



# Tennen

---

## Nornen der Natur

Die Zeit als vierte Dimension im Raum-Zeit-Kontinuum zu verstehen ermöglicht es sie als Dimension zu behandeln, in der man sich, wenn auch begrenzt, bewegen kann. Die Fähigkeit des Kreises der Natur ist die Fähigkeit die Zeit als vierte Dimension zu nutzen. Sie meistern die Zeit als Teil der Physik.

### Das Salz:

Streuen Tennen Salz auf den Boden, setzen einen Instinktpunkt und würfeln auf Natur + Wahrnehmung, so erkennen sie ob ihnen in den nächsten 10 x Erfolge Minuten Gefahr droht und haben ein sehr klare Gespür für die Zukunft dieses Ortes, allerdings (abgesehen von Gefahr) nur was die Natur des Ortes angeht.

Spiegel und Wasserflächen erhöhen die Zeitdauer die sie überblicken können.

### Salzfalle (Kosten einer 6er Stufe):

- Die Norne tut Salz in ein Kästchen oder einen Beutel und spricht einen Zauber. Dabei setzt sie einen Instinktpunkt und würfelt auf Zeit + Mathematik. Nun bestimmt sie die Rahmenbedingungen einer Zeitfalle. Je mehr Erfolge, desto komplexer kann die Falle sein. Die Falle ist an den geschlossenen Raum in dem der Zauber gesprochen wurde gebunden. Erst ab 3 Erfolgen kann die Falle so gestaltet sein, dass die Opfer den betroffenen Ort verlassen können und in einer Art Schein-Realität in der Zeitfalle gefangen bleiben. Wer einmal in der Falle gefangen ist, wird einen Tag immer wieder erleben.

Um den Zauber zu halten, muss ein Beutel oder Kästchen mit Salz innerhalb der Falle versteckt sein. Findet das Opfer das Salz und schüttet es auf den Boden, so bricht der Zauber zusammen. Solange das Opfer sich in der Zeitfalle befindet, befindet es sich außerhalb von Raum und Zeit. Je nachdem wie der Falle konzipiert ist, findet nur der erste oder nur der letzte Tag wirklich statt. Gewöhnlich ist der letzte Tag relevant, dies gilt zumindest bis 3 Erfolge.

Die Falle mit Tinte zu beschreiben erhöht ihre Kraft.

# Talent der Tennen

## Der Weg der Zeit

- Stufe 1, Der richtige Weg: Die Norne würfelt auf Natur + Wahrnehmung, wenn sie sich für einen Weg entscheiden muss. Jeder Erfolg verrät ihr eine Einzelheit über einen der möglichen Wege. Dafür muss sie einen Instinktpunkt setzen. Diese Fähigkeit beschränkt sich auf örtliche Richtungen.  
Betrachtet sie den Weg im Spiegel oder im Wasser, so erhöht das ihre magische Kraft.
- Stufe 2, Gestern: Die Norne kann in die Vergangenheit eines Ortes sehen. Befindet sie sich an einem Ort, setzt einen Instinkt- oder Traumpunkt und würfelt auf Natur + Mathematik kann sie Ereignisse aus der Vergangenheit dieses Ortes wahrnehmen. Setzt sie weitere Instinkt- oder Traumpunkt kann sie den Wurf wiederholen und damit die Anzahl der Erfolge erhöhen. Die Norne erkennt mit dem ersten Erfolg ein besonderes Ereignis aus der Vergangenheit. Es wird nur grob sichtbar. Hat sie noch weitere Erfolge übrig, dann kann sie entweder je Erfolg ein Detail aus diesem Ereignis erfahren, oder weiter in die Vergangenheit reisen, bis keine Erfolge mehr übrig sind.  
In Spiegeln oder im Wasser sehen Nornen hier mehr.
- Stufe 3, Vision: Die Norne muss sich an einem Ort befinden. Dann konzentriert sie sich und setzt einen Instinkt- oder Traumpunkt. Sie würfelt auf Natur + Wahrnehmung. Je Erfolg erfährt die Norne einen Fakt aus der Zukunft des Ortes. Dabei kann sie sich auf eine bestimmte Zeit oder bestimmte Ereignisse konzentrieren. Begrenzt ist die Zeit durch die Höhe der Eigenschaft Zeit. Je Punkt 6 Jahre. Im Einzelfall kann es aber auch geschehen, dass ein besonders schwerwiegendes Ereignis sich in den Zauber schiebt, auch wenn es deutlich später liegt.  
In einem Spiegel kann die Norne mehr erkennen.
- Stufe 4, Zeitsprung: Die Norne kann in der Zeit voran springen. Sie verschwindet und taucht später wieder auf. Dafür setzt sie einen Instinktpunkt und würfelt auf Zeit + Physik. Ein Erfolg ermöglicht ihr eine Minute in die Zukunft zu springen, zwei Erfolge eine Stunde, drei Erfolge einen Tag, vier Erfolge einen Monat und 5 Erfolge ein Jahr. Ab da kann man die Zeit je weiteren Erfolg mal 12 nehmen (12 Jahre, 144 Jahre etc).  
Mit Karten kann sie den Zauber präzisieren.

- Stufe 5, Geschichte schreiben: Die Norne würfelt auf Zeit + Physik und setzt einen Instinktpunkt. Nun kann sie Entwicklungen des Ortes an dem sie sich befindet verändern. Je Erfolg kann sie eine Kleinigkeit, ein Ereignis etwas umändern. Hat sie 5 Erfolge, kann sie diese dafür einsetzen, ein den Naturgesetzen widersprechendes Ereignis eintreffen zu lassen. Sie kann jede Runde den Wurf wiederholen, um Erfolge zu sammeln, muss dafür aber auch je Wurf einen Instinktpunkt setzen. Dabei kann sie natürliche Ereignisse, wie Pflanzenwachstum, Erdbewegungen, oder auch das Verhalten von Tierpopulationen beeinflussen, aber nicht auf intelligente Wesen einwirken.  
Schreibt sie die Veränderungen auf eine Karte, so werden sie konkreter.
- Stufe 6, Umgehung: Die Norne würfelt auf Zeit + Ausweichen und setzt einen Instinktpunkt. Nun kann sie kurz in der Zeit vor oder zurückspringen, um z.B. ein Hindernis zu umgehen. Ein Erfolg ermöglicht es bis zu eine Minute vor oder zurück zugehen, zwei Erfolge bis zu einer Stunde, drei Erfolge bis zu einen Tag, vier Erfolge bis zu einem Monat und 5 Erfolge bis zu einem Jahr. Ab da kann man die Zeit je weiteren Erfolg mal 12 nehmen (12 Jahre, 144 Jahre etc). Der Sprung dauert nur 5 Minuten, spätestens dann springt die Norne in ihre Zeit zurück. Dabei taucht sie die Minuten die sie in einer anderen Zeit verbracht hat später wieder auf. Allerdings kann die Norne weder in der Vergangenheit noch in der Zukunft eingreifen. Sie ist nur als Schemen dort, der den eigenen Platz ändern kann. So kann sie in ihrer Zeit wieder an einem anderen Ort auftauchen.  
Mit Karten gelingt der Zauber besser.

