

## **Berufe und Bonusse**

### **Optionalberuf / Der Vampir**

© by Jan Hendrik Kleffmann

#### **Entstehung**

Grundsätzlich gesehen kann jeder Beruf zum „Vampir“ umgewandelt werden. Die Verwandlung in einen Vampir erfordert die so genannte Diablerie. Mit Diablerie ist der Blutaustausch zwischen einem Vampir und einem anderen Charakter gemeint, s. h. der Vampir beißt das Opfer, saugt es bis auf den letzten Tropfen Blut aus und gibt dem Opfer kurze Zeit später von seinem eigenen Blut zu trinken.

Dieser Vorgang kann unterschiedlich lange dauern, da der Vampir seinem Opfer pro Runde lediglich 10 Treffer entziehen kann. Wehrt sich das Opfer muß für jede Runde eine Stärkeprobe gewürfelt werden und nur wenn der Vampir diese Probe gewinnt kann er weiter trinken. Der Vampir hat aber genug Kräfte und Möglichkeiten die Diablerie auch gewaltlos durchzuführen (siehe „Berufslisten“).

Nur menschliche Völker können zum Vampir werden, allerdings ist der Vampir durchaus in der Lage sich von fast allen anderen Wesen die Blut in sich haben zu ernähren.

Ein Vampir trinkt von einem Opfer aus verschiedenen Gründen. Erstens, um zu überleben, aber vielleicht auch nur aus Spaß oder er vollzieht die oben beschriebene Diablerie um sich einen Gefährten für die Ewigkeit zu erschaffen. Meist beißt der Vampir sein Opfer in einem sehr emotionalen Augenblick; beim Ausüben des Geschlechtsaktes, während einer hitzigen Diskussion oder gar im Kampf. Obwohl der Vampir in Lage wäre an jeder beliebigen Stelle des Körpers des Opfers anzusetzen, beißt er meist in Hals, Handgelenk oder in die Innenseite des Oberschenkels. Zudem beißt der Vampir während des Geschlechtsaktes auch gerne in die Geschlechtsteile.

#### **Einschränkungen**

Ein Vampir nimmt durch Feuer, direktes Sonnenlicht und heilige Objekte immensen Schaden. Wird ein Vampir mit Feuer, egal ob Natürliches oder Magisches, angegriffen nimmt er stets den doppelten Trefferschaden hin. Jeder Vampir ist, je nach Machtfülle, in der Lage sich eine gewisse Zeit in der Sonne aufzuhalten ohne sofort Schaden zu nehmen (siehe unten stehende Auflistung). Überschreitet ein Vampir die ihm zustehende Zeit verliert er 20 Treffer pro Runde und beginnt in Asche zu verfallen.

Stufe 01 bis Stufe 05 = 10 Minuten (60 Runden)  
Stufe 06 bis Stufe 09 = 20 Minuten (120 Runden)  
Stufe 10 bis Stufe 15 = 30 Minuten (180 Runden)

Stufe 16 bis Stufe 20 = 40 Minuten (240 Runden)  
Stufe 21 bis Stufe 25 = 50 Minuten (300 Runden)  
Stufe 26 bis Stufe 30 = 1 Stunde (360 Runden)  
Stufe 31 bis Stufe 40 = 2 Stunden (720 Runden)  
Stufe 41 bis Stufe 50 = 3 Stunden (1080 Runden)  
Stufe 51+ = 3 Stunden+ (xxx Runden)

Ein Vampir muß mindestens dieselbe Zeit in Dunkelheit verbringen die er zuvor direktem Sonnenlicht ausgesetzt war.

Wird ein Vampir mit einem heilig gesprochenem Objekt berührt, hat das immer einen kritischen Hitzetreffer der Klasse „C“ zur Folge. Handelt es sich um eine heilige Waffe, ist der Schaden zusätzlich.

Nur durch die drei oben genannten Methoden und durch das Abschlagen seines Kopfes ist der Vampir tatsächlich endgültig zu töten. Es besteht allerdings die Möglichkeit einen Vampir zu „pfählen“. Soll heißen, man rammt ihm einen hölzernen Pfahl durch das Herz. Gelingt dieses Manöver, fällt der Vampir augenblicklich in Starre und ist zu keiner bewussten, wohl aber unterbewussten Handlung fähig. Das „Pfählen“ muß als Nebenfertigkeit ausgebildet werden (Eigenschaft ST) und erfordert, wie bereits erwähnt ein erfolgreiches Manöver. Der Schwierigkeitsgrad des Manövers ist stets unterschiedlich und (wie immer) SL-Entscheidung. Wird ein Charakter zum Vampir verliert er automatisch alle offenen, geschlossenen und Berufslisten und erhält im Gegenzug die Listen 306 bis 310. Diese Listen sind ihm sofort und ohne Einschränkungen zugänglich.

#### **Kräfte**

Ein Vampir hat stets die doppelte Anzahl der ihm zustehenden Treffer- und Magiepunkte (Magiepunktvermehrer vervielfältigen die ohnehin schon verdoppelten MP gemäß ihrer Angabe). Ein Vampir braucht weder Essen, noch Trinken. Allerdings haben auch Heilkräuter, deren Wirkungsweise sich nur durch Einnehmen entfaltet, keine Wirkung.

Durch normale Waffen kann ein Vampir nicht verletzt werden. Dies gilt auch für waffenlose Nahkampfangriffe.

Ein Vampir braucht nur alle drei Tage körperlich Ruhe, allerdings muß er Diese in einem Sarg einer Gruft oder Krypta, oder in der Erde verbringen.