



Das Schöne und die Kunst sind der Bereich der Tänzer. Sie sind die schönen, die glänzenden Krieger die Kunst schaffen und den Menschen bringen. Dabei konzentrieren sie sich auf die äussere Schönheit.

Äußerlichkeiten sind ihre Welt. Die Tänzer können sie bearbeiten, verändern und hervorheben. Dabei haben sie etwas leichtes, tanzendes, berückendes in ihrem Wesen und in ihren Bewegungen. Tänzer sehen die Schönheit der Welt und formen ihr Gesicht.

Zu ihren Gaben gehört es auch Illusionen zu schaffen und erscheinen zu lassen, was gar nicht da ist. Sie spielen mit dem, was man sieht, was man hört und auch was man riecht, aber die Realität wird immer wieder kehren.

Ihr Totem ist häufig ein Vogel, wie ein Pfau oder ein Schwan, oder ein Bär, kann aber auch jedes andere Tier sein. Allerdings sind ihre Totems von besonderer Schönheit und Eleganz.

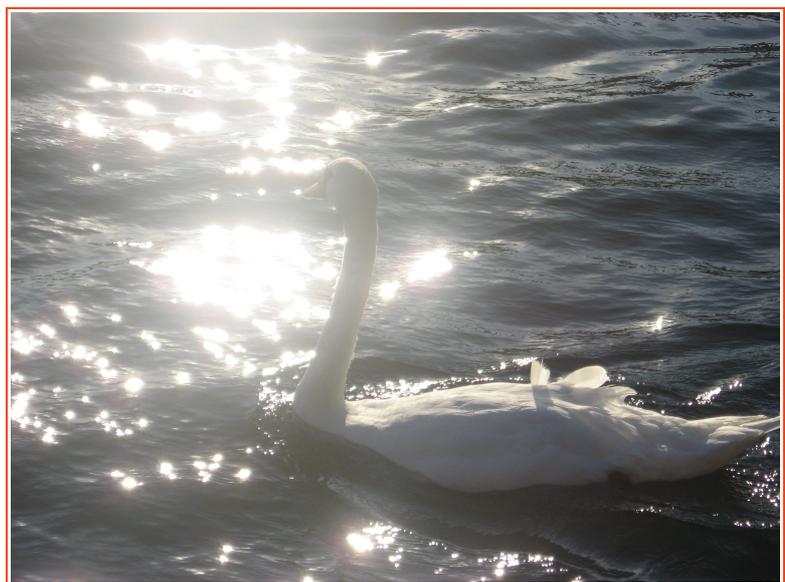
Ihr Talent ist der Tanz.

## Das Blut der Illusion

Dort wo der Albe sein Blut hin tropfen lässt, kann er Bilder entstehen lassen. Hierfür setzt er einen Willenspunkt und würfelte auf Hülle + Kunst. Je Erfolg kann er eine Illusion schaffen. Eine Illusion ist ein Wesen oder ein Gerät oder ein Gegenstand. Sie ist zu sehen und zu hören und man kann sie auch spüren. Da sie nicht wirklich sind, kann man mit etwas Druck aber hindurchgreifen. Ihre Auswirkungen halten aber nicht länger, als bis der Mond aufgeht.

Die Illusion hält je Blutstropfen 10 Minuten lang. Sie kann auch kämpfen, ihre Werte entsprechen dabei den Werte des Alben auf Hülle und Kunst. (Jede Eigenschaft entspricht dem Hüllewert, jede Fertigkeit dem Kunstwert). Wunden die die Illusion verursacht sind nicht echt. Sie verursachen Schmerzen, können aber nicht töten. Allerdings kann das Opfer ohnmächtig werden.

Verschwindet die Illusion, so verschwinden auch alle Wunden und Verletzungen die durch sie entstanden sind. Verletzungen die mittelbar durch die Illusion entstehen, bleibe aber real. Wer auf der Flucht vor einem imaginären Monster gestürzt ist und sich den Fuß verstaucht hat, bleibt verletzt.



# Talente der Tänzer

## Der Tanz

- Stufe 1, Schönheit: Der Albe kann sich schöner oder auch beeindruckender erscheinen lassen. Er ändert nicht wirklich sein Aussehen, aber die Proportionen passen besser, Schönheitsfehler werden unauffällig und er gewinnt einfach an Ausstrahlung. Dabei entscheidet der Albe, ob er schöner, beeindruckender, gefährlich oder harmlos wirken will.
- Stufe 2, Tanz der Verführung: Die Bewegungen des Alben sind von einer solchen flüssigen Eleganz, dass der Albe auf jede soziale Tätigkeit so viele zusätzliche Würfel bekommt, wie er Stufen in diesem Talent hat.
- Stufe 3, Tanz des Kampfes: Zu Beginn des Kampfes setzt der Albe einen Willenspunkt und würfelt auf Körper + Schauspiel. Nun kämpft er mit so flüssigen Bewegungen, dass er die Erfolge des Wurfes als automatische Erfolge auf jeden Schlag bekommt. Hat der Albe Zeit sich auf den Kampf vor zu bereiten, kann er jede Runde nachwürfeln, wenn er einen Willenspunkt setzt, und die Erfolge aufaddieren. Der Zauber endet nach einer halben Stunde.
- Stufe 4, Das andere Gesicht: Der Albe setzt einen Willenspunkt und würfelt auf Hülle + Schauspielerei. Nun ändert sich seine Gestalt. Drei Erfolge sind notwendig um vollständig und überzeugend ein anderes Gesicht anzunehmen. Mit fünf Erfolgen kann der Albe mit Gestik, Figur, Sprache und allem was dazu gehört eine andere Person imitieren. Weniger als drei Erfolge erlauben nur kleine Veränderungen (Haarfarbe, Augen etc.). Berührt der Albe eine andere Person, kann er auch diese entsprechend verändern. Um das optische Alter zu verändern genügt ein Erfolg. Die Veränderung hält bis zum nächsten Vollmond. Mit Einsatz weiterer Willenspunkte kann nachgewürfelt werden um die Anzahl der Erfolge zu steigern.
- Stufe 5, Kamerad: Der Albe setzt einen Willenspunkt und würfelt auf Körper + Waffenkampf. Neben ihm entsteht eine Kopie seiner selbst, welche ihn im Kampf unterstützt. Die Kopie des Alben hat genau die Werte des Alben plus die Anzahl der Erfolge seines Zaubers als Boni auf jede Aktion. Sie kann auch getötet werden, wenn ihre virtuellen Instinktwerte unter 0 sinken. Stirbt der Albe so verschwindet die Kopie. Schläft er nur, so bleibt sie bestehen. Sie spricht nicht und handelt eher sparsam, wenn der Albe sie nicht bewusst führt. Vor allem sieht sie aus wie der Albe und kämpft wenn sie selbst oder der Albe angegriffen wird. Es ist also möglich die Kopie als Wache für einen schlafenden Alben zu benutzen. Sie kann auch einfache Aufträge ausführen.  
Spätestens wenn der Mond aufgeht, verschwindet die Kopie.

- Stufe 6, Die Sonne: Der Albe beginnt zu strahlen, aus ihm heraus strahlt reinstes Sonnenlicht. Hierfür setzt er einen Willenspunkt und würfelt auf Hülle + Kunst. Im Kampf bedeutet dies, dass alle seine Gegner so viele Würfel auf ihren Angriff verlieren, wie er Erfolge auf seinen Wurf hatte. Die Sonne blendet einfach so sehr, dass er schwer direkt angegriffen werden kann. Wer mit dem Gesicht in seine Richtung kämpft, verliert die Hälfte der Erfolge an Würfeln, wegen der Ablenkung. Untote schwächt der Zauber wie direktes Sonnenlicht. Ab 3 Erfolgen entspricht er der direkten Sonne an einem Sommertag. Auf Sterbliche wirkt der Anblick äußerst beeindruckend. In Verführungssituationen kann der Albe die Sonne in kleinen Dosen einsetzen und der Albe scheint nur direkt von der Sonne beschienen zu werden. Auch dann muss der Albe einen Willenspunkt setzen und würfeln. Je Erfolg hat der Albe nun einen Würfelbonus auf seine sozialen Aktionen. Dabei muss das Opfer einen Erfolg auf Verstand + Wahrnehmung (Schwierigkeit Hülle des Alben + 4) schaffen um zu erkennen, dass etwas merkwürdig ist. Mit drei Erfolgen wird ihm klar, dass es gerade seltsam ist, dass der Albe leuchtet. Dies gilt natürlich nur, wenn keine Lichtquelle vorhanden ist, die den Alben beleuchten könnte. Mit fünf Erfolgen erkennt das Opfer auch das eine eventuell vorhandene Lichtquelle nicht dieses Leuchten erklärt.

