

THE GRAND ADVENTURES OF GELLDEN



REGLER TIL LANSEDYST I GELLDEN

Lyden af trompeter, tunge hestehove og publikums jubel er et sikkert tegn på en turnering og en lancedyst i Gellden.

Dette er et simpelt regelsæt til brug i D&D 5e.

DEN LEGENDARISKE LANSEDYST

Lansedysten er for det meste turneringens ubestridte kronjuvel – en intens test af mod, koordination og det ubrydelige bånd mellem rytter og hest. Når to riddere tordner mod hinanden i fuld galop med lansen sænket, handler det om råstyrke og splitsekund-timing. Vinderen forlader banen badet i ære og berømmelse, mens den overvundne må trække sig slukøret tilbage; ofte både øm i kroppen med en knækket stolthed og en betragtelig mængde guld fattigere.

DELTAGELSESKRAV

Det er almen praksis, især i Ismar og Brindendur, at sikre, at det kun er "rigtige" riddere, der dyster i lansedysten, så her er dokumentation på ens ridderskab påkrævet. Derudover er følgende oftest brugt.

- **Det rette udstyr påkræves.** En lanse (ofte flere), en hest, et skjold og Heavy Armor (inkl. hjelm). Magisk udstyr tillades sjældent.
- **Proficiency.** Hver deltager skal have proficiency i Martial Weapons og Heavy Armor. Animal Handling anbefales.
- **Weapon Mastery (Valgfrit).** Hvis man har valgt Weapon Mastery i lansebrug (Topple ifølge 2024-reglerne), kan man vælge at bruge dette aktivt i dysten.
- **Tilmeldingsgebyr.** 20gp (guldstykker) er tit normen.

LANSEDYSTENS REGLER

To riddere dyster med lanser indtil en af dem har 5 point. Ved hvert ridt tildeles point som følgende:

- **2 point.** Støde ens modstander af hesten.
- **2 point.** Støde ens modstander's hjelm af.
- **1 point.** Splintre din lanse mod ens modstander.
- **0 point.** Misse din modstander med din lanse.

LANSEDYSTENS 3 FASER

For at gøre lansedysten overskuelig og taktisk, så er hvert ridt opdelt i tre faser. Det starter med evnen til at styre sit dyr under pres, fortsætter med et strategisk valg af stil og sigte, og kulminerer i selve det voldsomme møde, hvor kun den stærkeste bliver siddende.

Ved hvert sammenstød har hver deltager mulighed for at satse alt på et offensivt pletskud eller barrikadere sig bag skjoldet i håbet om at modstå modstanderens kraft.

1. Tilløbet

Begge deltagere ruller et Wisdom (Animal Handling) check. Resultatet afgør hvor godt man rider ind i sammenstødet.

- **Nat. 20.** Du får Advantage på dit Attack Roll og giver din modstander Disadvantage.
- **15+.** Du får Advantage på dit Attack Roll.

- **10-14.** Sammenstødet foregår som et normalt Attack Roll.
- **9 og derunder.** Du får Disadvantage på dit Attack Roll (hesten bliver nervøs og tøver).
- **Nat. 1.** Du får Disadvantage på dit Attack Roll og giver din modstander Advantage.

2. Valg af taktik

Før hvert Attack Roll vælger hver ridder en taktik og et mål for ens Attack Roll.

- **Offensiv taktik.** Din AC falder med 2, men din modstander får Disadvantage på sit Saving Throw mod at blive kastet af hesten.
- **Defensiv taktik.** Din AC stiger med 2, og du får Advantage på dit eget Saving Throw for at blive i sadlen.

Mål:

- **Krop/skjold.** Du sigter mod modstanderens krop/skjold og foretager et normal Attack Roll mod modstanderens AC.
- **Hoved (hjelm).** Modstanderens AC stiger med 3. Ved et hit flyver hjelmen af.
- **Hest (forbudt).** Angreb mod hesten (AC 12). Bemærk: Dette medfører øjeblikkelig diskvalifikation og tab af ære i 99% af alle turneringer.

3. Sammenstødet

Rytterne ruller deres Attack Roll samtidigt. Hvis en deltager bliver ramt splintres ens lanse. Den ramte skal foretage et Strength Saving Throw (mod modstanderens Save DC*) for at undgå at blive kastet af hesten.

*DC 8 + ability modifier brugt til Attack Roll + Proficiency Bonus

REGELNOTE

Når der dystes i ridderturneringer, man være opmærksom på, hvordan de forskellige fordele og taktikker påvirker hinanden. Ifølge de grundlæggende regler trumfer Advantage ikke Disadvantage og omvendt; de ophæver i stedet hinanden. Det betyder helt konkret, at hvis man har opnået Advantage på ens Attack Roll (f.eks. gennem god kontrol over ens hest), men ens modstander samtidig påfører en Disadvantage (f.eks. via en defensiv taktik), så bortfalder begge dele. I det tilfælde foretager ruller et helt normalt Attack Roll med én terning.