

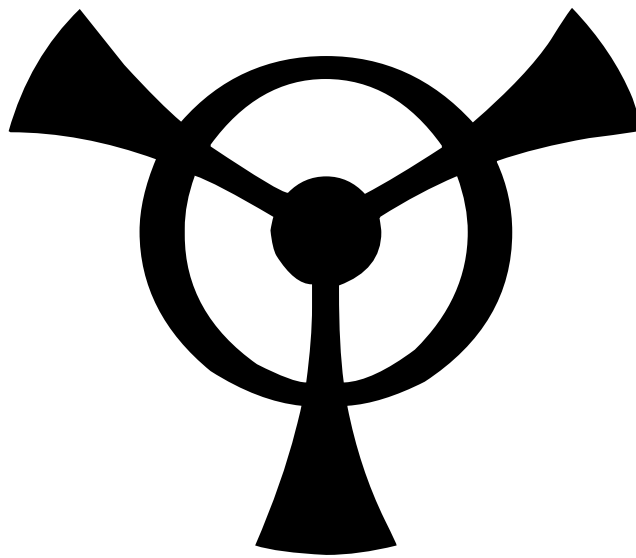


VAMPIRISMUS

Version 4.6c

von

Christian Götz



Mit herzlichen Dank für Kritik, Test, Text- und Bildverwendungsgenehmigungen 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, Rückkehr der Finsternis.
Ein Download oder eine andersartige Kopie dieses Dokuments darf ohne ausdrückliche Genehmigung des Autors
nicht weiterverbreitet oder anderweitig veröffentlicht werden.

Bei Fragen zu diesem Dokument wenden Sie sich bitte an den Autor Christian Götz cw.goetz@freenet.de

Verwendete Bilder entstammen dem DAS Fanpaket oder sind von Doris „Riana“ Lettmann.

„DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der
Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche
Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der UlissesSpiele-Markenzeichen nicht gestattet.“

INHALT

Vorwort	3	Sog des Purpurnen	24
Regelfragen	3	Das Blut der Sikaryanräuber	25
Erhebung und Unleben	4	Konsistenz des Blutes	25
Das Erschaffen eines Vampirs	4	Wirkung des Blutes auf Lebende	25
Generierungspunkte	4	Wirkung des Blutes auf Sikaryanräuber	25
Schritt 1: Die Vampirarten	4	Arcane Besonderheiten des Blutes	26
Schritt 2: Neue Vor- und Nachteile	5	Vernichtung eines Sikaryanräubers	27
Schritt 3: Vor- & Nachteile aufräumen	6	Bewährte Vernichtungsmethoden	27
Schritt 4: Abgeleitete Grundwerte	6	Heilung vom Vampirismusfluch	28
Ende und Anfang	6	Erfahrung für Sikaryanräuber	27
Die verschiedenen Vampirarten	7	Eigenschaften, Gaben, Grundwerte, Talente, Sonderfertigkeiten	27
Die klassischen Vampire	7	Senkung der Ängste	27
Die Valherin – lebende Vampire Myranors	8	Senkung der Verwundbarkeiten	28
Weitere Sikaryanräuber	9	Erhöhung schlechter Eigenschaften	28
Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten	10	Erwerb von weiteren Nachteilen	28
Vorteile	10	Erwerb neuer Vorteile	28
Nachteile	11	Erfahrung durch Sikaryanraub	28
Sonderfertigkeiten	12	Verschiedene Gruppierungen von Sikaryanräubern	29
Verwundbarkeiten	13	Die Kinder der Nacht	29
Regeln zu den Verwundbarkeiten	13	Die Kinder der Finsternis	30
Ausgewählte Verwundbarkeiten	14	Domini Noctis - Die Vampire des Horasreichs	30
Das Sikaryan und die Unsterbliche Gier	15	Die Töchter der Dämmerung - ein Valherin	32
Grundlagen zum Sikaryan	15	Kult in Sidor Corabis (Myranor)	35
Geschwindigkeit des Raubs	16	Die Valherin der Stadt Ankh'Amuhrr	39
Tributpflicht	16	Aberglaube & Gelehrtenwissen	40
Folgen des Sikaryanraubes	16	Über Vampire	40
Vom Rausche	17	Über Lamijanim	40
Sikaryanverlust und AU-Regeneration	19	Myranische Quellen	40
Meta-Talente zur Jagd	19	Anmerkungen & Zusätze	41
Die Magie der Sikaryanräuber	20	Vampire als Spielercharakter	41
Die Wirkung von Magie	21	Valherin als Spielercharakter	41
Erschwernisse von Zauberproben	21	Artefakte	42
Magische Sonderfertigkeiten & Rituale	21	Tiere als Sikaryanräuber	44
Übernatürliche Begabungen	22	Mögliche Arten	44
Passive Begabungen	22	Erhebung & Verwundbarkeiten	44
Sikaryan-Gespür	22	Verhalten	44
Aktive Begabungen	22	Meisterpersonen	46
Blick des Nachtmahrs	23	Schlussbemerkung	47
Kuss des Vampirs	24		
Ruf des Vampirs	24		

VORWORT

Liebe Leserin, lieber Leser!

Diese Spielhilfe widmet sich dem Thema Vampirismus im Rollenspiel „Das Schwarze Auge“.

Die Spielhilfe soll vor allem als Leitfaden und Anregung zur Entwicklung und Darstellung von Vampirdenen und ihnen ihre vielseitigen Einsatzmöglichkeiten im Spiel zu vermitteln.

SPEZIELLE ANMERKUNGEN ZU DIESER VERSION

Diese neue Version bietet einige Änderungen und ist deshalb nur eingeschränkt kompatibel zu Vorgängerversionen. Zu den wichtigsten Änderungen zählen eine Überarbeitung des Generierungssystems (und damit eine Rückkehr zum GP-System wie in älteren Versionen dieser Spielhilfe).

Eine einschneidende Änderung in der Art wie die Kosten von Vampir-Zauber bezahlt werden (Abkehr vom AuP-System).

Auch sonst wurden viele Vor- und Nachteile neu gegliedert und allgemein versucht das angesammelte Regelgewirr ein wenig übersichtlicher zu gestalten und eigentlich unnötige Sonderregeln abzuschaffen oder zumindest zu vereinfachen (wenn auch stellenweise auf Kosten der Simulationstiefe).

Darüber hinaus verzichtet diese Version der Spielhilfe auf die Behandlung der Lamijanim und den seltenen Feylamia im Rahmen der Generierung. Dafür halten die Valherin (eine inoffizielle Vampirart die für Myranor konzipiert ist) Einzug.

Änderungen zur Version 4.6 sind hauptsächlich kosmetischer Natur und einiger weniger ERRATA.

Die Texte dieser Spielhilfe erweitern und vertiefen die Angaben aus der Box **Götter & Dämonen**, in welcher sich die offiziellen Regeln zum Vampirismus befinden. Sollten sie sich zur Benutzung dieser Spielhilfe entscheiden so ersetzen die hier getroffenen Aussagen solche in offiziellen Publikationen.

*Der Autor möchte an dieser Stelle noch einmal ausdrücklich darauf hinweisen, dass diese Spielhilfe **inoffiziell** ist. Er bittet deshalb darum bei Verweisen oder Diskussionen in welcher auf diese Spielhilfe Bezug genommen wird darauf hinzuweisen um nicht irrtümlicherweise beim Gegenüber den Eindruck zu vermitteln offizielle Regeln zu zitieren.*

(Leider scheint dies schon mehrfach vorgekommen zu sein was zu einigen Missverständnissen führte.)

Die Spielhilfe gliedert sich in drei Teile:

- Im Hauptteil **Erhebung & Unleben** finden sie sämtliche Regeln und die in dieser Spielhilfe vorgestellten Vampirarten und Gruppierungen. Hier finden sie z.B. Generierungsregeln, spezielle Vor- und

Nachteilen, Sonderregeln zum Sikaryan, der Vernichtung von Vampiren und ihrer weiteren Existenz.

- Im Zweiten Teil **Aberglaube & Gelehrtenwissen** finden sie verschiedenes aventurisches Quellenmaterial zusammengefasst.
- Der Dritte Teil schließlich, **Anmerkungen & Zusätze**, gibt ein Hinweise zu Vampiren im Spiel (als Meisterperson und unter welchen Voraussetzungen es möglich sein mag einen solchen auch als Spielercharakter zu führen.)

Darüber hinaus finden sie in diesem Teil eine kleine Auswahl vampirischer Meisterpersonen, magischer Artefakte und Mysteriae, 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 von **Aus Licht und Traum**.

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

AH	Aventurische Helden (aus der Box <i>Schwerter & Helden</i>)
AZ	Aventurische Zauberer (aus <i>Zauberei & Hexenwerk</i>)
AG	Aventurische Götterdiener (aus <i>Götter & Dämonen</i>)
MWW	Mit Wissen und Willen (aus <i>Zauberei & Hexenwerk</i>)
MGS	Mit Geistermacht & Sphärenkraft (aus <i>Götter & Däm.</i>)
MBK	Mit blitzenden Klingen (aus der Box <i>Schwerter & Helden</i>)
GKM	Götter, Kulte, Mythen (aus <i>Götter & Dämonen</i>)
SRD	Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen
LC	Liber Cantiones
BH	Basis-Hardcover
Myr	Myranor Hardcover

An dieser Stelle sei noch einmal darauf hingewiesen, dass die Regeln in dieser Neuen Version sich teilweise von älteren Versionen unterscheiden. Verwenden sie einfach diejenige Version oder diejenigen Teile der Spielhilfe welche ihnen am meisten zusagen.

Scheuen sie sich auch nicht je nach Spielstil und Gegebenheiten in ihrer Gruppe diese Regeln zu verändern und 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
Februar 2007

REGELFRAGEN

Bei Fragen oder Anregungen schreiben sie doch dem Autor per Mail an Cordovan_Vindest@freenet.de
Die aktuellste Version dieser Spielhilfe finden auf dsa.maitro.net

ERHEBUNG UND UNLEBEN

DAS ERSCHAFFEN EINES VAMPIRS

In den Generierungsbänden (**AH, AZ, AG**) finden sie die Regeln welche sie zum Erschaffen eines Charakters in der Welt des Schwarzen Auges benötigen. Auch für die Erstellung eines Vampirs ist die darin aufgezeigte Generierung der erste Schritt und muss zunächst durchgeführt worden sein, bevor sie mit der hier vorgestellten *Zusatzgenerierung* die einen Charakter in einen Vampir verwandelt fortfahren können.

Falls sie einen *Geborenen Valherin* erschaffen (eine Variante einer inoffiziellen Vampirart für Myranor welche in dieser Spielhilfe vorgestellt wird) können sie die Charaktergenerierung und Erhebung in einem durchführen – also für beides aus demselben anfänglichen GP-Konto schöpfen.

Es bietet sich an den Charakter zunächst entsprechend seines Lebenslaufs vor der *Erhebung* (wie die Vampirwerdung im Folgenden auch bezeichnet wird) mit Abenteurpunkten auszustatten und entsprechend zu steigern.

VORLEBEN & (VAMPIR-)SPIELERCHARAKTERE

Da die Zeit vor der Erhebung das Verhalten vieler Vampire maßgeblich bestimmt (und sei es, dass sich dies in einer bewussten Abkehr von der bisherigen Lebensweise äußert), sollte man um dem Charakter mehr Tiefe zu verleihen dieses Leben für Vampir-Meisterpersonen zumindest skizzieren.

Wenn der Fall eintritt, dass ein Spielercharakter zu einem Vampir wird (und normalerweise somit zur Meisterperson wird), erübrigt sich dies natürlich.

Wenn sie Vampire als Spielercharakter zuzulassen wollen (auf die Schwierigkeiten wird an anderer Stelle eingegangen) sei hier nur gesagt:

Im Normalfall ist vom Führen eines Vampircharakters in einer Heldengruppe abzuraten.

Planen sie eine spezielle Kampagne die das Spielen von Sikaryanräubern erlaubt, bietet es sich an diese zunächst (selbst wenn nur szenenhaft) auch schon vor der Erhebung zu führen. Auf diese Weise wird es später einfacher darzustellen wie sich die Erhebung sowie die neuen Fähigkeiten und Bedürfnisse des jungen Sikaryanräubers auf den Charakter auswirken und diesen verändern.

Wenn damit der Charakter zum Zeitpunkt vor der Erhebung festgelegt ist, können sie mit der eigentlichen *Erschaffung eines Vampirs* beginnen.

Regeltechnisch handelt es sich bei der Erhebung um eine *zusätzlichen* Generierung welche die momentanen Werte des Charakters verändert. Er wird zum Beispiel mit neuen Vor- und Nachteilen ausgestattet aber

auch alte Eigenschaften erfahren eventuell Veränderungen.

GENERIERUNGSPUNKTE

Auch die Erschaffung eines Vampirs läuft über Generierungspunkte. Zu Beginn der Erhebung befinden sich auf dem hierfür verwendeten Konto 0 GP.

Jede Vampirart kostet eine bestimmte Menge an GP. Ähnlich wie bei der ursprünglichen Charaktergenerierung können sie dieses GP-Konto verwenden um Werte und Fähigkeiten des Sikaryanräubers festzulegen und auszugestalten.

EXPERTE: VARIATION DER START-GP

Wenn sie einen Sikaryanräuber erschaffen wollen welcher direkt nach seiner Erhebung ungewöhnlich mächtig ist, bietet es sich an die Start GP zu erhöhen.

Umstände die zu einem solch mächtigen Exemplar führen bieten sich vor allem für die „normalen“ Vampire, so kann es sich bei solchen um in den 5 Namenlosen Tagen Erwachte oder von besonders mächtigen Vampiren Abstammende handeln.

Am Ende der Erhebung darf auch dieses Konto nicht mehr negativ sein wobei sie es jedoch vorübergehend überziehen dürfen.

SCHRITT 1: DIE VAMPIRARTEN

Der eigentlichen Erhebung voran geht die Infektion eines Charakters mit dem Fluch des Vampirismus.

Die Infektionsursache ist von Vampirart zu Vampirart unterschiedlich. Auch sind bestimmte Rassen gegenüber bestimmten Formen des Vampirismus immun.

Genauer entnehmen sie der Beschreibung der einzelnen Vampirarten und den Kapiteln: *Folgen des Sikaryanraubes* (Seite 16) und *Das Blut der Vampire* (Seite 23).

Alle Vampirarten bringen artspezifische Vor-/Nachteile und weitere Werteveränderungen, die sie sich notieren sollten, mit sich. Auch sind je nach Vampirart nur bestimmte Veränderungen im weiteren Generierungsprozess möglich oder eine Auswahl bestimmter (wie etwa Verwundbarkeiten) sogar Bedingung.

Sollte der Charakter SF die er neu bekommt bereits besitzen so bekommt er dafür keine Entschädigung.

DIE VAMPIRARTEN

Vampir*	123 GP	Seite 7
Valherin (menschliche)**	20 GP	Seite 8

*) Keine Elfen **) Nur Menschen

SCHRITT 2: NEUE VOR- UND NACHTEILE

Um den Charakter noch weiter auszugestalten und das GP-Konto auszugleichen, können sie den Charakter nun mit weiteren Vor- und Nachteilen ausstatten.

Dabei ist besonders zu beachten, dass manche Vor- und Nachteile nur mit bestimmten Vampirarten kombinierbar sind. Neue Vor- und Nachteile finden weiter unten in dieser Spielhilfe im Detail.

DOPPELT ERWORBENE ODER SICH WIDERSPRECHENDE VOR- UND NACHTEILE

Wenn der Charakter durch die Erhebung einen Vorteil erhält den er bereits vor der Generierung besaß, dann werden dadurch GP frei, und zwar ein Drittel der Punkte, die der betreffende Vorteil kostet (echt runden).

Dies gilt nicht für Vorteile welche der Wirkung nach in einem Vorteil anderen Namens inbegriffen sind (etwa die faktische *Immunität gegen Gifte* bei Vampiren) In einem solchen Fall werden keine GP frei. Siehe auch: *Schritt 3: Vor- & Nachteile auf-räumen*.

Eine weitere Ausnahme bilden Vorteile, die unterschiedliche Stufen desselben Merkmals bezeichnen: In diesem Fall wird aus der Verdoppelung des schwächeren Vorteils automatisch die stärkere Variante: Aus zweimal *Dämmerungssicht* wird also *Nachtsicht*.

Vor- und Nachteile, die ohnehin in Zahlenwerten ausgedrückt werden addieren sich auf.

Wenn sie einen gegebenen Vor- oder Nachteil verstärken wollen (und dies der Liste gemäß für die Vampirart möglich ist) so kostet dies den Charakter die Differenz zwischen den Kosten der beiden Vorteile (oder bringt GP in entsprechender Höhe bei Nachteilen – etwa bei einer zusätzlichen Erhöhung der Schlechten Eigenschaft *Jähzorn*).

Ebenso ist es möglich Nachteile welche einem der für die Vampirart möglichen Vorteile widersprechen weg zu kaufen (für die vollen GP die der Nachteil Wert ist). Bei der Erhebung eines Charakters zur Valherin kann etwa der Nachteil *Krankheitsanfäll-*

lig (widerspricht dem möglichen Vorteil *Immunität gegen Krankheiten*) für 7 GP weggekauft werden. Wahlweise kann dann zusätzlich noch die Immunität (natürlich zu vollen Kosten) erworben werden. Entsprechendes gilt auch für Nachteile wie *Eingeschränkter Sinn* und *Nachtblind*.

Einige Vor- und Nachteile sind bereits an unterschiedliche Vampirarten gebunden, so dass sie der Charakter automatisch erhält. Die Kosten sind in diesem Fall (sofern nichts Abweichendes gesagt wird) in die jeweiligen GP-Kosten eingerechnet, so dass diese jetzt nicht mehr weiter beachtet werden müssen.

Eine Übersicht über die unterschiedlichen Vor- und Nachteile finden sie in der folgenden Liste.

Die erlaubte Summe der Generierungspunkte aus Nachteilen und wie viele davon aus Schlechten Eigenschaften stammen dürfen (der Nachteil *Verwundbarkeit* zählt hier ausnahmsweise nicht als Schlechte Eigenschaft) entnehmen sie der Folgenden Tabelle.

Vampirart	GP aus Schl. Eigen.	GP-Summe Nachteile
Vampire	25	unbegrenzt
Valherin	25	40
geb. Valherin	30	50

Geborene Valherin werden gleichzeitig mit der ursprünglichen Generierung erschaffen – daher müssen bei diesen die üblichen GP Grenzen eingehalten werden (natürlich stehen bei der normalen Generierung am Anfang nicht 0 sondern 110 GP zur Verfügung (von der auch weiterhin Rasse, Kultur etc. gewählt werden müssen). Natürlich ist die Auswahl von Vor- und Nachteilen für Geborene Valherin nicht auf Folgende Tabelle beschränkt.

Die mit **M** (Vampir) oder **L** (Valherin) gekennzeichneten Vor-/Nachteile und Sonderfertigkeiten können nur von der entsprechenden Vampirart gewählt werden. Ein Sternchen (*) bedeutet, dass diese Vorteile, Nachteile oder Sonderfertigkeiten bereits an die betreffende Vampirart gebunden ist und daher im Allgemeinen nicht frei gewählt werden können (Beispiel: M* L bedeutet, dass der betreffende Vorteil bei Vampiren bereits inbegriffen ist und für Valherin bei der Erhebung wählbar ist.)

VORTEILE

Balance	10 GP	AH 107	M L	Kälteresistenz	5 GP	AH 109	L
Besonders Begabt	1-10 GP	Seite 10	M L	Körperregeneration I-V	32-50 GP	Seite 10	M* L*
Dämmerungssicht	10 GP	AH 108	M* L*	Nachtsicht	20 GP	AH 110	M L
Dämonische Resistenz	60 GP	Seite 10	M*	Raubregeneration	10 GP	Seite 10	M L
Eidetisches Gedächtnis	35 GP	AH 108	M	Resistenz gegen Gifte (allg.)	25 GP	BH	L
Eisenaffine Aura	7 GP	AZ 146	M	Resistenz gegen Krankheiten	7 GP	AH 110	L
Erw. Körperregeneration I	9 GP	Seite 10	M L	Sikaryangespür	12 GP	Seite 10	M* L
Erw. Körperregeneration II	20 GP	Seite 10	M	Sikaryanraub	je 1-10 GP	Seite 10	M* L* M
Gutes Gedächtnis	12 GP	AH 108/Myr 199	M	Tierempathie (nur Katzen)	15 GP	Myr 200	L
Herausragende Balance	20 GP	AH 108	M L	Übernatürliche Begabung ¹	var. GP	Seite 10	M L* L
Herausragender Sinn	5 GP	AH 109	M L	Vampirismus [Valherin]	30 GP	Seite 11	L*
Hitzeresistenz	5 GP	AH 109	L	Vampirismus [Vampir]	70 GP	Seite 11	M*
Immunität gegen Gifte (allg.)	35 GP	BH	L	Zäher Hund	10 GP	AH 111	L
Immunität gegen Krankheiten	10 GP	Myr 199	L				

¹Wählbar auch ohne dass der Sikaryanräuber den Vorteil Viertelzauberer besitzt näheres hierzu (mögliche Begabungen) im Kapitel *Die Magie der Vampire* (Seite 19).

NACHTEILE

Arroganz	je -1 GP	AH 112	M L	Kein Sikaryangespür	-4 GP	Seite 12	M
Bestie	-21 GP	Seite 11	M	Lichtscheu	-10 GP	AH 114	M
Blutdurst	je -½ GP	AG 157/Myr 201	M L	Nahrungsunverträglichkeit	-5 GP	Seite 12	M
Brünstigkeit	je -½ GP	AG 157/Myr 201	M L	Rachsucht	je -1 GP	AH 115	M* M L
Dämonische Aura I/II	-6/-10 GP	Seite 11	M* M	Raubtiergeruch	-5 GP	AH 115	L*
Geiz	je -½ GP	AG 157/Myr 201	M	Sikaryangier	je -2 GP	Seite 12	M L
Goldgier	je -1 GP	AH 113	M	Sikaryanrestriktion	-5 bis -15 GP	Seite 12	M L
Grausamkeit	je -½ GP	AG 157/Myr 202	M L	Stigma: Kein Schatten	-15 GP	Seite 12	M*
Größenwahn	je -½ GP	AG 157/Myr 202	M	Stigma: Kein Spiegelbild	-8 GP	Seite 12	M*
Herrschaft	je -½ GP	AG 157/Myr 202	M	Stigma: Glühende Augen	-7 GP	Seite 12	M
Impulsiv	-5 GP	Myr 202	L	Stigma: Tieraugen	-5 GP	Seite 12	M L*
Jagdfieber	je -½ GP	AG 157/Myr 202	M L* L	Verwundbarkeit	var. GP	Seite 12	M L*
Jähzorn	je -1½ GP	AH 114	M* L* M L	Wahrer Name	-5 GP	AZ 152	L
Kannibalismus	-7 GP	Seite 12	M L				

SONDERFERTIGKEITEN

Diese SF sind nur der Vollständigkeit halber aufgeführt – sie können bei der Generierung nicht gewählt werden.

Bewusste Atmung	50 AP	Seite 12	M
Körperkenntnis	75 AP	Seite 12	L
Sikaryanzauberer	300 AP	Seite 12	L
Suchtkontrolle I/II/...	je 100 AP	Seite 12	M L

SCHRITT 3: VOR- & NACHTEILE AUFRÄUMEN

Mittlerweile hat der Charakter sicher etliche Vor- und Nachteile angesammelt insbesondere wenn er bereits vor der Erhebung Mehrere besaß. Eventuell finden sich jetzt ein oder mehrere aus der Zeit vor der Erhebung die überflüssig geworden sind, da sie in den neuen Vorteilen des Charakters inbegriffen sind oder durch die körperlichen Veränderungen nicht länger zum tragen kommen, bei der Generierung jedoch *nicht* dazu führten, dass sie GP zurück bekamen (wie im Kasten *Doppelt erworbene oder sich widersprechende Vor- und Nachteile* dargestellt). Bitte beachten sie die Anmerkungen in den Fußnoten.

TABELLE 1: VERLUST BEI VAMPIREN	
Affinität zu Elementaren	Angst vor [...]³
Altersresistenz¹	Hitzeempfindlichkeit
Geweiht [...]²	Kältestarre
Hitzeresistenz	Krankheitsanfällig
Immunität gegen Gift(e) [...]	Raubtiergeruch
Kälteresistenz	Übler Geruch
Resistenz gegen Gift(e) [...]	Schneller Alternd⁴
Resistenz gegen Krankheiten	Sucht⁵

TABELLE 2: VERLUST BEI VALHERIN	
Schneller Alternd⁴	

¹Der Vorteil geht verloren jedoch erhöhen sich die maximalen SiP (siehe rechts) um 2 Punkte.

²Nur eine Weihe des Namenlosen Gottes bleibt erhalten. Bei Kindern der Nacht ist die Weihe eine *neue* Weihe – bisherige Karmaenergie geht verloren. Die *Kenntnis* erworbener Liturgien und Ritualkenntnisse bleiben erhalten (sind ohne Karmaenergie aber natürlich nicht anwendbar). Sollte ein Borongeweihter zu einem Kind der Nacht werden kann der Meister auch eine Ausnahmeregelung treffen bei der die Karmaenergie erhalten bleibt, und ab nun die veränderten Regeln gelten.

³Besitzt ein Vampir nach der Erhebung eine *Verwundbarkeit* in welcher Elemente der *Angst vor [...]* enthält, so kann diese in eine *Verwundbarkeit* umgewandelt werden. Näheres hierzu erfahren sie beim Nachteil *Verwundbarkeit*. Wird die *Angst* nicht umgewandelt bleibt sie erhalten.

⁴Der Nachteil wird gestrichen UND es werden 2 SiP abgezogen.

⁵Verlust, jedoch werden die GP welche durch die Sucht freigeworden sind nun dazu eingesetzt die Schlechte Eigenschaft *Sikaryangier* zu erhöhen.

SCHRITT 4: ABGELEITETE GRUNDWERTE

Die Grundwerte LE, AE, AU und MR werden neu berechnet (allerdings dürfte sich bei den ersten drei nicht allzu viel ändern – wie sie sicher bemerkt haben gleichen die Abzüge bei den Grundwerten die zusätzlichen Eigenschaftspunkte gerade aus).

Die Kampfbasiswerte und der INI Wert müssen natürlich ebenfalls neu berechnet werden.

Hinzu kommt ein neuer Grundwert welcher für Vampire besonders wichtig ist jedoch auch bei allen Lebewesen existiert (wenn auch dort meist wenig spielrelevant); das Sikaryan. Sie können diesen Wert also auch für Charaktere die nicht vom Vampirismus betroffen sind einführen.

Sikaryanenergie: Die Sikaryanenergie oder kurz das Sikaryan (unterteilt in Sikaryanpunkte – SiP) gibt die Lebenskraft eines Wesens an.

Die meisten vampirischen Wesenheiten verlieren kontinuierlich Sikaryan – und müssen diese Energie wieder auffüllen um ihre Existenz zu erhalten – gleichzeitig können Sikaryanräuber noch weiteren Nutzen aus dieser Kraft ziehen, speisen sich doch viele ihrer übernatürlichen Fähigkeiten aus eben dieser Energie.

Maximale Sikaryanpunkte (SiP):

SiP = max. LE
 +2 für den Vorteil *Altersresistenz*
 +1 für den Vorteil *Zäher Hund*
 -2 für den Nachteil *Schneller Alternd*

ENDE UND ANFANG

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

DIE VERSCHIEDENEN VAMPIRARTEN

Im Folgenden finden sie einige Vampirarten dargestellt. Im Detail (und kompatibel mit der oben vorgestellten Generierungsprozess) sind nur die Vampire und Valherin. Sollten sie erwägen Vampire als Spielercharakter zuzulassen sei ihnen der Beginn des Kapitels **Anmerkungen & Zusätze** dieser Spielhilfe anempfohlen.

Eine Anmerkung zur Vergleichbarkeit der Arten: Charaktere die am Vampirismus leiden und nach dem in dieser Spielhilfe vorgestellten System generiert wurden sind allenfalls mit solchen der eigenen Art vergleichbar – nicht mit anderen Vampirarten oder gar normal sterblichen Charakteren.

DIE KLASSISCHEN VAMPIRE

Vampire sind wohl die bekanntesten vom Vampirismus betroffenen Wesen – und vermutlich die Ältesten.

Bisweilen unterscheidet man zwischen einfachen Vampiren (auch Vampyr/Wampyr genannt) und Erzvampiren welche einfach besonders alt und/oder mächtig sind. Je nach Region tragen Vampire in den Legenden der (aventurischen) Bevölkerung auch andere Namen wie Nachtzehrer oder Unheilige Blutsäuer.

[...] 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 guedenes 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 nach Diebstahl erneut aufgefunden und im Puniner Tempelarchiv unter Verschluss; aus einer Predigt der Rattendiener.

Herkunft/Verbreitung: Die Entstehung der Vampire reicht zurück bis ins Vierte Aeon (Das Aeon des Namenlosen). Die Ersten oder der erste Vampir wurde vermutlich direkt vom Gott ohne Namen erschaffen.

Vampire scheint es fast überall dort zu geben wo es Menschen gibt, sie scheinen jedoch das Umfeld größerer Ansiedlungen zu bevorzugen wo sie leichter ihre Beute finden. Es gibt aber auch Vampire anderer Rassen, tatsächlich scheinen Elfen als einzige immun gegen den Fluch zu sein. Auch in den großen Städten des Myranischen Imperiums ist die Vampirplage bekannt und gefürchtet.

Körperbau: Das äußerliche Erscheinungsbild entspricht für gewöhnlich derjenigen vor der Erhebung, allerdings mit einigen Abweichungen: Spitze Reißzähne sind häufig, aber keineswegs immer vorhanden. Die Haut ist wegen des Blutmangels deutlich blasser und kühler (der Körper nimmt mit der Zeit die Umgebungstemperatur an). Bisweilen zeigen sich nach der Erhebung

oder bei älteren Vampiren animalische oder rattenartige Züge. Besonders bei den Nivesen scheint es häufig zu einem Ausbruch des wölfischen Erbes zu kommen. Auch von glühenden Augen haben Überlebende eines Vampirangiffs schon berichtet. Vampire können nicht weinen und brauchen weder Wasser noch Nahrung. Sie besitzen gewaltige Körperkräfte und unnatürliche Schnelligkeit. Als weitere Besonderheit die auf ihren namenlosen Ursprung hinweist besitzen sie weder Schatten noch Spiegelbild. Sofern sie nicht durch äußerliche Umstände vernichtet werden altern Vampire nicht und „leben“ ewig.

In Fähigkeiten und Schwächen unterscheiden sich selbst neugeborene Vampire oft gewaltig. Ungewöhnlich viele Vampire stellen sich nach der Erhebung als magisch begabt heraus. Einzig gesichert scheint, dass sie umso mächtiger werden je länger sie auf Dere wandeln. Durch ihre Regenerationskräfte sind sie kaum zu vernichten, jedoch zeigen sie gegen verschiedene Materialien und heilige Einflüsse oft extreme Reaktionen die bis zur sofortigen Vernichtung führen können. Sonnenlicht und der Pflock ins Herz sind dabei nur die bekanntesten Methoden (die jedoch auch nicht immer Wirkung zeigen).

Vermehrung: Von seltenen Namenlosen Artefakten die den Nutzer mit dem Vampirismus infizieren abgesehen, entstehen neue Vampire für gewöhnlich wenn ein Vampir seinem Opfer (auch den meisten Tieren) all sein Sikaryan raubt oder einem Lebewesen von seinem Blut zu trinken gibt. Als untote Wesen sind sie nicht zu natürlicher Vermehrung fähig.

Lebensweise: Die Lebensweise verschiedener Vampire unterscheidet sich stark voneinander – das einzig verbindende Element ist das Verlangen nach dem Blut der Lebenden. Es gibt so unterschiedliche Lebensweisen wie die des typischen buckligen und verwahrlosten Gruftvampirs, welcher auf entweihten Boronangern oder in Höhlen in der Wildnis solange schläft bis ihn der Hunger erneut zur Jagd drängt, oder die des stattlichen Jünglings, welcher selbst von einem erfahrenen Vampirjäger kaum auf den ersten Blick zu entlarven ist und mit Charme und Raffinesse in der Großstadt seine Opfer verführt. Gewöhnlich sind Vampire Einzelgänger, allenfalls jagen sie in kleinen Gruppen (meist ein älterer Vampir und mehrere „Kinder“). Seltener sind größere Gemeinschaften.

Mentalität: Grundsätzlich erhebt sich jeder Vampir mit dem Geist den er auch als Lebender besessen hat, manche verkraften das Trauma der Erhebung jedoch nicht oder werden vom Blutdurst schnell in den Wahnsinn getrieben. Entgegen weit verbreiteter Ansicht besitzen Vampire noch eine Seele. Unerfahrene Vampire sind oft extrem reizbar und haben ihre Gier

kaum unter Kontrolle. Oft zeigt sich nach erstem hadern mit dem eigenen Schicksal ein Hass auf alles Lebende. Mit der Zeit kühlt sich dieser aber ab – ohne dabei schwächer zu werden. Und viele Vampire fügen sich schließlich in ihr Schicksal als mächtige Räuber der Nacht.

Legendäre Vertreter:

Walmir von Riebeshoff, der Sammler, ein alter Erzvampir aus der Priesterkaiserzeit der seit einigen Jahren als vernichtet gilt.

(*Abenteurer*: Rückkehr der Finsternis)

Zerwas, der Henker von Greifenfurt und Träger des unheiligen Schwertes Seulasslintan, welcher seit den Orkkriegen als verschollen, wahrscheinlich vernichtet gilt.

(*Abenteurer*: Das Jahr des Greifen)

Lucianus von Vinsalt, ein alter Vampir der als menschlicher Alchemist einst auf der Suche nach der Unsterblichkeit war, nun auf den Pfaden der Sühne wandelt und sich in Grangor aufhält.

(*Abenteurer*: Das Fest der Schatten).

VAMPIR

Voraussetzungen:

Der Charakter gehört nicht einer Elfenrasse an (Halbelfen sind möglich).

Generierungskosten: 123 GP

Eigenschaftsmodifikatoren:

MU, CH, GE je +5, KO, KK je +7,

LE-Mod.: -7

AU-Mod.: -8

MR-Mod.: +8

GS-Mod.: +1

Automatische Vor- und Nachteile:

Dämmerungssicht, Dämonische Resistenz, Herausragender Sinn (Gehör oder Geruch), Körperregeneration V, Sikaryangespür, Sikaryanraub [Fänge I], Vampirismus [Vampir]; Dämonische Aura I, Jähzorn +6, Rachsucht +6, Stigma: Kein Schatten, Stigma: Kein Spiegelbild, Randgruppe

Talente:

Athletik, Schleichen,

Körperbeherrschung je +5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfflexe, Wuchtschlag, Würgegriff, Verbotene Pforten.

Im Kapitel **Verschiedene Gemeinschaften** werden unterschiedliche Gruppen von Vampiren vorgestellt – darunter auch die *Kinder der Nacht* für welche einige Veränderungen der gerade vorgestellten Werte zu beachten sind.

DIE VALHERIN – LEBENDE VAMPIRE MYRANORS

„Kein Warnender Laut drang an meine Ohren, plötzlich stand er vor mir. Ein Mensch dachte ich doch die glühenden Augen und spitzen Reißzähne sprachen dagegen. Dies war kein Mensch. Ihr könnt euch meinen Schreck nicht vorstellen als er mich packte und in meinen Nacken biss.

Er trank mein Blut! Ich wehrte mich mit Krallen und Beinen, zerfetzte Kleidung und Haut – doch nichts davon schien er zu spüren.

Plötzlich wurde sein Kopf zurück gerissen, plötzlich war ich frei. Ich hörte das Knacken als das Genick meines Angreifers brach und sein Körper erschlaffte.

Dankbar schaute ich zu meinem Retter. Eine Menschenfrau! Sie hielt den schlaffen Körper meines Angreifers in den Armen und lächelte mich seltsam an.

Doch mein Angreifer war nicht tot! Sein Körper war schlaff doch der Blick seiner glühenden Augen durchbohrten mich hasserfüllt.

„Lauf kleine Schwester!“, sagte sie. „Ich habe dein Leben gerettet, jetzt lauf. Denn vielleicht bin später immer noch hungrig.“ Und da zeigte sie mir ihre Fangzähne und vergrub sie in seinem Hals. Ich floh – doch ihre Augen kann ich nicht vergessen – sie waren genau wie die Meinigen.“

~Gehört von einer Amauna in Sidor Corabis

Die Valherin sind eine (inoffizielle) Art von Sikaryanräubern welche eine besondere Affinität zu (Raub-)Katzen zu besitzen scheint. Zwischen diesen und den „klassischen“ Vampiren (die es ebenfalls im Gildenland gibt) gibt es auf den ersten Blick etliche Gemeinsamkeiten – tatsächlich handelt es sich jedoch um unterschiedliche Arten was besonders dadurch offensichtlich wird, dass die Valherin selbst bei genauerer Betrachtung als Lebewesen und nicht als Untote zu klassifizieren sind.

Herkunft/Verbreitung: Der eigentliche Ursprung der Valherin liegt im Dunkeln, naheliegend scheint jedoch, dass es eine Verbindung zu den normalen Vampiren gibt. Vor mehr als 1000 Jahren begegnete ein junger wilder Krieger bansamutischer Abstammung einem Wesen in Frauengestalt welches sich selbst als Tochter oder Herrin des Zwielfichts bezeichnete. Diese machte ihn zu einem Valherin indem sie ihn von ihrem Blut trinken ließ. Ob es sich bei diesem Wesen um eine Göttin, Dämonin oder etwas anderes handelte ist nicht mehr nachzuvollziehen. Der einfachsten Erklärung nach war die Frau nur selbst eine alte Valherin, womit der Ursprung der Art jedoch ungeklärt bliebe.

Nach mehreren Jahrhunderten begann dieser Krieger, der sich in jüngerer Zeit *Karudra* nennt, sich selbst ein Volk zu schaffen.

Die überwiegende Anzahl dieser Valherin lebt als herrschende Schicht in der halb verfallenen (aber im Aufbau begriffen) Stadt *Ankh'Amuhrr* am Rande *Makshapurams* welche vom Großteil der Amaunir abergläubisch gemieden wird.

Vor vier Jahrzehnten erschien in der Stadt *Sidor Corabis* erneut jemand der eine Frau in eine Valherin verwandelte und eine geheime Gemeinschaft gründete. Nach deren Verschwinden wird sie heute von den Mitgliedern als lebende Göttin verehrt.

Körperbau: Bisher scheint es nur *menschliche* Valherin zu geben (zwar scheint nichts gegen Valherin aus anderen Rassen – besonders feliden – zu sprechen, doch scheint bisher kein solches Individuum erschaffen worden zu sein – oder ist keiner der hier erwähnten Gruppen bekannt.) Die äußerliche Erscheinung entspricht weitgehend derjenigen vor der Erhebung. Es zeigen sich

jedoch einige Abweichungen: Am auffälligsten sind die Augen, welche bisweilen von ungewöhnlich intensiver Farbe sind und deren Pupille sich bei veränderten Lichtverhältnissen zu katzengeleichen Schlitzen verengen. Alle Valherin besitzen spitze Eckzähne, welche sich zum Sikaryanraub aus dem Oberkiefer schieben. Augen und Zähne können sich jedoch auch bei Erregung und Schmerz unwillentlich verändern. Ihre Sinne sind ungewöhnlich scharf und ihre Reaktionen unerwartet schnell.

Die Körpertemperatur ist etwas niedriger als vor der Erhebung und der Herzschlag (bei Entspannung) langsamer als zu erwarten wäre. Nach einer Verwundung zeigen sich wundersame Selbstheilungskräfte.

Valherin schwitzen auch bei großer Anstrengung recht wenig, ihr Körpergeruch ist schwer zu definieren wird jedoch von vielen Humanoiden als angenehm empfunden – ganz im Gegensatz hierzu scheinen die meisten Tiere (mit der bemerkensw. Ausnahme von Katzen die eher zutraulich sind) angstvoll oder aggressiv auf die Nähe einer Valherin zu reagieren.

Sie können sich von ganz gewöhnlicher Nahrung ernähren sind allerdings in der Lage ohne auszukommen, indem sie von ihrem Sikaryan zehren. Wie jedes Lebewesen benötigen sie Luft, allerdings können sie dies (für begrenzte Zeit) ebenfalls mit Sikaryan substituieren.

Die meisten Valherin scheinen über Jahrzehnte hinweg jugendlich, während sie dann in kurzer Zeit um Jahre reifen können. Aber selbst bei sehr alten Valherin unterbleiben gewöhnlich die typisch menschlichen Altersanzeichen wie Falten und Flecken, die Gesichter wirken eher alterslos als wirklich alt.

Tatsächlich ist es so, dass bei den Valherin das Älterwerden eine Art unbewusste Entscheidung darstellt, theoretisch ist ihre Lebensspanne nahezu unbegrenzt, jedoch mag ihr Lebenswille irgendwann erlöschen – und der Leib folgt dann schnell.

Bei sehr Alten Valherin kann es darüber hinaus zu weiteren (von außen wenig sichtbaren) Veränderungen im Körperinnern kommen. Dies ist den wenigstens Valherin bekannt (wenige haben das Alter um solche Veränderungen zu erfahren).

Die Gestalt geborener Valherin wird größtenteils (wie üblich) durch ihre Eltern definiert, allerdings sind sie immer von besonderer Schönheit und im Durchschnitt etwas größer und athletischer. Untypische Haarfarben sind nicht ungewöhnlich und ihre Haut ist besonders rein. Manche Gesichter zeigen leicht katzenhafte Züge und bei Geb. Valherin bansamutischer Abstammung sind Stirnfurchen und Wangenkerben wenig oder nicht ausgeprägt.

Vermehrung/Alterung: Kein Valherin muss befürchten ein Opfer mit Vampirismus zu infizieren. Auch das trinken des Blutes eines Valherin führt nur zur Entstehung eines neuen Valherin wenn es sich bei dem Spender um ein sehr altes Individuum handelt.

Den Valherin steht jedoch noch eine weitere Art der Vermehrung offen – die *Natürliche*, denn Valherin sind untereinander (und nur untereinander) fortpflanzungsfähig. Die Geburtenrate ist jedoch extrem niedrig – nur alle paar Jahrzehnte kommt ein Kind zur Welt welches meist relativ normal bis zur Pubertät heranwächst. Die Geschlechter sind nicht gleich verteilt – auf ein männliches Kind kommen etwa 5 weibliche. Zwillingsgeburten sind möglich aber sehr selten.

Mentalität: Grundsätzlich verändert sich der

Geist durch die Verwandlung in eine Valherin nicht. Alle jungen Valherin sind jedoch ungewöhnlich reizbar. Ihr Jähzorn ist fürchterlich und äußert sich in Ausbrüchen spontaner Gewalt - ist jedoch meist ebenso schnell wieder verfliegen. Valherin verfügen über die Instinkte von (Raub-)Katzen was ihr Verhalten anderen Rassen gegenüber (und auch untereinander) bisweilen unberechenbar macht. Probleme werden häufig dadurch verursacht, dass sie die meisten anderen Wesen instinktiv als Beute oder Rivalen betrachten. Natürlich werden jene tierischen Instinkte durch Kultur und Ratio in ihre Schranken verwiesen, treten aber besonders in Extremsituationen ungewollt hervor.

Alle Valherin, nicht nur die geborenen, scheinen ein katzengestaltiges Seelentier zu besitzen – wobei bisher nur Personen in Valherin verwandelt wurden die sowieso in diese Richtung tendierten. Eine Bemerkenswerten Ausnahme hiervon ist eine der seltenen astralbegabten Valherin in Ankh'Amuhrr welche eher Insekten zugeneigt scheint.

Viele Valherin sind äußerst sinnliche Kreaturen, ihre scharfen Sinne erlauben ihnen jede Erfahrung weit intensiver zu machen als dies anderen möglich ist und sie bemitleiden darüber andere Rassen. Manche verlieren sich jedoch so in den Freuden des Fleisches und der Jagd, dass sie kaum mehr fähig sind ihren Platz in einer Gesellschaft einzunehmen. Dies ist sicherlich einer der Gründe warum Selbstbeherrschung und Disziplin bei einigen Valherin hoch angesehen wird.

VALHERIN (MENSCHLICHE)

Generierungskosten: 20 GP

Eigenschaftsmodifikatoren:

MU oder CH +1, GE +1 und KK +2 oder GE +2 und KK +1

Automatische Vor- und Nachteile:

Dämmerungssicht, Herausragender Sinn (Gehör oder Geruch), Körperregeneration II, Sikaryanraub [Fänge II], Übernatürliche Begabung [Hexenkrallen], Vampirismus [Valherin]; Jähzorn +6, Jagdtrieb +6, Stigma: Tieraugen, Raubtiergeruch, Schlechte Regeneration, Randgruppe, Verwundbarkeit Schwäche der Valherin [12]

Talente: Athletik, Schleichen, Körperbeherrschung, Sinnenscharfe je +2

Sonderfertigkeiten:

Verbotene Pforten

Empfohlene Vor- und Nachteile:¹

Balance, Resistenz gegen Krankheiten/Gift, Sikaryangier, Tierfreund (Raubkatzen).

Ungeeignete Vor- und Nachteile:¹

Unansehnlich, Fühllos, Eingeschr. Sinn, Krankheitsanfälligkeit, Fettleibig

Variante: Geborene Valherin +2 GP

Wie oben allerdings zusätzlich:

Größe: +6 cm **Gewicht:** -4 kg

AU-Mod: +2 **MR-Mod:** -1

Vorteile: *Gutaussehend*, eine weitere *Übernatürliche Begabung* nach Wahl.

¹Beziehen sich auch auf geborene Valherin daher sind unter anderem auch Vor-Nachteile aufgeführt die während der Erhebung nicht für Valherin wählbar sind.

Im Kapitel *Verschiedene Gemeinschaften* werden die hier kurz genannten Gruppen genauer vorgestellt.

WEITERE SIKARYANRÄUBER

FEYLAMIA

Die Feylamia – auch Elfenvampire genannt – sind sehr selten, nur alle paar Jahrzehnte hört man von einem. Diese zutiefst badoce Wesen, die das Licht eines Elfen verschlingen, werden von allen des Schönen Volkes gefürchtet.

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.

Herkunft/Verbreitung: Die Feylamia entstanden etwa zur Zeit Bosparans Fall. Zu dieser Zeit experimentierte die badoce Elfe mit ihren Nachtalben (den Shakagra). Ein Resultat dieser Forschungen waren die Feylamia. Elfenvampire sind sehr selten und da sie sich ausschließlich von Elfen ernähren können finden sie sich meist nur in deren Nähe.

Körperbau: Äußerlich sind Feylamia praktisch nicht von nicht-Feylamia zu unterscheiden. Sie besitzen zudem die Fähigkeit die Gestalt ihrer getöteten Opfer anzunehmen.

Ihre korrumpierte Elfenmagie und gesteigerten körperlichen Fähigkeiten machen sie extrem gefährlich und es heißt, dass sie nur bei Mondlicht zu töten sind welches sie zu Eis erstarren lässt.

Vermehrung: Die Feylamia vermehren sich prinzipiell genau wie Vampire – allerdings können nur Elfen von dieser Form des Vampirismus betroffen werden. Bisher ist noch kein Fall bekannt geworden in dem sich Feylamia normal fortpflanzen hätten.

Legendäre Vertreter:

Thantor, gilt als endgültig vernichtet.

(*Abenteuer: Elfenblut*)

Antalwa Lässt-Himmel-Kreischen, vielleicht der älteste und bösartigste Feylamia

(*Regionalband: Aus Licht und Traum*)

Ausgewählte Modifikatoren:

Voraussetzungen:

Der Charakter gehört einer der Elfenrassen an – ein Halbfelf zu sein reicht *nicht* aus.

Eigenschaftsmodifikatoren:

MU, KL, IN, CH, GE je +7

AU-Mod.: -7 **AsP-Mod.:** -10

MR-Mod.: +7 **GS-Mod.:** +1

Automatische Vor- und Nachteile:

Gestaltwandlung¹, Herausragender Sinn (Gehör oder Geruch), Hypnose², Sikaryanraub

[Fänge II], Körperregeneration I, Sikaryanrestriktion III, Immunität gegen Gifte (allg.), Immunität gegen Krankheiten, Kälteresistenz, Hitzeresistenz, Verwundbarkeit [Fluch der Madaya] 12, Jähzorn 6, Rachsucht 6, Dunkelangst 6

Talente: Athletik, Schleichen, Sinnenschärfe, Körperbeherrschung je +7, alle aktivierten Zauber mit Merkmal Herrschaft und Einfluss +5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfflexe, Wuchtschlag, Würgegriff

¹Der Feylamia kann die Gestalt eines von ihm getöteten humanoiden Lebewesens annehmen. Dafür muss er 3 SR lang den Körper des Leichnams fixieren und anschließend eine Probe auf MU/KO/KK +7 ablegen, bei deren Gelingen er sich augenblicklich verwandelt. Wenn ein Feylamia die Gestalt eines anderen Wesens aufgibt, kann er dieses Aussehen nie wieder annehmen. Ein Elfenvampir behält seine Eigenschaften und Fähigkeiten in jeder angenommenen Gestalt. Start TaW der Gabe ist 3.

²Dieser Vorteil entspricht einer Übernatürlichen Begabung im Zauber IMPERAVI. Start TaW der Gabe ist 3.

LAMIJAH

Die Lamijanin (Einzahl: Lamijah) scheinen erstmals nach der Dritten Dämonenschlacht aufgetaucht zu sein. Meist handelt es sich bei ihnen um schöne Frauen (aber auch Männer) die mit vollendeter Verführungskunst ihre Opfer umgarnen und sie ihrer Lebenskraft berauben.

Herkunft/Verbreitung: Bei den Lamijanin handelt es sich um Paktierer der Erzdämonin Belkelel welche in besonderer Weise mit ihrer hohen Dienerin Shaz-Man-Yat verbunden sind. Nach der Entstehung des Moghulats Oron verbreiteten sich die Lamijanin dort oft in hohen Positionen der Gesellschaft. Als die Shaz-Man-Yat jedoch aus der dritten Sphäre verbannt wurde verloren sie einen Großteil ihrer übernatürlichen Kräfte und viele wurden in der darauf folgenden Zeit vernichtet. Heute gibt es nur noch wenige von ihnen.

Körperbau: Sie sind von einer gewissen Blässe abgesehen nicht von Lebenden zu unterscheiden allerdings oft von herausragender Schönheit – was bei vielen wohl auf weiteren Geschenken aus ihrem Dämonenpakt beruht. Nach der Bannung der Dämonin haben sie ihre Regenerationskräfte weitgehend verloren und sind wie Rahjaverfluchte Vampire zu verletzen.

Vermehrung: Nach der Verbannung der Shaz-Man-Yat entstehen keine neuen Lamijanin – sie können sich also nicht (mehr) vermehren.

Mentalität: Grundsätzlich wie vor der Erhebung. Nach dem Dämonenwein der schwarzen Reben 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.

Ausgewählte Modifikationen:

CH, GE, KK je +5, viele körperliche Talente +5 Sikaryanraub [Succubus, Kuss oder Berührung], Dämonische Resistenz, Untoter Körper, Verwundbarkeit Rahjafluch [12]

Weiterführendes Material zu den Lamijanin vor dem Untergang Orons finden sie in der Regionalbox Borbarads Erben neuere Informationen im Regionalband Land der ersten Sonne.

VISRA-VAMPIRE

Am Hang des Berges Visra gibt es eine sagenumwobene *Vampirgrotte*. Die Unglücklichen denen es gelingt in ihre Tiefen vorzustoßen erwartet ein Schicksal das sie ewig an den Berg kettet.

Nähere Informationen und Hintergründe zu den Visra-Vampiren finden sich im Regionalband: In den Dschungeln Meridian.

NACHTALP

Nachtalpe sind die ruhelosen Seelen von Verbrechern welche ihren Opfern Lebenskraft entziehen um dereinst erneut fleischliche Gestalt anzunehmen. Einige dieser Geister rauben sogar Sikaryan.

Es heißt, dass mächtige Vampire nach ihrer Vernichtung bisweilen zu Nachtalpen werden um dereinst erneut die Welt in fleischlicher Gestalt heimzusehen. Dies könnte der Grund sein warum die Praioskirche bisweilen darauf verzichtet einen besiegten Vampir völlig zu vernichten und lieber dafür Sorge trägt, dass seine Überbleibsel für alle Zeit vor der Welt verborgen bleiben.

Nähere Informationen zu Nachtalpen finden sich im Heft Mit Geistermacht & Sphärenkraft.

LAMIFAAR

Lamifaars oder Schwarzfeen sind Feen die ihren Anker in der Welt verloren haben oder den Rückweg in ihre eigene Welt nicht mehr finden und die es vorziehen anstatt zu sterben sich mit dem Sikaryan anderer Lebewesen am Leben zu erhalten. Oft trinken sie Blut aber auch andere Formen des Sikaryanraubes kommen vor. Meist sind sie verbittert und voller Hass und besonders anfällig gegenüber namenlosen Einflüssen.

Nähere Informationen zu den Lamifaar finden sie im Regionalband: Am großen Fluss.

VOR- UND NACHTEILE, SONDERFERTIGKEITEN

Im Folgenden sind all jene Vorteile, Nachteile und Sonderfertigkeiten genannt, welche im Rahmen dieser Spielhilfe neu eingeführt werden. Die verwendeten Abkürzungen entsprechen denen die in der Tabelle zu den Vor- und Nachteilen bei der Generierung auf Seite 5 eingeführt wurden. Darüber hinaus finden sie bisweilen grobe Angaben darüber wie häufig bestimmte Fähigkeiten und Benachteiligungen bei den verschiedenen Arten sind. Manche Vor- und Nachteile sind aufgeführt obwohl sie weder frei wählbar noch bereits bei einer Vampirart dabei sind. Diese (und einige der anderen) können auf besondere Weise im späteren Spielverlauf erworben werden – mehr dazu im Kapitel *Erfahrung für Sikaryanräuber*.

VORTEILE

Besonders Begabt (M L; 1-10 GP)

Für jeden GP den der Charakter investiert stehen ihm bei der Erhebung 30 Punkte zur Verfügung um (separat zu erwerbende) *Übernatürliche Begabungen* schon bei der Generierung wie mit AP zu steigern.

Dämonische Resistenz (M*; 60 GP)

Bei Charakteren mit diesem Vorteil verursachen profane, magische und geweihte Waffen sowie Zauber die Schaden verursachen nur halben Schaden (zuerst wird von den Trefferpunkten der RS - so vorhanden und wirksam - subtrahiert erst dann wird halbiert).

Liturgien und Mirakel eines Geweihten zeigen sich deutlich wirkungsärmer.

Wirkt eine *Verwundbarkeit*, so wird die Resistenz gegen Schaden aus dem betreffenden Objekt, Zauber etc. aufgehoben – dies gilt auch wenn eine andere Resistenz wirken würde (Ein Angriff mit einem IGNIFAXIUS verursacht also vollen Schaden sofern der Vampir gegenüber Feuer anfällig ist – die Resistenz gegen magische Angriffe wird auch ausgehebelt.)

Erweiterte Körperregen. (M; 9-22 GP)

Dieser stellt eine Erweiterung des Vorteils *Körperregeneration* dar (jener Vorteil ist Voraussetzung zum Erwerb) und verhindert bei Charakteren mit dem Vorteil *Untoter Körper* dass abgetrennte Gliedmaßen sofort zu Staub zerfallen oder ermöglicht ihre spätere Regeneration. Es gibt ihn in unterschiedlichen Ausprägungen. Bei Charakter ohne den Vorteil *Untoter Körper* wirkt dieser Vorteil leicht anders.

• Erweiterte Körperregen. I (M L; 9 GP)

Für Vampire gilt:

Abgetrennte Gliedmaßen können innerhalb von KO Aktionen wieder angefügt werden.– selbst der Kopf. Der Vampir behält dabei in gewissem Umfang die Kontrolle über die abgetrennten Körperteile:

Nach dem Abschlagen des Kopfes kann der Vampir noch wenig beeinträchtigt (AT/PA -2) weiter kämpfen sofern er das Kampfgeschehen im Blickwinkel hat, ansonsten benötigt er die SF *Blindkampf* um sich horrende Abzüge zu ersparen. Bisweilen bleiben nach einer Vernichtung entgegen anders lautenden Aussagen Knochen zurück (besonders häufig der Kopf). Für eine Wiedererweckung reichen diese jedoch nicht aus – sie sind jedoch bei manchen Alchemisten sehr begehrt.

Für Valherin gilt:

Gliedmaßen können zwar noch nach 1 SR angefügt werden allerdings bedeutet das Abschlagen des Kopfes auch den sofortigen Tod des Charakters.

• Erweiterte Körperregen. II (M; 20 GP)

Wie *Erweiterte Körperregeneration I* jedoch dauert es KO KR bis abgeschlagene Körperteile zu Staub zerfallen. Von abgeschlagenen Körperteilen und bzw. nach der Vernichtung des Vampirs

bleiben sämtliche Knochen zurück was eine erneute Wiedererweckung zumindest theoretisch möglich macht.

Körperregeneration (M* L*; 32-50 GP)

Ein Charakter mit diesem Vorteil regeneriert seine Lebensenergie unglaublich schnell (es können jedoch mit diesem Vorteil nur LeP regeneriert werden welche nicht durch eine wirkende *Verwundbarkeit* verloren gegangen sind). Es wird ausdrücklich auch Lebensenergie regeneriert die durch die Verwendung der SF *Verbotene Pforten* verloren gegangen ist. Die Regeneration ist allerdings nicht völlig ohne Preis:

Alle (angefangenen) 10 LeP die auf diese Weise regeneriert wurde kosten 1 SiP. Erlittene Wunden (ebenfalls nur wenn sie nicht durch eine *Verwundbarkeit* entstanden sind) verheilen ebenfalls ungewöhnlich schnell.

Schmerzen durch Verletzungen halten sich in Grenzen (SbH-Proben nur in Ausnahmefällen) sofern diese nicht durch eine Wirkende *Verwundbarkeit* zustande gekommen sind.

Ist das Sikaryan des Charakters besonders niedrig so verlangsamt sich auch die Regeneration: Bei ½ Sikaryan ist die Regeneration halb so schnell, bei ¼ Sikaryan nur noch 1/3 so schnell. Sinkt das Sikaryan auf 5 oder darunter regeneriert der Charakter keine LE mehr.

Zusätzlich kann die Ausdauer eines Charakters mit diesem Vorteil ungewöhnlich schnell regeneriert werden – näheres dazu im Kapitel: *Das Sikaryan und die Unsterbliche Gier* Seite 18.

Den Vorteil gibt es in verschiedenen Ausprägungen:

• Körperregeneration I (32 GP)

Die Regeneration findet mit 1W6 LeP je SR statt. Wunden heilen sobald aller nicht schwer heilbarer Schaden regeneriert ist mit einer Geschwindigkeit von 1 Wunde je SR.

Anmerkung: Bei den Feylamia (die diesen Vorteil besitzen) findet die volle Regeneration nur in praller Mittagssonne statt. In normalem Sonnenlicht ist sie halbiert und in schwachem Sonnenlicht beträgt die Regeneration nur noch 1 LeP je SR.

• Körperregeneration II (L*; 37 GP)

Alle 2 KR regeneriert sich 1 LeP. Wunden heilen sobald aller nicht schwer heilbarer Schaden regeneriert ist mit einer Geschwindigkeit von 1 Wunde je SR.

• Körperregeneration III (41 GP)

Alle 2 KR regenerieren sich 1W6 LeP. Wunden heilen sobald aller nicht schwer heilbarer Schaden regeneriert ist mit einer Geschwindigkeit von 1 Wunde je 7 regenerierter LeP.

• Körperregeneration IV (45 GP)

Wie *Körperregeneration III* allerdings 1W6 LeP je KR

• Körperregeneration V (M*; 50 GP)

Wie *Körperregeneration III* allerdings 2W6 LeP je KR.

Raubregeneration (M L; 10 GP)

Ein Wesen mit diesem Vorteil kann Sikaryan während der Aufnahme direkt in Lebensenergie umwandeln. Dies gilt insbesondere auch für schwer heilenden Schaden der aus einer *Verwundbarkeit* resultiert.

Für je 5 SiP die das Opfer verliert erhält der Vampir 1 LeP zurück. Das hierfür verwendete Sikaryan kann sich der Sikaryanräuber natürlich nicht anrechnen.

REGENERATION BEI VAMPIREN

Schaden der durch Verwundbarkeiten hervorgerufen wird kann nicht durch den Vorteil *Körperregeneration* geheilt werden (und hier gilt auch keine *Dämonische Resistenz*).

Solcher Schaden regeneriert sich jedoch nach üblichen Regeln zur LE Regeneration. Allerdings kostet die Regeneration halb so viele SiP wie LE regeneriert wurde (mindestens einer).

Anmerkung: Mit dem Vorteil *Raubregeneration* kann solcher Schaden auch außerhalb der Schlafphase regeneriert werden – zu leicht veränderten Konditionen (siehe unten)

Sikaryangespür (M* L; 12 GP)

Diese Gabe erlaubt es einem Sikaryanräuber die Lebenskraft eines Wesens bereits aus der Ferne zu spüren. (Näheres zu der Gabe im Kapitel *Die Magie der Sikaryanräuber* Seite XX)

Der Startwert der Gabe ist 3.

Sikaryanraub (M* L*; je 1-12 GP)

Voraussetzung zur Wahl dieses Vorteils ist, dass der Charakter eine Ausprägung des Vorteils Vampirismus besitzt.

Dieser Vorteil legt fest auf welche Weise der Vampir das Sikaryan seiner Opfer raubt.

Vampire können mehrere Formen des Sikaryanraubes beherrschen.

Grundsätzlich sind alle Wesen mit diesem Vorteil fähig Sikaryan zu rauben in dem sie ihre Opfer direkt verzehren (also das Fleisch mit ihren Zähnen direkt von den Knochen des Opfers zu reißen – ein vorheriges Abtrennen von Körperteilen ist weitgehend unwirksam), die Meisten (von vampirischen Tieren aus naheliegenden Gründen abgesehen) bevorzugen es jedoch auf andere Weise Sikaryan zu rauben.

• Sikaryanraub [Fänge I] (M*; 1 GP)

Der Charakter besitzt die typischen Vampirfänge (lange Eckzähne im Oberkiefer). Je nach Rasse kann dies auch andere Formen annehmen. Bei Achaz, Goblins und Orks sind es meist keine einzelnen Zähne sondern mehrere oder gar alle. Der Raub des Sikaryans geschieht durch das trinken des Blutes der Opfer.

• Sikaryanraub [Fänge II] (M L*; 4 GP)

Wie *Sikaryanraub [Fänge I]*, jedoch sind die verlängerten Zähne gewöhnlich nicht sichtbar und erscheinen nur gewollt – allenfalls erschei-

nen die entsprechenden Zähne ungewöhnlich spitz. Bei Erregung (Angst, Lust, Wut) kann jedoch eine Selbstbeherrschungsprobe (eventuell erschwert, etwa um eine wirkende Angst/Verwundbarkeit) nötig werden, damit sich die Zähne nicht ungewollt zeigen.

Anmerkung: Bei Wahl dieses Vorteils ersetzt er den Vorteil *Sikaryanraub [Fänge I]* Dieser Vorteil ist relativ häufig. Die GP kosten können gegen gerechnet werden – effektiv kostet der Vorteil also nur 3 GP.

- **Sikaryanraub [Keine Fänge] (M; 2 GP)**

Wie *Sikaryanraub [Fänge I]* jedoch besitzt der Charakter nur gewöhnliche Zähne. Dies ist weniger auffällig aber der Charakter benötigt anderes „Werkzeug“.

Anmerkung: Bei Wahl dieses Vorteils ersetzt er den Vorteil *Sikaryanraub [Fänge I/II]*. Dieser Vorteil ist sehr selten. Die GP kosten können gegen gerechnet werden – effektiv kostet der Vorteil also nur 1 GP.

- **Sikaryanraub [Berührung] (M; 10 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.

Anmerkung: extrem selten.

- **Sikaryanraub [Kuss] (M; 7 GP)**

Der Raub des Sikaryans findet beim Kuss (Mund zu Mund) statt.

Anmerkung: sehr selten.

- **Sikaryanraub [Succu-/Incubus] (M; 5 GP)**

Der Raub des Sikaryans findet beim Geschlechtsakt (weiblich: Succubus, männlich Incubus) statt.

Anmerkung: recht selten.

Statische Körperbehaarung (M; 1/5 GP)

Sämtliche Körperbehaarung des Charakters mit diesem Vorteil (sowie Finger und Fußnägel) wachsen nach der Erhebung nicht mehr weiter, allerdings regenerieren sie sich innerhalb einer Ruhephase auf dieselbe Länge wie bei der Erhebung sofern sie gekürzt wurden (Unter Kosten von 1W6 LeP).

Der Vorteil kostet 1 GP für normales Haar und 5 wenn der Charakter den Nachteil *Körpergebundene Kraft* oder den Vorteil *Zauberhaar* besitzt.

Übernatürl. Begabung (L* ; M L; var. GP)

Viele Sikaryanräuber verfügen über geradezu magische, Fähigkeiten. Näheres zu diesen Gaben (und den GP Kosten) finden sie im Kapitel *Die Magie der Sikaryanräuber*.

NACHTEILE

Bestie (M; -21 GP)

Der Charakter degeneriert nicht nur geistig sondern auch körperlich zu einem Raubtier: Scharfe Krallen sprießen aus seinen Gliedern, sein Kopf deformiert sich, der Kiefer tritt stark hervor Reißzähne sprießen.

Der Charakter erhält die Nachteile:

Sikaryangier (5), *Kannibalismus*, *Widerwärtiges Aussehen*

Der Charakter kann keine Waffen mehr benutzen und sein Klugheitswert wird halbiert.

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 mit den Klauen und

Vampirismus [Valherin] (L* ; 30 GP)

Der Charakter ist mit Vampirismus in der Ausprägung der Vampirart Valherin infiziert.

Der Charakter gilt jedoch weiterhin als lebendes Wesen.

Mit dem Vampirismus erhält der Charakter die folgende **Vorteile...**

- Der Charakter besitzt eine **Altersresistenz**
- Der Charakter besitzt die (zusätzliche) **Fähigkeit Erschöpfung und Ausdauer unter Einsatz von Sikaryan zu regenerieren** (Genaueres hierzu im Kapitel: *Das Sikaryan und die Unsterbliche Gier* auf Seite 18)
- Die grundlegende Fähigkeit anderen Lebewesen das Sikaryan zu entziehen. Damit der Raub jedoch auch wirklich durchgeführt werden kann muss der Charakter eine Ausprägung des Vorteils *Sikaryanraub [...]* besitzen.

Beim Sikaryanraub kann sich der Charakter 1/5 des geraubten Sikaryans gutschreiben.

VAMPIRBISSE

Im Gegensatz zu etwa Ghulenbissen sind Bisse von Sikaryanräubern nicht gefährlich (also die Wunde an sich) – jedoch heißt es vielerorts, dass allein der Biss eines Vampirs ansteckend wirkt. Dieser Irrglaube wird noch gefördert, wenn jemand wirklich einmal den Biss eines Vampirs an einem Lebenden bemerkt:

Die Bisswunden sind tief, bluten aber kaum (ein Grund warum Opfer die einen Vampirangriff überlebt haben nicht verbluten) und heilen nur 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 (zumindest wenn der Biss aufgezwungen wurde – was der Regelfall sein dürfte).

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.

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.

einmal mit Biss denselben Gegner (selbe INI-Phase) oder zweimal mit den Klauen (auf 2 Gegner, wobei die 2. Attacke bei INI-5 stattfindet) schlagen.

Es gibt auch weniger schlimme oder anders geartete Ausformungen dieses Nachteil, lassen sie ihrer Fantasie ruhig freien Lauf und passen sie die Kosten entsprechend an.

Dämonische Aura I (M* ; -6 GP)

Dieser Nachteil wirkt ähnlich wie der Nachteil *Raubtiergeruch* (AH Seite 115). Die meisten Tieren reagieren jedoch wenn möglich 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.

Vampirismus [Vampir] (M* ; 70 GP)

Der Charakter ist mit Vampirismus in der Ausprägung der Vampirart Vampir infiziert.

Der Körper des Charakters ist untot, dadurch erhält er die folgende **Vorteile...**

- Der Charakter besitzt eine **Immunität gegen Gifte (Allg.)** und eine **Immunität gegen Krankheiten**.
- Der Charakter benötigt weder Luft noch Wasser und Nahrung. Er kann weder ersticken noch ertrinken. Das Atmen wird gewöhnlich vergessen, da es nun eine bewusste Anstrengung erfordert.
- Charaktere mit diesem Vorteil sind immun gegen die Wirkungen von Feuer und Hitze (von extremster Hitze einmal abgesehen – Backofenhitze verursacht *noch* keinerlei Schaden) sowie Kälte. Dies gilt nur für gewöhnlich derische, nicht reinelementare Gefahren.
- Der Charakter ist alterslos – weder positive noch negative Auswirkungen der Alterung kommen zum tragen.
- Der Charakter besitzt grundlegend die Fähigkeit anderen Lebewesen das Sikaryan zu entziehen. Zur Durchführung des Raubes muss er jedoch *mindestens* eine Ausprägung des Vorteils *Sikaryanraub [...]* besitzen.

Beim Sikaryanraub kann sich der Charakter 1/10 des geraubten Sikaryans gutschreiben.

- KK und GE werden ab jetzt nach Spalte G gesteigert.

...und Nachteile...

- Der Charakter ist unfähig zu weinen und kann sich nicht auf natürlichem Wege fortpflanzen.
- Der Körper erzeugt keine eigene Wärme – er fühlt sich kühl an und nimmt die Umgebungstemperatur an. Haare und Fingernägel wachsen jedoch weiter. Obwohl kein regulärer Herzschlag besteht zirkuliert das Blut weiterhin durch die Hauptgefäße. Der Charakter schwitzt nicht. Wird der Charakter vernichtet, so löst sich sein Körper in sinkende Asche auf welche sich meist ebenfalls verflüchtigt.
- Der Charakter ist immun gegen Heilmagie.
- Der Leib des Charakters ist nicht länger in der Lage Sikaryan über längere Zeit zu speichern – er verliert fast ständig ein wenig des gesammelten Sikaryans. (Genaueres hierzu im Kapitel: *Das Sikaryan und die Unsterbliche Gier* auf Seite 18)
- Die Ausdauer des Charakters regeneriert sich nicht mehr auf gewöhnlichem Wege. Sondern nur noch wie im Kapitel *Das Sikaryan und die Unsterbliche Gier* dargestellt.

- Magische Hellsicht erkennt die Aura eines Vampirs als ähnlich der eines Dämons aber mit eigenen arkanen Mustern.

- Eine Überprüfung durch einen Geweihten mit der Liturgie **SEELENPRÜFUNG** zeigt an dass der Charakter das *Mal des Frevlers* trägt.

- Alle Abrichten- und Reiten-Proben auf (lebende) Tiere sind um 5 Punkte erschwert. Gegenüber Menschen, denen eine IN-Probe gelingt sind je nach Situation Proben auf Gesellschaftliche Talente um bis zu 3 Punkte erschwert – oder um bis zu 1 Punkt erleichtert (Meisterentscheid).

- Stoffe, Kleidung und Gegenstände die über einen längeren Zeitraum der Dämonischen Aura ausgesetzt sind (dünne Stoffe etwa wenige Stunden, metallenen Gegenständen auch Jahre) 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 ein Charakter sie am Körper trägt der über den Nachteil Stigma: *Kein Spiegelbild* bzw. Stigma: *Kein Schatten* verfügt.

Mit der Vernichtung des Besitzers lösen sich auch diese Objekte auf sofern sie der Aura lange genug ausgesetzt waren.

Dämonische Aura II (M; -10 GP)

Wie *Dämonische Aura I*, jedoch verdorrten kleinere Pflanzen die der Charakter mit bloßen Händen berührt rasend 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 Woche.

Kannibalismus (M L; -7 GP)

Nur wählbar für Charaktere die den Vorteil *Sikaryanraub* besitzen.

Ein Charakter mit diesem Nachteil verliert die Fähigkeit Sikaryan auf andere Weise als durch *Kannibalismus* (mit Ausnahme des Sikaryanraubes an Sikaryanräubern) zu rauben.

Kein Sikaryangespür (M; -4 GP)

Im Gegensatz zu den meisten Vampiren verfügt dieser Charakter nicht über die Gabe Sikaryangespür.

Die Gabe wird ersatzlos gestrichen.

Nahrungsunverträglichkeit (M; -5 GP)

Ein Charakter mit diesem Nachteil kann außer Blut, Wasser, Theriak, Dämonen- und Blutwein, die höchstens kleinere '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 auszuspucken.

Schluckt er gar, so muss er jede SR eine jedesmal um einen weiteren Punkt erschwerte SbH-Proben ablegen bei deren Misslingen er sich übergibt was ihn 1W3 SiP kostet. Wird dieser Nachteil mit dem Nachteil *Sikaryanrestriktion* kombiniert, so erweitert sich die Nahrungsunverträglichkeit auf alles was nicht Sikaryan der geforderten Qualitätsstufe enthält.

Sikaryangier (M, L; -2 GP je Punkt)

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

Sikaryanrestriktion (M L; -5 bis -15 GP)

Dieser Nachteil ist nur von Charakteren mit dem Vorteil *Vampirismus* [...] wählbar.

Der Charakter kann nur das Sikaryan eines andern Wesens rauben wenn dies in besonderer „Reinheit“ vorliegt.

Feylamia können sich so nur durch das „Licht“ eines echten Elfen oder noch höherwertigem Sikaryan nähren.

Näheres zu diesen „Qualitätsklassen“ finden sie im Kapitel *Das Sikaryan und sein Raub* unter *Sikaryanqualität* (Seite XX).

Ein Charakter mit diesem Nachteil kann kein Sikaryan niedrigerer Qualität aufnehmen und rauben.

Dieser Nachteil kann insbesondere mit *Nahrungsunverträglichkeit* kombiniert werden.

- **Sikaryanrestriktion I (M L; -5 GP)**

Die „Qualitätsstufe“ muss > -2 sein. (Wodurch Tiere als Sikaryanquelle ausfallen.)

- **Sikaryanrestriktion II (M L; -9 GP)**

Die „Qualitätsstufe“ muss > -1 sein. (Wodurch bereits einige Kulturschaffende als Nahrungsquelle ausfallen.)

- **Sikaryanrestriktion III (M F* L; -15 GP)**

Die „Qualitätsstufe“ muss > 0 sein. (Wodurch nur noch von wenigen Lebewesen (wie Elfen) geraubt werden kann.)

Stigma: Kein Schatten (M* ; -15 GP)

Der Charakter besitzt keinen Schatten. Besonders bei heller Beleuchtung kann dies bemerkt werden.

Stigma: Kein Spiegelbild (M* ; -8 GP)

Der Charakter besitzt kein Spiegelbild (auch nicht auf Wasser oder Eisflächen). In magischen Spiegeln oder Spiegeln aus magischen Metallen ist der Charakter jedoch zu sehen. Die Kleidung eines Vampirs ist nur dann ebenfalls im Spiegel nicht zu sehen, wenn das Material der *Dämonischen Aura* des Charakters lang genug ausgesetzt war.

Wird der Valherin jedoch bewusstlos (*nicht* freiwilliger Schlaf) so wirkt der Vorteil *Körperregeneration* automatisch wieder.

Sikaryanzauberer (L; 300 AP)

Diese seltene SF befähigt eine magisch ausgebildete Valherin den Schaden der aus dem Wirken von erlernten Zaubern mit LE entsteht mit dem Vorteil *Körperregeneration* zu regenerieren.

Diese SF ist frühestens nach mehreren Jahrzehnten als Valherin und langem Studium und tieferen Einsichten zugänglich.

Stigma: Glühende Augen (M; -7 GP)

Die Augen des Charakters sind unabhängig von Lichtverhältnissen selbstleuchtend (was im Dunkeln natürlich besonders auffällig ist). Meist ist auch die Beschaffenheit der Augen ungewöhnlich (etwa völlige Einfarbigkeit der Augen ohne erkennbare Iris und Pupille).

Stigma: Tieraugen (M L* ; -5 GP)

Im Dunkeln scheint sich das Licht in den Augen des Charakters zu sammeln (wie bei Katzen oder Wolfsaugen). Bei schlechten Lichtverhältnissen verändern sich die Augen eventuell so, dass sie Tieraugen gleichen. Bei normalem Licht (Fackelschein reicht aus) sehen die Augen jedoch recht gewöhnlich aus – auch wenn die Augenfarbe bisweilen ungewöhnlich ist.

Verwundbarkeit (M L* ; GP variabel)

Die meisten Sikaryanräuber sind nur durch bestimmte Verwundbarkeiten wirksam zu verletzen.

Feylamia (nicht näher in dieser Spielhilfe behandelt) erhalten automatisch die *Verwundbarkeit [Fluch der Madaya]* in einer Höhe von 12 Punkten und können keine weiteren Verwundbarkeiten wählen.

Valherin erhalten automatisch die *Verwundbarkeit [Schwäche der Valherin]* in einer Höhe von 12 Punkten und können keine weitere wählen.

Vampire können bei der Erhebung beliebig viele Verwundbarkeiten wählen (nicht jedoch die gerade genannten) wobei die meisten Vampire etwa 3-5 besitzen.

Regeltechnisch werden Verwundbarkeiten ähnlich wie *Schlechte Eigenschaften* behandelt, das heißt jede Verwundbarkeit kann einen Wert von bis zu 12 annehmen.

Werden bei der Erhebung Verwundbarkeiten gewählt, so muss mindestens eine einen Wert von 12 aufweisen, weitere Gewählte je einen Wert von 8-12 (wobei niedrigere Werte als 12 eher selten sind).

Besitzt ein Charakter den Nachteil *Angst vor ...* so kann dieser bei der Erhebung zu einer Verwundbarkeit erweitert werden. Wird dies durchgeführt so erhält der Charakter GP in Höhe der Punkte des Nachteils und er wird in *Verwundbarkeit durch ...* umbenannt. Fortan verursacht der Nachteil so er zum tragen kommt (zusätzlich) versengenden Schaden.

Alles weitere zu den Verwundbarkeiten und wie viele GP sie jeweils (pro Punkt) Wert sind erfahren sie im nächsten Kapitel.

SONDERFERTIGKEITEN

Bewusste Atmung (M; 50 AP)

Viele Vampire vergessen (außer beim Sprechen) das nicht mehr notwendige Atmen, denn der natürliche Atemreflex fehlt völlig. Beherrscht ein Vampir diese SF, so hat er sich antrainiert beinahe jederzeit zu 'atmen', ohne dass dies besondere Konzentration erfordert.

Körperkenntnis (L; 75 AP)

Diese besondere Meditationstechnik erlaubt es einem Valherin den Vorteil *Körperregeneration* jederzeit ab und wieder anzuschalten (je 2 Aktionen). (Etwa wenn er Sikaryan sparen und die Wunde auf normalem Wege regenerieren will.)

Suchtkontrolle I/II/... (M L; je 100 AP)

Diese Sonderfertigkeit gibt einem Sikaryanräuber 1/2/3 Bonuspunkte auf Selbstbeherrschungspuben, die dazu dienen den Sikaryanraub zu unterbrechen oder sich der Sikaryangier gar nicht erst hinzugeben.

Der Erwerb von Suchtkontrolle I ist normalerweise frühestens nach 10 Jahren als aktiver Sikaryanräuber möglich, Suchtkontrolle II nach weiteren 10 Jahren usw.

VERWUNDBARKEITEN

Die meisten Sikaryanräuber sind nur durch spezielle Verwundbarkeiten effektiv zu verletzen. Im Folgenden finden sie nun besondere Regeln und Informationen über diese sowie verschiedene ausformulierte Verwundbarkeiten und ihre Kosten bei der Generierung (dieses Kapitel bezieht sich auf den gleich lautenden Nachteil).

Kosmologisch handelt es sich bei den Verwundbarkeiten um einen Fluch der Götter, der vor Äonen gegen den Namenlosen und seine Brut gesprochen wurde. Wie sich der allgemein wirkende Fluch im speziellen Fall auswirkt hängt vom Vampir selbst ab. Eine Verwundbarkeit ist gewissermaßen eine 'karmal bedingte, psychosomatische Allergie'. Oft entspringt eine Verwundbarkeit dabei dem Glauben an ein oder mehrere Hauptgottheiten, ob aber diese Gottheit den Vampir tatsächlich verflucht hat oder dieser aufgrund seiner bisherigen Überzeugungen daran glaubt ist unerheblich. Auch können profane Symbole wie Talismane, Fetische und Trophäen die nicht unbedingt in Zusammenhang mit einem Götterglauben stehen müssen als Ursache einer Verwundbarkeit dienen. Ebenso kann ein Verfehlung oder gar ein Frevel kurz vor der Erhebung ausschlaggebend sein.

Diese Ordnung, die in Aventurien allenfalls von einigen halbverrückten Vampirjägern vermutet wird, ist der Hintergrund der klassisch überlieferten Verwundbarkeiten. Peraine ist für die Hälfte der Aventurier die wichtigste Gottheit, und ihre Gaben sind die traditionellen Mittel um Vampire zu vertreiben. Das immer wieder das Gerücht aufkommt, dass man Vampire mit einfachen Waffen töten könnte, rührt daher, dass die 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.

AUSWAHL DER VERWUNDBARKEITEN

Bei klassischen Vampiren die zu Lebzeiten zwölfgöttergläubig waren entspricht die erste Verwundbarkeit dem Monat der Geburt, die zweite Verwundbarkeit ist meist Praios (als größter und bekanntester Feind von allem Unheiligen).

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

Weitere Verwundbarkeiten ergeben sich aus ein oder zwei Hauptgottheiten des Charakters oder aus jenen Göttern die er schon zu Lebzeiten besonders fürchtete. Weitere Verwundbarkeiten können sich aus solchen ergeben deren Wirken dem Charakter bekanntermaßen gegen Vampire hilft. Üblicherweise hat ein junger Vampir 3-5 Verwundbarkeiten.

Das bisher genannte gilt in dieser Form nur für die

klassischen Vampire andere Vampirarten können ebenfalls Verwundbarkeiten besitzen, die nur einer bestimmten Quelle entspringen oder gar völlig andere Ursache haben können.

REGELN ZU DEN VERWUNDBARKEITEN

- Grundsätzlich wird eine Verwundbarkeit wie eine *Schlechte Eigenschaft* gehandhabt. Das heißt, sie kann Werte von 1-12 annehmen und auch abgebaut werden (näheres hierzu im Kapitel: *Erfahrung für Sikaryanräuber* auf Seite 26f).
- Erleidet der Charakter Schaden der aus einer wirkenden Verwundbarkeit resultiert, so gelten die Vorteile *Dämonische Resistenz* und *Körperregeneration* (sofern der Charakter diese besitzt) als aufgehoben (er ist also normal zu verletzen und der Schaden regeneriert sich nur nach den normalen Regeln zur LE-Regeneration).
- Verletzende Waffen (*Spielhilfe: Ringe, Stäbe, Dschinnenlampen*) verursachen 2x Schaden.
- Viele Stoffe oder gar Handlungen welche in einer Verwundbarkeit inbegriffen sind verursachen zusätzliche SP. Es werden 3 Schadensklassen (VK-Wert = Wert der Verwundbarkeit) unterschieden.

Es wird echt gerundet allerdings verursacht der Kontakt mindestens 1 SP sofern die Verwundbarkeit noch vorhanden ist.

Vernichten: 2W20 x VK/12 SP

Verbrennen: 2W6 x VK/12 SP

Versengen: 1W6 x VK/12 SP

Der angegebene Schaden bezieht sich auf einmaligen Kontakt bei längerem Kontakt gilt der Schaden je nach Situation/Material pro KR/SR/Stunde.

- Die Verwundbarkeit wirkt bei betroffenen Symbolen (also z.B. Praiosamuletten) wie die *Schlechte Eigenschaft Angst vor...* . Insbesondere heißt dies, dass der Träger eines solchen Gegenstandes (wenn er selbst an die schützende Wirkung glaubt) schwerer von einem Charakter der unter der Verwundbarkeit leidet zu verzaubern ist.
- 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 Punkte einer Götter und Kulte oder CH-Probe (modifiziert nach Meisterangabe) erschwert ist.
- Eine Waffe geschmückt mit dem Edelstein der Gottheit (und nur diesem) gilt in den Händen eines Gläubigen (und nur in dessen Händen) als geweiht.
- Das „pflocken“ (durchstoßen des Herzens) mit ei-

nem der Gottheit gefälligen Material verursacht vernichtenden Schaden (auch hier gilt, dass der Ausführende an die Gottheit glauben muss und ihre Gebote zumindest achtet).

- Einfach geweihter Boden einer Gottheit die eine Verwundbarkeit verursacht Schaden wie durch versengen. Zweifach geweihter Boden wie durch verbrennen. Auf heiligem Boden erleiden sie sogar vernichtenden Schaden. (Schaden jeweils pro KR). Be-

sitzt 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 von einem Gläubigen geführt.
- Werden die schadensverursachenden Materialien von Ungläubigen geführt oder liegen nur so herum, verursacht ihre Berührung höchstens bis zu 3 SP.

AUSGEWÄHLTE VERWUNDBARKEITEN

Die jeweilige Auflistung von Stoffen welche die Verwundbarkeiten auslösen ist nicht vollständig, sollte ihnen jedoch einen guten Anhaltspunkt liefern um spezielle Situationen einzuschätzen.

Praiosfluch -extrem häufig-

Verwundend: pralles Sonnenlicht (je KR), Treffer mit einem geweihtem Praioszepter wenn von einem Praiosgeweihten geführt)

Versengend: einzelne Sonnenstrahlen je Stärke (je Fall Schaden pro KR bis SR; Bernstein, Praiosdiamant, Zitrin; Bosparanie, Praiosblume, Gilborkraut, Eibisch

Kosten: -9 GP je 2 Punkte

Rondrafluch -selten-

Verwundend: Blitz (Schaden verdoppelt)

Verbrennend: Treffer im Ehrenhaften Zweikampf
Anmerkung: Im ehrenhaften Zweikampf gilt jede Waffe in der Hand *eines Gläubigen* als geweiht

Versengend: Sturmgewitter (je nach Stärke auch verbrennenden Schaden) je KR; Steineiche, Schwertlilie, Feuerlilie, Kurkum, Safran, Krokus; Smaragd, Rubin, Löwenauge

Kosten: -7 GP je 2 Punkte

Efferdfluch -häufig-

Verbrennend: In fließendem Wasser (SP je KR), geweihtes Wasser

Versengend: Regen (je nach Stärke je KR bis SR); Seerose, Zeder, Brunnenkresse; Aquamarin, Perle, Mondstein, Lapislazuli (nur 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.

Kosten: -8 GP je 2 Punkte

Traviafluch -häufig-

Verwundend: mitfühlende Umarmung/Zuwendung eines Verwandten (je KR)

Anmerkung: Ringkampf ist keine Umarmung!

Verbrennend: Fackel/Glut aus 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 den 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 Heimaterde schlafen (der Begriff kann unterschiedlich weit gefasst sein). (Optional: VK 12-Heimathaus, VK 10-Heimatstadt/Dorf mit Umgebung, VK 8-Signorie/Junkerei, VK 6-Grafschaft, VK 4-Baronie, VK 2-Heimatland), da sie sonst, sobald bleierne Müdigkeit sie überwältigt, zu Asche zerfallen.

Kosten: -7 GP je 2 Punkte

Boronfluch -gelegentlich-

Verbrennend: Bestattung (auch bei Bewusstsein) SP je KR

Versengend: Berührung eines Schlafenden; schwarzer Karneol, Weihrauch, Ebenholz, Schwarzer/Weißer Lotus, Schwarzer Mohn, Mohagoni Holz, Vragiswurzel, Gandelrohr

Anmerkungen: Der Charakter kann einen Schlafenden nur wecken/angreifen wenn ihm eine Mut-Probe + VK-Wertes x2 gelingt und sich auch nur nach entsprechenden Mut-Proben einem Schlafenden nähern.

Kosten: -6 GP je 2 Punkte

Hesindefluch -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, Schlangengifte

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 MR des Vampirs wird um den VK-Wert vermindert. Für den Einsatz der SF *Verbotene Pforten* gelten abweichende Regelungen (siehe Kapitel: *Die Magie der Sikaryanräuber*).

Kosten: -9 GP je 2 Punkte

Firunfluch -extrem selten-

Verbrennend: versinken im Tiefschnee, wandern auf Eisflächen (SP je KR)

Versengend: Schneegestöber (je nach Stärke SP je KR-SR); Bergkristall; Firunsföhre, Wacholderbeere

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 unzerebrechlich gelten.

Kosten: -6 GP je 2 Punkte

Tsafuch -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.

Kosten: -5 GP je 2 Punkte

Phexfluch -gelegentlich-

Verbrennend: Glückstreffer, Angriffe aus dem Hinterhalt, Berührung einer hilflosen Person die dennoch auf ihr Glück vertraut

Versengend: Nebel (je Dichte SP je KR bis SR); Eibe, Sternanis, Blauhimmelsstern, Madablüte, Türkis, Zirkone, Rubine

Anmerkungen: Phexverfluchte sind oft gierige, humorlose Sammler, die ihr Unleben benützen, um Schätze anzuhäufen.

Kosten: -6 GP je 2 Punkte

Feqzfluch

(**tulamidische Variante des Phexfluches**) (nicht kombinierbar mit Hesindefluch)

Wie Phexfluch, zusätzlich:

Verbrennend: Kampfmagie (zusätzlich zur eigentlichen Schadenswirkung), Treffer mit magischer Waffe, alchemistische Produkte

Versengend: Magie (mindestens jedoch eingesetzte AsP Schaden)

Anmerkung: MR um VK-Wert vermindert.

Kosten: -12 GP je 2 Punkte

Perainefluch -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.

Kosten: -5 GP je 2 Punkte

Ingerimmfluch -gelegentlich-

Verbrennend: Waffen die selbst oder (wenn von einem Fremden vor max. 24 Stunden) geschmiedet wurden, Waffen aus Edelmetallen, Fackel oder Glut aus Schmiedefeuern,

Versengend: Rubin, Tanne, Feuerkraut, Großbrände

Kosten: -5 GP je 2 Punkte

Angroschfluch

(**zwergische Variante des Ingerimmfluchs**)

Wie Ingerimmfluch, zusätzlich:

Verbrennend: Feuer und Erz in reiner Form

Kosten: -8 GP je 2 Punkte

Rahjafluch -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.

Kosten: -6 GP je 2 Punkte

Fluch des Orvai Kurim (Goblins)

Verbrennend: Feuer, Sturm

Versengend: Eiche, Edles Bein, Jagdtrophäen, „heilige“ Steine

Anmerkung: Ein Pflock kann auch aus edlem Bein bestehen

Kosten: -5 GP je 2 Punkte

Fluch der Madaya [nur Feylamia]

Vernichtend: Mondlicht lässt sie zu Eis erstarren

Versengend: Silber/Mondsilber, Amulette aus Silber, einzelne Mondstrahlen

Anmerkung: Silberne/versilberte Waffen wirken als *verletzende* Waffen (SP x 2) verursachen aber dann nicht zusätzlich versengenden Schaden.

Dieser Fluch sorgt auch dafür dass der Vorteil Körperregeneration bei den Feylamia bei Abwesenheit von Sonnenlicht weniger bzw. schwächer/gar nicht wirkt (siehe dort).

Kosten: -10 GP je 2 Punkte

Schwäche der Valherin [nur Valherin]

Im Gegensatz zu den Verwundbarkeiten anderer Sikaryanräuber scheint diese mehr 'verweltlicht' zu sein – es besteht kein zusätzlicher Schaden durch pflocken und keine Verwundbarkeit durch reine Symbole, Edelsteine und Pflanzen. Schaden durch karmale (entsprechende Waffen

müssen bei Valherin jedoch tatsächlich mit Karmaenergie 'aufgeladen' sein – es ist jedoch egal welcher Gottheit sie geweiht sind) Ursachen kann nicht durch den Vorteil *Körperregeneration* geheilt werden.

Schaden durch Magie (magische Waffen, Waffen aus magischen Materialien, Kampfzauber) verursacht (zusätzlich zu jeder anderen Wirkung) *versengenden* Schaden (die reine Berührung oder Benutzung solcher Gegenstände hat keine Auswirkungen).

Bemerkenswerter Weise ausgeschlossen hiervon sind waffenlose Angriffe anderer (körperlicher) Sikaryanräuber (wie Valherin oder Vampire), die ja normalerweise ebenfalls als magische Waffen gelten. Solche Angriffe verursachen keinen *versengenden* Schaden und auch der Vorteil *Körperregeneration* wirkt in vollem Umfang.

Alchemika (Tränke) die unter Einsatz von Astalenergie hergestellt wurden verursachen ebenfalls *versengenden* Schaden und positive Wirkungen fallen um VK/4 Qualitätsstufen geringer aus.

Heilzauberei wirkt zwar bei den Valherin allerdings sind Wunden und Verletzungen aus Ursachen die von diesem Nachteil betroffen werden schwieriger zu heilen: Fünffache AsP Kosten (dann natürlich ohne Sikaryankosten für den Valherin).

Nichtmagische Tränke mit Heilwirkung wirken ebenfalls um VK/4 Qualitätsstufen geringer (ohne *versengenden* Schaden).

Das magiehemmende Eisen wirkt nicht als Verwundbarkeit, das tragen eiserner Rüstungen ist allerdings unangenehm (BE+1) und führt zu einem zeitweiligen Versagen des Vorteils *Körperregeneration*.

Für den Einsatz der SF *Verbotene Pforten* gelten abweichende Regelungen (siehe Kapitel: *Die*

Magie der Sikaryanräuber S. 20).

Kosten: -4 GP je 2 Punkte

Anmerkung: Es ist möglich, wenn auch schwierig, Verwundbarkeiten mit der Zeit abzubauen (zu senken) – mehr dazu erfahren sie im Kapitel *Erfahrung für Sikaryanräuber* (S. 26f)

EIGENE VERWUNDBARKEITEN

Sie können (und sollten) eigene Verwundbarkeiten entwerfen so sie diese benötigen – für Rastullahgläubige, Orggötter, die Götter Myranors usw. Bei den Kosten orientieren sie sich am besten an den hier Vorgestellten. Im Normalfall sollte keine Verwundbarkeit weniger als 5 GP je 2 Punkte bringen, nur in Ausnahmefällen mehr als 9 GP je 2 Punkte und nie mehr als 12 GP je 2 Punkte bringen.

Zur Abschätzung der Kosten können sie Folgenden Schlüssel verwenden:

1 GP (beinhaltet Grundkosten und vernichtenden Schaden durch pflocken bzw. überhaupt Schaden durch Stoffe der Verwundbarkeit.)

+2-4 GP je *vernichtend* wirkendem Stoff

+1-2 GP je *verbrennend* wirkendem Stoff

+1 GP je *versengend* wirkendem Stoff (alle Kräuter und Edelsteine sind gemeinsam nur 1 zusätzlicher GP wert)

+1-3 GP für weitergehende Zusatzbenachteiligungen.

Die somit ermittelten GP ergeben die (-) Kosten der Verwundbarkeit je 2 Punkte.

DAS SIKARYAN UND DIE UNSTERBLICHE GIER

Das Sikaryan ist eine der zwei Urkräfte, die ursprüngliche Lebenskraft welche Sumu entstammt. Sikaryan manifestiert sich in jedem Lebewesen und kein lebendes Wesen kann ohne Sikaryan existieren. Sikaryanräuber besitzen die Fähigkeit dieses anderen Lebewesen zu rauben.

GRUNDLAGEN ZUM SIKARYAN

Das Blut, welches viele Vampire als Nahrung aufnehmen fungiert nur als Träger des Sikaryans. Tatsächlich ist das Bluttrinken ein magischer Akt bei dem das Sikaryan im Blut des Opfers fixiert und schließlich absorbiert wird. Blut welches nicht direkt von einem Opfer getrunken wird enthält deswegen auch kein Sikaryan.

Sikaryan ist äußerst flüchtig und entflieht gewöhnlich sofort nachdem es einen Körper verlassen hat.

Bisweilen kommen andere Ausprägungen des Sikaryanraubes als Bluttrinken vor, sei es durch Geschlechtsakt, Berührung oder gar nur durch Blick.

Frisches Blut, welches kein Sikaryan enthält, wird dennoch meist als wohlschmeckend empfunden. Zu einem rauschähnlichen Glücksgefühl kommt es bei diesem allerdings nicht und auch der „Nährwert“ ist zu vernachlässigen.

Das im ewigen Eis von den Sklaven Gloranas geförderte Theriak ist theoretisch ebenfalls in der Lage Sikaryanräuber zu nähren. Auch gab (oder gibt) es

magische Techniken (wohl echsischen Ursprungs), die es erlauben Sikaryan in Blut zu speichern und auch außerhalb eines Körpers aufzubewahren.

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 **GKM** Heft (Seite 5f.).

Das Sikaryan eines Menschen reicht 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).

SIKARYANSCHWUND NACH DEM TOD

Gewöhnlich kann das Sikaryan einem Opfer nur geraubt werden solange dieses noch am Leben ist. Bei einem gerade verstorbenen ist dies dennoch möglich – allerdings verflüchtigt sich das Sikaryan (unabhängig vom Raub) sehr schnell: Es vermindert sich um etwa W6 Punkte je 10 KR.

GESCHWINDIGKEIT DES RAUBES

Während des Sikaryanraubes verliert das Opfer (unabhängig von der Art des Raubes) nicht nur Sikaryan sondern auch Lebensenergie. Gewöhnlich gehen dem Sikaryanraub waffenlose Angriffe voraus um das Opfer kampfunfähig zu machen – diese Angriffe zehren natürlich ebenfalls an der LE des Opfers (Waffenlose Angriffe verursachen halb so viele SP wie AU Abzug siehe auch **MBK**).

Gewöhnlich wird das Opfer auf irgendeine Weise kampfunfähig gemacht (etwa mit dem Manöver *Schwitzkasten* oder *Würgegriff*) damit es sich nicht gegen den Biss wehren kann.

Mit dem waffenlosen Manövers *Griff* ist es dem Vampir jedoch auch möglich zu Trinken während das Opfer noch kampffähig ist. Das Manöver ist hierzu um 2 Punkte (zusätzlich zu selbst gewählten Aufschlägen) erschwert.

Der Biss und damit der Beginn des Sikaryanraubes startet in der Aktion nach dem gelungenem *Griff* (der Biss selbst verursacht übrigens normal keine zusätzlichen SP). Während des Sikaryanraubes kann der Vampir keine weiteren Aktionen oder Reaktionen durchführen.

Befreit sich das Opfer vom Griff nachdem der Vampir zugebissen hat kann dieser (als Art Passierschlag) noch das Manöver *Biss* (so er über dieses verfügt) durchführen wenn ihm eine IN-Probe gelingt. Der *Biss* darf nicht zur TP-Erhöhung erschwert sein.

Da der Griff möglicherweise gebrochen wird bevor der Vampir 10 KR lang trinken konnte müssen sie Sikaryan und LE Verlust anteilmäßig zählen.

Raubt ein Sikaryanräuber einem Opfer Sikaryan so verliert dieses unabhängig von der Art des Raubes:

1W20 SiP & 1W6+1 LeP je 10 KR

Dies stellt die höchstmögliche Geschwindigkeit das (sozusagen das äquivalent zum Herunterschlingen). Viele Sikaryanräuber mit halbwegs hoher Selbstbeherrschung rauben langsamer Sikaryan (und LE) um den durch den Sikaryanraub hervorgerufenen Rausch länger genießen zu können.

Die Raubart *Kannibalismus* verursacht meist mehr SP (je nach eingesetztem Werkzeug etwa Wolfszähnen bei einem Vampirwolf. Durch Meisterentscheid können gelungene Anatomie Proben diesen Schaden wieder bis zu den minimalen 1W6+1 verringern.)

TRIBUTPFLICHT

Sikaryanräuber können nur einen Teil des geraubten Sikaryans selbst nutzen, der Rest entweicht, wie es die Art dieses flüchtigen Schatzes ist und zumindest bei gewöhnlichen Vampiren nährt auch ein Teil davon den

Namenlosen Gott.

Je nach Vampirart kann sich der Sikaryanräuber einen unterschiedlichen Anteil des geraubten Sikaryans gutschreiben.

Der Sikaryanräuber kann sich vom geraubten Sikaryan...

$\frac{1}{10}$ gutschreiben wenn er ein *Vampir* (oder ein Individuum einer nicht aufgeführten Vampirart) ist.

$\frac{1}{5}$ gutschreiben wenn es sich bei ihm um eine *Valherin* handelt.

Experte

Wenn sie den Aufwand nicht scheuen können sie den Rundungsfehler minimieren indem sie den Maximalwert der SiP des Vampirs verzehnfachen (verfünffachen) und die geraubten SiP nicht dividieren – dann müssen sie jedoch daran denken den Sikaryanverbrauch jedesmal entsprechend anzupassen.

FOLGEN DES SIKARYANRAUBES

„*Vampirismus raubt einem Menschen Leben und Tod gleichermaßen – und beides sind Gaben der Götter.*“

~Autor unbekannt, Auszug aus dem *Schwarzen Buch, Boron Tempel zu Punin, Abschrift neueren Datums.*

Je nachdem welcher Vampirart der Charakter angehört, hat der Raub des Sikaryans unterschiedliche Auswirkungen für das Opfer.

Für Sikaryanräuber und normale Lebewesen gilt:

- Fällt das Sikaryan auf $\frac{3}{4}$ / $\frac{1}{2}$ / $\frac{1}{4}$ des Maximalwerts werden alle Talent-, Ritual- und Zauberproben um 3/6/9 Punkte erschwert *zusätzlich* sind die Körperlichen Eigenschaften (GE, KO, KK) um 1/2/3 Punkte verringert was auch zu einer Neuberechnung der Basiswerte (inklusive AU und LE) führen kann.

Anmerkung: Bei Lebewesen machen sich diese Auswirkungen meist durch dauernde Müdigkeit, Lustlosigkeit, Ringe unter den Augen sowie allgemeine Schwäche bemerkbar.

REGENERATION DES SIKARYANS

Lebende Wesen (also auch Valherin) können Sikaryan ohne Raub zurückgewinnen – durch Mirakel (etwa Tsas *WUNDERBARE ERNEUERUNG*) oder durch langsame Regeneration:

Pro Monat kann eine IN-Probe abgelegt werden die durch den Vorteil *Schnelle Heilung* um 1 erleichtert (*Langsame Heilung* 1 erschwert) ist. Bei Gelingen wird 1 Punkt Sikaryan regeneriert.

Bei allen Vampirarten gilt:

- Sinkt die Lebensenergie des Opfers vor dem Sikaryan auf Null (siehe Folgen niedriger Lebensenergie **MBK** Seite 26) stirbt das Opfer einen gewöhnlichen Tod. Mit Ausnahme des verspeisen des Opfers kann kein Sikaryan mehr vom Opfer geraubt werden (aber auch dies geht nicht lange – siehe *Kasten: Sikaryanschwund nach dem Tod* auf der letzten Seite).

Weiterhin gilt:

- Bei den klassischen Vampiren: Sinkt das Sikaryan des Opfers auf Null bevor dieses durch den LE Verlust stirbt, löst sich die Seele nicht vom Körper und es wird zu einem neuen Vampir.

Anmerkung: Elfen erheben sich nicht als Vampir sondern bleiben tot.

Dies ist der Grund warum viele erfahrene Vampire entweder von ihrem Opfer ablassen bevor dessen Sikaryan auf Null sinkt (was sich mit der Gabe *Sikaryangespür* feststellen lässt) oder eine unerwünschte Erhebung auf andere Weise (etwa durch abschlagen des Kopfes) verhindern.

- Bei den Feylamia: Sinkt das Sikaryan des als Nahrung dienenden Elfen auf Null bevor es durch den LE Verlust stirbt erhebt sich dieser als Feylamia.
- Bei den Valherin: Ihre Opfer erheben sich nicht, egal ob Sikaryan oder Lebensenergie auf Null sinkt.

ZEITPUNKT DER ERHEBUNG BEI KLASSISCHEN VAMPIREN:

Die Erhebung eines auf diese Weise zum Vampir gewordenen findet gewöhnlich W3-1 Nächte nach dem Tode statt (kann also noch in derselben Nacht erfolgen).

Da der Vampir nach seiner Erhebung genau 0 SiP besitzt muss er noch in derselben Nacht frisches Sikaryan aufnehmen um nicht zum *Minderen Vampir* zu werden.

Ein Großteil der vampirischen Fähigkeiten zeigt sich erst nach dem ersten Sikaryanraub.

DER LEICHNAM VOR DER ERHEBUNG

Sollte der Leichnam eines von einem klassischen Vampir Getöteten 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.

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

Zusätzlich gilt je nach Vampirart:

Sinkt das Sikaryan eines Sikaryanräubers auf 0 dann...

- wird ein *klassischer Vampir* für W6 SR bewusstlos und erwacht dann als *Minderer Vampir* (siehe Kasten).
- *Lamijanim* vergehen und werden zu *Nachtbuhlern*.
- *Feylamia* trocknen aus: Alle Eigenschaftswerte sowie *Attacke* und *Paradewert* sinken auf 1, er verliert alle durch die Erhebung erworbenen Vorteile (mit Ausnahme der *IMPERAVI-Hypnose*) innerhalb kurzer Zeit. Sobald er jedoch wieder Sikaryan aufnimmt normalisieren sich die Werte.
- *Valherin* sterben einfach und sind auch nicht wiederzuerwecken.

MINDERER VAMPIRE

Ein Minderer Vampir verliert seine Seele und alle körperlichen Vorteile durch die Erhebung (gesteigerte Talent und Eigenschaftswerte, Regenerationsfähigkeit, Resistenzen, gesteigerte Sinne – auch die Dämmerungssicht). Steigerungen der körperlichen Eigenschaften seit der Erhebung werden ebenfalls rückgängig gemacht. Die *Immunität gegen Krankheiten und Gifte* bleibt erhalten.

Er kann mit normalen Waffen normal verwundet werden (Verlust des Vorteils *Körperregeneration* wie genannt). Sinkt seine Lebensenergie auf 0, fällt er in eine Bewusstlosigkeit von 1W20 SR Dauer ehe er wieder voll regeneriert erwacht, ebenso nach einer mindestens einstündigen Schlafphase.

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

Er ist endgültig vernichtet wenn seine LE unter -½ KO fällt.

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

Zwar verspürt ein Minderer Vampir weiterhin ein unstillbares (und aufgrund seines „niedrigen“ Sikaryans) unerträgliches Verlangen nach Sikaryan (die Eigenschaftswerte sind aber nicht noch zusätzlich durch das niedrige Sikaryan verringert) und versucht so oft wie möglich Sikaryan zu rauben, da er jedoch die Fähigkeit zum Sikaryanraub verloren hat, kann er 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.

VOM RAUSCHE

„Und als sie ihn in den Hals biss, entwich ihm ein leiser Seufzer.“

~*Augenzeugenbericht, Vinsalt, neuzeitlich, aus den Archiven des Adlerordens*

Während die Aufnahme neuen Sikaryans bei allen Vampirarten einen Rauschzustand und höchste Glücksgefühle hervorruft, sind die Auswirkungen auf das Opfer unterschiedlich.

Häufig werden durch den Raub des Sikaryans die momentanen Empfindungen des Opfers verstärkt – unabhängig davon ob es sich um Furcht, Schmerz oder Lustgefühle handelt. Auch wenn das Opfer schläft stellt sich oft ein Rausch ein – genauso können jedoch auch Alpträume auftreten.

Dies liegt im raschen Fluss des Sikaryan begründet, selbst wenn es den Körper verlässt.

Da das Sikaryan ein Teil des Astralkörpers ist, soll es bisweilen geschehen, dass ein Sikaryanräuber Erinnerungsfragmente und Gefühlseindrücke seines Opfers wahrnimmt, und dass der Geist eines beim Raub verstorbenen Opfers mit beschädigtem Astralleib und somit unvollständigen Erinnerungen in verwirrtm Zustand auf Dere verbleiben muss.

Besonders junge Räuber 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.

Während des Rausches ignoriert ein Sikaryanräuber

häufig alles was um ihn herum geschieht – Intuition und etwaige Gefahreninstinktproben um rechtzeitig auf einen Angriff zu reagieren sind um die Erschwernis der SbH-Probe zum Unterbrechen des Raubes (siehe unten) erschwert.

Ein Sikaryanräuber kann von seinem Opfer ablassen bevor dieses stirbt oder alle seine SiP verloren hat, dazu benötigt er jedoch eine gute Selbstbeherrschung. Er kann dies jederzeit während des Raubes versuchen, will er das Opfer möglichst „effizient“ nutzen kann er auch auf körperliche Anzeichen seines Opfers achten:

Der Sikaryanräuber konzentriert sich auf den Herzschlag und den Puls des Opfers:

**Sinnenschärfeprobe [Gehör oder Tastsinn] +12
(Opfer hat nach dem Raub noch 1-5 LeP)**

Der Sikaryanräuber konzentriert sich auf die Sikaryanmenge seines Opfers (dafür benötigt er die Gabe Sikaryangespür):

**Sinnenschärfeprobe +15 - Sikaryangespür TaW.
(Opfer hat noch 1-5 SiP)**

Wie sie sicher bemerkt haben ist die erste Methode recht unsicher (das Opfer kann noch immer durch Sikaryanverlust sterben und so zum Vampir werden), während die Zweite das Opfer nur vor der Erhebung (bei normalen Vampiren) aber nicht dem Tot schützt. „Sicherheit“ für das Opfer bietet nur die Kombination beider Methoden (um es an dieser Stelle einmal zu erwähnen: Die meisten Räuber wissen nicht was die eigentliche Ursache der Erhebung ist).

Gelingt die entsprechende(n) Probe(n) steht dem Räuber auf jeden Fall eine Selbstbeherrschungsprobe zu, die wie im Folgenden genannt modifiziert wird um mit dem Raub aufzuhören bevor das Opfer durch den Raub gefährlich viele Punkte verloren hat – am einfachsten werten sie nur einen bestimmten Teil des Würfelwurfs des Raubes wenn dieser das Opfer töten würde.

Auch vom nahen Tode des Opfers abgesehen, kann der Sikaryanräuber natürlich jederzeit versuchen den Raub zu beenden. Je Würfelwurf zum Sikaryanraub ist allerdings nur ein solcher Versuch zulässig.

Die Probe wird durch verschiedene Modifikationen beeinflusst, darunter auch die „Qualität“ des Sikaryans welche für Sikaryanräuber mit dem Nachteil *Sikaryanrestriktion* zusätzlich festsetzt von welchen Wesen überhaupt Sikaryan geraubt werden kann.

SIKARYANQUALITÄT:	
Niedere Tiere (kleine Insekten etc.):	-3
Höhere Tiere:	-2
Goblins/Orks/Shingwa:	-1
Menschen, Zwerg, Vampire, Amaunir:	0
Feylamia, ältere Vampire, Valherin:	1
Elfen, ältere Vampirartige:	2
Erzvampire, sehr alte Valherin:	3-4
Theriak:	5

Krankheit, Dämonische Verseuchung oder hohes Alter (nicht bei Vorteil Altersresistenz des Opfers) kann die Qualität des Sikaryans um 1 bis maximal 2 Punkte vermindern.

Anmerkung: Sie können eine entsprechend modifizierte SbH-Probe ebenfalls nutzen, wenn ein besonders hungriger Vampir in eine Situation kommt die ihn zum Sikaryanraub verleiten könnte.

Die SbH-Probe um den Sikaryanraub abzubrechen (welche auf MU/MU/KL abgelegt wird, eine Spezialisierung wie Suchtwiderstand hilft) wird wie folgt modifiziert:

- +/- Wert der Sikaryanqualität (siehe Kasten oben).
- +1 je 7 SiP, die der Sikaryanräuber seinem Opfer entzogen hat.
- +1 je 7 SiP die dem Sikaryanräuber noch zu seinem Maximalwert fehlen.
- +1 je Punkt des Nachteils *Sikaryangier*.
- 3 je 7 SiP die der Sikaryanräuber seinem Opfer entzieht nachdem sein Sikaryanwert bereits das Maximum erreicht hat.
- 1/-2/-3 für Kenntnis der SF Suchtkontrolle I/II/III

Beispiel: Zu Beginn fehlen einem Vampir 2 Punkte Sikaryan zu seinem Maximalwert. Er besitzt nicht den Nachteil *Sikaryangier*. Der Vampir raubt nun von einem menschlichen Opfer 28 Punkte Sikaryan und will danach mit dem Raub aufhören.

Die SbH-Probe wird wie folgt erschwert: +0 (Sikaryanqualität) +4 (28 entzogene Punkte) +0 (dem Vampir fehlen keine Sikaryanpunkte mehr da er 28/10 also 3 Punkte bekommen hat (von denen er nur 2 verwerten kann da sein Sikaryanmaximum damit erreicht ist) -3 (der Vampir hat 8 Punkte Sikaryan mehr entzogen als er verwerten kann). Macht insgesamt eine Erschwernis der SbH-Probe um $0+4+0-3=1$ Punkt.

Falls das Opfer stirbt ist ebenfalls eine wie oben modifizierte SbH-Probe nötig, damit der Vampir nicht sogleich das nächste „Sikaryangefäß“ angreift.

Findet der Vampir nicht sogleich ein geeignetes Opfer, beruhigt er sich allmählich und weitere SbH-Proben werden zunehmend erleichtert.

EXPERTE

Auch nach dem Raub ist ein Sikaryanräuber für gewöhnlich noch kurz „benebelt“. Talent- und Zauberfertigkeitstests sind bis zum Gelingen einer SbH-Probe (erschwert wie oben) um den Probenzuschlag erschwert. Die Erschwernis nimmt jedoch schnell ab.

SIKARYANVERLUST UND AU-REGENERATION

Lebewesen verlieren nur selten Sikaryan. Von dem Angriff eines Sikaryanräuber einmal abgesehen können allenfalls der Besitz und die Benutzung bestimmter Dämonischer Artefakte (etwa einem der *Schwarzen Schwerter*) oder das Einwirken eines Dämons dazu führen.

Auch Sikaryanräuber können natürlich Opfer eines anderen Räubers werden, darüber hinaus verbrauchen sie das Sikaryan für verschiedenste Dinge.

Raubt ein Sikaryanräuber vom Anderen Räubern, so verursacht der Raub nicht die üblichen 1W20 SiP und 1W6+1 LeP Schaden beim Opfer sondern nur 1W6+1 LeP und *genauso* viel SiP. Es findet auch kein SiP Verlust bei der Übertragung statt sondern der Räuber kann sich die geraubten SiP voll anrechnen. Es gelten trotzdem die Abzüge an Lebensenergie durch den Raub für das Opfer – diese SP können natürlich mit dem Vorteil *Körperregeneration* (und den entsprechenden Sikaryankosten) sofort wieder regeneriert werden.

Vampire (und die meisten anderen Sikaryanräuber) verlieren im Gegensatz zu Lebewesen andauernd Sikaryan, da es ihr künstlich erhaltener Körper nicht lange speichern kann. Selbst wenn sie nur ruhen, entflieht das Sikaryan ihrem Leib.

Zusätzlich verlieren alle Sikaryanräuber SiP wenn sie bestimmte Fähigkeiten benutzen, sei es ihre übernatürlich schnelle Regeneration oder andere „magische“ Fähigkeiten (mehr dazu im Kapitel: *Die Magie der Sikaryanräuber* auf Seite 20).

Darüber hinaus scheinen die meisten Sikaryanräuber über eine nahezu unendliche Ausdauer zu verfügen. Dies kommt daher, dass sie durch den Vorteil *Vampirismus* ihre Ausdauer beinahe beliebig regenerieren können.

Die hier getroffenen Aussagen ergänzen und ersetzen die aus **MBK** und **BH** bekannten Regelungen.

Es gilt für...

Alle Sikaryanräuber:

- Die Regeneration der Lebensenergie nach den Regeln des Vorteils *Körperregeneration* kostet so viel SiP wie dort aufgeführt (1 SiP je 10 angefangene LeP).
- Auch die Heilung von Schaden der aus einer wirkenden *Verwundbarkeit* resultiert kostet Sikaryan (Hälfte der regenerierten LeP in SiP bei normaler Regeneration, 1 LeP je 5 geraubte SiP beim Einsatz des Vorteils *Raubregeneration*).

Vampire, Feylamia und andere Sikaryanräuber:

- Können keinerlei *Überanstrengung* erleiden, jedoch *Erschöpfung*. Würde die Anzahl der Punkte Erschöpfung die KO überschreiten, so wird sämtliche Erschöpfung unter Kosten von 1 SiP auf 0 reduziert.
- Erleiden alle 5 Tage 1 Punkt Erschöpfung die sie schlafend verbringen.
- Erleiden jeden Tag 1 Punkt Erschöpfung den sie aktiv verbringen (unabhängig von sonstigen Modifikatoren).

Anmerkung: Feylamia erleiden sogar 2 Punkte Erschöpfung je Tag.

- Erleiden keine Abzüge durch niedrige Ausdauer, sinkt die AU auf Null erleiden sie 1 Punkt Erschöpfung wobei sich die Ausdauer jedoch auf den Maximalwert regeneriert.

Anmerkung: Für diese Sikaryanräuber ist dies die einzige Möglichkeit ihre Ausdauer wieder zu regenerieren.

Spielen sie ohne die Ausdauerregeln im Kampf und ohne Erschöpfung durch Sprints, so sollten sie die täglichen Punkte Erschöpfung nach bestem Gewissen um bis zu 3 Punkte erhöhen.

Valherin:

- Können die Aktion *Atem holen* (Dauer: 2 Aktionen) alternativ dazu nutzen um unter Kosten von 1 SiP Erschöpfung und Überanstrengung um KO Punkte zu vermindern und gleichzeitig die Ausdauer auf den Maximalwert zu regenerieren.
- Verzichtet der Sikaryanräuber völlig darauf normale Nahrung zu sich zu nehmen, so verliert er die Fähigkeit AU, Erschöpfung und Überanstrengung auf natürlichem Wege zu regenerieren.

Da es sich bei den Valherin nicht um untote Kreaturen handelt verlieren sie im Normalfall nicht 'automatisch' Sikaryan.

META-TALENTE ZUR JAGD

Natürlich kann man die Nahrungssuche eines Sikaryanräubers einfach übergehen – aber besonders zu Beginn des Daseins als Räuber bieten sich hier interessante Gelegenheiten für Rollenspiel und Ansätze für Abenteuerereinstiege.

Andererseits ist sie auf Dauer zeitraubend und kann den Spielfluss hemmen. Um dies zu umgehen werden hier Meta-Talente vorgestellt mit denen sich die Nahrungssuche verkürzen lässt. Die hier vorgestellten Regeln basieren auf den Experten-Regeln zur Jagd aus der Spielhilfe **Zoo-Botanica** Aventurica (S 59f.).

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

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.

Die meisten Sikaryanräuber stellen jedoch kulturschaffenden Zweibeinern nach; auch hier ist sowohl Pirsch- wie Ansitzjagd möglich. Es gelten folgende Änderungen zu den in Zoo-Botanica genannten Regeln (Inwieweit man diese Regeln benutzen will sei jedem selbst überlassen – man sollte dabei jedoch immer im Hinterkopf behalten, dass es hier eben nicht nur um die Jagd auf irgendwelche geistlosen Tiere sondern – brutal ausgedrückt - um nichts anderes als Mord geht.)

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 *Sikaryanräuber* wohl nur Einzelne 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/Valherin W3x2 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.

VERFÜHRUNG KULTURSCHAFFENDE (IN/CH/CH), META-TALENT

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

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 Punkte, Unansehnlich erschwert die Probe um 2, Widerwärtiges Aussehen erschwert die Probe sogar um 5. Mit sichtbaren Vampirfängen Vorteil *Sikaryanraub [Fänge I]* ist die Probe um 2 erschwert. Der Nachteil *Stigma: Glühende Augen* erschwert 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.

DIE MAGIE DER SIKARYANRÄUBER

Ungewöhnlich viele Sikaryanräuber zeigen nach ihrer Erhebung magische Fähigkeiten sofern sie nicht bereits vor zuvor magiebegabt waren. Die in diesem Kapitel getroffenen Aussagen ersetzen und erweitern jeweils jene in **MWW** und **MGS** sofern Sikaryanräuber betroffen sind.

DIE WIRKUNG VON MAGIE

Magische Waffen

- Der waffenlose Angriff eines körperlichen Sikaryanräubers gilt als magische Waffe, er ist in der Lage transsphärische Entitäten zu verletzen. Bemerkenswerter Weise gilt dies jedoch nicht gegenüber anderen körperlichen Sikaryanräubern.

Steht ein Sikaryanräuber unter der Wirkung einer *Übernatürliche Gabe* wie **HEXENKRALLEN** oder **ADLER-SCHWINGE**, so gelten seine Angriffe ebenfalls gegenüber anderen Sikaryanräubern nicht als magische Waffen.

Antimagie

- Antimagie, insbesondere **VERWANDLUNG BEENDEN** und **PENTAGRAMMA** sind wirkungslos sofern keine Selbstverwandlung des Vampirs beendet werden soll.

Hellsicht

- Sikaryanräuber mit dem Nachteil *Dämonische Aura* werden durch die klassische Analyse (**ODEM ARCANUM**, **ANALYS ARCANSTRUCTUR**, **OCULUS ASTRALIS**) als magische Kreaturen enthüllt, sehr ähnlich den Dämonen, aber mit nur für Experten erkennbaren eigenen arkanen Mustern.
- Der **EXPOSAMI** zeigt Vampire an, sofern sie über genügend SiP verfügen.

Illusion

- Der REFLECTIMAGO schenkt selbst Sikaryanräubern mit dem Nachteil *Stigma: Kein Spiegelbild* ein solches.

Heilmagie

- *Vampire* sind immun gegenüber Heilmagie.
- Wird ein Valherin gemäß der Verwundbarkeit *Schwäche der Valherin* verletzt, so ist dieser Schaden magisch heilbar – allerdings gelten 5-fache ASP Kosten.
- Weitere Komponenten eines Heilzaubers (wie die Beherrschungskomponente des LEVTHANS FEUER) zeigen jedoch Wirkung (inwiefern die „Zuneigung“ eines Sikaryanräubers wünschenswert ist, ist jedoch eher fraglich...)

Schadens & Elementarmagie

- Sofern keine *Verwundbarkeit* wirkt, wirken die Vorteile *Dämonische Resistenz* (Schaden halbiert, zusätzlich gilt die MR als magischer RS) und *Körperregeneration* sofern er über diese verfügt.

ERSCHWERNISSE VON ZAUBERPROBEN

Für jedwede Zauberei kommt es zusätzlich zu den aus **MWW** bekannten Erschwernissen zu einem Zuschlag in Höhe des VK Wertes einer gerade wirkenden *Verwundbarkeit* (etwa Zauberei auf Personen die durch passende Amulette geschützt sind) und für niedriges Sikaryan (siehe *Folgen des Sikaryanraubes* Seite 16).

MAGISCHE SONDERFERTIGKEITEN & RITUALE

In diesem Kapitel finden sie Änderungen an existierenden magischen SF, die sie beachten sollten, falls ein Sikaryanräuber diese bereits besitzt oder erwirbt (für das Erwerben von Sonderfertigkeiten gilt ein Sikaryanräuber ohne weiter spezifizierten Vorteil als *Viertelzauber*, selbst wenn er diesen Vorteil nicht besitzt.)

Weitere Sonderfertigkeiten

- Blutmagie: Auch dem Blut von Sikaryanräubern kann Blutmagie gewirkt werden – dabei muss stirbt die Quelle des Blutes jedoch nicht notwendigerweise. Es ist möglich einfach eine bestimmte Menge Blut zu entnehmen. Der Sikaryanräuber verliert dadurch zu gleichen Anteilen LeP und SiP und zwar immer W6 mehr als beabsichtigt. 1 LeP und SiP zählt dabei gemeinsam als 5 AsP.

Blutmagie mit solchem Blut ist allerdings noch unberechenbarer als es gewöhnliche Blutmagie 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 Blutmagierituale durchgeführt werden können sind um 3 zusätzliche Punkte erschwert.

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 sogar Angezogen und können die Linie auch über-

schreiten.

- Lebenskraft des Dolches: Bei gelungener Anwendung entzieht der Druiden dem Boden RkP* Punkte Sikaryan die er sich nach den üblichen Regeln zum Raub (Vorteil *Vampirismus*) anrechnen kann. Zusätzlich wirkt diese SF bei der Anwendung wie der Vorteil *Raubregeneration*.

Pflanzen in nächster Nähe verdorren, die Erde wird für mindestens soviel Monate wie SiP entzogen wurden unfruchtbar – und zwar in einem Durchmesser von entzogenen SiP x 3 Schritt.

DIE ZAUBERKRAFT DER SIKARYANRÄUBER

Charaktere die schon vor ihrer Erhebung magiebegabt waren behalten ihre magischen Fähigkeiten und regenerieren ihre AE nach herkömmlichen Regeln.

Auch viele Charaktere die vorher nicht magiebegabt waren zeigen nach der Erhebung magische Fähigkeiten. Diese speisen sich nicht aus Astralenergie sondern stellen über die SF Verbotene Pforten eine besondere Art der Blutmagie dar. Regeltechnisch verfügen solche Sikaryanräuber über den Vorteil Übernatürliche Begabung auch ohne dass sie dafür Viertel-/Halb- oder Vollzauberer sein müssen. Welche Zauber wählbar sind und weitere Besonderheiten erfahren sie auf Seite 22.

VERBOTENE PFORTEN

Dieser Sonderfertigkeit kommt eine zentrale Rolle bei den *Übernatürlichen Begabungen* der Sikaryanräuber zu. Abweichend von den Angaben in **MWW** gelten folgende Regeln:

- Sikaryanräuber können diese SF besitzen unabhängig davon ob sie eigentlich zur Zauberei fähig wären (diese SF ist bei vielen Vampirarten bereits mit der Erhebung vorhanden).
- Lebensenergie wird im Verhältnis 1:1 in Astralenergie umgewandelt.
- Da es sich um eine natürliche Fähigkeit der Sikaryanräuber handelt ist keine Probe auf Selbstbeherrschung nötig um die Umwandlung in Gang zu setzen. Die Fähigkeit erlaubt jedoch nur dann mit LE zu zaubern, wenn die Astralenergie (sofern der Sikaryanräuber überhaupt über solche verfügt) bereits verbraucht ist oder sie durch den folgenden Zauber vollständig aufgezehrt werden würde.
- Sinkt bei einem Zaubervorgang die LE unter 5, so verliert der Zauberende *permanent* so viele LeP, wie seine LE weniger als 5 beträgt.
- Die LE kann durch einen Zauber auch unter 0 sinken, in diesem Fall gilt der zaubernde Sikaryanräuber als vernichtet/tot (klassische Vampire zerfallen zu Staub). Von der Seele findet sich keine Spur mehr, eine Wiedererweckung scheint daher unmöglich.
- Die durch den Zauber verlorenen LeP können den üblichen Regeln gemäß (Vorteil *Körperregeneration*) regeneriert werden mit nachfolgenden Ausnahmen.
- Für durch eine magische Ausbildung erlernte Zauber und Rituale gilt weiterhin (ausgenommen hiervon sind also die durch die Erhebung neu erworbenen Übernatürlichen Begabungen sowie die von Magiedilettanten *ohne* magische Ausbildung):
 - Die Zauberprobe ist um zusätzlich 2 Punkte erschwert.
 - Der Zauber verbraucht, ohne Rücksicht auf seine sonst üblichen AE-Kosten, seien sie nun einmalig oder pro KR aufzuwenden, W3 LeP zusätzlich und bringt einen Punkt Erschöpfung.
 - Die Verwundbarkeiten *Hesindefluch*, *Feqzfluch* und *Schwäche der Valherin* führen dazu, dass der LE Verlust durch Zauberfähigkeiten aus einer magischen Ausbildung *nicht* durch den Vorteil *Körperregeneration* regeneriert werden kann.

Elfenlieder

- Das Friedenslied: Der Feylamia ist 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. Allerdings bei der Vernichtung des Vampirs.
- Seelenfeuer: Wirkt auch gegen Vampire
- Macht des Lebens: Wirkt nicht gegen sich selbst.

Vertrautentiere

Ein bestehendes Vertrautentier stirbt nicht nach der Vampirwerdung der Hexe, der LO-Wert sinkt allerdings um 10 Punkte – und kann nie über einen Wert von 10 steigen so lange das Tier noch

lebt (sie kann darüber steigen wenn die Vampirhexe den Vertrauten ebenfalls zu einem Sikaryanräuber macht).

Vampirhexen finden gewöhnlich keine Vertrautentiere so sie noch keines besitzen.

Rituale der Gildenmagier/Scharlatane

- Schutz gegen Untote: Dieses Kugelritual kann auch gegen untote Sikaryanräuber (also nicht gegen Valherin) eingesetzt werden. Das silberne Schutzschild wird nur äußerst ungern betreten: Dem Charakter muss eine MR-Probe gelingen die um die RkP* (und den halben Wert eines ev. Hesindefluches) 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 Erhebung hat dieselbe Wirkung wie Abfall vom Rastullahglauben: Die Ritualkenntnis sinkt auf 0.

Gjalskerländer Tierkrieger

- Ruf des Odun: Die LO des Tieres beträgt nur RkP* bei einem Vampir-Tierkrieger

Zibiljarituale

- Schwarmseele: Dieses Ritual bleibt anwendbar – etwa wenn ein durch den Vampirismus korrumpierter Zibilja eine eigene Vampirsippe eröffnet...

Anmerkung zum Elementarismus: Herbeirungszauber sind bei Sikaryanräubern der Art Vampir pauschal um zusätzlich 5 Punkte erschwert. Die Charismaproben um zusätzlich 13 Punkte (sofern es sich nicht um pervertierte Elementare handelt).

ÜBERNATÜRLICHE BEGABUNGEN

Viele Sikaryanräuber verfügen nach ihrer Erhebung über magische Fähigkeiten selbst wenn sie zuvor nicht magiebegabt waren.

Es gibt passive Begabungen (wie das Sikaryangespür) und aktive (ähnlich magiedilettantischen Zaubern).

Aktive Begabungen werden unter Verbrauch von AsP/LeP wie im Eintrag zur SF *Verbotene Pforten* geschildert benutzt.

Wie viele und welche Übernatürlichen Begabungen ein Sikaryanräuber bei der Erhebung wählen kann finden sie im folgenden Kapitel.

Der Startwert jeder Übernatürlichen Begabung beträgt immer 3 Punkte (TaW oder ZfP.)

PASSIVE BEGABUNGEN

Passive Begabungen sind ständig aktiv und brauchen nicht extra aktiviert zu werden. Sie werden regeltechnisch wie eine Gabe (etwa wie Gefahreninstinkt) behandelt.

ZAUBERWIRKEN

- *Übernatürliche Begabungen* erfordern Konzentration und meist Sicht jedoch gewöhnlich keine Gestik oder Formel.
- Alle allgemeinen *Varianten* sind zugänglich (also sofern nicht anders genannt keine Varianten die speziellen Repräsentationen vorbehalten sind).
- An *Spontanen Modifikationen* ist nur *Erzwingen* und *Reichweite* möglich.
- Vampirzauber kosten genau soviel AsP wie angeben beziehungsweise genau soviel LeP wie AsP (siehe Kästen zur SF *Verbotene Pforten* auf Seite 20).
- Übrige Angaben zur Zauberwirkung entnehmen sie (von aufgeführten Ausnahmen abgesehen) dem **LC**.

SIKARYAN-GESPÜR

Das Sikaryan-Gespür wirkt ähnlich wie ein permanenter EXPOSAMI, allerdings sieht der Sikaryanräuber keine Auren sondern spürt nur das Sikaryan in den Wesenheiten um sich herum. Es ist mit dieser Gabe nicht möglich Pflanzen zu erkennen (das Sikaryan in anderen Sikaryanräubern aber sehr wohl).

Die Gabe kann durch Antimagie (etwa HELLSICHT TRÜBEN) gestört werden. Die Gabe wirkt zwar ständig, ohne direkte Konzentration allerdings eher unbewusst. Sofern ein Sikaryanräuber durch seine Umgebung abgelenkt wird oder sich intensiv mit etwas anderem beschäftigt ist es leicht Sikaryanträger zu „übersehen“. Anders sieht es aus wenn der Räuber sich auf die Wahrnehmung konzentriert oder keinerlei Ablenkungen vorhanden sind. Größere Menschenmengen erschweren darüber hinaus das Unterscheiden verschiedener Quellen. Eine Probe auf Sinnenschärfe mit einem TaW der sich aus dem halben Wert Sinnenschärfe und dem halben TaW der Gabe zusammensetzt kann entscheiden wie genau die Eindrücke sind die der Sikaryanräuber erhält.

Auf jemanden mit dem Vorteil *Verhüllte Aura* wirkt die Gabe um 7 Punkte reduziert (sinkt die Gabe dadurch auf 0 oder darunter ist derjenige mit der Gabe überhaupt nicht wahrzunehmen).

- Ab einem Gabenwert von 7 kann der Charakter Sikaryanräuber und nicht-Sikaryanräuber unterscheiden.
- Ab einem Wert von 11 können bekannte Individuen anhand der Gabe identifiziert und Tieren von höheren Lebewesen unterschieden werden.
- Ab einem Gabenwert von 14 kann der Sikaryanräuber erkennen ob ein Wesen krank, gesund, erregt oder ruhig, dämonisch verseucht oder natürlich drittsphärisch ist.

Reichweite: 1 Schritt je Punkt Sikaryan des Opfers – durch Materie hindurch wirkt die Gabe schwächer (etwa analog zum Zauber EXPOSAMI **LC 55**) hier können jedoch Sinnenschärfeprouben helfen. Der Maximalwert der Gabe beträgt 1N+3.

AKTIVE BEGABUNGEN

Bei aktiven Begabungen handelt es sich durchgehend um *Übernatürliche Begabungen* wie sie auch bei Magiedilettanten auftreten.

In der Folgenden Liste finden sie die Begabungen welche bei der Erhebung für die verschiedenen Vampirarten zu Auswahl stehen.

- Junge Sikaryanräuber die zuvor nicht magisch begabt oder nur *unausgebildete* Magiedilettanten waren können bis zu 6 (*Valherin* nur 4) aktive Begabungen wählen (Übern. Begab. durch die Vampirart vermindern die Anzahl). Bei Magiedilettanten darf die Gesamtzahl der Begabungen 6 nicht überschreiten.

Die *GP-Kosten* bei der Erhebung belaufen sich je Übernatürlicher Begabung für Charaktere mit dem Vorteil *Viertelzauberer* auf 1 GP, für Charaktere ohne den Vorteil *Viertelzauberer* auf 2 GP je Zauber.

- Es gibt einige Begabungen die *auch* gewählt werden können wenn der Charakter Halb- oder Vollzauberer bzw. ausgebildeter Viertelzauberer ist. Diese Begabungen sind in der Tabelle mit einem Stern (*) gekennzeichnet. Die GP-Kosten belaufen sich dabei für Viertelzauberer auf 1 GP, Nichtzauberer weiterhin auf 2 GP und für Halb-Vollzauberer auf 3 GP.

Es ist jeweils angegeben ob die jeweilige Gabe für Vampire (M) oder/und Valherin (L) wählbar ist.

Die mit Kreis (°) gekennzeichneten Gaben sind neu in dieser Spielhilfe und werden ab der nächsten Seite im Detail vorgestellt.

TABELLE: ÜBERNATÜRLICHE BEGABUNGEN	
ADLERAUGE	M L
ADLERSCHWINGE	M L (bei Valherin selten)
Beim ADLERSCHWINGE gelten folgende Änderungen:	
<ul style="list-style-type: none"> • Alle Vor-/Nachteile sowie Steigerungen der körperlichen Eigenschaften (KK, GE & KO bei Valherin und Vampiren), die der Charakter durch die Erhebung erhalten hat, werden voll auf die Tierform übertragen (was sich in besseren Werten bemerkbar machen kann). • Die Valherin <i>müssen</i> katzenartige Tiere welche mit ihrem Seelentier übereinstimmt wählen. • Wie in elfischer Repräsentation sind die Kosten pro Stunde und nicht je Spielrunde abzurechnen (wenn die Tiergestalt dem Seelentier entspricht). • Als zusätzliche Variante die nur den normalen Vampiren zur Verfügung steht existiert: <i>Erweiterte Aura</i> (ab ZfW 14 (+5)): Die Kleidung und am Körper getragene Ausrüstung wird mitverwandelt (alles was unter die Erweiterte Aura fällt). 	
ALPGESTALT	M
Die Variante <i>Fremdgestalt</i> ist nicht zulässig.	
ATTRIBUTO	M L
Wirkung wie bei Magiedilettanten (siehe LC), allerdings nur auf KK und GE anwendbar. Die ZD beträgt nur 5 Aktionen.	
AXXELERATUS	M
BANNBALADIN	M
BLICK DES NACHTMAHRS°*	M (gelegentlich)

BLICK DURCH FREMDE AUGEN	M
Der Zauber wirkt nur auf Charaktere welche entweder von dem Sikaryanräuber in einen Vampir verwandelt wurden (MR halbiert) oder die dessen Blut getrunken haben (und es sich noch in ihrem Körper befindet). Die Variante <i>Fremder Zauber</i> steht nicht zur Verfügung.	
BLICK IN DIE GEDANKEN	M
BÖSER BLICK	M
ECLIPTIFACTUS	L (sehr selten)
Diese Gabe hat als Standardwirkung die Wirkung der Variante <i>Schattensprung</i> , der Vorteil <i>Körperregeneration</i> wirkt während der Wirkungsdauer nicht.	
Die normale Wirkung und andere aufgeführte Varianten können nicht benutzt werden, dafür existiert folgende zusätzliche Variante: <i>Schattenreise</i> (+11 ab TaW 14) Wie <i>Schattensprung</i> jedoch hat der Valherin die Möglichkeit während der Wirkungsdauer in den nahen Limbus zu wechseln (die Kosten erhöhen sich um 2 Punkte je SR). Die Wirkung entspricht der Grundwirkung des Zaubers <i>KÖRPERLOSE REISE</i> (keine Varianten erlaubt) wobei der Körper nicht zurückbleibt. In der realen Welt muss der Valherin weiterhin von Schatten zu Schatten springen – im Limbus ist die Bewegung nicht eingeschränkt. Er kann den Limbus jedoch nur durch einen Schatten in der wirklichen Welt wieder verlassen/betreten. Die erneuten Zauberproben bei längerem Limbusaufenthalt sind nötig, bei Misslingen wird der Charakter jedoch nur in den nächsten Schatten in der wirklichen Welt geworfen und erleidet dabei 2W20 SP (nicht durch den Vorteil Körperregeneration heilbar).	
Die Merkmale des Zaubers (sofern in Myranor relevant ändern sich auf Form, Limbus, Bewegung).	
HERR ÜBER DAS TIERREICH	M
HEXENKRALLEN	M L (bei Valherin enthalten)
KRÄHENRUF	M
Bei der Generierung muss sich der Charakter auf eine Grundwirkung festlegen. Varianten stehen nicht zur Verfügung. Üblich ist ein Fledermausruf, auch der Rattenruf und Rabenruf (bei Kindern der Nacht) existieren.	
KRÖTENSPRUNG	M L
KUSS DES VAMPIRS°	M
LEVTHANS FEUER	M
Diese Gabe wirkt als reiner Liebeszauber – (keine Regeneration/Raubwirkung). Der Zauber kostet aber auch nur noch 5 AsP. (2+3 je Opfer in der Variante mit mehreren Beteiligten). Das Merkmal ist nur noch Einfluss.	
Während des Liebesspieles ist der Verzauberte unfähig eine Gefahr zu erkennen die von dem Vampir ausgeht, selbst ein Biss wird gewöhnlich nicht bemerkt. Eventuelle Gefahreninstinkt- oder Klugheitsproben zur rechtzeitigen Besinnung (also während der Vampir bereits Sikaryan raubt) sind um ZfP*/2 erschwert. Handelt es sich bei dem Vampir um einen Succubus/Incubus sind solche Proben um weitere 3 Punkte erschwert.	
MEMORABIA FALSIFIR	M (selten)
MOVIMENTO DAUERLAUF	L
NEBELLEIB	M
RUF DES VAMPIRS°*	M (häufig)
SOG DES PURPURNEN°*	M (sehr selten)
Bei dieser Gabe gilt die Ausnahme, dass sie nur von Charakteren gewählt werden kann die über den Vorteil Vierte-, Halb-, oder Vollzauberer verfügen.	
SOMNIGRAVIS	M
SPINNENLAUF	M
TIERGEDANKEN	M L
<ul style="list-style-type: none"> • Bei normalen Vampiren gilt, dass wenn dieser Zauber auf ein Vampirtier gewirkt wird welches der Sikaryanräuber selbst erschaffen hat, dessen MR halbiert wird. Die Basisloyalität gewöhnlicher Tiere beträgt nur 3 statt 7. • Bei Valherin beschränkt sich die Wirkung dieses Zaubers auf Tiere die ihrem Seelentier ähneln (also üblicherweise Katzenartige, in extrem seltenen Einzelfällen Insekten.) Dafür ist der Zauber aber auch um 2 Punkte erleichtert wenn das Ziel dem eigenen Seelentier besonders nahe steht. 	
TRAUMGESTALT	L (sehr selten)
VIPERNBLICK	M
ZAUBERWESEN DER NATUR	L (selten)

BLICK DES NACHTMAHRS

Probe: MU/CH/KK (+MR)

- **Technik:** Der Vampir fixiert sein Opfer mit starrem Blick (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 gemäß dem Vorteil *Vampirismus* einen Teil 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 um ZfP* erschwerte Probe Gefahreninstinkt zu (sofern das Opfer diese Gabe besitzt), um nach 1W6 SR zu erwachen.
- **Kosten:** 4 AsP (zum Aufbau 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: Diese Variante erlaubt es die Übertragungsgeschwindigkeit zu erhöhen; jede Erschwernis von +2 halbiert die Übertragungszeit.
Diese Variante lässt sich mit anderen kombinieren (eine entsprechend hohe Intuition vorausgesetzt).
- *Aura des Todes* ab ZfW 14 (+7): Der Vampir braucht seine Opfer nicht zu fixieren und kann sich frei bewegen. Bis der Zauber zu wirken beginnt muss er sich 1 SR lang konzentrieren (ZD), danach verlieren sämtlichen Wesen mit MR < ZfP* im Radius von ZfW Schritt 1 SiP pro SR (und sie verlieren je 1 LeP).
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 W20+5 AsP und wirkt maximal ZfW SR lang.
- **Antimagic:** 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

KUSS DES VAMPIRS

Probe: IN/IN/CH (+MR)

- **Technik:** Der Vampir küsst oder leckt kurz über eine 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 kaschiert werden. Es ist unerheblich ob das Opfer lebt oder gerade erst gestorben ist (Ist das Opfer tot kommt keine MR als Erschwernis hinzu).
- **Kosten:** 3 AsP
- **Zielobjekt:** Einzelwesen
- **Reichweite:** Berührung
- **Wirkungsdauer:** ZfP* Tage
- **Modifikationen und Varianten:**
- „*Heilung*“ ab ZfW 7 (+3): Die Wunde wird nicht nur verborgen, sondern je nach ZfP* werden die auftretenden Nebeneffekte (Siehe Kasten *Vampirbisse* im Kapitel *Vorteile*) für die Wirkungsdauer des Zaubers abgeschwächt. Um die Nebeneffekte vollständig zu Unterdrücken sind 7 ZfP* nötig.
- **Antimagic:** kann in einer Zone des VERWANDLUNG BEENDEN nur erschwert gewirkt und mit diesem Spruch beendet werde.
- **Merkmale:** Form

RUF DES VAMPIRS

Probe: MU/IN/IN (+MR)

- **Technik:** Der Charakter denkt an das Opfer und formuliert einen Gedanklichen Ruf.
- **Zauberdauer:** 4 Aktionen
- **Wirkung:** Das Opfer fällt für die Dauer des Zaubers in eine schlafwandlerische Trance und nähert 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 *SbH-Probe + ZfW* - erlittene SP* aus der Trance erwachen. Nach je 10 KR (bzw. jedem erneuten Würfelwurf beim Sikaryanraub) oder bei erneutem Schaden ist eine weitere SbH-Probe 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 einmal Sikaryan geraubt hat. Vampiren die der Zauberwirker selbst erschaffen hat können sich nur mit ihrer halben MR schützen.
- **Kosten:** 7 AsP
- **Zielobjekt:** Einzelwesen
- **Reichweite:** ZfW x 5 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 die der Vampir erteilt wie schlafwandelnd aus (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).
- *Unbekanntes Opfer* ab ZfW 7 (+5): Wie Standardwirkung, jedoch entfällt die Bedingung, dass der Vampir dem Opfer bereits Sikaryan geraubt haben muss – er muss lediglich das Opfer aus der Nähe für etwa 1 SR beobachten (oder es bereits über einen längeren Zeitraum kennen).
- **Antimagic:** 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:** 1 SR
- **Wirkung:** Der Vampir erschafft eine magische Brücke, die es ihm erlaubt seinem Opfer, dessen Sicht immer mehr von purpurnem Nebel beeinträchtigt wird, allein durch seine Berührung Sikaryan und Astralenergie zu rauben: Das Opfer verliert 1 SiP und W6 AsP je SR (von den SiP kann sich der Vampir wie üblich gemäß dem Vorteil *Vampirismus* einen Teil gutschreiben). Die AsP kann er sich vollständig gutschreiben jedoch erhöhen sich seine eigenen AsP nicht über das Maximum. Wird die Konzentration gebrochen, der Vampir angegriffen oder die Berührung sonst irgendwie unterbrochen, ist der Bann gebrochen und kann 12 Stunden lang nicht mehr erneuert werden.
- **Kosten:** 7 AsP
- **Zielobjekt:** Magisch begabtes Einzelwesen
- **Reichweite:** Berührung
- **Wirkungsdauer:** max. 3x ZfW SR (A)
- **Modifikationen und Varianten:** Erzwingen, Reichweite
 - *Rascher Raub* 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 1 LeP den sich der Vampir als AsP gutschreiben kann.
- **Antimagie:** Kann in einer Zone des VERSTÄNDIGUNG STÖREN nur erschwert gewirkt werden, eine direkte Anwendung auf das Opfer oder den Zauberkrieger hebt den Zauber auf.
- **Merkmale:** Verständigung

DAS BLUT DER SIKARYANRÄUBER

Das Blut eines körperlichen Sikaryanräubers dient als Sikaryanspeicher und ist mit dem Fluch des Vampirismus durchdrungen. Es ist also kaum überraschend dass es über besondere Eigenschaften verfügt.

KONSISTENZ DES BLUTES

Auf den ersten Blick wirkt das Blut eines Sikaryanräubers nicht anders als gewöhnliches Blut.

Es gerinnt jedoch nur sehr langsam (wonach auch das Sikaryan vollständig aus dem Blut verschwunden ist) und bleibt selbst bei Temperaturen flüssig wenn normales Blut bereits zu Eis erstarrt wäre.

Bei mächtigen Sikaryanräubern kann sich die Farbe des Blutes verdunkeln, sogar bis zu Schwarz, gleichzeitig kann man bei solch mächtigem Blut (sofern der Charakter gleichzeitig den Nachteil *Dämonische Aura* besitzt) weitere Widerlichkeiten 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 Sikaryanräubern genannte Färbung aufweist. Bei anderen Ernährungsarten "verwässert" die rötliche Färbung mit der Zeit immer mehr - bis es zu einer weißlich halb durchsichtigen Flüssigkeit wird.

WIRKUNG DES BLUTES AUF LEBENDE

Der Fluch des Vampirismus überträgt sich nicht nur wenn ein Sikaryanräuber das gesamte Sikaryan seines Opfers raubt sondern ebenfalls wenn ein Lebewesen eine bestimmte Menge des vampirischen Blutes zu sich nimmt.

- Das Blut eines *Feylamia* ist in der Lage Elfen in Feylamia zu verwandeln, jedoch ist der Geschmack von Feylamiablut für Elfen so widerwärtig das eine zufällige Aufnahme praktisch ausgeschlossen ist.

- Das Blut der normalen Vampire scheint in der Lage fast jedes Lebewesen (mit Ausnahme von Elfen) in Vampire zu verwandeln. (Mehr über infizierte Tiere finden sie im Kapitel *Tiere als Sikaryanräuber* auf Seite 42.)
- Das Blut der Lamijanim scheint nicht die Fähigkeit zu besitzen andere Wesen in eine vom Vampirismus befallene Kreatur zu verwandeln.
- Das Blut der Valherin scheint zunächst unfähig Wesen in Vampir-Kreaturen zu verwandeln. Dies gilt jedoch nur für den Großteil der Valherin, denn das Blut sehr alter und mächtiger Valherin ist in passenden Fällen sehr wohl in der Lage andere Wesen zu verwandeln.

Vampirblut schmeckt für Menschen im ersten Moment nicht anders als normales Blut – dies ändert sich jedoch nach den ersten paar Schluck, dann stellt sich schnell ein Rauschzustand ein. Aus diesem Grund ist Vampirblut eine süchtig machende 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.

WIRKUNG DES BLUTES AUF SIKARYANRÄUBER

Das Blut von Sikaryanräubern hat zunächst einmal keine besonderen Auswirkungen – es 'schmeckt' aufgrund des in anderer Weise gespeicherten Sikaryans nur anders und kann meist zweifelsfrei von anderem

Blut unterschieden werden. Es nährt genauso wie das Blut von Lebewesen, allerdings muss es nicht direkt vom Körper getrunken werden, da das Sikaryan im Blut gelöst ist und sich nicht so schnell verflüchtigt.

Beim Sikaryanraub an einem Sikaryanräuber werden bei der Übertragung direkt SiP transferiert. (siehe grauer Kasten im Kapitel: *Sikaryanverlust und AU-Regeneration* Seite: 18)

Trinkt ein Vampir oder Valherin das Blut seiner eigenen oder jeweils anderen Art so können sich kurzzeitig (ein paar Stunden lang) positive Auswirkungen bemerkbar machen (etwa gesteigerte Werte in den körperlichen Eigenschaften sowie weitere vampirische Fähigkeiten) wenn das Opfer sehr mächtig war.

Nach Meisterentscheid kann nach dem Abklingen der Verbesserung eine SE in einem der gesteigerten Werte zurückbleiben. In sehr selten Fällen können so auch neue Gaben (mit Startwert 0) erworben werden.

Bei sehr kraftvollem Blut kann es auch hier zu einem Suchteffekt kommen (besonders wenn häufiger vom selben Individuum geraubt wird.)

ERFAHRUNG DURCH SIKARYANRAUB

Beraubt ein Sikaryanräuber einen mächtigeren Sikaryanräuber seines sämtlichen Sikaryans, so kann dies zu mehr als nur einer Speziellen Erfahrung führen wie im Folgenden aufgeführt.

Anmerkung: Ein Vampir ohne Sikaryan wird normalerweise zum Minderen Vampir, in diesem Fall jedoch zerfällt er sofort zu Staub.

Zusammen mit Auszügen aus der Erinnerung des vernichteten Sikaryanräubers erhält der Jüngere 1/3 der Abenteuerpunkte welche das Opfer mehr besaß als er selbst. Diese kann er nun einsetzen um seine Werte zu verbessern. Diese Abenteuerpunkte kann er ausnahmsweise auch verwenden um auch um Vorteile und Fähigkeiten zu erwerben (Vorzugsweise solche die das Opfer besaß). Die genauen Kosten und Regelungen hierzu finden sie im Kapitel *Erfahrung für Vampire* Seite 26f.

Es soll jedoch schon vorgekommen sein, dass mit den Vorteilen auch Nachteile des Opfers übertragen wurden.

Bei gelehrten Vampiren stößt man auf Geschichten in denen das Opfer beim Raub nicht nur Teile die Erinnerung sondern (unabsichtlich) weit mehr raubte – bis hin zu eine echten Seelenwanderung bei der der Geist des jüngeren Vampirs vollkommen von seinem eigentlichen Opfer beherrscht wird. (Dies Bedarf eigentlich keiner Regelung, sie können jedoch davon ausgehen, dass dies spätestens der Fall ist wenn die durch den Raub erhaltenen AP die bisherigen AP des Sikaryanräubers übersteigen.)

Anmerkung: Es ist theoretisch möglich mit Analysemagie herauszufinden, dass ein Sikaryanräuber sich des Blutes eines anderen auf bemächtigt hat, doch dazu muss der Magier sich mit der Beschaffenheit von mehreren Sikaryanräubern auskennen – und wer ist das schon außer einem alten Sikaryanräuber der gleichzeitig ein erfahrener Hellsichtmagier ist ...

ARCANE BESONDERHEITEN DES BLUTES

- 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 Sikaryanräuber* Seite: 21).

Damit ein Lebewesen durch das Trinken von Vampirblut den Fluch des Vampirismus erleidet (sofern dies möglich ist s.o.) müssen folgende Bedingung erfüllt werden:

Das Lebewesen muss mindestens so viel SiP (mit dem Blut) aufnehmen wie es selbst LeP im Moment der Umwandlung besitzt (überschüssige Punkte besitzt der junge Sikaryanräuber dann bereits nach der Umwandlung ohne zuerst Sikaryan rauben zu müssen). Dies ein Grund dafür, dass bei rituellen Umwandlungen zumeist erst vom Opfer geraubt wird.

Beim Blut normaler Vampire (und nur diesen) stellen sich bei Sterblichen Veränderungen ein, auch wenn die Menge des aufgenommenen Blutes nicht reicht um die Erhebung einzuleiten:

Der Sterbliche erhält zeitweise den Vorteil *Dämmerungssicht* und *Altersresistenz* sowie einen Bonus von einem Punkt auf Sinnenschärfe.

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 diese jedoch wie eine *Angst vor...* wirken.

Die positiven Auswirkungen halten etwa 10x so viele Tage an wie SiP aufgenommen wurden, die negativen mindestens doppelt so lange - sofern kein Geweihter ein Reinigungsritual vollzieht.

VERNICHTUNG EINES SIKARYANRÄUBERS

Um einen Sikaryanräuber zu vernichten muss dessen Lebensenergie (wie üblich) weit genug reduziert werden, da die meisten Sikaryanräuber jedoch über starke Regenerationskräfte verfügen ist dies in der Praxis oft überraschend schwierig.

Die im Folgenden genannten Auswirkungen treten unabhängig davon auf, ob die LE des Charakters durch eine *Verwundbarkeit* oder durch gewöhnlichen Schaden (bevor dieser regeneriert werden kann) weit genug gesenkt wurde.

Sinken die LeP eines Vampirs oder Feylamias...

...auf 0, so fällt der Vampir in eine Starre, sein Regenerationskräfte versagen und er 'stirbt' innerhalb einer SR (Der Körper bleibt erhalten, er verliert jedoch sämtliche übernatürlich Eigenschaften insbesondere die Verwundbarkeiten.)
Kommt ein Vampir in Starre in Kontakt mit Blut, sei es absichtlich oder zufällig, wird er wiedererweckt. Regeltechnisch bedeutet dies, dass er durch das Blut LeP erhält bis seine Lebensenergie wieder auf 1 gestiegen ist.

...unter $-\frac{1}{2}$ KO (Vorteil *Zäher Hund* 2/3 KO), so zerfällt er binnen Augenblicken:
Haut und Fleisch lösen sich qualmend auf, Schädel und Knochen verrotten zusehends und zerfallen zu stinkender Asche.

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

Für Valherin gelten die üblichen Regeln für Lebewesen.

Die traditionelle Methode einen Vampir zu vernichten besteht in einem Pflock durchs Herz (am besten so lange er noch schläft).

In den meisten Überlieferungen wird (sofern überhaupt eine bestimmte Holzart genannt wird) Weißdorn empfohlen.

Tatsächlich bestimmten jedoch die Verwundbarkeiten des Vampirs welche Holzart tatsächlich Wirkung zeigt.

Improvisierte Waffe: Pflock (Messer & Dolche)

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. Eventuell können sie einen Bruchtest für den Pflock verlangen.

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.)

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

HEILUNG VOM VAMPIRISMUSFLUCH

Weder bei Feylamia noch Lamijanin ist eine Heilung überliefert. Bei Vampiren 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.

BEWÄHRTE VERNICHTUNGSMETHODEN

„Mit einem Pflock im Herzen sank er nieder.“
~aus einem Gedicht jüngeren Datums, Autor unbekannt

ERFAHRUNG FÜR SIKARYANRÄUBER

Grundsätzlich gelten für Charaktere die mit einer Form des Vampirismus infiziert sind dieselben Regeln wie für gewöhnliche Charaktere. Ein paar Besonderheiten, auf die im Folgenden eingegangen wird, sind jedoch zu beachten.

EIGENSCHAFTEN, GABEN, GRUNDWERTE, TALENTE, SONDERFERTIGKEITEN

Für die Steigerung der Guten Eigenschaften, LE, AE, AU, Gaben & Talente gelten die üblichen Regeln.

Dank dem Vorteil *Vampirismus (Vampir)* steigern Vampire ihre GE & KK jedoch nach Spalt G.

Des Weiteren ist zu beachten, dass die möglichen Maximalwerte für GE & KK von Sikaryanräubern nicht mehr das $1\frac{1}{2}$ -fache des Startwertes (+ Modifikatoren) sondern das 2-fache (+ Modifikatoren) betragen.

Beachten sie bitte auch, dass die Erhöhung von GE, KK & KO durch die Erhebung sich auch auf die ADLERSCHWINGE Gestalt (so der Sikaryanräuber über

diese *Übernatürliche Begabung* verfügt) überträgt. Eine weitere Erhöhung von GE und KK überträgt sich wenn diese Werte über die übliche Grenze des $1\frac{1}{2}$ fachen des Startwertes hinaus erhöht werden.

Durch die Erhöhung der Eigenschaften kann eine Neuberechnung des maximalen Sikaryans und der übrigen Werte notwendig werden.

Auch *Sonderfertigkeiten* werden nach üblichen Regeln erworben, jedoch benötigen die Meisten der in dieser Spielhilfe vorgestellten SF keinen Lehrmeister, sind jedoch erst nach längerer Zeit als Sikaryanräuber zugänglich.

SENKUNG DER ÄNGSTE

Da Vampire (gilt nur Vampirart Vampir) durch kaum etwas Schaden nehmen – und sie sich dem zunehmend bewusst werden, erhalten sie etwa jedes Jahr (das der Vampir zum Großteil aktiv verbringen muss) eine *Spezielle Erfahrung* auf eine passende (nicht als Verwundbarkeit fungierende) *Angst vor...* diese Schlechte Eigenschaft kann dann zu halben Kosten (25 AP pro GP) gesenkt werden.

SENKUNG DER VERWUNDBARKEITEN

Das Senken der Verwundbarkeiten geschieht nach den üblichen Regeln für *Schlechte Eigenschaften* (also unter Kosten von 50 AP je GP). Eine Unterstützung durch das Talent *Heilkunde Seele* ist jedoch nicht möglich.

Da selbst die ältesten Erzvampire normalerweise noch die Verwundbarkeit(en) besitzen, empfiehlt es am Anfang etwa 5 Jahre die der Vampir aktiv verbringt eine Senkung um einen Punkt zuzulassen, und dies um so seltener zu gestatten je weniger Punkte Verwundbarkeiten der Sikaryanräuber insgesamt hat.

Auch sollte wenn möglich zunächst eine Verwundbarkeit komplett abgebaut werden, bevor eine andere in Angriff genommen werden darf. Im Normalfall ist jene Verwundbarkeit die das Leben/die Mentalität des Vampirs am meisten beeinflusst (die er also am stärksten wahrnimmt) auch jene die er praktisch unfähig ist loszuwerden.

Gerade Genanntes gilt in noch stärkerem Maße für die *Valherin* (die ja nur eine Verwundbarkeit besitzen), bei diesen bietet es sich an die erste Senkung frühestens nach 10 Jahren zuzulassen und weitere Senkungen erst nach (rasch) größer werdenden Zeitabständen zuzulassen.

Ist eine Verwundbarkeit bereits zu einem großen Teil abgebaut, können sie neben der daraus resultierenden Schadensreduzierung auch eine teilweise Wirksamkeit des Vorteils Körperregeneration und dem Abschwächen der bei manchen Verwundbarkeiten genannten Zusatzbenachteiligungen zulassen.

ERHÖHUNG SCHLECHTER EIGENSCHAFTEN

Viele Sikaryanräuber (gilt besonders aber nicht nur für die Vampirart Vampir) entfremden sich im Laufe ihres Unlebens zunehmend ihrer Menschlichkeit – dies äußert sich besonders in der Erhöhung von typisch 'dämonischen' *Schlechten Eigenschaften* wie etwa Jagdfieber, Grausamkeit usw.

Je nach Verhalten des Sikaryanräubers sollten diese Werte mit der Zeit steigen (er kann somit auch neue *Schlechte Eigenschaften* erwerben) allerdings sollte er im Gegenzug pro Eigenschaftserhöhung AP in Höhe von 30 AP je GP die die Erhöhung Wert ist erhalten die

er zur Steigerung seiner Werte einsetzen kann (vorzugsweise Werte die durch die Erhebung verbessert wurden – also körperliche Eigenschaften, körperliche Talente und Gaben).

ERWERB VON WEITEREN NACHTEILEN

Ähnlich wie bei *Schlechte Eigenschaften* erwerben viele Vampire (gilt *nur* für die Vampirart Vampire) mit hohem Alter auch weitere Nachteile (keine neuen Verwundbarkeiten) es stehen die Nachteile aus Folgender Liste zur Verfügung (sehr häufig ist etwa *Stigma: Tieraugen* so der Charakter diese nicht bereits besitzt.)

Auch hier gilt dass der Charakter 30 AP pro GP des Nachteils erhält um seine Werte zu verbessern. Der Erwerb solcher neuen Nachteile ist ein Prozess der sich über Jahre und Jahrzehnte erstreckt (jedoch nicht auf die aktive Zeit des Vampirs begrenzt ist).

Bestie
Dämonische Aura II
Einbildungen
Stigma: Glühende Augen

Stigma: Tieraugen
Unansehnlich
Wahnvorstellungen
Widerwärtiges Aussehen

ERWERB NEUER VORTEILE

Sehr selten kommt es vor, dass sich bei einem Sikaryanräubern von selbst komplett neue Fähigkeiten zeigen, allerdings nie mehr als eine in ein paar Jahrzehnten.

Regeltechnisch kann der Meister erlauben neue Vorteile aus Folgender Liste wie bei der Generierung zu kaufen wobei jeder GP mit 50 AP zu bezahlen ist. Bei Mehrstufigen Vorteilen muss zuerst die untere Stufe erworben werden (die GP zur Berechnung der AP Kosten dürfen gegengerechnet werden), bevor (nach weiteren Jahrzehnten/Jahrhunderten) die nächste Stufe erworben werden darf.

Es stehen für Valherin (L) und Vampire (M) unterschiedliche Vorteile zur Verfügung.

Balance M L
Erweiterte Körperreg. I M L
Erweiterte Körperreg. II M
Herausragende Balance M L
Herausragender Sinn M L
Hitzeresistenz L
Immunität geg. Gifte (allg.) L

Immunität geg. Krankheiten L
Kälteresistenz L
Körperregeneration III L
Körperregeneration IV L
Nachtsicht M L
Resistenz geg. Gifte (allg.) L
Resistenz geg. Krankheiten L

ERFAHRUNG DURCH SIKARYANRAUB

Es ist (in begrenztem Umfang) auch möglich durch den Raub von Sikaryan an einem anderen Sikaryanräuber SE und sogar Abenteuerpunkte zu erhalten die unabhängig vom Alter des Räubers sofort zum Kauf von Vorteilen (aber natürlich auch anderem) eingesetzt werden können.

Näheres hierzu erfahren sie im Kapitel *Das Blut der Sikaryanräuber* im Kasten *Erfahrung durch Sikaryanraub* auf Seite 25.

VERSCHIEDENE GRUPPIERUNGEN VON SIKARYANRÄUBERN

DIE KINDER DER NACHT

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 blut-saugenden 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

Mythologie: Etilia, Mutter Marbos und Geliebte Borons wurde durch Ränke des Rattenkindes mit dem Vampirismus infiziert während sie mit Marbo schwanger war. Boron verhinderte, dass Marbo noch im Mutterleib starb. Sie wuchs normale heran, jedoch konnte auch er nicht verhindern, dass schließlich das Vampirerbe ausbrach.

Verbreitung: In ganz Aventurien mag es vielleicht gerade einmal ein Duzend dieser Vampire geben.

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 Geschehnisse 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 Verborgenen 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.).

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.

Erhebung: 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 nicht die Zustimmung der Gottheit wird dies 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 zuwider zu handeln. Ihre Aufgabe 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. Muss die Gemeinschaft geschützt werden, schrecken jedoch auch sie nicht vor Bluttaten zurück.

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. Es existiert auf Reisen und zur Ausübung ihrer Aufgaben jedoch keine besondere Kleiderordnung. In ihrer Verkleidung bzw. Funktion als Boronpriester tragen sie natürlich die entsprechenden Roben. Schwerere Waffen als Dolche sind unüblich, eher verlassen sie sich auf waffenlose Kampftechniken – an Pflöcken werden sie nicht ausgebildet.

KINDER DER NACHT

Variante des Vampirs

KIND DER NACHT (WEIHE)
(1000/1300/1600 AP)¹

Zusätzliche Voraussetzungen:
KL 12, IN 11

Zusätzliche Modifikationen:
KaP +12, SO+1 (oder auf 5 wenn darunter) (beides aus Spätweihe)

Zusätzliche Vor- und Nachteile:
Moralkodex [Boron-Kirche]
Verpflichtungen (Ordensobere, Höchste Boron Priester)

Zusätzliche Sonderfertigkeiten:
Spätweihe (nicht-alveranische Gottheit)²
Liturgiekenntnis [Boron] (0)³

Ungeeignete Vor- und Nachteile
Verwundbarkeit (Hesinde, Phex),
Sikaryangier

Unzulässige Vor- und Nachteile
Verwundbarkeit (Boron), Kannibalismus

¹Die Kosten gelten für Nicht-/Halb-/Vollzauberer. Da bei der Erhebung eventuell nicht genügend AP vorhanden sind können diese AP ausnahmsweise auch nach der Erhebung abbezahlt werden. Die AP Kosten sind unabhängig (bzw. zusätzlich) von der Generierung während der Erhebung.

²Die 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.

³Kinder der Nacht starten mit einer Liturgiekenntnis von 0 können zu Beginn also auch noch keine Liturgien wirken.

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, Harmoniesegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Ruf zur Ruhe, Schlaf des Gesegneten, Schutzsegen, Weisheitssegen

Grad II: Bishdariels Auge, Göttliche Verständigung, Heiliger Befehl, Objektweihe, Initiation, 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, Visionsuche

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.

Herkunft/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 stadtbekannt füllige 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 herumkletterten [...] 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 einem dünnen Mantel Zivilisation und dem hochmütigen Glauben an die Macht des menschlichen Geistes manch Altes Geheimnisse im Schatten vergangener Zeiten verborgen. Manches davon findet seinen Ausdruck selbst heute in Geheimen Bündnissen und Logen, die unerkannt neben jenen stehen, welche offen ihre Ziele verfolgen, und doch nicht wenig Einfluss auf die Geschicke des Landes haben. In diesem Land in dem die Kirche des Praios weniger Macht als Anderswo besitzt haben 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 Räubern, die teilweise den Namenlosen verehrten sich jedoch hauptsächlich untereinander bekämpften.

Nach den *Dunklen Zeiten*, unter Brigons' 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 größere Kultgemeinschaft, die bis zur Zerstörung Bosparans bestand hatte.

Die *Zerstörung Bosparans* im Jahre 1492 und die darauf folgenden Seuchen und die Dezimierung der menschlichen Bevölkerung brachten auch die Vampire in Bedrängnis, doch schon während der Zeit der Protektorate und des darauf folgenden *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 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 die Runde machen. Diejenigen Vampire die den Jägern entgingen verstreuten sich.

Paradoxerweise machte es erst die *Vertreibung der Priesterkaiser* durch den allerorten verehrten Rohal möglich, dass die Vampire erstarken konnten und wieder in einer Gesellschaft zusammen 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 direkte Umgebung in der sich 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 heraus denn dies ist (bekanntermaßen) das Revier eines Alten und mächtigen Erzvampirs (hinter dem sich niemand anderes als der ehemalige Alchemist 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 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 Ersteren 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.

Struktur und Einfluss: Die Gemeinschaft ist prinzipiell hierarchisch geordnet mit (zumindest theoretisch) einem geheimnisvollen *Tribunal* an der Spitze über das sich die verschiedensten (teils recht absurden Gerüchte – unter anderem dass es sich dabei gar nicht um Vampire sondern andere noch mächtigere Wesen handelt) ranken. 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 Triumvirats nahe 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 sind, 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 kaum 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 Ständedenken (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 ausschlaggebende 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 Schlüsselpositionen (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) überhand nimmt gnadenlos gejagt und vernichtet. Diese „Wilden“ besitzen keinerlei Rechte. Bisweilen soll es jedoch vorgekommen sein, dass es einer aus diesem Kreise geschafft hat zu den 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 aufzunehmen 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 endgültigen 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 seltsamsten 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 sich menschliche Opfer in dunklen Gassen erjagen stehen Vampiren 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 Echten 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 entweder eisgekühlt oder auf Körpertemperatur erhitzt serviert – jene die es sich leisten können lassen für ihr ganz besonderes „kulinarische Vergnügen“ lebende exotische Sklaven importieren.

Während man auf gewöhnlichen Festen kleine Schnitten, kalte oder warme Büfets angeboten bekommt sieht dies auf einem Vampirfest selbstverständlich anders aus. Beliebt sind insbesondere prall gefüllte lebende Blutegel verschiedenster Farbe die natürlich nicht direkt aus dem Sumpf sondern Zuchten entstammen. Dabei gilt es als unschicklich den ganzen Blutegel in den Mund zu nehmen und drauf zubeißen, vielmehr beißt man ein Ende auf und schlürfte den Inhalt aus (eine Übung die nicht ganz einfach ist will man sich nicht beklecksen, 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 (Praios)

Die Töchter der Dämmerung - ein Valherin Kult in Sidor Corabis (Myranor)

„Die Göttin? Oh ja, Sie ist sehr schön, solange du nicht den Fehler begehst, zu lange und zu tief in ihre Augen zu blicken.“

~Priesterin Tychadora, in einem schwachen Moment

Der Kult in Stichworten:

Gottheit: Die Göttin Valheru

Aspekte: (Übergeordnetes) Gleichgewicht, Ekstase, Tod, Dämmerung und Nacht

Pantheon: unabhängig/eingebettet in die Oktade

Verbreitung: beschränkt auf Sidor Corabis

Beinamen: Herrin des Zwiellichts, die (silberne) Wächterin (des Gleichgewichts)

Heilige Artefakte: Gefäße der Blutweihe

Symbole: vier Bänder, zwei silber, zwei schwarz, eng umschlungen, eingefasst von einem roten Oval

Feindbilder: Ungleichgewicht

Lehre des Kultes: Zwischen Chaos und Ordnung, Böse und Gut liegt der schmale Pfad auf dem die Welt voranschreiten kann. Das Gleichgewicht muss gewahrt werden.

Geschichtliches:

4736 IZ Tychadora, eine entlaufene Sklavin, trifft in den Straßen von Sidor Corabis auf eine seltsame – anscheinend menschliche – Frau welche sich als Valheru bezeichnet. Zwischen den beiden entwickelt sich eine ungewöhnliche Freundschaft.

4737 IZ Als Tychadora nach einer Verletzung mit dem Tode ringt gibt sich die Valheru als nichtmenschlich zu erkennen. Sie rettet Tychadoras Leben indem sie diese zu einer Valherin macht.

In den folgenden 3 Jahren lernt Tychadora unter der Leitung der Valheru mit ihren neuen Fähigkeiten umzugehen und wird von deren Sicht auf Welt und die Götter beeinflusst.

4740 IZ Die Valheru verschwindet nach einem Streit spurlos.

4745 IZ Tychadora beginnt andere Frauen der niederen Schichte um sich zu scharen – was zunächst als eine Art Halbweltcirkel beginnt wandelt sich schnell zu einer Gemeinschaft deren Mitglieder sich in allen Lebenslagen unterstützen.

4747 IZ Die Valheru erscheint erneut und übernimmt die Gruppenführung. In der

Öffentlichkeit tritt sie als *Magistra Salindra Serra Alantinos*, Besitzerin des *Darcjatheriums* eines der besseren Bordelle der Stadt, auf.

Im Laufe der nächsten paar Jahre reift in vielen Gruppenmitglieder die Erkenntnis, dass es sich bei der Valheru und Tychadora um mehr als Menschen handelt.

4750 IZ Bei einem Kampf mit einem örtlichen Cirkel zeigt die Valheru vor vielen Gruppenmitgliedern erstaunliche Fähigkeiten und verschwindet anschließend spurlos.

Tychadora bleibt, von ihrer Mentorin im Stich gelassen, die Aufgabe das anschließende Chaos selbst zu beseitigen.

Die Gemeinschaft droht auseinander zu brechen. Bei einem letzten Versuch den Zusammenhalt der Gruppe zu stärken gibt sich Tychadora als 'Priesterin' der Göttin 'Valheru' zu 'erkennen'.

In den nächsten Jahren wird aus der Gruppe ein kleiner religiöser Kult.

4757 IZ Die Valheru stößt erneut in der Maske der *Magistra Salindra* zu den Töchtern der Dämmerung. Gegenüber Tychadora gibt sie sich zu gleichen Teilen verärgert wie amüsiert darüber, dass sie nun als *Lebende Göttin* betrachtet wird.

Auch wenn sie sich selbst mit keinem Wort als Göttin bezeichnet streitet sie den Titel auch nicht ab. Sie beginnt zusammen mit Tychadora die 'Töchter' neu zu strukturieren und formt in Gesprächen und Predigt deren Weltansicht.

4759 IZ Die Valheru verlässt die Töchter mit dem Versprechen zurückzukehren, bevor sie jedoch geht erhebt sie die besonders treue Gläubige *Isra* in den Rang einer Priesterin (macht sie zu einer Valherin) und stellt sie Tychadora, sehr zu deren Ärger, gleich.

4760-4770 IZ In dieser Zeit kehrt die Valheru in mehr oder minder regelmäßigen Abständen mehrmals wieder, jedoch bleibt sie jeweils nur von ein paar Tagen bis zu zwei Wochen. In dieser Zeit hinterlässt sie ihren beiden Priesterinnen auch ein paar Gefäße mit ihrem Blut.

4771 IZ Nach einigen heftigen Streitigkeiten zwischen den Priesterinnen kommen

zum ersten Mal die beiden Bezeichnungen *Töchter der Nacht/ des Tages* in den Rängen der Töchter auf.

4774 IZ Seit 4 Jahren gibt es kein Zeichen der Göttin mehr.

Tychadora versucht weiterhin alles wie bisher weiterzuführen. *Isra* hingegen behauptet Visionen von einer silbernen Stadt der Göttin zu haben und beginnt auf der Suche danach, manchmal allein, manchmal in Begleitung einiger Töchter den Kontinent zu bereisen.

4776 IZ Während *Isra* ausnahmsweise in der Stadt weilt, erheben sie und Tychadora mit Hilfe eines der blutgefüllten Gefäße eine weitere Gläubige, *Sardatna*, in den Rang einer Priesterin.

4777 IZ Es gibt immer noch kein Zeichen der Göttin und in den Rängen der Töchter gibt es Unruhe. Während *Isra* auf Reisen ist beschleicht Tychadora das Gefühl, das die Erhebung von *Sardatna* ein furchtbarer Fehler war. Gleichzeitig bahnt sich ein erneuter Konflikt mit einem Diebescirkel an und auch eine Gruppe normaler Vampire die sich in der Nähe eingerichtet haben machen die Dinge nicht einfacher.

Struktur des Kultes:

Die relativ geringe Größe der Gefolgschaft der Valheru macht eine komplizierte Struktur überflüssig. Es gibt es nur 3 feste Ränge:

- Die Priesterinnen, die *Töchter des Zwiellichts* (ein Titel der nur selten Verwendung findet).
- Die namensgebenden *Töchter der Dämmerung* welche sich in *Töchter der Nacht* und *Töchter des Tages* spalten.
- Und die *Akoli* (Einzahl: *Akola*).

Die Priesterinnen, deren Zahl seit kurzem auf 3 angewachsen ist, sind Valherin und werden als gesegnete Kinder der Göttin angesehen. Sie sind die Einzigen die den Willen der Gottheit kennen und in ihrem Namen sprechen dürfen. Dem Rang nach sind die Priesterinnen untereinander gleichgestellt, allerdings kommt dem '-Dienstalter' eine gewisse Bedeutung zu. Das die ersten beiden Priesterinnen von der Göttin persönlich erwählt wurden verleiht deren Wort zusätzliches Gewicht.

Die zwei Untergruppen der *Töchter der Dämmerung* erfüllen die Aufgabe von Initiierten Gläubigern. Sämtliche Mitglieder sind nominell gleichgestellt. Es verwundert allerdings nicht, dass es aufgrund der unterschiedlich vertretenen Gesellschaftsschichten bisweilen zu Spannungen kommt. Die Unterscheidung zwischen den Beiden Gruppen beruht auf der philosophischen Einstellung derer sich die Mitglieder verbunden fühlen – allerdings ist die Trennlinie zwischen den beiden Ansichten bisweilen fließend.

Die *Töchter der Nacht* stehen dabei eher Priesterin Tychadora nahe. Viele ihrer Mitglieder gehen Berufen wie Diebstahl, Einbruch aber auch 'blutigerem' Handwerk nach.

Die *Töchter des Tages* teilen eher Isras Ansichten und haben gehen meist gewöhnlichere Berufe als Handwerkerinnen und Händlerinnen nach.

(Übrigens werden alle Töchter im waffenlosen Kampf oder mit dem Dolch zumindest soweit geschult, dass sie sich in den gefährlichen Straßen der Stadt selbst verteidigen können).

Die Akoli – meist weniger als eine Handvoll sind Frauen die genügend Interesse am Kult zeigen um um Aufnahme zu bitten aber noch unterwiesen und geprüft werden bevor sie die heiligen Kulträume erblicken und am *Osculum Condanari* und anderen Riten teilnehmen dürfen.

Es werden ausschließlich menschliche Frauen in den Kult aufgenommen und es wird absolute Verschwiegenheit über die genaueren Vorgänge innerhalb des Kultes und die Natur der Priesterinnen verlangt. Ein eher allgemeines Bekenntnis zur Valheru und der vorsichtige Versuch neue Gläubige zu finden ist jedoch erwünscht.

Viele Töchter haben vor ihrem Akolatium (der Zeit als Akola) auf die ein oder andere Weise von der Valheru gehört (viele davon arbeiteten bereits indirekt für den Kult oder eines seiner Mitglieder).

Abgesehen von dem Bordell/Therme *Darcjatherium* (welches sich eher auf die gehobeneren Raiadienste versteht) unter welchem sich die Kulträume befinden, besitzt der Kult seit neuerem eine Art Waisenhaus in dem die Zöglinge jedoch gezielt im Sinne der Gemeinschaft ausgebildet und aufgezogen werden.

Ströme innerhalb des Kultes:

Die *Töchter der Nacht* sorgen sich eher um das innere und *Übergeordnete Gleichgewicht*. Dies äußert sich darin, dass Taten die das Gleichgewicht stören – selbst solche die man als schwere Verbrechen betrachten könnte – als unwichtig gesehen werden solange sie das *Übergeordnete Gleichgewicht* nicht berühren.

Auf diese Weise kann selbst ein Mord durch ein Kultmitglied (solange kein Mitglied des Kultes das Opfer ist) unbeachtet bleiben. Wird jedoch das *übergeordnete Gleichgewicht*

wicht bedroht (was sich nach Meinung vieler Töchter in einer größeren Änderung des 'Status quo' äußert) ist man bereit auf die ein oder andere Weise einzugreifen.

Grundsätzlich sieht man weder in Mördern noch in allzu strengen Gesetzeshütern ein Problem – den sie alle haben ihren Platz.

Als Idealbild der Geisteshaltung wird eine Beherrschung der Leidenschaften betrachtet, nicht etwa deren Unterdrückung. Man soll selbst unbeeinflusst von Gefühlen entscheiden wann man diesen Nachgibt und sie auslebt – und dann in vollen Zügen – und wann man sie in ihre Schranken verweist.

Die *Töchter des Tages* sind ebenfalls um das Gleichgewicht besorgt, allerdings sind sie der Meinung, dass nicht nur das übergeordnete Gleichgewicht bestimmend ist sondern auch Gleichgewicht in unbedeutenden Dingen.

Tagtäglich ist zu erkennen, dass dort kein Gleichgewicht herrscht. Ungerechtigkeit und Chaos überwiegen, weswegen die Töchter es als ihre Aufgabe ansehen in den kleinen Dingen ein Gleichgewicht zu schaffen sofern das *Übergeordnete Gleichgewicht* nicht darunter leidet.

Als Idealbild der Geisteshaltung wird eine Art beschwingter Gleichmut betrachtet, eine durchweg positive Einstellung zu allem was kommt.

Bräuche und Riten:

Zentraler Bestandteil des Kultes ist das *Osculum Condanari*; Höhepunkt jedes Gottesdienstes ist die Auswahl einer Tochter (oder im Fall der Initiation die betreffenden Akola) durch eine Priesterin. Es ist zugleich Test wie höchste Ehre für die Erwählte.

Unter Gesängen wird die Erwählte vor aller Augen entkleidet und zur Priesterin geführt in deren Armen sie das *Osculum Condanari* erfährt. Üblicherweise beißt eine Valherin in das Handgelenk der Erwählten und trinkt von ihrem Blut während diese im Rausch versinkt.

Sollte die Tochter jedoch gefehlt haben und nicht vor den Augen der Priesterin bestehen, so beißt diese sie in den Hals und verschlingt sämtliche Lebenskraft.

Bisweilen – etwa wenn die Treue einer Tochter besonders auf die Probe gestellt werden soll – werden Hals und Handgelenk auch vertauscht.

Die bisher nur einmal in dieser Form vollzogene *Weihe zur Priesterin* beinhaltet das feierliche Öffnen eines der heiligen Gefäße, das Trinken des Blutes der zu Erhebenden durch die Priesterinnen, das Verdünnen des heiligen Blutes mit dem der Priesterinnen und der zu Erhebenden und das anschließende Trinken des Blutes durch die zu Erhebende.

Jede zweite Oktale treffen sich die Töchter zum *Mors Pr'Equilibrit* diese Versammlung

wird von Tychadora geleitet und da Isra den Töchtern die ihr nahe stehen rät diese Versammlung zu meiden besteht sie meist hauptsächlich aus Töchtern der Nacht.

Neben dem Informationsaustausch und Beratungen über Gefahren die dem Kult von irgendeiner Seite drohen könnten kann im Verlauf jede Tochter – besser noch mehrere Töchter gemeinsam – der Priesterin einen Namen nennen von dessen Träger die Töchter befürchten er gefährde das Gleichgewicht.

Aus diesen Namen wählt die Priesterin einen (selten mehrere und üblicherweise denjenigen der von den meisten Töchtern genannt) welcher die folgende Oktale nicht überleben wird.

Entweder befiehlt die Priesterin ihren Töchtern diesen zu richten, oder sie richtet ihn selbst.

Bei der Wahl scheint jedoch oft weniger das Gleichgewicht im Mittelpunkt zu stehen als die persönlichen Beweggründe der Namensnennner, auch scheint von der Macht über Leben und Tod eine gewisse Faszination für eher düster gesinnte Töchter auszugehen.

Das einzige Standbild der Valheru zeigt sie als langhaarige (menschliche) Schönheit mit langen silbernen Nägeln, einem stolzem Blick mit unmenschlichen völlig schwarzen Opalauge, entblößten Vampirfängen und gehüllt in ein sinnliches Gewand.

In die Oktale eingebettet ist der Glaube dahin, dass wenn es auch nicht oft erwähnt wird, die Valheru als Tochter oder kleine Schwester von Raia und Pheronos betrachtet wird.

Schicksalsgewebe & Gleichgewicht:

Nach der Lehre des Kultes sind alle Wesen durch ein unsichtbares Gewebe verbunden welches aus *Nodice* und *Filis* besteht.

Die *Nodice* sind dabei Knotenpunkte im Gewebe – und jedes einzelne Wesen bildet einen solchen.

Die *Filis* sind die Fäden welche die Knoten miteinander verbinden.

Du willst etwas über deinen Platz im Gewebe wissen, Tochter? Wisse, dass das Wissen allein verändern mag wie du dich im Gewebe bewegst. Nun gut.

Ich werde dir nicht sagen wie bedeutend dein Nodice ist doch verbinden dich einige Filis mit deinen Schwestern manche davon erkenne ich – hmm jener mit Ymora scheint besonders eng. [...] Da ist ein Knoten, mir unbekannt. Recht bedeutend und die Verbindung ist jung. Sag Tochter, ist kürzlich jemand neues in dein Leben getreten? Hüte dich, seine Filis könnten dich mit sich reißen und sie drohen Ymoras zu kreuzen.[...]

Oh... noch etwas das ich fast nicht erkannt hätte – zwei blasse Nodice überlappen mit dem deinen, ihre Stärke kann ich noch nicht schätzen.

Glückwunsch Tochter, du bist schwanger und bekommt Zwillinge.

~Isra zu einer Tochter des Tages

Die meisten Nodice sind so winzig, dass selbst jemandem der das Gewebe zu lesen versteht sie nicht oder kaum erkennen kann – Gräser und kleine Lebewesen.

Die Nodice von Menschen, Amaunir und anderen intelligenten Wesen sind kraftvoll genug um das Gewebe in seiner Gesamtheit zu bestimmen – doch gleichzeitig bestimmt die Gesamtheit des Gewebes das Leben der meisten Einzelnen.

Bisweilen werden durch Geburt Individuen hervorgebracht oder durch bestimmte Muster im Gewebe Knoten dahingehend verändert, dass sie bedeutender sind als die Übrigen. Diese sind weniger eingeeignet durch das Gewebe und sie bestimmen die Nodice in ihrer Nähe in größerem Maße – im Extremfall können sie das Muster selbst verändern. Oft sind solche Personen Herrscher und bedeutende Denker aber auch Helden und finstere Schurken. Selbst die meisten Götter sind in dieses Gewebe eingebunden.

Das Gewebe hält die Balance zwischen Chaos und Ordnung – wobei weder dem einen noch dem anderen Attribute wie Böse und Gut an sich zugeordnet werden und die Kinder der Dämmerung vorsichtig mit diesen beiden Begriffen sind.

Während das Fehlen oder die Veränderung eines kleinen Nodices kaum oder nichts am Muster und somit am Gleichgewicht ändert, kann der Tod (oder Entscheidungen) eines bedeutenden Individuums durch all diejenigen die er beeinflusst durch das Gleichgewicht verändern.

Da nach dieser Lehre das Gewebe erstarrt wenn es sich zu sehr Richtung Ordnung neigt und so wild in Schwingung gerät wenn es dem Chaos nahe kommt, dass es zu zerreißen droht, ist das Gleichgewicht vorzugsweise mit einer leichten Neigung zur Ordnung der beste Weg den Fortbestand der Welt zu sichern.

Ansichten des Kultes über...

Stellvertretend für die Kultmitglieder seien hier die Meinungen der beiden Priesterinnen Tychadora und Isra genannt.

- **...Menschen:**

Tychadora: Liebevoll, Grausam, Rücksichtslos, interessant; kurzum vielseitig.

Isra: Naja... ich war mal einer.

- **...Ravesaran:**

Tychadora: Seltsam, aber ihr Geruch erinnert mich an die Göttin.

Isra: Soo le... äh... schön.

- **...Amaunir:**

Tychadora: Verwandte Seelen – aber schwach. Die Göttin mochte sie.

Isra: Sag nichts gegen sie. Meine beste Freundin ist eine Amauna!

- **...Optimaten:**

Tychadora: Im besten Fall so weise wie mächtig – im besten Falle.

Isra: Unheimlich und viele hinterlassen Spuren im Gewebe die schwer zu lesen sind.

- **...Vampire:**

Tychadora: Sie sind uns ähnlich und doch fremd – solange sie mich und die Töchter in Frieden lassen gibt es keine Probleme.

Isra: Ein schattenhafter Filis berührt ihre Nodices – was ich entlang dieses Fadens spüre ängstigt mich.

- **...Shakagra:**

Tychadora: Ich glaube die Göttin erwähnte sie einst.

Isra: Wer?

- **...Shingwa:**

Tychadora: Nervig, aber ihre Diebe verstehen das Handwerk.

Isra: Irgendwie sind sie niedriglich.

Persönlichkeiten des Kultes:

Tychadora, Priesterin der Valheru

Tychadora entstammt eigentlich einer stolzen Familie aus dem Norden, wurde durch widrige Umstände jedoch früh in die Sklaverei nach Sidor Corabis verkauft. Das hübsche schwarzhaarige Mädchen litt jahrelang arg unter ihrem Herrn und dessen Freunden.

Eines Tages erdolchte sie diesen im Schlaf und floh in die Straßen der Stadt wo sie rasch lernen musste nur mit ihrem Körper und geschickten Fingern genug zu verdienen um am Leben zu bleiben.

Ihre rechte Gesichtshälfte die einst das Sklavenmal trug ist völlig entstellt und so hält sie es meist hinter einer silbernen Halbmaske oder dichtem Haar verborgen. Als sie der Valheru begegnete und eine Valherin wurde war sie bereits eine geschickte Diebin welche auch vor gelegentlichem Blutvergießen nicht zurückschreckte.

Viel hat sich für sie geändert seit jenen Tagen und doch ist manches geblieben. Sie ist Gründerin und organisatorische Kraft hinter den Töchtern der Dämmerung. Sie war es die in einem Versuch die Einheit der Töchter zu erhalten die Valheru als Göttin proklamierte.

Ihre Fähigkeiten als Valherin und das Training durch die Valheru haben sie zu einer effektiven Mörderin gemacht.

Ein tief verwurzelt Misstrauen gegenüber Männern lässt sie diesen gegenüber noch kühler und abweisender erscheinen als gegenüber anderen.

Sie war kaum über Zwanzig als sie zu einer Valherin wurde ist sie seither aber überraschend gealtert.

Trotz ihrer Vergangenheit blickend ihre Augen stolz und ihre Gesichtszüge wirken kühl, doch ist dies nicht viel mehr als eine Maske aus perfekter Selbstbeherrschung. Obwohl gewöhnlich wenig freizügig mit Mitleid und Hilfe für jene die sich nicht in dieser Welt zu behaupten wissen hat sie doch eine Schwäche für all jene Kinder und junge Frauen die sich in einer ähnlichen Situation wiederfinden wie sie einst. In den Töchtern der Dämmerung hat sie eine Familie gefunden und obwohl sie von wenigen Ausnahmen abgesehen kaum engeren Kontakt zu ihren Töchtern sucht

wird sie alles tun um diese zu schützen.

Erscheinungsalter: schwer zu schätzen vielleicht ende 30

Tatsächliche Alter: etwa 60

Größe: 1,79 Schritt

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: blau

Kurzcharakteristik: erfahrene Mörderin und Organisatorin

Herausr. Eigenschaften: KL 16, GE 20

Herausragende Talente: Dolche, Selbstbeherrschung, Götter&Kulte, Feilschen, Bekehren

Erwähnenswerte Vor-/Nachteile: Körperregeneration III

Übernatürliche Begabungen: Hexenkrallen, Krötensprung

Besonderheiten: entstellte Gesichtshälfte; Die Eindrücke die Tychadora von den Erinnerungen ihren Opfern beim Bluttrinken erhält sind ungewöhnlich klar und es ist ihr auch möglich während des Sikaryanaubes bestimmte Bilder und Eindrücke an ihre Opfer zu übermitteln.

Isra, Priesterin der Valheru

Isra ist gebürtige Meranierin und wuchs relativ behütet auf. Sie erlernte das Handwerk einer Baderin und kam im Zuge ihrer Arbeit im Darcjatherium in Kontakt mit den Töchtern der Dämmerung.

Der Reiz des Geheimnisvollen und reine Neugierde waren es was sie zunächst zu den Töchtern zog, doch überraschend schnell entwickelte sich ihre wahre Hingabe zur Göttin.

Dass die Göttin die junge Gläubige erst zur geheimen Geliebten und dann zu ihrer Priesterin erkor erfüllt sie auch noch heute mit Erstaunen und Dankbarkeit.

Die junge hübsche Valherin ist ungewöhnlich intuitiv und hat die Lehre vom Gleichgewicht und dem Gewebe des Schicksals so verinnerlicht, dass sie das Gewebe überall um sich herum wahrzunehmen glaubt.

Für eine junge Valherin hat sie ihre Natur bemerkenswert unter Kontrolle auch wenn das Raubtier bisweilen an die Oberfläche drängt. Sie tötet jedoch nie grundlos und vom gelegentlichen Sikaryanraub im Rahmen des *Osculum Condanari* abgesehen (und auch dies wird meist von Tychadora in Anspruch genommen) ernährt sie sich fast nur von gewöhnlicher Nahrung.

Isra ist freundlich und gutmütig, immer bereit anderen zu helfen, wehe aber demjenigen der ihre Naivität ausnutzt falls sie dies irgendwann bemerkt.

Obwohl sie sich außerhalb der Stadt kaum zurecht findet, durchstreift sie in letzter Zeit das Imperium auf der Suche nach der silbernen Stadt der Göttin aus ihren Träumen.

Erscheinungsalter: Anfang 20

Tatsächliche Alter: unter 40

Größe: 1,74 Schritt

Haarfarbe: braun

Augenfarbe: blaugrün

Herausr. Eigenschaften: IN 16, GE 16

Herausragende Talente: Prophezeien

Erwähnenswerte Vor-/Nachteile: Gutaussehend

Übernatürliche Begabungen: Hexenkrallen, Attributo

Besonderheiten: Mit ein wenig Konzentration (Prophezeien) kann sie den Platz und bisweilen auch Verbindungen im Schicksalsgewebe und

dem Gleichgewicht eines Gegenübers erkennen.

Sardatna, Priesterin der Valheru

Sardatna war eine halbwegs geschickte Diebin und überraschend intelligent bevor sie den Töchtern beitrug. Tychadora fand schnell gefallen an ihr und übernahm persönlich ihre Schulung.

In gewissem Sinne wurde sie die Tochter die Tychadora immer wollte.

Diese Zuneigung spielte sicherlich eine Rolle darin, dass sie trotz ihres oftmals mangelnden Ernstes zur Erhebung in das Amt einer Priesterin gewählt wurde.

Seit ihrer Erhebung haben sich die Dinge jedoch gewandelt. Das Verhältnis zwischen ihr und Tychadora ist angespannt geworden. Sie scharft selbst Töchter der Nacht um sich und scheint den Kult weg von einer religiösen Gemeinschaft und mehr in Richtung eines Diebeszirkels lenken zu wollen der Reichtümer anhäuft.

Darüber hinaus verfügt sie bei weitem nicht über die Selbstbeherrschung der anderen Priesterinnen, sie schwelgt geradezu in ihren neu gewonnen Fähigkeiten und hat gewöhnliche Nahrung zugunsten von Blut

fast völlig aufgegeben. Und das Blut stammt in den seltensten Fällen aus dem *Osculum Condanari*.

Erscheinungsalter: etwa 23

Tatsächliche Alter: etwa 24

Größe: 1,77

Haarfarbe: dunkelblond

Kurzcharakteristik: leidenschaftlich und ohne Gewissen

Augenfarbe: grau

Herausragende Talente: KL 14, GE 17

Herausragende Talente: Betören, Schleichen, Klettern, Taschendiebstahl

Erwähnenswerte Vor-/Nachteile: Goldgier 8, Jagdtrieb 10

Szenariovorschläge:

- Die Helden geraten (eventuell auf der Seite einer der Parteien) in einen offenen Konflikt zwischen einem Diebeszirkel und den Töchtern.
- Ein Mord oder andere seltsame Vorgänge im Waisenhaus bringt die Leiterin dazu die Helden eigenmächtig zur Aufklärung anzuwerben. Während den Nachforschungen treffen sie auch auf Tychadora welche sich aufgrund ihrer

Art und da sie selbst Nachforschungen anstellt natürlich verdächtig macht.

- Unterwegs im Imperium können die Helden auf Isra treffen, entweder während sie in Schwierigkeiten steckt, oder während sie sich in der Wildnis verlaufen hat.
- Auf einer ihrer Reisen hat Isra von einem spinnenartigen Volk gehört deren Glaube bemerkenswerte Parallelen zur Lehre vom Schicksalsgewebe aufzuweisen scheint. Neugierig sucht sie erfahrene Begleiter für eine Expedition, da sie sich eventuell tiefere Einsichten bei der Suche nach der Stadt erhofft.
- Die Helden kommen Sardatna über eines ihrer Opfer auf die Spur.
- Eines (oder mehrere) der heiligen Gefäße wurde entwendet. Sollten die Helden schon in Kontakt mit dem Kult gekommen sein und das Vertrauen einer der Priesterinnen genießen, so könnten sie zur Hilfe gerufen werden. Eventuell hat eine der Töchter selbst oder eine Gruppe Vampire in der Gegend etwas damit zu tun.

DIE VALHERIN DER STADT ANKH'AMUHR

„Halb verfallen ist sie, ein großer Teil überwuchert, verschwunden unter dem stickigen Grün des Dschungels, doch wer sich am Morgen aus östlicher Richtung der Stadt nährt sieht nicht Verfall, sondern wird geblendet von der silbernen Spitze der Palastpyramide die von neu erwachtem Reichtum und den Mienen im Dschungel kündigt.

Ein buntes Völkergemisch lebt heute in der Stadt, doch ist der Anteil der herrschenden Amaunir, hier, mitten in Makshapuram, überraschend gering. Tatsächlich scheuen die meisten Katzenmenschen den Landstrich, heißt es doch, dass vor langer Zeit die feliden Bewohner der Stadt einem Fluch erlagen und im Blutausch übereinander herfielen.

Weiß man dies, scheint es weniger seltsam, dass die Ordnungsmacht in der Hand von Menschen liegt – zumindest sind sie es die im Auftrag der hiesigen Herrscherdynastie die Stadt nach innen und außen schützen.

Wenig ist von vergangenem Schrecken zu sehen wenn man durch die Straßen der Stadt schlendert, es herrscht Ausbruchsstimmung und überall herrscht Betriebsamkeit, doch mag ein Körnchen Wahrheit in den alten Geschichten liegen, denn die Bewohner wissen von allerhand seltsamen Begebenheiten zu erzählen.

Auch mir selbst sind Dinge widerfahren von dem ein erschreckendes Erlebnis mit einer Val'Rhin Wächterin noch das angenehmste war – zumindest am Anfang;...“

~Aus dem Tagebuch Klephledeas der Schnellen, reisende Entdeckerin

Geschichtliches:

um 3000 IZ Eine Katastrophe sucht die makshapurische Stadt Ankh'Amuhr heim. Zeitphänomene und finstere Blutrouten treiben ihre Bewohner in den Wahnsinn. Katzensgestaltige Dämonen wandeln durch die Straßen und zerreißen alles in ihrem Weg. Tighrir stürmen die Stadt und kämpfen sowohl gegen die Bewohner wie gegen die Dämonen.

Jene Amaunir die gesunden Geistes dem Chaos entkommen schwören nie wieder eine Pfote in die Stadt zu setzen.

um 3400 IZ Karudra, ein junger Kämpfer aus dem Volk der Bansumiter und Sohn eines Stammesoberhauptes, entdeckt am Rand der Steppe eine schwer verletzte, bewusstlose Frau unbekannter Herkunft.

Er nimmt sich der Schönheit an und pflegt die seltsame Fremde bis sie schließlich das Bewusstsein wiedererlangt. Sie gibt an ihr Gedächtnis verloren zu haben und findet Aufnahme bei Karudras Stamm.

Karudra und die Fremde werden ein Paar

und Übernehmen nach dem Tod seines Vaters die Stammesführung.

Während eines Krieges wird der ganze Stamm ausgelöscht und Karudra tödlich verwundet. Um sein Leben zu retten gibt ihm die sich durchaus ihrer selbst bewussten Valheru, von ihrem Blut zu trinken und macht ihn zu einem Valherin.

bis etwa 3530 IZ Die Valheru und Karudra bereisen den südlichen Teil des Kontinents. Die Valheru wird schwanger erleidet jedoch eine Fehlgeburt. Das Paar entfremdet sich und geht schließlich getrennter Wege. Die Valheru ist zu diesem Zeitpunkt erneut schwanger, doch erfährt Karudra hiervon zunächst nichts.

etwa 3620 IZ Karudra stößt bei seinen Wanderungen auf die Tochter der Valheru. Aus nur ihm bekannten Gründen erschlägt er diese und trinkt ihr Blut. Einige Zeit später wird er von der Valheru aufgespürt, welche aus unbekannter Quelle von seiner Tat erfahren hat. Als Karudra im darauf folgenden Kampf zu

unterliegen droht erscheint plötzlich eine Kreatur mit insektoiden Zügen und dreizehn Augen, wohl ein mächtiger Dämon, und stürzt sich auf die Valheru.

Nach heftigem Kampf droht diese zu unterliegen, bevor Karudra aber Zeuge ihres Todes werden kann, wird sie und die Kreatur von einem plötzlichen silber-schwarzen Mahlstrom verschlungen. Karudra ist gerettet und setzt seine Wanderschaft fort.

nach 4300 IZ Nach all den Jahrhunderten ist Karudras Blut schließlich stark genug weitere Valherin zu erschaffen. Als er dieses entdeckt wählt er sich seine erste Gefährtin der bald darauf weitere folgen.

um 4350 IZ Karudra 'entdeckt' Ankh'Amuhr und führt lange Gespräche mit der uralten amaunischen Priesterin des dortigen Ahamara Tempels. Schließlich lässt er sich mit seinem 'Harem' in den spärlich besiedelten Ruinen nieder. Er übernimmt faktisch die Kontrolle über das Gebiet und vervielfacht in den kommenden Jahren die Zahl seiner Valherin-

Gefährtinnen. Knapp 10 Jahre später wird die erste Valherin auf natürlichem Wege in der Stadt gezeugt und geboren; weitere folgen. Einige Zeit später folgt zu Karudras Freude sein erster leiblicher Sohn.

um 4500 IZ Eine im *Krieg der tanzenden Schatten* stark dezimierte makshamaunische Dynastie flüchtet vor ihren Feinden nach Ankh'Amuhrr und schließt einen geheimen Pakt mit Karudra.

nach 4530 IZ Die Erste der alten Silberminen im Dschungel wird neu geöffnet. Trotz mehrerer Geplänkel mit den Tighrir – welche Ankh'Amuhrr selbst meiden – beginnt die Stadt aus ihrem Jahrhunderte dauernden Schlaf zu erwachen. Obwohl die meisten Amaunir die Stadt scheuen, vergrößert sich allmählich die Zahl der sonstigen Bevölkerung und die ersten Projekte zum Auf- und Neubau werden in Angriff genommen.

nach 4550 IZ Das rasche Wachstum der Stadt ist sehr zum Widerwillen Karudras, der sich nach den alten wilden Tagen zurücksehnt. Obwohl unangefochtenes Oberhaupt der Valherin ist sein Einfluss auf seine Kinder und Enkel gering und diesen gefällt das 'zivilisierte' Leben. Karudra beginnt sich immer mehr zurückzuziehen.

Der Einfluss des Ahamara Tempels und seiner Hohepriesterin weitet sich beständig aus und erstreckt sich mittlerweile auch auf die Gesetzgebung.

nach 4600 IZ Karudra wird in seiner Zurückgezogenheit von Alpträumen heimgesucht, die ihm das Überleben der Valheru und ihre Rache an ihm zeigen. Seine Befürchtungen steigern sich über die Jahre zu einem regelrechten Verfolgungswahn.

Kleinere (Zeit-)Phänomene, welche schon seit Jahrhunderten alle paar Jahre in der Stadt zu beobachten sind beginnen häufiger zu werden.

4777 IZ Fast die Hälfte der Stadt erstrahlt in altem Glanz, die dekadente amaunische Oberschicht herrscht nur dem Namen nach, die wirkliche Macht liegt fest in den Händen der Valherin, von der Bevölkerung *Val'Rhin* genannt.

Karudra hat sich fast völlig zurückgezogen und seine Nachkommen bekommen ihn nur selten zu Gesicht.

Die (Zeit-)Phänomene in der Stadt scheinen zwar größtenteils ungefährlich, sind jedoch mittlerweile so häufig, dass es mehrmals pro Jahr gemeldete Vorfälle gibt.

Stadtlage: Ankamur, wie die Stadt von der einfachen Bevölkerung genannt wird, liegt im Süden Makshapurams ungefähr auf der Höhe der Stadt Nandramukti direkt am Dschungelrand.

Die Tighrir stellen eine ständige Bedrohung dar. Die Meisten scheuen zwar die unmittelbare Nähe der Stadt, dies hindert sie jedoch nicht daran regelmäßig Überfälle auf die Transporte zu und von den Mienen im Dschungel zu verüben.

Stadtbild: Die Grenze zum Grün verläuft fließend; mitten in der Stadt weicht der Dschungel von Jahr zu Jahr weiter zurück

und gibt mehr von den halb zerfallenen Gebäuden preis.

Die erneuerten Stadtteile südlich der 'Grünen Grenze' sind recht sauber, insbesondere die ansässigen Silberschmiede und -hämmerer sind weithin für ihre Kunstfertigkeit gerühmt.

Drei Gebäude sind schon von weitem sichtbar und bestimmen durch ihre Größe das gesamte Stadtbild.

In der Nähe der Stadtmitte – und damit schon im Dschungel – ragt zwischen den Bäumen die Spitze einer mehrstufigen riesigen sechsseitigen Pyramide hervor.

Im Inneren sollen sich einst Bibliotheken und Forschungsstätten titanischen Ausmaßes befunden haben, doch die meisten der bisher geöffneten Kammern sind verdächtig leer oder beinhalten bis auf wenige Schriftplatten aus Stein nur Staub und Unrat.

Weit genug entfernt, dass der Schatten der großen Pyramide allenfalls die Hälfte des Bauwerks zu bedecken vermag, steht eine kleine vierseitige Pyramide welche den prächtigen Tempel der Stadtgöttin Ahamara enthält. Dem Tempel steht eine uralte Amauna voran welche großen Einfluss bei den Mächtigen der Stadt besitzt.

Erwähnenswert sind die übergroßen steinernen Statuen eines Panthers und einer Gepardin welche das Standbild Ahamaras bewachen. Es heißt, wer die Statuen nur lange und intensiv genug betrachtet, könne wenn zu einem bestimmten Zeitpunkt des Tages das Sonnenlicht durch eine Öffnung auf die Statuen fällt, in ihrem steinernen Fell sich wandelnde Zeichen erkennen.

Die Palastpyramide mit ihrer versilberten Spitze ist das zweithöchste Gebäude der Stadt, die zwei unteren Drittel verschwinden jedoch größtenteils in ineinander geschachtelten pyramiden- und quaderförmigen Anbauten auf mehreren Ebenen. Hier lebt die amaunische Herrscherdynastie gleichzeitig abgeschottet und doch gemeinsam im selben Gebäudekomplex mit dem Großteil der Valherin der Stadt.

Gesellschaftsordnung: Die wenigsten Amaunir der Stadt gehören nicht der herrschenden Dynastie an und leben zwischen der restlichen Bevölkerung.

Vertreter der herrschenden Klasse sind ein seltener Anblick in den Straßen.

Jene Makshamauni, die der herrschenden Schicht angehören, leben in verschwenderischem Luxus in den oberen Stockwerken des Palastkomplexes. Zahlreiche Diener und Sklaven kümmern sich um jede ihrer Bedürfnisse. Nur Wenige lassen sich dazu herab sich um so ermüdende Geschäfte wie Stadtpolitik und Verwaltung selbst zu kümmern.

Den Valherin, welche größtenteils in anderen Teilen desselben Komplexes wohnen, kann dies nur recht sein, führt es doch dazu, dass sie in Allem außer dem Namen nach über die Geschichte der Stadt gebie-

ten.

Makshamauni, welche den goldenen Käfig erkennen und nach anderem als reinem Luxus streben, arrangieren sich entweder mit den wahren Herrschern und erhalten Aufgaben die sonst von einfachen Valherin erledigt werden oder verschwinden auf die ein oder andere Weise.

Die Garde, Stadtverteidigung und Beamten-schaft wird abgesehen von einigen Amaunir und Pardirsöldnern von Valherin und Menschen gebildet - die höheren Positionen sind dabei ausschließlich für Valherin reserviert.

Die gemeine Bevölkerung hat keine Ahnung von der räuberischen Natur und der extremen Langlebigkeit der Valherin, diesen 'Erwählten, die bei den Gottkatzen wohnen' wird dabei kaum weniger Respekt gezollt als den Makshamauni selbst. Von der Bevölkerung werden sie *Val'Rhin* genannt und aufgrund ihrer Nähe zu den Gottkatzen bewundert.

Gerüchte sprechen sie seien einst von den Amaunir Göttern besonders gesegnet worden als ihre Vorfahren die Stadt neu besiedelten.

Leisere Stimmen sprechen von unnatürlichen Paarungen zwischen den abgeschotteten Gottkatzen des Palastes und ihren menschlichen Dienern.

Es gibt ebenfalls Gerüchte, nach denen jene, die den Val'Rhin und den Gottkatzen herausragend Treu und gut dienen ebenfalls in den Palast erhoben werden, ja vielleicht selbst dem Segen der Götter anteilig werden.

Recht & Gesetz: Die Autorität in Gesetzesfragen liegt nicht wie üblich in den Händen der Kamaluk Priesterschaft, die (sehr zu deren Verdruss) allenfalls als Berater bei einem Prozess auftritt.

Rechtsstreitigkeiten werden meist von zwei Richtern gemeinsam entschieden.

Das eine Richteramt liegt bei der Hohepriesterin des Ahamara-Tempels, welche sich üblicherweise durch Valherin (seltener durch Amaunir) im Dienste des Tempels vertreten lässt.

Der andere Richter wird in 'Vertretung' der amaunischen Herrscher von einem 'berufenen' Valherin gestellt.

Urteile werden oft schnell gefällt und sind meist von überraschender Härte.

Zwei Besonderheiten der Gesetze Ankh'Amuhrrs sind an dieser Stelle zu erwähnen:

- In der Stadt und ihrem Einflussgebiet ist es bei Todesstrafe untersagt eine Katze absichtlich zu verletzen. Dies betrifft nicht nur die zahlreichen Hauskatzen sondern ebenso Großkatzen aus dem nahen Dschungel welche auf der Suche nach Beute bisweilen bis in die bewohnten Viertel der Stadt vordringen und von Zeit zu Zeit ein Leben fordern.

Ausdrücklich ausgenommen von dieser Regelung sind sämtliche Amaunir und die Verteidiger der Stadt – und damit haupt-

sächlich die Garde aber auch die Wachen der Tempel (Obwohl hierüber bisweilen gestritten wird).

- Mit der zweiten Besonderheit machen Reisende bereits an der Stadtgrenze Bekanntschaft. Jedem der nicht der amaunischen Rasse angehört wird nahe gelegt, je nach geplanter Aufenthaltsdauer, für ein bis mehrere Areal ein Berechtigungsdokument und auf Kautionsbasis die dazugehörige Silberbrosche zu erwerben.

Die kunstvolle Brosche soll in der Öffentlichkeit jederzeit gut sichtbar an der Kleidung getragen werden und das Dokument ist jederzeit mitzuführen.

Alle Einwohner die es sich leisten können tragen ebenfalls Silberbroschen, die bei wohlhabenderen Bürgern zusätzlich verziert sind und dem Kundigen dann sogar Stand und Profession des stolzen Trägers verraten. Bewohner mit den entsprechenden Mitteln stanno selbst ihre Sklaven mit Broschen aus.

Das Dokument beschreibt den Besitzer, gibt diesem das Recht eine Brosche zu tragen und gewährt diesem die damit einhergehenden Privilegien. Die regelmäßige Verlängerung des Besitzdokuments ist eine der bedeutendsten steuerlichen Einkommensquellen der Stadt und werden während eines (sehr profanen) Rituals der Broschensegnung im Ahamara Tempel unterschrieben. Die Dokumente der Valherin sind übrigens als einzige auf unbestimmte Zeit ausgestellt.

Nur Amaunir oder Broschenträger dürfen einem Gewerbe nachgehen und Grundbesitz in der Stadt halten.

Am schwersten wiegt jedoch, dass Nicht-Amaunir ohne Broschen praktisch über keine Rechte verfügen. Sie dürfen einige öffentliche Gebäude nicht betreten und dürfen nicht bei Gericht klagen. Selbst schwerste Übergriffe auf Besitz und Leib bleiben meist unbeachtet.

Bei vielen Bewohnern hat sich der Glaube eingebürgert, dass die (gesegnete) Brosche vor allerhand Unglück schützt – und tatsächlich, die wenigsten Toten und Vermissten der Stadt sind Träger einer Silberbrosche.

Neben dem steuerlichen Aspekt, haben die Broschen einem weiteren, blutigeren, Zweck. Die Ursprünglich von der Hohepriesterin der Ahamara entwickelte und von Karudra durchgesetzte Idee erlaubt es den Valherin ohne größere Probleme jene Bürger zu erkennen um deren Schicksal sich niemand kümmert. Es gibt Valherin die dem Leben Anderer, unabhängig von Stand und Rasse, Bedeutung beimessen. Für die meisten Valherin aber, sind all jene die keine Brosche tragen, legitime Beute.

Bewaffnung: Kämpfe untereinander tragen Valherin oft nur mit ihren 'natürlichen' Waffen ausgestattet aus.

Die Ausrüstung von Garde und Dschungelkämpfern, egal ob Mensch oder Valherin, besteht aus einem leichten ledernen Brustpanzer mit Schurz welcher bisweilen mit

Silber verziert wird und mit einer den Rang angehenden Silberbrosche versehen wurde (RS/BE: 3/2).

Helme sind in dem feuchtschwülen Klima eher unüblich und auch auf zusätzlichen Arm- und Beinschutz wird zugunsten größerer Bewegungsfreiheit meist verzichtet.

Als klassische Waffe der Garde darf das Ahrkh'Ta gelten, ein nur auf einer Seite mit einer Klinge versehener Stab, der sich als Bastardstab oder Hiebwaaffe führen lässt (siehe auch Seite 41). Als Seitenwaaffe wird zusätzlich ein Serovermesser oder Kurzsword getragen.

Namen: Geborene Valherin tragen meist Namen die dem makshapurischen entstammen und 'amaunisiert' wurden. Häufig wird auch eine Silbe des Namens direkt dem Amaunischen entnommen: *Shar'Pura, Am'Shavar, Rakhyutani, Gurdurran, Mudra'Paor, Brat'Akha*

Die Valherin-Kultur regeltechnisch:

Die Erhobenen Valherin der Stadt sind allesamt weiblich und meist (ehemalige) Gefährtinnen Karudras. Normalerweise, aber nicht immer, sind diese bansamutischer Abstammung. Der weit größere Anteil Valherin (weiblich wie männlich) ist jedoch als Valherin geboren worden und kann seinen Stammbaum leicht bis zu Karudra selbst zurückverfolgen.

Die Kultur der geborenen Valherin – besonders jene der jüngeren Generationen – weist auffällige Ähnlichkeiten zu jener der amaunischen Oberschicht auf.

Ob dies jedoch auf bewusster Imitation oder auf einer natürlichen Angleichung beruht ist schwer zu sagen. Die Valherin beschäftigen sich jedoch weniger mit handwerklichen Tätigkeiten und ermüdenden Gesprächen stattdessen scheuen sie nicht vor dem Tighrirverseuchten Dschungel hinter der Stadt zurück.

Bei der Generierung/Erhebung gelten die allermeisten Geborenen Valherin als Bansumiter (*Myr S. 113f 4 GP*) davon kann es je nach Stammbaum jedoch einzelne (meranische) Ausnahmen geben.

GEB. VALHERIN MAKSHAPURAMIS

Variante der Kultur Makshamauni Es gelten folgende Änderungen:

Kämpfer-Professionen: Nur Tempelwächter, Gardist, Athlet *zusätzlich* Dschungelkämpfer

Reisende Professionen: Nur Entdecker und Großwildjäger

Magische Professionen: nur Magiedilettant

Automatische Vor- und Nachteile:

Übernatürliche Begabung Hexenkralen +3 *statt* Gabe Schnurren +3

Kampf: Hiebwaaffen +1 *statt* Säbel +1, Raufen +3 *statt* +1

Körper: Selbstbeherrschung +2 *statt* Zechen +1

Natur: *zusätzlich* Wildnisleben +2, Orientierung +2

Wissen: Talent Philosophie entfällt.

Sprachen/Schriften: Muttersprache und Zweitsprache vertauscht.

Handwerk: alle Talentboni entfallen

Einige Valherin der Stadt:

Marjatirin, Hohe Gardewächterin

Marjatirin ist die jüngste Tochter Karudras und hat in der Befehlshierarchie der Garde eine bedeutende Stellung inne. Sie gilt bei ihren Untergebenen als erfahrene und gerechte Vorgesetzte.

Mehr durch Zufall und als stille Auflehnung gegen ihren Vater begann sie sich mit der Kultur der Leonir zu beschäftigen und hat dabei ihre Hingabe zu den Lehren der Göttin Rrondr entdeckt. In ihren Räumen hat sie ihr heimlich einen Schrein errichtet an dem sie regelmäßig von ihrem Blut opfert. Wenn sie auf reisende Leonir begegnet versucht sie von diesen mehr über die Göttin zu erfahren – auch wenn ihr bewusst ist dass diese ihre Hingabe sollten sie von ihr erfahren wohl bestenfalls amüsant finden dürften.

Sie steht treu zu ihrem Volk, hat sich aber einige Feinde gemacht die ihr ihre Ansichten welche sie lautstark gegenüber anderen Valherin vertritt vorwerfen.

Marjatirin besitzt ein hitziges Temperament und hat bisweilen Schwierigkeiten ihren Hunger unter Kontrolle zu halten, ist jedoch der festen Überzeugung, dass es für eine Spezies die sich als zivilisiert betrachtet, keine Rechtfertigung gibt andere als inhärent unterlegen und als Beute zu betrachten. In Diskussionen setzt sie sich darum für ein generelles Tötungsverbot intelligenter Rassen ein und proklamiert einen Stufenplan der letztendlich zur Enthüllung und Anerkennung der Valherin als eigene Art führen soll.

Trotz dieser Ansichten ist sie alles andere als glücklich, dass sich ihr geliebter Sohn, regelmäßig und entgegen ihren Anweisungen aus dem Palastkomplex stiehlt um sich in der Stadt mit einem jungen Mädchen

und ihren Freunden zu treffen. Ihrer Meinung nach wird daraus eher früher als später Unheil entwachsen.

Erscheinungsalter: Mitte 20
Tatsächliches Alter: etwa 20
Größe: 1,94 Schritt
Haarfarbe: mattbraun
Augenfarbe: dunkelblau
Herausr. Eigenschaften: MU 17, GE 17
Herausragende Talente: Hieb Waffen, Menschenkenntnis
Erwähnenswerte Vor-/Nachteile: Gutaussehend, Balance
Übernatürliche Begabungen: Hexenkralen, Attributo

Shar'Purani, die schöne Pantherin

Selbst unter den makellosen Valherin wird Shar'Purani ihrer Schönheit wegen gerühmt. Doch von äußeren Reizen abgesehen verkörpert die kupferblonde Schönheit einige der schlechtesten Seiten der Valherin.

Shar'Purani ist bequem, eitel und genussüchtig. Ihre zahllosen Beziehungen halten selten länger als ihre Launen und jene Liebhaber, die keine Valherin sind, enden sobald sie ihnen überdrüssig wird meist als Mahlzeit. Sie ist weder eine große Kämpferin noch trägt sie gerne Verantwortung. Obwohl sie selten an körperlichen Ertüchtigungen teilnimmt, gilt sie als eine der schnellsten Läuferinnen und ist bei athletischen Wettläufen immer unter den ersten im Ziel. Die meiste Zeit verbringt sie von verängstigten Lustsklaven umsorgt in ihren Gemächern oder döst in der Sonne.

Wer ihr begegnet sieht aber oft keine verführerische Frau sondern eine gefährliche Raubkatze, denn Shar'Purani wurde als Katze geboren und musste erst lernen menschliche Form anzunehmen. Obwohl ihr die Verwandlung mittlerweile mühelos gelingt, bevorzugt sie die meiste Zeit ihre Tierform.

Sie ist für einen Großteil der Toten durch Raubkatzenangriffe in der Stadt verantwortlich. Sie würde sich nie hinaus in den Dschungel wagen aber liebt es in der Stadt auf die Jagd zu gehen, sind doch Menschen selten mehr für sie als Diener und Leckerbissen.

In den letzten Jahren hat sie in unregelmäßigen Abständen immer wieder denselben Traum. Nach dem Erwachen weiß sie aber nie, ob sie die Beute oder doch die Jagdfährtin der großen silbernen Katze war welche ihr darin begegnet.

Erscheinungsalter: knapp 20
Tatsächliches Alter: etwa 50
Größe: 1,75 Schritt
Haarfarbe: kupferblond
Augenfarbe: dunkelblau
Herausr. Eigenschaften: CH 16, GE 22
Herausragende Talente: Athletik, Betören
Erwähnenswerte Vor-/Nachteile: Herausragendes Aussehen, Beg. Athletik, Kannibalismus, Sikaryanrestriktion I, Brünstigkeit 6
Übernatürliche Begabungen: Hexenkralen, Adlerschwinge (Valherin), Krötensprung, Movimento*
*Besonderheiten: *Shar'Purani besitzt für gewöhn-*

lich die Gestalt eines Fleckenpanthers; nur mit Hilfe der Übernatürlichen Begabung Adlerschwinge ist es ihr möglich vorübergehend menschliche Gestalt anzunehmen.

Karudra, Stammvater der Valherin

Den Valherin erzählt er, dass sich ihm einst die Göttin Aphamara offenbarte und befahl ein neues ihr gefälliges Volk zu zeugen und zu führen. Wie sich die Dinge in Wahrheit zutrug verschweigt er (siehe Seite 34f).

Mit den Jahrhunderten ist aus dem einst heißblütigen Krieger ein einsamer Alter Mann geworden der die Gesellschaft seiner Löwen der seiner Kinder und einsichtigen Gefährtinnen vorzieht.

Obwohl er nominell das Oberhaupt der Valherin ist, sind seiner realen Macht enge Grenzen gesetzt. Die so genannte 'Zivilisation' und wie sie seine Kinder verweichlicht hat verabscheut er. Seid Jahrhunderten pflegt er einen tiefen Groll gegen die Leonir und unter seinen Söhnen ist nicht ein einziger den er als würdigen Nachfolger ansieht – entweder weil sie erbärmlich 'schwach' sind oder weil er sich mit ihnen zerstritt.

Seid er vom Überleben der Valheru träumt, beginnt er überall Verrat zu wittern und bereitet sich auf den Tag vor, da er ihr erneut im Kampf gegenübersteht. Im Geheimen hat er begonnen Artefakte zu sammeln und alchemistische Forschungen zu finanzieren die nur ein Ziel haben; die Valheru zu töten.

Erscheinungsalter: Mitte 50
Tatsächliches Alter: etwa 1400
Größe: 1,96 Schritt
Haarfarbe: mattschwarz
Augenfarbe: obsidianschwarz
Herausr. Eigenschaften: KO 22, KK 32
Herausragende Talente: Kettenwaffen, Raufen, Wildnisleben
Erwähnenswerte Vor-/Nachteile: Körperregeneration IV, Erw. Körperregeneration I, Schwäche der Valherin (2), Einbildungen
Übernatürliche Begabungen: Hexenkralen, Attributo, Tiergedanken
Besonderheiten: Mit den Jahren hat eine von außen kaum sichtbare Veränderung mit Karudras Skelett stattgefunden, bei eine Obduktion könnte ein Phraisopos Optimat auf den Gedanken kommen er hätte das Skelett einer Mensch-Insekt Chimäre vor sich – jeder Treffer gegen ihn der mehr als 2 SP erzeugt muss einen nat. RS von 2 überwinden bevor Karudra weiteren Schaden erleidet.

Nizyleta an Nesséria, die Optimatin

Eine der wohl unheimlichsten Gestalten der Stadt ist die Optimatin Nizyleta.

Allerhand Gerüchte ranken sich um die Frau mit dreiäugiger Insektenmaske und kahlgeschorenen Kopf. Selten verlässt sie ihre Räumlichkeiten – einem abgeriegelter Teil der großen Pyramide zu der niemand sonst Zutritt hat – und wenn doch, so wird sie von zwei stummen Chratat flankiert die seltsamen Schmuck und Panzerzeichnungen tragen. Sie selbst spricht niemals mit Worten sondern bedient sich Schrift, einem Diener oder Verständigungsmatri-

zen.

Nizyleta ist keine geborene Valherin, warum Karudra sie einst verwandelte ist nicht bekannt – sicher scheint nur, dass sie nie seine Geliebte war.

Im Geheimen betreibt sie Forschung an Sikaryan und Valherinblut. Die verzauberten Ahrkh'Ta Waffen sind eines der minderen Ergebnisse ihrer Forschung welche sie den Valherin in geringer Stückzahl zur Verfügung stellt.

Ein wesentlicher Teil ihres Interesses richtet sich jedoch auf verborgene Kavernen unter der Stadt und Inschriften welche sie vermuten lassen, dass Karudra nicht der erste Valherin ist, dass er nicht einmal der erste Valherin ist der sich an diesem Ort niederließ, dass seine Ankunft hier kein Zufall war und dass ein dreizehnäugiges Insektenwesen mehr mit dem Ursprung der Valherin zu tun hat als die Göttin Aphamara und die Katzenartigen.

Erscheinungsalter: unbekannt (etwa 40)
Tatsächliches Alter: etwa 400
Größe: 1,69 Schritt
Haarfarbe: ---
Augenfarbe: grau
Herausr. Eigenschaften: KL 18, CH 19
Herausragende Talente: Magiekunde, Geschichtswissen
Erwähnenswerte SF: Sikaryanzauberer

ABERGLAUBE & GELEHRTENWISSEN

Eine Sammlung derischen Quellenmaterials

ÜBER VAMPIRE

„Als dieser verd... Blutsauger endlich weg war, da hab' ich mich dann um Amseltraud gekümmert. Ach, sie ist einfach so dargelegen. Ganz blass ist sie gewesen, und ihr Herzlein mochte auch nimmer schlagen. Ja, und dann hab' ich geweint, und die Herrin Travia gefragt, warum sie mir mein Liebchen weggenommen hat, wo wir doch immer gebetet und unseren Tempelzehnt geopfert haben. Und wie ich so in ihr hübsches Gesicht geschaut habe, da hat sie plötzlich ihre Augen aufgeschlagen. Doch das ist kein Zeichen der Gütigen Mutter gewesen, da bin ich mir sicher. Denn ihre Augen haben so komisch rot gefunktelt, ja ganz böse und fremd. Dann hat sie auf einmal so furchtbar spitze Zähne gezeigt und mich in den Hals beißen wollen. Ja, und da bin ich gerannt, als wenn die tausend Oger hinter mir gewesen wären.“

~Befragung eines Bauern durch die Inquisition anlässlich der Vampirplage in Weiden, Winter 1016 BF

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; Andergastische Ausgabe, 999BF

Herein kommt die Nacht, Dunkelheit bricht herfür. Dreimal klopft an des Meisters großer Tür, O Graus! Zähnebleckend ein verderbter Vampyr. Hört, 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 Saiperholt, ca. 300 vor Hal

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 Schwächigkeit 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 Pflöck 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 "Enzyklopaedia Magica" Fol. 7; Exemplar von 56 v. 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 Svelttal kursiert der Aberglaube, dass schon der Blick eines Vampirs die Seele raubt - ein Aberglaube, der gängigerweise gegen Elfen verwendet wird. Albernianische Märchen 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 "einzig" 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

[...] 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.

...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 Gelehrtenschaft 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 Getöteten 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 Frevler an den Gaben der Götter kann nur auf eine finsterdämonische Art der Vampire schließen. Kann ein Vampir nicht genug Blut erhalten, so muß er sich zum Schläfe begeben. Gelingt es ihn auch danach nicht, Blut zu saugen, so verliert er seine dämonische Kraft und wird zu einem einfältigen Wesen, das oftmals in Gruften 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, ebenesowenig 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 v.H.

„Auf Pailos, der Insel im Meer des Westens, war Rohafan Fürst über Stadt und Land. Doch Rohafan war gierig und unersättlich. Das Blut seiner Untertanen nahm er und gab es dem Namenlose, dem finsternen Gesell. Als der Erzvampir alle Kinder von BORons Bruder PRAios unrechtmäßig durch das Feuer ins Totenreich sandte, grollte ihm der Götterfürst und wollte ihn und die seinen richten. Doch BORon erkannte Etilia, die Frau des Frevlers, und nahm sie in seine Arme. Ihm gebar sie Marbo, Tochter des Boron und die Milde des Reichs hinter Uthars Pforte. Da noch viele waren wie Rohafan und Blut tranken, nahm sich Marbo ihrer an und lehrte sie die Kinder der Nacht zu werden, Hüter über den Schlaf der Menschen, sie wurden zu BORons Paladinen. Die anderen Vampire jedoch, die dem Namenlosen dienen, sind Kinder der Finsternis und BORon ein Gräuelf, denn sie rauben den Menschen Leben und Tod.“
~Sprache: Aureliani, aus dem Schwarzen Buch, Liturgie und Mythologie der Boron-Kirche, etwa 500 v. BF

Weitere Quellen:

Abenteuerband Rückkehr der Finsternis.

ÜBER LAMIJANIM

»Als die schoenboese Dämonenfürstin Belikel aber von denen Dingen hörte, die das Rattenkind mit seinen Creaturen, den Nacht-Zehrnern und Blut-Säuffern, mochte anrichten, da ergrimmte sie in Neid und Gier, wie's denn ihre Artt ist, und ersann sich eine Cabale, wie sie das Wissen darumb mochte an sich bringen. Und daher schickte sie aus eine der Iheren, ihre Leib-Zofe, die Schasmanjad, mit dem Rattenkinde zu buhlen und ihm darbey das Geheimniss der Nacht-Zehrer zu entlocken und wie einer sie creiren moege.
Und die Schasmanjad verließ den Pfuhl der Dämonenfürstin und

zog bis dicht vor die Grosze Spalte, wo das Rattenkinde war angeschmiedet mit dreizehn Ketten, an jhedem Coerper-Teil einer. Und sie sprach, sie heisse Madarestra und wolle ihm Genuß bringen in seiner Verhaftung und mit ihm buhlen. Und das Rattenkind streckt und reckte sich und schrie, daß die Sphairen hallten, und hob sein dreizehnfachtes Gemächt, das die Alveraniden hatten vergessen anzuschmieden fest. Ein Aeon waehrte diese Buhlerey, und so soll das sterbliche Volck jenes Zeitalters ein glücklichtes seyn, kenntet es doch nicht das Wircken des Rattenkinde und der seynen.

Doch als das Rattenkind sie Schasmanjad durchdrang, da wurd ihr nur zu schmerzlicht bewusst, dasz er ein Gott sey und sie alleyn eine gehörnichte Dämonin und des Gottes Brunst erfüllte sie mit solcher Qual, dasz sie aufbruellte in Pein unnd in den Sphairen die Cacophonie der Qualen um eine solche Dissonantz bereyecherte, daß sich die Belikel in ihrem Pfuhl in Verzücken wandt.

Und als es von ihr abließ, da nahm das Rattenkind der Schasmanjad einen Theil ihres Wesens und hielt es bei sich als Erinnerung an diese Buhlerey.

So kam es, daß die Schasmanjad, der Belikel Leib-Zofe, auch wurd als Madarestra die Hüterin eines der Tage ohne Namen. Das Wissen um die Nacht-Zehrer aber hatte er ihr so vermittelt, daß deren Wesen in ihr strömte, und nur sie konnte fortan die Blut-Säuffer erschaffen, deren Taten nicht dem Rattenkinde, sondern ihrer Gebieterin, der Belikel zuguthe kommen.«

~Auszug aus der umstrittenen Magister-Ructabulus-Abschrift der Kusliker Ausgabe des Arcanum

»Wie kommen nun die Lamijanim, die aus den letzten Jahrhunderten nicht bekannt sind und von denen auch die dämonologische Literatur nur Bruchstückhaftes verlauten läßt, ins Dasein? Ein Bericht aus jüngster Zeit erwähnt einen 'Kuß der Shaz-Man-Yat', und da wir auch über die Kräfte dieser unlängst erwachten Dämonin wenig wissen, kann man ihr zumindest nicht die Gabe absprechen, willige Sterbliche durch ihren Kuß (oder ein so bezeichnetes Ritual) zu Lamijanim zu machen.«

—Analyse der Spektabilität Olorand von Gareth-Rothenfels, Schule der Austreibung zu Perricum

Weitere Quellen:

Blutrosen & Marasken aus der Box Borbarads Erben.

MYRANISCHE QUELLEN

[...] und so tranken sie alle von SEINEM Bluthe, Dreizehn an der Zahl. Der schlangenhäuptige Gorgamosh, die vielbeinige It'azik, die Geschwister Vamrhyr und Valruhr, Fejlamsur, Lamsubbrus der Schöne, Drejdäahl und der Riese Shak'Tosh, [...] und ihre Gaben waren unterschiedlich und doch gleich [...] und die Unwürdigen krochen vor ihnen im Staub und aus deren Leibern floss ein endloser Strom Bluth IHM zum gefallen [...] doch als ER die Treue derer forderte die er so reich beschenkt, als die Schlacht nahte, da erhob sich ein kreischen und zischen des Zorns, denn es schien als seien sie verraten worden; Vamrhyr war zu Staub zerfallen und seine Schwester verweigerte sich dem Ruf [...]

~Schriftfragment geborgen aus einer Bibliotheksruine des Hauses Nessèria

ANMERKUNGEN & ZUSÄTZE

VAMPIRE ALS SPIELERCHARAKTER

In aller Deutlichkeit muss hier gesagt werden, dass Vampire in einer normalen DSA-Runde keinen Platz haben. Hintergrund und offizielle Abenteuer Aventuriens sind darauf ausgelegt, dass die Spieler nicht nur Charaktere sondern 'Helden' spielen – selbst wenn diese durchaus ihre düsteren Seiten haben können.

Sikaryanräuber wie die Vampire welche sich von der Lebenskraft anderer Wesen ernähren und deren Tun dem Namenlosen gefällig ist haben genau wie Paktierer eigentlich keinen Platz im normalen Spiel.

Darüber hinaus ist es nicht nur eine Frage des Hintergrundes (und der nicht-Eignung von Vampiren für die meisten Abenteuer) sondern auch eine Frage des Balancings innerhalb der Gruppe.

Obwohl in dieser Spielhilfe ein Generierungssystem für Vampire vorgestellt wurde welches zum offiziellen System kompatibel scheint, ist dies nicht wirklich der Fall.

Durch ihre Immunitäten und Regenerationskräfte machen sie andere Charaktere – besonders im Kampf – häufig überflüssig was insbesondere für Spieler von Spezialisten wie Kriegern und Söldnern sehr frustrierend sein kann.

Bei Tage (denn die allermeisten Vampire besitzen eine Verwundbarkeit gegenüber Sonnenlicht), ist es praktisch unmöglich die Gruppe gemeinsam das Abenteuer erleben zu lassen.

Die Problemen die Blutdurst und Helden/NPC Reaktionen verursachen sobald der Spieler als Vampir erkannt wird sind häufig noch größer.

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 zusammen selbst entscheiden wie sie verfährt. Sollten sie sich jedoch entscheiden einen Vampire in ihrer Spielgruppe zuzulassen, so seien ihnen zumindest folgende Ratschläge ans Herz gelegt:

- Wenn es ihnen nur darum geht einen Vampir zu spielen, sollten sie vielleicht überlegen ob 'Das Schwarze Auge' die richtige Wahl ist – schließlich

gibt es andere Rollenspiele die sich auf Vampire spezialisiert haben. Natürlich kann es einen auch gerade reizen einen Vampir vor dem aventurischen Hintergrund darzustellen.

- Haben sie von Anfang an vor sowohl Vampire wie gewöhnliche Helden in einer Gruppe zu spielen, so kann es hilfreich sein schon im Voraus die entsprechenden Stärken und Schwächen der Charaktere aufeinander abzustimmen und eventuell die Start GP der 'normalen' Helden höher anzusetzen.
- Auf zusätzlich magisch ausgebildete Vampire sollte verzichtet werden.
- Vampire in der Gruppe machen das spielen der meisten offiziellen Abenteuer nahezu unmöglich weswegen man auf Eigenkreationen angewiesen ist. Hierbei bietet es sich an den Fokus der Abenteuer eher auf Interaktion und Rollenspiel denn auf Kämpfe zu legen.

Für die Integration eines Vampirs in eine 'Helden'-Gruppe kann es kein Pauschalrezept geben, ein friedliches Nebeneinander mit Geweihten, Tiefgläubigen und Weißmagiern scheint jedoch unmöglich.

Am besten ist eine Gruppe geeignet die aus eher zwielichtig oder sehr pragmatisch eingestellten Charakteren besteht. Und diesen – am besten im Rahmen des ersten Abenteuers – zu verdeutlichen, dass es sich bei dem Vampir um mehr als nur ein verdammtes Monster handelt.

VALHERIN ALS SPIELERCHARAKTER

Im Grunde gilt das was gerade für Vampire gesagt auch für Valherin. Allerdings sind die Probleme weniger stark ausgeprägt und eine Integration etwas einfacher.

Der in dieser Spielhilfe vorgestellte Kult bietet sich mehr als Abenteuerelement denn als Herkunft für eine Spielervalherin an, da eine Einbindung in den Kult beinahe unerlässlich wäre und schon ein guter Grund vorliegen muss, dass so schnell eine weitere Priesterin erhoben wird.

Ein aus Ankh'Amuhrr verbannter Valherin scheint da fast besser geeignet (wobei für geborene Valherin sowohl männliche wie weibliche, bei erhobenen Valherin nur weibliche in Frage kommen).

ARTEFAKTE

In diesem Kapitel werden ein paar Artefakte vorgestellt werden, die auf die ein oder andere Weise etwas mit Sikaryanräubern zu tun haben. Je nach Macht können sie als Zentrum einer Kampagne oder ausschmückendes Detail benutzen.

DER SALAMANDERSTAB

Ein zwei Spann langer Stab aus Blutulmenholz mit einem Griff in Salamanderform. Die Spitze ist kunstvoll verziert mit einem Bernstein mit dem Praisogreif, 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 des Schlüsselwortes „Relevatio“ und Berührung einer Person wird deren Natur dem Anwender (durch verschiedene Farbaurea offenbar (Lebend/Magisch/Untot).

Genaue Werte: Abenteuer Rückkehr der Finsternis S. 132.

DER BLUTSTEIN

Der Blutstein hat etwa die Form eines menschlichen Herzens, ist jedoch mehr als doppelt so groß. 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 GLUTGLAS

Ein edles Weinglas wie es in vergleichbarer Form in den Häusern hoher Herrschaften oder des gehobenen Bürgertums zu finden ist. Um den Fuß des Kristallglases zieht sich ein schmales Ornamentband aus Kupfer welches stilisierte Flammen zeigt. Der Griff des Glases weist winzige Kupfereinschlüsse auf und in der Mitte des Kelchgrundes ist ein Rubin ins Glas eingelassen.

Das Innere des Weinglases ist jederzeit ungewöhnlich warm und erhitzt entsprechend jede Flüssigkeit die hineingegeben wird in kurzer Zeit auf etwa Körpertemperatur. Durch die Wirkungsdauer Variante des wirkenden MANIFESTO entsteht zusammen mit der Semipermanenz des Artefakts eine augenscheinlich permanente Wirkung – nur bei Sonnenaufgang (wo die Wirkung des Zaubers endet) gibt es eine kurze Unterbrechung der Kühlwirkung bis zum erneuten Auslösen des Zaubers welche jedoch meist nicht weiter auffällt.

Dies ist ein typisches Luxusartefakt, das von eitlen Vampiren der Domini Noctis in Auftrag gegeben wird. Es eignet sich perfekt um Blutwein (obwohl dieser auch kalt genossen wird) zu erhitzen und warm zu halten.

Kategorie: semipermanenter Spruchspeicher (ARCANOVI), 1 Anwendung pro Tag

Typ/Ursprung: elementar/gildenmagisch

Auslöser: Sonnenaufgang (W6 SR nach Sonnenaufgang wird der Zauber ausgelöst).

Astralenergie: 24/2 (bei schlechteren Proben auch 34/3)

Komplexität: +4 (Auslöser definierter Zeitpunkt) / 10 ZFP*

Wirkende Sprüche: MANIFESTO(Feuer): Variante: Wirkungsdauer, Spont.Mod.: Kosten

Varianten: Häufiger (und nicht nur bei Vampiren verbreitet) sind so genannte Frostgläser die eine kühlende Wirkung besitzen.

DAS SCHWERT SEULASSLINTAN

Das Schwert des Henkers zu Greifenfurt ist eine Klinge von wahrhaft dämonischer Macht, ein Artefakt des Namelosen, so machtvoll, dass allein ihr Besitz den Träger in einen mächtigen Erzvampir verwandelt der selbst das Sonnenlicht des Herrn Praisos kaum zu fürchten braucht. Der Klinge wohnt ein eigener Wille inne und im Kampf geführt, raubt sie ihren Opfern Kraft und Seele um ihre eigene Stärke zu mehren. 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 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 Kinder der Nacht besitzen ein Dokument über die Ampullen der Phylinjah – vielleicht war sie sogar eine 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.

AHRKH'TA

Das Ahrkh'Ta ist eine traditionelle Waffe der Ordnungskräfte und Valherin aus Anhk'Amuhrr.

Die Waffe ähnelt einem übergroßen, meist silberverzierten, Kampfstab. Der Griff ist größtenteils hölzern, jedoch besitzt die Waffe einen metallenen Kern. Das untere Ende wird von einer kurzen, meistens nur mäßig scharfen Klinge gebildet die etwa die Form einer Haifischflosse mit stumpfer Spitze hat. Am oberen Ende sitzt ein stumpfer ellipsoider Kopf.

Ahrkh'Ta (Kampftechnik: Bastardstäbe <i>oder</i> Hieb Waffen)									
TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	WM	Bem.	DK	
1W+3	12/3	160	190	3	0	0/0	Z		NS

Einige wenige dieser Waffen sind mit silbernen Linien und Symbolen verziert. Am Griff einer solcherart verzierten Waffe ragen an einer Stelle scharfe Sangurit-Kristalle hervor, nicht weit davon entfernt befindet sich eine silberne Vertiefung.

Diese besonderen Waffen sind allesamt in den Händen von (Valherin)-Befehlsgebern.

Bei der Berührung der Vertiefung löst sich augenblicklich eine durchsichtig schimmernde Sphäre aus dem Kopf des Stabes und rast – etwa mit der Geschwindigkeit eines Pfeils – in die Richtung in welche das Kopfende gerade zeigt.

Die Sphäre verursacht Ausdauer Schaden (die Hälfte des Schadens ist echter Schaden).

Obwohl die Wirkung der Waffe auf Magie beruht ist es nötig mit ihr zu zielen (Talent: Bela), eine Trefferpunkterhöhung ist jedoch nicht möglich.

Ahrkh'Ta als Fernwaffe (nur als Artefakt)			
Fernkampftalent: Bela			
SP(A)	Reichweite	TP+	Laden
2W6 SP(A)	0/30/50/--/--	(0/0/0/--/--)	s.u.
Ladungen:	4		
Gespeicherte AsP:	20 (5 je Ladung)		
Permanente AsP:	3		
Aufladbar:	Mit Blut (s.u.)		

Sind alle Ladungen erschöpft muss die Waffe erneut aufgeladen werden. Dies geschieht indem die Sangurit-Kristalle mit Blut in Kontakt gebracht werden.

Je 3 LeP eines Valherin oder Magiebegabten bzw. je 10 LeP eines Nicht-Magiebegabten füllen 1 gespeicherten AsP auf.

Pro Aktion ist es möglich W6 SP durch Verletzungen an den Kristallen zu erleiden und damit die Waffe aufzuladen.

Valherin (und andere Sikaryanräuber) können den erlittenen Schaden mit dem Vorteil *Körperregeneration* regenerieren.

Die Waffe kann wieder benutzt werden sobald mindestens eine Ladung wiederhergestellt ist.

Steigt der Bruchfaktor, so besteht eine 5% Chance, dass es nicht mehr möglich ist die Waffe aufzuladen.

Zerbricht die Waffe gar, so besteht eine 25% Chance, dass sich die enthaltenen Ladungen auf den Träger der Waffe entladen.

Die Verzauberte Variante der Waffe ist eine Erfindung der (einzigen) Optimatin unter den Valherin Anhk'Amuhrrs, welche auch als Einzige in der Lage ist diese herzustellen.

Gerüchteweise hat sie vor kurzem eine verbesserte Version fertiggestellt, welche jedoch noch der Erprobung harrt.

TIERE ALS SIKARYANRÄUBER

Auch viele Tiere können vom Vampirismus befallen werden, jedoch ist nicht jede Form des Fluches auf Tiere übertragbar.

MÖGLICHE ARTEN

Grundsätzlich können fast alle höheren Tiere mit dem Vampirismus infiziert werden, normale Insekten, Kleinst- und Kleinlebewesen scheinen jedoch unempfindlich zu sein bzw. sterben nach einer Infektion ohne sich erneut zu erheben.

Von den bekannten Vampirarten scheint jedoch nur der Vampirismus der normalen Vampire (und in besonderen Fällen der Valherin) auf Tiere übertragbar.

ERHEBUNG & VERWUNDBARKEITEN

Grundsätzlich gelten für Ursache und Zeitpunkt der Erhebung dieselben Regeln wie bei kulturschaffenden Zweibeinern. Die Generierungsregeln aus dieser Spielhilfe lassen sich jedoch nicht eins zu ein übertragen.

Die Modifikationen, besonders die Vor-/Nachteile können sie größtenteils bedenkenlos übernehmen. Bei Tieren die kleiner als ein Wolf sind sollten aber auch Eigenschaftssteigerungen geringer ausfallen. Veränderungen an Lebensenergie und Ausdauer gibt es gewöhnlich keine. Erwähnenswerte Vampirzähne (besonders bei Raubtieren) sind nach der Erhebung eher selten. Halten sie sich nicht sklavisch an die GP-Kosten und Vorgaben – es ist vielmehr etwas Improvisation gefragt. Die späteren (Kampf-)Werte des Tieres müssen sie dann entsprechend modifizieren.

Magische Fähigkeiten sind (abgesehen vom Sikaryangespür) jedoch weit seltener als bei kulturschaffenden Vampiren (bei den Valherin wird die Übernat. Begabung Hexenkrallen durch eine andere ersetzt – nur sehr selten gibt es weitere).

Bei den Verwundbarkeiten können sie normalerweise nicht auf die in dieser Spielhilfe vorgestellten zurückgreifen (nur bei den Valherin gilt weiterhin ihre Standardverwundbarkeit), denn Tiere besitzen normalerweise keinen Glauben der sich in eine Verwundbarkeit umfunktionieren lassen würde.

Als Verwundbarkeiten für (Vampir-)Tiere eignen sich besonders Gegenstände und Einflüsse die es bereits vor der Erhebung fürchtete:

Fast alle (Vampir-)Tiere sind durch Feuer verwundbar. Ehemalige Pflanzenfresser meist durch Angriffe von Raubtieren. Zusätzlich können Tiere durchaus durch 'kosmologisch' bedingte Dinge verwundbar sein die zunächst etwas weiter hergeholt scheinen.

Bei nachtaktiven oder lichtscheuen Tieren ist auch eine Verwundbarkeit durch Sonnenlicht recht häufig.

VERHALTEN

Sikaryanraubende Tiere sind häufig besonders aggressiv. Selbst zuvor zahme Tiere lassen sich von normalen Lebewesen kaum kontrollieren.

Vampir-Tiere scheinen Vampiren gegenüber – besonders wenn der entsprechende Vampir ihr Ursprung ist eher zugeneigt zu sein und reagieren auch nicht mehr negativ auf die *Dämonische Aura*. Von anderen (lebenden) Tieren werden Sikaryanraubende nicht akzeptiert.

Äquivalentes gilt für Valherin-Tiere, jedoch sind nicht-infizierte Tiere derselben Art eher geneigt diese in ihrer Nähe zu dulden.

Der Sikaryanraub findet nur in seltenen Fällen durch Trinken des Blutes statt sondern gewöhnlich durch fressen (der teilweise noch lebenden) Beute.

Es kommt fast nie vor, dass ein ein Vampir-Tier ein anderes erschafft, denn von ihren Opfern bleibt meist nicht genug übrig um sich als Vampir zu erheben.

Im Folgenden nun einige Beispiele für sikaryanraubende Tiere (Die Werte beziehen sich – sofern nicht anders genannt – auf Exemplare welche für nicht mehr als ein paar Jahre mit dem Vampirismus infiziert sind):

VAMPIR-RATTE

Ratten gehören mit zu den kleinsten Tieren die sich mit Vampirismus infizieren lassen. Wer jedoch denkt, dass die Kinder der Finsternis häufig auf diese Tiere zurückgreifen irrt. Trotz ihrer Vampirnatur stellen einzelne Ratten kaum eine Gefahr dar und mehrere Dutzend Ratten einzeln mit Blut aufzuputschen ist auch den Dienern des Namenlosen zu mühsam – besonders wenn man bedenkt dass normale Ratten kaum weniger für ihre Zwecke geeignet (und leichter beeinflussbar) sind.

Werte einer Vampir-Ratte

INI	11+2W6	PA	0	LeP	4	RS	1	KO	12
Biss:		DK	H	AT	6	TP	1W-2		
GS	5	AuP	20	MR	9				

Besondere Kampfregelein: Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+4/PA+7)

Einige Vor-/Nachteile: Nachtsicht,

Dämonische Resistenz,

Herausragender Sinn, Körperregeneration V, Sikaryanraub, Vampirismus (Vampir); Dämonische Aura I, Stigma: Kein Schatten, Stigma: Kein Spiegelbild

Auswahl an Verwundbarkeiten: Sonnenlicht, Feuer, Katzen

VAMPIR-WOLF (GRIMMWOLF)

„Nur einzelner Wolf dort. Nehmen Fell.“

~ Letzte Worte des erfahrenen Orks Gruznik, Weiden

Ein willensstarker Vampir der einen Wolf zu einem Vampir- oder Blutwolf macht wird von diesem oft als Rudelmitglied oder gar Rudelführer anerkannt.

Blutwölfe trinken kein Blut, sondern laben sich am Fleisch ihrer Beute, dwelche sie oft noch lebend zerreißen. Sie kennen keinerlei Scheu vor dem Menschen und sind ausgezeichnete, wenn auch etwas ungeduldige, Jäger.

Werte eines Vampir-Wolfes

INI 12+1W6 PA 9 LeP 23 RS 2 KO 18

Biss: DK H AT 13 TP 1W6+4

GS 14 AuP 100 MR 10

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (5), Niederwerfen (1)

Einige Vor-/Nachteile: Nachtsicht, Dämonische Resistenz, Herausragender Sinn, Körperregeneration V, Sikaryanraub, Sikaryangespür, Vampirismus (Vampir); Dämonische Aura I, Stigma: Kein Schatten, Stigma: Kein Spiegelbild

Auswahl an Verwundbarkeiten: Sonnenlicht, Feuer, Silber, Angriffe von Tieren

VAMPIR-PFERD (SVELTTALER KALTBLUT, STREITROSS)

Vampir- oder Blutpferde sind besonders aggressive dulden Vampire, im Gegensatz zu Lebenden Pferden, jedoch weit widerstandslöser auf ihrem Rücken.

Trotz ihres Blutdurstes können sich viele Blutpferde meist nicht selbst ernähren und müssen gefüttert werden – etwa mit lebenden Ratten.

Einige lernen jedoch sich selbst zu versorgen und der Anblick eines Blutpferdes bei der Jagd vergisst niemand o schnell:

Nachdem es seine Beute mit wirbelnden Hufen umgeworfen hat, trampelt es auf ihr herum, bis es sich mit gebrochenen Rippen und Gliedmaßen kaum mehr zu rühren vermag, dann beginnt es mit seinen stumpfen Zähnen das blutige Fleisch wie ein Geier von den weichen Körperstellen zu rupfen und hinunter zu schlingen.

Werte eines Vampir-(Schlacht-)Rosses

INI 10+1W6 PA 8 LeP 82 RS 1 KO 30

Biss: DK H AT 11 TP 1W6+2

Tritt: DK H AT 12 TP 2W6+6

GS 1,5/9/14 AuP 6/4 MR 10/18

LO 15* KK 38 TK x7 ZK x17

*Nur falls Erschaffer und Besitzer identisch sind sonst geringer.

Besondere Kampfregeln: Siehe Zoo-Botanica

Einige Vor-/Nachteile: Erhöhte Trag- und Zugkraft, Gutmütig, Bissigkeit, Kopfscheu, Treten, Dämmerungssicht, Dämonische Resistenz, Herausragender Sinn, Körperregeneration V, Sikaryanraub, Sikaryangespür, Vampirismus (Vampir); Dämonische Aura I, Stigma: Kein Schatten, Stigma: Kein Spiegelbild

Auswahl an Verwundbarkeiten: Feuer, Peitsche, Frisches Gras, Süßigkeiten

VALHERIN-LÖWE (SANDLÖWE)

Valherin-Tiere sind eine seltene Erscheinung. Ein paar Löwen begleitet schon seit Jahrhunderten den heimlichen Herrscher Ankh'Amuhrrs und Ältesten Valherin Karudra.

Ein Gerücht besagt, dass diese Löwen nur Teil eines größeren Rudels sind welches irgendwo in der Steppe haust. Vielleicht haben diese, genau wie die menschlichen Valherin der Stadt bereits natürliche Nachkommen.

Werte eines jungen Valherin-Löwen

INI 11+1W6 PA 10 LeP 48 RS 2 KO 15

Pranken: DK H AT 15 TP 1W6+5

Biss: DK H AT 15 TP 2W6+2

GS 16 AuP 45 MR 1/9

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (4), Anspringen (10) / Verbeißen, Gezielter Angriff / Doppelangriff (Prankenhieb und Biss)

Einige Vor-/Nachteile: Nachtsicht, Herausragender Sinn, Körperregeneration II, Sikaryanraub, Vampirismus (Valherin); Stigma: Glühende Augen, Schlechte Regeneration, Übernatürliche Begabung (Krötensprung), Fluch der Valherin [12]

Daka ist der älteste Löwe Karudras. Obwohl noch immer majestätisch, ist er, genau wie sein Herr, sichtlich gealtert. Sein Lebenswillen scheint nach den zahllosen Jahren allmählich zu versiegen und das einst glänzende Fell wirkt an manchen Stellen stumpf und grau.

An Weibchen hat er schon längst jegliches Interesse verloren und auch sonst gibt es nur wenig das ihn an seinem Platz neben dem Thron zu stören vermag. Während die anderen des Rudels ihren Herrn noch bisweilen begleiten, wenn er denn einmal hinaus geht, bleibt Daka einsam zurück.

Sollte sich jedoch jemals ein Eindringlinge in Karudras Abwesenheit in den Thronsaal stehlen, könnten sie keinen größeren Fehler begehen als den Alten Löwen zu unterschätzen, denn wenn nötig ist er noch immer in der Lage all die Kraft und Fähigkeiten eines Valherin in den Kampf zu werfen dessen Leben nach Jahrhunderten zählt.

Werte Dakas (sehr alter Valherin-Löwe)

INI 13+1W6 PA 15 LeP 60 RS 2 KO 20

Pranken: DK H AT 22 TP 1W6+8

Biss: DK H AT 22 TP 2W6+6

GS 16 AuP 70 MR 2/10

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (5), Anspringen (12) / Verbeißen, Gezielter Angriff / Doppelangriff (Prankenhieb und Biss)

Einige Vor-/Nachteile: Nachtsicht, Herausragender Sinn, Körperregeneration III, Sikaryanraub, Vampirismus (Valherin); Stigma: Glühende Augen, Schlechte Regeneration, Übernatürliche Begabung (Krötensprung), Fluch der Valherin [5]

MEISTERPERSONEN

Hier finden sie ein paar exemplarische Vampire als Anregung für eigene Kreationen. Vor-/Nachteile sind nur soweit aufgeführt wie sie nicht standardmäßig bei der Vampirart inbegriffen sind, auch die Übrigen Werte werden nur auszugsweise dargestellt.

JASPER, EIN GRUFTVAMPIR

Name: Jasper Bornski
Kultur: Bornland

Rasse: Vampir (Norbarde)
Profession: Kauffahrer

Waffe: Dolch (13/13)
Knüppel (16/10)

MU	16	LeP	31	RS: 1 (Alte Pelzkleidung)
KL	11	SiP	31	
IN	13	AuP	27	
CH	15	INI-B	12	
FF	13	AT-B	10	
GE	16	PA-B	9	
KO	19	MR	12	
KK	18	GS	10	

Wichtige Vor- Nachteile: Praiosfluch, Perainefluch, Phexfluch, Sikaryangier (5), Widerwärtiges Aussehen, Goldgier (7), Höhenangst (6), Jähzorn (5), Rachsucht (5), Spinnenlauf (7), 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 zwischen seinen Kiefern zu zermalmen. Seit jener Zeit haust er in einer kleinen Gruft eines entweihten Boronangers. 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 nichtsahnende Beute. Den letzten Rest seiner Menschlichkeit hat er bereits verloren – nur manchmal bedauert er, dass er es nicht wagt sich auf die Reis ezum nächsten Dorf zu machen – 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
Kultur: Mittelreich

Rasse: Vampir (Mittell.)
Profession: Söldner (LF)

Waffe: Säbel (20/14)
Raufen (16/15)

MU	19	LeP	36	RS: 2 (Lederrüstung)
KL	10	SiP	32	
IN	12	AuP	28	
CH	14	INI-B	15	
FF	12	AT-B	12	
GE	17	PA-B	10	
KO	21	MR	13	
KK	21	GS	10	

Wichtige Vor- und Nachteile: Zäher Hund, Zusätzlich Sikaryanraub (Incubus), Ruf des Vampirs (7), Sikaryan-Gespür (5), Stigma: Glühende Augen, Sikaryangier (6), Praiosfluch, Perainefluch, Rondrafluch, 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. Das Glück schien ihm jedoch treu zu sein – hatte er doch alle Schlachten mehr oder weniger

unverletzt 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-VAMPIRYA

Name: Jovanna ya Korea
Kultur: Yaquirien

Rasse: Vampir (Mittell.)
Profession: Dilettantin

Waffe: Florett (13/10)
Dolch (10/12)

MU	16	LeP	26	RS: 0 (Feine Kleidung)
KL	11	SiP	26	
IN	12	AuP	28	
CH	19	INI-B	10	
FF	11	AT-B	10	
GE	17	PA-B	9	
KO	18	MR	2	
KK	16	GS	10	

Wichtige Vor- und Nachteile: Balance, Sikaryanraub (Vampirfänge II), Gutaussehend, Ruf des Vampirs (5), Sikaryan-Gespür (4), Kuss des Vampirs (7), Sikaryangier (5), Praiosfluch, Boronfluch, Hesindefluch, 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 geheimnisvollen Mann traf. Die Beiden trafen sich immer öfter, und sein galantes Benehmen tat sein Übriges, dass sie sich in ihn 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

Der Autor hofft, dass Ihnen das ein oder andere aus dieser Spielhilfe zugesagt hat – vielleicht können Sie ja etwas davon im Spiel gebrauchen. Der Autor hofft, Sie würden 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 es nicht sofort eine Antwort gibt.

Ansonsten bleibt ihm nur noch, Ihnen alles Gute und weiterhin viel Spaß mit Ihrem Hobby zu wünschen.

Der Autor
Christian Götz

VAMPIRE: EINIGE REGELN IM ÜBERBLICK

REGENERATION & SCHADEN (SEITE 10, 13)

- Sofern keine *Verwundbarkeit* wirkt wird profaner, magischer & geweihter Schaden halbiert (nach Abzug des RS).
- Sofern keine *Verwundbarkeit* wirkt wird jeder Schaden mit einer Geschwindigkeit von 2W6 LeP je KR regeneriert je 7 regenerierte LeP lassen 1 Wunde verschwinden.

Immer 10 angefangene Punkte LE Regeneration kosten 1 SiP.

- Wirkt eine *Verwundbarkeit* so kann dieser Schaden nur nach normalen Regeln regeneriert werden das regenerieren kostet hierbei zusätzlich halb so viele SiP wie regenerierte LeP.
- Kontakt mit einer *Verwundbarkeit* kann je nach Art zusätzlichen Schaden verursachen:

Vernichten: 2W20 x VK/12 SP

Verbrennen: 2W6 x VK/12 SP

Versengen: 1W6 x VK/12 SP

SIKARYANRAUB (SEITE 16)

- Beim Sikaryanraub verliert das Opfer höchstens 1W20 SiP & 1W6+1 LeP je 10 KR. Der Charakter kann sich 1/10 des geraubten Sikaryans gutschreiben.

MANGELNDES SIKARYAN (SEITE 16)

- Fällt das Sikaryan auf $\frac{3}{4}$ / $\frac{1}{2}$ / $\frac{1}{4}$ des Maximalwerts werden alle Talent-, Ritual- und Zauberproben um 3/6/9 Punkte erschwert *zusätzlich* sind die Körperlichen Eigenschaften (GE, KO, KK) um 1/2/3 Punkte verringert was auch zu einer Neuberechnung der Basiswerte (inklusive AU und LE) führen kann.
- Zusätzlich sinkt die Regenerationsgeschwindigkeit bei $\frac{1}{2}$ Sikaryan auf $\frac{1}{2}$ und bei $\frac{1}{4}$ Sikaryan auf 1/3. Sinkt das Sikaryan auf 5 regeneriert der Charakter nicht mehr.

SELBSTBEHERRSCHUNGSPROBEN (SEITE 18)

Die SbH-Probe um den dem Sikaryanraub abzubrechen (welche auf MU/MU/KL abgelegt wird, eine Spezialisierung wie Suchwiderstand hilft) wird wie folgt modifiziert:

- +/- Wert der Sikaryanqualität (Niedere Tiere: -3; Höhere Tiere: -2; Goblins/Orks: -1; Menschen/Zwerg/Vampire: 0)
- +1 je 7 SiP, die der Sikaryanräuber seinem Opfer entzogen hat.
- +1 je 7 SiP die dem Sikaryanräuber noch zu seinem Maximalwert fehlen.
- +1 je Punkt des Nachteils *Sikaryangier*.
- 3 je 7 SiP die der Räuber seinem Opfer entzieht nachdem sein Sikaryanwert bereits das Maximum erreicht hat.
- 1/-2/-3 für Kenntnis der SF Suchtkontrolle I/II/III

AUSDAUER, ERSCHÖPFUNG & SIKARYANVERLUST (SEITE 18)

- Vampire können keinerlei *Überanstrengung* erleiden. Sehr wohl jedoch *Erschöpfung*. Würde die Anzahl der Punkte Erschöpfung die KO überschreiten, so wird sämtliche Erschöpfung unter Kosten von 1 SiP auf 0 reduziert.
- Vampire erleiden alle 5 Tage 1 Punkt Erschöpfung die sie schlafend verbringen.
- Vampire erleiden jeden Tag 1 Punkt Erschöpfung den sie aktiv verbringen (unabhängig von sonstigen Modifikatoren).
- Erleiden keine Abzüge durch niedrige Ausdauer. Sinkt die AU auf Null erleiden sie 1 Punkt Erschöpfung wobei sich die Ausdauer jedoch auf den Maximalwert regeneriert. Dies ist auch die einzige Möglichkeit die Ausdauer zu regenerieren.
- *Spielen sie ohne die Ausdauerregeln im Kampf und ohne Erschöpfung durch Sprints. So sollten sie die täglichen Punkte Erschöpfung nach bestem Gewissen um bis zu 3 Punkte anheben.*

VALHERIN: EINIGE REGELN IM ÜBERBLICK

REGENERATION & SCHADEN (SEITE 10)

- Sofern nicht die Verwundbarkeit *Schwäche der Valherin* greift wird jeder Schaden mit einer Geschwindigkeit von 1 LeP je 2 KR regeneriert je 7 regenerierte LeP lassen 1 Wunde verschwinden.
Immer 10 angefangene Punkte LE Regeneration kosten 1 SiP.
- Kommt die Verwundbarkeit zum tragen kann Schaden nur nach normalen Regeln regeneriert werden (Beachten sie den Nachteil *Schlechte Regeneration*) das regenerieren kostet hierbei zusätzlich halb so viele SiP wie regenerierte LeP.
- Valherin sind Verwundbar durch: karmal aufgeladene Waffen (normaler Schaden), magische Waffen und Zauber (zusätzlich *Versengender Schaden*: 1W6 x VK/12 SP)
- Heilzauberei kostet die 5fache AsP Menge.

SİKARYANRAUB (SEITE 16)

- Beim Sikaryanraub verliert das Opfer höchstens 1W20 SiP & 1W6+1 LeP je 10 KR.
Der Charakter kann sich 1/5 des geraubten Sikaryans gutschreiben.

MANGELNDES SİKARYAN (SEITE 16)

- Fällt das Sikaryan auf $\frac{3}{4}$ / $\frac{1}{2}$ / $\frac{1}{4}$ des Maximalwerts werden alle Talent-, Ritual- und Zauberproben um 3/6/9 Punkte erschwert *zusätzlich* sind die Körperlichen Eigenschaften (GE, KO, KK) um 1/2/3 Punkte verringert was auch zu einer Neuberechnung der Basiswerte (inklusive AU und LE) führen kann.
- Zusätzlich sinkt die Regenerationsgeschwindigkeit bei $\frac{1}{2}$ Sikaryan auf $\frac{1}{2}$ und bei $\frac{1}{4}$ Sikaryan auf $\frac{1}{3}$. Sinkt das Sikaryan auf 5 regeneriert der Charakter nicht mehr.

SELBSTBEHERRSCHUNGSPROBEN (SEITE 18)

Die SbH-Probe um den dem Sikaryanraub abzubrechen (welche auf MU/MU/KL abgelegt wird, eine Spezialisierung wie Suchwiderstand hilft) wird wie folgt modifiziert:

- +/- Wert der Sikaryanqualität (Niedere Tiere: -3; Höhere Tiere: -2; Shingwa: -1; Menschen/Amaunir/Vampire: 0)
- +1 je 7 SiP, die der Sikaryanräuber seinem Opfer entzogen hat.
- +1 je 7 SiP die dem Sikaryanräuber noch zu seinem Maximalwert fehlen.
- +1 je Punkt des Nachteils *Sikaryangier*.
- 3 je 7 SiP die der Räuber seinem Opfer entzieht nachdem sein Sikaryanwert bereits das Maximum erreicht hat.
- 1/-2/-3 für Kenntnis der SF *Suchtkontrolle I/II/III*

AUSDAUER, ERSCHÖPFUNG & SİKARYANVERLUST (SEITE 18, 19)

- Valherin können die Aktion *Atem holen* (Dauer: 2 Aktionen) alternativ dazu nutzen unter Kosten von 1 SiP Erschöpfung und Überanstrengung um KO Punkte zu vermindern und gleichzeitig die Ausdauer auf den Maximalwert zu regenerieren.
- Verzichtet der Sikaryanräuber für längere Zeit darauf normale Nahrung zu sich zu nehmen, so verliert er die Fähigkeit AU, Erschöpfung und Überanstrengung auf natürlichem Wege zu regenerieren vorübergehend.