



BETRUNKENHEIT

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 10. September 2026



INHALT

Betrunkenheit	3
Zusammenfassung	3
Pegel	3
Alkohol-Effekte	3



BETRUNKENHEIT

ZUSAMMENFASSUNG

Das Modul kann für Settings mit Alkoholkonsum genutzt werden. Dabei wird ein Pegel erwürfelt und bei Überschreitung von bestimmten Grenzen bekommt der Charakter Alkohol-Effekte. Man kann auch Pegel verlieren und Effekte verlieren.

PEGEL

Jeder hat einen Pegel von 0 – 100, man startet auf 0. Wenn Alkohol getrunken wird muss aus der Tabelle gewürfelt werden und zum Pegel addiert werden. Pro Stunde Schlaf wird der Pegel um 2W10 verringert. Pro Stunde die der Charakter wach ist und nichts alkoholisches trinkt wird der Pegel um 1W10 verringert. Wenn man 100 erreicht, wird man bewusstlos und braucht medizinische Versorgung.

Getränk	Würfel
Mischbier	1W10
Dose Bier (0,5 Liter)	2W10
Trichter Bier	2W10+5
Weinschorle	2W10
Wein/Sekt/Met	3W10
Mische bis 30/70	4W10
Mische ab 40/60	4W10+5
Cocktail	4W10
Shot Likör (Pfeffi, Kirsch...)	4W10+5
Shot Wodka/Korn etc	5W10
Whiskey/Rum pur, 100 ml	5W10+5

ALKOHOL-EFFEKTE

Überschreitet ein Charakter eine Effekt-Grenze mit dem Pegel (25, 50 und 75), so erwürfelt die Spielleitung mit einem W10 einen Effekt aus den untenstehenden Tabellen. Die Effekte sind positiv, neutral oder negativ, wirken sich auf die Mechanik oder auf das Rollenspiel aus. Bei jeder Überschreitung einer Grenze addiert sich der nächste Effekt hinzu, sodass man bis zu 3 Effekte gleichzeitig haben kann. Verringert sich der Pegel eines Charakters unter eine Effekt-Grenze, verliert der Charakter den Effekt. Bei einer erneuten Überschreitung der Grenze wird ein neuer Effekt erwürfelt. Die Effekte sind so geschrieben, dass die Spielleitung sie direkt dem Spieler vorlesen kann.

Pegel über 25

1	Du kannst bei einer Person mächtig Eindruck machen. Du bekommst einen GBP in Soziales.
2	Du wirst lockerer. Deine Proben auf Soziales sind um 5 erleichtert.
3	Du wirst Kreativer. Deine Proben auf Improvisieren sind um 20 erleichtert.



4	Du wirst tollpatschig. Deine Proben auf Körperliches sind um 5 erschwert.
5	Dir wird in der Nähe der Dixies schlecht. Wenn du die Probe auf Körperliches nicht schaffst, übergibst du dich und dein Pegel verringert sich um 1d10.
6	Du siehst doppelt. Deine Proben auf Wahrnehmung sind um 20 erschwert.
7	Du wirst redselig. Deine Proben auf Menschenkenntnis sind um 20 erleichtert.
8	Du hast Sekundenschlaf und kannst dich nicht fokussieren. Deine Proben auf Wissen sind um 5 erschwert.
9	Du wirst kuschelbedürftig. Wirf bei Proben auf Soziales eine Münze oder einen d4. Kopf/1-2 = Probe um 10 erleichtert, Zahl/3-4 = Probe um 10 erschwert.
10	Du hast Probleme dich zu konzentrieren. Du verlierst einen GBP in Wissen.

Pegel über 50

1	Du hast einen neuen Weg gefunden, logische Schlüsse zu ziehen. Du erhältst einen GBP in Wissen.
2	Du laberst viel oberflächlichen Kram. Deine Proben auf Soziales sind um 10 erschwert.
3	Deine Hemmschwelle sinkt. Deine Proben auf flirten sind um 30 erleichtert.
4	Du wirst lockerer. Deine Proben auf Soziales sind um 10 erleichtert.
5	Du hast Durst nach Mehr. Roleplay: Bei allem, was du tust, willst du es auf die Spitze treiben und ein Stückchen mehr machen als geplant.
6	Dir fallen die besten Ausreden ein. Deine Proben auf Lügen sind um 30 erleichtert.
7	Du wirst provokant. Wenn jemand aus deiner Gruppe eine Soziale Probe machst, wirf einen d4: 1-3 = Die Probe wird um 10 erschwert, 4 = Du greifst die Person an.
8	Emotionale Achterbahn: Rollenspiel: Deine Stimmung wechselt jede halbe Stunde. Wirf einen d4. 1: traurig; 2: sauer/aggressiv; 3: überschwenglich freundlich; 4: flirty
9	Dir ist schlecht. Bei jeder Probe auf Handeln übergibst du dich und verlierst 1d10 Pegel.
10	Du läufst Schlangenlinien. Du verlierst einen GBP in Handeln.

Pegel über 75

1	Du hast einfach Glück und trittst neben die Schlaglöcher. Du bekommst einen GBP in handeln.
2	Du wirst mutig. Roleplay: Du sagst zu allem ja und willst alles selber machen.
3	Hemmungen ist ein Fremdwort für dich. Deine Proben auf Soziales sind um 15 erleichtert.
4	Du hast üble Gedächtnislücken. Deine Proben auf Wissen sind um 15 erschwert.
5	Roleplay: Du lallst. Die ganze Zeit.
6	Dir ist Kotzübel. Bei jeder Probe die du machst, übergibst du dich und verlierst 1d10 Pegel.
7	Es ist einfach lustig dir zuzusehen. Deine Proben auf Unterhalten sind um 40 erleichtert.
8	Du hast keinen Bock auf Menschen. Du bist provokant wenn jemand aus deiner Gruppe eine Probe auf soziales macht. Wirf einen d4. 1 = die Probe ist um 20 erschwert, 2-4 = Du versuchst du Person anzugreifen.
9	Life is Good! Du tanzt über das Gelände und legst eine Leichtfüßigkeit an den Tag. Deine Proben auf Handeln sind um 15 erleichtert.
10	Du kannst nicht kontrollieren, wie du mit Menschen redest. Du verlierst einen GBP in Soziales. Hast du keinen mehr, sind deine Proben um 20 erschwert.



LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 10. September 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. Betrunkenheit – <https://howtobeahero.de/index.php?title=Betrunkenheit&oldid=32194>

