



Karten

Die Karten der Nornen werden gewöhnlich genutzt um etwas zu steuern. Sie können zusätzliche Würfel für einen Wurf bringen, wenn sie gut gemacht sind. Sie stärken den Zauber. Das Zaubern ohne Karten ist möglich, aber schwieriger. Karten bringen deutliche Boni für den Zauber, manche bringen sogar automatische Erfolge, oder ermöglichen das Zaubern ohne Würfel (was der geistigen Gesundheit sehr zuträglich ist). Grundsätzlich gilt, dass eine Karte nur von einer Norne hergestellt werden kann. Sie bestehen aus normaler Pappe und Tinte die magisch hergestellt wurde. Diese Tinte herzustellen erfordert ein ganz bestimmtes Talent, welches nur einige Nornen besitzen.

Der Rand einer Karte wird mit Symbolen beschrieben, welche ihre Wirkung genau erklären. Dies sind Symbole der Nornen und nicht in einer normalen Schrift gehalten. Nornen können diese Symbole lesen, da sie direkt mit der Zeit verknüpft sind und so erkennen wozu eine Karte genutzt werden kann. In der Mitte der Karte befindet sich ein Symbol der Wirkung.

Die Wirkung kann in einer Verstärkung des Zaubers liegen, in diesem Fall stellt die Norne die Karte her und würfelt auf die dem Zauber entsprechende Kraft. Die Anzahl der Erfolge entspricht der Anzahl der Boni die die Karte bringt und wird in der Mitte der Karte vermerkt.

Es gibt aber auch komplizierte Zauber, welche besondere Karten benötigen. In dem Fall ist bei Zauber selbst angegeben, was für Karten gebraucht werden. Auch solche Karten werden von Nornen hergestellt und brauchen ein bestimmte Stärke an zeitmagischer Kraft.

Spiegel

Durch Spiegel können Nornen klar sehen, was geschieht. Ohne Spiegel sind die Eindrücke nur vage. Es gibt magisch aufgeladene Spiegel, die bis zu 3 Würfeln zusätzlich für den Wurf bringen. (Die Angaben beinhalten auch den einen Würfel, den der Spiegel an sich bringt). Normale Spiegel bringen einen Würfel zusätzlich.

Um mit einem Spiegel zu sehen, ist es notwendig, dass die Norne in den Spiegel sieht.

Entfernungsangaben und entsprechende Boni oder Mali gelten nun für den Spiegel, und nicht für die Norne. Sich im Spiegel widerspiegeln entspricht dabei einer Berührung (egal wie weit die Entfernung ist, es muss nur im Spiegel sichtbar sein).

Spiegel magisch aufzuladen ist nur Nornen mit 4 Machtpunkten möglich.

Der Wahnsinn

Der Geist eines normalen Menschen (oder sonstigen Sterblichen Wesen) kann dem Blick durch die Zeit nicht lange standhalten. Wenn sich die Zeistränge kreuzen, und die Struktur von Raum und Zeit offenbart, setzt der Verstand aus. Mit jedem Zauber den eine Norne webt, setzt sie ihren Verstand diesem Blick aus und gefährdet ihn.

Sooft sie bei einer Zauber eine 1 würfelt, wird mit einem W12 diese 1 nachgewürfelt. Wird ein weitere 1 gewürfelt, wird diese notiert. Nach 12 weiteren Einsern, entwickelt sich eine Form von Wahnsinn im Geist der Norne. Dieser wird gemeinsam mit der Spielleitung entwickelt.

Allgemeines Talent der Nornen

Zeitspüren

Die Norne spürt besondere Ereignisse voraus, dafür ist ein Wurf auf Zeit + Wahrnehmung + Stufe des Talents Zeit spüren nötig. Je mehr Erfolge erzielt werden, desto genauer ist die Wahrnehmung der zukünftigen Ereignisse.

Diese Fähigkeit kann bis zur 6. Stufe gesteigert werden.