



ALTES LEVELSYSTEM

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 10. September 2026



INHALT

Altes Levelsystem	3
Was bedeutet es ein Level aufzusteigen?	3
Alternatives Levelsystem	4
"Lerning by Doing"-Levelsystem	4
Statische Fähigkeitspunkte	4



ALTES LEVELSYSTEM

Ich habe mir schon öfter die Frage gestellt, was denn passiert, wenn man kein One-Shot Abenteuer gestaltet, denn dieses Regelwerk sieht noch kein Levelsystem vor, deswegen versuche ich hiermit eines zu erstellen. Bitte beachten sie! Dieses Levelsystem wurde noch nicht ausprobiert. Auf Balancing und Wirkung auf mehr Level ist nicht getestet worden. Falls es Anregungen zur Änderung des Balancings gibt, so mögen diese bitte auf der Diskussionsseite geäußert werden. Gerne auch Dinge, welche schon ausprobiert wurden.

WAS BEDEUTET ES EIN LEVEL AUFZUSTEIGEN?

Normalerweise steigt man immer dann ein Level auf, wenn ein Abenteuer/ein Spieleabend zu Ende geht. Etablierte PnPs haben dafür ein Levelsystem entwickelt, dass es einem erlaubt seinen Charakter weiter zu entwickeln.

Was bedeutet ein Level nun in Htbah?(wir müssen uns definitiv eine bessere Abkürzung einfallen lassen)

Ein Level wird ausgedrückt durch einen bestimmten Wert an Fähigkeitspunkten (FP), welche jeder Charakter bekommt. Dieser Wert wird vom Spielleiter je nach Schwierigkeit des Abenteuers festgelegt.

Aber es gibt Regeln!

Zum Beispiel darf nur **ein** neues Talent pro abgeschlossenen Abenteuers erlernt werden, es sei denn der Spielleiter erlaubt mehrere - Beispielsweise bei einem längeren Zeitabstand zwischen den Abenteuern

Auch werden Prozente teurer, wenn man sich im Profibereich bewegt und billiger, wenn man noch Anfänger ist. So kostet es doppelt so viel FP, wenn man im Bereich über 80% levelt, allerdings nur die Hälfte, wenn man sich im Bereich unter 21% bewegt.

Man darf innerhalb eines Levels in keiner Fähigkeit über 1 Levelgruppe hinausgehen. Die Gruppen sind: 0%-20%, 21%-80% und 81%-200% Das bedeutet man kann weder vom Anfänger direkt zum Profi werden noch ohne ein Talent zu kennen direkt zur mittleren Levelgruppe aufsteigen.

Beispiel:

Gorbatschow und Putin schliessen ein Abenteuer ab und bekommen 40 FP.

Putin will ein neues Talent erlernen: "Trump versklaven". Er steigert es auf die erlaubten 20% und zahlt dafür nur 10FP. Mit seinen restlichen FP steigert er ein schon vorhandenes Talent: "Bären reiten". Der Wert von "Bären reiten" beträgt momentan 30%. Mit seinen 30 FP steigert er es um weitere 30% und erreicht 60% als neuen Wert.

Gorbatschow entschliesst sich hingegen seinen bestehenden "Trinken"-Skill auf 100% zu steigern. Da sein Wert momentan bei 80% liegt muss er alle 40FP ausgeben um den Skill auf 100% zu steigern.



ALTERNATIVES LEVELSYSTEM

Die Spieler haben die Möglichkeit nach Ende eines Abenteuers oder eines Kapitels bis zu maximal drei Talente aufzuleveln, welche sie im Abenteuer erfolgreich genutzt haben.

Hierzu werfen sie eine 1w100-Probe auf das ausgewählte Talent. **Misslingt** die Probe- sprich erzielt der Spieler ein höheres Würfelergebnis als das Talent-, erhöht sich das Talent um 1w10. Bei einem Kritischen Würfelwurf (95 oder höher) erhöht sich der Wert des Talents automatisch um 10. Unter besonderen Voraussetzungen ist es auch möglich, ein neues Talent einzutragen. Dieses startet automatisch mit dem Wert von 10.

Damit ist gewährleistet, dass bereits gute Talente schwerer zu verbessern sind als Talente, die ein Anfängerlevel suggerieren. Ein gezieltes Ausmaxen des Charakters ist deutlich erschwert. Zudem wird das Verwenden von schwächeren, weniger erfolgsversprechenden Talenten gefördert, da zum Aufleveln die Talente erfolgreich genutzt werden müssen.

Ist zwischen den Abenteuern mehr Zeit vergangen, können weitere Punkte vergeben werden. Ein Richtwert sind 10 Punkte/Woche.

"LERNING BY DOING"-LEVELSYSTEM

Neben dem klassischen Skillpunkte verteilen, nach Abschluss eines Kapitels oder Session, kann man das "Lerning by Doing"-Prinzip anwenden. Wird eine Fähigkeit eingesetzt erhält man eine 10% Bonus bei einem Erfolg und ein 5% Bonus bei einem Misserfolg, für die jeweilige Fähigkeit. Ab 60% kann nur noch mit einem Erfolg ein Bonus von 5% erzielt werden. Maximum ist 90%. Sollte diese Fähigkeit noch nicht erlernt sein, bekommt man bei einem Erfolg 30%. Allerdings muss hierfür eine Lernbasis vorhanden sein.

STATISCHE FÄHIGKEITSPUNKTE

Nach Abschluss eines Abenteuers kann, je nach Erfolg und Ermessen des Spielleiters, eine bestimmte Menge an Fähigkeitspunkten neu verteilt werden. Man zieht sich also Punkte bei Fähigkeiten ab, die man als sinnlos, unstimmig oder unnützlich im Laufe des letzten Abenteuers empfunden hat und gibt diese Punkte für neue oder nützliche Fähigkeiten aus.



LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 10. September 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. Altes Levelsystem – <https://howtobeahero.de/index.php?title=Altes+Levelsystem&oldid=32266>

