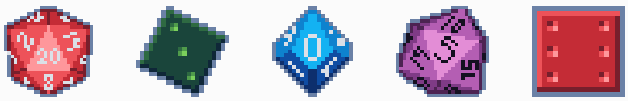
HOW TO BE A FANTASYHERO - 1. CHARAKTERERSTELLUNG

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



INHALT

How to be a Fantasyhero - 1. Charaktererstellung 3
Wie du ein Fantasyhero wirst 3
Schritt 1: Welchem Volk gehörst du an? 4
Schritt 2: Welcher Heldentyp bist du? 4
Schritt 3: Auswahl der Fähigkeiten 10
Schritt 4: Wahl deiner Heldenaktion 16
Schritt 5: Waffen und Rüstung 19
Schritt 6: Anfangsausrüstung 19
Schritt 7: Stufenaufstieg 20
Schritt 8: Feinschliff 22
Feedback? Support? 24

HOW TO BE A FANTASYHERO - 1. CHARAKTERERSTELLUNG

Charaktererstellung Regelanpassung Spielleitung Heldenaktionen

Diese Sammlung richtet sich an Spieler*innen und Spielleiter*innen, die eine Kampagne in einem generischen Fantasysetting spielen wollen. Euer Setting muss selbstverständlich nicht jedes High-Fantasy Klischee erfüllen. Generisch bedeutet in diesem Zusammenhang nur, dass ihr die Regeln nehmen könnt und genauso gut in einer Dark Fantasy oder Low Fantasy Kampagne spielen könnt. Hauptsache Fantasy!

In dem ersten Teil dieses Kompendiums widmen wir uns der Charaktererstellung. Dabei werden ausgehend von dem Grundregelwerk neue Mechaniken eingeführt, die euch als Spieler*innen und Spieleleiter*innen erweiterte Möglichkeiten im Bezug auf den **Kampf** und das **Rollenspiel** geben sollen. Die wichtigste Neuerung sind dabei die **HELDENAKTIONEN**. Bei der Auswahl der Heldenaktionen, solltest du dir nach der Lektüre des entsprechenden Abschnitts diesen Artikel anschauen, wo du eine Übersicht zu den einzelnen Effekten der jeweiligen Heldenaktionen und die auf das System angepassten Zaubersprüche findest. Einzelne Teile dieser Erweiterung lassen sich auch in eine bereits mit dem Grundregelwerk begonnene Kampagne einfügen. Diese Abschnitte sind entsprechend farblich markiert.

Für die Verwendung dieses Moduls sind keine anderen Würfel abseits von W100 und W10 notwendig.

Wie du ein Fantasyhero wirst

Die Charaktererstellung läuft hier in den folgenden Schritten ab:

1. **Welchem Volk gehörst du an?** Zusammen mit der SL überlegst du dir, welchem Volk in der Spielwelt du angehören möchtest.
2. **Welcher Heldentyp bist du?** Überlege dir ein Charakterkonzept und eine passende Hintergrundgeschichte. In welche der drei Kategorien lässt sich dein Charakterkonzept eher einordnen? Kämpfer, Magienutzer oder Barde?
3. **Auswahl der Fähigkeiten**. Du kannst dir Punkte in den verschiedenen Fertigkeitsgruppen geben und darüber hinaus Spezialisierungen, welche deinem Charakter situationsabhängige Boni geben.
4. **Wahl der Heldenaktionen**. Abhängig von deinem Archetypen erhältst kannst du aus Fähigkeiten wählen und schaltest Charakteroptionen frei.
5. **Anfangsausrüstung**. Je nachdem welchen Archetypen du gewählt hast, bekommst du eine Anfangsausrüstung
6. Zusätzlich kannst du dir **Charakteristiken** überlegen, die deinen Charakter in einer einem Fantasysetting interessant machen
7. **Stufenaufstieg**. Mit jeder weiteren Stufe erhöhen sich deine Möglichkeiten indem du neue Heldenaktionen und Zauber erlernen kannst

Mit jeder weiteren Stufe, verbessert sich dein Charakter automatisch, dennoch musst du hier und da einige wichtige Entscheidungen treffen und natürlich solltest du dir eine Hintergrundgeschichte überlegen, die Anreize dafür liefert, warum dein Charakter ein episches Abenteuer erleben möchte oder zu diesem Leben gezwungen ist. Das klingt erstmal nach einer ganzen Menge, aber in den folgenden Schritten wird dir alles erklärt, was du für die Charaktererstellung wissen musst.

Schritt 1: Welchem Volk gehörst du an?

Zunächst sollte die Frage gestellt werden, ob es sich bei dem Charakter überhaupt um einen Menschen handelt. Das ist sehr stark davon abhängig, was in dem jeweils bespielten Setting oder Spielwelt etabliert ist. Die Zugehörigkeit zu einem dieser Völker ist für das Rollenspiel oder den Charakterhintergrund vielleicht spannender, als für die Frage wie die Werte sich zusammensetzen. Wenn man wirklich möchte, dass die Zugehörigkeit eine Rolle in den Werten eines Charakters spielt, dann sollten sich Spieler*in und Spielleitung (SL) zusammen Charakteristiken überlegen, wie zum Beispiel in Vor- und Nachteile gezeigt wird. Weitere Beispiele für unterschiedliche Fantasyspezies findest du in dem Modul Zufällige Charaktererstellung.

In der Community wird ständig an Settings und Spielwelten gebastelt, vielleicht findest du auch hier unter den Settings eine für dich passende Welt in der du und deine Freunde epische Taten vollführen können. Es ist natürlich auch vollkommen legitim eine bereits etablierte Spielwelt aus anderen Rollenspielen, Filmen, Serien oder Videospielen zu verwenden, in der die Abenteuer stattfinden können. Auf das Design der Spielwelt und Worldbuilding und entsprechende Zusatzregeln soll in Teil 3 eingegangen werden (WIP).

Beispiele: klassische Völker im Fantasygenre

- Elfen
- Zwerge
- Gnome
- Orks
- Goblins
- Halblinge

Schritt 2: Welcher Heldentyp bist du?

„*Heldsein*“ ist keine sonderlich beschreibende oder zufriedenstellende Berufsbezeichnung und bietet keine brauchbare Orientierung, wozu dein Charakter in der Lage ist. Ein Beruf verrät eher was ein Charakter gelernt hat und nicht was seine Veranlagung ist. Wenn man jedoch erste Überlegungen zu einem Beruf anstellt (z.B. Soldat, Dieb, Gelehrter usw.) lässt sich relativ schnell identifizieren welchem „*Heldentypus*“ der Spieler*innencharakter (SC) entsprechen könnte.

Die Archetypisierung der einzelnen Heldentypen

- Du bist ein Berserker, Ritter, Jäger, Samurai oder Musketier, daraus ließe sich der Archetyp: **Kämpfer** oder **Schurke** ableiten, wenn du entsprechend viele Fähigkeiten in der Begabung Handeln hast.
- Der Beruf ist Alchemist, Zauberer, Hexe, Druide oder Priester, daraus lässt sich der Heldentyp: **Magienutzer** ableiten, wenn du entsprechend viele Fähigkeiten in der Begabung Wissen hast.
- Der Beruf ist Politiker, Barde oder Diplomat, daraus lässt sich der Heldentyp **Barde** ableiten, wenn du entsprechend viele Fähigkeiten in der Kategorie Soziales hast.

Die Kategorien sind absichtlich allgemein gefasst, sollte der Spieler oder die Spielerin trotzdem Probleme haben sich einem dieser Archetypen zuzuordnen, dann kann auch darüber gesprochen werden, welche Fähigkeiten favorisiert werden und später auf diesen Schritt zurückgekommen werden. Eine Festlegung ist jedoch für die Wahl bzw. das Freischalten der Heldenaktionen notwendig. Falls es den Spieler*innen

grundsätzlich schwer fallen sollte einen konkreten Beruf zu benennen, dann leite sie zu den hier aufgelisteten Spielwiese: Archetypen weiter. Hier bekommen sie auch Vorschläge, welche Fähigkeiten sie sich passend zu den entsprechend angegebenen Archetypen geben könnten.

Was können die Heldentypen?

Die Heldentypen sind vergleichbar mit dem, was in anderen Regelwerken als eine "Klasse" bezeichnet wird. Er liefert dir Informationen über die Grundfähigkeiten eines Charakters. Diese Grundfähigkeiten sollen den Spieler*innen konkretere Werkzeuge liefern und sie nicht zwingend in ihrer Kreativität einschränken. Das Ziel ist es also, dass du mit deinem Charakter über deine Fertigkeiten hinaus heroische Taten auf deiner Heldenreise vollführen kannst. Es gibt jedoch gewisse Standards, die unabhängig davon gelten für welchen Heldentypen du dich entscheiden solltest.

Bewegung

Grundsätzlich gelten in der Berechnung der Bewegungspunkte die gleichen Regeln, wie in dem Modul Bewegung aufgezeigt. Der große, aber durchaus entscheidende Unterschied besteht in der Aufteilung der Kampfrunde in Aktionen und, dass es sich bei der Bewegung eines Charakters **nicht** um eine Aktion handelt. Das Überwinden eines Hindernisses wird als Aktion betrachtet. Die Bewegung welche davor und danach stattfinden kann, jedoch nicht.

Aktionen

Bewegung ist keine Aktion. Anders als in Erweitertes Kampfsystem wird Bewegung nicht als **Aktion** betrachtet. Stattdessen wird hier angenommen, dass sich jeder Charakter innerhalb seiner Runde entsprechend seiner Bewegungspunkte, bewegen kann und diese Bewegung auch aufsplitten kann. Wenn der Charakter seine Aktion nutzt um einen Gegner im Nahkampf zu attackieren und sich danach aus dessen Nahkampfreichweite entfernt erhält der Gegner einen Gelegenheitsangriff.

(Reguläre) Aktion. Sobald eine Würfelprobe abgelegt werden muss, handelt es sich um eine Aktion. Das gilt gleichermaßen für die Interaktion mit einem NSC, wo der Spielende versucht zu *überzeugen*, wie für einen Angriff mit einem *Bogen*.

Bonusaktion. Der Unterschied zu freien Aktionen besteht darin, dass freie Aktionen jeder Charakter vollführen kann, während die Bonusaktionen auch immer von dem Heldentypen abhängig sein können. *Mächtiges Stampfen* kann zum Beispiel nicht von einem Magienutzer eingesetzt werden. Die Benutzung von Items kann auch als Bonusaktion betrachtet werden, sofern diese nicht zu komplex sind. Möchte ein Charakter mit einem komplizierteren Konstrukt interagieren sollte eine Würfelprobe absolviert werden. Ein Charakter kann auch auf seine Aktion verzichten um eine weitere freie Aktion auszuführen, um beispielsweise mit einem NSC in einer Kampfsituation in Verhandlungen zu treten. Die SL hat das letzte Wort darüber zu entscheiden, ab wann eine Würfelprobe angemessen erscheint und ab wann es sich um eine freie Aktion handelt.

freie Aktion. Eine freie Aktion besteht dann, wenn keine Würfelprobe absolviert werden muss. Z.B. wenn ein Charakter einen Gegenstand aufheben möchte, etwas in seine Taschen stopfen möchte oder die geführte Waffe wechseln möchte.

Kampfmanöver sind keine Heldenaktionen. Die Kampfmanöver und Zustände aus Erweitertes Kampfsystem werden im Detail mi zweiten Teil (Regelanpassungen) behandelt. Die Heldenaktionen der Kampfaktionen sind nicht mit den "Kampfmanövern" gleichzusetzen, denn ein Kampfmanöver kann unabhängig davon welcher Heldentyp gewählt wurde, von jedem Charakter im Spiel eingesetzt werden.

Heldenaktion können Aktionen oder Bonusaktionen sein. Jede Heldenaktion ist entweder eine Aktion zum Beispiel in Verbindung mit einem Angriff oder eine Bonusaktion, welche nach oder vor einer Bonusaktion von einem Charakter vollzogen werden kann. Sofern du als SL planst weitere Heldenaktionen

zu erfinden (und das Prinzip gilt das auch für Zaubersprüche), dann musst du dir die Frage stellen, ob es sich beispielsweise um einen mächtigen Angriff handelt -> Aktion, oder um eine Fähigkeit handelt, die beispielsweise losgelöst von einer Aktion stattfinden kann und eher eine unterstützende Funktion hat.

Lebenspunkte

Die Lebenspunkte sind nicht einfach 100, wie in der regulären Charaktererstellung. Sie setzen sich basierend auf den Handeln, Wissen und Sozial Begabungen, aus 3 Werten zusammen. Diese Wertepools setzen sich aus **Körper**, **Geist** und **Prestige** zusammen, die ein Charakter nach einem Treffer verliert. Das Modul "Die Regel der Drei" befindet sich noch in Arbeit, ist aber im Grunde die Basis. Um **Power Gaming** zu verhindern, sollte nur einmal bei der Ermittlung der Geistesblitzpunkte aufgerundet werden dürfen. Durch Nachteile und Vorteile können die Basiswerte beeinflusst werden, jedoch ist dies davon abhängig, ob die SL dem spezifischen Nachteil zustimmt.

Körper

Der Körperpool steht stellvertretend für die körperlichen Vitalwerte eines Charakters. Es ist wahrscheinlich der naheliegendste der drei Wertepools und das was man sich am ehesten unter "Lebenspunkten" vorstellt. Sie werden meistens durch Waffenangriffe reduziert. Ein Kämpfer oder ein Schurke beginnt in diesem Wert mit einem zusätzlichen Punkt, während andere Heldentypen einen Basiswert von 1 haben. Die Anzahl der Geistesblitzpunkte in der Begabung Handeln werden zusätzlich auf die Anzahl der Punkte aufgerechnet.

Ein Beispiel

```
Henry spielt Harald von Riga einen Kämpfer mit einem allgemeinen Handeln Wert von 20. Aus
den 20 Punkten lassen sich 2 Geistesblitzpunkte ableiten. Da Henry sich für den Kämpfer
Heldentypen entschieden hat startet er demnach mit 2 + 2 = 4 Punkte in Körper. Da Henry
allerdings ein wirklich äußerst kompetenten Kämpfer spielen möchte, verteilt er seine
zusätzlichen 50 Punkte in Handeln und gibt sich zudem einen Vorteil von 30 Punkten in
seine Fähigkeit Waffen. Dadurch verliert er zwar 30 Punkte in Wissen, kann dadurch jedoch
einen weiteren Punkt in Körper ergänzen. Dadurch hat er jetzt: 2 + 3 = 5 Körperpunkte.
```

Geist

Geist spiegelt die Lebenspunkte wider, die Auskunft über den mentalen Zustand eines Charakters geben. Ein Magienutzer startet in diesem Wert mit einem zusätzlichen Punkt, während andere Heldentypen einen Basiswert von 1 haben. Die Anzahl der Geistesblitzpunkte in der Begabung Wissen werden zusätzlich auf die Anzahl der Punkte aufgerechnet.

Ein Beispiel

```
Anya spielt Jennifer von Langenberg eine Magierin mit einem allgemeinen Wissen Wert von
10. Aus diesen 10 Punkten lässt sich 1 Geistesblitzpunkt ableiten. Da Anya sich für den
Magienutzer entschieden hat startet sie demnach mit 2 + 1 Punkte in Geist. Harald
hingegen hat (durch einen Nachteil von 30 Punkten) nur 7 Punkte in dem allgemeinen Wissen
Wert und keine abgeleiteten Geistesblitzpunkte, weswegen er sich sich mit einem Punkt in
Geist zufriedengeben muss.
```

Prestige

Prestige ist wahrscheinlich der abstrakteste Wert von allen bisher genannten. Man könnte ihn synonym als *sozialer Kredit*, *gesellschaftliches Ansehen* oder schlicht als *Ruf* beschreiben. Ein Schurke beginnt in diesem Wert mit einem zusätzlichen Punkt, sofern er/sie in Soziales fokussiert ist. Andere Heldentypen haben

einen Basiswert von 1 haben. Die Anzahl der Geistesblitzpunkte in der Begabung Soziales werden zusätzlich auf die Anzahl der Punkte aufgerechnet.

Ein Beispiel

```
Joey spielt Tausendschön einen Minnesänger mit einem allgemeinen Soziales Wert von 15. Da sich Joey für einen Schurken mit der Fokussierung in der Begabung Soziales entschieden hat und 50 weitere Punkte in Soziales investiert, erhält er einen zusätzlichen Punkt in Prestige. Er startet demnach mit 2 (Basiswert) + 2 (Geistesblitzpunkte) in Prestige.
```

Das Erleiden von Schaden

Jeder Punkt der Lebenspunkte entspricht umgerechnet einer vollen 10er Stelle. Das bedeutet, man könnte die 4 Punkte in Körper von *Harald* auch in 40 Lebenspunkte übersetzen und umgekehrt. Demnach kann der Schaden ausgewürfelt werden und entsprechend der 10er Stelle, welche kaufmännisch gerundet dem Würfelergebnis am nächsten ist, müssen die entsprechenden Slots aufgelöst werden. Es muss also bei Ergebnissen zwischen 1 und 4 abgerundet und bei Ergebnissen zwischen 5 und 10 aufgerundet werden. Als Grundregel gilt jedoch, dass der Schaden einer Waffe immer mindestens einen Punkt Schaden macht. Ein erfolgreicher Angriffswurf kann also nie in keinen Schaden resultieren.

Beispiel: Schadenstabelle

Schaden	umgerechnete Anzahl der Würfel	Schadensart
1	1W10	improvisiert
2	2W10	leicht
3	3W10	mittel
4	4W10	schwer
5	5W10	sehr schwer
6	6W10	ernst
7	7W10	heftig
8	8W10	desaströs
9	9W10	vernichtend
10	10W10	tödlich

Bei **Kreaturen** bietet es sich für die Spielleitung an festzulegen, welchen Schaden das Monster durchschnittlich macht. Je nach Level sollte der Schaden angemessen sein. Das Balanceing ist primär von der Zusammensetzung der Gruppe und ihren Gesamtpunkten abhängig.

Ein Beispiel

```
Harald wird von einem Werwolf angegriffen, welcher ihn mit seiner Angriffsaktion trifft. Harald konnte nicht rechtzeitig parieren und der Wolf fährt ihm mit seinen scharfen Krallen über den Oberkörper. Die SL wirft 2W10+5 Körperschaden für den Werwolf. Dieser würfelt eine 2 + 1 (+5) = 8, wodurch Harald (1) improvisierten Schaden erleidet. In der Initiative ist als nächstes der Barde Tausendschön dran, welcher sieht was für Probleme sein Kollege vorhin bei der Parade hatte. Er attackiert den Werwolf mit der Heldenaktion Scharfe Worte. Er bezeichnet ihn als die unansehnliche Kreuzung zwischen einer Bulldogge und einem Windhund. Provoziert durch diese Beleidigung muss der Werwolf eine beruhigen Probe ablegen, um nicht die Fassung vor seinen Artgenossen (den Wölfen, die ihn unterstützen) zu verlieren. Er scheitert und erleidet 1W10 (1) improvisierten
```

```
Prestigeschaden. Durch eine 10 (1) verliert er seinen letzten Prestige Punkt und gilt als
Angeschlagen.
```

Überschüssiger Schaden

Kommt es zu überschüssigem Schaden, dann wird dieser auf einen der verbleibenden Pools übertragen. Die Wahl auf welchen Pool der überschüssige Schaden übertragen wird wird von dem Spielenden getroffen.

Die Drei Zustände

Charaktere verlieren im Verlauf eines Kampfes unweigerlich an Punkten, sei es durch die Konfrontation mit Flüchen, moralischen Dilemma Situationen oder der stumpfen Keule eines Ogers. Wie stark ein Kampf Spuren hinterlassen kann zeigt sich anhand der 3 Zustände, in die ein Charakter gerät sobald seine Punkte auf 0 sinken. Der Zustand ist dabei nicht von der Art der Punkte abhängig, sondern von der Reihenfolge in welcher der Charakter sein Leben verliert. Demnach können auch zuerst die Prestige, dann die Geist und erst danach die Punkte in Körper auf 0 sinken und es hätte den gleichen Effekt, wenn es um die Nachteile geht, die ein Charakter erleidet. Wie man den Verlust von Prestigepunkten und Geistespunkten narrativ begleiten kann, darauf geht das Modul Spielwiese:Die Regel der Drei genauer ein. Jeder dieser Pools kann im Verlauf des Spiels auf 0 sinken. Wenn einer dieser Pools auf 0 sinkt, dann gilt der Charakter als Angeschlagen, bei zweien als Blutend und bei dreien als Hilflos.

Regeneration

Für die Regeneration wird zwischen mehreren Arten unterschieden, wie die Charaktere verlorene Slots wiedererlangen können.

1. Durch **heilende Zaubersprüche**, welche entsprechend der gewürfelten Augenzahl oder eine bestimmte Anzahl an Punkten wiederherstellen.
2. Durch eine **einstündige medizinische Behandlung der Wunden**, können die drei Zustände aufgehoben werden und der Charakter die Anzahl seiner Basisslots wiedererlangt. Die Anzahl der Basisslots verändert sich nicht im weiteren Spielverlauf, auch wenn der Charakter im Zuge des Stufenaufstiegs weitere Punkte erlangen kann. Die Behandlung der Wunden muss zu den Verletzungen passen und es ist ein Erfolg in Naturkunde oder Erste Hilfe notwendig.
3. **Einleiten einer Erholungsphase**. In der Erholungsphase können die Charaktere pro Stunde, die sie mit der Erholung verbringen drei Punkten und einen Geistesblitzpunkt regenerieren.
4. **Optional: Epische Ausdauer**. Sobald die Bedrohung in einem Kampf ausgeschaltet ist, kommen alle "hilflosen" Charaktere entsprechend ihrer Basisslots wieder zurück ins Spiel und können durch heilende Magie und Naturkundewürfe ihre zusätzlichen Slots regenerieren, ohne eine Erholungsphase einleiten zu müssen. Diese Option sorgt zwangsläufig für weniger Unterbrechungen und die Spielenden sind weniger gehemmt aufgrund niedriger Punkte Kämpfe zu scheuen.

Verteilung zusätzlicher Lebenspunkte (Stufenaufstieg)

Da Schadenswürfe mit einem W10 ausgeführt werden können, wären 4 Punkte in dem besten Pool, verhältnismäßig wenig. Aus diesem Grund können die Charaktere bemessen an ihrem Level zusätzliche Punkte verteilen. Mit jedem Levelaufstieg erhalten die Spieler*innen weitere Punkte, die sie in Körper, Geist und Prestige verteilen dürfen. Diese weiteren Punkte sind von dem Schwierigkeitsgrad des Spiels abhängig.
Ein Beispiel

```
George möchte seine epische Fantasykampagne nicht erst mit ein paar Goblins, sondern
direkt mit mächtigen Untoten als Gegner starten lassen. Da seine Spieler*innen Kit, Peter
und Maisie, jedoch nur einmal im Monat spielen können, würde es Jahrzehnte dauern, bis
sie auf diese epischen Gegner treffen. George entscheidet also, dass sie ihre Kampagne
auf Stufe 5 beginnen. Das bedeutet, dass die Spieler*innen zusätzlich zu ihren
```

```
Basiswerten, 4 x 9 = 36 zusätzliche Slots verteilen können. Kit spielt einen Kämpfer.
Seine Basiswerte ergeben 3+2 = 5 Körper, 1+1 = 2 Geist, 1+1 = 2 Prestige. Er möchte, dass
sein Charakter sehr oft daran erinnert wird, dass er nichts wisse. Er verteilt 12 auf
Prestige, neuer Wert = 14 Prestige, 7 auf Geist, neuer Wert = 9 Geist und die restlichen
17 auf Körper, neuer Wert = 22 Körper. Jetzt kann er sich beruhigt in Kämpfe gegen Untote
werfen und gleichzeitig die Intrigen der Welt aushalten.
```

Je nach Spielstil kann man die Anzahl der zusätzlichen Punkte pro Level entsprechend erhöhen oder reduzieren. Wer ein besonders schwieriges oder tödliches Spiel leiten möchte, könnte auch komplett darauf verzichten, dass überhaupt zusätzliche Punkte verteilt werden dürfen. In der folgenden Tabelle gibt es drei vorgeschlagene Modi, welche den Anstieg der Punkte veranschaulichen. Dabei beschreibt die erste Spalte die **Gesamtstufe** eines Charakters, während die darauffolgenden einem Spielmodus entsprechen und der Gesamtzahl der bis zu diesem Zeitpunkt zu verteilenden Punkte entspricht:
Tabelle

Gesamtstufe	Einfach	Normal	Schwer
1	0	0	0
2	9	6	3
3	18	12	6
4	27	18	9
5	36	24	12
6	45	30	15
7	54	36	18
8	63	42	21
9	72	48	24
10	81	54	27

Was es bedeutet ein Heldentyp zu sein

Falls es dir nicht unlängst aufgefallen ist heißt das Regelwerk "How to be a Hero" und nicht: "wie du ein ganz normaler Typ ohne besondere Eigenschaften sein kannst", deshalb hier nochmal ein kurzer Exkurs, wenn es um die grundlegenden Erwartungen geht, die du an einen Charakter stellen kannst, den du hiermit kreierst. Sollten diese Grundprämissen nicht zu dem Abenteuer oder der Kampagne passen, die du leiten möchtest, dann ist es nicht wirklich empfehlenswert diese Art der Charaktererstellung zu nutzen.

Fantasyhero in a Nutshell

Du bist kompetent und hast Potenzial. Ein Stufe 1 Kämpfer sollte nicht von einem austauschbaren Bauern umgehauen werden können, ebenso wenig wie ein Stufe 1 Magienutzer eine Lektion in seinem Steckenpferd der arkanen Künste von einem Erstsemester erhalten sollte. Als Held hat man, ob durch eine Prophezeiung, eine direkte Leitung zu einem höheren Wesen oder jahrelanges exzessives Training und einen eiserenen Willen, das Potenzial, wovon andere nur träumen.

Du machst einen Unterschied. Durch die Fähigkeiten mit denen sich ein SC von einem NSC unterscheidet sollte ein SC auf der Welt Spuren hinterlassen. Dein Charakter ist es, welcher durch seine Taten über das Schicksal von Mikrokosmen oder Universen, das entscheidende Element ist, auf das es ankommt. Eine ganze Kampagne kann alleine um dieses Thema kreisen, dass verschiedenste Kräfte, welche das Potenzial in den Heldencharakter sehen, versuchen ihn zu Entscheidungen zu motivieren, die verheerende Folgen für die Welt haben können.

Andere blicken zu dir auf, wieder Andere fürchten dich. Die Wahrnehmung der Spielwelt im Bezug auf deinen Charakter kann durchaus so sein, dass du dich erst in Szene setzen musst, um dir einen Ruf zu verdienen. Grundsätzlich ist jedoch die Annahme, dass das Handeln deines Charakters und die Wahrnehmung durch die Spielwelt einen Mythos formt. Weniger abstrakt formuliert: Es ist von den Taten deines Charakters abhängig ob dich die Spielwelt als Held oder Schurke wahrnimmt. Natürlich muss hier keine schwarz-weiß Moral gezeichnet werden, es kann natürlich auch Gruppen geben, denen du und deine taten egal bist. Wichtig an diesem Punkt ist jedoch: du solltest nicht allen Egal sein. Auch wenn dein Charakter eher der edgy, unangepasste Underdog ist, so wird auch ihm, selbst wenn es von ihm/ ihr ungewollt ist, eine Art der Heldenverehrung zum Teil. Das kann natürlich auch in die andere Richtung im Sinne einer schurkischen Kampagne gehen, aber auch als Schurke gibt es vielleicht Gruppen, die sich mit dem Charakter trotz seiner Taten identifizieren können.

Schritt 3: Auswahl der Fähigkeiten

Mehr Punkte: 500 statt 400

Insgesamt dürfen für einen **Stufe 1 Charakter 500 Punkte** ausgegeben werden. Das sind 100 Punkte mehr, als in dem Grundregelwerk, was auch damit zusammenhängt, dass man für den Erwerb von Heldenaktionen mindestens einen Grundwert von 50 Punkten in den Fertigkeitsgruppen Waffen, Arkana oder Auftreten verfügen muss.

Fokussiert und nicht-Fokussiert

Dieser Aspekt dient dem einfachen Zweck, dass kein Charakter der Stufe 1 eine Fähigkeit hat, die er mit einer 100% Wahrscheinlichkeit bestehen kann und auch auf höheren Stufen gilt dieser Grundsatz. Das was er oder sie aus den Fähigkeiten herausholen kann, ist von der Gesamtstufe abhängig. Mit jedem Stufenaufstieg steigt der Maximalwert, den man verwerten kann. Alle überschüssigen Punkte werden bemessen an diesem Maximalwert ignoriert. Grundsätzlich liegt das Maximum, das ein Charakter erreichen kann, bei seiner **fokussierten Begabung**. Die fokussierte Begabung wird über die Zuordnung in einen der drei Archetypen ermittelt und liegt bei 95%.

Ein Beispiel

Thomas hat einen 90 Punkte in Waffen, Athletik und Wahrnehmung investiert, wodurch er insgesamt auf einen allgemeinen Wert von 27 in Handeln kommt. Dem Grundregelwerk zufolge hätten alle drei Werte jetzt eine über 100 prozentige Chance des Erfolgs. Obwohl er Kämpfer ist und Handeln fokussiert, kann er jedoch mit seinem Stufe 1 Charakter zu Beginn der Kampagne 85 Punkte ausschöpfen, weswegen er die Werte nochmal anpasst.

Proben sollen spannend bleiben

Bei der nicht-fokussierten liegt der maximale Grenzwert bei 85 Punkten. Dadurch bleiben Proben bei einer 5% oder 15% Chance des Scheiterns insgesamt spannend und die SL muss nicht bei allen Proben durch einen Malus intervenieren.

Definition

Fokussiert. Der Maximalwert, welcher für eine Fähigkeit gewertet werden kann, liegt ab der ersten Stufe bei **85**. Der allgemeine Begabungswert darf nur auf Spezialisierte Fähigkeiten aufaddiert werden, außer es wird bei einer einzelnen Probe ein Geistesblitzpunkt ausgegeben. Fähigkeitspunkte über dieser Schwelle

Nicht Fokussiert: Der Maximalwert, welcher für eine Fähigkeit gewertet werden kann, liegt ab der ersten Stufe bei **65**. der allgemeine Begabungswert darf nur auf Spezialisierte Fähigkeiten aufaddiert werden. Für die Nicht-fokussierten Begabungen steigt der Maximalwert um je 2 Punkte.

Gesamtstufe	Fokussiert	Nicht-Fokussiert
1	85	65
2	86	67
4	87	69
6	88	71
8	89	73
10	90	75
12	91	77
14	92	79
16	93	81
18	94	83
20	95	85

Allgemeiner Wert, Fertigkeitsgruppen und Spezialisierungen

Dieses System hat den Vorteil, dass man immernoch über äußerst spezielle Fähigkeiten verfügen kann (z.B. Holzfällen, Origamie oder Wurstbrot schmieren), solche Fähigkeiten jedoch bestimmten **Fertigkeitsgruppen** zugeordnet werden können und diese wiederum in eine der drei Hauptkategorien sortiert werden können. Der entscheidende Unterschied ist, dass ihr eure Punkte nicht in Spezialisierungen, sondern in Fähigkeitsgruppen investiert. Die Anzahl der wählbaren Spezialisierungen ist von eurer Stufe und von eurem Archetypen abhängig. Welche Vorteile hat dieses Prinzip?

- **Nur wenn ihr nicht über die Fertigkeitsgruppe verfügt, müsst ihr auf den allgemeinen Wert der Begabung würfeln**
- **Ihr könnt euch weiterhin super spezielle Fachbereiche für eure Charaktere überlegen, ohne dass der Eindruck der Kompetenz signifikant geschmählert wird**

Um es an einem Beispiel zu veranschaulichen, so kann ein Charakter 65 Punkte in die Fertigkeitsgruppe **Waffen** investieren und sich zusätzlich die Spezialisierung *(Japanische Küchenmesser)* geben. Dieser Charakter hat jetzt einen grundlegenden Wert im Umgang mit Waffen, wenn er jedoch mit japanischen Küchenmessern um sich wirft kann er den allgemeinen Wert in Handeln hinzurechnen.

Überblick zu den einzelnen Heldentypen

Jede Spieler*in kann 500 Punkte verteilen, dabei sollten jedoch 50 Punkte entweder für **Waffen**, **Arkana** oder **Auftreten** reserviert sein, da diese eine Voraussetzung für den Einsatz von Heldenaktionen darstellen.

Kämpfer oder Schurke

- **Stark oder Flink**: Du erhältst einen zusätzlichen *Körper* Punkt
- **Fokus**: Fokussiert die Begabung Handeln (H) und kann auf Stufe 1 bis zu 85% in dieser Kategorie werten.
- **Anzahl der wählbaren Spezialisierung**

Handeln	Wissen oder Soziales

3 Spezialisierungen	1 Spezialisierung

Es ist nicht möglich mehr als eine Spezialisierung pro Fertigkeitsgruppe zu wählen. Erst mit dem Stufenaufstieg ist es dir möglich weitere Spezialisierungen zu ergänzen.

- **Heldenaktion**: Sofern du 50 Punkte in die **Waffen** Fertigkeitsgruppe investiert hast und eine Waffengattung (z.B. *Klingenwaffen*) als Spezialisierung gewählt hast, ist es dir erlaubt zwei Kampfaktionen der Stufe 1 zu wählen.
- Bewegung = Handeln + 5 : 2 = Bewegungspunkte
- **maximale Kampfaktionspunkte (KP)**: Begabung (Handeln) : 2.
- Deine Kampfpunkte regenerieren sich nach dem Einleiten einer Erholungsphase.

Magienutzer

- **Starker Wille**: Du erhältst einen zusätzlichen *Geist* Punkt.
- **Fokus**: Fokussiert Wissen (W) als Begabung und kann auf Stufe 1 bis zu 85% in dieser Kategorie werten.
- **Anzahl der wählbaren Spezialisierung**

Wissen	Handeln oder Soziales
3 Spezialisierungen	1 Spezialisierung

Es ist nicht möglich mehr als eine Spezialisierung pro Fertigkeitsgruppe zu wählen. Erst mit dem Stufenaufstieg ist es dir möglich weitere Spezialisierungen zu ergänzen.

- **Heldenaktion**: Sofern du 50 Punkte in die **Arkana** Fertigkeitsgruppe investiert hast (Magiebefähigung) und eine Arkana- Spezialisierung (*Magieschulen*) gewählt hast, ist es dir erlaubt zwei Zauber zu wählen, die der jeweiligen Magieschule zugeordnet werden.
- **Magiebefähigung**: Du bist in der Lage Magie zu **bannen**, zu **erkennen** und einen **Standardangriff** mit einer Probe auf **Arkana** auszuführen
- Bewegung = Handeln + 5 : 2 = Bewegungspunkte
- **maximale Manapunkte (MP):** Begabung (Wissen) : 2.
- Deine Manapunkte regenerieren sich nach dem Einleiten einer Erholungsphase.

Barden

- **Charismatisch**: Du erhältst einen zusätzlichen *Prestige* Punkt
- **Fokus**: Fokussiert Soziale Begabungen (S) und kann auf Stufe 1 bis zu 85% in dieser Kategorie werten.
- **Anzahl der wählbaren Spezialisierung**

Handeln	Wissen	Soziales
1 Spezialisierung	1 Spezialisierung	1 Spezialisierung

Es ist nicht möglich mehr als eine Spezialisierung pro Fertigkeitsgruppe zu wählen. Erst mit dem Stufenaufstieg ist es dir möglich weitere Spezialisierungen zu ergänzen.

- **Jack of all Trades**: der Schurke darf sich in jeder Session **eine flexible Spezialisierung** aussuchen, die zum Abschluss der Session wieder verschwindet. **Wichtiger Hinweis:** bei dieser flexiblen Spezialisierung darf es sich nicht um eine **Waffengattung**, ein **Bühnentalent** oder eine **Magieschule** handeln.
- sofern du 50 Punkte in die **Auftreten** Fertigkeitsgruppe investiert hast und eine Auftreten - Spezialisierung (*Bühnentalente*) gewählt hast ist es dir erlaubt zwei Ruhmesaktionen zu wählen.
- Bewegung = Handeln + 5 : 2 = Bewegungspunkte
- **Maximale Ruhmespunkte**: Begabung Soziales : 2.
- Deine Ruhmespunkte regenerieren sich nach dem Einleiten einer Erholungsphase.

Archetypen mischen

Ein Charakter welcher in **Waffen** und **Arkana** Punkte verteilt kann auf Stufe 1 nur in einem der beiden Fällen eine Spezialisierung erhalten. Es obliegt der SL, ob es den Spielenden erlaubt sein soll auch Fähigkeiten über ihren Archetypen hinaus zu erwerben.

Unterscheidung von Fertigkeitsgruppen und Spezialisierung

Bei der Vergabe von Punkten bitte an der Fähigkeitentabelle orientieren! Wenn ihr euch selber Fertigkeiten ausdenken möchtet, die sich nicht in dieser Liste wiederfinden, die aber als Spezialisierung zu einer Fertigkeitsgruppe passen könnten, dann sprecht es im Vorfeld mit eurer Spielleitung ab. Die hier aufgeführte Liste ist kein in Stein gemeißeltes Gesetz sondern soll in erster Linie als Orientierung dienen.
Alles was unter Fähigkeiten und Heldenaktionen **fett** dargestellt wird, bezeichnet eine **Fertigkeitsgruppe**. Auf eine Fertigkeitsgruppe lassen sich Punkte verteilen und diese haben auch einen Einfluss auf den Begabungswert, doch nur bei **Spezialisierungen**, die hier *kursiv* aufgelistet sind, wird dieser allgemeine Begabungswert **zusätzlich** aufaddiert.

Beispiel

Ein Magienutzer gibt sich in der Fähigkeitsgruppe **Arkana** standardmäßig 50 Punkte und entscheidet sich für die *Spezialisierungen*: (*Schule des Hütens*). Auf dem Charakterbogen steht dann: **Arkana** (*S.d. Hütens*)-> 50/25/75

Das hat zur Folge, dass er/sie bei Zaubern dieser Schulen einen Bonus entsprechend seiner fokussierten Begabung Wissen auf die Würfelproben addieren darf. Das gilt auch für das **bannen**, **erkennen** und **wirken**. Bei einem Bonus von 25 in Wissen hat der Magienutzer also eine 75 prozentige Chance einen solchen Zauber erfolgreich zu wirken, erkennen oder zu bannen, sofern es sich um einen Zauber der *Schule des Hütens* handelt.
Bei anderen magischen Phänomenen, was nicht der *Schule des Hütens* zugeordnet werden kann, muss auf den **Arkana** Grundwert gewürfelt werden, in diesem Fall also **50**. Das bedeutet also nicht, dass an der Stelle der allgemeine Begabungswert (in unserem Beispiel 25) gewürfelt werden muss, wenn beispielsweise der Versuch unternommen andere Magieschulen zu erkennen oder zu bannen.

Wie Fertigkeiten auf dem Charakterbogen notiert werden

Auf dem Charakterbogen werden die Fertigkeitsgruppen normal notiert und die Spezialisierungen in Klammern dahinter geschrieben.

Zum Beispiel: **Waffen** (*Bogen*), **Arkana** (*Schule des Hütens*), **Auftreten** (*Scharfes Wort*) oder **Lügen** (*Manipulieren*).

Fertigkeitsgruppen sind, wie die Begabungen bewusst allgemein gehalten und sollen verhindern, dass Charaktere für bestimmte Aufgaben auf den meist deutlich niedrigeren Begabungswert würfeln müssen. Die allgemeine Begabung kommt nur dann zum Einsatz, wenn keine der verfügbaren Fertigkeitsgruppen oder Spezialisierungen in der Situation sinnvoll erscheint und der Charakter wirklich "improvisieren" muss. Auf diese Weise dürfen Spezialisierungen so eng gefasst werden, wie es dem Spieler oder der Spielerin beliebt, sofern sie einer Fertigkeitsgruppe zugeordnet werden können.

Fähigkeitentabelle

Handeln	Wissen	Soziales

Waffen (Waffengattung)	**Arkana** (Magieschulen)	**Auftreten** (Bühnentalent)
Athletik	**Nachforschung**	**Lügen**
Schwimmen	*Entziffern*	*Manipulieren/Zwietracht sähen*
Klettern	*Kryptologie*	**Wesenskenntnis**
Springen	**Geografie**	**Betören**
Akrobatik	**Religion**	**Überreden**
Balancieren	*Kosmologie*	*vom Thema ablenken*
Tanzen	*Okkultismus*	**Einschüchtern**
Heimlichkeit	**Geschichte**	*provozieren*
Schleichen	**Sprachen**	**Beruhigen**
Verborgen bleiben	**Mechanisches Wissen**	*Aufheitern*
Gegenstand tarnen	**Naturkunde**	*Trösten*
Verkleiden	*Flora*	**Feilschen/Verhandeln**
Fingerfertigkeit	*Kräuterkunde*	
Schlösser knacken	*Fauna*	
Wahrnehmung	**Politik**	
Spuren Lesen	*Geopolitik*	
Handwerk	*Staatskunde*	
Reparatur	*Rechtslehre*	
kochen	**Kultur**	
Holzverarbeitung	*Malerei*	
Angeln	*Belletristik*	
Fahrzeuge steuern/ Reiten	*Bildhauerei*	

fett = Fertigkeitsgruppen, *kursiv* = Spezialisierungen

Definition der Fertigkeitsgruppen

Handeln

- **Waffen**: Der allgemeine Umgang mit Waffen.
- **Athletik**: Bewältigung von kraftzehrenden Aufgaben, wie klettern, schwimmen, springen, Gewichte stemmen oder Weitwurf.
- **Akrobatik**: Eine Frage der Agilität und Schnelligkeit. Korrespondiert stärker mit der Geschicklichkeit, als mit der puren Muskelkraft.
- **Heimlichkeit**: Dieser Wert zeigt dir wie gut du darin bist deine eigene oder die Sichtbarkeit von Objekten zu kaschieren. Dieser Wert bildet das natürliche Gegenstück zu **Wahrnehmung**. D.h. ein Charakter dem sein Wahrnehmungswurf gelingt entdeckt einen NSC, der sich versteckt.
- **Fingerfertigkeit**: Aufgaben die ein gewisses Fingerspitzengefühl erforderlich machen. Sei es das bestehlen einer Person, das knacken eines Schlosses, oder das lösen eines hartnäckigen Knotens.
- **Wahrnehmung**: Alle deine Sinne sind in diesem Wert zusammengefasst. Ob du etwas heraus schmecken, ertasten oder aus weiter Entfernung erspähen möchtest fällt im Endeffekt auf diesen Wert zurück.
- **Handwerk**: Ähnlich wie Fingerfertigkeit bezieht sich dieser Wert aber eher auf praktisches Basteln oder Tätigkeiten, die mit dem Erschaffen eines bestimmten Produktes zusammenhängen. Darunter fällt das

Schneidern, Tischlerei oder andere handwerkliche Dinge, die in ihrem Resultat von dem praktischen Können zehren.

- **Fahrzeuge steuern/ reiten**: Dieser Wert spiegelt die allgemeine Fähigkeit wider, wenn es darum geht mit Fortbewegungsmitteln in einer kritischen Situation zu interagieren. Ein bestes Beispiel für solche kritischen Situationen wären zum Beispiel Verfolgungsjagden.

Wissen

- **Arkana**: Das allgemeine Wissen über die Wirkungsweisen von magischen Phänomenen.
- **Nachforschung**: Grundlegende Recherchetechniken und die analytisch, kognitive Fähigkeit eines Charakters.
- **Geografie**: Das Wissen über die Beschaffenheit eines bestimmten Geländes und die allgemeine Fähigkeit sich auch in einer fremden Umgebung anhand von Landmarken zu orientieren. Eine Karte richtig zu interpretieren, die genaue Position einer Lokalität zu bestimmen, oder Besonderheiten eines Geländetyps zu kennen, all das wird in dieser Fertigkeitsgruppe abgedeckt.
- **Religion**: Grundkenntnisse im Bezug auf Glaubensrichtungen, Göttern, Teufel, Dämonen und Kulte.
- **Geschichte**: Alle Informationen, die sich auf die Vergangenheit der Spielwelt oder einzelne NSCs/SCs im Zusammenhang mit dieser beziehen.
- **Sprachen**: Dieser Wert beschreibt, inwiefern dein Charakter ein Ohr dafür hat bestimmte Dialekte oder Semantiken zu erkennen. Dabei muss es sich nicht ausschließlich um Fremdsprachen handeln, sondern es beschreibt vielmehr die Veranlagung des Charakters, wie leicht es ihm oder ihr fällt neue Sprachen zu lernen oder auch abgeleitet von der eigenen Sprache Kommunikation deuten zu können.
- **Mechanisches Wissen**: Dein Wissen über die Konstruktionsweisen und Funktionen von Maschinen und anderen künstlich geschaffenen Gebrauchsgegenständen.
- **Naturkunde**: Dein Wissen über natürliche Phänomene, die in der Natur stattfinden.
- **Politik**: Dein Wissen über die gesellschaftlichen und insbesondere politischen Strukturen die in einem Land vorherrschen.
- **Kultur**: Dein theoretisches Wissen über das was als bildende Künste angesehen wird, aber auch kulturelle Eigenheiten zum Beispiel kulinarische Kultur.

Soziales

- **Auftreten**: Dieser Wert entscheidet darüber wie gut du darin bist andere Bewohner der Welt zu unterhalten. Sei es durch das schauspielern, ein Gedicht oder das spielen eines Musikinstruments.
- **Lügen**: Wenn dein Charakter bewusst Informationen zurückhält oder falsche Informationen verbreitet, dann lügt er oder sie.
- **Wesenskenntnis**: Das Gegenstück zu *Lügen* ist Wesenskenntnis. Du achtest auf die kleinsten Veränderungen in der Mimik und Gestik deines Gegenübers und interpretierst die Aussagen entsprechend dieser Fähigkeit. Es muss nicht auf Wesenskenntnis gewürfelt werden, sollte es offensichtlich sein, dass ein Charakter lügt. Ein Wurf auf Wesenskenntnis sollte nur dann erlabt sein, wenn es einen Anlass zum Zweifeln gibt. Dieser Anlass sollte sich aus dem Handeln oder aus den Aussagen des Ziels einer solche Probe ableiten und nicht anhand der Charaktereigenschaften des SCs, der in dieser Fertigkeitsgruppe Punkte verteilt hat. **Notiz am Rande:** "*Mein Charakter misstraut Jedem*" wäre demnach unzulässig als Würfelprobe, der Spieler/ die Spielerin kann dieses Misstrauen aber selbstverständlich im Roleplay ausspielen.
- **Betören**: Ein Klimpern mit den Wimpern, ein verschmitztes Lächeln oder ein neckisches Flüstern ins Ohr kann in so manch einer Situation ähnliches bewirken, wie überzeugende Argumente oder eine dreiste Lüge. Hier wird eher mit den Gelüsten eines Individuums gespielt, als mit dem logischen Verstand.
- **Überreden**: wird hier mit dem überzeugen in einen Topf geworfen. Man kommuniziert entweder über eine Sachebene und bringt logisch, rationale Argumente basierend auf Wissen vor, um eine

Veränderung bei dem Ziel einer solchen Probe zu erreichen. Bei Überreden sind die Argumente nicht sachlich oder logisch fundiert, dennoch wird entsprechend einer gemeinsamen moralischen Vorstellung argumentiert. Überreden kommt häufiger bei Individuen zum Einsatz, denen man grundsätzlich positiver gegenüber gesinnt ist, als überzeugen.

- **Einschüchtern**: Das Ziel dieser Fertigkeitsgruppe ist es eine starke Reaktion in dem Ziel hervorzurufen. Egal auf welche Art und Weise dies eingesetzt wird, versteht das Ziel eine solche Aktion als einen persönlichen Angriff.
- **Beruhigen**: Das Gegenstück zu Einschüchtern. Wenn ein Charakter in einen extremen Gefühlszustand versetzt wurde, sei es Panik, Ärger oder Frustration, dann kann durch Beruhigen der Versuch unternommen werden, die Wogen zu glätten.
- **Feilschen/Verhandeln**: Man könnte denken, dass es sich hier auch um Überreden oder Feilschen handelt, jedoch geht es hier nicht darum das Ziel von einer Meinung oder Handlung zu überzeugen, sondern einen Kompromiss auszuhandeln, welcher für beide Seiten Vorteile mit sich bringt. Gerade NSCs, welche bemessen an ihrer Tätigkeit auf ihren eigenen Vorteil bedacht sein müssen ist es beispielsweise abwegig einen Überreden, Betören oder Einschüchtern Wurf abzulegen. Feilschen und Verhandeln wird auch bei dem aushandeln eines Vertrages benötigt und führt meistens zu längerfristig bindenden Vereinbarungen.

Heldenaktionen

Das Prinzip ist hier ähnlich wie bei den Fertigkeitsgruppen weiter oben, jedoch schalten die hier angegebenen Fertigkeitsgruppen in Kombination mit den Spezialisierungen bestimmte Zauberlehren, Kampfaktionen oder Ruhmaktionen frei, welche im Austausch gegen Magiepunkte (MP), Kampfpunkte (KP) und Ruhmespunkte (RP) eingesetzt werden können. Heldenaktionen sind nur möglich, wenn der Grundwert für die jeweilige Fertigkeitsgruppe bei 50 liegt. Die Art der verfügbaren Heldenaktionen ist von den Heldentypen abhängig und wird im folgenden Abschnitt nochmal im Detail diskutiert.

Handeln	**Wissen**	**Soziales**
Waffen (*Waffengattung*)	**Arkana** (*Magieschule*)	**Auftreten** (*Bühnentalent*)
Schwerter und *Klingenwaffen*	*Schule des Hütens*	*Taschenspielertricks*
Stangenwaffen	*Schule des Übernatürlichen*	*Singen und Poesie*
Hämmer und *Stumpfe Waffen*	*Schule der Macht*	*Scharfes Wort/verwirren*
Bogen	*Schule der Elemente*	*Willensstärke/ Widerstehen*
Armbrüste und *Schusswaffen*	*Schule der Zerstörung*	*Beeindrucken*
Waffenlos'	*Schule der Wandlung*	*Begeistern/Motivieren*

Schritt 4: Wahl deiner Heldenaktion

Nur der Magienutzer verfügt zwar über Zauberkräfte, doch auch die anderen Helden können auf einige Aktionen zurückgreifen, die sie nicht nur zu "social faces" und "damage dealer" degradieren. Jeder sollte die Möglichkeit haben sowohl innerhalb von Kämpfen, als auch außerhalb ein paar Stunts vollführen zu können. Fangen wir aber mit dem vielleicht kompliziertesten an, nämlich dem Magienutzer. Eine genaue Auflistung der Heldenaktionen und ihrer Effekte findest du übrigens in einem gesonderten Artikel: How to be a Fantasyhero - 4. Heldenaktionen.

Magienutzer

Als Magienutzer solltest du dich mit den Zaubern aus dem Modul Zauberei vertraut machen und auf dieses Kompendium in How to be a Fantasyhero - 4. Heldenaktionen angepasst wurden. Alles was mit Magie verbunden ist, wird durch das ablegen einer **Arkana** Probe simuliert und ist je nach Aktion mit Manakosten verbunden oder gehört zu den Standardfähigkeiten eines Magienutzers (wie beispielsweise der magische Standardangriff). Insgesamt gibt es 6 verschiedene **Magieschulen**. Die Auswahl einer Magieschule auf Stufe I, macht es dir möglich zwei Zauber der Stufe I aus den der Magieschule zugeordneten Lehren zu erlernen.

Magieschulen

Auf Stufe I kannst du (sofern du 50 Punkte in die Fähigkeit Arkana investiert hast) maximal eine Magieschule spezialisieren. Im Verlauf des Stufenaufstiegs kannst du die Stufen deiner Zauber erhöhen und ebenfalls neue Lehren erlernen.

Magieschule -> Lehren

- Schule der Hüter -> Schutz, Genesung
- Schule des Übernatürlichen -> Segen, Fluch
- Schule der Macht -> Beherrschung, Trugbild
- Schule der Elemente -> Sturm, Erdmagie
- Schule der Zerstörung -> Verfall, Böser Blick
- Schule der Wandlung -> Tiergestalt, Beschwörung

Weitere Grundfähigkeiten eines Magienutzers

- **Magie bannen**
- **Magie erkennen**
- **magischen Standardangriff**

Den magischen Standardangriff führst du mit deinem Zauberstab oder deinem Arkanen Stab aus. Dieser macht 2W10 (2) leichten Geist Schaden und hat eine Reichweite von **10 Metern**. Anders als deine Zaubersprüche verbraucht dein magischer Standardangriff keine Manapunkte (MP). Um deine Grundfähigkeiten, **Magie erkennen**, **Magie bannen** oder deinen **magischen Standardangriff** einzusetzen legst du eine Probe auf **Arkana** ab. Deine Spezialisierung spielt nur insofern eine Rolle, sofern du einen Zauber *erkennst* oder *bannst*, welcher dieser Schule entspricht. Bei deinem Standardangriff kannst du bei jedem deiner Angriffe die Spezialisierung deiner Magieschule verwenden. Magische Angriffe können nur mithilfe von **Arkana** pariert werden, außer die Beschreibung eines Zaubers widerspricht dieser Annahme.

Wie werden Zaubersprüche stärker

Mit dem Stufenaufstieg kannst du entweder neue Zauber erlernen oder du erhöhst die Stufe der Zauber, welche du bereits beherrschst. Du kannst der Meister einer Schule werden oder ein Meister vieler verschiedener Schulen.

Magie bannen und Magie erkennen

Diese beiden Fähigkeiten stehen immer in Relation zu einem Zauberspruch der gewirkt wurde. Grundsätzlich gilt auch hier: Deine Spezialisierungen helfen dir, wenn es sich bei einem Zauber den du bannen oder erkennen möchtest um einen Zauber handelt, der eben dieser Schule entspricht. Ansonsten musst du eine einfache **Arkana** Probe würfeln.

```
Beispiel: Jennifer von Langenberg ist zusammen mit den anderen Charakteren in einer
Sackgasse gelandet und es scheint nirgendwo einen Ausweg zu geben. Durch das bisherige
Abenteuer weiß Anya, die Spielerin, dass der Wald in dem sie sich aufhalten verflucht
sein soll und möchte einen Wurf auf Magie erkennen ablegen. Die SL informiert Anya,
darüber, dass sie ihre Spezialisierung (Schule der Wandlung) verwenden kann. Der Wurf ist
ein Erfolg und die SL beschreibt, dass Jennifer auf einem Baum, eine Eule entdeckt,
welche ganz genau die Bewegungen der Charaktere  zu beobachten scheint. Auf der Eule
liegt der Zauber Tiergestalt. Ein Zauber der Stufe 3.
```

Die Stufe bzw. Stärke eines Zaubers erschwert das Bannen eines Zaubers. Der magische Standardangriff ist nicht davon betroffen, da er mit keinen Kosten für den wirkenden Magienutzer steht.

```
Beispiel: Jennifer versucht die Eule wieder zurück in ihre ursprüngliche Gestalt zu
verwandeln. Sie muss eine Arkana Probe ablegen und 3 Manapunkte ausgeben, um die Stufe
des Tiergestalt Zaubers zu erreichen. Ihr Wurf scheitert jedoch und die Eule gibt einen
schrillen Schrei von sich, wodurch der Boden unter den Charakteren zu beben beginnt. Es
gelingt ihnen noch rechtzeitig zur Seite zu springen, als sich ein großes Sumpfmonster
vor ihnen aufbaut. Auf dessen Schulter setzt sich die Eule, welche insbesondere Jennifer
mit ihren gelben Augen anfunkelt. Die Spieler*innen und SL würfeln ihre Initiative aus.
```

Um einen Zauber zu bannen müssen demnach aktiv Manapunkte ausgegeben werden, die mindestens genauso hoch sind wie die Punkte des oder derjenigen, die den Zauber wirkt. Versucht die Spieler*in es trotz fehlender Manapunkte dennoch, dann wird dein Versuch, diese überwältigende Macht zu bändigen um die entsprechende Stufe des Zaubers erschwert. Die Erschwerung erfolgt in 5er Schritten.

```
Innerhalb des Kampfes versucht Jennifer erneut die Eule in ihre ursprüngliche Form
zurückzuverwandeln, da sie davon überzeugt ist, dass sie oder er das Sumpfmonster
kontrolliert. Leider hat Jennifer nicht mehr ausreichend Manapunkte, da der Kampf gegen
das Sumpfmonster die meisten bisher verbraucht hat. Die SL erlaubt es ihr dennoch, dafür
wird ihr Arkana Wurf jedoch für jeden fehlenden Manapunkt um je 5%, also ingesamt 10%
erschwert.
```

Nähere Angaben zu den Kosten einzelner Zauber und deren Stufen siehst du in dem How to be a Fantasyhero - 4. Heldenaktionen-Modul. Außerhalb von Kämpfen musst du nicht zwingend Manapunkte ausgeben. Manapunkte sollten immer in Stresssituationen, oder für besonders komplexe Zauber zum Einsatz kommen. Als Faustformel kann man sagen, dass es 10 Minuten pro Stufe des zu bannenden oder erkennenden Zaubers dauern kann und der Magienutzer in dieser Zeit nicht gestört werden darf.

Kampf- und Ruhmaktionen

Kampfaktionen werden entweder als Aktion mit einem Wurf auf **Waffen** und der Ausgabe von Kampaktions-Punkte (KP) oder als Bonusaktion ausgeführt. Die genauen Effekte der einzelnen Kampfaktionen sind unter How to be a Fantasyhero - 4. Heldenaktionen aufgeführt.

Ein Barde, der die Begabung Soziales fokussiert, kann als Aktion oder Bonusaktion eine Ruhmaktion einsetzen. Während der Magienutzer auf **Arkana** und der Kämpfer auf **Waffen** würfelt, macht dieser Archetyp eine Probe auf **Auftreten**.

Schritt 5: Waffen und Rüstung

Die Standardausrüstung orientiert sich an dem jeweiligen Heldentypen. Eine Übersicht zu der Vielfalt an Waffen und Rüstungen findest du hier: Mittelalterliche Waffen und Rüstungen. Die Werte dieser Waffen orientieren sich jedoch an den 100 Lebenspunkten, welche man standardmäßig bei einem HtbaH Charakter hat.

Rüstungen geben diesem Modul zufolge einen Schutzwert. Dieser Schutzwert, kann als eine Art Schutzmantel betrachtet werden, welcher zerstört werden muss, bis der Körper direkten Schaden erleidet. Sie ähneln demnach temporären Lebenspunkten. Zaubersprüche oder Ruhmesaktionen können auf die gleiche Weise einen temporären Effekt für Prestige oder Geiste erzeugen.

Ein Beispiel

```
Harald spielt einen Kämpfer der Stufe 1 und hat 6 Slots in Körper, 1 in Wissen und 4 in
Prestige. Da er eine mittlere Rüstung trägt kann er 3 Rüstungsslots für seine
Körperpunkte ableiten. Bevor diese Punkte nicht vernichtet werden, sind seine Punkte
welche er in Körper investiert hat sicher.
```

Nach einem Kampf regenerieren sich diese temporären Punkte der Rüstung automatisch.

Schritt 6: Anfangsausrüstung

Sowohl die Rüstungen als auch die Waffen werden genauso wie die Objekte in drei verschiedene Kategorien unterteilt: **leicht**, **mittel** und **schwer**. Wenn das Mittelalterliche Waffenmodul verwendet wird, dann kann der Gesamte Schutzwert in diese Kategorien umgewandelt werden.

Kategorie	Rüstung	Waffen
Leicht	1/2	2W10 (2)
Mittel	3/4	4W10 (4)
Schwer	5/6	6W10 (6)
Legendär	6+	6+

Nachteile und Vorteile

- Leichte Rüstungen haben den Vorteil, dass man mit ihnen keinen Malus auf die Bewegungsreichweite oder Heimlichkeitswürfe haben. Dafür ist der Schaden, den sie absorbieren können verhältnismäßig gering. Kämpfer, Magienutzer und Barden erleiden keinen Malus bei der Verwendung dieser Rüstung. Das tragen dieser Rüstung verschafft einem Schurken einen Bonus von 5% auf Heimlichkeit.
- Mittlere Rüstungen können nur mit einem allgemeinen Handeln Wert von 15 getragen werden. Charaktere, welche trotzdem eine Mittlere Rüstung tragen möchten verlieren 2 Bewegungsfelder. Magienutzer können in diesem Rüstungstypen nicht zaubern, außer eine Heldenaktion oder Fähigkeit legitimiert sie dazu.
- Schwere Rüstungen absorbieren zwar den meisten Schaden, jedoch sind in ihnen Heimlichkeitsproben um 15% erschwert. Charaktere die nicht mindestens einen allgemeinen Handeln Wert von 25 haben verlieren drei Bewegungsfelder. Magienutzer und Barden können in diesem Rüstungstypen nicht ihre Heldenaktionen einsetzen, außer eine Heldenaktion oder Fähigkeit legitimiert sie dazu.

Waffen und Rüstung eines Stufe 1 Charakters

Kämpfer oder Schurke	Magienutzer	Barde
Rüstung: leicht, mittel oder schwer	Rüstung: leicht	Rüstung: leicht oder mittel
/	Zauberstab/Arkaner Stab (Standardangriff 2W10 Geist)	Instrument oder Taschenspielerutensilien (Würfel/Spielkarten)
Leichte Waffe	leichte Waffe	leichte Waffe
mittlere Waffe	/	Mittlere Waffe
Leichte/Mittlere oder Schwere Nahkampfwaffe	/	/

Schritt 7: Stufenaufstieg

Hier geht es konkret darum, wie man seinen Charakter im Verlauf des Spiels verbessern kann.

Wann steigt ein Charakter eine Stufe auf?

Es gibt zwar ein Stufensystem, jedoch keine direkte Regel, wann der richtige Zeitpunkt gekommen ist, dass ein Charakter eine Stufe aufsteigt. Woran man sich dahingehend orientieren möchte ist letztlich die Entscheidung der SL, allerdings möchte ich an dieser Stelle drei verschiedene Modelle exemplarisch benennen

Meilensteine pro gespielter Session. Du kannst es von der Anzahl der Sessions abhängig machen, wann eine Party in ihrem Level aufsteigt. Z.B. Wenn ihr insgesamt 2 Sessions gespielt habt und du es für angemessen hälst, dass die Gruppe auf Stufe 2 aufsteigt und dann nach weiteren 4 Stufen auf Stufe 3 aufsteigt usw.

Storybasiertes Leveln. Du machst es von den Ereignissen deiner Kampagne abhängig wann die Charaktere eine Stufe aufsteigen. Dadurch wird es zwar weniger berechnend, aber du kannst es besser daran knüpfen, was die Spielenden selbst für Ziele und Ambitionen verfolgen.

Kill Count XP. Nicht jeder Kampf sollte XP einbringen, aber gerade wenn du eine Kampagne leitest in der es zu sehr vielen Kampfbegegnungen kommt, dann bietet sich ein solches Vorgehen an, wobei du dir dann auch überlegen müsstest wieviele Erfahrungspunkte du für jeweilige Herausforderungen rausgeben möchtest.

Übersicht bis Stufe 10

Stufe 1

- Verteilung von 500 Punkten auf Fertigkeitsgruppen
- Auswahl des Heldentypus (Kämpfer, Magienutzer oder Barde)
- Wahl der Spezialisierungen je nach Archetyp
- Erwerb zweier Heldenaktionen
- Berechnung der Basis-Lebenspunkte

Stufe 2

- Steigerung der Fokussierung (67/86)
- Eine neue Spezialisierung
- 3/6/9 zusätzliche Lebensslots

Stufe 3

- Eine zusätzliche Heldenaktion
- 3/6/9 zusätzliche Lebensslots

Stufe 4

- Steigerung der Fokussierung (69/87)
- KP/MP/RP +2
- Eine zusätzliche Spezialisierung
- 3/6/9 zusätzliche Lebensslots

Stufe 5

- Eine zusätzliche Heldenaktion
- 3/6/9 zusätzliche Lebensslots
- Optional: Arkane Blutlinie (siehe Experiment im Discord): einige Fähigkeiten oder Eigenarten des Charakters können auf einen neuen Charakter übertragen werden, sofern dieser im Verlauf der Kampagne sterben sollte.

Stufe 6

- Steigerung der Fokussierung (71/88)
- KP/MP/RP + 4
- zwei neue Spezialisierung
- 3/6/9 zusätzliche Lebensslots
- Charakteristikum: Der Charakter erhält ein Charakteristikum basierend auf seinen bisherigen Erfahrungen, die er mithilfe seiner Geistesblitzpunkte aktivieren kann.

Stufe 7

- zwei zusätzliche Heldenaktion
- 3/6/9 zusätzliche Lebensslots

Stufe 8

- Steigerung der Fokussierung (73/89)
- KP/MP/RP + 4
- Eine zusätzliche Spezialisierung
- 3/6/9 zusätzliche Lebensslots

Stufe 9

- Eine zusätzliche Heldenaktion
    - 3/6/9 zusätzliche Lebensslots

Stufe 10

- Steigerung der Fokussierung (75/90)
- KP/MP/RP + 4
- Eine zusätzliche Spezialisierung
- Geistesblitzpunkt +1
- 3/6/9 zusätzliche Lebensslots

Abkürzungen**:**

- *Magischer Standardangriff* (MSA)

- *Kampfpunkte* (KP)
- *Ruhmespunkte* (RP)
- *Manapunkte* (MP)
- Zauber/Kampfaktion/ Ruhmaktion = Heldenaktion

Schritt 8: Feinschliff

Vor-/Nachteile

Es ist den Charakteren möglich sich sogenannte Vorteile zu verschaffen, indem sie zugleich Nachteile (also Fähigkeiten mit einem Minuswert) kreieren. Auch hier gibt es allerdings gewisse Regeln und Einschränkungen. Dabei wird in *gewaltigen* Nachteilen, *großen* Nachteilen und *kleinen* Nachteilen unterschieden.
Diese Nachteile geben Wertebereiche an:

- Gewaltig: 50
- Groß: 30
- Klein: Bis 15

Maximal darf der Gesamtwert für Nachteile bei der Charaktererstellung bei 60 liegen. Rollenspielnachteile haben standardmäßig einen Wert von 20, können aber ansteigen. Mehr zu dem Thema unter Vor- und Nachteile.

Beispiele für Nachteile

Kleine Nachteile

- **Kultur** (*Kulturpessimistisch*)
  - Du empfindest Hochkultur als etwas dekadentes oder gar "unnötig".
  - Durch diese Ablehnung oder deine Biographie hast du aber auch nicht unbedingt das größte Fachwissen im Bereich des Feuillton.
- **Heimlichkeit** (*Schwerer Schritt*)
  - Du hast das unfreiwillige Talent dich eher stampfend fortzubewegen.
  - Vielleicht hast du es auch nie wirklich als notwendig empfunden auf leisen Sohlen unterwegs zu sein.
- **Einschüchtern** (*Niedlich*)
  - Selbst wenn du versuchst jemandem Angst zu machen, wo werden deine Versuche doch häufiger als bei anderen belächelt.
  - Vielleicht siehst du besonders jung aus oder strahlst nicht wirklich Autorität aus.

Große Nachteile

- **Überreden** (*Schüchtern*)
  - Im Austausch mit einer Außenwelt bist du ein wenig gehemmt.
  - Vielleicht ist es nicht nur Angst, sondern auch der Respekt, den du vor deinen Mitmenschen hast.
- **Akrobatik** (*Gleichgewicht?*)
  - Aufgaben, die das kontrollieren des Gleichgewichts beinhalten sind für dich nicht wirklich einfach.
  - Vielleicht sind es Spätfolgen einer Erkrankung oder Verletzung.
- **Sprachen** (*Ungebildet*)

- Du beherschst die Sprache, die deine Eltern sprachen und diese auch nur halbwegs gut. Fachbegriffe erscheinen dir ähnlich abstrakt, wie das Wort "abstrakt".

Gewaltige Nachteile

- **Auftreten** (*Lampenfieber*)
  - Hemmmungen wären noch zu milde, um die Inneren Qualen zu beschreiben, die du erleidest, wenn alle Aufmerksamkeit auf dich lasten.
  - Die Ursache könnte ein wahnsinnig schief gelaufener Auftritt in der Kindheit gewesen sein.
- **Waffen** (*Pazifist*)
  - Du verteidigst dich, aber du würdest niemals jemanden angreifen geschweige denn absichtlich tödlich verletzen.
  - Vielleicht ist es ein Schwur, Fluch oder Ehrenkodex, der es dir verbietet. Genausogut könnte es die Vorbildsfunktion, die du für ein Mitglied der Gruppe erfüllst.
- **Geografie** (*Orientierungssinn?*)
  - Du hast dir maximal die unmittelbare Umgebung in deinem Heimatdorf eingeprägt, alles was darüber hinaus geht ist für dich selbst mit einem Kompass oder Karten schwieriges Gelände.
  - Besonders das einprägen von Landmarken oder das zurückverfolgen der eigenen Spur fallen dir schwer. Dadurch kannst du nicht immer steuern, wo du letztlich landest.

Mechanisches Umsetzen von Nachteilen

Nachteile können als negatives Kehrseite der Spezialisierungen betrachtet werden. Sie haben einen negativen Wert, welcher sich jedoch nicht auf alle Proben in der jeweiligen Fertigkeitsgruppe (z.B. Heimlichkeit, Akrobatik oder Geografie) bezieht, sondern als Malus in bestimmten Situationen auftritt, genauso wie die Spezialisierungen in bestimmten Situationen vorkommen.
Die kursiven Wörter in den Klammern stehen für eben solche Situationen und müssen unweigerlich zwischen Spielenden und SL abgestimmt werden. In einer solchen Situation erleiden die Charaktere entsprechend des Wertes von dem Nachteil einen Malus auf die Fertigkeitsgruppe. Wenn dadurch die Fertigkeitsgruppe keine Punkte mehr aufweist, muss entsprechend auf den allgemeinen Begabungswert (Handeln/Wissen7Soziales) zurückgegriffen werden.

Charakteristika: Fantasysetting

Die Charakteristika hier sollen entweder nur vorteilhaft oder nachteillig sein. In der Vergabe sollte das Verhältnis in der Charaktererstellung 1 zu 1 sein. Neben einem ausschließlich positiven Charakteristika welches der Charakter gegen einen Geistesblitzpunkt einsetzen kann, sollte es auch ein Charakteristika geben, mit dem sich der Charakter einen Geistesblitzpunkt verdienen kann. **Designhinweis** Die "negativen" CHarakteristika sollten meistens eher von allgemeineren Situationen abhängig sein und nicht von den Spielenden selbst.

Diplomatisches Wesen:

Wenn du einen Geistesblitzpunkt (Soziales) ausgibst, kann die SL einen W100 würfeln. Dieser kann eine soziale Situation auf folgende Art und Weise beeinflussen:

- Ergebnis < 25% = **Aus Feind wird Freund**. Ehemals dir gegenüber feindlich und unkooperativ eingestellte Kreaturen erkennen dich als ihren natürlichen Verbündeten an und unterstützen dich, auch wenn es bedeutet, dass sie ihr Leben auf's Spiel setzen müssen.
- Ergebnis 25% - 50% = **Nicht-Angriffspakt**: Die Gegenseite verzichtet bis auf weiteres auf weitere Kampfhandlungen und ist bereit für Verhandlungen.
- Ergebnis 50% + = **Gesprächsbereit**: Die Gegenseite lässt zumindest in einem kurzen Zeitfenster mit sich reden, bevor wieder Kampfhandlungen aufgenommen werden.

Flink
Gegen einen Geistesblitzpunkt (Körper) kannst du auf deine Initiative 1W10 rechnen und hast einen Vorteilswurf bei Entfesselungs oder Befreiiungsaktionen aus beispielsweise einem Ringkampf.

Angst vor Höhen
Es ist nicht unbedingt Feigheit, doch wenn du in einen Abgrund blickst musst du zwangsläufig einen Augenblick inne halten. In Situationen, wo dein Charakter mit extremer Höhe konfrontiert wird kannst du einen Geistesblitzpunkt einfordern.

Zäh
Du kannst durch die Ausgabe eines Geistesblitzpunktes insgesamt 2 Schadenspunkte (Körper) sofort negieren und noch immer etwas in deiner Runde machen.

Nerven aus Stahl
Du kannst dich durch die Ausgabe eines Geistesblitzpunktes (Wissen) sofort von einem mentalen Statuseffekt erholen.

Ein Herz für Tiere
Durch die Ausgabe eines Geistesblitzpunktes (Soziales) ist es dir möglich ein Tier in deiner Umgebung ohne Probe mit einer Aktion auf deine Seite zu ziehen. Den Umfang der Aktion solltest du zusammen mit der SL aushandeln.

Bücherwurm
Gegen die Ausgabe eines Geistesblitzpunktes (Wissen) kannst du dich ohne eine erforderliche Wissensprobe an eine Textpassage aus einem Buch erinnern, welches mit einem Thema zu tun hatte, was in dieser Situation angemessen erscheint.

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 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. How to be a Fantasyhero - 1. Charaktererstellung – `https://howtobeahero.de/index.php?title=How+to+be+a+Fantasyhero+-+1.+Charaktererstellung&oldid=30221`