



Schmiede haben die Gabe Dinge zu formen und herzustellen. Sie schaffen die legendären Waffen der Alben und sind dafür hoch angesehen. Sie verstehen sich auf das Materielle, auf die Dinge die sind und die man anfassen kann. Sie vertrauen der Wissenschaft und dem konkreten und setzen die Materie an den Anfang des Seins. Sie können die Materie verändern und bezaubern und mit ihr spielen, da sie ihre innere Struktur verstehen und ihr nahe sind. In jeder Organisation der Alben sind Schmiede zu finden, und dort und dann wo Alben keine Organisation kennen, formen sie häufig die Waffen der Jäger.

Die ersten Schmiede und Handwerker auf den 8 Welten waren Schmiede der Alben. Sie legten die Grundlage für das Bearbeiten und Verwandeln der Dinge auf dieser Welt. Es waren schon Schmiede, die damit begannen aus Steinen Beile und formen, und Schmiede haben die ersten Schwerter geschmiedet.

Ihre Totems sind häufig Raubtvögel.

Ihre Talent ist die Schmiedekunst.

Das Blut der Elemente

Lässt der Albe einen Tropfen Blut auf etwas tropfen, setzt einen Willenspunkt und würfelt auf Materie + Chemie, so kann er jede Materie in eine anderen verwandeln, wenn er mindestens 3 Erfolge erzielt. Hierzu kann er nachwürfeln, wenn er einen weiteren Willenspunkt je Wurf investiert (ein Wurf braucht eine Runde Zeit). Die Menge der Materie ist auf einen Liter x Erfolge je Tropfen Blut beschränkt. Es kann aber durch anderes Blut von intelligenten Wesen (Menschen, Feen etc.) ersetzt werden. Vom Alben muss nur 1/12 des verwendeten Blutes, mindestens aber ein erster Tropfen stammen.

Auf diese Weise kann der Albe auch Luft in jede Art Materie umwandeln. Die Form bleibt erhalten, umgewandelte Luft wird also zu einem Klumpen roher Materie. Werden Gegenstände umgewandelt, bestehen sie danach aus anderer Materie, aber behalten ihre alte Form. Es braucht einen Zauber für jede Art von Materie in die etwas verwandelt wird, das Ursprungsobjekt kann aus unterschiedlicher Materie bestehen. Versuchen Alben auf diese Weise tiersches Leben zu verzaubern, müssen sie zuerst die Anzahl der Instinktpunkte ihres Opfers mit eigenen Erfolgen im Zauber bezwingen ehe sie beginnen ihre 3 Erfolge zu erwürfeln. Sie brauchen also 3 Erfolge mehr, als ihr Opfer Instinktpunkte hat. Außerdem kann ein intelligentes Opfer Triadenpunkte gegen den Zauber setzen.

Talente der Schmiede

Schmiedekunst

- Stufe 1, Schwerter schmieden: Alben der Materie sind besonders gute Schmiede. Sie brauchen Eisen, Feuer einen Ambos und einen Schmiedehammer und sind in der Lage besonders gute und elegante Schwerter herzustellen. Dies erfordert nur einen Wurf auf Materie + Handwerk. Insgesamt müssen sie 5 Erfolge zusammenbekommen. Jeder Wurf bedeutet 10 Minuten Schmiedearbeit. Jeder weitere Erfolg bringt einen Bonus von einem Würfel auf jeden Angriff mit dem Schwert, das Maximum an Boni ist 5.
- Stufe 2, Rüstung schmieden: Analog zu Schwerter schmieden, nur dass auch Leder gebraucht wird. Der Albe schmiedet jedes Rüstungsteil einzeln, es reichen allerdings jeweils 2 Erfolge und jeder weitere Erfolg bringt einen zusätzlichen Rüstungswürfel, bis maximal 2 je Rüstungsteil.
- Stufe 3, schwerer Schlag: Für jede Stufe im Talent Schmiedekunst erhält der Albe einen zusätzlichen Würfel zu seinem Schaden beim Kampf mit der Waffe.
- Stufe 4, Wunden: Nur durch die Berührung des Alben öffnet sich der Körper seines Opfers und es entstehen Wunden. Hierfür setzt der Albe einen Willenspunkt und würfelt auf Materie + Nahkampf. Die Anzahl seiner Erfolge erleidet das Opfer an Schaden. Dabei entstehen deutliche Wunden am Körper des Opfers. Der Albe kann diese Gabe auch einsetzen um gezieht den Körper seines Opfers zu öffnen. In dem Fall muss er den Körper an der Stelle die er öffnen will berühren und es entsteht der entsprechende Schaden.
- Stufe 5, schmelzendes Schwert: Der Albe setzt zu Beginn des Kampfes, oder dann wenn er die Gabe aktivieren will, einen Willenspunkt. Ab der folgenden Rund ist er in der Lage mit seinem Schwert durch jede Materie zu schneiden, als wäre es Butter. Es gibt keinen Rüstungsschutz gegen das Schwert des Alben und er hat einen automatischen zusätzlichen Erfolg auf seinen Schaden.
- Stufe 6, Handwerk: Der Albe ist in der Lage aus jedwedem nicht lebendigen Material (Holz das nicht mehr am Baum ist, ist auch nicht mehr lebendig) jedweden Gegenstand zu formen, solange es genug Material für den Gegenstand gibt. Hierfür würfelt der Albe auf Körper + Handwerk und setzt einen Willenspunkt. Ab 3 Erfolgen entsteht aus der Materie der gewünschte Gegenstand. Bei einem oder zwei Erfolgen entsteht ein Gegenstand deutlich eingeschränkter Qualität mit Mali. Ab 5 Erfolgen hat der Gegenstand eine deutlich bessere Qualität mit entsprechenden Boni.