How to be a Hero

KAMPF

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





INHALT

Kampf 3
- Allgemein 3
- 1. Initiative 3
- 2. Überraschungsrunde 4
- 3. Kampf (Rundenbasiert) 4
- 4. Ende 5
- Waffenarten/Schaden 5

KAMPF

Allgemein



How to Kampf

Generell stellt ein Kampf eine besondere Situation dar. Im "Freien Spiel" werden viele Aktionen nacheinander oder zeitgleich abgehandelt. In einer Kampfsituation werden die Aktionen zwar der Reihe nach ausgeführt, in Spielzeit allerdings passieren diese Aktionen fast zeitgleich. Eine Kampfrunde verbraucht 3 bis 8 Sekunden Zeit innerhalb der Spielwelt (je nach Anzahl der Kampfteilnehmer und Situation).

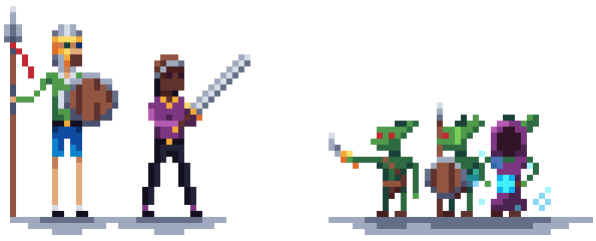
Eine Kampfsituation wird unterteilt in folgende Bereiche:

1. Initiative
2. Überraschungsrunde
3. Kampf (rundenbasiert)
4. Ende

1. Initiative

Die Initiative repräsentiert die Schnelligkeit, mit der ein Charakter innerhalb der Kampfsituation reagiert. Je höher der Initiative-Wurf ist, desto eher ist der Charakter an der Reihe.

Jeder Spieler würfelt 1W10 und addiert seinen Wert für Handeln. Der Spielleiter kann entweder für jeden NPC einen eigenen Initiative-Wurf oder, sollten alle NPCs denselben Handeln-Wert haben, einen gemeinschaftlichen Initative-Wurf durchführen lassen.


Auf in den Kampf!

Beispiel:

Howky und Bernd stehen einer Gruppe von drei fauchenden Goblins mit rasiermesserscharfen, gefletschten Zähnen gegenüber.
Diplomatie hat versagt. Jetzt müssen die Waffen sprechen.

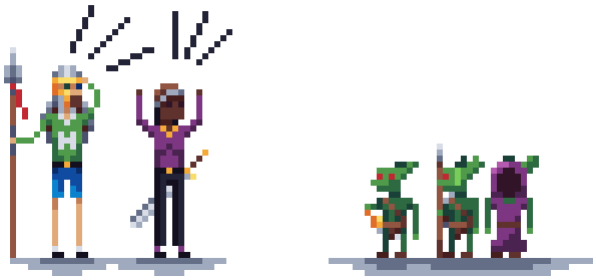
Der Spielleiter lässt Howky und Bernd auf Initiative würfeln.

- Howky würfelt 1W10 und erzielt eine 4. Sein Wert in Handeln beträgt 11.
  - *Howkys Initative ist 4+11=**15**.*
- Bernd würfelt 1W10 und erzielt eine 8. Sein Wert in Handeln beträgt 16.
  - *Bernds Initative ist 8+16=**24**.*
- Die Goblins haben alle einen Wert von 9 in Handeln, deshalb würfelt der Spielleiter für alle Goblins 1W10.
  - Der Spielleiter würfelt eine 10.
  - *Die Initiative der Goblins ist 9+10=**19**.*

Der Spielleiter legt fest, dass Bernd mit seinem Zug beginnt. Danach sind die Goblins an der Reihe, und zum Schluss darf Howky seine Aktion durchführen.

2. Überraschungsrunde

Wenn ein Kampfteilnehmer zu Kampfbeginn seine Gegner nicht wahrgenommen hat, diese sich aber seiner bewusst sind, ist er überrascht. Wenn ein Kampfteilnehmer überrascht ist, setzt er die erste Runde des Kampfes aus. (Der Spielleiter kann die Spieler von Fall zu Fall einen Wahrnehmungswurf o.ä. vor dem Kampf machen lassen, um beispielsweise einen Hinterhalt zu erkennen. Gelingt dieser, werden die Charaktere nicht überrascht.)



Oh Mann! Goblins!

Beispiel:

Howky und Bernd dringen tiefer in eine Höhle vor und laufen den gut aufgestellten Orkbogenschützen direkt in die Falle. Der Spielleiter entscheidet, dass es zu einer Kampfsituation kommt und lässt alle Beteiligten die Initiative auswürfeln. Der Spielleiter entscheidet, dass Howky aufgrund seiner Fähigkeit "Wahrnehmung" eine Chance hat, der Überraschung zu entgehen.

ERFOLG!

Als Howky und Bernd weiter in die Höhle vordringen, hört Howky das Spannen einer Bogensehne und macht sich kampfbereit, während ein orkischer Pfeil direkt neben dem verdutzten Bernd einschlägt.

3. Kampf (Rundenbasiert)

Im Kampf sind alle Charaktere der Reihe nach dran, beginnend mit dem höchsten Initiative-Wert. Dieser Wert muss vor jedem Kampf erneut ausgewürfelt werden.

Angriff

Der Spieler würfelt einen Angriffswurf auf die entsprechende Fähigkeit seines Charakters. Ist das Ergebnis ein Erfolg, trifft der Charakter seinen Gegner und kann ihm Schaden zufügen.

Verteidigung/ Parade

Einmal pro Runde kann ein Charakter versuchen, einen Angriff zu parieren. Ein Paradewurf ist ein Wurf auf Handeln oder eine passende Fähigkeit, z.B. Ausweichen, Parieren oder Blocken. Sollte der Charakter einen Schild oder eine Waffe tragen, mit der man besonders gut oder schlecht parieren könnte, kann der Spieleiter entsprechende Boni/Mali auf den Wurf geben. Ist der Wurf ein Erfolg, wird die Attacke abgewehrt und der Charakter erleidet keinen Schaden. Kritische Angriffe können nicht pariert werden. Sollte der Charakter einen Waffenangriff mit bloßen Fäusten parieren, nimmt der Charakter die Hälfte des Schadens (gerundet).

Schusswaffen können nicht pariert werden.

Schaden

Der verursachte Schaden hängt von der Waffe ab, mit welcher der Charakter seinen Gegner angreift. Der Schaden wird mit xW10 ausgewürfelt, wobei x sich von Waffe zu Waffe unterscheidet (Siehe weiter unten Waffenarten / Schaden). Sinken die Lebenspunkte des Charakters auf 0, stirbt dieser augenblicklich. Trifft ein Spieler mit seiner Waffe kritisch *(siehe Würfe & Proben)*, wird der ausgewürfelte Schaden verdoppelt.

Beispiel:

```
Normaler Schaden: 3W10 Schaden. Ergebnis = 19
Kritischer Schaden: 3W10 x2 Schaden. Ergebnis = 19 x 2 = 38 Schaden
```

4. Ende

Eine Kampfsituation gilt als beendet, wenn alle Charaktere oder Gegner keine Lebenspunkte mehr besitzen oder Gegner/Charaktere geflohen sind und sich außer Angriffsreichweite befinden. Natürlich ist es auch möglich, dass sich eine Partei ergibt. Dann ist sie auf die Gnade der anderen angewiesen. In diesem Fall entscheidet der Spielleiter oder die Gnade der Spieler, ob der Kampf beendet ist.

Waffenarten/Schaden

Waffen können von Szenario zu Szenario unterschiedlich sein. In einer mittelalterlichen Welt wird hauptsächlich mit Schwertern, Äxten und Bögen gekämpft, während in einer futuristischen Welt Laserpistolen oder ähnliches zum Einsatz kommen. Der Schaden der Waffen kann sich also sehr stark unterscheiden. Grundsätzlich gilt: Jede Waffe verursacht Schaden in Höhe einer bestimmten Anzahl an 10-seitigen Würfeln. Die folgende Tabelle gilt als Richtwert und soll dem Spielleiter ein Werkzeug sein, eigene Waffen zu gestalten. Natürlich kann z.B eine Axt auch mehr Schaden verursachen als ein Schwert.

Beispiele als Richtwerte:

Improvisierte Waffen (Werkzeuge/Bretter)/waffenloser Kampf	1W10 Schaden
Stock	1W10 + 5 Schaden
Messer/Dolch	2W10 Schaden
Steinschleuder/Wurfwaffen	3W10 Schaden
Axt/Streitkolben/Kriegshammer/Baseballschläger	4W10 Schaden
Schwert/Machete	5W10 Schaden
Bogen/Armbrust	6W10 Schaden

Pistolen	7W10 Schaden
Gewehre	8W10 Schaden
Schrotflinte	9W10 Schaden (Schaden nimmt mit zunehmender Entfernung ab)
Bombe/Granate/Mine/Raketenwerfer	10W10 Schaden

Der Schaden der Waffen kann vom Spielleiter mit Boni angepasst werden. Sollte es sich bei einem Schwert beispielsweise um ein besonderes Schwert handeln, zum Beispiel eine Meisterarbeit oder ein legendäres Schwert, kann der Spielleiter einen absoluten Bonus auf den Schaden gewähren. Das Schwert Excalibur z.B. könnte einen Schadenswert von 5W10 + 10 haben.

In gleicher Weise kann der Schaden für "waffenloser Kampf" bei besonders starken Charakteren vom Spielleiter angepasst werden. Ein Boxer oder Martial-Arts-Kämpfer kann deutlich mehr W10 + x Schaden verursachen als andere Charaktere.

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. Kampf – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Kampf&oldid=36611`