

Die Heiler der Alben sind in der Lage besonders schwere Verletzungen zu heilen. Sie sind auch Kämpfer und beeindruckende Liebhaber, wie alles Alben, aber ihre große Gabe liegt nicht darin Leben und nehmen, sondern Leben zu erhalten. Viele von ihnen sind Ärzte oder Rettungssanitäter. Ihre Berufung ist es die Verletzten des Kampfes zu versorgen und wieder für den Kampf zu stärken. Ihr Talent heißt Heilung.

In den Welten und zu den Zeiten zu denen die Alben sicher ihrer bewußt und organisiert sind, sind Heiler ein fester und angesehener Bestandteil jedes Hauses und jeder Gruppe von Alben. Sie verdeutlichen die lebensbejahende Seite der Alben und haben die Kraft die Wunden der Kämpfer zu heilen und die Schmerzen die ihnen ihre Kämpfe zufügen zu lindern.

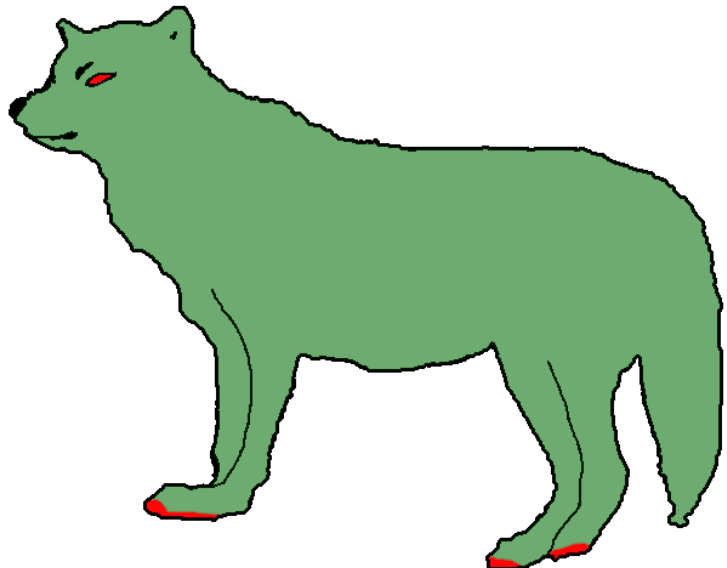
Ihr Totem ist häufig ein Hase oder Kaninchen, aber auch Schlange und Wölfe sind verbreitete Totems für Heiler.

## Wolfsgestalt

Ein Heiler kann sich in einen Wolf und in eine riesenhafte Zwischengestalt zwischen Mensch und Wolf, mit Klauen, scharfen Zähnen und roten Augen, verwandeln. Jede Verwandlung (auch die zum Menschen) kostet ihn einen Willenspunkt. In jeder Gestalt kann der Heiler beliebig lange bleiben. Stirbt er, wird er zum Menschen.

Grundsätzlich verwandelt sich der Heiler, nicht seine Kleidung und auch keine Gegenstände können mitgenommen werden.

In der Zwischengestalt gelten höhere Kampfwerte: Natur +6, Körper +4, Tod +4, Leben +3. Dafür werden alle geistigen Werte halbiert. Der Wolf hat deutlich erhöhte Wahrnehmung auf Riechen und hören (Schwierigkeit sinkt um 3).



Viele junge Heiler erfahren von ihrer Gabe dadurch, dass sie sich in einen Wolf verwandeln. Dies kann große Verwirrung auslösen. Auf vielen Welten und zu vielen Zeiten werden sie nicht als Alben, sondern als Werwölfe angesehen und häufig gefürchtet. Dass ihre wahre Gabe das Leben und die Heilung sind ist weitgehend unbekannt.

# Talente der Heiler

## Heilung

- Stufe 1, Heilen: Der Albe hat zwei automatische Erfolge auf jede (nicht magische) Heilung die er vornimmt, und regeneriert jede Nacht die Anzahl seiner Stufen in Heilung zusätzlich an Triadenpunkten. (kostenlos)
- Stufe 2, Blutung stoppen: Der Albe kann Blutungen stoppen, in dem er die Hand auf die Wunde legt. Hierfür genügt ein Wurf auf Körper + Heilen. Für jeden Erfolg erhält das Opfer einen Instinktpunkt zurück.
- Stufe 3, Handauflegen: Wenn der Heiler seine Hand auflegt, kann er eine Verletzung heilen, mit einem Wurf auf Leben + Heilen. Jeder Erfolg bringt drei Instinktpunkte zurück.
- Stufe 4, Heilende Ruhe: Ein Wurf auf Geist + Empathie ist notwendig und der Albe setzt einen Willenspunkt. Das Opfer wird ruhig, stellt Handlungen ein, und gewinnt dafür jede Minute die der Zauber andauert einen Instinktpunkt zurück. Ab 3 Erfolgen ist die Ruhe so total, dass es einschläft und frühestens nach einer Stunde wieder erwacht.
- Stufe 5, schmerzender Griff: Der Albe kann mit seiner Berührung eine sich sofort entzündende schmerzhaft Infektion auslösen. Hierfür setzt er einen Willenspunkt und würfelt auf Leben + Botanik. Erzieht er zwei Erfolge durchdringt die Kraft Stoff, bei drei Erfolgen Leder und ab 5 Erfolgen auch Metall oder Kevlar. Die Wunde ist klein, aber schmerzhaft. Sie wird rot und entzündet sich. Jede weitere Runde verursacht die Wunde soviel Schaden, wie der Wert Körper des Alben ist, bis sie medizinisch versorgt wurde, danach verhält sie sich wie eine normale entzündete Wunde. Mit dem Einsatz von Willenspunkten kann der Albe seinen Wurf verstärken und auch die Wirkung verschlimmern. Setzt der Albe, solange der Zauber wirkt, Willenspunkte kann er je Willenspunkt einen Schadenpunkt hinzufügen, allerdings wirkt der einzelne Willenspunkt nur einmal und nicht über mehrere Runde, ggf müssen neue Willenspunkte gesetzt werden. Das Opfer hat allerdings die normalen Rettungswürfe gegen entzündete Wunden.
- Stufe 6, Regeneration: Der Albe kann Körperteile oder auch Organe nachwachsen lassen. Dies braucht Erfolge auf Körper + Heilen. Es sind je nach Menge, Größe und Komplexität des Körperteils mehrere Erfolge notwendig. Für eine Finger braucht es zwei Erfolge, für eine Handfläche 3, für einen Arm oder Bein 6, Organe brauchen 4–6 Erfolge, Sinnesorgane 4 Erfolge etc. In jedem Fall muss der Heiler einen Willenspunkt setzen.