

Hallo liebe Spieler und NSCs,

Nicht mehr ganz einen Monat bis zur großen Zusammenkunft.

Heißt für uns, dass wir in den letzten Planungen sind und erste Dinge am Einkaufen, Basteln und Packen.

Hier noch ein paar wichtige Punkte, bezüglich derer wir immer wieder angefragt wurden, bzw. die uns noch am Herzen liegen:

Überweisungen erbeten:

Leider haben bisher nicht einmal die Hälfte aller angemeldeten Spieler ihren Beitrag entrichtet. Wir bitten euch, dass umgehend zu tun, da dies unsere Planungen natürlich stark beeinträchtigt.

Ganz wichtig ist in dem Zusammenhang auch das Festmahl. Teilnehmen kann nur, wer vorher auch bezahlt hat!

Vollverpflegung möglich:

Viele von euch haben uns angefragt, ob eine Vollverpflegung möglich wäre, da es gerade für die Bettenschläfer schwierig ist, sich selbst vernünftig zu versorgen.

Dies ist natürlich in einer Jugendherberge kein Problem und daher wollen wir euch die Möglichkeit eröffnen.

Wer also nun statt Selbstverpflegung Vollverpflegung buchen möchte (Freitag Frühstück und Mittagessen, Samstag Frühstück, Mittagessen und Abendessen und Sonntag Frühstück), überweist bitte 27€ mit euerm OT-Namen auf folgendes Konto:

Dieter Simon, Phantastische Geschichten

Volksbank Forchheim

Kontonummer: 8400066109

Bankleitzahl: 763 910 00

IBAN: DE77763910008400066109

BIC: GENODEF1FOH

Es können nur Buchungen bis zum 25. August berücksichtigt werden! Dieses Konto ist nicht das selbe wie das für die Anmeldegebühr oder das Festmahl!

Maskenball:

Der Maskenball stellt den Höhepunkt unserer Zusammenkunft dar.

Wir bitten reichlich Damen und Herren daran teilzunehmen, damit es so wunderbar wird, wie in der Vergangenheit. Vor der Enthüllung wird die schönste und phantasievollste Maske prämiert!

Badezuber sucht Mägde:

Wie im letzten Jahr haben wir auch dieses Jahr wieder einen Zuber für euch besorgt.

Dieser könnte noch zwei bis drei nette Mädels gebrauchen, damit das Ganze in gewohnt angenehmen Service geboten werden kann. Solltet ihr also noch jemanden kennen, der unser Zuberteam unterstützen möchte, dann bitte meldet euch umgehend! Für die Damen halten wir natürlich Plätze kostenfrei bereit.

Barden gesucht:

In diesem Jahr gestaltet sich der Besuch von Barden ausgesprochen schwierig, da alle unsere Lieben auf dem Festival Mediaval sind und uns nicht oder nur zeitweise unterstützen können. Also auch hier den Aufruf alle Barden, die ihr kennt auf uns aufmerksam zu machen. Auch unsere Barden müssen natürlich für ihre Plätze nichts entrichten.

Turnierregeln:

Im letzten Jahr wurden wir gebeten, die Turnierregeln für dieses Jahr etwas früher bekannt zu geben, damit man sich besser darauf einstellen könne. Da wir selbst auch noch nicht wissen, wer und vor allem wie viele Teilnehmer bei den einzelnen Turnieren dabei sein werden, sind diese noch recht wagen und werden vor Ort festgezurr. Hier aber schonmal unsere ersten Pläne:

Der Ablauf der einzelnen Turniere orientiere sich an der Anzahl derer die sich dafür einschreiben.

Zu aller Erst sei gesagt das die Wettbewerbe der Erbauung und teils der Belustigung dienen, es sei nicht die Absicht einen dauerhaften Schaden anzurichten. Der Einsatz von Magie und Alchemie im Kampf oder zur Steigerung der Kampffähigkeit, der Widerstandkraft oder ähnlichem sei strengstens untersagt und führe zum sofortigen Ausschluss vom Turnier. Der Einsatz von Magie und Alchemie zur Heilung und Förderung der Genesung nach den Kämpfen sei dagegen gestattet, aber auch hier selbstverständlich nur an dem oder der die Willens ist sich mit dieser Form der Heilung helfen zu lassen.

Es seien vier verschiedene Abläufe der einzelnen Wettkämpfe als möglich kundgetan:

1. Jeder gegen Jeden: In dieser Form kann oder muss ein Jedermann, eine Jederfrau gegen Jeden der am Turnier teilnimmt antreten.
2. Die Pyramide: Hier trete immer ein Paar gegen einander an und nur der Gewinner komme weiter. Die Paarungen entscheide das Los.
3. Der oder die Beste: Jeder gebe sein Bestes und der oder die die am meisten Punkte oder Siege vorweisen kann sei der Sieger.
4. Eine Mischung aus den obigen Dreien.

Zu den Wettbewerben:

Der Stärkste Mann/Frau der Mittellande, sei auch in diesem Jahr wieder auszurichten im Armdrücken, Maßkrug stemmen und Tauziehen. Teilnehmen kann ein jeder. Je nach Anzahl der Teilnehmer werden die Wettbewerbe im Jeder gegen Jeden und in der Form der oder die Beste ausgerichtet. Die Regeln mögen selbsterklärend sein, wer aber dennoch Fragen habe, der kann sich an die Turnierleitung wenden.

Der Rumpelstumpf, ist ein Spiel bei dem jeweils 5 Männer und/oder Frauen in 2 Mannschaften gegeneinander antreten. Ziel ist es einen Baumstamm über eine Linie zu tragen, die jeweils auf der gegenüberliegenden Seite der anderen Mannschaft liegt. Die andere Mannschaft versucht dies zu verhindern und ihrerseits den Baumstamm über die Linie der anderen Mannschaft zu tragen. Die Regeln seien einfach: es dürfen keine Waffen, keine Werkzeuge und keine Magie genutzt werden, sondern nur die reine Kraft der Muskeln. Um einen Sieger zu ermitteln trete jede Mannschaft gegen jede andere Mannschaft an und die Mannschaft mit den meisten Siegen gewinne.

Das Bogenschießen: stehe einem jedem ob von Stande oder nicht offen. Geschossen wird aus 25 Metern auf eine stehende Scheibe, mit 3 scharfen Pfeilen und einem gestellten Bogen so dass ein jeder die gleichen Vor- und Nachteile habe. Die Scheibe gebe je nach Ring unterschiedlich viele Punkte. Ein Treffer in die Mitte gebe 3 Punkte, ein Treffer in den zweiten Kreise gebe 2 Punkte und ein Treffer in den dritten Kreis gebe einen Punkt. Bei Gleichstand der Punkte wird ein zweites Mal geschossen, doch diesmal aus 30 Metern Entfernung, bei einem erneuten Gleichstand wird die Weite jeweils um weitere 5 Meter erhöht. Für die Knappen wird ein Schießen angesetzt sofern sich genügend Knappen für das Schießen finden, die Entfernung betrage dann 15 Meter zu Anfang.

Der Zweikampf des Adels, steht wie der Name schon sagt nur dem Adel offen. Jeder Streiter erhält von der Turnierleitung 3 Bänder, diese er an eine Dame seiner Wahl als Turnierpfand aushändigen kann. Jedem Adeligen steht es frei nun einen anderen Adeligen zu fordern. Beide Parteien mögen sich nun auf die Waffen, Zeit und den Modus einigen. Können Beide dies nicht so wählt der Geforderte die Waffen und die Zeit und der Fordernde den Modus des Kampfes. Als verschiedene mögliche Modi seien festgelegt: Das Erste Blut (1. Treffer bis 3. Treffer, nach Vereinbarung), Das Zweite Blut (Bewusstlosigkeit oder Aufgabe), ausdrücklich ausgeschlossen sei das Dritte Blut, also der Kampf bis zum Tode. Als Besonderheit sei erwähnt dass die Anwesenden Damen den Sieger des Kampfes bestimmen können, sofern sie anwesend seien. So möge der ritterlichste Kämpfer nach Wahl der Damen als der Sieger gelten. Der Sieger erhält von der Dame des Unterlegenen ein Turnierband. Der Streiter der am Ende die meisten Turnierbänder vorweisen kann, sei der Sieger. Jeder Kampf sei vorab bei der Turnierleitung anzumelden, so dass diese den Kampf beaufsichtigen kann, von Kämpfen während des Essens, Bankettes und Tanzvergnügens sei Abstand zu nehmen. (Es steht den Spielern frei, den Ausgang des Kampfes vorher abzusprechen, auszuknobeln oder auszuspielen, Hauptsache es ist eine schöne Show).

Der Zweikampf des Volkes, steht einem Jedermann und einer Jederfrau offen. Es kämpfe nacheinander ein jeder gegen einen jeden, sofern er dazu in der Lage sei, um den Besten unter Ihnen zu ermitteln. Der Streiter mit den meisten Siegen gewinne den Wettkampf und falls Punktgleichheit bestehe so entscheide ein Stechen.

Die wilde Buhurt, diese stehe allen offen und der oder die die als letztes noch steht, habe gewonnen.

Die geordnete Buhurt, diese stehe nur dem Adel und Ihrem Gefolge offen. In dieser Form sollen sich Gruppen bilden, die gegeneinander antreten und die Gruppe die als letztes stehe habe gewonnen. Die Turnierleitung wird darauf achten das die Gruppen gleich groß seien.

Die ritterliche Buhurt, hier stehen nur die Ritter und Adeligen auf zwei Seiten gegeneinander und treffen sich in der Mitte zum ehrenhaften Zweikampf. „Fällt“ ein Streiter so kniehe der Unterlegene nieder und jeweils ein Knappe der beiden Streiter mögen gegeneinander kämpfen. Der Knappe des besiegten Streiters verteidige seinen Herren und der Knappe des Siegers versuche den Besiegten „gefangen“ zu nehmen. Gewinnt der Knappe des Besiegten so führe er seinen Herren vom Platz, aber auf die eigene Seite und die andere Seite erhalte keinen Punkt. Gewinnt der Knappe des Siegers, so führe er den Ritter auf die andere Seite und die Seite erhalte einen Punkt. Die Zweikämpfe sollen zeitgleich stattfinden und werden

solange fortgesetzt bis eine Seite keine Streiter mehr habe, oder einer Seite die Knappen ausgehen. Jeder Ritter und Adelige möge so viele Knappen wie er habe auf seine Seite stellen.

Lanzenstechen der Knappen, die Knappen reiten auf dem Pferde und versuchen in drei Durchgängen jeweils so viele Ringe wie möglich zu stechen. Der Knappe der die meisten Ringe gestochen habe, sei der Sieger.

Tjost des Adels, hier sollen jeweils zwei Adelige, in Form der Pyramide, gegeneinander reiten und nur der Sieger rücke weiter vor. Anschließend reiten jeweils die Sieger, weiter in Pyramide, gegeneinander bis am Ende nur einer übrig bleibe. Die Turnierleitung weist daraufhin das für das Tjosten eine entsprechende Rüstung und zwingend ein Helm von Nöten sei, da dies ansonsten zur schwersten Verletzungen führen könne.

Denkt daran, dass die große Zusammenkunft auch nur zusammen funktionieren kann!

Viele herzliche Grüße,

Das DGZ-Team

Dieter Simon

Phantastische Geschichten
Friedhofstraße 7
66497 Stambach

Telephon: 0151-12354780
Mail: d.simon@phantastischegeschichten.de

URL: www.PhantastischeGeschichten.de