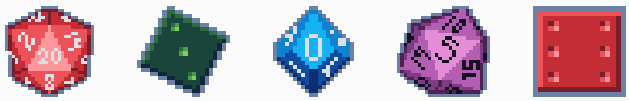
# REALISTISCHER UMGANG MIT WAFFEN

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





# INHALT

**Realistischer Umgang mit Waffen** ..... 3
Einleitung ..... 3
Erweiterungen ..... 3

# REALISTISCHER UMGANG MIT WAFFEN

## Einleitung

Das Modul "Realistischer Umgang mit Schusswaffen" dient als Hilfestellung, um den Gebrauch von Waffen in einem Abenteuer möglichst realistisch darstellen zu können. Es richtet sich vor allen an Gamemaster und Spieler, für die ein einfaches Würfeln auf ein Talent wie "Schießen" nicht genug ist und für Settings, wie historische Kriege, in denen der zusätzliche Realismus direkt zur Atmosphäre beiträgt. Alle Erweiterungen in diesem Modul, sind selbstständig und können nach Belieben in Abenteuer eingebaut werden, oder eben nicht.

**Anmerkung: Nicht jede Erweiterung in diesem Modul wurde bereits aktiv in Runden getestet und es müssen eventuell einige Werte angepasst werden, um das Balancing aufrecht zu erhalten.**

## Erweiterungen

### Anpassung der Initiative

Um den Umstand wiederzuspiegeln, dass Kugeln für gewöhnlich schneller sind als Fäuste, muss die Initiative von bewaffneten Charakteren entsprechend angepasst werden. In dem Grundregelwerk wird die Initiative mittels eines Wurfes **W10 + Grundwert (Handeln)** ermittelt. Spieler, die eine Waffe führen erhalten jedoch, in der simpelsten Form dieser Erweiterung, einen weiteren W10, der auf die Initiative addiert wird. Damit Ergibt sich für bewaffnete Spieler eine Initiative von **2W10 + Grundwert (Handeln)**. Der betroffene Spieler hat somit eine erhöhte Chance auf einen hohen Initiative Wert, der es ihm ermöglicht einem unbewaffneten Angreifer gegenüber im Vorteil zu sein.

Es gibt jedoch auch Situationen in denen der positive Effekt von Waffen auf die Initiative nicht eingesetzt wird. Ein Beispiele dafür könnte ein beengter Raum sein (wie das innere eines Fahrzeuges). Spieler die eine große Waffe, wie eine Schrotflinte haben, würden in einer solchen Situation *keinen* zweiten W10 erhalten. Es wäre auch denkbar einem Spieler in einer solchen Situation einen Malus auf seine Initiative zu geben.

### Reichweite

Unterschiedliche Schusswaffen haben unterschiedliche Reichweiten, auf denen sie effektiv sind. So richtet zum Beispiel eine Schrotflinte auf weite Distanzen kaum Schaden an, während ein Scharfschützengewehr im Häuserkampf kaum einsetzbar ist.

Um diesen Unterschied zu simulieren, kann man auf der Rückseite des Charakterbogens neben der Waffe eine, beziehungsweise zwei Zahlen notieren, die die effektive minimale, oder maximale Distanz zum Ziel (in Metern) angibt.

Befindet sich der Spieler innerhalb dieser effektiven Reichweite zum Ziel, kann er einen *normalen* Wurf auf das Talent "Schießen" würfeln.

Beträgt die Distanz zum Ziel jedoch mehr als die maximale Reichweite, muss der Spieler auf den halbierten Wert des Talentes "Schießen" würfeln.

Beträgt die Distanz zum Ziel mehr als das Doppelte der maximalen Reichweite, trifft der Spieler nur noch, wenn er einen kritischen Erfolg erzielt.

(Simultan dazu verhält es sich mit der minimalen Distanz)

> **Beispiel**
>
> Der Charakter Major Tom trägt einen Revolver mit einer minimalen Reichweite von 3m und einer maximalen Reichweite von 15m.
>
> Der "Schießen" Wert des Charakters beträgt 60.
>
> Auf einem Dach bemerkt er plötzlich die Reflexion der Sonne in dem Zielfernrohr eines Scharfschützengewehres, dass auf ihn zielt.
>
> Er entschließt sich dazu, dem Scharfschützen zuvor zu kommen und auf ihn zu schießen. Der Scharfschütze ist etwa 20 Meter entfernt und
>
> ist damit weiter entfernt, als die maximale Reichweite seines Revolvers beträgt.
>
> Aus diesem Grund muss der Spieler von Major Tom auf den Wert 30 (= 60/2) würfeln.
>
> Der Spieler würfelt eine 24 und trifft den Scharfschützen.

## Zielen

Das vorangegangene Beispiel wirft eine essentielle Frage auf, nämlich **wo** der Charakter den Feind eigentlich getroffen hat.
Da in den aller meisten Gefechtssituationen nur grob in die Richtung des Feindes gezielt wird, anstatt auf bestimmte Gliedmaßen, reicht es auch in den meisten Fällen aus, auf das Talent "Schießen" zu würfeln.
Der Schaden eines solchen Treffers, lässt sich als *nicht lebensbedrohlicher Treffer* deuten.
Es gibt jedoch auch Situationen in denen ein Spieler einen gezielten Schuss absetzen möchte, für diese Situationen, kann die folgende Tabelle zur Hilfe genommen werden, aus der sich das Ziel, die Schwierigkeit, der Schaden, sowie der Effekt des Treffers ablesen lassen.

| Ziel | Schwierigkeit | Schaden | Effekt |
|---|---|---|---|
| **Arme & Beine** | Schießen - 15 | Grundschaden x1 | Treffer führt zu Beeinträchtigung der getroffenen Gliedmaße. Für den restlichen Kampf kann diese nicht mehr verwendet werden. **Kritischer Treffer:** Die Gliedmaße wird verstümmelt und kann für das restliche Abenteuer nicht mehr verwendet werden. |
| **Torso** | Schießen - 25 | Grundschaden x2 | Treffer streift ein Organ. Der Charakter kann am restlichen Kampf nicht mehr teilnehmen und ist das restliche Abenteuer körperlich eingeschränkt. **Kritischer Treffer:** Das Projektil durchschlägt ein lebenswichtiges Organ. *Endet ohne medizinische Versorgung sehr schnell tödlich!* |
| **Kopf** | Schießen - 40 | Grundschaden x3 | Treffer verwundet Kopf. Der Charakter kann am restlichen Kampf nicht mehr teilnehmen, ist das restliche Abenteuer körperlich eingeschränkt und leidet unter Verwirrung und Gedächtnisverlust. **Kritischer Treffer:** Das Projektil durchdringt das Hirn. *Endet **sofort** tödlich!* |

Wie die Tabelle zu interpretieren ist:

- Schwierigkeit: Das Talent zum schießen, wird um den entsprechenden Wert reduziert.
- Schaden: Eine Waffe macht immer einen variablen Schaden (z.B. W6, W10, 2W10) und einen Grundschaden (z.B. +10, +20).
  Bei einem gezielten Treffer berechnet sich der Schaden aus dem variablen Schaden plus den Grundschaden multipliziert mit dem entsprechenden Faktor.

- Effekt: Gibt an, welche Konsequenzen der Treffer hat.
  Für einen kritischen Treffer, muss das Würfelergebnis unter 10% des, an die Schwierigkeit angepassten, Talentwertes betragen.

## Vollautomatische Waffen

Projektile einer vollautomatischen Waffe richten allgemein einen ähnlichen Schaden an, wie die einer nicht-automatischen Waffen.
Aus diesem Grund sollte zum Beispiel der Schaden eines Schusses aus einer Ak47 **nicht** ein vielfaches des Schadens eines Revolvers betragen.
Der erhöhte Schaden einer vollautomatischen Waffe ergibt sich viel mehr aus seiner schnellen Abfolge von abgefeuerten Projektilen.

Dies kann man wie folgt simulieren:
Zuerst wird festgelegt, wie viele Projektile von einer Waffe in einer einzelnen Kampfrunde abgefeuert werden können. Dazu kann der GM eine Zahl vorgeben **oder** die Anzahl ergibt sich durch das gerundete Ergebnis von der maximalen Reichweite geteilt durch 10.
Ist die Anzahl festgelegt, kann der Spieler selbst entscheiden, wie viel Schuss er in einer einzelnen Runde abfeuern will.
Da jedoch vollautomatische Waffen einen starken Rückstoß haben, der mit jedem Schuss zunimmt, ist das Zielen mit einer solchen Waffe stark erschwert. Dies lässt damit simulieren, dass jeder weitere Schuss um einen Wert von -5 bis - 15 (abhängig von dem Waffentyp und seinem Rückstoß), gegenüber dem letzten Schuss, erschwert wird.

> **Beispiel**
>
> Major Tom möchte mit seiner Ak47 auf einen heranstürmenden Feind schießen.
> Die maximale Reichweite der Waffe beträgt 63 Meter und der Charakter hat einen "Schießen" Wert von 80. Daraus ergibt sich eine Anzahl von 6 (= 63/10) Schuss pro Kampfrunde.
> Der Spieler von Major Tom möchte insgesamt 3 Schuss in dieser Runde abfeuern. Aus diesem Grund lässt ihn der GM ein mal auf 80 (normaler Talentwert), danach auf 70 (= Talentwert - 10) und schließlich auf 60 (= Talentwert - 10 - 10).
> Der Spieler würfelt eine 43, dann eine 20 und eine 73. Er trifft damit 2 von 3 Schuss und darf daher zwei mal Schaden auswürfeln.

## Munition & Nachladen

Auf dem Schlachtfeld ist Munition kein unbegrenztes Gut, doch diesem Umstand in einem Abenteuer gerecht zu werden ist häufig aufwendig und mit vielen Strichlisten und Radieren verbunden.
Ein einfacher Weg ist jedoch, die Anzahl an verbleibender Munition mittels eines W100 festzulegen. Mit jedem Schuss wird die Augenzahl der Würfel nach unten korrigiert.
Die gesamte Anzahl an Munition, ist jedoch nur eine Seite der Medaille, denn in Realität muss eine Waffe auch nachgeladen werden. Um das Nachladen jedoch nicht unnötig zu erschweren, kann festgelegt werden, dass immer nachgeladen werden muss, wenn sich die Augenzahl des *großen* W10 reduziert. Damit abstrahiert man zwar, dass unterschiedliche Waffen eine unterschiedliche Magazinkapazität haben, erspart den Spielern und dem GM jedoch einiges an Rechenarbeit.
Der Vorgang des Nachladens dauert eine Kampfrunde. Nimmt der Spieler während dieses Vorgangs Schaden, wird er abgebrochen und muss in der nächsten Runde wiederholt werden. Damit bewegt man Spieler dazu, sich in Deckung zu bewegen, während seine Waffe leergeschossen ist.
Möchte ein Spieler nachladen bevor sein Magazin leer ist, wird der *große* W10 auf die nächst kleine

Augenzahl gedreht und der *kleine* W10 auf 0 gedreht. Dies simuliert den Umstand, dass die restliche Munition im Magazin samt des Magazines selbst weggeworfen wird und nicht, wie etwa in Videospielen üblich, im Inventar verbleibt.

Anmerkung: Möchte man die Erweiterung *"Munition & Nachladen"* zusammen mit der Erweiterung *"Vollautomatische Waffen"* in sein Abenteuer einbauen, kann ein Spieler unabhängig von seiner maximalen Anzahl an Projektilen pro Kampfrunde, immer nur so viele Schuss abfeuern, bis sein Magazin leer geschossen ist.

> **Beispiel**
>
> Der Charakter Major Tom merkt, dass der Feind, trotz der letzten zwei Treffer (s. vorangegangenes Beispiel) weiter auf ihn zustürmt.
> In seinem Inventar hat er noch 63 Schuss (dargestellt durch den *großen* W10 = 6 und den *kleinen* W10 = 3). Seine Ak47 kann maximal 6 Schuss pro Runde abfeuern. Der Spieler von Major Tom entschließt sich dazu so lange zu schießen, bis sein Magazin leer ist. Da der *große* Würfel, ab einer Zahl unter 60 gedreht werden müsste, hat er also noch 4 Schuss im Magazin (kann also **nicht** die volle maximale Anzahl an Schüssen pro Runde ausnutzen). Er würfelt also jeden der 4 Schüsse (wie in der Erweiterung *"Vollautomatische Waffen"* beschriebe) aus und trifft leider nur mit einem der Schüsse.
> Der Gegner lebt immer noch und geht hinter einem Sandsack in Deckung.
> Der Spieler möchte das Magazin in der nächsten Runde nachladen, wird dabei jedoch von dem Gegner getroffen. Erst in der darauf folgenden Runde schafft er es ohne getroffen zu werden nachzuladen.
> Dieses mal entschließt sich der Spieler mit vollem Magazin dazu, die volle maximale Anzahl an Schüssen pro Runde auszunutzen und feuert daher 6 Schuss auf den Gegner. Vier weitere Schüsse treffen den Gegner und er geht zu Boden.
> Nun hat der Charakter jedoch noch 4 Schuss im Magazin (= 59 - 6). Trotzdem entscheidet er sich dazu jetzt schon nachzuladen, um dem nächsten Gegner wieder mit einem vollen Magazin gegenüber stehen zu können. Dazu dreht der Spieler den *großen* W10 auf 4 und den *kleinen* W10 auf 9. Daraus ergibt sich eine neue Anzahl von 49 Schuss in seinem Inventar. Er wirft also 4 Schuss des alten Magazins samt des Magazines selbst weg.

## Bewegung auf dem Schlachtfeld

Für gewöhnlich finden Schlachten nicht auf offenem Terrain (wie einer Straße oder Feld) statt, sondern in verwinkelten Gassen, Häusern oder Wäldern. Die realistische Darstellung erfordert daher, dass den Spielern mehr Bewegungs-Optionen zur Verfügung stehen, als "Schießen" oder "Fliehen".
In der folgenden Tabelle sind einige gängige Bewegungen, sowie ihre Dauer im Kampf und ihr Effekt aufgelistet.

| Bewegung | Beschreibung | Effekt |
|---|---|---|
| **In Deckung gehen** | Ein Spieler kann, wenn er in einer Kampfrunde an der Reihe ist, sagen, dass sein Charakter in Deckung geht. Er bleibt dann so lange in Deckung bis er in der nächsten Kampfrunde (abhängig von seiner Initiative) wieder am Zug ist.<br>Während ein Charakter in Deckung ist, kann dieser nicht zielen! | Möchte jemand einen Gegner in Deckung treffen, wird sein "Schießen" Wert halbiert. Während der Runde, in der der Charakter in Deckung gegangen ist, kann er keine weitere Aktion ausführen. Die Bewegung selbst wird als seine Aktion für die Kampfrunde gewertet. |

| | | |
|---|---|---|
| **Aus der Deckung schießen** | Ein Spieler kann **blind** aus der Deckung schießen. | Der Charakter bleibt weiterhin in Deckung und behält dessen Effekt (s.O.). Jedoch wird auch sein eigener "Schießen" Wert halbiert. |
| **Aus der Deckung zielen** | Der Charakter bewegt sich soweit aus der Deckung, dass er gezielte Schüsse abfeuern kann. Da er nun nicht mehr gänzlich in Deckung ist, ist er einfacher zu treffen. | Der "Schießen" Wert des Charakters, sowie eines potentiellen Angreifers sind um 25% reduziert. |
| **Die Initiative aufschieben** | Es gibt Situationen, in denen der Spieler erst sehen möchte, wie sich seine Gegner verhalten. | Ein Spieler verzichtet während einer Kampfrunde darauf, eine Aktion auszuführen, obwohl er seiner Initiative nach an der Reihe wäre.<br>Der Spieler kann seinen verbleibenden "Aktionspunkt" einsetzen, wann er möchte. Wartet er so lange, bis er gemäß der Initiative Reihenfolge erneut dran wäre, verfällt der alte Aktionspunkt und der Spieler kann nur eine Aktion ausführen. Damit wird das sammeln von Aktionspunkten verhindert. |

# 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. Realistischer Umgang mit Waffen – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Realistischer+Umgang+mit+Waffen&oldid=28074`