



licenced as CC BY-NC-SA 4.0

creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/

original source: <https://narrata.net>

Attribut – *Stärke, Geschick, Charisma, Weisheit, Intelligenz, Talent oder Fokus*

Karte – *Eine Karte aus diesem Deck*

Fähigkeit – *Ein Absatz einer Karte*

Einmal am Tag – *Tage im Spiel; den genauen Zeitpunkt bestimmt der Spielleiter*

Probe / Versuch – *Wirf Anzahl Würfel basierend auf Attribut und Vor-/Nachteilen, um das Ergebnis einer Aktion zu bestimmen*

Reaktion – *Eine Gegenprobe zu einer Aktion mit einem Würfel weniger*

Vorteil / Nachteil –
Ein Würfel mehr / weniger bei einer Probe

Charaktere / Kreaturen –
Intelligente Wesen / Tiere und Bestien

Attribut – Stärke, Geschick, Charisma, Weisheit, Intelligenz, Talent oder Fokus

Karte – Eine Karte aus diesem Deck

Fähigkeit – Ein Absatz einer Karte

Einmal am Tag – Tage im Spiel; den genauen Zeitpunkt bestimmt der Spielleiter

Probe / Versuch – Wirf Anzahl Würfel basierend auf Attribut und Vor-/Nachteilen, um das Ergebnis einer Aktion zu bestimmen

Reaktion – Eine Gegenprobe zu einer Aktion mit einem Würfel weniger

Vorteil / Nachteil – Ein Würfel mehr / weniger bei einer Probe

Charaktere / Kreaturen – Intelligente Wesen / Tiere und Bestien

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, sicher oder anderweitig 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, Schwachstellen in eben jenen gefunden oder 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 erlauben, 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

NARRATA

NARRATA

NARRATA

NARRATA

NARRATA

NARRATA

NARRATA

NARRATA

NARRATA

NARRATA

NARRATA

NARRATA

NARRATA

NARRATA

NARRATA

NARRATA

NARRATA

NARRATA

NARRATA

NARRATA

NARRATA

NARRATA

NARRATA

NARRATA

NARRATA

NARRATA

NARRATA

NARRATA

NARRATA

NARRATA

NARRATA

NARRATA

NARRATA

NARRATA

NARRATA

NARRATA

NARRATA

NARRATA

NARRATA

NARRATA

NARRATA

NARRATA

NARRATA

NARRATA

NARRATA