How to be a Hero

BEGLEITERMODUL

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 12. November 2026





INHALT

Begleiter 3
- Stufen 3
- Begleiterpunkte 3
- Kreaturen führen 4
- Bindung aufbauen 5
- Extension:Zähmen 6
- Extension:Levelsystem 6
- Extension:Rüstung 7
- Extension:Trainieren 7
- Ersteller 7

BEGLEITER

In diesem Modul wird geregelt wie tierische oder menschliche Begleiter zu handhaben sind. Oben steht erstmal ein Grundmodell. Will man jetzt noch weitere Elemente hinzufügen gibt es unten ein paar Extensions, welche man je nach belieben benutzen kann.

STUFEN

Jedes Geschöpf hat eine Stufe(LvL). Diese zeigt an wie stark es ist und wie schwer es zu kontrollieren ist. Diese reicht von 1 bis 20 und definiert auch wie viele Begleiterpunkte(BP) das Geschöpf bekommt. Wofür diese Begleiterpunkte verwendet werden seht ihr bei Begleiterpunkte. Wichtig zu begreifen ist, dass ein LvL-1-Drache und ein LvL-1-Küken gleich stark sind, wobei ein normaler Drache eher ein 2-stelliges Level hat.

Hier ist die Formel zur Berechnung der Begleiterpunkte:

[math]\displaystyle{ BP = LvL * 200 }[/math]

Somit kommt man auf diese Liste:

Stufe	BP	I	Stufe	BP	I	Stufe	BP	I	Stufe	BP
1	200	I	6	1200	I	11	2200	I	16	3200
2	400	I	7	1400	I	12	2400	I	17	3400
3	600	I	8	1600	I	13	2600	I	18	3600
4	800	I	9	1800	I	14	2800	I	19	3800
5	1000	I	10	2000	I	15	3000	I	20	4000

BEGLEITERPUNKTE

Die Begleiterpunkte sind auf 3 Dinge zu verteilen. Leben, Fähigkeitenpunkte und Schaden. Hierbei ist es dem Ersteller völlig selbst überlassen wie er diese Punkte verteilt. Der Ersteller muss sich auch bewusst werden, dass, wenn er ein Geschöpf erstellt, dass er dieses auch kontrollieren können sollte. Wie dies errechnet wird findet ihr unter Kreaturen führen. Um diese Werte einzutragen bekommt die Kreatur einen extra Charakterbogen.

Fähigkeitspunkte

Begleiterpunkte können 1 zu 1 zu Fähigkeitenpunkte umgewandelt werden. Es muss mindestens ein Fähigkeitenpunkt erhandelt werden.

Leben

Beim Leben ist die Umrechnung 4:1, das bedeutet man benötigt 4 BP um einen Lebenspunkt zu bekommen.Es muss mindestens ein Lebenspunkt erhandelt werden.

Schaden

Beim Schaden ist die Umrechnung 25:1, das bedeutet, dass man einen Schadenspunkt für 25 BP bekommt. Alle 5 Schadenspunkte fügt man seinem Schadenswurf 1d10 hinzu. Alle übrigen Punkte werden als Bonus daraufgezählt. Es muss mindestens ein Schadenspunkt erhandelt werden.

Bsp:

```
Gebe 125 Punkte für Schaden aus => 5  Schadenspunkte => 1d10   Schaden

Gebe 150 Punkte für Schaden aus => 6  Schadenspunkte => 1d10+1 Schaden

Gebe 300 Punkte für Schaden aus => 12 Schadenspunkte => 2d10+2 Schaden
```

Btte beachte auch, dass du, wenn du Schaden machen willst, auch ein Talent brauchst um anzugreifen.

Kreaturen führen

Wie für Vieles anderes bekommt der Spieler zum Bändigen einer Kreatur einen Wert. Auf diesen kann der Charakter wie auf jeden anderen Wert auch FP ausgeben. Es hängt allerdings vom Level der zu bändigen Kreatur ab wie viele FP man ausgeben muss um einen Punkt mehr im Kontrollwert zu bekommen. Hierbei ist die Regel 1:LvL, also muss man für einen Punkt mehr im Kontrollwert so viele FP ausgeben, wie hoch das Level des zu kontrollierenden Geschöpfs ist. Der Wert kommt in keine Kategorie und gilt immer für eine 1 zu 1 Beziehung, also 1 Kontrolleur und 1 Geschöpf.

Bsp:

```
Peter will seinen LvL 3 Hund Dieter beherrschen. Er gibt 180 FP auf den Wert
"Dieterbeherrschung".
Dadurch bekommt er 180(ausgegebene Punkte) / 3(LvL) = 60 Punkte in den Wert
Dieterbeherrschung.

Danni will ihre LvL 2 Ratte Rüdiger beherrschen. Sie gibt 140 FP auf den Wert "Rüdiger
kontrollieren".
Dadurch bekommt sie 140(ausgegebene Punkte) / 2(LvL) = 70 Punkte in den Wert Rüdiger
kontrollieren.
```

Würfeln

Wenn man nun seinem Begleiter etwas Befehlen will, dann würfelt man auf seinen Wert. Schafft man den Wurf, dann wird der Begleiter sein Bestes versuchen den Befehl auszuführen, der Kritische Erfolg wird **hier** erklärt. Falls man ihn nicht schafft, dann passiert etwas anderes, der Kritische Misserfolg wird **hier** erklärt.

Wurf nicht geschafft

Zuerst muss man berechnen wie stark man es verkackt hat. Dafür muss der Abstand zwischen dem Wert und dem Wurf berechnet und dann durch 10 geteilt werden. Dann rechnet man 1d10/2 dazu. Die zwischenergebnisse werden kaufmännisch gerundet.

```
Beispiel:
Peter hat einen Wert auf Rüdigerkontrolle von 60. Er würfelt eine 87. Das bedeutet 27
Punkte Unterschied, durch 10 sind das 3. Jetzt würfelt er mit einem d10 eine 8. Diese 8
teilt er durch 2 und rechnet sie auf die vorherige 3 herauf. (27/10 + 8/2 = 3 + 4)
Das ergibt ein Endergebnis von 7.
```

Nun hat man einen Wert, der bestimmt was die Kreatur macht.

Nummer	Beschreibung	/	Nummer	Beschreibung

1	Begleiter macht trotzdem aus Versehen das richtige	/	6	Begleiter ist verwirrt und verletzt sich selbst
2	Begleiter macht nichts	/	7	Begleiter verletzt einen Freund
3	Begleiter macht nichts	/	8	Begleiter macht genau das Gegenteil(Vom Spielleiter definiert)
4	Begleiter macht nichts	/	9	Begleiter macht genau das Gegenteil(Vom Spielleiter definiert)
5	Begleiter streikt(Zeitraum wird vom Spielleiter festgelegt)	/	10+	Begleiter rennt weg(mehr Informationen **hier**)

Critical fail

Bei einem Kritischen Misserfolg wird wie bei einem normalen Misserfolg ein **Wert berechnet**, und aus der Tabelle abgelesen. Allerdings werden hier noch einmal 2 Punkte herauf gerechnet.

Critical win

?

Begleiter rennt weg

Hat man vorher eine 10 oder höher errechnet, dann muss man nun einen Bestätigungswurf werfen. Beim Bestätigungswurf wird nochmals auf den eigenen Beherrschenwert gewürfelt. Wird dieser geschafft, dann rennt die Kreatur weg, kehrt allerdings nach einer vom Spielleiter bestimmten Zeitperiode zurück. Wird dieser Wurf nicht geschafft, dann rennt die Kreatur entgültig weg und löst sich ganz vom Spieler(Hierbei hat der Spielleiter natürlich immer das letzte Wort). Falls oben ein Wert über 10 berechnet wurde, dann wird der Bestätigungswurf pro überschrittenen Punkt um 5 erschwert.

```
Beispiel:
Dieter hat schlecht gewürfelt und hat oben einen Wert von 12 errechnet. Er hat einen
Frankführungswert von 70. Da er mit 12 2 Punkte über 10 liegt wird der Bestätigungswurf
um 2*5, also um 10 erschwert. Er würfelt also auf einen Wert von 60. Er würfelt eine 46.
Frank rennt weg, kommt allerdings am nächsten Tag wieder.
```

Bindung aufbauen

Jetzt ist es natürlich so, dass man über Zeit eine Bindung zu einer Kreatur aufbaut. Dies wird mit Aktionen gemessen. Jede dieser Aktionen hat einen Steigerungswert, welcher nach erfolgreicher Ausführung auf den eigenen Beherrschungswert gerechnet wird. Bitte beachten, dass hier auf den Wert der ausgegebenen Punkte dazugerechnet wird, welcher dann natürlich wieder durch die Stufe der Kreatur geteilt wird.

Normalerweise muss man für jede dieser Aktionen würfeln, allerdings gibt es auch einen Schwellenwert. Ist der Beherrschungswert über dem Schwellenwert, dann kann man die Aktion ausführen ohne zu würfeln.

Aktion	Beschreibung	Steigerungswert	Schwellenwert	Zeitaufwand	Besonderheiten
Essen geben(auch aus Distanz)	Allein die Tätigkeit des Essen Zuführens, das bedeutet zum Beispiel das hinwerfen von Fleisch.	+1	10	mindestens 5min	/

Exkursion	Das entdecken neuen oder nicht oft gesehenen Gebietes oder das Ausführen in schon bekanntem Gebiet.	+2	25	mindestens 30min	/
Streicheln	Streichen über Kopf, Rücken oder andere leicht erreichbare Stellen	+3	25	mindestens 15min	/
Reden	Die Verbale Kommunikation mit der Kreatur, die aufpasst.	+3	20	mindestens 15min	/
Füttern	Das Zuführen von Essen mit direktem Körperkontakt	+4	35	mindestens 10min	/
Kraulen	Eine Intensivere Version des Streichens, die auch schleichter erreichbare Stellen wie Bauch oder Hals behandeln kann.	+5	40	mindestens 15min	/
Pflegen/Heilen	Die aktive Hygene oder Heilung der Kreatur vom Meister.	+8	55	mindestens 25min	Bei entsprechenden Verletzungen muss natürlich auf einen Medizin-/Heilen-/etc.-Wert Würfeln.
Spielen	Ob mit Hilfe eines Spielzeuges oder nicht, die freundliche, meist mit Bewegung verbundene Interaktion mit einer Kreatur.	+9	30	mindestens 60min	/
Zusammen schlafen	Das gemeinsame Beisammenliegen, bei dem beide Beteiligten sich nicht bei Bewusstsein befinden.	+13	65	mindestens 360min	/
Trainieren	Eine Tätigkeit mit dem klaren Ziel der Kreatur etwas beizubringen oder die Bindung zwischen Kreatur und Meister zu steigern.	+20	80	mindestens 90min	Nur mit Begründung, entweder ein Wurf auf einen Tainingswert oder situationsbedingt.

Es sei zu beachten, dass dies nur Richtwerte sind. Andere Aktionen können vom Spielleiter hier genauso eingebunden werden

```
Beispiel:
Günther will die Beziehung mit seiner Lvl 3 Ziege Gladivi verbessern. Dazu füttert er
sie. Er hat momentan 219 Punkte auf Gladivibendigung ausgegeben und damit einen Wert von
219/3, also 73. Da 73 über dem Fütternschwellenwert von ? liegt muss er nicht darauf
würfeln. Sein Wert wird um 4 verbessert, also 219+4 = 223. Das bedeutet er würfelt von
nun an auf einen Wert von 74.
```

Extension:Zähmen

Extension:Levelsystem

Extension:Rüstung

Extension:Trainieren

Ersteller

Geschrieben von **Murmelgrumpf** mit **maßgeblicher** Unterstützung von:

Merlon

Laserator

Sora

Seducatus

Simoun_ga

Furious_Jane

Fannthanas

Shiny

Finitv

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 12. November 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. Begleiter – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Begleiter&oldid=28025`