



Tsukihi

Nornen der Zeit

Der Kreis der Zeit selbst ist so eng verbunden mit der Zeit, dass seine Mitglieder die Tinte herstellen mit denen die Karten gezeichnet werden.

Das Wasser

Tsukihi erkennen im Wasser die Vergangenheit eines Ortes. Hierfür müssen sie am Ort Wasser verschütten und einen Instinkt- oder Traumpunkt setzen. Dann betrachten sie das Wasser und würfeln auf Zeit + Okkultismus. Für jeden Erfolg können sie 12 Jahre in die Vergangenheit zurück sehen. Konzentrieren sie sich auf einen bestimmten Zeitraum innerhalb dieser Frist, so wird das was an diesem Ort geschah im Wasser sichtbar. Berühren sie jemanden, kann die Person es ebenfalls sehen.

Tinte herstellen (Kosten einer 6er Stufe)

- Die Nornen der Zeit haben eine wichtige Aufgabe unter den Nornen: Sie stellen die zeitmagische Tinte her mit der die Nornen ihre Karten zeichnen. Um die Tinte herzustellen nutzen die Nornen Wasser, Tinte und ihre Kraft. Das Wasser wird mit der Tinte gemischt und auf Zeit + Handwerk gewürfelt. 2-4 Erfolge bedeuten eine durchschnittliche Qualität. Es ist zeitmagische Tinte ohne besondere Abzüge oder Boni. Kein Erfolg bedeutet, dass die Tinte keine Magie enthält. 1 Erfolg bedeutet halbe Qualität: Sämtliche Zauber mithilfe dieser Tinte haben nur den halben Würfelvorrat. Ab 5 Erfolgen bringt die Tinte einen Bonus von Erfolge-4 Würfeln auf den Würfelvorrat.
Durch das Hinzufügen von einem bestimmten Kreis entsprechende Zutaten (Blüten für Idee, Erde für Materie etc.) kann Tinte speziell für diesen Kreis hergestellt werden. In dem Fall ist sie nur für die Magie einer bestimmten brauchbar, erhält aber einen automatischen Erfolg als Bonus, wenn sie in richtiger Weise genutzt wird.

Talent der Tsukihi

Zeitlauf

- Stufe 1, Schneller: Die Norne hat je Stufe ihres Talents eine Handlung mehr in der Runde. Für sie verläuft die Zeit einfach in einer anderen Geschwindigkeit. Alles um sie herum läuft langsamer, wenn sie das will.
Mit Hilfe ihrer Spiegel oder Wasser kann die Norne den Zauber verstärken.
- Stufe 2, Das Gespür für Zeit: Die Norne hat ein Gefühl dafür, was als Nächstes auf sie zukommt. Dies ist eine Art Geföhrensinn. Sie spürt es wenn große Ereignisse nahen, wenn Gefahr für sie droht oder wenn etwas wichtiges geschehen wird oder geschehen könnte. Dieses Gefühl ist allerdings eher diffus.
Es hilft Spiegel oder Wasser zur Unterstützung zur nutzen.
- Stufe 3, Das Wissen über die Zeit: Was die Norne auf Stufe 2 nur ahnt, kann sie mit Stufe 3 konkretisieren. Sie setzt einen Instinktpunkt, macht einen Wurf auf Zeit + Okkultismus und kann entsprechend der Anzahl der Erfolge konkretisieren, was da auf sie zukommt. Mit einem Erfolg kann sie klar die Kategorie einteilen (Gefahr, wichtiges Ereignis, positiv oder negativ), jeder weitere Erfolg verrät ein Detail.
In Spiegeln oder im Wasser sieht die Norne klarer.
- Stufe 4, Zeitfelder: Die Norne kann in einem Feld die Zeit manipulieren. Sie verläuft langsamer oder schneller als in der restlichen Welt, oder kann auch ganz stehen bleiben. Die Grenze für die Manipulation setzt die Stufe ihres Talentes. Die Zeit kann sich bis auf eine Handlung je Stufe des Talentes in der Runde erhöhen, oder auch beliebig verlangsamt werden. Die Norne setzt einen Instinktpunkt und das Feld hat einen Durchmesser von 6 Metern. Für jeden zusätzlich gesetzten Instinktpunkt erhöht sich der Felddurchmesser um einen Meter. Innerhalb dieses Umkreises kann die Norne die Grenzen des Feldes beliebig festsetzen. Das Feld darf höchstens 12 Meter von der Norne entfernt sein. Sie kann auf Raum + Chemie würfeln. Für jeden Erfolg kann sie die Entfernung um 12 Meter erhöhen. Der Wurf kann wiederholt werden, jede Wiederholung kostet einen Instinktpunkt. Es gilt die Entfernung vom Rand des Durchmessers.
Was die Norne mit Tinte auf Karten schreibt, kann sie besser kontrollieren.

- Stufe 5, Eingriff in die Zeit: Die Norne sieht das Geflecht der Zeit. Sie kann genau erkennen, wo welche Stränge langlaufen und kann jederzeit das Zeitnetz hinter der Welt erkennen. In dieses Netz kann die Norne nun eingreifen. Sie kann Zeitabläufe neu verknüpfen und Ereignisse ändern. Die Norne setzt einen Instinkt- oder Traumpunkt und würfelt auf Zeit + Okkultismus. Jeder Erfolg ermöglicht eine Änderung. Diese Änderungen können weder den Naturgesetzen noch dem Willen von Personen zuwiderlaufen. Der Zauber kann beliebig oft wiederholt werden, es wird aber jedesmal ein Instinkt- oder Traumpunkt gesetzt. Ist kein Instinkt- oder Traumpunkt mehr übrig, kann auch nicht mehr gezaubert werden. Die Veränderung wird auf eine Karte geschrieben.

Diese Gabe ist mächtig, aber auch sehr gefährlich. Jedes Mal, wenn eine Norne durch das Geflecht der Zeit blickt, entscheidet ein Wurf auf ihre Vernunftspunkte ob sich eine Form von Wahnsinn entwickelt.

Was die Norne mit Tinte auf Karten schreibt, kann sie besser kontrollieren.

- Stufe 6, Aus der Zeit treten: Die Norne setzt einen Instinktpunkt, würfelt auf Zeit + Theologie und verlässt den Zeitablauf. Sie tritt aus der Zeit heraus und agiert quasi zwischen zwei Augenblicken. Um sie herum steht die Zeit, während sie agieren kann. Mit Einsatz von Willenspunkten kann sie andere mit aus der Zeit nehmen, und auch Gegenstände bewegen. Für jeden erwürfelten Erfolg, kann sie einen Willenspunkt sparen, also eine Person mitnehmen, oder etwas außerhalb der Zeit bewegen. Dies kostet ansonsten jedesmal einen Willenspunkt. Die Norne kann jederzeit wieder in den Zeitfluss wechseln und nimmt alle Personen die sie mitgenommen wieder mit zurück, muss dann um wieder herauszutreten aber neu zaubern. Der Zauber dauert solange, bis die Norne ihn abbricht.

Spiegel und Wasser unterstützen diesen Zauber.

