# BEGABUNGS-WÜRFE

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 11. Oktober 2026





# INHALT

**Begabungs-Würfe** ..... 3
Ein Beispiel ..... 3
Begabungswerte ..... 3

# BEGABUNGS-WÜRFE

Wir springen jetzt einfach mal ein wenig und gehen davon aus, dass wir alle Punkte für unseren Charakter verteilt haben. Unser Charakter ist dabei insbesondere beim Handeln gut weggekommen. Zwei Talente in dieser Gruppe hat er auf 80% oder mehr gebracht. Diese nennen wir **herausragende Fähigkeiten**. Alle anderen sind **normale Fähigkeiten**. Das wird nun wichtig, wenn man erfährt, dass ein Charakter für jede 10 FP, die in einer der drei Begabungsgruppen verteilt wurden, ein Steigerung seines Begabungswerts (BW) von 1% erhält. Für jede herausragende Fähigkeit erhält er außerdem einen Bonus von 10% auf den BW der jeweiligen Begabungsgruppe.

## Ein Beispiel

*Der Schneider Otto Normal hat 250 seiner 500 FP in die Begabungsgruppe Handeln gesteckt. Diese Gruppe sieht bei ihm nun wie folgt aus:*

| Fähigkeit | Fähigkeitswert (FW) |
|---|---|
| Rennen | 80% |
| Schneidern | 80% |
| Fischen | 40% |
| Schlagen | 20% |
| Heben | 20% |
| Verstecken | 10% |

*Nach dieser Verteilung hätte Otto einen Handeln BW von 45%. Davon 25% durch die 250 vergebenen Talenpunkte in der BG Handeln, weitere 10% durch den Bonus weil er Rennen über 80% gesteigert hat und nochmals 10% durch den Bonus für die Steigerung von Schneidern auf 80%. Verstanden? Nein? Dann hier nochmals als hübsche Formel:*

**Begabungswert = Anzahl der in der BG investierten FP/10 + die Anzahl der herausragenden Fähigkeiten * 10**

## Begabungswerte

Doch wozu sind sind Begabungswerte nun überhaupt gut? Ganz einfach. Jeder Charakter kommt hin und wieder in Situationen, die ihm oder ihr neu sind. Unser Otto will zum Beispiel über einen großen Abgrund springen. Blöd, dass er das Talent Springen nicht hat. Aber kein Problem. In diesem Falle würde der Spielleiter einfach sagen, dass ein Wurf auf den BW der Gruppe Handeln angebracht ist. So kann Otto aufgrund seiner Fitness und seines guten Umgangs mit seinem Körper dennoch recht passabel springen.

ACHTUNG: Jedem Spielleiter sollte allerdings klar sein, dass auch hier die Logik siegen sollte. Wiegt ein Charakter 150 Kilo und ist ein hervorragender Koch, sollte ihn das nicht zum passablen Springer werden lassen. Logisch eben. Hierzu gibt es Mali. Doch dazu später mehr!

# LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 11. 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. Begabungs-Würfe – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Begabungs-W%C3%BCrfe&oldid=6501`