



Shiso

Nornen der Idee

Der Kreis der Idee beschäftigt sich mit dem Wesen der Dinge und der Zeit. Was ist die wahre Bestimmung? Wofür ist etwas gemacht? Und kann man das verändern? Es gehört zu ihren Fähigkeiten das Wesen von Dingen, und damit ihre Wirkungen zu verändern. Die Shiso konzentrieren sich auf das Idielle, die reinen Ideen, das was hinter den Dingen liegt. Ihr Bereich ist das, was man nicht anfassen, sondern nur erdenken kann. Sie beschäftigen sich mit der Vorstellung und den Sinnen.

Die Rose

In Blumen, besonders in Rosen, sammeln sich die Ideen der Umgebung. Shiso können aus den Blumen Gedanken und Vorstellungen lesen. Sie würfeln auf Zeit + Wahrnehmung und setzen einen Instinktpunkt. Nun lesen sie recht unspezifisch Gedanken und Vorstellungen von Menschen, bzw. Wesen, die in der Nähe der Blumen waren. Rosen bringen einen zusätzlichen Würfel, handelt es sich um Schnittblumen so verlieren sie einen Würfel ihres Vorrates. Je 10 Blüten kommt ein Würfel zum Vorrat hinzu. Je mehr Erfolge sie haben desto besser können sie die Ideen und Vorstellungen Gesichtern und Personen zuordnen. Spiegel und Wasserflächen erleichtern es Personen zu erkennen.

Gedankenmaske (Kosten einer 6er Stufe):

- In eine Blume wird ein Zauber gelegt und die Blume wird dann zu einem Amulett oder Schmuckstück verarbeitet. Eine von der Norne bestimmte Konstellation an Motiven und Vorstellungen legt sich über das Denken der Person, die das Schmuckstück oder das Amulett trägt. So erscheinen die Gedanken des Opfers deutlich anders, als sie sind. So können Gedankenlese-Zauber abgewehrt werden. Um den Zauber in die Blume zu binden wird ein Traumpunkt gesetzt und ein Wurf auf Idee + Schauspielerei entscheidet wie komplex die Maske sein kann. Ein Gegenzauber muss die Anzahl der Erfolge überwinden. Die Maske mit Tinte zu beschreiben erhöht ihre Kraft.

Talent der Shiso

Idee der Zeit

- Stufe 1, Motivation: Die Norne erkennt, was die grundsätzliche Motivation eines intelligenten Wesens ist. Hierfür setzt sie einen Instinktpunkt und muss ihr Opfer sehen. Dann würfelt sie auf Idee + Wahrnehmung. Je Erfolg erkennt die Norne grundlegende Aspekte der Vorstellungswelt ihres Opfers. Dies sind keine Gedanken oder ausformulierten Vorstellungen, sondern dem Verhalten und Denken des Opfers zugrunde liegende Vorstellungen von Werten und dem Zustand der Welt.
Spiegel und Wasserflächen sind hierbei hilfreich und können den Würfelvorrat erhöhen.
- Stufe 2, Gedanken lesen: Die Norne muss ihrem Opfer in die Augen sehen, setzt einen Instinktpunkt und würfelt auf Idee + Empathie. Je mehr Erfolge sie hat, desto tiefer kann sie in die Gedanken ihres Opfers eindringen. Mit einem Erfolg kann sie oberflächliche Gedanken sehen, ab 3 Erfolgen dringt sie auch in verborgene Gedankengänge, ab 5 Erfolgen kann sie jegliche Gedanken ihres Opfers, die auch dem Opfer zugänglich sind, lesen.
Spiegel und Wasserflächen sind hierbei hilfreich und können den Würfelvorrat erhöhen.
- Stufe 3, Erinnerungen lesen: Die Norne muss ihr Opfer sehen. Sie setzt einen Astralpunkt und würfelt auf Zeit + Empathie. Für jeden Erfolg kann die Norne eine kurze Szene aus der Vergangenheit des Opfers hervorholen und erkennen. Den Zeitraum kann die Norne bestimmen. Es sei denn, es drängen sich sehr starke Erinnerungen dazwischen. Dabei kann sie auch dem Opfer verborgene und vergessene Erinnerungen hervorholen.
Spiegel und Wasserflächen sind hierbei hilfreich und können den Würfelvorrat erhöhen.
- Stufe 4, Erinnerungen ändern: Die Norne würfelt auf Zeit + Rhetorik und setzt einen Instinktpunkt. Nun kann sie eine Erinnerung die sie gelesen hat verändern. Es sind drei Erfolge nötig um die Erinnerung dauerhaft zu implantieren. Bei einem Gegenzauber müssen die Erfolge überboten werden.
Schreibt die Norne die Erinnerungen, die sie engeben will, auf eine Karte, so werden sie stärker.
- Stufe 5, Zeitgeist: Die Norne spürt, was um sie herum für Ideen in den Köpfen der Menschen existieren, und vor allem was sich davon durchsetzen wird. Sie kann den aktuellen und auch den zukünftigen Zeitgeist spüren. Hierfür würfelt sie auf Idee + Psychologie. Je Erfolg erkennt sie eine Idee oder Vorstellung und deren Gewichtung im Gesamtzusammenhang so wie die Entwicklung dieser Idee (wann und wie lange wird sie wie bedeutend sein und Ähnliches).
Spiegel und Wasserflächen sind hierbei hilfreich und können den Würfelvorrat erhöhen.

- Stufe 6, Den Geist ändern: Die Norne kann die Vorstellungen und Motive ihrer Opfer ändern. Hierfür würfelt sie auf Zeit + Psychologie und setzt einen Instinktpunkt je zu bezauberndes Opfer. Auf diese Weise kann sie dann aber mehrere Opfer mit einem Wurf bezaubern. Je Erfolg kann sie einen Aspekt im grundlegenden Denken ihrer Opfer verändern. Dabei ist das Ziel der Veränderung bei allen Opfer gleich, auch wenn sie eventuell unterschiedliche Ausgangsvorstellungen hatten. Der Wurf kann wiederholt werden, dann muss aber wieder für jedes Opfer ein Instinktpunkt gesetzt werden. Es hilft die neuen Vorstellungen und Motive auf eine Karte zu schreiben.

