

# Krigslive 19



## Kampplan

# Krigslive 19

## Kampplan

Version 1.6 – d. 3. april 2024

---

Kampplanen har til formål at beskrive de hvordan kampene er organiseret, hvordan der gives points, og hvordan krigen afgøres. Formålet er, at mindske forvirring under spillet, men også at tydeliggøre mekanikkerne bag krigen, så alle spillere kan følge med i hvordan krigen udvikler sig.

Til Krigslive 19 vil krigen i sidste ende blive afgjort ved det endelige slag, men alle slag op til Endeslaget giver points, der kan trække sejren til den ene eller anden side.

Kampplanen hænger tæt sammen med Kampreglerne, som mere detaljeret beskriver hvordan enheder sammensættes og hvordan kampene foregår mellem enhederne. Der vil blive brugt samme terminologi som fra Kampreglerne, herunder særligt afsnit '2.8 Fælles sprog til spilmekanikker'.

Kampplanen er delt op i to afsnit; Det første gennemgår de overordnede rammer, og det andet beskriver de fem træningstyper, som er:

- ☛ **Markslag:** Det simple hærs slag på marken
  - ☛ **Bolværk:** Hærs slag med forsvarsværker
  - ☛ **Erobring:** Opdelt kamp om bestemte lokationer
  - ☛ **Altergang:** Opdelt kamp om stabsmedlemmer
  - ☛ **Endeslaget:** Det sidste, afgørende slag
- 

### Forfatter:

Hans Feilberg

### Korrekturlæsning og sparring:

Emil Hein Maltesen

Martin Klifforth

Ilja Olsen

### Illustrationer og billeder:

Carina Silke Nielsen

# Indholdsfortegnelse

|                                                    |          |
|----------------------------------------------------|----------|
| <b>Ændringslog</b>                                 | <b>2</b> |
| <b>1.0 Overordnet</b>                              | <b>3</b> |
| 1,1 Hvordan vinder man Krigslive?                  | 3        |
| 1.1 Tidsplan                                       | 3        |
| 1.3 Generalstaben, taktikeren og objektiver        | 4        |
| 1.4 Point-fordeling og regruppering (Genoplivning) | 4        |
| 1.5 Optælling af points                            | 5        |
| 1.6 Engagement                                     | 5        |
| 1.7 Officersmøder og strategi                      | 5        |
| <b>2.0 Træningstyper</b>                           | <b>6</b> |
| 2.1 Markslag                                       | 6        |
| 2.2 Bolværk                                        | 7        |
| 2.3 Erobring                                       | 8        |
| 2.4 Altergang                                      | 9        |
| 2.5 Endeslaget                                     | 10       |

## Ændringslog

Ændringsloggen er så den dedikerede regelrytter kan holde sig opdateret.

Offentliggørelse af dokumentet skete ved version 1.6 – alle rettelser indtil offentliggørelse holdes ude af ændringsloggen.

# 1.0 Overordnet

Dette afsnit forklarer hvordan kampene og pointsystemet overordnet er organiseret – herunder hvordan tidsplanen er skruet sammen, hvordan genoplivning foregår og hvordan points fordeles.

## 1.1 Hvordan vinder man Krigslive?

Krigslive afgøres ved det sidste slag, kaldet Endeslaget. Alle slag op til Endeslaget giver points, og hvert point kan bruges på én ekstra regruppering (genoplivning) til én enhed under Endeslaget. Intentionen er, at Endeslaget bliver én lang kamp, hvor intet er afgjort på forhånd – men der vil sandsynligvis være en side der har en større eller mindre fordel. De nærmere regler for Endeslaget beskrives under afsnit 2.6 – de nærmere regler for point-fordeling beskrives under afsnit 1.3.

## 1.1 Tidsplan

Til Krigslive foregår den organiserede kamp i formationer altid i et bestemt tidsrum, kaldet en kampblok. Der er i alt 5 kampblokke, som hver har en varighed på tre timer. De starter hhv. klokken 9.00 og 14.00 på alle dage.

En kampblok består af tre elementer:

- ☛ Appel: Hæren samles i sin lejr og hører en kort motiverende tale fra generalen. Dette sker som det første og sidste i hver kampblok.
- ☛ Udmarch / Hjemmarch: Hæren bevæger sig til og fra terrænet, hvor kampen foregår.
- ☛ Træfning: Der er to træfninger af én time, som hver har forskellige lege / spilmekanikker. Undtaget er den sidste kampblok, hvor Endeslaget står – her er der kun én lang træfning.

**OBS:** Der kan altid forekomme ændringer i tidsplanen, pga. eksempelvis vejr og logistik. Reglerne for de enkelte træfninger står dog fast.

### Torsdag

| Ingen kamp                                  |  |
|---------------------------------------------|--|
| Check-ind<br>Opsætning<br>Andre aktiviteter |  |

### Fredag

| 09.00 – 12.00 | Kampblok 2              |
|---------------|-------------------------|
| 30 min.       | Appel / Udmarch         |
| 1 time        | Træfning<br>(Bolværk)   |
| 1 time        | Træfning<br>(Altergang) |
| 30 min.       | Hjemmarch / Appel       |

### Lørdag

| 09.00 – 12.00 | Kampblok 2              |
|---------------|-------------------------|
| 30 min.       | Appel / Udmarch         |
| 1 time        | Træfning<br>(Bolværk)   |
| 1 time        | Træfning<br>(Altergang) |
| 30 min.       | Hjemmarch / Appel       |

| 14.00 – 17.00 | Kampblok 1             |
|---------------|------------------------|
| 30 min.       | Appel / Udmarch        |
| 1 time        | Træfning<br>(Markslag) |
| 1 time        | Træfning<br>(Erobring) |
| 30 min.       | Hjemmarch / Appel      |

| 14.00 – 17.00 | Kampblok 3             |
|---------------|------------------------|
| 30 min.       | Appel / Udmarch        |
| 1 time        | Træfning<br>(Erobring) |
| 1 time        | Træfning<br>(Markslag) |
| 30 min.       | Hjemmarch / Appel      |

| 14.00 – 17.00 | Kampblok 5               |
|---------------|--------------------------|
| 30 min.       | Appel / Udmarch          |
| 2 timer       | Træfning<br>(Endeslaget) |
| 30 min.       | Hjemmarch / Appel        |

### 1.3 Generalstaben, taktikeren og objektiver

Det er generalerne og deres respektive stabe der forestår organisering og løbende planlægning af kampene. I hver stab er der en udnævnt Taktiker, som er primær facilitator på kampene. I de forskellige træfnings typer, vil være objektiver der giver points; Disse er altid bemandet af et stabsmedlem, der sikrer at reglerne for den enkelte træfning overholdes.

### 1.4 Point-fordeling og regruppering (Genoplivning)

De forskellige typer træfninger og dertilhørende spilmekanikker, kan kategoriseres ud fra måden man regrupperer på – og der skildes mellem tre typer:

- ☠ Samlet regruppering
- ☠ Fri regruppering
- ☠ Kontrolleret regruppering.

Definationen af regruppering er dog ens for alle (jf. kampreglerne, afsnit 2.6):

*"Når en enhed er besejret, skal den "regruppere", før den er klar til kamp igen. Ved regruppering genvinder alle medlemmer af enheden deres helbredspoints (HP); bue-, krudtvåbens- og krigsmaskineenheder genopfylder deres ammunition; og feltlæger genopfylder bandager."*

#### Samlet regruppering:

- ☠ Foregår i kampe hvor hæren er samlet – eks. Markslag og Bolværk.
- ☠ Her vil der tages ét samlet slag af gangen, hær mod hær; Når den ene side er nedkæmpet og der er en tydelig vinder, så regrupperer begge hære og slaget gentages igen. En træfning med samlet regruppering består som udgangspunkt af tre kampe.
- ☠ Hver kamp giver 3 points til den vindende side.

#### Fri regruppering:

- ☠ Foregår i kampe, hvor hæren er spredt ud over et stort område, for at løse mange opgaver på én gang – eks. Erobring og Altergang.
- ☠ I disse træfninger kan alle enheder regruppere individuelt op til 2 gange. Man regrupperer ved at gå tilbage til Geralens Forpost, og melde til Taktikeren, at man er klar til kamp – som herefter sender enheden ud i terrænet igen.
- ☠ En træfning med fri regruppering består som udgangspunkt af én lang kamp.
- ☠ Disse kampe giver 1 point for hvert objektiv man løser. Dette beskrives nærmere under de enkelte afsnit.

#### Kontrolleret regruppering:

- ☠ Foregår kun til Endeslaget – som afgør Krigslive.
- ☠ Dette er organiseret som "fri regruppering" – alle enheder kan regruppere to gange, ved at tage fat i Generalen.
- ☠ Når enheden har regrupperet to gange, kan Generalen begynde at bruge af hærens points, til at genoplive enkelte enheder.

### 1.5 Optælling af points

Taktikeren forestår løbende optælling af points og hjælper med at formidle til officerne hvordan krigen skrider frem. Undervejs kan der opstå forvirring omkring hvordan en kamp endte, og derved hvordan points fordeles. I de tilfælde aftaler taktikerne hvad der skete, eller om der er tale om en uafgjort kamp.

For modvirke skævvridning, så kan der aldrig vindes mere end 10 points pr. hær, pr. træfning. Inden Endeslaget mødes arrangører og stabene og kigger pointfordelingen, ift. den mængde tid der er afsat: hvis der er uddelt for mange points, trækkes der en lige mængde fra – og er der uddelt for få, så tilføjes en lige mængde.

### 1.6 Engagement

Visse træfningstyper hænger sammen med engagement-reglen, som er defineret i kampreglerne, afsnit 2.3: *"En enhed tæller som at være engageret, når den er i nærkamp med en fjendtlig enhed; hvis man kan stå på stedet, eller tage enkelte skridt og ramme fjenden med et nærkampsvåben, så er man engageret. Når ingen fjender er inden for denne afstand, er enheden "uengageret". "*

### 1.7 Officersmøder og strategi

Forud hvor kampblok afholdes der et officersmøde, hvor Generalen og Taktikeren mødes med enhedsledere/ officererne. På disse møder, opsummeres regler og logistik for de kommende træfninger. Herefter skal der lægges en strategi. Dette vil som udgangspunkt foregå ved, at to officerer bedes fremlægge en hhv. offensiv og defensiv strategi – og det er de to strategier der diskuteres ud fra. I sidste ende, er det altid generalen der skærer igennem, og fastlægger strategien.

OBS: Mødet afholdes så vidt muligt åbent, så menige soldater kan være med i scenen, for at bakke op om en bestemt strategi, klappe, råbe og lignende. Dette skal dog ske med respekt for, at der også gennemgås regler – hvis det går over gevind, kan de menige blive sendt bort.

## 2.0 Træfningstyper

Dette afsnit gennemgår de seks forskellige typer træfninger og de tilhørende regler.

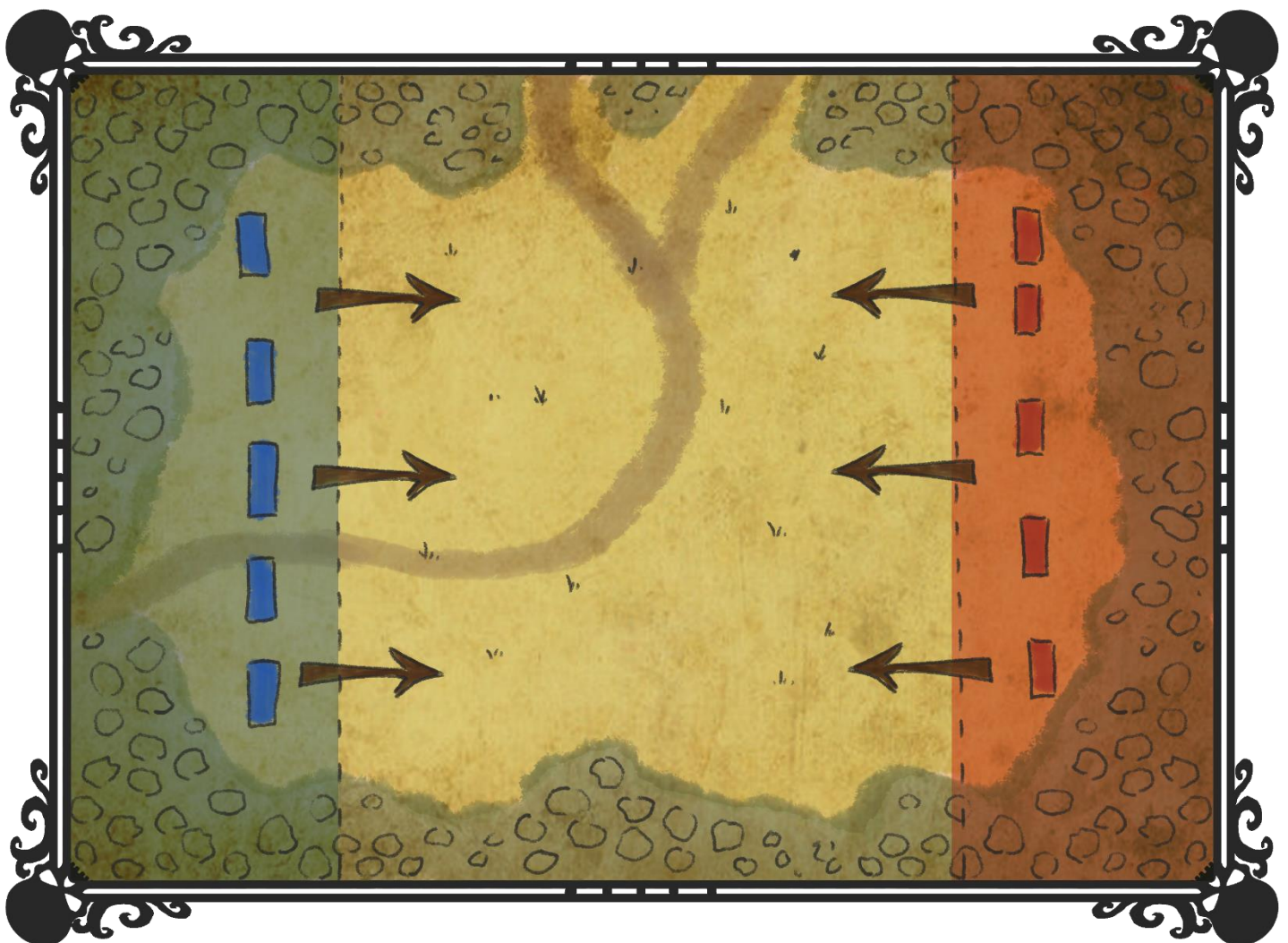
### 2.1 Markslag

Markslaget er det simple hærs slag, hvor de to hære kæmper om dominans på slagmarken. De to hære stiller op foran hinanden på en åben mark, og når kampen går i gang, kæmper enhederne mod hinanden ud fra dristig strategi og list.

#### Regler:

- ☠ Der er samlet regruppering, med tre kampe per træfning.
- ☠ Kampen er vundet, når hele den fjendtlige hær er besejret. Hver kamp giver 3 points.

OBS: Markslaget bruges som backup-slag, hvis der opstår huller i tidsplanen og generalstaben vurderer det hensigtsmæssigt. Markslaget er altid let at organisere og godt at falde tilbage på.



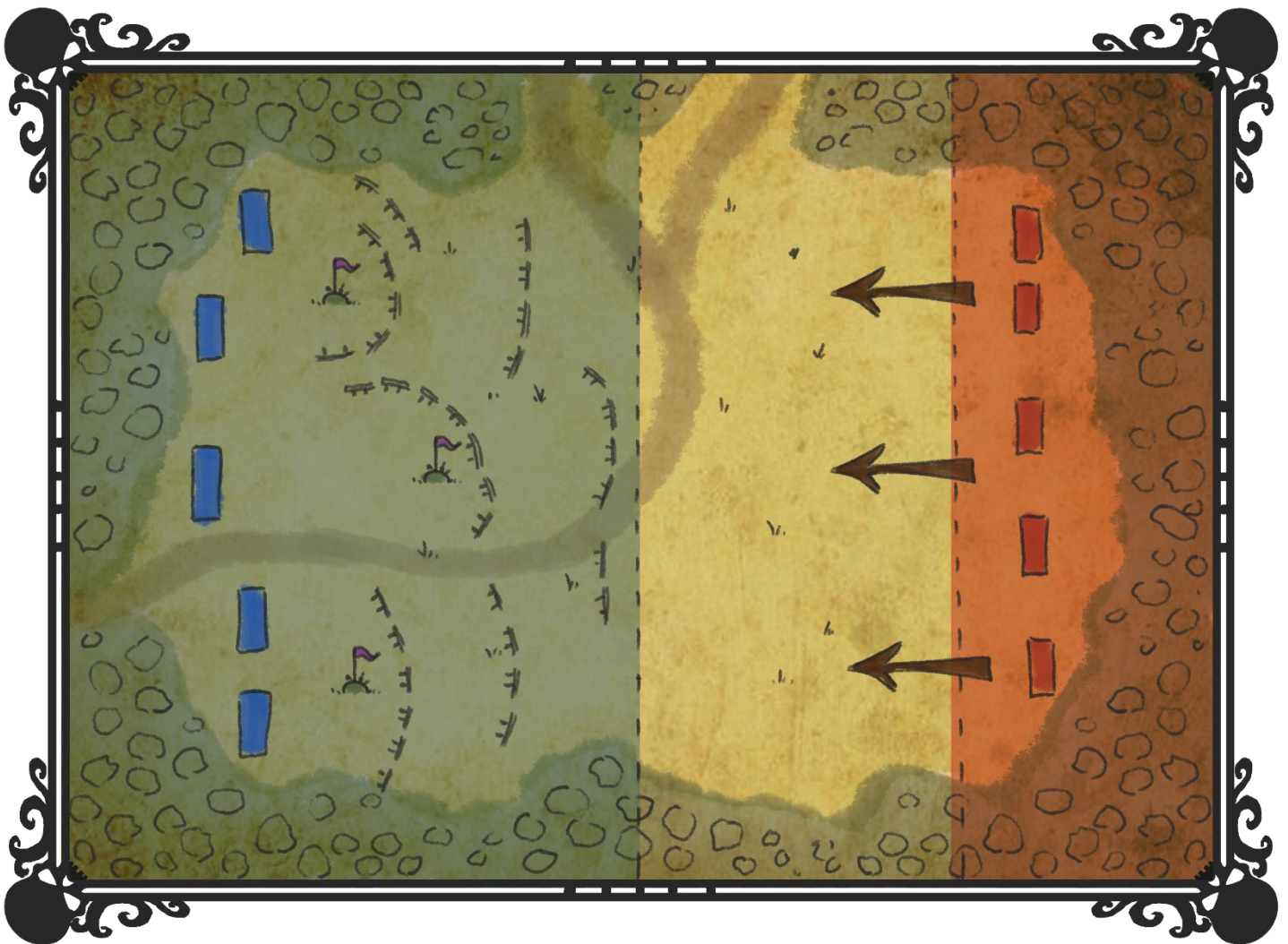


## 2.2 Bolværk

Bolværk foregår på en mark, hvor den ene hær skal forsvare og den anden angribe. Målet er den forsvarende sides hærbanner. Dagen forinden opsætter forsvarerne palisader rundt om tre punkter, hvor banneret skiftesvis placeres. Opsætningen sker i spil og hæren må selv bestemme deres opsætning. På selve dagen stiller den forsvarende hær op bag palisaderne, og den angribende på den anden side af slagmarken.

### Regler:

- ☛ Der er samlet regruppering, med tre kampe per træfning.
- ☛ Hærbanneret skifter plads mellem de tre punkter, ved hver kamp.
- ☛ Palisader må ikke flyttes, og enhederne skal blive på marken (ikke gå ind i skovbrynet)
- ☛ Hvis en enhed vil flytte på Hærbanneret, skal denne være i kontakt med banneret, og må ikke være engageret. Engageres enheden, står banneret stille.
- ☛ Den angribende side vinder hvis de flytter Hærbanneret tilbage til generalen.
- ☛ Den forsvarende side vinder, hvis tiden er gået (ca. 20 min), og hærbanneret stadig er på sin plads. Den forsvarende side må ikke flytte rundt på Hærbanneret – men må gerne returnere det til sin plads.



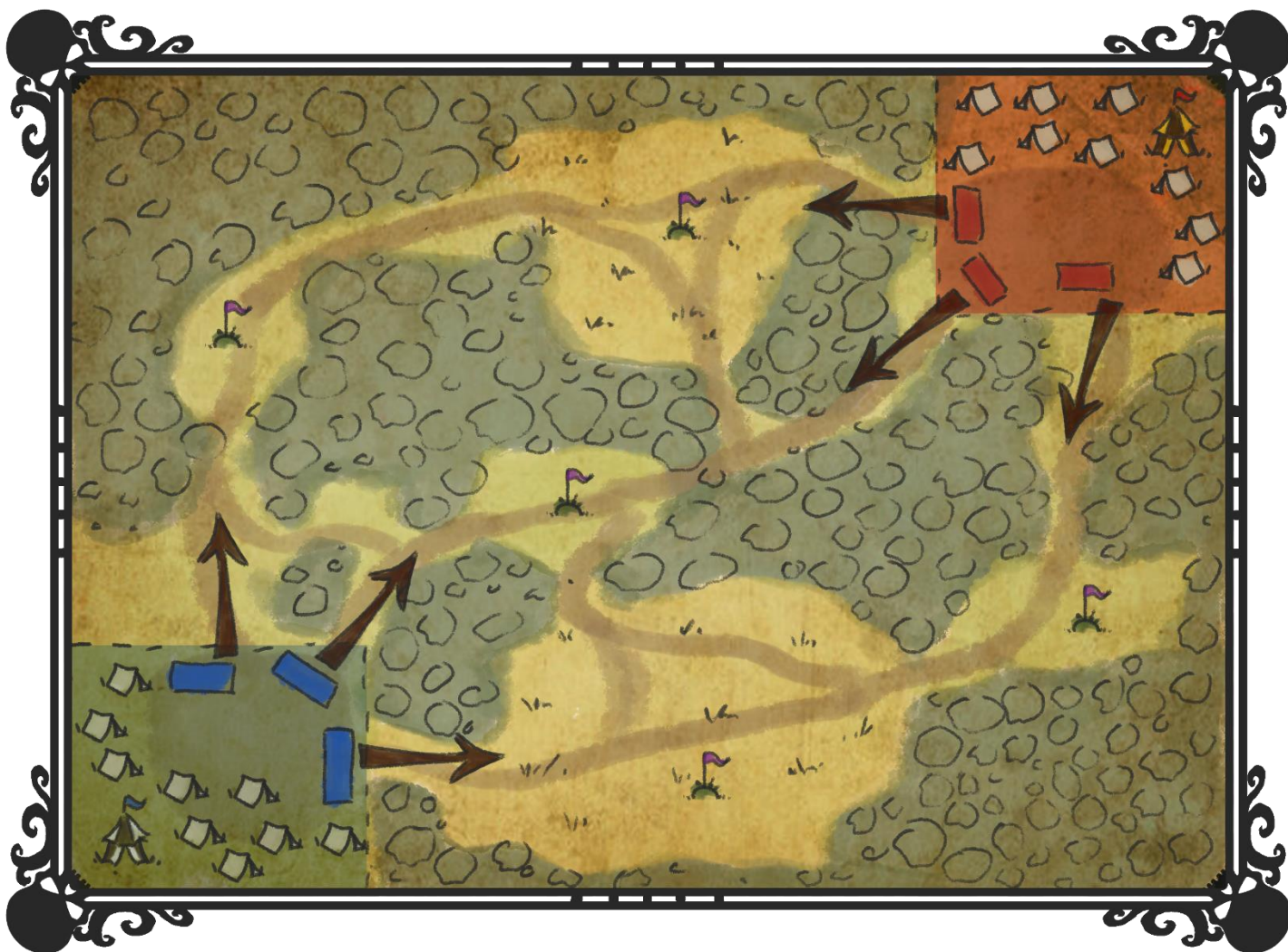


### 2.3 Erobring

Ved Erobring er der placeret fem strategiske positioner i terrænet, som hærene forsøger at overtage – og derved tjener points til hæren. Generalen opsætter en forpost i terrænet, som denne bliver ved under hele træfningen. Hæren deler sig ud i tre lige store grupper, som bevæger sig ud i terrænet. Efter den indledende opdeling har bevæget sig ud til det første aftalte punkt, bevæger og regrupperer enhederne frit og uafhængigt af hinanden. Opdelingen handler om at sprede kampen ud i terrænet, så der er flere kampe mellem enkelte enheder – derfor skal man forsøge, ikke at blive klumpet for meget sammen.

#### Regler:

- ☛ Der er fri regruppering og kampen tager en hel træfning.
- ☛ For at overtage en position, skal enheden være uengageret og være i fysisk kontakt med positionen. Når man overtager positionen, så hejser man hærens farver – og herefter har man kontrol, indtil den overtages på ny.
- ☛ For hvert 10 min. en position er under kontrol, gives der 1 point.
- ☛ Hver position kan give op til 3 points totalt.
- ☛ Kampen er slut når tiden er gået eller der ikke kan vindes flere points.



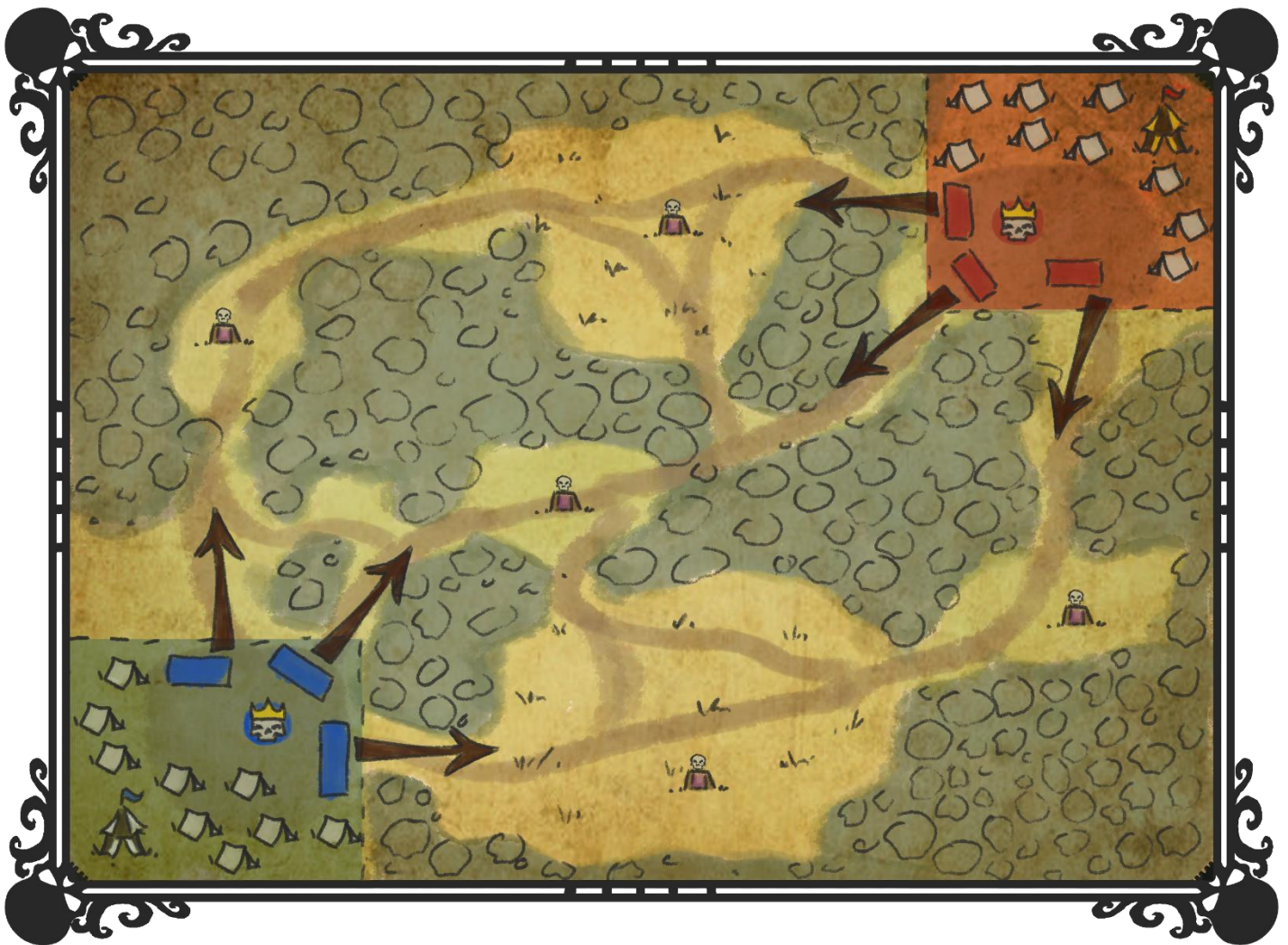
## 2.4 Altergang

Ved Altergang er der fordelt altre ude i terrænet, for hver af de kejserlige guder, som generalen ønsker støtte fra. Derfor skal 5 stabsmedlemmer fra hver bevæge sig ud i terrænet, og bede en bøn til én bestemt gud (stabene aftaler hvilke altre der bedes ved). Man kan vinde points til hæren ved succesfuldt at eskortere egne stabsmedlemmer til rette alter, eller ved at kapre fjendens stabsmedlemmer - begge skal føres tilbage til egen lejr.

### Regler:

- ☠ Der er fri regruppering og kampen tager en hel træfning.
- ☠ Stabsmedlemmer indrulles i en enhed, og følger altid med enheden i gåtempo. Hvis enheden nedkæmpes, skal stabsmedlemmerne indrulles i en enhed på ny – dette kræver, at enheden er uengageret og i kontakt med stabsmedlemmet i 5 minutter.
- ☠ Hvis et stabsmedlem ankommer til det rette alter, skal denne bede i 5 minutter, uden at være engageret. Herefter kan medlemmet eskorteres tilbage.
- ☠ En enhed må maksimalt have 1 fjendtlig og 1 venlig stabsmedlem indrullet.
- ☠ Hvert stabsmedlem giver 1 point.
- ☠ Kampen er slut når tiden er gået eller der ikke kan vindes flere points.

OBS: Venlige stabsmedlemmer indgår i enheden på samme vis som normale soldater, og skal leve op til kravene beskrevet i kampreglerne, hvis de ønsker at slå. Hvis de nedkæmpes, forlader de ikke enheden, men følger med uden at slå, indtil hele enheden er nedkæmpet. Fjendtlige stabsmedlemmer der er indrullet i enheden, kan ikke slå.





## 2.5 Endeslaget

Det endelige slag er hvor Krigslive afgøres. Slaget foregår på en åben mark, hvor hærene stiller op foran hinanden. Fordelt på midterstykket af slagmarken står der tre strategiske positioner, som enheder kan overtage for at vinde de sidste points. I hver sin ende af slagmarken, står generalen ved sin forpost. Kampen slutter når én hær har brugt alle sine points, og generalen er besejret.

### Regler:

- Der er Kontrolleret regruppering – og kampen tager en hel træfning. Alle enheder kan regruppere op til to gange, hvorefter Taktikeren kan bruge 1 point, på at genoplive én enhed. Points bruges løbende som enheder står klar, uden hensyn til enhedens størrelse og armering – ingen enheder skal snydes for leg, fordi det ikke er strategisk smartest.
- For at overtage en position, skal enheden være uenageret og være i fysisk kontakt med positionen. Når man overtager positionen, så hejser man hærens farver – og herefter har man kontrol, indtil den overtages på ny.
- For hvert 10 min. en position er under kontrol, gives der 1 point.
- Hver position kan give op til 10 points totalt.
- Når taktikeren løber tør for points, så erklærer generalen, at det er tid til et endelig angreb – hvorefter generalen selv træder på slagmarken. Når generalen er nedkæmpet, er kampen overstået.

