



Shintei

Nornen des Bluts

Auch unter den Nornen ist der Kreis des Blutes und des Körpers ein kämpferischer Zusammenschluss. Sie sind die Krieger der Nornen. Ihre Fähigkeit besteht darin ihre Bewegungen schneller, oder die ihrer Gegner langsamer, werden zu lassen und die Handlungen agierender Körper im voraus zu erahnen.

Das Blut

Aus dem Blut eines Lebewesens kann die Norne das Schicksal des Wesens lesen. Sie braucht einen Tropfen ihres eigenen Blutes, und etwas von dem Blut des anderen. Beides wird vermischt und Tropfenweise auf eine spiegelnde Fläche gegeben. Im Spiegel erscheint, rot gefärbt, was das Wesen erwartet. Dabei geht es um besonders leidenschaftliche Situationen. Die Norne setzt einen Instinktpunkt und würfelt auf Zeit + Okkultismus. Je mehr Erfolge, desto klarer ist die Szene zu sehen und räumlich wie zeitlich einzuordnen. Die Bilder sieht nur die Norne. Ab 3 Erfolgen kann sie auch etwas hören. Mischt sie das Blut weiterer Personen mit unter, so können auch diese mitsehen oder hören, aber nicht so deutlich wie die Norne.

Spiegel und Wasserflächen verstärken diesen Zauber.

Die Macht des Blutes (Kosten einer 6er Stufe)

- Taucht sie eine Feder in das Blut ihres Opfers, und schreibt eine Szene, so wird das Opfer diese Szene mit hoher Wahrscheinlichkeit erleben. Es ist ein Wurf auf Körper + Okkultismus notwendig, und der Einsatz von Instinktpunkten. Je abwegiger die Szene ist, desto mehr Erfolge sind notwendig, um sie geschehen zu lassen. Ab 5 Erfolgen kann die Realität weitgehend umgeschrieben werden – allerdings ist kein Nachwürfeln möglich. Ohne Erfolge sind nur kleine, unauffällige Korrekturen möglich. Mit Karten und magischer Tinte kann dieser Zauber verstärkt werden.

Talent der Shintei

Tanz der Zeit

- Stufe 1, Was kommt: Die Norne kann im Kampf die Bewegungen ihrer Gegner vorausahnen. Sie muss einen Instinktpunkt setzen und auf Körper + Wahrnehmung würfeln um die Gabe einzusetzen. Je Erfolg erhält sie einen Bonus-Würfel auf jede Kampfhandlung. Der Zauber endet spätestens nach einer Stunde. Der Zauber kann auch in Verführungssituationen eingesetzt werden und die Norne erhält einen Würfel Bonus je Erfolg auf jeden Verführungswurf.
Spiegel und Wasserflächen verstärken diesen Zauber. Hierfür trägt die Norne Spiegel bei sich, oder agiert vor einem Spiegel.
- Stufe 2, Trägheit: Die Normes setzt einen Instinktpunkt, würfelt auf Zeit + Empathie und kann je Erfolg einen Gegner verlangsamen. Der Gegner braucht für jede Handlung die doppelte Zeit, agiert also nur jede zweite Runde. Entsprechend fällt auch jede zweite Ausweichenhandlung aus. Dies kann der Gegner kompensieren, in dem er die Ausweichenwürfel halbiert und jede Runde mit der halben Anzahl Würfel agiert. Der Zauber endet spätestens nach einer Stunde.
Es stärkt den Zauber, wenn die Norne mit Tinte auf eine Karte schreibt, wie langsam der Gegner wird.
- Stufe 3, Schneller: Die Norne setzt einen Instinktpunkt, würfelt auf Zeit + Akrobatik und erhält je Erfolg eine zusätzliche Handlung je Runde. Sie wird entsprechend schneller. Es ist nicht möglich nachzuwürfeln. Der Zauber kann auch auf andere angewandt werden. Die Norne muss die zu bezaubernde Person berühren und einen Instinktpunkt je verzauberter Person ausgeben. Der Zauber endet spätestens nach einer Stunde.
Es stärkt den Zauber, wenn die Norne mit Tinte auf eine Karte schreibt, wie schnell sie wird.
- Stufe 4, Kampfgespür: Die Norne kann erspüren, wenn an einem Ort ein Kampf stattfand und erkennen was geschehen ist. Sie würfelt auf Zeit + Waffenkampf. Ab 3 Erfolgen hat sie ein klares Bild des letzten Kampfes (innerhalb der letzten 100 Jahre) bei mehr Erfolgen kommen je Erfolg ein möglicher Kampf dazu, die auch mehr als 100 Jahre zurück liegen dürfen. (Je Erfolg kann eine 0 angehängt werden).
Spiegel und Wasserflächen verstärken diesen Zauber.
- Stufe 5, Noch schneller: Die Norne setzt einen Traumpunkt und hat jede Runde vier zusätzliche Handlungen. Auch dieser Zauber ist (entsprechend des Zaubers Schneller) übertragbar und endet nach einer Stunde.
Es stärkt den Zauber, wenn die Norne mit Tinte auf eine Karte schreibt, wie schnell sie wird.

- Stufe 6, Das Wissen des Blutes: Die Norne würfelt auf Zeit + Psychologie. Ihre Ahnungen sind nun so genau, dass sie im Kampf auf jede Kampfhandlung so viele automatische Erfolge erhält, wie sie Erfolge beim Wurf hatte (0 Erfolge beim Wurf bedeuten damit auch 0 automatische Erfolge). Diese Stufe kann mit der ersten kombiniert werden, so dass die Norne die automatischen Erfolge zusätzlich zu den Würfelboni erhält. Der Zauber dauert höchstens eine Stunde lang. Er kann wiederholt werden, wird er aber innerhalb von einer Stunde wiederholt, da er z.B. erfolglos war, kostet das einen Instinktpunkt. Dann kann allerdings der alte Wert-1, aber nicht kleiner als 0, zu dem neuen Wurf hinzuaddiert werden. Dies kann beliebig wiederholt werden.

Spiegel und Wasserflächen verstärken diesen Zauber.

