



# Krigslive 19 kampregler: Referencegruppe

Onlinemøde på Discord: 03.12.2023

Vdr. udkast til kampregler v1.0, udgivet 4. november.

Ved Hans Feilberg, Emil Hein Maltesen og Odin Martin.



# Opsummering af referencegruppen

- Referencegruppen er nedsat gennem facebookgruppen for enhedsledere og kontaktpersoner, der blev oprettet til KL18 (2023).
- Alle enheder har haft mulighed for at stille to repræsentanter (der ikke behøves være enhedsledere).
- Referencegruppen kvalificerer reglerne inden udgivelse, ved at bidrage med sparring, dialog og gennemlæsning. Arrangørerne foretager ændringer på baggrund af referencegruppens input.



# Velkomst

- Præsentation af arrangører og rollerne for dagen. Hans Feilberg er facilitator, Emil Hein Maltesen er ordstyrer og Odin Martin er referant.
- Navnerunde (Navn/enhed på discord)
- Byd ind når du har spørgsmål/ kommentarer.
- Den der tier samtykker.



# Agenda

1. Proces her til, i dag og frem
2. Principper og overvejelser bag udkastet
3. Drøftelser af udvalgte emner
  - 3.1 Hit points og rustning
  - 3.2 Sikkerhedsregler
  - 3.3 Formationsregler
  - 3.4 Afstandsvåben (balance og insta-kill)
  - 3.5 Minimumslængde på bannere
  - 3.6 Slag mod skulderstykket
  - 3.7 Evt.



# 1.0 Proces hertil, i dag og frem

- Der opsamles kort på erfaringsgrundlaget som reglerne bygger på, hvad mødet skal munde ud i, og den fremadrettede proces.



## 1.1 Processen frem til i dag

- Udkastet bygger på erfaringerne fra Krigslive 15-18, samt Efterårsmanøvrerne 1-3 og læner sig tæt op af reglerne fra Krigslive 16 (skrevet af Paul Sinding og Hans Feilberg).
- Udkastet til regler er udarbejdet af Hans Feilberg, med sparring hos Odin Martin, Emil Hein Maltesen og Paul Sinding.





## 1.2 Proces i dag

- På dagens møde kigger vi på:
  1. De store ændringer fra tidligere år (det arrangører synes er vigtigt)
  2. "Hot Topics" fra kommentarsporet.
- Formålet er at:
  1. Imødekomme uklarheder/ skabe konsensus; Skal noget tydeliggøres?
  2. Få en følelse med spillerbasen; Er der opbakning til (dele af) reglerne?
  3. Gøre arrangørerne klogere; Har vi blinde vinkler?



## 1.3 Processen frem fra i dag

- På baggrund af dagens drøftelser og jeres input kigger arrangørerne på reglerne igen. Der er ingen løfter om ændringer; men vi lover at forholde os sagligt til alle argumenter og forslag.
- Der udsendes et nyt udkast inden for 1-2 uger. Der er mulighed for at give feedback i et kort interval herfra, inden offentliggørelse.
- Fra offentliggørelse står reglerne som udgangspunkt fast – men der er altid mulighed for ændringer, hvis vi bliver klogere herfra.





## 2.0 Principper og overvejelser bag udkastet

- At skrive regler til Krigslive indeholder mange forskellige hensyn; og nogen af de hensyn står i direkte kontrast med hinanden. At opnå solide regler med bred opbakning, kræver også en vis mængde kompromisser.
- Der er taget højde for følgende principper og overvejelser i udkastet til regler.



## 2.1 Principper/ Overvejelser

### A) Skal virke i praksis

- Vi forholder os til det udstyr folk allerede har (eks "krudtvåben")
- Hvordan bliver reglerne faktisk brugt? (eks. "Frys")

### B) Don't rock the boat

- Undgå store forandringer, så vidt muligt.
- Skaber ændringen en potentiel konflikt – og er ændringen konflikten værd?



## 2.2 Principper/ Overvejelser

### C. Simpelhed øger forståelse

- Ensartethed hvor muligt (eks. "rustningsmatematikken")
- Skær ned på unødvendige regler / få reglerne til at spille sammen.

### D. Positiv regelforklaring

- Vi vil hellere fortælle hvad vi ønsker folk gør, end at fortælle alt man ikke må. (eks. "formationer")
- Vejledning, intention og forklaring indskrevet efter behov. Reglerne er udpenslet.



## 2.3 Principper/ Overvejelser

### E. Krigslive handler om nærkamp

- Man skal have muligheden for at dø til et sværd (eks "kanoner dræber on hit")
- Afstandsvåben gør legen sjovere som helhed, men skal ikke dominere slagmarken.

### F. Sikkerhed frem for alt

- Sikkerhed overruler sjov (eks. "stopord")
- Vi ændrer ikke på dét der virker (eks. "buer der skyder i kurve")



## 2.4 Principper/ Overvejelser

### Øvrige:

- Æstetik har sin egen ret.
- Balancing og fairhed
- Det skal være let at være med som ny.
- Begreber, regler og struktur skal være tydelige.
- Krigslive er allemandseje: alle skal have mulighed for indflydelse.



## 3.0 Drøftelse af udvalgte emner

- Der er udvalgt en række emner på forhånd, men der er også mulighed for at tage emner op under eventuelt.
- Emnerne er udvalgt på baggrund af kommentarer fra referencegruppen og emner arrangørerne mener er vigtige at snakke om.
- Hvert emne har sit eget slide. Hans Feilberg starter med præsentation, hvorefter Emil Hein Maltesen overtager som ordstyrer. Odin Martin er referent; Efter mødet opsummeres der efter hvert emnespecifikt slide, hvad drøftelserne har handlet om.





## 3.1 Hitpoints og rustning

- Henvisninger: Hele afsnit 6.0 med underpunkter.
- Målsætning: reducer HP ned til max 10.
- Æstetik betyder noget (tunge enheder skal ligne tunge enheder)
- Det skal være en fordel at tage mere rustning på.
- Simpel matematik (4 tabellen)
- Det skal være let at være med.
- Overordnet balance: de fleste enheder kommer til at lægge på 7-8 HP.



### 3.1 Opsummering fra mødet: Hitpoints og rustning

- Der var generel opbakning til at HP sænkes. Der understreges, at der i gennemsnit ikke skæres mange HP fra.
- Der er bekymring om det bliver for svært at opnå den tunge rustningsklasse; hensyn er bl.a. økonomi og tilgængelighed på udstyr.
- Der er bekymring for, at afstandsvåben bliver for kraftige med reducerede hitpoints. Der skal nok justeres i antal salver.
- Formuleringen i reglen "Følge i Krig" kan være svært at forstå.
- Brugen af ringbrynjer drøftes, ift. at dække albuer og skuldre.
- Betydningen af æstetik drøftes, både ift. ringerbrynjer og kravene til tungt panser.
- "Aktuel meta" drøftes. Hvilke enheder i hvilken panser er stærkest?
- Der foreslås at 2håndsvåben får flere HP – tæller som en rustningskategori højere.



## 3.2 Sikkerhedsregler

- Henvisninger: Afsnit 4.2 + 4.3 + 4.4
- Tilføjet forklarende afsnit omkring hvordan pres og momentum.
  - **Fælles ansvar** – Angriber skal sænke tempo, informere fjenden, tage skridt tilbage; Forsvarer skal overgive sig eller stå fast og dø.
- Ændringer i sikkerhedskommandoerne. Nuværende regler:
  - **"Vi overgiver os"** – Når det er blevet ubehageligt/ farligt.
  - **"Frys"** – Bruges i AKUT behov, når ulykken er sket: eks. folk falder over hinanden
- **Årsag:** Frys skulle bruges før ulykke; blev spammet og brugt til repositionering. Det stoppede legen. "Vi overgiver os" blev ikke brugt nok.



## 3.2 Opsummering fra mødet: Sikkerhedsregler

- Der er generel opbakning til den nye ordlyd i sikkerhedsordene og det forklarende afsnit omkring momentum, pres og formationer.
- Der drøftes hvordan og hvornår sikkerhedsordene skal bruges. Der kan være behov for yderligere uddybning af dette i reglerne.
- Der er generel enighed om, at man ikke skal bede andre enheder om at overgive sig. Det skaber forvirring og "off-game presser" andre enheder. Der kan være behov for at dette kommer med i reglerne.
- Der er generel enighed om, at emnet skal drøftes i plenum blandt enhedslederne op til krigslive – så alle er enige. Det er fedt at vi får talt ud om det, så der er konsensus om sikkerhedsreglerne.



## 3.3 Formationsregler

- Henvisninger: Hele afsnit 2.0 med underpunkter.
- Vision: "Streng" formationsregler med vejledning om praksis.
- Bryde formationer: enheder er selvregulerende (!) og har eget ansvar.
- Balancering af feltlægen.
- Følge i krig: det skal være let, at være med.
- Fælles sprog; udmarch, appel, kampblok, træfning, engagement, regruppering.





### 3.3 Opsummering fra mødet: Formationsregler

- Kravet til at enheder skal kæmpe/bevæge sig i linjer og firkanter blev grundigt drøftet. Den stående formulering er ikke tydelig nok; der er flere eksempler, der ikke helt matcher ordlyden.
- Der var generel opbakning til at formationer ikke skulle "swarme" andre enheder – eksempelvis L,- og halvcirkler.
- Der er blandede holdninger om "restriktive formationer" skaber sjovere eller kedeligere kampe. Åbner det op for taktik gennem samarbejde; eller låser det bare legen?
- Der argumenteres for, at bønder ikke behøves at ligne/ bevæge sig som soldater.
- Der drøftes sikkerhed ved forskellige formationer; eks. "fylken".
- Der er generelt opbakning til at feltlægen fortsætter.





## 3.4 Afstandsvåben (balance og insta-kill)

- Henvisninger: Afsnit 3.4 + 5.7-5.9.
- **Projektiler:** 1 i skade til enheden; 3 i torso.
- **Krudtvåben uden projektil:** 1 skade til hele enheden.
- **Krigsmaskiner:** Ingen insta-kill. De giver "stun" i stedet. Tiden bruges på at rollespille at være ramt. Skud = antal folk i enheden. Kun træffere tæller.
- **Rifler, pistoler, buer:** Antal skud svarende til halvdelen af enheden.
- **Balance:** Det er forsat peg-og-bang der er meta'et. Ønsket er, at udfase dem så der UDELUKKENDE er projektilvåben. Det kræver at industrien er klar til det, og der er god varsling omkring det.



### 3.4 Opsummering fra mødet: Afstandsvåben

- Der er blandede holdninger til, om kanoner skal slå ihjel på ét skud og under hvilke forudsætninger de skal gøre det (eks. feltlægen). Giver det mening ift. balance? Der fortælles at instant-kill på kanoner har medført at spillere har haft så dårlige oplevelser, at de ikke gider deltage til Krigslive igen.
- Der drøftes reglen om, at man som udgangspunkt dør til afstandsvåben, men kan vælge at lade være. Der er generel opbakning til, at reglen udgår og erstattes med: din enhed kan ikke blive skudt ned på 0. Der foreslås at man i stedet, kun kan skydes "én rustningsklasse ned".
- Der er generel enighed om, at der skal sænkes ned på skuddene for skytteenheder, så det matcher de nye HP.
- Der er blandede holdninger til om "stun" på kanoner kommer til at virke.
- Der foreslås at der sættes en maks længde på krudtvåbens rækkevidde.



## 3.5 Minimumslængde på banner

- Henvisninger: Ingen.
- Der er i øjeblikket intet minimumslængde for bannere.
- Forslag fra referencegruppen: skal det med?
- Er der behov for en regel? Vejledning?
- Skaber det konflikt? Er det konflikten værd?



### **3.5 Opsummering fra mødet: Minimumslængde på banner**

- Der er generelt set opbakning til, at man indskriver en blød formulering om at banneret skal være tydeligt og synligt. Der er ikke behov for et hårdt krav, med cm mål.
- Målet handler om, at vi ikke gider at se på bannere, der bare er en pind med en klud på.
- Der har også manglet tydelighed i hvornår enheder var døde – som lader til at være imødekommet i reglerne, da der står at man skal vende sine våben om.



## 3.6 Slag mod skulderstykker

- Henvisning: Afsnit 3.3
- Der har svingende gennem årene været forskellige regler omkring slag mod skuldrene oppefra og ned, og om det tæller for 3 i skade i torso. Både hvor det tæller; ikke tæller; og hvor overarmene også tæller.
- I udkastet er det kun slag i dunken der giver 3 i skade. Årsagerne bag er:
  - Slag oppefra ned rammer hoved og ansigt meget mere – altså et sikkerhedsperspektiv.
  - Det kræver mindre teknisk snilde, at slå oppefra ned, end at ramme den beskyttede torso.
  - Det er sværere at registrere om slaget var skulder eller overarm; fører hurtigere til brok over snyderi.





### **3.6 Opsummering fra mødet: Slag mod skulderstykke**

- Der er generel opbakning til at man ikke giver 3 i skade over skulderen, af det store hensyn til sikkerhed.
- Der er bekymring for om hellebarder og tohåndsvåben bliver nerfet, fordi de er dem som bedst kan udnytte 3 i skade til skuldrene. Bekymring for at skjolde bliver for stærke.
- Det kan mindske incitamentet til at slå oppefra ned med våben. Det gælder særligt plejle, som enkelte oplever at ramme meget mere i hovedet end andre våben.





## 3.7 Eventuelt

- Er der emner vi endnu ikke har været omkring?
- Fyr løs – det er dagens sidste chance!



## 3.7 Opsummering fra mødet: Eventuelt

### Plejde

- Punktet blev taget efter mødet officielle afrundning og uden for referat.
- Der spørges ind til hvorfor plejde er tilladte. De opleves som at være super-våbenet der ikke kan parareres med hverken stager eller skjolde.
- Der svares, at der som udgangspunkt ikke forbydes nogen våben.
- Der er en stigende tendens til at der bruges plejde – det kan kræve en årvågenhed fremadrettet.
- Der har været tendens til at folk laver for lange våben, inkl. plejde.



Tak for i dag og go' jul

