



Die Architekten schufen und schaffen die Bauwerke der Alben. Beeindruckende Bauten von beeindruckender Statik. Sie verstehen sich auf Statik, auf Geometrie und auf die Baukunst. Ebenso gestalten sie Gesellschaften. Sie leiten an und treffen Entscheidungen. Dabei legen gerade Architekten sehr viel Wert auf Ordnung, Struktur und Tradition. Sie lieben Vorschriften, Regeln und geregelte Abläufe. Nach ihrer Meinung ist der Sinn von Regeln, dass man sich an sie hält. Daher sind Architekten gewöhnlich auch Bürokraten.

Sie haben sehr genaue Vorstellungen davon, wie etwas laufen soll und mögen es gar nicht, wenn davon abgewichen wird. Auch wenn sie als Untergebene an etwas mitwirken sind es die Architekten, die auf der Einhaltung der Regeln pochen.

Viele Architekten sind Teil von hierarchischen Strukturen, wie z.B. der Kirche des Mittelalters von Midgard.

Ihr Talent ist Führen.

Ihre Totemtiere sind gewöhnlich Fledermäuse und Delphine, aber auch Biber und Ameisen.

Wände aus Blut

Verteilt der Albe sein Blut, so entstehen daraus Wände. Er muss nur einen Willenspunkt setzen und würfelt auf Raum + Verwaltung. Je Erfolg kann die aus dem Blut wachsende Mauer einen Meter hoch sein. Ihre Dicke ist maximal ein halber Meter und sie wächst genau auf der Blutspur die der Albe hinterlässt. Sein Blut begrenzt damit die Länge der Mauer.

Die Blutspur muss einen halben Zentimeter breit sein. Es kostet natürlich Instinktpunkte eine solche Blutspur zu legen. Je angefangene 50 Meter Mauer kosten einen Instinktpunkt. Dabei wird es zusammen addiert, wenn ein Albe kleinere Stücke Mauer produziert. Drei Mauern von je fünf Metern Länger kosten nicht mehr als ein Stück Mauer von 15 Metern Länge, da die gleiche Menge Blut verbraucht wird.

Die Mauer wächst genau dort, wo das Blut hinfällt. Unterbricht der Albe den Blutfluss für einen Moment, so wächst natürlich auf dem entsprechenden Stück Land keine Mauer.

Dauert die Unterbrechung länger als eine Minute, endet der Zauber und muss neu angesetzt werden.

Das Blut fließt so langsam, dass der Albe in langsamer Schritt geschwindigkeit von 3 Metern in der Runde gehen kann, sonst wird die Spur zu dünn. Die Mauer wächst innerhalb einer Runde zu einer stabilen Mauer aus rötlich leicht bläulichem Material.

Talente der Architekten

Führen

- Stufe 1, Das Band: Der Albe muss sein Opfer berühren und einen Willenspunkt setzen. Was auch immer er auf diese Weise berührt, kann den Raum in dem es sich befindet nicht mehr verlassen. Ein Wurf auf Raum + Verwaltung bestimmt, wie lange das Opfer in dem Raum bleibt. Ein Erfolg reicht aus, es bis zum nächsten Vollmond zu binden, jeder weitere Erfolg verlängert die Zeit um einen Monat. Wesen können den Raum weder verlassen, noch herausgebracht werden. Gegenstände können nicht aus dem Raum geholt werden. Verschwindet der Raum, so löst sich auch der Zauber auf. Dieser Zauber braucht einen klaren Raum um zu funktionieren. Erwürfelt der Albe keinen Erfolg, so hält der Zauber nur eine Stunde. Er kann jede Runde nachwürfeln, muss aber auch immer einen Willenspunkt setzen.
- Stufe 2, Gezielter Schlag: Der Albe kann den Raum um sich herum besser einschätzen, darum trifft er sicherer und gezielter. Auf jede Angriffshandlung erhält er daher einen automatischen Erfolg.
- Stufe 3, Folge mir: Der Albe spricht mit einer Person und kann sie dazu bewegen die von ihm genannten Grundsätze anzunehmen. Hierfür setzt er einen Willenspunkt und würfelt auf Raum + Verführen. Nun wird die Person für so viele Tage, wie der Albe Erfolge hatte, sich entsprechend der vom Alben genannten Grundsätze verhalten. Diese müssen allerdings einfach in einem Satz je gesetzten Willenspunkt formuliert werden. Mit einem Wurf auf Verstand + Politik, (Schwierigkeit: Raumwert + 4 des Alben), kann das Opfer erkennen, dass es gerade gegen seine eigenen Grundsätze handelt (sollte es so sein), muss aber Willenspunkte setzen um dem vom Alben gesetzten Dogma entgegen zu handeln (jede Handlung kostet einen Willenspunkt).
- Stufe 4, Perfekter Schlag: Der Albe ist zielsicher genug, dass seine Schläge perfekt sitzen. Zu seinem Angriffswert im Kampf und zu jeder Verführung bekommt er so automatische Erfolge hinzu, wie er Stufen in diesem Talent hat. Hierfür muss er einen Willenspunkt setzen.
- Stufe 5, Orientierung: Wo auch immer der Albe ist, es reicht ein erfolgreicher Wurf auf Körper + Orientierung und das Setzen eines Willenspunktes und er weiß wieder, wo er ist. Er kann sagen, welchen Weg er bisher gegangen ist, in welcher Richtung Norden ist und wie weit sie gegangen sind. Je mehr Erfolge er hat, desto zuverlässiger ist seine Orientierung. Drei Erfolge reichen aus, um genau sagen zu können wo er ist. Ein Erfolg genügt um sicher die Himmelsrichtungen bestimmen zu können. Er kann nachwürfeln, muss dann aber weitere Willenspunkte setzen.

- Stufe 6, Das Vertrauen der Schrift: Der Albe setzt einen Willenspunkt und würfeln auf Körper + Rhetorik. Nun schreibt er Grundsätze auf, in höchstens so vielen Sätzen wie er Erfolge erwürfelt hat, (nachwürfeln ist, bei Einsatz weiterer Willenspunkte, möglich). Er kann den Text beliebig verlängern und ausschmücken, wenn er ersteinmal die Grundlagen zu Papier gebracht hat. Allerdings führen Widersprüche im Text zu Widersprüchen in der Anwendung durch die Anhänger. Die Grundsätze wirken auf alle die sie lesen bindend. Er schafft so eine neue Ordnung der Vorstellungen, die sich in den Köpfen der Leute festsetzen und zu vorgegebenen Richtlinien werden. Auch wenn der Text vervielfältigt wird, bleibt die bindende Wirkung. Wer sich der Wirkung des Textes widersetzen will, muss einen Willenspunkt und einen Vernunftspunkt setzen, jedesmal wenn er oder sie den Text liebt. Wird der Text nur vorgelesen, so reicht ein Willens- oder Vernunftspunkt. Die Wirkung wird mit der Zeit schwächer. Mit dem Vollmond verfliegt die magische Wirkung, nun entscheidet ein Wurf auf Vernunft + Rhetorik (Schwierigkeit: (Raum + Rhetorikwert des Alben) + (Häufigkeit des Lesens des Textes seit dem letzten Vollmond)), ob das Opfer seinen Glauben an den Text abstreifen kann. Wer dem Text dreimal in Folge widerstanden hat, ist immun geworden.

Wird der Text abgeschrieben und damit verändert, schwächt das die Wirkung des Textes. Wer verschiedenen Texten dieser Art ausgesetzt ist, wird von beiden Texten beeinflusst sein. Widerspricht allerdings die Aussage späterer Texte denen des ersten Textes, so entsteht ein Konflikt der gewöhnlich zu Aggression führt.

Es wird auf Raum + Rhetorik beider Alben zum Zeitpunkt des Erstellens der Texte gewürfelt, Schwierigkeit ist der Kernwert des Opfers. Der Text mit mehr Erfolgen gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der erste Text, den das Opfer gelesen hat. Allerdings kann das Opfer die Differenz durch den Einsatz von Willens- und Vernunftspunkten überwinden. Wenn z.B. Text A 3 Erfolge hatte und Text B 5 Erfolge, so würde das Opfer nun von Text A zu Text B wechseln und diesen in Zukunft als bindend ansehen. Setzt es aber 2 Willenspunkte, kann es damit die zwei zusätzlichen Erfolge von Text B neutralisieren und bleibt ein treuer Anhänger von Text A. Andersherum, wenn Text A 5 Erfolge und Text B 3 Erfolge hat, müsste das Opfer 3 Vernunftspunkte oder auch Willenspunkte setzen, um in seinen Ansichten zu Text B zu wechseln.

Es kann sich auch aus dem Bann befreien, indem es für jeden Erfolg den der eine Text mehr als der andere hatte einen eigenen Willens- oder Vernunftspunkt setzt und einen zusätzlichen Punkt setzt. Dann ist es von dem magischen Bann beider Texte befreit. Im oben genannten Fall müsste das Opfer 3 Willenspunkte setzen und wäre von beiden Texten befreit.

In allen Fällen führt der Konflikt zu Aggressionen gegenüber den Texten deren magischen Einfluss man widerstehen konnte.