



MINIMODULSAMMLUNG

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



INHALT

Minimodulsammlung	3
Karma-Modul	3
Glück	3



MINIMODULSAMMLUNG

Hier werden alle Module gesammelt, die zu klein sind um eigene Artikel daraus zu machen. Fühl dich frei etwas hinzuzufügen.

KARMA-MODUL

Im Modul Karma neue Grösse eingeführt, wer hätte es gedacht, **Karma**. Sie **startet bei 50**(min. 0|max. 100)

Bei einer **moralisch guten Aktion**(Leuten helfen, Leute beschützen, zwielichtige Angebote ablehnen) **steigt** dein Karma um **1d10**(variabel).

Bei einer **moralisch schlechten Aktion**(Jemanden töten, jemanden bestehlen, jemanden anlügen) **sinkt** dein Karma um **1d10**(variabel).

Wenn du nun mit einer Person sozial interagierst überlegt sich der Spielleiter den **Karma-Wert dieser Person**. Nun wird der **Unterschied** zwischen euren Werten **berechnet**. Diese Differenz wird nun **-15** gerechnet.

Dies ist die **Erschwerung**, die dieser Wurf bekommt. Ist der Wert **negativ** wird aus der Erschwerung eine **Erleichterung**.

Bsp.:

Peter hat einen Karma Wert von 20, Gina hat einen Karma Wert von 50. $50-20=30$. $30-15=15$.
Erschwerung=15

Linus hat einen Wert von 30, Peter hat einen Wert von 20. $30-20=10$. $|10-15|=5$.
Erleichterung=5

GLÜCK

Es ist dir sicher auch schon passiert, dass du als Spielleiter einen Spieler würfeln lassen wolltest, aber es war eigentlich nichts, was der Charakter beeinflussen könnte. Kurz gesagt braucht dann ein Spieler Glück. Glückswürfe sind eigentlich ganz einfach, man würfelt einen d100, je höher geworfen wurde desto höher ist das Glück. Hierbei sind die Extreme wie bei Crits auch auszuspielen.

Bsp:

Spieler: Ich durchsuche den Schuppen und finde doch BESTIMMT ein Stück Draht
GM: Würfel auf Glück
Spieler: Würfelt eine 78
GM: Ja findest du

Spieler: Die Person mit der ich gerade rede ist doch BESTIMMT Mitglied in dem gleichen Jagdclub wie ich.
GM: Würfel auf Glück



Spieler: Würfelt eine 2

GM: Die Person ist ein Anit-Waffen-Demonstrant und erkennt dich als Jagdclubmitglied

Spieler(Hat vergessen sich Geld zu geben): Ich finde doch bestimmt in einer Tasche noch n paar Dollar

GM: Würfel auf Glück

Spieler: Würfelt 100

GM: Du findest eine Bankkarte, auf der, wie du dich Erinnerst mindestens 18 Millionen USD drauf sind



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. Minimodulsammlung – <https://howtobeahero.de/index.php?title=Minimodulsammlung&oldid=28059>

