



Die Trapper lieben die Natur. Sie neigen zu anarchischen Strukturen und lehnen es ab sich beherrschen zu lassen. Sie kämpfen für die gute Sache und haben ein besonderes Talent in der Natur zu überleben.

Die natürliche Welt und damit auch die Physik sind ihr Ding. Trapper halten sich an das, was ihnen die Natur vorgibt. Sie verstehen die Naturgesetze und halten sich gerne in der Natur auf. Viele schützen die Wälder und Meere und andere natürliche Gebiete dieser Welt.

Dabei halten sie sich durchaus an Gruppen und sind sozial und anpassungsfähig, aber sie unterwerfen sich nicht. Trapper folgen ihrem eigenen Gewissen. Will man sie auf seiner Seite haben, so sind Ehrlichkeit und Integrität notwendig. Diese werden sie anerkennen

und mit Ehrlichkeit und Integrität beantworten.

Viele Trapper jagen als einzelne Jäger oder in kleinen Gruppen Vampire und andere übernatürliche Wesen, überall dort, wo es keine Strukturen gibt, in denen sie als Alben leben können, manche ziehen sich auch komplett in den Wald zurück und halten sich an die Natur und die Tiere.

Ihr Talent ist Überleben.

Ihr Totem ist häufig ein Löwe oder ein Bär oder auch ein Mader, Otter oder Nerz.

Kontakt zu Tieren

Der Albe kann mit den Tieren in seiner Umgebung Kontakt aufnehmen. Er spürt ihre Anwesenheit, kann in ihren Geist schlüpfen, durch ihre Augen sehen und durch ihre Ohren hören. Er kann sich so weit in ein Tier versenken, dass er sich fühlt, als wäre er das Tier. Mit drei Erfolgen auf Natur + Zoologie kann er das Tier übernehmen. Sein eigener Körper bleibt schutzlos. Je stärker er im Tier ist, desto weniger kann der Albe noch auf den eigenen Körper achten. Das kann dazu führen, dass der Albe nicht mehr spürt, wenn sein Körper Mangel leidet und krank wird. Je länger der Albe in einem Tier bleibt, desto stärker wird er zu dem Tier. Dieser Prozess setzt etwa nach einem Monat ein.

Sehr starke Schmerzen und der Tod des Körpers wird der Albe aber immer entsprechend schmerzhaft spüren. In dem Fall ist es nötig einen Willenspunkt zu setzen um in dem Tierkörper zu bleiben.

Stirbt der menschliche Körper des Alben, ist es für den Alben natürlich nicht mehr möglich zurückzukehren. Er muss in dem Tier bleiben. Ohne anderweitige Methoden kann er keinen anderen menschlichen Körper übernehmen und auch nicht seinen toten Körper nutzen. Allerdings kann der Albe in einen anderen Tierkörper gehen.

Solange sein Körper lebt, kann der Albe einfach zurückzukehren.

Talente der Trapper

Überleben

- Stufe 1, Schutzhütte: Der Trapper legt den Zauber auf eine Hütte, einen Unterstand oder auch einfach einen Kreis aus Steinen, Holz oder etwas ähnliches. Er setzt einen Willenspunkt, murmelt ein paar Worte und würfelt auf Natur + Ausweichen. Nun kann den Kreis, die Hütte oder was er auf diese Weise schützt, nur betreten, wen der Trapper dazu explizit einlädt. Es müssen keine bestimmten Worte des Trappers sein, aber die Erlaubnis muss ausgesprochen werden. Handelt es sich bei dem Schutz um einen Kreis und nicht um ein überdachtes Gebilde, so beträgt die Höhe 3 Meter. Was über diese 3 Meter reicht, ist schutzlos. Feuer, Regen oder auch Tiere können die Barriere nicht durchdringen. Physische Gewalt kann die Barriere nicht überwinden. Magie muss stärker sein, als der Schutzzauber. Der Zauber bleibt bis zum nächsten Vollmond aktiv. Dann muss er durch das Setzen eines Willenspunktes erneuert werden. Er kann auch früher abgebrochen werden.
- Stufe 2, Spuren lesen: Der Albe konzentriert sich auf den Boden und setzt einen Willenspunkt. Nun bilden sich für ihn deutlich sichtbar Spuren auf dem Boden von allen Wesen, die seit dem letzten Vollmond dort lang gelaufen sind. Diese Spuren sieht nur der Albe. Mit einem Wurf auf Natur + Wahrnehmung kann er die Spuren filtern. Ab drei Erfolgen ist es möglich genau die gesuchte Spur deutlich hervorzuheben. Diese Spur verschwindet nach einer Stunde, wenn der Charakter nicht einen weiteren Willenspunkt setzt. Sie führt bis zu dem Wesen, das die Spur hinterlässt.
- Stufe 3, Gezielter Schuss: Ob mit einem Gewehr, Wurfmesser, Pfeil und Bogen oder einer anderen Wurf- oder Schusswaffe. Der Albe hat einen um die Stufe dieses Talents erhöhten Angriffswert.
- Stufe 4, Freund der Natur: Der Charakter kann die Natur seiner Umgebung lenken. Was natürlichen Ursprungs ist, kann er magisch erfassen und bewegen. Dabei kann er nichts vergrößern oder verkleinern, das dies nicht von sich aus tun würde, aber Ranken sich heben lassen, Steine sich von einer Felswand lösen lassen und auch das Wasser sich zu Meter hohen Wellen türmen lassen (wenn genug Wasser vorhanden ist). Er kann auch den Wind steuern und einzelne Stöße verursachen. Hierfür würfelt der Albe auf Natur + Empathie. Die Anzahl der Erfolge bestimmt darüber wie viele Veränderungen möglich sind.

- Stufe 5: Mit der Umgebung verschmelzen: Der Albe kann sich in seiner Umgebung, sofern es Natur ist (es kann auch von Menschen geschaffene Natur sein, aber eben keine offensichtlichen menschlichen Bauwerke) und nicht menschlicher Siedlungsraum, so vollkommen mit seiner Umgebung verschmelzen, dass er nicht bemerkt wird. Hierfür setzt er einen Willenspunkt und würfelt auf Natur + Heimlichkeit. Ohne Erfolg muss der Charakter ruhig im Schatten verharren um unbemerkt zu bleiben. Ab einem Erfolg kann er sich bewegen. Er muss nur direkt an einem Baum, steilen Hang oder ähnlichem stehen, ab drei Erfolgen kann sich der Albe ungesehen frei bewegen. Es gibt allerdings Zauber die diesen Zauber aufheben, wenn sie mächtig genug sind.
- Stufe 6, Herr der Natur: Nun kann der Charakter Gesetze der Natur aufheben und kurzzeitig umdrehen. Stein wird durchlässig, Ranken greifen durch die Luft, Luft wird fest und greift nach jemandem. Hierfür würfelt der Albe auf Natur + Physik und setzt einen Willenspunkt. Es sind drei Erfolge nötig um die Kraft voll auszuüben. Der Albe muss sein Ziel sehen und kann nur das Zehnfache seines Naturwertes in Litern bezaubern. Die Form ist dabei allerdings beliebig.

