



KARMA

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



INHALT

Karma	3
Erklärung	3



KARMA

Dieses Modul ist für eine ganz Bestimmte Sorte von Abenteuer gedacht, siehe dafür "[Siddhārthas Aufgabe auf dem Weg zum Gleichgewicht des Universums](#)".

Falls du eine universelle Version von Karma möchtest schau in der [Minimodulsammlung](#) vorbei.

ERKLÄRUNG

Karma ist für Hinduisten und Buddhisten ein wichtiger Teil der Religion. Es beschreibt wie gut sich ein Mensch in seinem Leben verhalten hat. Der Einfachheit zu Gute legen wir Werte für Karma und dem aktuellen Stand fest. Jeder Spieler hat ein Karma-Level. Dieses reicht von 10 bis -10. Je höher, desto besser ist eine Person, wobei ein Mensch das Level 10 hat und ein Dämon das Level -10.

Einzelberechnung

In seinem Leben sammelt man Karma-Punkte. wenn man einer alten Oma über die Strasse hilft bekommt man 2, ignoriert man sie, obwohl sie einen bittet verliert man 2 und schubst man sie sogar vor ein Auto verliert man 20 Punkte. Diese notiert sich ein jeder brav auf seinen Bogen. Wenn die Person nun stirbt, so wird sie wiedergeboren. Hat sie 100 Punkte gesammelt steigt sie ein Level auf, hat sie 300 gesammelt, steigt sie 2 Level auf, bei 600 3, bei 1200 4, bei 2400 5, usw... Genauso funktioniert es auch im negativen. Hat man -100 Punkte, verliert man 1, bei -300 2 und bei -600 3 Level, usw...

Mehrspielerberechnung

Will man das Ganze mit einer Gruppe machen, so hat die Gruppe ein Level. Wenn alle gestorben sind werden alle Punkte zusammen gerechnet und dann nach dem oben genannten Verfahren das Gruppenlevel auf oder abgewertet.

Optional:

Wer am meisten zu einem Auf oder Abstieg beiträgt bekommt im nächsten Level 20 FP extra

Bsp:

Peter: +57 Anna:+99 Frank: -1 Justus: +24 Greta:-50 = 109 ==> 1 Level Aufstieg. Anna bekommt 20 FP extra.

Neue Fähigkeitenverteilung

Nachdem ein jeder gesagt bekommen hat, in welcher Gestalt er wiedergeboren wird, wird neu verteilt. Alle in Handeln ausgegebenen Punkte werden in neue Talente gesteckt. Soziales und Wissen bleibt gleich. Alle an den Körper gebundenen Nachteile werden abgelegt und es werden mit dem Spielleiter neue, zu dem Körper passende zugewiesen.



LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 9. September 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. Karma – <https://howtobeahero.de/index.php?title=Karma&oldid=28253>

