

Inhaltsverzeichnis

1. Vorwort
2. Regelwerk
3. Leitfaden durch die
Charaktererstellung
4. Leitfaden durch das Kampfsystem
5. Lexikon

1 Vorwort

Rollenspiele - ein Konzept, das es schon sehr lange gibt. Sich hineinversetzen in andere Charaktere, Figuren, Welten.

Das ganze findet immer wieder in verschiedensten Formen seinen Platz in Computerspielen - aber es gab auch Zeiten davor, in denen Rollenspiele ihren Platz hatten.

Dort entstand etwas, so wunderbar, mehr oder weniger einfach und zugleich fantastisch - Pen&Paper.

Denn was braucht es mehr als einen Stift, ein paar Bögen Papier und die Fantasie des Menschen?

Ein Regelwerk, um dem Gedankenexperiment einen Rahmen zu geben, Regeln, an die man sich halten kann. Regelwerke gibt es viele:

Kleine, Große,
Einfache, Komplexe,
Verrückte, Realitätsnahe,
Verständliche, Unverständliche.

Und auch lange waren diese Regelwerke - ja Pen&Paper an sich - am Rande der Gesellschaft, von den Stereotypen, dicken Nerds mit Hornbrille und fettigen Haaren genutzt.

Und auch kosteten diese Regelwerke meist Geld, waren kompliziert.

Und hier sind wir jetzt mit How to be a Hero - dem Regelwerk deiner Wahl. Wir stehen für Einsteigerfreundlichkeit, Einfachheit und Freiheit.



In dieser Grundversion des Regelwerkes erklären wir eingänglich, wie man mit diesem Regelwerk durch die fantastische Welt des P&P gelangen kann.

Und auf diesem Weg begleitet dich unser Maskottchen, Howky.

2 Regelwerk

2.1 Begabungen

In How to be a Hero bilden drei Arten von Begabungen die Grundlage für deinen Charakter und dessen Fähigkeiten:

Handeln, Wissen und Soziales.

Diese Begabungen geben das Vermögen deines Charakters in einem bestimmten Feld von Fähigkeiten an. Solltest du eine Aktion ausführen wollen, die du nie explizit gelernt hast, musst du eine Probe auf den Wert der Begabung würfeln, zu der die entsprechende Aktion zählt. Würfe auf Begabungen können keine kritischen Erfolge erzielen.

Was bedeuten diese Begabungen?



Handeln: Eine Handlung ist, was dein Charakter aktiv tut. Handeln hat vor allem eine physische Komponente. Körperlich anstrengende Aktionen

(z.B. das Anheben eines schweren Gegenstands oder das Fällen von Bäumen) zählen genauso in diese Gruppe wie feinmotorische Aktionen (bspw. das Schnitzen einer Holzfigur).

Wissen: Wissen braucht dein Charakter beispielsweise, um eine fremde Sprache zu verstehen, politische Zusammenhänge einordnen zu können, mathematische Zusammenhänge nachvollziehen oder Pflanzen und Tiere unterscheiden zu können.

Fähigkeiten, die in der Gruppe Wissen heimisch sind, gelten oft als neutral und analytisch. Hierunter fallen meist geistige Fähigkeiten, die besonders von Intelligenz und Bildung abhängen.



Soziales: Soziale Fähigkeiten werden vor allem bei der Interaktion mit Nicht-Spieler-Charakteren notwendig. Soziales beschreibt also vor allem Fähigkeiten mit sozialem Ausmaß, alles, was mit zwischenmenschlicher Interaktion zu tun hat. Hierzu gehören aktive Fähigkeiten wie Lügen oder Manipulieren, aber auch passive Fähigkeiten wie beispielsweise Menschenkenntnis.

2.2 Fähigkeiten

Fähigkeiten sind, wie der Name schon andeutet, Tätigkeiten, die ein Charakter explizit gelernt oder gemeistert hat. Es ist immer besser für eine Aktion, eine passende Fähigkeit zur Hand zu haben, als zu versuchen, auf die Begabung zu würfeln.

Fähigkeiten lassen sich immer in eine der drei Begabungen einordnen. Solltest du dir nicht sicher sein, welcher Begabung eine Fähigkeit zuzuordnen ist, entscheidet der Spielleiter.

Der eigentliche Fähigkeitswert wird aus den eingesetzten Fähigkeitspunkten und dem Begabungswert errechnet.

Der Bonus wird zu jeder Fähigkeit addiert, es sei denn, ein Spieler möchte dies **explizit nicht**.

2.3 Geistesblitzpunkte



Geistesblitzpunkte bieten dir die Möglichkeit, dein Schicksal selbst in die Hand zu nehmen.

Sie erlauben dir, noch einmal auf eine verpatzte Probe zu würfeln, solange der erste Wurf kein kritischer Misserfolg war. Dazu nimmst du die Grundwerte der einzelnen Gruppen Handeln, Wissen und Soziales, die du zuvor schon berechnet hast, und teilst sie noch einmal durch 10.

Es wird kaufmännisch gerundet. Wenn du also einen Begabungswert von 12 hast, erhältst du in dieser Gruppe nur einen Geistesblitzpunkt.

Wenn du einen Begabungswert von 15 hast, erhältst du 2

Geistesblitzpunkte. Die Geistesblitzpunkte gelten nur für die jeweilige Begabung.

Du kannst keinen Geistesblitzpunkt von Wissen für eine verpatzte Probe auf Rennen (Handeln) verwenden. Zudem sind eingesetzte Punkte für den Moment verbraucht. Wenn du also wie im Beispiel oben nur einen Geistesblitzpunkt in einer Begabung hast, dann überlege dir gut, wann du ihn einsetzen möchtest.

Die Geistesblitzpunkte sind einen Abend bzw. ein Abenteuer lang gültig. Das bedeutet, dass sie sich erst wieder regenerieren, wenn ihr das Abenteuer beendet habt.

Ungenutzte Geistesblitzpunkte sind nicht in den nächsten Abend oder das nächste Abenteuer übertragbar. Wird also ein zweites Abenteuer mit denselben Charakteren gespielt, so beginnt ihr wieder mit einem vollen Geistesblitz-Konto, nicht mehr und nicht weniger.

Müsst ihr ein Abenteuer aus Zeitgründen auf mehrere Abende verteilen, so regenerieren sich die Geistesblitzpunkte bis zum nächsten Abend.

3 Charaktererstellung

Nun sind wir nach all den Erklärungen endlich bei der tatsächlichen Charaktererstellung angekommen. Falls du etwas nachschlagen willst, sieh einfach in das Lexikon am Ende des Buches.

3.1 Vorüberlegungen bezüglich des Charakters

Bevor du dich an die Errechnung von Charakterwerten machen kannst, solltest du dir erst Gedanken darüber machen, welchen Charakter du überhaupt spielen willst.

Einige der wichtigsten Hilfen findest du dabei schon auf deinem Charakterbogen. Du machst dir natürlich erst Gedanken über Name, Geschlecht, Alter oder Statur. Aber auch Dinge wie der Beruf oder gewisse Eigenarten deines Charakters sind zu bedenken. Male dir aus, was für eine Stimmlage dein Charakter hat, was er trägt, was er gerne macht und was nicht.

Für neuere Spieler eignen sich vor allem Stereotype, wie ein typischer Haudrauf, Forscher oder "Kumpel von Nebenan"-Typ.

3.2 Lebenspunkte

Jeder Charakter hat 100 Lebenspunkte.

Fallen diese unter 10, wird der Charakter bewusstlos und braucht medizinische Hilfe.

Fallen sie auf 0, stirbt der Charakter. Wird ein Charakter durch einen Angriff schwer verwundet und verliert auf einen Schlag mehr als 60 Lebenspunkte, wird er ebenfalls bewusstlos und kann deshalb logischerweise weder parieren noch angreifen.

Er benötigt dann auch medizinische Versorgung, um später wieder kampffähig und handlungsfähig zu werden.



3.3 Vor&Nachteile

Nicht jeder Mensch, jeder Charakter, ist gleich. Manche Menschen sind sogar eingeschränkt oder haben von Haus aus besondere Vorteile.

Deswegen kann jeder Spieler mit dem Spielleiter einen eigenen Vor- oder Nachteil ausmachen, für den er entweder Fähigkeitspunkte bezahlt oder Fähigkeitspunkte erhält.

Dafür erklärt sich dann der Spieler mit einem spielerischen Nach- oder Vorteil einverstanden, der sich im Zweifelsfall auch in der Spielweise des Charakters widerspiegelt.

Hierbei kommt es immer darauf an wie groß der Vor- oder Nachteil ist. Beispielsweise kann eine absolute Spinnenphobie nicht so schlimm wie absolute Unbeliebtheit im ganzen Land sein.

Mehr Beispiele finden sich im Lexikon.

3.2 Errechnung

Zunächst ein kleines **Vorwort**:

Jeder Mensch ist in gewissen Dingen besser oder schlechter als andere. Manche Dinge erlernen sich leichter, andere schwerer. Wenn eine Person z.B. sehr fit ist, wird sie wohl wenigstens eine Sportart, wenn nicht sogar mehrere, betreiben und entsprechend mehr Ausdauer haben als jemand, der dies nicht tut.

Eine studierte Person wird wahrscheinlich ein breiteres Wissensspektrum haben und ein Comedian im Zwischenmenschlichen kein kompletter Volltrottel sein.

Deshalb ergeben sich die Werte der Begabungen aus den Werten der Fähigkeiten.

Nun beginnt also der rechnerische Teil:

Jeder Charakter erhält zunächst 400 Fähigkeitspunkte.

Zuerst solltest du also Fähigkeiten auf deine Begabungen aufteilen und diese auf den Charakter abstimmen. Ist das erledigt, nimm ganz einfach alle Fähigkeitspunkte innerhalb einer Begabung zusammen und teile sie durch 10. Dies ergibt den Begabungswert.

Hierbei ist kaufmännisch zu runden.

Nun rechnen wir die Geistesblitzpunkte aus.

Nimm einfach deine Begabungswerte und teile sie jeweils durch 10, und runde diesen Wert dann ab oder auf.

Da die Begabungen ebenfalls angeben, wie gut oder leicht man Dinge erlernt, haben diese auch einen Einfluss auf die Fähigkeiten.

Nun nimm einfach den Wert der Begabung und addiere ihn auf jede Fähigkeit die dazu gehört. Dafür ist auf deinem Charakterbogen extra Platz gelassen worden.

Und schon ist dein Charakter fertig! Zu guter Letzt ist anzumerken, dass keine Fähigkeiten über 100 Punkte haben kann. Wenn bei deiner Rechnung für eine Fähigkeit ein Wert größer als 100 herauskommt, setze die überzähligen Punkte anderweitig innerhalb dieser Begabung ein.

Hier noch zwei Empfehlungen, um den Spielspaß zu maximieren:

Meide Fähigkeiten mit niedrigen Werten. Einfach einen oder nur 5 Punkte auf jede Fähigkeit zu verteilen, ist meist wenig sinnvoll. Wenn es ein Spieler unbedingt will, kann er bei bestimmten Fähigkeiten auch auf den Bonus der Begabung verzichten.

3.3 Charakterentwicklung in Tabellenform

Howkys Charakterbogen (400 Punkte):
Erst verteilen:



<u>Handeln</u>	<u>Wissen</u>	<u>Soziales</u>
Ausgegeben:	Ausgegeben:	Ausgegeben:
Fußball spielen: 40	Pen-and-Paper-Konzeption: 75	Schauspielen: 68
Beweglichkeit: 30	Verrückte Hintergrundgeschichten: 40	Wikis illustrieren: 40
	Medienmarketing: 55	Interaktion mit Bohnen: 52

Jetzt rechnest du die Fähigkeitspunkte zusammen:

<u>Handeln</u>	<u>Wissen</u>	<u>Soziales</u>
Ausgegeben: 70	Ausgegeben: 170	Ausgegeben: 160
Fußball spielen: 40	Pen-and-Paper-Konzeption: 75	Schauspielen: 68
Beweglichkeit: 30	Verrückte Hintergrundgeschichten: 40	Wikis illustrieren: 40
	Medienmarketing: 55	Interaktion mit Bohnen: 52

Nun teilst du die Werte durch zehn, um die Begabungswerte zu erhalten:

<u>Handeln: 7</u>	<u>Wissen: 17</u>	<u>Soziales 16</u>
Ausgegeben: 70	Ausgegeben: 170	Ausgegeben: 160
Fußball spielen: 40	Pen-and-Paper-Konzeption: 75	Schauspielern: 68
Beweglichkeit: 30	Verrückte Hintergrundgeschichten: 40	Wikis illustrieren: 40
	Medienmarketing: 55	Interaktion mit Bohnen: 52

Nun addiere die Begabungswerte auf die Fähigkeiten:

<u>Handeln: 7</u>	<u>Wissen: 17</u>	<u>Soziales: 16</u>
Ausgegeben: 70	Ausgegeben: 170	Ausgegeben: 160
Fußball spielen: $40 + 7 = 47$	Pen-and-Paper-Konzeption: $75 + 17 = 92$	Schauspielern: $68 + 16 = 84$
Beweglichkeit: $30 + 7 = 37$	Verrückte Hintergrundgeschichten: $40 + 17 = 57$	Wikis illustrieren: $40 + 16 = 56$
	Medienmarketing: $55 + 17 = 67$	Interaktion mit Bohnen: $52 + 16 = 68$

Zuletzt teile die Begabungswerte nochmals durch 10, um die Geistesblitzpunkte zu erhalten:

<u>Handeln: 7</u> <u>(GBP: 1)</u>	<u>Wissen: 17</u> <u>(GBP: 2)</u>	<u>Soziales: 16</u> <u>(GBP: 2)</u>
Ausgegeben: 70	Ausgegeben: 170	Ausgegeben: 160
Fußball spielen: 47	Pen-and-Paper-Konzeption: 92	Schauspielern: 84
Beweglichkeit: 37	Verrückte Hintergrundgeschichten: 57	Wikis illustrieren: 56
	Medienmarketing: 67	Interaktion mit Bohnen: 68

4 Kampf

Generell stellt ein Kampf eine besondere Situation dar. Im "Freien Spiel" werden viele Aktionen nacheinander oder zeitgleich abgehandelt. In einer Kampfsituation werden die Aktionen zwar der Reihe nach ausgeführt, in Spielzeit allerdings passieren diese Aktionen fast zeitgleich. Eine Kampfrunde verbraucht 3 bis 8 Sekunden Zeit innerhalb der Spielwelt (je nach Anzahl der Kampfteilnehmer und Situation).

Eine Kampfsituation wird unterteilt in folgende Bereiche:

1. Initiative
2. Überraschungsrunde
3. Kampf (rundenbasiert)
4. Ende

4.1 Initiative

Die Initiative repräsentiert die Schnelligkeit, mit der ein Charakter innerhalb der Kampfsituation reagiert.

Je höher der Initiative-Wurf ist, desto eher ist der Charakter an der Reihe.

Jeder Spieler würfelt 1W10 und addiert seinen Begabungswert für Handeln. Der Spielleiter kann entweder für jeden NPC einen eigenen Initiative-Wurf oder, sollten alle NPCs denselben Handeln-Wert haben, einen gemeinschaftlichen Initiative-Wurf durchführen lassen.

Dazu ein Beispiel:

Howky und Bernd stehen einer Gruppe aus drei fauchenden Goblins mit rasiermesserscharfen, gefletschten Zähnen gegenüber. Diplomatie hat versagt. Jetzt müssen die Waffen sprechen.



Der Spielleiter lässt Howky und Bernd auf Initiative würfeln.

Howky würfelt 1W10 und erzielt eine 4. Sein Wert in Handeln beträgt 11.

Howkys Initiative ist $4+11=15$.

Bernd würfelt 1W10 und erzielt eine 8. Sein Wert in Handeln beträgt 16.

Bernds Initiative ist $8+16=24$.

Die Goblins haben alle einen Wert von 9 in Handeln, deshalb würfelt der Spielleiter für alle Goblins 1W10.

Der Spielleiter würfelt eine 10.

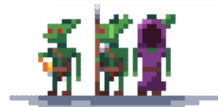
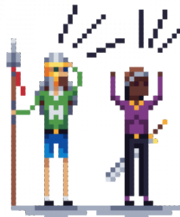
Die Initiative der Goblins ist $9+10=19$.

Der Spielleiter legt fest, dass Bernd mit seinem Zug beginnt. Danach sind die Goblins an der Reihe und zum Schluss darf Howky seine Aktion durchführen.

4.2 Überraschungsrunde

Wenn ein Kampfteilnehmer zu Kampfbeginn seine Gegner nicht wahrgenommen hat, diese sich aber seiner bewusst sind, ist er überrascht.

Wenn ein Kampfteilnehmer überrascht ist, setzt er die erste Runde des Kampfes, unabhängig von seiner Initiative, aus. Der Spielleiter kann die Spieler von Fall zu Fall einen Wahrnehmungswurf o.ä. vor dem Kampf machen lassen, um beispielsweise einen Hinterhalt zu erkennen. Gelingt dieser, werden die Charaktere nicht überrascht.



4.3 Kampf

Im Kampf sind alle Charaktere der Reihe nach dran, beginnend mit dem höchsten Initiative-Wert. Dieser Wert muss vor jedem Kampf erneut ausgewürfelt werden.

4.3.1 Angriff

Der Spieler würfelt einen Angriffswurf auf die entsprechende Fähigkeit seines Charakters. Ist das Ergebnis ein Erfolg, trifft der Charakter seinen Gegner und kann ihm Schaden zufügen. Näheres dazu auf der nächsten Seite.

4.3.2 Verteidigung

Einmal pro Runde kann ein Charakter versuchen einen Angriff zu parieren.

Ein Paradowurf ist ein Wurf auf Handeln.

Sollte der Charakter ein Schild oder eine Waffe tragen, mit der man besonders gut oder schlecht parieren könnte, kann der Spielleiter entsprechende Boni/Mali auf den Wurf geben.

Ist der Wurf ein Erfolg, wird die Attacke abgewehrt und der Charakter erleidet keinen Schaden.

Kritische Angriffe können nicht pariert werden.

Sollte der Charakter einen Waffenangriff mit bloßen Fäusten parieren, nimmt der Charakter die Hälfte des Schadens (gerundet).

Schusswaffen können nicht pariert werden.

4.3.3 Schaden

Der verursachte Schaden hängt von der Waffe ab, mit welcher der Charakter seinen Gegner angreift.

Der Schaden wird mit X mal W10 ausgewürfelt, wobei X sich von Waffe zu Waffe unterscheidet.

(siehe auf der übernächsten Seite Waffenarten / Schaden)

Sinken die Lebenspunkte des Charakters auf 0, stirbt dieser augenblicklich.

Trifft ein Spieler mit seiner Waffe kritisch, wird der ausgewürfelte Schaden **verdoppelt**.

4.4 Ende

Eine Kampfsituation gilt als beendet, wenn alle Charaktere oder Gegner keine Lebenspunkte mehr besitzen oder Gegner/Charaktere geflohen sind und sich außer Angriffsbereich befinden.

Natürlich ist es auch möglich, dass sich eine Partei ergibt und auf die Gnade der anderen angewiesen ist. In diesem Fall entscheidet der Spielleiter oder die Gnade der Spieler, ob der Kampf beendet ist.

4.5 Waffenarten / Schaden

Waffen können von Szenario zu Szenario unterschiedlich sein.

In einer mittelalterlichen Welt wird hauptsächlich mit Schwertern, Äxten und Bögen gekämpft, während in einer futuristischen Welt eher Laserpistolen oder ähnliches zum Einsatz kommen.

Der Schaden der Waffen kann sich also sehr stark unterscheiden.

Grundsätzlich gilt: Jede Waffe verursacht Schaden in Höhe einer bestimmten Anzahl an 10-seitigen Würfeln.

Die folgende Tabelle gilt als Richtwert und soll dem Spielleiter als Werkzeug dienen, eigene Waffen zu gestalten. Natürlich kann z.B eine Axt auch mehr Schaden verursachen als ein Schwert.

Waffenbeispiele als Richtwerte:

Waffen	Schaden
Improvisierte Waffen (Werkzeuge/Bretter)/waffenloser Kampf	1W10 Schaden
Stock	1W10 +5 Schaden
Messer/Dolch	2W10 Schaden
Steinschleuder/Wurfaffen	3W10 Schaden
Axt/Streitkolben/Kriegshammer/ Baseballschläger	4W10 Schaden
Schwert/Machete	5W10 Schaden
Bogen/Armbrust	6W10 Schaden
Pistolen	7W10 Schaden
Gewehre	8W10 Schaden
Schrotflinte	9W10 Schaden (Schaden nimmt mit zunehmender Entfernung ab)
Bombe/Granate/Miene/Raketenwerfer	10W10 Schaden

Der Schaden der Waffen kann vom Spielleiter noch mit Boni angepasst werden.

Sollte es sich bei einem Schwert beispielsweise um ein besonderes Schwert handeln, zum Beispiel eine Meisterarbeit oder ein legendäres Schwert, kann der Spielleiter einen absoluten Bonus auf den Schaden gewähren.

Das Schwert Excalibur z.B. könnte einen Schadenswert von $5W10 + 10$ haben.

In gleicher Weise kann der Schaden für "waffenloser Kampf" bei besonders starken Charakteren vom Spielleiter angepasst werden.

Ein Boxer oder Martial-Arts-Kämpfer kann deutlich mehr $W10 + x$ Schaden verursachen als andere Charaktere.

Nun solltest du alle Grundlagen gelernt haben, die du brauchst, um einen Charakter in HTBAH zu erstellen. Und kämpfen kannst du jetzt sogar auch noch.

In unserem Wiki unter **www.howtobeahero.de** findest du noch viele weitere Hilfen, Abenteuer und Erweiterungen um noch mehr Spielspaß und Herausforderung in HTBAH zu haben!

5 Lexikon

Begabung

Begabungen fassen Fähigkeit in einer bestimmten Richtung zusammen. Hierbei wird in Handeln, Wissen und Soziales unterschieden.

Fähigkeit

Fähigkeiten sind das Können eines Charakters in sehr spezifischen Dingen. Sie werden immer einer Begabung zugeordnet. Sie sollten nicht zu allgemein formuliert sein.

Handeln

Handeln hat vor allem eine physische Komponente. Es ist egal, ob es sich um konstitutionsabhängige, stärkeabhängige, feinmotorische o.ä. Fähigkeiten handelt.

Beispiele hierfür sind: Tischlern, Reiten, Klettern, Sprinten oder Stärke.

Wissen

Wissen fasst analytische und faktenbasierte Fähigkeiten zusammen.

Beispiele hierfür sind: Latein, Kräuterkunde, Maschinenbau oder Geschichte.

Soziales

Soziales bezieht sich vor allem auf die Interaktion mit anderen Charakteren. Aber auch gesellschaftliches Wissen wie über Gepflogenheiten findet hier seinen Platz.

Beispiele hierfür sind: Lügen, Bedrohen, Menschenkenntnis oder Stände und Sippen.

Vor/Nachteil

Ein Vor- oder Nachteil ist eine Eigenschaft, die den Charakter auszeichnet. Erschwert dieser dem Charakter bestimmte Dinge oder beeinflusst das Rollenspiel stark negativ, spricht man von einem Nachteil. Bei gegenteiligen Effekten spricht man von einem Vorteil.

Nachteile sollten dem Spieler Fähigkeitspunkte bringen, Vorteile den Spieler Fähigkeitspunkte kosten. Jedoch können Vor- oder Nachteile natürlich auch Schattenseiten mit sich bringen.

Beispiele für Vorteile sind: Furchtlosigkeit, gute Soziale Position oder Stadtbekanntheit.

Beispiele für Nachteile sind: Alle Arten von Phobien, Zwangsneurotik, Legasthenien aller Art.

W10/ W100

W steht hierbei für Würfel, die Zahl für die Anzahl der Seiten. In diesem Grundregelwerk wird nur mit zehneitigen und hundertseitigen Würfeln gearbeitet.

Probe

Eine Probe ist ein Würfelwurf (meist eines Spielers), welche eingesetzt wird um festzustellen, ob der Charakter eine bestimmte Sache schafft oder nicht. Man kann Proben auf Fähigkeiten würfeln, wenn eine Fähigkeit für die entsprechende Aufgabe zutrifft. Ansonsten wird auf den Wert der Begabung für die zugehörige benötigte Fähigkeit gewürfelt.

Kritische Würfe

Bei einem Probenwurf kennzeichnen 10% des Fähigkeitswertes den Bereich für einen kritischen Erfolg. Liegt das Würfelergebnis in diesem Bereich, erledigt der Charakter die Aufgabe meist mit dem bestmöglichen Ergebnis. Würfe auf Begabungen haben keinen kritischen Erfolgsbereich.

Die untere Grenze des Bereichs für einen kritischen Misserfolg wird durch 10% der Fähigkeit/Begabung plus 90 gekennzeichnet. Liegt der Wurf also zwischen dieser Zahl und 100, schlägt der Wurf kritisch fehl und der Charakter erledigt die Aufgabe meist mit dem schlechtmöglichen Ergebnis.

Geistesblitz(punkt)

Ein Geistesblitz kann durch den Einsatz eines Geistesblitzpunktes erzeugt werden. Dies erlaubt dem Spieler, den letzten Wurf ungeschehen zu machen und den Wurf erneut zu versuchen.

Initiative

Die Initiative eines Charakters gibt an, in welcher Reihenfolge die Charaktere eines Kampfes ihre Aktion ausführen dürfen. Der Wert der Initiative ergibt sich aus dem Wurfergebnis eines W10 zuzüglich des Wertes von Handeln.

Spiespaß

Gefühl, das man hat wenn man nach dem How to be a Hero Regelwerk Pen&Paper spielt.

Weitere Tipps und Tricks findest du in unserem Wiki.

