Ringkampf

Version 4.0

Buch Grundregeln S. 200

Ringkampf beginnen: **Umklammerungsversuch** (Kampfmanöver als Standartaktion)

Du verfügst über: Talent Verbesserter Ringkampf, über Ergreifen oder ähnliche Fähigkeiten

Nein

Provoziert Gelegenheitsangriff!
(Wirst Du getroffen, musst du die Schadensmenge zusätzlich als Malus auf deinen Angriffswurf für das Manöver anrechnen.)

Ja

Angriff (KMB) (ohne dazu beide Hände freizuhaben: einen Malus von – 4 auf den Wurf für das Kampfmanöver)

Misserfolg

Nicht Ringend! Neuer Versuch?

Ja

Nein

Kein Ringkampf!

Nein

Erfolg

Steht umklammerte Person direkt neben Dir?

Nein

Ist ein Feld neben Dir frei?

Ja

Ja

Sowohl du als auch dein Ziel sind im Zustand Ringend.

Umklammerte Person wird auf ein freies Feld neben Dir gezogen.

Mehrere Kreaturen können versuchen, dasselbe Ziel zu umklammern. In diesem Fall ist die Kreatur, die den Ringkampf begonnen hat, die einzige, die einen Wurf ausführen muss; für jedes Wesen, dass sie im Ringkampf (mit der Aktion Jemand anderem helfen) unterstützt, erhält sie einen Bonus von +2 auf ihren Wurf. Auf ähnliche Weise können mehrere Kreaturen auch einer anderen Kreatur dabei helfen, sich aus einem Ringkampf zu befreien; auch hier gewährt jede Kreatur, die dabei unterstützend eingreift (mit der Aktion Jemand anderem helfen) einen Bonus von +2 auf den Kampfmanöverwurf der Kreatur, die sich im Ringkampf befindet.

Ringend: Eine ringende Kreatur wird durch eine andere Kreatur, eine Falle oder einen Effekt festgehalten. Ringende Kreaturen können sich nicht bewegen und erhalten einen Malus von – 4 auf ihre Geschicklichkeit. Außerdem erhält eine ringende Kreatur einen Malus von – 2 auf alle Angriffs- und Kampfmanöverwürfe, außer auf solche, um selbst jemanden in den Ringkampf zu verwickeln oder dem ringenden Zustand zu entkommen. Des Weiteren können ringende Kreaturen keine Aktionen ausführen, für die sie beide Hände bräuchten. Ein ringender Charakter, der zaubern oder Zauberähnliche Fähigkeiten einsetzen möchte, muss einen Konzentrationswurf (SG 10 + KMB desjenigen, der ihn in den Ringkampf verwickelt hat + Zaubergrad) machen. Misslingt dieser Wurf, geht der Zauber verloren. Ringende Kreaturen können keine Gelegenheitsangriffe ausführen.

Einer ringenden Kreatur ist es nicht möglich, Heimlichkeit einzusetzen, um sich vor demjenigen zu verstecken, der sie in den Ringkampf verwickelt hat, selbst wenn eine besondere Fähigkeit, wie etwa Meisterliches Verstecken, ihr dies erlauben würde. Wenn eine ringende Kreatur unsichtbar wird, entweder mit Hilfe eines Zaubers oder einer anderen Fähigkeit, erhält sie einen Situationsbonus von +2 auf ihre KMV, um den Ringkampf zu vermeiden. Ansonsten erhält sie keine Vorteile.

Für beide Teilnehmer ist der Zustand „ringend“ beendet!

Ja

Als freien Aktion aus dem Ringkampf Lösen?

Ja

Hast Du den Ringkampf eröffnet?

Nein

Bist Du in Haltegriff?

Nein

Ja

Willst Du die Umklammerung brechen?

Nein

Ja

Nein

Mit einer Standard-Aktion den Griff aufrechtzuerhalten.

(Bonus von + 5, wenn Ziel sich in der letzten Runde nicht aus der Umklammerung befreien konnte.)

Aufrechterhalten erfolgreich?

Ja

Nein

Zusätzlich zu dem erfolgreichen Wurf auf Umklammerung aufrechterhalten kannst Du als Teil der Aktion folgende Aktionen ausführen:

Bewegung (mitsamt deinem Opfer mit halber Bewegungsrate fortbewegen) *[1]

Schaden zufügen (mit unbewaffneten Schlags, eines natürlichen Angriffs, eines mit Rüstungsstacheln oder mit einer leichten oder einhändig geführten Waffe)

Haltegriff (Gegner in einen Haltegriff Nehmen)

Fesseln (wenn Opfer in einem Haltegriff oder ist es anderweitig bewegungsunfähig oder bewusstlos)

Optionen:

Befreien, entweder mit Hilfe eines Kampfmanöverwurfs oder mit einem Wurf auf Entfesslungskunst.

Verbale und geistige Aktionen ausführen (aber keine Zauber wirken die eine Gesten- oder eine Materialkomponente benötigen). Eine Kreatur im Haltegriff, die einen Zauber wirken oder Zauberähnliche Fähigkeiten einsetzen möchte, muss einen Konzentrationswurf (SG 10 + KMB desjenigen, der sie im Haltegriff hat + Zaubergrad) machen. Bei einem Fehlschlag geht der Zauber verloren.

Die Umklammerung mit einer Standard-Aktion durchbrechen:

Kampfmanöver (SG entspricht der KMV deines Gegners; der Wurf provoziert keinen Gelegenheitsangriff) oder auf Entfesselungskunst (SG entspricht der KMV deines Gegners)

Du kannst auch jede Aktion ausführen, für die du keine zwei Hände benötigst, z.B. einen Zauber wirken oder einen Angriff oder einen vollen Angriff mit einer leichten oder einhändig geführten Waffe gegen jede Kreatur in deiner Reichweite ausführen, also auch gegen die Kreatur, die dich umklammert. (siehe Zustand ringend)

Erfolg beim Umklammerung brechen?

Ja

Alternativ die Umklammerung Umdrehen? (wie „hat den Ringkampf eröffnet“)

*[1] Wenn du deinen Feind an einem gefährlichen Ort zu platzieren versuchst, beispielsweise in einer Feuerwand oder über einer Grube, erhält dieser einen zusätzlichen Versuch mit einem Bonus von +4, um sich aus deiner Umklammerung zu befreien.

Im Haltegriff: Eine Kreatur im Haltegriff ist tatsächlich fest verschnürt und kann nur wenige Aktionen unternehmen. Sie kann sich nicht bewegen und verliert ihren GE-Bonus und erhält zusätzlich noch einen Malus von – 4 auf ihre RK. Eine Kreatur im Haltegriff kann nur einige wenige Aktionen ausführen: Sie kann versuchen sich zu befreien, entweder mit Hilfe eines Kampfmanöverwurfs oder mit einem Wurf auf Entfesslungskunst. Sie kann verbale und geistige Aktionen ausführen, aber keine Zauber wirken, die eine Gesten- oder eine Materialkomponente benötigen. Eine Kreatur im Haltegriff, die einen Zauber wirken oder Zauberähnliche Fähigkeiten einsetzen möchte, muss einen Konzentrationswurf (SG 10 + KMB desjenigen, der sie im Haltegriff hat + Zaubergrad) machen. Bei einem Fehlschlag geht der Zauber verloren. Im Haltegriff ist eine schwerwiegendere Version des Zustands ringend und die beiden Zustände sind nicht kumulativ.