

Krigslive 20

Kampregler

Version 2.2 – d. 1. maj 2025



Skribent: Hans Feilberg

Illustrationer og billeder: Carina Silke Nielsen og Ilja Olsen

Korrekturlæsning og sparring: Emil Hein Matesen og Odin
Erlandur Martin

Indholdsfortegnelse

1.0	Indledning.....	2	5.0	Armering.....	11
1.1	Læsevejledning.....	2	5.1	Håndvåben	11
1.2	Enheder og formationer	2	5.2	Fægteskjold.....	11
1.3	Fairplay	2	5.3	Skjold.....	11
2.0	Formationer.....	3	5.4	Hellebard	11
2.1	At være i formation.....	3	5.5	Spyd	11
2.2	Formationer i praksis.....	3	5.6	Tohåndsvåben.....	11
2.3	Eksempler på formationer i praksis.....	4	5.7	Bue og pil.....	11
2.4	At være engageret.....	5	5.8	Krudtvåben	11
2.5	Fem er nok	5	5.9	Krigsmaskiner.....	11
2.6	Styrke i enhed - sejr i formation.....	5	6.0	Rustning	12
2.7	Regruppering (genoplivning).....	5	6.1	Typer af rustning.....	12
2.8	Medlemmer af enheden	5	6.2	Rustning skal ligne rustning.....	12
2.9	Fælles sprog til spilmekanikker	6	6.3	Beskyttelseszoner	13
3.0	Kamp.....	7	6.4	Maksimum Helbredspoints.....	13
3.1	Helbredspoint (HP).....	7	6.5	Særlige stykker rustning.....	13
3.2	Nedkæmpning.....	7	6.6	Eksempler på rustningsklasser.....	14
3.3	Træfzoner	7	7.0	Opsummering	15
3.4	Skade fra afstandsvåben	7			
3.5	Kamp gennem enheder.....	8			
3.6	Fælder & blokader	8			
3.7	Kamp uden formationer.....	8			
4.0	Sikkerhed i kamp	9			
4.1	Fysisk kontakt.....	9			
4.2	Pres, momentum og formation	9			
4.3	Sikkerhedskommandoer / Stopord	9			
4.4	Aften, - og nattekamp	9			
4.5	Alkohol og stoffer.....	9			
4.6	Sikkerhed ved rustninger	9			
4.7	Overordnet sikkerhed for våben.....	10			
4.8	Sikkerhed ved krigsmaskiner	10			
4.9	Brug din fornuft	10			
4.10	"Nej tak til kamp"	10			

1.0 Indledning

Krigslive er et rollespil der sætter krig i centrum, hvor alle deltagere indgår som soldater i et simuleret slag - typisk i Warhammer-universet. Kampformatet til Krigslive er en særlig størrelse, hvor alle soldater skal bevæge sig sammen på slagmarken, som var man en figur i Warhammer-brætspillet. For at dette kan lade sig gøre, så kræver det forholdsvis omfattende regler og her kommer, 'Kampreglerne', ind i billedet.

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 arrangører der har viderebygget på reglerne siden, en stor tak. Reglerne er endvidere blevet kvalificeret af en referencegruppe i 2024, bestående af repræsentanter fra mere end 30 enheder. Referencegruppen skyldes også en stor tak, for deres bidrag til at udforme reglerne.

1.1 Læsevejledning

Krigslive er et rollespil, med strenge krav til hvordan soldaterne armeres, udrustes og slås på slagmarken. Det kan opleves som ret komplekst (særligt som ny). Heldigvis kan man altid søge hjælp hos arrangører eller andre rutinerede veteraner. Det forventes at den almindelige deltager kender til og forstår reglerne for formationer og sikkerhed (afsnit 2.0 - 4.0). Lederne for de enkelte enheder, bør dog være grundigt bekendt med alle dele af kampreglerne, og søge hjælp hvis der opstår tvivl.

For en let introduktion til Kampreglerne, kan man også få forklaret de grundlæggende principper i videoformat, på følgende youtubeside (bemærk, at ved uoverensstemmelser, er det altid de skriftlige regler der gælder): www.youtube.com/@krigslivedk

1.2 Enheder og formationer

Krigslive handler i høj grad om krig som strategi, og derfor lægger reglerne stort fokus på de to særlige begreber: 'Enheder' og 'Formationer'.

Enheden er en gruppe af soldater, som deltager og kæmper sammen til Krigslive. En enhed bør være på mindst 10 medlemmer, men det er muligt at deltage

helt ned til fem (dette frarådes dog kraftigt!). Der er ingen øvre grænse for enhedens størrelse. For at være en enhed, er der tre centrale krav:

- **Kostume/ udseende:** Enheder bør bestræbe sig på et ensartet visuelt udtryk, så man kan genkende samtlige medlemmer som en del af netop dén enhed. Der er ingen regeltekniske krav hertil, og der vil ikke henvises til dette yderligere.
- **Ensartet bevæbning:** Enheden skal som udgangspunkt bruge samme våbentype (med enkelte undtagelser), så som f.eks. skjold/sværd. Hver type bevæbning har særlige regler der gælder for dem - læs mere under afsnit 5.0.
- **Ensartet rustning:** Enheden skal som udgangspunkt bære samme mængde rustning, opdelt i rustningsklasser (med enkelte undtagelser). Rustningsklassen er definerende for hvor mange slag, et medlem af enheden kan tage, før denne er besejret. Læs mere om reglerne for rustningsklasser under afsnit 6.0.

Formationer er dét som kendetegner Krigsliv - og som tilføjer en særlig dynamik til kampene. Formationsreglerne handler om, at enheden skal holde sig samlet i kamp uden at blive udmanøvreret af andre enheder. Disse regler er omfattende, men sætter sig hurtigt på ryggen, efter en smule øvelse. Læs mere om formationer, under afsnit 2.0.

1.3 Fairplay

Krigslive er et rollespil med underliggende kompetativt element: man kan vinde krigen og derved spillet. Men Krigslive er først og fremmest et rollespil, hvorfor det forventes at man griber bolde og leger med, selv når det er kan betyde nederlag.

Det er altid sjovt at banke fjenden, men det skal også være sjovt at få bank. Derfor er fairplay og pæn leg forventet. Lad være med at tryne den samme enhed gang på gang, selvom det er en god strategi for at vinde. Det betyder også, at man skal læse reglerne på den måde de er ment, og ikke fortolke reglerne til egen fordel. Bemærk at reglerne ofte skelner mellem hårde "du skal" og bløde "du bør" - ved sidstnævnte skal man selv vurdere hvad der er god sportmandsskab i den konkrete situation.

2.0 Formationer

Dette afsnit fortæller om reglerne for formationer, herunder: hvilke krav der er til en formation, hvordan det er tiltænkt at fungere i praksis, og hvilke medlemmer der skal være i enheden.

2.1 At være i formation

En enhed er i formation når alle enhedens medlemmer kan nå mindst ét andet medlem i enheden på skulderen, med deres udstrakte arm - og der gennem denne menneskekæde, er forbindelse til enhedens banner.

Det kan ske, at man kommer ud af formation, fordi man kommer væk enheden. Når dette sker, skal man øjeblikkeligt vende tilbage til formationen. Kan man ikke komme hurtigt tilbage, er man nedkæmpet. Der kan ikke laves en hård regel for hvad der er "hurtigt tilbage", men en tommelfingerregel er, at hvis du er op til 3 meter væk, og du kun er ude af formation i et par sekunder, så kan du godt komme tilbage. Hvis formationen deler sig op i flere grupper, så er det gruppen der er i kontakt med banneret, der må kæmpe videre. Resten er besejret.

Det er essentielt, at formationsreglerne er selvregulerende. Det er alles pligt, at pege medlemmer af egen enhed ud, hvis de er ude af formationen - således, at det ikke bliver de fjendtlige enheder der gør det. Det er bedre at være hård ved ens egne, end at der opstår konflikter over regler med andre enheder.

2.2 Formationer i praksis

Dette afsnit sætter fokus på den gode praksis omkring formationer; hvordan kan vi faktisk leve op til formationsreglerne? Afsnittet tager udgangspunkt i en række principper for "god formationskamp" som man bør tilstræbe at efterleve, men som ikke indebærer hårde regeltekniske elementer. I afsnit 2.3 er der også eksempler på god praksis for formationerne.

Pæne formationer: En god formation er en pæn formation - den er bygget op i lige linjer og firkanter, med en tydelig front. Eksempler herpå er de klassiske formationer:

- 'Kampformationen' er to mand dyb, og lige så bred som den kan være - evt. med banner og musikanter bagerst, hvor de er sikre. Denne formation er god når man skal slås, da mange soldater kan komme til samtidigt.
- 'Marchkollonen', hvor formationen er to soldater bred, og lige så lang som den kan være. Denne formation er god, når man skal løbe rundt på slagmarken, da man let kan manøvrere.

Kampformation ✓



Marchkollone ✓



Grimme formationer: Der er to uønskede formationer: 'Sværmen' og 'Klumpen'. Sværmen omringer fjenden fra flere sider, ofte i en hestesko eller i et L. I Klumpen står alle soldater tilfældigt sammen, uden at der er én defineret front. Man skal forsøge at undgå disse formationer, så vidt muligt. Det kan dog være svært i kampens hede.

Sværmen ✗



Klumpen ✗



Reformering: Man reformerer sin enhed, ved at stoppe op og sikre at formationen er pæn. Dette bør igangsættes løbende, men særligt når: 1) man er ved at sværme en anden enhed, 2) har lavet en klumpformation og 3) hver gang man bevæger sig videre fra et engagement med en anden enhed.

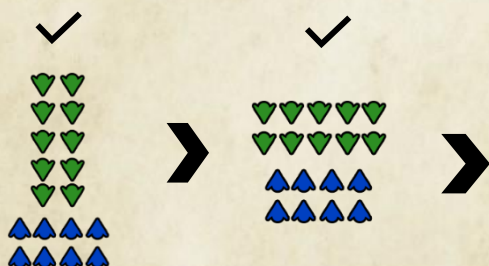
2.3 Eksempler på formationer i praksis

Afsnittet indeholder fire eksempler på god praksis for formationsreglerne. Altså, hvordan "gør man formationer i praksis"?

Eksempel A - Formation i løb: Enheden, Den Frie Kromilits står stille på slagmarken, og leder efter det rette sted at slå til. Kaptajnen ser en åbning, men fordi de nu skal løbe, ønsker han at bruge en marchkollone. Kaptajnen råber kommandoen, alle gentager den, og enheden stiller sig op. Enhedens medlemmer løber i forskellige tempo, og det kan blive et problem; Hvis de hurtige løbere sætter tempoet, kan de langsomme komme ud af formationen, og være nedkæmpet før de kommer frem. Derfor sætter Kaptajnen et tempo som alle kan følge med på. I marchkollonen kan enheden let bevæge sig rundt på slagmarken, uden omkring andre enheder. Formationen buer og snor sig til tider, og det er helt i overensstemmelse med reglerne.



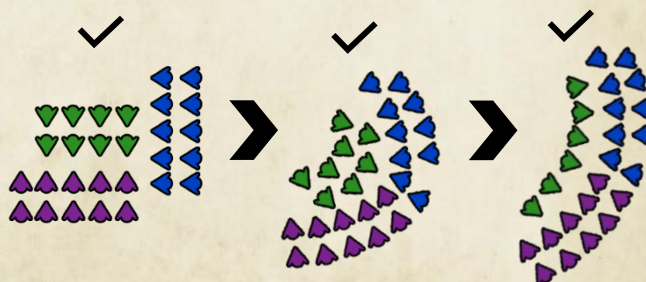
Eksempel B - Frem til kontakt: Kromilitsen kommer frem til den fjendtlig enhed, Rustklingen. De ankommer i marchkollonen, som er en dårlig formation at angribe i - særligt fordi Rustklingen allerede er i kampformation. Hvis de angriber nu, vil de forreste soldater sikkert dø hurtigt. Kromilitsen vil gerne udnytte deres overtal og går derfor også i kampformation. Rustklingen udvider nu deres linje, til at matche Kromilitsen, som igen udvider for at få overhånden på flankerne. Kromilitsens linje er længst, og begynder derfor at kurve, som soldaterne på flanken presser på. Kaptajnen kan se, at hans folk er tæt på at lave en "sværm". Han råber straks, at linjen skal reformeres. Soldaterne kigger til siderne, og sørger for at rette linjen ud.



Eksempel C - Reforming: Kromilitsen skal nu videre for at assistere deres allierede enheder. Enheden er dog endt i en stor klumpformation efter deres sidste engagement - og det betyder, at der ikke helt er overblik. Nogle af soldaterne er meget ivrige og er løber væk fra enheden i den antagelse, at alle følger med. Da de bliver opmærksomme på det, løber de tilbage, men deres venner erklærer dem nedkæmpet, da de var for langt væk. Kaptajnen beordrer, at enheden skal reformere sig. Soldaterne fortrænger deres kampgejst, stopper op, og sikrer at alle er samlet. De stiller sig op på ny, i en pæn kampformation og bevæger sig videre mod fjenden.



Eksempel D - Flankering: Kromilitsen bliver flankeret på to sider. Enhedens ene hjørne står som en spids mellem to fjender, og har svært ved at forsvare sig. Dem som ikke dør, trækker sig bagud for at komme i sikkerhed på en lige linje. Samtidigt forsøger Kaptajnen at udvide enheden, så de bedre kan forsvare sig. For en kort stund, er det hele lidt hektisk og kaotisk - og derfor opstår der naturligt en klumpformation, som alle forsøger at finde det rigtige sted at stå, imens de forsvare sig imod angreb fra flere sider. Det er helt okay, at det er lidt kaotisk! Kromilitsen lider flere tab, men får dannet en ny linje - nu med én front mod begge enheder, der står side om side. De to fjender går nu sidelæns, hver deres vej omkring Kromiltsen - og snart står de i samme situation igen, med fjender på to sider. Kort tid efter er Kromilitsen nedkæmpet.



2.4 At være engageret

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".

2.5 Fem er nok

Hvis en enhed gennem kamp har lidt så mange tab, at der er mindre end 5 medlemmer tilbage når enheden ikke længere er engageret, er dens kamplyst knækket og enheden nedkæmpet. Når enheden er engageret, er det fuldt ud tilladt at kæmpe til sidste medlem. Reglen træder først i kraft i det øjeblik enheden ikke længere er engageret.

To på fem eller én på ti?: Det er spilteknisk tilladt, at danne formationer på fem soldater, for at gøre det lettere for nye grupper eller grupper der rammes af sygdom, at komme med til Krigslive. Krigslive-formatet virker bedst, hvis majoriteten af formationerne er på 10 soldater eller flere. Derfor skal man ikke danne formationer på fem soldater (selvom det kan være mere effektivt!), ved mindre at der er legitime årsager hertil. Hvis man er i tvivl om hvad der udgør legitime årsager er man velkommen til at kontakte arrangørerne.

2.6 Styrke i enhed - sejr i formation

Krigslive er bygget op omkring enheder i formation, men det betyder ikke, at alle deltagere på alle tidspunkter skal være i formation. F.eks. kan udløbere udsendes til rekognoscering og kommunikation. Hvis udløbere engageres af en fjendtlig enhed i formation, så er de øjeblikkeligt nedkæmpet. Udløbere kan ikke udsendes eller gentilslutte sig enheden, hvis enheden er engageret.

2.7 Regruppering (genoplivning)

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); bues-, krudtvåbens- og krigsmaskineenheder genopfylder deres ammunition;

og feltlæger genopfylder bandager. Regruppering kan foregå på mange forskellige måder, afhængigt af hvordan kampen er organiseret. Arrangørerne (eller generalstaben) vil briefe enhederne og deres ledere om de specifikke regler for det enkelte slag.

2.8 Medlemmer af enheden

Foruden de normale soldater i enheden, så er der også en række særlige medlemmer - nogle medlemmer skal der være (enhedsleder og bannerbærer), og nogen er valgfrie, og giver bonusser til enheden. Den samme person må gerne besidde flere af rollerne, såfremt det giver mening for enheden - men intentionen er at de skal spredes ud på enheden.

Enhedsleder: Alle enheder skal have en enhedsleder. Denne fungerer som hærledelsens in-game kontakt til enheden og off-game kontaktperson. Enhedslederen må bruge et tohåndsvåben som alternativ bevæbning.

Bannerbærer: Alle enheder skal have et banner, der følger enheden i krig. Banneret skal altid være synligt og tydeligt - hvilket betyder, at det skal have en vis højde og størrelse. Banneret skal bæres i hænderne - man må gerne bruge bannerkop, men det må ikke monteres på ryggen). Hvis bannerbæreren nedkæmpes, skal denne øjeblikkeligt overdrage banneret til det nærmeste andet medlem af enheden. Kan banneret ikke overdrages øjeblikkeligt, er enheden nedkæmpet. Man må ikke gribe fat i fjendtlige enheders bannere.

Musikant: Alle enheder kan udnævne et medlem til musikant, der giver enheden giver +1 helbredspoint (HP) i kamp. Dette forsvinder ikke, selvom musikanten nedkæmpes. Musikanten skal spille på et instrument i kamp og må ikke kæmpe medmindre musikanten er blandt de sidste overlevende. For mere om HP, se afsnit 6.0.

Følge i Krig: Det er muligt for en enhed, at tage følge med i krig, som ikke er en del af den almindelige kampstyrke. Følget behøves ikke leve op til rustningskravene, men kan til gengæld aldrig få

yderligere HP fra rustning (de må gerne få +1 HP for musikanten) og må ikke bære andre våben end ét håndvåben (se afsnit 5.0 - 6.0). Med andre ord, kan man let tilføje soldater til sin enhed, men deres nyttighed i krig er mindre end ordinære soldaters. Bannerbærer, musikanter og feltlæge må gerne indgå som følge - men enhedslederen må ikke.

Helte: Der kan være karakterer til hæren som ikke hører fast til nogen enheder: helte, stabsmedlemmer eller NPC'er. Disse må indgå i enheder, så længe de opfylder de normale enhedskrav, herunder armering og rustningskrav (se afsnit 5.0-6.0) - eller indgår som følge. Under samme forudsætning som overstående kan enheder også sagtens selv medbringe specialkarakterer; præste, helte eller lignende. Det anbefales, at enhedsspecifikke specialkarakterer, stadig passer ind i enhedens visuelle udtryk.

Feltlæge: Enheder kan udnævne ét enkelt medlem til feltlæge. Feltlægen kan lappe faldne soldater sammen, ved at rollespille lægegerningen og tydeligt at markere dem med bandager. Når en soldat er blevet tilset, komme denne tilbage i enheden med op til 2 HP. Feltlægen kan udøve førstehjælp til maksimalt tre faldne soldater, pr. gang enheden regrupperer.

Der er følgende krav:

- ☠ Feltlægen og/ eller enheden er ikke besejret;
- ☠ Enheden er uengageret så længe feltlægen hjælper faldne soldater.
- ☠ Feltlægen skal bevæge sig sammen med formationen, når denne bevæger sig omkring.
- ☠ Feltlægen må gerne forlade formationen, og udøve lægegerningen til faldne soldater, hvis følgende hvis: 1) formationen er stilstående; 2) der er ikke er umiddelbar fare i nærheden; 3) feltlægen er i umiddelbar nærhed af formationen (ca. 10 meter).

2.9 Fælles sprog til spilmekanikker

Arrangørerne fastlægger ofte spilmekanikker kampene, for at gøre dem mere interessante. Eksempler herpå kan være "capture the flag", "king of the hill" eller "markslaget". Understående begreber bruges ikke yderligere i Krigslive Regelsættet, men hjælper med et fælles sprog, for hvordan spilmekanikker (og regruppering) foregår:

- ☠ **Udmarch:** Er når hele hæren samles i lejren, og bevæger sig ud i terrænet for at møde fjenden, på et givent område. Typisk indikerer 'udmarch' starten på en kampblok.
- ☠ **Appel:** Er før hæren går til udmarch og/ eller når den kommer hjem. Her fortæller generalstaben hvad der skal foregå eller hvordan det gik.
- ☠ **Kampblok:** Er en afgrænset tidsramme, ofte på mellem 2-4 timer, hvori de store organiserede kampe mellem hærene foregår. Typisk består en kampblok af en håndfuld træfninger.
- ☠ **Træfning:** Er en kamp med en mindre tidsramme, ofte på mellem 30-60 minutter. Det er ofte på dette niveau, at der leges mest med regrupperingsregler og spilmekanikker.
- ☠ **Engagement:** Er mødet med den enkelte enhed, som beskrevet i afsnit 2.4. En træfning kan bestå af mange engagementer, eller blot en enkelt hvor ens enhed nedkæmpes.

3.0 Kamp

Kamp forgår på en af to måder: 1) nærkamp 2) med afstandsvåben. Nærkamp foregår når man er engageret, hvor enkeltmedlemmer af en enhed, rammer og giver skade til enkeltmedlemmer af en anden enhed. Enheder med afstandsvåben, rammer derimod hele enheden på én gang, fra lang afstand.

3.1 Helbredspoint (HP)

Hver enhed tildeles et antal helbredspoint (HP), der er tildelt ud fra mængden af rustning. Alle medlemmer af enheden har det antal HP, som enheden er blevet tildelt - på nær Følge i Krig (se afsnit 2.8). Der er mulighed for mindre variationer i HP, afhængigt af personlige rustningsdele (se afsnit 6.0 for mere om dette).

3.2 Nedkæmpning

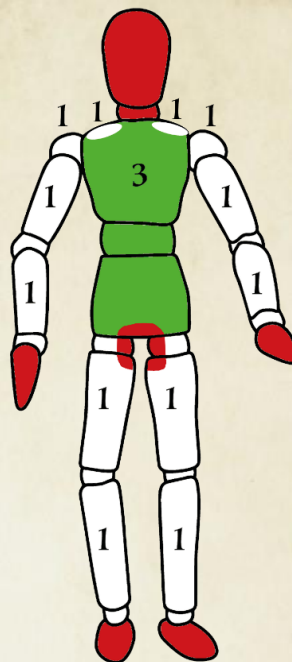
Når et medlem af en enhed når 0 HP, er denne nedkæmpet. Nedkæmpede personer skal omgående bevæge sig væk fra kampen og sætte sig et sted de ikke står i vejen for kæmpende enheder.

Nedkæmpede personer, vender deres våben om, og løfte det i vejret, så det er tydeligt at man er besejret. Nedkæmpede personer må ikke på noget måde blande sig i kamp eller deltage i andre in-game opgaver.

3.3 Træfzoner

Når man bliver ramt af et nærkampsvåben, mister man et antal HP, afhængigt af hvor på kroppen man rammes. Kroppen har 3 forskellige træfzoner.

- ☛ **Torso:** Dækker fra hoftekammen (der hvor bæltet normalt sidder) og op til halsen, inkl. ryggen. Slag mod torso fjerner 3 HP. Slag oppefra og ned, der rammer "skulderstykket" (den yderste del af skulderen, frem til halsen), fjerner kun 1 HP - af hensyn til at minimere incitamentet til farlige slag, i nærheden af hovedet.
- ☛ **Arme & Ben:** Arme dækker fra håndleddet, til og med skulderen. Ben dækker fra anklen op til hoftekammen, inkl. bagdelen. Slag mod arme og ben fjerner 1 HP.



- ☛ **Forbudte zoner:** Slag mod hoved (inkl. hals), skridt, hænder og fødder er ikke tilladt, og fjerner ikke HP. Der må ikke aktivt pareres med nogle af disse kropsdele.

3.4 Skade fra afstandsvåben

Afstandsvåben (krudtvåben, kanoner og buer) rammer hele enheden, og fjerner 1 HP fra samtlige medlemmer af enheden. Man kan aldrig blive nedkæmpet (hverken som individ eller gruppe) med afstandsvåben, og kan maksimalt blive reduceret til 1 HP.

Afstandsenheder skal altid skyde i salver, hvilket betyder at alle skytter sigter mod samme mål og skyder samtidigt. Kun en enkelt enhed kan tage skade fra én salve. Hvis der er tvivl om hvorvidt enheden er ramt eller ej, er det enhedslederen i den beskudte enhed der træffer den endelige beslutning. Afstandsvåben må ikke skyde på enheder, der er engageret i nærkamp.

De tre typer enheder, har variationer i reglerne, beskrevet herunder (se også afsnit 5.0):

- ☛ **Krudtvåben uden projektil:** Når krudtvåbensenheder peger på en fjendtlig enhed og affyrer en salve, er enheden ramt.

- ☛ **Buer og krudtvåben med projektil:** En salve fra en bueskytteenhed eller krudtvåben der affyrer projektiler, rammer en fjendtlig enhed hvis mindst ét projektil rammer et medlem af den fjendtlige enhed (herunder våben og skjolde).
- ☛ **Krigsmaskiner:** Projektiler fra krigsmaskiner tæller som at ramme en fjendtlig enhed hvis: projektilet enten rammer et medlem af enheden inkl. dennes våben og skjolde; "bouncer" eller triller ind i enheden; eller at projektet bevæger sig mellem medlemmer i enheden. Hvis en enhed rammes af flere projektiler på én gang, så tager de skade pr. projektil der rammer. Ud over den normale skade bliver en enhed, der rammes af en krigsmaskine, også stoppet i mindst 10 sekunder hvor de ikke kan bevæge sig væk fra deres nuværende position - svarende til den tid det tager for enheden at blive væltet, og spredt af projektilets nedslag, og derefter at komme til fods. Bemærk, at det er intentionen, at man ligeså godt kan gribe kuglen og spille på at være ramt, da enheden alligevel skal stoppe op.

3.5 Kamp gennem enheder

Enheder må ikke slås over/ gennem andre enheder - og enheder må ikke blande sig med hianden. Eksempelvis må et spydregiment ikke kæmpe over et skjoldregiment. Dette gælder også enheder med afstandsvåben, og krigsmaskiner, som ikke må skyde over andre enheder for at træffe en bagvedliggende enhed.

3.6 Fælder & blokader

Blokader er al type terræn, herunder opsat terræn, der blokerer for enheders bevægelse eller kampduelighed. Det kan være palisader, Tileanske ryttere, væltede træer, vægge, etc. Der må frit kæmpes og bevæges over disse, med forbehold for at man sikkert kan slås og bevæge sig forbi dem. Alle enheder kan fjerne/flytte blokader, hvis dette let kan lade sig gøre. Der skal udøves særlig opmærksomhed, når fjendtlige enheder presses gennem sådanne terræn. Arrangørerne (eller generalstaben) kan melde andre regler ud, for det enkelt slag.

Fælder er hjemmelavede rekvisitter som kan placeres i terrænet. Hvis enhed bevæger sig over et felt med fælder, bliver enheden fanget, lige så længe som det tager enhedens medlemmer at rollespille, at komme ud af fælden. Fælder skal være ufarlige, og må ikke kunne vælte folk.

3.7 Kamp uden formationer

Krigslive fokuserer overordnet på den store krig mellem hærene, men der kan sagtens opstå situationer med kamp, uden for de organiserede kampblokke. Det vil typisk være slåskampe mellem individer internt i hæren, hvor en stridighed skal afgøres; når særligt dumdristige individer forsøger at infiltrere fjendens lejr og bliver opdaget; eller når en lille gruppe af soldater tager på frivillige missioner for at tjene lidt ekstra sold.

I disse tilfælde gælder følgende regler:

- ☛ Formationsreglerne beskrevet i afsnit 2.0 gælder ikke. Der er ikke krav til, at alle er fra samme enhed og bruger samme rustning/armering, som beskrevet i afsnit 1.2.
- ☛ Alle øvrige regler gælder stadig, herunder regler for armering, rustning og alle sikkerhedsregler (særligt afsnit 4.4 og 4.5 om henholdsvis kamp om kamp om natten og alkohol og stoffer).
- ☛ Træfzoner og helbredspoints tæller som normalt. Du har det antal helbredspoints som din rustning giver dig. Skydevåben giver 1 i skade til den de rammer. Skud fra krigsmaskiner besejrer dig øjeblikkeligt. Hvis du er besejret skal du hvile i lejren, før du stopper med at være såret - eller evt. får hjælp fra en feltlæge.
- ☛ Husk at tælle dine hitpoints! Hvis du ikke har tager rustning på, går du ned på første slag, uanset om det er fra en kølle, kniv, pistol eller latex-kartoffel.

4.0 Sikkerhed i kamp

I dette afsnit gennemgås de forskellige regler for sikkerhed til Krigslive herunder: elementær sikkerhed ved våben og rustninger, stopord og særlige opmærksomheder ved formationskamp.

4.1 Fysisk kontakt

Til Krigslive slås man kun med rollespilsvåben. Al fysisk kontakt i kamp er forbudt, herunder brydning, skjold-skub, slag og spark. Det er ikke tilladt at slå imod skridtet, hovedet (inkl. hals), hænderne eller fødderne. Hvis man ønsker en fysisk kamp, kræver dette en eksplicit forudgående aftale. Hvis man skal tæt ind en fjendtlig enhed (eks. en spydenhed), er det tilladt at lave et kort stormløb frem, stoppe op, og herefter angribe. Hvis du rører fjenden med din krop eller dit skjold, gør du det forkert.

4.2 Pres, momentum og formation

En del af legen til Krigslive, omhandler pres og momentum i store grupper af mennesker. Hvis to enheder bevæger sig i rask tempo mod en mindre enhed, vil den mindre enhed naturligt bevæge sig bagud - eller blive stående og risikere at blive løbet over. Sidstnævnte sker ofte ved flankeringer, omringning, eller når enheder er fanget af terrænet. Når dette sker, vil enheden ofte blive mast sammen, hvilket øger risikoen for at snuble og falde. Både enheder der presser, og enheder der bliver presset, har derfor medansvar for sikkerheden;

- ☛ Som pressende enhed, kan man ofte se hvad der sker bag fjenden før de kan. Her skal man sikre, at de ikke presses ud i farligt terræn, eller sænke pressets tempo, så fjenden har mulighed for at stoppe op før det bliver farligt.
- ☛ Som presset enhed, har du ansvar for ikke selv at bevæge dig ud i farligt terræn; hvis din enhed har ryggen til eks. en sø eller en grøft, så har din enhed ansvar for at stå fast, når fjenden kommer - eller overgive sig (se afsnit 4.3).

Det er ikke tilladt at kæmpe i formationer i lejrene af hensyn til at falde over telte og lignende. Mindre kampe er acceptabelt, hvis det er forsvarligt.

4.3 Sikkerhedskommandoer / Stopord

Der er to sikkerhedskommandoer, som begge har til formål, at øjeblikkeligt stoppe en igangværende kamp.

"Vi overgiver os!": Denne kommando bruges, når en situation er blevet ubehagelig eller farlig, fordi ens enhed er udmanøvreret - eksempelvis ved at være flankeret, eller stå med ryggen mod en mur, skrant eller træer. Hvis et enkelt medlem af en enhed råber "Vi overgiver os"/"We surrender", så skal begge enheder straks videregive beskeden og øjeblikkeligt stoppe kampen mellem de to enheder. Den enhed der overgiver sig er nedkæmpet. Man kan ikke vælge at ignorere en overgivelse - og man må ikke råbe af andre enheder, at de skal overgive sig.

"Frys!": Denne kommando skal anvendes når der er akut behov for at stoppe al kamp - f.eks. når nogen er faldet og ved at blive trådt på eller nogen er kommet alvorlig til skade. Hvis der på noget tidspunkt råbes "Frys"/ "Freeze" skal alle straks videregive beskeden og øjeblikkeligt stoppe al kamp på slagmarken. Når problemet er løst, kan kampen fortsætte. Frys stopper al spil, og derfor skal brugen af denne være minimal. Frys skal ikke anvendes fordi din enhed er udflankeret eller udpositioneret - her skal man i stedet overgive sig.

4.4 Aften, - og nattekamp

Efter mørkets frembrud er det udelukkende tilladt at slås med 1-håndsvåben, skjolde, bucklere og afstandsvåben der ikke affyrer projektiler.

4.5 Alkohol og stoffer

Det er ikke tilladt at deltage i kamp, hvis man er påvirket af alkohol eller euforiserende stoffer, således at man ikke har fuld kontrol over sit våben. Skulle der opstå kamp når man er påvirket, skal man overgive sig (og evt. forklare situationen).

4.6 Sikkerhed ved rustninger

Rustning skal være i en sådan stand, at der ikke er risiko for at komme til skade ved at bære den eller slå på den. Metalrustning må altså ikke have skarpe/ uslebne kanter eller spidse nitter. Pladehandsker må gerne anvendes, under samme forudsætninger - og de skal selvsagt bruges forsvarligt.

4.7 Overordnet sikkerhed for våben

I dette afsnit beskrives de overordnede sikkerhedsregler for udformning og brug af nærkampsvåben og afstandsvåben. Bemærk, at der er yderligere regler til de enkelte våbengrupperes udformning under 5.0 - 5.9.

Nærkampsvåben: Der gælder følgende sikkerhedsregler for nærkampsvåben.

- ☛ Alle nærkampsvåben skal være forsvarligt polstret og stiksikkert hvis relevant. Hvis man kan mærke kernen af våbenet når der stikkes, er det ikke stikkesikkert. Spyd og hellebarder skal have polstring mindst 50 cm ned fra hovedet.
- ☛ Kamp med hellebarder, spyd og tohåndsvåben skal foregå med begge hænder på våbenet.
- ☛ Det er forbudt at tage fat i modstanderens våben, skjold eller banner med hænderne; eller på anden vis låse under arme, fødder eller ben.
- ☛ Det er tilladt at "kroge" fjendens våben eller skjold med sit eget våben og trække eller skubbe for at forhindre modstanderen i at bruge våben eller skjold.
- ☛ Det er forbudt at slå eller skubbe med skjolde, uanset polstring og udformning.
- ☛ Plejle må ikke have en kæde på længere end 25 cm - og kæden skal laves i læderringe.
- ☛ Alle stagehoveder inkl. hallebard og spyd, skal have deres hoved fikseret på kernen.

Afstandsvåben: Der gælder følgende sikkerhedsregler for skyttevåben.

- ☛ Der må ikke skydes med projektiler på enheder indenfor 10 meter. Bemærk, at krudtvåben der siger bang, gerne må.
- ☛ Buer må højst trække 25 pund og der må ikke bruges hjemmelavede pile.
- ☛ Det er strengt forbudt at anvende hjemmelavede krudtladninger.

4.8 Sikkerhed ved krigsmaskiner

Krigsmaskinerne til Krigslive anvender forskellige mekanismer til at affyre deres projektiler, herunder trykluft, brændbare gasser og andet. Disse

mekanismer har potentialet til at være farlige, hvis beskadiget eller anvendt forkert. Alle deltagere skal derfor være ekstra opmærksomme på sikkerheden omkring krigsmaskiner, og lytte efter hvad krigsmaskinens mandskab siger - selvom det er deres fjender. Der gælder følgende regler:

- ☛ Alle krigsmaskiner skal godkendes af politiet, således at de lever op til Våbenloven - og der skal være udarbejdet en skriftlig sikkerhedsprocedure for ladning, affyring og afladning ved fejl. Både politiets tilladelse og sikkerhedsprocedure kan kræves fremvist og testet af arrangørerne under eventet. Arrangører har altid muligheden for at forbyde Krigsmaskiner hvis sikkerheden ikke er i orden.
- ☛ Det er strengt forbudt at betjene krigsmaskiner uden tilladelse og vejledning fra mandskabet.
- ☛ Krigsmaskiner skal altid sigte lavt for så vidt muligt, at undgå at ramme i hovedhøjde.
- ☛ Sikkerhedsafstanden på krigsmaskiner er 10 meter. Det vil sige, at krigsmaskiner ikke må skyde med projektiler inden for den afstand. Hvis en fjendtlig enhed kommer inden for sikkerhedsafstanden, skal Krigsmaskinens mandskab enten; 1) gribe til nærkampsvåben og engagere; 2) trække sig bagud; 3) eller overgive sig.
- ☛ Hvis mandskabet vurderer at det ikke er sikkerhedsmæssigt forsvarligt at slås tæt på eller i nærheden af krigsmaskinen, skal de overgive sig.

4.9 Brug din fornuft

De ovenstående regler for sikkerhed dækker typiske situationer til krigslive. Det forventes ud over dette, at alle deltagere og arrangører opfører sig fornuftigt både i og udenfor kamp og passer på hinanden.

4.10 "Nej tak til kamp"

Hvis man iklæder sig et lyserødt/pink skråbånd signalerer man, at man ikke ønsker at blive slået på. Personer med dette bånd, overgiver sig altid hvis fjenden kommer tæt på - og så rollespiller man deres overgivelse, uden fysisk kamp. Om natten signaleres dette med lyserøde knæklys.

5.0 Armering

Enhederne skal vælge hvilke våben de ønsker at kæmpe med, og alle medlemmer af enheden skal bruge netop denne armering (med enkelte undtagelser). Alle enheder må bære reservebevæbning i form af håndvåben, hvis de ønsker. Afstandsenheder, må også bære fægteskjold. Medbringes våben uden for disse kategorier skal man kontakte arrangørerne. Dette afsnit beskriver de nærmere regler for hver våbentype, men bemærk at sikkerhedsreglerne for våben beskrives i afsnit 4.7 og 4.8.

5.1 Håndvåben

Sværd, hamre, økser, køller o. lign., der kan svinges i én hånd. Den totale længde på håndvåbnet er mellem 60 og 110 cm. Der må slås og stikkes med håndvåben, som typen byder. Det er ikke tilladt at slås med to håndvåben samtidig, eller våben der er kortere end 60 cm i formationer.

5.2 Fægteskjold

Der er to typer af fægteskjolde; runde og dråbeformede/rektangulære. Runde fægteskjolde må maks. have en diameter på 50 cm. Dråbeformede fægteskjolde må maks. være 50 cm høje og 40 cm brede. Fægteskjolde skal være polstret på kanten eller bygges af skum.

5.3 Skjold

Der er to typer af skjolde: rundskjolde og dråbeformede/rektangulære. Rundskjolde er runde med en maks diameter på 70 cm. Andre skjolde er max 90 cm høje og 60 cm brede. Alle skjolde skal være polstret forsvarligt rundt langs hele kanten eller være bygget af skum. Skjoldbuler må gerne være af metal, men må ikke være spidse.

5.4 Hellebard

Stagevåben, der kan bruges til både at slå og stikke med. Hellebarder er mellem 180 cm og 250 cm lange.

5.5 Spyd

Stagevåben der kun må stikkes med. Spyd er mellem 200 cm og 300 cm lange.

5.6 Tohåndsvåben

Store sværd, økser, køller og lignende, der skal svinges med to hænder. Tohåndsvåben er mellem 110 cm og 180 cm lange. Der må kun stikkes med tohåndssværd, og våbenet skal være designet til det. Bemærk at enheder der bruger tohåndsvåben får yderligere 4 rustningspoints (se afsnit 6.0).

5.7 Bue og pil

Buer må kun skyde i krumbaner og enheden skal skyde i salver mod det samme mål. Der må ikke skydes på enheder indenfor 10 meter. Bueenheder har et antal salver svarende til 1 pr. 3 medlemmer i enheden. F.eks. har en enhed på 12 soldater 4 salver.

5.8 Krudtvåben

Krudtvåben både med og uden projektiler skal kunne afgive en løs ladning, f.eks. hundeprop, til at simulere et "bang". Der må ikke konstrueres magasiner der gør det muligt at lade hurtigere, herunder "kranse" af knaldhætter. Når der er afgivet en salve, skal der lades. Dette tager den tid det rent praktisk tager for hele enheden at være klar. Krudtvåbensenheder har et antal salver svarende til 1 pr. 3 medlemmer i enheden. Eksempelvis har en enhed på 12 soldater 4 salver.

5.9 Krigsmaskiner

Enheder der ønsker at bruge krigsmaskiner, kan ignorere "5 er nok reglen" (se afsnit 2.5) - og kan danne formation på 3 enhedsmedlemmer, så længe de er i kontakt med krigsmaskinen. Hvis enheden ønsker at frigøre sig fra krigsmaskinen, gælder samtlige normale regler. Hvis mandskabet er under 5, kan de koble sig til en anden enhed; hvis de ikke lever op til denne enheds rustningsklasse, indgår de som Følge i Krig (se afsnit 2.8).

Krigsmaskiner har en genladningstid på ca. 20 sekunder mellem hver salve. Fordi krigsmaskiner er upræcise, har de ikke en begrænsning på hvor mange gange de må skyde. I stedet har de en begrænsning på hvor mange gange de må ramme - svarende til et maksimalt antal træffere på 1 pr. medlem i enheden. Formationer med flere Krigsmaskiner (også kaldet et batteri), tildeles + 1 træffer pr. krigsmaskine over én der indgår i formationen.

6.0 Rustning

Alle enheder skal vælge én rustningsklasse, som alle medlemmer af enheden skal leve op til. Rustningsklasserne er opdelt efter rustningspoint (RP) som optjenes ved at dække bestemte zoner på kroppen med rustning. Afhængigt af ens rustningsklasse, tildeles enhederne helbredspoints (HP).

Fordelingen mellem RP og HP kan ses i Tabel A. Søjlen "obligatorisk" betyder, at man ikke kan rykke op i den pågældende klasse, uden at alle medlemmer af enheden, dække disse beskyttelseszoner.

Ved rustningsklasserne let, medium og tung er der plads til lidt variation i mængden af rustning, hvor medlemmerne af enheden kan tage mere rustning på, og få 1-2 HP mere. Eksempelvis, kan en let enhed sagtens bestå af 5 medlemmer med 4 RP og 2 HP, og have yderligere 5 medlemmer der har 8 RP og 4 HP. Der kan kun laves variation inden for den enkelte klasse.

6.1 Typer af rustning

Til Krigslive sættes der primært fokus på metalrustning. Når man skal opnå RP er det derfor intentionen, at der anvendes følgende typer rustning: Pladerustning, ringbrynje, skælbrynje, brigandiner med metalplader og splint mail.

Ringbrynjer er særlige i den henseende, at de meget let dækker store dele af kroppen, uden at give det æstetiske udtryk som der ledes efter til

Krigslive. Derfor giver ringbrynjer aldrig RP for knæ, albuer, ryg eller skulderstykket (ringkraver er undtagelse for denne). En ringbrynje der går til albue og knæ, giver således samlet set 8 RP. Skælbrynje tæller som ringbrynje i alle regeltekniske henseender.

Læderrustning og andre former for rustning end plade og brynje, er som udgangspunkt ikke forbudt eller uønsket - men det er ikke en del af krigslives regeltekniske kerne. Hvis du er i tvivl om din enheds rustningskoncept passer ind, skal du ikke tøve med at kontakte arrangørerne.

6.2 Rustning skal ligne rustning

Det forventes, at man anvender rustning der ligner rustning - og at man ikke bevidst "snyder" med sin rustning (ved f.eks. at bruge for små arm/benskiner, lave ringbrynjen om til en poncho, eller skærer brystpladen ned til en top. Plastikrustning er som udgangspunkt ikke ønsket, da det ikke ligner rigtig rustning. Det er dog ikke forbudt, da der kan være andre hensyn som er vigtigere; f.eks. fysiske skader, svage knæ eller dårlig ryg. Enhederne regulerer selv deres brug af rustning. Hvis du er i tvivl, så kontakt arrangørerne.

Tabel A - Rustningsklasser

Klasse	RP	HP	Obligatorisk
Ingen Rustning	0	1	-
Let	4 6 8	2 3 4	-
Mellem	10 12 14	5 6 7	Alle medlemmer skal dække torsoen.
Tung	16 18 20	8 9 10	Alle medlemmer skal dække torso og hovedet.

Tabel B - Beskyttelseszoner

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
Underarm, albuer og overarm	6	1	Arm, - og overarmpanser, albuekop
Skulderstykket	2	1	Skulderpanser, ringkrave, gorget
Ryg	1	1	Metalplade
Ansigt	1	1	Bevor, lukket hjelm

6.3 Beskyttelseszoner

De forskellige beskyttelseszoner er opremset i Tabel B. Kolonnen "antal" benævner det totale antal zoner inden for området (ex. har alle ét hoved, men i alt 6 underarme, knæ og overarme). Man kan ikke dække den samme zone flere gange. Kolonnen "RP" beskriver antallet af RP hver beskyttelseszone giver.

☛ Jacket chains: Skal dække hele armen, og giver + 1 RP for den fulde længde. Jacket chains kan ikke kombineres med rustning på over- eller underarmen, men godt med panser på skulderstykket.

☛ Tohåndsvåben: Hvis enhedens armering er tohåndsvåben, tæller dette som 4 RP.

6.4 Maksimum Helbredspoints

Der er begrænsning på maksimalt 10 HP. Dette betyder, at soldater med 20 RP hverken nyder fordel af mere rustning eller musikant.

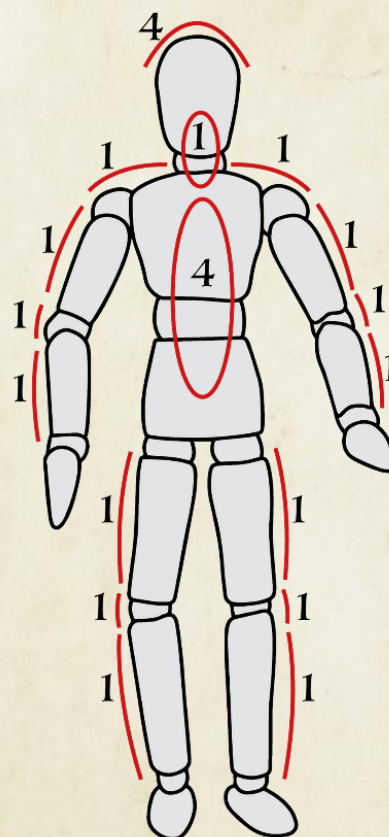
6.5 Særlige stykker rustning

Dette afsnit gennemgår de rustningsstykker og zoner, som har særlige regler til sig.

☛ Skulderstykket, gorget og ringkrave: Skulderstykket er først dækket når området fra halsen og til øverst på overarmen er dækket. Dette dækkes typisk med en tilpas lang ringkrage; ét gorget i kombination med panser på overarmene; eller den rette type skulderpanser. Hver side af skulderstykket giver +1 RP.

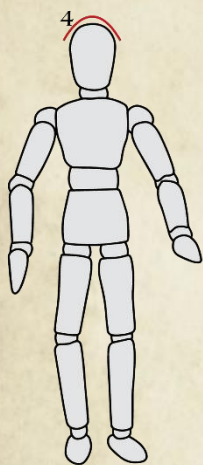
☛ Rygplade: Hvis ryggen dækkes af af metalpladerustning (kombineret med en brystplade), giver dette 1 RP.

☛ Beskyttelse af ansigtet: Ansigtet kan dækkes med enten en lukket hjelm, bevoor eller lignende. Disse kan ikke kombineres - og giver max + 1 RP.

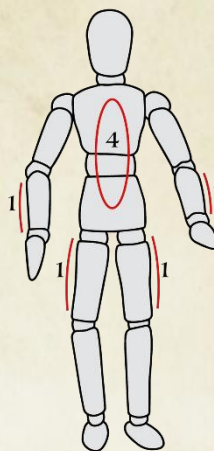


6.6 Eksempler på rustningsklasser

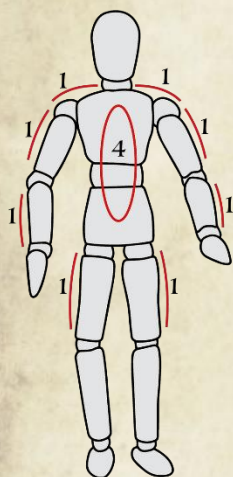
Let (4 RP)



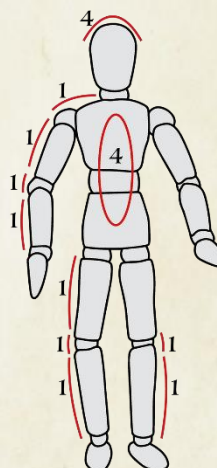
Let (8 RP)



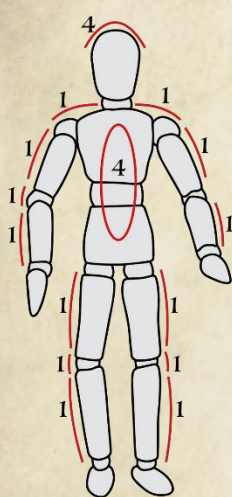
Medium (12 RP)



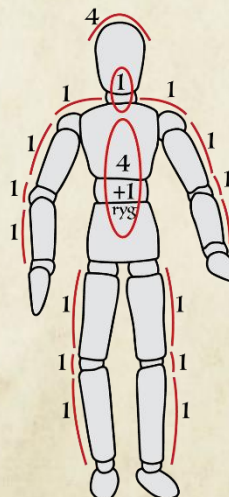
Tung (16 RP)



Tung (20 RP)



Tung (20+ RP)



7.0 Opsummering

Begreb	Forklaring
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 af enheden 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 hvornår den er ude af formationer.
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 faldne soldater. De får 2 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.
Kampblok / Udmarch	Når hæren går i krig og formationskamp begynder.
Træfning	Et afgrænset slag i kampblokken. Varer typisk mellem 20-60 min, og har specielle spilmekanikker
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. Sørg selv for at våben og rustninger er forsvarlige.
Frys	Alle stopper kampen og gentager kommandoen. Bruges når folk er kommet til skade, faldet eller lignende.
Vi overgiver os	Hvis et enkelt medlem råber det, er enheden besejret. Bruges når kampen er blevet ubehageligt fordi, man er udmanøvreret.
Armering & Rustning	Hver enhed vælger deres egen armering og rustning, og følger reglerne foreskrevet hertil.