

Erstes königlich-stromgardisches Festturnier - Teilnehmerinfo (Jahr 41 / Jahr 1 nach der großen Wiedereroberung)

Gliederung:

1. Disziplinen
 - 1.1 Schwertkampf
 - 1.2 Lanzenstechen (Tjost)
 - 1.2 Bogenschießen
 - 1.4 Faustkampf (Fauststringen)
2. Teilnahmebedingungen und Regeln
3. Würfelsystem für den Wettkampf
 - 3.1 Festlegung der Attribute
 - 3.2 Würfeln auf Attribute
 - 3.3 Wettkampfsituation zwischen zwei Charakteren
 - 3.4 Skill-Challenges (Herausforderungen)

1. Disziplinen

Zu diesem Turnier werden vier Disziplinen ausgetragen, die jeweils unterschiedliche Fähigkeiten so wie Ausrüstung von den Teilnehmern erfordern. Gleichwohl gelten für jede Disziplin bestimmte Regeln, die von einem Schiedsrichter vertreten werden. Jener bestimmt auch den Sieger der jeweiligen Disziplin und kann Wettkämpfe unter bestimmten Umständen auch abbrechen. Bei Disziplinen in denen zwei Teilnehmer jeweils gegeneinander antreten werden durch Auslosung die Paare und Gruppen bestimmt in denen die Kontrahenten antreten werden. Als Gesamtsieger des Turniers geht derjenige hervor, der sich in den meisten Disziplinen beweisen konnte. Bei Gleichstand mehrerer Teilnehmer wird es ein besonderes Finale zur Entscheidung geben.

1.1 Schwertkampf

Der Schwertkampf ist der wohl klassischste Wertstreit in diesem Turnier, der hohes kämpferisches Geschick verlangt. Zwei Teilnehmer treten hierfür in einem begrenzten Kampffeld für etwa 10 Minuten gegeneinander an. Dabei muss jeder der Teilnehmer mindestens eine Vollrüstung aus Ketten- oder Plattenteilen tragen, die den Brust-, Bein- und Kopfbereich abdeckt. Als Bewaffnung für die antretenden Krieger ist folgendes erlaubt: Einhandschwert (gerade oder geschwungen) und Schild oder Zweihänder. Gewonnen hat der Teilnehmer, welcher am Ende des Kampfes die meisten Punkte für Treffer erzielen kann oder einer der Teilnehmer aufgibt. Dabei geben Treffer im Brust- und Beinbereich jeweils einen Punkt, Treffer am Kopf jeweils zwei Punkte.

1.2 Lanzenstechen (Tjost)

Das Tjost oder auch einfach Lanzenstechen genannt ist ein Wettstreit, der gerade in Stromgarde mit seiner traditionellen Reiterei ein großes Gewicht besitzt und wohl den Höhepunkt des Turniers darstellt. Er erfordert einen starken Willen und natürlich eine hohe Begabung in der Reiterei. Auch hier treten zwei Teilnehmer gegeneinander an, sind aber diesmal hoch zu Ross und reiten geradewegs aufeinander zu, um den Gegner mithilfe einer Lanze zu treffen und jenen in hohem Bogen von seinem Pferd zu befördern. Zweifelsfrei ist diese Disziplin auch mit den höchsten Ausrüstungskosten verbunden: Der Teilnehmer benötigt ein Pferd, eine Vollrüstung aus Kette oder Platte, einen Lanzenträger und natürlich entsprechende Lanzen.

Die Teilnehmer reiten in insgesamt drei Runden jeweils an einer Zaunmarkierung aufeinander zu, um den entgegen stürmenden Reiter mit der Lanze zu treffen. Ein Treffer mit der Lanze gibt einen Punkt. Fällt der Reiter dabei von seinem Pferd gibt dies einen weiteren Punkt. Gewonnen hat der Streiter mit den meisten Punkten nach der dritten Runde, falls nicht einer der Kontrahenten vorher aufgibt.

1.3 Bogenschießen

Das Bogenschießen ist im Grunde wohl recht selbsterklärend, aber erfreut sich aufgrund seiner Einfachheit sicher auch gewisser Beliebtheit. Auch erfordert diese Disziplin keine sehr hohen Ansprüche zumindest was die Ausrüstung angeht. Ein Holzbogen samt Pfeilen reicht vollkommen aus. Dennoch sollte jeder Teilnehmer sich hier auch der großen Konkurrenz bewusst sein, da bei diesem Wettstreit wohl auch viele Jäger und Landsmänner des einfachen Volkes ihr Glück versuchen werden. Es erfordert also eine herausragende Treffsicherheit und ein gutes Auge hier aus der Masse hervorstechen.

Anders als bei den anderen Disziplinen treten hier nicht jeweils zwei Teilnehmer im direkten Wettstreit gegeneinander an, sondern jeweils einzeln nacheinander. Dabei werden in jeweils drei Durchläufen mit dem Bogen auf ein Ziel in verschiedenen Abständen geschossen. Jeweils mit einem Abstand von 15, 25 und 35 Metern. Das Ziel hat dabei drei kreisförmige Flächen als Markierung. Ein Treffer in den inneren Kreis gibt 3 Punkte, in den mittleren Kreis 2 Punkte und in den äußeren Kreis einen Punkt. Gewonnen hat der Teilnehmer mit den meisten Punkten.

1.4 Faustkampf (Faustingen)

Unglaubliche Stärke und möglicherweise auch rohe Gewalt sind bei diesem besonderen Wettstreit wohl am ehesten gefragt. Im Faustkampf treten zwei Kontrahenten ohne großen Schnickschnack in einer begrenzten Kampffläche gegeneinander an. Auch wenn die Teilnahmekosten an Ausrüstung bei dieser Disziplin praktisch nichtig sind, so schrecken trotzdem viele davor zurück, weil das Verletzungsrisiko ohne eine schützende Rüstung natürlich steigt. Ein weiterer Grund mögen die Siegbedingungen darstellen: Gewonnen hat der Teilnehmer, der sein Gegenüber entweder aus der Kampffläche befördert oder zur Aufgabe bringt. Die Kampffläche wird oft als zu groß befunden ...

2. Teilnahmebedingungen und Regeln

Zu diesem ersten königlich-stromgardischen Turnier wurden besondere Regeln die Teilnahme betreffend erlassen. So ist es nicht nur der adligen Schicht des Reiches möglich daran teilzunehmen. Auch als Freier hat man die Möglichkeit sich für die verschiedenen Disziplinen aufstellen zu lassen, solange man selbst die benötigte Ausrüstung aufreiben kann und eine kleine Teilnahmegebühr von 5 Silberlingen erbringt. Um sich für das Turnier anzumelden muss man sich lediglich an einem der eingerichteten Anmeldestände bei der Kaserne oder beim Magierviertel melden und dort einen entsprechenden Teilnehmerantrag ausfüllen. Jener sieht folgendermaßen aus:

Name:

Alter:

Rasse:

Stand:

Zugehörigkeit/Herkunft:

Disziplinen:

Wichtiger OOC-Hinweis: Anmeldungen können entweder IC (Ramona oder Oswin am besten an flüstern) oder im Forum (PM mit dem Teilnehmerantrag an wiseaside) getätigt werden. Anmeldeschluss ist der 6.07.

Ansonsten gelten für alle Teilnehmer folgende Regeln:

- I. Ehre und Tugend stehen bei diesem Turnier an erster Stelle. Jeder Teilnehmer hat sich dementsprechend gebührend zu verhalten.
- II. Klare Tötungsabsichten bei einem der kämpferischen Disziplinen werden nicht geduldet.
- III. Anweisungen und Entscheidungen der jeweiligen Schiedsmänner ist stets Folge zu leisten.
- IV. Bei Aufgabe von einem der Teilnehme ist der Kampf bzw. die Runde des Wettstreits sofort beendet.
- V. Jeder Teilnehmer ist für seine Ausrüstung und den Zustand dieser selbst verantwortlich. Nichtzulässige oder fehlende Ausrüstung führt zur Disqualifikation in der jeweiligen Disziplin.
- VI. Manipulations- oder Betrugsversuche würden die Ehre dieses königlichen Turniers und damit die des Königs selbst beschmutzen und werden deswegen streng von der Armee geahndet.

3. Würfelsystem für den Wettkampf

Speziell für dieses Turnier wird es ein auf Attributen basiertes Würfelsystem geben, welches

3.2 Würfeln auf Attribute:

In zwei Situationen wird in diesem Event auf bestimmte Attribute gewürfelt: 1. Bei einer Wettkampfsituation zwischen zwei Charakteren (sofern kein Emotekampf stattfindet) und 2. Wenn ein Charakter eine bestimmte Aktion im Wettkampf ausführen möchte, die ihre Fähigkeiten messen soll.

Dabei gelten in beiden Situationen immer folgende Grundregeln:

- Ein Wurf folgt immer auf einen Emote, um dessen Erfolg oder Misserfolg zu bestimmen.
- Man würfelt einen d100 (/rnd 100) und möchte mit seinem Wurf möglichst weit unter den Wert eines Attributes kommen. In diesem Falle gilt der Wurf als Erfolg.
- Je nach dem wie weit man unter dem Wert seines Attributes würfelt können sich verschiedene Erfolgsgrade ergeben. Eine gewürfelte 1 ist hierbei ein kritischer Erfolg, eine gewürfelte 100 ein kritischer Fehlschlag.
- Der Spielleiter legt fest auf welches Attribut in welcher Situation gewürfelt wird. Unter Umständen stellt der Spielleiter verschiedene Attribute zur Auswahl.
- Es wird erst gewürfelt **NACHDEM** der Spielleiter festgelegt hat welches Attribut (welche Attribute) für einen Emote in Frage kommen.

3.3 Beispiel zu Fall 1: Wettkampfsituation zwischen zwei Charakteren

Eine Wettkampf Situation unter Charakteren findet zum Beispiel bei einem Schwertkampf zwischen zwei Kontrahenten statt. Dabei wird der Ablauf in Kampfrunden unterteilt. Durch einen Wurf wird bestimmt, welcher Charakter in einer Kampfrunde zuerst handeln darf. Diese Kampfrunden verlaufen immer nach diesem Muster:

Charakter A macht einen Angriffsemote → Charakter B macht einen Verteidigungsemote, falls Angriff erfolgreich → Charakter B macht einen Angriffsemote → Charakter A macht einen Verteidigungsemote, falls Angriff erfolgreich

Bei jedem Emote wird wiederum nach dem immer gleichen Ablauf verfahren:

Spieler schreibt Emote → Spielleiter gibt Attribute vor auf die gewürfelt wird → Spieler würfelt → Spielleiter beschreibt das Ergebnis des Emotes.

Ein konkretes Beispiel könnte so aussehen:

Paul und Herbert treten im Schwertkampf gegeneinander an. Durch einen /rnd 1-2 Wurf wird bestimmt, dass Paul anfangen darf.

- Kampfrunde beginnt
- Paul's Angriffsemote: Paul möchte Herbert mit dem Schwert eins auf die Rübe geben.
- Spielleiter lässt Paul auf das Attribut „Stärke“ oder das Attribut „Geschicklichkeit“ würfeln.
- Paul würfelt auf seinen Wert Stärke (55) und hat eine 30.
- Spielleiter – Emote: Pauls Schlag würde Herbert am Kopf treffen.
- Herbert's Verteidigungsemote: Herbert will dem Schlag von Paul ausweichen.
- Spielleiter lässt Herbert auf das Attribut „Beweglichkeit“ würfeln.
- Herbert würfelt auf seinen Wert Beweglichkeit (55) und hat eine 60.
- Spielleiter-Emote: Herbert wird von Pauls Schlag am Kopf getroffen. Herbert wird kurz schwindlig vor Augen. Zum Glück hatte er einen Helm.

- Herbert's Angriffsemote: Herbert will Paul dafür mit seinem Knüppel wuchtig in die Seite schlagen.
- Spielleiter lässt Herbert auf das Attribut „Stärke“ würfeln.
- Herbert würfelt auf seinen Wert Stärke (50) und würfelt eine 86.
- Spielleiter-Emote: Herbert schwingt an Paul vorbei.
- Kampfrunde endet

3.4 Beispiel zu Fall 2: Skill-Challenges (Herausforderungen)

Skill-Challenges oder auch Herausforderungen genannt finden dann statt, wenn ein Charakter in dem Turnier eine bestimmte Aufgabe zu bewältigen hat, die für den Erfolg beim Wettkampf entscheidend ist. Diese funktionieren ganz ähnlich wie in einer Wettkampfsituation:

Spieler schreibt Emote → Spielleiter gibt Attribute vor auf die gewürfelt wird → Spieler würfelt → Spielleiter beschreibt das Ergebnis des Emotes.

Ein konkretes Beispiel könnte so aussehen:

Paul tritt im Bogenschießen an und will auf ein Ziel in 25 Meter Entfernung schießen.

- Skill-Challenge: Bogenschießen
- Paul's Emote: Paul will mit seinem Bogen einen Pfeil schießen und das Ziel treffen.
- Spielleiter lässt Paul auf das Attribut „Geschicklichkeit“ würfeln.
- Paul würfelt auf seinen Wert Stärke (55) und hat eine 55.
- Spielleiter-Emote: Paul trifft mit seinem Pfeil gerade so den äußeren Rand der Zielscheibe