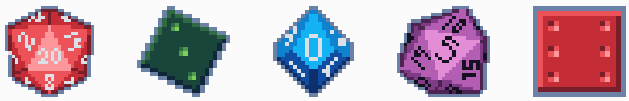
# EFFEKTE DER KAMPF- UND RUHMAKTIONEN

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 22. Oktober 2026





# INHALT

**How to be a Fantasyhero - 4. Heldenaktionen** ..... 3
- Überblick Kampf- und Ruhmaktionen ..... 3
- Effekte der Heldenaktionen ..... 5
- Überblick zu Zaubern ..... 11
- Effekte von Zaubern ..... 13
- Feedback? Support? ..... 13

# HOW TO BE A FANTASYHERO - 4. HELDENAKTIONEN

Charaktererstellung Regelanpassung Spielleitung Heldenaktionen

Das hier ist eine große Übersicht über Heldenaktionen und Zauber. Dabei liegt der Fokus darauf, dass du genauer einschätzen kannst, wie hoch die Kosten für bestimmte Fähigkeiten sind und wie die Effekte definiert werden.

## Überblick Kampf- und Ruhmaktionen

| Name | KP/RP-Kosten | Gesamtstufe | Aktionstyp | Heldentypen | Waffengattung/Bühnentalent |
|---|---|---|---|---|---|
| Lähmender Schlag | 3 | 1 | Bonusaktion | Kämpfer & Schurken | |
| Paralysierender Schlag | 7 | 4 | Bonusaktion | Kämpfer & Schurken | |
| Vernichtender Schlag | 10 | 8 | Aktion | Kämpfer & Schurken | |
| Verteidigungsposition I | 3 | 1 | Aktion | Kämpfer | |
| Verteidigungsposition II | 6 | 4 | Aktion | Kämpfer | |
| Verteidigungsposition III | 8 | 6 | Aktion | Kämpfer | |
| Kampfrausch I | 3 | 1 | Bonusaktion | Kämpfer | |
| Kampfrausch II | 8 | 6 | Bonusaktion | Kämpfer | |
| Kampfrausch III | 10 | 8 | Bonusaktion | Kämpfer | |
| Mächtiger Schlag I | 3 | 1 | Aktion | Kämpfer | |
| Mächtiger Schlag II | 7 | 3 | Aktion | Kämpfer | |
| Mächtiger Schlag III | 8 | 6 | Aktion | Kämpfer | |
| Furchterregender Schlag I | 3 | 1 | Bonusaktion | Kämpfer | |
| Furchterregender Schlag II | 7 | 4 | Bonusaktion | Kämpfer | |
| Furchterregender Schlag III | 8 | 6 | Bonusaktion | Kämpfer | |
| Anziehende Präsenz I | 4 | 2 | Bonusaktion | Kämpfer | |
| Anziehende Präsenz II | 6 | 4 | Bonusaktion | Kämpfer | |
| Mächtiges Stampfen I | 5 | 3 | Aktion | Kämpfer | |
| Mächtiges Stampfen II | 8 | 6 | Aktion | Kämpfer | |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Mächtiges Stampfen III | 10 | 8 | Aktion | Kämpfer | |
| Wilder Kriegsschrei I | 4 | 2 | Bonusaktion | Kämpfer | |
| Wilder Kriegsschrei II | 8 | 6 | Bonusaktion | Kämpfer | |
| Wilder Kriegsschrei III | 10 | 8 | Bonusaktion | Kämpfer | |
| Heimtückischer Hinterhalt I | 3 | 1 | Bonusaktion | Schurken | |
| Heimtückischer Hinterhalt II | 7 | 4 | Bonusaktion | Schurken | |
| Heimtückischer Hinterhalt III | 8 | 6 | Bonusaktion | Schurken | |
| Knalltraumatische Erfahrung I | 3 | 1 | Aktion | Schurken | |
| Knalltraumatische Erfahrung II | 6 | 4 | Aktion | Schurken | |
| Knalltraumatische Erfahrung III | 8 | 6 | Aktion | Schurken | |
| Falle | 4 | 2 | Bonusaktion | Schurken | |
| Pfeilsalve | 3 | 1 | Bonusaktion | Kämpfer & Schurken | |
| Pfeilsalve (Elementar) | 8 | 6 | Bonusaktion | Kämpfer & Schurken | |
| Pfeilsalve (Gift) | 8 | 6 | Bonusaktion | Schurken | |
| Pfeilsalve (Knockout) | 5 | 3 | Bonusaktion | Schurken | |
| Aufgeladener Schuss I | 3 | 1 | Aktion | Kämpfer & Schurken | |
| Aufgeladener Schuss II | 5 | 3 | Aktion | Kämpfer & Schurken | |
| Aufgeladener Schuss III | 8 | 6 | Aktion | Schurke | |
| Druchdringender Schuss | 8 | 6 | Aktion | Kämpfer & Schurken | |
| Kunstschuss | 6 | 4 | Bonusaktion | Kämpfer & Schurken | |
| Weitsprung | 4 | 2 | Aktion | Kämpfer & Schurken | |
| Überlegener Weitsprung | 6 | 4 | Aktion | Kämpfer & Schurken | |
| Inspiration | 3 | 1 | Bonusaktion | Barde | |
| Inspiration II | 4 | 2 | Bonusaktion | Barde | |
| Was kannst du nicht? | 3 | 1 | Bonusaktion | Barde | |
| Wohltuende Worte I | 4 | 2 | Aktion | Barde | |
| Scharfe Worte | 0 | 1 | Aktion/Standardangriff | Barde | |
| Nagende Worte | 6 | 4 | Bonusaktion | Barde | |
| Finte | 8 | 6 | Aktion | Barde | |
| Plappermaul | 4 | 2 | Bonusaktion | Barde | |
| Diplomat | 3 | 1 | Aktion | Barde | |
| Opportunismus | 4 | 2 | Bonusaktion | Barde | |
| Den Mob aufheitzen | 8 | 6 | Aktion | Barde | |
| Sozialer Kredit | 4 | 2 | Bonusaktion | Barde | |
| Narrenfreiheit | 5 | 3 | Aktion | Barde | |
| Einen höllisch guter Ruf | 8 | 6 | Aktion | Barde | |
| Schlangenbeschwörer | 4 | 3 | Aktion | Barde | |

## Effekte der Heldenaktionen

### Anziehende Präsenz I

Der nächste Angriff des Ziels muss gegen dich ausgeführt werden.

### Anziehende Präsenz II

Der nächste Angriff des Ziels und eines Verbündeten des Ziels müssen gegen dich ausgeführt werden.

### Lähmender Schlag

Wenn du deinen Gegner mit einem Waffen (Waffenlos) Nahkampfangriff triffst kann sich dieser in seiner nächsten Runde nur um die Hälfte seiner Bewegungsrate fortbewegen.

### Paralysierender Schlag

Wenn du deinen Gegner mit einem Waffen (Waffenlos) Nahkampfangriff triffst kann sich dieser in seiner nächsten Runde nicht bewegen und keinen Angriff ausführen.

### Vernichtender Schlag

Wenn du deinen Gegner mit einem Waffen (Waffenlos) Nahkampfangriff triffst kann sich dieser in seiner nächsten Runde nicht bewegen, keinen Angriff in seiner Runde ausführen und wird um 6 Felder zurückgeschleudert. Er beginnt seine nächste Runde liegend. Die Parade des Gegners ist entsprechend deines allgemeinen Wertes in Handeln erschwert.

### Verteidigungsposition I

Du kannst versuchen alle Angriffe gegen dich mithilfe von Paradewürfen, die um 1W10 (5%) erleichtert sind, abzuwehren.

### Verteidigungsposition II

Du kannst versuchen alle Angriffe gegen dich mithilfe von Paradewürfen, die um 2W10 (10%) erleichtert sind, abzuwehren. Wirst du durch den Gegner durch einen erfolgreichen Angriff getroffen erleidest du 1W10 (1) weniger Körper - Schaden.

### Verteidigungsposition III

Du kannst versuchen alle Angriffe gegen dich und Verbündete auf benachbarten Feldern mithilfe von Paradewürfen, die um 2W10 (10%) erleichtert sind, abzuwehren. Wenn dich ein Gegner dennoch trifft, erleidest du 2W10 (2) weniger Körper - Schaden.

### Kampfrausch I

Du kannst du in deiner Runde einen weiteren Nahkampfangriff ausführen, vorausgesetzt deine erste Aktion in der Runde war ebenfalls ein Nahkampfangriff.

### Kampfrausch II

Du kannst du in deiner Runde zwei weitere Nahkampfangriff ausführen, vorausgesetzt deine erste Aktion in der Runde war ebenfalls ein Nahkampfangriff. Da du dich aber auf den Angriff fokussierst bekommt deine nächste Parade einen Malus von 2W10 (10%).

### Kampfrausch III

Du kannst du in deiner Runde zwei weitere Nahkampfangriff ausführen, vorausgesetzt deine erste Aktion in der Runde war ebenfalls ein Nahkampfangriff. Da du dich aber auf den Angriff fokussierst bekommt deine nächste Parade einen Malus von 2W10 (10%). Bei einem kritischen Treffer erhält der Gegner unabhängig davon wieviele Slots er übrig hat den Zustand blutend. Sollte sich ein Gegner durch den ersten der beiden zusätzlichen Angriffe oder durch einen Angriff in der vorherigen Runde in diesem Zustand befinden, dann kann er durch den darauffolgenden Angriff direkt getötet oder Kampfunfähig gemacht werden.

### Mächtiger Schlag I

Das Ziel erleidet zusätzlich 1W10 (1) Körper-Schaden durch deinen normalen Angriff.

### Mächtiger Schlag II

Das Ziel erleidet zusätzlich 2W10 (2) Körper - Schaden durch deinen normalen Angriff.

### Mächtiger Schlag III

Das Ziel erleidet zusätzlich 3W10 (3) Körper - Schaden durch deinen normalen Angriff. Der Gegner muss eine Probe auf **Athletik** ablegen, die entsprechend deines allgemeinen Begabungswert in Handlung erschwert ist. Gelingt die Probe nicht, gilt der Gegner als liegend.

### Furchterregender Schlag I

Der nächste Angriff deines Ziels kann nicht gegen dich ausgeführt werden, außer dem Gegner gelingt eine Probe auf **Beruhigen**.

### Furchterregender Schlag II

Der nächste Angriff deines Ziels kann nicht gegen dich ausgeführt werden, außer dem Gegner gelingt eine Probe auf **Beruhigen**. Das Ziel gilt bis ihm oder einem Verbündeten dieser Wurf gelingt als "verängstigt".

### Furchterregender Schlag III

Der nächste Angriff deines Ziels kann nicht gegen dich oder einen Verbündeten deiner Wahl in einem zu dir anliegenden Feld ausgeführt werden, außer dem Gegner gelingt eine Probe auf **Beruhigen**. Dieser Wurf ist allerdings entsprechend deiner allgemeinen Begabung in Soziales erschwert ist. Gelingt dieser Wurf nicht, gilt das Ziel bis zum Ende des Kampfs als "verängstigt".

### Mächtiges Stampfen I

5 Meter Radius, Flächenangriff. Alle Kreaturen und zerbrechliche Objekte im Wirkungsbereich erleiden 1W10 (1) Körper - Schaden und müssen eine Probe auf **Athletik** absolvieren (sofern möglich). Gelingt ihnen die Probe bleiben sie auf den Beinen und erleiden die Hälfte des Schadens. Scheitern sie beginnen sie ihre nächste Runde auf dem Boden und gelten als liegend.

### Mächtiges Stampfen II

10 Meter Radius, Flächenangriff. Alle im Wirkungsbereich erleiden 2W10 (2) Körper - Schaden und müssen eine Probe auf **Athletik** absolvieren. Gelingt es ihnen bleiben sie auf den Beinen und erleiden die Hälfte des Schadens. Scheitern sie beginnen sie ihre nächste Runde auf dem Boden und gelten als liegend.

## Mächtiges Stampfen III

15 Meter Radius, Flächenangriff. Alle im Wirkungsbereich erleiden 3W10 (3) Körper - Schaden und müssen eine Probe auf **Athletik** absolvieren. Gelingt es ihnen bleiben sie auf den Beinen und erleiden die Hälfte des Schadens. Scheitern sie beginnen sie ihre nächste Runde auf dem Boden und gelten als liegend. Dieser Angriff kommt einem Erdbeben gleich, was mit einer 50% Wahrscheinlichkeit Gebäude zum Einsturz bringen kann und zerbrechliche Gegenstände mittlerer und kleiner Größenkategorie zerstört, welche direkten Kontakt zum Boden haben.

## Wilder Kriegsschrei I

Sobald deine Körper Lebenspunkte angegriffen wurden lässt dich der Schmerz und das Adrenalin zum Berserker werden. für 4 Kampfrunden machst du mit deinen Nahkampfangriffen zusätzlich 2W10 (2) Körper - Schaden. Du erleidest nur noch den halben Waffenschaden durch normale Nahkampfangriffe (minimal 1 Körper - Schaden). Nach Ablauf der 4 Runden musst du eine **beruhigen** Probe werfen, um die Kontrolle zurückzuerlangen und wieder einen normalen Angriff auszuführen. Gelingt dieser Wurf nicht bist du für eine Runde erschöpft. Das heißt, dass du dich nur um die Hälfte deiner Bewegungspunkte bewegen kannst und nur freie Aktionen einsetzen kannst.

## Wilder Kriegsschrei II

für 5 Kampfrunden machen deine Nahkampfangriffe zusätzlich 2W10 (2) Körper - Schaden. Du erleidest nur noch den halben Waffenschaden durch normale Nahkampfangriffe. Während deines Zuges erhältst du zusätzlich Bewegungspunkte entsprechend deiner Geistesblitzpunkte in der Handeln Begabungskategorie. Nach Ablauf der 5 Runden musst du eine **beruhigen** Probe werfen, um die Kontrolle zurückzuerlangen und wieder einen normalen Angriff auszuführen. Gelingt dieser Wurf nicht bist du für eine Runde erschöpft. Das heißt, dass du dich nur um die Hälfte deiner Bewegungspunkte bewegen kannst und nur freie Aktionen einsetzen kannst.

## Wilder Kriegsschrei III

Dir ist jedes Mittel recht um den Kampf zu gewinnen oder wenigstens deinem Gegner so viel Schaden zuzufügen wie es nur möglich ist. Bis zum Ende des Kampfes kannst du nicht Ohnmächtig werden. Mit deinen Nahkampfangriffen machst du zusätzlich 3W10 (3) Körper - Schaden und du erleidest nur noch den halben Schaden durch jede Art des Angriffs. Während deiner Kampfrunde erhältst du zusätzlich Bewegungspunkte entsprechend deiner Geistesblitzpunkte in der Handeln Begabungskategorie. Wenn du diese Fähigkeit einsetzt bist du für keine soziale Interaktion empfänglich (ob von Verbündeten oder Gegnern). Der Effekt endet mit dem Tod deines Charakters oder mit dem Ende des Kampfes. Sofern du unter 10 Lebenspunkten den Kampf beendest fällst du sofort in Ohnmacht.

## Heimtückischer Hinterhalt I

Du kannst versuchen dich mit **Heimlichkeit** zu verstecken. Gelingt es dir oder bist du bereits versteckt, dann kannst du diese Fähigkeit einsetzen. Startest du jetzt einen Angriff auf den Gegner erleidet das Ziel zusätzlich 1W10 (1) Körper - Schaden durch einen Nah- oder Fernangriff. Dieser zusätzliche Schaden bleibt bestehen, bis dich das Ziel durch eine erfolgreiche Probe auf **Wahrnehmung** entdeckt hat. Der Malus ergibt sich aus der Differenz zwischen dem was du in der Fähigkeit Heimlichkeit hast und was du für deinen Heimlichkeitswurf geworfen hast.

## Heimtückischer Hinterhalt II

Du kannst versuchen dich mit **Heimlichkeit** zu verstecken. Gelingt es dir oder bist du bereits versteckt, dann kannst du diese Fähigkeit einsetzen. Startest du jetzt einen Angriff auf den Gegner erleidet das Ziel zusätzlich 2W10 (2) Körper - Schaden durch einen Nah- oder Fernangriff. Dieser zusätzliche Schaden bleibt bestehen, bis dich das Ziel durch eine erfolgreiche Probe auf **Wahrnehmung** entdeckt hat. Der Malus ergibt sich aus der Differenz zwischen dem was du in der Fähigkeit Heimlichkeit hast und was du für deinen Heimlichkeitswurf geworfen hast.

## Heimtückischer Hinterhalt III

Du kannst versuchen dich mit **Heimlichkeit** zu verstecken. Gelingt es dir oder bist du bereits versteckt, dann kannst du diese Fähigkeit einsetzen. Startest du jetzt einen Angriff auf den Gegner erleidet das Ziel zusätzlich 3W10 (3) Schaden durch einen Nah- oder Fernangriff. Dieser zusätzliche Schaden bleibt bestehen, bis dich das Ziel durch eine erfolgreiche Probe auf **Wahrnehmung** entdeckt hat. Der Malus ergibt sich aus der Differenz zwischen dem was du in der Fähigkeit Heimlichkeit hast und was du für deinen Heimlichkeitswurf geworfen hast.

## Knalltraumatische Erfahrung I

Flächenangriff, 5 Meter Radius. Du wirfst einige Knallfrösche, die für eine Ablenkung sorgen. jeder Charakter in diesem Radius muss eine Probe auf **Wahrnehmung** absolvieren. Gelingt der Wurf nicht gilt das Ziel als verwirrt.

## Knalltraumatische Erfahrung II

Flächenangriff, 10 Meter Radius. Du wirfst einige Knallfrösche, die für eine Ablenkung sorgen. Jeder Charakter in diesem Radius muss eine Probe auf **Wahrnehmung** absolvieren. Gelingt der Wurf nicht gilt das Ziel als verwirrt und für 2 Runden taub.

## Knalltraumatische Erfahrung III

Flächenangriff, 10 Meter Radius. Du wirfst einige Knallfrösche, die für eine Ablenkung sorgen. Jeder Charakter in diesem Radius muss eine Probe auf **Wahrnehmung** absolvieren. Gelingt der Wurf nicht gilt das Ziel als verwirrt und für 2 Runden taub. Zusätzlich erleiden alle Ziele innerhalb des Radius 2W10 (2) Flammen bzw. Körper - Schaden.

## Falle

Du legst eine Falle aus, die bei einer Berührung ausgelöst wird. Die Falle kann nur ein Ziel betreffen, welches durch die Aktivierung 2W10 (2) Schaden erleidet. Die nächste Runde muss der Gegner versuchen sich mit **Fingerfertigkeit** oder **Athletik** aus der Falle zu befreien, oder er erleidet konstant 1W10 (1) Körper - Schaden für jede weitere Runde, die er in der Falle verbringt. Die Falle kann auch vorbereitet und versteckt werden, der Gegner kann jedoch als Aktion eine Probe in **Wahrnehmung** ablegen, um die Falle zu entdecken. Die Falle kann auch so präpariert werden, dass sie Geist - Schaden machen, um sich von einem solchen Effekt zu lösen muss der Gegner entweder einen **Arkana** oder **Naturkunde** -wurf machen, je nachdem wie die Falle präpariert wurde.

*SL - Hinweis*

Sollten die Spieler*innen interessante Ideen für einen speziellen Trigger haben oder gewisse Konditionen einbauen möchten, dann erlaube einen Wurf auf **Handwerk** oder eine ähnlich angemessen wirkende Fähigkeit. Durch einen Misserfolg sollte die Falle nicht, nicht funktionieren (die Spieler*in hat schließlich KP ausgegeben), sondern das Opfer der Falle könnte beispielsweise einen Vorteil bei dem Entschärfen oder der Wahrnehmung der Falle erhalten.

### Pfeilsalve I

Du kannst einen weiteren normalen Fernkampfangriff ausführen.

### Pfeilsalve (Elementar)

Du kannst einen weiteren normalen Fernkampfangriff ausführen, welcher bei einem Erfolg das Ziel in Brand stecken kann.

### Pfeilsalve (Gift)

Du kannst einen weiteren normalen Fernkampfangriff ausführen. Bei einem Erfolg ist das Ziel vergiftet.
*SL - Hinweis*
Dieser Pfeil kann auch gegen Gegenstände, wie Lebensmittel oder Fässer eingesetzt werden, wodurch mehrere Ziele vergiftet werden können.

### Pfeilsalve (Knockout)

Du kannst einen weiteren normalen Fernkampfangriff ausführen. Bei einem Erfolg bekommt das Ziel nicht tödlichen Schaden und es beginnt die nächste Runde als liegend. Bei einem kritischen Treffer ist das Ziel umgehend Ohnmächtig, auch wenn noch keiner der Pools auf 0 reduziert wurde. Ein bereits bewusstloses Ziel kann durch diese Fähigkeit nicht getötet werden, ein schlafender Gegner jedoch geweckt werden.

### Aufgeladener Schuss

Der Pfeil macht zusätzlich 1W10 (1) Körper - Schaden.

### Aufgeladener Schuss II

Der Pfeil macht zusätzlich 2W10 (2) Körper - Schaden.

### Aufgeladener Schuss III

Der Pfeil macht zusätzlich 3W10 (3) Körper - Schaden.

### Weitsprung

Der Charakter kann die Hälfte seiner Bewegungspunkte für einen Weitsprung nutzen. Der Weitsprung ignoriert Gegner und Hindernisse auf der zurückgelegten Strecke. Gegner können einen Gelegenheitsangriff ausführen.

### Überlegener Weitsprung

Der Charakter nutzt alle seine Bewegungspunkte für einen Weitsprung. Der Weitsprung ignoriert Gegner und Hindernisse auf der zurückgelegten Strecke. Gegner können keine Gelegenheitsangriff ausführen. Der überlegene Weitsprung kann sowohl vertikal, als auch horizontal eingesetzt werden.

### Durchdringender Schuss

Der Pfeil macht zusätzlich 3W10 (3) Schaden. Falls das Ziel durch den Schuss getötet wird geht der überschüssige Schaden auf den nächsten Gegner in einer geraden Linie hinter dem Ziel über, da der Pfeil oder Bolzen das Ziel durchbohrt.

### Kunstschuss

Die Reichweite des Schützen wird für diesen Schuss verdoppelt, oder die Probe wird bei einer normalen Distanz um 4W10 (20%) erleichtert.

### Inspiration

Würfelproben eines Verbündeten werden um 1W10 (5%) erleichtert

### Inspiration II

Würfelproben eines Verbündeten werden um 2W10 (10%) erleichtert

### Was kannst du nicht?

Du darfst 1W10 (5%) auf eine beliebige Würfelprobe (außer Schaden) rechnen

### Wohltuende Worte I

Außerhalb des Kampfes bewirken deine Worte, dass deine Verbündeten jeweils innerhalb von 10 Minuten 3W10 (3) Körperlichen Schaden regenerieren. Diese Fähigkeit kann allerdings keine tödlichen Wunden heilen oder Amputationen rückgängig machen.

### Scharfe Worte

Du sprichst eine herabwürdigende Beleidigung oder führst eine diffamierende Geste gegen das Ziel, welches eine erfolgreiche **beruhigen** Probe ablegen muss, damit dessen Prestige nicht 1W10 (1)Prestige - Schaden erleidet.

### Nagende Worte

Nach erfolgten scharfen Worten erleidet das Ziel zusätzlich 1W10 (1) Geist - Schaden und fühlt sich von deinen Worten besonders angegriffen. Es muss eine **Beruhigen** Probe bestehen mit der es dem Effekt widerstehen kann, ansonsten hat der Gegner neben dem Schaden auch eine Erschwernis um 1W10 (5%) bei seiner nächsten Attacke oder Probe.

### Finte

Du nutzt eines deiner Bühnentalente um deinem Gegner abzulenken, und so einen Angriff für einen Verbündeten vorzubereiten. Du gewährst deinem Verbündeten einen weiteren 1W100 Wurf sollte dieser scheitern. Gelingt deinem Verbündeten der Treffer auf Anhieb, ohne den zweiten W100 würfeln zu müssen, wird sein Treffer automatisch ein kritischer Erfolg.

### Plappermaul

Du kannst ein weiteres mal Scharfe Worte nutzen.

### Diplomat

Du kannst versuchen eine eskalierte Situation mit einem Kontrahenten wieder zu *beruhigen*. Ein Gegner wird von dir in eine soziale Situation gezogen und kann dich währenddessen nicht angreifen. Die soziale Situation endet augenblicklich sobald der Gegner von einem deiner Verbündeten attackiert wird.

### Opportunismus

Du kannst einem Gegner, der gerade von einem deiner Verbündeten angegriffen wurde, einen Malus von 2W10 (10%) auf dessen Parade oder auf dessen nächsten Angriff geben und machst selber bei deinem nächsten Angriff auf selben Gegner zusätzlich 2W10 (2) Körper - Schaden.

### Den Mob anheizen

Du kannst die Anzahl von 1W10 (5) Zivilisten auf deine und die Seite deiner Verbündeten ziehen. Sie werden sich mit euch solidarisieren, verfügen aber immernoch über einen freien Willen! Die Moral der Zivilisten ist von deinem Talent **Auftreten** abhängig. Solltest du einen regulären Erfolg erzielen, ergreifen die Zivilisten spätestens mit dem ersten Toten in ihren Reihen, die Flucht. Gelingt dir ein kritischer Erfolg werden sie erst dann die Flucht ergreifen, wenn ihre Zahl um die Hälfte geschrumpft ist.

### Sozialer Kredit

Es ist dir möglich mithilfe deiner Prominenz Kostenvergünstigungen von 2W10 (10) Währung bei Händlern zu erwirken

### Narrenfreiheit

Geldstrafen nach begangenen Verbrechen, fallen um 2W10 (10) günstiger aus.

### Einen höllisch guter Ruf

Deine Kunst scheint selbst Kreaturen aus den dunkelsten Tiefen der Unterwelt zu gefallen. Es soll dir erlaubt sein auch eine soziale Probe im Bezug auf Unholde zu werfen, die normalerweise nicht mit sich "verhandeln" lassen würden.

### Prediger

Besonders bei gläubigen Wesen fallen deine Worte auf fruchtbaren Boden. Obwohl du nicht über religiöses Wissen verfügst kannst du versuchen Geistliche mit einer Erleichterung von 2W10 (10%) leichter überzeugen.

### Schlangenbeschwörer

(WIP)

## Überblick zu Zaubern

In der folgenden Tabelle sind zunächst alle Zaubersprüche aufgelistet, welche in dem Modul Zauberei verwendet werden. Weitere Zaubersprüche befinden sich in der Bearbeitung und werden mit ihren konkreten Effekten ergänzt.

| Name | Schule | Manakosten | Schaden | Reichweite | Aktionstyp | Stufe | Schadensart |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Standardangriff | keine | keine | 2W10 (2) | 10M | Aktion | 0 | Geist |
| Schild | Hüter | 3 | / | Berührung | Bonusaktion | 1 | |
| Dornen | Hüter | 5 | 1W10 (1) | Berührung | Aktion | 2 | Körper |
| Steinhaut | Hüter | 7 | / | Berührung | Bonusaktion | 3 | |
| Barriere | Hüter | 9 | / | 5 m Kubus | Aktion | 4 | |
| Spiegelschild | Hüter | 11 | siehe Effekt | Berührung | Bonusaktion | 5 | |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Heilende Hände | Hüter | 3 | / | Berührung | Bonusaktion | 1 | |
| Stärkung | Hüter | 6 | / | Berührung | Aktion | 2 | |
| Wohltat | Hüter | 9 | / | 50 m | Aktion | 3 | |
| Regeneration | Hüter | 12 | / | Berührung | Aktion | 4 | |
| Leben | Hüter | 15 | / | Berührung | Aktion | 5 | |
| Glück | Übernatürlich | 3 | / | Berührung | Bonusaktion | 1 | |
| Intuition | Übernatürlich | 5 | / | Berührung | Bonusaktion | 2 | |
| Eingebung | Übernatürlich | 7 | / | Berührung | Bonusaktion | 3 | |
| Erleuchtung | Übernatürlich | 9 | / | Berührung | Aktion | 4 | |
| Göttliche Gunst | Übernatürlich | 12 | / | 50 m | Aktion | 5 | |
| Pech | Übernatürlich | 3 | / | 30m | Bonusaktion | 1 | |
| Missgeschick | Übernatürlich | 5 | / | 30m | Bonusaktion | 2 | |
| Aussetzer | Übernatürlich | 6 | / | 30m | Bonusaktion | 3 | |
| Unheil | Übernatürlich | 8 | / | 30m | Bonusaktion | 4 | |
| Verhängnis | Übernatürlich | 10 | / | 30m | Bonusaktion | 5 | |
| Tanzende Lichter | Macht | 3 | / | 50m | Bonusaktion | 1 | |
| Maskerade | Macht | 6 | / | Berührung | Bonusaktion | 2 | |
| Antlitz | Macht | 7 | / | Selbst | Bonusaktion | 3 | |
| Hirngespinst | Macht | 8 | / | 50m | Bonusaktion | 4 | |
| Unsichtbarkeit | Macht | 10 | / | Selbst | Bonusaktion | 5 | |
| Grauen | Macht | 3 | / | 25m | Bonusaktion | 1 | |
| Telepathie | Macht | 3 | / | 50m | Bonusaktion | 2 | |
| Vergessen | Macht | 7 | 2W10 (2) | 50m | Aktion | 3 | Geist |
| Raserei | Macht | 9 | 3W10 (3) | 35m | Aktion | 4 | Geist |
| Marionette | Macht | 12 | 4W10 (4) | Sicht | Aktion | 5 | Geist |
| Erdwall | Elemente | 3 | / | 50m | Aktion | 1 | |
| Ranken | Elemente | 5 | 3W10 (3) | 50m | Aktion | 2 | Körper |
| Mine | Elemente | 6 | 3W10 (3) | 30m | Bonusaktion | 3 | Körper |
| Steinbombe | Elemente | 9 | 5W10 (5) | 30m | Aktion | 4 | Körper |
| Sumpfgase | Elemente | 10 | 5W10(5) | 50m | Aktion | 5 | Geist |
| Windstoß | Elemente | 3 | / | 30m | Bonusaktion | 1 | |
| Nebelwand | Elemente | 4 | / | Sicht | Bonusaktion | 2 | |
| Hagel | Elemente | 6 | 4W10 (4) | 50m | Aktion | 3 | Körper |
| Lichtbogen | Elemente | 8 | 3W10 (3) | 50m | Aktion | 4 | Geist |
| Blitzschlag | Elemente | 12 | 6W10 (6) | 50m | Aktion | 5 | Körper |
| Rost | Zerstörung | 3 | / | 5m, Sicht | Bonusaktion | 1 | |
| Blöße | Zerstörung | 6 | 1W10 (1) | 10m | Aktion | 2 | Geist |
| Zu Staub | Zerstörung | 8 | / | 1m, Sicht | Bonusaktion | 3 | |
| Schwäche | Zerstörung | 10 | 2W10 (2) | 5m | Aktion | 4 | Geist |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Altern | Zerstörung | 12 | 3W10 (3) | 3m | Aktion | 5 | Körper |
| Kochendes Blut | Zerstörung | 3 | 3W10 (3) | 30m | Aktion | 1 | Körper |
| Pesthauch | Zerstörung | 5 | 2W10 (2) | 30m | Aktion | 2 | Geist |
| Gift | Zerstörung | 6 | 1W10 (1) | 30m | Aktion | 3 | Körper |
| Krämpfe | Zerstörung | 9 | 5W10 (5) | 30m | Aktion | 4 | Geist |
| Lebensraub | Zerstörung | 12 | 6W10 (6) | 30m | Aktion | 5 | Körper |
| kleine Tiergestalt | Wandlung | 3 | / | Selbst | Bonusaktion | 1 | |
| verbesserte Tiergestalt | Wandlung | 3 | / | Selbst | Aktion | 2 | |
| Überlegene Tiergestalt | Wandlung | 6 | / | Selbst | Aktion | 3 | |
| Bestiengestalt | Wandlung | 9 | / | Selbst | Aktion | 4 | |
| Verbesserte Bestiengestalt | Wandlung | 12 | / | Selbst | Aktion | 5 | |
| Totenlicht | Wandlung | 3 | / | Selbst | Bonusaktion | 1 | |
| Vertrauter | Wandlung | 4 | / | Selbst | Bonusaktion | 2 | |
| Knecht | Wandlung | 5 | / | Selbst | Bonusaktion | 3 | |
| Tor zur Geisterwelt | Wandlung | 6 | / | 100m | Aktion | 4 | |
| Dämon | Wandlung | 8 | / | Selbst | Aktion | 5 | |

## Effekte von Zaubern

Die hier aufgeführten Effekte basieren auf Lehren und Zaubern in dem Zauberei-Modul, durch das veränderte zustande kommen der Lebenspunkte im How to be a Fantasyhero - 1. Charaktererstellung müssen allerdings weitreichende Anpassungen im Bezug auf die Manakosten und Schadenswerte vorgenommen werden.

## Feedback? Support?

Wenn du mir Feedback geben möchtest oder aktiv unter die Arme greifen möchtest, dann kannst du dich jederzeit bei mir via Discord auf dem HtbaH Server kontaktieren (Der Herr Dings).

# LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 22. 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. How to be a Fantasyhero - 4. Heldenaktionen – `https://howtobeahero.de/index.php?title=How+to+be+a+Fantasyhero+-+4.+Heldenaktionen&oldid=28486`