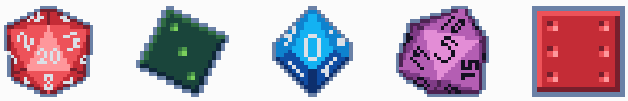
REALISTISCHE VERTEILUNG VON FERTIGKEITEN

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 8. Oktober 2026





INHALT

Realistische Verteilung von Fertigkeiten 3

REALISTISCHE VERTEILUNG VON FERTIGKEITEN

Ziel des Moduls: Erleichtert die Erstellung von Charakteren entspechend ihres Hintergrunds mit einem Grundstock an Punkten in "notwendigen" Talenten.
Inkompatible Module: Keine

Modulkategorien Charaktererstellung

Länge des Moduls: Kurz

Einleitung

Ihr kennt es. Zumindest wenn man noch etwas unerfahrener im PnP-Spielen ist, oder selbst wenn man schon länger spielt. Wenn es zu der Charaktererstellung kommt denkt ihr euch, Menschenkenntnis, Aufmerksamkeit und ein Kampftalent muss dabei sein. Gut, dann sind 150–250 Punkte ausgegeben und nicht mehr wirklich viel übrig für die Charakterbildung. Als Eulenpfleger ist das Talent Eulendressur ein muss, aber was wenn zu wenig Punkte da sind?

Ein weiterer, vielen bekannter Fall passiert während eines Abenteuers: Man bekommt eine Waffe in die Hand und möchte damit schiessen. "Hast du das Talent schiessen?" "Nein" "Dann kannst du nicht schiessen!". Auch wenn zwischen Theorie und Praxis bei Schusswaffen ein grosser Unterschied ist, scheint es doch sehr unrealistisch, dass eine in der heutigen Zeit aufgewachsene Person das Prinzip einer Waffe nicht versteht. Unten kommt das Magazin rein, einmal zurückziehen zum laden und den Abzug drücken. Selbst wenn die Präzision nicht da ist, könnte ein normaler Mensch realistisch gesehen wenigstens einen Schuss lösen.

Zur Lösung dieser und noch weiterer Probleme ist dieses Modul da.

> **Wichtig!** Dieses Modul nimmt dem Spieler die Bürde ab viele Punkte auf Standardtalente auszugeben. Daher hat diese Modul viel Potential für Powerplayer. Zuallererst soll es aber die Spieler dazu motivieren, Talente zu skillen, die den Charakter formen aber vielleicht keinen absehbaren Nutzen im Abenteuer bieten.
> Beispiele wären: Angeln, Torten verzieren, Anstarrkämpfe gewinnen, Haare flechten, Geige spielen, ...

Änderungen bei der Charaktererstellung

Nach der regulären Charaktererstellung – also nachdem 400 Punkte auf diverse Fähigkeiten verteilt und die Begabungswerte eines Charakters ermittelt wurden – erhält der Charakter 110 Bonuspunkte, die er auf drei festgeschriebene Fähigkeiten verteilen darf.
Diese sind:

- **Ein Kampftalent nach Wahl:**
  Schießen, Boxen, Ringen, Schwertkampf, ... ; im Grunde ist alles möglich, mit dem man einen Kampf bestehen kann.
- **Aufmerksamkeit:**
  Suchen, Lauschen, Entdecken, ...; fällt alles hierunter. Umfasst alle Aktionen mit denen die Umwelt wahrgenommen wird.
- **Menschenkenntnis:**
  Lügen erkennen, Motiv erkennen, Mimik und Gestik lesen, ...; das Talent um andere zu durchschauen.

Diese Bonuspunkte sind keine zusätzlichen Fertigkeitenpunkte, sondern eine permanente Erleichterung. Sie haben **keinen** Einfluss auf die Kategoriewerte Handeln, Wissen und Soziales.
Fähigkeiten dürfen mit diesen Bonus nicht über 80 steigen.

Es gibt keine Mindestanzahl an Bonuspunkten, die auf eine Fähigkeit verteilt werden muss. Es können auch null Punkte auf eine Fähigkeit vergeben werden.
Bonuspunkte dürfen auch auf Fähigkeiten verteilt werden, in die keine Fähigkeitenpunkte investiert wurden. Proben werden dann normal auf den entsprechenden Begabungswert (Handeln für Kampf, Wissen für Aufmerksamkeit und Soziales für Menschenkenntnis), erleichtert um die Anzahl der Bonuspunkte, abgelegt.

Beispiel

Nach den üblichen 400 verteilten Fertigkeitenpunkten hat der Charakter **Krabbenfischer Käpt`n Hein Pedersen** folgende Talente:

Handeln: 15		**Wissen: 20**		**Soziales: 5**	
Geistesblitzpunkte: 2		**Geistesblitzpunkte: 2**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Krabbenpulen	60 + 15 = **75**	Schifffahrt	65 + 20 = **85**	Kalauern	40 + 5 = **45**
Mechanik	50 + 15 = **65**	Krabbenrezepte	40 + 20 = **60**	Menschenkenntnis	10 + 5 = **15**
Muskelkraft	40 + 15 = **55**	Navigieren	60 + 20 = **80**		
		Aufmerksamkeit	35 + 20 = **55**		

Nun erhält Käpt`n Pedersen 110 Bonuspunkte, die er wie folgt verteilt:

Faustkampf: + 50	Aufmerksamkeit: + 0	Menschenkenntnis: + 60

Nach Vergabe der Bonuspunkte ergibt sich der finale Charakterbogen.
Zu beachten ist, dass sich Handeln, Wissen und Soziales nicht erhöht haben:

Handeln: 15		**Wissen: 20**		**Soziales: 5**	
Geistesblitzpunkte: 2		**Geistesblitzpunkte: 2**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Krabbenpulen	60 + 15 = **75**	Schifffahrt	65 + 20 = **85**	Kalauern	40 + 5 = **45**
Mechanik	50 + 15 = **65**	Krabbenrezepte	40 + 20 = **60**	**Menschenkenntnis**	10 + 5 **+ 60** = **75**
Muskelkraft	40 + 15 = **55**	Navigieren	60 + 20 = **80**		
Faustkampf	0 + 15 **+ 50** = **65**	**Aufmerksamkeit**	35 + 20 **+ 0** = **55**		

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 8. 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. Realistische Verteilung von Fertigkeiten – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Realistische+Verteilung+von+Fertigkeiten&oldid=29343`