



## Allgemeines

### Automatische Talente

#### **Die Waffe des Alben**

Jeder Albe hat eine Waffe, mit welcher er besonders verbunden ist. Er wächst quasi mit ihr zusammen und erhält mit der Zeit positive Modifikationen auf die Waffe. Nach 6 Kämpfen erhält er +1 auf den Angriff, nach weiteren 6 weitere +1, bis er eine Modifikation von +6 auf die Waffe hat.

Für andere wird die Waffe immer schwerer zu führen. Die Modifikation wird -1 nach 6 Kämpfen, weitere -1 nach weiteren sechs Kämpfen, bis zu -6.

Dafür muss der Albe die Waffe bevorzugt führen und bewusst als seine Waffe annehmen.

#### **Die Animalität des Alben**

Alben haben etwas Anziehendes, Animalisches. Sowohl Verführungen zu sexuellen Abenteuern als auch Provokationen zu Streit und Einschüchterungen anderer gelingen ihnen leichter als anderen.

Die Schwierigkeit sinkt für sie um Macht (Wille)-2.

# Erlernbare Talente

## Schnell

Alben können schneller agieren, als andere: Je Stufe erhalten sie eine Handlung in der Runde dazu.  
(automatisch)

## Stark

Alben sind besonders stark: Je Stufe erhalten sie einen automatischen Erfolg auf alle Naturwürfe dazu.  
(automatisch)

## Cool

- Stufe 1, Ettiquette: Der Albe erhält soviele automatische Erfolge auf soziale Aktionen, wie er Stufen in diesem Talent hat.
- Stufe 2, Einschüchtern: Das Gegenüber traut sich nicht dem Alben zu widersprechen. Hierfür muss der Albe auf Natur + Waffenloser Kampf würfeln. Nun kostet es so viele Willenspunkte ihm zu widersprechen, wie er Erfolge erzieht hat. Allerdings basiert diese Stufe rein auf Einschüchterung, das Opfer ist nicht überzeugt, es traut sich nur nicht zu widersprechen.
- Stufe 3, Rufen: Der Albe kann jede Person rufen, mit der er schon einmal gesprochen hat. Hierfür muss ein Wurf auf Körper + Rhetorik mindestens 3 Erfolge erziehen. Will der Albe, dass das Opfer seines Rufes diesem auch folgt, so muss er einen Willenspunkt setzen. Natürlich kann auch das Opfer Willenspunkte setzen und sich so gegen den Ruf wehren. Es gewinnt das Duell, wer die meisten Punkte setzt.
- Stufe 4, Beeindrucken: Der Albe beeindruckt die anwesenden Personen so stark, dass sie seinen Worten Glauben schenken und ihn unterstützen. Hierfür ist ein Wurf auf Hülle + Empathie notwendig. Es müssen 3 Erfolge erzieht werden, damit das Talent umfassend wirkt. Weniger Erfolge bedeuten eine entsprechend geringere Wirkung.
- Stufe 5, Dringender Ruf: Der Albe kann Leute mit denen er schon einmal gesprochen hat zu sich zitieren, wenn er einen Willenspunkt setzt. Die Opfer können dem Ruf durch Einsatz von Willenskraft nur für eine Runde je Punkt widerstehen.
- Stufe 6, Alpha: Der Albe setzt einen Willenspunkt. Nun wird seine Stellung als Anführer wird allgemein anerkannt und auf ihn wird gehört. Jedweder Widerspruch erfordert den Einsatz von Willenspunkten. Wenden zwei Alben diese Talentstufe an, gewinnt der mit den meisten aktuellen Willenspunkten. Der andere wird sich unterwerfen (oder gibt Willenspunkte für einzelne Handlungen aus). Die Wirkung endet bei Vollmond.

# Berserkergang

Jedesmal, wenn ein Albe beim Einsatz seiner Kräfte eine 1 würfelt, wird dies notiert. Hat er 12 Einsen beisamen, so bekommt er einen Berserkerpunkt, und die Zählung beginnt von neuem, für weitere Berserkerpunkte. Von nun an wird jeder Einsatz der Fertigkeiten eines Alben drohen ihn mitzureissen: Es erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Geist + gegen die Anzahl der Berserkerpunkte als Schwierigkeit (es wird mit W12 gewürfelt). Misslingt dieser Wurf, kann der Albe mit seiner Handlung nicht aufhören. Er ist gefangen in seiner eigenen Leidenschaft und kann sie nicht stoppen. Mit dem Einsatz von Willenspunkten kann der Albe den Wurf wiederholen, bis er gelingt oder bis keine Willenspunkt mehr da sind, und der Albe in wilder Raserei versinkt, die nur die Spielleitung beenden kann. Eine solcher Berserkergang endet erst, wenn die Tat vollbracht ist.

- Befindet sich der Albe im Kampf, so schlägt er auf alles ein, was sich bewegt.
- Ist er von sexueller Gier gepackt, wird er diesem hemmungslos nachgehen, bis sein Verlangen gestillt ist (was bei Alben durchaus dauern kann).

Konnte der Albe dem Berserkergang erfolgreich widerstehen, so verfliegt der Drang und eine der notierten Einsen kann gestrichen werden. Ist derzeit keine 1 notiert, wird ein Berserkerpunkt gestrichen, und die 11 verbliebenen Einsen werden notiert.

Es ist auch möglich durch besondere Meditationsübungen zu lernen den Berserkergang zu beherrschen. Diese Übungen können von besonderen Lehrmeister (die mit Vorlieben auf fernöstlichen Bergen leben, so sagen es zumindest die Gerüchte) erlernt werden und kosten Erfahrungspunkte, und viel Geduld so wie die Bereitschaft grünen Tee zu trinken, während man im Schneidersitz den Weisheiten des Lehrers lauscht.