



Die Richter sind strenge Alben. Sie bewerten Situationen, fällen Urteile und da sie Alben sind, vollstrecken sie diese auch gleich. Sie sind Anführer aus Überzeugung und übernehmen häufig die Führungsposition. Richter sind auch Krieger aber eher Strategen, die andere zum Sieg führen. Sie überschauen die Lage, und treffen dann ihre Entscheidung, der auch anderen folgen.

Dabei ist ihr Talent andere zu überzeugen und zu führen durchaus stärker ausgeprägt, als ihr Talent zu richtigen Schlüssen zu finden. Nichtsdesto trotz sind häufig Richter sowohl unter den Alben als auch unter den anderen Wesen ihrer Welt in der Führungsposition. Meistens verfolgen sie ihre Ziele sehr bewusst und aus durchdachten Motiven und sie folgen sehr streng ihren Grundsätzen.

Als Anführer erwarten sie Gehorsam, sind aber auch sehr verantwortungsbewusst und sorgen für ihre Untergebenen. Ihr Talent Überzeugen setzen viele Richter kaum ein, da sie eher das Vertrauen ihrer Gefolgsleute erringen wollen, als diese zum Gehorsam zu zwingen – Allerdings tun sie es ohne Bedenken, wenn sie es für sinnvoll und notwendig erachten.

Auf Welten und zu Zeiten zu denen die Alben zerstreut sind und keine Struktur kennen, sind es gerade die Richter die zu hartnäckigen Jägern all dessen werden, was in ihrem Weltbild als falsch gilt. Die schlimmsten Hexenjäger ebenso wie die stärksten Vampirjäger waren und sind unerkannte Richter-Alben.

Ihr Talent ist Überzeugen.

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

## Hinweise finden

Richter haben ein besonderes Gespür für Zusammenhänge und wichtige Details. Der Richter würfelt auf Verstand + Recherchen und ihm fallen wichtige Dinge einfach auf. Sie heben sich vor seinem geistigen Auge vor den anderen Dingen ab. Er kann nicht unbedingt sagen, warum dies nun wichtig ist, oder ihm etwas auffällt, aber es fällt ihm ins Auge.

Die Anzahl der Erfolge sagt aus wie viele Details dem Richter ins Auge springen und wie stark sie ihm auffallen. So können mehrere Erfolge dazu führen, dass dem Richter eine ganze Reihe von Ungereimtheiten auffallen, oder auch dass er genau das eine Detail, das besonders wichtig ist besonders scharf erkennt.

# Talente der Richter

## Überzeugen

- Stufe 1, Zurecht: Der Richter wirkt sehr überzeugend. Auf alle Würfe mit denen er überzeugen will, hat er einen automatischen Erfolg, wenn er einen Willenspunkt setzt.
- Stufe 2, Macht: Wurf auf Verstand + Psychologie, die Opfer verlieren dem Alben gegenüber an Willenspunkten, entsprechend der Erfolge.
- Stufe 3, Gehorsam: Der Albe manipuliert direkt den Geist einer anderen Person. Dafür setzt er einen Willenspunkt würfelt er auf Kern + Empathie und kann so viele direkte Befehle eingeben, wie er Erfolge hat. Die Befehlen werden wortgetreu befolgt und im Zweifelsfall gegen den Alben ausgelegt.
- Stufe 4, Gruppen lenken: Der Albe muss auf Verstand + Rhetorik würfeln und einen Willenspunkt setzen. Ab einem Erfolg kann er die Gruppe dazu bewegen etwas zutun, was ihr nicht widerstrebt. Ab 3 Erfolgen tut sie widerstandslos was der/die Albe sagt. Jede Zuwiderhandlung muss mit einem Willenspunkt erkaufte werden.
- Stufe 5, Die Wahrheit: Der Albe würfelt auf Kern + Psychologie. Je Erfolg den er hat, muss sein Opfer Willenspunkte aufbringen, um ihn zu belügen. Er kann den Wurf mit eigenen Willenspunkte verstärken, weiß aber nicht, ob er das Opfer besiegt hat.
- Stufe 6, persönliche Kontrolle: Der Albe übernimmt über ein anderes Wesen die totale Kontrolle. Hierfür muss er dreimal mit dem Opfer sprechen und jedesmal mindestens einen Erfolg auf Geist + Rhetorik schaffen. Dabei wird der automatische Erfolg aus Stufe 1 nicht mitgerechnet. Das Opfer kann sich mit Willenspunkten wehren, und der Albe mit eigenen Willenspunkten den Wurf stärken. Ein besiegtes Opfer wird dem Alben bedingungslos gehorchen. Allerdings muss es mindestens einmal im Monat persönlich mit dem Opfer sprechen.

Trägt das Opfer eine Münze oder etwas Gold von dem Alben bei sich, so bindet dieses Geschenk es an den Alben, Salz hingegen schwächt das Band. Um ein Opfer aus seinem Band zu lösen, muss die Münze oder das Gold entfernt werden und es muss in einem Kreis aus Salz stehen und mit Salz bestreut werden. Nun löst sich kurz das Band. Ist das Opfer gewillt aus dem Band auszusteigen, so setzt es drei Willenspunkte und ist frei. Der Salzkreis verhindert, dass der Richter sein Opfer erreichen kann.