



HOW TO BE A SUPERHERO

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



INHALT

How to be a Superhero	3
1. Charaktererstellung	3
Schritt 1: Grobes Charakterkonzept	3
Schritt 2: Die Fertigkeiten	4
Schritt 3: Spezialisierungen von Fertigkeiten	8
Schritt 4: Talente und Handicaps	8
Schritt 5: Superkräfte	8
Schritt 6: Abgeleitete Werte	8
Schritt 7: Ausrüstung	8
Schritt 8: Powerlevel	8
2. Regelanpassungen	9
Lebenspunkte und Schaden	9
Stuntpunkte	9
Stressoren	9
Schnelle Regeneration	9
Kampfsystem	9
3. SL Bereich	9
Implementierung von neuen Superkräfte	9
Die Gegner	9



HOW TO BE A SUPERHERO

1. CHARAKTERERSTELLUNG

SCHRITT 1: GROBES CHARAKTERKONZEPT

Zunächst solltest du dir ein grobes Charakterkonzept überlegen. Eine Art Origin Story, mit der du folgende Punkte beantworten kannst:

- Wie ist dein Charakter zu den Fähigkeiten gekommen die er jetzt hat?
- Woher kommt dein Charakter und wie hat sein Umfeld auf die Veränderung an deinem Charakter reagiert?
- Wie und für wen setzt dein Charakter seine außergewöhnlichen Fähigkeiten ein?

Um die konkreten Superkräfte über die dein Charakter tatsächlich verfügt, geht es an dieser Stelle noch nicht, aber eventuell entwickelst du darüber erste Ideen, falls du diese noch nicht hast.

Beispiele für Origin Stories der Held:innen

1. **Der/ Die Auserwählte.** Zum Beispiel Neo aus Matrix, Hellboy, Aquaman oder Dark Phoenix: sie alle haben irgendetwas mit einer Prophezeiung oder Vision zu tun, wo sie eine entscheidende schicksalhafte Rolle tragen werden. Vorsicht: Auserwählte widmen sich primär einer Sache und sind nicht der Mittelpunkt von allem! Sie haben keine spezielle Plot Armor und sind keine "Mary Sues" oder "Special Snowflakes".
2. **Laborunfall.** Spiderman, der unglaubliche Hulk oder Doctor Manhattan sind allesamt nach einem Laborunfall an ihre meist übernatürlichen Kräfte gelangt. Eine Variante davon ist die Mutation und die Super-Technik, wo es nicht zwingend ein Unfall, sondern geplant sein kann, wie die Individuen zu ihren Kräften kommen (z.B. Iron Man, Captain America, Deadpool oder Wolverine)
3. **Training.** Training. Training. Die Art und Weise wie die Charaktere an ihre Kräfte kommen ist hierbei nicht so wichtig wie das Training, was sie auf sich nehmen. Dabei sei an One Piece oder Dragonball erinnert.
4. **Alien.** Superman, Guardians of the Galaxy oder der Silver Surfer sie alle sind zwar nicht auf der Erde geboren, doch sie verfügen über Empathie, was sie dazu bewegt über Speziesgrenzen hinaus rechtschaffend zu handeln (oder es zu versuchen).
5. **Antiheld, Idealisten und Rächer.** Der Punisher oder Batman bzw. Charaktere die über einen gewissen Moralkodex verfügen der aneckt oder von bestimmten rechtschaffenden Held:innen als "böse" betrachtet werden könnte. Vorsicht: Diese Origin Story kann auch zum "Edgelord" führen. Ein Archetyp welcher meistens die erste Spielsitzung durch die Wut seiner oder ihrer Mitspieler nicht überlebt.
6. **Die Maschine.** Ein künstlich geschaffener Organismus, welcher über ein hochentwickeltes Bewusstsein verfügt und Empathie verspürt. Beispiele wären die Androiden in Blade Runner, der Terminator (aus Teil 2 u. 3), oder Cyborg.

Beispiele für Origin Stories der Schurk:innen

Wenn ihr eine schurkische Kampagne spielen möchtet, dann könnt ihr diese archetypischen natürlich auch anpassen, es bieten sich jedoch auch weitere Varianten an. Als SL kann man sich frei an diesen Hintergründen bedienen, um den Schurken eines Abenteuers zu erschaffen, mit dem es die Spieler:innen zu tun bekommen sollen.



1. **Der korrupte Cop.** Dieser Archetyp hat nicht zwingend Superkräfte, doch sein Einfluss bei der örtlichen Polizei könnte dafür sorgen, dass die Held:innen selber zu Zielen von Ermittlungen werden. Der korrupte Cop kann ein Helfers Helfer sein, jedoch eignet er sich auch als stiller Strippenzieher.
2. **Verrückte Wissenschaftler:in.** Sobald einer der Spieler:innen einen Hintergrund in der Richtung "Laborunfall" gewählt hat ist das hier die richtige Anlaufstelle. Was motiviert den/ die Wissenschaftler:in? Handelt es sich um einen verrückten Einzeltäter (The Riddler) oder steckt eine große Organisation dahinter (Umbrella Corp). Man könnte sogar einen KOTR oder Amnesia: Justine Twist einbauen...Achtung Spoiler.
3. **Gefallener Engel.** Dieser Archetyp kann wie der beste Freund oder der gerechteste oder die angesehenste Held:in auf dem Planeten wirken, doch in Wirklichkeit ist das nur Fassade für jemanden der skrupellos und Größenwahnsinnig ist. Man könnte auch sagen: Ein klassischer Superschurke mit einer sehr guten PR und Marketing Abteilung.
4. **Mysteriöse Entität.** Man weiß nicht zwingend woher sie kommt oder was genau ihr Plan ist, aber sicher ist, dass die Menschheit oder irgendwie anders definiertes Leben nicht dazu gehört. Hierbei kann es sich um klassische Dämonen aus der Unterwelt, cthuloide Wesen oder eine große böse Wolke (Galaktus *hust*) handeln. Dieser Superschurke lässt sich gut mit dem Auserwählten verbinden, aber auch der verrückte Wissenschaftler könnte die Ankunft einer dämonischen Horde herbeisehnen.
5. **Serienkiller und Verbrecher.** Sie sind nicht weit weg von den realen Fällen, doch was ist, wenn ein "erfolgreicher" Mörder übernatürliche Fähigkeiten entwickelt? Dieser Archetyp könnte sich auch als einen Auserwählten betrachten, doch im Kern ist hierbei auch in die Psychologie des Täters vorzudringen. Der Serienkiller Archetyp in einem Superheld:innen Setting nutzt seine Fähigkeiten für die Erfüllung des eigenen Vergnügens und nicht für die Weltherrschaft. Dennoch lässt sich dieser Archetyp auch mit dem korrupten Cop kombinieren.
6. **Das Opfer und der Doppelgänger.** Hierbei sollte man vorsichtig sein, denn beide Fälle sind im Prinzip rote Heringe, also falsche Fährten, wenn es darum geht wen die Held:innen als Opfer wahrnehmen. In beiden Fällen schlüpft jemand oder etwas in eine unschuldige Person oder nimmt die Identität dieser an. Damit versucht der/die Schurk:in die Heldengruppe aktiv zu täuschen oder zu Fehlern zu verleiten. Dieser "Trick" sollte nicht allzu häufig und äußerst sensibel angewendet werden.
7. **Klassischer Superschurke.** Ein klassischer Superschurke arbeitet i.d.R. von einer versteckten Basis aus, hat mehrere Minions und Lieutenants, die besonders wichtige Aufgaben erfüllen. Seine "Truppe" kann sich aus einem korrupten Cop, einem Serienkiller und einem Wissenschaftler zusammensetzen. Er oder sie ist die Spinne in einem Netz, welches die Spieler:innen versuchen zu zerstören. Manchmal ist ihre Identität ein offenes Geheimnis und manchmal gelingt es ihnen unerkannt zu bleiben, doch am Ende des Tages verfügen sie in einem Kampf gegen die Held:innen vergleichbar starke Fähigkeiten.

SCHRITT 2: DIE FERTIGKEITEN

Wie bei How to be a Fantasyhero hast du 500 Punkte zur Verfügung, welche du auf die verschiedenen Fertigungsgruppen verteilen kannst. Anders als bei How to be a Fantasyhero sind diese Fertigungsgruppen stärker an ein modernes bzw. industrialisiertes Setting ausgerichtet. Ein ebenfalls wichtiger Unterschied ist, dass man sich hier von den "Archetypen", wie sie in How to be a Fantasyhero präsentiert werden, löst. Eine Superheld:in wird stärker durch seine/ihre jeweiligen Superkräfte definiert. Die **Superkräfte** sind ein eigenständiger Punkt und können zwar einen Einfluss auf die Fertigkeiten haben, sind allerdings nicht mit ihnen gleichzusetzen.



Limitierung

Grundsätzlich wäre es angebracht, dass bei jedem Wurf eine mindestens 5% Chance besteht, dass der Wurf scheitert. Nicht weil man die Spielenden quälen möchte, sondern weil Fähigkeiten, die rein rechnerisch niemals scheitern können, außer es wird ein kritischer Misserfolg gewürfelt, Proben obsolet machen. Darum sollte eine Fertigkeitgruppe nie mehr als 95 Punkte haben, damit diese 5% CHance des Scheiterns gewährleistet wird.

Moderne Fähigkeitentabelle

Handeln	Wissen	Soziales
Kampf	Magie	Willenskraft
Akrobatik	Politik	Täuschen
Athletik	Wirtschaft	Motive erkennen
Wahrnehmung	Unterwelt	Überzeugen
Fingerfertigkeit	Zeitgeschehen	Einschüchtern
Heimlichkeit	Nachforschen	/
Technologie	Naturwissenschaft	/
Wunden behandeln	Geisteswissenschaft	/
Fahrzeuge	/	/

fett = Fertigungsgruppen

Definition von Fertigungsgruppen

Wie unschwer auffällt, so sind diese Fertigungsgruppen bewusst grob und allgemein gehalten. Sie bilden die Basis für die Spielenden mit denen sie Situationen lösen können mit denen sie konfrontiert werden. Dennoch gibt es Unterschiede ab wann es sich anbietet auf welche Fertigungsgruppe gewürfelt wird. Natürlich kann die SL hier immer nach einem Bauchgefühl entscheiden, so wie man es auch in einer normalen HtbaH Runde tun würde, dennoch biete ich hier ein paar Definitionen an. Diese sind nicht als Vorschriften sondern als Hilfe für gerade neuere SLs zu verstehen, welche damit ein Problem haben zu bestimmen, wann eben welche Probe zulässig ist.

Kampf

Eine recht eindeutige Fertigungsgruppe, wobei hier kein Unterschied zwischen Nah und Fernkampf gemacht wird. Immer dann wenn eine Held:in ein Objekt oder einen Gegner attackiert bildet diese Fertigungsgruppe die Grundlage.

Akrobatik

Kommt immer dann zum Einsatz wo es um die grundlegende Körperbeherrschung und weniger um pure Muskelkraft geht.

Athletik

Bei körperlich anstrengenden Aufgaben ist diese Fertigungsgruppe gefragt. Nicht nur für das anheben schwerer Gegenstände sondern auch für einen Sprung aus dem Stand oder einen Sprint wird diese Fertigungsgruppe genutzt.



Wahrnehmung

Alle Sinne eines Menschen sind in dieser Fertigungsgruppe vereint.

Fingerfertigkeit

Sei es ein Taschendiebstahl, das Knacken eines Schlosses oder das Lösen von Fesseln.

Heimlichkeit

Jede Aktion, die etwas damit zu tun hat sich möglichst lautlos zu bewegen oder auf andere Weisen unbemerkt zu bleiben.

Technologie

Der praktische Umgang mit Technologie ist hiermit gemeint und nicht das Verständnis um die theoretischen Grundlagen, wofür eher Naturwissenschaften benötigt werden würde.

Wunden behandeln

Ähnlich wie bei Technologie, geht es hier um die Anwendung medizinischer Kenntnisse und nicht um das theoretische Wissen.

Fahrzeuge

Damit ist die Nutzung von Fahrzeugen in brenzligen bzw. spannenden Situationen gemeint. Ein Charakter muss demnach nicht in jeder Situation darauf würfeln sondern nur bspw. bei Verfolgungsjagden oder waghalsigen Manövern.

Magie

Nicht alle Superkräfte sind zwingend auf das Schießen und Prügeln beschränkt. Eine Superheld:in könnte beispielsweise durch quasi magische Kräfte ihre Umgebung manipulieren, oder sie gegen Gegner einsetzen. Sobald das der Fall ist und es zu dem passt, was sich der Spielende überlegt hat, dann kann man ihm statt auf die Gruppe kämpfen, auf Magie würfeln lassen.

Politik

Eine Gruppe die auch mit der Wirtschaft, Unterwelt und dem Zeitgeschehen korrespondiert. Hierbei geht es aber eher um den Blick dafür, politische Agenden und eventuelle Machtinteressen zu verstehen.

Wirtschaft

Mit dieser Fertigungsgruppe kann der Charakter beispielsweise herausfinden, welche Firma oder Unternehmen welche Waren produzieren, vertreiben und wie erfolgreich das Unternehmen ist

Unterwelt



Vor allem mit den Strukturen und Abläufen in der Welt, wo das Verbrechen an der Tagesordnung ist kennt sich der Charakter aus.

Zeitgeschehen

Diese Fertigungsgruppe fasst zum einen das Wissen über die aktuelle Zeit, als auch die Vergangenheit zusammen.

Nachforschen

Diese Gruppe definiert, wie gut der Charakter in der Entschlüsselung, Recherche und das Aufbringen von Informationen ist.

Naturwissenschaft

Ob Chemie, Physik oder Medizin. Diese naturwissenschaftlichen Felder können in diesem Wert zusammengefasst werden.

Geisteswissenschaft

Philosophie, Soziologie oder Theologie fallen alle in diesen Bereich, welcher Aufschluss über das gesellschaftliche Zusammenleben liefert.

Willenskraft

Dieser Wert kann zum einen dabei helfen Effekten zu widerstehen, die darauf abzielen den Charakter zu täuschen und nicht die Kontrolle über die eigenen Emotionen zu verlieren, wenn diese getriggert werden.

Täuschen

Ob lügen oder Manipulation, sobald man versucht jemandem etwas zu verkaufen, was jedoch nicht das ist was dieser sich erhofft, dann handelt es sich um die klare Absicht jemanden zu täuschen.

Motive erkennen

Wenn man nicht zwingend getriggert wird, aber ein ungutes Gefühl hat, dann kann man über die Deutung der Bewegungen, Mimik oder dem Wortlaut schon einiges über eine Person erfahren.

Überzeugen

Wenn man versucht jemanden zu etwas zu bringen, was diese Person eigentlich nicht möchte und Argumente vorbringt oder verlockende Versprechungen, macht welche man auch einhalten möchte, dann ist dies ein Fall von überzeugen oder Überreden.

Eigene Fertigungsgruppen

Wie bereits gesagt, so handelt es sich um eine Orientierungshilfe. Das bedeutet, dass ihr als Gruppe selber beschließen könnt welche Fertigungsgruppen mehr oder weniger Sinn ergeben. Am Ende sollte es jedoch möglich sein, die Spezialisierungen, die sich jeder Spielende eigenständig und frei überlegen kann, den



verschiedenen Fertigungsgruppen zuzuordnen.

SCHRITT 3: SPEZIALISIERUNGEN VON FERTIGKEITEN

Sobald man die Punkte in die passenden Fertigungsgruppen investiert hat, kann man dem Charakter Spezialisierungen geben, welche sich vom allgemeinen Wert der Fertigungsgruppe auf einen bestimmten Bereich einzugrenzen. Wenn ein Charakter beispielsweise wahnsinnig gut im *klettern* sein soll, dann kann er sich das so: Athletik (klettern) notieren. Für das Ablegen von Proben hat das zur Folge, dass er oder sie **nur** dann seine allgemeine Befähigung aus Handeln auf den Wert, der in Athletik investiert wurde addieren kann, wenn die Situation Klettern erforderlich macht. Gleichzeitig kann der Charakter alle anderen Proben, die etwas mit Athletik zu tun haben, wie beispielsweise *rennen* oder *schwimmen* mit seinem Wert in Athletik bewerkstelligen und ist nicht auf den allgemeinen Wert in Handeln angewiesen.

Ein Charakter kann in der jeweiligen Kategorie (Handeln, Wissen, Soziales) nur so viele Spezialisierungen haben, wie er darin Geistesblitzpunkte hat.

Beispiele für Spezialisierungen

Im Prinzip sind Spezialisierungen einer erfahrenen HtbaH-Spielerin nichts unbekanntes und jedem wahrscheinlich schon einmal begegnet. Wenn ein Charakter beispielsweise sehr gut in etwas wie *Origami* sein möchte, dann kann man dies als Spezialisierung deklarieren und es der Fertigungsgruppe **Fingerfertigkeit** zuordnen. Schon haben sich alle Diskussionen erledigt wo es heißt: "Aber es ergibt doch keinen Sinn! Wenn mein Charakter X kann, dann sollte doch Y logischerweise kein Problem sein!".

Spezialisierungen erfüllen demnach den Zweck, die Offenheit und Einladung zur Kreativität durch die Spielenden aufrechtzuerhalten und gleichzeitig der SL als auch Ihnen mehr Planbarkeit im Spiel zu geben. Es beugt Diskussionen vor und macht Charaktere nicht zu One-Trick Ponys, die auf Teufel und Verderb jede Situation mit nur einer hoch geskillten Fähigkeit zu lösen

Beispielliste(WIP)

- Athletik (schwimmen, klettern, springen, stemmen)
- Akrobatik (balancieren, tanzen, ausweichen)
- Wahrnehmung (hören, schmecken, riechen, sehen, schmecken, tasten)
- Fingerfertigkeit (Taschendiebstahl, Entfesseln, Schlösser knacken)

SCHRITT 4: TALENTE UND HANDICAPS

SCHRITT 5: SUPERKRÄFTE

SCHRITT 6: ABGELEITETE WERTE

SCHRITT 7: AUSRÜSTUNG

SCHRITT 8: POWERLEVEL



2. REGELANPASSUNGEN

LEBENSPUNKTE UND SCHADEN

STUNTPUNKTE

Jeder Charakter hat keine Geistesblitzpunkte, sondern "Stuntpunkte". Diese können zu mehreren Zwecken eingesetzt werden.

Zustand: Erschöpft

STRESSOREN

Zustand: Gebrochen

SCHNELLE REGENERATION

KAMPFSYSTEM

3. SL BEREICH

IMPLEMENTIERUNG VON NEUEN SUPERKRÄFTE

DIE GEGNER



LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 9. September 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 Superhero – <https://howtobeahero.de/index.php?title=How+to+be+a+Superhero&oldid=29669>

