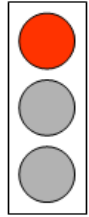


Vampir



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 magisch oft mächtig und gelten als gefährliche Humanoiden. Vampire organisieren sich in Clans und unterstehen häufig Fürstentümern.



Rasse: Mutierter 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. 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 auch 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 außerdem eine Übertragung, 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 keinesfalls und lässt auf sie durch Inquisitoren Jagd machen.

Wie der erste Vampir entstanden sein mag, ist unklar. Viele Humanoiden glauben, dass es sich um verfluchte Verstorbene handelt.

Die meisten Vampire sind magisch begabt.

Lebensraum: Da das Tageslicht ihnen tödlich schadet, sind sie nachtaktiv und meiden das Licht. Sie hausen in dunklen Ruinen, Wäldern oder Häusern. 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.

Auf der südlichen Insel Marama, bei den Sonneninseln, lebt eine Vampirkolonie, die gelegentlich Überfälle auf die indigene Bevölkerung der nördlichen Insel Ra verübt.

Um das Jahr 520 haben sich Vampire von Marama über das Meer getraut und sind mit Kanus bei Panpolis gelandet. Sie haben sich in der Stadt über mehrere Monate verborgen aufgehalten und Menschen heimlich ausgesaugt. Nachdem sie entdeckt wurden, wurden sie größtenteils eliminiert. Einige konnten jedoch entkommen. Vielleicht war das geschichtlich der Ausgangspunkt von Vampiren auf Panlayos.



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 ihre neue Familie und sorgen füreinander. Es herrscht aber auch 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 magisch hoch begabt. Von denen gibt es nur sehr wenige. Wenn es stimmt, was man über die Vampire weiß, herrscht jeder Nosferatu über eine eigene große Region. Die Vampirfürsten genießen die absolute Machtstellung gegenüber allen Vampiren.

Ein Vampirnest 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 Jäger, die zur Jagd auf solche Verräter berufen sind.

Fähigkeiten: Vampire sind regenerative Wesen, deren Wunden schnell heilen. Sie haben hohe Werte in Magie. 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.

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 Rasse kennen. Der Vampir dient darum nicht als Einstiegscharakter.

Vampire gelten als gefährliche und intelligente Gegner, die bei ihrer Jagd die Schwächen ihrer Opfer ausnutzen. Sie setzen im Kampf hinterlistig ihre Magien 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.

Regelhinweise:

Charaktererstellung:

- Welcher menschlichen Spezies der Charakter angehörte, 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 3 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 4.
- 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 (Wert unter 10 = - 1 WM; Wert unter 7 = - 2 WM).
 - Sinkt die VIT aber in den kritischen Bereich fällt der Vampir nicht in Ohnmacht, aber er altert sichtlich; 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, Dunklelben, 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. Sinkt der Wert unter 7, erleidet er Paranoia; bei 1 - 3 wird er wahnsinnig und ist suizidgefährdet.
- WS-Regeneration: WS regeneriert wie bei anderen Humanoiden täglich um je einen Punkt. Schlafdefizit regeneriert er durch Schlaf zurück.

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.

- Der Biss eines Werwolfs bewirkt endgültige LE-Abzüge.
- Heilige Waffen bewirken endgültige LE-Abzüge.
- Das Aussaugen eines anderen Vampirs verursacht endgültige LE-Abzüge.
- Direktes, sichtbares Sonnenlicht verursacht je Aktion endgültig - 1 LE.
- Das Blut eines Toten (getrunken oder injiziert) bewirkt endgültig - 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 - 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 dann - 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 + 3). Allerdings macht ihm auch das Sonnenlicht zu schaffen. So lange er sich Sonnenlicht aussetzt, 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, 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 Magie 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 12.
- Durch das Blutsaugen erhält der Vampir Gedanken- und Erinnerungssplinter von seinem Opfer. Je mehr Blut er von ihm abzapft, 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 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. 18.

- 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 10 Km.
- 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 die Jäger oder andere hohe Vampire werden Meister genannt. Entscheidend ist, dass Vampirmeister in allen Regenerativen Talenten mind. die Werte 18 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 Rassen 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 Rasse und startet mit dem Wert 12.
- **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:** Vampire können nicht schwimmen. Sie gehen im Wasser einfach unter, werden ohnmächtig und sinken in die Tiefe. Ist der Vampir wieder aus dem Wasser befreit, wird er sofort wieder wach.
- **Im Düstern:** Vampire erhalten im Düstern keine negativen WM auf SINN.
- **Giftige Gase:** Giftige Gase haben auf Vampire keine Wirkung.
- **Abrichten:**
 - Vampire können Gargoyles abrichten, wenn sie in Abrichten einen Wert von mind. 15 haben.
 - Vampire können sich Nachtmahren nähern und sie abrichten, wenn sie in Abrichten einen Wert von mind. 18 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.
- **Vampire erkennen:** Die Chelonianer erkennen, dass der Vampir-Humanoid eine unterdurchschnittliche Lebenstemperatur hat und Lykaner, Pantheras und Ratzen können mit einem gelungenen TW auf SINN wittern, dass es sich nicht um einen echten Menschen handelt.

- **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. Inquisitoren nutzen diesen Umstand, 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 gelangen, 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 Ainkhürn eingenommen hat, also das Horn eines Einhorns, wird er zum Daywalker. Dadurch erhält er keine Einschränkungen mehr durch Sonnenlicht, er kann echte Nahrung ohne Probleme zu sich nehmen, Knoblauch macht ihm nichts mehr aus, er kann im Wasser schwimmen, er ist als Vampir nicht mehr erkennbar 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 – 3 SKR und das mögliche PM Cholerik geht verloren.
- **Magie:** Fast alle Vampire beherrschen Magie. Ein Humanoid, der zuvor kein Magiebegabter war, kann nun als junger Vampir zwischen den Abenteuern seine Magie aufwerten.

ERMITTLUNGEN ZUR CHARAKTERERSTELLUNG

Alter

Das Alter wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 15 Jahre	6 = 40 Jahre	11 = 65 Jahre	16 = 90 Jahre
2 = 20 Jahre	7 = 45 Jahre	12 = 70 Jahre	17 = 95 Jahre
3 = 25 Jahre	8 = 50 Jahre	13 = 75 Jahre	18 = 100 Jahre
4 = 30 Jahre	9 = 55 Jahre	14 = 80 Jahre	19 = 150 Jahre
5 = 35 Jahre	10 = 60 Jahre	15 = 85 Jahre	20 = 200 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.

Größe

Die Größe wird mit dem W20 ermittelt:

1 = 1,50 m	6 = 1,66 m	11 = 1,73 m	16 = 1,78 m
2 = 1,55 m	7 = 1,68 m	12 = 1,74 m	17 = 1,79 m
3 = 1,60 m	8 = 1,70 m	13 = 1,75 m	18 = 1,80 m
4 = 1,62 m	9 = 1,71 m	14 = 1,76 m	19 = 1,85 m
5 = 1,64 m	10 = 1,72 m	15 = 1,77 m	20 = 1,90 m

Familiäre Verhältnisse und Clan-Bewusstsein

Mit dem W20 werden dreimal die Familiären Verhältnisse ermittelt.

W20	Sippe
1 – 3	Keine Vampir-Kontakte: Der Vampir ist ein Einzelgänger und hat keine Kontakte zu anderen Vampiren.
4 – 6	Mitglied einer losen Vampir-Gruppe: Der Vampir ist Mitglied einer losen Gruppe von Vampiren, die bislang keinen Anführer hat. Die Vampir-Gruppe besteht aus 3+W6 Vampiren. Die Vampir-Gruppe gehört noch keinem Nest bzw. Fürstentum an.
7 – 9	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 3+W6 Vampiren. Die Vampir-Gruppe gehört noch keinem Nest bzw. Fürstentum an.
10 – 12	Anführer einer organisierten Vampir-Gruppe: Der Vampir ist der Anführer einer organisierten Vampir-Gruppe. Die Vampir-Gruppe besteht aus 3+W6 Vampiren. Ob der Charakter die Vampire selbst alle infiziert hat, entscheidet sich bei der Ermittlung der Kinder und kann ansonsten frei erdacht werden. Die Vampir-Gruppe gehört noch keinem Nest bzw. Fürstentum an. Der Charakter muss einen entsprechend hohen Wert in CHAR besitzen.
13 – 14	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 W6 Vampiren. Das Vampir-Nest gehört einem Clan bzw. Fürstentum an.
15	Anführer eines Vampir-Nest: Der Vampir ist der Anführer eines organisierten Vampir-Nests. Das Vampir-Nest besteht aus W6 x W6 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.
16	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 10 Vampiren. Der Vampir-Clan gehört einem Fürstentum an.
17	Anführer eines Vampir-Clans: Der Vampir ist der Anführer eines organisierten Vampir-Clans. Der Vampir-Clan besteht aus W6 x 10 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.
18	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 knapp 100 Vampiren. Ihnen unterstehen die Clans und Nester.
19 – 20	Freie Wahl!

...

W20	Partnerschaft
1 – 6	Keinen Partner: Der Charakter ist Single. Er kann seinen Partner auch tragisch verloren haben.
7 – 9	Wechselnde Partnerschaften: Der Vampir begehrt verschiedene Liebesspiele mit Vampiren oder auch mit menschlichen Opfern. Es besteht jedoch niemals ein echtes Liebesverhältnis.
10 – 12	Partner: Der Vampir führt eine Liebschaft unter den Vampiren.
13 – 14	Menschlicher Partner: Der Vampir hat noch Kontakt zu seinem menschlichen Ehepartner, von dem er sich nicht lösen mag. Ihm ist nicht klar, ob er ihn verwandeln möchte.
15 – 16	Partner und Affäre: Der Vampir hat eine Liebschaft unter den Vampiren, führt aber auch heimlich noch eine andere Liebschaft unter den Vampiren oder zu einem Menschen.
17	Verrat an der Sippe: Der Vampir gehört einer Vampirsippe an. Er tendiert allerdings dazu, sich einem anderen Vampir-Führer anzuschließen und hat bereits heimlichen Kontakt zu diesem.
18 – 20	Freie Wahl!

W20	Kinder
1 – 9	Keine Kinder: Der Charakter hat keine Kinder
10 – 11	Menschliches Kind: Der Vampir hat ein menschliches Kind, zu dem er heimlich noch Kontakt hält. Diese Ermittlung ist nur möglich, wenn der Vampir noch kein lange gewandelter Vampir ist.
12 – 14	Ein Vampirkind: Der Vampir hatte einen Menschen zu einem Vampir gewandelt. Dieser ist entweder Teil seiner Gruppe oder läuft noch als freier Vampir umher oder hat sich einer losen Gruppe angeschlossen. Das kann sich der Spieler frei ausdenken.
15 – 17	Mehrere Vampirkinder: Einige der Vampire, mit denen der Charakter unterwegs ist, sind von ihm zum Vampir gewandelt worden.
18 – 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 3 Punkte aufgewertet wird; in dem Fall müssen die PM aber steigerbar sein.
- Der Vampir erhält das rassebedingte PM Bluttausch, das nicht abgelehnt werden kann.

Talente

Im Folgenden sind die Startwerte der Talente aufgelistet und Besonderheiten, die sich bei der Rasse ergeben. Eine genaue Beschreibung zu den Talenten findet sich in Teil A, unter „Talente“.

Regenerative Talente		Weitere Hinweise zu den Talenten
Glück	5	<ul style="list-style-type: none"> • LE: Die LE regeneriert auch dann, wenn der Vampir gestorben ist. Die LE regeneriert unterschiedlich schnell, bei einfachen Vampiren schon je Std. um einen Punkt. Der Vampir erleidet allerdings endgültige und somit tödliche LE-Abzüge durch Werwolfbisse, Vampirsaugen, Sonnenlicht, Einnahme von Blut eines Toten, durch eine heilige Waffe
Lebensenergie	7	
Magie	7	
Mut	7	
Vitalität	5	
Willensstärke	5	
<p>oder wenn der Vampir einer tödlichen Explosion ausgesetzt war, er enthauptet oder verbrannt wurde.</p> <ul style="list-style-type: none"> • SINN: Der Vampir erhält im Düstern keine negativen WM. Schläft der Vampir, wird der TW auf SINN – 4 WM. • VIT: Der Vampir verliert VIT auch dann, wenn er in der Nacht kein Blut getrunken hat. Nur durch das Trinken von reinem, rotem Blut regeneriert seine VIT. Je abgezapfte LE bringt ihm das 1 VIT. 		

Körperliche Talente	
Aussehen	5
Motorik	5
Reflex	5
Saufen	3
Sinnesschärfe	5
Stärke	5

Intuitive Talente	
Abrichten	3
Charisma	7
Etikette	5
Handeln	5
Instinkt	5
Lügen	5
Orientierung	5
Singen	5
Skrupellosigkeit	10
Suchen	5
Survival	5
Verkl. / Schminken	5
Verstecken (Dinge)	5

Wissenstalente	
Alchemie	5
Arkane Wissen	5
Astronomie	5
Gassenwissen	5
Fährtenlesen	5
Geschichte	7
Humanologie	5
Intelligenz	5
Jura	5
Medizin	5
Pflanzenkunde	5
Pharmazie	5
Rechnen	5
Sprachen / Schriften	5
Staatskunst	5
Tierkunde	5
Waffenkunde	5

?	

Kampftalente	
Budo	3
Fernkampf	5
Klingenwaffen	7
Nahkampf	7
Schlagwaffen	5
Schwungwaffen	5

Mobilitätstalente	
Kanu	3
Kutschfahrt	5
Reiten	5
Seefahrt	3

Bewegungstalente	
Akrobatik	5
Feinmotorik	5
Fliegen	/
Klettern	5
Rennen	5
Schleichen	5
Schwimmen	3
Springen	5
Tanzen	5
Tarnen	5
Werfen / Fangen	5

Arbeitstalente	
Ackerbau	5
Bau-Architektur	5
Brauen / Winzen	5
Fischen	5
Forstarbeit	5
Gerben	5
Hauswirtschaft	5
Holzbearbeitung	5
Jagen	5
Kochen / Backen	5
Malerei	5
Metallbau	5
Musizieren	5
Viehzucht	5
Schauspiel	5
Steinarbeiten	5