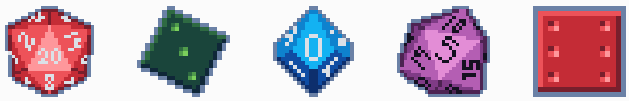
KAMPFSYSTEM EXTENSION (NEUZEIT)

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 17. Oktober 2026





INHALT

Kampfsystem Extension (Neuzeit) 3
- Waffenarten 3
- Eigentliches Kampfsystem 3
- Schaden der Waffe 3
- Art des Treffers 3
- Ort des Treffers 4
- Sonstige Regeln 4
- Beispiel 4
- Orientierungen für Rüstwerte 4
- Nahkampf 5



KAMPFSYSTEM EXTENSION (NEUZEIT)

Waffenarten

In der Neuzeit liegt der Fokus des Kämpfens natürlich viel mehr auf Fernkampfwaffen. Dies sind die 3 Waffenartwerte, die benötigt werden, um die dazugehörigen Waffen erfolgreich zu führen. Fernkampfwaffen (Schusswaffen mit Kugeln) lassen sich in folgende Arten aufteilen:

Pistolen:

```
Halbautomatische, automatische Pistolen
```

Gewehre:

```
Mps, Sturmgewehre, Maschinengewehre, Schrotflinten (Großteil Vollautomatisch)
```

Langreichweitengewehre:

```
Scharfschützengewehre, Kampf mit Gewehren mit Aufsatz (meist Einzelschuss)
```

Eigentliches Kampfsystem

In diesem Kampfsystem trifft der Wert lediglich eine Aussage darüber, ob der Schuss/die Schüsse das Ziel treffen. Der Wert des Schadens wird durch:

a) den Schaden der Waffe

b) die Art des Treffers

c) den Ort des Treffers

bestimmt.

Schaden der Waffe

a) Der Schaden, den die Waffe verursacht, sollte vom Spielleiter festgelegt werden. Bespiele folgen in einer späteren Version des Artikels.

Art des Treffers

b) Die Trefferart kann natürlich auch vom Spielleiter festgelegt werden. Wir empfehlen folgendes Modell:

```
Ein erfolgreichen Wurf entspricht einem Streifschuss: Schadenx0.75
Ein Würfelergebnis mit einem Abstand von mehr als 10: Schadenx1.0
```

```
Ein Würfelergebnis mit einem Abstand von mehr als 60 entspricht einem Durchschuss:
Schadenx1.15
```

Ort des Treffers

c) Um den Trefferort festzulegen, wirft der Spielleiter einen W5.

Jeder Zahl ist ein Trefferort zugeordnet:

- 1 – Oberkörper: Schadenx1.3
- 2 – Unterleib: Schadenx1.0)
- 3 – Untere Extremitäten (Beine, Füße): Schadenx0.9
- 4 – Obere Extremitäten (Arme, Hände): Schadenx0.9
- 5 – Kopf: Schadenx5)

Sollte der Angegriffene durch Deckung o.ä. geschützt sein, muss der Spielleiter entsprechend entscheiden, ob der Schuss durch die Deckung schlägt (Schaden wird halbiert) oder ob der Schuss einfach nicht trifft.

Sonstige Regeln

Fernkampfwaffen kann nur mit bestimmten Skills ausgewichen werden. Beispiele dafür sind Ausweichen, Agilität o.ä. Diese Würfe sollten erschwert werden.

Ansonsten wird der Schaden nur noch durch den Rüstwert reduziert.

Beispiel

Der Wächter Dimitri schießt auf einen Angreifer, der mit einer Pistole hinter einem Baumstamm kniet.

Dimitris Kalaschnikow hat einen Schadenswert von 80, da sie viel Durchschlagskraft besitzt und vollautomatisch ist.

Dimitris Gewehre-Wert liegt bei 80.

Der Spieler, der Dimitri darstellt, würfelt eine 20. Der Spielleiter würfelt mit einem W5 und erhält eine 3.

Dadurch ergibt sich:

a) Schaden: 80
b) Treffer: Schadenx1.0
c) Trefferort: Untere Extremität, Schadenx0.9
c2) durchschlagene Deckung: Schadenx0.5

Der Angreifer trägt zwar eine Weste, jedoch schützt diese nicht seine Beine. Er erhält einen Treffer in sein Bein, der einen Schaden in Höhe von 36 Punkten verursacht.

Orientierungen für Rüstwerte

Eine schusssichere Weste in Polizeiqualität hat einen Rüstwert von 50. Erfahrene Spielleiter können außerdem für normale Kleidung auch Rüstwerte vergeben. Diese sollten sich auch mit der Dicke und dem Material der Kleidung verändern (z.b. T-Shirt: Rüstwert 1; Lederjacke: Rüstwert 2; gepolsterte Weste: 10 Rüstung)

Nahkampf

Nahkampfwaffen funktionieren relativ einfach. Du würfelst. Ist der Wurf erfolgreich, wird die Differenz zwischen Wurf und Wurfwert auf den Schaden der Waffe addiert. Rüstwerte können hier ignoriert werden, weil die Schutzwesten damals nicht vor Messern schützten. Dem Schadenswert kann noch ein Wurf auf die Nahkampffähigkeit des Gegners hinzugefügt werden. Liegt der gewürfelte Wert über dem Schadenswert, gilt der Angriff als abgewehrt. Anderenfalls wird der volle Schaden ausgetragen, vorausgesetzt der Nahkampfcheck des Gegners ist gelungen).

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 17. 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. Kampfsystem Extension (Neuzeit) – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Kampfsystem+Extension+%28Neuzeit%29&oldid=28057`