

Deutsch
1.3

narrata.net

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 symphathisch, 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

Alleskönner

Attributsmalus-Karten zählen für dich wie Attributsbonus-Karten

Einmal am Tag kannst du eine Probe, für deren Attribut du keine Attributsbonus-Karte hast, mit einem eingeschränkten Erfolg bestehen, anstatt diese zu würfeln

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.

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.

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 kannst Reaktionen, die diesen Charakter betreffen, anstatt des Charakters würfeln, wenn du in seiner Nähe bist

Du erleidest niemals einen kompletten Misserfolg, wenn du eine Probe für oder gemeinsam mit diesem Charakter ausführst

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

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 Würfelanzahl und Ergebnissen lügen; wirst du dabei ertappt, musst du diese 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

Animalische Wildheit

Einmal am Tag kannst du deinen Körper überanspruchen und eine Verletzung erleiden, um eine ansonsten undenkbare physische Leistung zu vollbringen

Wann immer du eine Verletzung erleiden 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

Am Ende eines beschwerlichen Aufstiegs wartet ein belohnender Ausblick.

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

Für jede Last, die er einem Schwächeren abnahm, zerstörte er aus Versehen etwas, das eigentlich ganz bleiben sollte.

Stärke

Blutkleriker

Du kannst eine beliebige Menge deines Blutes außerhalb deines Körpers manifestieren und beliebig formen und kontrollieren

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

Sie trank jede Nacht darauf, dass sie den nächsten Tag überleben würde.

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 eine Geschichte.

Stärke

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.

Stärke

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

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

Geschick

Katzenhafte Agilität

Du kannst dich komplett lautlos über alle Oberflächen bewegen

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

Deine Fingernägel schneiden scharf wie Messerklingen und sind ebenso widerstandsfähig

"Jeder noch so geschützte Ort ist höchstens eine größere Herausforderung."

Geschick

Kind der See

Du kannst dich im Wasser genauso geschickt bewegen und genauso gut sehen wie auf festem Boden

Du kannst im Wasser eine halbe Stunde lang die Luft anhalten

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

"Im Meer fühle ich mich wie ein Mensch, an Land wie ein Monster."

Geschick

Nachtaktiv

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

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

"Ich verfolge dich, bis du deinem eigenen Schatten nicht mehr traust."

Geschick

Regentänzer

Einmal am Tag kannst
du bestimmen, wie sich das
Wetter innerhalb der nächsten
zehn Minuten verändern wird

Du kannst auf allen Oberflächen
stehen und dich bewegen, selbst
wenn diese normalerweise dein
Gewicht nicht tragen würden

Ihre Tränen hörten nicht auf zu fließen,
doch ihr Pflichtbewusstsein hielt sie
über Wasser.

Geschick

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

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

Sie fragte sich gelegentlich, warum andere Menschen oftmals angestrengt wirkten.

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 eskalieren würde

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

Charisma

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

Charisma

Ritualist

Im Zweifel schätzen andere Charaktere übernatürliche Effekte, die in deiner Gegenwart auftreten, als positive Zeichen ein

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

Glaube ist ein verblüffend billiges Mittel zum Säen von Hoffnung.

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

Selbst nach deren Tod erwiesen sich ihre Bekanntschaften als überaus nützlich.

Charisma

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 Hunger.

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

Er gewöhnte sich schnell an die vorteilhaften Ereignisse um ihn herum – bis er seine Vorsicht schließlich einmal zu oft fallen lassen würde.

Weisheit

Schicksalshaft

Einmal am Tag kannst du einen Gegenstand oder einen toten Charakter berühren, um einen bedeutenden Augenblick in dessen Vergangenheit zu sehen

Einmal am Tag kannst du eine Probe, die mit Nachteil gewürfelt werden müsste, stattdessen mit Vorteil würfeln lassen

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

Weisheit

Traumfänger

Du kannst beim Einschätzen von Charakteren versuchen, unabhängig von äußerlich wahrnehmbaren Zeichen deren Gesinnung, Absichten oder Motivationen zu erahnen

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

Auch Erinnerungen an Träume sind echt.

Weisheit

Verlässlich

Einmal am Tag kannst du einen Gegenstand, den du gerade gut gebrauchen könntest, in einer deiner Taschen finden, als ob du ihn schon immer dabei hattest

Misserfolge deiner Proben haben höchstens für dich, aber niemals für Charaktere anderer Spieler negative Auswirkungen

Wenn du nie jemanden im Stich lässt, musst du dich für nichts entschuldigen.

Weisheit

Wege des Windes

Du kannst deine Gedanken an Charaktere übermitteln, die schon einmal deine Stimme gehört haben

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

Hey, hier drüben!

Weisheit

Alchemist

Wenn du diese Karte aufdeckst, wähle eine Art von Material

Du kannst versuchen, aus dem gewählten Material bestehende Gegenstände flüssig werden zu lassen oder in Luft aufzulösen

Einmal am Tag kannst du einen Gegenstand durch Berührung in das gewählte Material verwandeln

"Das Studium der Elemente ist zugleich deterministisch und zufällig."

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 verbrennen zu können.

Intelligenz

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, kodiert oder lückenhaft sind

Wissenschaft ist in der Lage, jedes Rätsel zu lösen – nur der Zeitpunkt ist ungewiss.

Intelligenz

Illusionist

Du kannst ein beliebiges Geräusch an einem Ort, auf den du mit dem Finger zeigst, erklingen lassen

Einmal am Tag kannst du die Erscheinung eines Gegenstands für eine Minute beliebig verändern

Einmal am Tag kannst du versuchen, einen Charakter eine alternative Realität wahrnehmen zu lassen, die du bestimmst

Intelligenz

Selbstloser Taktiker

Proben anderer Spieler können nur Nachteil bekommen, wenn sie keinen Vorteil haben

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

Vermögend

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

Wachen und Richter werden dir im Zweifel vertrauen und dich ansonsten weniger hart bestrafen als andere Charaktere

"Geld allein macht nicht glücklich; man muss es auch für die richtigen Dinge ausgeben."

Intelligenz

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

Chamäleon

Du kannst dich in jeder Gesellschaft 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 habe schon lange vergessen, wer ich war und woher ich komme."

Talent

Erfindergeist

Wenn du diese Karte aufdeckst, wähle eine Art von Technologie, die in der Spielwelt existiert oder glaubwürdig existieren könnte

Einmal am Tag kannst du einen Gegenstand mit der gewählten Technologie modifizieren

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

Talent

Hingebungsvoller Heiler

Du kannst durch Handauflegen Schmerzen lindern, Wunden versorgen und einmal am Tag versuchen, Verletzungen eines anderen Charakters zu heilen

Einmal am Tag kannst du durch Handauflegen einen anderen Charakter für eine Minute gegen jegliche Art von Verletzung unempfindlich machen

Talent

Pragmatiker

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

Einmal am Tag kannst du versuchen, das Ergebnis einer nicht erfolgreichen Probe eines anderen Charakters mit einem passenden Attribut deiner Wahl zu verbessern

"Lass' mich da mal ran!"

Talent

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

Eine Waffe kann für Angst oder für Sicherheit sorgen.

Talent

Bestiengestalt

Decke diese Karte zu Beginn des Spiels auf und wähle eine nicht menschliche Körperform

Du kannst jederzeit bestimmen, ob du im Bezug auf Fähigkeiten als Charakter oder Kreatur zählst

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

"Es wirkt intelligenter als die anderen..."

Fokus

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

Die Welt der Menschen erschien ihr flach und leblos gegenüber den unendlich vielfältigen Klängen des Waldes.

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

Phantom

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... du wirst nicht ertragen, was du findest."

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 genau, wo sich der jeweils andere befindet

Sie waren beide auf ihre eigene Art überzeugt, voneinander zu profitieren

Fokus

Wildniskundiger

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

Du kannst in jeder Umgebung ausreichend Nahrung und einen Zufluchtsort für dich und deine Begleiter finden

Wahre Freiheit kann man nur ohne jegliche Abhängigkeit finden.

Fokus