LEVELN MIT AUSWAHL

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 14. Oktober 2026





INHALT

Leveln mit Auswahl 3
- Generelle Regeln 3
- EXP 4
- Neue Fähigkeiten erlernen 4
- Fähigkeiten verbessern 4
- Fähigkeiten umskillen 5
- Geistesblitzpunkte 5
- old 5

LEVELN MIT AUSWAHL

One-Shots sind ja schön und gut, aber sobald man eine feste Gruppe hat mit der man regelmäßig spielt wird der Schritt zu einer Kampagne nicht lange dauern. Doch hat man ein Problem. Die Charakter, deren Werte und Fähigkeiten sind eben auf ein solches One-Shot ausgelegt. Wie sorgt man also dafür, dass sich die Entwicklung der Charaktere auch auf dem Bogen wiederspiegelt und sie nicht nach ein paar Runden langweilig werden? Richtig, ein Levelsystem. Wie jedes gute Levelsystem muss auch dieses die Balance zwischen Realismus und Praktikabilität wahren. Deshalb wird es immer eine Methode geben, bei der man die Werte einfach abliest und jeweils versteckt die Formel, für die Leute, die es interessiert.

Generelle Regeln

Bevor wir zum eigentlichen Teil des Levelns kommen gibt es ein paar besondere Regeln, welche zum Balancing des ganzen Systems beitragen.

Kategoriewert geht nur bis 30
Um das System auch für längere Kampagnen benutzbar zu machen ohne dass die Charaktere zu stark werden wird der Kategoriewert auf 30 beschränkt, egal wie viele Punkte in dieser Kategorie vergeben wurden.
Maximal 60 FP bei Charaktererstellung
Bei der Ersterstellung des Charakters dürfen die ausgegebenen Fähigkeitenpunkte (Von hier an nur FP genannt) eines Talents nicht über 60 liegen. Damit wird verhindert, dass die Charaktere zu stark starten.
Bei der Charaktererstellung nur in 5er Schritten
Um später beim Leveln keine Komplikationen zu haben wird es geraten die Skills am Anfang nur in vielfachen von 5 zu skillen, also 5, 10, 15, etc.
Kategoriewerte werden erst ab 10 FP aufgerechnet
Die entsprechenden Kategoriewerte sind erst ab 10 ausgegebenen FP auf eine Fähigkeit zu rechnen. Das verhindert die Massenerstellung von Talenten.
Kaufmännisches Runden
Wie im Standardregelwerk werden auch in diesem Modul die Endergebnisse kaufmännisch gerundet.

EXP

Fangen wir erst einmal damit an, dass in diesem Modul eine Neue Währung eingeführt wird. Mit Levelpunkten (Von hier an nur EXP genannt) können Spieler ihren Charakter auf verschiedene Arten weiterentwickeln. Sie bekommen sie vom Spielleiter meistens nach jeder Spielrunde. Vorgesehen sind 4 EXP pro Session, allerdings kann der Spielleiter diesen Wert nach Belieben anpassen und natürlich auch so welche vergeben (z.B. für besondere Aktionen, Protokoll schreieben, etc.)

Neue Fähigkeiten erlernen

Um eine neue Fähigkeit zu erlernen braucht man einfach 3 EXP. Gibt man diese aus kann man sich in einer beliebeigen Kategorie eine Fähigkeit auf dem Wert 5 geben. Dazu ist zu beachten, dass die Kategoriewerte erst ab 10 FP aufgerechnet werden (siehe Sonderbehandlung)

Fähigkeiten verbessern

Die Hauptanwendung von EXP wird wohl das normale Verbessern von Talenten sein. Hierbei werden je nach Kategorielevel und Fähigkeitslevel eine bestimmte Anzahl an EXP ausgegeben um den erwünschten Skill um 5 FP zu steigern. Hier die entsprechende Tabelle zum ablesen:

		Ausgegebene FP																			
		0	**5**	**10**	**15**	**20**	**25**	**30**	**35**	**40**	**45**	**50**	**55**	**60**	**65**	**70**	**75**	**80**	**85**	**90**	**95**
Wert der Kategorie	**0-4**	3	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
	5-14	3	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10
	15-24	3	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6
	25-30	3	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5

Formel

$$\frac{\text{(Fähigkeitenwert / 5)}}{\text{(Kategoriewert / 10) + 1}}$$

Beispiele:

Peter hat Axt auf 80. In der Kategorie Handeln besitzt er 18 Punkte. Wenn er nun also diesen Skill verbessern will schaut er in der Tabelle nach (oder macht die Rechnung) und sieht, dass es ihn 5 EXP kostet Axt auf 85 zu bringen.

Will er jetzt noch einmal 5 Punkte darauf geben kostet dies ihn jetzt 6 EXP, da sein Fähigkeitenwert ja nun 85 beträgt

Fähigkeiten umskillen

Die Möglichkeit Talente umzuskillen ist generell eher umstritten, trotzdem möchten wir eine Regelung aufstellen und falls ihr sie nicht verwenden wollt, dann könnt ihr sie einfach weglassen. Das umskillen von Talenten ist nur in der gleichen Kategorie möglich, man kann also nicht von einem Soziales-Talent auf ein Handeln-Talent umskillen.

Geistesblitzpunkte

Auch Geistesblitzpunkte kann man sich von den erhaltenen EXP kaufen. Hierzu gibt man einfach 2 EXP pro Geistesblitzpunkt aus, welchen man auf eine beliebige Kategorie rechnen kann.

old

Punkte umskillen

Punkte umskillen kann man nur innerhalb der selben Kategorie. Dafür berechnet man mit dem Prinzip welches oben unter Talent erhöhen erläutert wird die Werte des Talentes, von dem man die Punkte abziehen will und die Werte des Talentes, auf das man die Punkte draufrechnen will. Nun Zieht man die Kosten des zu erniedrigenden Talentes von den Kosten des zu erhöhenden Talentes ab. Alles im Minusbereich wird auf null gesetzt. Nun hat man den zu bezahlenden Wert.

[math]\displaystyle{ \frac {F \ddot ahigkeitenwert\ den\ man\ erh \ddot ohen\ m \ddot ochte-(F \ddot ahigkeitenwert\ von\ dem\ die\ FP\ kommen-5)} {((\text{Kategoriewert/10)+1)*5}} }[/math]

Bsp.:

```
Sven will von seinem Talent Schlagen(30) 5 Punkte abziehen und diese auf Schiessen(60)
geben. Auf Handeln hat er 18. Das macht die 5 Punkte in Schlagen 2 Wert und die 5 Punkte
in Schiessen 4 Wert. Das heisst um diese 5 Punkte umzuskillen bezahlt er 2 EXP
```

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 14. 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. Leveln mit Auswahl – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Leveln+mit+Auswahl&oldid=28382`