

RINGKAMPF



1 StdA



1 Ziel



Du kannst einen Gegner mit einer Standard-Aktion zu umklammern versuchen, um so seine Kampfoptionen einzuschränken. Sofern du nicht über das Talent Verbesserter Ringkampf, über Ergreifen oder ähnliche Fähigkeiten verfügst, provoziert der Versuch, einen Feind zu umklammern einen Gelegenheitsangriff durch das Ziel deines Manövers. Bei einem Erfolg befinden sich sowohl du als auch dein Ziel im Zustand Ringend. Wenn du eine Kreatur, die nicht direkt neben dir steht, erfolgreich umklammerst, bewegst du damit die Kreatur auf ein freies Feld direkt neben dir. Du darfst dich mit einer freien Aktion aus dem Ringkampf lösen, was sowohl dich als auch dein Ziel von dem Zustand Ringend befreit. Wenn du dich nicht aus dem Ringkampf löst, musst du in jeder folgenden Runde einen weiteren Wurf ausführen, um mit einer Standard-Aktion den Griff aufrechtzuerhalten. Wenn dein Ziel die Umklammerung nicht durchbricht, erhältst du in den folgenden Runden einen Situationsbonus von +5 auf deine Ringkampfwürfe gegen dasselbe Ziel. Sobald du einen Gegner umklammerst, kannst du mit einem erfolgreichen Wurf die Umklammerung aufrechterhalten und zusätzlich eine der folgenden Aktionen ausführen: *Bewegen**, *Schaden zufügen**, *Haltegriff**, *Fesseln** ...