How to be a Hero

SETTINGSTRUKTUR

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 9. Oktober 2026





INHALT

Settingstruktur 3
- Wo ist das Setting angesiedelt? 3
- Wann ist das Setting angesiedelt? 3
- In welchem Genre spielt das Setting? 4
- Nach welchen Regeln ist das Setting aufgebaut? 4
- Welche Einschränkungen gibt es für die Spieler in der Wahl ihrer Charaktere? 4
- Welche zusätzlichen Module sind nötig? 5
- Welche Bereits vorhandenen Abenteuer sind in dem Setting möglich? 5
- Ein Wort zum Schluss 5



SETTINGSTRUKTUR

Dieser Artikel dient als Vorlage, um die in diesem Wiki eingestellten Settings übersichtlicher zu gestalten. Eine Anleitung zum Schreiben deines eigenen Settings findest du hier. Ist man auf der Suche nach Settings, möchte man nicht allzuviel Zeit damit verbringen, sich durch einen Wust an unstrukturiertem Text zu kämpfen, nur um dann herauszufinden, dass man sein Abenteuer doch in einem anderen Setting spielen lassen möchte. Die in diesem Wiki eingestellten Settings sollten nach Möglichkeit dieser Vorlage folgen, damit sie übersichtlicher strukturiert sind. So wird es allen erleichtert, sich zügig ein geeignetes Setting auszusuchen.

Wenn du Fragen oder Probleme hast, helfen dir unsere Redakteure gerne weiter. Du kannst uns entweder eine Email über feedback(ät)howtobeahero(punkt)de schreiben oder unserem Discord-Server beitreten.

Anhand dieser Checkliste kannst du interessierten Spielern einen groben Überblick darüber bieten, wie dein Setting aussieht:

- **Wo ist das Setting angesiedelt?**:
- **Wann ist das Setting angesiedelt?**:
- **In welchem Genre spielt das Setting?**:
- **Nach welchen Regeln ist das Setting aufgebaut?**:
- **Welche Einschränkungen gibt es für die Spieler in der Wahl ihrer Charaktere?**:
- **Welche zusätzlichen Module sind nötig?**:
- **Welche bereits vorhandenen Abenteuer sind in dem Setting möglich?**:

Wo ist das Setting angesiedelt?

Zugegeben, die Frage nach dem *Wo?* ist hier relativ offen gestellt. Vom kleinsten Gebäude bis zum größten Kontinent stehen dir hier so ziemlich alle Möglichkeiten offen, was die Wahl nicht besonders einfach macht. Wenn ich dir einen Tipp geben darf: je kleiner das Setting, desto kleiner die Wahrscheinlichkeit, dass deine Spieler irgendwohin wollen, wo sie nicht hin sollen. Je größer deine bespielbare Welt ist, desto mehr Bewohner und Geschichten sollte sie beherbergen können. Das bedeutet nicht, dass du die Hintergrundgeschichte von Hinz und Kunz kennen musst, aber es ist doch verwunderlich, wenn deine Setting eine große Stadt abbildet und die Charaktere deiner Spieler nur plotrelevante Figuren treffen. Da dies allerdings sowohl den Settingschreiber als auch den Schreiber des Abenteuers betrifft (vielleicht bist du ja beide in einer Person), sei hier noch einmal auf die Tipps zum Thema Abenteuer schreiben verwiesen.

Wann ist das Setting angesiedelt?

Nachdem wir nun die Frage nach dem *Wo?* geklärt haben, kommt nun das *Wann?*. Möchtest du dein Setting in einer historischen Zeit spielen lassen, musst du eventuell etwas mehr Recherchearbeit betreiben als wenn du dir eine fiktive Zeit vornimmst. Niemand wird dir abnehmen, dass es im Viktorianischen England Lichtschalter gibt, wenn du es nicht irgendwie erklären kannst. Du kannst dir auch die allertiefste Vergangenheit aussuchen, eine Zeit vor den Menschen, in der die Welt erschaffen wurde, oder du gehst so

weit in die Zukunft, dass deine Spieler ins Staunen geraten. Egal, welche Zeit du für dein Setting wählst, fast immer werden dir automatisch Hindernisse für deine Spieler mitgeliefert. In einer Zeit der Götter wird es vermutlich kein W-LAN geben und ob wir uns in 500 Jahren noch an den Dieselskandal erinnern, ist fraglich.

Vielleicht entscheidest du dich auch für eine Zeit, die keine richtige Zeit ist. Das klingt vermutlich sehr esoterisch, aber ich meinte eher Beispiele wie einschlägige Fantasyliteratur, die in einer vollkommen eigenen Welt und vollkommen eigenen Zeit spielen.

In welchem Genre spielt das Setting?

Gerade eben habe ich Fantasy angesprochen, aber außer Elben, Orks und Magiern gibt es noch andere Genres. Vielleicht sagt dir der Weltall mit tausenden unbekannten Planeten und Spezien und ein wenig *pewpewpew* mehr zu. Oder bist du eher der Wild West Fan? Dann willkommen in der Stadt des Sheriffs, wo man den Banditen zeigt, wo der Hammer hängt! Alles nicht so deins? Nun, wie wäre es denn mit einem Zoo, in dem alle deine Spieler Tiere sind? Oder was hältst du von Superhelden? Ganz egal, für was du dich interessierst, es gibt tatsächlich nur die Grenzen, die du dir selbst setzt.

Nach welchen Regeln ist das Setting aufgebaut?

Okay, okay, es gibt eben *doch* Grenzen. Entschuldige. Aber irgendwie musst du schließlich festlegen, wie mächtig Zauberer sind und ob sie durch das Benutzen ihrer Kräfte irgendwelche Nachteile erleiden. Wenn ja, kann man das auch irgendwie wieder umkehren? Oder wie sieht es mit der Reichweite eures Raumschiffes aus? Kann es jeder Lauch reparieren und fliegen oder braucht es dafür Spezialisten? Können Tiere mit Menschen kommunizieren? Was sind die Voraussetzungen für einen Menschen, um ein Superheld zu werden?

Wie du siehst, es gibt eine menge Fragen, die du dir für dein Setting stellen solltest. Im besten Falle stellst du sie dir, *während* du dein Setting schreibst; das verhindert, dass du ständig von vorne anfangen musst. Kleiner Pluspunkt: je früher du diese Fragen klärst und je mehr du davon im Voraus klärst, desto vorbereiteter bist du auf die Fragen deiner Spieler.

Welche Einschränkungen gibt es für die Spieler in der Wahl ihrer Charaktere?

Noch ein paar Regeln, die du eventuell aufstellen musst. Sorry. Dieser Absatz ist insbesondere dann wichtig, wenn du dir auch schon Gedanken über das Abenteuer selbst gemacht hast. Vielleicht gibt es Einschränkungen für deine Spieler bei der Erstellung ihrer Charaktere, die sie unbedingt beachten sollten. Eine solche Einschränkung wäre beispielsweise, dass sie keine Orks sein dürfen, weil du nicht möchtest, dass es unter den Elben und Orks deiner Gruppe zu Streitereien kommt (allerdings sind es gerade solche charakterbasierten Streits, die die Reise erst interessant machen können). Oder du möchtest keine Raubtiere in deiner Gruppe; nicht, dass sie sich gegenseitig aufessen. Oder du schließt einfach Fähigkeiten aus. Wenn jemand mit einer Berührung töten kann, macht ihn das ziemlich overpowert.

Du siehst also, auch hier müssen Settingautor und Abenteuerautor etwas enger zusammenarbeiten, sollten sie nicht ohnehin dieselbe Person sein.

Welche zusätzlichen Module sind nötig?

So, kommen wir zu dem, was du dem Grundregelwerk für dein Setting noch hinzufügen musst, damit alles rund läuft: Module. Kommt in deinem Setting Magie vor, solltest du schauen, ob es dafür hier bereits eine Regelerweiterung gibt. Wenn ja, Glückwunsch, bau sie ein. Wenn nicht... nun, dann ist es vielleicht an dir, sie zu schreiben. Wie du das machen kannst, findest du hier.

Weitere möglicherweise benötigten Module sind Kampfregeln für moderne Schusswaffen, Computerhacking, eine zusätzliche Leiste für geistige Gesundheit...

Welche Bereits vorhandenen Abenteuer sind in dem Setting möglich?

Kommen wir nun zu dem, was dein Setting bewohnbar macht: die Abenteuer. Vielleicht hast du zu dem Setting bereits ein Abenteuer geschrieben und in der entsprechenden Kategorie veröffentlicht (wie das geht, erfährst du hier); falls ja, dann verlinke es auch hier, damit jemand, der sich für dein Setting interessiert, auch direkt ein passendes Abenteuer hast. Oder du findest hier ein Abenteuer, dass sich wunderbar in deinem Setting spielen lässt, dann verlinke auch dieses.

Ein Wort zum Schluss

Wenn du die obenstehenden Fragen zu deinem Setting so gut wie möglich beantwortet hast, spricht nichts dagegen, es für andere Wiki-Benutzer zugänglich zu machen. Füge einfach ganz am Ende [[Kategorie:Settings]] ein, und schon erscheint dein Setting in unserer Auflistung der Settings. Viel Spaß und gutes Gelingen!

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 9. 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. Settingstruktur – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Settingstruktur&oldid=36166`