How to be a Hero

CHARAKTER-SPIEL

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





INHALT

Charakter-Spiel 3
- Ziel des Modules 3
- Bausteine für das Charakterspiel 3
- Zusätzliche Folgen von Proben 7

CHARAKTER-SPIEL

Ziel des Modules

Ziel dieses Modul ist es auch einer schnell erstellten Gruppe, mit verschiedensten Charakteren, zu erlauben sofort ins Charakter-Spiel einzusteigen und anfängliche Hürden, wie das Kennenlernen, abzubauen. Gleichzeitig soll es ermöglichen die eigenen Charaktere durch fremde Ideen zu bereichern und Proben mehr Auswirkungen eröffnen, als "geschafft oder nicht geschafft".

Es geht in insgesamt darum Charakteren mehr Spielmöglichkeiten zu eröffnen und nicht in ein hinderliches Regel-Korsett aufzuzwingen. Daher sollte das Folgende auch immer so genutzt werden, dass es den Charakteren, den Spielerinnen oder der Geschichte einen Vorteil bringt.

```
Dieses Modul richtet sich tendenziell eher an erfahrenere Spielleiterinnen bzw.
Spielerinnen.
Einzelne Bausteine können aber auch gut von unerfahrenen Spielleiterinnern bzw.
Spielerinnen verwendet werden.
```

Bausteine für das Charakterspiel

Die folgenden Bausteine können optional zusammen oder einzeln genutzt werden.

Fragen an den Charakter

```
Dieser Baustein setzt ein großes Vertrauen zwischen den Spielerinnen und auch der
Spielleitung voraus.
```

Nach der bekannten, regelmechanischen Erstellung der Charaktere, setzten sich Spielleiterin und Spielerinnen noch einmal zusammen. Man nimmt sich nacheinander jeden Charakter der Gruppe vor (sollten noch nicht alle Charaktere bekannt sein, werden sie kurz vorgestellt). Dann stellt die Gruppe jedem einzelnen Charakter (bzw. dessen Spielerin) 3 Fragen. Wer die Fragen stellen darf, kann entweder ausgewürfelt werden oder man geht vom fraglichen Charakter im Uhrzeigersinn um den Tisch zur jeweils nächsten Spielerin, die eine Frage stellen darf.

Die erste Frage kommt von einer anderen Spielerin und unterstellt dem Charakter etwas **Positives**. Die Spielerin des betreffenden Charakters muss diese Frage danach für ihren Charakter beantworten.

```
Beispiel:
Der Spieler Siegfried fragt die Spielerin Hanna: "Woher hat dein Charakter seine
herausragend gefertigte Waffe?" Damit ist gesetzt, dass Hanna eine sehr gute Waffe dabei
hat. Das kann sie nun nach eigenem Ermessen abschwächen: "Die ist geklaut. In meiner
Heimatstadt werde ich deswegen gesucht." Oder verstärken: "Sie ist ein Erbstück meines
Urgroßvaters und meine einzige Erinnerung an ihn."
```

Mögliche, positive Fragen sind:

- Warum bist du in [Ort] sehr beliebt?
- Wem hast du mal das Leben gerettet und wie dankt diese Person es dir?
- Woher hast du diesen besonderen Gegenstand?
- Warum wirst du von [einer Person] unterstützt und wie hilft sie dir?

- Warum kennt dich [eine wichtige Person/Organisation] persönlich?
- Welche Beziehungen hast du zu deinen Kindern und deinem Lebenspartner?
- ...

Die zweite Frage kommt von wieder einer anderen Spielerin und unterstellt dem Charakter etwas **Negatives**. Die Spielerin des betreffenden Charakters muss diese Frage danach für ihren Charakter beantworten.

```
Beispiel:
Die Spielerin Claudia fragt den Spieler Peter: "Warum wurde dein Charakter verhaftet und eingesperrt? Warum ist der Charakter wieder freigekommen?" Sie unterstellt damit, dass dieser Charakter schon einmal im Gefängnis saß und fixiert diesen Fakt damit im Hintergrund von Peters Charakter. Nun ist es an Peter dies abzuschwächen: "Der Charakter wurde zu unrecht beschuldig und ist längt wieder frei." Oder auch zu verstärken: "Der Charakter hat seine Frau beim Fremdgehen erwischt und den Lover im Zorn erschlagen. Jetzt hat er seine Strafe abgesessen, ist aber noch immer nur auf Bewährung."
```

Mögliche, negative Fragen sind:

- Warum wird dein Charakter in [einem Ort] nicht mehr angesehen?
- Wie und vor wem hat der Charakter bereits sein Gesicht verloren?
- Warum wurde der Charakter von seinem Lebenspartner verlassen?
- Wie hat dein Charakter sich den Zorn [einer wichtigen Person/Organisation] zugezogen?
- Wie hat dein Charakter [einen besonderen Gegenstand] verloren?
- Wer wünscht deinem Charakter warum den Tod und wie weit würde diese Person gehen?
- ...

Die dritte Frage kommt von auch wieder von einer anderen Spielerin und unterstellt dem Charakter etwas **Neutrales**. Die Spielerin des betreffenden Charakters muss diese Frage danach für ihren Charakter beantworten.

Mögliche, neutrale Fragen sind:

- Warum ist Kaffee das Lieblingsgetränk deines Charakters?
- Warum hat der Charakter vor kurzem seinen Beruf gewechselt und welchen Beruf hat er jetzt?
- Wie kam es dazu, dass du vor kurzem für längere Zeit im Ausland warst?
- Warum ist dein Charakter Mitglied in [einer Glaubensgemeinschaft]?
- Warum ist einmal viel Geld durch die Hände deines Charakters gewandert, ohne dass er viel davon behalten hat?
- Wie steht dein Charakter zu seinem Haustier?
- ...

Beim Stellen der Fragen sollte die Fragende zuvor immer überlegen:

- Ist der unterstellte Fakt ein vertretbarer und kein unverhältnismäßiger Eingriff in den anderen Charakter?
- Ist der unterstellte Fakt ein Gewinn für die gemeinsame Geschichte, die Spielerin oder den Charakter?

Wenn eine der Antworten hierauf "Nein" lautet, sollte die Frage umformuliert werden.

```
Im Zweifel können sowohl Spielleiterin als auch die Spielerin, welche die Frage beantworten muss, ein Veto einlegen. Fragen wie: "Wie bist du allmächtig geworden?" Oder: "Warum ist dein Charakter querschnittsgelähmt?" Sollten nicht gestellt werden, weil sie
```

```
Ziel dieses Bausteines ist es den Charakteren einige (auch für die Spielerinnen)
unerwartete Ecken und Kanten zu geben, nicht sich Hilfe gegen den Plot zu ercheaten oder
die anderen Spielerinnen zu ärgern/sabotieren.
```

Optional: Verbindung zum Plot schaffen

Wenn die Spielleiterin es möchte, kann sie entweder anstatt der dritten Frage oder zusätzlich noch eine weitere Frage stellen, die den **Charakter mit dem geplanten Plot verbindet**. Hierfür sind mögliche Beispiele:

- Warum hast du dich mal mit [einer wichtigen Person der Geschichte] gestritten?
- Woher kennst du [den Ort an dem die Geschichte spielt]?
- Warum bist du Mitglied bei [einer Organisation, die in der Geschichte auftaucht]?
- Warum bist du bei [einem Handlanger des Schurken in der Geschichte] verschuldet?
- Wie hat dir [der Antagonist] eine Narbe beigebracht und wo befindet sich diese?
- Warum hast du eine Schwäche für [den Gegenstand, den die Charaktere besorgen/bewachen sollen]?
- Warum lösen [Situationen in die die Charaktere noch geraten werden] bei dir Flashbacks aus und auf welches Ereignis beziehen sich diese?

```
Diese Fragen können sowohl negativ, als auch positiv sein. Wichtig ist, dass sie eine
Verbindung aus Teilen der Geschichte (die die Spielerin noch nicht kennt) und dem
Charakter erschaffen. Damit werden die Charaktere auch stärker in die Geschichte gezogen.
Genauso kann die Spielleiterin aber auch neutrale Fragen stellen, um zu verschleiern
welche Fragen zur Geschichte gehören und welche nur "Dekoration" sind.
```

Beziehungen in der Gruppe

Dieser Baustein versucht die übliche "Wir lernen uns erst einmal kennen"-Phase von Charakteren, die zum ersten Mal aufeinander treffen, zu überspringen und den Spielerinnen gleich eine Vision davon zu geben, in welcher Beziehung sie zueinander stehen. Dazu setzten sich alle Spielerinnen zusammen und diskutieren gemeinsam welche Charaktere welche Beziehungen zueinander haben. Je nach Gruppengröße sollte am Ende jeder Charakter mindestens eine, eher zwei Beziehungen zu anderen Charakteren ausgearbeitet haben. Die Beziehungen bestehen immer aus 2 Teilen. Einmal "in welchen Rollen/Positionen" stehen die beiden zueinander (zum Beispiel Chefin und Sekretär) und in welcher emotionalen Beziehung stehen die beiden zueinander (sie haben zum Beispiel eine heimliche Affäre).

Diese Beziehungen können die gesamte Spanne an zwischenmenschlichem Miteinander abbilden. Um nur einige Beispiele zu nennen:

- Großvater (liebevoll, aber mit veralteten Verhaltensvorstellungen) und Enkel (liebevoll, aber etwas eingeschüchtert von den seltsamen Anforderungen an ihn)
- Flüchtige Bekannte (sie lernen einander erst neu kennen und wissen ob der Andersartigkeit des Gegenübers noch nicht so ganz was sie voneinander halten sollen)
- Arbeitskolleginnen (nette Bekannte, die sich zwar sympathisch sind, aber nicht wirklich ein Interesse haben die Andere auch privat kennen zu lernen)
- Lebenspartner (eigentlich eine recht innige Beziehung, aber in letzter Zeit gab es viel Streit, weil einer der beiden einen Seitensprung des anderen vermutet)
- seit früher Kindheit beste Freunde (obwohl sie wissen, dass sie sich immer aufeinander verlassen können und unzertrennlich sind, scheint nichts ihnen mehr Freude zubereiten, als sich gegenseitig zu necken und Streiche zu spielen)
- ...

```
Diese Bindungen sind nicht in Stein gemeißelt. Sie bilden lediglich ab, wie die
Charaktere zum Augenblick der Erstellung zueinander stehen. Vor allem die
Rollen/Positionen werden sich (wie im Falle einer Verwandtschaft) wahrscheinlich eher
weniger ändern - obwohl es natürlich auch gerade spannend sein kann, wie eine Angestellte
kündigt. Die emotionale Beziehung kann sich aber sehr wohl je nach Ereignissen ändern.
```

Fachgebiete und Hobbies

```
Dieser Baustein erweitert die Fähigkeiten eines Charakters. Ziel ist es den Charakteren
gleichzeitig mehr Fähigkeiten zu geben und seltener Würfeln zu lassen sowie damit den
Spielerinnen Sicherheit zu geben ihre Fähigkeiten anzuwenden. Es wird empfohlen es mit
dem Modul Realistischere Verteilung von Talenten in der simplen Version zu kombinieren.
```

Neben der üblichen Charakter-Erstellung darf jeder Charakter entweder ein Fachgebiet und ein Hobby ODER 3 Hobbies wählen. Dies kostet keine Fähigkeitspunkte.

Ein Fachgebiet ist eine einzelne Fähigkeit. Jede Fähigkeit kann als Fachgebiet gewählt werden, sofern der Spielleiter zustimmt. Es spielt keine Rolle ob beispielsweise Fähigkeiten wie Einschüchtern oder Betören üblicherweise als Fachgebiete anerkannt sind. In der Regel ist das Fachgebiet der Beruf eines Charakters bzw. eine Fähigkeit, die sehr häufig in dessen Alltag abgefragt wird.
Jedes Mal, wenn der Charakter eine gewöhnliche Tätigkeit in seinem Fachgebiet ausführen will, wird keine Probe gewürfelt, sondern davon ausgegangen, dieses Vorhaben gelingt. Selbst schwierige Vorhaben gelingen ohne Würfelwurf.
Nur wenn der Charakter wirklich extrem komplexe Vorhaben in seinem Fachgebiet umsetzen möchte, wird eine Probe fällig. Dabei wird davon ausgegangen, dass der Talentwert des Charakters im betreffenden Talent 80 sei - unabhängig vom allgemeinen Wert. Modifikationen wie Erschwernisse oder Erleichterungen können diesen Wert noch beeinflussen.

Ein Hobby ist wie ein Fachgebiet eine einzelne Fähigkeit. Es spielt ebenfalls keine Rolle ob Rechtskunde oder Überreden üblicherweise als Hobbies zählen. In der Regel ist ein Hobby eine Tätigkeit, die der Charakter häufiger ausübt (in der Regel nicht in einem beruflichen Kontext).
Jedes Mal, wenn der Charakter eine gewöhnliche Tätigkeit in seinem Hobby ausführen will, wird keine Probe gewürfelt, sondern davon ausgegangen, dieses Vorhaben gelingt.
Nur wenn der Charakter schwierigere Vorhaben in seinem Hobby umsetzten möchte, wird eine Probe fällig. Dabei wird davon ausgegangen, dass der Talentwert des Charakters im betreffenden Talent 50 sei - unabhängig vom allgemeinen Wert. Modifikationen wie Erschwernisse oder Erleichterungen können diesen Wert noch beeinflussen.

Ein Hobby funktioniert damit wie ein Fachgebiet und ist nur "schwächer" als dieses.

Eine Fähigkeit kann immer nur einmal, niemals mehrfach als Hobby gewählt werden. Es ist nicht möglich eine Fähigkeit gleichzeitig als Hobby und als Fachgebiet zu wählen.

```
Um eine Kampffertigkeit oder besonders häufig abgefragte Fähigkeiten, wie Sinnesschärfe,
Menschenkenntnis oder Lügen als Fachgebiet bzw. Hobby zu wählen, ist die gesonderte
Zustimmung der Spielleiterin notwendig!
Aus Balancing-Gründen wird hiervon abgeraten.
```




Zusätzliche Folgen von Proben

Dieser Baustein soll die Ergebnisse einer Würfelprobe von einem reinen "geschafft oder nicht geschafft" in ein vielfältiges Feld an Optionen verwandeln, in dem die Spielerinnen entscheiden welche Konsequenzen sie wählen. Es soll damit die Geschichte vielfältiger, spannender, unvorhergesehener und gleichzeitig stärker von den Spielerinnen gestalteter werden. Zudem soll das Konzept des "fail forward" (voran kommen durch Scheitern) unterstützt werden.

Dieser Baustein sollte nur von erfahrenen Spielleiterinnen verwendet werden, die gut improvisieren und sich auf Zuruf Optionen, die passieren könnten, aus den Fingern saugen können.

Dieses Modul ist nicht mit dem Modul Genauere Einteilung von Proben kompatibel bzw. ersetzt den darin verwendeten Mechanismus durch eine eigene Herangehensweise.

Zunächst wird die Probe (egal ob im Kampf oder abseits davon) wie bekannt abgelegt. Entsprechend der folgenden Tabelle gibt es neben der Frage, ob die Probe geschafft ist, auch eine Konsequenz. Diese kann positiv oder negativ sein, je nach Würfelergebnis.

Würfelergebnis	Folge
Kritischer Misserfolg	Der Versuch scheitert und es gibt eine drastische, negative Konsequenz
Misserfolg mit über 20 Punkten Abstand zum Talentwert	Der Versuch scheitert und es gibt eine negative Konsequenz
Misserfolg mit gleich oder weniger als 20 Punkten Abstand zum Talentwert	Der Versuch scheitert, aber es gibt eine positive Konsequenz
Erfolg mit gleich oder weniger als 20 Punkten Abstand zum Talentwert	Der Versuch gelingt, aber es gibt eine negative Konsequenz
Erfolg mit über 20 Punkten Abstand zum Talentwert	Der Versuch gelingt und es gibt eine positive Konsequenz
Kritischer Erfolg	Der Versuch gelingt und es gibt eine drastische, positive Konsequenz

Beispiel:
Gunters Charakter hat einen Schleichen-Wert von 50. Er versucht heimlich an einer Wache vorbeizukommen, während eine andere Spielerin diese ablenkt. Gunter würfelt für seine Schleichen-Probe eine 43. Die Probe ist damit gelungen, allerdings mit weniger als 20 Punkten Abstand zu seinem Wert. Er kommt also ungesehen an der Wache vorbei, muss sich aber einer negativen Konsequenz stellen.

Nachdem die Probe abgelegt wurde, wird zum einen ausgespielt, ob die Probe geschafft ist und welche Konsequenz sie hat. Dazu bietet die Spielleiterin der Spielerin mindestens 3 mögliche Konsequenzen an. Welche dieser Möglichkeiten die Spielerin jedoch wählt, ist allein ihre Entscheidung. Nachdem die Spielerin ihre Wahl verkündet hat, verläuft die Szene entsprechend weiter.

Beispiel:
Entsprechend des gerade begonnen Beispiels, hat Gunter seine Probe geschafft, muss sich aber mit einer negativen Konsequenz auseinandersetzten: Dazu bietet ihm die Spielleiterin

```
folgende Möglichkeiten an: Entweder bleibt er dabei an der Wand mit seinem Umhang hängen
und dieser reißt auf. Seine Kleidung ist also kaputt oder er ist so konzentriert auf die
Wache, dass er versehentlich die falsche Tür nimmt und sich verläuft oder er trifft
gleich im Gang dahinter auf einen Stallburschen, dem er sich nun erklären muss.
Gunter entscheidet sich dazu, dass er sich am liebsten mit dem Stallburschen
herumschlagen will, weil sein Charakter im Zweifel ein recht guter Lügner ist und er
meint den armen Burschen schon einwickeln zu können.
Damit kommt er als geschaffte Probe ungesehen an der Wache vorbei, sieht sich als
negative Konsequenz aber sofort dem Stallburschen gegenüber, den er nun überzeugen muss.
```

Beispiele für positive Konsequenzen sind:

- Die Spielerin bekommt einen nützlichen/wertvollen Gegenstand.
- Die Spielerin zieht positive Aufmerksamkeit auf sich.
- Die Spielerin fügt Gegnern (im Kampf) eine Verletzung zu.
- Die Spielerin kommt in eine vorteilhafte Position.
- Die Spielerin wirkt bei der Probe besonders elegant/cool auf Zusehende.
- Die Spielerin gewinnt ansehen bei anderen Personen.
- ...

Beispiele für negative Konsequenzen sind:

- Ein Gegenstand/Kleidung der Spielerin wird beschädigt.
- Die Spielerin zieht ungewollte/negative Aufmerksamkeit auf sich.
- Die Spielerin erleidet eine Verletzung.
- Die Spielerin kommt in eine nachteilige Position.
- Die Spielerin wirkt bei der Probe besonders ungeschickt/uncool auf Zusehende.
- Die Spielerin verliert ansehen bei anderen Personen.
- ...

```
Allgemein ist zu berücksichtigen, dass die Konsequenzen je nach Probe drastisch variieren
können. Es ist eben doch etwas anderes eine steile Klippe zu erklimmen, intensiv über die
Bedeutung der Gugel im Hochmittelalter nachzudenken oder einen anderen Charakter
niederzuschreien.

Ebenso sind die Konsequenzen als weiteres Spannungselement bei gelungenen Proben (bzw.
als neue Herausforderungen) oder umgekehrt auch als "Rettungsleine" bei missglückten
Proben zu verstehen. Die zusätzlichen Konsequenzen sollten nicht viel stärker als das
Misslingen der Probe wiegen.
```

Optional: Die reine Spielerentscheidung

Optional muss die Spielleiterin keine Optionen vorgeben, sondern die Spielerin bestimmt ohne vorherige Vorschläge selbst was die jeweilige Konsequenz ist. Sollte grundsätzlich mit dieser Variante gespielt werden, können Spielleiterin (oder andere Spielerinnen) immer noch Ideen einwerfen. Die Entscheidung liegt aber unverändert bei der Spielerin, die die Probe abgelegt hat.

```
Wenn die Spielerinnen Ideen vorgeben, hat die Spielleitung jedoch ein Veto.
Allgemein erfordert diese Option ein großes Vertrauen zwischen Spielleiterin und
Spielerinnen sowie einen Gruppenkonsens, der klar regelt wer welche Erzählrechte hat.
```

Vor- und Nachteile

```
Dieser Modul-Baustein ist nicht mit anderen Modulen zu Vor- und Nachteilen kompatibel
bzw. regelt die Wirkung von Vor- und Nachteilen anders. Die in den anderen Modulen
genannten Vor- und Nachteile können jedoch auch entsprechend dieses Modul-Bausteines
verwendet werden.
```

In Absprache mit der Spielleiterin kann jede Spielerin mehrere Vor- oder Nachteile wählen. Diese dienen in erster Linie dazu dem Charakter ein paar Ecken und Kanten zu geben, damit er insgesamt runder wird und gerade durch seine Schwächen auch Menschlicher. Zudem gibt es den Charakteren dann auch untereinander mehr Ansatzpunkte für Charakterspiel. Sie sind nicht als Werkzeug zum Power-play gedacht. Es sollten in Summe nicht mehr als 5 Vor- und Nachteile sowie Charakteristika gewählt werden.
Man bekommt keine Fähigkeitspunkte oder andere Boni für Nachteile und muss Vorteile nicht mit selbigen kaufen. Ein Vorteil funktioniert so, dass die Spielerin in passenden Situationen einen Geistesblitzpunkt (egal aus welcher Kategorie) ausgeben kann. Dadurch erlangt sie entweder für sich ober für die Gruppe einen Vorteil in dieser Szene. Die Spielerin kann Vorteile jederzeit einsetzten, solange sie Geistesblitzpunkte hat. Sie ist nie dazu gezwungen.

```
Beispiel:
Die Spielerin Ursula spielt eine Händlerin. Diese hat sich in verschiedenen Regionen der
Welt bereits einen guten Ruf erworben. Daher besitzt ihr Charakter auch den gleichnahmen
Vorteil. Als die Gruppe nun eine unbekannte Stadt betritt, gibt sie einen
Geistesblitzpunkt aus. Dafür wird sie auf der Straße bald von einem anderen Händler
erkannt. Dieser lädt darauf die Gruppe in sein Haus ein und bietet ihnen Essen und
Unterkunft ohne Bezahlung an. Zudem ist er ein kleiner Informationsquell für den neusten
Klatsch und Tratsch vor Ort.
```

Ein Nachteil funktioniert genau andersherum, als der Vorteil. Wenn eine Spielerin in eine zum Nachteil passende Situationen kommt, kann sie sich entscheiden diesen Nachteil so auszuspielen, dass sie oder die Gruppe dadurch einen Nachteil erleiden. Dafür erhält sie am Ende der Szene einen Geistesblitzpunkt, der in jeder Kategorie eingesetzt werden kann. Die Spielerin kann Nachteile jederzeit (wenn es zur Szene passt) einsetzten bzw. entsprechend ausspielen. Sie ist nie dazu gezwungen.
Keine Spielerin sollte durch das ausspielen von Nachteilen insgesamt mehr als 5 Geistesblitzpunkte haben, um zu verhindern, dass die Charaktere irgendwann in Situationen alles schaffen.

```
Bei allen Vor- und Nachteilen hat die Spielleiterin immer ein Veto – sowohl was die Wahl
bei der Charaktererstellung als auch den Einsatz im Spiel meint.
```

Optional: Charakteristika

Charakteristika funktionieren Regeltechnisch wie Vor- und Nachteile. Bei ihnen ist aber nicht immer ganz sicher, ob sie nun ein Vorteil oder ein Nachteil sind. So könnte ein Charakter beispielsweise eine guten Ruf bei einer Organisation haben (Vorteil), der gelichzeitig dafür sorgt, dass deren verfeindete Organisation gegen den Charakter eine Antipartie hegt (Nachteil). Jenachdemern ob gerade der vorteilhafte oder der nachteilige Effekt des Charakteristikas genutzt wird, wird es behandelt wie ein Vorteil oder wie ein Nachteil.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 10. 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. Charakter-Spiel – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Charakter-Spiel&oldid=36155`