How to be a Hero

BEGRIFFSKLÄRUNG

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





INHALT

Begriffsklärung 3

BEGRIFFSKLÄRUNG

Begriff	Alternativer Begriff	Bedeutung
Abenteuer		Geschichte, die man unter Leitung des Spielleiters erlebt
Begabung		Fasst eine Gruppe von Fähigkeiten zusammen und gibt das allgemeine Können in diesem Fähigkeitsfeld an
Charakterbogen	Steckbrief	Übersichtliche Auflistung wichtiger Daten eines Charakters
Fähigkeit	(aktiviertes) Talent, Skill	Tätigkeit, die ein Charakter explizit gelernt hat
Fähigkeits-/Begabungswert		Ein Wert, der zur Orientierung des Könnens eines Charakters in einer Begabung/Fähigkeit dient
Handeln		Alle Fähigkeiten mit hauptsächlich physischem/körperlichen Schwerpunkt
Kritischer Treffer	Kritten	Ein sehr gutes oder sehr schlechtes Würfelergebnis, das Auswirkungen auf das Abenteuer hat
Loot	Drop	Eine Bezeichnung jeglicher Beutestücke, welche Gegner zurücklassen bzw. gefunden werden
MacGuffin		Mehr oder weniger beliebige Objekte oder Personen, die eine Handlung auslösen oder vorantreiben
Nicht-Spieler-Charakter	NSC, NPC	Charakter, der vom Spielleiter verkörpert wird
One-Shot		Abenteuer, welches dafür ausgelegt ist, die Dauer von einem Abend nicht zu überschreiten
Probe	Fähigkeitsprobe, Begabungsprobe, Talentprobe	Ein vom Spielleiter geforderter Wurf auf den Wert einer Fähigkeit oder Begabung
Setting	Welt	Umgebung, in der das Abenteuer spielt (Zeit, Ort, etc.)
Spielercharakter	Charakter, Held	Charakter, der nicht vom Spielleiter verkörpert wird
Soziales		Fähigkeiten mit hauptsächlich zwischenmenschlichem Schwerpunkt und die kein wissenschaftliches Wissen vorausetzen (z.B. Gassenschläue)
Vor-/Nachteil		Meist Eigenschaft eines Charakters, der in Absprache mit dem Spielleiter Vor-/Nachteile für den Spielercharakter bringen
Wissen		Fähigkeiten mit hauptsächlich intellektuellem und analytischem Schwerpunkt
W100	D100	Bezeichnung für einen hundertseitigen Würfel, meist durch zwei zehnseitige Würfel dargestellt
Zeit im Spiel	Ingame Zeit	Die Zeit, die in der fiktiven Welt des Abenteuers vergeht (So können Tage im Abenteuer Stunden in der Realität sein und anders herum)
EXP	Erfahrungspunkte, experience points	Erfahrungspunkte Rollenspielen



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. Begriffsklärung – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Begriffskl%C3%A4rung&oldid=36521`