

Vampirarten in Chill

Der 2nd-System-Meister

4. November 2005

Dieser Artikel beschäftigt sich – wie der Titel schon andeutet – mit Vampiren. Im Laufe der Zeit sind in unserem TPC-Universum zu den bereits in [4, 6] beschriebenen diverse Arten aus Film und Literatur hinzugekommen. Für interessierte wurden sie hier zusammengefasst.

Ursprünglich stammen die einzelnen Einträge aus dem Szenario *M.D. Vampires* [2]. Dort waren sie allerdings in zwei Anhänge aufgeteilt: Einmal in die Einträge der *S.A.B.E.*-Datenbank (zum Austeilen an die Spieler) und einmal in einen regeltechnischen Anhang. Die *S.A.B.E.*-Datenbank-Einträge wurden hier zu Anfang einer jeden Vampirbeschreibung gesetzt.

Neben den einzelnen Arten wurde hier außerdem eine Betrachtung zur Infizienz von Vampiren und eine zu dem im TPC-Universum recht beliebten Dämonenblut vorweggestellt.

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	1
1 Infiziente Vampire	2
2 Dämonenblut	3
3 Der Hochvampir	4
4 Alpine Vampire	7
5 Amerikanischer Vampir	8
6 Karpatischer Vampir	9
7 Sibirischer Vampir	10
8 Mexikanischer Vampir	12

9	Sunnydaler Vampir	17
10	Transylvanischer Dienervampir	20
	Literatur- und Filmverzeichnis	22

1 Infiziente Vampire

Vampire vermehren sich nicht wie Menschen; in vielen Fällen ist es erforderlich, ein Opfer mit einem Ritual zu behandeln oder es zumindest etwas vom eigenen Blut trinken zu lassen. Doch ab und an kommt es vor, daß einige Vampire *infizient* werden. Das bedeutet im günstigsten Fall, daß jedes von ihnen zu Tode gesaugte Opfer als Vampir wieder aufersteht. Es sind jedoch auch Fälle bekannt, in denen jedes gebissene Opfer nach seinem Tod zum Vampir wird. Im schlimmsten Fall, der glücklicher Weise bislang nur in sehr, sehr wenigen Fällen aufgetreten ist, wird jeder irgendwie von einem Vampir getöteter zum Vampir. Allen infizienten Vampiren ist gemein, daß die von ihnen erzeugten Vampire wiederum infizient sind. Beißt ein infizienter Vampir einen anderen, ist dieser danach ebenfalls infizient.

Infiziente Vampire sind in mancherlei Hinsicht ein Problem. Die Vampire der ersten Kategorie sind dabei nicht so schlimm, einige Vampire gehören von Natur aus dazu. Solange der Vampir acht gibt, daß sein Opfer nicht am Biß, sondern an irgend etwas anderem stirbt, besteht keine Gefahr. Bedauerlicher Weise scheinen insbesondere Vampire vom Typ SUNNYDALIS und MEXICONIS nicht in der Lage zu sein, ihren Blutdurst richtig zu kontrollieren – insbesondere, wenn sie infizient sind. Auch naturgemäß infiziente Vampire, die von einem anderen infizienten Vampir gebissen werden, verlieren meistens ihre Selbstkontrolle. Die beiden anderen Kategorien sind unausweichlich problembehaftet.

Für die Menschheit stellt sich das Problem, daß es immer mehr Vampire gibt. Der Kampf gegen sie wird dadurch nicht gerade einfacher, und die meisten Menschen lehnen es nach wie vor ab, vampirisiert zu werden.

Für andere Vampire stellt sich ebenfalls ein Problem. Abgesehen davon, daß die Menschen sie verschärft jagen (selbst wenn sie nicht infizient sind und eigentlich nur sehr selten töten sollten) hätte eine *Vampirlavine*, konsequent zu Ende gedacht, ein erschreckendes Ergebnis: Die ganze Welt wäre am Ende voll von Vampiren. Und wovon sollen die sich ernähren?

Die Gründe für Infizienz liegen im Dunkeln. Sicherlich ist es einem Hochvampir möglich, einen infizienten Vampir zu schaffen, doch recht betrachtet wäre das nicht sonderlich sinnvoll. Rituelle Magie mag ein anderer Weg sein. Eher wissenschaftlich ausgerichtete S.A.B.C.-Agenten vermuten tatsächlich einen Virus, aber das konnte bislang weder be- noch widerlegt werden. (Auch von entsprechend forschenden Vampiren nicht.)

2 Dämonenblut

Im Folgenden findet sich der letzte zusammenfassende Rundbrief der mit Dämonenblut befaßten Arbeitsgruppe. Genauere Informationen können bei entsprechender Klassifikation dem Forschungsbericht Dr. Dr. Lesslie-Ann Daltons im S.A.V.E.-HQ LA entnommen werden.

To: Forschungsgruppe Vampire, Abteilung Dämonenblut
From: Dr. Derek Rayne, SAVE-HQ LA, Hausvorstand

Verehrte Damen und Herren,
ich fasse hiermit zusammen, was die Arbeiten der Forschungsgruppe Dämonenblut, und ich möchte nochmals darauf verweisen, daß die Leitung sich in meinem Haus befindet, betreffs Vampire ergeben hat:

Zunächst haben Feldforschungen ergeben, daß Dämonenblut gegen die Klasse der Hochvampire keineswegs tödlich ist. Es verlangsamt ihre Regeneration, und es zersetzt einen Teil ihres Körpers, doch sobald sie sich zurückgezogen haben, können sie das regenerieren. Die einzige Hochvampirin, die bislang mit Dämonenblut vernichtet wurde, war eine gewisse MARYL STEVOK. Nachforschungen haben ergeben, daß das Team (welches übrigens auch aus meinem Haus stammte) verhältnismäßig viel Glück gehabt hat; diese Hochvampirin hatte sich vor einigen Jahren mit einigen Dämonen angelegt und wurde dadurch einiger ihrer Kräfte beraubt.

Was KAIN angeht, haben wir inzwischen einen verifizierten Bericht, daß nicht das Dämonenblut, sondern Sonnenlicht und ein durch billigsten Fusel entzündetes Feuer zu seinem Ende geführt haben. Wobei das Sonnenlicht wohl den Ausschlag gegeben haben dürfte.

Über die verheerende Wirkung des Mittels gegen Vampire vom Typ SUNYDALIS hatte ich bereits an anderer Stelle berichtet. Neu ist die von Mr. CROW eingebrachte Erfahrung, daß es auch auf Vampire vom Typ MEXICONIS tödlich wirkt.

Unser Haupthaus in Rumänien meldet, daß schwache Vampire vom Typ CARPATENSIS ebenfalls daran eingehen, wenn auch sehr langsam. Es muß bezweifelt werden, daß ein alter karpatischer Vampir (etwa DRACULA oder ELIZABETH BATHORY) durch das Zeug zu stoppen ist.

Aus Deutschland erreichte die Kunde, daß erneut

Kontakt zum alpinen Vampir ANTON GARNIER aufgenommen wurde. Auch gegen diesen scheint das Mittel nur eingeschränkt zu wirken -- ebenfalls wie der Eiszapfen durchs Herz lähmt es ihn nur. Ich muß die traurigen Gerüchte um GARNIER leider bestätigen: Er existiert noch und ist den deutschen Kollegen erneut entgangen. Ich schätze, ich werde mich früher oder später mal selbst damit beschäftigen müssen. Womit ich nicht sagen möchte, daß das deutsche Team nicht gut sei, aber meine Leute sind eben Profies.

Allen Kollegen und Agenten ein frohes neues Jahr!
Dereck Rayne, L.A.

Dämonenblut ist eine ausgesprochen rätselhafte Substanz; angefangen bei der Frage, was Dämonen eigentlich sind bis hin zu der, ob das Blut verschiedener Dämonen verschiedene Auswirkungen hat. Das hier behandelte Blut stammt von verhältnismäßig niederen Dämonen; die Wahrscheinlichkeit, daß ein Charakter daran kommt, ist nicht so gering. S.A.B.E. selbst verfügt über kleinere Vorräte, die in Notfall ausgegeben werden.

Das Blut hat eine assimilierende Wirkung. Einen Menschen würde es innerhalb von 3 Minuten ziemlich schmerzhaft töten. Dämonen ist der Beschuß damit naturgemäß egal. Viele Agenten des Übernatürlichen, Zombies und andere Widergänger reagieren hingegen empfindlich. Das Blut scheint eine stark magieverzehrende Wirkung zu haben, was in der Vernichtung des jeweiligen Wesens resultiert.

Besonders interessant ist die Wirkung auf Vampire; sie fällt je nach Vampir und Menge des Blutes sehr verschieden aus. Die genaue Wirkung wurde bei den einzelnen Vampiren angegeben.

3 Der Hochvampir

(VAMPYRUS PROCĒRUS, seltener auch VAMPYRUS OPTIMUS)

Aus der S.A.B.E.-Datenbank:

Über diese Vampirart ist uns so gut wie nichts bekannt. Sie tauchen vor allem in Legenden und Überlieferungen auf. Anscheinend stehen sie am Anfang aller Vampire. Falls die Gerüchte stimmen, war es der Hochvampir KAIN, welcher als erster die Vampire erschuf. Ob selbiger irgend etwas mit dem biblischen KAIN zu tun hat, ist bis heute ungeklärt.

Es spricht von einer gewissen Ironie, daß ausgerechnet KAIN der einzige uns bekannte Hochvampir ist, der von einem Menschen vernichtet wurde. Leider sind uns ge-

nauere Einzelheiten nicht bekannt.

Es folgt ein Augenzeugenbericht; Prof. Menning hatte die Gelegenheit, einer Hochvampirin zu begegnen und gehört zu den wenigen, die davon berichten können.

Unser Kontaktmann, der bereits beschriebene Karn Woolys, hatte tatsächlich das Wunder bewirkt und sich mit unserer Hilfe dank medizinischer Kniffe in etwas verwandelt, was als Vampir durchgehen konnte. Wie er nun den Kontakt zu der Hochvampirin hergestellt hatte, weiß ich nicht. Auf jeden Fall trafen wir sie auf dem Flachdach eines Hauses im Industrieviertel 1 von LA. Sie war von schlankem Wuchs, etwa 1,65 groß und rothaarig. Ihre Kleidung erinnerte an das Outfit jüngerer Frauen, die sich ins Nachtleben stürzen wollen. Ihr äußeres Alter schien Mitte 20 zu liegen.

„So, so... Du gehörst also zu unserer Anführerin Cornja!“ begrüßte sie ihn. „Es ist nett von dir, zu deinem Einstand gleich ein paar Geschenke mitzubringen!“ Sie leckte sich über die Lippen und sah zu uns.

„Die sind nicht für dich!“ antwortete Karn bestimmt. „Wo kann ich meine Erzeugerin finden?“

Sie sah ihn geringschätzig an und nannte die Adresse. Dann fragte sie, ob er sie auf ihrem nächtlichen Streifzug begleiten wolle. Karn sagte, er müsse noch einige Dinge erledigen. „Willst du mich nicht begleiten?“ erkundigte er sich. „Bevor die Sonne aufgeht, finden wir bestimmt noch ein williges Opfer.“

„Nein, danke.“ erwiderte sie mit einem hochmütigen Lächeln. „Ich denke, ich werde mich in Nebel verwandeln und durch die Stadt ziehen. Vielleicht werde ich in die Unterleiber schwangerer Frauen kriechen und das Blut ihrer Ungeborenen trinken.“ Mit diesen Worten verschränkte sie die Arme und verwandelte sich vor unseren Augen in Nebel, der alsbald davon wehte.

Leider versäumte es das Team, sich mit weiteren Informationen zu rüsten. Abgesehen von Mennings, der bei dem Angriff auf Cornja wegen einer Fischvergiftung ausfiel, überlebte keiner der Agenten das Desaster.

Das einzige, was wir somit über Hochvampire wissen, ist, daß sie sich durch Sonnenlicht und sonst nichts vernichten lassen. Zudem scheinen sie sogar in Nebelform Blut saugen zu können. Die Legenden besagen weiter, daß ein Hochvampir einen beliebigen anderen Vampir erschaffen kann.

Der Hochvampir ist die schrecklichste aller Vampirformen; nach allem, was bekannt ist, handelt es sich hier um die *ursprüngliche, reine* Form des Vampirismus. Der sogenannte *König der Vampire*, war einer von ihnen, ehe er durch einen bedauerlichen Zwischenfall ins Sonnenlicht geriet [3]. . .

Der Ursprung dieser Vampire liegt im Dunkel, doch vermutlich wurden sie durch Magie erzeugt. Sie sind ausgesprochen verschieden, doch einige Grundcharakteristiken sind ihnen allen zuteil:

- Hochvampire können nur durch direktes Sonnenlicht vernichtet werden; UV-Lampen reichen nicht! Sie können ansonsten zerstückelt und geröstet werden, sie verwandeln sich dann in Nebel und regenerieren sich nach einer bestimmten Zahl von Tagen.

Im Kampf bedeutet dieses, daß der Vampir seine Wundboxen verliert. Er regeneriert am Ende einer jeden Kampfrunde je nach Alter zwischen 1W2-1 und 1W12 Wundboxen. Falls seine Wundboxen alle verbraucht sind, verwandelt er sich in Nebel. Sein Körper regeneriert pro ungestörter Nacht so viele Punkte, wie er normaler Weise am Ende einer Kampfrunde regenerieren würde. Sobald der Vampir mindestens eine Wundbox hat, regeneriert er auf seine „normale“ Weise. (Falls ein Vampir vor seiner Verwandlung in einen Hexler, vor einen Flammenwerfer oder in eine Explosion geraten ist kann sein Körper mehrere hundert Punkte Schaden genommen haben. . .)

Sonnenlicht fügt einem Hochvampir pro Runde 2W6+8 Punkte Schaden zu. Dieser Schaden wird nur durch nächtliche Ruhe regeneriert.

- Sie verfügen über eine Reihe von magischen Fähigkeiten, von denen sie viele nicht einmal EWP kosten. Die bekannteste dabei ist die Verwandlung in Nebel.
- Ein Hochvampir kann Vampire erzeugen, ohne irgend eine Form von Ritual abzuhalten; es reicht, wenn er sein Opfer beißt. Ob sein Opfer ein Hochvampir wird, liegt im Ermessen des Vampires. In vielen Fällen wird er einen Vampir der diversen anderen Arten erschaffen.
- Hochvampire unterliegen keinerlei Beschränkungen durch Wasser, Knoblauch, Kreuzen oder ähnlichen Dingen. Sie können ein Spiegelbild werfen, wenn sie wollen, müssen es jedoch nicht.
- Hochvampire ist nicht im selben Maße auf Blut angewiesen wie andere Vampire; sie benötigen nur einen Schluck pro Jahr. Ohne den verlieren sie pro Jahr 1W6 Wundboxen, die sich erst nach Einnahme von Blut regenerieren. Für jede fehlende Wundbox verringern sich ihr Fertigkeiten um 5. Ihre Wundboxen fallen nicht unter 3. (Ein solcher Hochvampir bietet einen erbärmlichen Anblick. . .) Hochvampire ernähren sich *nur* von menschlichen Blut. Für gewöhnlich kann es

auch aus Konserven stammen, doch für die Regeneration von Wundboxen ist frisch „gezapftes“ Blut nötig.

Dämonenblut hat auf Hochvampire eine ziemlich unangenehme Wirkung: Es zersetzt einen Großteil ihres Gewebes. Normaler Weise wird jedoch sehr viel Dämonenblut benötigt, um geringe Mengen zu schädigen. Und für gewöhnlich wird der Schaden in Minutenschnelle regeneriert.

4 Alpine Vampire

(VAMPYRUS ALPINIS)

Aus der S.A.V.E.-Datenbank:

Der bekannteste Vertreter der alpinen Vampire ist Baron ANTON GARNIER. Aus den wenigen Malen, die ein S.A.V.E.-Agent mit ihm zu tun hatte, stammt unser komplettes Wissen über die ALPINIS. Ein vollst ändiger Bericht sowie Augenzeugenberichte finden sich im Londoner Hauptquartier. Unsere einzigen verl äßlichen Informationen bestehen darin, daß sich diese Vampire durch das Durchbohren ihres Herzens mit einem Eiszapfen lähmen lassen. Sie sind dann jedoch nach wie vor in der Lage, Magie zu wirken.

Die in den Alpen vorkommenden ALPINIS stellen vermutlich die gefährlichsten Vertreter der Vampire. Ob es sich bei ihnen um eine Weiterentwicklung der CARPATENSIS handelt, ist nicht bekannt. Folgende Eigenschaften sind ihnen zu eigen:

- Sie sind unempfindlich gegen Sonnenlicht, können dann jedoch nicht ihre Gestalt wechseln.
- Sie müssen jedoch 3 von 7 Tagen von Sonnenauf- bis Sonnenuntergang in einem Sarg verbringen, der mindestens eine Unze Eis von den Gipfeln der Alpen enthält.
- Kreuze wirken gegen sie.
- Der Vampir kann durch einen Eiszapfen durch's Herzen oder ein Edelweiß auf seinem Sarg (während er darin schläft) gelähmt werden. Auch gelähmt ist er in der Lage, seine diversen Fertigkeiten des dunklen Pfades einzusetzen.
- Der Vampir kann nicht vollständig zerstört werden. Nur, wenn sein Kopf und sein Leib in verschiedenen Gräbern in den Alpen beigesetzt werden, wird er am Herumwandeln gehindert.

- Sie können sich unheimlich dünn machen, um durch Ritzen und Spalten zu gelangen.
- Allen alpinen Vampiren ist ein gehöriges Maß an Arroganz und Verachtung gegenüber sterblichen zu eigen. Die meisten versuchen, dieses als die Arroganz alt-ingesessenen Adels zu tarnen.

Eine vollständige Beschreibung und die Werte eines ALPINIS finden sich in [6, S. 19ff].

5 Amerikanischer Vampir

(VAMPYRUS AMERICANIS)

Aus der S.A.V.E.-Datenbank:

Von diesem Vampir wissen wir nur aus einem recht obskuren Dokument, dem Tagebuch eines Colonells NATHANIEL HILL. Es stammt aus der Bürgerkriegszeit und beschreibt einen Vampir namens EZRA CABOT. Das Schriftstück liegt im S.A.V.E.-HQ von Boston. Demnach ist zumindest CABOT ein ausgesprochen mächtiger Vampir, der seine Gestalt möglicher Weise in verschiedene Formen bringen kann. Ob von ihm auf alle AMERICANIS geschlossen werden kann, ist leider nicht bekannt.

Diese glücklicher Weise verhältnismäßig selten auftauchende Vampirart hat sich in Amerika entwickelt. Der erste bekannte Fall stammt aus der Zeit des Bürgerkrieges. AMERICANIS verfügt über die folgenden Merkmale:

- Er wirft kein Spiegelbild.
- Er ist resistent gegen Sonnenlicht, kann jedoch seine Gestalt in solchem nicht wechseln.
- Er muß pro Tag 8 Stunden in einem Sarg verbringen. In dieser Zeit kann er Disziplinen des dunklen Pfades ausführen.
- Er kann auf jedem beliebigen Untergrund klettern.
- Alle sechs Monate muß er ein Opfer vollständig aussaugen.
- Er reagiert auf Knoblauch, Kreuze und Salz.
- Er kann zerstört werden, indem ihm in seiner Ruhephase ein Kreuz auf die Brust gelegt, oder ihm ein Pflock ins Herz getrieben wird. Letzteres verhindert lediglich seine Regeneration, so daß er wie ein normalsterbliches Wesen vernichtet werden kann.

Eine vollständige Beschreibung mit Werten findet sich in [6, S. 70ff].

6 Karpatischer Vampir

(VAMPYRUS CARPATENSIS)

Aus der S.A.V.E.-Datenbank:

Über diese bekannteste der Vampirarten ist durch die in London liegenden Dokumentationen zu DRACULA und ELIZABETH BATHORY eine ganze Menge bekannt. Diese beiden Exemplare gelten jedoch als ausgesprochen mächtig, so daß sie wohl kaum als typische Vertreter dieser Art, welche inzwischen in ganz Europa anzutreffen ist, gelten können. Über die *normalen* CARPATENSIS wissen wir, daß sie durch Sonnenlicht sterben, das Durchbohren ihrer Herzen mit einem Holzpflöck zu einer Lähmung führt und sie Probleme mit Kreuzen und fließendem Wasser haben. Ihre endgültige Zerstörung geschieht durch Separation des Kopfes und anschließendes Füllen ihres Mundraumes mit Knoblauch. Im S.A.V.E-HQ zu Bukarest finden sich weitere Informationen.

Bemerkenswert mag noch sein, daß sich diese Vampirart auch unter anderen Namen, etwa *Schottischer* oder *Französischer Vampir*, ausgebreitet hat.

Vermutlich die bekannteste Art der Vampire stellt der CARPATENSIS dar. Sowohl Dracula selbst als auch die berühmte Lady Bathory gehören ihr an. Doch während es sich bei diesen um extrem alte und mächtige Vampire handelt, ist der durchschnittliche karpatische Vampir von den magiebegabten Vampiren der harmloseste. Nichts desto trotz dürfte ein durchschnittlicher S.A.V.E.-Agent alleine keine Chance gegen ihn haben.

Die meisten machtvolleren Vampire in Europa gehören dieser Spezies an, auch wenn sie sich selbst vielleicht als schottische, bulgarische oder französische Vampire bezeichnen. Eine der wenigen *wirklichen* Variationen ist der im nächsten Abschnitt behandelte SIBIRIS. Folgendes sind die herausragenden Merkmale des CARPATENSIS:

- Diese Vampire können sich bei Bedarf unheimlich dünn machen und auf diese Weise selbst durch engste Spalten kommen.
- Sie können glatte Wände ähnlich wie Spinnen hochklettern.
- Wenn ein solcher Vampir sein Opfer aussaugt, hypnotisiert er es meistens. Er tötet es eher selten, da ein solches Opfer dann als Vampir aufsteht (sie sind also infizient).
- Sie werden durch fließendes Wasser, Knoblauch, Eisenhut und Kreuze aufgehalten.

- Während des Tages muß der Vampir in einem mit Erde seines Heimatlandes gefüllten Sarg schlafen.
- Ein Pflock durch's Herz lähmt den Vampir, so daß er durch Separation des Kopfes und anschließendes Füllen des Mundes mit Knoblauch, durch mindestens eine Minute direkte Sonnenlichtauswirkung oder einminütiges Tauchen in fließendes vernichtet werden.
- CARPATENSIS verfügt über eine Reihe von Disziplinen des dunklen Pfades. Einige davon kann er kostenlos einsetzen, wie etwa die Verwandlung in Nebel.

Es muß an dieser Stelle betont werden, daß diese Informationen nur für die verhältnismäßig schwachen Vertreter dieser Art gelten. Es ist nicht bekannt, wie die Entwicklung dieser Spezies verläuft, es steht jedoch fest, daß beispielsweise Dracula weniger Probleme mit Tageslicht hat.

Eine vollständige Beschreibung des karpatischen Vampires mit Werten und allen Fähigkeiten findet sich in [4, S. 235ff], Beschreibungen zu Dracula und Elizabeth Bathory finden sich in [6, S. 11ff, S. 53ff].

7 Sibirischer Vampir

(VAMPYRUS SIBIRIS)

Aus der S.A.B.E.-Datenbank:

Dem CARPATENSIS eng verwandt, wohl aber mit anderen Kräften ausgestattet, ist der sibirische Vampir. Es ist vor allem dem Bericht unseres Agenten MARTIN HOOVER zu verdanken, daß wir überhaupt etwas über ihn wissen. Der vollst ändige Bericht liegt in Boston. Hier findet sich lediglich der Schlußteil, in dem HOOVER von der letzten Auseinanderset zung mit dem Vampir berichtet. Davor berichtet Hoover wie er, seine Kollegen CATHRINE HARKWOOD, NORMAN JOVLETT und DR. OLLIVER MENDEZ Ger üchten nachgingen, denen zur Folge seid dem Einzug eines sibirischen Fürsten in ein altes Landhaus in der Kleinstadt BOURKESVILLE (Texas) eine Reihe von Einwohnern an Blutmangel starben. Der Bericht schildert, wie sie den Fürsten kennenlernten und zunächst fälschlich als CARPATENSIS identifiziert, wie insbesondere MS. HARKWOOD nahezu besessen von der Observation des Vampires wurde und sogar alleine nachts das Haus beobachtete. Das HOOVER und seinen Kollegen das nicht eigenartig erschien, muß an der Magie des Vampires gelegen haben.

Der Ausschnitt setzt ein, nachdem die vier Agenten das Anwesen erreicht haben.

Zu viert standen wir vor dem Anwesen. Da wir aus den S.A.V.E.-Archiv en wußten, daß der CARPATENSIS durch Knoblauch aufgehalten werden konnte, hatten wir uns mit eben solchen Kränzen behängt. Olliver meinte, es sei Zeit, hinein zu gehen. Norman sagte, wir sollten vorgehen, er würde das Haus sichern. Cathrine schien damit nicht einverstanden, doch da Olliver und ich zustimmten, widersprach sie nicht.

Wir trafen den Fürsten in der durch Kerzen beleuchteten Eingangshalle an. Mir viel auf, daß es in dem Raum recht kalt war, höchstens 10 Grad Celsius.

Olliver stürmte auf ihn los und ramte ihm seinen Pflock ins Herz. Zu unserem großen Entsetzen lähmte das den Vampir nicht; er ergriff Dr. Mendez bei der Kehle, und ehe wir eingreifen konnten, hatte er ihn bereits getötet.

Ich ergriff mein Kruzifix und ging langsam auf den Vampir zu. Er schreckte zurück, also wirkte wenigstens diese Waffe. In diesem Moment erhielt ich einen Schlag in den Nacken. Später erfuhr ich, daß Cathrine ihn mit einer Vase geführt hatte. Ich brach zusammen und blieb gelähmt liegen, konnte aber die Geschehnisse vor mir weiter beobachten.

Als nächstes stürmte Norman herein. Er hatte das Schwert dabei, welches wir zum Abtrennen des Kopfes mitgebracht hatten. Der Vampir machte eine Handbewegung, und die Knoblauchkränze um unsere Hälse zogen sich zusammen. Mir wurde schwarz vor Augen. Als ich wieder zu mir kam, sah ich das Haus um mich herum brennen. Ich erfuhr später, daß Norman im Kampf mit Cathrine die Kerzenhalter umgeworfen hatte. Der Vampir hatte sich in Nebel verwandelt, doch durch die gesicherten Fenster konnte er nicht entweichen. Als die Temperatur einen bestimmten Punkt überschritten hatte, materialisierte er sich. Gleichzeitig viel sein Beherrschungszauber von unserer Kollegin ab. Ich sah, wie sie und Norman den anscheinend wehrlosen Vampir in eine Ecke drängten und enthaupteten. Danach griffen sie mich, den Kopf des Fürsten und den Körper unseres beklagenswerten Freundes und verließen das brennende Haus. Draußen füllten wir den Mund des Kopfes mit Knoblauch, woraufhin er zu Staub zerfiel. Bleibt zu

sagen, daß Olliver Mendez nicht wieder auferstand.

Offenbar benötigt diese Vampirart eine bestimmte Temperatur, um Magie wirken zu können. Des weiteren scheint sie immun gegen Holzpflöcke zu sein. Ihre Vernichtung hingegen gleicht der des CARPATENSIS.

Bei dem sibirischen Vampir handelt es sich um eine Sonderform des VAMPYRUS CARPATENSIS. Er hat grundlegend die selben Charakteristiken und kann sich ebenso zu einem wesentlich gefährlicherem Vampir weiterentwickeln. Zu den normalen Eigenschaften kommen jedoch die folgenden Stärken und Schwächen:

- Ein Holzflock lähmt den Vampir nicht. Statt dessen muß, wie bei dem alpinen Vampir, ein Eiszapfen genommen werden.
- Der Vampir kann keine Magie wirken, wenn die Temperatur über 25°C steht.
- Der Vampir kann die Umgebungstemperatur ändern. Pro betroffenen Quadratmeter und pro Grad kostet ihn das einen Punkt WPR. (Zu beachten ist, daß sich die Temperatur durch Heizungen oder die umgebende Luft, wenn es im Freien ist, sehr schnell wieder normalisiert.)
- Ähnlich, wie die karpathischen Vampire häufig mit Zigeunern assoziiert werden, werden den sibirischen oft Verbindungen zu Räuberbanden nachgesagt.
- Für 4W10 Punkte WPR kann ein sibirischer Vampir einen Schneesturm herbeirufen.

Ansonsten ist diese Form identisch mit ihrer *Ursprungsform*, die Werte können also [4, S. 235ff] entnommen werden.

8 Mexikanischer Vampir

(VAMPYRUS MEXICONIS)

Aus der G.N.E.-Datenbank:

Der mexikanische Vampir gehört zu den Vampirarten, die nicht in der Lage zu sein scheinen, Magie zu wirken. Sie unterscheiden sich vom Menschen vor allem durch ihre höhere Stärke. Zudem sind sie ausgesprochen zäh. Sie stellen einen großen Teil der Vampire in Amerika, doch angeblich wurden sie auch in Russland und Europa gesichtet.

S.A.V.E. sind sie in zweierlei Weise bekannt; einmal als normale Vampire, die durch die Gegend ziehen und Blut saugen (eine Bedrohung, die sich meistens recht schnell beseitigen läßt), und einmal als Gruppe, die von einem mächtigerem Vampir angeführt wird. Als solche geht die größte Gefahr von ihnen aus, gerade in Süd-Amerika gibt es ganze Landstriche, die von diesen Gruppen entvölkert wurden.

Der erste Bericht beschäftigt sich mit einer solchen Gruppe. Ihr Nest wurde von den SLAYERN aufgespürt und vernichtet. Der Anführer der SLAYER lehnte es ab, einen Bericht zu verfassen, aber einer seiner Mitarbeiter, CHARLEZ RAMIREZ, erklärte sich freundlicher Weise bereit dazu:

Tja, da waren wir also... Da unsere vier Kollegen und die beiden Techniker immer noch in Juta waren, mußten wir uns eben zu viert der Brut annehmen. Jack hatte einen Wagen mit Winde aufgetrieben, und so fuhren wir zu dem fraglichen Haus. Wir machten Streichholzziehen, und der Padre verlor; also mußte er draußen bleiben und die Winde bedienen.

In das Haus zu kommen war recht einfach. Der erste Vampir sprang uns an, direkt in Jacks Haken hinein. Er zappelte etwas, doch dann sprang die Winde an und zog ihn hinaus. Doch dann wurde es kitzlig; der nächste Vampir sprang mich an, und nur mit äußerster Anstrengung gelang es mir, ihn auf den Harpunenhaken zu bekommen. Als er auf dem Weg nach draußen war, krallte er sich an einer Tür fest. Ich trat so lange gegen seine Hand, bis sie abbrach. In diesem Moment attackierte mich einer dieser Bastarde von hinten, wohl mit einer Axt. Glücklicher Weise war Sex Machine auf Draht und stoppte das Biest mit seiner Peitsche. Als ich mich umwand, sah ich, daß es eine Frau war. Sie hatte sich nun an Sex Machine geklammert. Der hatte ihr zwar einen Pflock in den Kopf gedroschen, doch sie unklammerte ihn und versuchte ihren Vampirkuß

Offenbar hielt mein Freund nichts von der Zärtlichkeit dieser Schnepfe, denn er klappte seinen Schwanzrevolver aus und pumpte ihren Unterleib mit Blei voll. Schätze, zu Lebzeiten ist die Alte nicht so gefickt worden. Jedenfalls ließ sie los, und wir schossen so lange auf sie ein, bis sie sich nicht mehr rührte. Dann warfen wir den Körper nach draußen.

Das Spielchen ging noch eine Weile munter so weiter, bis wir am Ende einen Vampir trafen, der sein Gesicht zu einer Monstermaske verzog. Aus der Tatsache, daß die restlichen Vampire versuchten, ihn zu schützen, schlossen wir, es müsse sich um den Meister des Nestes, vermutlich einen SUNNYDALIS SUPERIOR, handeln. Sex Machine und ich hielten die anderen Vampire fern, während Jack den Bastard pfälte. Danach war es ein Leichtes, den demoralisierten Rest zu beseitigen.

Bei den anderen Unterlagen dazu handelt es sich um drei Tagebucheinträge. Das Buch gehört einer gewissen MONICA CELLWICK. Sie wurde offenbar eines Abends Zeuge, wie der Vampir eine Freundin von ihr abschleppte und wäre am darauffolgenden Abend fast selbst ein Opfer geworden. Aus Angst lief sie (mit dem Tagebuch) von zu Hause weg und rannte einem S.A.V.E.-Team über den Weg. Selbiges eliminierte den Vampir.

Freitag, 4. Februar 2000

Liebes Tagebuch. Heute ist etwas eigenartiges geschehen. Im Fuggus, der Disco, die wir immer besuchen, hat Katja so nen Typen aufgegaßelt. Er war muskulös, hatte dunkle Haare und sehr sonnengebräunte Haut. Er wirkte wie Anfang 40, daher wunderte es mich, daß er sich für eine 16jährige interessierte. Doch schon nach kurzer Zeit küßte er ihren Nacken ab. Und ihr schien es zu gefallen, und daß, obwohl sie doch immer sagt, wie eklig sie so was und alte Säcke überhaupt findet. Und am Ende zog sie mit ihm ab, ohne sich um uns andere zu kümmern. Und Frank war darüber so besorgt, daß ich im Laufe des restlichen Abends kein Wort mehr mit ihm reden konnte. Na ja, morgen werde ich sie mir mal vornehmen; sie soll sich gefälligst dafür entschuldigen!! !

Samstag, 5. Februar 2000

Liebes Tagebuch. Ich weiß nicht, was alles passiert ist, und was ich jetzt tun soll. Gegen Mittag fand man Katjas Leiche in einem Müllcontainer unweit der Disco. Ich war völlig fertig. natürlich erzählte ich den Bullen von Katja Bekannten. Abends traf ich mich mit meinen Freunden. Meine Eltern hatten es mir verboten, aber ich bin durchs Fenster weg. Ich hielt es alleine einfach nicht aus. Wir gingen dann zusammen zum Fuggus. Und der Typ, der Typ war wieder da! Frank und Timothy gingen auf ihn los, doch er schlug ihre Köpfe

gegen eine Wand und... Ich will nicht daran denken!!
Dann kamen die Security-Leute, und auch die konnten ihm nichts. Er steckte zwei Schüsse ein, doch sein Fleisch schien nachzuwachsen. Dann entdeckte er Linda und mich. Er sprang heran und biß Linda in den Hals. Ich ergriff die Flucht, aber ich weiß, daß er mich verfolgt hat. Was soll ich bloß tun? Das beste wird sein, ich hau ab. Dann sind meine Eltern nicht in Gefahr. Außerdem findet er mich hier am ehesten.

Sonntag, 6. Februar 2000

Liebes Tagebuch. Ich weiß nicht, wo ich beginnen soll. Ich bin wieder zu Hause, und der Kerl ist tot. Gerade, als ich das Haus verließ, sah ich ihn auftauchen. Ich rannte weg und in meiner Panik direkt auf die Autostraße. Ich hörte einen Wagen bremsen und bekam noch einen leichten Stoß ab. Der warf ich zu Boden. Der Kerl stürzte heran. Dann ratterten Maschinengewehre, und zwar so lange, bis er am Boden lag. Merkwürdiger Weise blutete er nicht. Ein Mann stieg aus dem Auto und untersuchte mich. Er hob mich hoch und legte mich auf die Rückbank. Ein anderer schnappte sich den Körper des Mannes und band ihn hinten an den Wagen an. Ich wollte wissen, ob wir nicht die Polizei holen müßten, und ob der Mann wirklich tot sei und wo wir hinführen. Der Mann, der mich ins Auto gebracht hatte, sagte, daß sei nicht nötig, der Mann sei noch nicht ganz tot, aber bald, und sie brächten mich erst einmal in Sicherheit, weil sie noch ein paar Fragen hätten. Unterwegs stellten sich die beiden Männer als Nick und Chips vor. Die Fahrerin knurrte etwas, was wie Tiny oder so ähnlich klang. Chips stank etwas nach Schnaps, aber Nick ist süß. Angekommen bei einer Villa brachte mich Nick zu einem oberlehrerhaften Typen, der hier wohl das Sagen hatte und sich als Dr. Dereck Rayne vorstellte. Er stellte mir alle möglichen Fragen und erinnerte mich da noch mehr an einen Lehrer. Er erlaubte mir, in der Villa zu übernachten. Als ich am nächsten Morgen das Haus verließ, sah ich Chips und Nick neben dem toten Typen stehen. Sie hatten ihn mit großen Nägeln an ein Brett genagelt und warteten offenbar auf den Sonnenaufgang. Ich schnappte ein paar Gesprächsfetzen auf. Anscheinend fand Nick es ungewöhnlich, Marshmallows über Feuer zu rösten. In dem Moment ging die Sonne auf, und die Leiche begann zu schreien.

Dann schlugen plötzlich Flammen aus ihr, und in nicht einmal einer Minute verbrannte sie zu Asche. Dann entdeckten sie mich und sagten, ich solle keinem davon erzählen. Na ja, außer dir, mein Tagebuch, wird mir das sowieso keiner glauben. Nick brachte mich dann nach Hause. Er redete mit meinen Eltern. Ich weiß nicht, was er ihnen erzählt hat, aber sie waren danach echt ok. Ob ich ihn wohl jemals wiedersehen werde?

Auch in diesem Fall wird von der enormen Kraft des Vampires berichtet. Es ist bislang nicht geklärt, warum er plötzlich Amok gelaufen ist. Nach allem, was wir wissen, ist das nicht unbedingt typisch für ihn.

Obschon der Vampir nach Mexiko, dem Ort seines ersten Auftauchens, benannt wurde, ist er inzwischen auf der ganzen Welt zu finden und stellt zusammen mit dem SUNNYDALIS die meisten Vampire.

Wie die SUNNYDALIS auch ist es für die Weiterverbreitung nötig, das Opfer ein wenig vom eigenen Blut trinken zu lassen. Hier enden die Gemeinsamkeiten jedoch. Insbesondere hat der MEXICONIS keine „Maske“.

Er ist stärker als ein normaler Mensch, verfügt jedoch über keine magischen Kräfte. Durch Waffengewalt kann er nicht vernichtet, höchstens ruhiggestellt werden. In dieser Hinsicht ist er wie ein Hochvampir mit einer Regeneration von 1W4 zu behandeln. Bei Verlust aller Wundboxen fällt er in ein 24 stündiges Koma, aus dem er mit einer Wundbox erwacht.

Das größte Problem dieser Vampirart besteht in ihrer Abhängigkeit von menschlichem, frischen Blut; erhalten sie nicht alle 18 Stunden mindestens ein Zehntel ihres Staminas in frischen Liter, verlieren sie 1W10+4 Wundboxen. Jeder getrunkene Liter regeneriert 1W6 Wundboxen (das gilt für jede Art von Schaden).

Für gewöhnlich bestimmt diese Blutsucht das Handeln der Vampire. Sie verfügen ansonsten über menschliche Intelligenz, viele von ihnen haben sogar sehr klare Erinnerungen an ihr Leben zuvor. Offenbar ist es aber selbst ausgesprochen willensstarken Personen nicht möglich, dem Blutdurst zu widerstehen.

Fatal wird es, wenn sich mehrere MEXICONIS unter dem Kommando eines SUNNYDALIS SUPERCECENS oder gar eines Hochvampires sammeln. Diese Gemeinschaften suchen sich meistens eine feste Bleibe (ein sogenanntes *Nest*) und beginnen, ihre Umwelt zu terrorisieren [1]. Solche Landplagen können ganze Landstriche ausrotten, und S.A.B.C. ist sich nicht sicher, wie viele angeblichen „Seuchengebiete“ nicht in Wirklichkeit Opfer eines solchen Nestes geworden sind.

Der MEXICONIS hat keine Probleme mit Knoblauch, Kreuzen oder Wasser. Er wirft sogar ein Spiegelbild. Bislang sind nur zwei Möglichkeiten bekannt, einen MEXICONIS zu vernichten: Sonnenlicht und selbst geringe

Mengen von Dämonenblut wirken innerhalb von maximal zehn Sekunden absolut tödlich.

Werte:

Gewandtheit: 3W20+1W4+16 (50) (menschl. Durchschn.)

Geschicklichkeit: 3W20+1W4+16 (50) (menschl. Durchschn.)

Wahrnehmung: 3W20+1W4+66 (100) (menschl. Durchschn. mit Bonus 50)

Persönlichkeit: 3W20+1W4+6 (40) (menschl. Durchschn. mit Malus 10)

Stamina: 4W10+98 (120)

Stärke: 3W20+1W4+116 (150) (menschl. Durchschn. mit Bonus 100)

Willenskraft: 3W20+1W4+6 (40) (menschl. Durchschn. mit Malus 10)

Wundboxen: $\frac{STR+STA}{4}$ (67)

Initiative: $\frac{GEW}{10}$ (5)

Bewegungsrate: GEW + 50 (100)

Angriffe pro Runde: 2

Natürliche Waffen: Die SR aller waffenloser Angriffe eines Vampires sind doppelt so hoch wie bei einem entsprechendem Menschen. Kann der Vampir einen Kuß ansetzen (meist nach einer vorhergegangenen Ringen-Attacke) richtet er pro Runde, die er saugt, Schaden mit SR 9 an. Für jedes Siebtel an gesaugten Wundboxen gewinnt der Vampir 1W6 Wundboxen. Bei alle Proben des Gebissenen, um sich zu befreien, werden seine Werte halbiert.

Sonstige Waffen: Je nach Vergangenheit, die Fertigkeitsstufen bleiben; die entsprechenden Werte verbessern sich entsprechend der veränderten Grundwerte.

9 Sunnydaler Vampir

(VAMPYRUS SUNNYDALIS)

Aus der S.A.B.C.-Datenbank:

Dank der ausgesprochen intensiven Erfahrung unseres Außermitarbeiters RUPERT GILES haben wir recht detaillierte Kenntnisse von dieser Vampirart. Diverse Augenzeugenberichte sowie eine Ummenge von Ergänzungen, Sonderfällen und Abarten findet sich in seinen Unter-

lagen in SUNNYDALE. Mr. GILES nach wurden die SUNNYDALIS von einem sehr mächtigen Vampir, der sich selbst als DER MEISTER bezeichnete, erschaffen. Sie entstehen durch Dämonen, die sich in menschlichen Wirtskörpern einnisten und diese mit all ihren Erinnerung übernehmen. Sie können durch Durchbohren des Herzes oder Separation des Kopfes vernichtet werden. Ebenso wirkt Sonnenlicht absolut tödlich. Sie sind nicht in der Lage, Magie zu wirken. Wenn all diese Informationen stimmen, sind die SUNNYDALIS die einzigen Vampire, deren Existenz auf andere Kreaturen des Übernatürlichen, nämlich Dämonen, zurückzuführen ist. Diese Sonderstellung mag sich auch darin äußern, daß die SUNNYDALIS als einzige Art bei ihren Angriffen ihr Gesicht zu einer Monsterfratze verziehen. Daneben erklärt es auch die verschiedenen Unterarten.

Deren gibt es nach GILES drei: Den VAMPYRUS SUNNYDALIS SUBCRESCENS, den normalen VAMPYRUS SUNNYDALIS und den VAMPYRUS SUNNYDALIS SUPERIOR. Bei dem ersten hat der Dämon die vollkommene Kontrolle, vom Wirt ist nichts übrig geblieben. Diese Dämonen sind ausnehmend dumm, haben ihre Maske stets auf und können sich in fledermausartige Wesen verwandeln. Ihr Körper ist nicht sonderlich stabil. Die zweite, sozusagen normale Art konnte eine Reihe von Verhaltensmustern des Wirts (insbesondere dessen Erinnerungen) übernehmen. Diese Art neigt dazu, sich von ihrem Blutdurst leiten zu lassen, verfügt aber über menschliche Intelligenz. Die letzte Art stellt die größte Gefahr dar. Hier ist es Mensch und Dämon gelungen, eine vollkommene Symbiose einzugehen. Sie bilden eine Einheit, deren Persönlichkeit ein Mittelding zwischen Dämon und Mensch ist. Diese Art kann wahre Helden, aber auch gefährliche Bedrohungen stellen.

Diese Vampire wurden nach dem Ort benannt, an dem sie sich am meisten herumtreiben und an dem sie ihren Ursprung hatten: Nämlich nach Sunnydale [7], einem kleinen Ort, der etwa zwei Autostunden von Los Angeles entfernt liegt.

SUNNYDALIS zählen zu den schwächsten Vertretern ihrer Art; sie sterben durch Sonnenlicht, Knoblauch ist ihnen zuwider, Kreuze stellen ebenfalls ein Problem dar und ein Spiegelbild haben sie auch nicht. Davon abgesehen wirken eine Köpfung oder ein Pflock durch's Herz tödlich. Nichts desto trotz zählen die SUNNYDALIS gemeinsam mit den MEXICONIS zu

den weit verbreitetsten Vampiren überhaupt; und das, obschon es für ihre Entstehung nötig ist, daß das Opfer etwas vom Blut des Vampires trinkt.

Legenden besagen, daß diese Vampire durch das Einnisten von Dämonen entstanden sind. Vieles spricht dafür, daß diese Aussage stimmt; so wird die Erinnerung des Opfers zwar beibehalten, aber seine Persönlichkeit durch ein ziemlich blutgieriges und in den meisten Fällen nicht all zu helles Wesen ersetzt. Die Vampire können in Gestalt von Menschen herumgehen, doch sobald sie Blut saugen wollen setzen sie ihr „amtliches“ Gesicht auf, eine verzerrte Monsterfratze. Interessanter Weise ist überliefert, daß es einigen, wenigen Menschen gelungen ist, ihre Persönlichkeit zu behalten – zumindest für kurze Zeit. Doch bei diesen Personen handelte es sich entweder um ausgesprochen willensstarke Menschen oder Individuen, welche schon vor dem Vampirbiß keineswegs als gut bezeichnet werden konnten.

Ö.N.B.E.-Forschungen haben ergeben, daß eine ganze Reihe früher als eigene Kategorie geführter Vampir-Arten nichts anderes als Abarten von Sunnydale-Vampiren sind. Es scheint insgesamt drei wichtige Gruppen zu geben:

VAMPYRUS SUNNYDALIS SUBCRESCENS: Dieses ist die schwächste Sorte. Sie sind bemerkenswert dumm und ihr Körper ist ziemlich leicht zu beschädigen. Sie haben ihre Fratze die gesamte Zeit auf und dienen stets irgend welchen höheren Vampiren (meist vom Typ SUPERIOR). Der einzige Unterschied zu den normalen Vampiren besteht darin, daß sie sich in Fledermausähnliche Wesen verwandeln können. Hinzu kommt, daß diese Art infizient ist [5].

VAMPYRUS SUNNYDALIS: Der typische Vampir, wie oben besprochen.

VAMPYRUS SUNNYDALIS SUPERIOR: Die gefährlichste aller Abarten des Sunnydaler Vampires ist glücklicherweise auch die seltenste. In ihrem Fall ist es dem Wirt gelungen, eine vollkommene Symbiose zwischen seiner Persönlichkeit und dem Dämonen herbei zu führen. Unter diesen Wesen finden sich wahre Helden, Personen, die einfach nur die Vorteile des Vampirseins ausschöpfen, und wirklich üble Erzgemeinlinge. Diese Art erlernt in seltenen Fällen sogar Disziplinen des Üblen Weges.

Allen drei Arten ist gemein, daß sie auf Blut, tierischer oder menschlicher Natur, angewiesen sind. Falls sie nicht jede Woche mindestens ein Zehntel seines Staminawertes an Litern in Blut zu sich nehmen, anderenfalls verliert er 1W10 Punkte, zu Verteilen auf Stamina und Stärke. Erreicht ein Vampir in einem der beiden Werte 0, fällt er in ein Koma, aus welchem er nur durch mehrere Liter Blut wieder erweckt werden kann.

Ebenfalls gemein ist den drei Arten die Art ihrer Vernichtung. Sie geschieht, wie bereits angesprochen, durch einen Pflock ins Herz, Separation des Kopfes oder Sonnenlicht. Für all diese Aktionen sind KO-Erfolge auf die entsprechenden Waffen nötig. Dämonenblut wirkt ebenfalls mit hoher Geschwindigkeit. Sonnenlicht vernichtet einen Vampir innerhalb von 10 Kampfrunden (oder 30 – 40 Sekunden).

Werte:

Gewandtheit: 3W20+1W4+56 (90) (menschl. Durchschn. mit Bonus 40)

Geschicklichkeit: 3W20+1W4+16 (50)

Wahrnehmung: 3W20+1W4+66 (100) (menschl. Durchschn. mit Bonus 50)

Persönlichkeit: 3W20+1W4+16 (50)

Stamina: 2W10+99 (110)

Stärke: 3W20+1W4+86 (120) (menschl. Durchschn. mit Bonus 70)

Willenskraft: SUBCRESCENS: 2W10 (11), *Normalform*: 2W10+29 (40), SUPERCRESCENS: 1W20+2W10+49 (71)

Wundboxen: (Nicht in dieser Form vorhanden)

Initiative: $\frac{GEW}{10}$ (9)

Bewegungsrate: GEW + 50 (140)

Angriffe pro Runde: 2

Natürliche Waffen: Die SR aller waffenloser Angriffe eines Vampires sind doppelt so hoch wie bei einem entsprechendem Menschen. Kann der Vampir einen Kuß ansetzen (meist nach einer vorhergegangenen Ringen-Attacke) richtet er pro Runde, die er saugt, Schaden mit SR 7 an. Bei alle Proben des Gebissenen, um sich zu befreien, werden seine Werte halbiert.

Sonstige Waffen: Je nach Vergangenheit, die Fertigkeitsstufen bleiben; die entsprechenden Werte verbessern sich entsprechend der veränderten Grundwerte.

10 Transylvanischer Dienervampir

(VAMPYRUS SERVUS TRANSYLVANICUS)

Aus der S.A.V.E.-Datenbank:

Die S.A.V.E.-Agenten DALTON, BRANDON, GOLDWYN und KOCH

hatten das zweifelhafte Vergnügen, auf diese verhältnismäßig schwache Vampirart zu treffen. Aufgrund ihrer akuten Notsituation konnte sie sich nicht eingehender mit ihm beschäftigen und vernichteten ihn so schnell wie irgend möglich. Der Körper des Wesens zerfiel zu Staub, ehe sie ihn näher analysieren konnten. Auch wenn dieses Ergebnis etwas enttäuschend klingen mag, so sollte nicht vergessen werden, daß es die Vernichtbarkeit dieser Art mit gewöhnlichen Waffen belegt.

Gesichert ist in jedem Fall das Aussehen: TRANSYLVANICUS hat eine grüne Haut und einen Kopf, der eher an den eines Krokodiles erinnert. Seine Saugzähne sind feststehend. Seine Kleidung bestand aus einem sackartigen Etwas, um seinen Hals trug er einen Ring.

Der äußerst freie Mitarbeiter JOHN CONSTANTINE ergänzte diese Informationen. Durch ihn wissen wir, daß diese Art aus Transylvanien stammt und für gewöhnlich irgend einem mächtigerem Wesen (welches keineswegs ein Vampir sein muß) dient. Ebenfalls durch ihn wissen wir, daß der Ring den Status als Diener kennzeichnen soll.

Bei den transylvanischen Dienervampiren handelt es sich um eine ausgesprochen schwache Unterart der Vampire. Sie sind in Transylvanien beheimatet, ob es neben dieser von mächtigeren Vertretern des Übernatürlichen auch an anderen Orten importierten Wesen noch andere spezielle transylvanischen Vampire gibt, ist unbekannt. Sie sind etwa 1,60 Meter groß, haben grünliche, faltige Haut, feststehende, spitze Zähne, Mundgeruch und lange Krallen. Ihre Kleidung besteht aus grauen, sackförmigen Dingen und einem Halsring, der sie als Mitglieder der Diener-Vampire identifiziert.

Da sie nur Sklaven sind, haben sie sehr begrenzte Fähigkeiten und können im ganz normalen Kampf getötet werden. Das einzige, was ihnen an vampirischen Fähigkeiten zu Verfügung steht, ist die Fähigkeit, Blut zu saugen und in Stamina oder Wundboxen umzuwandeln.

Werte:

Gewandtheit: 2W10+49 (60)

Geschicklichkeit: 1W6+42 (45)

Wahrnehmung: 2W10+69 (80)

Persönlichkeit: 1W4+18 (20)

Stamina: 3W10+100 (116)

Stärke: 3W10+80 (96)

Willenskraft: 2W10+19 (30)

Wundboxen: 54

Initiative: $\frac{GEW}{10}$ (6)

Bewegungsrate: GEW + 50 (110)

Angriffe pro Runde: 2

Natürliche Waffen: Krallen (S, meistens 93%, 4), Ringen (L, meistens 108%, 1), Saugen (gelingt automatisch nach erfolgreichem Ansetzen eines Griffes mittels *Ringen*, falls in der anschließenden Runde kein Brechen des Griffes gelingt; wahlweise 1W6 Punkte auf Stamina, die dem Stamina des Vampirs, oder 1W3 Punkte auf Wundboxen, die den Wundboxen des Vampirs zugeschrieben werden)

Sonstige Waffen: Stumpfe Hieb Waffen (S, meistens 93%)

Literatur- und Filmverzeichnis

- [1] CARPENTER, JOHN: *Vampires*, 1998. Columbia TriStar Home Video, 1998. RC1 DVD.
- [2] DER 2nd-SYSTEM-MEISTER: *M.D. Vampires*. Ein Chill-Abenteuer für 3 – 6 Spieler. <http://www.Dreibern.de>, 2003.
- [3] ENNIS, GARTH und STEVE DILLON: *Rauhe Zeiten*. In: *Tainted Love*, Band 6 der Reihe *John Constantine – Hellblazer*, Kapitel 1, Seiten 40–60. Schreiber & Leser, München, 2000.
- [4] LADYMAN, DAVID, JEFF R. LEASON und LOUIS J. PROSPERI: *Chill*. Mayfair Games Inc., Niles, Illinois, 1990. Grundregeln, Hardcover-Ausgabe.
- [5] RODRIGUEZ, ROBERT: *From Dusk Till Dawn*, Teil 1. Buena Vista Home Entertainment Ltd. Im Deutschen indiziert!
- [6] SANCHEZ, GALI und MICHAEL WILLIAMS: *Vampires*. Chill. Mayfair Games Inc., Niles, Illinois, 1990.
- [7] SMITH, CHARLES MARTIN: *Im Zentrum des Bösen*, Folge 01 der Serie *Buffy im Bann der Dämonen*, 1996. Auf: *Season One: Episode 1 – 12*, Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc., 2001. Enthält O.-Ton mit ausbl. dt. Ut. RC2 DVD.