

N NARRATA

Deutsch
1.0

narrata.net

Stärke – *Physische Leistungsfähigkeit,
Konstitution, Widerstandskraft*

Geschick – *Kontrollierte Bewegungen,
Schleichen, Reaktionsfähigkeit*

Charisma – *Außenwirkung,
Überzeugungskraft, Attraktivität*

Weisheit – *Beurteilen, Argumentieren,
Einschätzen von Personen oder Aussagen*

Intelligenz – *Analysieren, Wissen,
Schlüsse ziehen, Erinnerungsvermögen*

Talent – *Kompetenz in erlernten
Fertigkeiten, Künsten oder im Handwerk*

Fokus – *Aufmerksamkeit, Geduld,
Willensstärke, Entschlossenheit*

Stärke – *Physische Leistungsfähigkeit,
Konstitution, Widerstandskraft*

Geschick – *Kontrollierte Bewegungen,
Schleichen, Reaktionsfähigkeit*

Charisma – *Außenwirkung,
Überzeugungskraft, Attraktivität*

Weisheit – *Beurteilen, Argumentieren,
Einschätzen von Personen oder Aussagen*

Intelligenz – *Analysieren, Wissen,
Schlüsse ziehen, Erinnerungsvermögen*

Talent – *Kompetenz in erlernten
Fertigkeiten, Künsten oder im Handwerk*

Fokus – *Aufmerksamkeit, Geduld,
Willensstärke, Entschlossenheit*

*Stärke definiert die physische
Leistungsfähigkeit des Körpers, also das
Handhaben von schweren
Gegenständen oder das Tragen von
Gewicht oder Lasten sowohl kurzzeitig
wie in Form von Ausdauer über eine
längere Distanz.*

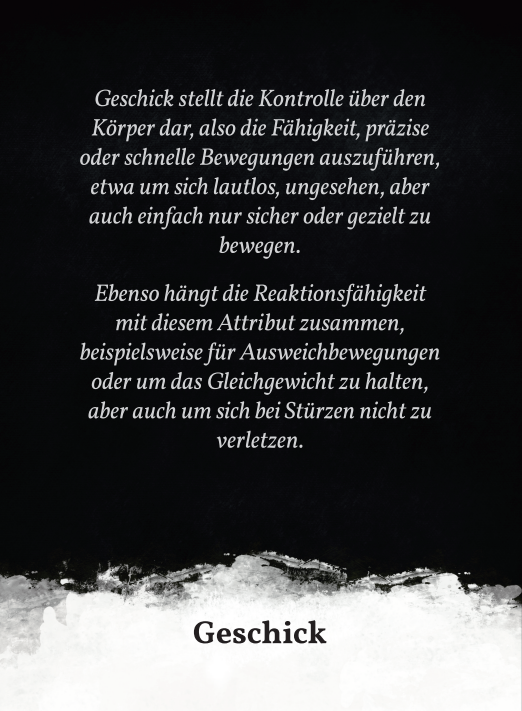
*Ebenfalls orientiert sich die
Widerstandskraft des Körpers an
diesem Attribut, darunter die Resistenz
gegen Hitze, Kälte, Krankheiten und
Gifte, aber auch die Fähigkeit, mit
schweren Verletzungen umzugehen.*



Stärke

Geschick stellt die Kontrolle über den Körper dar, also die Fähigkeit, präzise oder schnelle Bewegungen auszuführen, etwa um sich lautlos, ungesehen, aber auch einfach nur sicher oder gezielt zu bewegen.

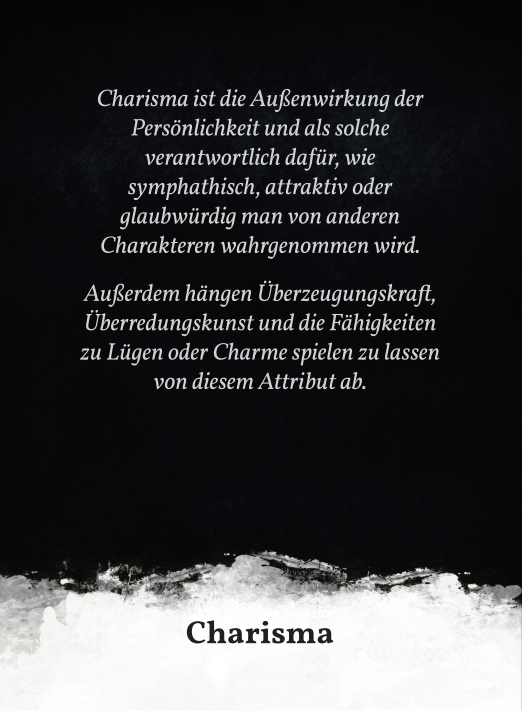
Ebenso hängt die Reaktionsfähigkeit mit diesem Attribut zusammen, beispielsweise für Ausweichbewegungen oder um das Gleichgewicht zu halten, aber auch um sich bei Stürzen nicht zu verletzen.



Geschick

*Charisma ist die Außenwirkung der
Persönlichkeit und als solche
verantwortlich dafür, wie
sympathisch, attraktiv oder
glaubwürdig man von anderen
Charakteren wahrgenommen wird.*

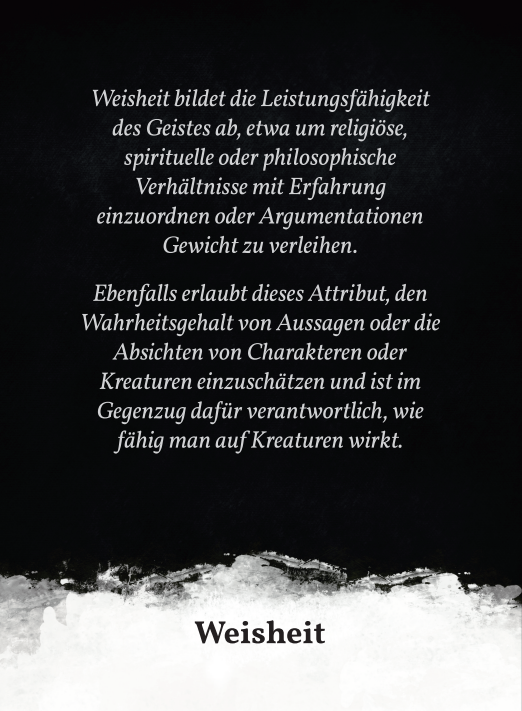
*Außerdem hängen Überzeugungskraft,
Überredungskunst und die Fähigkeiten
zu Lügen oder Charme spielen zu lassen
von diesem Attribut ab.*



Charisma

*Weisheit bildet die Leistungsfähigkeit
des Geistes ab, etwa um religiöse,
spirituelle oder philosophische
Verhältnisse mit Erfahrung
einzuordnen oder Argumentationen
Gewicht zu verleihen.*

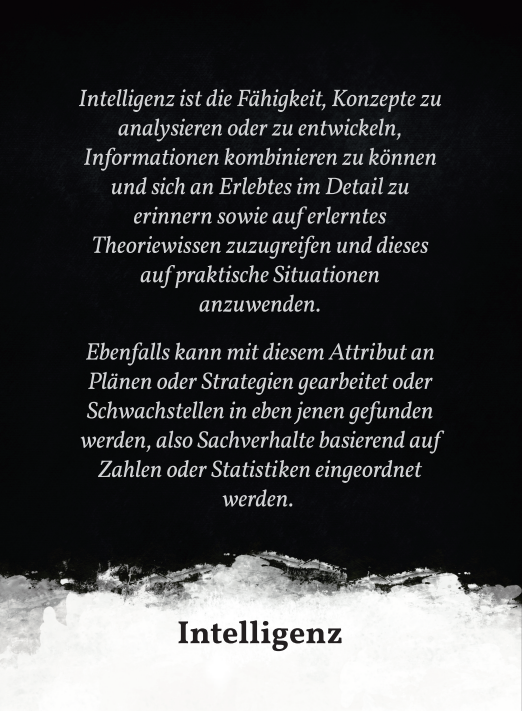
*Ebenfalls erlaubt dieses Attribut, den
Wahrheitsgehalt von Aussagen oder die
Absichten von Charakteren oder
Kreaturen einzuschätzen und ist im
Gegenzug dafür verantwortlich, wie
fähig man auf Kreaturen wirkt.*



Weisheit

Intelligenz ist die Fähigkeit, Konzepte zu analysieren oder zu entwickeln, Informationen kombinieren zu können und sich an Erlebtes im Detail zu erinnern sowie auf erlerntes Theoriewissen zuzugreifen und dieses auf praktische Situationen anzuwenden.

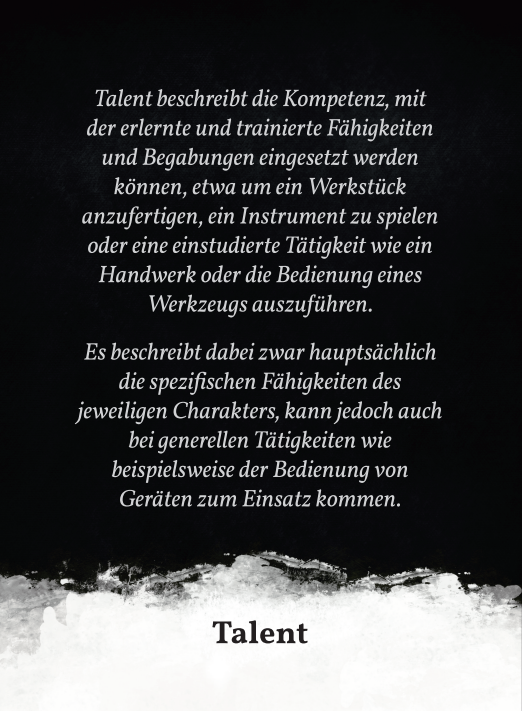
Ebenfalls kann mit diesem Attribut an Plänen oder Strategien gearbeitet oder Schwachstellen in eben jenen gefunden werden, also Sachverhalte basierend auf Zahlen oder Statistiken eingeordnet werden.



Intelligenz

Talent beschreibt die Kompetenz, mit der erlernte und trainierte Fähigkeiten und Begabungen eingesetzt werden können, etwa um ein Werkstück anzufertigen, ein Instrument zu spielen oder eine einstudierte Tätigkeit wie ein Handwerk oder die Bedienung eines Werkzeugs auszuführen.

Es beschreibt dabei zwar hauptsächlich die spezifischen Fähigkeiten des jeweiligen Charakters, kann jedoch auch bei generellen Tätigkeiten wie beispielsweise der Bedienung von Geräten zum Einsatz kommen.

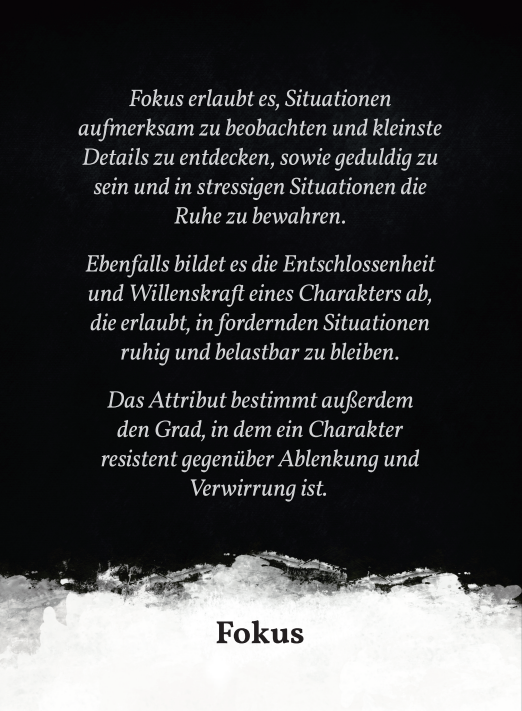


Talent

Fokus erlaubt es, Situationen aufmerksam zu beobachten und kleinste Details zu entdecken, sowie geduldig zu sein und in stressigen Situationen die Ruhe zu bewahren.

Ebenfalls bildet es die Entschlossenheit und Willenskraft eines Charakters ab, die erlaubt, in fordernden Situationen ruhig und belastbar zu bleiben.

Das Attribut bestimmt außerdem den Grad, in dem ein Charakter resistent gegenüber Ablenkung und Verwirrung ist.



Fokus

Auserwählt

Im Zweifel triffst du die
Entscheidung zur weiteren
Vorgehensweise der Gruppe

Du kannst entscheiden, dass
eine deiner Proben den
bestmöglichen Erfolg erzielt,
anstatt diese zu würfeln; falls du
das tust, lege diese Karte ab und
ziehe eine neue Fähigkeitenkarte

*Einige Individuen sind von höheren
Mächten auserwählt, eine bestimmte
Aufgabe zu erfüllen und für einen
bitterlich kurzen Augenblick im Fokus
der Geschichtsschreibung zu stehen.*

Schicksalshaft

Einmal am Tag kannst du einen
Gegenstand oder einen toten
Charakter berühren, um eine
kurze Vision eines bedeutenden
Augenblicks in dessen
Vergangenheit zu bekommen

Einmal am Tag kannst du eine
beliebige erfolgreiche Probe in
eine gescheiterte Probe
umwandeln

*"Dank seines Misserfolgs werde ich
erfolgreich sein, wo er scheiterte!"*

Blaues Blut

**Solange deine Herkunft
erkennbar ist, werden Anhänger
deiner Familie dir zu allen
Bereichen Zutritt gewähren und
sogar bestimmten Anweisungen
Folge leisten**

**Wenn bekannt wird, dass du in
Gefahr geraten oder entführt
wurdest, werden Anhänger
deiner Familie nach Möglichkeit
versuchen, dir zur Hilfe zu eilen**

*Der Königssohn, mit Stolz durch die
Straßen laufend, hatte den Rat seiner
Mutter schnell vergessen, dass sich die
Taten des Adels schnell herumsprechen.*

Der Bund

Wähle einen anderen Charakter,
dem du besonders zugeneigt bist

Du hast Vorteil auf Proben, die
du für oder gemeinsam mit
diesem Charakter ausführst

Du kannst Reaktionen, die
diesen Charakter betreffen,
anstatt oder zusätzlich zu ihm
würfeln, wenn du in seiner
Nähe bist

Falls der Charakter deine
Gefühle erwidert, profitiert er
ebenfalls von allen Fähigkeiten
dieser Karte

Alleskönner

Wenn du diese Karte aufdeckst,
nimm dir eine Attributskarte

Einmal am Tag kannst du
beliebig viele Attributskarten
ablegen und so viele neue
Attributskarten nehmen

Einmal am Tag kannst du eine
zufällige Fähigkeitenkarte
ziehen und sie behalten, falls du
eine beliebige deiner bisherigen
Fähigkeitenkarten ablegst

*Der Weg zum Erfolg ist offensichtlich:
Wisse alles über alles.*

Verräter

Solange diese Karte verdeckt ist
darfst du sie ablegen und eine
neue Fähigkeitenkarte ziehen

Solange diese Karte verdeckt ist
darfst du nach Belieben bei
Würfelergebnissen lügen; wirst
du dabei ertappt, musst du die
Karte aufdecken

Während du redest können
Charaktere nicht handeln

Du hast Vorteil auf alle Proben,
mit denen du gegen die Ziele
der Gruppe handelst

Hingebungsvoller Heiler

Einmal am Tag kannst du durch
Handauflegen bei einem
Charakter Schmerzen lindern
und versuchen, Verletzungen zu
heilen

Feindlich gesinnte Charaktere
nehmen dich generell als
kleinste Bedrohung innerhalb
einer Gruppe wahr

*So wenig Aufmerksamkeit die
schwächliche Frau inmitten der Krieger
erzeugte, so entscheidend war sie
für deren Sieg.*

Lied der Sirene

Du kannst mit dem Klang
deiner Stimme versuchen, die
Handlungen von Charakteren,
die dich hören können, subtil
entgegen deren Natur zu
beeinflussen

Andere Charaktere haben
Nachteil auf Proben, die in
feindlicher Absicht gegen dich
gerichtet sind

*Selbst diejenigen, die Eigennützigkeit
und Zwietracht der lächelnden Frau
erkennen konnten, schienen von ihrem
Gesang in einen Bann gerissen...*

Gestaltwandler

Einmal pro Tag kannst du deine
äußere Form in die einer anderen
Art verwandeln, die du schon
einmal gesehen hast, und bist
unmittelbar mit der Benutzung
deines neuen Körpers vertraut

Du bist in der Lage, dich mit allen
Charakteren und Kreaturen
unabhängig von Sprache
grundlegend zu verständigen

*"Du weißt erst wirklich, wie sich ein
Wesen fühlt, wenn du in seiner Haut
gesteckt hast."*

Reizüberflutung

**Du kannst mit mächtigen
Schreien versuchen, die Sinne
von Charakteren oder Kreaturen
kurzzeitig zu betäuben**

**Du kannst jederzeit wählen, ob
deine Stimme wie gewöhnlich
oder nur von einem bestimmten
Charakter oder einer Kreatur
gehört werden kann**

*Das Kind wurde von allen im Dorf als
Stumm wahrgenommen, sodass sich
niemand erklären konnte, woher das
Geräusch kam, das den Boden zum
Beben brachte, als es eines Tages weinte.*

Animalische Wildheit

Du hast Vorteil, wannimmer
du spontan oder impulsiv auf
Charaktere oder Kreaturen
losgehst

Bevor du bewusstlos oder
kampfunfähig wirst, darfst du
noch eine einzelne Aktion
ausführen

*Gewalt ist immer eine Lösung,
solange man der Stärkere ist.*



Stärke

Kind der See

Du kannst dich im Wasser
genauso geschickt bewegen und
genauso gut sehen wie an Land

Du kannst bis zu
einer halben Stunde ohne
zu atmen überleben

*"Früher habe ich den Meerjungfrauen
oft beim Schwimmen zugesehen. Ich
hätte selbst meine Beine gegeben, um
eine von ihnen zu werden..."*



Stärke

Bärenkraft

Du kannst Gegenstände werfen,
die andere gerade so heben
könnten, und Gegenstände
heben, die andere gerade so
schieben könnten

Du kannst alle mit einem Schloss
gesicherten Container oder
Türen ohne Schlüssel öffnen

*"Bevor wir den langen Weg nehmen,
trage ich den dämlichen Esel lieber
den verdammtten Berg rauf!"*



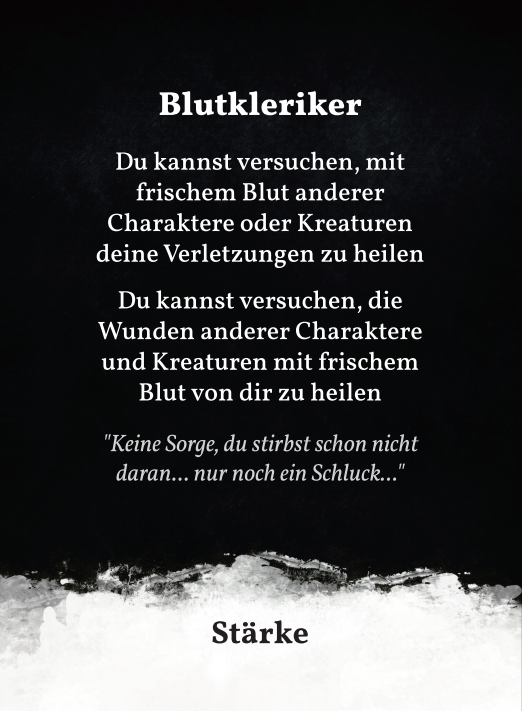
Stärke

Blutkleriker

Du kannst versuchen, mit
frischem Blut anderer
Charaktere oder Kreaturen
deine Verletzungen zu heilen

Du kannst versuchen, die
Wunden anderer Charaktere
und Kreaturen mit frischem
Blut von dir zu heilen

*"Keine Sorge, du stirbst schon nicht
daran... nur noch ein Schluck..."*



Stärke

Athlet

Du kannst eine Stunde lang
rennen, einen halben Tag joggen
oder den ganzen Tag lang zügig
reisen, ohne zu erschöpfen

Du hast Vorteil beim Werfen von
handlichen Gegenständen und
kannst überdurchschnittlich
weit und zielgenau werfen

*"Ich gehe schonmal vor und
werfe 'nen Blick drauf!"*



Stärke

Katzenhafte Agilität

Du kannst dich komplett lautlos
über alle Oberflächen bewegen,
die dein Gewicht tragen

Du kannst dich durch enge
Öffnungen zwängen, durch die
ansonsten selbst kleine Kinder
oder Kreaturen nur mit Mühe
passen würden

"Keine Sorge, das passt schon."



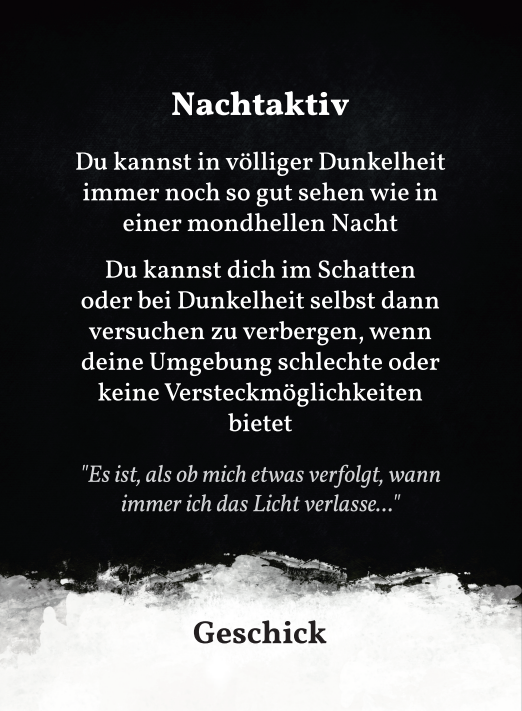
Geschick

Nachtaktiv

Du kannst in völliger Dunkelheit
immer noch so gut sehen wie in
einer mond hellen Nacht

Du kannst dich im Schatten
oder bei Dunkelheit selbst dann
versuchen zu verbergen, wenn
deine Umgebung schlechte oder
keine Versteckmöglichkeiten
bietet

*"Es ist, als ob mich etwas verfolgt, wann
immer ich das Licht verlasse..."*



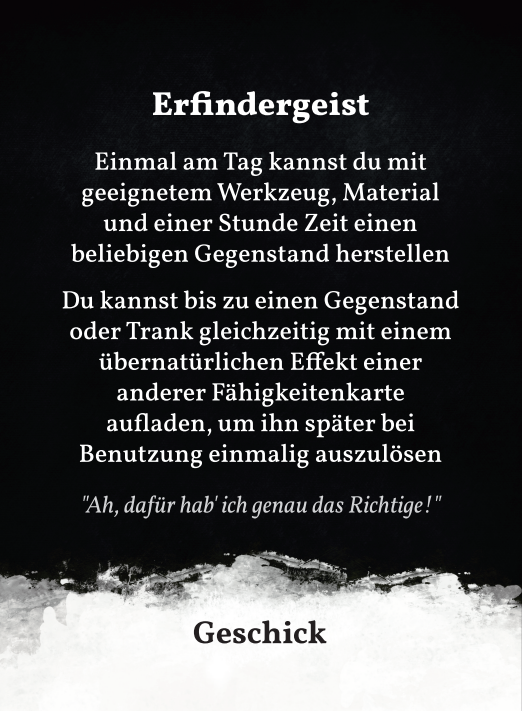
Geschick

Erfindergeist

Einmal am Tag kannst du mit
geeignetem Werkzeug, Material
und einer Stunde Zeit einen
beliebigen Gegenstand herstellen

Du kannst bis zu einen Gegenstand
oder Trank gleichzeitig mit einem
übernatürlichen Effekt einer
anderer Fähigkeitenkarte
aufladen, um ihn später bei
Benutzung einmalig auszulösen

"Ah, dafür hab' ich genau das Richtige!"



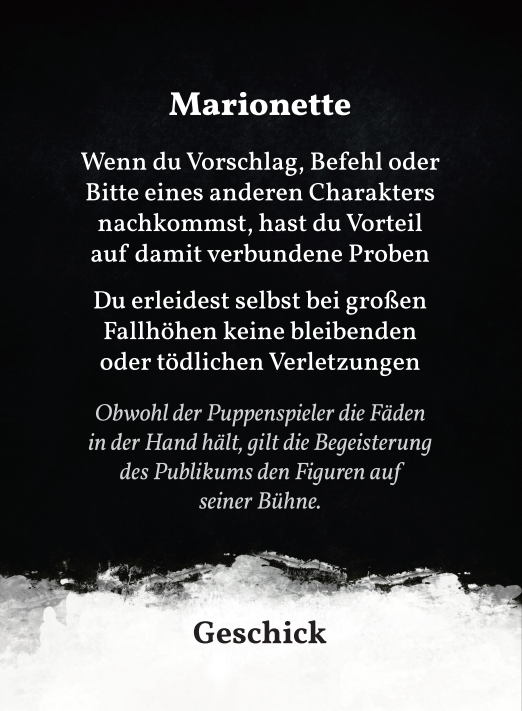
Geschick

Marionette

Wenn du Vorschlag, Befehl oder
Bitte eines anderen Charakters
nachkommst, hast du Vorteil
auf damit verbundene Proben

Du erleidest selbst bei großen
Fallhöhen keine bleibenden
oder tödlichen Verletzungen

*Obwohl der Puppenspieler die Fäden
in der Hand hält, gilt die Begeisterung
des Publikums den Figuren auf
seiner Bühne.*



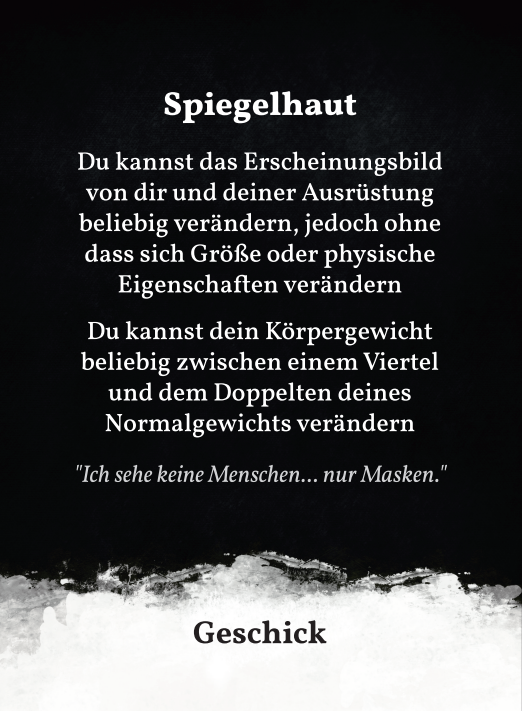
Geschick

Spiegelhaut

Du kannst das Erscheinungsbild
von dir und deiner Ausrüstung
beliebig verändern, jedoch ohne
dass sich Größe oder physische
Eigenschaften verändern

Du kannst dein Körpergewicht
beliebig zwischen einem Viertel
und dem Doppelten deines
Normalgewichts verändern

"Ich sehe keine Menschen... nur Masken."



Geschick

Ritualist

Im Zweifel vertrauen andere
Charaktere in von dir
durchgeführte Zeremonien

Einmal am Tag kannst du in
einem Ritual eine Kreatur
opfern, um zu versuchen,
höhere Mächte um eine
bestimmte Gunst zu bitten

*Hochzeit und Opferritual dienen in
den Augen eines Zeremonienmeisters
einem sehr ähnlichen Zweck.*

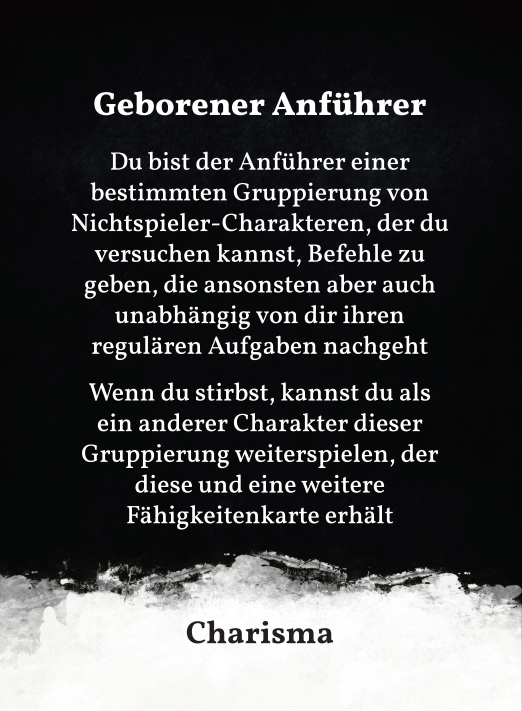


Charisma

Geborener Anführer

Du bist der Anführer einer bestimmten Gruppierung von Nichtspieler-Charakteren, der du versuchen kannst, Befehle zu geben, die ansonsten aber auch unabhängig von dir ihren regulären Aufgaben nachgeht

Wenn du stirbst, kannst du als ein anderer Charakter dieser Gruppierung weiterspielen, der diese und eine weitere Fähigkeitenkarte erhält



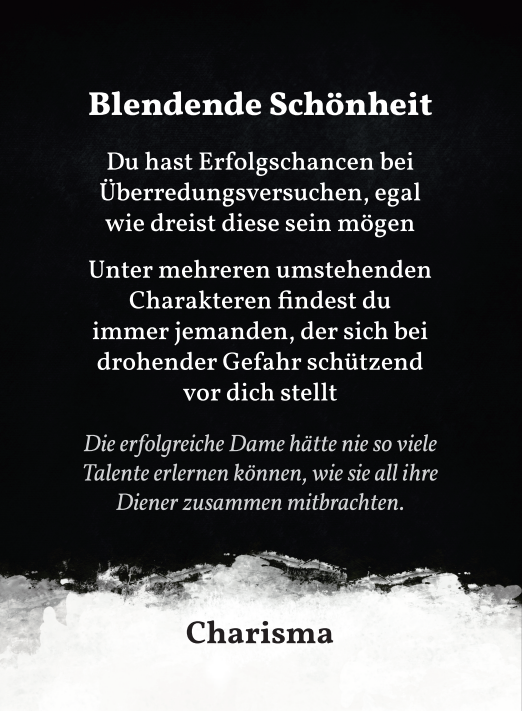
Charisma

Blendende Schönheit

Du hast Erfolgschancen bei
Überredungsversuchen, egal
wie dreist diese sein mögen

Unter mehreren umstehenden
Charakteren findest du
immer jemanden, der sich bei
drohender Gefahr schützend
vor dich stellt

*Die erfolgreiche Dame hätte nie so viele
Talente erlernen können, wie sie all ihre
Diener zusammen mitbrachten.*

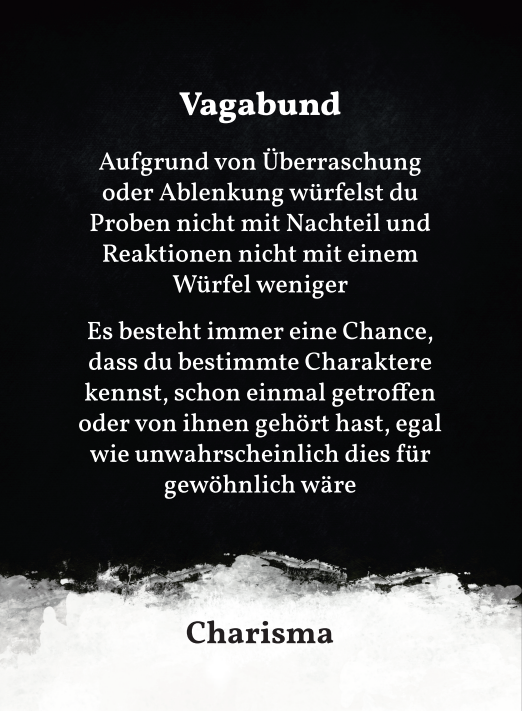


Charisma

Vagabund

Aufgrund von Überraschung
oder Ablenkung würfelst du
Proben nicht mit Nachteil und
Reaktionen nicht mit einem
Würfel weniger

Es besteht immer eine Chance,
dass du bestimmte Charaktere
kennst, schon einmal getroffen
oder von ihnen gehört hast, egal
wie unwahrscheinlich dies für
gewöhnlich wäre



Charisma

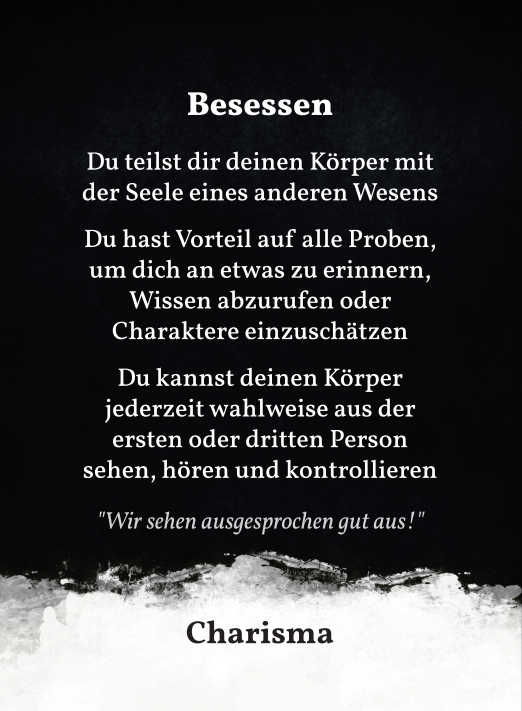
Besessen

Du teilst dir deinen Körper mit
der Seele eines anderen Wesens

Du hast Vorteil auf alle Proben,
um dich an etwas zu erinnern,
Wissen abzurufen oder
Charaktere einzuschätzen

Du kannst deinen Körper
jederzeit wahlweise aus der
ersten oder dritten Person
sehen, hören und kontrollieren

"Wir sehen ausgesprochen gut aus!"



Charisma

Tierempath

Im Zweifel werden Kreaturen
dich als Freund statt als
Bedrohung wahrnehmen

Du kannst bis zu eine Kreatur
gleichzeitig als Begleiter
gewinnen, wenn du sie
überzeugen kannst, dass ihr
voneinander profitieren könnt

*"Dieser Wolf versteht mich besser als
jeder Mensch, den ich jemals getroffen
habe, es getan hat."*

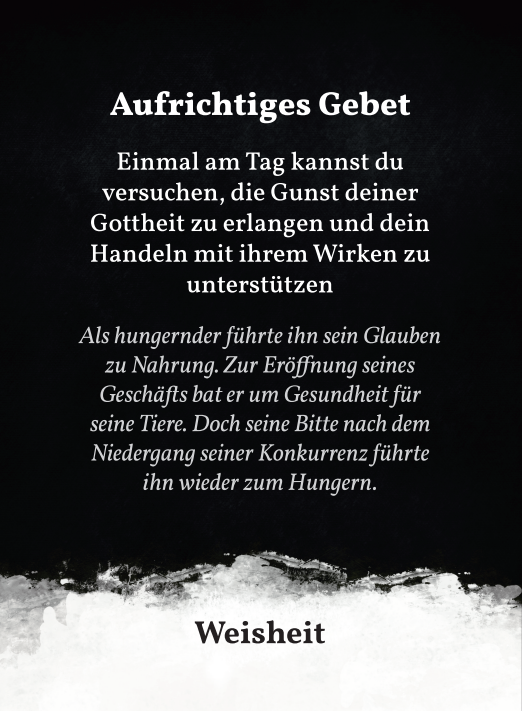


Weisheit

Aufrichtiges Gebet

Einmal am Tag kannst du
versuchen, die Gunst deiner
Gottheit zu erlangen und dein
Handeln mit ihrem Wirken zu
unterstützen

*Als hungernder führte ihn sein Glauben
zu Nahrung. Zur Eröffnung seines
Geschäfts bat er um Gesundheit für
seine Tiere. Doch seine Bitte nach dem
Niedergang seiner Konkurrenz führte
ihn wieder zum Hungern.*



Weisheit

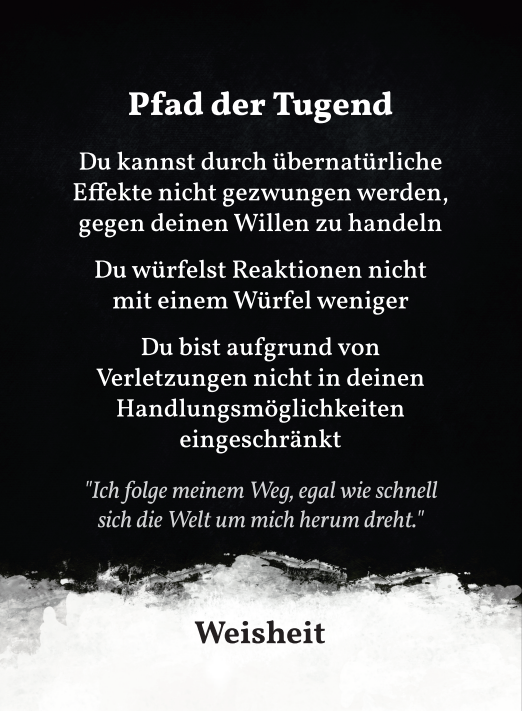
Pfad der Tugend

Du kannst durch übernatürliche
Effekte nicht gezwungen werden,
gegen deinen Willen zu handeln

Du würfelst Reaktionen nicht
mit einem Würfel weniger

Du bist aufgrund von
Verletzungen nicht in deinen
Handlungsmöglichkeiten
eingeschränkt

*"Ich folge meinem Weg, egal wie schnell
sich die Welt um mich herum dreht."*



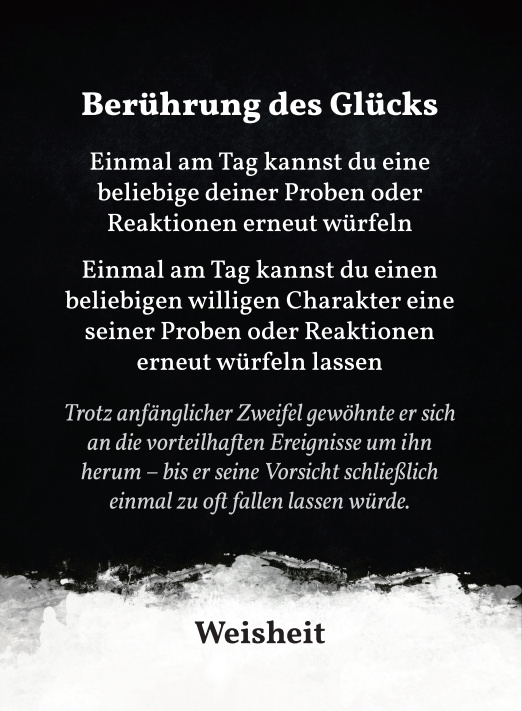
Weisheit

Berührung des Glücks

Einmal am Tag kannst du eine
beliebige deiner Proben oder
Reaktionen erneut würfeln

Einmal am Tag kannst du einen
beliebigen willigen Charakter eine
seiner Proben oder Reaktionen
erneut würfeln lassen

*Trotz anfänglicher Zweifel gewöhnte er sich
an die vorteilhaften Ereignisse um ihn
herum – bis er seine Vorsicht schließlich
einmal zu oft fallen lassen würde.*



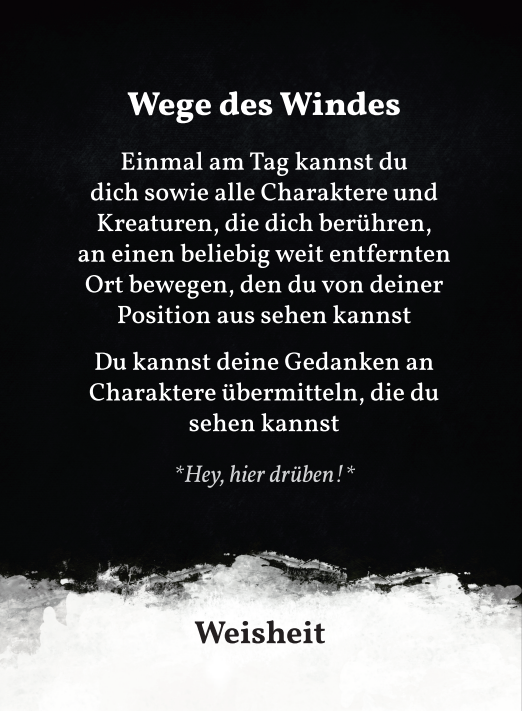
Weisheit

Wege des Windes

Einmal am Tag kannst du
dich sowie alle Charaktere und
Kreaturen, die dich berühren,
an einen beliebig weit entfernten
Ort bewegen, den du von deiner
Position aus sehen kannst

Du kannst deine Gedanken an
Charaktere übermitteln, die du
sehen kannst

Hey, hier drüben!



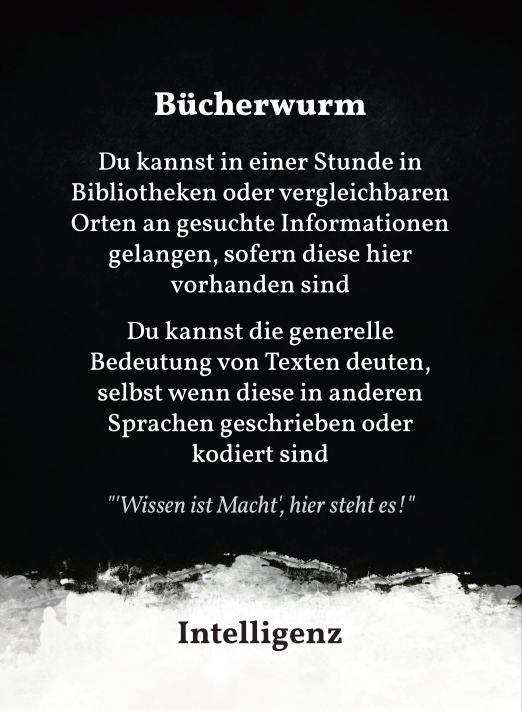
Weisheit

Bücherwurm

Du kannst in einer Stunde in
Bibliotheken oder vergleichbaren
Orten an gesuchte Informationen
gelangen, sofern diese hier
vorhanden sind

Du kannst die generelle
Bedeutung von Texten deuten,
selbst wenn diese in anderen
Sprachen geschrieben oder
kodiert sind

"'Wissen ist Macht', hier steht es!"



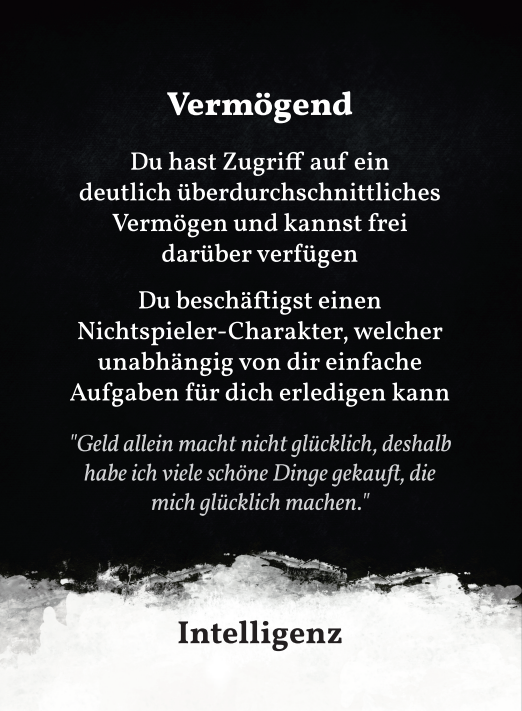
Intelligenz

Vermögend

Du hast Zugriff auf ein
deutlich überdurchschnittliches
Vermögen und kannst frei
darüber verfügen

Du beschäftigst einen
Nichtspieler-Charakter, welcher
unabhängig von dir einfache
Aufgaben für dich erledigen kann

*"Geld allein macht nicht glücklich, deshalb
habe ich viele schöne Dinge gekauft, die
mich glücklich machen."*



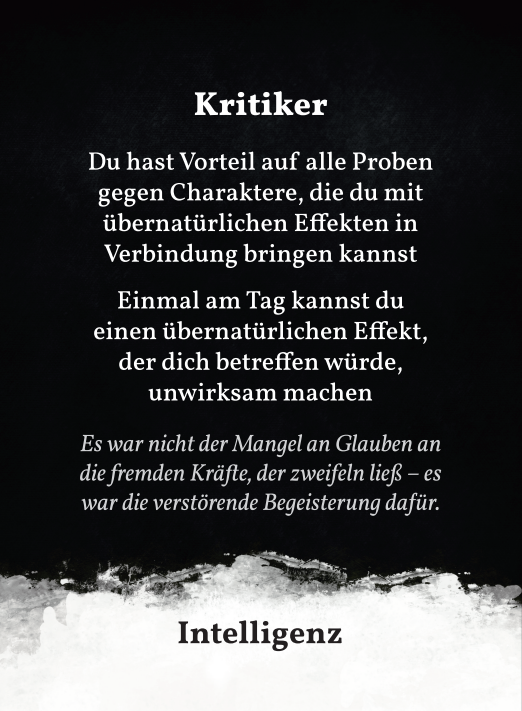
Intelligenz

Kritiker

Du hast Vorteil auf alle Proben
gegen Charaktere, die du mit
übernatürlichen Effekten in
Verbindung bringen kannst

Einmal am Tag kannst du
einen übernatürlichen Effekt,
der dich betreffen würde,
unwirksam machen

*Es war nicht der Mangel an Glauben an
die fremden Kräfte, der zweifeln ließ – es
war die verstörende Begeisterung dafür.*



Intelligenz

Geisterhafte Hand

Du kannst Gegenstände,
Charaktere oder Kreaturen in
deiner Umgebung durch
Willenskraft bewegen, solange
diese nicht schwerer als das
Gewicht sind, das du selbst mit
einem Arm bewegen könntest

*"Hmm, ich weiß nichtmal mehr,
woher ich dieses Ding habe..."*

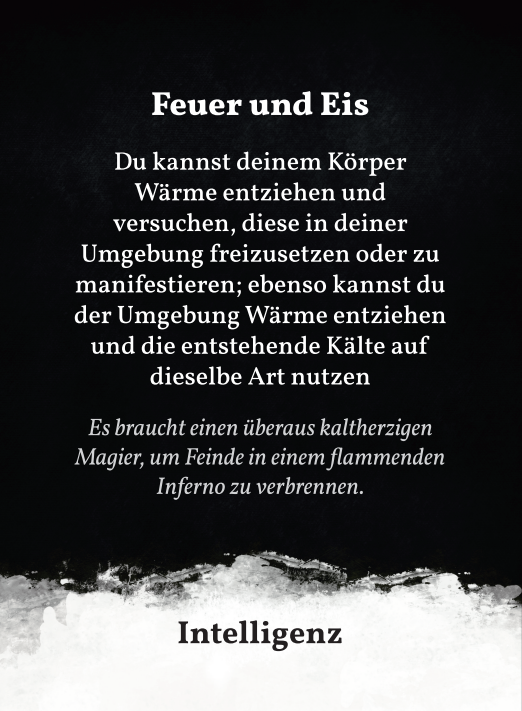


Intelligenz

Feuer und Eis

Du kannst deinem Körper
Wärme entziehen und
versuchen, diese in deiner
Umgebung freizusetzen oder zu
manifestieren; ebenso kannst du
der Umgebung Wärme entziehen
und die entstehende Kälte auf
dieselbe Art nutzen

*Es braucht einen überaus kaltherzigen
Magier, um Feinde in einem flammenden
Inferno zu verbrennen.*



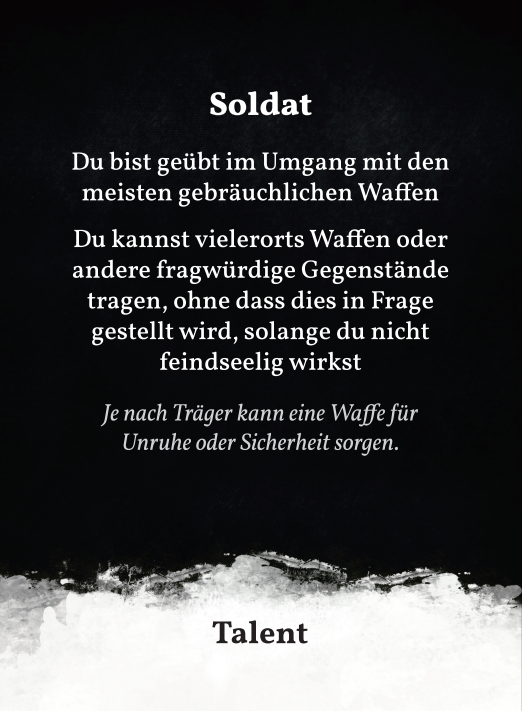
Intelligenz

Soldat

Du bist geübt im Umgang mit den
meisten gebräuchlichen Waffen

Du kannst vielerorts Waffen oder
andere fragwürdige Gegenstände
tragen, ohne dass dies in Frage
gestellt wird, solange du nicht
feindseelig wirkst

*Je nach Träger kann eine Waffe für
Unruhe oder Sicherheit sorgen.*



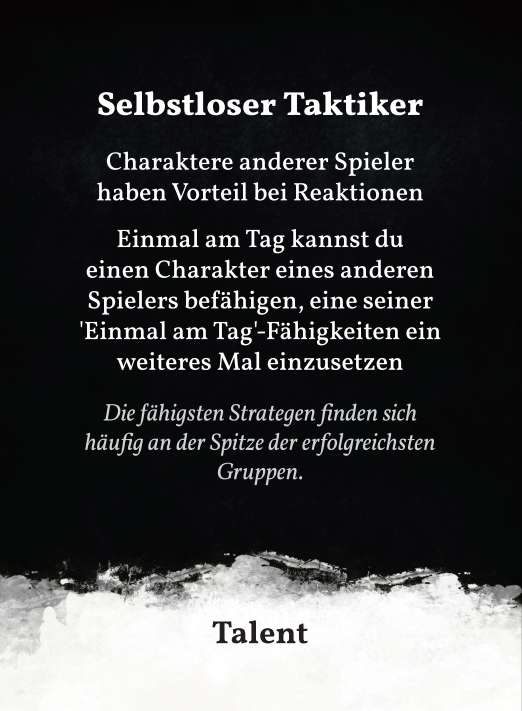
Talent

Selbstloser Taktiker

**Charaktere anderer Spieler
haben Vorteil bei Reaktionen**

**Einmal am Tag kannst du
einen Charakter eines anderen
Spielers befähigen, eine seiner
'Einmal am Tag'-Fähigkeiten ein
weiteres Mal einzusetzen**

*Die fähigsten Strategen finden sich
häufig an der Spitze der erfolgreichsten
Gruppen.*



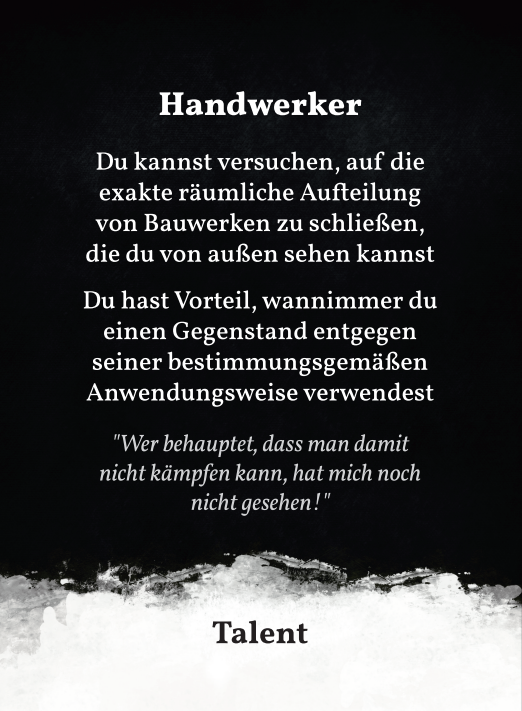
Talent

Handwerker

Du kannst versuchen, auf die exakte räumliche Aufteilung von Bauwerken zu schließen, die du von außen sehen kannst

Du hast Vorteil, wannimmer du einen Gegenstand entgegen seiner bestimmungsgemäßen Anwendungsweise verwendest

"Wer behauptet, dass man damit nicht kämpfen kann, hat mich noch nicht gesehen!"



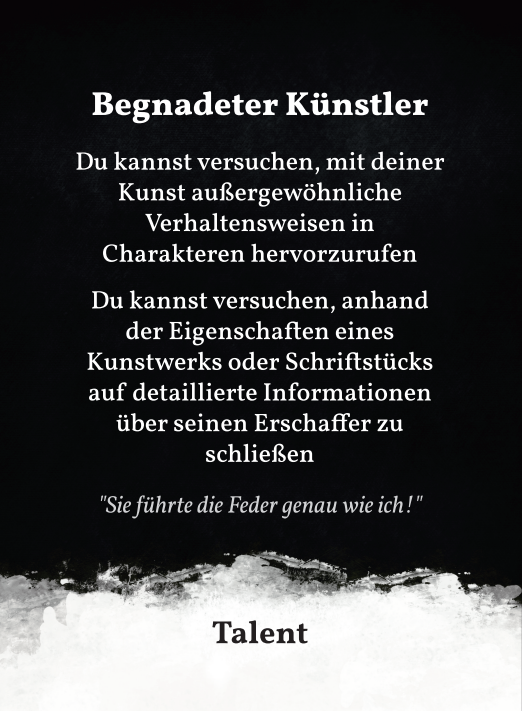
Talent

Begnadeter Künstler

Du kannst versuchen, mit deiner
Kunst außergewöhnliche
Verhaltensweisen in
Charakteren hervorzurufen

Du kannst versuchen, anhand
der Eigenschaften eines
Kunstwerks oder Schriftstücks
auf detaillierte Informationen
über seinen Erschaffer zu
schließen

"Sie führte die Feder genau wie ich!"

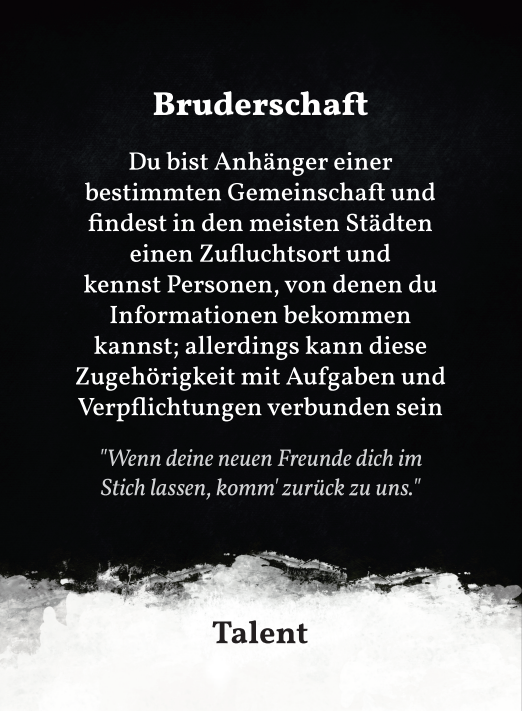


Talent

Bruderschaft

Du bist Anhänger einer bestimmten Gemeinschaft und findest in den meisten Städten einen Zufluchtsort und kennst Personen, von denen du Informationen bekommen kannst; allerdings kann diese Zugehörigkeit mit Aufgaben und Verpflichtungen verbunden sein

"Wenn deine neuen Freunde dich im Stich lassen, komm' zurück zu uns."



Talent

Grünes Orakel

Du kannst versuchen, Pflanzen
durch Berührung schnell und
in eine bestimmte Richtung
wachsen zu lassen

Du kannst durch Berühren einer
oder mehrerer miteinander
verbundenen Pflanzen alles in
deren Nähe hören und fühlen

*Andere Menschen erschienen ihr
flach und leblos im Vergleich mit den
verschiedenen Klängen des Waldes.*



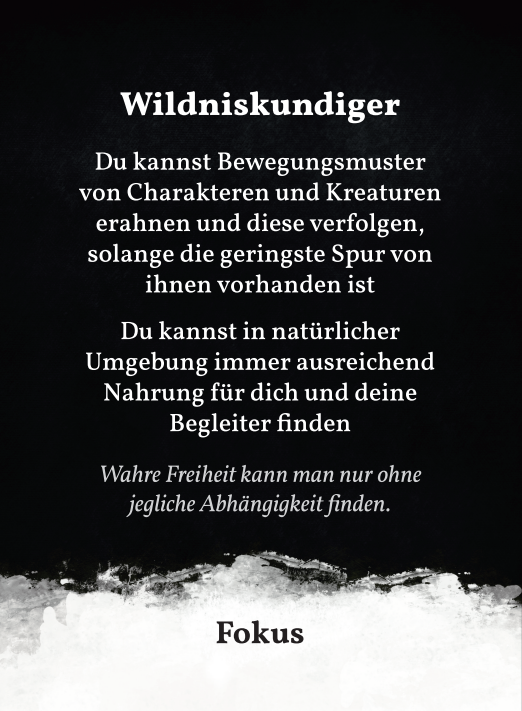
Fokus

Wildniskundiger

Du kannst Bewegungsmuster
von Charakteren und Kreaturen
erahnen und diese verfolgen,
solange die geringste Spur von
ihnen vorhanden ist

Du kannst in natürlicher
Umgebung immer ausreichend
Nahrung für dich und deine
Begleiter finden

*Wahre Freiheit kann man nur ohne
jegliche Abhängigkeit finden.*



Fokus

Adlerauge

Du kannst auch bei weiter
entfernten Charakteren oder
Objekten noch Details erkennen

Du bist außerordentlich geübt
mit einer Fernkampfwaffe
deiner Wahl und kannst
unglaublich schnell oder genau
mit ihr schießen

*"Es sind sechs Mann, nichtmal die
Hälfte ist bewaffnet. Sie brauchen noch
eine halbe Stunde, bis sie hier sind."*



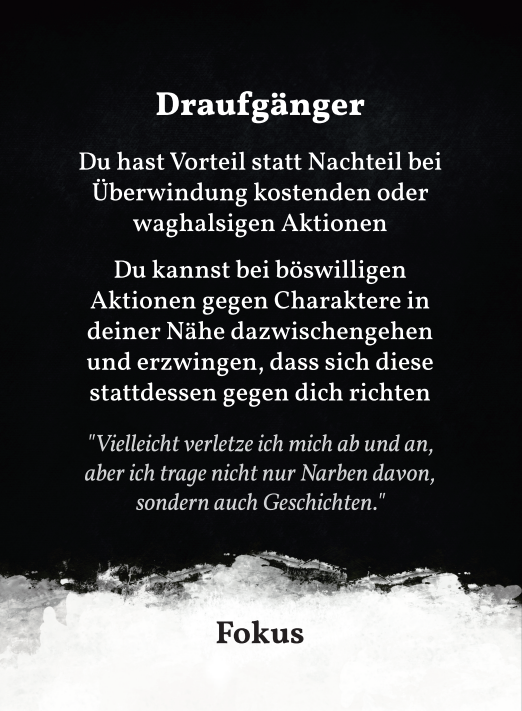
Fokus

Draufgänger

Du hast Vorteil statt Nachteil bei
Überwindung kostenden oder
waghalsigen Aktionen

Du kannst bei böswilligen
Aktionen gegen Charaktere in
deiner Nähe dazwischengehen
und erzwingen, dass sich diese
stattdessen gegen dich richten

*"Vielleicht verletze ich mich ab und an,
aber ich trage nicht nur Narben davon,
sondern auch Geschichten."*



Fokus

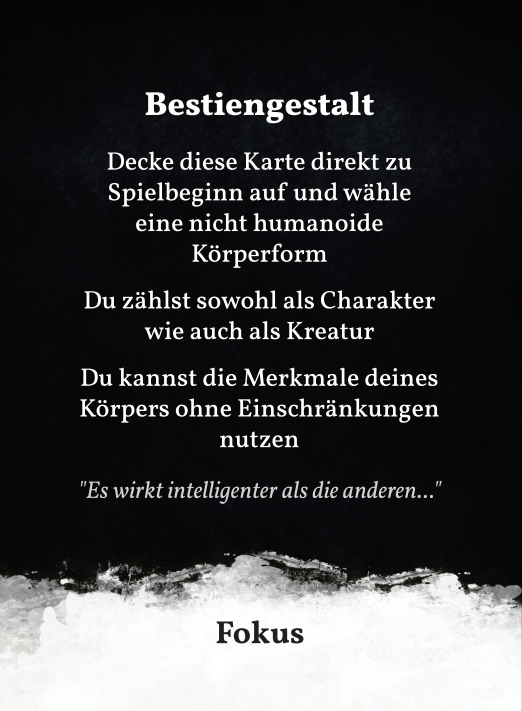
Bestiengestalt

Decke diese Karte direkt zu
Spielbeginn auf und wähle
eine nicht humanoide
Körperform

Du zählst sowohl als Charakter
wie auch als Kreatur

Du kannst die Merkmale deines
Körpers ohne Einschränkungen
nutzen

"Es wirkt intelligenter als die anderen..."



Fokus