



# ZWISCHENSPIELERSCHE INTERAKTION

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 27. September 2026



# INHALT

|                                         |          |
|-----------------------------------------|----------|
| <b>Zwischenspielerische Interaktion</b> | <b>3</b> |
| Generelle Interaktion                   | 3        |
| Überreden                               | 3        |
| Betören                                 | 3        |
| Manipulieren                            | 3        |
| Bedrohen                                | 3        |
| Lügen                                   | 3        |



# ZWISCHENSPIELERSCHE INTERAKTION

---

In diesem Modul stellen wir uns der Problematik der Interaktion zwischen Spielern. Ursprünglich ist dieses Modul für die Interaktion zwischen Spieler und Spieler gedacht, es kann allerdings auch für die Interaktion zwischen NPC und Spieler genommen werden. Es wird in diesem Modul auch viel davon geredet, dass der Spielleiter etwas bewerten soll. Wenn du deinen Spielern vertraust, dann kannst du sie auch gerne selbst entscheiden lassen, beachte nur, dass dies nur mit erfahrenen Spielern gemacht werden sollte, da ansonsten zu viel Raum für Powerplay ist.

## GENERELLE INTERAKTION

---

Je nach Interaktion gibt es natürlich Unterschiede, allerdings bestehen die meisten aus drei Komponenten: Kategoriewert, Argumentation und Skillwert. Aus diesen Dreien berechnet sich ein entgeltlicher Wert auf beiden Seiten der Interaktion. Beide Parteien würfeln auf ihren Wert und errechnen dann wie gut sie ihn geschafft haben (Wie weit entfernt der Wurf vom Wert entfernt ist (Wert-Wurf)). Hierbei sei zu beachten, dass es hier irrelevant ist, ob der Wurf geschafft, versagt oder kritisch ist. Je nach dem Wer es wie viel besser geschafft hat ergibt sich wie die Interaktion verläuft. In den Unteren Kategorien wird das ganze Verfahren präzisiert und mit Beispielen versehen.

## ÜBERREDEN

---

Wenn jemand eine andere Person überzeugen will besteht der Prozess aus 5 Schritten.

1

Beide Seiten errechnen sich ihren Grundwert aus dem Kategoriewert Wissen und dem entsprechenden Talent (Beim Überredenden: "Überreden", Beim Überredeten: "Überreden Standhalten" oder ähnliches)

2

3

4

5

## BETÖREN

---

## MANIPULIEREN

---

## BEDROHEN

---

## LÜGEN

---



# LIZENZ UND QUELLEN

---

Dieses Buch wurde am 27. September 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki ([howtobeahero.de](https://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. Zwischenspielerische Interaktion – <https://howtobeahero.de/index.php?title=Zwischenspielerische+Interaktion&oldid=13033>

