How to be a Hero

VOR- UND NACHTEILE

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

INHALT

Vor- und Nachteile 3

VOR- UND NACHTEILE

Dieses Kapitel des Regelwerks beschreibt ein optionales Modul und wird vor allem Spielleitern und Spielern empfohlen, die bereits einiges an Erfahrung im Pen-and-Paper-Universen sammeln konnten und/oder ihrem Charakter etwas mehr "Würze" verleihen wollen. Wenn dies dein erstes Pen-and-Paper-Rollenspiel ist, kannst du diesen Teil auch überspringen.

Nicht jeder Mensch ist gleich. Manche Menschen sind sogar eingeschränkt oder haben von Haus aus besondere Vorteile. Diese Unterschiede werden bereits zu einem guten Teil von den Fähigkeiten beschrieben, doch ein Mensch besteht aus mehr als nur seinen Fähigkeiten. Diese anderen Charakteristika im Rollenspiel darzustellen, kann auch für erfahrene Rollenspieler eine große Herausforderung bedeuten. Deshalb können Spieler und Spielleiter ihren Charakteren mittels Nachteilen und Charakteristika noch den letzten Schliff verpassen. Natürlich bieten die Nachteile und Charakteristika dem Spielleiter auch eine hervorragende Möglichkeit, die Charaktere ganz individuell herauszufordern.

Nachteile

Fähigkeiten beschreiben die Stärken und Vorteile deines Charakters, die du als Werkzeuge benutzen kannst, um Probleme zu überwinden. Darüber hinaus kann dein Charakter jedoch auch Nachteile in sich bergen, die dich je nach Situation einschränken können.

Diese Nachteile werden mit einem Minus in der entsprechenden Begabungsgruppe angegeben, beeinflussen jedoch nicht die Errechnung des Begabungswertes oder der Fähigkeitenwerte und erhalten ihrerseits keinen Bonus durch den Begabungswert. Wenn der Spielleiter oder die Situation es vorgeben, würfelst du auf deinen Nachteil in gewohnter Manier. Zählen deine Wüfelaugen weniger als der Nachteilwert, so tritt das zu erwartende Ereignis ein.

*Agnes hat sich einen Nachteil „jähzornig“ mit -20 angegeben. Ist das Würfelergebnis weniger als 20, dann reagiert ihr Charakter auf die Beleidigung mit zügelloser Wut. Liegt das Würfelergebnis darüber, dann lässt sie die Provokation kalt. Die passende Begabungsgruppe in diesem Fall wäre **Soziales**, allerdings kann dies immer mit dem Spielleiter abgeklärt werden.*

Nachteil ausgleichen

Als Ausgleich kannst du zusammen mit dem Spielleiter einen proportionalen Bonus ausarbeiten. Dies können zusätzliche Gegenstände, bessere Finanzen, mehr Fähigkeiten- oder Lebenspunkte sein. Es sollte aber sichergestellt werden, dass der Malus auch in angemessener Weise im Spiel berücksichtigt und ausgespielt wird. Je höher der erhandelte Bonus, desto einflussreicher muss auch der Nachteil sein.

Tobias spielt einen sozial inkompetenten Charakter. Da er seinem Charakter aber noch mehr Tiefe geben möchte und weitere 40 Punkte auf Computerkenntnis haben will, vereinbart er mit seinem Spielleiter, dass er seinem Charakter den Nachteil "Neurotiker" gibt. Er verpflichtet sich, dass sein Charakter zwanghaft immer alles sauber und ordentlich halten möchte. Dies beeinflusst für Tobias den Spielablauf und die Spielweise eindeutig. Er erhält dafür nach einigen Verhandlungen von seinem Spielleiter 35 zusätzliche Fähigkeitspunkte.

Charakteristika

Während Nachteile reine Nachteile beschreiben, halten sich Charakteristika allgemeiner. Deshalb werden auch keine Punkte darauf vergeben. Charakteristika sind Eigenschaften eines Charakters, die einen direkten und indirekten Einfluss haben auf die Art und Weise, wie dein Charakter sich in der Welt bewegt, den Spielablauf und die Spielweise. So schränken Charakteristika dich in deiner Handlungsfähigkeit ein,

erweitern deine Optionen aber auch in anderen Situationen oder eröffnen erst gänzlich neue Wege. Jedes Charakteristikum gibt dir sowohl Vorteile als auch Nachteile in proportionaler Höhe. Wenn dein Charakteristikum dir nur Vorteile gibt, ist es eine Fähigkeit, für die du Fähigkeitenpunkte ausgeben musst.

Du kannst deinem Charakter ein bis maximal zwei Charakteristika geben. Wichtig bei der Auswahl ist, dass du in der Lage sein solltest, diese Charakteristika auch auszuspielen. Wenn du dir zu Beginn des Rollenspiels noch nicht sicher bist, welches Charakteristikum am besten zu deinem Charakter passt, dann warte ab und gib dir bei passender Gelegenheit unter Absprache mit deinem Spielleiter eines.

Jonas hat das Charakteristikum "Pazifist" genommen. Als Susanne sich mit dem Verkäufer anlegt, kann er durch sein ruhiges Gemüt und seine schlichtende Art deeskalierend auf die beiden einwirken und einen Streit verhindern, bevor jemand auf sie aufmerksam wird. Wenig später gerät die Gruppe in einen Hinterhalt und muss sich dem Kampf stellen. Jonas muss sich auf seine Freunde verlassen, die Situation zu bereinigen, da es ihm an jeglicher Kampferfahrung, aber auch am Willen, körperlich gegen eine andere Person vorzugehen, mangelt.

Beispiele

Im Folgenden findest du einige Beispiele für Charakteristika, auch wenn jeder Spieler und Spielleiter seiner Kreativität natürlich freien Lauf lassen darf und sollte, eigene, passende Charakteristika zu entwerfen.

Name	Beschreibung
Furchtlos	Du lässt dich nicht so leicht einschüchtern. Keine Gefahr kann dich schrecken, jedoch schlägst du auch des Öfteren eine Warnung in den Wind, bei der Vorsicht angebracht gewesen wäre.
Leichter Schlaf	Du kannst nur schwer überrascht werden. Nachts schläfst du immer mit einem offenen Auge und regenerierst deshalb nur halb so viele HP in Ruhephasen.
Sturkopf	Du bist schwer von deinem Weg abzubringen. Du hältst oft trotz guter Gegenargumente an deiner Idee fest und lässt dich nur schwer beeinflussen.
Bücherwurm	Du verfügst über ein phänomenales Allgemeinwissen und lebst in deiner eigenen Welt. Im Kontakt mit anderen Menschen fällst du durch deine Eigenheit eventuell unangenehm auf.
Geizhals	Wer den Kreuzer nicht ehrt, ist des Talers nicht wert. Du verfügst über deutlich mehr Barbestände und versuchst immer möglichst wenig Geld auszugeben, auch wenn dein Verhandlungspartner nicht glücklich darüber sein wird und die Qualität deiner Einkäufe darunter leidet.
Glücklicher Tollpatsch	Auch ein blindes Huhn findet mal ein Korn. Du magst dich in vielen Dingen ungeschickt anstellen, aber Fortuna ist dir gewogen, und du kannst auf Wunsch einen Wurf pro Tag erneut auswürfeln.
Asexuell/Aromantisch	Für Avancen anderer Charaktere bist du unempfänglich. Du kämest auch nie auf die Idee, jemand anderen romantisch zu umgarnen. Allein der Gedanke lässt dir die Galle hochkommen.
Sensibel	Alle deine Sinne sind aufs Äußerste geschärft und allzeit bereit. So schnell entgeht dir nichts. Allerdings reagierst du auch deutlich empfindlicher auf Reize, sei es Geruch, Schmerzen, Geräusche, schnelle Temperatur- oder Lichtwechsel.
Lederhaut	'Tis but a Scratch! Du steckst mehr ein als andere (jeder Schaden halbiert), bist dafür aber auch deutlich schwerfälliger (Initiative Malus).
Inselbegabung	Du bist in einem Attribut außergewöhnlich bewandert, und Würfelproben darauf können nicht angepasst werden. Dafür erhältst du auf alle andere Proben prinzipiell einen Malus von -10.

Blutrausch	Im Eifer des Gefechts kann man schnell die Kontrolle über sich selbst verlieren. Im Blutrausch sind alle Proben um 20 erleichtert, aller Schaden (auch der, den du selbst erleidest) verdoppelt. Nach dem Kampf bist stark erschöpft.
Promi	Du bist bekannt wie ein bunter Hund und erhältst eine entsprechende Vorzugsbehandelung. Wenn du aber mal inkognito unterwegs sein möchtest, solltest du dir etwas einfallen lassen.
Angsthase	Du hast vor so ziemlich allem Angst und blockierst dich oft selbst. Dank deiner Paranoia erkennst du Gefahren schneller als andere und kannst früher darauf reagieren.
Besserwisser	Du weißt alles und kannst alles, zumindest denkst du das selbst von dir. Deine Fähigkeiten sind nie mehr als 50. Du bekommst einen Bonus von 1 Geistesblitzpunkt pro Begabungsgruppe.
Alkoholiker	Ohne Alkohol kannst du einfach nicht leben, immer wenn es was zu trinken gibt bist du dabei. Falls du eine längere Zeit (>3h) trocken bist wirst du nervös und ungehalten. Deine Schmerz- bzw. Schamresistenz im Betrunkenen Zustand sind jedoch beachtlich.
Spieler	Life is a game. So oder so ähnlich lautet wohl dein Motto. Du kannst nicht ohne. Aus beinahe jeder Aktivität möchtest du einen Wettbewerb machen und Geld darauf wetten. Dadurch kennst du dich auch gut mit Poker & Co. aus; ebenso zeichnet dich eine unerreichte Ruhe während des Spiels aus.
Pazifist	Durch dein ruhiges Gemüt und deine schlichtende Art kannst du gut zwischen Parteien deeskalieren. Als Vermittler fehlt dir jedoch jegliche Kampferfahrung und nur im Falle der Selbstverteidigung wendest auch du Gewalt an.
Chronische Dummheit	Nachrichten sind für dich die Prominews auf Privatsendern, lesen ist überbewertet und Niveau eine Hautcreme. Irgendwie bist du bis jetzt jedoch durchs Leben gekommen. Deine Wissenkategorie darf nicht mehr als 100 Punkte umfassen.
Töricht	Du glaubst alles was dir gesagt wird. Dadurch änderst du des Öfteren deine Meinung und kannst von anderen einfacher manipuliert werden. Allerdings wirst du auch als sehr sympathisch wahrgenommen.
?	Welche Charakteristika fallen dir noch ein? Trage sie ein!

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 11. November 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. Vor- und Nachteile – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Vor-+und+Nachteile&oldid=36532`