

Vampir & Vampirfürst

Vor- und Nachteile der Blutsauger

Neben den blutrünstigen Werwölfen gibt es in Skyrim auch Vampire – und Sie können einer von ihnen werden! Doch wie funktioniert das genau, was haben Sie davon, und wie werden Sie wieder menschlich? Von Dante McGee



Die Dämmerwacht ist der Ort, wo alles beginnt. Bevor Sie ein Vampirfürst werden können, müssen Sie sich den Vampirjägern vorstellen.

WIE KANN ICH VAMPIR WERDEN?

Vampir zu werden ist recht simpel, denn Sie müssen nichts weiter tun, als gegen einen dieser Blutsauger zu kämpfen. Der kann Sie dann mit der Krankheit **Sanguinare Vampiris** anstecken, die zur Vampirverwandlung führt. Haben Sie sich erstmal angesteckt, dauert es drei Tage im Spiel, bis die Metamorphose abgeschlossen ist. Während die-



Vampire treffen Sie an vielen Orten in Skyrim. Wenn Sie im Kampf (absichtlich) nicht aufpassen, werden Sie mit der Krankheit Sanguinare Vampiris angesteckt.

ser Zeit wird hin und wieder die Meldung »Dein Blut wallt im Sonnenlicht« angezeigt und deutet somit als einziges auf die Krankheit hin. Haben Sie die Wandlung vollzogen, müssen Sie natürlich Ihren Durst nach Blut stillen. Sowohl schlafende Gegner als auch NPCs sind hier Ihre bevorzugten Opfer. Ein einfacher Vampir zu sein ist schon cool, aber vielleicht gefällt Ihnen die Karriere als noch mächtigerer Vampirfürst noch mehr?

WIE WERDE ICH ZUM VAMPIRFÜRSTEN?

Es gibt zwei Wege, ein Vampirfürst zu werden. Im Verlauf der **Dawnguard**-Hauptstory (siehe unseren Guide dazu) erhalten Sie ein Angebot von **Harkon**, dem Vampirfürsten des Volkihar-Clans. Nehmen Sie dies an und Sie werden durch sein Blut zum Vampirfürsten aufsteigen. Schlagen Sie dieses Angebot aus, gibt es später noch die Möglichkeit,

sich im Seelengrab von **Serana** verwandeln zu lassen. Als Vampirfürst steht Ihnen dann auch ein komplett neuer Talentbaum zur Verfügung.

WELCHE VOR- UND NACHTEILE HABE ICH ALS VAMPIR?

Typisch für Vampire: Sie reagieren extrem empfindlich auf Sonnenlicht. Auch in Skyrim ist das der Fall, Tageslicht verletzt Sie langsam, Ihre Hitpoints purzeln. Gleichzeitig ist die Regeneration von Gesundheit, Ausdauer und Magicka stark reduziert. Dem können Sie jedoch durch entsprechende Talente oder Ausrüstung entgegenwirken. Natürlich sind Ihnen andere Charaktere jetzt öfter feindselig eingestellt, besonders, wenn Sie tagsüber unterwegs sind. Generell bietet es sich also als Vampir an, überwiegend nachts loszuziehen.

AUSWIRKUNGEN DES DURSTLEVELS

Stufe	Frostresistenz	Schwäche gegen Feuer	Schwäche gegen Sonnenlicht	Talent: Vampirischer Diener	Talent: Vampirische Sicht	Talent: Vampirischer Sog	Talent: Vampirische Verführung	Talent: Umarmung der Schatten
1	25 Prozent	25 Prozent	15 Punkte	Kreatur bis Stufe 6	keine Veränderung	2 Punkte Gesundheit kosten 5 Magicka (jeweils pro Sekunde)	-	-
2	50 Prozent	50 Prozent	30 Punkte	Kreatur bis Stufe 13	keine Veränderung	3 Punkte Gesundheit kosten 10 Magicka (jeweils pro Sekunde)	Kreatur bis Stufe 10 für 30 Sekunden	-
3	75 Prozent	75 Prozent	45 Punkte	Kreatur bis Stufe 21	keine Veränderung	4 Punkte Gesundheit kosten 12 Magicka (jeweils pro Sekunde)	-	-
4	100 Prozent	100 Prozent	60 Punkte	Kreatur bis Stufe 30	keine Veränderung	5 Punkte Gesundheit kosten 15 Magicka (jeweils pro Sekunde)	-	Unsichtbarkeit und Vampirische Sicht für 180 Sekunden



In der Dämmerhöhlenkaverne müssen Sie dieses Rätsel lösen – siehe Dawnguard-Guide.

Sie erhalten aber auch einige nicht zu verachtende Vorteile, wie 100-prozentige Resistenz gegen Krankheiten und Gifte. Zusätzlich können Gegner Sie um 25 Prozent schwerer entdecken, solange Sie schleichen, und Ihre Illusionszauber sind 25 Prozent mächtiger. Es gibt außerdem einige zusätzliche Fähigkeiten, die durch Ihren Durstlevel aktiviert werden: Je länger Sie kein Blut getrunken haben, desto mächtiger werden Sie. Um eine Stufe aufzusteigen, dürfen Sie 24 Stunden lang kein Blut trinken.

- ✦ **Schwäche gegen Sonnenlicht:** Gesundheit, Magicka und Ausdauer werden nicht mehr regeneriert. Zudem werden Gesundheit, Magicka und Ausdauer pro Stufe um den entsprechenden Punktwert reduziert.
- ✦ **Vampirischer Diener:** Ermöglicht es einmal pro Tag, eine tote Kreatur wiederzubeleben und für 60 Sekunden an Ihrer Seite kämpfen zu lassen. Die Stufe der Kreatur ist abhängig von der Stufe der Krankheit.
- ✦ **Vampirische Sicht:** Ermöglicht eine verbesserte Sicht bei Nacht und lässt sich jederzeit ein- und ausschalten.
- ✦ **Vampirischer Sog:** Sie können Ihrem Opfer Gesundheitspunkte absaugen – das kostet allerdings Magicka. Je höher Ihr Durstlevel, desto mehr Gesundheit gibt's als Gegenwert.
- ✦ **Vampirische Verführung:** Feinde und Kreaturen hören auf zu kämpfen. Mit dem Download-Inhalt **Dawnguard** ist es möglich, dieses Talent zu nutzen, um sich zu ernähren.
- ✦ **Umarmung der Schatten:** Sie können einmal pro Tag für drei Minuten unsichtbar werden und bekommen **Vampirische Sicht**. Bei Interaktionen wird die Unsichtbarkeit aufgehoben.

TALENTBAUM DES VAMPIRFÜRSTEN



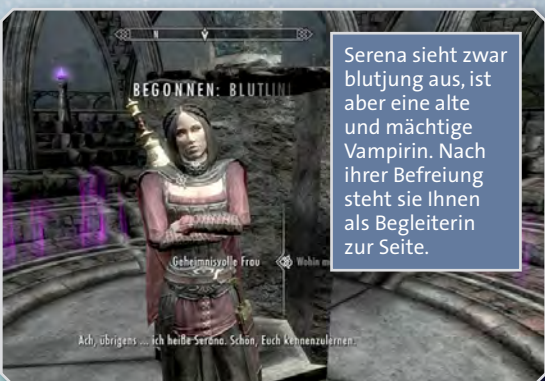
Um die erforderlichen Punkte zum Skillen im Talentbaum des Vampirfürsten zu sammeln, müssen Sie Feinde mit dem Blutmagiezauber oder durch einfaches Beißen töten. Jedes Talent im Baum erfordert dabei mehr Punkte, und je weiter Sie vorstoßen, desto mehr Aufwand ist erforderlich.

Nr.	Talent	Wirkung	Voraussetzung
1	Die Macht des Grabes	Gesundheit, Ausdauer und Magicka sind als Vampirfürst um 50 Punkte erhöht.	Keine
2	Vampirgriff	Blutmagie: Ermöglicht es, durch Telekinese eine Kreatur näher heranzuziehen.	Die Macht des Grabes
3	Gargoyle beschwören	Blutmagie: Ruft einen Gargoyle herbei, der an Ihrer Seite kämpft.	Vampirgriff
4	Leichenfluch	Blutmagie: Lähmt das Ziel kurzfristig.	Gargoyle beschwören
5	Unirdischer Wille	Magicka-Kosten für Blutmagie und Kräfte der Nacht um 33 Prozent reduziert.	Die Macht des Grabes
6	Blutheilung	Wenn Sie einen Feind im Nahkampf töten, stellen Sie Gesundheit wieder her.	Die Macht des Grabes
7	Giftige Klauen	Gegner kassieren durch Nahkampfangriffe zusätzlich 20 Punkte Giftschaden.	Blutheilung oder Unirdischer Wille
8	Nachtmantel	Umgibt Sie mit einem Schwarm Fledermäuse, die Feinden Schaden zufügen.	Giftige Klauen
9	Alle Kreaturen entdecken	Kraft der Nacht: Es können auch unbelebte Kreaturen durch Lebenssicht entdeckt werden.	Die Macht des Grabes
10	Nebelgestalt	Kraft der Nacht: Verwandelt Sie in eine Nebelgestalt und macht Sie kurzzeitig unverwundbar.	Alle Kreaturen entdecken
11	Übernatürliche Reflexe	Kraft der Nacht: Sie bewegen sich schneller, während alles andere langsamer wird.	Nebelgestalt

WIE WERDEN SIE DEN VAMPIRISMUS WIEDER LOS?

Dafür gibt es genau drei Möglichkeiten. Die erste und einfachste ist es, dass Sie sich in einen Werwolf verwandeln lassen. Dadurch sind Sie auch im Anschluss immun gegen die Krankheit **Sanguinare Vampiris**, durch die es überhaupt erst zur Verwandlung kommt. Möchten Sie kein Werwolf werden, bleiben Ihnen zwei Optionen. Die erste:

Haben Sie sich die Krankheit eingefangen, die Metamorphose jedoch noch nicht abgeschlossen, suchen Sie einfach einen **Altar der elf Göttlichen** auf. Die Krankheit wird so entfernt. Die zweite Möglichkeit: Sind Sie bereits ein Vampir oder gar Vampirfürst, können Sie das nur durch einen Besuch bei **Falio** in **Morthal** rückgängig machen. Er beauftragt Sie mit der Quest »Erwachen im Morgengrauen«, bei der Sie einen schwarzen Seelenstein mit einer Menschenseele füllen müssen. Anschließend kehren Sie zu ihm zurück und werden geheilt. Dies können Sie beliebig oft wiederholen.



Serena sieht zwar blutjung aus, ist aber eine alte und mächtige Vampirin. Nach ihrer Befreiung steht sie Ihnen als Begleiterin zur Seite.



Bringen Sie Serena nach Hause in ihr großes Anwesen, um mehr über Sie und die Vampire zu erfahren.



Serenas Vater, Lord Harkon, gehört zu den mächtigsten Vampiren, die es in Himmelsrand gibt.