



KAMPFSYSTEM EXTENSION (MITTELALTER)

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



INHALT

Kampfsystem Extension (Mittelalter)	3
Waffen	3
Schlagwaffen / Wucht Waffen	3
Schwertkampf	3
Stichwaffen / Dolchkampf	3
Fernkampf	3
Schildkampf	4
Rüstungen	4
Berechnung	4
Beispiele & Itemvorschläge	5



KAMPFSYSTEM EXTENSION (MITTELALTER)

Dieses System ist dazu gedacht, vor allem kampflastigen Abenteuern etwas mehr Tiefe zu verleihen, indem Talent-, Waffen- und Rüstungswerte gleichermaßen in den Kampf einfließen.

WAFFEN

Waffen können immer ausgerüstet werden, haben jedoch eine Kampfstil-Klasse. Die Kampfstile unterscheiden sich hierbei lediglich grob in der Art der Bewegung, um das System überschaubar zu halten.

SCHLAGWAFFEN / WUCHTWAFFEN

Waffen wie Hämmer, Äxte, Streitkolben und Ähnliches, deren Nutzung meist aus wuchtigen Schlägen besteht, werden unter Schlag- bzw. Wucht Waffen zusammengefasst. Jede Nutzung dieser Waffe als Werkzeug oder Kampfutensilie ist mit dem Talentwert „Schlagwaffen“, „Wucht Waffen“ oder Ähnliches abzufragen. Die Nutzung von Schilden sollte hierbei nicht zugelassen werden.

SCHWERTKAMPF

Schwerter aller Art, ob Einhänder, Zweihänder, Bastardschwerter oder Degen sind unter dieser Kategorie zusammenzufassen. Dolche oder kürzere Objekte sind nicht in diese Kategorie einzuordnen. Das zugehörige Talent ist hier „Schwertkampf“ oder Ähnliches.

Das doppelte Tragen von Schwertern ist sinnvollerweise nicht gestattet oder sollte mit Mali belegt werden. Das Tragen von Schilden ist gestattet. Der Zweihänder bietet hier offensichtlich eine Ausnahme, sodass das Kämpfen mit Schild mit dieser Waffe nicht gestattet werden sollte.

STICHWAFFEN / DOLCHKAMPF

Kurze Waffen wie Dolche, versteckte Klingen o.ä. sind unter dieser Kategorie zusammengefasst. Das Führen von zwei Waffen dieser Art gleichzeitig ist gestattet, sorgt aber für eine Probenerschwerung um 20. Im Falle eines solchen gleichzeitigen Verwendens von zwei Waffen ist das Kämpfen mit Schild nicht gestattet.

FERNKAMPF

Unter Fernkampf vereinen sich alle Waffen wie Bögen oder Armbrüste. Wichtig ist, dass Angriffe mit dieser Waffenklasse Pfeile bzw. Munition verbrauchen; ob ein Unterschied zwischen Bolzen und Pfeilen gemacht wird ist dem Spielleiter überlassen. Wichtig ist, dass getroffene Würfe nur mit einem Schild geblockt, also nur mit diesem ein Verteidigungswert gewürfelt werden darf. Das Talent, auf das bei einem Angriff gewürfelt wird, ist hier „Fernkampf/Bogenkampf/Schusswaffen“ o.ä. Das Tragen von Schilden ist nicht gestattet.



SCHILDKAMPF

Schilde können einzeln oder in Verbindung mit Schwertern von Helden getragen werden. Um von dem erhöhten Verteidigungsbonus eines Schildes zu profitieren, muss die Probe hierbei auf das Talent „Schildkampf“ geworfen werden. Nur mit Schilden dürfen Verteidigungswürfe auf Fernkampfattacken geworfen werden.

RÜSTUNGEN

Das Rüstungssystem ist sehr einfach gehalten. Eine Rüstung hat einen bestimmten Rüstwert, der im Charakterbogen bei der Rüstung eingetragen wird und abhängig von der Machart ist. So bietet eine Eisenrüstung einen größeren Rüstwert als eine, die lediglich aus gekochtem Leder besteht. Dieser Rüstwert ist bei der späteren Berechnung wichtig. Rüstungen können Sonderboni o.ä. haben, dies entscheidet der Spielleiter.

BERECHNUNG

Es ist davon auszugehen, dass jeder Charakter eine Waffe und ein dazugehöriges Talent besitzt. Dementsprechend wird das Ziel des Angriffes genannt und es wird mit einem W100 gewürfelt.

Aus diesem Wurf resultiert der Wurfwert des Angriffes. Scheitert der Wurf, ist der Angriff gescheitert. Ist er stattdessen erfolgreich, also liegt der gewürfelte Wert unter dem des Talents, wird der gewürfelte Wert von dem Talentwert subtrahiert. Danach wird der Schadensbonus der Waffe auf das Ergebnis addiert, es bildet sich der Angriffswert.

Nun wirft der Kontrahent auf den Waffenwert der Waffe, die er führt. Scheitert der Wurf, scheitert der Verteidigungsversuch. Gelingt der Wurf, wird der gewürfelte Wert vom Talentwert subtrahiert und es bildet sich der Wurfwert der Verteidigung. Dazu wird der Verteidigungsbonus der Waffe bzw. der des evtl. vorhandenen Schildes und der Verteidigungswert der Rüstung addiert. Daraus bildet sich der Verteidigungsvorwert. Dieser Wert wird halbiert und es entsteht der eigentliche Verteidigungswert.

Nun wird der Verteidigungswert vom Angriffswert subtrahiert und damit der Schadenswert errechnet, welcher dann dem Angegriffenen abgezogen wird. Ist der Schadenswert 0 oder liegt darunter, gilt der Angriff als geblockt und es wird kein Schaden zugeschrieben.

Zu bedenken: Der Wurf des Angreifer muss treffen.

Einfache Formel

$$((\text{Schadenstalent} - \text{Schadenswurf}) + \text{Waffenschaden}) - (((\text{Verteidigungstalent} - \text{Verteidigungswurf}) + \text{Waffen-Verteidigungsbonus} + \text{Rüstungswert}) : 2) = \text{Schaden}$$



BEISPIELE & ITEMVORSCHLÄGE

Schwertkampf 60 - Wurf 20 + Waffenschaden 5 = 45

Axt 40 - Wurf 10 = 30 + 6 Waffen-Verteidigungsbonus = 36 + 10 Rüstung = 46:2 = 23

45-23 = 22

--> 22 Schaden

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. Kampfsystem Extension (Mittelalter) – <https://howtobeahero.de/index.php?title=Kampfsystem+Extension+%28Mittelalter%29&oldid=28056>

