How to be a Hero

BALANCEING MODUL

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 15. Oktober 2026





INHALT

Balanceing Modul 3
Level Cap 3

BALANCEING MODUL

Hey Leute, dies ist ein Modul dafür, dass man Spieler davon abhält sehr hohe Punkte in wenigen Fertigkeiten auszugeben. Und um zu verhindern, dass Charaktere unbesiegbar in einer Fähigkeit sind.

Level Cap

Die einfachste und wirkungsvollste Methode das man keine Leute mit Wert 100 hat ist, ihnen maximale Fähigkeitspunkte Festzulegen. Doch wie legt man Sie Fest?

Nur *Eine* Fähigkeit mit Lvl 100

Eine gute Möglichkeit um nicht zu viel bei der Charaktererstellung einzugreifen ist nur eine Fähigkeit mit LVL 100 zuzulassen:

- Maximal 90 Punkte ausgegeben bei Fähigkeitswert ≤10
- Maximal 80 Punkte ausgegeben bei Fähigkeitswert ≤20
- setzt sich analog fort

Tabelle mit maximalen Fähigkeiten

Maximaler Wert der Fähigkeit:

Max FP /Max Gruppe	x≤10	10<x≤15	15<x≤20	20<x≤25	25<x≤30
70	60-64	55-59	50-54	45-49	40-44
75	65-68	60-64	55-59	50-54	45-49
80	70-73	65-69	60-64	55-59	50-54
85	75-77	70-74	65-69	60-64	55-59
90	80-82	75-79	70-74	65-69	60-64
95	85-86	80-84	75-79	70-74	65-69

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 15. 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. Balanceing Modul – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Balanceing+Modul&oldid=28267`