

# Waffen

Beispiele für Waffen und deren Stärke

## Waffenbeispiele als Richtwerte:

Waffen	Schaden
Improvisierte Waffen (Werkzeuge/Bretter)/waffenloser Kampf	1W10 Schaden
Stock	1W10 +5 Schaden
Messer/Dolch	2W10 Schaden
Steinschleuder/Wurf Waffen	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/Miene/Raketenwerfer	10W10 Schaden

Der Schaden der Waffen kann vom Spielleiter noch 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.

Nun solltest du alle Grundlagen gelernt haben, die du brauchst, um einen Charakter in HTBAH zu erstellen. Und kämpfen kannst du jetzt sogar auch noch.

---

Revision #1

Created 19 September 2023 15:38:03 by max

Updated 19 September 2023 15:38:03 by max