

Codex Combatus

Kampfreregularium auf einem Blick

Vor dem Kampf

Initiative festlegen, ggf. Modi für besondere Kampfsituation, ggf. Skizze für Gelände und Gegnerzuordnung.

Aktionen und Umwandlung

Man kann anstatt AT/PA auch vor der jeweiligen KR AT/AT oder PA/PA Ansagen. 2. Probe ist dabei immer um 4 Punkte erschwert.

Waffengattungen

Besonderheiten: *Armbrust/Bogen* (Wunde bei KO/2-2), *Dolch* (keine PA gegen Infanterie-, Ketten-, 2H-Hieb Waffen, 2H-Schwerter, 2H-Flegel), *Fechtwaffen* (Magierdegen/Degen keine PA gegen Kettenwaffen und 2h-Hieb Waffen, Florett/Stockdegen zusätzlich keine PA gegen 2H-Schwerter), *Kettenstäbe* (PA Boni durch Schilde werden ignoriert), *Kettenwaffen* (PA Boni durch Schilde werden ignoriert, zusätzlich um weitere 2 Punkte erschwerte PA), *Peitsche* (PA Boni durch Schilde werden ignoriert), *Wurfspeere* (Wunde bei KO/2-2).

Distanzklassen

Veränderung der DK: Annähern benötigt normale AT für eine oder AT+8 für 2 Distanzklassen (PA möglich). Entfernen PA+4 für eine oder PA +8 für 2 Distanzklassen (PA nicht möglich).

DK 2 Klassen zu kurz: AT unmöglich, PA normal

DK 1 Klasse zu kurz: AT um 6 verringert, PA normal

DK 1 Klasse zu lang: AT um 6 verringert, PA um 6 verringert

Waffe 2 oder mehr Klassen zu lang: AT unmöglich, PA unmöglich

Glückliche Attacke

Bei gewürfelter 1. Gelingt der Prüfwurf (ggf. inkl. Modi.) ist AT kritisch und ergibt doppelte TP der Waffe, TP aus Manövern erst danach einrechnen. Kann mit halber PA pariert werden.

Glückliche Parade

Bei gewürfelter 1. Gelingt der Prüfwurf (ggf. inkl. Modi.) ist PA eine freie Aktion und macht eine 2. PA möglich.

Bruchfaktor

Auf BF wird gewürfelt bei parierten kritischen Treffern. Bei pariertem Wuchtschlag, Hammerschlag, Niederwerfen usw. +10 und mehr (Erschwernis und Ansage zusammen gerechnet). Bei speziellen SF's wie Schildspalter usw.