How to be a Hero

DIE ANTWORT AUF ALLES

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





INHALT

Die Antwort auf Alles 3
- 42 3
- Erfolg 3
- Misserfolg 3
- Neutral 4
- Schlusswort 4

DIE ANTWORT AUF ALLES

“The Ultimate Answer to Life, The Universe and Everything is...42!”

- Douglas Adams, The Hitchhiker's Guide to the Galaxy

42

42 ist die Antwort. Die ultimative Antwort auf das Leben, das Universum und Alles. Doch, was ist die Frage? Lass mich ein wenig rechnen und komm in ungefähr 200 Quadrilliarden Jahren wieder und ich werde dir vielleicht die Frage nennen können. Aber bis dahin musst du es wohl oder übel akzeptieren. Deswegen ist es auch etwas ganz besonderes wenn ein Spieler eine 42 würfelt. Viel besonderer als eine 1 oder 100. Du als Spielleiter solltest daher auch entsprechend darauf reagieren.

Erfolg

Stellen wir uns einmal vor jemand würfelt eine 42 und hätte den Wurf damit geschafft. Dann wäre es ja langweilig die Aktion einfach auszuführen.

z.B.

Peter hat Axt auf 60 und will einen Baum fällen. Er wirft eine 42

Eine akkurate Antwort des Spielleiters wäre zum Beispiel:

Du willst den Baum fällen, als dir auffällt, dass du deine Axt falschherum hältst... Der Baum fällt trotzdem.

Du hast nun die Fähigkeit erhalten deine Axt auch falschherum effektiv zu bedienen.

Aufgabe erfüllt, das Spiel aufgelockert, der Spieler ist glücklich, weil er eine neue Fähigkeit hat und diese wird in Zukunft sicher zu weiteren interessanten Situationen führen. Bedenke immer, der Spieler ist eine höchst aussergewöhnliche und komplexe Kreatur deren Gedankengänge noch nicht vollständig erforscht sind.

Misserfolg

Dieses Mal hatte der Spieler nicht so viel Glück, was aber auch daran liegen könnte, dass er einen niedrigeren Wert hat, wenn es mit einer 42 ein Misserfolg ist.

z.B.

Horst hat gesehen was Peter gemacht hat und will dies natürlich auch machen. Allerdings hat er nur einen Axtwert von 40. Er würfelt aber ganz knapp vorbei eine 42.

Hierbei würde man als Handtuchbrauchender Spielleiter so antworten:

Du schlägst zu und du bemerkst, es geht wie Butter. Einfach durch, aber bevor du begreifst was geschieht, ist es auch schon zu spät. Deine Axt befindet sich schon auf der anderen Seite, aber der Baum bewegt sich nicht. Er fällt nur ein bisschen ab. Es scheint so, als hättest du einfach hindurch gehauen ohne ihn wirklich zu fällen.

Du erhältst nun die Eigenschaft, dass es dir unmöglich ist Bäume zu Fall zu bringen. Bei jedem Baum, welchen du ab sofort fällen willst schlägst du glatt eine Scheibe heraus, ohne dass er umfällt:

Und auch hier, mission accomplished. Vielleicht wird der Spieler es ja beim nächsten Haus versuchen und dort eine Scheibe heraushauen, diese Spielerkreaturen sind listig und gewieft.

Neutral

Es liegt im Auge des Spielleiters, aber ab und zu kannst du auch einfach ignorieren ob der Wurf geschafft ist oder nicht und etwas komplett anderes geschehen lassen. Dies kann entweder dazu dienen in deiner Story weiter zu schreiten oder ein wenig Pepp in die Sache zu bringen.

z.B.

Petra(Die Schwester von Peter) sieht nun was die beiden vor ihr für tolle Fähigkeiten bekommen haben und will es nun auch versuchen. Sie würfelt eine 42.

Jeder der Highways auch nicht mag könnte so antworten

DISCLAIMER! DER FOLGENDE SATZ IST EIN WITZ UND SOLL NIEMANDEN PESÖNLICH KRÄNKEN ODER BELEIDIGEN!

Da Petra eine Frau ist achtet der Spielleiter gar nicht darauf, was für einen Wert sie hat und macht einfach das, was er will. Du schlägst auf den Baum ein, da bemerkst du, dass er sich anfängt zu bewegen. Als deine Axt ihn trifft ertönt ein Stöhnen. "Was verleitet eine Kreatur dazu mich so unsanft aus dem Schlaf zu reissen? Ist es denn schon Montag?"...

Hier haben wir sogar einen völlig neuen Handlungsstrang geschaffen, der die Spieler und den Spielleiter erst einmal die nächste Zeit beschäftigen wird.

Schlusswort

Und zum Abschluss, vergiss nie...

“A towel is the most important item a Hitchhiker can carry.”

- Douglas Adams, The Hitchhiker's Guide to the Galaxy

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. Die Antwort auf Alles – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Die+Antwort+auf+Alles&oldid=28257`