

Nordmärker Tjostregeln
(von Jürgen Riemer, Kai Rohlinger und Martin Lorber)
Basis: DSA 3

Eine Nordmärker Tjoste wird im Ausscheidungsverfahren durchgeführt: es werden Paarungen von je zwei Rittern ausgelost, welche gegeneinander im Lanzenstechen antreten. Wer gewinnt, kommt weiter, wer verliert, scheidet aus. Vor Beginn des Turniers wird bereits ausgelost, welche Gewinner jeweils gegeneinander antreten, bis zur Finalpaarung.

Ist die Anzahl der Teilnehmer keine Zweierpotenz, so wird je Runde ein Teilnehmer ausgelost, welcher ein Freilos erhält, wobei kein Teilnehmer im ganzen Turnier mehr als ein Freilos erhalten kann. Die Anzahl der Turnierrunden ergibt sich wie folgt: Ermittle die größte Zweierpotenz ist, welche kleiner oder gleich der Anzahl der Teilnehmer ist. Nehme den Exponenten. Wenn die Anzahl Teilnehmer größer ist als die ermittelte Zweierpotenz, addiere 1. Dies ist die Anzahl der Turnierrunden.

1. Beispiel: 9 Teilnehmer. Größte enthaltene Zweierpotenz = $8 = 2^3$, Rest $9 > 8$; damit besteht das Turnier aus $3 + 1$ Runden. In der ersten Runde gibt es vier Paarungen, ein Teilnehmer erhält ein Freilos. Die zweite Runde erreichen die vier Sieger und der Freilos-Gewinner. Dort gibt es zwei Paarungen, einer der vier Sieger der ersten Runde erhält ein Freilos. Zwei Sieger und der Freilos-Gewinner der zweiten Runde kommen in die dritte Runde. Dort treffen die beiden Teilnehmer aufeinander, welche bereits ein Freilos gehabt haben, der dritte Teilnehmer erhält diesmal das Freilos. Er und der Sieger der dritten Runde erreichen dann das Finale.

2. Beispiel: 12 Teilnehmer. Größte enthaltene Zweierpotenz = $8 = 2^3$, Rest $12 > 8$; damit besteht das Turnier aus $3 + 1 = 4$ Runden. In der ersten Runde gibt es sechs Paarungen, in der zweiten Runde drei Paarungen. Drei Teilnehmer erreichen die dritte Runde, einer davon erhält ein Freilos. Der Sieger und der Freilos-Gewinner bestreiten das Finale.

3. Beispiel: 15 Teilnehmer. Größte enthaltene Zweierpotenz = $8 = 2^3$, Rest $15 > 8$; damit besteht das Turnier aus $3 + 1 = 5$ Runden. In der ersten Runde gibt es sieben Paarungen, ein Teilnehmer erhält ein Freilos. Die zweite Runde erreichen die sieben Sieger und der Freilos-Gewinner. In die dritte Runde kommen die vier Sieger der Paarungen der zweiten Runde, die vierte Runde, also das Finale, bestreiten die beiden Sieger der dritten Runde.

Jeder Teilnehmer besitzt für das Austragen der einzelnen Gefechte einen Wert für Lanzenkampf und einen Wert für Sattelfestigkeit. Ersterer liegt im Bereich zwischen 2 und 5 und wird aus der Summe aus dem doppelten Lanzenkampfwert des Charakters ($(MU + GE + KK)/5 + TaW$ Lanzenreiten) und TaW Reiten mittels folgender Tabelle ermittelt:

| 2 x Lanzenkampf + Reiten | Lanzenkampfwert für Turnier |
|--------------------------|-----------------------------|
| ≤ 24 | 1 |
| 25...38 | 2 |
| 39...52 | 3 |
| 53...66 | 4 |
| ≥ 67 | 5 |

Ein Jungritter mit MU, GE, KK je 12, Reiten 5, Lanzenreiten 5 kommt damit auf 29 Punkte, das ergibt 2. Ein mittelmäßig erfahrener Ritter mit MU, GE, KK je 14, Reiten 9, Lanzenreiten 9 kommt auf 43 Punkte, das ergibt 3. Ein sehr erfahrener Ritter mit MU 15, GE 15, KK 16, Reiten 12 und Lanzenreiten 14 kommt auf 56 Punkte, das ergibt 4. Um auf 5 zu kommen, sind schon extreme Werte erforderlich: z. B. MU, GE, KK je 18, Reiten 16, Lanzenreiten 18 ergibt 74.

Teilnehmer mit Wert „1“ werden entweder nicht zugelassen oder es wird davon ausgegangen, daß solche Ritter bereits in einem Vorkampf ausgeschieden sind. Eine Alternative hierzu wird beim Ablauf des Kampfes beschrieben.

Die Sattelfestigkeit spiegelt wider, wie gut sich jemand im Sattel halten kann, wenn er getroffen wird. Sie liegt zwischen 1 und 5 und ergibt sich aus $(GE + 2xKK + TaW$ Reiten) nach folgender Tabelle:

| GE + 2xKK + Reiten | Sattelfestigkeit für Turnier |
|--------------------|------------------------------|
| ≤ 35 | 1 |
| 36...47 | 2 |
| 48...58 | 3 |
| 59...70 | 4 |
| ≥ 71 | 5 |

Jungritter wie oben: 41 Punkte -> 2

mittelmäßig erfahrener Ritter wie oben: 51 Punkte -> 3

sehr erfahrener Ritter wie oben: 59 Punkte -> 4

Meister wie oben: 70 -> immer noch 4

Wenn bei einem Lanzengang beide Ritter gleichzeitig vom Pferd gestoßen werden und noch kampffähig sind, so wird der Kampf auf dem Boden fortgesetzt. Hierfür benötigt jeder Teilnehmer noch einen Fußkampfwert,

welcher zwischen 1 und 6 liegt und sich aus der Summe von AT und PA der bevorzugten zugelassenen Einhandwaffe wie folgt ermittelt:

| AT + PA | Fußkampfwert |
|---------|--------------|
| <= 8 | 1 |
| 9...14 | 2 |
| 15...20 | 3 |
| 21...26 | 4 |
| 27...32 | 5 |
| >= 33 | 6 |

Jungritter wie oben mit IN 10, TaW Waffe 7, RG 1: 14 Punkte -> 2

mittelmäßig erfahrener Ritter wie oben mit IN 12, TaW Waffe 10, RG 1: 19 Punkte -> 3

sehr erfahrener Ritter wie oben mit IN 14, TaW Waffe 14, RG 1: 25 Punkte -> 4

Meister wie oben mit IN 16, TaW Waffe 18, RG 1: 32 Punkte -> 5

Das Gefecht läuft nun wie folgt ab:

1. Es wird ermittelt, wer anfangen muß mit Würfeln. Es beginnt derjenige, welcher den kleineren Wert im Lanzenkampf aufweist. Herrscht hier Gleichstand, so wird ausgewürfelt, wer anfangen muß: Beide würfeln mit einem beliebigen, gleichen Würfel, derjenige mit der kleineren Zahl muß beginnen. Hierdurch wird ausgedrückt, daß der bessere Kämpfer auf die Aktionen des schlechteren Kämpfers möglicherweise noch reagieren kann.
2. Der erste Ritter würfelt mit so vielen W10, wie sein Lanzenkampfwert angibt, und sucht sich zwei Ergebnisse aus (in der Regel werden es die beiden besten Würfe sein, aber der Spieler des Ritters darf selbst entscheiden). Ist ein Lanzenkampfwert von 1 zugelassen bzw. sinkt dieser Wert im Laufe des Kampfes auf 1, so würfelt der Spieler eines solchen Ritters mit drei W10 und sucht sich die beiden schlechtesten Würfe aus (hier hat er keine Wahl).
3. Der erste Ritter bestimmt, welcher Wurf für den Angriff und welcher Wurf für die Verteidigung gelten soll.
4. Der zweite Ritter würfelt sein Kampfergebnis analog zu Schritt 2 aus.
5. Der zweite Ritter bestimmt, welcher Wurf für den Angriff und welcher Wurf für die Verteidigung gelten soll.
6. Der Angriff des ersten Ritters wird mit der Verteidigung des zweiten Ritters verglichen. Ist die Differenz aus Angriffswurf und Verteidigungswurf höher als die aktuelle Sattelfestigkeit des zweiten Ritters, so fällt dieser vom Pferd, ansonsten bleibt er sitzen. Wurde ein Angriffswurf von 10 gewürfelt, so erleidet der zweite Ritter, so er nicht fällt, einen Abzug von einem Punkt auf Lanzenkampf und einen Punkt auf seine Sattelfestigkeit bis zum Ende des Kampfes. Wurde ein Angriffswurf von 9 gewürfelt, so gilt für den zweiten Ritter Sattelfestigkeit minus eins. Dies drückt aus, daß schwere Treffer zu Prellungen, Erschöpfung usw. des Getroffenen führen.
Fällt einer der beiden Kampfwerte eines Ritters durch solche Abzüge unter 0, so stürzt der Betreffende vor Erschöpfung vom Pferd. Es ist auch möglich, daß es beide Ritter zur gleichen Zeit auf diese Weise trifft.
Fällt der zweite Ritter und ist die Differenz aus Angriffswurf mindestens 7 Punkte, so erleidet er eine Verletzung nach folgender Tabelle:

| Differenz AT-PA | |
|-----------------|--|
| 7 | Leichte Verletzung |
| 8 | Mittlere Verletzung |
| 9 | Schwere Verletzung, möglicherweise Tod |

7. Der gleichzeitig stattfindende Angriff des zweiten Ritters wird analog Schritt 6 mit vertauschten Rollen ausgewertet.
8. Ist einer der beiden Ritter vom Pferd gefallen, während der andere noch sitzt, so hat letzterer die Runde gewonnen und kommt weiter, während Ersterer ausscheidet. Sitzen beide Ritter noch auf ihren Pferden, so wird mit Schritt 1 fortgefahren, wobei berücksichtigt werden muß, daß die Kampfwerte der Kontrahenten gefallen sein könnten. Fallen beide Ritter vom Pferd, so wird der Kampf zu Fuß fortgesetzt, es sei, denn einer der beiden oder beide werden wie in Schritt 6 beschrieben verletzt. Dann gewinnt der Unverletzte, oder, wenn beide verletzt wurden, scheiden beide aus, der Gegner in der nächsten Runde erhält ein Freilos. Handelt es sich um das Finale, so liegt es im Ermessen der Turnierleitung, einen Sieger zu bestimmen. Alternativ kann der Kampf zu Fuß dennoch durchgeführt werden, wenn leichte oder mittlere Verletzungen vorliegen. Die betreffenden Ritter erhalten dann einen Abzug von 1 bzw. 2 Punkten auf ihren Fußkampfwert. Sollte dieser dadurch allerdings auf 0 fallen, ist der Kampf für den betreffenden Ritter dennoch zu Ende.
Eventuelle Abzüge der Kampfwerte aufgrund von schweren Treffern verschwinden bis zum nächsten Kampf, es wird davon ausgegangen, daß die Ritter genügend Zeit zur Erholung haben.

Durchführung des Kampfes zu Fuß:

1. Für beide Ritter wird der eventuell modifizierte Fußkampfwert ermittelt.
2. Jeder Ritter würfelt mit sovielen W6, wie sein Fußkampfwert angibt.
3. Die Ergebnisse beider Beteiligten werden absteigend geordnet und gegenübergestellt. Dann wird jeder Würfel, welcher ein Gegenstück hat, verglichen. Das jeweils höhere Ergebnis gewinnt, der Verlierer verliert einen Punkt von seinem Fußkampfwert für die nächste Kampfunde.
4. Haben beide Ritter nun noch einen positiven Fußkampfwert, so wird bei Punkt 2 fortgefahren. Ansonsten gewinnt derjenige Ritter, welcher nun noch einen positiven Fußkampfwert hat.

Beispiel für den Fußkampf:

Ritter Alrik hat einen Fußkampfwert von 4 und kämpft gegen Ritter Boronian mit einem Wert von 3. Alrik würfelt (absteigend sortiert) 5, 4, 4, 1, während Boronian auf 6, 5, 2 kommt. Es wird nun die 5 mit der 6 verglichen, was Alrik einen Punkt vom Fußkampfwert kostet, dann wird die 4 mit der 5 verglichen, was wiederum Alrik einen Punkt kostet, schließlich wird die 4 mit der 2 verglichen, diesmal verliert Boronian einen Punkt. Die 1 von Alrik hat keine Auswirkungen, da kein Ergebnis zum Vergleichen vorhanden ist. Nun folgt die zweite Runde. Alrik hat noch einen Fußkampfwert von 2, Boronian ebenfalls. Alrik würfelt 6,3, Boronian 5,4. Wieder verliert jeder der beiden einen Punkt, da 6 gegen 5 gewinnt, 3 aber gegen 4 verliert. Nun haben beide noch einen Fußkampfwert von 1. Alrik würfelt 2, Boronian ebenfalls. Keiner verliert etwas, also folgt noch eine Runde. Alrik würfelt 5, Boronian 1. Damit verliert Boronian seinen letzten Punkt, Alrik gewinnt.

Zur Verdeutlichung folgt die Beschreibung eines kleinen, vollständigen Turnieres.

(Anmerkung für den NKK 2002: wir werden zusehen, daß wir die Anzahl der Teilnehmer auf die nächste Zweierpotenz mit (nicht sehr guten) NSCs auffüllen, damit es keine Freilose gibt.)

13 Ritter nehmen an dem Turnier teil. Damit ergeben sich sechs Paarungen, ein Ritter erhält ein Freilos. Die sechs Paarungen der ersten Runde sind (wobei in Klammern hinter jedem Namen Lanzenkampf und Sattelfestigkeit sowie Fußkampf angegeben sind):

- | | | | |
|----|-------------------------------------|-------|-----------------------------------|
| 1. | Boridar von Eschenholz (3/2/1) | gegen | Mandara von Valpoquell (5/2/2) |
| 2. | Rondrikor von Zwiebrucken (2/4/2) | gegen | Thorben von Goldberg (3/3/4) |
| 3. | Thalionmel von Wiesengrund (4/5/4) | gegen | Alrik von Steinbach (5/3/1) |
| 4. | Findar von Halsingen (3/3/5) | gegen | Efferdan von Steffelsmoor (3/4/4) |
| 5. | Jast von Graben (4/2/3) | gegen | Leonore von Kurburg (5/5/5) |
| 6. | Caya von Redingen-Forstberg (5/3/3) | gegen | Selinde von Wipfelau (5/2/5) |

Freilos: Ulfried von Mühlenstieg (4/5/5)

Die drei Paarungen der zweiten Runde werden sein (nach Auslosung, welcher der sechs Sieger der ersten Runde das Freilos erhält und Einnahme von dessen Platz durch den Freilos-Inhaber der ersten Runde):

- | | | | |
|----|----------------|-------|---------------------------------|
| 7. | Sieger Kampf 1 | gegen | Sieger Kampf 2 |
| 8. | Sieger Kampf 3 | gegen | Sieger Kampf 4 |
| 9. | Sieger Kampf 5 | gegen | Ulfried von Mühlenstieg (4/5/5) |

Freilos: Sieger Kampf 6

Die beiden Paarungen der dritten Runde werden sein (nach Auslosung, welcher der Sieger gegen den Freilos-Inhaber der 2. Runde kämpfen muß):

- | | | | |
|-----|----------------|-------|----------------|
| 10. | Sieger Kampf 7 | gegen | Sieger Kampf 8 |
| 11. | Sieger Kampf 9 | gegen | Sieger Kampf 6 |

Finale:

- | | | | |
|-----|-----------------|-------|-----------------|
| 12. | Sieger Kampf 10 | gegen | Sieger Kampf 11 |
|-----|-----------------|-------|-----------------|

Kampf 1: Boridar von Eschenholz (3/2/1) gegen Mandara von Valpoquell (5/2/2)

1. Durchgang: Eschenholz muß ,beginnen und würfelt 10, 6, 3 und entscheidet sich für Angriff 10, Verteidigung 6
Valpoquell würfelt 10, 10, 8, 5, 4 und entscheidet sich (wer hätt's gedacht) für Angriff 10 und Verteidigung 10
Damit steht Angriff 10 gegen Verteidigung 10 (ein gewaltiger Zusammenprall, welcher Valpoquell dennoch einen Punkt Lanzenkampf und Sattelfestigkeit kosten würde) und Angriff 10 gegen Verteidigung 6, Differenz 4, größer als Eschenholz' Sattelfestigkeit von 2, damit fällt dieser aus dem Sattel, Valpoquell gewinnt und kommt weiter.

Kampf 2: Rondrikor von Zwiebrucken (2/4/2) gegen Thorben von Goldberg (3/3/4)

1. Durchgang: Zwiebrucken muß aufgrund seines geringeren Lanzenkampfwertes beginnen.
Zwiebrucken würfelt 7, 4 und entscheidet sich für Angriff 4, Verteidigung 7
Goldberg würfelt 7, 7, 6. Angesichts des halbherzigen Angriffs von Zwiebrucken bringt auch eine Entscheidung für Angriff 7 und Verteidigung 7 kein Ergebnis
2. Durchgang: Zwiebrucken beginnt erneut.

Zwiebrucken würfelt 6, 1 und verpatzt damit diesen Durchgang völlig. Um wenigstens die Situation zu retten, entscheidet er sich für Angriff 1 und Verteidigung 6: Er senkt nicht einmal die Lanze.

Goldberg würfelt 8, 6, 5. Angesichts der bekannt geringen Fähigkeiten von Zwiebrucken im Lanzenkampf geht er das Risiko ein und entscheidet sich für Angriff 8 und Verteidigung 6, was aber nicht reicht, um seinen Gegner in Bedrängnis zu bringen. Das Publikum jöhlt und antwortet mit Schmährufen für Zwiebrucken, aber dieser bleibt im Sattel.

3. Durchgang: Zwiebrucken beginnt.

Zwiebrucken würfelt 10, 10. Meisterlich! Angriff 10, Verteidigung 10.

Goldberg sieht das Verderben auf sich zukommen und versucht sein Möglichstes: 10, 10, 10! Unglaublich! Er wächst über sich selbst hinaus! Ein gewaltiger Zusammenprall läßt die Lanzen der Kontrahenten in tausend Splitter zerspringen, doch beide lassen sich davon nicht sichtlich beeindrucken (verlieren aber beide je einen Punkt Lanzenkampf und Sattelfestigkeit, was Zwiebruckens Kampfwerte auf 1/3 und Goldbergs auf 2/2 senkt). Das Volk jubelt und gröhlt!

4. Durchgang: Zwiebrucken muß noch immer beginnen, muß diesmal aufgrund seines auf 1 gesunkenen Lanzenkampfwertes aber mit drei Würfeln würfeln und die beiden schlechtesten Werte nehmen.

Zwiebrucken würfelt 9, 7, 2 und muß 7, 2 wählen. Um diesmal eine bessere Figur beim Publikum zu machen, entscheidet er sich für Angriff 7 und Verteidigung 2.

Goldberg würfelt 8, 4, 2. Zwar sieht er die Lücke in Zwiebruckens Verteidigung, doch ist er gezwungen, dessen fast perfekten Stoß abzuwehren und entscheidet sich für Angriff 4 und Verteidigung 8. Selbst mit seinem halbherzigen Stoß bringt er Zwiebrucken fast in Bedrängnis, muß aber dennoch den Verlust eines Punktes Sattelfestigkeit hinnehmen, womit seine Werte nun noch 2/1 betragen.

5. Durchgang: Zwiebrucken muß beginnen.

Zwiebrucken würfelt 5, 5, 2 und muß eine 5 streichen. Er entscheidet sich für Angriff 2 und Verteidigung 5, um wenigstens einer Verletzung zu entgehen, sollte er nun vom Pferd gestoßen werden. Das Volk jöhlt abfällig.

Goldberg würfelt 10, 5, 2. Er sieht den schwachen Angriff seines Gegners voraus und wählt Angriff 10 und Verteidigung 5.

Eine Differenz von 5 kann Zwiebrucken mit seiner aktuellen Sattelfestigkeit von 3 nicht ausgleichen, somit wirft es ihn aus dem Sattel und Goldberg ist weiter. Das Publikum jubelt, Zwiebrucken erhält teils respektvollen Beifall für seine Leistung, teils weitere Schmährufe für seinen „zurückhaltenden“ Kampfstil.

Kampf 3: Thalionmel von Wiesengrund (4/5/4) gegen Alrik von Steinbach (5/3/1)

1. Durchgang: Wiesengrund muß beginnen und würfelt 9, 8, 7, 2. Sie entscheidet sich für Angriff 9 und Verteidigung 8.

Steinbach würfelt 10, 6, 3, 3, 1. Er entscheidet sich mutig für Angriff 10 und Verteidigung 6, was den Stoß von Wiesengrund mit Mühe abwehrt, dafür bringt er seine Lanze punktgenau ins Ziel. Diese zersplittert zwar an Wiesengrunds Schild, aber der Stoß zeigt dennoch Wirkung: Wiesengrund verliert je einen Punkt auf Lanzenkampf und Sattelfestigkeit. Doch auch Steinbach büßt einen Punkt Sattelfestigkeit ein. Damit hat Wiesengrund noch Kampfwerte von 3/4, Steinbach von 5/2.

2. Durchgang: Wiesengrund beginnt und würfelt 7, 7, 2, was Angriff 7 und Verteidigung 7 bedeutet.

Steinbach würfelt 10, 10, 7, 5, 3. Klare Sache, Angriff und Verteidigung jeweils 10. Zwar kann Wiesengrund diesen mächtigen Ansturm nochmals abwehren, doch sie verliert wieder einen Punkt Lanzenkampf und Sattelfestigkeit, womit sie noch 2/3 hat.

3. Durchgang: Wiesengrund beginnt weiterhin und würfelt 9, 9 und entscheidet sich (logischerweise) für Angriff 9 und Verteidigung 9.

Steinbach würfelt 9, 7, 3, 3, 2 und entscheidet sich für Angriff 9 und Verteidigung 7. Damit fängt er sich zwar einen Stoß (Differenz 2) ein, welchen er aber mit Sattelfestigkeit 3 (und seinem Schild natürlich) abfängt. Beide verlieren einen Punkt Sattelfestigkeit und sinken auf 1/2 (Wiesengrund) bzw. 5/1 (Steinbach).

4. Durchgang: Wiesengrund beginnt und muß nun mit drei Würfeln würfeln und das beste Ergebnis streichen. Sie erzielt 10, 2, 1, das bedeutet leider 2, 1 für sie. Mit hoch erhobener Lanze und Angriff 1, Verteidigung 2 reitet sie ihrem Schicksal entgegen ...

Steinbach würfelt 6, 5, 5, 2, 2, was recht erbärmlich ist für so einen guten Lanzenreiter. Er entscheidet sich für Angriff 6 und Verteidigung 5, was dennoch ausreicht, Wiesengrund zu Boden zu schicken Steinbach ist weiter.

Kampf 4: Findar von Halsingen (3/3/5)

gegen

Efferdan von Steffelsmoor (3/4/4)

1. Durchgang: Beide Ritter haben denselben Lanzenkampfwert, so daß ausgewürfelt werden muß, wer beginnt. Es trifft Halsingen, dieser würfelt 7, 6, 2. Er wählt Angriff 6 und Verteidigung 7. Steffelsmoor würfelt 10, 7, 5 und wählt selbstverständlich Angriff 10 und Verteidigung 7. Halsingen kann den Stoß gerade so abfangen, verliert aber je einen Punkt Lanzenkampf und Sattelfestigkeit, seine Kampfwerte sinken auf 2/2.
2. Durchgang: Nun muß Halsingen aufgrund seines gesunkenen Lanzenkampfwertes beginnen und würfelt miserable 5, 4. Er entscheidet sich für Angriff 4 und Verteidigung 5. Steffelsmoor wittert seine Chance und würfelt 10, 5, 2, was Angriff 10 und Verteidigung 5 bedeutet. Damit stößt er Halsingen klar aus dem Sattel und kommt weiter.

Kampf 5: Jast von Graben (4/2/3) gegen Leonore von Kurburg (5/5/5)

1. Durchgang: Graben hat das Pech, auf die Favoritin des Turniers zu treffen. Aber unverdrossen würfelt er und erzielt 6, 6, 4, 4. Da bleibt ihm wohl nichts übrig als Angriff 6 und Verteidigung 6. Kurburg würfelt für sie mäßige 8, 8, 8, 7, 5. Ein Angriff von 8 und eine Verteidigung von 8 reichen wider erwarten nicht aus, um den Kampf zu beenden.
2. Durchgang: Graben würfelt offenbar ermutigt 10, 10, 6, 1, also Angriff 10 und Verteidigung 10. Perfekt! Kurburg hält allerdings mit 10, 10, 6, 3, 2 dagegen, also ebenfalls Angriff 10 und Verteidigung 10. Der Zusammenprall läßt Holzsplitter bis ins Publikum fliegen, welches nichtsdestotrotz in Jubel ausbricht. Beider Ritter Lanzenkampf und Sattelfestigkeit sinkt um je einen Punkt, es bleiben Kampfwerte von 3/1 für Graben und 4/4 für Kurburg.
3. Durchgang: Etwas enttäuscht würfelt Graben diesmal dennoch wieder 10, 10, 8. Erneut ein perfekter Ritt mit Angriff 10 und Verteidigung 10. Kurburg ist etwas überrascht von der Qualität der Angriffe ihres Gegners und würfelt 10, 8, 6, 3. Sie entscheidet sich für Angriff 10 und Verteidigung 8. Gut genug, um den meisterlichen gegnerischen Stoß abzuwehren, trifft sie Graben noch immer so hart, daß dennoch beide wieder je einen Punkt Lanzenkampf und Sattelfestigkeit einbüßen. Graben hat nun noch Kampfwerte von 2/0, Kurburg von 3/3.
4. Durchgang: Schon reichlich erschöpft würfelt Graben 10, 6. Da ein fast perfekter Stoß von Kurburg nun schon reicht, um ihm vor Schwäche aus dem Sattel kippen zu lassen, entscheidet er sich für Angriff 10 und Verteidigung 6. Kurburg würfelt 10, 9, 3. Mit Angriff 10 und Verteidigung 9 hat Graben keine Chance mehr und stürzt zu Boden. Kurburg ist weiter.

Kampf 6: Caya von Redingen-Forstberg (5/3/3) gegen Selinde von Wipfelau (5/2/5)

1. Durchgang: Es wird gewürfelt und Wipfelau muß anfangen. Sie erzielt 8, 7, 6, 5, 3. Sie entscheidet sich aufgrund ihrer niedrigen Sattelfestigkeit für Angriff 7 und Verteidigung 8. Redingen-Forstberg kontert mit 8, 6, 5, 5, 5. Sie wählt Angriff 8 und Verteidigung 6. Nichts passiert.
2. Durchgang: Wipfelau würfelt diesmal 10, 7, 6, 4, 1. Draufgängerisch entscheidet sie sich für Angriff 10 und Verteidigung 7. Redingen-Forstberg antwortet mit 10, 4, 4, 2, 2. Zähneknirschend wählt sie Angriff 4 und Verteidigung 10. Sie kann damit zwar den Angriff Wipfelaus aufhalten, verliert aber je einen Punkt Lanzenkampf und Sattelfestigkeit, so daß ihre neuen Kampfwerte noch sind 4/2 betragen.
3. Durchgang: Nun muß Redingen-Forstberg beginnen und würfelt 10, 10, 7, 6. Ein perfekter Angriff mit 10, verbunden mit einer ebenso perfekten 10er-Verteidigung! Wipfelau würfelt im Gegenzug 10, 8, 8, 7, 1. Sie wählt Angriff 10 und Verteidigung 8, womit sie knapp im Sattel bleibt, aber ihrerseits ihre Gegnerin schwächen kann. Beide verlieren wieder je einen Punkt Lanzenkampf und Sattelfestigkeit. Die neuen Kampfwerte sind 3/1 für Redingen-Forstberg und 4/1 für Wipfelau.
4. Durchgang: Redingen-Forstberg muß wieder beginnen und würfelt 7, 4, 3. Sie entscheidet sich für Taktik statt für Effekt und wählt Angriff 4 und Verteidigung 7. Wipfelau würfelt 8, 5, 3, 3. Leider sitzt sie schon etwas wackelig im Sattel und muß Angriff 5, Verteidigung 8 wählen, damit dieser Zustand sich nicht zum Schlechteren hin verändert.
5. Durchgang: Redingen-Forstberg muß beginnen und würfelt 6, 6, 4. Wieder gibt sie der Taktik den Vorzug und wählt Angriff 4 und Verteidigung 6. Wipfelau kontert mit 9 7, 3, 1 und entscheidet sich für Angriff 9 und Verteidigung 7. Damit hat sich die Taktik von Redingen-Forstberg zu deren Leidwesen nicht ausgezahlt, denn sie kippt aus dem Sattel. Wipfelau ist unter dem Beifall des Publikums weiter.

Damit ist die erste Runde zu Ende. Es folgt die zweite Runde.

7. Kampf: Mandara von Valpoquell (5/2/2) gegen Thorben von Goldberg (3/3/4)

1. Durchgang: Goldberg muß beginnen und würfelt 9, 6, 3. Frohgemut wählt er Angriff 9 und Verteidigung 6. Valpoquell antwortet ihm mit 8, 5, 4, 3, 3 und muß Angriff 5 und Verteidigung 8 wählen. Sie verliert damit einen Punkt Sattelfestigkeit und hat danach noch Kampfwerte von 5/1.
2. Durchgang: Goldberg würfelt 9, 7, 3 und wählt Angriff 9 und Verteidigung 7. Valpoquell würfelt 8, 8, 7, 4, 4 und nimmt Angriff 8 und Verteidigung 8. Wieder verliert sie einen Punkt Sattelfestigkeit und hat danach noch Kampfwerte von 5/0.
3. Durchgang: Goldberg würfelt 9, 8, 6. Langsam sich steigernd nimmt er Angriff 9 und Verteidigung 8. Valpoquell würfelt 7, 3, 3, 2, 1 und hat damit keine Chance, sich weiterhin im Sattel zu halten. Goldberg ist weiter, das Publikum klatscht verhalten Beifall.

8. Kampf: Alrik von Steinbach (5/3/1) gegen Efferdan von Steffelsmoor (3/4/4)

1. Durchgang: Steffelsmoor muß beginnen.
Steffelsmoor würfelt 6, 5, 1. Etwas irritiert über seinen schlechten Start entscheidet er sich für Angriff 5 und Verteidigung 6.
Steinbach würfelt 6, 5, 1, 1, 1 und entscheidet sich wenigstens für Angriff 6 und Verteidigung 5. Der erste Durchgang verläuft damit recht unspektakulär.
2. Durchgang: Steffelsmoor beginnt und würfelt 8, 2, 2. Vorsichtig taktierend bricht er seinen Angriff mit 2 ab und verteidigt mit 8.
Steinbach würfelt 10, 8, 2, 2, 1 und wählt Angriff 10 und Verteidigung 8. Das ist schon mehr nach dem Geschmack der Menge! Steffelsmoor verliert je einen Punkt Lanzenkampf und Sattelfestigkeit, seine Kampfwerte sinken auf 2/3.
3. Durchgang: Steffelsmoor beginnt erst recht und würfelt 9, 7. Er wagt Angriff 9 und Verteidigung 7.
Steinbach würfelt 10, 9, 8, 6, 2 und entscheidet sich für Angriff 10 und Verteidigung 9.
Steffelsmoor bleibt damit unter dem Raunen der Menge knapp im Sattel, verliert aber einen Punkt Lanzenkampf und einen Punkt Sattelfestigkeit, so daß seine Kampfwerte nun noch 1/3. Aber auch Steinbach kommt nicht ganz ungeschoren davon, sondern verliert einen Punkt Sattelfestigkeit, womit seine Werte auf 5/2 sinken.
4. Durchgang: Steffelsmoor beginnt noch immer und würfelt 5, 5, 4. Eine 5 muß er streichen, damit bleibt ihm nur Angriff 4 und Verteidigung 5.
Steinbach würfelt 10, 10, 4, 3, 3. Endlich ein Ritt, wie ihn das Publikum sich wünscht!
Steffelsmoor wird aus dem Sattel gefegt, Steinbach ist weiter.

9. Kampf: Leonore von Kurburg (5/5/5) gegen Ulfried von Mühlenstiege (4/5/5)

1. Durchgang: Mühlenstiege beginnt. Für ihn ist es sein erster Kampf.
Mühlenstiege würfelt 9, 6, 4, 2 und wählt Angriff 9 und Verteidigung 6.
Kurburg würfelt 9, 9, 4, 2, 1 und wählt Angriff 9 und Verteidigung 9. Mühlenstiege schwankt, aber kein meßbares Ergebnis, außer der Tatsache, daß beider Kämpfer Sattelfestigkeit um je einen Punkt sinkt. Kurburg hat damit noch Kampfwerte von 5/4, Mühlenstiege von 4/4.
2. Durchgang: Mühlenstiege würfelt 10, 8, 5, 1 und wählt Angriff 10 und Verteidigung 8.
Kurburg würfelt 9, 9, 7, 1, 1 und wählt Angriff 9 und Verteidigung 9. Sie wird hart getroffen, ihr Lanzenkampf- wie ihr Sattelfestigkeitswert sinkt um je einen Punkt. Ihre Kampfwerte betragen nun noch 4/3. Aber auch Mühlenstiege büßt einen Punkt Sattelfestigkeit ein und steht nun ebenfalls noch bei 4/3.
3. Durchgang: Nun muß ausgelost werden, wer mit Würfeln beginnt. Es trifft Mühlenstiege.
Mühligen würfelt schlappe 5, 5, 4, 3. Notgedrungen entscheidet er sich für Angriff 5 und Verteidigung 5.
Kurburg würfelt 10, 7, 6, 5 und wählt Angriff 10 und Verteidigung 7. Das genügt, um Mühlenstiege aus dem Sattel zu heben. Kurburg ist weiter und wird vom Publikum gebührend gefeiert.

Das war das Ende der zweiten Runde. Die dritte Runde beginnt.

10. Kampf: Mandara von Valpoquell (5/2/2) gegen Alrik von Steinbach (5/3/1)

1. Durchgang: Valpoquell muß beginnen und würfelt 10, 7, 6, 4, 1. Sie geht unter dem Jubel des Publikums das Risiko ein und wählt Angriff 10 und Verteidigung 7.
Steinbach würfelt 9, 9, 6, 3, 1 und entscheidet sich für Angriff 9 und Verteidigung 9.
Valpoquells Risikobereitschaft zahlt sich aus (oder: Ronda ist mit ihr), und Steinbach verliert je einen Punkt Lanzenkampf und Sattelfestigkeit. Seine neuen Kampfwerte sind (4/2). Aber auch Valpoquell muß einen Punkt Sattelfestigkeit abgeben und hat nun noch Kampfwerte von 5/1.
2. Durchgang: Valpoquell muß nach Auslosen noch immer beginnen und würfelt 10, 8, 7, 7, 5. Sie wählt Angriff 10 und Verteidigung 8.

Steinbach würfelt 7, 5, 5, 1. Aber auch mit Angriff 5 und Verteidigung 7 kann er diese bedrohliche Situation nicht mehr zurechtbiegen und fällt aus dem Sattel. Valpoquell ist weiter.

11. Kampf: Leonore von Kurburg (5/5/5) gegen Selinde von Wipfelau (5/2/5)

1. Durchgang: Wipfelau muß nach Auslösung beginnen und würfelt 10, 7, 3, 3, 2, woraus sie, ein gewisses Risiko eingehend, Angriff 10 und Verteidigung 7 macht. Kurburg würfelt 10, 10, 4, 3, 1 und wählt natürlich Angriff 10 und Verteidigung 10. Wipfelau wird schwer getroffen, bleibt aber schwankend im Sattel, aber auch Kurburg muß einen solchen Stoß hinnehmen, und für sie ist das zuviel, sie stürzt aus dem Sattel. Kurburg ist weiter und grüßt huldvoll in die applaudierende Menge.

Damit ist die dritte Runde beendet. Es folgt das glorreiche Finale!

12. Kampf: Mandara von Valpoquell (5/2/2) gegen Leonore von Kurburg (5/5/5)

1. Durchgang: Valpoquell muß anfangen und würfelt 7, 7, 6, 6, 1. Kein guter Beginn, sie wählt Angriff 7 und Verteidigung 7.

Kurburg würfelt lässige 10, 9, 9, 6, 2. Das Finale fällt damit sehr kurz aus, denn mit Angriff 10 und Verteidigung 9 stößt Leonore von Kurburg ihre Gegnerin sofort aus dem Sattel. Das Volk ist etwas enttäuscht, jubelt der Siegerin, welche auch Favoritin war, aber dennoch gebührend zu.

Optionale Regeln (nicht für den NKK 2002):

1. Jeder Ritter hat die Option, freiwillig auf Würfel beim Auswürfeln von Angriff und Verteidigung zu verzichten, wenn er mindestens 3 Würfel hat. Für jeden Würfel, auf den verzichtet wurde, darf der Angriffswert (und nur dieser, der Verteidigungswert niemals) um 1 erhöht werden (auch über 10 hinaus). Bleiben beide im Sattel und erreicht man durch diese Aktion (oder einen natürlichen Wurf) mindestens einen Angriffswert von 9, so verliert der Gegner einen Punkt Sattelfestigkeit. Erreicht man 10 oder mehr, so verliert der Gegner einen Punkt Sattelfestigkeit und Lanzenkampf.
2. Verschärfung von 1.: Bei einem Angriffsergebnis von mindestens 10 verliert der Gegner (Angriffsergebnis - 8) Punkte seiner Kampffähigkeiten auf einmal (also bei einem Ergebnis von 12 z. B. 3 Punkte). Diese werden gleichmäßig von Lanzenkampf und Sattelfestigkeit abgezogen, wobei bei ungerader Punktzahl der höhere Wert von Sattelfestigkeit abgezogen wird. Gerät ein Ritter dadurch bei seiner Sattelfestigkeit unter 0, so fällt er sofort aufgrund der Erschöpfung zu Boden.