

# Krigslive 19



**Info-folder til  
Enhedsledere**

# Kampplan – opsummeret

## Regruppering

- ☠ Samlet regruppering: Hæren genopliver sammen.
- ☠ Fri regruppering: Enheder genopliver enkeltvis hos Taktikeren.
- ☠ Kontrolleret regruppering: Som overstående – men taktikeren kan genoplive enhederne flere gange, svarende til antal points vundet under hele spillet.

## Markslag

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

## Bolværk

- ☠ Der er samlet regruppering, med tre kampe per træfning.
- ☠ Hærbanneret skifter plads mellem de tre punkter, mellem hver kamp.
- ☠ Pallisader 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.

## Erobring

- ☠ Der er fem positioner i terrænt som man skal overtage.
- ☠ Hæren opdeler sig i tre indledende grupper for at sprede kampen ud.
- ☠ 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.
- ☠ En position giver 1 point per 10 minutter under kontrol. Hver position kan give op til 3 points totalt.
- ☠ Kampen er slut når tiden er gået eller der ikke kan vindes flere points.

## Altergang

- ☠ Der er fordelt alre ude i terrænet, som 5 stabsmedlemmer fra hver side bede til, og herefter eskorteres tilbage til forposten.
- ☠ 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.
- ☠ Venlige stabsmedlemmer der vil slås skal leve op til reglerne.

## Endeslaget

- ☠ Det endelige afgørende slag. Hærene stiller op på hver sin side af slagmarken, med tre strategiske positioner i midten og med generalens forpost bag hver hær.
- ☠ Der er Kontrolleret regruppering. Alle enheder kan regruppere op til to gange, hvorefter Taktikeren kan bruge 1 point, på at genoplive én enhed.
- ☠ 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 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.

# Kampregler – Nedslagspunkter

| <b>Begreb</b>         | <b>Forklaring</b>  |
|-----------------------|--|
| Enhed                 | En enhed er en gruppe soldater, der bærer ens armering, rustning og uniform.   |
| Formation             | Enheden er i formation, når alle kan røre et andet medlem på skulderen, og banneret er med i enheden.  |
| At bryde formation    | Kommer man væk fra sin enhed, og ikke kan komme tilbage efter få raske skridt er man nedkæmpet. Enheden regulerer selv dette.  |
| Banner                | Hvis banneret kommer ud af formation eller bæreren falder (og banneret ikke straks overleveres), er enheden nedkæmpet.   |
| Fem er nok            | Hvis der er færre end 5 soldater i formationen, er den besejret.   |
| Regruppering          | Den klassiske ”genoplivning”. Fungerer forskelligt fra slag til slag. Arrangørerne står for instruktion.   |
| Formationer i praksis | I det omfang det er muligt, skal formationen være pæn (i lige linjer og kasser) – og man bør undgå at sværme eller klumpe. Når formationen er blevet grim – og hver gang du bevæger dig videre – stop op, og sørg for at formationen er pæn. |
| Feltlæge              | Kan give førstehjælp, til 3 HP. Formationen må ikke være engageret og lægen skal være i live.  |
| Følge i krig          | Følge i krig tæller altid som at være uden rustning, og må kun bære et håndvåben.  |
| Engagement            | Når enheden er i nærkamp med fjenden eller tæt nok på, til at fjenden let ville kunne nå dig.  |
| Sikkerhed             | Tænk dig om! Fysisk kontakt mellem kroppe og/ eller skjolde er forbudt. Tjek selv våben og rustninger.   |
| Frys                  | Alle stopper kampen og gentager kommandoen. Bruges når folk er kommet til skade, faldet, etc.  |
| Vi overgiver os       | Hvis et enkelt medlem råber det, er enheden besejret. Bruges når kampen er blevet ubehageligt fordi, man er udmanøvreret   |

## Rustningspoints

| Klasse         | RP | HP | Obligatorisk                                |
|----------------|----|----|---|
| Ingen Rustning | 0  | 1  | -   |
| Let            | 4  | 3  | -   |
| Let +          | 8  | 4  | -   |
| Mellem         | 12 | 6  | Alle medlemmer skal dække torsoen.          |
| Mellem +       | 16 | 7  |   |
| Tung           | 20 | 9  | Alle medlemmer skal dække torso og hovedet. |
| Tung +         | 24 | 10 |   |

| Beskyttelseszone      | Antal | RP | Kan dækkes af...                  |
|-----------------------|-------|----|-----------------------------------|
| Hoved                 | 1     | 4  | Hjelme, ringhætter                |
| Torso                 | 1     | 4  | Brystplade, ringbrynje            |
| Skindeben, knæ og lår | 6     | 1  | Ben, - og lårpanser, knækop       |
| Under/overarm, albuer | 6     | 1  | Arm, - og overarmpanser, albuekop |
| Skulderstykket        | 2     | 1  | Skulderpanser, ringkrave, gorget  |
| Ryg                   | 1     | 1  | Metalplade                        |
| Ansigt                | 1     | 1  | Bevor, lukket hjelm               |

# Code of Conduct

## Generelle principper

- ☠ **Sig fra:** Vi kan desværre ikke altid aflæse hinanden korrekt. Hvis nogen er ved eller har overskredet dine grænser, så sig fra!
- ☠ **Respekter andre, når de siger fra:** Hvis nogen beder dig om at stoppe eller ændre din adfærd, skal det respekteres.
- ☠ **Antag det bedste:** Ofte har konflikter rod i uheld og misforståelser. Husk dette når du håndterer konflikter, selvom det kan være svært.
- ☠ **Gå efter rollen, ikke spilleren:** Hvis du vil være et dumt svin overfor nogen som en del af rollespillet, så husk at være et dumt svin overfor deres rolle, og ikke spilleren bagved. Lad være med at bruge deres udseende, køn, seksualitet mv. som skældsord - brug i stedet udtryk der knytter sig til deres rolle, som f.eks. deres rang, enhed, in-game oprindelse eller deres handlinger i spillet.
- ☠ **Ja betyder ja:** Før du initierer intim kontakt med en anden person til Krigslive, er det dit ansvar at opnå deres eksplicite samtykke.
- ☠ **Forsøg selv at løse konflikten:** Hvis der opstår en konflikt, så forsøg selv at løse den, før arrangørerne inddrages. Inddrag først arrangørerne eller stabene når en konflikt ikke kan løses én til én.

# Uacceptabel adfærd

## Racisme, sexismen og homofobi

Krigslive er et knudepunkt for forskellighed, og det skal der værnes om. Derfor er det uacceptabelt, at latterliggøre eller tale nedsættende til og om andre deltagere på baggrund af deres køn, kønsidentitet, seksualitet, etnicitet eller kulturelle rødder. Dette gør sig gældende både in- og offgame. Krigslive finder sted i arrangørernes fortolkning af Warhammer universet. I vores fiktion er verden kønsneutralt, ligesom homo- og transfobi ikke finder sted. Racisme er en uundgåelig del af universet, men husk at følge førnævnte punkter (særligt ift. at gå efter rollen og ikke personen).

## Seksuel vold

Spil og opførelse der involverer eller behandler voldtægt, seksuel vold, tvang eller trusler herom er ikke en del af Krigslive, hverken før, under eller efter spillet.

# Konflikthåndtering under og efter kamp

Til Krigslive er vi mange hundrede mennesker på slagmarken, og en stor del af kampen handler om momentum, tryk og at udmanøvrere fjenden. Selv den mest rutinerede enhed, kan komme til at gøre en situation ubehagelig, og selv den dygtigste kæmper kan komme til at ramme nogen i ansigtet. Det er svært at styre hvordan kampen udfolder sig; Der vil opstå situationer der skaber konflikter eller dårlige oplevelser. Vi kan til gengæld styre hvordan vi så håndterer de konflikter!

- **Intensitet i kamp:** Udgangspunktet for konflikthåndtering er, at hvis din modstander synes at kampen var for hård, så var den for hård. Vi kan ikke altid blive enige om niveauet, og derfor må vi justere intensiteten ned til dem vi kæmper med. Dette skal foregå gennem respektfuld dialog, med gensidig forståelse for hvordan kampen gøres både sikker og tryk – men stadig giver mulighed for at efterleve ideerne bag Krigslives kampregler.

- **Selvregulering:** Hvis du oplever at din egen enhed gik for hårdt til kampen, undlod at tælle slag, var ude af formation eller på anden vis bidrog til en dårlig oplevelse – så er det bedre at du tager konflikten med dine venner, end at andre skal gøre det for dig. Kald dine venner ud, så dine fjender ikke skal gøre det for dig.
- **Kom konflikten i forkøbet:** Sig tak for kampen. Hvis du frygter at kampen var for hård, så spørg dine fjender om de er okay. Det er lettere at få talt sammen, når nogen spørger.
- **Anerkend dårlige slag:** Hvis du rammer nogen i hovedet eller slår for hårdt, så kig fjenden i øjnene og spørg om de er okay. Hvis du laver et slag der påfører nok skade, til at fjenden forlader kampen (eks. kraftigt headshot), så forlader du også kampen og sikrer at de har den fornødne hjælp. Lad være med at løbe tilbage ind i linjen.
- **Tag konflikten efter kampen:** Intet eskalerer en konflikt, som to mennesker der råber over linjerne, og sviner hinanden til. Det er okay, at spørge pænt, i respektfuld tone, "Hey, vil du ikke være sød og slå lidt blødere" – men undgå at bebrejde dem. Hvis der opstår det mindste behov for at diskutere, så tag konflikten efter kampen.
- **Brug enhedslederen:** Hvis der først er opstået en konflikt, så skal du viderebringe klagen, - hvorefter enhedslederne skal snakke sammen om problemet, og evt. aftale en løsning. Hvis enhedslederen selv er vred og ophidset, bør en anden person stå for snakken.
- **Tal om klagerne sammen – og accepter dem:** Når du modtager en klage eller et ønske om ændret adfærd, så skal du sikre at dine folk er informeret. Efter kampen samles enheden, og klagen videregives. Der skal ikke diskuteres hvorvidt klagen er valid – den er altid valid. Det kan dog være, at fjenden har bidraget til konflikten (eks. har begge sider slået for hårdt). I de tilfælde, skal begge sider regulere deres adfærd, og slås pænere ved næste træfning.