75 m	13 = 1,80 m	18 = 1,90 m
4 = 1,68 m	9 = 1,76 m	14 = 1,82 m	19 = 1,95 m
5 = 1,70 m	10 = 1,77 m	15 = 1,84 m	20 = 2 m

- Wenn der Spieler die Größe korrigieren bzw. selbst bestimmen möchte, muss er dafür 50 Talentpunkte opfern.

Familiäre Verhältnisse und Clan-Bewusstsein

Mit dem W20 werden die familiären Verhältnisse ermittelt.

- Wenn der Spieler seine familiären Verhältnisse ablehnen bzw. selbst bestimmen möchte, muss er hierfür 50 Talentpunkte opfern.

W20	Sippe
1 – 3	Keine Vampir-Kontakte: Der Vampir ist ein Einzelgänger und hat keine Kontakte zu anderen Vampiren.
4 – 5	Partnerschaft mit einem Vampir: Der Vampir ist mit einem Vampir-Partner zusammen. Die beiden haben sonst keine Kontakte zu anderen Vampiren.
6	Partnerschaft mit einem Menschen: Der Vampir führt eine Partnerschaft oder Ehe mit einem Menschen. Der Vampir hat sich in diesen Menschen verliebt oder die Liebschaft besteht noch aus der Zeit, bevor der Charakter ein Vampir wurde. Der Vampir weiß noch nicht, ob den Liebespartner verwandeln soll. Der Spieler kann frei entscheiden, ob neben dieser Liebesbeziehung auch noch ein oder mehrere menschliche Kinder existieren.
7 – 8	Mitglied einer losen Vampir-Gruppe: Der Vampir ist Mitglied einer losen Gruppe von Vampiren, die bislang keinen Anführer hat. Die Vampir-Gruppe besteht aus 2+W6 Vampiren. Die Vampir-Gruppe gehört keinem Nest bzw. Fürstentum an.
9 – 10	Mitglied einer organisierten Vampir-Gruppe: Der Vampir ist Mitglied einer organisierten Vampir-Gruppe, die von einem Anführer geführt wird. Ob der Anführer auch derjenige ist, der den Charakter infiziert hat, entscheidet ein einfacher Würfelwurf. Die Vampir-Gruppe besteht aus 2+W6 Vampiren. Die Vampir-Gruppe gehört keinem Nest bzw. Fürstentum an.

11 – 12	<p>Anführer einer organisierten Vampir-Gruppe: Der Vampir ist der Anführer einer organisierten Vampir-Gruppe. Die Vampir-Gruppe besteht aus 2+W6 Vampiren. Es wird für jeden Vampir mit einem einfachen Würfelwurf entschieden, wer vom Charakter infiziert wurde. Es muss aber mind. einer sein. Die Vampir-Gruppe gehört keinem Nest bzw. Fürstentum an. Der Charakter muss einen entsprechend hohen Wert in CHAR besitzen.</p>
13	<p>Verrat an der Sippe: Der Vampir gehört einer Vampirgruppe an. Er tendiert allerdings dazu, sich einem anderen Vampir-Führer anzuschließen und hat bereits heimlichen Kontakt zu diesem.</p>
14	<p>Mitglied eines Vampir-Nests: Der Vampir ist Mitglied eines organisierten Vampir-Nests, das von einem Anführer geführt wird. Ob der Anführer auch derjenige ist, der den Charakter infiziert hat, entscheidet ein einfacher Würfelwurf. Das Vampir-Nest besteht W6 x 10 Vampiren. Das Vampir-Nest gehört einem Clan bzw. Fürstentum an.</p>
15	<p>Anführer eines Vampir-Nest: Der Vampir ist der Anführer eines organisierten Vampir-Nests. Das Vampir-Nest besteht aus W6 x 10 Vampiren. Der Charakter hat selbst einige der Vampire erschaffen. Das Vampir-Nest gehört einem Clan bzw. Fürstentum an. Der Charakter muss einen entsprechend hohen Wert in CHAR besitzen.</p>
16	<p>Mitglied eines Vampir-Clans: Der Vampir ist Mitglied eines organisierten Vampir-Clans, das von einem Meister geführt wird. Ob der Meister auch derjenige ist, der den Charakter infiziert hat, entscheidet ein einfacher Würfelwurf. Der Vampir-Clan besteht W6 x 50 Vampiren. Der Vampir-Clan gehört einem Fürstentum an.</p>
17	<p>Anführer eines Vampir-Clans: Der Vampir ist der Anführer eines organisierten Vampir-Clans. Der Vampir-Clan besteht aus W6 x 50 Vampiren. Der Charakter hat selbst einige der Vampire erschaffen. Der Vampir-Clan gehört einem Fürstentum an. Der Charakter muss einen entsprechend hohen Wert in CHAR besitzen.</p>
18	<p>Mitglied eines Vampir-Fürstentums: Der Vampir arbeitet direkt in einem Fürstentum unter einem Vampirfürsten. Ob der Nosferatu auch derjenige ist, der den Charakter infiziert hat, entscheidet ein einfacher Würfelwurf. Ein Vampirfürstentum besteht aus Hunderten von Vampiren. Ihnen unterstehen die Clans und Nester.</p>
19 – 20	Freie Wahl!

Persönlichkeitsmerkmale

- Es werden drei PM ausgewürfelt, die allerdings auch abgelehnt werden können, wenn der Spieler dafür jeweils 50 Talentpunkte opfert oder wenn ein anderes bereits erhaltendes PM dafür um 4 Punkte aufgewertet wird; in dem Fall müssen die PM aber steigerbar sein.
- Der Vampir kann keine Drogensüchte erhalten.
- Der Vampir erhält das speziesbedingte PM Bluttausch, das nicht abgelehnt werden kann.

Talente

- Die Talente starten mit dem Wert 5, außer die Folgenden:
 - **Regenerative Talente:** LE 9, MUT 9, PSI 9, ScT /,
 - **Kampftalente:** K LW 9, NK 9
 - **Gesellschaftstalente:** CHAR 9
 - **Bewegungstalente:** FL /, SCHW /
 - **Intuitive Talente:** SKR 9
 - **Wissenstalente:** Geschichte 9, Sprachen / Schriften 9

Psinetiken

- Der Vampir sollte PSI beherrschen. Hierfür muss das Talent mind. auf 9 angehoben wird. Für jede Kategorie (9, 13 und 17) erhält der Charakter eine Psinetik.

Budo

- Der Charakter beherrscht Budo, wenn die Talente Budo und NK mind. auf 13 angehoben werden. Je Talentwert in Budo ab dem Wert 13 beherrscht der Charakter einen Kampftrick.

Scitech

- Der Vampir kann keine Scitech-Modifikationen erhalten.