How to be a Hero

MOTIVATION

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





INHALT

Motivation 3

MOTIVATION

Dieses Modul wird im Abenteuer Wo ist Waldemar? verwendet.

Dieses Modul wurde speziell für die Handlung von Wo ist Waldemar geschrieben, kann aber problemlos auch in andere Abenteuer integriert werden. Die Motivation eines Charakters zeigt an, wie bereit er ist, zu handeln. In Wo ist Waldemar sind die Protagonisten Kinder. Und Kinder sind eben … naja … Kinder. Sie stürzen sich voller Motivation in ein Abenteuer, verlieren aber die Lust, wenn sie zu oft scheitern, bloßgestellt werden oder unangenehme Erfahrungen machen.

Alle Kinder starten mit dem Motivationswert *10*.

Die Auswirkungen auf die Spieler sind wie folgt:

Motivationswert	Auswirkungen
≤ 5	Alle Proben sind um 10 Prozent erschwert.
< 3	Alle Proben sind um 20 Prozent erschwert.
< 1	Der Charakter verliert gänzlich die Lust und geht schmollend nach Hause. Er scheidet aus dem Abenteuer aus.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 9. Oktober 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. Motivation – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Motivation&oldid=28065`