

N NARRATA

Deutsch

1.2

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, 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

Auserwählt

Decke diese Karte zu Beginn des Spiels auf und nimm die Rolle eines bestimmten Charakters in der Welt ein, deren Details dir der Spielleiter erklärt oder übergibt

Du kannst für eine deiner Proben den bestmöglichen Erfolg wählen, anstatt diese zu würfeln; wenn 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 Probe, die mit
Nachteil gewürfelt werden
müsste, stattdessen mit Vorteil
würfeln lassen

*"So viele Geschichten; geschrieben in
Bücher, die niemand lesen kann."*

Blaues Blut

Anhänger deiner Familie werden dich generell unterstützen und den meisten Anweisungen Folge leisten, solange deine Herkunft erkennbar ist

Charaktere innerhalb desselben Gebietes sind generell informiert darüber, wo du warst oder wie du gehandelt hast, sofern deine Herkunft erkennbar war

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

Der Bund

Wenn du diese Karte aufdeckst,
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 des Charakters 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 eine zusätzliche
Attributskarte**

**Einmal am Tag kannst du
beliebig viele Attributskarten
ablegen und ebenso 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 würfelst alle Proben mit
einem zusätzlichen Würfel,
solange du damit gegen die
Ziele der Gruppe handelst

Hingebungsvoller Heiler

Du kannst durch Handauflegen
Schmerzen lindern, Verwundete
stabilisieren und einmal am Tag
versuchen, Verletzungen eines
anderen Charakters 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
Gesinnung von Charakteren,
die dich hören können, subtil
entgegen deren Natur zu
beeinflussen

Du kannst jederzeit wählen, ob
deine Stimme wie gewöhnlich
oder nur von bestimmten
Charakteren oder Kreaturen
gehört werden kann

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

Gestaltwandler

Einmal am Tag kannst du deinen Körper in den einer anderen Art transformieren, die du schon einmal gesehen hast, bleibst jedoch anhand deiner Gesichtszüge immer noch als derselbe Charakter erkennbar

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."

Phantom

Du hinterlässt beim Laufen nur
Fußspuren, wenn du das willst

Einmal am Tag kannst du dich
für einen Augenblick durch
feste Materie bewegen, solange
du nie vollständig von ihr
umschlossen bist

Einmal am Tag kannst du
unsichtbar werden, solange du
die Augen geschlossen hältst

*"Versuche nicht, in mich hinein zu
schauen... dir wird nicht gefallen,
was du findest."*

Animalische Wildheit

Einmal am Tag kannst du deinen Körper überansprechen und eine Verletzung erleiden, um eine ansonsten undenkbbare Leistung zu vollbringen

Wann immer du verletzt werden würdest, kannst du versuchen, stattdessen unversehrt zu bleiben

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



Stärke

Athlet

Du kannst doppelt so hoch und
weit springen wie für deine
Körperform und Größe üblich

Du kannst an Wänden und
Decken entlang klettern, als ob
diese nur ein steiler Hang wären

Du erleidest selbst bei großen
Fallhöhen keine bleibenden
oder tödlichen Verletzungen

"Ich bin hier oben!"

A black and white photograph of a snowy mountain peak. The foreground is a bright, snow-covered slope. In the middle ground, a person is visible climbing a rocky outcrop. The background shows more of the mountain range under a dark sky.

Stärke

Bärenkraft

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

Du kannst alle verschlossenen
oder verriegelten Behälter oder
Türen ohne Schlüssel öffnen

*"Bevor wir den langen Weg nehmen,
trage ich diesen Esel lieber den
ganzen verdammten Berg rauf!"*



Stärke

Blutkleriker

Du kannst deine Körperteile wie
gewohnt spüren und bewegen,
selbst wenn sie vom Rest deines
Körpers getrennt sind

Du kannst versuchen,
Verletzungen an Charakteren
oder Kreaturen mit dem Blut
anderer Charaktere oder
Kreaturen zu heilen

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



Stärke

Draufgänger

Wann immer du eine riskante
Aktion ausführst, die deine bis
dahin waghalsigste Aktion
übertrifft, erzielst du mindestens
einen eingeschränkten Erfolg

Bevor du bewusstlos oder
handlungsunfähig werden
würdest, kannst du noch eine
letzte Aktion ausführen

*Hinter jeder Narbe steckt
auch eine Geschichte.*



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
gar keine Versteckmöglichkeiten
bietet

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



Geschick

Blitzschnell

Du kannst dich übernatürlich schnell bewegen, musst jedoch eine Probe bestehen, um dabei die Kontrolle zu behalten

Du kannst Bewegungen von anderen Charakteren und Kreaturen außergewöhnlich gut einschätzen und bei Bedarf sofort auf diese reagieren

"Das habe ich gesehen!"



Geschick

Kind der See

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

Du kannst im Wasser bis zu einer
halben Stunde die Luft anhalten

Erschöpfung und Verletzungen
vergehen augenblicklich, wenn
du in sauberes Wasser eintauchst

*"Nirgends fühle ich mich so leicht und
sorgenfrei wie in den Tiefen des Meeres."*



Geschick

Spiegelhaut

Du kannst das Erscheinungsbild von dir und deiner Kleidung und Ausrüstung beliebig verändern, jedoch ohne dass sich die tatsächliche Größe oder andere Eigenschaften dabei 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 sind in
den Augen eines Zeremonienmeisters
nicht bedeutend unterschiedlich.*



Charisma

Geborener Anführer

Du bist Mitglied oder Anführer einer Gruppierung oder Träger eines Amtes, was dir besondere Rechte und Autorität bringt

Du bekommst in jeder Situation zumindest eine kurze Gelegenheit, sie durch Verhandeln zu lösen, bevor sie eskaliert

"Unsere größten Errungenschaften sind nicht die gewonnenen Schlachten, sondern die, die nie entstanden sind."



Charisma

Blendende Schönheit

Charaktere sind dir gegenüber
im Zweifel freundlich gestimmt
und nehmen dir selbst dreiste
oder unangebrachte Fragen
oder Vorschläge niemals übel

Unter mehreren Charakteren in
deiner Nähe findest du
immer jemanden, der sich bei
Gefahr schützend vor dich stellt

*Warum sollte man sich selbst bemühen,
wenn andere das so gerne machen?*



Charisma

Unleben

Einmal am Tag kannst du einen
Gegenstand oder sterbliche
Überreste eines Charakters als
seelenlose Kreatur animieren

Du kannst versuchen, seelenlose
Kreaturen zu befehligen, und du
hast Vorteil auf diese Probe, falls
du den Tod des ursprünglichen
Charakters zu verantworten hast

*Sie knechtete ihre Diener länger, als
diese es jemals hätten ahnen können.*



Charisma

Besessen

Du teilst dir deinen Körper mit
der Seele eines anderen Wesens

Du kannst deinen Körper
jederzeit wahlweise aus der
ersten oder dritten Person sehen

Einmal am Tag kannst du durch
Anhauchen das Bewusstsein
eines Charakters oder einer
Kreatur übernehmen und deren
Körper kontrollieren, bis du
wieder einatmest



Charisma

Traumfänger

Du kannst beim Einschätzen
von Charakteren versuchen,
über äußerlich wahrnehmbare
Zeichen hinaus auch Gesinnung,
Absichten oder Motivationen
zu erahnen

Einmal am Tag kannst du
versuchen, die Erinnerungen
eines schlafenden Charakters
schemenhaft einzusehen

"Ich hatte schon so eine Ahnung..."



Weisheit

Aufrichtiges Gebet

Einmal am Tag kannst du versuchen, die Gunst deiner Gottheit zu erlangen, um 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 hast niemals Nachteil durch
Müdigkeit, Hunger, Erschöpfung,
Ablenkung oder Überraschung

Du würfelst Reaktionen nicht
mit einem Würfel weniger

Du bist aufgrund von
Verletzungen nicht in deinen
Handlungsmöglichkeiten
eingeschränkt

*Wer ständig die Richtung wechselt,
kann sein Ziel niemals erreichen.*



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

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

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

Hey, hier drüben!



Weisheit

Gelehrter

Einmal am Tag kannst du eine
Behauptung von dir oder einem
anderen Charakter zweifellos auf
ihren Wahrheitsgehalt überprüfen

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

*Wissenschaft ist in der Lage, jedes
Mysterium zu lösen – zur Not mit viel Zeit.*



Intelligenz

Vermögend

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

Wachen und Richter werden dir
mehr vertrauen und dich weniger
hart bestrafen als andere
Charaktere

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



Intelligenz

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.*



Intelligenz

Geisterhafte Hand

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

Du kannst Gegenstände, die du
bei dir trägst, augenblicklich in
einer deiner Hände erscheinen
oder wieder in deinen Taschen
verschwinden lassen



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

Veteran

Du hast eine Ausbildung und einen guten Ruf, mit denen du an Aufträge, Informationen oder Vertrauen kommen kannst

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

Je nach Träger kann eine Waffe für Angst oder Sicherheit sorgen.

Talent

Chamäleon

Du kannst dich in jeder
Umgebung passend kleiden,
verhalten und ausdrücken,
sodass andere Charaktere dich
im Zweifel nicht für fremd
oder verdächtig halten

Einmal am Tag kannst
du einen Aspekt deiner
Erscheinung dauerhaft
verändern

"Ich bin wie dafür geschaffen!"



Talent

Pragmatiker

Du bist besonders gut darin,
Gegenstände entgegen
ihrer bestimmungsgemäßen
Anwendungsweise zu verwenden

Einmal am Tag kannst du bei
einer gescheiterten Probe eines
anderen Charakters versuchen,
diese mit einer Probe von dir in
einen Erfolg zu verwandeln

*"Du hast doch keine Ahnung...
lass' mich mal da ran!"*



Talent

Begnadeter Künstler

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

Einmal am Tag kannst du einen
Aspekt der Welt um dich herum
auf wundersame Weise
subtil verändern

*"Die Schönheit des Augenblicks lässt
uns zuweilen die Grausamkeit
der Welt vergessen."*



Talent

Erfindergeist

Wenn du diese Karte aufdeckst,
wähle eine Art von Technologie,
die in der Spielwelt nicht existiert

Einmal am Tag kannst du einen
Gegenstand umbauen, sodass
dieser mit der von dir gewählten
Technologie funktioniert

Du brauchst höchstens eine
Stunde, um einen beliebig
komplexen Gegenstand zu
reparieren oder umzubauen



Talent

Grünes Orakel

Du kannst versuchen, Pflanzen durch Berührung schneller wachsen zu lassen und ihre Wuchsrichtung zu bestimmen

Du kannst durch Berühren einer oder mehrerer miteinander verbundener Pflanzen hören und fühlen, was diese wahrnehmen

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

Tierempath

Im Zweifel werden Kreaturen
dich als Freund statt als
Bedrohung wahrnehmen

Du kannst versuchen, eine
Kreatur als permanenten
Begleiter zu gewinnen

Du und dein Begleiter wissen
immer, wo sich der jeweils
andere befindet

*"Dieses Tier versteht mich besser als es
irgendein Mensch bisher getan hat."*



Fokus

Kritiker

Du kannst erkennen, wenn
ein Charakter absichtlich
Informationen zurückhält, dich
anlügt oder dich betrügen will

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 für sie.*



Fokus

Bestiengestalt

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

Du zählst sowohl als Charakter
wie auch als Kreatur

Du kannst die besonderen
Merkmale deines Körpers ohne
Einschränkungen nutzen

"Es wirkt intelligenter als die Anderen..."



Fokus