

Ringkampf

Buch Grundregeln S. 200

Version 4.0

Ringkampf beginnen:
Umklammerungsversuch
(Kampfmanöver als
Standartaktion)

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 KMB, um den Ringkampf zu vermeiden. Ansonsten erhält sie keine Vorteile.

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.

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

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

Nein

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!

Steht
umklammerte
Person direkt
neben Dir?

Nein

Ist ein Feld
neben
Dir frei?

Ja

Für beide Teilnehmer ist der Zustand
„ringend“ beendet!

Sowohl du als auch dein
Ziel sind im Zustand
Ringend.

Umklammerte Person
wird auf ein freies Feld
neben Dir gezogen.

Als freien
Aktion aus dem
Ringkampf
lösen?

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

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

- Bewegung** (mitsamt deinem Opfer mit halber
Bewegungsrage fortbewegen) *¹
- Schaden zufügen** (mit unbewaffneten Schlags, eines
natürlichen Angriffs, eines mit Rüstungstacheln 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)

Nein

Ja

Nein

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.

Hast
Du den
Ringkampf
eröffnet?

Nein

Bist Du
in Haltegriff?

Nein

Ja

Optionen:
Befreien, entweder mit Hilfe
eines Kampfmanöverwurfs oder
mit einem Wurf auf
Entfesselungskunst.
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.

Willst Du die
Umklammerung
brechen?

Ja

Die Umklammerung
mit einer Standard-
Aktion durchbrechen:
Kampfmanöver (SG
entspricht der KMB
deines Gegners; der
Wurf provoziert
keinen
Gelegenheitsangriff)
oder auf
Entfesselungskunst
(SG entspricht der
KMB 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

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 Entfesselungskunst. 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.