



# Seikatsu

---

## Nornen des Lebens

Der erste Kreis der Nornen hat sich dem Leben verschrieben. Sie spüren seine Entwicklung, die Zukünftige wie die Vergangene, und nutzen dieses Wissen zum Nutzen oder auch Schaden ihrer Opfer. Dabei haben sie auch die Fähigkeit Schicksale zu beeinflussen. Grundsätzlich gilt, dass Nornen besser sehen und beeinflussen können, wenn sie die Person um die es geht berühren. Dies gibt ihnen zwei Würfel zu ihrem Würfelvorrat hinzu. Können sie ihr Opfer nicht berühren, sind aber in seiner Nähe, gibt es keine Auswirkungen auf den Würfelvorrat. Haben sie mehr als fünf Meter Abstand verringert sich der Würfelvorrat je fünf Meter um einen Würfel.

Mithilfe von Karten können sie den Zauber aber sozusagen übertragen. Nun zählt die Entfernung von der Karte, welche auf ein bestimmtes Ereignis hin aktiviert wird.

## Der Keim

Im Moment der Entstehung eines Lebens ist die Kraft des Lebens, die Macht des Keims, besonders mächtig. Zu dieser Zeit können Nornen des Lebens in das Leben eingreifen. Sind sie dem neuen Leben nahe, so können sie sehen was ihm bevorsteht. Ein Wurf auf Zeit + Okkultismus bestimmt wie genau der Eindruck ist. Durch den Einsatz von Traumpunkten können Erfolge erkaufte werden. Die Zukunft ist nie absolut klar, aber ab 5 Erfolgen kann das Leben weitgehend vorhergesagt werden.

In Spiegeln oder Wasserflächen ist häufig mehr zu sehen.

## Die Macht des Keims (Kosten einer 6er Stufe)

- Es ist auch möglich Wünsche auszusprechen und so die Zukunft zu verändern: Je Wunsch wird ein Instinktpunkt ausgegeben und ist ein Erfolg auf Leben + Okkultismus notwendig. Je höher der Wurf, desto stärker wirkt der Wunsch.

Ihn mit Tinte aufzuschreiben verstärkt den Wunsch.

# Talent der Seikatsu

## Zeitspüren

- Stufe 1, Leben spüren: Die Norne hat ein Grundgespür dafür wie der Zustand eines Wesens in ihrer Umgebung ist. Sie erkennt Krankheiten und die allgemeine Gesundheit des Wesens. Dafür muss sie sich nur einen kurzen Moment konzentrieren. Sie spürt auch, wenn kein Leben in dem Wesen ist. Dies ist eine unangenehme Leere und Kälte, die die Norne empfindet. Mit einem gelungenen Wurf auf Leben + Empathie kann sie je Erfolg eine Erkrankung oder andere gesundheitliche Veränderung des Wesens in der Vergangenheit erspüren.

Ein Blick in einen Spiegel kann hier hilfreich sein.

- Stufe 2, Leben weiter spüren: Mit einem Wurf auf Zeit + Empathie kann die Norne erkennen wie sich die Gesundheit eines Wesens weiterentwickelt. Je mehr Erfolge, desto weiter kann sie sehen. 1 Erfolg bedeutet ein Jahr, 2 Erfolge 5 Jahre, 3 Erfolge 25 Jahre, 4 Erfolge 50 Jahre, 5 Erfolge 500 Jahre.

Ein Blick in einen Spiegel kann hier hilfreich sein.



- Stufe 3, Leben geben: Die Norne kann das Leben der Zukunft beeinflussen. Sie muss das Wesen berühren und murmeln, was geschehen soll. So kann sie für einen vorher festgesetzten Zeitpunkt die Lebenskräfte eines Wesens soweit steigern, dass sich seine Instinktpunkte zusätzlich zur normalen Regeneration regenerieren. Ein Wurf auf Zeit + Heilen entscheidet darüber wieviele Instinktpunkte der Charakter regeneriert: Er erhält zu dem festgelegten Erfolge x eigener Wert auf Leben Instinktpunkte, auch über das Maximum seiner Instinktpunkte hinweg.  
Der Zauber kann mit dem Einsatz von Karten verstärkt werden.
- Stufe 4, Leben ändern: Die Norne kann die Zukunft eines Wesens soweit verändern, dass es in Zukunft erkrankt. Diese Krankheit muss sie auf Papier schreiben, verbrennen und die Asche in Wasser streuen. Ein Wurf auf Zeit + Botanik entscheidet darüber, wie lange das Opfer unter dem Fluch leidet. Jeder Erfolg bedeutet einen Tag. Die Krankheit kann allerdings länger anhalten, wenn es länger dauert die Krankheit auszukurieren. Das Opfer wird zusätzlich zu dem Fluch an der Krankheit erkranken. Die Zeit des Fluches ist durch den Zauber begrenzt, die Krankheit folgt ihrem normale Verlauf. Eventuell ist sie auch ansteckend.  
Das Wasser muss das Opfer trinken. Vorher kann die Asche aber herausgefiltert werden, die Magie ist nun im Wasser enthalten. Das Wasser kann zu anderen Getränke oder auch Speisen gegeben werden. Es kann z.B. mit dem Wasser eine Suppe gekocht werden. Wer die Suppe isst, erkrankt innerhalb von einem Jahr an der Krankheit. Mit Beginn der Krankheit, beginnt auch der Fluch. Solange dieser andauert regeneriert das Opfer keine Triadenpunkte, diese können aber magisch wieder erhöht werden, und es verliert täglich einen Instinktpunkt.  
Mit Karten kann der Zauber verstärkt werden.
- Stufe 5, Wie geht es dir?: Die Norne kann von einer ihr bekannten Person den Gesundheitszustand erpüren, egal wo sich diese Person aufhält, auch ohne dass sie etwas von ihr bei sich hat. Hierfür blickt sie in einen Spiegel, sieht die andere Person und kann sehen wie es ihr gesundheitlich geht. Es sind mindestens 3 Erfolge auf Leben + Empathie notwendig um klare Eindrücke zu bekommen. Ohne Spiegel hat der Zauber einen Malus von 2 Würfeln.
- Stufe 6, Was wird: Die Norne spürt wie das Leben einer Person verlaufen wird. Hierfür blickt sie in einen Spiegel, in den zuvor die Person geblickt hat, oder in dem sich etwas vom Körper der Person spiegelt um die es geht. Sie kann so sehen wann die Person an welcher Krankheit erkrankt, wann sie besonders gesund ist und wie sich ihre Gesundheit entwickelt. Nun kann sie auch andere Zauber gezieht auf die Person und diesen Zeitraum anwenden. Hierfür gibt sie einen Instinktpunkt aus und würfelt auf Zeit + Empathie. Mit 3 Erfolgen hat die Norne ein klares Bild der nächsten 50 Jahre, mit 5 Erfolgen sieht sie zuverlässig das gesamte Leben (bis zu 500 Jahre). Ohne Spiegel hat der Zauber einen Malus von 2 Würfeln.