



# Kaku

---

## Nornen des Kerns

Der Kreis des Kerns beschäftigt sich mit dem inneren Wesen der Zeit. Sie sind die Forscher die das Verborgene zu entdecken suchen und die Zeit grundsätzlich verstehen wollen. Die meisten von ihnen sind wahnsinnig, aber ihr Wissen über die Zeit ist sehr tiefgehend und ihre Fähigkeit diese zu manipulieren und zu erkunden ebenso. Sie sehen tief in die Zeit selbst und erkennen das Zeitnetz hinter dem Fluss der Zeit. Daher haben sie ein tiefes Verständnis der Zeit und der Abläufe der Zeit und können tief in das Schicksal eingreifen. Manche Kern-Nornen sind sogar in der Lage das Netz der Zeit zu erreichen und die Boten des Zeitnetzes zu erkennen.

### Der Stein

Berührt die Norne Stein, so kann sie an diesem Ort oder im Zusammenhang mit diesem Objekt Zusammenhänge erkennen, die ansonsten verborgen bleiben. Sie sieht das Muster der Ereignisse, wenn auch oft rätselhaft und verworren. Hierfür setzt sie einen Instinktpunkt und würfelt auf Zeit + Empathie.

Im Spiegel erkennt sie all dies genauer.

### Die Macht des Steins (Kosten einer 6er Stufe)

- Mit Einsatz eines Instinktpunktes und einem Wurf auf Kern + Empathie kann sie einzelne Faktoren des Musters ändern, einen Faktor je Erfolg. Dies geschieht aber subtil. Das Motiv einer Person wird verschoben oder ein zufälliges Zusammentreffen hervorgebracht oder vermieden.

Die Änderungen werden mit zeitmagischer Tinte auf Karten geschrieben.

# Talent der Kaku

## Kern der Zeit

- Stufe 1, Der Fluss der Zeit: Diese Stufe hat wenig praktische Anwendung. Die Norne ist in der Lage den Fluss der Zeit zu spüren. Sie würfelt auf Zeit + Empatie und kann erkennen, ob die Zeit so läuft, wie sie soll, oder ob es Schwankungen im Zeitfluss gibt. Ab drei Erfolgen können Angaben zur Ursache der Schwankungen gemacht werden, je mehr Erfolge, desto klarer.  
In Spiegeln oder Wasser kann sie die Schwankungen klarer erkennen.
- Stufe 2, Blick in die Zeit: Die Norne kann, wenn sie sich auf einen Gegenstand konzentriert, aus dessen Vergangenheit einen Punkt herausgreifen und sich diesen ansehen. Sie sieht was zu dem Zeitpunkt um und mit diesem Gegenstand geschehen ist. Die Norne entscheidet sich für einen genauen Zeitpunkt in der Vergangenheit. Sie setzt einen Instinktpunkt für jedes Jahr, das sie in die Vergangenheit geht (es zählt das angefangene Jahr, was einen Monat zurückliegt kostet einen Traumpunkt, ein Jahr und ein Monat zwei Punkte usw.) und würfelt auf Zeit + Physik. Die Anzahl der Erfolge bestimmt, wie viele Stunden (eine Stunde je Erfolg) lang das Zeitfenster, dass sie ansieht, dauert. Innerhalb des Zeitfensters kann sie nun beliebig vor und zurückspulen, oder anhalten, bis sie es fallen lässt.  
Wenn sie eine Person berührt (oder die Person sie berührt) und einen Vernunftspunkt setzt, kann die Norne diese Person mitnehmen und sehen lassen, was sie sieht.  
Mit Spiegeln oder Wasser kann die Norne besser sehen.
- Stufe 3, Vorahnung: So wie im 'Blick in die Zeit' in die Vergangenheit, kann die Norne mit der Vorahnung in die Zukunft eines Gegenstandes sehen.  
Mit Spiegeln oder Wasser kann die Norne besser sehen.
- Stufe 4, Suchen: Die Norne kann nicht nur einen bestimmten Punkt in der Vergangenheit sehen, sondern einen Zeitraum ansehen, und darin vor und zurückgehen und auch halten und dann genauer die 2. Stufe anwenden. Hierfür berührt sie den Gegenstand und würfelt auf Zeit + Recherche. Für jeden Erfolg kann sie ein Jahr zurückgehen, mit Traum- oder Instinktpunkten kann sie weitere Erfolge kaufen. Wenn ein Zeitpunkt interessant wird, kann sie ihn genauer ansehen, die Zeit verlangsamen (bis zur halben Geschwindigkeit) und wiederholen. Für 10 Minuten, die der Zauber andauert, muss die Norne einen Instinktpunkt setzen (die ersten 10 Minuten sind frei).  
Mit Spiegeln oder Wasser kann die Norne besser sehen.

- Stufe 5, Die Zeit beeinflussen: Wenn die Norne weiß, was geschehen wird, kann sie es beeinflussen. Ein Wurf auf Zeit + Handwerk ist dafür notwendig. Mit jedem Erfolg kann sie eine Begebenheit, die nicht durch willentliches Handeln bestimmt ist, ändern. Ab 3 Erfolgen sind größere Veränderungen möglich, allerdings nicht mehr als Anzahl der Erfolge. Mit dem Einsatz von Willenspunkten kann sie (durch ein Willensduell) auch den Willen von Personen beeinflussen.

Schreibt die Norne mit zeitmagische Tinte auf Karten, kann sie die Zeit besser beeinflussen.

- Stufe 6, Fluch: Die Norne kann ein bestimmtes Schicksal an einen Gegenstand binden. Hierfür legt sie den Gegenstand vor sich hin, nimmt eine Karte und schreibt auf die Karte was das Schicksal des Gegenstandes ist, bzw. was mit denen passiert, die den Gegenstand besitzen oder berühren. Es wird auf Kern + Rhetorik gewürfelt. Je Erfolg hat die Norne einen Satz für die Beschreibung. Hierbei ist ein einfacher Satz gemeint. Jeder Nebensatz bedeutet einen weiteren Satz.

