

Krigslive 20

Ændringslog: Kampregler

Version 2.1 – d. 20. januar 2025



Skribent: Hans Feilberg

Illustrationer: Carina Silke Nielsen

Indledning

Reglerne bygger på den 20 år lange tradition af Krigslive-regler, originalt forfattet af Thomas Bernstoff Aagaard og Kåre Torndahl Kjær (2006), og justeret år efter år. Vi skylder både originale forfattere, såvel som alle andre arrangører der har eksperimenteret og viderebygget på reglerne siden, en stor tak.

Reglerne tager udgangspunkt i modellen fra Krigslive 16 (2019), og blev videreudviklet til Krigslive 19 (2024). Til Krigslive 19, blev reglerne kvalificeret af en referencegruppe, bestående af repræsentanter fra mere end 30 enheder. Til Krigslive 20 (2025) blev der endvidere lavet en kort revurderingsproces, hvor enhedslederne blev inviteret med til at give feedback til reglerne. Referencegruppen såvel som enhedslederne skyldes også en stor tak, for deres bidrag til at udforme reglerne.

Reglerne udvikler sig år for år, og for at holde styr på alle ændringer, er der udviklet en Ændringslog. Ændringsloggen er således et dokument der har til formål, at hjælpe den engagerede regelrytter i at holde sig opdateret på ændringer i kampreglerne. Hver gang der forekommer ændringer, så indskrives de øverst i dokumentet, således at de nyeste ændringer altid først.

Krigslive 20 (2025)

Dette afsnit redegør fra alle ændringer der er lavet frem til Krigslive 20 - som udgør version 2.0 og højere.

Ændringer fra version 2.0 til 2.1

- Fejl ved Tabel A, der ikke viste alle tunge rustningsklasser er fikset.
- Tilføjet at stagevåbens hoved skal være fikseret (se 4.7). Dette var faktisk med i version 2.0, men var ikke kommet med i ændringsloggen.
- Rettet at krigsmaskiner også kan trække sig, hvis de er kommet inden for sikkerhedsafstanden.

Ændringer fra version 1.5 til 2.0

- **Ændringslog:** Er flyttet til selvstændigt dokument.
- **Grafisk overhaling:** Der anvendes ny font, opsætning, og forsiden komprimeres. Baggrundsbilledet er reduceret i intensitet. Dette er med henblik på at gøre reglerne kortere og mere læsevenlige.
- **Ændring i afsnitsnumre:** Der er tilføjet nye afsnit, hvorfor nummeringen på de enkelte afsnit er ændret, og enkelte steder sammensat til andre afsnit. Selve indholdet står uændret.
- **Sproglige tilretninger:** Dokumentet er gennemlæst og tilrettet flere steder i det sproglige, med henblik på at fjerne misforståelser.
- **Kamp uden for formationer (3.7):** Der er tilføjet et afsnit om regler for kamp uden for formationer - for at gøre de implicitte regler eksplicitte.
- **To på fem eller én på 10? (2.5):** Der er tilføjet et underafsnit til "Fem er nok", der tydeliggør intentionerne omkring størrelserne på formationer. Der har været en tendens til, at der formes mindre formationer frem for store, fordi det opfattes som det mest effektive i kamp; dette har aldrig været meningen med reglerne. Det er blevet foreslået, at der indføres krav om dispensation. Der er nu en tydelig henvisning i reglerne til at det ikke er meningen at man skal "cheese" med mange små formationer - og det forventer arrangørgruppen er nok, til at skubbe de små formationer i den rigtige retning.
- **Kamp om natten (4.4):** Der er tilføjet et afsnit for sikkerhed ved natkamp, hvor der sættes restriktioner på hvilke våben der må bruges.
- **Alkohol og stoffer (4.5):** Det er tydeliggjort, at man ikke skal slås hvis man er påvirket af alkohol og/eller stoffer.
- **Sikkerhedsprocedurer for krigsmaskiner (4.8):** Der tilføjet en regel om at alle krigsmaskiner skal have en skriftlig procedure for ladning; affyring; og afladning ved fejl, som arrangører kan påkræve fremvisning af procedurerne. Endvidere er det tilføjet af krigsmaskiner altid skal sigte lavt.

Krigsmaskiner skal godkendes af politiet mhb. på den gældende våbenlov. Arrangører har altid muligheden for at forbyde Krigsmaskiner hvis sikkerheden ikke er i orden.

da dette afspejler de nye HP for upansrede lette enheder.

- **Reduktion i rustningskrav (6.0):** Der har været et bredt ønske om, at kravene for medium og tunge enheder sænkes - og/eller at tunge enheder buffes. Derfor ændres der i kravene, således at medium er 2 RP lettere at opnå, og tung er 4 RP lettere.
- **Maksimum hitpoints (6.4):** Der er indført et maksimalt antal HP på 10.
- **Sikkerhedsafstand for krigsmaskiner (4.8):** Der er tilføjet en regel om, at hvis fjendtlige enheder kommer inden for sikkerhedsafstanden, skal de gribe til nærkampsvåben og engagere - eller overgive sig. Dette er for at skabe en klar procedure for hvordan krigsmaskiner skal agere når sikkerhedsafstanden brydes. Der blev drøftet om der skulle indføres en procedure, hvor at nærkampsenheder stopper op uden for sikkerhedsafstanden, bliver skudt og herefter engagerer krigsmaskinen. Arrangørerne har vurderet at denne løsning er for teknisk, for almene spillere at efterleve i praksis.
- **Ekstra skade for projektilvåben fjernes (3.4):** Der blev til KL19 indført 3 i skade for projektilvåben hvis de rammer torso, med henblik på at balancere bueenheder, og samtidigt motivere til at overgå til projektilvåben. Der har dog ikke været nogen projektilvåben tilmeldt til KL 19 eller 20. Reglen fjernes derfor mhb. på simplicitet i reglerne.
- **Krigsmaskiner i batterier (5.9):** Der indføres +1 træffer pr. krigsmaskine over én, der indgår i samme formation (batteri). Dette er for at motivere Krigsmaskiner til at samles. I denne forbindelse er det også tydeliggjort, at hvis man rammes af flere projektiler fra krigsmaskiner, så tager man skade for hvert skud.
- **Feltlægen (2.8):** Kravene til at udøve feltlægens gerning er blevet blødet lidt op. Det er tydeliggjort at feltlægen skal være en del af formationen, når denne bevæger sig omkring - men der er også mulighed for, at feltlægen kan bevæge sig ud af formationen for at gøre sin gerning. Dette er for at gøre det lettere at bruge feltlægen i praksis og åbne op for mere spil. De HP som feltlægen genvinder er nedsat fra 3 til 2 HP -

Krigslive 19 (2024)

Dette afsnit redegør fra alle ændringer der er lavet frem til Krigslive 19 - som udgør version 1.0 og højere. Den endelige version for kampreglerne Krigslive 19 var version 1.5.

Søndag d. 3. december 2023 blev der afholdt møde i referencegruppen, hvor udgave 1.0 blev præsenteret. Forinden har der været ca. 3 uger til at kommentere på reglerne skriftligt. På baggrund af de drøftelser har arrangørgruppen genbesøgt reglerne i et opfølgende møde, og foretaget ændringerne til 1.1. Udgave 1.1 blev udsendt d. 24. december 2023, med en deadline på 4 dage til endeligt feedback. På den baggrund blev de endelige drøftelser taget i arrangørgruppen, og de sidste tilrettelser og blev lavet over version 1.2 og 1.3. Version 1.3 er planlagt til at blive udgivet og offentliggjort d. 1. januar 2024.

Ændringer fra version 1.4 til 1.5

- Logo opdateret med undertitel: Der blev afholdt en konkurrence om at finde en titel, som endte med at blive: "Slagmarken kalder!" - som foreslået af Tomas Juknavicius Laursen.

Ændringer fra version 1.3 til 1.4

- Ændringer fra seneste tre år: Tilføjet "antal i enheden" som overordnede ændringer. Se længere nede.
- Banner (2.7): Tilføjet at banner kan bæres i bannerkop - men ikke monteres på ryggen.
- Typer rustning (6.2): Klargjort at ringkrave giver RP over skulderstykket.
- Eksempler på rustningsklasser (6.5): Rettet antal RP under let+ til 8.
- Sikkerhed ved krigsmaskiner (5.9): Tilføjet at der ikke må skydes inden for 10 meter.
- Sikkerhed ved nærkampsvåben (4.5): Tilføjet længde og materialkrav til kæder på plejle.

Version 1.3 - Ændringer fra seneste 3 år

Dette afsnit blev tilføjet blev tilføjet til ændringsloggen, som ved udgivelse var placeret i indledningen til kampreglerne. Formålet var at tydeliggøre, hvor der laves markante ændringer fra gældende praksis, som var værd at notere.

Reglerne for Krigslive 19 (2024) bygger videre på fundamentet fra Krigslive 16 (2021), men der kigges også på erfaringerne fra Krigslive 17-18. Der har været en række gennemgående regler for de seneste par år, og understående punkter indeholder markante ændringer og/ eller tilføjelser fra den praksis:

- Formationsregler i praksis (2.2): Der er skrevet et langt afsnit med illustrationer, der viser hvordan man bevæger sig og kæmper i formationer.
- Fælles sprog til spilmekanikker (2.8): Afsnit tilføjet, for at fastlægge en terminologi.
- Medlemmer af enheden (2.7): Det er nu muligt at have "følge" med i krig, som ikke følger enhedens rustningskrav; De har kun basis-KP og håndvåben.
- Skade fra våben (3.3-3.4): Slag oppefra ned, der rammer skulderstykket giver kun 1 skade, af hensyn til at reducere incitamentet til farlige slag.
- Sikkerhed og formationer (4.2-4.4): Tilføjet forklarende tekst for hvordan sikkerhed fungerer i formationer - og at sikkerhed er et fælles ansvar. Der er også ændret i sikkerhedsordene "Frys" og "Vi overgiver os".
- Helbredspoints og rustningsklasser (6.0): Det er et mål med de nye regler, at reducere Hp til max 10, så det er lettere at tælle. Enheder har nu mulighed for en smule variation i rustning; Hver klasse (let, medium og tung) har en "+ version" - og det enkelte medlem vælger selv, om de vil være den normale eller "+versionen".
- Antal i enheden (1.0): Der er ikke længere krav til at en enhed skal være 10. Ændringen kommer af, regel blev præsenteret som ufravigelig, men i praksis blev brudt hvert år.

Ændringer fra version 1.1 til 1.3

- Forside: Forside har nyt Krigslive logo. Designer er Carina Silke Nielsen.
- Grafisk overhaul af formationer (afsnit 2.2): Der er lavet nye illustrationer til formationer i praksis. Designer er Carina Silke Nielsen.
- Grafisk overhaul af rustninger (6.2; 6.5): Der er rettet i illustrationerne for rustningsklasser. Designet af Ilja Olsen.
- Rygplader (6.4): der er nu renskrevet, at det kun er metalplade på ryggen der giver + 1 RP.
- Opsummering (7.0): Sproget er opdateret for at matche ændringerne i fra Udgave 1.1 og 1.2.
- Plastikrustning (6.3): Holdningen til plastikrustninger er tydeliggjort.
- Ændringslog: Tilrettet til den endelig udgivelse.
- Øvrige: Der er lavet endelig gennemlæsning for gramatik, sprog og klodsede sætninger.

Ændringer fra version 1.0 til version 1.1

Grafisk overhaul:

Der er kommet forside, ingame baggrund og alle bulletspoints er udskiftet med skulls. Figurer er opdaterede. Eksempler på rustningsklasser matcher nu bedre.

Sproglige omformuleringer og præciseringer:

Der er flere steder i reglerne hvor referencegruppen har givet udtryk for, at reglerne har været svære at forstå. De steder er blevet genbesøgt, for at øge tydeligheden. Det gælder særligt (men ikke udfyldende) understående emner:

- Formationer (hele afsnit 2.0 - særligt 2.2): De indledende regler for hvordan man skal forstå formationer er helt omskrevet. Der er lavet en skildring mellem hårde tekniske regler og et langt uddybende afsnit, der handler om reglerne i praksis - med en række supplerende eksempler.

- Følge i krig (afsnit 2.11): Omformuleret.
- Skade fra kanoner (afsnit 3.4): Tydeliggjort hvornår et projektil går igennem enhedens linjer.
- Sikkerhedsord (afsnit 4.0-4.2): Her er der bl.a. indskrevet, at man ikke må presse andre til at overgive sig og der er highlightet hvornår kommandoerne skal bruges.
- Bannerbærer (afsnit 2.8): Indskrevet at banneret skal være tydeligt og synligt.
- Skulderstykket (afsnit 6.4): Omskrevet og samskrevet med gorget/ ringkrage, for mere tydelighed.
- Rustning skal ligne rustning (afsnit 6.3): Der er indsat et kort afsnit om, at man skal undlade at cheesy sin brug af rustning. Dette afsnit forholder sig også til brugen plastikrustning.
- Fairplay (afsnit 1.1): Indskrevet et kort afsnit om hvordan man leger pænt - og hvordan man læser reglerne. Læs mærke til, at der er en forskel på ordene "bør", hvor man selv skal vurdere, og ordene "skal", der indebærer regeltekniske aspekter.

Regeltekniske ændringer

Der var flere steder, hvor arrangørerne har valgt at ændre på reglerne, for at opnå en bedre balance i spillet og undgå unødvendige konflikter.

- Antal salver (afsnit 5.7 - 5.9): Der er reduceret i antal salver til skytter - herunder buer og rifler. De har nu 1 skud pr. 3 mand, i stedet for 1 skud pr. 2 mand. Dette sker, for at give mere incitament for skytter til at gå i nærkamp, samt at balancere ud med de reducerede hit points. Der vil formentelig indføres kamptyper, hvor dem som udelukkende ønsker at agere skytter, har mulighed for at returnere til generalens forpost, og restocke ammo.
- Tohåndsvåben (afsnit 5.6 og 6.4): Indført at tohåndsvåben svarer til 4 rustningspoint - men kun hvis hele enheden bruger det. Dette er for at give et mindre boost til en enhedstype, der har mindre power ift. de andre nærkampsenheder.
- Besejres på afstand (afsnit 3.4): Der er nu ændret til man kun kan blive nedkæmpet i nærkamp.

Hvad er ikke kommet med?

Arrangørerne har forholdt sig til og drøftet understående punkter. Der er valgt ikke at pille yderligere ved dem. Argumenterne står under hvert punkt.

• Ringbrynjer (afsnit 6.2). Der kom mange spørgsmål til ringbrynjer, der kunne indikere at reglerne stod uklart. Der var mange spørgsmål, men ingen eksplicite ønsker om omformuleringer eller ændringer. Vi har vurderet at der står skarpt nok. Arrangørerne har drøftet om lange ringbrynjeærmer og hoser kan dække knæene - antaget at øvrige del af benet er dækket i plade. Vi er enige om at det ville være fair, men at en sådanne formulering vil gøre det unødvendigt komplekst, og kun dække et fåtal af mennesker.

• Feltlægen fjernes (afsnit 2.10). Der blev drøftet om feltlægen skulle udgå, men der var generel stor opbakning til feltlægen.

• Font: Der har været et enkelt ønske om vi kunne ændre fonten, til en mere læsevenlig. Dette afvises, da Luminari-fonten er den officielle font for Krigslive - og den vurderes til at være en god balance mellem læsevenlig og sej at se på.

• Rækkevidde på krudtvåben (afsnit 5.8). Der blev drøftet om der skal indsættes en formulering om maksimal rækkevidde på krudtvåben uden projektiler. Arrangørerne har drøftet det, og har vurderet at det vil være svært at afstandsbedømme - og at en sådanne regel, hurtigt skaber mere konflikt end den gavner. Man kan let blive uenige om hvad afstanden egentligt er. Det er stadig ønsket at udfase projektilløse krudtvåben på sigt, som løser problemet komplet.

• Maks skade fra afstandsvåben (afsnit 3.4). Der blev drøftet om man skulle sætte et cap på hvor meget skade man kunne tage fra afstandsvåben. Der blev formuleret et ønske om, at man ikke kan tage mere skade end svarende til én rustningskategori ned. Arrangørerne drøftede, at det i praksis giver mere mening at tale om et maks på 3 i skade, da dette matcher et projektil i torso. Fordelen ville være, at det gør det lettere at huske hvor mange gange man er ramt. I sidste ende besluttede vi, at undlade at indføre den regel, af hensyn til ikke at nerfe skytteenheder for meget.

• Justering i krav til tung rustning (afsnit 6.0). I snakken med referencegruppen blev der talt meget om balancen i rustningskrav. Argumentet lyder, at det er meget svært at komme op i tung rustning - og der derfor nok ikke vil være mange enheder der gider gøre det. Det er både dyrt, tungt og besværligt at sammensætte så det sidder godt. Arrangørerne har kigget på, og vurderet at holde fast i reglerne som de står. Der er flere argumenter for dette. Det er vigtigt, at der er to poler (tung og ikke pansret), som man kan se på, for at vurdere hvor på skalaen man gider ligge (tung og ikke pansret): det er meningen at de fleste enheder skal have lyst til at ligge i let og medium kategorierne - og kun et fåtal vælger ekstremterne. Ved at der er indført en plus-kategori, så er springet til tung noget mindre, fordi man kan tage medium plus i stedet. Vi har desuden kigget på flere enheder der har været tunge til tidligere år, og kan se at der ikke er langt for dem, op til tung kategorien (1-3 RP). Det skal belønnes at tage mere rustning på og det gør man nu. Det behøves ikke altid være en fordel at tage mere rustning på; for hvis det var det, ville det jo være pay to win. Derfor er det vores vurdering, at der lige nu er tale om en god balance, hvor tunge enheder får deres egen ret - og kun er for dem som synes det er sjovt.

• Kanoner har instant-kill (afsnit 3.4). Det blev drøftet, men med henvisning til spilleroplevelsen for den ramte, har vi vurderet at der ikke indføres instant kill til kanoner - selvom der anerkendes, at det balancemæssigt godt kan give mening.