

Krigslive 20

Kampplanen

Version 2.2 - d. 05. marts 2025



Skribent: Hans Feilberg

Korrekturlæsning og sparring: Emil Hein Maltesen, Martin
Klifforth, Ilja Olsen

Illustrationer: Carina Silke Nielsen

Indholdsfortegnelse

1.0	Indledning.....	1
2.0	Overordnet.....	2
2.1	Hvordan vinder man Krigslive?.....	2
2.2	Tidsplan.....	2
2.3	Generalstaben, taktikeren og objektiver	2
2.4	Point-fordeling og regruppering	2
2.5	Optælling af points	3
2.6	Engagement.....	3
2.7	Officersmøder og strategi	3
3.0	Træningstyper.....	4
3.1	Markslog.....	4
3.2	Bolværk.....	4
3.3	Erobring.....	5
3.4	Stormløb	5
3.5	Endeslaget.....	6

1.0 Indledning

Kamplanen har til formål at beskrive 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 20 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.

Kamplanen hænger tæt sammen med Kamreglerne, som mere detaljeret beskriver hvordan enheder sammensættes og hvordan kampene foregår mellem enhederne. Der vil blive brugt samme terminologi som fra Kamreglerne, herunder særligt afsnit '2.9 Fælles sprog til spilmekanikker'.

Kamplanen er delt op i to dele. Den første del gennemgår de overordnede rammer og regler for kampene.

Den anden del gennemgår de fem træningstyper, som er:

- ☠ **Markslog:** Det simple hærslog på marken
- ☠ **Bolværk:** Hærslog med forsvarsværker
- ☠ **Erobring:** Opdelt kamp om fem strategiske positioner.
- ☠ **Stormløb:** Opdelt kamp om strategiske positioner, hvor man overtager terræn.
- ☠ **Endeslaget:** Det sidste, afgørende slag.

2.0 Overordnet

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

2.1 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. Dette beskrives nærmere under afsnit 3.5

2.2 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 15.00 på alle dage. Den komplette tidsplan er præsenteret herunder.

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.

2.3 Generalstaben og objekativer

Det er generalerne og generalstabene der forestår organisering og løbende planlægning af kampene. I hver stab er der udnævnt ansvarspersoner, som er de primære facilitator på kampene. I de forskellige træfningstyper, vil der være mål der giver points; Disse er altid bemandet af et stabsmedlem, der sikrer at reglerne for den enkelte træfning overholdes.

2.4 Point-fordeling og regruppering

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.

Torsdag

Ingen kamp om formiddagen	
Check-ind Opsætning Andre aktiviteter	

15.00 - 18.00	Kampblok 1
30 min.	Appel / Udmarch
1 time	Træfning: Markslag
1 time	Træfning: Erobring
30 min.	Hjemmarch / Appel

Fredag

09.00 - 12.00	Kampblok 2
30 min.	Appel / Udmarch
1 time	Træfning: Bolværk
1 time	Træfning: Stormløb
30 min.	Hjemmarch / Appel

15.00 - 18.00	Kampblok 3
30 min.	Appel / Udmarch
1 time	Træfning: Markslag
1 time	Træfning: Erobring
30 min.	Hjemmarch / Appel

Lørdag

09.00 - 12.00	Kampblok 4
30 min.	Appel / Udmarch
1 time	Træfning: Bolværk
1 time	Træfning: Stormløb
30 min.	Hjemmarch / Appel

15.00 - 18.00	Kampblok 5
30 min.	Appel / Udmarch
2 timer	Træfning: Endeslaget
30 min.	Hjemmarch / Appel

Definationen af regruppering er dog ens for alle (jf. kampreglerne, afsnit 2.7):

”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 - f.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 - f.eks. Erobring og Stormløb.
- I disse træfninger kan alle enheder regruppere individuelt uden begrænsning. Man regrupperer ved at gå tilbage til Geralens Forpost, og melde til generalstaben, at man er klar til kamp. Herefter sendes enheden ud i terrænet igen.
- En træfning med fri regruppering består som udgangspunkt af én lang kamp.
- Disse kampe giver 1 point for hvert mål man løser. Dette beskrives nærmere under de enkelte afsnit.

Kontrolleret regruppering:

- Foregår kun til Endeslaget, som afgør Krigslive.
- I disse træfninger kan alle enheder regruppere individuelt op til to gange.
- Når enheden har regrupperet to gange, kan Generalen begynde at bruge af hærens points, til at genoplive enkelte enheder.
- Man regrupperer ved at gå tilbage til Geralens Forpost, og melde til generalstaben, at man er klar til kamp. Herefter sendes enheden ud i kamp igen.
- Dette er nærmere beskrevet under afsnit 3.5.

2.5 Optælling af points

Generalstaben 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 stabene 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.

2.6 Engagement

Visse træfningstyper hænger sammen med engagement-reglen, som er defineret i kampreglerne, afsnit 2.4:

”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”. ”

2.7 Officersmøder og strategi

Forud for hvor kampblok afholdes der et officersmøde, hvor generalstaben 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.

3.0 Træfningstyper

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

3.1 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 for 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.

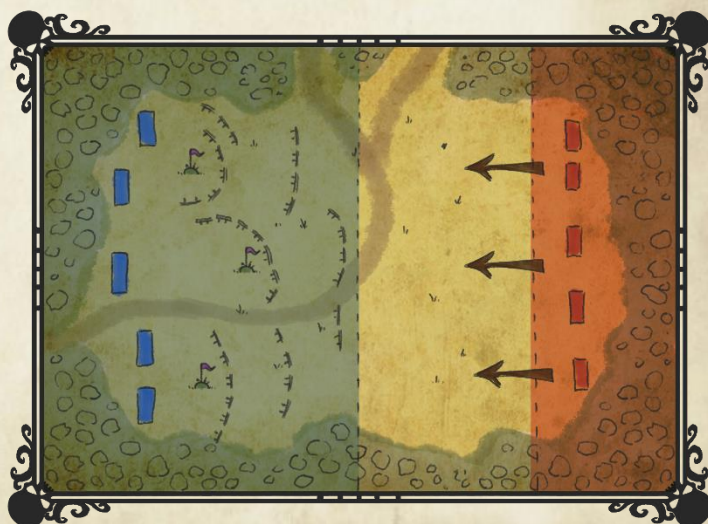
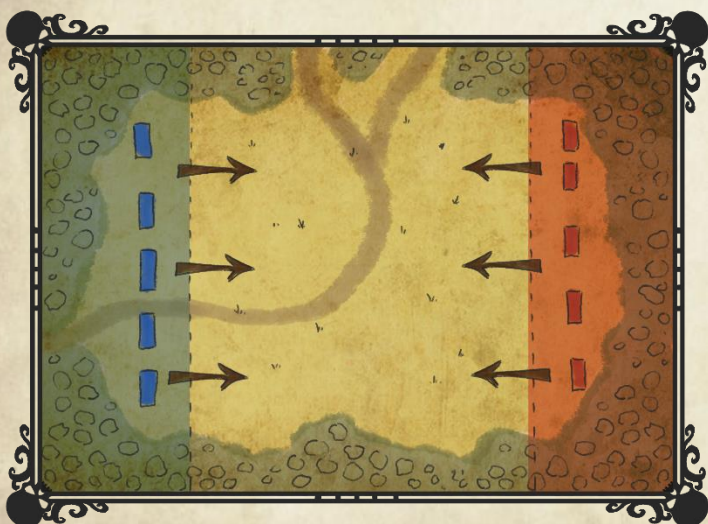
OBS: Markslaget bruges som backup-slag, hvis der opstår huller i tidsplanen og generalstaben vurderer det hensigtsmæssigt. Markslaget er altid let at organisere og godt at falde tilbage på.

3.2 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 for Bolværk:

- Der er samlet regruppering, med tre kampe per træfning. Hærbanneret skifter plads mellem de tre punkter, ved hver kamp. Hver kamp giver 3 points.
- Palisader må ikke flyttes, og enhederne skal blive på marken (man må ikke gå ind i skovbrynet).
- Der skal være mindst tre indgange mellem palisaderne, og hver indgang skal have min. ca. 3 meters bredde til at slås i. Ved indgangene skal palisaderne placeres med en runding, så afstiverne ikke kommer i vejen for kamp.
- 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 plads. Den forsvarende side må ikke flytte rundt på Hærbanneret, men må gerne returnere det til sin plads.
- Hvis en enhed vil flytte på Hærbanneret, skal denne være i kontakt med banneret, og må ikke være engageret. Engageres enheden, står banneret stille.



3.3 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 for Erobring:

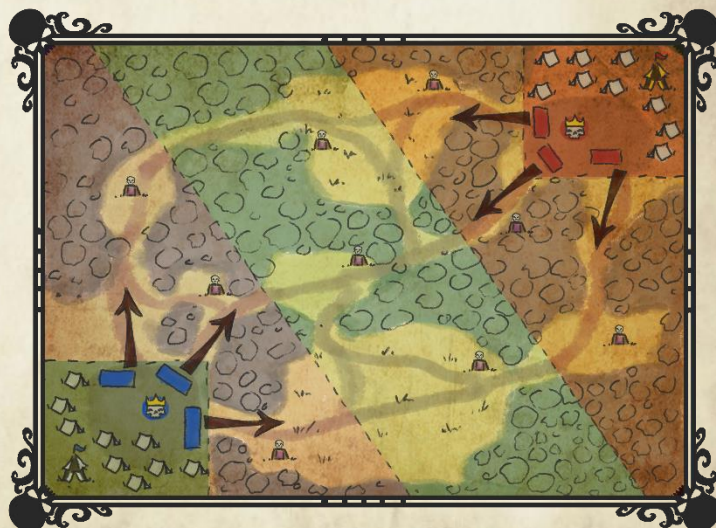
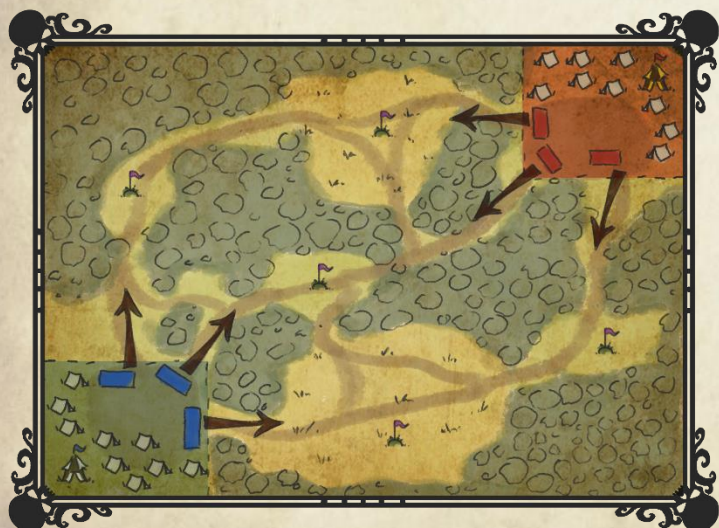
- ☛ Der er fri regruppering og kampen tager en hel træfning.
- ☛ For at overtage en position, skal enheden være uengageret og være i fysisk kontakt med positionen. Når man overtager positionen, så hejser man hærens farver - og herefter har man kontrol, indtil den overtages på ny.
- ☛ For hvert 10 min. 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.

3.4 Stormløb

Ved Stormløb er der fordelt 9 strategiske positioner ude i terrænet. De ligger tre på stribe, fordelt i tre zoner. Generalerne opsætter en forpost bag hver deres side af den aktive zone der kæmpes om. En side forsvare, og én angriber. Den side der forsvare, kan bære palisader med til at opsætte forsvarspositioner, under samme regler som Bolværk. Målet er at overtage/forsvare en zone ad gangen. Ligesom ved Erobring (3.3), er det meningen, at kampen spredes ud over et stort areal.

Regler for Stormløb:

- ☛ 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.
- ☛ Når tre positioner i en zone er blevet overtaget, alle på samme tid, så trækker de forsvarende enheder sig bagud til næste zone, og opsætter en ny forsvarspost. Den angribende side etablerer en forpost, i den zone de lige har overtaget. Først når den forsvarende sides generalstab råber "klar", kan de nye positioner overtages. Dvs. man venter med at angribe, til dette sker. Al skade til enheder og brugte regrupperinger går med videre.
- ☛ Kampen er slut når tiden er gået eller alle positioner er overtaget. Hver position giver 1 point til hæren der holder den.



3.5 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. 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 for Endeslaget:

- Der er Kontrolleret regruppering - og kampen tager en hel træfning. Alle enheder kan regruppere op til to gange, hvorefter generalstaben kan bruge points, på at genoplive 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.
- Det koster 1 points at regruppere en enhed, per 10 soldater i enheden - afrundet til nærmeste 10'er (man runder op ved 5, 15, osv).

- I midten af slagmarken står der tre strategiske positioner (fastlåste bannere), som danner en linje på tværs af slagmarken. Disse punkter har ingen spillemekanisk funktion, men man skal stadig forsøge at "holde dem". Med andre ord, skal kampen foregå primært i midten af slagmarken. Dette hjælper med at skabe en naturlig linje, mellem de enheder der er ved at regruppere og de enheder der står klar til aktiv kamp.
- Når den ene hær er løbet tør for points, så erklærer generalen, at det er tid til et endelig angreb - hvorefter generalen selv træder på slagmarken, sammen med hele sin stab. Når generalen er nedkæmpet, er kampen overstået og Krigslive er afgjort.
- Efter Endeslaget mødes alle enheder på midten, hvor der udspilles en kort scene mellem generalstabene. Herefter afholdes der debriefing.

