How to be a Hero

DIE REGEL DER DREI

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 11. Oktober 2026





INHALT

Die Regel der Drei 3
- Ziel des Moduls 3
- Komptabilität bestehenden Regeln zu anderen Modulen 3
- Die Regel der Drei 3
- Optionale Erweiterungen 8

DIE REGEL DER DREI

Ziel des Moduls

Dieses Modul ersetzt die bisherigen Regelungen zu Lebenspunkten und Schaden, orientiert sich dabei jedoch am bestehenden System. Dabei werden zusätzlich Geistige Gesundheit und Prestige neben den Lebenspunkten als "weitere Skalen" eingeführt, auf denen ein Charakter besiegt werden kann. Damit können Charaktere auch durch reine, soziale Interaktion oder einen Schrecken besiegt werden, ohne dass körperlich gekämpft wird.

Auf diese Weise soll das Spiel erweitert werden, soziale und Wissens-Charaktere stärker in Kämpfe Eingebungen werden und mehr kreative Lösungen eröffnet werden Gegner zu besiegen. Gleichzeitig ist es auch möglich, gerade in Horror-Szenarien, die Charaktere auf andere Weise anzugreifen, als über rein körperlichen Schaden.

Komptabilität bestehenden Regeln zu anderen Modulen

Dieses Modul ist nicht mit dem Modul Geistige Gesundheit kompatibel, da dessen Mechaniken hier ersetzt werden.

Daneben werden Lebenspunkt- und Schadensmechaniken des bestehenden Regelwerkes ersetzt.

Es kann zu Inkompabiliäten mit Rüstungsmodulen kommen.

Komptabilität mit Levelsystemen

In der Umrechnung entspricht 1 Lebenspunkt (bzw. 1 Punkt Geistige Gesundheit oder 1 Punkt Prestige) ungefähr 9 Lebenspunkten im Standartregelwerk.
Wenn demnach Levelsysteme den Zukauf von Lebenspunkten vorsehen, kann dies durch genannten "Umrechnungskurs" bewerkstelligt werden.

> Die Spielerin Gerda möchte für ihre gebrechliche Magierin mehr Lebenspunkte durch ExP dazukaufen. Also muss sie in dem entsprechenden Levelsystem zuerst 9 Lebenspunkte erwerben, bevor sie sich in der Regel der Drei einen Lebenspunkt anrechnen darf.

Die Regel der Drei

Grundlagen

Jeder Charakter hat 3 Arten von "Gesundheit" - drei verschiedene Skalen. Diese sind ein Maß dafür wie weit er von der Schwelle des Todes bzw. der Unspielbarkeit entfernt ist. Sinkt eine dieser Skalen auf Null, wird der Charakter sofort zum Nicht-Spieler-Charakter (NSC). Diese Drei Skalen sind:

Die Lebenspunkte: Sind ein Maß für die körperliche Gesundheit des Charakters. Sie fallen, wenn der Körper des Charakters schaden erleidet - sei es durch Schwerthiebe, Pistolenkugeln, Gift oder Krankheit. Dieser Wert ist mit dem Handeln-Wert des Charakters verknüpft. Sinken diese Punkte auf Null, stirbt der Charakter.

Die geistige Gesundheit: Ist ein Maß dafür wie "normal" bzw. gesellschaftsfähig der Charakter ist bzw. wie weit der Wahn seinen Geist bereits zerfressen hat. Die geistige Gesundheit sinkt, wenn Charaktere mit Horror, emotional schweren Situationen, oder sozialen Angriffen, wie Beleidigungen, Beschimpfungen, die auf sein Selbstbewusstsein abzielen ausgesetzt ist. Dieser Wert ist mit dem Wissens-Wert des Charakters verknüpft. Sinkt die geistige Gesundheit auf Null, wird dieser Charakter sofort und dauerhaft zum NSC. Er verliert der Charakter seinen Verstand und verfällt vollständig dem Wahn.

Das Prestige: Ist ein Maß für den das soziale Ansehen bzw. den gesellschaftlichen Ruf eines Charakters, seinen Einfluss, seine Beziehungen. Es ist kein Maß für eine soziale Stellung. (So kann ein Streuner mit hohem Prestige-Wert zwar in seinem Mitie angesehen sein, aber in den Palast lässt man ihn daher noch lange nicht.) Das Prestige eines Charakters sinkt, wenn sein Ruf angegriffenen (oder durch eigene Taten befleckt) wird. Dies können öffentliche Bloßstellungen, das Verbreiten übler Gerüchte oder Verunglimpfungen sein. Dieser Wert ist mit dem Sozialen-Wert des Charakters verknüpft. Sinkt er auf Null gilt der Charakter als ausgestoßener. Der Charakter wird sofort und dauerhaft zum NSC. Er wird von allen sozialen Gruppen als Feind betrachtet, alle Interaktionen, die er mit anderen Charakteren haben kann, sind Kampf, Flucht oder er wird komplett ignoriert.

> Optional kann die Gruppe auch entscheiden, dass ein "auf Null fallen" einer der drei Skalen nicht das Ausscheiden des Charakters bedeutet, sondern "nur", dass er dauerhaft seine Kompetenz in diesem Bereich verliert.

Die Mortalitätsskala

Die Mortalitätsskala ist ein Maß dafür wie tödlich das Spiel ist bzw. ob insgesamt eher ein Horror-Setting gespielt wird, indem ein kleiner Fehltritt schon das Ende bedeuten kann oder ein Helden-Setting, indem sich die Charaktere auch allein in eine Horde aus Gegnern werfen und trotzdem nur mit ein paar Kratzern davonkommen. Die Mortalitätsskala reicht von 1 bis 10. Auf welchen Wert die Mortalitätsskala festgesetzt wird ist eine Desingfrage, die in erster Linie der Spielleiter treffen muss, wobei die Spieler hierzu nicht gänzlich übergangen werden sollten. Dabei kann davon ausgegangen werden, dass jeder durchschnittlich gebaute Charakter soviele Schwerthiebe einstecken kann, wie die Mortalitätsskala beträgt - sprich bei einer Mortalitätsskala von 5 stirbt ein Charakter nach 5 Treffern mit einem Schwert (sofern er sich zwischendurch nicht heilt).
Dementsprechend haben bei einer niedrigen Mortaitätsskala die Charaktere auch weniger Zeit während eines Kampfes im Spotlight zu stehen. Es bedeutet nicht, dass die Charaktere per se unfähiger sind.

Das normale How to be a Hero-System entspricht einer Mortalitätsskala von 4. Diese Stufe wird daher empfohlen.

Berechnung der Werte

Dieses Modul arbeitet statt einer großen Leiste von 1 bis 100 mit einem Slotsystem für die einzelnen Skalen. Die Grundwerte jedes Charakters sind [Anzahl der Geistesblitzpunkte der jeweiligen Kategorie] +1.

```
Beispiel:
Johans Charakter hat für seinen Charakter die folgenden Geisblitz-Punkte: Handeln: 3,
Wissen: 1, Soziales: 0. Daraus ergibt sich für seine Basiswerte:
Handeln: 3 Geistesblitzpunkte + 1 = 4 Lebenspunkte
Wissen: 1 Geistesblitzpunkt + 1 = 2 geistige Gesundheit
Soziales: 0 Geistesblitzpunkte + 1 = 1 Prestige.
```

Dies sind die Basiswerte eines Charakters. Diese werden anschließend durch die Mortalitätsskala angepasst.

Anschließend wird entsprechend folgender Tabelle ermittelt, wie viele Punkte die Spieler haben, um diese Skalen zu erhöhen. Die Spieler können die auszugebenden Punkte beliebig auf alle drei Skalen aufteilen. Dabei wird empfohlen, dass der beste und der schlechteste Wert eines Charakters in einer der drei Skalen maximal um den angegebenen Wert auseinander liegen dürfen. Diese optionale Einschränkung hat den Hintergrund, dass nicht zu einseitige Charaktere gebaut werden.

Ebenso wird empfohlen bei den Mortalitätsskalen 1 bis 4 die einzelnen Punkte in einer Skala als Slots zum Ankreuzen zu behandeln. Bei höheren Mortalitätsskalen wird empfohlen die Punkte als sich senkende/steigende Zahl zu notieren.

Mortalitätsskala	Punkte zum Ausgeben	Maximaler Abstand der Werte
1	0	3
2	9	6
3	18	6
4 (*HtbaH-Standard*)	27	12
5	36	15
6	45	18
7	54	21
8	63	24
9	72	27
10	81	30

Hinter dieser Tabelle stecken die folgenden Formeln:
Punkte zum Ausgeben = (Mortalitätsskala -1) x9
Maximaler Abstand der Werte = Mortalitätsskala x3

Diese Formeln sind nur zur Info, jeder Nutzer kann sich die nötigen Werte einfach aus der Tabelle ziehen und die Formeln ignorieren.

Schaden

Der Schaden von Lebenspunkten wird von der Anzahl der Würfel, die im original-System schaden verursachen abgeleitet. Pro angefangenen 2W10 wird automatisch 1 Schaden verursacht. diese Einteilung ist auch der folgenden Tabelle zu entnehmen. Die "Schadensquellen" soll dem Spielleiter einen ungefähren Überblick geben welche Waffenarten/Begebenheiten/Aktionen in etwa wie viel Schaden austeilen.

Schaden an Lebenspunkten

Schaden in diesem Modul	Anzahl der Würfel im original System	Schadensquellen
1	1W10 oder 2W10	Fäuste, improvisierte Waffen, kleine Knüppel
2	3W10 oder 4W10	Dolche, Kurzschwerter, Beile
3	5W10 oder 6W10	Schwerter, Äxte, Streithämmer, Speere, Hellebarden, Bögen, kleine Pistolen
4	7W10 oder 8W10	Zweihändige Schwerter sowie Äxte und Streithämmer, Gewehre, Armbrüste, große Pistolen
5	9W10 oder 10W10	Explosionen aus nächster Nähe, Scharfschützengewehre, Spreng- bzw. Splittermunition aus nächster Nähe

Schaden an geistiger Gesundheit

Schaden	Schadensquellen
1	Ungewöhnliche, leicht beängstigende Situationen (Allein im Wald bei Nacht, kurz aber stark erschreckt werden, seltsame Geräusche in vertrauter Umgebung ...)
2	Ungewöhnliche, drastische Ereignisse (Konfrontation mit Tod, Verstümmelung, Unfälle, großen Leid), Ängsten über längere Zeit ausgesetzt sein (Phobien, Sorgen um Freunde/Familie)
3	Der Charakter erlebt große Unsicherheit (Todesangst, große Blamage, Verlust von Selbstvertrauen, unerwartetes und drastisches Scheitern), Verlust von engen Freunden oder geliebten Menschen, Starke Gewissensbisse/Selbstvorwürfe
4	Der Charakter erlebt Hilflosigkeit (z.B. Vergewaltigung, Folter, ...), wichtige (Glaubens- oder charakterprägende) Grundsätze geraten ins Wanken, Konfrontation mit ernsthaft bedrohendem Horror
5	Massive, psychologische Folter, Konfrontation mit kosmischen Schrecken (Cthulhu), Ein unwiederbringliches Zerschmettern des Weltbildes bzw. von charakterprägenden Einstellungen/Glaubenssätzen

Schaden an Prestige

Schaden	Schadensquellen
1	ungalantes/unangemessenes Auftreten, Blamage im kleinen Kreise, leichte Verstöße gegen gesellschaftliche Normen
2	Verbreiten von leicht verunglimpfenden Gerüchten, Bloßstellung (als dumm, Lügner, ungeschickt, ...)
3	gezielter Rufmord (Unterstellung von Widerwärtigkeit, Verbrechen oder geächtetem Verhalten), Blamage in der Öffentlichkeit
4	übles Fehlverhalten bei wichtigem, öffentlichen Anlass oder gegenüber sehr wichtigen Persönlichkeiten, öffentliche Anklage wegen schweren, bösartigen Verbrechen (Vergewaltigung, Mord, Folter)
5	Opfer groß angelegter Propaganda-Kampagnen (dauerhafter, massiver Angriff auf den Ruf durch gängige, öffentliche Medien), überzeugend begründete Verurteilung durch Rechtsorgane zu schwersten, bösartigen Verbrechen

Regeneration

Jeder Charakter kann die Werte aller drei Skalen regenerieren, indem er 6 Stunden ohne nennenswerte Unterbrechung durchschläft. Wie viel ein Charakter regeneriert, richtet sich nach der Mortalitätsskala:

Mortalitätsskala	Regeneration
1	1 Punkt
2	3 Punkte
3	7 Punkte
4	13 Punkte
5	21 Punkte
6	31 Punkte
7	42 Punkte
8	56 Punkte
9	71 Punkte

10	88 Punkte

Für mathematisch Interessierte: Die Formel hinter dieser Tabelle ist: Mortalitätsskala *10. Dieses Ergebnis sind die regenerierten %, der Summe aller Skalen. Diese Formel ist jedoch dank der Tabelle überflüssig.

```
Beispiel zur Erklärung:
Angenommen Johann spielt mit einer Mortalitätsskala von 4. Dies bedeutet, dass sein Charakter 4 x 10 = 40% seiner Maximalen Lebenspunkten, geistigen Gesundheit und Prestige pro Nacht regeneriert. Dies entspricht bei einer Mortalitätsskala von 4 genau 34 Punkten, die auf alle 3 Skalen aufgeteilt sind. 40% von 34 Punkten sind etwa 13. Damit regeneriert sein Charakter 13 Punkte je Nacht.
```

Jeder Spieler kann frei entscheiden welche seiner drei Skalen er wie stark wieder regeneriert. So kann er beispielsweise entscheiden seine drastisch gesunkene, geistige Gesundheit komplett zu regenerieren, während er seine nur leicht angekratzte Prestige vorerst nicht regeneriert.

Die Regeneration von Lebenspunkten bedeutet in der Fiktion, dass Wunden sich schließen, Krankheiten überwunden werden oder die Wirkung von Giften überstanden wird.
Die Regeneration von geistiger Gesundheit bedeutet in der Fiktion, dass Schrecken oder Traumata verarbeitet werden, Selbstbewusstsein wieder aufgebaut wird oder vernünftiges Denken den Wahn wieder zurück drängen kann.
Die Regeneration von Prestige bedeutet, dass die Taten/Anschuldigungen gegen einen Charakter wieder in Vergessenheit geraten, sein Ruf wieder reingewaschen wird oder man ihm das Geschehen verzeiht.
Alle drei Skalen können durch die natürliche Regeneration im gleichen Maße regeneriert werden.

Regeneration durch die Fiktion

Neben der "natürlichen Regeneration" (also dem Ausschlafen) gibt es noch die Möglichkeit durch passende Handlungen, wie medizinische Versorgung, therapeutische Gespräche, Öffentlichkeitsarbeit, Magie, göttliches Wirken oder andere Quellen verlorene Lebenspunkte, geistige Gesundheit oder Prestige wieder zu regenerieren. Dabei sollte aus Ballancing-Gründen nur eine zusätzliche Regeneration je Tag erlaubt sein.

Diese Regeneration kann in 3 Stufen erfolgen: wenig, mittel und viel.

Regeneration in diesem Modul	Regenerationsquellen
wenig	Erste-Hilfe bei Wunden, Gespräche mit Freunden zum Problem, Kleine Spende an wohltätige Organisation
mittel	medizinische Behandlung, Gespräch mit einem Therapeuten, positiver und öffentlichkeitswirksamer Auftritt im kleinen Rahmen
viel	vollumfassende Versorgung, intensive Auseinandersetzung mit professionellem Therapeuten, Großes und öffentlichkeitswirksames Event zum Wohle der Allgemeinheit

Wie viel wenig, mittel und viel in Zahlen sind sind, hängt dabei von der Mortalitätsskala ab und ist folgender Tabelle zu entnehmen:

Mortalitätsskala	wenig Regeneration	mittlere Regeneration	viel Regeneration
1	0	0	1
2	0	1	2
3	1	2	5
4	2	4	9
5	3	7	14

6	5	10	20
7	7	14	28
8	9	18	37
9	11	23	47
10	14	29	58

Für Interessierte - die Formeln hinter dieser Tabelle sind:
Mittlere Regeneration: Durchschnittliche Punkte je Skala * Prozentuale Regeneration nach Mortalitätsskala (s. Regeneration)
Wenig Regeneration: Mittlere Regeneration / 2
Viel Regeneration: Mittlere Regeneration *2

Optionale Erweiterungen

```
Folgendes sind optionale Ergänzungen oder alternative Handhabungsweisen für dieses Modul.
```

Spiel mit weniger Skalen

Wenn die Gruppe dieses Modul benutzen möchte, aber der Spielleiter nicht plant alle 3 Skalen (Lebenspunkte, Geistige Gesundheit und Prestige) zu benutzten, empfiehlt es sich die nicht benutzten Skalen ersatzlos zu streichen. Um dennoch die Spiel-Ballance zu erhalten, sollte dazu diese Regel-Alternative verwendet werden.

In diesem Fall bekommen die Spieler einfach weniger Punkte, die sie auf die verbliebenen 2 oder eine Skala verteilen können. Wenn nur mit einer Skala gespielt wird, entfällt die Wahl der Spieler wie sie ihre Punkte verteilen können und die in folgender Tabelle genannten Werte werden 1:1 auf die verwendete Skala angerechnet. Die Regel zum maximalen Abstand der Werte sollte bei 2 Skalen etwas lockerer gehandhabt oder weggelassen werden und entfällt bei nur einer Skala (welch Wunder).

Mortalitätsskala	Punkte zum Verteilen bei 2 Skalen	Punkte zum Verteilen bei einer Skala
1	0	0
2	6	3
3	12	6
4	18	9
5	24	12
6	30	15
7	36	18
8	42	21
9	48	24
10	54	27

Beispiel:

Die Gruppe möchte einen Ball unter Adligen spielen und benutzt daher nur die Regeln zu Geistiger Gesundheit und Prestige. Sie spielen mit einer Mortalitätsskala von 5. Also dürfen alle Spieler nun 24 Punkte auf ihre Grundwerte in Geistige Gesundheit und Prestige verteilen.

Expertentipp: Es ist auch möglich mit den Lebenspunkte-Regeln des Grundregelwerkes zu spielen und nur für Geistige Gesundheit und/oder Prestige dieses Modul zu verwenden.

Wunden, Umnachtung, Verunglimpfungen

Warnhinweise

Besonders bei den aufgeführten, **psychischen Gebrechen** sollte darauf geachtet werden, dass mit diesem besonderen Thema **sensibel umgegangen wird**. Es sollte bedacht werden, dass jederzeit Spieler am Tisch sitzen können, die entweder selbst unter einer der genannten Krankheiten leiden oder nahe Verwandte/Freunde haben, die an einer genannten, psychischen Störungen leiten. Daher sollte darauf geachtet werden entsprechende Umnachtungen im Rahmen des eigenen Wissens möglichst respektvoll darzustellen und diese nicht ins Lächerliche zu ziehen.

Auch sollte zuvor abgesprochen werden, dass die anwesenden Spieler diese Möglichkeiten befürworten bzw. damit einverstanden sind, dass ihr Charakter entsprechende Traumata erleiden kann.

Ebenso wichtig ist es, dass jeder durch den Spielleiter vorgenommene **Einschnitt in die Freiheit des Spielers** - und damit auch jede Wunde/Umnachtung/Verunglimpfung - **mit großer Umsicht** vorgenommen werden sollte, damit der Spieler nicht die Freude an seinem Charakter verliert oder sich nicht bevormundet fühlt! Der Spielleiter muss sich im Klaren darüber sein, dass ein Krieger, der seine starke Hand verliert, zwar in einem passenden Typ von Gesichte eine hervorragende Figur sein kann. Wenn der Spieler diesen Weg jedoch nicht selbst geplant hat, kann ein Charakter durch solch einen Einschnitt ruiniert und unspielbar werden.

Daher wird empfohlen vor dem Spiel mit den Spielern abzusprechen wie drastisch der Spielleiter in Charaktere eingreifen darf. Ebenso kann der Spielleiter auch nur das Ereignis bestimmen (z.B. dein Charakter erleidet einen Anfall von Raserei) aber das Ausspielen dessen obliegt ganz dem Spieler, sodass dieser jederzeit entscheiden kann ob und wie stark er diese Umnachtung ausspielt. Dadurch behält der Spieler die volle Kontrolle über den Charakter, obwohl der Charakter jede Kontrolle über sich verliert.

Grundregeln

Wenn ein Charakter in einer er drei Skalen besonders guten Schlag einstecken muss, besteht die optionale Möglichkeit, dass er einen vorübergehenden oder dauerhaften Malus davonträgt. Auch wenn folgend zur Vereinfachung immer von Wunden gesprochen wird, so sind immer alle drei Einschränkungen gemeint.
Dies können sein:
Eine **Wunde**: Eine körperliche Beeinträchtigung (z.B.: Fleischwunde, Knochenbruch, Lähmung, Versagen eines Sinnes, ...).
Eine **Umnachtung**: Eine geistige Beeinträchtigung (z.B.: Einen Hysterischen Lachanfall, eine Panik-Attacke, einen Schub von Verfolgungswahn, einen Anfall von Raserei, ...)
Eine **Verunglimpfung**: Eine soziale Beeinträchtigung (z.B.: Ein Vorurteil gegen den Charakter, der Glauben der Charakter hätte etwas Unlauteres getan, Der Verfall vom Ansehen des Charakters in einer kleinen Gruppe, ...)

Wunden können sowohl temporär als auch dauerhaft sein.
Eine **temporäre** Wunde heilt automatisch nach 1W10 / 2 Stunden (kaufmännisch gerundet). Diese können im Spiel als kurze, heftige Aussetzter/Einschränkungen dargestellt werden.
Eine **dauerhafte** Wunde heilt erst nach einer vollkommen umfassenden Behandlung in der Fiktion und hinterlässt immer Narben/deutliche Spuren im Charakter. Es ist sehr unwahrscheinlich eine dauerhafte Wunde innerhalb eines Abenteuers heilen zu können. Diese können im Spiel als dauerhafte einschränkungen in einem bestimmten Bereich dargestellt werden.
Beispiele Wunden, Umnachtungen oder Verunglimpfungen siehe unten.

Charaktere, gleich ob NSC oder Spieler-Charakter, erhalten immer eine Wunde wenn der Angreifer gegen sie einen kritischen Treffer würfelt oder beim Treffer-Wurf entsprechend der Mortalitätssaka die folgenden Werte unterwürfelt. Dabei können nur Angriffe eine Wunde schlagen, die mindestens einen Punkt Schaden in der jeweiligen Skala verursachen. Wenn ein Charakter in einer der Skalen bereits eine temporäre Wunde hat und in der selben Skala eine weitere, temporäre Wunde erleiden würde, erleidet er automatisch eine dauerhafte Wunde; diese kann durch den Einsatz von einem Geistesblitzpunkt in eine temporäre Wunde umgewandelt werden (s.o.).

Mortalitätssaka	Zu unterwürfelnder Trefferwert für eine temporäre Wunde	Zu unterwürfelnder Trefferwert für eine dauerhafte Wunde
1	100	50
2	80	40
3	43	22
4	25	13
5	18	9
6	12	6
7	9	4
8	6	3
9	2	1
10	1	nicht möglich

```
Beispiel:
Der Barbaren-Charakter Hanelore, die Schreckliche, legt sich in der Taverne mit einem
trickreichen Barden an. Dieser beginnt sie wüst zu beschimpfen und ihr allerlei böse
Taten zu unterstellen.
Dies ist ein Angriff auf ihre Prestige. Dazu macht der Barde eine Probe auf seinen Lügen-
Wert von 80 und erwürfelt eine 14. Damit hat der Angriff schon einmal getroffen und
verursacht regulär Schaden an Hanelores Prestige.
Gespielt wird mit einer Mortalitätsskala von 4. Also muss der feindliche Barde mindestens
unter 25 Würfeln, um eine Wunde (bzw. hier eine Verunglimpfung) zu erzeugen.
Der Trefferwurf war eine 14. Damit verursacht dieser Angriff automatisch eine temporäre
Verunglimpfung bei Hanelore, glücklicherweise jedoch noch keine Dauerhafte. Dies wäre
erst ab einer 13 der Fall gewesen.
```

Jedes Mal, wenn ein Spieler-Charakter eine temporäre Wunde erleidet, kann der Spieler entscheiden stattdessen lieber eine dauerhafte Wunde zu erleiden und dafür einen zusätzlichen Geistesblitzpunkt in der betroffenen Kategorie zu bekommen.
Umgekehrt kann ein Spieler, dessen Charakter eine dauerhafte Wunde davontragen würde, auch einen Geistesblitzpunkt aus der passenden Kategorie ausgeben, um stattdessen nur eine temporäre Wunde zu erleiden.

Optional kann der Spielleiter auch entscheiden, dass bestimmte Waffen/Beleidigungen/Verleugnungen oder Ereignisse mit einer höheren oder niedrigeren Wahrscheinlichkeit eine Wunde verursachen.

```
So wird beispielsweise auch die tapferste Katze es nicht schaffen einem Ritter in
Plattenrüstung eine Wunde zu schlagen, wohingegen es keine Frage ist ob ein Charakter,
der den erwachten Cthulhu erblickt, den Verstand verliert.
```

Regeltechnisch wird, ob ein Charakter eine Wunde bekommt, immer von einem Angriffswurf abhängig gemacht. Dieser muss dabei kein klassischer Angriff mit der Waffe, eine Beleidigung oder eine Verleugnung eines anderen Charakters sein. Auch der Anblick einer übel zugerichteten Leiche kann als "Angriff" der Situation auf die geistige Gesundheit des Charakters gewertet werden. Ebenso können schwere Stürze oder eine öffentlich sichtbare, böse Tat eines Charakter "Wunden" schlagen. Auch hierbei wird ein W100 entsprechend der obigen Tabelle gewürfelt, auch wenn im eigentlichen Sinne kein greifbarer Gegner da ist, der zuschlägt. Ebenso ist egal ob SCs oder NSCs angreifen, beide können Wunden schlagen oder erhalten.

```
Optional: Es wird nicht durch den Trefferwurf direkt entschieden, ob eine Wunde entsteht,
sondern erst wenn Schaden entsteht wird ein weiteres Mal gewürfelt, ob auch eine Wunde
entsteht.
```

Für mathematisch Interessierte: Um die Chance auf das Erhalten einer Wunde zu ermitteln, wurde unter Berücksichtigung der Extremwerte und des Mittelwertes angenommen (bzw. gesetzt), dass ein durchschnittlicher Charakter, der mit einem Schwert angegriffen wird, durchschnittlich X Wunden erhält, bevor er stirbt. X ist entsprechend folgender Tabelle:

Mortalitätsskala	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
Durchschnittliche Wunden vor dem Tod (X)	2	1,6	1,3	1	0,9	0,7	0,6	0,5	0,2	0,1

Dabei handelt es sich mathematisch um eine mehr oder weniger willkürliche Festsetzung. Aus dieser Festsetzung wurden die Wahrscheinlichkeiten für das Erhalten einer Wunde wie folgt abgeleitet:

Wahrscheinlichkeit eine Wunde zu erhalten = [Durchschnittliche Wunden vor dem Tod (X) * 100] / Mortalitätsskala

Die Wahrscheinlichkeit eine temporäre Wunde zu erhalten = Wahrscheinlichkeit eine Wunde zu erhalten / 2 --> Dabei immer der höhere Zahlenbereich
Die Wahrscheinlichkeit eine dauerhafte Wunde zu erhalten = Wahrscheinlichkeit eine Wunde zu erhalten / 2--> Dabei immer der niedrigere Zahlenbereich

Beispiele für Wunden

Folgende Beispiele sollten nur als Ideengeber dienen. Gerade wenn sich aus der Fiktion bestimmte Dinge anbieten oder die Spieler selbst passende Ideen einbringen, sollten diese dem Folgenden vorgezogen werden.

Allgemein können besonders dauerhafte Wunden abgebildet werden, indem ein Char in bestimmten Situationen einen regelmechanischen Nachteil bekommt (z.B: Mit einem lahmen Bein sind alle Rennen-Würfe erschwert).

Würfelwurf	**Temporäre Wunde**	**regeltechnischer Effekt**
1	Fleischwunde	Schmerzen und -10 auf alle körperlichen Proben.
2	Lähmung	Ein Körperteil ist nicht mehr/nur noch eingeschränkt nutzbar.



3	Blind	Der Charakter verliert seinen Seh-Sinn, was ggf. auch die Orientierung im Raum erschwert.
4	Taub	Der Charakter verliert die Fähigkeit etwas zu hören.
5	Atemnot	Der Charakter hat mühe Luft zu holen und kann keine anstrengenden Tätigkeiten mehr unternehmen.
6	Schwankungen vom Blutdruck	Der Charakter kann keine anstrengenden Tätigkeiten mehr unternehmen oder droht bei diesen in Ohnmacht zu fallen.
7	Schwach	-20 auf alle Proben, die Körperkraft erfordern.
8	Zittrig	-20 auf alle Proben, die Geschickte Finger erfordern.
9	Blutung	Der Charakter verliert regelmäßig Lebenspunkte (vgl. Erweitertes Kampfsystem)
10	Schwindel	-5 auf alle Handeln- und Wissens-Fähigkeiten; der Charakter at Koordination und Orientierungsschwierigkeiten und kann sich nur eingeschränkt konzentrieren.
11	Durchfall und Erbrechen	Der Charakter ist vorerst mit sich selbst beschäftigt und nur sehr eingeschränkt zu anderen Handlungen fähig.
12	Fieber	-5 auf alle Handeln- und Wissens-Fähigkeiten; der Charakter at Koordination und Orientierungsschwierigkeiten und kann sich nur eingeschränkt konzentrieren.

Würfelwurf	Dauerhafte Wunde	regeltechnischer Effekt
1	Fleischwunde	Schmerzen und -10 auf alle körperlichen Proben.
2	Lähmung	Ein Körperteil ist nicht mehr/nur noch eingeschränkt nutzbar.
3	Blind	Der Charakter verliert seinen Seh-Sinn, was ggf. auch die Orientierung im Raum erschwert.
4	Taub	Der Charakter verliert die Fähigkeit etwas zu hören.
5	Atemnot	Der Charakter hat mühe Luft zu holen und kann keine anstrengenden Tätigkeiten mehr unternehmen.
6	Schwankungen vom Blutdruck	Der Charakter kann keine anstrengenden Tätigkeiten mehr unternehmen oder droht bei diesen in Ohnmacht zu fallen.
7	Bruch	Ein Körperteil ist nicht mehr/nur noch eingeschränkt nutzbar.
8	Zerrung	-10 auf alle körperlichen Proben.
9	Verstauchng	-10 auf alle körperlichen Proben.
10	Amputation	Ein Körperteil fehlt. Diese Option sollte nur in äußersten Ausnahmefällen genutzt werden.

Beispiele für Umnachtungen

Folgende Beispiele sollten nur als Ideengeber dienen. Gerade wenn sich aus der Fiktion bestimmte Dinge anbieten oder die Spieler selbst passende Ideen einbringen, sollten diese dem folgenden vorgezogen werden.

Allgemein greifen Umnachtungen eher in das Charakter-Spiel des Spielers ein und haben seltener Regeltechnische Nachteile im Sinne von Erschwernissen auf Proben.

Würfelwurf	Temporäre Umnachtungen	Effekt
1	Panik-Attacke	Der Charakter erleidet eine Panik-Attacke und flieht vor dem Verursacher seiner Umnachtung.

2	Anfall von Raserei	Der Charakter greift zufällig alles in seiner Umgebung an - egal ob Freunde, Feinde oder Gegenstände.
3	Ohnmacht	Der Charakter verliert das Bewusstsein.
4	Verlust eines Sinnes (Hören oder Sehen)	Der Charakter verliert vorübergehend seinen Seh- oder Horchsinn.
5	Anfall von Paranoia	Der Charakter fühlt sich von allem und jedem Verfolgt. Was er einst für gute Freunde gehalten hat, "erkennt" er nun als Verschwörer gegen ihn.
6	Erstarren	Der Charakter erstarrt und ist von sich her nicht zu sinnvollen Reaktionen fähig.
7	Amnesie	Der Charakter vergisst vorübergehend die letzten W10 Stunden.
8	Hysterisches Lachen	Der Charakter ist völlig überfordert und bricht und Hysterie und überdrehtes Gelächter aus.
9	Stockholm-Syndrom	Der Charakter "erkennt", dass es nur einen Weg für ihn gibt, um zu überleben: Er muss sich mit seinem früheren Feind verbünden und ihm helfen.
10	Stimmen hören	Der Charakter hört plötzlich Stimmen, die andere nicht hören - dies können Zuflüsterungen ferner Wesenheiten sein, die vertrauten Stimmen lange verstorbener oder von nicht anwesenden Personen.
11	Halluzination	Der Charakter bildet nicht Dinge ein, die nicht da sind.

Würfelwurf	Dauerhafte Umnachtungen	Effekt
1	Phobie	Der Charakter entwickelt eine tiefsitzende Angst vor etwas (Feuer, Hunde, kleine Räume, Clowns, Enten, den Arbeitskolegen, ...).
2	Cholerik	Der Charakter wird zum Choleriker und neigt häufiger zu unkontrollierten Wutanfällen.
3	Dauerhafte Paranoia	Der Charakter wird dauerhaft paranoid und fühlt sich ständig verfolgt oder beobachtet.
4	Dauerhafte Amnesie	Der Charakter verliert dauerhaft einige Erinnerungen. Diese können auch weiter zurück liegen.
5	Dauerhaftes Stockholm-Syndrom	Der Charakter fühlt eine dauerhafte Verbundenheit zu seinem ehemaligen Gegner und unterwirft sich diesem.
6	Dissoziale Persönlichkeitsstörung	Der Charakter erhält psychopatischer Züge. Er ist noch in der Lage zu erkennen wie andere Menschen fühlen und denken doch es ist ihm egal. Er selbst ist wichtiger.
7	Stimmen hören	Der Charakter hört plötzlich Stimmen, die andere nicht hören - dies können Zuflüsterungen ferner Wesenheiten sein, die vertrauten Stimmen lange verstorbener oder von nicht anwesenden Personen.
8	Zwangsneurose	Der Charakter entwickelt ein übertriebenes Verhalten, das er nicht "abstellen" kann.
9	Halluzination	Der Charakter bildet nicht Dinge ein, die nicht da sind.
10	PTBS	Der Charakter leitet unter einer Post-Traumatischen-Belastungs-Störung. Er neigt zu unkontrolliertem Zittern, Panik-Attacken, Albträumen und dem Rückfall in schlimme Erinnerungen.

Beispiele für Verunglimpfungen

Folgende Beispiele sollten nur als Ideengeber dienen. Gerade wenn sich aus der Fiktion bestimmte Dinge anbieten oder die Spieler selbst passende Ideen einbringen, sollten diese dem folgenden vorgezogen werden.

Allgemein können Verunglimpfungen vor allem in der Form dargestellt werden, dass der Charakter gegenüber einer bestimmten Gruppe (z.B. Kollegen, Alle die gesehen haben wie er sich in der Bar betrunken hat, alle Christen, ...) einen bestimmten Ruf hat. Dieser muss nicht zwingend negativ sein, gereicht dem Charakter aber immer zum Nachteil. Dieser Nachteil kann entweder wie im folgenden Beispiel in der Fiktion bestehen oder soziale Proben gegenüber Mitgliedern der betroffenen Gruppe um 20 Punkte erschweren.

```
Beispiel:
Der Pirat Le-Planke steht im Ruf besonders großzügig zu sein, was an sich ja erst einmal etwas gutes ist ... allerdings nur so lange, bis genügend Leute davon erfahren und bei ihm um Geld betteln, ihn bestehlen oder vielleicht sogar erwartend, dass er ihnen selbstverständlich etwas von seinem Reichtum abgibt.
```

Würfelwurf	Temporäre Wunde	regeltechnischer Effekt
1	zu guter Ruf	Der Charakter hat einen eigentlich guten Ruf (s. Beispiel oben), der jedoch Situationen in der Fiktion erzeugt, die ihm zum Nachteil gereichen.
2	schlechter Ruf	Der Charakter hat bei einer bestimmten Gruppe einen schlechten Ruf. Alle sozialen Proben sind um 20 Punkte erschwert.
3	Abwertung/Ignoranz	Der Charakter wird wie ein Bettler erst einmal nicht weiter beachtet. Um sich die Aufmerksamkeit eines Zuhörers zu sichern, ist eine soziale Probe nötig.
4	nicht ernst nehmen	Der man glaubt dem Charakter nicht mehr und behandelt ihn wie einen Halluzinierenden oder ein Kind. Alle sozialen Proben sind um 20 Punkte erschwert.
5	Verachtung	Andere haben eine grundsätzlich schlechte Meinung über die Person des Charakters. Alle sozialen Proben sind um 20 Punkte erschwert.
6	Stadtgespräch	Jeder kennt den Charakter und weiß was er getan (oder unterlassen) hat. Überall redet man offen über ihn - zeigt mit dem Finger auf ihn. Auf diese Weise verunsichert sind alle Proben des Charakters um 5 Punkte erschwert.

Schaden auswürfeln

Optional kann der Schaden, anstatt wie oben angegeben als fester Wert, auch weiterhin ausgewürfelt werden. Es gelten die üblichen Schadensregeln des Grundregelwerks. Der verursachte Schaden wird dann entsprechend folgender Tabelle in die Anzahl an Slots, die der Charakter Schaden erleidet, umgerechnet.

verursachter Schaden	erwürfelter Schaden	Schadensquellen
1	0-20	Fäuste, improvisierte Waffen, kleine Knüppel
2	20-40	Dolche, Kurzschwerter, Beile
3	50-60	Schwerter, Äxte, Streithämmer, Speere, Hellebarden, Bögen, kleine Pistolen
4	60-80	Zweihändige Schwerter sowie Äxte und Streithämmer, Gewehre, Armbrüste, große Pistolen
5	80-100	Explosionen aus nächster Nähe, Scharfschützengewehre, Spreng- bzw. Splittermunition aus nächster Nähe

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 11. 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 Regel der Drei – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Die+Regel+der+Drei&oldid=30062`