



# Kara

## Nornen des Lichts

Die Fähigkeit der Hülle ist die des Äusseren und Offensichtlichen. Die Kara sehen wie die Dinge später aussehen werden und können dies beeinflussen. Sie selbst sind häufig besonders schön. Allerdings neigen sie dazu ihr Inneres nach Aussen zu tragen. Sie gelten als oberflächlich und sind es auch oft. Schönheit ist diesem Kreis sehr wichtig. Sie lieben das Licht und umgeben sich gerne mit schönen Dingen. Ihre Magie bezieht sich auf das was offensichtlich ist, das was im Licht geschieht. Zum einen ist das das Äußere einer Person zum anderen betrifft es auch die Politik, die öffentlichen Angelegenheiten einer Gemeinde oder auch eines Landes.

### Licht:

Im Licht ist die Macht der Kara am größten. Sie sehen besonders scharf im Licht. Schauen sie direkt ins Licht, und würfeln auf Hülle + Recherche, so sehen sie, wie ein Ort oder eine Person wirklich aussieht. Setzen sie einen Instinktpunkt, tritt was sie sehen auch für andere nach aussen. Je Erfolg dauert dies eine Minute lang an.

Spiegel und Wasserflächen können den Zauber weiter verstärken.

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

- Im hellen Tageslicht formt die Norne ein Amulett aus Edelstein. Sie setzt einen Instinktpunkt und würfelt auf Hülle + Verführen. Es muss das direkte Sonnenlicht der Mittagszeit an diesem Ort sein, also die Zeit von 11 bis 2 Uhr Mittag. Wer nun das Amulett trägt, erhält die Anzahl ihrer Erfolge zusätzlich auf den eigenen Hüllewert.

Mit Karten und Tinte kann der Zauber verstärkt werden.

# Talent der Kara

## Lichtblick

- Stufe 1, Zukünftige Gesichter sehen: Die Norne sieht eine Person an, und kann sagen wie sie später einmal aussehen wird. Ein Wurf auf Hülle + Empathie zeigt an, wie gut die Vorhersage ist. Ab 3 Erfolge hat die Norne ein klares Bild des späteren Aussehens auch mit eventuellen zukünftigen Narben oder Operationen.  
In Spiegeln und Wasserflächen kann die Norne klarer sehen.
- Stufe 2, Gesichter entwickeln: Die Norne kann ändern, wie sich das Aussehen einer Person entwickeln wird. Hierfür setzt sie einen Instinktpunkt und würfelt auf Zeit + Schauspielerei. Je Erfolg kann sie ein Detail der Entwicklung verschieben. Falten die sich schneller oder langsamer bilden, Wachstum das um einige Zentimeter je Erfolg stärker oder weniger stark wird, Haare die aufhellen, dunkler werden oder stärker oder weniger stark ausfallen etc. Auch Narbenbildung kann verhindert oder verstärkt werden. Ab 4 Erfolgen können die Veränderungen auffällig sein und normalen Entwicklungen widersprechen.  
Was die Norne mit Tinte auf eine Karte zeichnet, verstärkt den Zauber.
- Stufe 3, Was kommen wird: Die Norne konzentriert sich, setzt einen Instinkt- oder Traumpunkt und sieht vorher, was im öffentlichen Leben geschehen wird. Sie sieht die Ereignisse vorher, die sichtbar sind und bekannt werden. Hierfür würfelt sie auf Zeit + Politik und konzentriert sich auf eine bestimmte Zeit in der Zukunft und einen Ort. Ein Erfolg bedeutet, dass sie genau diesen Ort, in Größe eines Dorfes, sieht. Zwei Erfolge zeigen eine Stadt und drei Erfolge das gesamte Land.  
In Spiegeln und Wasserflächen kann die Norne klarer sehen.
- Stufe 4, Erinnerungen ändern: Die Norne kann die Erinnerungen eines Wesens verändern. Sie muss dem Wesen in die Augen sehen, setzt einen Traumpunkt und würfelt auf Hülle+Rhetorik. Jeder Erfolg überwindet einen Vernunftspunkt des Opfers, der Vernunftspunkt ist damit verbraucht. Nun erzählt sie ihrem Opfer, an was es sich erinnert. Hat die Norne aktuell mehr Vernunftspunkte als das Opfer, wird es die neue Erinnerung annehmen.  
Was die Norne mit Tinte auf eine Karte schreibt, verstärkt den Zauber.
- Stufe 5, Das Aussehen ändern: Die Norne kann ihr Aussehen ändern. Sie setzt einen Instinktpunkt und würfelt auf Hülle + Schauspielerei. Mit einem Erfolg kann sie ihr Aussehen ändern, mit 2 Erfolgen auch größer oder kleiner erscheinen, und ab 3 Erfolgen auch die Stimme verändern. Ab 5 Erfolgen wirkt sie komplett wie eine andere Person. Hat sie etwas von einer anderen Person bei sich, so kann sie sich gezielt in diese Person verwandeln. Nachwürfel ist möglich, erfordert aber den Einsatz weiterer Instinktpunkte.  
Was die Norne mit Tinte auf eine Karte zeichnet, verstärkt den Zauber.

- Stufe 6, Das Geschehen ändern: Die Norne kann beeinflussen was sich in der Politik und im öffentlichen Leben abspielen wird. Hierfür würfelt sie auf Hülle + Politik und setzt einen Instinkt- oder Traumpunkt. Sie kann nun je Erfolg ein Detail des zukünftigen öffentlichen Leben in einer Stadt ändern. Wenn sie geschickt ist, können die Auswirkungen weit über die Stadt hinausreichen.  
Was die Norne mit Tinte auf eine Karte zeichnet, verstärkt den Zauber.

