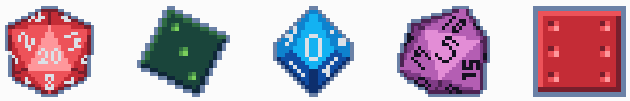
HOW TO BE A FANTASYHERO - 2. REGELANPASSUNGEN

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 13. Oktober 2026





INHALT

How to be a Fantasyhero - 2. Regelanpassungen 3
- Regelanpassungen 3
- Kampfsystem 3
- Gegenstände 8
- Feedback? Support? 9

HOW TO BE A FANTASYHERO - 2. REGELANPASSUNGEN

Charaktererstellung Regelanpassung Spielleitung Heldenaktionen

Diese Sammlung richtet sich an Spieler*innen und Spielleiter*innen, die Lust auf eine Kampagne in einem generischen Fantasysetting haben. 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 diesem Teil werden diverse regeltechnische Annahmen aus dem Grundregelwerk und anderen Modulen aufgegriffen und an die in Teil 1 skizzierte Charaktererstellung angepasst. Dieser Teil richtet sich gleichermaßen an Spielleiter*innen und Spieler*innen, wenn es darum geht bestimmte Situation durch die Anwendung von Regeln zu simulieren.

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

Regelanpassungen

Alleine mit der Charaktererstellung hat man ein gutes Grundgerüst, wenn es darum geht zu verstehen, was ein einzelner Charakter im Prinzip und im Verlauf einer Kampagne bewerkstelligen kann. Üblicherweise ergeben sich jedoch gerade für die Spielleiter*innen unweigerlich Fragen, wie einzelne Situationen geregelt werden sollen. Das Ziel dieser recht umfassenden Regelanpassung ist es, dass die SL weniger nach Gefühl und stärker basierend auf den bereits etablierten Regeln und Mechaniken Entscheidungen trifft. Die Prämisse, dass die SL das letzte Wort hat kann nur dann funktionieren, wenn ersichtlich wird, dass die Entscheidung nicht auf Willkür basiert. Ziel dieser Regelanpassungen ist es also nicht die "Macht" der SL einzuschränken, sondern der SL Regeln an die Hand zu geben mit der sie sich sicherer ein Spiel leiten kann.

Kampfsystem

Der Kampf ist wie im Grundregelwerk und den erweiterten Kampfregeln auch hier rundenbasiert. Weitestgehend werden die Begrifflichkeiten des Moduls Erweitertes Kampfsystem übernommen, jedoch unterscheiden sich die Mechaniken etwas. Von der Unterteilung der Aktionen, wie sie in Bewegung vorgeschlagen werden, wird abgewichen, die Rechnung mit der die Bewegungspunkte ermittelt werden jedoch übernommen. Auf die Abweichungen geht der folgende Abschnitt im Detail ein:

Die Kernelemente des Kampfes

Das Offizielle Regelwerk definiert 1. Die Initiative, 2. Überraschungsrunde und den 3. rundenbasierten Kampf. Darüber hinaus wird in dem erweiterten Kampfsystem auf 4. Gelegenheitsangriffe, 5. Kampfmanöver und 6. Zustände eingegangen. Als grundlegende Orientierung für die Schadenswerte liegen die Werte aus den Modulen, Mittelalterliche Waffen und Rüstungen, sowie das Zauberei zugrunde.

1. **Initiative**. wird übernommen wie in dem offiziellen Teil des Regelwerks, kann aber durch Charakteristika oder Heldenaktionen beeinflusst werden!
2. **Überraschungsrunde**. Gilt nie für alle Charaktere sondern nur für jene, die ihre Wahrnehmungsprobe **nicht** geschafft haben. Heimlichkeit ist die Fertigkeitsgruppe, welche in einem Wettbewerb zu Wahrnehmung steht.

3. **Jeder Charakter kann innerhalb seines Zuges in der Kampfrunde:** 1. seine Bewegungsrate nutzen, 2. eine Aktion ausführen in der er/sie eine Würfelprobe ablegen muss 3. eine Bonusaktion aktivieren in der er/sie eine Heldenaktion einsetzen kann 4. eine freie Aktion in der er/sie eine simple Aktion ausführen kann
4. **Außerhalb des eigenen Zuges kann ein Charakter**: eine Parade gegen einen Nahkampfangriff werfen oder einen Gelegenheitsangriff ausführen. Bei Fernangriffen muss die Deckung eines Charakters berücksichtigt werden. In Sonderfällen, wie dem führen eines Schildes, kann auch eine Parade gegen einen Fernangriff geworfen werden.
5. **Kampfmanöver**: sind Arten von Aktionen, auf die ebenfalls gewürfelt werden muss, welche jedoch jedem Heldentypen zur Verfügung stehen
6. **Zustände**: sind temporäre oder dauerhafte Effekte unter denen die SCs oder NSCs leiden.

Initiative

Die Initiative bestimmt die Reihenfolge des Kampfes und wird ausgewürfelt auch, wenn der Charakter als erstes einen Angriff verkündet. Greifen die Charakter aus einem Versteck heraus an, dann gelten die Überraschungsregeln, wobei *trotzdem* die Initiative gewürfelt wird.

Überraschungsregeln und Heimlichkeit

Auch hier wird die ausgewürfelte Initiative berücksichtigt, jedoch die Aktionen der überraschten Charaktere ignoriert. Voraussetzung ist, dass die Charaktere erfolgreich eine Heimlichkeitsprobe abgelegt haben. Abgesehen von speziellen Bedingungen aus den Heldenaktionen gilt, dass ein Charakter, der als versteckt gilt und einen Angriff ausführt damit riskiert seinen Standort zu verraten. Das bedeutet, dass der verteidigende Charakter eine Wahrnehmungsprobe ablegt, um die Position des angreifenden Charakters zu bestimmen. Bei einem Erfolg wird der angreifende Charakter für die verteidigenden Charaktere sichtbar. Falls die Wahrnehmungsprobe misslingt, dann gilt der Charakter weiterhin als versteckt und erhält einen Bonus auf seine nachfolgenden Angriffswürfe, wobei jedoch weiterhin die Regel gilt, dass er oder sie entdeckt werden kann. Wenn es allen Charakteren gelingt sich der Wahrnehmung der verteidigenden Charaktere nach ihren Angriffen zu entziehen, können die verteidigenden Charaktere ihre Aktionen nach der ersten Runde (Überraschungsrunde) für die aktive Verfolgung der versteckten Charaktere nutzen. Charaktere können in ihrer Runde versuchen sich vor einem Gegner zu verstecken, wenn sich entsprechende Möglichkeiten außerhalb der Sichtweite der Gegner ergeben. Sofern sie nicht über spezielle Heldenaktionen verfügen, dann müssen sie dafür eine Aktion verwenden.

Rundenbasierter Kampf

Der Initiative entsprechend handeln die Charaktere in der Reihenfolge, welche sich aus den Initiativewürfen ergibt. Charaktere die dazustoßen oder ankündigen, dass sie dazustoßen möchten müssen ebenfalls einen Initiativewurf ablegen und werden entsprechend ihres Wurfs in die Liste eingetragen, welche von der Spielgruppe angefertigt wird.

Die Kampfrunde

Die Kampfrunde kann laut offiziellem Regelwerk 3-8 Sekunden andauern, die genaue Zeiteinteilung ist jedoch von einem mechanischen Standpunkt aus betrachtet weniger relevant, da man sich den Kampf meist nicht mit den Pausen vorstellt, die ein rundenbasierter Kampf mit sich bringt. Da es sich um Heldencharaktere handelt, welche sich mächtigen Kreaturen gegenübersehen sollte die zeitliche Einteilung der Runden nicht zwingend "realistisch" sein.

Bewegungsrate

Ein Charakter kann sich innerhalb der Kampfrunde entsprechend seiner Bewegungsrate auf einer Battlemap bewegen. Er kann seine Aktion, Bonusaktion, freie Aktion und Bewegung managen wie es ihm beliebt. Das bedeutet, das sich ein Charakter 3 Felder bewegen könnte, seine Bonusaktion auslösen kann, einen Gegenstand aufheben und sich dann weitere 3 Felder bewegen könnte, um einen Gegner mit dem Gegenstand anzugreifen. Gleichzeitig bedeutet das für die SL, dass NPCs oder Monster ebenfalls auf diese Art und Weise agieren können.

```
Zum Beispiel: Ein Piratenkapitän wirft eine Harpune in die Richtung der Charaktere
(Aktion), springt als erstes an Deck ihres Schiffes (Bewegung) und brüllt dann: "Na los!
Holen wir uns die Schätze dieser Landratten!" (freie Aktion) wodurch er seine Mannschaft
motiviert (Bonusaktion). Der Effekt dieser Bonusaktion könnte beispielsweise sein, dass
seine Mannschaft nur halben Schaden für ihre Geistlebenspunkte erhalten. Auch als SL kann
man sich jedoch auch an den Heldenaktionen orientieren und wichtigen NSCs ebenfalls
solche geben, um die SCs vor Herausforderungen zu stellen.
```

Aktionen

Sobald ein W100 geworfen wird steht das was gerade passiert ist im Verdacht eine Aktion gewesen zu sein. Ein Angriff, ein Kampfmanöver oder eine Fähigkeitsprobe sind meistens Aktionen, da sie den Großteil der Aufmerksamkeit bzw. Konzentration der Charaktere erfordern.

Bonusaktion

Bonusaktionen sind speziell, denn sie sind davon abhängig was der Charakter durch seine Charakteristika und Heldentypen bekommt. Bei Zaubersprüchen können einige auch als Bonusaktion gewirkt werden, damit der Magienutzer auch Gebrauch von seinem Magischen Standardangriff machen kann.

freie Aktion

Tätigkeiten die nicht wirklich schwierig, kompliziert oder aufwändig sind gelten als freie Aktionen. Das ziehen einer Waffe ist in diesem Kontext eine freie Aktion, genauso wie das fallen lassen der Waffe oder ein Pfeifen.

Parade und Gelegenheitsangriffe

Parade

Ähnlich wie im Grundregelwerk kann ein Charakter einmal pro Runde versuchen einen eingehenden Angriff, welcher treffen würde zu parieren, dafür verzichtet der Charakter jedoch auf einen möglichen Gelegenheitsangriff. Der Charakter hat demnach in seiner Runde die Wahl entweder zu parieren oder einen Gelegenheitsangriff auszuführen. Die Parade ist ein spezieller Fall, da sie bei einem Nahkampfangriff oder Fernkampfangriff von einem Charakter geworfen werden kann. Die Verteidigung muss jedoch auf die Art des Angriffs passen. Mit einem Schwert lässt sich ein arkaner Angriff gegen den Geist nicht parieren. Man pariert mit dem gleichen Grundwert mit dem man auch angreifen würde. Die Spezialisierung hilft einem auch bei der Handhabung der Waffe, um sich zu verteidigen.

Gelegenheitsangriffe

Sofern ein Charakter noch nicht versucht hat einen Angriff zu parieren, kann der Charakter einen Gelegenheitsangriff ausführen. Sie werden unabhängig von der Initiativereihenfolge von den Charakteren eingesetzt, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt werden. Die abweichenden Änderungen von dem erweiterten Kampfsystem sehen folgendermaßen aus:

- Sobald sich ein Gegner auf einem benachbarten Feld im Nahkampf befindet und versucht dieses zu verlassen, kann der Charakter versuchen den Gegner mit einem Nahkampfangriff zu treffen.
- freie Aktionen lösen nur in bestimmten Fällen, wie beispielsweise beim Entwaffnen (siehe unten) einen Gelegenheitsangriff aus.
- Fernangriffe lösen keine Gelegenheitsangriffe aus, sondern werden standardmäßig um 50% erschwert.

Kampfmanöver

Entwaffnen

Diese Aktion kann mit einem Nahkampfangriff ausgeführt werden. Der Nahkampfangriff macht dabei allerdings keinen Schaden, sondern bei einem Erfolg verliert das Ziel seine Waffe, welche in ein angrenzendes Feld katapultiert wird. Es ist eine freie Aktion erforderlich um eine Waffe aufzunehmen, die sich auf einem benachbarten Feld befindet. Diese freie Aktion löst einen Gelegenheitsangriff aus. Scheitert der Wurf, behält der Gegner seine Waffe.
Situationen in denen ein solches Kampfmanöver nützlich sein könnte: Wenn die SCs oder ihre Gegner nicht zwingend das Ziel verfolgen die andere Partei zu töten, sondern gefangen zu nehmen oder zur Aufgabe zu zwingen. Aber auch in einem Kampf auf Leben und Tod kann ein solches Kampfmanöver sinnvoll sein, um beispielsweise die Waffe des Gegners gegen selbigen zu nutzen. Dafür müssten sich zwei Charaktere absprechen, aber in der Theorie könnte ein zweiter Charakter einen Gelegenheitsangriff durch den entwaffneten Charakter riskieren, um in den Besitz von dessen Waffe zu geraten.

Zu Fall bringen

Für dieses Kampfmanöver legt der angreifende Charakter eine Athletikprobe ab. Bei einem Erfolg fällt das Ziel zu Boden und erhält den Zustand liegend. Bei einem Misserfolg bleibt das Ziel auf den Beinen. Es entsteht jedoch kein Gelegenheitsangriff, da keine Bewegung aus dem Feld stattfindet.

Ringkampf

Statt eines einfachen Stoßes, wie in "Zu Fall bringen", wirft der Charakter hier einen waffenlosen Angriff **Waffen** (*Waffenlos*). Der Charakter, welcher diese Aktion vornimmt und Erfolg hat, hat seinen Gegner automatisch in einem Haltegriff. Der weitere Ringkampf kann der Initiative folgend ausgefochten werden, jedoch muss auch für einen Faustschlag im Haltegriff (egal von welcher Seite) eine Waffen (Waffenlos) Probe abgelegt werden. Ein Charakter der sich im Haltegriff befindet erleidet einen Malus, wohingegen sein Gegner keinen Bonus erhält, wie in dem erweiterten Kampfsystem. Stattdessen kann sich der verteidigende Charakter versuchen durch einen erfolgreichen Wurf auf Waffen (Waffenlos) in seiner Runde, die Oberhand verschaffen und selbst den angreifenden Charakter in den Haltegriff zu versetzen oder sich aus dem Ringen lösen.
Der Gegner kann dieses Kampfmanöver, wie jedes andere auch durch eine erfolgreiche Parade abwenden, erhält jedoch keinen Gelegenheitsangriff, wenn dem Angreifer seine **Waffen** (*waffenlos*) Probe misslingt.

Gegenstand zerstören

Es können nur Gegenstände zerstört werden, welche zerbrechlich sind. Gegenstände, welche nicht zwingend dafür konzipiert wurden robust zu sein. Rüstungen oder Waffen gehören also nicht dazu. Zerbrechliche Gegenstände haben eine Schmerzgrenze bemessen an ihrer Größe und werden durch einen Nahkampfangriff oder Fernkampfangriff attackiert. Der erlittene Schade wird mit der Schmerzgrenze verglichen. Übertrifft der geworfene Schaden die Schmerzgrenze, dann kann ein kleiner Gegenstand direkt zerstört werden, ein mittelgroßer Gegenstand ist angeschlagen und ein großer Gegenstand wird angekratzt. Es ist also wesentlich einfacher einen kleinen Gegenstand zu zerstören, als einen großen Gegenstand. Bei einem Misserfolg kann es maximal gelingen, die nächst geringere Erfolgsstufe zu erreichen. Bei einem kleinen Gegenstand wäre das angeschlagen, bei einem Mittelgroßen angekratzt und bei einem großen Gegenstand wird man keinen merklichen Unterschied machen können. Die Einteilung in

kleine, mittlere und große Gegenstände korrespondiert mit den Slots, welche unter Tragekapazität angeboten wird.
Beispiele für die Schmerzgrenzen von zerbrechlichen Gegenständen:

- Klein/ Phiole: 10
- Mittel/ Tür: 15 - 30
- groß/ Kutsche: 35 - 60

Sturmangriff

Der Sturmangriff kann als Aktion, dann eingesetzt werden, wenn der Charakter sich noch nicht bewegt hat. Der Charakter kann, wie in dem erweiterten Kampfsystem erläutert auf den Gegner zustürmen, muss dabei allerdings seine gesamte Bewegungsrate nutzen und sich in einer geraden Linie auf den Gegner zu bewegen. Dabei werden keine Gelegenheitsangriffe entlang der Strecke ausgelöst, welche den "stürmenden" Charakter aufhalten könnten. Der Gegner kann einen Gelegenheitsangriff (oder Parade) ausführen sobald der Charakter bei ihm/ihr angekommen ist. Erst nachdem der Gegner diesen ausgeführt hat, würfelt der angreifende Charakter seinen Angriff.

Angriff im Vorbeilaufen

Dadurch, dass man die Bewegung aufsplitten kann, entfällt dieses Manöver und es wird ein Gelegenheitsangriff ausgelöst, sofern die Bedingung, wie unter Gelegenheitsangriffe veranschaulicht, erfüllt wird.

Zustände

Die Zustände aus dem erweiterten Kampfsystem werden mit folgenden Änderungen übernommen:

Liegend

Einem liegenden Gegner ist es nicht möglich einen Gelegenheitsangriff auszuführen. Seine Parade wird um -20 erschwert. Nahkampfangriffe gegen den Gegner sind um +20 erleichtert. Er muss die Hälfte seiner Bewegungspunkte aufwenden um aufzustehen.

Verwirrt

Der Charakter muss eine Probe in Wissen (ggf. adäquate Fertigkeitsgruppe in dieser Kategorie) werfen, um sich von seiner Verwirrung zu befreien und die Quelle für seinen Zustand zu identifizieren.

Verängstigt

Ein verängstigter Gegner ist nicht dazu fähig die Quelle seiner Angst zu attackieren. Ein verängstigter Charakter kann durch **Beruhigen** aus diesem Zustand befreit werden. Um einen solchen Versuch zu unternehmen muss eine Aktion aufgewendet werden.

Kritische Zustände

Diese Zustände stehen in einem direkten Zusammenhang zu der Art und Weise wie sich die drei verschiedenen Arten von Lebenspunkten zusammensetzen. Eine abgewandelte Form des Moduls "die Regel der Drei".

Angeschlagen

Sobald einer der Lebenspunkte Pools (Körper, Geist, Prestige) innerhalb eines Kampfes auf 0 gefallen ist, erleidet der Charakter in der dazugehörigen Begabungen einen Malus von -10. Dieser Malus bleibt bis zum Ende des Kampfes bestehen.

Blutend

Sobald zwei der Lebenspunkte Pools auf 0 Punkte fallen, gilt der Charakter als "blutend". In diesem Zustand kann er sich nur noch um die Hälfte seiner Reichweite bewegen. Würfe werden in den betroffenen Begabungen um -20 erschwert. Dieser Malus bleibt auch nach einem Kampf für die Dauer von einer Stunde bestehen. Optional: Es besteht eine 50% Chance, dass sich der Charakter eine Krankheit einholt, wenn er seine Wunde nicht behandeln lässt.

Hilflos

Ein Charakter gilt als hilflos, wenn er über keine Slots mehr verfügt. Er ist nicht dazu in der Lage sich zu bewegen, oder irgendwelche Aktionen auszuführen. Weder Parade noch Gelegenheitswürfe können absolviert werden. Sollte eine Heldenaktion den Charakter dazu zwingen eine Probe zu absolvieren, dann scheitert diese automatisch. Der erfolgreiche Angriff auf einen hilflosen Gegner kann diesen töten sofern es der Angreifer wünscht. Es ist eine Probe und damit verbundene Aktion auf **Naturkunde** oder heilende Magie notwendig um einen Charakter, der als hilflos wirkt, wieder zurückzubringen. Eine erfolgreiche Probe in Naturkunde bringt den Charakter sofort mit seinen Basisslots (Basis + Geistesblitzpunkte) zurück. Die restlichen Slots erhält der Charakter erst zurück, wenn die Gruppe eine Erholungsphase einleiten möchte.

Gegenstände

Tragekapazität

Eine einfache und schnelle Lösung wäre dahingehend, dass der Charakter abseits von dem Standard, der hier tabellarisch festgehalten ist, eine Tragekapazität hat. Diese Tragekapazität sollte sich weniger in genauen Gewichtsangaben ausdrücken. Es erscheint einfacher einen Gegenstand der Kategorie 1, 2 oder 3 in einem Inventar zu verorten. Ein gefüllter Geldbeutel entspräche der Kategorie 1, eine Handaxt oder ein Kurzschwert entsprächen der Kategorie 2 und eine Waffe, wie beispielsweise ein Speer oder ähnliches entspricht der Kategorie 3. Je größer oder sperriger der Gegenstand desto höher ist die Kategorie. Die maximale Tragekapazität wird aus dem allgemeinen Begabungswert Handeln/2 (abgerundet) abgeleitet. Wenn ein Charakter mehr trägt als er nunmal tragen kann, dann drückt sich das in einem entsprechenden Malus des Überschusses auf alle Proben die unter die Begabung Handeln fallen, aus. Wenn die Tragekapazität um ein zweifaches überboten wird verdoppelt sich der entsprechende Malus.

Ein Beispiel:

```
Ein SC hat insgesamt 19 in Handeln, daraus ergibt sich eine Tragekapazität von 9. Er
packt sich die Taschen voll mit 5 Gegenständen der Kategorie 1 (5), 2 Gegenstände der
Kategorie 2 (4) und zwei Gegenstände der Kategorie 3 (6). Daraus ergibt sich eine
Gesamtsumme von 15, demnach 6 Punkte über dem was er eigentlich tragen kann. Solange sich
dahingehend nichts ändert erleidet er für jede Probe in der Spalte Handeln einen Malus
von 6. Der Charakter nimmt noch weitere 2 Gegenstände der Kategorie 2 auf. Dadurch steigt
die Zahl auf 19, was über dem Doppelten seiner maximalen Tragekapazität entspricht. Der
Malus von 10 (also die Differenz zu seiner tatsächlichen Tragekapazität) wird dadurch
noch verdoppelt und der SC erleidet einen Malus von 20.
```

Das ist nur ein Vorschlag, aber auf diese Weise wird verhindert, dass die Charaktere unrealistisch viel mit sich herum schleppen.

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 13. 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 - 2. Regelanpassungen – `https://howtobeahero.de/index.php?title=How+to+be+a+Fantasyhero+-+2.+Regelanpassungen&oldid=30222`