

THE GRAND ADVENTURES OF GELLDEN



REGLER TIL NÆRKAMPSDYST I GELLDEN

Dette er den ultimative duel mand mod mand; en test af ren udholdenhed, taktisk overblik og viljen til at stå fast, når stålet synger. I arenaens sand er der intet sted at gemme sig, og publikums kærlighed tilfalder kun de krigere, der tør vise både mod og værd.

NÆRKAMPS- TURNERINGEN

I nærkamps-turneringen bølger kampene frem og tilbage, indtil en part rækker hånden i vejret, tvinges ud af cirklen eller må se sig overvundet af træthed og tunge slag. Nærkampsarenaen er ikke for kujoner, for her er der ingen gemmesteder – kun ganske lidt plads til at bevise sit værd.

DELTAGELSESKRAV

Denne alsidige konkurrence er ofte for de hårdføre, for dem med råstyrke og dem med drabelig præcision. Dette er konkurrencen for dem med tungt stål, stærke nerver og fældende tricks. Der kæmpes i afgrænsede arenaer (30 fod), hvor kun kampevner, rå styrke og snilde tæller.

- **Tilmeldingsgebyr.** 5 gp (uden healing)
10 gp (inkl. en cleric's Healing Word efter kampen).
- **Våben & udstyr.** Der kæmpes i og med ikke-magisk udstyr. Rustning og skjold er valgfrit. Der tillades ingen magiske formularer, magiske eliksirer eller hjælp udefra. Class features som en paladins Smite eller en rangers Hunter's Mark er dog tilladt.

KAMPENS FORLØB

Kampen foregår oftest i 30 fods arenaer (enten cirkler eller kvadrater) - og køres efter standard 2024-initiativ og kampregler, men med to særlige turneringsmekanikker:

1. Overgivelse (Yield)

Når en deltager har under halvdelen af sine maksimale HP tilbage, kan vedkommende vælge at overgive sig som en Reaction eller på sin egen tur.

Pres fra publikum (Crowd Pressure)

Hvis en deltager har under 10 HP og modstanderen har Advantage på sit næste angreb, kan en dommer, ofte på vegne af publikums reaktioner, træde ind og afbryde kampen og erklære den såret deltager for taber.

2. Turnerings-taktik (Tourney Mastery)

Da publikum elsker show, giver visse Weapon Masteries ekstra fordele i denne konkurrence:

Topple & Push

Hvis en deltager får sin modstander til at falde (Prone) eller skubber dem 10 fod bagud, vinder deltageren "publikums gunst" (Crowd's Favor). Dette giver deltageren Advantage på dit næste angreb, da publikums jubel giver vedkommende fornyet energi.

Vex & Sap

At gøre sig selv bedre eller svække modstanderens næste slag er essentielt her. Det tæller som god defensiv teknik og kan bruges til at "out-point" modstanderen, hvis kampen trækker ud.

SEJRSBETINGELSER

En vinder kåres når:

- Modstanderen overgiver sig eller bliver dømt taber.
- Modstanderen rammer 0 HP og er bevidstløs.
- Modstanderen forlader eller bliver skubbet ud af arenaens cirkel (typisk 30 fod / 9-10 meter i diameter).

PRÆMIEFORDELING

Vinderen af hver kamp får typisk dobbelt gebyr tilbage. Ved større turneringer der foregår over flere dag, vil der også være større præmier til vinderen af finalekampe og hele nærkampsturneringen.

