



RECHNERISCHE CHARAKTERERSTELLUNG

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



INHALT

Rechnerische Charaktererstellung	3
--	---



RECHNERISCHE CHARAKTERERSTELLUNG

Vorwort

Nun sind wir nach all den Erklärungen endlich bei der tatsächlichen Charaktererstellung angekommen. Falls du etwas nachschlagen willst, schaue einfach auf die Kästen mit der Aufschrift: **Zum Nachlesen** in den Artikeln **Begabungen** und **Fähigkeiten**.

Zunächst ein kleines Vorwort. Jeder Mensch ist in gewissen Dingen besser oder schlechter als andere. Manche Dinge erlernen sich leichter, andere schwerer. Wenn eine Person z.B. sehr fit ist, wird sie wohl wenigstens eine Sportart, wenn nicht sogar mehrere, betreiben und entsprechend mehr Ausdauer haben als jemand, der dies nicht tut.

Eine studierte Person wird wahrscheinlich ein breiteres Wissensspektrum haben und ein Comedian im Zwischenmenschlichen kein kompletter Volltrottler sein.

Deshalb ergeben sich die Werte der Begabungen aus den Werten der Fähigkeiten.

Errechnung

Jeder Charakter erhält zunächst 400 Fähigkeitspunkte. Zuerst solltest du also Fähigkeiten auf deine Begabungen aufteilen und diese auf den Charakter abstimmen. Ist das erledigt, nimm ganz einfach alle Fähigkeitspunkte innerhalb einer Begabung zusammen und teile sie durch 10. Eine Fähigkeit darf nicht auf den Wert 0 gesetzt werden.

Hierbei ist kaufmännisch zu runden.

Beispiel:

129 Punkte in der Begabung Handeln = Handeln 13

Wenn alle deine Punkte in Fähigkeiten investiert wurden, sind es nur noch zwei kleine Schritte zum (rechnerisch) fertigen Charakter.

Nun rechnen wir die Geistesblitzpunkte aus. Nimm also einfach deine Begabungswerte und teile sie jeweils durch 10.

Hierbei ist kaufmännisch zu runden.

Beispiel:

Handeln	Handeln 13 geteilt durch 10 = 1,3 = 1 Geistesblitzpunkt in
Handeln	Handeln 18 geteilt durch 10 = 1,8 = 2 Geistesblitzpunkte in

Da die Begabungen ebenfalls angeben, wie gut oder leicht man Dinge erlernt, haben diese auch einen Einfluss auf die Fähigkeiten.

Nun nimm einfach den Wert der Begabung und addiere ihn auf jede Fähigkeit, die dazu gehört.

Beispiel:



$$\text{Holzfällen } 50 + \text{Handeln } 13 = \text{Holzfällen } 63$$

Und schon ist dein Charakter fertig!

Zu guter Letzt ist anzumerken, dass keine Fähigkeiten über 100 Punkte haben kann. Wenn du bei deiner Rechnung für eine Fähigkeit einen Wert größer als 100 rausbekommst, setze die überzähligen Punkte anderweitig innerhalb dieser Begabung ein.

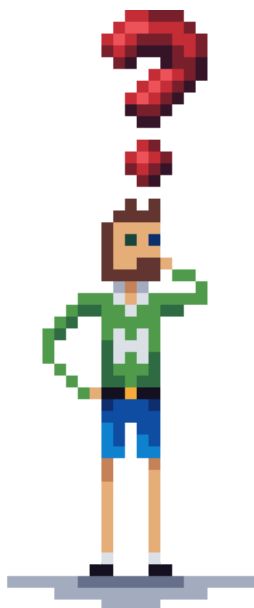
Hier noch zwei Empfehlungen, um den Spielspaß zu maximieren:

Meide Fähigkeiten mit niedrigen Werten. Einfach einen oder nur 5 Punkte auf jede Fähigkeit zu verteilen, ist wenig sinnvoll.

Wenn es ein Spieler unbedingt will, kann er bei bestimmten Fähigkeiten auch auf den Bonus der Begabung verzichten.

Charakterentwicklung in Tabellenform

Howkys Charakterbogen (400 Punkte):



Wo habt ihr meinen Charakterbogen her?

Erst verteilen ...

Handeln	Wissen	Soziales
Ausgegeben:	Ausgegeben:	Ausgegeben:
Fußball spielen: 40	Pen-and-Paper-Konzeption: 75	Schauspielern: 68
Beweglichkeit: 30	Verrückte Hintergrundgeschichten: 40	Wikis Illustrieren: 40
	Medienmarketing: 55	Interaktion mit Bohnen: 52

zusammenrechnen ...

Handeln	Wissen	Soziales
---------	--------	----------



Ausgegeben: 70	Ausgegeben: 170	Ausgegeben: 160
Fußball spielen: 40	Pen-and-Paper-Konzeption: 75	Schauspielern: 68
Beweglichkeit: 30	Verrückte Hintergrundgeschichten: 40	Wikis illustrieren: 40
	Medienmarketing: 55	Interaktion mit Bohnen: 52

durch 10 teilen, um die Werte der Begabungen zu erhalten ...



Voll leicht!

Handeln 7	Wissen 17	Soziales 16
Ausgegeben: 70	Ausgegeben: 170	Ausgegeben: 160
Fußball spielen: 40	Pen-and-Paper-Konzeption 75	Schauspielern: 68
Beweglichkeit: 30	Verrückte Hintergrundgeschichten: 40	Wikis illustrieren: 40
	Medienmarketing: 55	Interaktion mit Bohnen: 52

nochmal durch 10 teilen, um die Geistesblitzpunkte zu ermitteln ...

Handeln 7 (GBP: 1)	Wissen 17 (GBP: 2)	Soziales 16 (GBP: 2)
Ausgegeben: 70	Ausgegeben: 170	Ausgegeben: 160
Fußball spielen: 40	Pen-and-Paper-Konzeption: 75	Schauspielern: 68
Beweglichkeit: 30	Verrückte Hintergrundgeschichten: 40	Wikis illustrieren: 40
	Medienmarketing: 55	Interaktion mit Bohnen: 52

und zum Schluss wird addiert!

Handeln 7 (GBP: 1)	Wissen 17 (GBP: 2)	Soziales 16 (GBP: 2)
Ausgegeben: 70	Ausgegeben: 170	Ausgegeben: 160
Fußball spielen: $40 + 7 = 47$	Pen-and-Paper-Konzeption: $75 + 17 = 92$	Schauspielern: $68 + 16 = 84$
Beweglichkeit: $30 + 7 = 37$	Verrückte Hintergrundgeschichten: $40 + 17 = 57$	Wikis illustrieren: $40 + 16 = 56$



Medienmarketing: $55 + 17 = \mathbf{72}$	Interaktion mit Bohnen: $52 + 16 = \mathbf{68}$
--	---



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. Rechnerische Charaktererstellung – <https://howtobeahero.de/index.php?title=Rechnerische+Charaktererstellung&oldid=36530>

