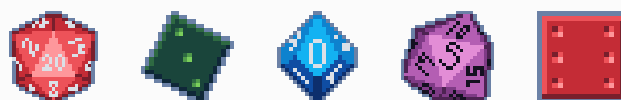




ERWEITERTES KAMPFSYSTEM

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



INHALT

Erweitertes Kampfsystem	3
Allgemeine Infos zum Modul	3
Kampfmanöver	3
Gelegenheitsangriffe	5
Zustände	5
Besondere kritische Schadenseffekte	7



ERWEITERTES KAMPFSYSTEM

In diesem Modul geht es um die eine Erweiterung des **Kampfsystems** in Kombination mit dem **Bewegungsmodul**. Dem Spieler/Spielleiter soll mit diesem Modul die Möglichkeit gegeben werden den Kampf durch mehr Optionen interessanter zu gestalten.

ALLGEMEINE INFOS ZUM MODUL

Das erweiterte Kampfsystem stellt den Spielern Möglichkeiten zur Verfügung, bestimmte Aktionen, abhängig von ihrer Position, auf dem Spielfeld auszuführen. Dieses Modul befasst sich mit Kampfmanövern genau so wie Gelegenheitsangriffen. Zudem behandelt dieses Modul bestimmte Zustände, die im Kampf auftreten können und fügt die Option hinzu, dass ein kritischen Schadenswurf nicht immer in doppeltem Schaden enden muss, sondern auch andere Effekte nach sich ziehen kann.

KAMPFMANÖVER

Kampfmanöver sind Aktionen, die ein Spieler/Gegner ausführen kann, wenn er sich in einer bestimmten Entfernung zu seinem Ziel befindet. Ein Kampfmanöver auszuführen zählt als Aktion "Angriff" oder "volle Aktion" und gilt nicht als Bonusaktion.

Entwaffnen

Der Ausführende versucht den Gegner zu entwaffnen und würfelt dafür auf ein entsprechendes Talent. Ist der Wurf erfolgreich, lässt der Gegner seine Waffe fallen. Ist der Wurf ein kritischer Erfolg, kann der Ausführende sich dazu entscheiden, die fallengelassene Waffe selbst auszurüsten. Für das Ausrüsten der gegnerischen Waffe muss – je nach Waffengattung – mindestens eine Hand oder sogar beide Hände frei sein. Scheitert der Wurf, steht dem Gegner ein **Gelegenheitsangriff** zur Verfügung. Scheitert der Wurf kritisch, trifft der Gegner automatisch mit seiner ausgerüsteten Waffe. Dies zählt nicht als **Gelegenheitsangriff** und es ist auch kein Angriffswurf nötig. Entwaffnen kann nur eingesetzt werden, wenn Angreifer und Gegner sich in einem benachbarten Feld befinden.

Zu Fall bringen

Der Ausführende versucht den Gegner zu Boden zu werfen und würfelt dafür auf ein entsprechendes Talent. Ist der Wurf ein Erfolg, fällt der Gegner auf einem der angrenzenden Felder zu Boden. Ist der Wurf ein kritischer Erfolg, erleidet der Gegner 1w10 Schaden beim Fall. Ist der Wurf ein Misserfolg, steht dem Gegner ein **Gelegenheitsangriff** zu. Ist der Versuch ein kritischer Fehlschlag, fällt der ausführende Charakter zu Boden und erhält den Zustand **Liegend**. Dem Gegner steht ein **Gelegenheitsangriff** zu. Um dieses Kampfmanöver ausführen zu können, müssen sich beide Charaktere in einem benachbarten Feld befinden, außer der Angreifer benutzt eine Waffe, die es ihm erlaubt, Gegner auf Distanz zu Fall zu bringen (SL entscheidet).

Ringkampf

Der Ausführende versucht den Gegner in einen Ringkampf zu verwickeln und würfelt auf ein entsprechendes Talent. Ist der Wurf ein Erfolg, erhalten beide Charaktere den Zustand **Ringend**. Ein Ringkampf kann nur Waffenlos oder mit einer Waffe ausgeführt werden, die einen Ringkampf zulässt (SL entscheidet). Sollte der Gegner eine beidhändige Waffe führen, erhält der ausführende Charakter einen Bonus von +10 auf seinen Versuch. Ist der Wurf ein kritischer Erfolg, darf der Ausführende sofort eine **Ringkampfoption** ausführen. Ist der Wurf ein Misserfolg, steht dem Gegner ein **Gelegenheitsangriff** zu. Ist



der Wurf ein kritischer Misserfolg, erleiden beide Charaktere den Zustand **Ringend**, allerdings erhält der Gegner den Status "Ausführend". Um dieses Kampfmanöver ausführen zu können, müssen sich beide Charaktere in einem benachbarten Feld befinden.

Gegenstand zerstören

Der Ausführende versucht einen Gegenstand des Gegners zu zerstören. Dazu muss er den Gegenstand sehen und anvisieren können (beispielsweise die Waffe oder Rüstung des Gegners). Der Ausführende würfelt auf ein entsprechendes Talent. Ist der Wurf ein Erfolg, kann der Charakter Schaden an dem Gegenstand auswürfeln. Ist der Wurf ein kritischer Erfolg, wird der Gegenstand ohne Schadenswurf direkt zerstört. Ist der Wurf ein kritischer Misserfolg, erleidet die Waffe des Ausführenden Schaden in Höhe von 1W10. Ist der Angriff waffenlos, so nimmt der entsprechende Charakter Schaden. Um dieses Kampfmanöver ausführen zu können, müssen sich beide Charaktere in einem benachbarten Feld befinden.

Sturmangriff

Der Ausführende stürmt auf einen Gegner zu, welcher mindestens 4 Felder von ihm in gerader Linie entfernt stehen muss. Zwischen ihm und dem Ziel dürfen keine Hindernisse oder andere Charaktere stehen und er benötigt freie Sicht auf das Ziel. Der Charakter kann sich das 3-fache seiner Bewegungsrate bewegen, um auf das Ziel zu stürmen. Der Ausführende würfelt einen Angriffswurf mit einem Malus von -20. Ist der Wurf ein Erfolg, überwindet der Charakter die Distanz und führt einen Angriffswurf auf den Gegner aus. Dabei erleidet er jedoch **Gelegenheitsangriffe** für jedes Feld, welches er auf diesem Weg durchquert. Ist der Wurf ein kritischer Erfolg, stürmt der Charakter auf den Gegner zu und erleidet auf dem Weg **KEINE Gelegenheitsangriffe**. Der Angreifer kann sich entscheiden, ob er kritischen Schaden zufügen oder als Bonus den Gegner zu Fall bringen möchte. Scheitert der Versuch, bewegt sich der Charakter mit seiner normalen Bewegungsgeschwindigkeit auf das Ziel zu. Er erleidet Gelegenheitsangriffe durch alle Felder, welche er auf diesem Weg durchquert. Sind die Bewegungspunkte verbraucht endet der Sturmangriff. Ist der Charakter nun in Angriffsreichweite zum Gegner, kann der Charakter dem Gegner keinen Schaden mehr zufügen. Scheitert der Versuch kritisch, stürmt der Charakter mit seiner 3-fachen Bewegungsrate auf den Gegner zu und erleidet dabei einen **Bonusgelegenheitsangriff** für jedes Feld, durch das er sich bewegt. Sollte der Charakter durch **Gelegenheitsangriffe** Schaden nehmen, stoppt der Sturmangriff augenblicklich und der Charakter erhält den Zustand **Liegend**. Erreicht der Charakter das Ziel ohne Schaden zu nehmen, bleibt er augenblicklich vor dem Ziel stehen. Dem Ziel steht ein **Bonusgelegenheitsangriff** zu. Nimmt der Angreifer Schaden, erhält er den Zustand **Liegend**. Schlägt der Angriff fehl geschieht nichts und dem Angreifer steht auch kein Schadenswurf zu. Ein Sturmangriff wird als "volle Aktion" behandelt.

Angriff im Vorbeilaufen

Der Ausführende bewegt sich auf den Gegner mit seiner normalen Bewegungsrate zu und an ihm vorbei. Dabei kann er nicht durch den Gegner "hindurch gehen", sondern muss in gerader Linie an ihm vorbeilaufen und all seine Bewegungspunkte verbrauchen. Der Angreifer würfelt einen Angriffswurf mit einem Malus von -10. Gelingt der Wurf, darf sich der Charakter an dem Gegner vorbei bewegen und Schaden an ihm ausführen. Dem Gegner steht ein **Gelegenheitsangriff** zu. Ist der Wurf ein kritischer Erfolg, erhält der Gegner kritischen Schaden und ihm steht **KEIN Gelegenheitsangriff** zu. Ist der Wurf ein Misserfolg, bewegt sich der Charakter am Gegner vorbei, ohne ihm Schaden zuzufügen. Dem Gegner steht weiterhin ein **Gelegenheitsangriff** zu. Ist der Versuch ein Kritischer Misserfolg, bewegt sich der Angreifer an dem Ziel vorbei ohne ihm Schaden zuzufügen. Dem Ziel steht dann ein **Bonusgelegenheitsangriff** zu. Fügt das Ziel dem Angreifer Schaden zu, bleibt der Angreifer in dem benachbarten Feld des Gegners stehen und erhält den Zustand **Liegend**. Ein Angriff im Vorbeilaufen wird als "volle Aktion" behandelt.



GELEGENHEITSANGRIFFE

Gelegenheitsangriffe sind Angriffe, welche unter bestimmten Voraussetzungen ausgeführt werden können. Jedem Charakter steht ein Gelegenheitsangriff pro Kampfrunde zu. Davon ausgenommen sind Bonusgelegenheitsangriffe, welche jedem Charakter in unbegrenzter Stückzahl unter bestimmten Umständen gewährt werden können. Ein Gelegenheitsangriff wird wie ein normaler Angriff behandelt mit der Ausnahme, dass Gelegenheitsangriffe auch dann ausgeführt werden dürfen, wenn der entsprechende Charakter nicht am Zug ist. Steht einem Charakter ein Gelegenheitsangriff zu, kann dieser sich entscheiden, ob er diesen nutzen möchte oder nicht. Nutzt der Charakter den Gelegenheitsangriff, steht ihm bis zu seinem Zug kein Gelegenheitsangriff mehr zur Verfügung (mit Ausnahme von Bonusgelegenheitsangriffen). Gelegenheitsangriffe werden ausgelöst wenn

- Ein Gegner sich DURCH ein angrenzendes Feld in der Horizontalen oder Vertikalen bewegt (keine Diagonalen).
- Ein Gegner in einem angrenzenden Feld etwas aus seinem Inventar holt, eine Waffe wechselt oder eine Waffe nachlädt. Dazu zählt auch das Spannen einer Armbrust. Ein Pfeil aus dem Köcher holen oder einen Bogen spannen löst KEINEN Gelegenheitsangriff aus.
- Ein Fernkampfangriff im Nahkampf ausgeführt wird. Beispiel: Ein Gegner steht in einem benachbarten Feld und feuert eine Fernkampfwaffe auf ein Ziel, das in einem benachbarten Feld von ihm steht. Dem Ziel und NUR dem Ziel steht ein Gelegenheitsangriff zu. Hat das Ziel ebenfalls eine Fernkampfwaffe ausgerüstet, steht ihm jedoch KEIN Gelegenheitsangriff zu.
- Ein Charakter in einem benachbarten Feld versucht aufzustehen.

ZUSTÄNDE

Liegend

Hat ein Charakter den Zustand liegend, kann er nicht Angreifen und muss eine Bewegungsaktion aufwenden, um aufzustehen. Angriffe gegen das liegende Ziel erhalten einen Bonus von +20 auf Angriffswürfe. Der liegende Charakter kann allerdings versuchen eine Parade ausführen.

Ringend

Ringende Charaktere befinden sich in einem Ringkampf, wobei zwischen ausführend und erleidend unterschieden wird. Der Ausführende Charakter kann jederzeit als Bonusaktion den Ringkampf beenden. Der Erleidende muss jede Runde einen Wurf auf ein entsprechendes Talent bestehen. Gelingt der Wurf, kann sich der erleidende Charakter entscheiden den Ringkampf aufzulösen oder die Rolle des Ausführenden zu übernehmen. Beide Charaktere sind bewegungsunfähig. Der ausführende Charakter hat im Ringkampf eine der folgenden Optionen, sobald er an der Reihe ist:

- Bewegung – Beide Charaktere bewegen sich in eines ihrer angrenzenden Felder. Die beiden Charaktere dürfen sich allerdings nicht von einander entfernen.
- Faustkampf - Der Ausführende fügt ohne Angriffswurf dem erleidenden 1W10 Schaden zu.
- Haltegriff – Der erleidende Charakter erhält einen Malus von -20 auf den Versuch, sich aus dem Ringkampf zu lösen bzw. Die Rolle des Ausführenden zu übernehmen.

Zusätzlich erhalten alle Angriffe auf den Ausführenden einen Bonus von +10 auf Angriffswürfe und auf den Erleidenden einen Bonus von +20.



Verwirrt

Ein verwirrter Charakter erleidet einen Malus von – 20 auf alle Fähigkeitswürfe. Ein Charakter, welcher über keine bis wenig Intelligenz verfügt ist immun gegen Verwirrtheit.

Blind

Ein blinder Charakter verliert die Fähigkeit zu sehen. Er erleidet einen Malus von -40 Auf Angriffs- und Paradowürfe und einen Malus von -30 auf Fähigkeitswürfe die „sehen“ erfordern. Ein Charakter welcher über keinen Sehsinn verfügt ist immun gegen Blindheit.

Taub

Ein tauber Charakter verliert die Fähigkeit zu hören. Er erleidet einen Malus von -30 auf alle Fähigkeiten, welche einen Hörsinn erfordern. Ein Charakter, welcher ein Sonar als Orientierung benutzt, erhält zusätzlich den Status verwirrt (kommutativ). Sollte ein Charakter über keinen Sehsinn und NUR über ein Sonar verfügen oder die Umgebung nur mit seinem Hörsinn wahrnehmen, wird er behandelt als hätte er den Status blind.

Stumm

Ein stummer Charakter verliert die Fähigkeit zu sprechen. Er kann keine Aktion ausführen die einen Sprechsinne benötigen. Sollten Zauber einen Zauberspruch benötigen, ist der Charakter nicht mehr in der Lage diesen Zauber zu wirken oder seinem Begleiter Befehle zu geben.

Verängstigt

Ein verängstigter Charakter wird alles dafür tun, um sich von der Quelle seiner Angst zu entfernen. Sollte die Quelle der Angst ein Charakter sein, wird er vor diesem versuchen zu fliehen. Sollte eine Flucht nicht möglich sein, wird er versuchen gegen seine Angst zu kämpfen. Er erhält einen Malus von -40 auf Angriffswürfe und der zugefügte Schaden ist um 5 reduziert.

Hilflos

Ein hilfloser Charakter ist nicht mehr imstande sich zu bewegen und anzugreifen. Er ist komplett auf die Gnade des Gegners angewiesen. Bei einem erfolgreichen Angriffswurf gegen ein hilfloses Ziel kann der Angreifer sich entscheiden das Ziel sofort zu töten. (der SL hat das letzte Wort)

Blutend

Ein blutender Charakter verliert jedes Mal, wenn er an der Reihe ist, Lebenspunkte in Höhe der Anzahl an Kampfunden, die der Charakter mit der Blutung verbringt. Beispiel: In der ersten Runde verliert der Charakter 1 Lebenspunkt. In der zweiten Runde 2 Lebenspunkte usw. Mehrere Blutungen werden addiert. Hat der Charakter bereits 3 Runden geblutet und erhält in der dritten Runde eine weitere Blutung, würde der Charakter in der vierten Runde 5 Blutungsschaden bekommen. 4 Durch die erste Blutung und 1 durch die zweite Blutung.

Krank

Siehe Krankheiten (Modul in Planung)

Vergiftet

Siehe Gifte (Modul in Planung)



BESONDERE KRITISCHE SCHADENSEFFEKTE

Ein Kritischer Angriff führt zu einer Verdoppelung des Schadens. Der Charakter kann sich entscheiden, stattdessen den normalen Schaden auszuführen und zusätzlich einen der kritischen Effekte zu verursachen. Der SL entscheidet, ob dies mit der ausgerüsteten Waffe möglich ist. Der SL könnte auch Waffen im Spiel verteilen, die explizit diesen Effekt benutzen sobald ein kritischer Angriff mit dieser Waffe erfolgt.

- Tiefe Schnittwunde – das Ziel bekommt den Zustand **Blutend**.
- Ohrenbetäubender Wumms – das Ziel erleidet den Zustand **Taub** für 1w10/2 Runden.
- Augenpieks – das Ziel erleidet den Zustand **Blind** für 1w10/2 Runden.
- Bedrohender Schlag – das Ziel erleidet den Zustand **Verängstigt** gegenüber dem Charakter für 1w10/2 Runden.
- Verwirrender Schlag- das Ziel erleidet den Zustand **Verwirrt** für 1w10/2 Runden.
- Beinfeger – das Ziel erleidet den Zustand **Liegend**.
- Entwaffnender Schlag – das Ziel wird entwaffnet.

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. Erweitertes Kampfsystem – <https://howtobeahero.de/index.php?title=Erweitertes+Kampfsystem&oldid=28034>

