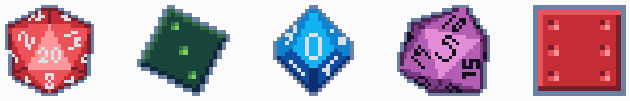
SIDDHĀRTHAS AUFGABE AUF DEM WEG ZUM GLEICHGEWICHT DES UNIVERSUMS

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 12. Oktober 2026





INHALT

Siddhārthas Aufgabe auf dem Weg zum Gleichgewicht des Universums 3
Vorwort 3
Prolog 3
Erklärung der Abenteuerstruktur und der Extra-Regeln 4
Generelle Abenteuerformatierung 4
Intros 4
10 5
9 5
8 5
7 5
6 5
5 6
4 6
3 6
2 6
1 6
0 6
Wie erstelle ich ein Modul? 7

SIDDHĀRTHAS AUFGABE AUF DEM WEG ZUM GLEICHGEWICHT DES UNIVERSUMS

Vorwort

Bevor ich dich jetzt auf dieses Monster von Prolog loslasse möchte ich erwähnen, dass dies ein Modulares Abenteuer ist. Das bedeutet auch, dass du sehr einfach ein weiteres Modul hinzufügen kannst. Wenn du den Prolog und die ganze Einleitung gelesen hast, dann würde ich mich freuen wenn du dich hier am Projekt beteiligst. Dazu schaue einfach bei "Wie erstelle ich ein Modul?" vorbei.Für jedes Modul gibt es am Anfang einen Steckbrief. Dieser beschreibt kurz dein Abenteuer und zeigt auch das Verhältnis von Kampf, Gedankenarbeit und Gerede. Wenn du ein 🛠️Work in progress🛠️ neben einem Abenteuermodul siehst, dann ist es noch nicht fertig, suche dir also lieber ein anderes Modul. Ansonsten viel Spass beim Lesen, Spielen und gegebenenfalls auch Schreiben. Und nun übergebe ich an Siddhārtha.

Prolog

Sei gegrüsst, mein Name lautet Siddhārtha, aber ich bin dir warscheinlich als Buddah bekannt. Es ist lange her, seit ich mich unter einen Baum setzte um dem Leben auf den Grund zu fühlen und es ist ebenfalls lange her, dass ich eine der 5 Weltmächte wurde, und sogar die stärkste aller, zumindest mag ich mich gerne als diese betrachten.

Als ich zum Wetrat stiess gab es erst 2 Mitglieder, oder besser gesagt 2 Parteien. Die eine war ziemlich einfach. Sie bestand aus einer einzigen Person, die wir Jahwe nannten. Die andere hingegen war ein Kongress. Ihm wohnten ein paar skurile Gestalten bei, ob ein Elefant, der auf einer Maus ritt, ein vieköpfiger Typ, der gerne auf Lotusblättern meditierte oder ein Affendiener, jede Figur die man sich vorstellen konnte wohnte dem dem Kongress bei. Sie nannten sich selbst der Dharma-Kreis und bestanden aus mehreren Hundert Mitgliedern. Nach einiger Zeit kamen unsere wildesten Mitglieder, die Bewohner des Olymp. Sie töteten sich gegenseitig, waren Rachsüchtig, betrieben Inzest und griffen stark in das Leben der Menschen ein. Sie hatten soger 2 verschiedene Namen, je nach dem welchem Volk sie gerade gefallen wollten. Doch so langsam verloren sie an Bedeutung und verschanden dann letztendlich aus dem Rat, aber nicht bevor noch eine andere Person zu uns stiess. Ähnlich wie ich in meinem Menschenleben Hindu war und dann zu einer eigenen Macht wurde so glaubte der Neue an Jahwe und wurde dann zu einer eigenen Macht. Er sah etwas kaputt aus, als er zu uns kam, nicht dass ich selbst der allerschlankste wäre, aber er hatte eindeutig ein paar Gewichtsprobleme, wobei diese eher in die andere Richtung gingen. Nachdem die Olymper ihn mit viel Wein und Brot wieder aufpeppelten gliederte er sich gut ein. Dann verging wieder eine Weile und dann kam er. Wir sassen friedlich zusammen als ein interessant gekleideter Herr mit Bart und Machete zu uns herein gestürmt kam. Am Anfang schien er agressiv, beschwerte sich über vieles, aber mit der Zeit beruhigte er sich und fand zu uns in den Kreis.

Natürlich habe ich jetzt ein paar meiner Kollegen vernachlässigt, so ein paar Tiere, einen fliegenden Drachen und ein paar geister von Urahnen, aber die Hauptakteure habe ich genannt. Mit diesen Mitgliedern also verging die Zeit. Unsere einzige Aufgabe war es denen, welche starben einen passenden Platz im Universum zu geben. Je nachdem an wen oder was eine Person glaubte kam sie nach ihrem Tod zu einem von uns und wir verwiesen sie dann in den Himmel, die Hölle, das Nirvana oder gleich wieder zurück auf die Erde. Alle, die an mich glaubten wurden entsprechend ihres Karmas neu eingeordnet auf die Erde.

```
Dieses Verfahre lief einige Jahrtausende gut, doch mit der Industrialisierung und der
Urbanisierung kamen Leute auf einmal auf die Idee an niemanden zu glauben. Ich kann mich
noch genau daran erinnern als auf einmal ein kleiner Junge in unserer Mitte stand, von
Banditen getötet und als wir ihn fragten an wen er denn glaube antwortete mit: "An
niemanden. Das ist Alles voll unrealistisch, ich glaube an keinen Gott" Und damit fing
alles an.

Mehr und mehr Leute fanden Interesse an dem Glauben, nichts zu Glauben. Früher hatten wir
immer nur Einzelfälle. Die mussten wir dann wohl oder übel losen. Doch wir mussten uns
bei dem Andrang etwas einfallen lassen. Wir beriefen also ein Meeting ein, Jesus erklärte
die Problematik und die Fülle an Ideen war so geballt wie eine Wolke, die sich ausruhte.
Bis nach langem Schweigen Mohammed das Wort ergriff und sagte: "Lass das doch einfach
Buddah machen" Die Argumente, dass ich sowieso wenig Andrang hätte und, dass keiner
Ungläubige in seinem Himmel haben wollte und ich die doch ruhig wieder auf die Erde
schicken solle waren keineswegs hilfreich bei meiner Verteidigung. Also wurde es
beschlossen, ich kümmere mich nun um alle, die man nicht eindeutig zu einer Religion
zuweisen kann. Danke.
```

Erklärung der Abenteuerstruktur und der Extra-Regeln

Wir verwenden das Karma-Modul. Wir verwenden die Gruppenberechnung. Wenn ein Spieler stirbt lebt er in den Köpfen der anderen Spieler weiter. Er kann mit ihnen reden, ihnen bei Rätseln helfen und von ihnen Besitz ergreifen, allerdings nur geistig. Er kann zwar durch sie Reden und seine sozialen Talente verwenden, hat aber jede Chance auf körperliche Beherrschung verloren. Wenn alle gestorben sind wird abgerechnet und alle werden entsprechend des Gruppenlevels wiedergeboren, das bedeutet, dass der Spielleiter zu dem entsprechenden Level geht, sich ein Abenteuerbauteil aussucht oder würfelt und es beginnt zu spielen.

Generelle Abenteuerformatierung

Kursiver Text ist vorgeschrieben und kann genau so vorgetragen werden

Roter Text ist nur für den Spielleiter gedacht und sollte durchgelesen und dann befolgt werden

Normaler Text beinhaltet normale Informationen über die Gegend und Personen.

Fetter Text beinhaltet Informationen, die nicht direkt ersichtlich sind und für die ein Skill benötigt wird

Intros

Bank 🛠️Work in progress🛠️

Name: Bank

Level: Intro

Kreatur: Mensch

Ungefähre Länge: 1-3 Stunden

Kurzbeschreibung:
Eine Bande Räuber versucht eine Bank auszurauben.

Abenteuer-Verteilung:



= Kampf
= Rätsel
= Kommunikation

Hier gehts zum Abenteuer

10

9

8

7

Zur falschen Zeit am falschen Ort 🛠️Work in progress🛠️

Name: Zur falschen Zeit am falschen Ort

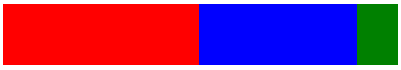
Level: 10

Kreatur: Mensch

Ungefähre Länge: x

Kurzbeschreibung:
Ein normaler Schultag wird schnell zum Albtraum, als sich einer der Schüler dazu entschliesst, in einem grossen Gemetzel alles zu beenden.

Abenteuer-Verteilung:



= Kampf
= Rätsel
= Kommunikation

Hier gehts zum Abenteuer

6

Das Leben in der Bronx 🛠️Work in progress🛠️

Name: Das Leben in der Bronx

Level: 10

Kreatur: Mensch

Ungefähre Länge: x

Kurzbeschreibung:
Eine Gruppe von Kindern befindet sich in der Mitte von Bronx New York und versucht sich im Mitten von Rassismus, Drogen und Waffen zurechtzufinden.

Abenteuer-Verteilung:



= Kampf
= Rätsel
= Kommunikation

Hier gehts zum Abenteuer

5

4

3

2

Das ist unser Bauernhof🛠️Work in progress🛠️

Name: Das ist unser Bauernhof

Level: 2

Kreatur: Schwein

Ungefähre Länge: x

Kurzbeschreibung:
Verteidigt einen Bauernhof gegen die bösen Pläne eines Bauunternehmens. Unterstützt den Farmer dabei seinen kleinen Hof aufrecht zu erhalten.

Abenteuer-Verteilung:



= Kampf
= Rätsel
= Kommunikation

Hier gehts zum Abenteuer

1

Überleben in der Grossstadt🛠️Work in progress🛠️

Name: Überleben in der Grossstadt

Level: 1

Kreatur: Waschbär

Ungefähre Länge: x

Kurzbeschreibung:
Eine Gruppe Waschbären macht die Strassen von New York unsicher. Doch ist es nicht so leicht im Krieg um den Müll.

Abenteuer-Verteilung:



= Kampf
= Rätsel
= Kommunikation

Hier gehts zum Abenteuer

0

Arbeite Ameise! Arbeite!🛠️Work in progress🛠️

Name: Arbeite Ameise! Arbeite!

Level: 0

Kreatur: Ameise

Ungefähre Länge: x

Abenteuer-Verteilung:



= Kampf
= Rätsel
= Kommunikation

Kurzbeschreibung:
Als arme Arbeiterameisen versucht eine Gruppe von Neuankömmlingen in der harten Welt voll Gefahren und Feinden ihren Bau zu verteidigen.

Hier gehts zum Abenteuer

Wie erstelle ich ein Modul?

Es ist schön zu sehen, dass du dich dazu entschieden hast ein Modul zu schreiben. Mein Name ist Murmelgrumpf und du kannst mich als **murmelgrumpf#0260** über Discord erreichen. Ich gehe davon aus, dass du das Vorwort den Prolog, die Erklärung der Abenteuerstruktur und der Extra-Regeln und das Karma-Modul gelesen hast. Fangen wir erst einmal mit dem Grundaufbau der Vorschau an.

Generelle Informationen

Alle Abenteuermodule sollten in der normalen Welt spielen. Die Zeit ist hierbei egal und kann beliebig gewählt werden.

Grundaufbau Vorschau

```
 Als erstes siehst du neben dem Titel einen Work in progress-Schriftzug. Diesen erstellst du indem du {{{WIP}}} daneben schreibst. Bitte mache dies so lange dein Modul noch nicht von mir abgenommen wurde, damit Leiter wissen, dass das Modul ggf. unfertig ist.

Den Steckbrief danach erstellst du indem du:

"{{Karmalist
|Hier kommt dein Titel hin
|Hier das Level
```

```
|Welche Kreatur wird gespielt?
|Wie lange dauert das Abenteuer ungefähr
|Hier kommt die Beschreibung hin}}"

Das sieht dann im Beispiel so aus:

====Das ist unser Bauernhof{{WIP}}====
{{Karmalist
|Das ist unser Bauernhof
|2
|30|20|50
|Schwein
|4 Stunden
|Verteidigt einen Bauernhof gegen die bösen Pläne eines Bauunternehmens. Unterstützt den
Farmer dabei seinen kleinen Hof aufrecht zu erhalten.
}}
```

Und ausgeführt sieht es dann so aus:

Das ist unser Bauernhof🛠️Work in progress🛠️

Name: Das ist unser Bauernhof

Level: 2

Kreatur: Schwein

Ungefähre Länge: 4 Stunden

Kurzbeschreibung:
Verteidigt einen Bauernhof gegen die bösen Pläne eines Bauunternehmens. Unterstützt den Farmer dabei seinen kleinen Hof aufrecht zu erhalten.

Abenteuer-Verteilung:



= Kampf
= Rätsel
= Kommunikation

Hier gehts zum Abenteuer

Die 3 Kategorien

Die erste Kategorie "Kampf" beschreibt wie viel Kampf prozentual im Abenteuer vorhanden ist.

Die zweite Kategorie "Rätsel" sagt aus wie viel du in diesem Abenteuer deinen Kopf anstrengen musst. Das müssen nicht zwangsweise direkt Rätsel sein. Das können auch einfach Schlussfolgerungen oder Gedankenspiele sein. Überall wofür der Spieler ein bisschen Grips braucht.

Die dritte Kategorie "Kommunikation" sagt aus wie viel Prozent einers Abenteuers daraus besteht mit anderen Lebewesen zu kommunizieren. Um Informationen zu erhalten, um Leute von etwas zu überzeugen oder um sich einfach zurecht ze finden. Jegliche Art von Gerede.

Bitte schätze hier dein Abenteuer grob ein um den Spielleitern eine Idee zu geben auf was sie sich einlassen.

Der eigene Artikel

Wenn man den Steckbrief ausgefüllt hat erscheint der Link "Hier gehts zum Abenteuer". Dieser wird dich direkt auf die Seite deines Moduls weiterleiten. Wenn du dein Abenteuer jetzt "Die Zeitmaschine" genannt hast, dann wird der Artikel "Siddhārtha:Die Zeitmaschine" lauten. Drücke einfach auf erstellen oben rechts und beginne zu schreiben. Um zu sehen wie du soetwas am besten Gliederst und gestaltest siehe Siddhārtha:Beispiel.

Stufeneinordnung

Wenn du Inspiration brauchst oder wissen willst wo etwas eingeordnet wird kannst du dich an dieser Liste orientieren. Wenn du etwas überhaupt nicht einordnen kannst kannst du mich auch gerne über Discord anschreiben.

Stufe	Kreatur
10	Engel
9	Gelehrter, Mönch
8	Mensch der Oberschicht
7	Mensch der Mittelschicht
6	Mensch der Unterschicht
5	Delphin, Wal, Bär, Elefant
4	Wolf, Zebra, Affe, Beaver
3	Löwe, Schaf, Hahn, Eichhörnchen
2	Vogel, Fisch, Schwein, Hamster
1	Waschbär, Diebstahläffchen, Frosch
0	Ameise, Biene

Ich glaube mein Modul ist Fertig

Wenn du der Meinung bist, dass dein Modul fertig ist schreibe mir bitte eine Nachricht auf Discord **murmelgrumpf#0260**. Ich werde dann einmal drüber lesen und wenn es ok aussieht, dann werde ich das "Work in Progress" wegmachen und dich informieren. Bitte entferne es nicht ohne mich.

Also, worauf wartest du. Ich freue mich über jedes Modul, dass erstellt wird.

Murmelgrumpf - Jeder Murmel braucht einen Grumpf

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 12. 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. Siddhārthas Aufgabe auf dem Weg zum Gleichgewicht des Universums – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Siddh%C4%81rthas+Aufgabe+auf+dem+Weg+zum+Gleichgewicht+des+Universums&oldid=11511`