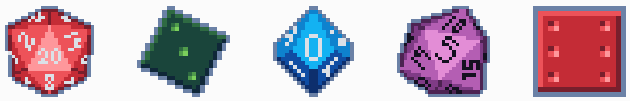
GEMEINSCHAFTLICHE PROBEN

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 17. Oktober 2026





INHALT

Gemeinschaftliche Proben 3
- Newmans Gemeinschaftliche Proben 3
- Laserators Kombinationsprobe 3
- Kombinationsprobe V2 4
- Kombinationswürfe(von Lyncation) 5

GEMEINSCHAFTLICHE PROBEN

Newmans Gemeinschaftliche Proben

Es kann passieren, dass manche Proben, die der Spielleiter verlangt, auch gemeinschaftlich gelöst werden können. Immer, wenn die Charaktere sich bei Proben unterstützen wollen und der Spielleiter erlaubt, dass sich mehrere Charaktere an einer Probe beteiligen, kommt es zu gemeinschaftlichen Proben. Das kann z.B. passieren, wenn ein schwerer Stein weggerollt werden muss oder die Helden gemeinsam die Bücher der Bibliothek nach Informationen durchsuchen. Ob man bei einer Probe Hilfe bekommen kann und wieviele Spieler sich an einer bestimmten Probe beteiligen dürfen, entscheidet der Spielleiter aufgrund der Logik.

Mechanik

Zuerst wird von allen Charakteren, die an der gemeinschaftlichen Probe beteiligt sind, ein Hauptcharakter gewählt, der seine Probe am Ende wirft. Alle anderen sind unterstützende Charaktere und werfen ihre Proben zuerst. Gelingt die unterstützende Probe eines Helfers, verleiht dieser Erfolg dem Hauptcharakter bei seiner finalen Probe einen Bonus, in Höhe des allgemeinen Handeln-Wertes des Unterstützers. Am Ende wirft dann der Hauptcharakter seine Probe mit allen Boni, die er von den erfolgreichen Helfern bekommt.

Beispiel

Tom und Bill versuchen gemeinschaftlich, das Auto zu reparieren, das bei der Flucht beschädigt wurde. Tom hat Mechanik 60 und einen allgemeinen Handeln-Wert von 20. Bill hat Mechanik 40 und einen allgemeinen Handeln-Wert von ebenfalls 20. Sie entscheiden sich, dass Tom, der einen höheren Wert hat, die Hauptprobe wirft. Das bedeutet, dass zuerst alle anderen ihre Probe werfen (in diesem Fall nur Bill). Bill würfelt eine 33, was unter seinem Wert von 40 auf Mechanik liegt, und hat somit einen Erfolg. Nun wirft Tom die Hauptprobe auf seinen Mechanik-Wert von 60 plus den Bonus von 20 (allgemeiner Handeln-Wert von Bill), weil Bill seine Probe geschafft hat.

Laserators Kombinationsprobe

Kombinationsproben sind Proben, die aus mehreren einzelnen Proben bestehen. Aus wievielen und aus welchen Proben eine Kombinationsprobe besteht, ist von verschiedenen Faktoren abhängig.

- Dauer
- Art der Sache
- Anzahl der beteiligten Personen
- Schwierigkeit
- ...

Kombinationsproben sind auch gut für Tätigkeiten, die aus mehreren Talenten gebildet werden. Um das Ergebnis besser zu bestimmen, eignet sich auch die genauere Einteilung von Proben. Bei Kobinationsproben ist es nicht zwangsläufig der Fall, dass eine misslungene Probe zum Scheitern der Kombinationsprobe führt. Der Spielleiter sollte hier nach Ermessen handeln. Man sollte am Beginn der Probe festhalten, wie viele gescheiterte Proben zum entgültigem Scheitern der Kombinationsprobe führen. Es ist allerdings immer so, dass eine gescheiterte Probe zum Erschweren anderer Proben führt. Eine

kritisch gescheiterte Probe sorgt allerdings sofort fürs Scheitern. Generell gilt, dass 1 von 4 Proben scheitern dürfen, wenn die anderen Proben geschafft werden. Sinnvoll sind Kombinationsproben beispielsweise bei Gruppenaufgben oder längeren Aufgaben.

Beispiel:

Jeronima (SC) möchte einen Roboter bauen, der simple Aufgaben erfüllen kann. Die Materialen hat sie dabei. Da dies länger dauert, entscheidet der Spielleiter auf eine Kombinationsprobe aus 2 Proben auf das Talent „Maschinenbau“ und 2 Proben auf das Talent „Programmieren“. Sie hat beim Talent „Maschienenbau“ einen Wert von 80 und auf das Talent „Programmieren" einen Wert von 70. Da sie aber nicht die optimalen Voraussetzungen erfüllt, ist es um 20 erschwert. Jeronima würfelt eine 47 (geschafft), Jeronima würfelt eine 78 (nicht geschafft). Die nachfolgenden Proben werden um 10 erschwert, Jeronima würfelt eine 28 (geschafft). Jeronima würfelt eine 37 (geschafft). Ergebnis: Die Kombinationsprobe ist gelungen

Kombinationsprobe V2

Im Prinzip deckt die zweite Version meiner Kombinationsprobe genau das selbe ab, Funktioniert nur anders. Hier werden die Werte der einzelnen Talente zusammengerechnet und dann auf den entsprechenden Wert mit der entsprechenden Anzahl an Würfeln gewürfelt. Es bleibt hier dabei, dass 10% des insgesamten Werts einen kritischen Erfolg ergeben. Der kritische Misserfolg hängt ganz von den Anzahl der Würfeln ab. Es ist der Maximalwert - 10% des Würfelwerts.

Formeln zum Rechnen

```
Wert 1 + Wert 2 + Wert 3 +... =insgesammter Wert auf den Gewürfelt wird (x 10%
=kritischer Erfolgswurf)
Anzahl der Werte x 100 = Maximalwert  - 10% x insgesammter Wert =Kritischer
Misserfolswurf
```

Beispiel

Hauki, Freddi und Joschua möchten gerne zusammen schleichen. Hauki und Freddi haben einen Wert von 40 Joschua einen Wert von 65. Sie machen eine Kombinationsprobe auf Schleichen

```
Wert 1 (40) + Wert 2 (40) + Wert 3 (65) = insgesammter Wert (145)
```

Jetzt würfelt sie zu dritt mit 3 Würfeln auf diesen Wert: Hauki würfelt eine 55 Freddi eine 34 und Joschua eine 56 ergibt insgesammt ein Würfelergebnis von 145 Ergebnis: sie Haben die Probe geschafft. Ein kritischer Erfolg wäre in diesem Fall bei einem insgesammten Ergebnis von 15 (10% des Wertes) gewesen. Ein kritischer Misserfolg bei einem Insgesammten Ergebnis von 285 (Maximales Ergebnis (300) - 10% (15)) gewesen.

- **Optional zu kritischen Erfolgen und Misserfolgen:** Um die Wahrscheinlichkeit für einen kritischen Erfolg / Misserfolg zu steigern kann man es machen, dass wenn gleich oder mehr als die Hälfte der einzelnen Proben, im einzelnen, ein kritischer Erfolg /Misserfolg ist, die gesammte Probe als kritischer Erfolg/Misserfolg zählt. Wichtig ist, dass die Probe beim kritischen Erfolg geschafft ist und beim kritischen Misserfolg nicht geschafft ist, damit sie dann als solche Zählt

Kombinationswürfe(von Lyncation)

Ein Charakter

Wenn eine Aktion durch eine andere Begabung oder ein Hintergrundwissen durch z. B. Den Beruf erleichtert werden könnte, kann ein Kombinationswurf erfolgen.

Ein Beispiel für diese Aktion kommt aus einer der P&P folgen: Sollte ein Arzt nicht auf 2 Werte würfeln, wenn er versucht eine Kniescheibe kaputt zu schlagen, da er das Wissen über die Anatomie hat und so einen Vorteil?

Trifft dies zu wird 2 mal gewürfelt. Der erste Wurf ist auf den Wert, der genutzt wird um den eigentlichen zweiten Wurf zu erleichtern (genauer im Beispiel).

Gelingt dieser, **werden 20% des Wertes** auf die Begabung des zweiten Wurfes gerechnet. Bei einem **kritischem Erfolg** sind es 30%.

Ein nicht gelingen verändert nichts (da der Charakter ja Keinen Nachteil durch zusätzliches Wissen haben sollte, kann aber dem Spielleiter überlassen werden).

bei einem **kritischem Fehlschlag irrt sich der Charakter** und erschwert sich seinen folgenden zweiten Wurf um 20%.

Beispiel

Ein Beispiel. Der Arzt will ein Knie schlagen Bzw zerschlagen und hat auf Schlagen einen Wert von 40. Da er aber unter der Begabung Wissen „Anatomie 60“ hat, versucht er einen Kombinationswurf: Er würfelt eine 44, schafft den Wurf also. 20% des Wertes 60 (12) werden jetzt auf Schlagen gerechnet (52).

Formel

2.Wurf [Wert1+{20% vom 1.Wurf(Wert2)}]

-> (Schlagen)40+(20% von(Anatomie)60)=52

Jetzt muss beim 2. Wurf eine 52 oder weniger gewürfelt werden.

Jeder Kombinationswurf kann erleichtert werden. Wenn der Spielleiter eine Erleichterung von z. B. 20 vergibt und danach ein Kombinationswurf ausgesprochen wird, dann wird der Wert 52 um weitere 20 erleichtert (72).

Ein Kombinationswurf muss immer mit dem Spielleiter abgesprochen werden, ob es Sinn macht.

Wurf ohne entsprechende Fähigkeit

Gibt es keine entsprechende Fähigkeit, es würde aber Sinn machen (als Arzt zu wissen wie die menschliche Anatomie ist), wird der Begabungswert verdoppelt und der Rest wie oben beschrieben errechnet.

Z. B. Wenn ein Arzt einen Wert von 18 Wissen hätte, ist trotzdem anzunehmen, dass Grundlegendes wie die Anatomie vorhanden sein sollte.

Also nehmen wir den Wissenswert x2.

Jetzt haben wir Wissen 36. Gelingt ein W100 Wurf auf diesen Wert, nehmen wir wie oben beschrieben *20% -> 7,2.* Hier wird wie immer kaufmännisch gerundet, also würde auf den Wert Schlagen 40 die 7 aufgerechnet. *Gibt es keine entsprechende Fähigkeit ist ein kritischer Erfolg / Misserfolg weiterhin der normale Wert der verbessert wird, auch bei einem Gelingen des 1. Wurfes:*

Wurf 1 gelingt. Es werden 7 auf schlagen addiert. Der 2. Wurf ist eine 00 und 05, also eine 5. Bei einem normalen Wert von 47 wäre das mit 10% des Wertes ein kritischer Erfolg. Da aber keine Fähigkeit vorlag, sondern auf den Allgemeinen Wert gewürfelt wurde ist es ein normaler Erfolg da der Wurf unter 10% des Grundwertes Schlagen sein muss.

Kombinationswürfe sind vor allem dann sinnvoll, wenn der Spielleiter einen Wurf nicht erleichtert, man seine Chancen aber erleichtern will.

Probe mit mehreren Charakteren (Gruppenprobe)

Alles bleibt wie oben beschrieben, nur ist der 1. Wurf diesmal von einem Charakter auf einen Wert, mit dem er unterstützen möchte.

Beispiel

Hauki mit dem Wert Programmieren 30 versucht eine Türe zu hacken. Einer der anderen Charakter hätte einen ähnlichen Wert, zB Hacking, Informatik o. ä. um zu unterstützen von 70. Anstatt es Hauki zu verbieten oder die Aktion des anderen Charakters zu verschwenden, kann dieser unterstützen.

Er würfelt auf 70 eine 05. Ein kritischer Erfolg. Damit bekommt Hauki auf seinen Wert (30) 21 Bonus(30% von 70). Jetzt würfelt Hauki auf den Wert 51.

Dadurch kann Teamplay und gemeinsame Lösungswege mehr in das Spiel eingebunden werden. Die Kombinationsprobe und die Gruppenprobe kann aber auch unabhängig voneinander ins Spiel genommen werden.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 17. 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. Gemeinschaftliche Proben – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Gemeinschaftliche+Proben&oldid=28202`