



Wirklich düstere, sich im verborgenen haltende Alben sind die Schattenläufer. Sie können in die Schattentunnel wandern und beherrschen das Talent Urkraft.

Sie erkunden das, was hinter den Dingen liegt und legen den Kern frei, der einem Gegner oder auch einem Sachverhalt inne wohnt. Sie sind die unter den Alben die in die Tiefe gehen.

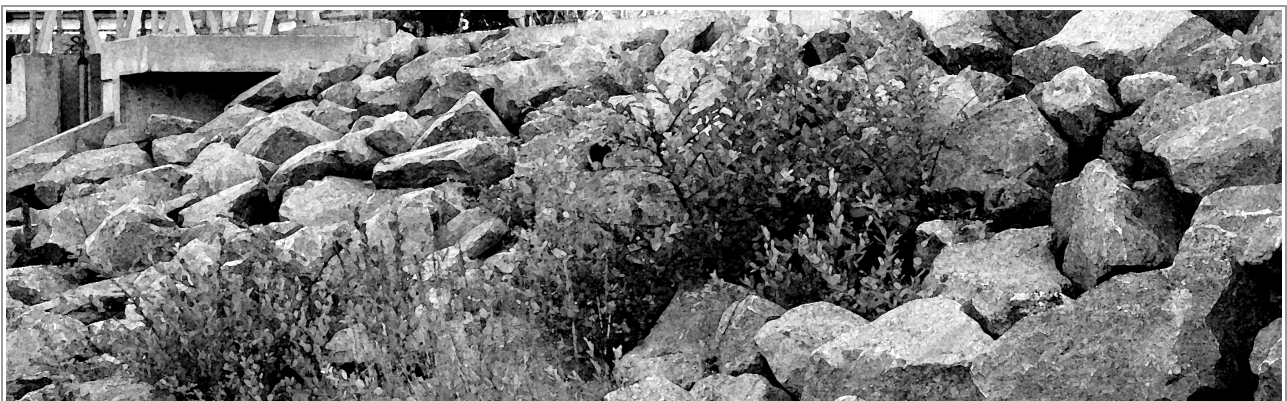
- Im Kampf, wenn sie den Gegner analysieren und so Vorteile erringen.
- In der Erforschung der Welt, wenn sie Analysen und Ermittlungen anstreben.
- Und in den Schattentunneln die sie erwandern.

Dabei zeigt sich an ihnen zum einen deutlich wer sie sind und was sie sind, zum anderen haben sie gelernt sich und ihr Wesen zu verbergen. Schattenläufern ist gemeinsam, dass ihr Aussehen etwas deutlich kriegerisches hat und ihre Narben deutlich hervortreten. Ihre Beweggründe ebenso wie ihre Handlungen zeigen sich in ihren Gesichtern und ihrem Äußeren. Mit dem Einsatz eines Willenspunktes können sie diese kleinen Details aber unscheinbar und unwichtig wirken lassen und sich so unauffällig bewegen.

Ihr Totem ist gewöhnlich ein Tier, welches sich selbst im Schatten und in Höhlen verbirgt, wie Ratten, kleine Nager oder auch Käfer und Nattern.

Schattenwandern

Die Schattenläufer haben Zugang zu den Schattentunneln, die unter der Welt verborgen liegen. Sie können diese, mit Einsatz von Willens- oder Traumpunkten, betreten und wieder verlassen. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Raum + Orientierung können sie sagen, wo sie die Tunnel wieder verlassen, wenn sie an der Stelle an der sie sind in die normale Welt wechseln. Gewöhnlich dauert der Wechsel drei Runden. Ein Wurf auf Kern + Okkultismus kann diese Dauer um eine Runde je Erfolg verkürzen. In den Schattentunneln leben die teils sehr boshaften, teils auch freundlichen Kobolde, und sie sind äußerst düster. Es braucht Erfahrung sich dort zurecht zu finden, ansonsten helfen Würfe auf Kern + Orientierung.



Talente der Schattenläufer

Urkraft

- Stufe 1, Mantel der Schatten: Der Albe würfelt auf Kern + Heimlichkeit und wird, bei Erfolg, so unscheinbar, dass er übersehen wird, solange er nichts weiter tut, als sich zu bewegen. Jedwede Handlung – etwas nehmen, jemanden angreifen etc., bis auf das öffnen von Türen und Fenstern – hebt den Mantel auf.
- Stufe 2, Erkenntnis: Der Albe erkennt im Kampf genau den Schwachpunkt seines Gegenübers und kann dies anwenden. In jedem Kampf erhält der Albe zusätzlich zu seinen normalen Angriffswürfeln so viele W4, wie er Punkte auf Kern hat (für jeden einzelnen Angriff). Jeder Erfolg mit den W4 (also eine 4) bedeutet einen Angriffserfolg (1 mit W4 sind keine Patzer). Genauso verhält es sich in Verführungssituationen: Da der Albe sein Gegenüber so gut durchschaut, erhält er zu jedem Verführungswurf seinen Kernwert als W4 hinzu. Erfolge werden als normale Erfolge zu dem Wurf hinzugezählt.
- Stufe 3, Vom Kern der Dinge: Der Albe erkennt was sein Gegenüber bewegt, wenn er einen Willenspunkt setzt. Hierfür ist ein Wurf auf Kern + Empathie notwendig. Jeder Wurf läßt den Alben einen Aspekt der Motive seines Gegenübers erkennen. Das Talent wird bewußt auf eine Person angewandt. Mit dem Einsatz von Willenspunkten, kann sich das Opfer gegen das Talent zu wehr setzen. In dem Fall wird jeder gesetzte Willenspunkt des Alben durch einen gesetzten Willenspunkt seines Opfers neutralisiert. In einer Runde kann nur eine Person auf diese Weise durchschaut werden.
- Stufe 4, Auf den Kern gebracht: Der Albe kann sich auf eine seiner Eigenschaften total fokussieren. Er muss sich nur für eine Eigenschaft entscheiden. Hierfür würfelt er auf Natur + Wahrnehmung. Seine Erfolge werden nun als automatische Erfolge zu der ausgewählten Eigenschaft hinzugezählt. Die Fokussierung hält an, solange diese Eigenschaft den Schwerpunkt der Handlungen des Charakters bildet. Handlungen die nicht Teil der Fokussierung sind müssen in der Zeit mit einem Malus von sovielen Würfeln auskommen, wie der Talentwurf Erfolge hatte.
- Stufe 5, Der Waffe Kern: Der Albe kann den Schwachpunkt so wie die Stärke einer Waffe verschieben. Hierfür würfelt er auf Materie + Waffenkampf. Ein Erfolg bedeutet, dass sich die Stabilität der Waffe halbiert, zwei Erfolge bedeuten, dass er sich viertelt, ab drei Erfolgen zerbricht die Waffe bei der ersten harten Berührung, ab 5 Erfolgen zerbröseln sie. Gestärkte Waffen werden entsprechend stabiler: + $\frac{1}{2}$, + $\frac{3}{4}$, verdoppelte Stabilität und fünffache

Stabilität. Mit einem Zauber können mehrere Waffen verändert werden. Es muss allerdings (auch wenn nur eine Waffe betroffen ist) je Waffe ein Traumpunkt ausgegeben werden.

- Stufe 6, Macht über den Kern: Der Albe kann die Beweggründe seines Gegenübers ändern. Im Kampf wechselt das Opfer eventuell zum feindlichen Lager, wer einer Verführung widerstehen wollte, entbrennt in heißer Leidenschaft oder ähnliches. Hierfür setzt der Albe einen Willenspunkt und würfelt auf Kern + Psychologie. Der Zauber betrifft einen Aspekt. Je Erfolg dauert die Änderung einen Monat an, ab 5 Erfolgen (in einem Wurf) ist die Änderung dauerhaft. Das Opfer muss Willenspunkte setzen um sich entsprechend seiner alten Motivation zu verhalten. Der Zauber schaltet nicht den Verstand aus, nutzt aber die Neigung des Verstandes die Wünsche des Unterbewußtseins zu rationalisieren. Der Zauber kann auf eine Person nur einmal am Tag angewandt werden.

