

# HEROES



Ein Kompakt-Regelwerk für neue Spieler und  
One-Shot Abenteuer.

CHRISTIAN PATRICK PLONINGER

HEROES basiert auf dem „How to be a Hero“ Regelwerk und stellt eine völlig überarbeitete Version dar. Das „How to be a Hero“ Regelwerk ist unter der Creative Commons Lizenz BY-NC-SA 4.0 veröffentlicht und unter [howtobeahero.de](http://howtobeahero.de) zum Download verfügbar.

HEROES ist unter der Creative Commons Lizenz BY-NC-SA 4.0 veröffentlicht.

Titelbild lizenziert unter Creative Commons Public Domain Dedication (CC0 1.0), PixaBay.

Fotografie Spielleiter lizenziert unter Creative Commons Lizenz Attribution-ShareAlike 3.0 Unported (CC BY-SA 3.0), Diacritica.

Fotografie Spieler lizenziert unter Creative Commons Lizenz Attribution-ShareAlike 3.0 Unported (CC BY-SA 3.0), Diacritica.

Fotografie Würfel lizenziert unter Creative Commons Lizenz Attribution-ShareAlike 3.0 Unported (CC BY-SA 3.0), Clément Bucco-Lechat.

Zeichnung Würfel lizenziert unter Creative Commons Public Domain Dedication (CC0 1.0), OpenClipart.

Sämtliche andere Graphiken lizenziert unter Creative Commons Public Domain Dedication (CC0 1.0), PixaBay.

Lektorat: M. Magyar

Revision 8

Wien, 2019

# HEROES

Ein Kompakt-Regelwerk für neue Spieler und  
One-Shot Abenteuer



VON

C.P. Ploninger

# EINLEITUNG

---

Du bist dabei dein erstes Pen & Paper Rollenspiel zu spielen. Aber wie funktioniert das?

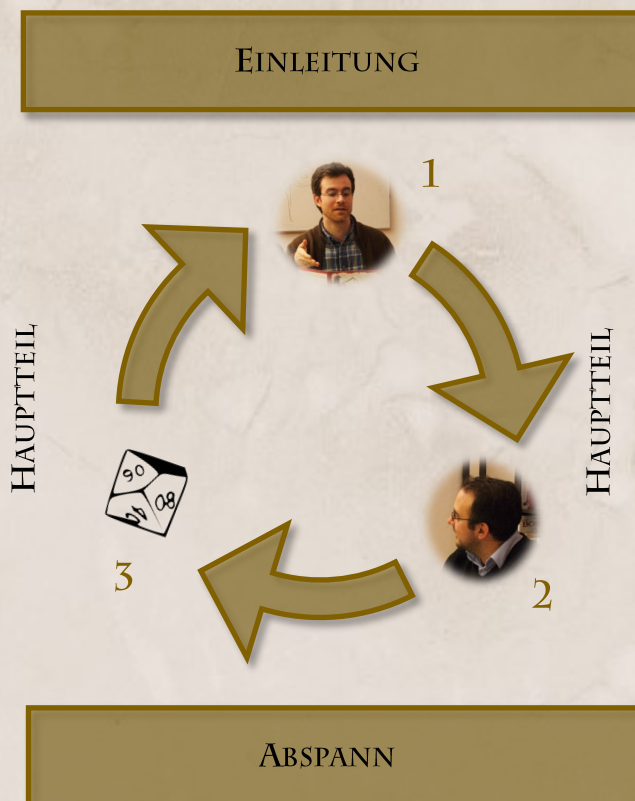
## Wie funktioniert das Spielen?

---

Im Prinzip ist ein Pen & Paper Rollenspiel gar nicht so verschieden von einem Videospiel. Wie im Videospiel steuerst du deinen Helden oder deine Heldin durch die Geschichte. All deine Sinneseindrücke übernimmt dabei der sogenannte *Spielleiter*. Wenn du also wissen willst, was du siehst oder hörst, dann frage einfach ihn. Der Spielleiter beschreibt dir dann deine Wahrnehmung. Die Interpretation und Interaktion mit dem Beschriebenen obliegt dann dir.

Oft sieht sich dein Held mit Herausforderungen konfrontiert, die eine alltägliche Situation übersteigen. In solchen Fällen wird der Spielleiter dich bitten eine *Probe* abzulegen. Hierfür hat jeder Held spezielle Fähigkeiten und Werte. Dazu aber später mehr.

Ganz allgemein verläuft eine Geschichte nach folgendem Schema:



# EINLEITUNG

---

Wie jede gute Geschichte besteht auch ein Pen & Paper Abenteuer aus drei Teilen: der Einleitung, dem Hauptteil und dem Abspann.

**Einleitung (erzählerisch):** In der Einleitung erzählt der Spielleiter etwas über den Hintergrund der Geschichte und führt diesen aus. In welcher Zeit und an welchem Ort findet die Geschichte statt. Welche Technologien sind bereits erfunden? Gibt es politische Spannungen?

Die Einleitung dient auch dazu die Helden und Heldinnen als Protagonisten der Geschichte einzuführen und vorzustellen. Dies kann der Spielleiter übernehmen, oder auch die Spieler.

**Hauptteil (interaktiv):** Der Hauptteil ist der eigentliche Kern des Pen & Paper Spieles. Das Spiel läuft grundsätzlich nach folgendem Kreislauf ab:

(1) Der Spielleiter beschreibt die aktuelle Situation. Hierzu zählt die Umgebung und gegebenenfalls auch anwesende Personen.

(2) Der oder die Spieler erklären, wie sie mit ihrer Umwelt aktiv interagieren wollen. Hierbei muss es sich um eine aktive Aktion handeln, die der oder die Spieler setzen möchten. Beispiele für solche Aktionen sind: etwas untersuchen, etwas näher betrachten, einschätzen ob jemand lügt, jemanden angreifen, weglaufen, etc.

(3) Der Spielleiter bestimmt nun die Auswirkungen dieses Versuches. (In manchen Fällen wird der Spielleiter das Glück mitentscheiden lassen und sich eines Würfelwurfes bedienen.)

Danach erläutert der Spielleiter den Spielern die Auswirkungen. Er beschreibt die neue Situation und der Kreislauf beginnt von vorne. So wird gemeinsam eine Geschichte erzählt, in der die Spieler ihre Helden und Heldinnen steuern und der Spielleiter sämtliche anderen Elemente übernimmt.

**Abspann (erzählerisch):** Ist das Ende der Geschichte erreicht (wurde die Prinzessin gerettet, der Drache getötet, etc.) so folgt der Abspann. Im Abspann erzählt der Spielleiter wie die Helden gefeiert werden und schließt offene Handlungsstränge.

Das einzig wirklich Wichtige für dich als Spieler ist, dass du nur deinen Helden steuern kannst. Sämtliche anderen Elemente der Spielwelt obliegen dem Spielleiter. Er wird versuchen eine möglichst realistische und spannende Welt für dich zu beschreiben. Ein Beispiel: du kannst zwar sagen „*mein Held möchte dem dunklen Hexer auf die Hand schlagen, damit er das Buch fallen lässt*“. Hingegen „*ich schlage dem dunklen Hexer auf die Hand und er lässt darauf hin das Buch fallen.*“, das geht leider nicht. Ob der Hexer das Buch nun fallen lässt oder nicht, dies obliegt dem Spielleiter.

# SPIELVORBEREITUNGEN

---

Als ersten Schritt ist es nötig, dass alle Spieler ihren Helden bzw. ihre Heldin erschaffen.

## Erschaffe deinen Helden

---

Die Erschaffung deines Helden besteht aus vier einfachen Schritten. Folge mir und im Nu werden wir gemeinsam deinen Helden oder Heldin erstellt haben. Als Erstes, lege dir einen leeren Heldenbogen bereit. (Eine Kopiervorlage findest du auf Seite 11.)

### 1. BEGABUNGEN FESTLEGEN

In HEROES bilden drei Begabungen die Grundlage eines Helden. Sämtliche Handlungen oder Aktionen, die ein Held im Zuge einer Geschichte (auch Abenteuer genannt) durchführt, werden durch diese drei angeborenen Begabungen beeinflusst. Die Begabungen sind:

- Körperliche Begabungen (kurz: Körperliches)
- Soziale Begabung (kurz: Soziales) und
- Intellektuelle Begabung (kurz: Intellekt)

**Körperliche Begabung:** Die körperliche Begabung beeinflusst alle Handlungen deines Helden mit einer physischen Komponente. Körperlich anstrengende Aktionen (bspw. das Anheben eines schweren Gegenstands) zählen genauso zu dieser Kategorie wie feinmotorische Aktionen (bspw. das Schneiden einer Holzfigur).

**Soziale Begabung:** Die soziale Begabung eines Helden beschreibt das angeborene Können im Umgang mit anderen Menschen (bzw. Lebewesen). Fähigkeiten wie Lügen oder auch Menschenkenntnis werden durch diese Begabung beeinflusst.

**Intellektuelle Begabung:** Diese Begabung beschreibt das natürliche Talent für intellektuelle Leistungen. Dies umfasst Intelligenz, logisches Denken, Merkfähigkeit, Schlussfolgern, und vieles mehr.

► Teile jeder deiner drei Begabungen je 10 Punkte zu. Wähle nun eine der drei Begabungen als deinen Begabungsfokus und teile dieser Begabung nochmals 10 Punkte zu. Du solltest nun zwei Begabungen mit einem Wert von 10 und eine Begabung mit einem Wert von 20 haben. Trage diese Werte in die entsprechenden Felder auf deinem Heldenbogen ein.

*Tipp: Der Spielleiter kann erfahrenen Spielern auch erlauben, 40 Punkte frei auf die drei Begabungen zu verteilen.*

# SPIELVORBEREITUNGEN

---

## 2. DIE WAHL DES BERUFES

Alle Helden unserer Geschichte gehen, sofern sie nicht gerade in einem Abenteuer stecken, einem Beruf nach. (Irgendwie muss man ja die Zeit zwischen den aufregenden Abenteuern totschiagen.)

► Wähle nun einen Beruf für deinen Helden bzw. deine Heldin aus. Wähle einen Beruf, der zu deinem Begabungsfokus passt. Hast du zum Beispiel einen Fokus in Körperlichem so ist dein Held vielleicht ein Schmied, eine Söldnerin oder auch ein Minenarbeiter. Liegt dein Fokus im Intellekt so ist dein Held vielleicht ein Magier, eine Gelehrte oder ein Wissenschaftler. Trage den Beruf nun in das entsprechende Feld auf deinem Heldenbogen ein.

## 3. TRAINING UND AUSBILDUNG

Der nächste Schritt ist die Detailierung der Ausbildung und des Trainings, welche dein Held erhalten hat. Diese Detailierung erfolgt in Form von *Fähigkeiten*. Fähigkeiten sind Fertigkeiten, welche ein Held explizit gelernt oder gemeistert hat.

Jede Fähigkeit, die dein Held im Laufe der Zeit erlernt hat, ist einer der drei Begabungen zuordenbar. (Wenn du dir nicht sicher bist, zu welcher Begabung eine Fähigkeit passt, besprich es ganz einfach mit dem Spielleiter.)

So bilden sich drei Kategorien von Fähigkeiten: körperliche Fähigkeiten, soziale Fähigkeiten und intellektuelle Fähigkeiten.

Pro Begabung erhältst du nun *Trainingspunkte* im Ausmaß des Zehnfachen des Wertes der Begabung. Hat dein Held also eine soziale Begabung von 10 Punkten, so erhält er 100 Trainingspunkte für soziale Fähigkeiten.

► Wähle jetzt körperliche, soziale und intellektuelle Fähigkeiten aus und notiere sie am Heldenbogen. Verteile nun die Trainingspunkte der jeweiligen Kategorie in 10er-Schritten auf die Fähigkeiten dieser Kategorie. Notiere die investierten Trainingspunkte hinter jeder Fähigkeit in Klammern. Aber keine Angst, Fähigkeiten, die du nicht trainiert hast, kann dein Held trotzdem versuchen.

*Tipp: Bei der Auswahl der Fähigkeiten, kannst du dich an dem Beruf deines Helden orientieren. Vielleicht hat der Spielleiter ja auch eine Liste der für die Geschichte sinnvollen Fähigkeiten vorbereitet.*

# SPIELVORBEREITUNGEN

---

## 4. FÄHIGKEITENWERTE UND NAME

Jetzt müssen noch die *Fähigkeitenwerte* ermittelt werden. Wie gut ein Held in einer bestimmten Fähigkeit ist, beschreibt der zugehörige Fähigkeitenwert. Dieser ergibt sich einerseits aus der natürlichen Begabung und andererseits aus dem Training, welches er erhalten hat.

► Für jede Fähigkeit addiere nun die vergebenen Trainingspunkte und den Wert der zugehörigen Begabung und notiere das Ergebnis rechts neben den Trainingspunkten. Dies ist der Wert der Fähigkeit. Mittels diesem Wert wirst du später in der Geschichte ermitteln, ob dein Held mit bestimmten Aktionen erfolgreich ist oder scheitert.

Fähigkeiten, in denen dein Held nicht ausgebildet wurde, und die du daher auch nicht aufgeschrieben hast, kann dein Held in jedem Fall mit dem Wert seiner natürlichen Begabung.

► Wähle jetzt noch einen Namen für deinen Helden oder deine Heldin und trage diesen in das entsprechenden Feld auf deinem Heldenbogen ein.

## IM SPIEL

---

### Proben auf Fähigkeiten

---

Oft stellen sich deinem Helden Herausforderungen, die eine alltägliche Situation übersteigen. In solchen Fällen wird der Spielleiter dich bitten eine *Fähigkeitenprobe* (kurz: Probe) für deinen Helden abzulegen.

Dies dient dazu um festzustellen, ob dein Held die Herausforderung bewältigen kann, oder scheitert.

In HEROES werden Fähigkeitenproben mit einem Würfelwurf zwischen 1 und 100 abgelegt. Um eine Zahl zwischen 1 und 100 zu würfeln, werden zwei zehneitige Würfel geworfen; einer zeigt die Zehnerstelle und der andere die Einerstelle des Ergebnisses an. (Achtung: Zeigen beide Würfel Null an, so gilt dies als Wert 100.)

Wenn dich dein Spielleiter bittet eine Probe abzulegen, so nennt er dir auch die notwendige Fähigkeit. Welche Fähigkeit das ist, hängt oft davon ab wie dein Held versucht die Herausforderung zu meistern; schleicht sich der Held an dem Museumswärter vorbei, oder beschwätzt er den Wärter, um ihn reinzulassen?





# IM SPIEL

---

► Um eine Fähigkeitenprobe erfolgreich zu bestehen, muss der Held kleiner oder gleich seinem eigenen Fähigkeitenwert würfeln. Würfelt der Held jedoch mehr, so ist die Probe gescheitert.

## Kritische Erfolge und Misserfolge

Sind bei dem Würfelergebnis die Einerstelle und die Zehnerstelle ident (also 11, 22, ..., 99), so ist der Ausgang sogar kritisch. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich dem Fähigkeitenwert, so handelt es sich um einen *kritischen Erfolg*. Ist das Würfelergebnis größer als der Fähigkeitenwert, so handelt es sich um einen *kritischen Misserfolg*.

Ist der Ausgang der Probe kritisch, so wird der Spielleiter dies in der Geschichte berücksichtigen. Konsequenzen von Proben müssen aber nicht immer unmittelbar offensichtlich werden. Manchmal können sie auch erst zu einem späteren Zeitpunkt der Geschichte relevant werden.

► Sind bei dem Würfelergebnis die Einerstelle und die Zehnerstelle ident (also 11, 22, ..., 99), so ist der Ausgang sogar kritisch.

## Verdeckte Proben

Für Wahrnehmungsproben, oder ganz allgemein für alle Proben, bei denen es dem Helden nicht offensichtlich sein soll, ob der Versuch erfolgreich war oder nicht, sind Proben verdeckt zu würfeln. Für eine verdeckte Probe würfelt der Spielleiter anstelle des Spielers. Der Spielleiter würfelt so, dass der Spieler das Ergebnis nicht sieht. Im Anschluss erläutert der Spielleiter lediglich die Einschätzung bzw. Wahrnehmung des Helden. Typische Beispiele für verdeckte Proben sind: Lügen erkennen oder auch Durchsuchen.

► Bei Wahrnehmungsproben (oder anderen verdeckten Proben) würfelt der Spielleiter an Stelle des Spielers.



# GENRE SPEZIFISCHE ERWEITERUNGEN

---

## Magie in Geschichten

---

Magie spielt eine wichtige Rolle in vielen Geschichten. Seien es Märchen, Sagen oder auch Fantasy Geschichten.

In HEROES ist jeder Zauber eine eigene Fähigkeit und muss als solche erlernt werden. Zauber sind der Begabung „intellektuelle Begabung“ zugeordnet. Die Auswirkungen von Zaubern müssen vor Spielbeginn zwischen Spieler und Spielleiter abgesprochen werden. Sollte ein Zauber nach Einschätzung des Spielleiters zu mächtig sein, so kann er den Zauber ablehnen. Als Spielleiter solltest du die Anzahl, wie oft ein Zauber gesprochen werden kann, limitieren. Entweder du limitierst die Anzahl pro Zauber direkt (vergleichbar mit der Munition einer Schusswaffe), oder du limitierst die Gesamtanzahl der Zauber, die ein Held wirken kann. Hierfür könnt ihr das Feld neben dem Beruf nutzen, um die noch verfügbaren Zauber festzuhalten.

## Horror- und Gruselgeschichten

---

In Horror- oder Gruselgeschichten sehen sich Helden unaussprechlichen Schrecken gegenüber. Dann ist es oft nicht die körperliche Gesundheit, die einen Helden zu Fall bringt, sondern die schiere Angst oder geistige Gesundheit.

In HEROES hat jeder Held 8 Punkte geistige Gesundheit. Wenn die Helden bestimmten Schrecken begegnen, werden sie geistige Gesundheit verlieren. In manchen Fällen ist der Verlust unumgänglich, in anderen kann der Spielleiter die Würfel zu Hilfe nehmen. Ist ein Held auf 0 Punkten, so wird der Held wahnsinnig oder stirbt aus Angst.

Soll der Verlust geistiger Gesundheit durch Würfel entschieden werden, so muss der Spieler mit einem zehneckigen Würfel würfeln. (Eine Null zählt in diesem Fall als Zehn.) Ist das Ergebnis kleiner oder gleich der derzeitigen geistigen Gesundheit, so gilt der Wurf als erfolgreich und der Held verliert keine geistige Gesundheit.

Nutze das Feld neben dem Beruf, um stets deine aktuelle geistige Gesundheit festzuhalten.



## Kämpfe in Geschichten

---

Wir empfehlen Kämpfe rasch und zügig abzuhandeln. Die einfachste Variante hierfür ist entsprechende Fähigkeiten (Faustkampf, Schwertkampf, Schusswaffen, etc.) zu verwenden. Bei einer erfolgreichen Probe erläutert der Spielleiter die Auswirkungen. Ein Pistolenschuss kann einen Helden schon mal direkt umbringen, wohin gegen ein Faustschlag eher harmlos ist.

# HEROES

HELDENBOGEN

Name

Beruf

Körperliche Begabung



Soziale Begabung



Intellektuelle Begabung



Körperliche Fähigkeiten

Soziale Fähigkeiten

Intellektuelle Fähigkeiten

Gegenstände

Notizen

# HEROES

Ein Kompakt-Regelwerk für neue  
Spieler und One-Shot Abenteuer.

