

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 3 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.

Waffen

Waffen müssen save sein. Waffen sollten spürbare Treffer machen, also bitte keine Schaumstoffpuschel. Waffen sollten eine reale Waffe imitieren.

Einige Elbenbögen töten mit einem Treffer! Dann hat man halt Pech gehabt.

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 respaunte D. h. man hat fünf Leben.**

Respawnpunkte

Die Respawnpunkte sind durch einen Pfahl mit einer Fahne (Licht: blau, 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]

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.