



N P C S

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 10. Oktober 2026



INHALT

NPCs	3
Charakterbogen Beispiel	3
Übersicht aller NPC's	3
Menschen	4
Tiere	10
Kreaturen	12
Fabelwesen	16
Dämonen	16



NPCS

Hallo, liebe How-to-be-a-Hero-Spielleiter und Spieler. Hier ist eine Liste von Kreaturen, die im normalen Alltag oder settingspezifisch auftreten können und die man einfach so verwenden kann, wenn man grade keine Idee hat, was als Gegner hinter der nächsten Tür stehen könnte. Natürlich hat jeder Spieler, Spielerin und Spielleiter/in auch die Möglichkeit, selbst Kreaturen hinzuzufügen, die er/sie mit drin haben möchte. Als Hilfe stehen gleich an erster Stelle zwei Vorlagen für Charakterbögen. Diese könnt ihr benutzen um diesen für die NPCs zu erstellen.

CHARAKTERBOGEN BEISPIEL

Handeln: 13		Wissen: 23		Soziales: 4	
Geistesblitzpunkte: 1		Geistesblitzpunkte: 2		Geistesblitzpunkte: 0	
Schiessen	$45 + 13 = 58$	Universalsprache	$60 + 23 = 82$	Überzeugen	$40 + 4 = 44$
Waffennahkampf	$45 + 13 = 58$	Raumfahrttechnik	$60 + 23 = 83$		
waffenloser Nahkampf	$40 + 13 = 53$	Sternennavigation	$60 + 23 = 83$		
		Waffentechnik	$50 + 23 = 73$		

Handeln: 0		Wissen: 0		Soziales: 0	
Geistesblitzpunkte: 0		Geistesblitzpunkte: 0		Geistesblitzpunkte: 0	
	$0 + 0 = 0$		$0 + 0 = 0$		$0 + 0 = 0$
	$0 + 0 = 0$		$0 + 0 = 0$		$0 + 0 = 0$
	$0 + 0 = 0$		$0 + 0 = 0$		$0 + 0 = 0$
	$0 + 0 = 0$		$0 + 0 = 0$		$0 + 0 = 0$

Handeln: 18		Wissen: 14		Soziales: 9	
Geistesblitzpunkte: 2		Geistesblitzpunkte: 1		Geistesblitzpunkte: 1	
Rennen	$20 + 18 = 38$	Wahrnehmung	$57 + 14 = 71$	Betören	$10 + 9 = 19$
Schlagen	$35 + 18 = 53$	Bodenanalyse	$78 + 14 = 92$	Bedrohen	$80 + 9 = 89$
Gitarre	$60 + 18 = 78$				
Lockpick	$60 + 18 = 78$				

ÜBERSICHT ALLER NPC'S

Ich bin eine sortierbare Tabelle :)

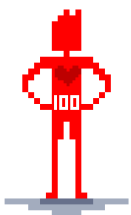
Nummer	Rasse	Bezeichnung	Wesen	Setting	Mythologie	Ursprungsabenteuer
1	Mensch	Polizist	Neutral	Fast alle	/	Die Kinder von Grohnde
2	Mensch	Wachen	Neutral	Mittelalter	/	Back in Time Monday
3	Tier	Bär	Neutral	Fast alle	/	Infinity



4	Tier	Keiler	Aggressiv	Fast alle	/	Infinity
5	Tier	Wolf	Aggressiv	Fast alle	/	Infinity
6	Fabelwesen	Werwolf	Aggressiv	Fabelwesen vorkommend	/	/
7	Tier	Ausgehungerner Wolf	Aggressiv	Fast alle	/	Infinity
8	Kreaturen	Greif	Hohnäsing	Fabelwesen vorkommend	Griechische Mythologie	/
9	Kreaturen	Chimära	Aggressiv	Fabelwesen vorkommend	Griechische Mythologie	/
10	Dämonen	Succubus	Verführerisch	Fantasy	/	/
11	Kreaturen	Bigfoot	Ängstlich	Fast alle	/	/
12	Menschen	Druide	Neutral	Mittelalter	Keltische Mythologie	/
13	Dämonen	Ghul	Aggressiv	Fantasy	Persisch- arabischer Mythologie	/
14	Menschen	Soldat	Neutral	Fast alle	/	Die Kinder von Grohnde
15	Menschen	Händler	Freundlich	Fast alle	/	/
16	Kreaturen	Zombie	Aggressiv	Fast alle	/	Examore
17	Kreaturen	Inkutz	Neutral/Aggressiv	Space	/	Examore
18	Kreaturen	Peniculumsche Riesenwespe	Aggressiv	Space	/	Examore
19	Kreaturen	Peniculumsche Riesenameise	Friedlich	Space	/	Examore
20	Menschen	Pfadfinder	Friedlich	fast alle	/	/
21	Menschen	Künstler	Friedlich	Mittelalter	/	/

MENSCHEN

Polizist



Handeln: 14	Wissen: 8	Soziales: 12
Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 1



Rennen	$50 + 14 = \mathbf{64}$	Polizeistruktur	$40 + 8 = \mathbf{48}$	Verhören	$40 + 12 = \mathbf{52}$
Schießen (Kleinkaliber)	$45 + 14 = \mathbf{59}$ (5w10+5)	Kriminologie	$35 + 8 = \mathbf{43}$	Widerstandskraft	$40 + 12 = \mathbf{52}$
Kampfsport	$40 + 14 = \mathbf{54}$ (2w10+3) (mit Pistole 3w10)			Menschenkenntnis	$35 + 12 = \mathbf{47}$

Inventar

Pistole 8 Schuss / 2 Magazine zum Nachladen

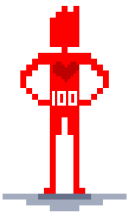
Kevlarweste

Dienstausweis

- **Vorteil Kevlarweste:** Schüsse auf die Weste machen nur 10 % des Schadens, Schläge nur 50 % des Schadens

Wachen

(Vergangenheit/Mittelalter)



Äußeres: mit Schwert ausgestattet
Blaues Rüstungsoberteil
Braune Jeans



Hier ist alles im Lot

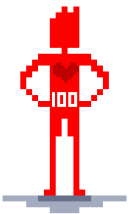
Handeln: 31		Wissen: 9		Soziales: 0	
Geistesblitzpunkte: 3		Geistesblitzpunkte: 1		Geistesblitzpunkte: 0	
Schwertkampf	$60 + 31 = \mathbf{91}$	Waffenkunde	$90 + 9 = \mathbf{99}$		



Faustkampf	$60 + 31 = 91$				
Treten	$40 + 31 = 71$				
Rennen	$60 + 31 = 91$				
Schleichen	$22 + 31 = 53$				
Schreien	$68 + 31 = 99$				

Inventar
Schwert
Schlüssel für Kaserne
Schlüssel für Pferdestall
Schlüssel für Geheimtür

Druide



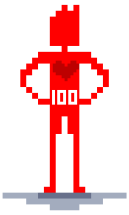
Ein Druide ist ein Mensch, der zur geistigen Elite angehört. Seinen Ursprung hat er aus der keltischen Mythologie. Sie haben Tränke gebraut, neue Pflanzen und Tiere erforscht und waren somit wichtige Personen in der keltischen Religion. Schlaue Druiden haben mit giftigen Tränke ihre Gegner vergiftet oder gehorsam gemacht. So konnten sie sich aus gefährlichen Situationen befreien. Denn Kämpfer sind Druiden wahrlich nicht.

Handeln: 13		Wissen: 14		Soziales: 13	
Geistesblitzpunkte: 1		Geistesblitzpunkte: 1		Geistesblitzpunkte: 1	
Trank brauen	$70 + 7 = 77$	Kräuterkunde	$70 + 14 = 84$	Verhandeln	$60 + 13 = 66$
		Trankkunde	$70 + 14 = 84$	Menschenkenntnis	$70 + 13 = 91$

Inventar
Sichel
Kräuterbeutel
Feuerstein
Buch über Kräuter

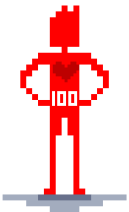


Soldat



Handeln: 23		Wissen: 8		Soziales: 9	
Geistesblitzpunkte: 2		Geistesblitzpunkte: 1		Geistesblitzpunkte: 1	
Schießen (Mittelkaliber)	$57 + 23 = \mathbf{80}$	Bodenanalyse	$78 + 8 = \mathbf{86}$	Betören	$10 + 9 = \mathbf{19}$
Rennen	$20 + 23 = \mathbf{43}$			Bedrohen	$80 + 9 = \mathbf{89}$
Schlagen	$35 + 23 = \mathbf{58}$				
Gitarre	$60 + 23 = \mathbf{83}$				
Lockpick	$60 + 23 = \mathbf{83}$				

Händler

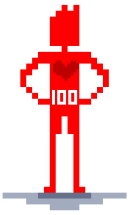


Handeln: 6		Wissen: 13		Soziales: 15	
Geistesblitzpunkte: 1		Geistesblitzpunkte: 1		Geistesblitzpunkte: 2	
Rennen	$30 + 6 = \mathbf{36}$	Gossenschleue	$55 + 13 = \mathbf{68}$	Verhandeln	$60 + 15 = \mathbf{75}$
Schlagen (2w10+3)	$25 + 6 = \mathbf{31}$	Schätzen	$40 + 13 = \mathbf{53}$	Lügen	$45 + 15 = \mathbf{60}$
		Preisstruktur	$30 + 13 = \mathbf{43}$	Mennschenkenntnis	$40 + 15 = \mathbf{55}$

Inventar: Geld, Mehrere Listen sowie Schreibgerät



Pfadfinder



Ein Pfadfinder ist ein Angehöriger einer internationalen, religiös und politisch unabhängigen Erziehungsbewegung für Kinder und Jugendliche, die Menschen aller Nationalitäten und Glaubensrichtungen offensteht. Ziel der Pfadfinderbewegung ist die Förderung der Entwicklung junger Menschen, damit diese in der Gesellschaft Verantwortung übernehmen können. Pfadfinder haben verschiedene Stufen die vom Alter abhängig sind.

Alter	Stufe
05-06 Jahre	Biber
06-11 Jahre	Wölfling
11-13 Jahre	(Jung-)Pfadfinder
14-16 Jahre	Pfadfinder
16-21 Jahre	Ranger/Rover
ab 21 Jahren	Leiter

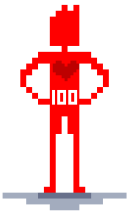
(wenn der/die Pfadfinder/in über 12 Jahren alt ist wechsel die Werte von "Süß Sein" und "Beruhigen" ab dem Alter 16 wechsel denn Skill "Süß sein" zu "Zeichen" und addiere 40 Punkte zu diesem Skill

Handeln: 6		Wissen: 15		Soziales: 9	
Geistesblitzpunkte: 1		Geistesblitzpunkte: 2		Geistesblitzpunkte: 1	
Schnitzen	$40+06=46$	Spuren Lesen	$60+15=75$	Süß sein	$80+9=89$
Hauen	$20+06=26$	Feuer machen	$40+15=55$	Beruhigen	$10+9=19$
		Natur	$50+15=65$		

Inventar
Schnitzmesser
Feuerstahl
Halstuch
Liederbuch



Künstler

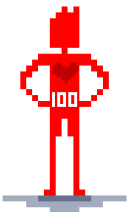


ein Künstler ist jemand der die Massen begeistert verschiedene Künstler sind geübt in anderen Sachen da für existiert der Skill "Kunstform" was dieser Skill symbolisiert hängt von der Art des Künstlers ab Ein paar Beispiele:

Künstler	bedeutung Kunstform
Musiker	Musizieren
Maler	Malerei
Autor	Schreiben
Tänzer	Tanzen
Schauspieler	Schauspiel

Handeln: 8		Wissen: 10		Soziales: 14	
Geistesblitzpunkte: 1		Geistesblitzpunkte: 1		Geistesblitzpunkte: 1	
Kunstform	$70 + 8 = \mathbf{78}$	Kunst Geschichte	$40 + 10 = \mathbf{50}$	Begeistern	$30 + 14 = \mathbf{44}$
Prügeln	$10 + 8 = \mathbf{18}$	Gesellschaft	$40 + 10 = \mathbf{50}$	Beeindrucken	$40 + 14 = \mathbf{54}$
		Literatur	$20 + 10 = \mathbf{30}$	Betören	$30 + 14 = \mathbf{44}$
				Menschenkenntnis	$40 + 14 = \mathbf{54}$

Klein Krimineller



Wer kennt sie nicht die Typischen Thugs von denen jeder Gangster Boss tausende hat diese fallen meist unter die Kategorie der Klein Kriminalität doch auch Einbrecher, Dealer und co. sind klein Kriminelle. Klein Kriminalität ist ein über begriff und jeder Kriminelle hat seinen eigenen Bereich des Verbrechens dafür steht Individueller Bereich dieser fast zusammen was die Kriminellen jenach Verbrechen sie begehen Wissen oder Können in der unteren Tabelle kannst du einige Beispiele dafür ablesen.

Verbrechen	Individueller Bereich
------------	-----------------------



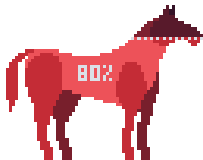
Dealer	Drogen
Einbrecher	Schlößer knacken
Fälscher	Fälschen
Scammer	IT

Handeln: 15		Wissen: 14		Soziales: 9	
Geistesblitzpunkte: 2		Geistesblitzpunkte: 1		Geistesblitzpunkte: 1	
Schlagen (1w10+3)	$40 + 15 = 55$	Individueller Bereich	$70 + 14 = 84$	Täuschen	$40 + 9 = 49$
Klingenwaffen	$60 + 15 = 75$	Gangwissen	$40 + 14 = 54$	Einschüchtern	$50 + 9 = 59$
Schleichen	$30 + 15 = 45$	Gossenschleuhe	$30 + 14 = 44$		
Rennen	$20 + 15 = 35$				

TIERE

Bär

Bären finden sich vor allem in den tieferen Wäldern der Insel. Sie sind eher scheu, greifen aber auch an, wenn sie sich bedroht fühlen. Durch ihre Neugier kommen sie auch mit Menschen in Kontakt. Auch ein einzelner Bär sollte nicht unterschätzt werden.

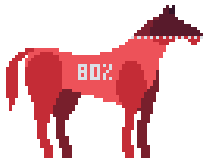


Handeln: 13		Wissen: 12		Soziales: 6	
Geistesblitzpunkte: 2		Geistesblitzpunkte: 1		Geistesblitzpunkte: 1	
Nahkampf	$70 + 13 = 83$ (4w10)	Wahrnehmung (Riechen)	$70 + 12 = 82$	Bedrohen	$60 + 6 = 66$
Stärke	$60 + 13 = 73$	Instinkt	$50 + 12 = 62$		

Keiler

Während Hausschweine seit Ewigkeiten von Menschen gehalten werden, leben ihre Verwandten in der Wildnis. Diese Schweine sind größer als Hausschweine und besitzen braune oder schwarze Borsten sowie große Stoßzähne. Keiler sind aggressiv und können Menschen dank ihres außergewöhnlichen Geruchssinns auch aus größerer Entfernung aufspüren. Diese Allesfresser machen auch vor menschlichen Siedlungen nicht halt und reißen nachts Nutztiere und verwüsten Gärten und Felder auf der Suche nach Nahrung. Auch Menschen greifen sie an, was ihnen durch eine enorme Kraft möglich ist.





Handeln: 15		Wissen: 0		Soziales: 0	
Geistesblitzpunkte: 2		Geistesblitzpunkte: 0		Geistesblitzpunkte: 0	
Nahkampf	$60 + 15 = 75$ (3w10)		$0 + 0 = 0$		$0 + 0 = 0$
Rammen	$45 + 15 = 60$ (5w10)		$0 + 0 = 0$		$0 + 0 = 0$
Schnelligkeit	$40 + 15 = 55$		$0 + 0 = 0$		$0 + 0 = 0$
			$0 + 0 = 0$		$0 + 0 = 0$

Rammen: Der Keiler rennt auf ein Ziel zu. Keiler und Ziel sind für eine Runde handlungsunfähig.

Wolf



Wilde Tiere, die vor allem Wälder durchstreifen. Ein einzelner Wolf stellt eine moderate Gefahr dar, ein Rudel kann unvorsichtige Abenteurer aber schnell in eine missliche Lage bringen. So lange Wölfe nicht ausgehungert sind, bleiben sie im Wald und greifen stärkere Lebewesen nicht an. Wölfe treten meist in Rudeln von 1W6 Tieren auf.

Handeln: 15		Wissen: 0		Soziales: 0	
Geistesblitzpunkte: 2		Geistesblitzpunkte: 0		Geistesblitzpunkte: 0	
Rennen	$40 + 15 = 55$				
Riechen	$40 + 15 = 55$				
Biss (3W10)	$55 + 15 = 70$				

Ausgehungerter Wolf

Dieser Wolf hat lange keine Beute mehr gemacht und ist dementsprechend etwas geschwächt. Dafür ist er aber deutlich aggressiver.

Werte:

Lebenspunkte: 30

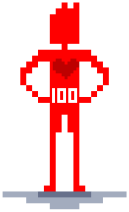
Nahkampf: 90



Waffen: Biss (2W10+5)

KREATUREN

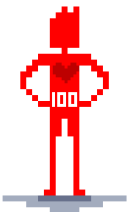
Peniculumsche Riesenwespe



Die bis zu zwei Meter große Wespe ist ein intelligentes und zugleich höchst aggressives Lebewesen. Sie leben auf dem Planeten **Peniculum** und stehen dort im Krieg mit den **Peniculumschen Riesenameise**. Die Wespen sind grundsätzlich angsteinflößend und leben hauptsächlich auf Bäumen. Ihre Behausungen sehen aus wie eine Mischung aus einem gewöhnlichen Haus und einem Wespenstock. Die Lebewesen haben einen großen Stachel in ihrem Hinterleib mit dem sie sich nur im Notfall verteidigen, da sie sich beim Einsatz des Stachels selber lebensgefährlich verletzen können. Die Wespen bewegen sich auf zwei Beinen und können fliegen. Wenn sie fliegen, kann man sie schon aus einiger Entfernung hören. Sie produzieren ein Gift, das für die meisten Lebewesen tödlich ist. Dieses Gift wird von dem Körper produziert, sobald die Wespen giftige Pflanzen von ihrem Heimatplaneten verzehren. Dieses Gift wird im Körper gespeichert und kann über den Stachel aus dem Körper hinaus gedrückt werden. In der Kollonie gibt es immer eine Königin.

Handeln: 17		Wissen: 8		Soziales: 13	
Geistesblitzpunkte: 2		Geistesblitzpunkte: 1		Geistesblitzpunkte: 1	
Fliegen	$70 + 17 = 87$	Kriegsführung	$35 + 8 = 43$	Schwarmdenken	$70 + 13 = 83$
Stechen	$70 + 17 = 87$	Flora und Fauna	$45 + 8 = 53$	Mentale Belastbarkeit	$55 + 13 = 68$
Speerkampf	$25 + 17 = 42$				

Peniculumsche Riesenameise



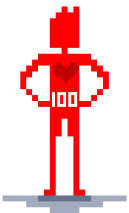
Die bis zu eineinhalb Meter langen Sechsheiner sind intelligente Lebewesen des Planeten **Peniculum**. Es gibt verschiedene Arten dieser Spezies. Einige sind nur dazu da um die riesigen unterirdischen Gänge zu bauen, andere nur zur Verteidigung und andere nur zu Nahrungsbeschaffung. Ihre starken Kiefer können



einen Menschen mit Leichtigkeit in zwei teilen. Eigentlich waren die Ameisen ein friedliches Volk bis die Wespen die Ameisen angegriffen haben. Seitdem bekriegen sich beide Völker auf dem gesamten Planeten. Die planetengroße Kollonie besitzt eine Königin.

Handeln: 24		Wissen: 10		Soziales: 7	
Geistesblitzpunkte: 2		Geistesblitzpunkte: 1		Geistesblitzpunkte: 1	
Beißen	$70 + 24 = 94$	Flora und Fauna	$35 + 10 = 45$	Schwarmdenken	$70 + 7 = 77$
Fliegen oder Rennen	$70 + 24 = 94$	Baukunst	$60 + 10 = 70$		
Bauen	$45 + 24 = 69$				
Sammeln	$50 + 24 = 74$				

Inkut



Ein Inkut ist ein Lebewesen des Planeten **Rathrorah**. Inkutzien (Einzahl: Inkutz) sind die humanoide Ureinwohner auf Rathrorah. Sie können zwischen einem und zwei Metern groß werden (einzelne Exemplare auch deutlich größer und kleiner) und haben eine dunkle Haut mit leichtem Rotstich. Auf dem Kopf tragen sie 7 Hörner, die als Ring wie eine Krone angeordnet sind.

Inkutzien sind ein Volk, bei dem die Ehre eine besondere Rolle spielt, besonders im Kampf. So ist es beispielsweise ein Zeichen sehr hoher Ehre seine Hörner im Kampf zu verlieren. Sie außerhalb eines Kampfes zu verlieren ist jedoch ein Zeichen größter Schande und führt zur gesellschaftlichen Verachtung.

Vor langer Zeit führten die Inkutzien einen erbitterten Krieg gegen den Staat, den sie jedoch durch zahlenmäßige Unterlegenheit und technologischen Nachteil verloren haben. Dieser Ehrenverlust belastet die Beziehungen von Erdenbewohnern und Inkutzien bis heute, auch wenn die Inkutzien die Fremdlinge inzwischen dulden, jedoch nicht gerade hoch schätzen.

Handeln: 15		Wissen: 7		Soziales: 19	
Geistesblitzpunkte: 2		Geistesblitzpunkte: 1		Geistesblitzpunkte: 2	
Nahkampf	$60 + 15 = 75$	Kriegsführung	$70 + 7 = 77$	Traditionen	$60 + 19 = 79$
Verteidigung	$55 + 15 = 70$			Körperhaltung	$50 + 19 = 69$
Kratzen	$30 + 15 = 45$			Gefühlsneutral	$75 + 19 = 94$



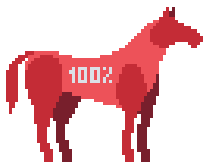
Zombie



Ein ausgehungertes Wesen, das durch einen Virus, oder vergleichbarem zu dem geworden ist, was es nun ist. Eine tödliche Kreatur.

Handeln: 9		Wissen: 0		Soziales: 0	
Geistesblitzpunkte: 1		Geistesblitzpunkte: 0		Geistesblitzpunkte: 0	
Kratzen (2W10)	$50 + 9 = 59$				
Beißen (3W10)	$40 + 9 = 49$				

Greif



Der Greif ist ein mächtiges, vogelähnliches Wesen, das selbst erfahrene Abenteurer mit Furcht erfüllt. Greife besitzen vier Beine mit scharfen Krallen an den Füßen und zwei Flügel, deren Spannweite sich bei ausgewachsenen Exemplaren auf bis zu 5 Meter beläuft, und einen Schnabel, der Legenden zufolge sogar Steine knacken kann. Trotz ihrer enormen Größe - ein Greif überragt einen Menschen um zwei bis drei Köpfe - sind sie flugfähig. Greife pflegen es, in Paaren zu leben. Sie bevorzugen hügelige Landschaften, wobei sie für ihre Nester möglichst hohe Punkte suchen. Ein Greif auf der Jagd ist schon Gefahr genug, aber ein brütendes Weibchen zu stören ist reiner Selbstmord. Greife sehen es als Provokation, wenn sich Menschen ihrem Nest auf etwa 30 Meter nähern und kämpfen bis zum Tod. Lebensmüde und leichtsinnige Abenteurer sind auf Schätze aus, die Greife in ihren Nestern horten und eine schillernde Feder aus dem prächtigen Gefieder eines Greifen ist für viele das Ehrenabzeichen schlechthin. Auch Alchemisten zahlen gutes Geld für Greifenfedern oder -eier, da ihnen mystische Kräfte nachgesagt werden.

Handeln: 20		Wissen: 0		Soziales: 0	
Geistesblitzpunkte: 0		Geistesblitzpunkte: 0		Geistesblitzpunkte: 0	
Nahkampf	$75 + 20 = 95$				
Fliegen (Ausweichen)	$65 + 20 = 85$				
Picken	$60 + 20 = 80$				



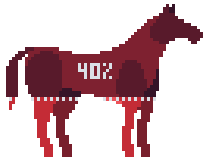
Werte:

Lebenspunkte: 250

Unter 50LP verliert der Greif die Fähigkeit zu fliegen.

Waffen: Krallen (5W10), Schnabel (7W10)

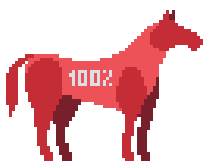
Chimäre



Die Chimaira (griechisch Χίμαιρα Chímaira, lateinisch Chimaera), eingedeutscht Chimära oder Chimäre ist ein Mischwesen. Der griechische Name bedeutet eigentlich „Ziege“. Der Begriff Chimäre wurde später verallgemeinert und auf andere Mischwesen ausgedehnt. Die Chimäre ist ein feuerspeiendes Mischwesen, das vorne wie ein Löwe, in der Mitte wie eine Ziege und hinten wie eine Schlange oder ein Drache gebildet ist. Nach Hesiod hatte sie hingegen die drei Köpfe der genannten Tiere.

Handeln: 14		Wissen: 6		Soziales: 0	
Geistesblitzpunkte: 1		Geistesblitzpunkte: 1		Geistesblitzpunkte: 0	
Schnelligkeit	$45 + 14 = 59$	Wahrnehmung	$60 + 6 = 66$		
Verstecken	$40 + 14 = 44$				
Feuer speien	$35 + 14 = 49$				

Bigfoot



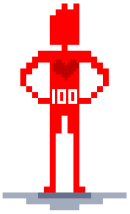
Der Bigfoot ist ein stark behaartes und sehr menschenähnliches Wesen. Schlaue Bigfoots können sprechen, davon gibt es allerdings wenige. Die meisten Bigfoots reagieren flüchtend auf Menschen, können sich aber in Bedrängnis gut verteidigen und sind nicht zu unterschätzen. Sie leben in kalten und bewaldeten Regionen und sind schwer zu finden. Von Einheimischen werden sie auch haarige Riesen genannt. Ihre Größe liegt bei ca. 2,2 Metern und größer.

Handeln: 23		Wissen: 10		Soziales: 0	
Geistesblitzpunkte: 2		Geistesblitzpunkte: 1		Geistesblitzpunkte: 0	
Faustschlag (5W10)	$75 + 23 = 98$	Wahrnehmung	$40 + 10 = 50$		
Verstecken	$75 + 23 = 98$	Überlebenswissen	$55 + 10 = 65$		
Spuren lesen	$75 + 23 = 98$				



Schwächen:

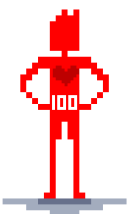
1. Sozialschwach (Hat Angst vor sozialen Kontakt)
2. Ängstlich

FABELWESEN**Werwolf**

Ein Wesen, das tagsüber ein Mensch ist. Wenn in der Nacht der Vollmond scheint, verwandelt er sich in einen tollwütenden Werwolf. Er ist eine Mischung aus Mensch und Wolf.

Der Werwolf kann mit zwei Charakterbogen gespielt werden! Einmal mit einem Charakterbogen von einem Mensch und einmal mit diesem hier!

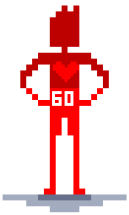
Handeln: 23		Wissen: 0		Soziales: 0	
Geistesblitzpunkte: 2		Geistesblitzpunkte: 0		Geistesblitzpunkte: 0	
Rennen	75 + 23 = 98				
Beißen	75 + 23 = 98				
Schlitzten	75 + 23 = 98				

DÄMONEN**Succubus**

Ein Succubus lateinisch für "Die Darunterliegende" ist dämonisches Wesen in Frauengestalt. Sie ähneln einer Harpie, sind allerdings deutlich schlauer und gewifter. Sie versuchen mit ihren Blicken männliche Menschen in ihre Fänge zu ziehen und dann durch ihren Blick zu hypnotisieren. Dabei sind sie auch gewollt viel Beischlaf zu ergattern. Sobald Menschen drei Tage in dem Bann eines Succubus stehen, versuchen Sie dem Mann einen Kuss aufzuzwingen. Ist dies geschafft, wird der Mann zum willenlosen Sklaven.

Handeln: 17		Wissen: 4		Soziales: 19	
Geistesblitzpunkte: 2		Geistesblitzpunkte: 0		Geistesblitzpunkte: 2	
Fliegen	$55 + 17 = 72$	Allgemeinwissen	$40 + 4 = 44$	Verführen	$48 + 19 = 67$
Kratzen	$40 + 17 = 57$			Betören	$48 + 19 = 67$
Fesseln	$15 + 17 = 32$			Manipulieren	$48 + 19 = 67$
Kochen	$60 + 17 = 77$			Hypnose	$46 + 19 = 65$

Ghul



Ein Ghul ist ein Untoter und wird meist bei Nacht oder Dunkelheit aktiv. Sie sind gefährliche Dämonen und sehr aggressiv. Sie versuchen Menschen in Fallen zu locken und diese dann zu verschlingen. Der vermutliche Ursprung der Ghule ist in der Persisch-arabischer Mythologie zu finden.

Handeln: 15		Wissen: 0		Soziales: 0	
Geistesblitzpunkte: 2		Geistesblitzpunkte: 0		Geistesblitzpunkte: 0	
Nahkampf	$75 + 15 = 90$				
Rennen	$70 + 15 = 85$				

Waffen:

1. Verhärtete Fingernägel (6W10)
2. Faust (4W10)

Schwächen:

1. Bei Licht brennt die Haut an und der Ghul hat starken Schmerz. Er bekommt 3W10 Schaden.



LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 10. 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. NPCs – <https://howtobeahero.de/index.php?title=NPCs&oldid=34288>

