Comto Tilfûr Salquirion della Trezzi,
Erb-Kämmerer von Bomed,
lässt verkünden:

Edle des Alten und Neuen Reiches, tapfere Streiter von Nah und Fern! Zum dritten Male ist es mir eine besondere Freude und Ehre, im Namen Graf Rimon Sâlingors von Bomed zum RONdragefälligen Wettstreite um die Goldene Lanze zu laden!

Ein jeder liebfelder Patrizier oder Adeliger aus den befreundeten Reichen, der seine edle Abstammung in dritter Generation nachzuweisen vermag, sei daher auf das herzlichste eingeladen, sich zu Beginn des RONdrenmondes im 1034ten Jahre nach dem Fall der Tausendtürmigen im Castello Bregelsaum zu Bomed einzufinden.

Dort soll er sich im ganz Geiste der göttlichen Leuin in der Tugend der Tapferkeit beweisen, indem er sich mit seinen Standesgenossen zwischen den Turnierschranken misst. In der jahrhundertelangen Tradition des Turniers stehend, winken zum Lohn neben Ruhm und Ehre auch Preise für bewiesenen Mut und Kühnheit. Doch nur dem Sieger des letzten Lanzengangs gebührt die Güldene Lanze selbst, die weithin von der Tapferkeit und Waffenkunst ihres Trägers kündet!

Anwendung findet wie stets das überlieferte Regelwerk des Turniers, nach dem die Paarungen im Lanzengang durch das Los entschieden werden. Auch in diesem Götterlaufe wird Ihro Gnaden Larona Vittelli von Altbomed, Ritterin der Göttin vom Santa-Dalida-Tempels der Stadt, diese ehrenvolle Aufgabe übernehmen und auch im Übrigen über den Ablauf des Turniers wachen.

Um ein der Herrin RONdra gefälliges Turnier zu ermöglichen, wird für diesen Zeitraum der Turnierfrieden ausgerufen, der einem jedem Teilnehmer freie Anreise und sicheren Aufenthalt zugewährt. Ganz gleich welcher politischen Parteiung zugehörig, zu diesem Turnier sei ein jeder Teilnehmer im Namen der Zwölfe eingeladen und willkommen!

Gegeben zu Unterfels,
am 16. RAHja des 1033ten Jahres nach dem Falle Bosparans

Auch irdisch wieder herzlich willkommen zum Turnier um die Goldene Lanze von Bomed!

Aufgrund des regen Interesses ist es mir eine Freude, zum zweiten[1] ausgespielten Ritterturnier im Lieblichen Feld einladen zu dürfen. Nach den durchwegs positiven Erfahrungen von vor zwei Jahren bin ich mir sicher, dass es auch diesmal ein interessantes und spannendes Ereignis wird.

Für alle neuen Teilnehmer kurz einige einleitende Worte:

Anders als bei der typischen Briefspielveranstaltung liegt der Fokus der Goldenen Lanze nicht auf einer Mailgeschichte, sondern auf dem ausgewürfelten Turnier um die Goldene Lanze selbst. Natürlich gibt es aventurisch eine Eröffnungs- und eine Siegesfeier, und diese können natürlich (gerne auch nur szenenweise) von interessierten Spielern ausgespielt werden. Ich unterstütze dabei jederzeit mit Informationen zur Örtlichkeit uns zum Festprogramm, werde aber aus Zeitgründen die Mailgeschichte nicht aktiv moderieren oder am Laufen halten können.

Mein Part liegt vielmehr darin, die Anmeldungen entgegenzunehmen, bei der Abstimmung der Turnierreiter-Eigenschaften (Lanzenreiten, Sattelfestigkeit, Fußkampf) zu helfen, und die eigentlichen Lanzenreiten-Begegnungen auszulosen, durchzuwürfeln, und in knappen Absätzen zu beschreiben. Ansehen kann man sich das auf den Seiten des 1032er Turniers in der liebfelder Wikipedia[2]. Am Ende wird ein zusammenfassender Artikel stehen, der wie beim letzten Mal auch im Bosparanischen Blatt erscheinen und den Sieger verewigen wird!

Aventurischer Ablauf:

2. Rondra 1034 BF:	letzter Anreisetag und feierlicher Eröffnungsball am Abend
3. Rondra 1034 BF:	erster Turniertag (1. Runde)
4. Rondra 1034 BF:	zweiter Turniertag (2. Runde bis Finale), Siegesfeier
5. Rondra 1034 BF:	erster Abreisetag

Irdischer Ablauf:

Anmeldeschluss ist **Mittwoch, der 26. Oktober 2011**, also in drei Wochen. Jeder adelige Charakter, der die auf den folgenden Seiten beschrieben Zugangsvoraussetzungen erfüllt, ist herzlich eingeladen, nach Bomed zu kommen. Dies gilt wie beim letzten Mal für alle Liebfelder, aber ich würde auch gerne Teilnehmer aus dem Mittelreich und anderen befreundeten Landen begrüßen dürfen. Bitte zögert also nicht, die Einladung weiterzuverbreiten!

Mit besten Grüßen und auf zahlreiche Anmeldungen hoffend,

Sebastian

PS: Es folgen noch organisatorische Hinweise auf den folgenden Seiten!

[1] Ja, der derische Text stimmt: Die Lanze findet aventurisch jährlich statt, wird aber nur irdisch zweijährlich ausgespielt, um Ermüdungserscheinungen vorzubeugen.
[2] http://liebliches-feld.net/wiki/index.php/Goldene_Lanze_von_Bomed_1032_BF

Regeln und Organisatorisches

Als Grundlage dienen die altbewährten und von diversen Cons bekannten Turnierregeln (welche, glaube ich, aus den Nordmarken stammen). Einzusehen sind unter diesem Link zum Vinsalt-Forum:

http://vinsalt.regioconnect.net/wbb2/attachment.php?attachmentid=1837&sid=7c735c253913c4c87c8c8643e9d43f72

Da die Goldene Lanze jedoch nicht persönlich am Spieltisch auf einem Con, sondern im per Email ausgespielt wird, kommen in paar Änderungen und Sonderregeln zum Straffen des Ablaufs und zur Reduzierung des Mailverkehrs hinzu. Dazu weiter unten mehr.

Teilnahmeberechtigung

Es ist jeder Charakter zur Teilnahme berechtigt, der nachweisen kann, dass er in dritter Generation aus einer Patrizier- (nach der Definition aus REICH DES HORAS, S. 42) oder Adelsfamilie stammt (für alle Auswärtigen).

Für die Liebfelder: CAVALLERISTOS können natürlich für sich selbst antreten, wenn sie die passende Abstammung nachzuweisen vermögen, aber sie können keinen Cavalliere vertreten. Hier geht es nicht um schnöden stellvertretenden Kriegsdienst für die Heimatstadt, sondern um ein rondrianisches Kräftemessen im ritterlichen Zweikampf – da muss jeder selbst in Rüstung an die Lanze.

Kampfwerte

Wie in den Originalregeln gelten bei den Kampfwerten für LANZENREITEN, SATTELFESTIGKEIT und FUßKAMPF die vier Kategorien UNERFAHREN, ERFAHREN MEISTERLICH und VOLLENDET. Die dort angegebenen Talentwerte sollen uns hier aber nicht interessieren, vielmehr möchte ich darum bitten, dass ihr euch bei der Beurteilung eures Turnierteilnehmers auf Berufskämpfer bzw. sein rollenspielerisch plausibles Erfahrungsniveau bezieht. Auch ein unerfahrener Lanzenreiter trifft meiner Meinung nach sein Ziel und war vielleicht sogar schon im Krieg, aber ein abgebrühter langjähriger Turnierreiter ist durch seine Erfahrung doch noch ein anderes Kaliber.

Die Einstufung besonders bei höheren Werten sollte sich auf publizierte Turniersiege und Beschreibungen stützen können – VOLLENDET sollte auch das bedeuten, und nicht nur schnöde TaW 16+ (beim letzten Turnier gab es bei 32 Teilnehmern auch nur vier, die jeweils einen einzigen Wert auf VOLLENDET hatten). Im Zweifelsfall eher maßvoll einschätzen, dies ist eine regelmäßige Veranstaltung, in der man sich auch im Laufe der Zeit verbessern kann!

Bei der genauen Abstimmung helfe ich gerne nach der Anmeldung, das hat vor zwei Jahren schon hervorragend geklappt.

Regelmodifikationen

Offensives/Defensives Vorgehen
Grundlegend verläuft das Würfeln wie in den oben verlinkten Regeln geschildert. Der Hauptunterschied ist, dass bei der Goldenen Lanze nach Bekanntgabe der ausgelosten Turnierpaarungen von den Spielern festgelegt wird, ob ihr Charakter abhängig vom zugewiesenen Gegner in der kommenden Runde lieber offensiv oder defensiv vorgehen möchte. Je nachdem wird der höhere der beiden Werte in der folgenden Runde durchgehend entweder für den Angriffswurf oder den Verteidigungswurf verwendet. Dies dient vor allem dazu, die Anzahl der zu verschickenden Mails übersichtlich zu halten.

Fußkampf
Es gelten die Regeln wie oben verlinkt. Spätestens nach drei unentschiedenen Lanzengängen wird die Begegnung im Fußkampf entschieden.

Sattelfestigkeit
Da es sich zeigte, dass zu viele Begegnungen direkt im ersten Lanzengang durch Sturz aus dem Sattel endeten und das eigentliche Lanzenbrechen am Gegner zu kurz kam, wird der numerische Sattelfestigkeitswert um einen Punkt erhöht und verdoppelt angewendet.
Es gilt: UNERFAHREN – Sattelfestigkeit 2, ERFAHREN – Sattelfestigkeit 4, etc.

Erschöpfung
Greift ein Ritter beim Lanzenkampf mit einer 9 an, so verliert sein Gegner zwei Punkte auf Sattelfestigkeit, sofern er nicht ohnehin vom Pferd gestoßen wird. Nur ein exzellenter Verteidigungswurf von 9 kann dies verhindern. Dadurch soll dargestellt werden, dass besonders heftige Stöße den Gegner schwächen und zermürben. Fällt die Sattelfestigkeit durch einen solch wuchtigen Stoß unter 0, so stürzt der Getroffene ohnmächtig vom Pferd.
Alle Mali durch Erschöpfung gelten kumulativ einen ganzen Turniertag weiter, d.h. auch ein sehr guter Reiter kann durch viele schwere Treffer zermürbt und dadurch in einem späteren Lanzengang ein leichteres Ziel werden.

Verletzung
Beträgt die Differenz zwischen Angriffs- und Verteidigungswurf 5 oder mehr Punkte, so ist der Getroffene verwundet. Für die verbleibende und alle folgenden Turnierrunden sinken seine Werte in Sattelfestigkeit und Schwertkampf um eine Stufe. Der Besuch bei einem Heiler kann diesen Malus einmal im Turnier revidieren.
Beträgt die Differenz zwischen Angriffs- und Verteidigungswurf sogar 8 oder 9 Punkte, so ist der Getroffene schwer verwundet und nicht mehr in der Lage, weiter am Turnier teilzunehmen, wenn er nicht durch magische Hilfe aufgerichtet wird (dies ist, vor allem gehäuft, natürlich nicht sehr sportlich). Im Lanzenkampf bedeutet dies – unabhängig vom rechnerischen Ergebnis – dass der getroffenen Ritter vom Pferd stürzt.
Mit Einverständnis der jeweiligen Spieler sind auch bleibende Narben, Schäden oder gar ein tödlicher Ausgang nicht ausgeschlossen. Dies kann in Folge zu langen Fehden, Ehrfurcht oder Ehrverlust führen.[3]

[3] Vielen Dank an Marcus Dirk für die Anregungen!

Patzer
Die Optionalregel gilt wie beschrieben.

Ereigniskarten
Die Optionalregel wird nicht angewendet.

Irdischer Ablauf
Zu Beginn jeder Runde werden von mir die Turnierbegegnungen ausgelost und auf der entsprechenden Seite in der liebfelder Wiki bekanntgegeben. Eine Woche lang hat jeder Spieler Zeit, mir direkt per Mail mitzuteilen, ob er offensiv oder defensiv gegen seinen Gegner vorgehen will (s.o.). Nach Ablauf der Frist würfle ich die Begegnungen durch und veröffentliche die Kurzbeschreibungen der Kämpfe als PDF auf der Wiki-Seite. Nach ein paar Tagen Wartezeit für Reaktionen auf die Ergebnisse werden erneut die Turnierpaarungen ausgelost, und der Ablauf beginnt von Neuem.

Sonstige Anmerkungen
- Mehrere Teilnehmeranmeldungen pro Spieler sind kein Problem; wenn ich so auf eine optimale Teilnehmerzahl in Höhe einer Zweierpotenz (16, 32, 64, …) kommen kann, behalte ich es mir vor, einige der Mehrfachanmeldungen wieder herauszuwerfen.
- Die Turnierpaarungen werden, wie schon in der angedeutet, ausgelost. Ungerade Anzahlen wird es nicht geben (ich habe da notfalls noch ein paar Kandidaten zum Auffüllen der Reihen an der Hand), von daher fallen Freilose und „Fürstenstich“ weg.

Anmeldebogen
Eine Kurzbeschreibung des Charakters, in der vor allem der turnierrelevante Hintergrund nochmals kurz umrissen wird (Turniersiege, frühere Erwähnungen, etc.), aber auch seine Ausstattung und derzeit aktuelle Fehden und Bündnisse mit anderen Anreisenden erläutert werden, hilft mir sehr dabei, die Turnierbeschreibungen etwas farbenfroher und individueller zu gestalten.
Ich habe dazu ein kleines rtf-Dokument bereitgestellt, dass man mir einfach ausgefüllt und am Besten unter dem Namen des Teilnehmers abgespeichert zurücksenden kann.

Ich hoffe, dass ich damit alle offenen fragen abgeklärt habe und wünsche allen beteiligten viel Glück im Turnier um die Goldene Lanze von Bomed!