

Die härtesten Alben sind die Rächer. Sie kommen ungesehen und lautlos und hinterlassen Tod und Vernichtung. Ihre Gabe ist der Tod und der Tod bedeutet Ende, Stillstand und Stille. Der Tod bedeutet aber auch Immunität gegen Krankheiten. RÄCHER Daher verfügen Rächer auch über Heilkräfte, da sie Krankheiten und jedweden Befall von Lebendigem stoppen können.

> Die Alben sind lautlose und tödliche Killer. Zudem haben sie eine Affinität zu Feuer. Sie können ihr Blut entzünden und in ihrer Hand ein Flammenschwert entstehen lassen, wenn sie mächtig genug sind. Es sind düstere Krieger mit starken Prinzipien die selten Gnade kennen.

In den Häusern der Alben sind die Rächer starke und gefürchtete Krieger. Da sie oft etwas Düsteres umgibt, werden sie selbst von anderen Alben gefürchtet und auch geachtet.

Fehlen die Häuser der Alben, so tun sich gerade Rächer als erbarmungslose Jäger hervor, ob alleine oder im Dienste einer Organisation wie der Kirche.

Ihr Totem ist häufig ein Rabe oder ein Raubvogel, aber auch Panther haben sie als Totemtiere. Ihr Talent ist die Stille.

Blutsfeuer

Der Albe kann sein Blut entzünden. Er muss es nur vergießen und sich kurz konzentrieren. Das vergossene Blut wird, wenn er einen Willenspunkt setzt, sofort zu brennen beginnen, als bestände es aus Öl oder einem ähnlichen Brennstoff. Schneidet der Albe sich eine Wunde z.B. in die Hand, kann er auch dort eine Flamme entstehen lassen. Er selbst wird von dem Feuer aus seinem Blut nicht verletzt, andere schon. Mit einem Wurf auf Tod + Physik kann der Albe je Erfolg ein Wesen oder einen Gegenstand ebenfalls davor bewahren von dem Feuer geschützt zu werden.

Blut, dass einem Instinktpunkt des Alben entspricht, kann dabei eine Flamme von der Größe einer Fackel eine Stunde lang brennen lassen. Natürlich verliert der Albe auch den Instinktpunkt, wenn er das Blut verbrennt, oder auch mehrere Instinktpunkte, wenn er mehr Blut verbrennt.



Talente der Rächer

Stille

- Stufe 1, Totenstille: Was auch immer der Albe tut, es verursacht absolut kein Geräusch. Hierfür muss er nur einen Willenspunkt setzen. Diese Kraft hält an, bis er sie aufhebt, längstens aber bis zur Nacht. Allerdings kann er dann auch nicht sprechen.
- Stufe 2, Der letzte Schlag: Die Angriffe des Alben sind besonders stark. Er setzt einen Willenspunkt und bekommt so viele automatische Erfolge zusätzlich auf seinen Schaden, wie er Punkte im Talent Stille hat.
- Stufe 3, Heilung: Der Albe kann sich oder andere, die er berührt, von Krankheiten heilen. Hierfür setzt er einen Willenspunkt und würfelt auf Tod + Heilen. Auf diese Weise müssen je nach Schwere der Krankheit 3 bis 5 Erfolge gesammelt werden, um die Krankheit zu besiegen. Der Albe muss für jedes Nachwürfeln einen Willenspunkt setzen und kann nur einmal am Tag diesen Zauber anwenden. Währenddessen schreiten Krankheiten für gewöhnlich fort, und von den schon erziehlten Erfolgen wird täglich ein Erfolg wieder abgezogen. Dies gilt allerdings nur für Krankheiten welche durch Bakterien, Viren oder ähnliche Organismen hervorgerufen wird. Der Zauber funktioniert indem er die feindlichen Organismen abtötet und kann nur entsprechende Krankheiten heilen.
- Stufe 4, Flammenschwert: Der Albe muss nur irgendetwas in der Hand halten einen Willenspunkt setzen und auf Tod + Waffenkampf würfeln. Sofort entsteht in seiner Hand ein flammendes Schwert. Dieses Schwert hat die Angriffswerte, des Alben mit seiner bevorzugten Waffe. Außerdem verursacht das Schwert soviel Feuerschaden, wie der Zauber Erfolge erziehlt hat. Ab 3 Erfolgen auf den Zauber, setzt das Schwert was es berührt in Brand.
- Stufe 5, Allgemeine Stille: Um den Alben herum ist kein Geräusch zu hören. Hierfür würfelt
 der Albe auf Tod + Heimlichkeit und setzt einen Willenspunkt. Je Erfolg erstreckt sich die
 Stille auf einen Meter Umkreis. Der Zauber dauert bis er abgebrochen wird, längstens aber bis
 der Mond aufgeht.
- Stufe 6, Blutswaffen: Der Albe schmiert sein Blut auf seine Waffe und setzt einen Willenspunkt. Von da an macht die Waffe besonderen Schaden (egal wer sie führt). Trifft die Waffe und das Opfer verliert Instinktpunkte, was bedeutet, das die Waffe in den Körper des Opfers eingedrungen ist, so ist sie tödlich. Jeden weiteren Tag verliert das Opfer so viele Instinktpunkte, wie der Albe Punkte auf Tod hat, bis es stirbt. Dies geschieht nicht durch Krankheiten, die durch den Zauber Heilung gestoppt werden können, sondern dadurch, das der Tod langsam in den Körper eindringt und ihn absterben lässt.