



VAMPIRE:MODUL

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 10. September 2026



INHALT

Vampire:Modul	3
Blut	3
Kräfte/Schwächen	4
Lichtempfindlichkeit	4
Knoblauch	4
Essen/Trinken	4
Entleerungsbedürfnisse	4
Tod	4
Ohnmacht	4
Schlafrythmus	5
Heilung	5
Heilige Symbole	5
Kontakt mit Menschen	5
Altern	5
Vermehrung und Entstehung(Tims Tab)	5
Vampirbabies	6



VAMPIRE:MODUL

Dieser Artikel ist Teil des Settings **Vampire**.

Die Vampire, die hier dargestellt werden folgen keinem bestimmten Beispiel aus der Literaturgeschichte (Obwohl wir natürlich alle wissen, dass die wahren Vampire aus Twilight kommen). Stattdessen sind sie ein Mischmasch zwischen vielen, auf den sich meine Gruppe und ich geeinigt haben.

BLUT

Blut spielt eine grosse Rolle im Leben eines Vampirs. Er gibt ihm Lebenskraft und erlaubt ihm seine Superkräfte zu benutzen. Allerdings muss er sich auch darum kümmern, dass er es immer vorrätig hat. Denn jede Aktion, die Anstrengung des Gehirnes oder Anstrengung des Körpers zur Folge hat verbraucht Blut. Wenn ein Vampir seine speziellen Kräfte anwenden will, dann leert sich der Blutvorrat um einiges schneller.

Blutvorrat

Der Blutvorrat eines Vampirs beläuft sich standardmässig auf 6L. Natürlich kann dieser Vorrat durch Effekte, Nachteile, Kräfte und Items beeinflusst werden.

Blutverbrauch bei Aktionen

Da ein Vampir Blut zum Überleben braucht verbraucht jede Aktion Blut. Normalerweise kostet eine Aktion 50ml, aber falls man einen Crit würfeln sollte, dann kostet es einen, egal ob negativ oder positiv, 100ml.

Kräfte verbrauchen auch Blut. Hierzu siehe **Kräfte & Schwächen** und **Heilung**.

Überziehen

Sollte es aus irgend einem Grund passieren, dass ein Vampir Blut überzieht, das heisst Blut benutzt, welches er gar nicht in seinem Vorrat hat, dann übersetzt sich das das noch ausbleibende Blut in direkten Schaden. Hierbei ist die Umrechnung 2 zu 1. Nehmen wir an ich überziehe 100ml, dann bekomme ich sofort 50 direkten Schaden. Daher sollte ein jeder Vampir auf seinen Blutvorrat achten.

Blut auffüllen

Seinen Blutvorrat muss ein jeder Vampir natürlich auch auffüllen, dafür gibt es verschiedene Wege. Aufgenommen wird das Blut über den Mund und dazu hat ein Vampir angeborene spitze Zähne. Doch muss er aufpassen. Diese Zähne sind keine Nadeln, also kann es durchaus sein, dass eine von ihnen erzeugte Wunde eine Infizierung nach sich zieht, wenn sie nicht gereinigt wird. Mithilfe von Spritzen, Skalpellern oder Ähnlichem könnte der Blutabnahmeprozess weniger Risikofach durchgeführt werden. Zudem sollte der Aussaugende darauf achten, dass der Ausgesaugte nicht zu viel Blut verliert, ansonsten stirbt er.

Nun können natürlich verschiedenen Kreaturen Blut entnommen werden:

Menschen

Menschen kann ganz normal Blut abgenommen werden.

Tiere

Wenn das Blut von Tieren getrunken wird, dann stellen sich Effekte ein. Diese sind unter **Tierbluteffekte** (Nur für Spielleiter) zu finden. Ein Effekt wird zufällig per Würfel ausgewählt.



Vampire

Das Blut von Vampiren wird 1 zu 1 übertragen. Das genaue Blutvolumen wird dem entsaugtem Vampir abgezogen.

Magische Tiere

Wenn das Blut von magischen Tieren getrunken wird, dann stellen sich Effekte ein. Diese sind unter **Tierbluteffekte**(Nur für Spielleiter) zu finden. Zwei Effekt werden zufällig per Würfel ausgewählt.

Magische Humanoiden

Das Blut magischer Humanoiden schmerzt. Pro 50ml bekommt der Trinkende 1 Schaden.

KRÄFTE/SCHWÄCHEN

Sollte bemerkt werden, dass ein Spieler eine Schwäche nicht ausgespielt hat, dann bekommt derjenige sofort 20 Schaden.

LICHTEMFINDLICHKEIT

Nicht jeder Vampir ist lichtempfindlich. Allerdings ist die Lichtempfindlichkeit die einzige Schwäche, die der Charakter selbst wählen kann und nicht ziehen muss. 60 Punkte beschert einem dieser Nachteil und dafür erhält man eine Haut, die bei Sonneneinstrahlung den Vampir stark schwächt. Befindet derjenige sich ausserhalb, während die Sonne scheint, so sind alle seine Würfe um die Hälfte abgeschwächt. Befindet er sich in einem Raum, der von der Sonne erleuchtet wird, so werden alle Würfe um ein Viertel erschwert. Sollte derjenige in die Sonne schauen verliert er sofort 20 Leben und die Hälfte seines maximalen Blutvorrats.

KNOBLAUCH

Hat keinen Effekt auf Vampire. Schmeckt trotzdem nich wenn man ne ganze Knolle ist.

ESSEN/TRINKEN

Essen und Trinken zählt zum Luxus eines Vampirs. Er braucht weder das eine noch das andere, aber einem guten Essen sind die meisten Vampire nicht abgeneigt.

ENTLEERUNGSBEDÜRFNISSE

Da das Blut im Körper eines Vampirs komplett verarbeitet wird, ist der Bedarf an Entleerung nur nach einem Essen oder Getränk der Fall.

TOD

OHNMACHT

Standardmässig fällt man in Ohnmacht, wenn man 10 Leben oder weniger hat. Diese Regel trifft für Vampire nicht zu.



SCHLAFRHYTHMUS

Da Vampire ihre Lebensenergie aus dem Blut ziehen müssen sie sich nicht ausruhen. Natürlich ist so ein kleiner Schlaf entspannend, aber die Not ist nicht da. Vampire sind immer wach.

HEILUNG

HEILIGE SYMBOLE

KONTAKT MIT MENSCHEN

Soziale Beeinflussung von Menschen ist für Vampire um 20 erschwert.

ALTERN

Ein Vampir altert nicht. Zumindest nicht normalerweise, denn er hat die Möglichkeit seinen Alterungsvorgang zu steuern (Nur äusseres Aussehen). So kann er von einem auf den andern Moment 10 Jahre älter aussehen, er kann aber auch in 10 Jahren nur 1 Minute älter aussehen. Er kann allerdings nicht zurück, Verjüngung funktioniert nämlich nicht. Deswegen sollte er sich genau überlegen wann und wie viel er altert.

VERMEHRUNG UND ENTSTEHUNG (TIMS TAB)

Da einer meiner Spieler mich ausdrücklich darum gebeten hat erkläre ich nun, wie sich Vampire vermehren. Anders als oft in der Popkultur dargestellt wird bei dem Biss des Vampirs kein Vampirgen auf den Gebissenen übertragen. Ein reiner Vampir kann durch ein Ritual erstellt werden. Dazu siehe [hier \(Nur für Spielleiter\)](#). Allerdings kann er genauso wie ein Menschenjunge gezeugt werden, das bedeutet wenn ein männlicher und ein weiblicher Vampir den Akt der Liebe vollziehen. Ein Vampir kann sich auch mit einem Menschen oder einem Teilvampir paaren. Hierbei wird berechnet wie viel Prozent Vampir im Baby steckt.

$(\text{Vampirprozent der Mutter} + \text{Vampirprozent des Vaters}) / 2$

z.B:

Ein Vampir und ein Halbvampir zeugen ein Kind: $(100\% + 50\%) / 2 = 75\% \Rightarrow$ Das Kind ist zu drei Vierteln ein Vampir

Ein Dreiviertelvampir und ein Mensch zeugen ein Kind: $(75\% + 0\%) / 2 = 37,5\% \Rightarrow$ Das Kind ist zu drei Achteln ein Vampir

Natürlich verändert sich die Chance ein Kind zu bekommen je nach dem wie weit die Eltern vampirprozentig gesehen auseinander sind. Dafür gibt es natürlich auch eine wunderschöne Formel. Würfel einen d100. Wenn 1 bis X (Kaufmännisch gerundet) gewürfelt wurde, dann wird die Mutter schwanger.

$X = 5 + ((1 - (|\text{Vampirprozent der Mutter} - \text{Vampirprozent des Vaters}|)) * 20)$



z.B:

Ein Vampir und ein Halbvampir zeugen ein Kind: $X = 5 + ((1 - (|100\% - 50\%|)) * 20) = 15 \Rightarrow$ Bei einer 1-15 entsteht ein Kind

Ein Dreiviertelvampir und ein Mensch zeugen ein Kind: $X = 5 + ((1 - (|75\% - 0\%|)) * 20) = 10 \Rightarrow$ Bei einer 1-10 entsteht ein Kind

X verdoppelt sich wenn Vollmond ist.

$X = X + 5$, wenn ein Hasenfuss unter das Bett gelegt wurde.

VAMPIRBABIES



LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 10. September 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., <https://howtobeahero.de>

ENTHALTENE SEITEN

1. Vampire:Modul – <https://howtobeahero.de/index.php?title=Vampire%3AModul&oldid=28080>

