



Die Seher verstehen sich darauf das Kommende und das Entfernte zu sehen und für ihre Zwecke zu nutzen und zu beeinflussen. Sie haben das Talent Prophezeiung.

Ihre Fähigkeit die Zukunft zu erkennen, wenn es auch nur kurz ist, ist ein unschätzbare Vorteil im Kampf. Sie spüren was kommen wird, sind schnell und haben ein besonderes Gespür für den Verlauf der Zeit. Damit spüren sie was kommt ebenso wie was war und können auf beides reagieren. Die Alben der Zeit können, wenn sie stark sind, in die Zeit selbst eingreifen und so verändern wie die Zeit verläuft, und was geschieht. Sie sind sehr mächtige Alben.

Allerdings ist ihr Geist nicht immer klar. Wer in die Zeit sieht und die Struktur der Zeit erkannt hat, läuft Gefahr den Verstand zu verlieren. So oft der Albe die 6. Stufe seines Talentes anwendet wird jede erwürfelte 1 notiert. Sind 12 einser notiert, so macht der Albe einen Wurf auf Verstand. Schierigkeit 9. Misslingt dieser Wurf so erhält er eine Form von Geistesstörung und verliert einen Vernunftspunkt.

Ihr Totem ist häufig ein Wassertier oder eine Schwalbe.

## Blutvisionen

Seher sind in der Lage, im Blut die Zukunft des Wesens zu sehen, dessen Blut sie betrachten. Dafür muss das Blut in einer Schale mit etwas Wasser gegossen werden, und ein Tropfen des Blutes des Alben hinzugegeben werden. Ein Wurf auf Zeit + Empathie verrät wie das weitere Leben des Wesens verlaufen wird, welche großen Ereignisse drohen und vor allem welche leidenschaftlichen Begegnungen und Erfahrungen bevorstehen. Dabei kann aber nicht sicher gesagt werden, ob ein Ereignis festgeschrieben ist, oder noch veränderbar.

Gerade im skandinavischen Raum waren Seher sehr angesehen, auch wenn sie lange Zeit vereinzelt ohne Häuser und ohne eine Struktur der Alben unterwegs waren. Sie zogen umher und sagten den Menschen ihr Schicksal voraus. Manchen war es auch möglich das Schicksal zu bestimmen und zu verändern.

Sie wurden geachtet und ebenso gefürchtet wie verehrt.



# Talente der Seher

## Prophezeiung

- Stufe 1, Schneller: Der Albe hat je Stufe des Talent es Prophezeiung eine weitere Handlung jede Runde – Zeitalben können unglaublich schnell agieren.
- Stufe 2, Leidenschaft: Der Albe spürt bevorstehende Leidenschaft. Es ist ein unklares Gefühl, welches klarer bestimmt werden kann, wenn ein Wurf auf Zeit + Empathie erfolgreich ist. Ein Erfolg zeigt eine ungefähre Richtung an, ab 3 Erfolgen kann genauer gesagt werden, worum es geht.
- Stufe 3, Voraus: Der Albe ahnt die Handlungen seines Gegenübers im Voraus. Das gibt ihm je Stufe des Talent es Prophezeiung einen zusätzlichen Angriffswürfel im Kampf bzw. eine zusätzlichen Würfel in Verführungssituationen. Hierfür muss er einen Willenspunkt setzen. Der Zauber hält für 12 Minuten.
- Stufe 4, Lahm: Der Albe kann seine Gegner verlangsamen. Er muss ihn nur mit seiner Waffe, oder mit der Hand berühren. Der Gegner braucht nun für eine Handlung zwei, statt einer Runde (Handlungen die länger brauchen, verlangsamen sich entsprechend, also 4 statt 2 Runden, 6 statt 3 etc.) Um den Zauber auszuführen muss der Albe vorher auf Zeit + Empathie würfeln. Nach dem der Zauber ausgewürfelt wurde, ist er 12 Runden wirksam. Wenn der Albe in diesen 12 Runden (mit beliebig vielen Handlungen) berührt, wird entsprechend verlangsamt. Ab der Berührung ist sein Opfer je Erfolg 12 Minuten lang verlangsamt. Weitere Berührungen erhöhen den Zauber nicht, aber der Albe kann die Anzahl der Erfolge mit Willenspunkten erhöhen.
- Stufe 5, Kampfgefährten: Der Albe muss vor dem Kampf mit denen sprechen, die mit ihm gemeinsam in die Schlacht ziehen. Er prophezeit den Sieg, und verleiht damit jedem seiner Gefährten so viele zusätzliche Würfel für jede Kampfhandlung, wie er selbst Stufen in diesem Talent hat. Hierfür setzt er einen Willenspunkt und würfelt auf Zeit + Waffenkampf. Es genügt ein Erfolg.
- Stufe 6, Das Schwert des Sehers: Der Albe kann, was er sieht (z.B. mit Blut-Visionen) verändern. Er kann leichte Veränderungen in das Gefüge der Zeit einbauen, welche den Lauf der Dinge nach seinen Vorstellungen verändern. Hierfür würfelt er auf Zeit + Okkultismus. Je Wurf kann eine Kleinigkeit, ein Zufall, ein unwillkürlicher Reflex, korrigiert und im Sinne des Sehers verändert werden. Es wird aber nicht den Naturgesetzen oder dem Willen eines Wesens zuwider geschehen.