STATUSEFFEKTE

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 11. Oktober 2026

INHALT

Statuseffekte 3
- Selbst zugefügte Statuseffekte 3
- Statuseffekte, die von Kampf ausgelöst werden 3
- Pokémon Statuseffekte 4
- Fremdverursachte Statuseffekte 4
- Statuseffekte, die durch Witterung ausgelöst werden 5
- Statuseffekte, die durch Grundbedürfnisse ausgelöst werden 5
- soziale Statuseffekte 5
- Statuseffekte mit extra Modul 6

STATUSEFFEKTE

Hier eine Sammlung an Statuseffekten, welche im Laufe eines Abenteuers auftreten.

Selbst zugefügte Statuseffekte

Selbstverschuldet:

Effekt	Wirkung	Auftreten	Berechnung
Betrunken	Charakter ist verwirrt, neigt zu schlechtem Humor, ist nicht zurechnungsfähig ... betrunken halt.	Nach Konsum alkoholhaltiger Substanzen	Initiative im Kampf -10 – Charakter ist schmerzresistenter – Alle Handeln-Werte, die genauer Koordination bedürfen, sind um 10 erschwert, alle Handeln-Werte, die sture Körperkraft benötigen, sind um 10 erleichtert. – Neigung, dumme Sachen zu tun, ist höher.
Bekifft	Charakter ist entspannt, Handlungen sind leicht verzögert.	Nach Konsum von Marijuana	Alle Versuche von anderen, mit dem Charakter sozial zu interagieren, sind um 10 erschwert. Charakter ist friedlicher. Initiative im Kampf -5.
Schlafend	Charakter ist entspannt und unaufmerksam, schnarcht.	Jede Nacht und wenn Charakter müde ist.	Wenn Charakter schläft, ist grundsätzlich keine Interaktion möglich. Natürlich kann der Charakter durch Geräusche geweckt werden. Generell gilt: je lauter und heller es wird, desto wahrscheinlicher ist es, dass der Charakter aufwacht. Pauschal kann man aber nicht genau sagen, wie hoch die Wahrscheinlichkeit ist.

Statuseffekte, die von Kampf ausgelöst werden

Kampfstatuseffekte:

Effekt	Wirkung	Auftreten	Berechnung
Blutend	Durch diesen Effekt verliert der Charakter regelmäßig Lebenspunkte.	Am Körper durch Schnitt-/Stoß- oder Schussverletzungen.	Durch Blutend verliert der Charakter regelmäßig Lebenspunkte, und zwar 1w10 alle zwei Kampfrunden. Außerhalb von Kämpfen verliert der Charakter alle 20 Minuten 1w10 Lebenspunkte.
Verletzt	Charakter ist verletzt.	Am Körper durch mehrere geglückte Angriffe.	Durch diesen Statuseffekt sind alle Proben auf Handeln um 10 erschwert.
Ohnmächtig	Charakter ist nicht mehr ansprechbar bzw. ausgeknockt.	Fallen die Lebenspunkte unter 10, oder der Charakter erhält 60 oder mehr Schaden auf einmal, fällt er in Ohnmacht.	Keine Interaktion mehr möglich. Charakter muss dringend behandelt werden.

Blutrausch	Kampflustig	Bei 2 Gegnern in Folge liegt die Wahrscheinlichkeit bei 33 Prozent. Bei 3 Gegnern in Folge steigt sie auf 66 Prozent. Bei 4 Gegnern ist es zu 99 wahrscheinlich, dass der Charakter kampfeslustig wird.	Für jeden Gegner, den man in Folge umgebracht hat ohne zwischendurch einen nicht-tötenden Schlag zu tätigen, bekommt der Charakter einen 10-Punkte-Boost auf alle Handeln-Werte für den nächsten Schlag und einen Schadensbonus von 10. Einmal im Blutrausch, kann sich der Charakter nicht mehr vom Töten abwenden.

Pokémon Statuseffekte

Statuseffekt:

Effekt	Wirkung	Auftreten	Berechnung
Vergiftet	Charakter wird geschwächt und verliert Lebenspunkte.	Durch den Biss eines giftigen Tieres, durch Stechen eines giftigen Insektes oder durch Essen giftiger oder verdorbener Nahrung	Durch Gift sind alle Proben auf Handeln um 15 erschwert. Charakter bekommt pro 3 Kampfrunden 1w10 Giftschaden; außerhalb des Kampfes erhält der Charakter ungefähr alle 30 min 1w10 Giftschaden.
Brennend	Es schmerzt sehr.	Passiert, wenn der Charakter Flammen und Hitze zu nahe kommt.	Durch Brennend sind alle Proben um 10 erschwert. Charakter bekommt alle 2 Kampfrunden 1w10 Feuerschaden. Außerhalb des Kampfes erhält der Charakter alle 20 Minuten 1w10.
Paralysiert	Charakter spürt nichts mehr und kann nichts mehr tun.	Durch einen großen elektronischen Schock oder Gift ausgelöst.	Paralyse funktioniert wie Zustand Ohnmächtig, nur dass Charakter noch alles mitkriegt, was um ihn herum passiert.
Verwirrt	Charakter verletzt sich oder sein Team eventuell	Wird ausgelöst, wenn dem Charakter schwindlig wird oder durch bestimmte Attacken, die verwirren können.	Die Wahrscheinlichkeit, dass sich Charakter selbst oder einen seiner Freunde verletzt, liegt bei 50 Prozent. Der Schaden, der verursacht wird, verursacht 10 weniger Schaden. Die Verwirrung hält 2 bis 5 Kampfrunden an. Verwirrung kann durch z.B. Beruhigen aufgehoben werden.

Fremdverursachte Statuseffekte

Fremde Effekte

Effekt	Wirkung	Auftreten	Berechnung
Fröhlich	Aufgeheitert und entspannt	Durch den Klang guter Musik oder ein gutes Gedicht	Soziale Talentwürfe um 10 erleichtert – Handeln-Talentwürfe um 5 erleichtert. Falls der Charakter aufgeregt ist, wird er beruhigt.
Motiviert	Voller Tatendrang, aufgehetzt	Durch eine motivierende Rede (Begeistern/Führen)	Alle Handeln-Werte um 10 erleichtert.

Statuseffekte, die durch Witterung ausgelöst werden

Witterungsstatuseffekte:

Effekt	Wirkung	Auftreten	Berechnung
Kälte	Klirrende Kälte, Zähne klappern. Charakter versucht, sich so gut es geht zu wärmen.	Generell in kalten Gebieten oder in der Arktis	Wenn es zu kalt ist, kann Charakter sich schlechter bewegen. Generell sind alle Proben auf Handeln um 10 erschwert. Außerdem kann Charakter von Kälte auch Schaden bekommen, je nachdem, wie kalt es ist. Charakter erhält alle 30 Minuten 1w10 Schaden.
Hitze	Sängende Hitze	In heißen Gebieten, tropische Hitze oder Wüstenhitze	Pro ganzen Tag Hitze wird eine Stufe Durst hinzugefügt. Nässe trocknet schneller. Erschöpfung tritt schneller ein.
Nass	Etwas feucht	Regen oder Schwimmen	Ist die Kleidung nass geworden, kann sich der Charakter etwas weniger bewegen, und alle Handeln-Proben werden um 5 erschwert. Bei einer Initiativ-Probe -5. In kalten Gebieten bekommt Charakter schon alle 10 min 1w10 Schaden.

Statuseffekte, die durch Grundbedürfnisse ausgelöst werden

Grundbedürfnisstatuseffekte:

Effekt	Wirkung	Auftreten	Berechnung
Hungrig	Knurrender Magen, Bauchschmerzen, über einen längeren Zeitraum tödlich	Dadurch, dass man zu wenig isst.	Pro Tag, an dem der Charakter nichts isst, bekommt er eine Stufe Hunger (am ersten Tag noch nicht). Pro Stufe werden alle Proben um 10 erschwert. Ab Stufe 3 verliert der Charakter Lebenspunkte. Stufe 3-4: 10 LP/Tag; Stufe 5-6: 25 LP/Tag; ab Stufe 7: 50 LP/Tag
Durstig	Trockener Mund, Trockenheitsgeühl. Kann zum Vertrocknen und auch zum Tod führen	Dadurch, dass Charakter zu wenig trinkt	Pro halbem Tag, an dem Charakter nichts oder zu wenig trinkt, bekommt er eine Stufe Durst (am ersten halben Tag noch nicht). Pro Stufe werden alle Proben um 15 erschwert. Ab Stufe 2 verliert der Charakter Lebenspunkte. Stufe 2-3: 10 LP; Stufe 4-5: 25 LP; ab stufe 6 50 LP
Erschöpft	Generelle Müdigkeit, Charakter kann kaum die Augen aufhalten. Irgendwann fällt er einfach in Ohnmacht	Durch keinen Schlaf, durch sehr starke körperliche Anstrengung	Erschöpft Stufe 1: Alle Proben um 15 erschwert, Ohnmachtswahrscheinlichkeit: 10 Prozent. Stufe 2: Alle Proben um 30 erschwert, Ohnmachtswahrscheinlichkeit: 30 Prozent. Stufe 3: Alle Proben um 60 erschwert, Ohnmachtswahrscheinlichkeit: 65 Prozent

soziale Statuseffekte

Grundbedürfnisstatuseffekte:

Effekt	Wirkung	Auftreten	Berechnung

Als Verbrecher bekannt	Verachtung auf den Strassen und Akzeptanz unter Verbrechern	Öffentliche Bekanntgaben(z.B. Pranger)	Alle Soziales-Würfe mit Bürgern um 10 erschwert. Alle Soziales-Würfe mit Verbrechern um 10 erleichtert. Alle Geschäfte verlangen 10% mehr Geld. Alle illegalen Aktivitäten(Taschendiebstahl, Assassinieren, etc.) um 15 erschwert
Gesucht	Du wirst oft erkannt und festgenommen, falls die Polizei/Wache dich sieht	Fahndungen/Wanted-Plakate	Wenn ein normaler Bürger dich sieht hat er eine 50%ige Chance die Wachen/Polizei zu rufen. Die Wachen/Polizei werden sofort auf dich aufmerksam. Läden haben für dich nicht geöffnet.

Statuseffekte mit extra Modul

Sonderstatuseffekte:

Effekt	Wirkung	Auftreten	Modul
Verstrahlt	Tödlich, wenn Charakter zu viel Strahlung abbekommt	Durch einen Atomunfall oder eine Atombombe	siehe Verstrahlung
Pestilenz	Tödlich, wenn Charakter zu viel Pestilenz abbekommt	Durch den Rattenfloh, der die Krankheit Pest überträgt	siehe Der Schwarze Tod: Pestilenz

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 11. 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. Statuseffekte – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Statuseffekte&oldid=28264`