How to be a Hero

ELEMENTMODUL

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





INHALT

Elementmodul 3
- Welche Arten von Elemente gibt es? 3
- Wie stehen die Elemente in Wirkung zueinander? 3
- Statuseffekte und Wetter 4

ELEMENTMODUL

Wolltet ihr in eurem Abenteuer immer schon mit Elementen herum spielen, habt jedoch nie gewusst, wie? Dieses kleine Modul führt die Naturelemente in einer möglichst ausgeglichenen Form ein, um euch dies zu ermöglichen.

Welche Arten von Elemente gibt es?

In diesem Modul habe ich mich auf 8 Elemente beschränkt, die in zwei Arten aufgeteilt sind: Kreatur und Typ.

Kreatur: Ein Kreatur-Element ist ein Element, mit der das Wesen aufgewachsen ist und in sich trägt, ein Fisch zum Beispiel hat das Element Wasser. Hierbei sind alle elementaren Wirkungen bei Angriff und Verteidigung wirksam.

Typ: Ein Typ-Element ist wiederum eine Elementkraft, die ein Wesen nur in bestimmten Situationen verwenden kann zum Beispiel als Feuerball Magie oder als Verzauberung auf einer Waffe. Dieser Element Typ spielt im Vergleich zum Kreaturentyp nur beim Angreifen eine Rolle.

Wie stehen die Elemente in Wirkung zueinander?

Es gibt drei Arten wie Elemente zu einander stehen können. Stark, schwach oder normal. Ist ein Element stark gegen ein anderes, nimmt das getroffene Element 50% mehr Schaden. Ist ein Element schwach gegen ein anderes, nimmt das betroffene Element 50% weniger Schaden. Bei normal bleibt der Schaden der selbe.

Feuer

Stark gegen: Wasser, Eis, Wind

Schwach gegen: Wasser, Erde

Wasser

Stark gegen: Feuer, Wind

Schwach gegen: Feuer, Blitz, Eis

Eis

Stark gegen: Wind, Erde, Wasser

Schwach gegen: Wind, Feuer

Wind

Stark gegen: Eis, Blitz

Schwach gegen: Eis, Wasser, Feuer

Erde

Stark gegen: Blitz, Feuer

Schwach gegen: Blitz, Eis, Wasser

Blitz

Stark gegen: Erde, Wasser, Feuer

Schwach gegen: Erde, Wind

Licht

Stark gegen: Schatten

Schwach gegen: Schatten

Schatten

Stark gegen: Licht

Schwach gegen: Licht

Statuseffekte und Wetter

Sowie man die Kreaturen, Waffen und Zauber in Elemente unterteilen kann, so ist das auch beim Wetter und bei Statuseffekten, die Elemente auslösen können, wirksam. Hier ein paar Beispiele:

Wetter

Regen: Bei starken Regen werden Kreaturen durchnässt. Ihr Kreaturentyp wird daher in Wasser geändert und der Statuseffekt "Nässe" hinzugefügt

Hitze: Bei zu hoher Temperaturen wird der Kreaturentyp in Feuer oder Stein geändert. Es besteht die Möglichkeit, dass die Kreaturen auch den Statuseffekt "Verbrennung" erhalten

Gewitter: Sollte ein Blitz in eine Kreatur einschlagen wird, soweit es das Geschöpf überlebt, der Kreaturentyp auf Blitz geändert.Es besteht die Möglichkeit, dass die Kreaturen auch den Statuseffekt "Paralyse" erhalten

Schneefall: Bei zu hoher Temperaturen wird der Kreaturentyp in Eis geändert. Es besteht die Möglichkeit, dass die Kreaturen auch den Statuseffekt "Frost" erhalten

Statuseffekte (hierzu könnt ihr euch auch das Modul "Statuseffekte" ansehen)

Schweben: Das Ziel schwebt für 1w6 Runden in der Luft. Alle Proben von und auf das Ziel mit diesem Statuseffekt sind um 15 erschwert.

Versteinert: Das Ziel ist für 1w6 Runden in Stein gehüllt. Das Ziel kann keinen Zug durchführen, jedoch ist jeglicher Schaden um 50% reduziert.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 9. 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. Elementmodul – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Elementmodul&oldid=28032`