

Nordmärker Turnierregeln

nach DSA4 Regeln

Jürgen Riemer (Originalregeln) und Stefan Soukup (Überarbeitung auf DSA 4)

Die ZWÖLF Regeln der nordmåkischen Tjoste

Dies sînd die Regeln dieses Turnieres, der streiftenden Rondra und dem gerechten Praios zur Ehr:

1. Passus Praiofis: Zum Tjoste an der Herzogenturney zu Elenvina ist berechtigt, wer sechzehn Schilde vorweisen kann oder einem der Zwölfgötter geweiht ist.
2. Passus Rondrae: Die Tjoster werden vor jeder Runde durch das Los in Reizer und Trutzer geteilt. Ein Reizer wåhlt einen Trutzer durch berühren dessen Schildes an der Trutzerwand.
3. Passus Efferdis: Den Sieg in einem Tjost erringt, wer seinen Gegner vom Pferde stößt und selbst auf seinem Pferde bleibt.
4. Passus Traviae: Reitet ein Tjoster so weit von den Turnierschranken entfernt, dass er für seinen Gegner unerreichbar ist oder aber treffe er absichtlich das Pferd oder den Kopf seines Gegners, so scheidet er aus dem Turnier aus.
5. Passus Boronis: Stoßen sich beide Tjoster gegenseitig vom Pferde, und ist hernach nur noch einer kampfbereit, so ist dieser der Sieger.
6. Passus Hesindeis: Wer auf dem Kampffelde unter dem Einfluss von Magie, Kräutern oder Alchemie steht, scheidet aus dem Turnier aus. Zwischen den Kämpfen mag es angehen, dass Verletzungen durch Magie oder Tränke geheilt werden.
7. Passus Firunis: Stoßen sich beide Tjoster gegenseitig vom Pferde, und sind hernach beide kampfbereit, so wird der Sieger im Zweikampf zu Fuße ermittelt.
8. Passus Tsahis: Sitzen beide Tjoster nach drei Lanzengängen noch im Sattel, so wird der Sieger im Zweikampf zu Fuße ermittelt.
9. Passus Phexis: Der Sieg im Zweikampf zu Fuße wird durch die Aufgabe eines Streifers oder das Urteil des Turniermarschalls entschieden.
10. Passus Peraineis: Nach Ende eines Kampfes werden die Schilde des Reizers wie des Trutzers von den Wänden genommen und nur der des Siegers wird in der nächsten Runde nach dem Losen wieder neu aufgestellt werden
11. Passus Ingrimmas: Für den Zweikampf zu Fuß sind Klîngen- und Schlagwaffen sowie Schilde jeder Art zulässig, die an allen Stellen stumpf sind. Die Zulässigkeit ist vor dem Kampf vom Turniermarschall prüfen zu lassen.
12. Passus Rahjainis: Die Lanzen dürfen nicht länger als drei Schriff sein und haben ein Krônlein von vier Fingern Durchmesser zu tragen.

Regelwerk und Kampfuerte

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, welches die größte Zweierpotenz ist, welche kleiner oder gleich der Anzahl der Teilnehmer ist. Nimm 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.

Das Turnier der Knappen (*wird nicht ausgewürfelt*)

Jeder Spieler darf die Knappen seiner ritterlichen SC's für das Knappenturnier anmelden. Es findet ein Wettkampf im Ringstechen statt. Jeder Knappe erhält einen W10, sowie je nach Alter (10-13 Jahre / 14-17 Jahre / 18-21 Jahre) einen Bonus oder Malus von +1/0/-1. Das Ergebnis entspricht den erzielten Ringen, wobei 10 die Maximalpunktzahl ist. Die Besten jeder Runde (die bessere Hälfte) ziehen in die nächste Runde ein, bis ein Sieger feststeht. Der Knappenwettstreit bildet den Auftakt des Turniers und findet am ersten Wettkampftag statt.

Das Turnier zu Fuß (*wird nicht ausgewürfelt*)

Im Fußkampf treten die Kombattanten mit den jeweiligen Nahkampfwaffen ihrer Wahl gegeneinander an. Jeder Teilnehmer erhält zwei bis fünf W6, je nach persönlichen Fertigkeiten (siehe unten). Eine Aufteilung in 1-Hand und 2-Hand Wettbewerb gibt es nicht. (Der Ork legt den Arbach auch nicht weg, weil man gerade nur den Dolch zur Hand hat. Wer in der Mark überleben will, muss sich mit seinen Waffen gegen jeden möglichen Gegner durchsetzen können.) Der Wettstreit zu Fuß findet am zweiten Wettkampftag statt.

Die Tjost

In der Königsdisziplin erhält jeder Teilnehmer zwei bis fünf W10, sowie ggf. einen Bonus für die Sattelfestigkeit, abhängig von seinen persönlichen Fertigkeiten (siehe unten). Die Tjost findet ab dem dritten Wettkampftag statt. Jeden Tag wird eine Runde ausgetragen, nur Halbfinale und Finale finden am Vormittag bzw. Nachmittag des letzten Wettkampftages statt.

Spielwerte

Folgende, spielrelevante Kampfwerte berechnen sich wie folgt:

Lanzengang (LG)

Wert 2 = TaW Lanzenreiten 0-10 (Anfänger / Nachwuchstjoster)

Wert 3 = TaW Lanzenreiten 11-15 + SF Reiterkampf (erfahrener Tjoster)

Wert 4 = TaW Lanzenreiten 16-20 + SF Reiterkampf + Turnierreiterei (meisterlicher Tjoster)

Wert 5 = TaW Lanzenreiten 21+, SF Reiterkampf, Turnierreiterei, Kriegersreiterei (Legende)

Sattelfestigkeit (SFK)

Wert 0 = TaW Reiten 0-7 (hält sich ganz gut)

Wert 1 = TaW Reiten 8-14, Körperbeherrschung mind. 7, SF Linkhand (erfahrener Reiter)

Wert 2 = TaW Reiten 15-19, Körperbeherrschung mind. 11, SF Linkhand + Schildkampf 1 (meisterlicher Profireiter)

Wert 3 = TaW Reiten 20+, Körperbeherrschung mind. 15, SF wie oben + Schildkampf 2 (auf dem Pferderücken der Beste der Besten)

Fußkampf (FK)

Wert 1 = TaW (bew. Nahkampftalent) 0-5 (blutiger Anfänger)

Wert 2 = TaW (bew. Nahkampftalent) 6-10 (Fortgeschrittener / Könnner)

Wert 3 = TaW (bew. Nahkampftalent) 11-15, SF Wuchtschlag, Meisterparade (Veteran)

Wert 4 = TaW (bew. Nahkampftalent) 16-20, SF Wuchtschlag, Meisterparade + mindestens 3 weitere Nahkampf SFs (meisterlicher Nahkämpfer)

Wert 5 = TaW (bew. Nahkampftalent) 21+ , mindestens 10 relevante Nahkampf-SFs , Waffenmeisterschaft (geführte Nahkampfwaffe) (legendärer Schwertmeister)

Ablauf des Turniers

Ablauf der Tjoste

Die Kampfbegegnungen werden nacheinander abgewickelt. In jedem Lanzengang erhält jeder Beteiligte so viele Würfel (W10) wie sein LG-Wert beträgt (also mindestens 2).

Im Standardfall zählen der höchste Wert für den Angriff und der zweithöchste für die Verteidigung. Letzterer wird noch um den Wert in SFK erhöht (max. 3 Punkte).

Wahl der Taktik

standard – übliche Würfelfolge - siehe oben

defensiv – der höchste Wert zählt für die Verteidigung, der zweithöchste zählt für den Angriff (wird bei wiederholter Anwendung bisweilen mit Buhrufen aus dem Publikum quittiert)

aggressiv – auf den Angriffswert (höchster W10) werden noch 2 Punkte addiert, dafür wird ein W10 weniger gewürfelt (diese Taktik ist erst ab einem LG Wert von 3 wählbar – und äußerst riskant)

Die Tjostrunden

Nachdem für beide Kontrahenten gewürfelt wurde, wird **kreuzweise** verglichen: Angriff A gegen Verteidigung B und umgekehrt. Mögliche Resultate:

- Ist der eigene Angriff gleich oder niedriger als die Verteidigung des Gegners, hat man keinen zählbaren Treffer erzielen können – der Angriff ging ins Leere oder war nur ein Streiftreffer bzw. ist vom Schild abgeglitten
- Ist der Angriff 1-3 Punkte höher als die Verteidigung gibt es einen zählbaren Treffer, die Lanze wurde gebrochen und der Angreifer erhält einen Punkt. Ist nach drei Anritten keiner der beiden Gegner vom Pferd gestürzt, gewinnt der mit den meisten Treffern. Haben beide gleich viele Treffer erzielt, geht es in den Fußkampf (siehe unten).
- Ist der Angriff 4-7 Punkte höher als die Verteidigung, wurde der Gegner aus dem Sattel gestoßen. Sofern man nicht selbst ebenfalls aus dem Sattel gestoßen wurde, gewinnt man die Partie (unabhängig von den Ergebnissen aus den vorherigen Lanzengängen), ansonsten geht es im Fußkampf weiter.
- Ist der Angriff 8 oder mehr Punkte höher als die gegnerische Verteidigung, hat sich der Verteidiger beim Sturz auch noch verletzt. Er kann nicht weitermachen und die Runde geht an den Angreifer. Später kann der Verletzte im Lazarett geheilt werden (es sei denn der Spieler entscheidet es anders).
- Für den seltenen Fall, dass beide Kontrahenten gleichzeitig verletzt werden, gilt dass beide ausscheiden. Anscheinend verwehrt Rondra beiden Recken den Sieg! In der folgenden Runde tritt der laut Setzliste nächste Gegner dann gegen den Turnierstich an.
- Mit jedem zählbaren Treffer (ohne Abwurf) sinkt für die kommenden Lanzengänge derselben Runde der SFK-Wert des Getroffenen um 1 Punkt (aber nicht unter 0)
- Ein Wurf von 1 in der Verteidigung zählt (unabhängig vom SFK-Wert) als Patzer -> Sturz

Beispiel 1:

A würfelt: 10, 7, 4, 2 (Standard- Taktik, SFK 1)

B würfelt: 8, 6, 5 (Standard- Taktik, SFK 1)

-> A: 10 schlägt 6 (+1 [SFK]) um 3 Punkte = 1 Treffer,

-> B: 8 schlägt 7 (+1 [SFK]) nicht = kein Treffer (bzw. nur gestreift).

= A führt 1 zu 0 nach Lanzen.

Beispiel 2:

A würfelt: 9, 2, 2, 1 (Standard- Taktik, SFK 1)

B würfelt: 9, 5 (aggressive Taktik, SFK 0)

-> A: 9 schlägt 5 (+0 [SFK]) um 4 Punkte = B fliegt aus dem Sattel.

-> B: 9 (+2 [aggressive Taktik]) schlägt 2 (+1 [SFK]) um 8 Punkte = A fliegt aus dem Sattel und verliert die Runde durch Verletzung.

= B kommt trotz des Sturzes weiter (die vorherige 1:0 Führung von A spielt in dem Fall keine Rolle mehr).

Ablauf des Fußkampfes

Man erhält so viele W6, wie der Fußkampfwert beträgt. Es werden bei jedem Wurf die höchsten Würfel in absteigender Reihenfolge miteinander verglichen, der jeweils niedrigere wird entfernt. Bei Gleichstand passiert nichts, überzählige Würfel werden ignoriert. Das wird solange durchlaufen, bis einer keinen W6 mehr hat und damit ausscheidet oder aufgibt.

Wahl der Taktik

Neben dem Standard-Kampfstil können Charaktere ab einem Fußkampf-Wert von 3 sich auch für einen aggressiven Stil entscheiden. In diesem Fall wird 1W6 bei Kampfbeginn abgezogen, dafür würde man aber auch bei gleichem Würfelergebnis den gegnerischen W6 schlagen. Sollten beide Kombattanten aggressiv kämpfen, würden im Falle eines Gleichstandes auch beide einen W6 verlieren (Doppeltreffer).

Beispiel:

1. Runde: **A gegen B, beide Fußkampf 4 W6**

A würfelt: 6,4,3,1

B würfelt: 4,4,2,2

Ergebnisse:

Vergleich 1: 6 schlägt 4 -> B verliert einen W6,

Vergleich 2: bei 4 und 4 passiert nichts,

Vergleich 3: 3 schlägt 2 -> B verliert noch einen Würfel

Vergleich 4: 2 schlägt 1 -> A verliert auch einen Würfel.

2. Runde: **A hat noch 3 W6 und B noch 2 W6**

A würfelt: 5, 3, 2

B würfelt: 6, 4

Ergebnisse:

Zusammengefasst: A verliert 2 W6, B verliert keinen (die 2 von A wird ignoriert).

3. Runde: **A hat noch 1 W6 und B noch 2 W6**

A würfelt: 5

B würfelt: 6, 1

Ergebnisse:

Vergleich: 6 schlägt 5 und A verliert auch noch den letzten W6 und scheidet aus.