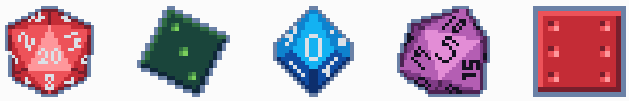
MAD AS A HATTER (CHARAKTER WERTE)

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 15. Oktober 2026





INHALT

Mad as a Hatter (Charakter Werte) 3

Vorwort 3

NPC's 3

MAD AS A HATTER (CHARAKTER WERTE)

Vorwort

Hi, Dieses Modul exstistiert weil ich mit meinen Freunden Mad as a Hatter spielen wollte Jedoch fehlte mir im normalen Abenteuer die Werte für die Personen also schrieb ich das selber.

NPC's

Charakterpool:

- Arbeiter des Instituts: 17
  - 1 Direktor
  - 2 Sekretäre
  - 2 Psychiater
  - 5 Pfleger
  - 7 Wachen
    - Hochsicherheitstrakt: 2
    - Sicherheitstrakt: 3
    - Offener Vollzug: 2
- Insassen: 35
  - Hochsicherheitstrakt: 5
  - Sicherheitstrakt: 10
  - Offener Vollzug: 20

Storyrelevante Charaktere

Direktor James Cawley

- Alter: Ca. 63 Jahre, Engländer
- Aussehen: 1,69 m groß, 110 kg schwer, Halbglatze, schmaler Schnauzbart
- Charakter: vordergründig: freundlicher, offener, hintergründig: neidischer, ängstlicher Charakter
- Rolle: Direktor der Anstalt, behindert die Spieler am Weiterkommen, da er Angst hat, entlassen zu werden
- Sprache: Englisch, gehoben
- Ausbildung: Buchhalter, der sich nach oben gearbeitet hat
- Vergangenheit:
  - Familiensituation:
    - Zweites von drei Kindern
    - Kommt aus einer wohlhabenderen Londoner Familie aus einem besseren Viertel im Westen der Stadt, der Vater war Bankier und hatte seinen eigenen Betrieb
  - Familienstand: Verheiratet, zwei Kinder
- Geheimnis: Lässt einige Insassen Teppiche herstellen und verkauft die Sachen dann
  - Hat Angst, dass dies auffällt und er deswegen gefeuert wird

Handeln: 2		**Wissen: 10**		**Soziales: 10**	
Geistesblitzpunkte: 0		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Heben	20 + 2 = **22**	Psyche	35 + 10 = **45**	Authörität	60 + 10 = **70**
		Gefängniswissen	60 + 10 = **70**	Lügen	40 + 10 = **50**

Sekretärin Phyllis Crane

- Alter: Ca. 34 Jahre alt, Niederländerin
- Aussehen: 1,65m groß, 55kg schwer, lockige, blonde Haare, Lesebrille
- Charakter: gelangweilter und in gewissem Maße habgieriger und ehrgeiziger Charakter, möchte in höhere Gesellschaftsschichten aufsteigen und reich sein
- Rolle: Sekretärin der Anstalt, kümmert sich um Insassen- und Besucherein- und -ausgänge, behindert die Sp am Weiterkommen, da sie Angst hat, ihre Bestechlichkeit kommt ans Licht und sie ins Gefängnis
- Sprache: Niederländisch, Englisch
- Ausbildung: Sekretärin
- Vergangenheit:
  - Familiensituation:
    - Einzelkind
  - Kommt aus einer mittelständischen bis ärmlichen, niederländischen Familie, Vater war Schmied
  - Familienstand: Ledig, sucht nach einem möglichst reichen Mann
- Motivation: Träumt von einem Leben im Luxus und lässt sich deshalb von den Absanto-Männern bestechen, um eine Reise in die USA zu unternehmen, da es dort mehr reiche Männer gibt
  - Ankunft der Sp macht sie nervös, da sie nicht auffliegen will
  - Deshalb unternimmt sie alles, um sie daran zu hindern, z.B. das Medikament in den Tee der Sp zu geben
- Geheimnis: Hat sich von den Absanto-Männern bestechen lassen, um die Insassen- und Besucherein- und -ausgänge zu frisieren, damit diese ohne Spuren zu hinterlassen an Insassen experimentieren können

Handeln: 3		**Wissen: 4**		**Soziales: 9**	
Geistesblitzpunkte: 0		**Geistesblitzpunkte: 0**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Rennen	30 + 3 = **33**	Gefängniswissen	40 + 4 = **44**	Verschleiern	40 + 9 = **49**
				Flirten	50 + 9 = **59**

Pfleger Jeffrey Muckraker

- Alter: Ca. 28 Jahre alt, Schotte
- Aussehen: 1,75m groß, 70kg schwer, kurze, braune Haare
- Charakter: ehrgeiziger, engagierter Charakter, will die Welt verbessern
- Rolle: Whistleblower, getarnt als Pfleger in der Anstalt, misstraut den Spielern anfangs und behindert sie, hilft ihnen aber, sobald sie sein Vertrauen gewonnen haben, da er die Geschehnisse ans Licht bringen will
- Sprache: Englisch, Deutsch
- Ausbildung: Journalist, spezialisiert auf investigativen Journalismus (Muckraking)

- Vergangenheit:
  - Familiensituation:
    - Drittes von sieben Kindern
    - Kommt aus einer mittelständischen, Londoner Familie aus den besseren Vierteln im Westen, Vater war Kapitän eines englischen Zerstörers
  - Familienstand: ledig
- Geheimnis: Ist undercover als Pfleger in der Anstalt, um vor Ort zu recherchieren und auf Missstände aufmerksam zu machen
  - Hat auch ein geheimes Verhältnis mit Pflegerin „Karten-Trickster“, von dem niemand etwas wissen darf, da sie nicht verheiratet sind
  - Sie weiß nicht, dass er ein Undercover-Journalist ist

Handeln: 4	**Wissen: 6**	**Soziales: 10**
Sexualität: 40+4=44	*Recherche:* 60+6=66	*Befragen:* 70+10=80
		Verschleiern: 30+10=40

Handeln: 4		**Wissen: 6**		**Soziales: 10**	
Geistesblitzpunkte: 0		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Sexualität	40 + 4 = **44**	Recherche	60 + 6 = **66**	Befragen	70 + 10 = **80**
				Verschleiern	30 + 10 = **40**

Pfleger Steve Thompson

- Alter: Ca. 35 Jahre alt, Engländer
- Aussehen: 1,9m groß, 85kg schwer, Glatze
- Charakter: Freundlicher, bevormundender Charakter, spricht mit Insassen ein bisschen wie mit Tieren
- Rolle: Pfleger
- Sprache: Englisch
- Ausbildung: Tierpfleger (Erfahrung im Umgang mit pflegebedürftigen Menschen)
- Vergangenheit:
  - Familiensituation:
    - Erstes von vier Kindern
    - Kommt aus einer mittelständischen Familie, Vater war Journalist, Mutter war Sekretärin
  - Familienstand: verheiratet, zwei Kinder
- Motivation: Geld verdienen und am Ende des Monats zu seiner Familie zurückkehren
- Geheimnis: Hilft dem Direktor, die Insassen auszubeuten

Handeln: 8	**Wissen: 13**	**Soziales: 10**
Rennen: 20+8=28	*Erste Hilfe:* 50+13=63	*Beruhigen:* 60+10=70
Schlagen(1w10): 60+8=68	*mit Tieren Umgehen:* 80+13=93	*Verschleiern:* 40+10=50

Psychiater Jonathan Ichabod

- Alter: Ca. 40 Jahre alt, Engländer
- Aussehen: 1,75m groß, 65kg schwer, fettige, mittellange, schwarze Haare, Brille

- Charakter: schmieriger, geheimnisvoller, beunruhigender Charakter, ist aber eigentlich sehr gutmütig, zeigt dies aber nicht gerne
- Rolle: Arbeitet im Institut, um Angst zu erforschen, damit er Menschen helfen kann, kann den Spielern einen Einblick in den Wahnsinn geben
- Sprache: Englisch, Französisch, Latein
- Ausbildung: Psychiater, spezialisiert auf die Erforschung von Angst und Wahnsinn
- Vergangenheit:
  - Familiensituation:
    - Einzelkind
    - Kommt aus einer armen Gegend in London und ist in einem Waisenhaus aufgewachsen
  - Familienstand: ledig
- Motivation: Die Angst verstehen und bekämpfen zu können und wenn möglich ein Mittel zu finden, um sie zu besiegen
- Geheimnis:

Handeln: 2	**Wissen: 13**	**Soziales: 16**
Rennen: 20+2=22	*Angstwissen:* 70+13=83	*Mutmachen:* 70+16=86
	Psyche: 60+13=73	*Manipulieren:* 40+16=56
		Lügen Erkennen: 50+16=66

Oberwachmann Harold McMaster

- Alter: Ca. 47 Jahre alt, Engländer
- Aussehen: 1,85m groß, 95kg schwer, kurze, braune Haare, beleibt
- Charakter: Konsequenter, aber höflicher Charakter
- Rolle: Vorgesetzter und Koordinator der Wachmänner
- Sprache: Englisch
- Ausbildung: Polizist, Wachmann und Schließer
- Vergangenheit:
  - Familiensituation:
    - Erstes von sechs Kindern
    - Kommt aus mittelständischen Verhältnissen
  - Familienstand: verheiratet, zwei Kinder
- Motivation: Das Richtige tun, zu seiner Familie zurückkehren
- Geheimnis: Hat eine Affäre mit Pflegerin Matilda Trunchbull

Handeln: 17	**Wissen: 5**	**Soziales: 11**
Schusswaffen (7w10): 60+15=75	*Recherche:* 20+5=25	*Einschüchtern:* 70+11=81
Schlagen (2w10): 50+15=65	*Gefängniswissen:* 30+5=35	*Befragen:* 40+11=51
Heben: 40+17=57		

Weitere Charaktere

Sekretär

Handeln: 2	**Wissen: 13**	**Soziales: 7**

Rennen: 20+2=22	*Gefängniswissen:* 50+13=63	*Unterhalten:* 70+7
	Bürokratie: 80+13=93	

Pfleger

Handeln: 2	**Wissen: 5**	**Soziales: 13**
*Rennen:*20+2=22	*Erste Hilfe:* 50+5=55	*Beruhigen:* 70+13=83
		Befragen: 60+13=73

Psychiater

Handeln: 3	**Wissen: 8**	**Soziales: 10**
Rennen: 30+3=33	Psyche: 80+8=88	Mutmachen: 60+10=70
		Beruhigen: 40+10=50

Wache

Handeln: 13	**Wissen: 7**	**Soziales: 7**
Schusswaffen (7w10): 60+13=73	*Recherche:* 30+7=37	*Einschüchtern:* 50+7=57
Schlagen (1w10): 40+13=53	*Gefängniswissen:* 40+7=47	*Befragen:* 20+7=27
Heben: 30+13=43		

Wache Hochsicherheitstrakt

Handeln: 16	**Wissen: 9**	**Soziales: 9**
Schusswaffen (7w10): 70+16=86	*Recherche:* 40+9=49	*Einschüchtern:* 60+9=69
Schlagen (1w10): 50+16=66	*Gefängniswissen:* 50+9=59	*Befragen:* 30+9=39
Heben: 40+16=56		

Insasse Hochsicherheitstrakt

Handeln: 20	**Wissen: 9**	**Soziales: 13**
Schlagen (2w10): 80+20=100	*Induvidueller Bereich:* 90+9=99	*Einschüchtern:* 70+13=83
Klingenwaffen (2w10+5): 70+20=90		*Verschleiern:* 60+13=73
Rennen: 50+20=70		

Insasse Sicherheitstrakt

Handeln: 14	**Wissen: 8**	**Soziales: 11**
Schlagen (1w10+5): 60+14=74	*Induvidueller Bereich:* 80+8=88	*Einschüchtern:* 60+11=71
Klingenwaffen (2w10): 50+14=64		*Verschleiern:* 50+11=61
Rennen: 30+14=44		

Insasse Offener Vollzug

Handeln: 11	**Wissen: 7**	**Soziales: 9**
Schlagen (1w10): 50+11=61	*Induvidueller Bereich:* 70+7=77	*Einschüchtern:* 50+9=59
Klingenwaffen (1w10+5): 40+11=51		*Verschleiern:* 40+9=49
Rennen: 20+11=31		

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 15. 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. Mad as a Hatter (Charakter Werte) – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Mad+as+a+Hatter+%28Charakter+Werte%29&oldid=36066`