

Attribute

Erläuterung der Basisattribute und der Kombinationen.

Attribute

Ist ein Spielercharakter geschickt und hat er flinke Finger, oder ist er stark genug, um Gitterstäbe zu verbiegen? Kennt er sich mit Tieren und Pflanzen aus, hat er kämpfen gelernt oder weiß er gar um die Gesetzmäßigkeiten der Zauberei? Solche Fragen beantwortet ein Blick auf die 16 Attribute.

In diesen 4x4 Attributen sind die allgemeinen Aspekte CHARISMA, STÄRKE, GESCHICK und INTELLIGENZ den speziellen Aspekten NATUR, GESELLSCHAFT, KAMPF und MAGIE gegenübergestellt. Jedes Attribut ist eine Kombination aus allgemeinem und speziellem Aspekt, z.B. STÄRKE/NATUR oder GESCHICK/KAMPF. Ihr Anwendungsbereich ist jeweils in einem Schlagwort verdichtet, das vor allem Destiny-Neulingen als Orientierungshilfe dienen soll.

CHARISMA/NATUR: Umgang mit Tieren aller Art, vom Abrichten eines Frettchens bis zum Reiten eines Pferdes. Schlagwort: *Umgang mit Tieren*

CHARISMA/GESELLSCHAFT: Überzeugen, Beeindrucken, Betören, Umschmeicheln eines Würdenträgers, Feilschen am Basar, Lügen und Täuschen. Schlagwort: *Überzeugen*

CHARISMA/KAMPF: Kampfschrei, um Gegner einzuschüchtern, Halten einer inspirierenden Rede, finstere Aura zur Schau tragen, überzeugendes Drohen. Schlagwort: *Starkes Wort*

CHARISMA/MAGIE: Einstellen auf anderssphärische Wesenheiten, Verhandeln mit Geistern und Dämonen, Sprechen eines Gebetes, Erspüren starker Präsenzen. Schlagwort: *Spiritualität*

STÄRKE/NATUR: Muskelkraft zum Verbiegen von Gitterstäben oder Eintreten von Türen, Belastbarkeit, Widerstandskraft gegen Krankheiten und Gifte, ausdauernde Tätigkeiten. Schlagwort: *Kraftakt*

STÄRKE/GESELLSCHAFT: Stärke-basierendes Handwerk (Schmied, Rüstungsbauer, Zimmermann, Steinmetz...) sowie Akte, die gleichermaßen Technik wie Kraft erfordern. Schlagwort: *Handwerk*

STÄRKE/KAMPF: Nahkampf waffenlos oder bewaffnet, mit allen Waffen außer Trick- und Stichwaffen. Schlagwort: *Nahkampf*

STÄRKE/MAGIE: Meditation, Konzentration, Kontemplation, Beteiligung an Ritualen, Aufnehmen und Abgeben von Energien, Widerstand gegen manche Formen von Magie. Schlagwort: *Kraftfokus*

GESCHICK/NATUR: Athletische und akrobatische Akte, Laufen, Schleichen und Verstecken, Klettern auf Bäumen oder an Hängen. Schlagwort: *Agilität*

GESCHICK/GESELLSCHAFT: Schlösser knacken, Fallen entschärfen, Mechanismen manipulieren, Alltagsgeschick, Taschendiebstahl, (Ent-)Fesseln. Schlagwort: *Finesse*

GESCHICK/KAMPF: Nahkampf mit Stich- und Trickwaffen, reflexhaftes Ausweichen, Ducken und zur-Seite-Springen. Schlagwort: *Nahkampf (Stich und Trick)*

GESCHICK/MAGIE: Zaubertricks wie am Jahrmarkt, Umgang mit magischen Artefakten, Entschärfen magischer Fallen, Öffnen magischer Siegel. Schlagwort: *Artefaktnutzung*

INTELLIGENZ/NATUR: Wissen um Tiere, Monster und Kräuter, Wetter und Gestirne, Orientierung in der Wildnis, Fährtenlesen und Sinnesschärfe. Schlagwort: *Naturkunde und Sinne*

INTELLIGENZ/GESELLSCHAFT: Lesen, Schreiben, Rechnen, Geographie, Geschichte, Menschenkenntnis, Lippenlesen, Sprachen (siehe Seite 52), Zurechtfinden in Städten. Schlagwort: *Bildung und Menschenkenntnis*

INTELLIGENZ/KAMPF: Fernkampf mit Schuss- und Wurf Waffen, gezieltes Werfen von Gegenständen, sowie Kenntnis und Durchschauen von Taktiken. Schlagwort: *Fernkampf und Taktik*

INTELLIGENZ/MAGIE: Alchemie, Zauberkunde und Mythologie, Erkennen und Abschätzen übernatürlicher Phänomene. Schlagwort: *Zauberkunde*

🎲 **Hinweis für den Spielleiter:** Kommt es im Spiel zu einer Handlung, für die mehrere Attribute anwendbar erscheinen, so spricht nichts dagegen, den Spielern die Wahl zu lassen. Tendenziell sollte der SL jedoch die am Charakterblatt weiter rechts positionierten Attribute eher als geeignet sehen, ihre linken Nachbarn zu ersetzen als umgekehrt.