



Ein Albenkrieger ist der reinste Vertreter der Alben. Die Krieger sind besonders starke und mächtige Krieger, deren Waffen zielsicher und tödlich treffen. Ihr Talent heißt Waffenkunst.

Sie sind stark im Kampf und feurige Liebhaber und sehen sich selbst als die reinen und wahren Alben die das Wesen der Alben, die Kunst des Kampfes und die Leidenschaft der Liebe am reinsten vertreten.

Häufig führen sie im Kampf, aber die Geschicke der Häuser überlassen die Krieger anderen, ruhigeren Vertretern ihrer Art. Sie selbst sind oft zu impulsiv um zu führen. Ihre Leidenschaft ist sowohl ihre Stärke als auch ihre Schwäche.

Die Struktur der Häuser der Alben bindet die Krieger ein, doch dort und dann wo die Struktur fehlt suchen sie nach einer Bestimmung und viele leben als gefürchtete Söldner und beginnen andere ihrer Art zu jagen, da sie das was sie spüren und können falsch deuten. So sind Jäger häufig Kriegeralben.

Ihr Totem ist häufig ein Wolf, immer aber ein Raubtier.

## Das Blut des Alben

Das Blut eines Kriegers hat besondere Kraft:

Wenn er es auf eine Waffe schmiert, es reicht eine Blutportion, so verdoppeln sich die Schadenswürfel der Waffe (alle Boni eingerechnet). Schmiert er das Blut auf eine Rüstung, verdoppelt sich der Schutz der Rüstung. Spritzt er das Blut auf eine Rüstung und setzt einen Willenspunkt, verliert die Rüstung an Schutz und schützt nur noch wie normale Kleidung.

Außerdem kann ein Albe mit seinem Blut ein Tier an sich binden und zum Kampfgefährten ausbilden. Das Tier muss das Blut des Alben trinken, und der Albe würfelt auf Idee+Empathie.

Es sind 5 Erfolge notwendig. Erreicht der Albe mit dem ersten Wurf keine 5 erfolge, kann der Wurf nach Mitternacht wiederholt werden. Das Tier muss dabei erneut Blut des Alben trinken, und es wird für jeden Tag der vergeht einer der errungenen Erfolge abgezogen, bis keiner mehr da ist, und der Albe quasi von vorne beginnt. Hat der Albe 5 Erfolge erreicht, ist ihm das Tier treu ergeben.

Außerdem erhöhen sich seine Kampfwerte: Natur, Körper, Tod, Leben und Zeit erhöhen sich um die Hälfte (aufgerundet) des eigentlichen Wertes. Also z.B von 4 auf 6, von 2 auf 3, von 5 auf 8.



# Talente der Krieger

## Waffenkunst

- Stufe 1, starker Angriff: Bei jedem Angriff mit einer Nahkampfwaffe hat der Krieger einen automatischen Erfolg. Nutzt er seine eigene Waffe, hat er zwei automatische Erfolge (zusätzlich zu allen weiteren Boni und Vorteilen).
- Stufe 2, Berserker: Im Laufe des Kampfes geht der Albe in eine Art Berserkermodus: Er hört nicht auf zu kämpfen, bis der letzte Feind tot ist. Dafür spürt er keine Wunden mehr, nur wenn er stirbt, kippt er um. Zu Beginn des Modus würfelt er auf Körper + Waffenkampf. Die Erfolge bekommt er jeweils als zusätzliche Würfel für seinen Körperwert und für seinen Naturwert. Um in den Berserkermodus zu gehen muss der Albe einen Willenspunkt setzen.
- Stufe 3, Leidenschaft: Wesen welche sich grundsätzlich von dem Krieger sexuell angezogen fühlen könnten (heterosexuelle Mitglieder des andere Geschlechts, homosexuelle Mitglieder des eigenen Geschlechts). Jede Aktion die einen Wurf auf Verführung erfordert gelingt, wenn ein Willenspunkt eingesetzt wird und ein Wurf auf Körper + Verführen gelingt. Das Opfer kann Willenspunkte gegen die Verführung setzen, je einen für den Willenspunkt, den der Albe setzt und jeden Erfolg aus seinem Wurf. Der Albe kann seine Verführung jede Runde wiederholen und das Opfer muss sich mit den verbleibenden Punkten weiter erwehren. Für die Runde in der sich das Opfer gegen die Verführung wehrt, ist es auf den Alben konzentriert und nimmt seine Umgebung nur undeutlich wahr.
- Stufe 4, Eherne Wache: Der Albe hält bis Mitternacht eine Position. Wird er angegriffen, hat er den ersten Schlag, er kann nicht unbemerkt angegriffen werden und er hat auf jeden Angriff eine Verteidigung mit um 2 verringerter Schwierigkeit. Für die eherne Wache setzt der Albe zu Beginn der Wache einen Willenspunkt.
- Stufe 5, Kampfgestalt: Der Albe wächst um (Natur + Sport) Zentimeter, und seine Kampfwerte erhöhen sich: Natur +4, Körper +4, Tod +4, Leben +4, Zeit +4. Seine Kleidung wächst mit, und schrumpft nach Ende des Zaubers auch wieder. Der Albe muss einen Willenspunkt setzen. Der Zauber endet um Mitternacht, kann aber auch jederzeit abgebrochen werden.
- Stufe 6, Das Schwert des Kriegers: Wenn der Albe die Hand hebt und einen Willenspunkt oder einen Traumpunkt setzt, erscheint in seiner Hand ein rot schimmerndes Schwert mit den Werten: Schaden Natur +6, Schwierigkeit 7, und mit einem Würfelbonus von 2 Würfeln auf den Angriff. Das Schwert verschwindet, wenn der Albe es verschwinden lässt. Er kann es nicht ablegen.