

Über Werwölfe und Vampire

Beitrag von „Lord Voldemort“ vom 12. Dezember 2023, 19:57

Werwölfe und Vampire

In der Welt von Harry Potter gibt es auch Werwölfe und Vampire. Dabei sind sie kaum von J.K. ausreichend beschrieben worden, weshalb viel Interpretationsspielraum besteht. Um einen gemeinsamen Konsens für unser Forum zu finden, haben wir die folgenden Regeln definiert:

Über unsere Werwölfe

Generell werden keine Schüler als Werwölfe angenommen. Hiervon sind bekannte Buchcharaktere wie Remus Lupin in der Zeit der Marauders ausgenommen. Es sind keine Halbwerwölfe gestattet. D.h. die Krankheit ist nicht vererbbar. Während des laufenden Inplays ist es jedoch unter Absprache mit dem Team möglich, dass ein Schüler verwandelt wird.

Definition der Werwölfe

Symptomatik und Erscheinung

Die Krankheit ist magischer Natur und nennt sich „Lykanthropie“. Das bedeutet, dass wenn ein Werwolf in seiner tierischen Gestalt einen Menschen beißt, sich dieser automatisch mit der Krankheit ansteckt und somit auch ein Werwolf wird. Viele Muggel sind davon allerdings ausgenommen, da diese bereits an den Folgen ihrer Verletzungen sterben (siehe Professor Marlowe Forfang).

Betroffene sind stark geschwächt in der „Vollmond-Zeit“ und man sieht ihnen diese Schwäche auch an (z.B. durch Blässe). Sowohl emotional, als auch physisch nach der Vollmond-Zeit.

Es gibt keine Heilungsmöglichkeit vom Werwolffluch, es existiert nur der Werwolfbanntrank. Dieser ist äußerst schwer zu brauen und nicht in handelsüblichen Apotheken zu erwerben. Außerdem schmeckt er ekelhaft und wird durch das Hinzufügen von Zucker unbrauchbar.

Der Biss eines Werwolfs

Nach dem Biss kommt es bereits zu Symptomen, wie z.B. der Appetit auf rohes Fleisch, erhöhte Aggressivität, Fieber, aber auch das Gefühl von Schwäche, aufgrund der aufbrodelnden Infektion. Mit dem ersten Vollmond bricht die Krankheit schließlich gänzlich aus und der Betroffene wird zu einem wahren Werwolf.

Wenn ein Werwolf in seiner menschlichen Gestalt einen Menschen beißt, wird dieser zwar lykanthropische Symptome und Tendenzen aufweisen (z.B. Appetit auf rohes Fleisch oder Blässe), sich aber nicht verwandeln. Jeglicher Biss oder Kratzer eines Werwolfes hinterlässt permanente Narben, die sich auch nicht magisch heilen lassen, nur lindern.

Die Verwandlung eines Werwolfs

Die Verwandlung kann nicht beeinflusst werden, geschieht daher unter Zwang und ist schmerzhaft. Dabei spürt der Betroffene die Einzelheiten der Verwandlung (z.B. die Vergrößerung seines Kopfes, das Bilden von Krallen, Haare bohren sich durch alle Poren). Die Erscheinung eines Werwolfes gleicht der eines großen Wolfes. Die Schnauze eines Werwolfes ist allerdings etwas kürzer, sie haben menschliche Augen, sowie einen Quastenschwanz. Außerhalb ihrer Werwolfgestalt sind sie normale Menschen, teilweise mit leicht wölfischen Zügen (stärkere Behaarung oder ausgebildeten Reißzähnen)

Verhalten und Gesellschaft

Sie können ohne den Werwolfbantrank während des Vollmondes nicht zwischen Freund und Feind unterscheiden, ihnen fehlt zu diesem Zeitpunkt das menschliche Bewusstsein.

In diesem Zustand sind Werwölfe gefährlich und ihr Biss steckt andere Menschen an, sodass auch sie an der Lykanthropie „erkranken“. Tieren gegenüber sind sie ungefährlich, das betrifft auch Zauberer und Hexen in ihrer Animagi-Gestalt.

Es ist zu bedenken, dass gerade ein Werwolf schwer mit sozialer Ausgrenzung zu kämpfen hat (besonders auch mit rechtlicher/politischer). Während Voldemorts Herrschaft sind sie zwar geduldet, genießen aber auch hier nur wenig Ansehen unter den Zauberern. So werden kriminelle Machenschaften der Werwölfe begünstigt und teilweise auch gefördert.

ZM-Klassifizierung (im Werwolfzustand), Anti-Werwolf-Gesetz, Werwolf-Registrierung im Ministerium

Schwächen

Werwölfe besitzen spezifische Schwächen, darunter fallen Silber, Eisenkraut und Enthauptung. Unter dem Vollmond können sie ihre Verwandlung nicht steuern, lediglich mit dem Werwolfbantrank ihre Menschlichkeit erhalten, um nicht Freunde und Familie in ihrem verwandelten Zustand anzufallen.

Über unsere Vampire

Generell werden keine Schüler als Vampire angenommen, sie können aber unter Absprache mit dem Team im Verlauf des Inplays verwandelt werden oder geborene Vampire sein.

Definition der Vampire

Verwandlung und die Bedeutung des Blutes

Der Verwandlung eines Menschen in einen Vampir muss zwingend ein Biss eines Vampirs vorausgehen. Ohne diesen sind alle weiteren Unterpunkte zu diesem Anstrich wirkungslos, was die tatsächliche Verwandlung betrifft. (Das Verwandeln ohne Zustimmung des Teams ist untersagt!)

Gibt der Vampir einem Menschen lediglich etwas von seinem Blut, hat dies lediglich eine heilende Wirkung auf den Menschen, verwandelt ihn aber nicht direkt in einen Vampir. Unter den Vampiren gibt es seltene Exemplare, deren Blut eine zusätzliche berauschende Wirkung hat, ist jedoch extrem selten und Vampire, die dieses Blut haben, vermeiden es grundsätzlich, ihr Blut anderen zu geben.

Um zu einem Vampir zu werden benötigt es insgesamt vier Schritte:

- Von einem Vampir gebissen werden (mindestens die Hälfte des Blutes wird getrunken)
- Der Vampir gibt dem Opfer sein eigenes Blut (bleibt bis zu 24h im menschlichen Kreislauf)
- Das Opfer muss nun sterben
- Der neugeborene Vampir muss das Blut eines Menschen trinken (ansonsten stirbt er qualvoll)

Ob das Blut dabei von einem Muggel oder einem magisch Begabten stammt, ist irrelevant, Vampire machen da keine Unterschiede.

Zu Beginn ist ein neugeborener Vampir sehr sensibel und empfindlich auf Umwelteinflüsse, die Sinne sind schärfer und es dauert, bis er sich an den Körper gewöhnt hat. Auch sein Durstempfinden ist anfangs noch gesteigert und er benötigt mehr Blut, um ein Sättigungsgefühl

zu erreichen. Er verfällt auch leichter in einen Blutrausch, kann teilweise Freund und Feind dabei nicht unterscheiden.

Vampire besitzen eine gesteigerte Selbstheilung, allerdings können nicht alle Krankheiten mit der Verwandlung auch geheilt werden. Beispiel sind hier einige Arten von Krebs, welche sich durch das Zuführen von Vampirblut nur noch schneller ausbreiten und den Menschen dadurch noch schneller töten.

Erscheinung und Körperlichkeit

Vampire gelten als unsterblich, können somit ein Alter erreichen, das außerhalb der menschlichen Vorstellungskraft liegt. Geborene Vampire und Halbvampire altern bis zum 25 Lebensjahr wie Menschen, danach endet der Alterungsprozess. Gebissene Vampire verbleiben auf ihrem aktuellen Stand und können nicht altern, es ist in der Vampirgesellschaft verboten, Kinder unter 15 Jahren zu verwandeln. Wer es dennoch tut, wird im Normalfall hingerichtet.

Äußerlich unterscheiden sich Vampire kaum von Menschen, haben jedoch weniger mit Hautproblemen oder dergleichen zu kämpfen. Ihre Erscheinungsform scheint ebenmäßiger und anziehender. Es gibt aber natürlich auch hier Ausnahmen, wer schon als Mensch keine Augenweide war, wird es auch nicht als Vampir.

Vampire können zwar Kinder bekommen, allerdings fällt es ihnen schwerer, als Menschen. Ihnen fehlt schlicht der Anreiz dafür. Sie leben ewig und mehr Vampire bedeutet auch mehr Konkurrenz. Gebissene Vampire können keine Kinder zeugen.

Untereinander können Vampire sich vor allem am Herzschlag erkennen, bei Gebissenen fehlt dieser fast völlig, Geborene besitzen einen auffallend langsamen und leisen. Auch ihr Geruch gibt einen Hinweis auf ihren Zustand. Vampire riechen meist etwas süßlich. Durch ihre Fähigkeit Auren zu sehen, können sie aber auch eine rötliche Corona um andere Vampire erkennen.

Menschliche Nahrung bringt Vampiren nichts, zwar können sie diese zum Schein zu sich nehmen, schmeckt aber meist nur nach Staub und Pappe. Alkohol hingegen wird gern getrunken, allerdings benötigt es deutlich mehr, um eine Wirkung auf Vampire zu haben.

Fähigkeiten

Vampire sind schneller, ausdauernder und stärker als normale Menschen. Sie besitzen verbesserte Sinne, Reflexe und Selbstheilungskräfte. Entgegen landläufiger Meinung können sie sich aber nicht in Fledermäuse verwandeln oder fliegen. Allerdings färben sich ihre Augen bei starken Gefühlsausbrüchen rot und ihre Eckzähne treten zu Tage. Geborene Vampire besitzen außerdem eine individuelle Gabe, die auch kein anderer aufweist. Es benötigt jedoch viele Jahre, um sie zu entdecken und zu beherrschen.

Schwächen

Für alle Vampire gibt es einige Schwächen darunter zählen Silber, Eisenkraut, Weihwasser, Knoblauch, Sonnenlicht, ein Pflock ins Herz und Enthauptung. Auch der Biss eines Werwolfs ist tödlich für sie.

Selten können Vampire sich begrenzt im Tageslicht (d.h. Wolken, Schatten) aufhalten, dabei hilft ihnen ein magischer Gegenstand (z.B. ein Schmuckstück). Trotz diesem werden die vampirischen Fähigkeiten im Tageslicht geschwächt und sie benötigen mehr Blut, um wieder zu Kräften zu kommen. In direktem Sonnenlicht fängt ihre Haut erst an zu kribbeln, wirft dann Blasen und schließlich verbrennen sie zu Asche.

Verwandelte Vampire nehmen ihre Charaktereigenschaften mit in ihr Vampirdasein, werden teilweise sogar noch verstärkt, heißt, war jemand besonders ängstlich oder tapfer, dann ist er dies auch als Vampir.

Gesellschaft und Verhalten

Vampire sind von der magischen Gesellschaft zwar als menschenähnlich eingestuft und werden als auch an politischen Entscheidungen einbezogen, allerdings gelten Vampire als grausame und dunkle Kreaturen vor denen viele sich fürchten. Zentauren und Wassermenschen weigern sich zum Beispiel, mit ihnen auf eine Stufe gestellt zu werden.

Offiziell dürfen Vampire sogar gejagt werden, wenn sie über die Strenge schlagen und das Geheimhaltungsabkommen gefährden.

Vampire selbst interessieren sich kaum bis gar nicht für die magische Gesellschaft und deren Belange, wenige Ausnahmen gibt es immer, aber der Großteil sieht eher mit einem spöttischen Lächeln dem Treiben zu.

Zusatz

Diese Regeln gelten ab Veröffentlichung (12.12.2023) dieser und dienen zur besseren Übersicht, sowie Einheitlichkeit dieser Wesen. Das bedeutet, die bereits bestehenden Charaktere bleiben so, wie sie sind.