



Die Medien haben sich dem Kontakt mit dem Jenseits verschrieben. Ihre Fähigkeit ist zwar auf den Geist und nicht auf den Tot gerichtet, doch gerade dadurch sind sie diejenigen, die mit den Seelen der Verstorbenen in Kontakt treten können. Sie sind geistig ausgerichtet und für Alben sehr wenig an körperlichen und weltlichen Vorgängen interessiert. Dazu kommt eine gewisse Affinität zum Mond, der für Alben eine Gefahr darstellt. Einerseits spüren Medien eine gewisse Verwandtschaft zum Mond. Er ist ihnen nahe, ist Teil ihrer Selbst. Andererseits spüren sie als Alben Furcht vor dem Mond. Silber und Mond sind für sie ebenso gefährlich, wie für alle anderen Alben auch, trotzdem sind sie ihnen aufgrund ihrer Ausrichtung verwandt und sie können sie sogar nutzen.

Dort wo es keine albischen Strukturen gibt, neigen Medien dazu durch diesen Konflikt unvorhersehbar und aggressiv zu werden. Sie sind hin und her gerissen, neigen zu Wutausbrüchen und bipolaren Störungen und können sich nur schwer selbst halten. Viele werden darum Teil einer Sekte oder anderen Gemeinschaft, die ihnen den nötigen Halt gibt.

Innerhalb einer albischen Struktur hingegen kann ihr Verständnis und ihr Wissen von großem Wert sein. Daher haben Medien trotz ihrer für Alben seltsamen Art unter den Alben ihren Platz.

Ihr Talent ist die Geisterbeschwörung.

Ihre Totems sind häufig kleine Nager oder Vögel so wie schnelle Huftiere, wie Pferde, Reh, Antilopen etc.

Körperlos

Der Albe kann sich aus seinem Körper lösen und umhergehen, wenn er einen Willenspunkt setzt. Er kommt jederzeit wieder in seinen Körper hinein, muss aber für jedes Verlassen Punkte setzen. Solange der Albe seinen Körper verlassen hat, ist dieser komplett handlungsunfähig. Will der Albe körperlos handeln, so würfelt er auf Geist + Akrobatik. Dann handelt der Geist des Alben, während sein Körper inaktiv bleibt. Für jeden Erfolg hat er eine Handlung (sichtbar werden und sprechen ist dabei eine Handlung, ebenso wie etwas verschieben oder werfen). Will er nachwürfeln, so muss er weitere Willenspunkte setzen.

Der Albe kann solange außerhalb seines Körpers bleiben, wie er will. Allerdings kann der Körper ohne Geist nicht handeln, nicht essen, nicht trinken Nur die automatischen Körperfunktionen wie atmen, aber auch verdauen, funktionieren. Bleibt der Körper alleine, so wird er ohne Geist einfach verhungern. Wird der Körper verletzt oder irgendwie beschädigt, so spürt der Geist dies und kann zurückkehren. Er kann sich aber auch gegen eine Rückkehr entscheiden.

Talente der Medien

Geisterbeschwörung

- Stufe 1, Körperlose Seelen: Der Albe kann Seelen rufen, die in keinem Körper wohnen. Meist sind das die Seelen recht frisch Verstorbener. Er kann sie rufen, sehen und mit ihnen sprechen, sofern sie sich auf der gleichen Welt wie der Albe befinden. Hierfür setzt der Albe einen Willenspunkt und würfelt auf Geist + Okkultismus. Nun nähern sich Geister, welche in der Nähe sind. Je Erfolg kann der Albe einen Geist rufen. Es müssen nicht die Geister von Toten sein, der Zauber wirkt auf jede Seele die ohne Körper unterwegs ist.

Sucht er einen bestimmten Geist, so sollte er zumindest den Namen kennen. Hat er etwas persönliches des Geistes bei sich, bedeutet das einen zusätzlichen Würfel. Je mehr Erfolge erzielt werden, desto besser hört der Geist den Ruf, ab 2 Erfolgen wird er ihn auch aus weiter Entfernung hören, ab 4 Erfolgen hört der Geist ihn auch durch Hindernisse. Dabei sind Entfernungen im Astralraum etwas anderes, als im Diesseits. Zwei Erfolge zusätzlich zu dem Gehört werden zwingen den Geist, dem Ruf zu folgen.

- Stufe 2, Guter Schlag: Der Albe hat je Stufe auf der er dieses Talent beherrscht einen zusätzlichen Würfel bei jedem Angriff.
- Stufe 3, Prinzipienkunde: Der Albe würfelt auf Geist + Politik und braucht ein paar Minuten Konzentration in denen er einen Willenspunkt setzt. Nun kann er Prinzipien und Muster zu einer vorgegebenen Frage erkennen. Je Erfolg wird ihm ein Dateil, ein Prinzip oder eine Kategorie klar.
- Stufe 4, Das Licht des Mondes: Der Mond verleiht dem Alben zusätzliche Kraft. Er setzt einen Willenspunkt, würfelt auf Geist + Okkultismus und bis zum nächsten Vollmond umgibt ihn eine Aura die ihn unwiderstehlich wirken lässt. Auf jede soziale Handlung hat er soviel mehr Würfel, wie er nun Erfolge hatte.
- Stufe 5, Tote Gefährten: Der Albe kann körperlose Seelen kontrollieren. Er setzt einen Willenspunkt und würfelt auf Geist + Politik. Nun kann er den Seelen Befehle geben, welche nicht mehr Worte enthalten dürfen, als er Erfolge erwürfelt hat. Der Geist kann sich wehren, in dem er mehr Willenspunkte setzt, als der Albe Erfolge hatte.
- Stufe 6, Silberblut: Bedeckt der Albe eine Waffe mit seinem frischen Blut und setzt dabei einen Willenspunkt, so wird die Waffe mit Silber überzogen. Dies kostet den Alben einen Instinktpunkt durch den Blutverlust. Das Silber ist aber dauerhaft.