

Die SchlachtregeleN

Keine Aktionen machen die einen selbst oder andere gefährden. Verantwortung für sich und andere übernehmen.

Rot-Weißes Absperrband beachten! Nicht übertreten! Gefährlich! Verboten!

Kampf

Grundlebenspunkte sind 7. Rüstungspunkte werden auf die Grundlebenspunkte addiert. Die Bewertung der Rüstung erfolgt optimistisch nach Dilettantenregeln. Maximale Rüstungspunkte sind 5.

Jede Nahkampfwaffe macht einen Punkt Schaden pro Treffer. Bögen und Armbrüste machen 2 Schaden, Wurf Waffen gibt es nicht.

Es wird ohne Absetzen und Lebensbündel gespielt.

Ein Treffer ist ein gut spürbarer Schlag. Streifen und leichtes Antippen zählt nicht.

Stakkatoschläge ebenso nicht.

Tod

Erreicht man 0 oder weniger Trefferpunkte, ist man tot. **Man kennzeichnet dies durch gekreuzte Arme vor der Brust (Pharaonengriff)**. Man kann dann einen Respawnpunkt, der von der **eigenen** Partei gehalten wird, aufsuchen; sobald man dort ankommt, wartet man **zwei Minuten** und ist wieder da. (Zur Überwachung der Zeit sind Uhren an den Respawnpunkten angebracht), danach kann man wieder starten. Auch dort bitte den Pharaonengriff machen wenn Gegner in der Nähe sind! Die Zeitählung beginnt erst mit Erreichen des Punktes, nicht mit dem Zeitpunkt des Todes. **Man stirbt endgültig wenn man getötet wurde nachdem man viermal resawnte D. h. man hat fünf Leben.**

Respawnpunkte

Die Respawnpunkte sind durch einen Pfahl mit einer Fahne (Licht grün, Dunkel rot) und einen in der Nähe liegenden Mehlkreis gekennzeichnet. Die Fahne ist auswechselbar und kennzeichnet von welcher Fraktion der Punkt gerade gehalten wird.

Der Kreis kennzeichnet den Bereich in dem die Charaktere wiedererscheinen. Hier warten sie bis sie wieder mitspielen können. Hat man begonnen die Zeit herunterzuzählen und die Fahne wechselt währenddessen die Farbe, muss man nun entweder einen anderen Punkt aufsuchen und dort von vorne zählen oder in der Hoffnung dass der Punkt wieder erobert wird, warten. **Auch dann wird von vorne gezählt.**

Magie:

Es gibt nur wenige Magier: Quote ist einer auf 15 Kämpfer. Wenn euch jemand einen Spruch zuruft, haltet euch dran. Es gibt nur: Feuerlanze [1mal1Schaden, kostet1], Windstoß [3Leute3Meter zurück, kostet1] und Feuerball [3Leute1Schaden, kostet3]

Artefakte

Auf dem Spielgebiet sind Artefakte versteckt, wer sie findet hat was davon. Die Artefakte verliert man wenn man stirbt, und lässt sie am Todesort liegen.

Helden

Dilli-Charaktere haben die Möglichkeit, an der Schlacht teilzunehmen. Lebenspunkte werden übernommen, ansonsten keine Fähigkeiten, Artefakte, und sonstige Boni, einzige Ausnahme bilden Heiltränke. Helden können nicht respawnen. Stirbt er, ist er tot. Magier können nur die drei üblichen Sprüche. Kleriker können diese drei nicht, sondern nur sich selbst heilen.

Spielende

Das Spiel ist um zu Ende wenn die Uhren an den Respawnpunkten klingeln oder wenn eine Partei alle Punkte erobert hat oder kein feindlicher Spieler mehr lebt oder kämpft. Je nach eroberten Punkten können folgende Ergebnisse eingetreten sein:

1. Eine Partei hat alle Punkte erobert: Jeweils Totaler Sieg/Totale Niederlage. Der Königsweg. Die unterlegene Armee ist total aufgerieben.
2. Die Dunklen halten die Feste bis zum Spielende: Die Lichten sind fürs Erste abgeschlagen, aber nicht endgültig besiegt. Trotzdem werden die Offiziere der lichten Heere, ob ihrer verabscheuungswürdigen Niederlage, nach langer peinlicher Befragung unehrenhaft degradiert und begehen Selbstmord.
3. Die Dunklen erobern das Heerlager der Lichten **und** halten die Festung: Schwere Niederlage der Lichten, sie sitzen in der Klemme und sind von der Versorgung abgeschnitten. Die Offiziere und der Heerführer begehen Selbstmord.
4. Die Lichten erobern die Feste, haben aber die eigene Base verloren. Vorläufiger Sieg der Lichten. Die Dunklen sind aber weiterhin eine Bedrohung für die Sicherheit Neu-Avernas.
5. Die Lichten halten am Spielende nur noch ihr Heerlager: Niederlage der Lichten. Das Heer muss sich befestigen und liegt vor Neu-Averna, kann aber in absehbarer Zeit keinen neuen Sturm wagen.

Taktisches

Findet die Artefakte

Kondition ist ein Faktor. Teilt eure Kräfte ein.

Bewacht eure Punkte, damit sie nicht hinter eurem Rücken erobert werden.

Sammelt euch an Respawnpunkten, anstatt alleine loszuziehen.