



VERGLEICHENDE UND KONKURRIERENDE PROBEN

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



INHALT

Vergleichende und Konkurrierende Proben	3
---	---



VERGLEICHENDE UND KONKURRIERENDE PROBEN

Ziel des Moduls: Mit diesen Regeln kann man vergleichen, wie gut verschiedene Charaktere eine Situation bewältigen oder aber Talente gegen einen anderen Spielercharakter nutzen.

Inkompatible Module: Keine

Modulkategorien Simulation

Länge des Moduls: Kurz

Einleitung

In einem Abenteuer kann es vorkommen, dass Charaktere ein Talent gegen einen anderen Charakter einsetzen oder sich mit anderen messen möchten. Das kann ein freundschaftlicher Wettbewerb wie eine Schachpartie oder Seilziehen sein, aber auch der Versuch sein Gegenüber anzulügen oder einzuschüchtern. Dieses Modul liefert die Regeln hierfür.

Ablauf

Alle Teilnehmer an der vergleichenden Probe würfeln auf ein passendes Talent. Anschließend werden die Erfolgsgrade – also die Differenz zwischen Würfelerggebnis und Talentwert – verglichen; der Charakter der seinen Talentwert am weitesten unterwürfelt, also den höchsten Erfolgsgrad hat, gewinnt. Haben mehrere den gleichen Erfolgsgrad, gewinnt derjenige mit dem höheren Talentwert. Ist dieser auch gleich, bleibt es beim Unentschieden; beide haben die Situation gleich gut gemeistert. Hat keiner der Charaktere die Probe bestanden, hat derjenige, der seinem Talentwert am nächsten ist – also der mit dem niedrigsten negativen Erfolgsgrad – sich zumindest am besten geschlagen. Die Probe gilt in diesem Fall trotzdem als nicht bestanden.

Beispiele:

Vergleichende Probe

Beim Schulsportfest nehmen Anton, Birgit, Clemens und Doris am 100-Meter-Lauf teil.

- Anton würfelt eine 20 auf "Sport" bei einem Talentwert von 30 und schafft seine Probe mit einem Erfolgsgrad von 10.
- Birgit würfelt eine 15 auf "Laufen" bei einem Talentwert von 50 und schafft ihre Probe mit einem Erfolgsgrad von 35.
- Clemens würfelt eine 65 auf "Athletik" bei einem Talentwert von 75 und schafft seine Probe mit einem Erfolgsgrad von 10.
- Doris würfelt eine 50 auf ihren Handeln-Wert von 16 und schafft ihre Probe nicht.

Daraus ergibt sich folgende Situation:

Doris hat ihre Probe nicht geschafft und kommt als letzte in Ziel.

Anton und Clemens haben ihren Talentwert beide um 10 unterwürfelt, weil aber Clemens einen höheren Talentwert hat, kommt er knapp vor Anton ins Ziel.

Birgit hat ihren Talentwert um 35 unterwürfelt und gewinnt das Rennen.



Konkurrierende Probe

Der in einem Mordfall ermittelnder Kommissar möchte herauszufinden, ob der verdächtige Gärtner lügt.

- Der Kommissar würfelt eine 53 auf "Menschenkenntnis" bei einem Talentwert von 70. Sein Erfolgsgrad beträgt also 17.
- Der Gärtner würfelt eine 20 auf "Lügen" bei einem Talentwert von 45. Sein Erfolgsgrad beträgt 25.

Da der Kommissar einen niedrigeren Erfolgsgrad hat als der Gärtner, durchschaut er seine Lüge nicht.



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. Vergleichende und Konkurrierende Proben – <https://howtobeahero.de/index.php?title=Vergleichende+und+Konkurrierende+Proben&oldid=29344>

