



Rikutsu

Nornen des Goldes

Die Rikutsu sind die Nornen des reinen Intellekts, der versteht, leitet und urteilt. Sie sehen voraus was intelligenter Geist erdenken und erschaffen wird. Sie urteilen, sie richten und sie erschaffen als intellektuelle Wesen und als logischer Geist.

Das Geld

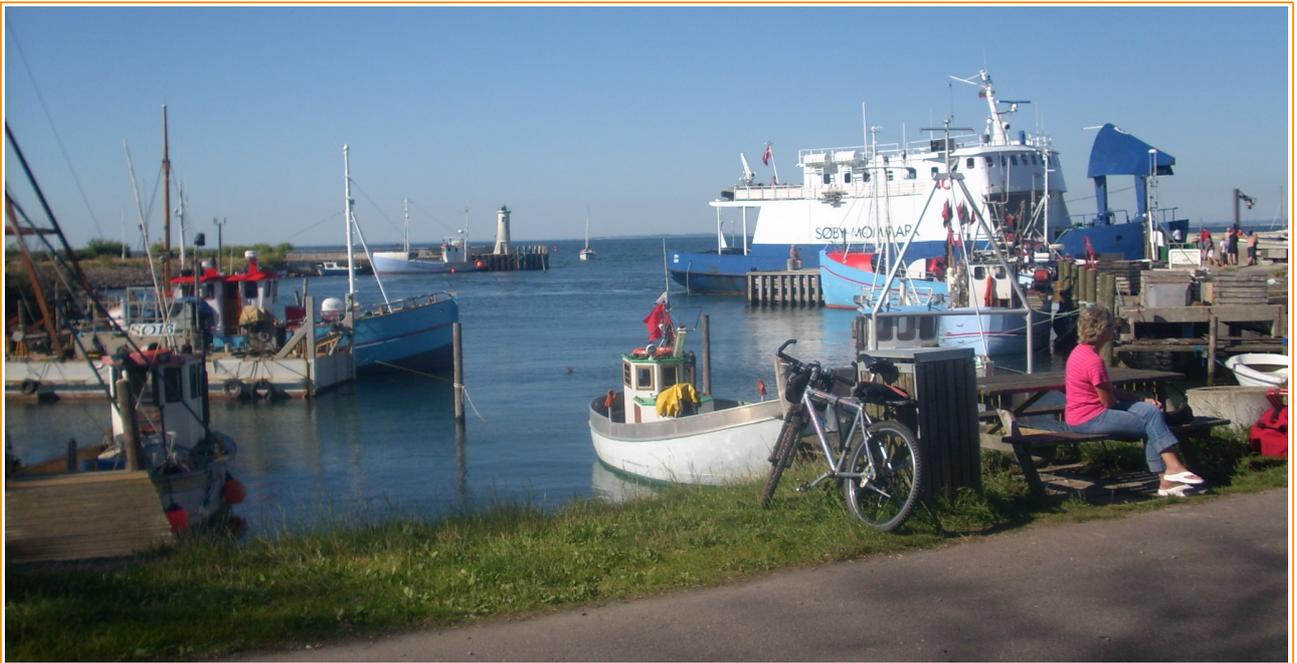
Im Gold erkennen die Nornen des Verstandes die Zukunft eines Wesens. Gibt man ihnen Geld in die Hand, so zeigt ihnen ein Wurf auf Zeit + Empathie, was aus der Person wird, die ihnen das Geld gegeben hat. Je Erfolg wird eine wichtige Gegebenheit offenbart. Das Geld muss die Norne danach allerdings behalten, sonst wendet sich das Schicksal gegen die Person deren Zukunft gelesen wurde. Das Geld auf Spiegel oder ins Wasser zu legen erleichtert das Wahrsagen.

Die Macht des Goldes (Kosten einer 6er Stufe):

- Die Norne spricht den Zauber in einen Klumpen oder ein Gebilde aus Gold. Eine Münze reicht. Hierfür setzt sie einen Instinktpunkt und würfelt auf Verstand + Theologie. Die Anzahl der Erfolge zeigt an wie viele Triadenpunkte das Opfer täglich verliert, solange es sich dem Zauber widersetzt. Der Zauber besteht in einer Aufgabe, die in das Gold gebunden wird. Die eingewebte Aufgabe kann auch lauten „Gehorche der Norne die den Zauber gewebt hat“. Dies erfordert allerdings 5 Erfolge beim Weben des Zaubers, da es ein sehr allgemein gehaltener Zauber ist.

Wer nun das Gold besitzt, wird diese Aufgabe erfüllen wollen. Dem entgegen zu handeln kostet wie gesagt täglich Triadenpunkte, bis zum Tod. Das Gold kann auf jedwede Weise in den Besitz seines Opfers kommen, es muss allerdings dem Opfer bewusst sein, dass dieser Gegenstand seiner ist. Es heimlich zuzustecken wird nichts nützen. Ein Nebeneffekt des Zaubers ist es, dass das Opfer panische Angst davor bekommt, den Gegenstand nicht mehr zu besitzen. Es wird ihn nicht mehr herausrücken wollen.

Der Zauber kann auf verschiedene Arten dennoch gebrochen werden: Wenn das Objekt zerstört wird (was beim Opfer einen schweren Schock auslöst, es erleidet auf alle Triadenpunkte gleichzeitig einen Schaden in Höhe der Erfolge beim herstellen des Objektes. Das Objekt kann dem Opfer gestohlen oder anders abgenommen werden. In diesem Fall wird das Opfer den unwiderstehlichen Drang verspüren es wieder an sich zu bringen. Dieser Drang verschwindet allerdings mit der Zeit. Es ist wie eine Sucht nach diesem Objekt. Nach $(\text{Anzahl der (angefangenen) Monate die das Opfer das Objekt besitzt}) \times (\text{Anzahl der Erfolge bei Erschaffung des Zaubers})$ Tagen endet das Verlangen das Objekt zurück zu bekommen. Den Zauber mit Tinte auf eine Karte zu schreiben erhöht seine Kraft.



Talent der Rikutsu

Entwicklung

- Stufe 1, Bestimmung: Wenn die Norne jemanden berührt, spürt sie das Schicksal dieser Person, ihre wahre Bestimmung. Hierfür würfelt die Norne auf Idee + Wahrnehmung. Je Erfolg erfährt sie einen Aspekt. Keine Erfolge bedeuten auch keine Eindrücke. Allerdings kann die Norne besonders starke oder bedeutende Bestimmungen als eine Art elektrischen Schlag spüren.
In Spiegeln oder Wasserflächen können Nornen sehr viel mehr erkennen.

- Stufe 2, Technik spüren: Die Norne spürt von Menschen geschaffene Geräte in ihrer Umgebung. Dafür ist ein Wurf auf Zeit + Informatik notwendig. Je Erfolg spürt die Norne ein Gerät, immer das Fortgeschrittenste zuerst.
In Spiegeln oder Wasserflächen können Nornen sehr viel mehr erkennen.
- Stufe 3, Befehle: Die Norne gibt ihrem Opfer eine Anweisung. Sie setzt einen Instinktpunkt und würfelt auf Verstand + Rhetorik. Je Erfolg kann die Anweisung ein Wort enthalten (oder weniger). Keine Erfolge bedeuten, dass kein Befehl möglich ist. Je Runde kann nachgewürfelt werden, um die Zauber aufzuwerten (er wird erst am Ende gesprochen). Allerdings kann es sein, dass das Opfer sich dann dem Zauberbereich entzieht, wenn der Zauber zu lange dauert. Jedes Nachwürfeln kostet einen Instinktpunkt.
Was Nornen mit Tinte auf ihre Karten schreiben erhält mehr Gewicht.
- Stufe 4, Schicksal der Kultur/der Technik: Die Norne erkennt welche weitere Entwicklung die Technik in ihrer Umgebung nehmen wird. Sie sieht welche Erfindung als nächstes ansteht und erkennt auch soziale und gesellschaftliche Entwicklungen voraus. Ein Wurf auf Zeit + Politik schafft hier konkrete Ergebnisse. Ein konkreter Fakt je Erfolg. Je Wurf wird ein Instinktpunkt gesetzt.
In Spiegeln oder Wasserflächen können Nornen sehr viel mehr erkennen.
- Stufe 5, Technik entwickeln: Die Norne schärft das technische Denken in ihrer Umgebung. Auf diese Weise kann sie subtil die technische Entwicklung vorantreiben. Dies geht auch in Bezug auf einzelne Ideen zu konkreten technischen Geräten. Das Gerät muss innerhalb von drei Metern Umkreis der Norne sein. Sie setzt einen Instinkt- oder Traumpunkt und würfelt auf Verstand + Informatik. Ein sich in der Umgebung befindendes intelligentes Wesen (dies kann auch die Norne selbst sein) wird einen Weg finden das Gerät weiter zu entwickeln. Die Anzahl der Erfolge bestimmt wie weit das Gerät entwickelt werden kann. Dabei bleibt es in seinem Bereich. Ein Auto bleibt ein Fortbewegungsmittel und wird keine Waffe, ein Rechenschieber kann aber zum Computer entwickelt werden.
Mit Hilfe von Tinte und Karten können Nornen mehr erreichen.
- Stufe 6: Die Bestimmung ändern: Die Norne kann die Bestimmung einer Person oder eines Wesens verändern. Hierfür berührt sie ihr Opfer, oder etwas aus seinem persönlichen Besitz, taucht ein in das Zeitnetz und verändert die Fäden des Schicksals. Hierfür ist der Einsatz eines Instinkt- oder Traumpunktes notwendig, und es wird auf Zeit + Rhetorik gewürfelt. Je Erfolg kann ein Aspekt geändert werden. Der Wurf kann jede Minute wiederholt werden, für den Einsatz weiterer Traumpunkte oder Instinktpunkte.
Schreibt sie es auf eine Karte, so wird der Zauber verstärkt.