How to be a Hero

ARCHETYPEN

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 9. Oktober 2026





INHALT

Archetypen 3

ARCHETYPEN

Einleitung

Du willst einen neuen Charakter erstellen und bist auf der Suche nach Inspiration? Du weißt nicht, welche Talente du für deine NPCs vergeben sollst? In diesem Artikel werden die unterschiedlichsten Charakterkonzepte gesammelt und nach Settings sortiert. Dies soll **ausdrücklich** keine vollständige oder gar verpflichtende Liste sein, sondern als Inspirationsquelle für Charaktere und Fähigkeiten dienen. Du hast ein Konzept dass noch nicht hier aufgeführt ist? Dann schreib ein, zwei Sätze als kurzen Umriss, pack ein paar Beispielfertigkeiten dazu und nix wie rein damit! Diese Seite kann - und soll - stetig um neue Charaktere und Fähigkeiten erweitert werden.

Viel Spaß beim stöbern.

Settings

Mittelalter

Fahrender Händler

Der fahrende Händler zieht quer durch das ganze Land und bietet seine Waren überall dort feil, wo er seine Zelte aufbaut. Sein Sortiment enthält die verschiedensten Waren, die er auf seinen Reisen erstanden hat. Er lebt ein Leben auf der Straße, auch wenn es heisst sich hier gegen Räuber und Wegelagerer behaupten zu müssen.

Handeln	Wissen	Soziales
Reiten	Preise schätzen	Überzeugen
Nahkampf (Schwerter)	Straßenschläue	Feilschen
Laufen	Schmeicheln	Schmeicheln
	Ferne Orte	
	Lesen und Schreiben	

Schmied

Tagein tagaus steht er in seiner Schmiede und bearbeitet Metall, mal zu Werkzeug und mal zu Waffen. Manche Schmiede sind pure Kraftmaschienen, doch ihr Handwerk fordert auch Wissen über ihre Ware wie auch die Fähigkeit, einen guten Preis dafür zu erzielen.

Handeln	Wissen	Soziales
Handwerk (Schmieden)	Metallurgie	Feilschen
Zuschlagen (Hammer)	Mechanik	Beeindrucken
Reparieren		
Muskelkraft		

Mönch

Üblicherweise verbringt der Mönch den Großteil seines Lebens hinter dicken Klostermauern. Sein Tag besteht meist aus Gebet und Arbeit, zum Beispiel im Klostergarten, im Scriptorium, wo er alte Bücher kopiert, oder bei der Pflege von Alten und Kranken. Als heiliger und gebildeter Mann wird ihm von den allgemeinen Bevölkerung ein gewisser Respekt entgegengebracht.

Handeln	Wissen	Soziales

Gartenbau	Religion (Katholizismus)	Beruhigen
Wundversorgung	Sprache: Latein	Überzeugen
Buchillustration	Lesen und Schreiben	religiöse Autorität
	Pflanzenkunde	

Jäger

Jäger vereinen die Fähigkeiten vom ruhigen Händchen und athletischer Kraft. Sie bewegen sich viel im Wald, manche stellen Fallen auf, andere verfolgen Spuren und wieder andere setzen sich hin und warten darauf, dass das nächste Reh vorbeikommt. Nach der erfolgreichen Jagd ist es aber auch wichtig, die Ware an den Mann oder die Frau zu bringen.

Handeln	Wissen	Soziales
Fernkampf (Bogen)	Tiere	Feilschen
Schleichen	Spuren lesen	Handeln
Athletik	Wahrnehmung	
Fallen stellen	Überlebenstechniken	
Schleichen	Orientieren	

Kräuterfrau

Kräuterfraue sind meist weise Personen, die etwas fernab vom Dorfkern hausen. Ihre Liebe gilt den den Pflanzen wie auch den Tieren in ihrer Umgebung. Neben ihren heilerischen wie auch tötlichen Fähigkeiten gelten sie auch als schlaue Menschen, die man in jeder Lebenslage aufsuchen kann.

Handeln	Wissen	Soziales
Brauen	Pflanzen	Menschenkenntnis
Gartenarbeit	Fachwissen (Kräuterkunde)	Rat geben
	Wahrnehmung	
	Krankheiten/ Medizin	
	Gifte	

Wache

Die Wache rekrutiert sich aus der einfachen Stadtbevölkerung. Sie patroulliert die Straßen und Märkte, immer auf der Suche nach möglichen Dieben und Unruhestiftern. Schon so mancher umherziehende Abenteurer verdankt ihnen seinen Aufenthalt im Kerker. Im Falle eines Angriffs bilden sie die erste Verteidigungslinie der Stadt.

Handeln	Wissen	Soziales
Nahkampf (Stangenwaffen)	Wahrnehmung	Einschüchtern
Fernkampf (Armbrüste)	Gesetze	Menschenkenntnis
Faustkampf	Gerüchte	Lügen erkennen
Athletik	Ortskenntnis	Authorität

Waffenknecht

Der Waffenknecht und seine Kameraden bilden das Rückgrat einer mittelalterlichen Armee. Manche von ihnen sind Söldner, manche stehen in Diensten eines Fürsten, aber alle haben sie das Kriegshandwerk von der Pike auf gelernt. Diese rauen Berufssoldaten sind Veteranen unzähliger Feldzüge, die so schnell nichts erschüttert.

Handeln	Wissen	Soziales
Nahkampf (Stangenwaffen)	Strategie	Einschüchtern
Blocken	Kriegsführung	Angeben
Zechen	Politik	
Reiten		

Feldscher

Im Tross eines mittelalterlichen Heeres zieht der Feldscher über das Land. Er versorgt als Wundärzte die Verletzten und Verwundeten, von der Behandlung von oberflächlichen Prellungen bis hin zur Amputation ganzer Gliedmaßen. In Friedenszeiten bietet er aber auch andere Dienste an, wie den Aderlass oder einen flotten Haarschnitt.

Handeln	Wissen	Soziales
Wundversorgung	Medizin	Beruhigen
Nahkampf (Schwerter)	Heilmittel	Feilschen
Haare schneiden	Anatomie	
	Wahrnehmung	
	Lesen und Schreiben	

Wilder Westen

Sheriff

In den Städten, die weit verstreut über die Prärie liegen, ist der Sheriff das Gesetz. Weit im Westen, wo der Arm der Regierung nicht hinreicht, ist es seine Aufgabe für Recht und Ordnung zu Sorgen. Von kleinen Streits, die er im Saloon schlichten muss, bis hin zu Viehdieben, die die Rancher der Umgebung bestehlen, hat der Sheriff selten Zeit im Saloon bei einer Partie Poker zu entspannen.

Handeln	Wissen	Soziales
Feuerwaffen (Revolver)	Spuren lesen	Verhören
Faustkampf	Gesetze	Anführen
Reiten	Kopfgelder	Bedrohen
	Pokern	Lügen erkennen
	Wahrnehmung	

Gesetzloser

Das Leben ist ungerecht. Das ist eine Lektion, die der Bandit schon früh gelernt hat. Warum also soll man seinem Glück nicht auf die Sprünge helfen? Egal ob Postkutschen, Banken oder einsame Farmen - er lässt keine Change aus, Beute zu machen. Wenn sich mehrere Gesetzlose unter einem Anführer zu einer Bande sammeln, sind sie in der Lage ganze Landstriche zu terrorisieren.

Handeln	Wissen	Soziales
Feuerwaffen (Revolver)	Schlösser knacken	Bedrohen
Messer	Wahrnehmung	Lügen
Sprengstoffe	Straßenschläue/ Gassenwissen	Manipulieren
Schleichen	Falschspielen	

Reiten		

Cowboy

Cowboys treiben die riesigen Herden der Rinderbarone über die endlose Prärie. Sie sind verantwortlich für das Wohlergehen der Tiere auf den mehrwöchigen Trecks, die sie quer durch das ganze Land führen können. Führt ihr Weg die meist jungen Männer aber einmal in eine Stadt, bleiben sie meist in den Saloons, wo sie ihren Lohn auf den Kopf hauen.

Handeln	Wissen	Soziales
Feuerwaffen (Revolver)	Überlebenstechniken	Umgang mit Tieren
Lasso	Spuren lesen	Tiere zähmen
Reiten	Wahrnehmung	Angeben
Zechen	Straßenschläue	
	Tierpflege	

Trapper

Der Trapper durchstreift die Wälder auf der Pirsch nach wertvollen Pelzen. Sein einsames Handwerk treibt ihn fort von Städten und Siedlungen, bis weit hinein ins Indianergebiet. Auch wenn er die Sprachen der Eingeborenen nicht beheerrscht, hat er doch gelernt sich mit ihnen zu verständigen und Handel zu treiben. Die Jagdsaison verbringt er meist allein in einer selbst gebauten Hütte im Wald, wo er sich selbst versorgt.

Handeln	Wissen	Soziales
Fallen bauen	Tiere	Feilschen
Feuerwaffen (Gewehre)	Fallen bauen	Kommunikation ohne Worte
Reparieren	Jagen	
Schleichen	Überlebenstechniken	
Handwerk (Holzbearbeitung)	Spuren lesen	

Goldschürfer

Unzählige folgten schon dem Ruf des Goldes nach Westen. Fernab von belebten Städte und neugierigen Blicken schlägt sich der Goldschürfer auf der Suche nach Edelmetallen alleine durch. Er führt ein einsames Leben, in dem er gelernt hat sich selbst zu versorgen. Der Traum von Reichtum hat ihn an die Bäche und Berge gelockt, aber die meisten Nuggets vertrinkt er im Saloon.

Handeln	Wissen	Soziales
Feuerwaffe (Gewehre)	Geologie	Feilschen
Sprengstoffe	Überlebenstechniken	
Zuschlagen (Spitzhacke)	Reparieren	
Zechen	Orientierung	
	Jagen	

Spieler

Ohne richtige Heimat, immer auf dem Weg in die nächste Stadt, verbringt der Spieler seine Tage im Saloon. Seine Drinks bezahlt er von den Wetteinsätzen derjenigen, die leichtsinnig genug sind sich mit ihm an den Kartentisch zu setzen. Wenn das Glück ihn einmal zu verlassen scheint, hilft er gern auch mal nach. Aus diesem Grund steht sein Pferd auch nie zu weit weg von der Saloontür...

Handeln	Wissen	Soziales
Feuerwaffen (Deringer)	Karten spielen	Rausreden
Reiten	Falschspielen	Provozieren
Ausweichen		Lügen
Taschenspielertricks		Menschenkenntnis

Jetztzeit

Soldat

Allzeit bereit, ausgebildet zum Kampf, wartet der Soldat auf seinen Einsatz. Ausgezeichnet durch seine oft rein körperlichen Fähigkeiten sind auch ab und zu fähige Strategen und Anführer unter ihnen zu finden. Doch abseits ihres Berufes hat doch jeder seine eigenen Hobbies und Vorlieben, die vielfältiger nicht sein können.

Handeln	Wissen	Soziales
Schusswaffen	Strategie	Einschüchtern
Nahkampf	Überlebenstechniken	Befehligen
Athletik		

Arzt

Die Halbgötter in weiß, höchst begabt in allen Bereichen des Lebens. Die Chirurgen können natürlich ein bisschen besser schnippeln, der Oberarzt noch besser Leute anschreien und der Zahnarzt nur bedingt Leben retten. Also lasst eurer Fantasie freien Lauf, sie müssen nur alle Latein können, damit die Diagnosen schön unverständlich sind.

Handeln	Wissen	Soziales
Erste Hilfe	Medizin	Menschenkenntnis
Fingerfertigkeit	Anatomie	Empathie
Operieren	Latein	Beruhigen

Detektiv

Eine ruhelose Seele, auf der Suche, getrieben vor Neugier. Selbstverständlich gibt es auch vollkommen ausgeglichene Detektive mit einer wunderbaren Familien. Ungeachtet des Hintergrundes empfiehlt es sich unbemerkt Beweise suchen zu können, die eine oder andere Person zu kennen und nicht ganz auf dem Mund gefallen zu sein.

Handeln	Wissen	Soziales
Schleichen	Spurensuche	Menschenkenntnis
Verstecken	Gassenwissen	Ausfragen
Rennen	Lupe/ Auffassungsgabe	Schauspielerei
Schlösser knacken		
Observieren		

Politiker

Sie regieren über ein gesamtes Land, oder vielleicht auch über ein 200-Seelen-Dorf. Doch ihr Sinn für Macht und Einfluss eint sie alle. Für die einen sind sie sympatisch, für andere widerum kann es keine suspekteren Personen geben, doch gute Redner sind sie allesamt. Zumindest, wenn man die richtige

Person fragt.

Handeln	Wissen	Soziales
Mimik und Gestik	Etikette	Rede halten
Posieren	Gassenwissen bzw. Kontakte	Manipulieren
Krawatte binden	Geografie	Begeistern/ Führen
		Lügen
		vom Thema ablenken

Künstler

Sie sind für ihre Vielfältigkeit bekannt, genauso wie die Varianz des Talentes jedes Einzelnen. Sucht euch eine Ausprägung aus, hier besteht mehr eine Ideensammlung für die Auswahl an Künsten. Inwiefern ein abgehobener Künsterkomplex und Narzissmus den Chrakter beeinflussen, ist jedem selbst überlassen.

Handeln	Wissen	Soziales
Malerei	Kunstgeschichte	Handeln
Bildhauerei	Literatur	Feilschen
Drucken	Modedesign	Betrügen
Musikinstrument	Gassenwissen/ Kontakte	Beeindrucken
Schreiben		
Schauspielerei		
Tanz		

Journalist

Getrieben von Neugier, sind Journalisten immer auf dem Weg zur nächsten möglichen Story. Auch wenn ihre Einsatzbereiche sich von Kunst und Kultur, über Politik bis zum Klatschblättchen auch stark unterscheiden können. Hartnäckigkeit besitzen sie jedoch alle.

Handeln	Wissen	Soziales
Schreiben	Sprachen	Ausfragen
Fahrzeuge führen	Literatur	Menschenkenntnis
Observieren	Gassenwissen/ Kontakte	Untertauchen

Verkäufer

Existiert es, wird es verkauft. Das ist das Motto des Verkäufers. Auch wenn die Motivation bei verschiedenen Menschen dieses Schlages sehr variieren kann, haben die meisten von ihnen ähnliche Eigenschaften. Wenn man sie findet, so stehen sie einem mit einem freundlichen Gesicht zur Seite, auch wenn sie im Kopfe andere Gedanken verfolgen.

Handeln	Wissen	Soziales
Muskelkraft	Marktwirtschaft	Handeln
Heben	Sprachen	Feilschen
Verstecken (Baumarkt)	Werte schätzen	Menschenkenntnis
	Auffassungsgabe	Charme

Piraten

Seemann

Auf den großen Segelschiffen, die die Karibik durchkreuzen, bilden einfache Seemänner den Großteil der Besatzung. Das alltägliche Segel setzen, Klettern in den Wanten und Hieven des Ankers hat ihre Muskeln gestählt und Haut gegerbt.

Handeln	Wissen	Soziales
Klettern	Schifffahrt	Angeben
Muskelkraft	Knotenkunde	Lügen (Seemannsgarn)
Zechen	Navigation	
Singen	Wahrnehmung	
	Ferne Orte	

Schiffsjunge

Die meisten Seeleute beginnen ihr Leben auf hoher See als Schiffsjunge, auch Moses genannt. Er hat den niedrigsten Rang an Bord und muss überall dort aushelfen, wo man ihn brauchen kann. Ob in der Kombüse beim Kartoffeln schälen, oder Pulver für die Kanonen schleppen, er bekommt die undankbarsten Arbeiten. Kein Wunder also, wenn er gelernt hat ab und zu in den dunklen Ecken des Schiffs zu verschwinden...

Handeln	Wissen	Soziales
Klettern	Schifffahrt	Rausreden
Schleichen	Knotenkunde	Beschwichtigen
Verstecken	Wahrnehmung	
	Gerüchte	

Schiffszimmermann

Auf einem großen Segler gibt es immer etwas zu reparieren. Diese Aufgabe fällt dem Schiffszimmermann zu, der mit Säge und Zimmererbeil immer zur Stelle ist um Lecks abzudichten und allgemein alle Reparaturen an Bord durchzuführen.

Handeln	Wissen	Soziales
Muskelkraft	Schifffahrt	Rumkommandieren
Reparieren	Bootsbau	Angeben
Handwerk (Schiffsbau)	Mechanik	
Zuschlagen (Beil)		

Kanonier

Das zügige Laden und Feuern einer Kanone während einer Seeschlacht ist eine Teamaufgabe, die mindest drei Männer benötigt: Den Richtschützen, den Ladekanonier und den Putzer.

Handeln	Wissen	Soziales
Muskelkraft	Schifffahrt	Führen
Feuerwaffen (Pulverwaffen)	Sprengstoffe	Befehlen
	Schwerhörig (Nachteil Hören)	Nervenstärke

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 9. 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. Archetypen – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Archetypen&oldid=36152`