How to be a Hero

UNIVERSAL KAMPFSYSTEM

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





INHALT

Universalkampfsystem 3
- Konterproben 3
- Schaden 3
- Waffenarten 3
- Rüstungsarten 4
- Flächenschaden 4

UNIVERSALKAMPFSYSTEM

Dies ist ein universelles Kampfsystem, das unabhängig von einem Setting funktioniert. Proben werden ganz normal erwürfelt (siehe auch Begabungswürfe).

Neben der Einfachheit, für die HTBAH ja steht, unterstützt und unterstreicht es die Wertigkeit von höhergeskillten Talenten. Probenerfolg und Schaden hängen hierbei nicht nur mit dem Würfelergebnis, sondern unmittelbar mit dem Talentwert selbst zusammen.

Konterproben

Wenn zwei Charaktere aneinandergeraten, messen sie sich an ihren jeweiligen Talenten. Wenn sie kein korrespondierendes Talent aufweisen können, müssen sie den Grundwert nutzen. Das soll die Wichtigkeit der passenden Talente unterstreichen. Mit dem Grundwert allein kann der Effekt nur marginal sein, während ein Talent, je höher es geskillt es ist, unmittelbar Auswirkungen auf den Erfolg der Konfrontation hat.

Wir unterscheiden hierbei den Agressor und den Verteidiger. Der Verteidiger wirft den ersten Wurf und errechnet die Differenz zwischen seinem Würfelergebnis und seinem Talentwert. Der Wurf des Aggressors wird dementsprechend erleichtert oder erschwert.

Beispiel: Jannis will erkennen, ob Clara lügt. Clara wirft eine 32, ihr Lügentalentwert liegt bei 50. Die Differenz zwischen 50 und 32 ist 18. Da Klaras Wurf ein Erfolg ist, wird Jannis' Wurf um 18 erschwert.

Für Mathefans ;-) :

```
Würfelaugen (Agr) < Talentwert (Agr) + ( Talentwert (Ver) – Würfelaugen (Ver))
```

Schaden

Der Schaden ist unmittelbar von dem Würfelergebnis und dem Talentwert abhängig. Die Differenz zwischen Talentwert (durch Konterproben modifiziert) und den Würfelaugen wird durch den Modifikator dividiert. Das Ergebnis wird von den Lebenspunkten abgezogen.

Rüstungsmodifikatoren werden zum Modifikator addiert (bis zu einem Maximum von 4).

Eine Waffe macht – sofern sie trifft – mindestens zehn Schaden. Würfelst du also einen Wert kleiner als zehn, werden zehn Lebenspunkte abgezogen.

Art der Waffe	Modifikator	Rüstung	Rüstungsmodifikator
Schußwaffe	1	keine Rüstung	0
Handwaffe	2	leichte Rüstung	1
waffenlos	3	schwere Rüstung	2

```
(Talentwert – Würfelaugen ) / ( Modifikator + Rüstungsmodifikator )
```

Waffenarten

Nachfolgend finden sich einige Beispiele, wie sich einzelne Waffen sich im Kampf verhalten.

Waffe	Waffenart	Bonusschaden	Ergänzung
Küchenmesser	Handwaffe	0	
Vorschlaghammer	Handwaffe	1W10	
Pistole	Schußwaffe	0	
Schrotflinte	Schußwaffe	3W10 (pro 3 Meter Entfernung -1W10)	
Schlagring	waffenlos	1W10	

Rüstungsarten

Nachfolgend finden sich einige Beispiele, wie sich Rüstungen im Kampf auswirken können.

Rüstung	Rüstungsart	Bonusschaden	Ergänzung
Beispiel 1	-	-	
Beispiel 2	-	-	

Flächenschaden

Zündet eine Mine, zersplittert eine Phiole mit Gift oder wird eine Granate geworfen, würfelst du. Das Würfelergebnis wird vom Basiswert 100 abgezogen. Das Ergebnis entspricht dem Schaden, den jeder Charakter im Radius von einem Meter vom Aufprallort erhält. Jeder weiter ein Charakter entfernt steht, umso mehr verringert sich der Schaden, den er erleidet. Das funktioniert nach dem Schema -10 Schaden pro Meter.

Beispiel: Jannis wirft eine Granate. Clara steht im Radius von einem Meter vom Aufprallort. Jannis' Spieler wirft eine 49. Clara erleidet also einen Schaden in Höhe von 51 Punkten. Clemens steht 3 Meter vom Aufprallort entfernt. Er erleidet einen Schaden in Höhe von 31 (51-10-10).

Der Spielleiter ist dazu eingeladen, den Basiswert 100 jederzeit nach eigenem Ermessen zu modifizieren. Können die Charaktere ausweichen, in Deckung sprinten oder anderweitig auf das Ereignis reagieren, wird dies als normale Konterprobe gewertet.

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. Universalkampfsystem – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Universalkampfsystem&oldid=28067`