

Alle Wichtigen Infos zum Thema Vampire

Hier einmal eine Auflistung von nicht im Wikitext ausdefinierten Fragen über Vampire mitsamt ihrer Antworten.

Schwächen und Stärken

Silber:

Silber ist im rp frei zugänglich. Die Berührung führt bei Vampiren allerdings nicht zu übermäßigen Schmerzen oder schlimmeren Wunden (und heilen auch nicht langsamer). Vielmehr hebt das Silber bei Berührung die übernatürliche Stärke auf und verhindert, dass Vampire sich verwandeln können und gibt ihnen ein ungutes Gefühl, nimmt ihnen auf gewisse Weise die Konzentration. So fühlen sich die Vampire in der Regel auch schwächer, sind perplex und scheinen ein wenig neben sich zu stehen, was natürlich auch ihr Denken und Handeln einschränken kann - nicht so, dass sie einfach wehrlos wären, aber genug, um sie zumindest für den Moment aus dem Konzept zu bringen.

Die Wirkung hält so lange an, wie Kontakt mit Silber besteht. mindestens für eine Emoterunde bei einmaliger, kurzer Berührung. Damit das Silber allerdings seine Wirkung entfaltet, muss es zum einen eine gewisse Menge sein. Eine kleine Nadel reicht nicht aus, es muss von der Größe schon mindestens der eines Rings, einer Kette oder einer Pfeilspitze, eines Messers entsprechen. Zum anderen muss das Objekt vollständig aus Silber sein, Waffen mit Beschichtungen oder Legierungen reichen daher nicht aus.

Weiterhin sollte bedacht werden, dass Silberwaffen zwar wirksam gegen Vampire, jedoch im Kampf weniger effektiv sind. So werden schon mehrere Treffer (ca. 3) oder Paraden eine Silberwaffe stumpf machen, nach ein paar weiteren (max. 3 weiteren) besteht auch die Gefahr, dass diese zerbrechen können.

Feuer:

Vampire sind extrem feueranfällig und empfinden bei der Berührung damit erhöhten Schmerz - oder eben überhaupt welchen. Schon die Berührung mit einer Fackelflamme (oder vergleichbare Größe) reicht aus, damit ein Vampir an dieser Stelle lichterloh in Flammen aufgeht. Das bedeutet nicht, dass kleinere Flammen nicht ebenfalls schmerzhaft sind oder diesen nicht entzünden können. Letzteres braucht jedoch länger als eine kurze Berührung.

Sollte ein Vampir nun also Feuer gefangen haben, kann und sollte er dieses verständlicherweise schnellstmöglich löschen. Dazu kann man sich Hilfsmitteln bedienen wie einer löschenden "Decke", Wasser oder dergleichen, aber je nach Größe kann auch das Ausklopfen oder Wälzen (in Sand) Wirkung entfalten. Löscht er sich nicht innerhalb einer Emote-Runde, so wird das Feuer von einer kleinen Stelle den Vampir in eine völlige Fackel verwandeln - noch schwieriger zu löschen, meist nur noch mit Wasser. Wenn dies nicht innerhalb von weiteren maximal drei Emote-Runden passiert... tot.

Anschließend daran wird der Vampir wohl keine Kraft mehr aufbringen können, großartig zu kämpfen oder sich auf etwas anderes als Weglaufen oder vor Schmerz winden zu konzentrieren. Brandwunden verheilen allerdings wieder mit der Zeit, wenn auch deutlich langsamer als normale Wunden und lassen nicht zwangsläufig Brandnarben zurück.

Zusammenfassend halten sich Vampire mindestens von größeren Flammen (großen Lagerfeuern, Öfen, Schmieden) also natürlicherweise fern und sind durch Feuer wohl definitiv beeinflussbar.

Todesmöglichkeiten:

Vampire können grundsätzlich durch drei Methoden getötet werden. Diese sind das Köpfen, Verbrennen durch Feuer und dem zu großem Mangel an Blut (Verdursten).

Ist Sonnenlicht für Vampire schädlich?

Nein.

Wie stark ist ein Vampir eigentlich?

Die Stärke eines Vampirs ist grundsätzlich mit der eines Orks zu vergleichen. (Stärke-1-Effekt) Somit ist es den Vampiren möglich, die meisten ihrer Opfer ohne Probleme zu packen, festzuhalten und sie so an der Flucht vor den gefährlichen Beißerchen zu hindern. Auch sind Schläge und Hiebe heftiger, aber wohl niemand würde durch die Gegend geschleudert werden, dafür fehlt den meisten Vampiren das Gewicht. So kann ein 50kg-Vampir kaum eine 100kg-Person gegen die nächstgelegene Wand werfen, andersrum wäre es aber durchaus möglich.

Ansonsten ist die Stärke nicht abhängig von der Statur einer Person, entsprechend spielt es keine Rolle, ob sie dürr oder muskulös erscheint.

Wie viel hält ein Vampir denn aus?

Wenn es um das Thema einstecken geht, ist ein Vampir mit einem normalen Menschen zu vergleichen. Zwar haben Vampire eine Schmerztoleranz, wodurch sie Wunden und Verletzungen als weniger oder gar überhaupt nicht schmerzhaft wahrnehmen, allerdings bedeutet das nicht, dass man sie verletzen kann und sie das nicht juckt.

Auch Vampire gehen nach mehreren direkten Treffern in Kopfregion K.O. und werden ohnmächtig. Und auch Verletzungen anderswo haben Auswirkungen. So beeinträchtigen die Wunden wie bei Lebenden die Funktionen der entsprechenden Region. So kann ein Stich in oder durch den Arm die Muskulatur durchtrennen, sodass der Arm nicht bewegt werden kann. Ein Schnitt an der Ferse kann wiederum zu einer Unfähigkeit zu laufen münden. Oder ein Stich im Bauch verhindert, dass der Vampir stehen bleiben kann oder allgemein großartig weiter eine Klinge schwingen. Bleibt hier also fair und reagiert entsprechend auf solche Treffer!

Schnelligkeit und Ausdauer:

Vampire sind nicht schneller als normale Wesen. Allerdings besitzen Vampire keine Warnmechanismen des Körpers für Erschöpfung wie eine erhöhte Atmung oder Schmerz (Muskelkater, Krämpfe). Anstrengende Tätigkeiten beeinträchtigen sie also erst, wenn ihr Körper physisch an sein Limit gerät und Muskeln reißen oder Knochen brechen.

Somit kann ein Vampir zwar theoretisch eine Stunde am Stück spurten, jedoch kann dies zu Zerrungen, Muskelrissen oder dergleichen führen, die ihn dann letztendlich dazu zwingen, aufzuhören - denn man kann nicht laufen, wenn die Muskeln nicht funktionieren.

Die Kommunikation mit dem Fürsten/dem Lakaien:

Die Kommunikation zwischen dem Fürsten und dem Vampir bzw. dem Vampir und dem Lakai ist grundsätzlich mit dem Spiel "Topf schlagen" zu vergleichen. Die entsprechende Person, die gerufen wird, weiß dabei nicht genau, wo sich der Rufer befindet, sondern spürt nur die grobe Richtung und ob sie sich nähert oder entfernt (also es wird "heiß", wenn man sich nähert und "kalt" wenn man sich entfernt). Dies wirkt somit sowohl beim Hilferuf des Lakaien, als auch des Vampirs (gegenüber des Fürsten), aber auch beim Herbeirufen der jeweils anderen Person (Also Fürst → Vampir und Vampir → Lakai). Somit kann man zunächst sagen, dass sich eine Person in einer bestimmten Himmelsrichtung befindet. Dann vielleicht, dass sie in einer bestimmten Stadt ist, in einem bestimmten Viertel usw. Dabei wird man jedoch nie genau wissen, wo diese Person ist (außer man sieht sie direkt oder man vermutet, wo sie höchstwahrscheinlich sein könnte)

Weiterhin wichtig zu erwähnen ist, dass die Kommunikation aktiv und willentlich bewirkt werden muss und nicht funktioniert, wenn die rufende Person nicht bei Bewusstsein ist.

Blut / Durst

Durst der Vampire:

Vampire ernähren sich von Blut. Hierbei gibt es verschiedene Blutstadien, in welchen sich der Durst nach Blut, aber auch ihre Fähigkeiten unterschiedlich auswirkt (Hier gilt: Tag 1 ist der erste Tag, nach dem ein Vampir das letzte Mal getrunken hat, Tag 2 demnach der zweite Tag und so weiter).

- Tage 1-9: Der Vampir ist gesättigt und hat kein Bedarf nach Blut
- Tage 10-13: Der Vampir bekommt Hunger. Blutquellen (z.B. blutende Wunden) werden zu einer großen Verlockung (Verlockung steigend mit den Tagen) Es braucht eine gewisse Konzentration, dieser Verlockung nicht nachzugehen. (Dies ist aber nicht mit der willenlosen Gier nach Blut, die im Bluttausch stattfindet, zu vergleichen)
- Tag 14(-16): Der Vampir befindet sich nun im Bluttausch. Dieser dauert in der Regel einen Tag, kann sich aber auch mal auf einen oder zwei Folgetage erstrecken. Währenddessen bleiben ihnen alle Vampirvorteile erhalten.
- Tag 17-75: Der Vampir hat den Bluttausch verlassen und die meisten Vampirvorteile verloren. Des Weiteren kehrt der Hunger nach Blut (Tag 10-13) zurück.

- Tag 75-90: Der Vampir beginnt, sich noch schwächer und kraftloser als zuvor zu fühlen und beginnt auf Sparflamme zu laufen. Wenn er in den nächsten Tagen kein Blut zu sich nimmt, wird er immer schwerer irgendetwas tun können, bis er nur noch daliegt und bis zu seinem Ende hinvegetieren kann.

Über den Befehl /rpvampir kann ein Fenster geöffnet werden, über das ihr trinken könnt und auch nachsehen könnt, wann ihr das letzte Mal gejagt habt.

Wie viel Blut braucht ein Vampir, um gesättigt zu sein?

Ein gesättigter Vampir kann 13 Tage ohne Blut auskommen, bis er am 14. Tag in den Bluttausch verfällt. Anschließend kann er ca. zweieinhalb Monate ohne Blut aushalten, ohne dass ein lebensbedrohlicher Zustand einsetzt.

Hat ein Vampir erstmal zugebissen, trinkt er zwanghaft so viel, bis das Opfer Symptome von Blutmangel bekommt. Die Symptome äußern sich in Kopfschmerzen, Schwindel, Schwäche und verminderte Konzentration, die ca. 1-2 Tage anhält. Es ist auch schwierig, sich folglich auf den Beinen zu halten oder zu sprinten, also insgesamt so, als wäre man krank. Ebenso verliert das Opfer für ca. einen halben Tag die Fähigkeit, sich zu verwandeln, sollte es sich verwandeln können.

Sobald dies geschehen ist, lässt der Vampir wieder vom Opfer ab, da durch das verminderte Blut eine Art Reaktion ausgelöst wird, dadurch fällt der Vampir wieder aus dem Zwang. Und natürlich ist das Blut von Personen mit Blutmangel schwerer zu saugen.

Optional kann der Vampir, ob nun durch Gier oder einfacher Lust, auch weiter das Blut seines Opfers saugen, bis dieses das Bewusstsein verliert. Viel weiter wird der Vampir allerdings nicht trinken können, da das Blut dann langsamer fließt und so der Vampir weniger herausbekommt. Ein Opfer ist mindestens zehn Minuten ohnmächtig.

Die Größe und Rasse des Opfers spielt hierbei keine Rolle, da jedes Opfer mindestens 500 ml an Blut "spenden" kann, bevor es Mangelerscheinungen bekommt. Lediglich wie lange der Vampir trinkt, unterscheidet sich hier.

So wird ein Vampir auch von einer Person mit einer Größe von 1,50 m satt, trinkt aber von einer Person mit 2 m Körpergröße länger, da der Instinkt einem erst Einhalt gebietet, wenn die Person "leer" ist.

Aber: Jemand, der erst vor kurzem ausgesaugt wurde, durch Verletzungen Blut verloren hat o. ä. besitzt weniger Blut und kann unter Umständen nicht sättigen! Bitte achtet darauf, wenn ihr jemanden aussaugt.

Es ist nicht möglich, durch das Aussaugen eines Charakters einen Chartod herbeizuführen, sofern dies nicht beantragt (oder dem zugestimmt) wurde.

Sollte der Vampir sich im Bluttausch befinden, so benötigt er nicht mehr Blut als gewöhnlich. Des Weiteren bringt auch der Konsum von über 500 ml keinen zusätzlichen Vorteil (keine längere Sättigung).

Außnahmen:

Drachen:

Das Blut von Drachen löst bei Vampiren einen besonderen Rausch aus. Außerdem verhindert das Blut den Trinkzwang. Das heißt, dass die Vampire schon nach einer geringen Menge gesättigt sind und selbst entscheiden können, wie viel sie von dem Drachen trinken. Das bedeutet, dass der Vampir somit nach einiger Zeit einfach von selbst zu trinken aufhört, sobald er weitaus gesättigt ist. Drachencharaktere werden nicht ohnmächtig. Der Rausch kann von Vampir zu Vampir unterschiedlich ausgespielt werden.

Tierblut und Untotenblut:

Das Blut von Tieren und untoten Wesen wie beschworenen Dämonen sättigen nicht. Das heißt nicht, dass ein Vampir dieses nicht trinken könnte, doch wird es nicht mehr als ein Appetitanreger oder ein Grundprodukt für Blutgetränke sein können. Zu beachten ist dabei aber, dass sämtliches Untotenblut nicht schmeckt.

In Tierform verwandelte Rassen/Charaktere sättigen nicht!

Rausch durch Drachenblut:

Der Rausch durch Drachenblut ist nicht mit einem Bluttausch gleichzusetzen. Es gibt keinen Grund, wahllos Leute anzufallen, umzubringen oder generell Aggressionen zu haben. Der Rausch ist grundsätzlich für jeden Vampir etwas anderes. Manche scheinen einem großen Glücksgefühl ausgesetzt zu sein, andere werden von einer Melancholie betroffen, wieder andere werden wie vom Blitz getroffen oder sehr sehr ruhig. Wie sich der Rausch von Drachenblut also auf euren Vampirchar auswirkt, ist euch überlassen.

Blutregeneration:

Blut muss nach der Entnahme (also dem Aussaugen) immer nachproduziert werden. Dabei braucht Blut ungefähr 7 Tage zum nachgenerieren. Wurde euer potenzielles Opfer folglich in den letzten Tagen schon einmal angefallen, wird es wahrscheinlich sein, dass ihr nicht gesättigt werdet. Dies kann ein Vampir, sollte sein Opfer es ihm nicht mitgeteilt haben, auch sofort nach dem zubeißen spüren, der Trinkzwang fehlt automatisch. (Das System teilt euch das mit, sobald ihr die Person auszusaugen versucht)

Auch zu berücksichtigen ist, ob das Opfer durch andere Arten viel Blut in letzter Zeit verloren hat. Falls dem so sein sollte, könnte es ebenso sein, dass das Opfer nicht ausreichend Blut hat. (Dies wird aber nicht durch das System angezeigt. Bleibt hier fair und realistisch und saugt niemanden aus, der von sich auch erkennen lässt, dass er eine frische große Wunde hat. Im Zweifel fragt ooclich nach, ihr könnt frische Wunden riechen)

Wie Häufig muss ich Jagen?

Grundsätzlich muss ein Vampir nur innerhalb von 90 Tagen einmal zum Bluttrinken kommen, ob durch Jagd oder auf anderem Wege. Sollte es also ungeplant dazu kommen, sucht bitte möglichst vorher den Kontakt zu den Artenforschern oder meldet euch ab. In diesem Falle werden wir dann schauen und eine Lösung suchen, sodass ihr euren Charakter nicht verliert.

Dies wäre so gesehen aber nur das Existenzminimum, so begleiten den Vampir dann über die ungesättigte Zeit Hunger, das Unvermögen, sich zu verwandeln, fehlende Stärke und keine erhöhte Regeneration. Um zumindest drei der vier genannten Dinge zu entgehen, wäre eine regelmäßige Blutaufnahme innerhalb von 14 Tagen notwendig, also bis zum Ende des Blutausches.

Unabhängig von der tatsächlichen Spanne zwischen zwei Mahlzeiten erwarten wir jedoch von jedem Vampirspieler, dass er seine Rasse entsprechend ernst nimmt und auch mal als Vampir jagen geht.

Die NPC-Lösung:

Grundsätzlich ist es nicht möglich, sich direkt von einem NPC zu nähren. Dies soll verhindern, dass sich ein Vampir nur von solchen ernährt und keine Trink-Interaktionen mit anderen Spielern stattfindet.

Dennoch räumen wir den Vampiren die Möglichkeit ein, sich nach einer **fehlgeschlagenen Jagd** von einem NPC nähren zu können. So wollen wir nicht unbedingt Konflikte minimieren, sondern vielmehr darauf hinwirken, dass einer Seite der unbedingte Zwang zum Gewinnen eines Konfliktes genommen wird und sich so diese Konflikte nicht zu sehr (im ooc) eskalieren.

Ablauf:

Zunächst muss der Vampir eine Jagd durchführen. Dabei muss diese in einer konfliktären Situation gipfeln, in welcher der Vampir nicht als Gewinner hervorgeht und somit nicht nur ohne Blut, sondern auch mit Verletzungen zurückbleibt (oder flieht).

Wichtig: Während des Konflikts sollte versucht werden, von dem (einem) Opfer zu trinken, auch via Befehl. Dies sollte dann entsprechend abgelehnt werden.

Dadurch taucht ein Button auf, welcher die Möglichkeit gibt, sich von einem NPC zu nähren.

Nach 12 Stunden bzw. am nächsten Tag nach erfolgtem Login erfolgt dann die Sättigung durch die NPC-Jagd. Dies muss ingame nicht ausrpt werden. Wir bitten eindringlichst darum, sollte dazu self-rp erfolgen, Tötungen, Folter, Verstümmelung u. ä. von NPCs zu unterlassen. Diese NPCs, die sich nicht aktiv auf der Map befinden, sind nur zum Stillen des Durstes da!

Es ist möglich, sich einmal im Monat (alle 28 Tage) nach einer fehlgeschlagenen Jagd von einem NPC zu nähren.

Hinweis:

Sollte es währenddessen Probleme geben oder es einen vertretbaren Grund geben, von einem NPC saugen zu müssen, kann die Artenforschung das Nähren von einem NPC außerordentlich gewähren.

Missachtungen der Bestimmungen unter dem Ablauf stellen Rassen-fail-rp dar und werden entsprechend geahndet. Bei vermehrten Missachten der Bestimmungen seitens der Vampire behalten wir uns eine Rücknahme der Regelung vor.

Blutflaschen:

Blutflaschen sättigen nicht mehr. Blut muss von Personen getrunken werden, um nahrhaft zu sein. Ansonsten verliert es aber seinen Geschmack nicht und lässt sich daher z. B. mit Getränken mischen, zum reinen Trinkvergnügen. Auch die berauschende Wirkung von Drachenblut geht verloren.

Geschmack:

Der Geschmack des Blutes ist von Vampir zu Vampir individuell und darf sich frei ausgesucht werden. Dabei gibt es nur zwei Einschränkungen: Menschenblut schmeckt grundsätzlich immer recht gut, dahingehend schmeckt das Blut von Untoten in der Regel absolut widerlich. Alles andere liegt in eurer Hand. Schließlich sind Geschmäcker unterschiedlich.

Blutrausch:

Der Blutrausch ist eine Schutzfunktion des Vampirkörpers. Er kann nicht durch große Aggressionen oder anderweitig künstlich hervorgerufen werden. Wenn ein Vampir nicht mehr genügend Blut hat, reagiert der Körper und versucht zunächst, dem Verlust der Vampirfähigkeiten durch Blutmangel entgegenzuwirken, deswegen entfesselt der Körper des Vampirs einen unbändigen Jagdtrieb, in welchem dem Vampir alles anfällt, was irgendwie Blut im Körper hat. Dabei ist es dem Vampir egal, ob dieses Wesen Freund oder Feind ist, ob er eine Gefahr für den Vampir darstellt oder nicht. Alles ist Beute. Das bedeutet, sie fallen alle Personen an, ob nun groß oder klein, lebendig oder untot. Hierbei ist zu beachten, dass sie auch Vampire anfallen, bis sie niedergeschlagen worden sind oder deren Blut geschmeckt haben. In ihre Tierform verwandelte Tiere werden als Tiere betrachtet und nicht angefallen. Hierbei verfärben sich die Augen des Vampirs in ein blutiges rot, zusätzlich wirkt der Vampir viel eher wie ein Raubtier als wie ein Mensch. Sprechen oder eine andere Kommunikation sowie logisches Denken ist im Blutrausch nicht möglich. Der Blutrausch kann erst wieder beendet werden, wenn der Vampir an genug Blut gekommen ist, um gesättigt zu sein. Das Ohnmächtig Schlagen wird nichts bringen. (ACHTUNG: Ein Blutrausch muss kein Grund dafür sein, sein Opfer zu töten. So könnte ein Vampir, sollte er merken, dass das Blut seines Opfers nicht sättigend ist oder es bereits leergesaugt ist, sich schnell ein anderes Opfer suchen).

Nach etwa 1-2 Tagen wird der Vampir dann wieder Herr seiner Sinne und auch seine Augen färben sich wieder normal. Allerdings hat er danach die meisten seiner Fähigkeiten verloren.

ACHTUNG: Bitte spielt den Blutrausch auch nur dann wirklich aus, wenn euer Charakter entsprechend lange nichts mehr getrunken hat. Ihr solltet ihn nicht einfach so aus dem Hut zaubern, weil ihr gerade Bock drauf habt, sondern ihn tatsächlich nur dann anwenden, wenn es im RP realistisch ist. Behaltet also die Sättigung eures Vampirs weiterhin im Auge, auch wenn ihr nicht immer im RP das Bluttrinken ausspielen müsst.

Verlust der Vampirfähigkeiten/-vorteile:

Wie bereits erwähnt, verliert der Vampir nach dem Bluttausch die meisten seiner Vorteile. Diese umfassen seine höhere Stärke und seine Regenerationsfähigkeit, die dann auf die eines Menschen zurückfallen, außerdem ist es dem Vampir nicht mehr möglich, sich in seine Fledermausform zu verwandeln

Dementgegen bleibt die "Unterwasseratmung" (aka die fehlende Atmung) erhalten, da der Char noch immer untot ist. Auch das Durcharbeiten und Durchsprinten sowie die Schmerztoleranz bleibt gleich und der Char lässt sich auch nicht einfacher töten.

Körperliches

Empfinden Vampire Schmerz?

Mit der Ausnahme von Schmerzen, welche durch Feuer verursacht wurden, ist das Schmerzempfinden von Vampiren deutlich geringer als bei lebenden Wesen. Ein Vampir verliert den Großteil seines Schmerzempfindens im ersten Jahrzehnt, man könnte es dann mit einem leicht betäubten Körper vergleichen. Schwertstiche und andere Verletzungen fühlen sich meist nur noch wie ein Kitzeln oder ein leichtes Brennen an. Das bedeutet aber nicht, dass sie eine allgemeine Taubheit besitzen oder nichts spüren können, sondern nur, dass Schmerz an sich schwächer wahrgenommen wird.

Allerdings wird dieser Effekt mit weiter fortschreitendem Alter nicht stärker, sondern verbleibt auf diesem Niveau. Dieser vermeintliche Vorteil wird jedoch dadurch getrübt, dass sie deutlich stärker auf Dinge reagieren werden, welche ihnen wirklich Schmerzen hinzufügen können. Dies können physische Schmerzen wie Feuer sein, aber auch psychische Schmerzen wie Herzschmerz oder starke Enttäuschungen.

Können Vampire sich selbst heilen?

Vampire haben einen schnelleren Heilungseffekt als normale Wesen. Wunden, Knochenbrüche und verletzte Organe heilen schneller und in der Regel narbenfrei. Bei größeren Wunden und Verletzungen aufgrund von Hitze (Feuer) bleibt immer ein Risiko, wobei dieses bei offenen Wunden lediglich mit dem Vernähen minimiert werden kann. Am Ende liegt es aber bei Euch, ob ihr eine Narbe behalten wollt.

Der genannte Heilungseffekt tritt automatisch nach wenigen Minuten nach Erhalt der Verletzung ein und bleibt bis zum Ende des Bluttausches erhalten (14-16 Tage), sollte denn nicht rechtzeitig Blut zu sich genommen werden und die Heilung bis über diesen Zeitpunkt hinaus dauern. Weiterhin zu erwähnen ist, dass sämtliche Salben, Tränke, Tinkturen und anderweitige Behandlungsmethoden (außer das Vernähen, s. o. sowie Heilzauber) keine Wirkung entfalten. Aber wozu denn auch, schließlich ist die Heilung der Vampire wesentlich schneller als die der meisten Wesen (Das heißt aber nicht, dass man sich solche Behandlungen nicht antun kann, schließlich macht man vieles aus Gewohnheit oder dem fälschlichen Glauben an seine Wirkung).

Komplett abgetrennte Körperteile können nicht wieder dran wachsen. (Ab wann ist es nicht komplett? Das entsprechende Körperteil muss noch an den "Blutkreislauf" gebunden sein. Eine Sehne wird nicht ausreichen). Auch der Verlust von Zähnen ist in so gut wie allen Fällen permanent. (wenn ihr den kurz danach wieder irgendwie an Ort und Stelle zurückbekommt, sollte er euch erhalten. Eckzähne sitzen allerdings sowieso stabiler, diese sollten euch also nur bei expliziter "Behandlung" fehlen).

Wir gehen davon aus, dass ihr selbst ungefähr abschätzen könnt, wie lange es braucht, bis eine Wunde verheilt ist. Bei Fragen, wie ihr eine Verletzung einordnen sollt, wendet euch an die Artenforscher.

Bluten Vampire?

Sie können lokal minimal bluten, allerdings sehr beschränkt, da ihr Blutkreislauf nicht mehr zirkuliert und ihr Blut sehr zähflüssig ist, fast wie Harz. Dabei ist kurz nach dem Bluttrinken das Blut der Vampire etwas flüssiger und wird bis zum Bluttausch wieder enormst zähflüssig, beinahe schwarz.

Augenfarben:

Vampire können ihre Augenfarbe nicht freiwillig in ein Rot wechseln, sondern haben in der Regel jene Augenfarbe, die sie auch vor ihrem Vampirdasein hatten! Nur im Bluttausch wechseln ihre Augen in ein Rot, wenn sie es nicht schon vorher waren.

Können Vampire Essen und Trinken zu sich nehmen?

Eigentlich nicht. Feste Nahrung und Getränke können zwar geschluckt werden, müssen danach aber bestenfalls unverzüglich mittels Erbrechen aus dem Körper befördert werden, da sie nur Blut und bluthaltige Flüssigkeiten vertragen können (wie z. B. Blutwein). Für die Grenze, was flüssig ist und was schon fest, gilt folgende Faustregel: Solange es noch fließen oder zähflüssig laufen kann, ohne dass man dabei eine Neigung von 45° übersteigt, ist noch flüssig genug (dabei sollte sich aber auch die Form verändern. Wenn ein trapezförmiger Pudding die Platte hinunter wandert, hat das nichts mehr mit Fließen zu tun). Vampire haben keine Verdauung. Man kann ein Maß von bis zu 100g essen und trinken, ohne sofort einen Brechreiz zu bekommen. Außerdem ist der Geschmack von Vampiren stark abgestumpft. So ist es den Vampiren höchstens möglich, bei stark versalzten, bitteren, süßen, scharfen etc. Gerichten einen leichten Geschmack des jeweiligen Geschmacks zu bemerken. Schließlich ist Blut das, was Vampire zu sich nehmen. Gleiches gilt für den Geruchssinn, auch hier werden nur extreme Gerüche wahrgenommen und auch diese werden dann nur leicht wahrgenommen. Beides gilt natürlich nicht für Blut, tatsächlich riechen Vampire Blut in großer Reichweite, teilweise auch gegen den Wind. Die Art des Blutes ist dabei aber nicht erkennbar.

Hierbei ist jedoch wichtig zu wissen, dass das Blut, sobald es mit etwas vermischt wurde, nicht mehr sättigend wirkt. Blutwein oder sonstiges Essen, welches mit Blut vermischt wurde, hat also keinen Sättigungseffekt für die Vampire.

Können Vampire Kinder bekommen?

Nein, ihr Erbgut ist wie sie quasi tot.

Schwitzen Vampire?

Nein, tun sie nicht. Da sie untot sind, tun sie Dinge wie Atmen, Schwitzen oder Blinzeln nicht automatisch. Jedoch ist es den Vampiren möglich, das Atmen oder Blinzeln sich anzutrainieren, um sich besser unter ihre Opfer zu mischen. Ebenso würde ihnen stundenlanges auf der Stelle stehen oder das Verbleiben in unbequemen Positionen nichts machen. Auch haben Vampire keinen Eigengeruch mehr, nehmen entsprechend Gerüche ihrer Umgebung an oder von Dingen, mit denen sie intensiven Kontakt hatten.

Können Vampire betrunken werden?

Nein, können sie nicht. Zum einen könnten sie nicht genügend Getränke zu sich nehmen, um stark alkoholisiert zu werden, zum anderen verhindert das Untotsein eben jenes. Auch das Rauchen von Kräutern oder anderweitige berauschende Substanzen haben keinen Effekt auf Vampire. Dem gegenüber können ihnen aber auch Gifte nichts antun.

Zusammenfassend... wenn ihr also etwas in Richtung eines Rausches erleben wollt, holt euch Drachenblut!

Brauchen Vampire Schlaf?

Da sie Untote sind, sind sie gewöhnlich nicht auf Schlaf angewiesen und können das auch nicht. Jedoch können sich Vampire, die sich geistig gestresst, angespannt oder müde fühlen, ein paar Stunden Ruhe gönnen, was vielen auch gut tun kann. Diesen Zustand könnte man mit einer Art Meditation vergleichen. Der Körper fährt herunter und man wird sehr ruhig und entspannt sich. Dies wirkt sich aber nicht auf den Blutdurst aus.

Spüren Vampire Temperatur?

Vampire können Temperaturen nicht direkt wahrnehmen, ihnen macht daher Kälte nichts aus. Dies kann ihnen allerdings auch Probleme bereiten, da zu hohe Temperaturen problematisch werden könnten (Feuer, glühende/heiße Objekte) Bereits ab einer Temperatur von ca. 60°C können längere Berührungen mit Flüssigkeiten oder Feststoffen leichte Verbrühungen, Rötungen sowie ein Zwiebeln hervorrufen. Das steigert sich bis hin zu stechenden Schmerzen, starken Verbrühungen und sogar Verbrennungen und Brandblasen. Ab ca. 600°C wird der Schmerz vom Gefühl her maximal, außerdem heilen die Brandverletzungen davon schwerer, es ist dann wie eine Verletzung durch Feuer, nur nicht direkt tödlich und durch Entfernen der heißen Flüssigkeit oder des heißen Gegenstands beendbar.

Theoretisch könnte ein Vampir direkt neben einer Flamme stehen, ohne das zu merken. Sollte dieser dadurch jedoch angezündet werden, so setzt der Schmerz durch die aktive

Verbrennung der Haut und des Körpers ein. Aktive Vulkaninseln sind für Vampire meist tödlich, da dort der Funkenflug bzw. heiße Ascheregen ebenso eine Entzündung hervorrufen kann.

Die Verwandlung zum Vampir

Können Vampire zurückverwandelt werden?

Nein.

Vampire werden mit der Zeit emotionslos. Wie lange dauert dies?

Mit dem Zunehmen der Jahrzehnte, ja der Jahrhunderte, welche ein Vampir auf der Erde wandelt, wird diesem (beispielsweise) immer stärker bewusst, wie bedeutungslos das Leben, welches er führt, doch eigentlich ist. Um ihn herum scheiden seine Freunde und Feinde, durch das zunehmende Alter dieser, dahin. Immer mehr Wesen, welche der Vampir einst kannte, verlassen ihn, während er weiter auf dieser Erde bleibt. Das kann einen Vampir immer stärker abstumpfen. Alles, was er tut, erscheint ihm sinnloser. Das Knüpfen von Freundschaften und Beziehungen erscheint für einen 500 Jahre alten Vampir kaum noch sinnvoll zu sein. Viele Vampire versuchen darum, sich lieber unter Untoten ihre Freunde zu suchen. Auch das Zeitgefühl geht dem Vampir immer mehr verloren. Die Jahrzehnte gehen dahin, ohne dass irgendeine wirkliche Veränderung an ihnen geschieht. All das über die Jahrzehnte und Jahrhunderte Erlebte gerät irgendwann in Vergessenheit oder überlastet den Kopf aufgrund der immensen Größe der Erinnerung. All das führt irgendwann dazu, dass der Vampir des Lebens müde werden kann. Dieser Prozess geschieht über einen langen Zeitraum und ist von Person zu Person und dem Erlebten unterschiedlich.

Wie verändert sich das Aussehen eines Vampirs nach der Verwandlung?

Durch die Verwandlung wachsen den Vampiren zwei längere Eckzähne in der oberen Zahnreihe, welche sie dazu nutzen, um beim Biss Wunden in die Haut des Opfers zu bohren. Zusätzlich wird die Haut eines Vampirs mit der Zeit blasser oder graut aus/wird fahler (bei dunklen Hauttönen). Dies ist vor allem vom Hauttypen des Vampirs abhängig. Die Haare der Vampire werden ebenso blasser, bis dieses komplett weiß geworden ist. Dies kommt daher, dass durch den Tod des Wesens keine neuen Pigmente in Haut und Haar entstehen. Das weiß der Haare lässt sich jedoch leicht mit Färbemitteln überdecken. Allerdings wachsen Haare und Fingernägel weiter. Durch die Verwandlung zum Vampir stoppt zusätzlich der Alterungseffekt und das Wachstum der Person. Bei der Verwandlung verändert sich die Augenfarben nicht.

Was sich nach der Verwandlung nicht mehr verändert, ist (bis auf oben genannte Änderungen) der Körper selbst. Neben der fehlenden Alterung ist es auch nicht mehr möglich, Muskeln durch Training aufzubauen oder abzunehmen, entsprechend auch nicht, seine Schnelligkeit oder Muskelkraft zu stärken.

Können Vampire sich gegenseitig auf den ersten Blick erkennen?

Tatsächlich nicht, aber sicherlich lassen sich am Verhalten, der Blässe und den Eckzähnen und der fehlenden Bereitschaft, große Mengen an gewöhnlicher Nahrung zu sich zu nehmen, Rückschlüsse ziehen. Einen Vampirfürsten allerdings erkennt sofort jeder Vampir an dessen Aura (und den leuchtenden Augen), da diese schließlich ähnlich sind und jeder schon einmal gespürt hat.

Haben Vampire ein Maximalalter?

Nein, theoretisch können sie unendlich alt werden, allerdings werden sie vorher meist schon durch unnatürliche Todesursachen dahingerafft.

Was kann zu einem Vampir verwandelt werden?

Bei einer Verwandlung durch einen Vampirfürst, welche in einer Neumondnacht stattfinden muss, können die meisten Rassen verwandelt werden, jedoch gibt es hier für einige Rassen auch etwas zu beachten:

- Rassen mit Tierverwandlung: Bei einer Rasse mit Tierverwandlung stirbt das ursprüngliche Verwandlungstier ab und ersetzt sich durch eine Fledermaus. Dieser Prozess ist ungefähr doppelt so schmerzhaft wie eine normale Verwandlung. Dieser Tiertausch dauert rund eine Woche, erst dann sollte man versuchen, sich nach Anleitung eines anderen Vampirs oder Vampirfürsten zu verwandeln, ihr schafft das nicht alleine von euch aus. Die ersten Verwandlungen können sich dann sehr ungewohnt anfühlen, unangenehm, die erste hält man vermutlich nicht so lang durch.
- Rassen mit tierischen Körperteilen: Bei Rassen mit tierischen Körperteilen wie Fuchshoren, Wolfsschweif, Fell oder Ähnlichem, bilden sie sich im Laufe einer Woche zurück, alles was sie verlieren ist sehr schmerzhaft. Fell oder Krallen bilden sich zurück, ein Schweif würde abfallen, die Ohren würden zu normalen menschlichen Ohren werden.
- Elfen, Menschen, Zwerge: Bei Elfen, Menschen oder Zwergen, sowie allen Rassen, welche keine tierischen Merkmale und keine Verwandlung haben, werden durch die normale Verwandlung einfach über die Zeit blasser, ihnen wachsen die spitzen Zähne und es passiert nichts weiter.
- Rassen mit Hörnern: Die Hörner fallen zwar nicht direkt bei der Verwandlung ab, und auch in den ersten Tagen ändert sich nicht so viel, wobei das auf die Größe der Hörner ankommt, denn umso größer die Hörner umso schneller werden sie spröde, brechen leichter ab und wachsen dann auch nicht mehr nach. Große Hörner werden schon nach gut einer Woche so spröde, dass es nicht mehr viel braucht, um diese letztendlich abzubrechen.
- Dämonen können nicht verwandelt werden, gleiches gilt für andere untote Rassen.

komplett tierische oder unhumanoide Rassen wie z.B. Baqa, Catti, Fae oder Venti können aufgrund der riesigen Veränderungen, welche der Körper machen müsste, nicht verwandelt

werden, der Körper schafft das einfach nicht und sie sterben kurz nach dem Biss den Vampirfürsten in der Neumondnacht. Diese Arten sollten also gut aufpassen, wo sie sich in Neumondnächten herumtreiben.

Die Fledermausform

Wie schnell können sich Vampire in Fledermäuse verwandeln?

Vampire können sich in Sekundenschnelle in eine Fledermaus verwandeln, was vom bloßen Auge eigentlich nicht erfassbar ist. Dies bietet nicht nur einen taktischen Vorteil im Kampf oder während der Jagd nach Blutspendern, sondern auch einen in Heimlichkeit. Die Rückverwandlung von Fledermaus zu Vampir dauert zwar auch nur einen Augenblick, allerdings ist der Vampir danach ein wenig desorientiert und benötigt einen Augenblick, sich wieder zu orientieren und handeln zu können (eine Emote-Runde).

Wie erlangt man die Fledermausverwandlung?

Die Verwandlung zur Fledermaus muss dem Vampir nach der eigenen Verwandlung erst beigebracht werden. Anfangs benötigt das Verwandeln sehr viel Konzentration und eine Eingewöhnungszeit in die Tierform, dies wird jedoch mit der Zeit einfacher, unkomplizierter und selbstverständlicher. Wesen, welche vorher schon eine Tierverwandlung hatten, könnte der erste Schritt, der Reflex zur Verwandlung jedoch vertrauter sein.

Wie häufig kann man sich verwandeln?

Dass sich der eigene Körper so schnell, so drastisch verändert, ist eine Umstellung, die in kürzester Zeit passiert und den eigenen Magen schnell mal umdrehen kann. Deshalb ist es Vampiren nicht möglich, sich unendlich oft zu verwandeln, um z.B. in einen Kampf sämtlichen Schwerthieben in der Fledermausgestalt auszuweichen und dann aber selbst in der menschlichen Form anzugreifen.

Deshalb können Vampire sich pro Stunde lediglich 4 Mal verwandeln (Hin- und Rückverwandlung gelten als 1 Verwandlung). Wenn man sich öfter als zweimal verwandelt, führt dies zu Schwindel und Konzentrationsschwäche.

Sollte man sich über dieses Limit hinweg bewegen, sind Kopfschmerzen und Schwindel, sowie ein Konzentrationsverlust die Folge, wodurch keine Verwandlung mehr möglich ist, bis die Wehwehchen wieder weg sind (Maximal 8 Verwandlungen). Dies dauert ca. einen halben Tag lang.

Ob und wann ihr die Konzentration außerhalb der Verwandlungsbegrenzung aufbringen könnt, bleibt euch überlassen.

Der Vampirfürst und das Haus

Was ist der Schwur und wie funktioniert er?

Der Schwur ist, so gesehen, das Schließen einer Blutsbrüderschaft mit dem Fürsten. Dabei kann natürlich auch eine verbale Komponente eingebaut werden, um den Schwur zu präzisieren oder Bedingungen einzubauen.

Das Schließen des Schwurs sollte bestenfalls ausrpt werden und mit einem Artenforscher abgeklärt werden (Dabei wichtig sind die Beteiligten und der Inhalt des Schwurs. Auch erkenntlich werden sollte, unter welchen Bedingungen er bricht).

Nach Abschluss des Schwurs erhält der Vampir dann den Vorteil des jeweiligen Vampirhauses.

Natürlich kann der Schwur auch gebrochen oder aufgelöst werden. Hier kommt es natürlich darauf an, was geschworen wurde. Sollte nichts zusätzliches geschworen worden sein, läuft es i. d. R. auf Treue und den Verzicht von Verrat hinaus. Seid hier bitte auch ehrlich zu uns und euch: Falls ihr wirklich einen Schwur brecht, müsst ihr das ooclich nicht dem Fürsten sagen, aber auf jeden Fall den Artenforschern. Der Fürst kann diesen Schwurbruch dann spüren, wenngleich nicht, wer dafür verantwortlich war. Zudem bekommt der Schwurbrechende dann temporär selbstdefinierte (bzw. im Schwur festgelegte) Nachwirkungen des Bruchs und verliert den Hausvorteil. Seid dabei ehrlich und fragt auch gerne einen Artenforscher oder sprecht euch mit dem ehemaligen Fürsten ab, welche Folgen für euch infrage kämen.

Bei Auflösung eines Schwurs müssen sich beide Parteien über den Austritt des Vampirs aus dem Haus einig sein. Sobald geschehen, verlässt der Vampir das Haus und verliert dessen Vorteile, hat aber keine weiteren Konsequenzen zu fürchten.

Aura des Vampirfürsten:

Jeder Vampirfürst besitzt eine Aura um sich herum, deren Stärke und Reichweite je nach Größe des Hauses variiert. Jeder Fürst besitzt eine eigene, individuelle Aura, meist passend zu der Fähigkeit seines Hauses und seiner Persönlichkeit. Diese wird beim Fürsten-/Hausantrag festgelegt.

Die Aura ist nicht abschaltbar und somit immer vorhanden, ist bei Fürsten mit weniger Anhängern deutlich schwächer ausgeprägt als bei Fürsten mit vielen Vampiranhängern (nicht Lakaien):

- 0-3 Vampiranhänger - Die Aura ist kaum bis leicht fühlbar und ihre Wirkung nur leicht bis fast gar nicht vorhanden. Man könnte es gar mit einem leichten, merkwürdigen und fremdartigen Gefühl vergleichen und wirkt nur wenige Meter um den Vampirfürsten herum (Reichweite des Leise-Chats).
- 4-6 Vampiranhänger - Die Aura ist mäßig fühlbar. Auch diese Reichweite erstreckt sich über ein Dutzend Meter, weit genug, um auch nicht direkt bei einem befindliche Personen in den Bann zu ziehen (Reden-Chat).
- 7-x Vampiranhänger - Die Aura ist mäßig bis stark spürbar. Zweifellos lässt sich diese Person als etwas mächtiges und ggf. finsternes identifizieren, mit einer großen Autorität und Macht. Die Aura ist über viele Meter spürbar, füllt mitunter kleine und mittlere Gebäude aus sowie große Säle (Rufen-Chat).

Der Vampirlakai

Wie viel Lakaien kann ich als Vampir haben?

Grundsätzlich kann jeder Vampir nur einen Lakaien gleichzeitig haben. Eine Ausnahme hiervon bildet der Vampirfürst. Je mehr Vampire seinem Haus angehören, desto mehr Lakaien kann er auch gleichzeitig besitzen, mindestens jedoch zwei. Als Regel gilt hier: Pro drei Vampiren ist er in der Lage, einen weiteren Lakaien zu haben.

(Heißt, 0-2 Vampire - 2 Lakai; 3-5 Vampire - 3 Lakaien; 6-8 Vampire - 4 Lakaien; 9+ Vampire, 5 Lakaien)

Sofern einer der Verträge aufgelöst wird, gelten die allgemeinen Bestimmungen zu den Lakaienverträgen. Die anderen Verträge werden dadurch nicht berührt.

Sollte sich die Anzahl der Vampire verringern, heißt das nicht automatisch, dass sich ein Vertrag mit einem Lakai automatisch auflöst. Der Fürst behält seine Verträge solange, wie er selbst noch Fürst bleibt. Nur, wenn er diesen Status verliert, verliert er auch nach und nach die Bindung zu seinen überschüssigen Lakaien (Genaueres wäre dann mit den Artenforschern abzustimmen)

Muss ich beim Schließen eines Lakaienvertrags etwas beachten?

Nachdem ihr einen Vertrag geschlossen habt, solltet ihr diesen an die Artenforschung melden. Dafür nennt ihr bestenfalls euren Ingamenamen und den des Lakaien sowie den Tag des Abschlusses und wo sich das Mal des Lakaien befindet.

Bei einer Auflösung sollte ebenso eine Mitteilung erfolgen, sodass wir einen groben Überblick über alle Lakaien haben.

Kann ich auch Kinder und jugendliche Chars zu Lakaien machen?

Ja, das ist grundsätzlich möglich. Zu beachten ist jedoch, dass der Vertrag von der Gegenpartei verstanden werden muss. Andernfalls wird ein Durchsetzen der Vertragsbestandteile schwierig bis nicht möglich und der Vertrag erfüllt seinen Zweck nicht.

Hinweise:

Chartode:

Denkt bitte daran, dass Vampire durch das Bluttrinken nicht töten müssen! Nur weil ihr einen Vampir spielt, heißt das nicht, dass unendlich viele Chartode nötig sind. Chartode sind der letzte Ausweg und weiterhin zu beantragen!