How to be a Hero

REGELWERK

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 8. Oktober 2026

INHALT

Pen and Paper: Was ist das? 3
- Wie funktioniert das? 3
- Das klingt toll. Wie kann ich auch spielen? 5

Begriffsklärung 7

Würfelarten 8

Begabungen 9

Handeln 11

Wissen 12

Soziales 13

Fähigkeiten 14

Lebenspunkte 15

Geistesblitzpunkte 16

Vor- und Nachteile 18

Rechnerische Charaktererstellung 21

Würfe & Proben (kritische Erfolge & Fehlschläge) 25

Kampf 26
- Allgemein 26
- 1. Initiative 26
- 2. Überraschungsrunde 27
- 3. Kampf (Rundenbasiert) 27
- 4. Ende 28
- Waffenarten/Schaden 28

Charakterbogen: Standardbogen (am Ende des Buchs)

PEN AND PAPER: WAS IST DAS?

Erinnerst du dich noch daran, wie du als Kind mit Lego, Playmobil oder einfach nur Stöcken und Steinen Welten erbaut, Figuren darin erfunden und sie Abenteuer erleben ließest? Nichts anderes ist Pen and Paper. Der Spielleiter präsentiert eine Welt, und die Spieler erfinden Figuren, die in dieser Welt Abenteuer erleben. Dabei erzählen sich alle am Spieltisch gegenseitig, was sie gerade tun und nutzen ihre Fantasie, um sich die Geschichte möglichst plastisch vorzustellen.

Nicht selten werden dabei die namensgebenden Stifte und Papier verwendet, um Charakterbögen und Regeln festzuhalten, oder es werden Würfel oder auch Spielkarten, Spielsteine und -Figuren verwendet, um den Ausgang eines Spiels festzustellen oder einfach die Spielwelt mit Leben zu füllen und Dinge und Situationen zu veranschaulichen. Im Grunde genommen ist Pen and Paper also eine Mischung aus Gesellschaftsspiel und Improvisationstheater.

Wie funktioniert das?

Bei fast jedem Pen and Paper gibt es einen Spielleiter, der die Spieler durch ein Abenteuer oder eine Welt führt, in der sie die Rollen verschiedener Charaktere übernehmen. Dabei erzählen sich alle gegenseitig, was sie tun möchten und wie sie ihre Ziele erreichen könnten.

Ganz allgemein verläuft ein Spiel nach diesem Schema:

1. Der Spielleiter präsentiert eine Situation oder ein Problem.
2. Der oder die Spieler erklären, wie sie das Problem lösen wollen.
3. Der Spielleiter erläutert die Auswirkungen und Konsequenzen dieser Lösung.

Unter Umständen können diese neue Probleme generieren, die wiederum gelöst werden müssen. Und so weiter und so fort.

Ein Beispiel

Das kannst du dir zum Beispiel so vorstellen:

„Franz hat sich einen Dieb gebastelt, während Klara eine Elfenmagierin spielt und Tom einen verarmten Orksöldner. Und Flo hat beschlossen, einen reichen Adelssohn zu verkörpern."

Der Spielleiter erläutert die Situation:

„Ihr habt den Drachen erfolgreich besiegt und befindet euch auf dem Weg zurück in die Stadt, um dem König von dem erfolgreichem Abschluss zu berichten. Auf der nahegelegenen Hügelkuppe könnt ihr bereits die Stadtmauern entdecken. Zuvor jedoch gelangt ihr an eine Brücke, auf der sich drei Stadtwachen positioniert haben. Sie halten jeden Vorbeikommenden auf und lassen ihn nur gegen ein Weggeld passieren. Einige zahlen und wenden sich dem nahegelegenem Stadttor zu, während andere unverrichteter Dinge wieder umdrehen und den Weg zur weit entfernten Furt einschlagen, die zwar ebenfalls in die Stadt, aber geradewegs ins Armenviertel führt. Was tut ihr?"

Franz:

„Ich versuche, mich an den Wachen vorbeizuschleichen, während sie mit jemand anderem beschäftigt sind."

Spielleiter:

„Okay, würfle auf Schleichen."

Franz:

„Ich habe einen Erfolg gewürfelt!"

Spielleiter:

„Okay, es gelingt dir, dich ungesehen an den Wachen vorbeizuschleichen, und du kommst wohlbehalten auf der anderen Seite an."

Klara:

„Ich schaue verwundert, wohin der Dieb verschwunden ist, wende mich dann aber an die Stadtwachen, um den Wegzoll zu entrichten."

Spielleiter (verstellt die Stimme):

„ Halt! 1 Silberstück oder kein Durchkommen!"

Tom:

„Oh, verdammt! Ich habe nur noch 56 Kupfer!"

Spielleiter (weiterhin mit verstellter Stimme):

„ Wir wollen keine Bettler in der Stadt! Wer nicht zahlen kann, bleibt draußen!"

Flo:

„Ich habe mir das Ganze mit einigem Abstand angesehen und wende mich nun selbst an die Wachen"

Spielleiter:

„Du merkst, wie die Nennung deines Familiennamens Unbehagen bei den Wachen auslöst. Würfle bitte auf dein Einschüchtern-Talent, um herauszufinden, wie sie darauf reagieren."

Klara:

„Ich wirke unauffällig einen Manipulationszauber, damit Flo mehr Erfolg hat."

Tom (noch während Flo würfelt):

> *„Ich bin als Ork zwar nicht der Schlaueste, aber sogar ich habe kapiert, dass die Wachen hier ein linkes Spiel treiben. Mit einem Wutschrei ziehe ich meine Streitaxt und stürze mich auf die Wachen! Huha!“*

Wie man an diesem Beispiel hervorragend sehen kann, gibt es für jede Situation eine unendlich große Anzahl an Lösungsmöglichkeiten, die die Spieler zusammen mit dem Spielleiter im Gespräch ergründen und ausspielen können.

Das klingt toll. Wie kann ich auch spielen?

So einfach es im Grunde genommen auch ist, benötigt deine erste Runde dennoch ein wenig Vorbereitungszeit. Genauso wie bei einem normalen Brettspiel, musst du dich auch bei einem Pen und Paper mit den Regeln vertraut machen, nach denen du spielen möchtest, und deine Spieler müssen sich Charaktere ausdenken, mit denen sie in deine Welt eintauchen möchten.

Aber keine Angst! In diesem Wiki findest du nicht nur das Grundregelwerk und die Möglichkeit, dir dieses mit nur wenigen Klicks als Pdf herunterzuladen, sondern auch eine Vielzahl an Modulen und Erweiterungen, die du für dein ganz eigenes Pen and Paper nutzen kannst.

Darüber hinaus findest du hier auch eine Menge an vorgefertigten Abenteuern für den Fall, dass du dir kein eigenes ausdenken möchtest.

Und natürlich gibt es einen Spielleiter-Guide, der dich mit einer Vielzahl an Tipps, Tricks und Ratschlägen für auftretende Probleme versorgt.

Nicht zuletzt sei erwähnt, dass du dir keine Sorgen darüber machen brauchst, ob du Fehler machen könntest. Sei versichert, die wirst du machen! Das ist aber überhaupt kein Problem! Wenn dir am Spieltisch eine Regel entfallen ist, dann schlage sie einfach nach oder notiere sie dir und tue es nach dem Spiel. Und wenn dir auffällt, dass du sie falsch angewandt hast oder dass du für das spezielle Problem keine Regel parat hast, dann sprich einfach mit deinen Spielern darüber. Gemeinsam werdet ihr sicher eine Lösung finden.

Was du zum Spielen brauchst

Du benötigst optimalerweise 2 bis 5 Freunde. Wenn du niemanden kennst, der Lust auf diese Art Spiel hätte, findest du im Internet auf jeden Fall andere interessierte Rollenspieler und bereits bestehenden Gruppen, vielleicht sogar in deiner Nähe. Es gibt auch unzählige Gruppen, die ausschließlich online spielen. Außerdem bist du auf unserem Discord-Server jederzeit willkommen.

Was du jetzt noch brauchst, sind ein Stift, Papier und zwei mindestens zehnseitige Würfel. Diese kannst du in einem Spielwarenladen kaufen oder im Internet bestellen. Wie diese Würfel funktionieren, kannst du im Artikel über Würfelarten nachlesen. In Onlinerunden, wie sie auf unserem Discord-Server stattfinden können oder auch bei vielen anderen Plattformen, die in Links und Hilfen aufgezählt sind, gibt es Würfelbots, die diese Funktion übernehmen. Dazu kommen zahlreiche Würfelapps, mit denen du dir deine gewünschten Würfel direkt aufs Smartphone holen kannst.

Den Charakterbogen zum HTBAH-Regelwerk findest du hier.

Begriff	Alternativer Begriff	Bedeutung
Abenteuer		Geschichte, die man unter Leitung des Spielleiters erlebt

Begabung		Fasst eine Gruppe von Fähigkeiten zusammen und gibt das allgemeine Können in diesem Fähigkeitsfeld an
Charakterbogen	Steckbrief	Übersichtliche Auflistung wichtiger Daten eines Charakters
Fähigkeit	(aktiviertes) Talent, Skill	Tätigkeit, die ein Charakter explizit gelernt hat
Fähigkeits-/Begabungswert		Ein Wert, der zur Orientierung des Könnens eines Charakters in einer Begabung/Fähigkeit dient
Handeln		Alle Fähigkeiten mit hauptsächlich physischem/körperlichen Schwerpunkt
Kritischer Treffer	Kritten	Ein sehr gutes oder sehr schlechtes Würfelergebnis, das Auswirkungen auf das Abenteuer hat
Loot	Drop	Eine Bezeichnung jeglicher Beutestücke, welche Gegner zurücklassen bzw. gefunden werden
MacGuffin		Mehr oder weniger beliebige Objekte oder Personen, die eine Handlung auslösen oder vorantreiben
Nicht-Spieler-Charakter	NSC, NPC	Charakter, der vom Spielleiter verkörpert wird
One-Shot		Abenteuer, welches dafür ausgelegt ist, die Dauer von einem Abend nicht zu überschreiten
Probe	Fähigkeitsprobe, Begabungsprobe, Talentprobe	Ein vom Spielleiter geforderter Wurf auf den Wert einer Fähigkeit oder Begabung
Setting	Welt	Umgebung, in der das Abenteuer spielt (Zeit, Ort, etc.)
Spielercharakter	Charakter, Held	Charakter, der nicht vom Spielleiter verkörpert wird
Soziales		Fähigkeiten mit hauptsächlich zwischenmenschlichem Schwerpunkt und die kein wissenschaftliches Wissen vorausetzen (z.B. Gassenschläue)
Vor-/Nachteil		Meist Eigenschaft eines Charakters, der in Absprache mit dem Spielleiter Vor-/Nachteile für den Spielercharakter bringen
Wissen		Fähigkeiten mit hauptsächlich intellektuellem und analytischem Schwerpunkt
W100	D100	Bezeichnung für einen hundertseitigen Würfel, meist durch zwei zehnseitige Würfel dargestellt
Zeit im Spiel	Ingame Zeit	Die Zeit, die in der fiktiven Welt des Abenteuers vergeht (So können Tage im Abenteuer Stunden in der Realität sein und anders herum)
EXP	Erfahrungspunkte, experience points	Erfahrungspunkte Rollenspielen

BEGRIFFSKLÄRUNG

Begriff	Alternativer Begriff	Bedeutung
Abenteuer		Geschichte, die man unter Leitung des Spielleiters erlebt
Begabung		Fasst eine Gruppe von Fähigkeiten zusammen und gibt das allgemeine Können in diesem Fähigkeitsfeld an
Charakterbogen	Steckbrief	Übersichtliche Auflistung wichtiger Daten eines Charakters
Fähigkeit	(aktiviertes) Talent, Skill	Tätigkeit, die ein Charakter explizit gelernt hat
Fähigkeits-/Begabungswert		Ein Wert, der zur Orientierung des Könnens eines Charakters in einer Begabung/Fähigkeit dient
Handeln		Alle Fähigkeiten mit hauptsächlich physischem/körperlichen Schwerpunkt
Kritischer Treffer	Kritten	Ein sehr gutes oder sehr schlechtes Würfelergebnis, das Auswirkungen auf das Abenteuer hat
Loot	Drop	Eine Bezeichnung jeglicher Beutestücke, welche Gegner zurücklassen bzw. gefunden werden
MacGuffin		Mehr oder weniger beliebige Objekte oder Personen, die eine Handlung auslösen oder vorantreiben
Nicht-Spieler-Charakter	NSC, NPC	Charakter, der vom Spielleiter verkörpert wird
One-Shot		Abenteuer, welches dafür ausgelegt ist, die Dauer von einem Abend nicht zu überschreiten
Probe	Fähigkeitsprobe, Begabungsprobe, Talentprobe	Ein vom Spielleiter geforderter Wurf auf den Wert einer Fähigkeit oder Begabung
Setting	Welt	Umgebung, in der das Abenteuer spielt (Zeit, Ort, etc.)
Spielercharakter	Charakter, Held	Charakter, der nicht vom Spielleiter verkörpert wird
Soziales		Fähigkeiten mit hauptsächlich zwischenmenschlichem Schwerpunkt und die kein wissenschaftliches Wissen vorausetzen (z.B. Gassenschläue)
Vor-/Nachteil		Meist Eigenschaft eines Charakters, der in Absprache mit dem Spielleiter Vor-/Nachteile für den Spielercharakter bringen
Wissen		Fähigkeiten mit hauptsächlich intellektuellem und analytischem Schwerpunkt
W100	D100	Bezeichnung für einen hundertseitigen Würfel, meist durch zwei zehnseitige Würfel dargestellt
Zeit im Spiel	Ingame Zeit	Die Zeit, die in der fiktiven Welt des Abenteuers vergeht (So können Tage im Abenteuer Stunden in der Realität sein und anders herum)
EXP	Erfahrungspunkte, experience points	Erfahrungspunkte Rollenspielen

WÜRFELARTEN

Im Pen & Paper haben sich verschiedene Würfelarten etabliert. Unterschieden werden die verschiedenen Arten anhand ihrer Seitenzahl. Im deutschsprachigen Raum wird eine Würfelart typischerweise mit **W** bezeichnet, gefolgt von der Anzahl der Seiten. Ein 6-seitiger Würfel wird somit **W6** genannt.

Im *How to be a Hero*-Regelwerk kommen hauptsächlich folgende Würfelarten zum Einsatz:

W6	Der W6-Würfel ist der bekannteste Würfel: der sechsseitige Würfel, den du von klassischen Spielen wie "Mensch ärgere dich nicht" kennst.
W10	Der W10-Würfel ist ein zehnseitiger Würfel mit den Zahlen von 0 bis 9 oder von 00 bis 90, je nach Lesart. Er hat also zehn verschiedene Seiten. Typischerweise wird davon ausgegangen, dass das Ergebnis eines Würfelwurfs nicht 0 sein sollte. Um dies mit einem W10 zu realisieren, kann die 0 als 10 interpretiert werden.
W20	Der W20-Würfel ist ein Würfel mit 20 verschiedenen Seiten.
W100	Bei einem W100 handelt es sich in der Regel nicht um einen Würfel im klassischen Sinn. Er besteht nämlich aus zwei verschiedenen 10-seitigen Würfeln, welche gleichzeitig geworfen werden. Dabei bildet einer der Würfel die 10er-Stelle ab und der andere Würfel die 1er-Stelle. Auf diese Weise sind 100 verschiedene Würfelergebnisse möglich. Um die 10er- und 1er-Stelle besser differenzieren zu können, wird klassischerweise ein W10 (bzw W10%) mit den Zahlen von 00 bis 90 für die 10er-Stelle benutzt. Diese Würfel werden auch gerne als Prozentwürfel bezeichnet. Ist das Würfelergebnis 0 und 00 wird dies generell als 100 gewertet.

Hier ein kleines Beispiel:

```
Du würfelst mit dem W100. Ein Würfel fällt auf die 70. Der andere fällt auf die 3. Also
hast du eine 70+3=73 gewürfelt.
```

BEGABUNGEN

In **How to be a Hero** bilden drei Arten von Begabungen die Grundlage für deinen Charakter und dessen Fähigkeiten: Handeln, Wissen und Soziales.

Begabungen geben an, was deines Charakters in einem bestimmten Feld von Fähigkeiten kann.

Solltest du eine Aktion ausführen wollen, die du nie explizit gelernt hast, musst du eine Probe auf den Wert der Begabung würfeln, zu der die entsprechende Aktion zählt.

Was beinhalten diese Begabungen?

Handeln:

```
Eine Handlung ist, was dein Charakter aktiv tut, meist mit physischen Auswirkungen.
Hierbei ist es egal, ob der Charakter Bäume fällt oder auf einem Pferd reiten möchte,
all diese Fähigkeiten sind unter Handeln zu finden.
```

Wissen:

```
Wissen braucht dein Charakter beispielsweise, um eine fremde Sprache zu verstehen,
politische Zusammenhänge einordnen zu können, mathematische Zusammenhänge nachvollziehen
oder Pflanzen und Tiere unterscheiden zu können.
```

Soziales:

```
Soziale Fähigkeiten werden vor allem bei der Interaktion mit NSCs notwendig. Wenn dein
Charakter beispielsweise mit einem Händler feilschen möchte, versucht, jemanden zu
manipulieren oder anhand seiner Menschenkenntnis zu erkennen, ob er belogen wird.
```

Hallo! Ich bin Howky!

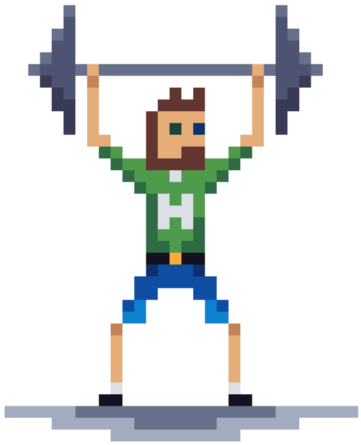
Näheres findest du in den Artikeln Handeln,Wissen und Soziales.

Zum Nachlesen

```
Die Werte der Begabungen ergeben sich aus den in einer Begabung eingesetzten
Fähigkeitspunkten geteilt durch 10. Es wird kaufmännisch (also ab 5) aufgerundet.
Beispiel:
```

```
                                123 Punkte in Handeln ausgegeben = 12 Punkte in Handeln
                                129 Punkte in Handeln ausgegeben = 13 Punkte in Handeln
```

HANDELN



Uhg - ist das schwer!

Handeln hat vor allem eine physische Komponente. Körperlich anstrengende Aktionen (bspw. das Anheben eines schweren Gegenstands) zählen genauso in diese Gruppe wie feinmotorische Aktionen (bspw. das Schnitzen einer Holzfigur).

Hier einige Beispiele für typische Fähigkeiten, die unter *Handeln* fallen:

```
Klettern
Rennen
Schlagen
Treten
Schießen
Schneidern
Kochen
Heben
Tischlern
Angeln
Holzschnitzen
Verstecken
```

WISSEN

"Ut herois es" ... was könnte das heißen ..?

Fähigkeiten, die in der Gruppe Wissen heimisch sind, gelten oft als neutral und analytisch.

Hierunter fallen meist geistige Fähigkeiten, die besonders von Intelligenz und Bildung abhängen, wie beispielsweise *Fremdsprachen*, *Spuren lesen* oder *Pflanzenkunde*.

Hier sind einige Beispiele für Fähigkeiten, die unter *Wissen* fallen:

```
Deutsch
Polnisch
Englisch
Latein
Modedesign
Geographie
Spuren lesen
Politik
Mathematik
Literatur
Fauna
Flora
Programmieren
Wahrnehmung
```

SOZIALES

Verhandeln ist harte Arbeit!

Soziales beschreibt Fähigkeiten mit sozialem Ausmaß, also alles, was mit zwischenmenschlicher Interaktion zu tun hat.

Hierzu gehören aktive Fähigkeiten wie *Lügen* oder *Manipulieren*, aber auch passive Fähigkeiten wie beispielsweise *Menschenkenntnis*.

Zu guter Letzt auch hier nochmal einige typische Fähigkeiten, die unter *Soziales* fallen:

```
Feilschen
Lügen
Menschenkenntnis
Manipulieren
Betören
Beeindrucken
Unterhalten
Einschüchtern
Begeistern
Beruhigen
```

FÄHIGKEITEN

Fähigkeiten sind, wie der Name schon andeutet, Tätigkeiten, die ein Charakter explizit gelernt oder gemeistert hat. Es ist immer besser für eine Aktion, eine passende Fähigkeit zur Hand zu haben, als zu versuchen, auf die Begabung zu würfeln.

Fähigkeiten lassen sich immer in eine der drei Begabungen einordnen. Solltest du dir nicht sicher sein, welcher Begabung eine Fähigkeit zuzuordnen ist, entscheidet der Spielleiter.

Der eigentliche Fähigkeitswert wird aus den eingesetzten Fähigkeitspunkten und dem Begabungswert errechnet. Der Bonus wird zu jeder Fähigkeit addiert, es sei denn, ein Spieler möchte dies explizit nicht.

Genauer erklärt ist dies in der rechnerischen Charaktererstellung.

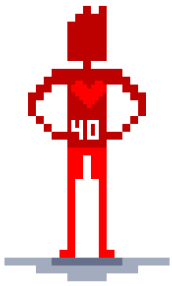
Zum Nachlesen:

Der eigentliche Wert einer Fähigkeit, auf den letzten Endes gewürfelt wird, besteht aus den für diese Fähigkeit eingesetzten Punkten zuzüglich des Wertes der entsprechenden Begabung.

```
Beispiel:
Hartmut hat insgesamt 200 seiner Punkte in Handeln gesteckt (Handeln = 20) und 50 davon
in Holzfällen (Holzfällen = 50). Sein endgültiger Wert in Holzfällen berechnet sich
folgendermaßen:
Holzfällen 50 + Handeln 20 = Holzfällen 70
```

LEBENSPUNKTE

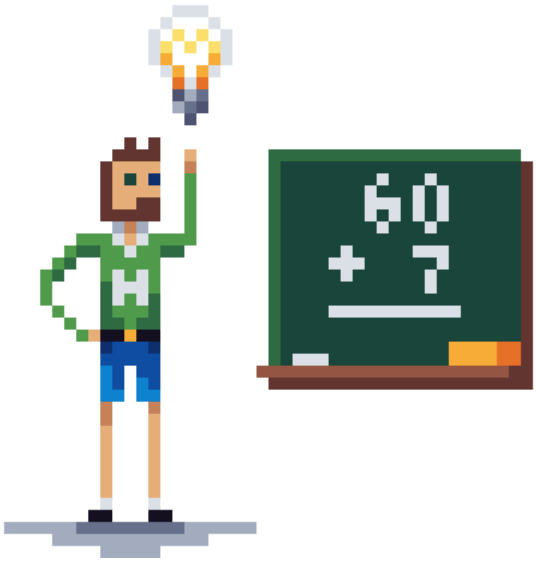
Jeder Charakter hat 100 Lebenspunkte. Fallen diese unter 10, wird der Charakter bewusstlos und braucht medizinische Hilfe. Fallen sie auf 0, stirbt der Charakter. Wird ein Charakter durch einen Angriff schwer verwundet und verliert auf einen Schlag mehr als 60 Lebenspunkte, wird er ebenfalls bewusstlos und kann deshalb logischerweise weder parieren noch angreifen.



Er benötigt dann auch medizinische Versorgung, um später wieder kampf- und handlungsfähig zu werden.

GEISTESBLITZPUNKTE

Geistesblitzpunkte bieten dir die Möglichkeit, dein Schicksal selbst in die Hand zu nehmen. Und das geht so:



Ich habs!

Geistesblitzpunkte erlauben dir, noch einmal auf eine verpatzte Probe zu würfeln, solange der erste Wurf kein kritischer Misserfolg war. Dazu nimmst du die Grundwerte der einzelnen Gruppen *Handeln*, *Wissen* und *Soziales*, die du zuvor schon berechnet hast, und teilst sie noch einmal durch 10.

Nicht schummeln! Es wird kaufmännisch gerundet. Wenn du also einen Begabungswert von 12 hast, erhältst du in dieser Gruppe nur einen Geistesblitzpunkt. Wenn du einen Begabungswert von 15 hast, erhältst du 2 Geistesblitzpunkte. Die Geistesblitzpunkte gelten nur für die jeweilige Begabung.

Du kannst also keinen Geistesblitzpunkt von *Wissen* für eine verpatzte Probe auf Rennen (*Handeln*) verwenden. Zudem sind eingesetzte Punkte für den Moment verbraucht.

Wenn du also wie im Beispiel oben nur einen Geistesblitzpunkt in einer Begabung hast, dann überlege dir gut, wann du ihn einsetzen möchtest.

Die Geistesblitzpunkte sind einen Abend bzw. ein Abenteuer lang gültig. Das bedeutet, dass sie sich erst wieder regenerieren, wenn ihr das Abenteuer beendet habt. Ungenutzte Geistesblitzpunkte sind nicht in den nächsten Abend oder das nächste Abenteuer übertragbar. Wird also ein zweites Abenteuer mit denselben Charakteren gespielt, so beginnt ihr wieder mit einem vollen Geistesblitz-Konto, nicht mehr und nicht weniger.

Müsst ihr ein Abenteuer aus Zeitgründen auf mehrere Abende verteilen, so regenerieren sich die Geistesblitzpunkte bis zum nächsten Abend.

Rechnerische Erklärungen finden sich hier: Rechnerische Charaktererstellung

VOR- UND NACHTEILE

Dieses Kapitel des Regelwerks beschreibt ein optionales Modul und wird vor allem Spielleitern und Spielern empfohlen, die bereits einiges an Erfahrung im Pen-and-Paper-Universen sammeln konnten und/oder ihrem Charakter etwas mehr "Würze" verleihen wollen. Wenn dies dein erstes Pen-and-Paper-Rollenspiel ist, kannst du diesen Teil auch überspringen.

Nicht jeder Mensch ist gleich. Manche Menschen sind sogar eingeschränkt oder haben von Haus aus besondere Vorteile. Diese Unterschiede werden bereits zu einem guten Teil von den Fähigkeiten beschrieben, doch ein Mensch besteht aus mehr als nur seinen Fähigkeiten. Diese anderen Charakteristika im Rollenspiel darzustellen, kann auch für erfahrene Rollenspieler eine große Herausforderung bedeuten. Deshalb können Spieler und Spielleiter ihren Charakteren mittels Nachteilen und Charakteristika noch den letzten Schliff verpassen. Natürlich bieten die Nachteile und Charakteristika dem Spielleiter auch eine hervorragende Möglichkeit, die Charaktere ganz individuell herauszufordern.

Nachteile

Fähigkeiten beschreiben die Stärken und Vorteile deines Charakters, die du als Werkzeuge benutzen kannst, um Probleme zu überwinden. Darüber hinaus kann dein Charakter jedoch auch Nachteile in sich bergen, die dich je nach Situation einschränken können.

Diese Nachteile werden mit einem Minus in der entsprechenden Begabungsgruppe angegeben, beeinflussen jedoch nicht die Errechnung des Begabungswertes oder der Fähigkeitenwerte und erhalten ihrerseits keinen Bonus durch den Begabungswert. Wenn der Spielleiter oder die Situation es vorgeben, würfelst du auf deinen Nachteil in gewohnter Manier. Zählen deine Wüfelaugen weniger als der Nachteilwert, so tritt das zu erwartende Ereignis ein.

*Agnes hat sich einen Nachteil „jähzornig“ mit -20 angegeben. Ist das Würfelergebnis weniger als 20, dann reagiert ihr Charakter auf die Beleidigung mit zügelloser Wut. Liegt das Würfelergebnis darüber, dann lässt sie die Provokation kalt. Die passende Begabungsgruppe in diesem Fall wäre **Soziales**, allerdings kann dies immer mit dem Spielleiter abgeklärt werden.*

Nachteil ausgleichen

Als Ausgleich kannst du zusammen mit dem Spielleiter einen proportionalen Bonus ausarbeiten. Dies können zusätzliche Gegenstände, bessere Finanzen, mehr Fähigkeiten- oder Lebenspunkte sein. Es sollte aber sichergestellt werden, dass der Malus auch in angemessener Weise im Spiel berücksichtigt und ausgespielt wird. Je höher der erhandelte Bonus, desto einflussreicher muss auch der Nachteil sein.

Tobias spielt einen sozial inkompetenten Charakter. Da er seinem Charakter aber noch mehr Tiefe geben möchte und weitere 40 Punkte auf Computerkenntnis haben will, vereinbart er mit seinem Spielleiter, dass er seinem Charakter den Nachteil "Neurotiker" gibt. Er verpflichtet sich, dass sein Charakter zwanghaft immer alles sauber und ordentlich halten möchte. Dies beeinflusst für Tobias den Spielablauf und die Spielweise eindeutig. Er erhält dafür nach einigen Verhandlungen von seinem Spielleiter 35 zusätzliche Fähigkeitspunkte.

Charakteristika

Während Nachteile reine Nachteile beschreiben, halten sich Charakteristika allgemeiner. Deshalb werden auch keine Punkte darauf vergeben. Charakteristika sind Eigenschaften eines Charakters, die einen direkten und indirekten Einfluss haben auf die Art und Weise, wie dein Charakter sich in der Welt bewegt, den Spielablauf und die Spielweise. So schränken Charakteristika dich in deiner Handlungsfähigkeit ein,

erweitern deine Optionen aber auch in anderen Situationen oder eröffnen erst gänzlich neue Wege. Jedes Charakteristikum gibt dir sowohl Vorteile als auch Nachteile in proportionaler Höhe. Wenn dein Charakteristikum dir nur Vorteile gibt, ist es eine Fähigkeit, für die du Fähigkeitenpunkte ausgeben musst.

Du kannst deinem Charakter ein bis maximal zwei Charakteristika geben. Wichtig bei der Auswahl ist, dass du in der Lage sein solltest, diese Charakteristika auch auszuspielen. Wenn du dir zu Beginn des Rollenspiels noch nicht sicher bist, welches Charakteristikum am besten zu deinem Charakter passt, dann warte ab und gib dir bei passender Gelegenheit unter Absprache mit deinem Spielleiter eines.

Jonas hat das Charakteristikum "Pazifist" genommen. Als Susanne sich mit dem Verkäufer anlegt, kann er durch sein ruhiges Gemüt und seine schlichtende Art deeskalierend auf die beiden einwirken und einen Streit verhindern, bevor jemand auf sie aufmerksam wird. Wenig später gerät die Gruppe in einen Hinterhalt und muss sich dem Kampf stellen. Jonas muss sich auf seine Freunde verlassen, die Situation zu bereinigen, da es ihm an jeglicher Kampferfahrung, aber auch am Willen, körperlich gegen eine andere Person vorzugehen, mangelt.

Beispiele

Im Folgenden findest du einige Beispiele für Charakteristika, auch wenn jeder Spieler und Spielleiter seiner Kreativität natürlich freien Lauf lassen darf und sollte, eigene, passende Charakteristika zu entwerfen.

Name	Beschreibung
Furchtlos	Du lässt dich nicht so leicht einschüchtern. Keine Gefahr kann dich schrecken, jedoch schlägst du auch des Öfteren eine Warnung in den Wind, bei der Vorsicht angebracht gewesen wäre.
Leichter Schlaf	Du kannst nur schwer überrascht werden. Nachts schläfst du immer mit einem offenen Auge und regenerierst deshalb nur halb so viele HP in Ruhephasen.
Sturkopf	Du bist schwer von deinem Weg abzubringen. Du hältst oft trotz guter Gegenargumente an deiner Idee fest und lässt dich nur schwer beeinflussen.
Bücherwurm	Du verfügst über ein phänomenales Allgemeinwissen und lebst in deiner eigenen Welt. Im Kontakt mit anderen Menschen fällst du durch deine Eigenheit eventuell unangenehm auf.
Geizhals	Wer den Kreuzer nicht ehrt, ist des Talers nicht wert. Du verfügst über deutlich mehr Barbestände und versuchst immer möglichst wenig Geld auszugeben, auch wenn dein Verhandlungspartner nicht glücklich darüber sein wird und die Qualität deiner Einkäufe darunter leidet.
Glücklicher Tollpatsch	Auch ein blindes Huhn findet mal ein Korn. Du magst dich in vielen Dingen ungeschickt anstellen, aber Fortuna ist dir gewogen, und du kannst auf Wunsch einen Wurf pro Tag erneut auswürfeln.
Asexuell/Aromantisch	Für Avancen anderer Charaktere bist du unempfänglich. Du kämest auch nie auf die Idee, jemand anderen romantisch zu umgarnen. Allein der Gedanke lässt dir die Galle hochkommen.
Sensibel	Alle deine Sinne sind aufs Äußerste geschärft und allzeit bereit. So schnell entgeht dir nichts. Allerdings reagierst du auch deutlich empfindlicher auf Reize, sei es Geruch, Schmerzen, Geräusche, schnelle Temperatur- oder Lichtwechsel.
Lederhaut	'Tis but a Scratch! Du steckst mehr ein als andere (jeder Schaden halbiert), bist dafür aber auch deutlich schwerfälliger (Initiative Malus).
Inselbegabung	Du bist in einem Attribut außergewöhnlich bewandert, und Würfelproben darauf können nicht angepasst werden. Dafür erhältst du auf alle andere Proben prinzipiell einen Malus von -10.

Blutrausch	Im Eifer des Gefechts kann man schnell die Kontrolle über sich selbst verlieren. Im Blutrausch sind alle Proben um 20 erleichtert, aller Schaden (auch der, den du selbst erleidest) verdoppelt. Nach dem Kampf bist stark erschöpft.
Promi	Du bist bekannt wie ein bunter Hund und erhältst eine entsprechende Vorzugsbehandelung. Wenn du aber mal inkognito unterwegs sein möchtest, solltest du dir etwas einfallen lassen.
Angsthase	Du hast vor so ziemlich allem Angst und blockierst dich oft selbst. Dank deiner Paranoia erkennst du Gefahren schneller als andere und kannst früher darauf reagieren.
Besserwisser	Du weißt alles und kannst alles, zumindest denkst du das selbst von dir. Deine Fähigkeiten sind nie mehr als 50. Du bekommst einen Bonus von 1 Geistesblitzpunkt pro Begabungsgruppe.
Alkoholiker	Ohne Alkohol kannst du einfach nicht leben, immer wenn es was zu trinken gibt bist du dabei. Falls du eine längere Zeit (>3h) trocken bist wirst du nervös und ungehalten. Deine Schmerz- bzw. Schamresistenz im Betrunkenen Zustand sind jedoch beachtlich.
Spieler	Life is a game. So oder so ähnlich lautet wohl dein Motto. Du kannst nicht ohne. Aus beinahe jeder Aktivität möchtest du einen Wettbewerb machen und Geld darauf wetten. Dadurch kennst du dich auch gut mit Poker & Co. aus; ebenso zeichnet dich eine unerreichte Ruhe während des Spiels aus.
Pazifist	Durch dein ruhiges Gemüt und deine schlichtende Art kannst du gut zwischen Parteien deeskalieren. Als Vermittler fehlt dir jedoch jegliche Kampferfahrung und nur im Falle der Selbstverteidigung wendest auch du Gewalt an.
Chronische Dummheit	Nachrichten sind für dich die Prominews auf Privatsendern, lesen ist überbewertet und Niveau eine Hautcreme. Irgendwie bist du bis jetzt jedoch durchs Leben gekommen. Deine Wissenkategorie darf nicht mehr als 100 Punkte umfassen.
Töricht	Du glaubst alles was dir gesagt wird. Dadurch änderst du des Öfteren deine Meinung und kannst von anderen einfacher manipuliert werden. Allerdings wirst du auch als sehr sympathisch wahrgenommen.
?	Welche Charakteristika fallen dir noch ein? Trage sie ein!

RECHNERISCHE CHARAKTERERSTELLUNG

Vorwort

Nun sind wir nach all den Erklärungen endlich bei der tatsächlichen Charaktererstellung angekommen. Falls du etwas nachschlagen willst, schaue einfach auf die Kästen mit der Aufschrift: **Zum Nachlesen** in den Artikeln Begabungen und Fähigkeiten.

Zunächst ein kleines Vorwort. Jeder Mensch ist in gewissen Dingen besser oder schlechter als andere. Manche Dinge erlernen sich leichter, andere schwerer. Wenn eine Person z.B. sehr fit ist, wird sie wohl wenigstens eine Sportart, wenn nicht sogar mehrere, betreiben und entsprechend mehr Ausdauer haben als jemand, der dies nicht tut.

Eine studierte Person wird wahrscheinlich ein breiteres Wissensspektrum haben und ein Comedian im Zwischenmenschlichen kein kompletter Volltrottel sein.

Deshalb ergeben sich die Werte der Begabungen aus den Werten der Fähigkeiten.

Errechnung

Jeder Charakter erhält zunächst 400 Fähigkeitspunkte. Zuerst solltest du also Fähigkeiten auf deine Begabungen aufteilen und diese auf den Charakter abstimmmen. Ist das erledigt, nimm ganz einfach alle Fähigkeitspunkte innerhalb einer Begabung zusammen und teile sie durch 10. Eine Fähigkeit darf nicht auf den Wert 0 gesetzt werden.

Hierbei ist kaufmännisch zu runden.

Beispiel:

```
129 Punkte in der Begabung Handeln = Handeln 13
```

Wenn alle deine Punkte in Fähigkeiten investiert wurden, sind es nur noch zwei kleine Schritte zum (rechnerisch) fertigen Charakter.

Nun rechnen wir die Geistesblitzpunkte aus. Nimm also einfach deine Begabungswerte und teile sie jeweils durch 10.

Hierbei ist kaufmännisch zu runden.

Beispiel:

```
Handeln 13 geteilt durch 10 = 1,3 = 1 Geistesblitzpunkt in
Handeln

Handeln 18 geteilt durch 10 = 1,8 = 2 Geistesblitzpunkte in
Handeln
```

Da die Begabungen ebenfalls angeben, wie gut oder leicht man Dinge erlernt, haben diese auch einen Einfluss auf die Fähigkeiten.

Nun nimm einfach den Wert der Begabung und addiere ihn auf jede Fähigkeit, die dazu gehört.

Beispiel:

```
Holzfällen 50 + Handeln 13 = Holzfällen 63
```

Und schon ist dein Charakter fertig!

Zu guter Letzt ist anzumerken, dass keine Fähigkeiten über 100 Punkte haben kann. Wenn du bei deiner Rechnung für eine Fähigkeit einen Wert größer als 100 rausbekommst, setze die überzähligen Punkte anderweitig innerhalb dieser Begabung ein.

Hier noch zwei Empfehlungen, um den Spielspaß zu maximieren:

```
Meide Fähigkeiten mit niedrigen Werten. Einfach einen oder nur 5 Punkte auf jede
Fähigkeit zu verteilen, ist wenig sinnvoll.
Wenn es ein Spieler unbedingt will, kann er bei bestimmten Fähigkeiten auch auf den Bonus
der Begabung verzichten.
```

Charakterentwicklung in Tabellenform

Howkys Charakterbogen (400 Punkte):

Wo habt ihr meinen Charakterbogen her?

Erst verteilen ...

Handeln	Wissen	Soziales
Ausgegeben:	Ausgegeben:	Ausgegeben:
Fußball spielen: 40	Pen-and-Paper-Konzeption: 75	Schauspielern: 68
Beweglichkeit: 30	Verrückte Hintergrundgeschichten: 40	Wikis Illustrieren: 40
	Medienmarketing: 55	Interaktion mit Bohnen: 52

zusammenrechnen ...

Handeln	Wissen	Soziales

Ausgegeben:**70**	Ausgegeben: **170**	Ausgegeben: **160**
Fußball spielen: 40	Pen-and-Paper-Konzeption: 75	Schauspielern: 68
Beweglichkeit: 30	Verrückte Hintergrundgeschichten: 40	Wikis illustrieren: 40
	Medienmarketing: 55	Interaktion mit Bohnen: 52

durch 10 Teilen, um die Werte der Begabungen zu erhalten …

Voll leicht!

Handeln 7	**Wissen 17**	**Soziales 16**
Ausgegeben:**70**	Ausgegeben: **170**	Ausgegeben: **160**
Fußball spielen: 40	Pen-and-Paper-Konzeption 75	Schauspielern: 68
Beweglichkeit: 30	Verrückte Hintergrundgeschichten: 40	Wikis illustrieren: 40
	Medienmarketing: 55	Interaktion mit Bohnen: 52

nochmal durch 10 teilen, um die Geistesblitzpunkte zu ermitteln …

Handeln 7 (GBP: 1)	**Wissen 17 (GBP: 2)**	**Soziales 16 (GBP: 2)**
Ausgegeben:**70**	Ausgegeben: **170**	Ausgegeben: **160**
Fußball spielen: 40	Pen-and-Paper-Konzeption: 75	Schauspielern: 68
Beweglichkeit: 30	Verrückte Hintergrundgeschichten: 40	Wikis illustrieren: 40
	Medienmarketing: 55	Interaktion mit Bohnen: 52

und zum Schluss wird addiert!

Handeln 7 (GBP: 1)	**Wissen 17 (GBP: 2)**	**Soziales 16 (GBP: 2)**
Ausgegeben: 70	Ausgegeben: 170	Ausgegeben: 160
Fußball spielen: 40 + 7 = **47**	Pen-and-Paper-Konzeption: 75 + 17 = **92**	Schauspielern: 68 + 16 = **84**
Beweglichkeit: 30 + 7 = **37**	Verrückte Hintergrundgeschichten: 40 + 17 = **57**	Wikis illustrieren: 40 + 16 = **56**

	Medienmarketing: 55 + 17 = **72**	Interaktion mit Bohnen: 52 + 16 = **68**

WÜRFE & PROBEN (KRITISCHE ERFOLGE & FEHLSCHLÄGE)

Alle Proben im HTBAH-Kosmos werden mit einem *W100* durchgeführt, sofern ein Abenteuer kein abweichendes Regelmodul beinhaltet. Ob ein Würfelwurf zu einem kritischen Erfolg oder einem kritischen Fehlschlag führt, hängt direkt von deinem Fähigkeitswert ab. Dieser gibt an, wie groß die Wahrscheinlichkeit ist, eine Probe erfolgreich zu absolvieren. Die Differenz dieses Wertes zum Maximalwert von 100 zeigt dir die Chance eines Misserfolges auf ("Unfähigkeit"). Kritische Erfolge erreichst du im Bereich der ersten 10% deines Fähigkeitswertes, kritische Fehlschläge in der Spanne der letzten 10% der Unfähigkeit.

Die Berechnung ist dabei deutlich einfacher als es auf den ersten Blick aussieht.

Hier ein Beispiel:

```
Howky hat 70 Punkte auf Bäume fällen vergeben, also eine Chance von 70% (7% kritisch),
erfolgreich einen Baum zu erlegen. Die Chancen für einen Misserfolg liegen bei 30% (3%
kritisch).
Bei einer kritischen Erfolgschance von 7% führen also Würfelergebnisse von 1 bis 7 dazu,
dass sich Howky in eine fleischgewordene Forstmaschine verwandelt!
Mit einer Wahrscheinlichkeit von 30% schlägt die Würfelprobe fehl. Ein kritischer
Fehlschlag tritt demnach ein, wenn der Würfel die letzten 3% der Skala, also die Werte 97
bis 100, trifft. Damit spaltet Howky eher seinen Sicherheitsschuh als dem Baum eine Kerbe
zu verpassen.
```

Wichtig: Das Würfelergebnis 100 (0 + 00 auf einem 1w100-Würfel) führt immer zu einem kritischen Fehlschlag. Das Würfelergebnis 1 führt immer zu einem kritischen Erfolg.

KAMPF

Allgemein

How to Kampf

Generell stellt ein Kampf eine besondere Situation dar. Im "Freien Spiel" werden viele Aktionen nacheinander oder zeitgleich abgehandelt. In einer Kampfsituation werden die Aktionen zwar der Reihe nach ausgeführt, in Spielzeit allerdings passieren diese Aktionen fast zeitgleich. Eine Kampfrunde verbraucht 3 bis 8 Sekunden Zeit innerhalb der Spielwelt (je nach Anzahl der Kampfteilnehmer und Situation).

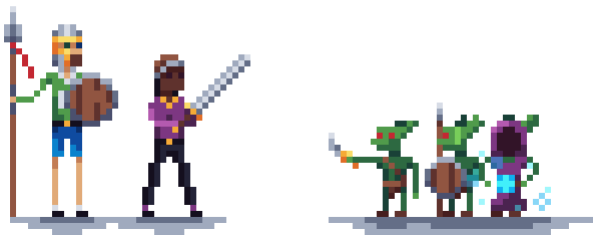
Eine Kampfsituation wird unterteilt in folgende Bereiche:

1. Initiative
2. Überraschungsrunde
3. Kampf (rundenbasiert)
4. Ende

1. Initiative

Die Initiative repräsentiert die Schnelligkeit, mit der ein Charakter innerhalb der Kampfsituation reagiert. Je höher der Initiative-Wurf ist, desto eher ist der Charakter an der Reihe.

Jeder Spieler würfelt 1W10 und addiert seinen Wert für Handeln. Der Spielleiter kann entweder für jeden NPC einen eigenen Initiative-Wurf oder, sollten alle NPCs denselben Handeln-Wert haben, einen gemeinschaftlichen Initative-Wurf durchführen lassen.


Auf in den Kampf!

Beispiel:

Howky und Bernd stehen einer Gruppe von drei fauchenden Goblins mit rasiermesserscharfen, gefletschten Zähnen gegenüber.
Diplomatie hat versagt. Jetzt müssen die Waffen sprechen.

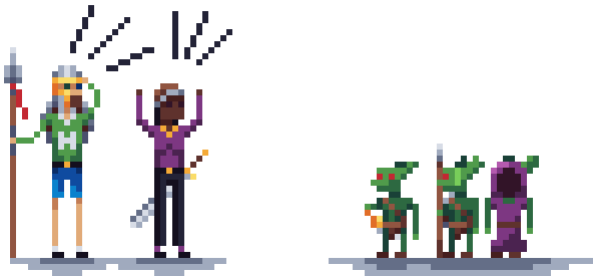
Der Spielleiter lässt Howky und Bernd auf Initiative würfeln.

- Howky würfelt 1W10 und erzielt eine 4. Sein Wert in Handeln beträgt 11.
  - *Howkys Initative ist 4+11=**15**.*
- Bernd würfelt 1W10 und erzielt eine 8. Sein Wert in Handeln beträgt 16.
  - *Bernds Initative ist 8+16=**24**.*
- Die Goblins haben alle einen Wert von 9 in Handeln, deshalb würfelt der Spielleiter für alle Goblins 1W10.
  - Der Spielleiter würfelt eine 10.
  - *Die Initiative der Goblins ist 9+10=**19**.*

Der Spielleiter legt fest, dass Bernd mit seinem Zug beginnt. Danach sind die Goblins an der Reihe, und zum Schluss darf Howky seine Aktion durchführen.

2. Überraschungsrunde

Wenn ein Kampfteilnehmer zu Kampfbeginn seine Gegner nicht wahrgenommen hat, diese sich aber seiner bewusst sind, ist er überrascht. Wenn ein Kampfteilnehmer überrascht ist, setzt er die erste Runde des Kampfes aus. (Der Spielleiter kann die Spieler von Fall zu Fall einen Wahrnehmungswurf o.ä. vor dem Kampf machen lassen, um beispielsweise einen Hinterhalt zu erkennen. Gelingt dieser, werden die Charaktere nicht überrascht.)



Oh Mann! Goblins!

Beispiel:

Howky und Bernd dringen tiefer in eine Höhle vor und laufen den gut aufgestellten Orkbogenschützen direkt in die Falle. Der Spielleiter entscheidet, dass es zu einer Kampfsituation kommt und lässt alle Beteiligten die Initiative auswürfeln. Der Spielleiter entscheidet, dass Howky aufgrund seiner Fähigkeit "Wahrnehmung" eine Chance hat, der Überraschung zu entgehen.

ERFOLG!

Als Howky und Bernd weiter in die Höhle vordringen, hört Howky das Spannen einer Bogensehne und macht sich kampfbereit, während ein orkischer Pfeil direkt neben dem verdutzten Bernd einschlägt.

3. Kampf (Rundenbasiert)

Im Kampf sind alle Charaktere der Reihe nach dran, beginnend mit dem höchsten Initiative-Wert. Dieser Wert muss vor jedem Kampf erneut ausgewürfelt werden.

Angriff

Der Spieler würfelt einen Angriffswurf auf die entsprechende Fähigkeit seines Charakters. Ist das Ergebnis ein Erfolg, trifft der Charakter seinen Gegner und kann ihm Schaden zufügen.

Verteidigung/ Parade

Einmal pro Runde kann ein Charakter versuchen, einen Angriff zu parieren. Ein Paradewurf ist ein Wurf auf Handeln oder eine passende Fähigkeit, z.B. Ausweichen, Parieren oder Blocken. Sollte der Charakter einen Schild oder eine Waffe tragen, mit der man besonders gut oder schlecht parieren könnte, kann der Spieleiter entsprechende Boni/Mali auf den Wurf geben. Ist der Wurf ein Erfolg, wird die Attacke abgewehrt und der Charakter erleidet keinen Schaden. Kritische Angriffe können nicht pariert werden. Sollte der Charakter einen Waffenangriff mit bloßen Fäusten parieren, nimmt der Charakter die Hälfte des Schadens (gerundet).

Schusswaffen können nicht pariert werden.

Schaden

Der verursachte Schaden hängt von der Waffe ab, mit welcher der Charakter seinen Gegner angreift. Der Schaden wird mit xW10 ausgewürfelt, wobei x sich von Waffe zu Waffe unterscheidet (Siehe weiter unten Waffenarten / Schaden). Sinken die Lebenspunkte des Charakters auf 0, stirbt dieser augenblicklich. Trifft ein Spieler mit seiner Waffe kritisch *(siehe Würfe & Proben)*, wird der ausgewürfelte Schaden verdoppelt.

Beispiel:

```
Normaler Schaden: 3W10 Schaden. Ergebnis = 19
Kritischer Schaden: 3W10 x2 Schaden. Ergebnis = 19 x 2 = 38 Schaden
```

4. Ende

Eine Kampfsituation gilt als beendet, wenn alle Charaktere oder Gegner keine Lebenspunkte mehr besitzen oder Gegner/Charaktere geflohen sind und sich außer Angriffsreichweite befinden. Natürlich ist es auch möglich, dass sich eine Partei ergibt. Dann ist sie auf die Gnade der anderen angewiesen. In diesem Fall entscheidet der Spielleiter oder die Gnade der Spieler, ob der Kampf beendet ist.

Waffenarten/Schaden

Waffen können von Szenario zu Szenario unterschiedlich sein. In einer mittelalterlichen Welt wird hauptsächlich mit Schwertern, Äxten und Bögen gekämpft, während in einer futuristischen Welt Laserpistolen oder ähnliches zum Einsatz kommen. Der Schaden der Waffen kann sich also sehr stark unterscheiden. Grundsätzlich gilt: Jede Waffe verursacht Schaden in Höhe einer bestimmten Anzahl an 10-seitigen Würfeln. Die folgende Tabelle gilt als Richtwert und soll dem Spielleiter ein Werkzeug sein, eigene Waffen zu gestalten. Natürlich kann z.B eine Axt auch mehr Schaden verursachen als ein Schwert.

Beispiele als Richtwerte:

Improvisierte Waffen (Werkzeuge/Bretter)/waffenloser Kampf	1W10 Schaden
Stock	1W10 + 5 Schaden
Messer/Dolch	2W10 Schaden
Steinschleuder/Wurfwaffen	3W10 Schaden
Axt/Streitkolben/Kriegshammer/Baseballschläger	4W10 Schaden
Schwert/Machete	5W10 Schaden
Bogen/Armbrust	6W10 Schaden

Pistolen	7W10 Schaden
Gewehre	8W10 Schaden
Schrotflinte	9W10 Schaden (Schaden nimmt mit zunehmender Entfernung ab)
Bombe/Granate/Mine/Raketenwerfer	10W10 Schaden

Der Schaden der Waffen kann vom Spielleiter mit Boni angepasst werden. Sollte es sich bei einem Schwert beispielsweise um ein besonderes Schwert handeln, zum Beispiel eine Meisterarbeit oder ein legendäres Schwert, kann der Spielleiter einen absoluten Bonus auf den Schaden gewähren. Das Schwert Excalibur z.B. könnte einen Schadenswert von 5W10 + 10 haben.

In gleicher Weise kann der Schaden für "waffenloser Kampf" bei besonders starken Charakteren vom Spielleiter angepasst werden. Ein Boxer oder Martial-Arts-Kämpfer kann deutlich mehr W10 + x Schaden verursachen als andere Charaktere.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 8. Oktober 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Pen and Paper: Was ist das? – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Pen+and+Paper%3A+Was+ist+das%3F&oldid=36529`
2. Begriffsklärung – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Begriffskl%C3%A4rung&oldid=36521`
3. Würfelarten – `https://howtobeahero.de/index.php?title=W%C3%BCrfelarten&oldid=36535`
4. Begabungen – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Begabungen&oldid=36520`
5. Handeln – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Handeln&oldid=36525`
6. Wissen – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Wissen&oldid=36533`
7. Soziales – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Soziales&oldid=36531`
8. Fähigkeiten – `https://howtobeahero.de/index.php?title=F%C3%A4higkeiten&oldid=36523`
9. Lebenspunkte – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Lebenspunkte&oldid=36528`
10. Geistesblitzpunkte – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Geistesblitzpunkte&oldid=36524`
11. Vor- und Nachteile – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Vor-+und+Nachteile&oldid=36532`
12. Rechnerische Charaktererstellung – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Rechnerische+Charaktererstellung&oldid=36530`
13. Würfe & Proben (kritische Erfolge & Fehlschläge) – `https://howtobeahero.de/index.php?title=W%C3%BCrfe+%26+Proben+%28kritische+Erfolge+%26+Fehlschl%C3%A4ge%29&oldid=36534`
14. Kampf – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Kampf&oldid=36611`

How to be a Hero Charakterbogen

Name	Portrait

Geschlecht	Alter	Lebenspunkte

Statur	Religion

Beruf	Familienstand

Handeln			

Wissen			

Soziales			

Inventar	Anmerkungen

Punkte zu vergeben: 400 Punkte übrig: 400