



BEWEGUNG

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



INHALT

Bewegung	3
Allgemeine Infos zur Bewegung	3
Berechnung der Bewegungspunkte	3
Aktionen innerhalb eines Kampfes	4
Bewegung auf dem Grid	4

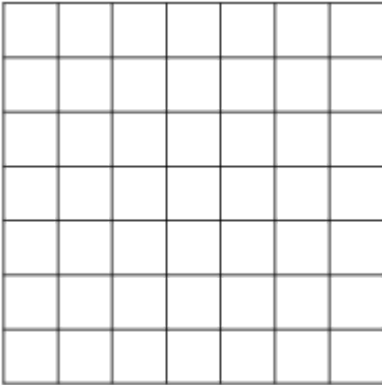


BEWEGUNG

In diesem Modul geht es um die Bewegung von Figuren auf sogenannten "*Battlemaps*" mit einem Square Grid.

ALLGEMEINE INFOS ZUR BEWEGUNG

Dieses Modul geht von einer klassischen Spielfläche mit einem viereckigen Muster aus. Dem sogenannten Square Grid.



Jeder Charakter kann sich eine bestimmte Anzahl an Feldern bewegen. Jede Bewegung in ein angrenzendes Feld in der Horizontalen oder Vertikalen (Norden, Osten, Süden und Westen) kostet genau 1 Bewegungspunkt.

Eine diagonale Bewegung nach beispielsweise Nordosten oder Nordwesten kostet 1,5 Bewegungspunkte.

Auf einer Battlemap hat ein Feld idealerweise eine Größe von 2,5cm x 2,5cm. In der Spielwelt besitzt das Feld eine Größe von 1m x 1m.

BERECHNUNG DER BEWEGUNGSPUNKTE

Die Bewegungspunkte errechnen sich mit folgender Formel:

$$\left\lceil \frac{\text{Handelnwert} + 5}{2} \right\rceil$$

Wichtig ist, dass das Ergebniss immer abgerundet wird!

Beispiel:

Howky hat einen Handelnwert von 11

Daraus ergibt sich folgende Gleichung: $\left\lceil \frac{11 + 5}{2} \right\rceil = 8$

Howky darf sich pro Runde um **8** Felder bewegen.

Ein weiteres Beispiel:



Howky hat einen Handelnwert von 14.

Daraus ergibt sich folgende Gleichung:
$$\frac{\text{14}+5}{2}=9,5 \rightarrow \text{abgerundet } 9$$

Howky darf sich pro Runde um **9** Felder bewegen.

AKTIONEN INNERHALB EINES KAMPFES

Jeder Charakter darf entweder eine **Bewegungsaktion** und einen **Angriff** oder eine Fähigkeit oder eine **"Volle Aktion"** einsetzen.

Bewegung

Der Charakter darf sich nur einmal pro Runde und anhand seiner maximalen Bewegungspunkte bewegen. Er kann sich aber auch dazu entscheiden, weniger Bewegungspunkte in Anspruch zu nehmen.

Beispiel

Howky hat 8 Bewegungspunkte.

Sein Gegner steht 2 Felder entfernt.

Howky entscheidet sich, nur 2 von seinen möglichen 8 Bewegungspunkten zu benutzen, und beendet seinen Zug vor dem Gegner.

Angriff

Nach der Bewegungsaktion kann ein Angriff erfolgen. Siehe **Kampf**.

Alternativ kann der Charakter eine seiner Fähigkeiten nutzen. Siehe **Fähigkeiten**.

Volle Aktion

Sollte der Charakter entweder nur angreifen oder sich nur bewegen wollen, kann er entweder einen Angriff oder eine Bewegung als volle Aktion benutzen.

In diesem Fall darf sich der Charakter um das Doppelte seiner Bewegungspunkte bewegen oder zweimal die Aktion Angriff durchführen.

Hat sich ein Charakter dazu entschieden, einen Angriff als volle Aktion zu benutzen, darf er sich danach nicht mehr bewegen. Der zweite Angriff erhält einen Malus von -20 auf den Fähigkeitswurf.

Hat sich ein Charakter dazu entschieden, eine Bewegung als volle Aktion zu benutzen, darf er danach weder angreifen noch eine Fähigkeit benutzen.

BEWEGUNG AUF DEM GRID

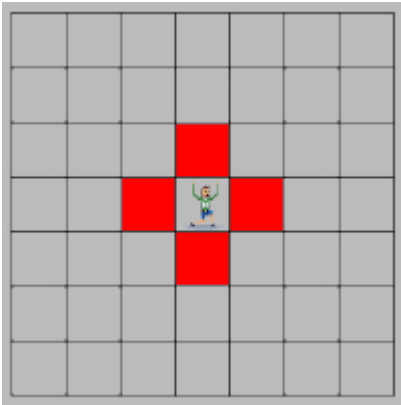
Jeder Charakter darf sich in ein angrenzendes Feld bewegen.

Horizontale oder vertikale Bewegung auf dem Grid

Die Bewegung in der Horizontalen oder Vertikalen kostet einen Bewegungspunkt.

Der Charakter kann sich in jedes freie angrenzende Feld bewegen.



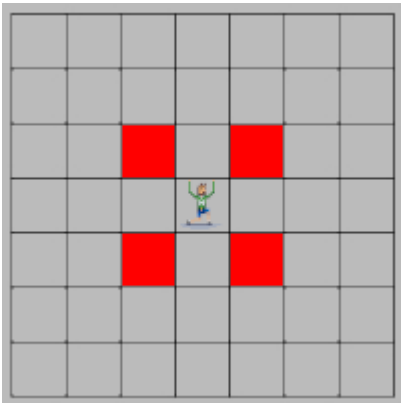


In diesem Beispiel kann sich Howky mit einer Bewegungsaktion auf eines der rot markierten Felder bewegen, sofern diese frei sind und kein Hindernis enthalten.

Diagonale Bewegung auf dem Grid

Eine Bewegung in der Diagonalen kostet 1,5 der Bewegungspunkte des Charakters.

Sollte der Charakter nur noch 1 Punkt oder weniger haben, kann er sich nicht mehr diagonal bewegen.



In diesem Beispiel kann sich Howky mit 1,5 seiner Bewegungspunkte auf eines der rot markierten Felder bewegen, sollten dieses frei sein und kein Hindernis enthalten.

Hindernisse

Es gibt drei Arten von Hindernissen, die eine Bewegung einschränken oder unmöglich machen.

Kleines Hindernis

Ein kleines Hindernis ist ein Hindernis, welches etwa bis zur Hüfte des Charakters reicht. Dies könnte ein Tisch, eine Kiste, ein Abgrund, eine kleine Mauer ect. sein. Der Charakter kann entweder die doppelte Bewegungspunktemenge für dieses Hindernis aufwenden, oder ihm gelingt ein entsprechender Fähigkeitswurf (z. B. Hüpfen, Akrobatik, Stärke ect.)

Scheitert die Probe, gilt für diesen Charakter für diesen Zug das Hindernis als **Unüberwindbares Hindernis**.

Großes Hindernis

Ein großes Hindernis ist ein Hindernis, welches größer als die Höhe der Hüfte des Charakters ist.

Der Charakter kann dieses Hindernis nur mit einem erfolgreichem Fähigkeitswurf überwinden und muss die doppelten Bewegungspunkte für dieses Feld in Kauf nehmen.

Scheitert die Probe, gilt für diesen Charakter für diesen Zug das Hindernis als **Unüberwindbares Hindernis**.



Diese Hindernisse könnten Mauern, Bäume, Schränke ect. sein.

Unüberwindbare Hindernisse

Unüberwindbare Hindernisse können weder durch Bewegungspunkte noch durch Fähigkeiten überwunden werden.

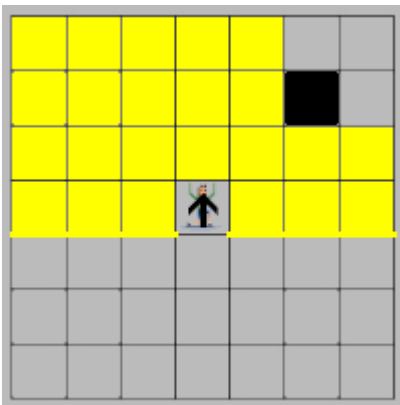
Dies können Wände, Türen oder tiefe und weite Abgründe sein.

Sichtlinie

Auch Line of Sight genannt. Sie bestimmt, was ein Charakter sehen kann. Die Sichtlinie des Charakters wird von den hinteren beiden Eckpunkten des Feldes gemessen.

Große und unüberwindbare Hindernisse können die Sichtlinie blockieren. In diesem Fall werden die diagonalen Ecken des Hindernisses, welche dem Charakter zugewand sind, als Anhaltspunkt genommen.

Felder, die an den hinteren Punkten angrenzen, sind außerhalb des Sichtfeldes des Charakters. Felder die hinter diesen Feldern liegen, sind ebenfalls außerhalb des Sichtfeldes.



In diesem Beispiel befinden sich die gelben Flächen im Sichtfeld des Charakters. Der schwarze Pfeil zeigt die Blickrichtung von Howky.

Das schwarze Feld ist ein Hindernis, welches die Sicht blockiert. Alle grauen Felder befinden sich nicht im Sichtbereich von Howky.

Bewegung durch Gegner/unwegsames Gelände

Als unwegsames Gelände wird ein Feld bezeichnet, welches die Bewegung einschränkt. Dies könnte ein Sumpf, Treibsand, eine enge Spalte, hohes Gras, kniehohes Schnee ect. sein.

Ein Charakter benötigt immer das Doppelte seiner Bewegungspunkte, um sich durch ein solches Feld zu bewegen. Ein Gegner oder ein anderer Charakter stellt ebenso ein unwegsames Gelände dar. Der bewegende Charakter kann entweder versuchen, um den Gegner herum zu tänzeln oder ein Kampfmanöver machen, um den Gegner beiseite zu schieben.

Siehe [Kampfmanöver](#)



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. Bewegung – <https://howtobeahero.de/index.php?title=Bewegung&oldid=28191>

