



REGLER TIL KRIGSLIVE IX

Dette regelsæt er skrevet til Krigslive IX. Det vil sige til dette krigslive anvendes Krigslive Reglerne v.2.0 ikke.

1 ÅNDEN I REGLERNE

Krigslive er kun sjovt for alle, hvis der er en fælles forståelse af hvad der er sjovt og hvad der er farligt. Der vil være situationer som ikke er beskrevet i reglerne eller opstå tilfælde hvor reglerne står i vejen for det gode rollespil. Det er derfor op til Jer som spillere at følge og tolke reglerne på en måde så alle syntes det er sjovt og sikkert – god læsning.

2 ENHEDER OG FORMATIONER

I krigslive tilhører alle spillere en enhed. Der findes fem enhedstyper; Regimenter, Helte, Monstre, Krigsmaskiner og Ordonnanser. Når der i reglerne henvises med ordet *enhed*, så menes der alle typer af førnævnte enheder. Henvises der derimod specifikt til enhedstypen, eks: *Helte*, så gælder reglen kun for den nævnte enhedstype

2.1 ENHEDSFORMATION

Alle enheder skal være i formation. En enhed er i formation når hver spiller med sin udstrakte arm kan nå mindst en anden spiller på skulderen.

Hvis formationen brydes skal spillerne straks genoprette denne. Spillere der ikke umiddelbart er i stand til at komme tilbage i formationen er nedkæmpet. (Se afsnit om Kamp for definitionen på nedkæmpet)

2.2 BANNER

Regimenter og Bæster skal have et banner i enheden, alle andre enheder kan have et banner. Banneret skal bæres af en bannerfører. Hvis bannerføren bliver nedkæmpet skal banneret straks overtages af en anden spiller fra enheden. Hvis banneret ikke overtages er enheden nedkæmpet.

2.2.1 BANNERET DEFINERER FORMATIONEN

Der skal kunne trækkes en ubrudt linie af spillere i formationen til banneret. Hvis formationen bliver brudt er det kun de spillere som er i formation med banneret, der må kæmpe videre. Resten skal forsøge at gendanne formation med banneret.





Enheder, der ikke indeholder et banner (Krigsmaskiner, Helte og Ordonnanser) har særskrevne regler for opretholdelse af enhedsformationen.

2.3 HÆRBANNER

En hær kan have et eller flere særlige bannere. Ofte har generalen et personligt banner. Hærbanneret bæres som regel af en helt eller en særlig udvalgt enhed. Eventuelle særregler for hærbannere vil være i deltagermaterialet. Kommer der dermed mere end et banner i en enhed udvælges et af disse til at være enhedsbanneret.

2.4 MUSIKANTER

Visse enhedstyper kan have en musikanter til at styrke moralen. Musikanter er medlemmer af en enhed som alle andre spillere, men skal spille sit instrument i kamp og må ikke kæmpe medmindre musikanten er sidste mand stående sammen med bannerbæren.

2.4.1 EKSTRA HP

En musikanter i enheden ved slagets start giver 1 Helbreds point (HP) yderligere til alle i enheden. Det ekstra HP er permanent og forsvinder ikke selv om musikanten nedkæmpes. (se afsnit om Kamp for beskrivelse af HP)

2.5 ENHEDSCHEF

En enhed skal have en leder. Det kan være en officer eller bare den styggeste af enhedens soldater. I reglerne er en enheds leder benævnt "enhedschefen". Hvis enhedschefen nedkæmpes overtager en anden fra enheden rollen som enhedschef. Enhedschefen kan bevæge sig udenfor enhedens formation hvis han udnævner sig selv til ordonnans – se regler for enhedstypen Ordonnans.

3 ENHEDSTYPER

3.1 REGIMENTER

Der skal være mindst 10 spillere i et regiment, når slaget starter (inklusive bannerbærer, enhedschef og musikanter). Regimenter skal have et banner, kaldet Regimentsbanneret. Regimenter kan have en musikanter.

3.1.1 BEVÆBNING

Regimentsvåben og et reservevåben.

Regimentsvåben skal være af samme våbentype, se afsnittet om våbentyper. For skjolde, spyd og hellebarder bør det tilstræbes at disse er ens af udseende, størrelse og længde. Enhedschefen, bannerfører og musikanter behøver ikke have et regimentsvåben, og bruger i så fald deres reservevåben.





3.1.2 FEM ER FOR LIDT

Hvis et regiment gennem kamp har lidt så mange tab, at der kun er 5 spillere tilbage når enheden ikke længere er i nærkamp, må enheden ikke engagere sig i en ny kamp. Regimentets morale er knækket og regimentet er nedkæmpet. For regimenter der er engageret i nærkamp er det fuldt lovligt at kæmpe til sidste mand, reglen træder altså først i kraft i det øjeblik regimentet ikke længere er i kamp.

3.2 HELTE

Helte er individuelle spillere, der kan bevæge sig frit på slagmarken. De må dog kun kæmpe såfremt de tilslutter sig og danner formation med en anden enhed - se nedenstående. Hvis en helt engageres i nærkamp af fjenden uden at være i formation med en enhed, skal helten lade sig nedkæmpe.

Helte tildes et individuelt antal HP.

Bevæbning: Helte kan frit vælge en våbentype og må have et reservevåben

3.2.1 HELTE I ENHEDER

Helte må kun kæmpe såfremt de tilslutter sig og danner formation med en enhed af typen; regiment, monstre eller krigsmaskiner. En helt kan ikke forlade en enhed, der er engageret i nærkamp med fjenden. Hvis enheden flygter eller overgiver sig skal helten gøre det samme.

Helte kan ikke opnå ekstra HP som følge af regler, der tildes den enhed helten er tilsluttet, herunder HP for musikanter i enheden.

3.2.2 PAS PÅ HERRE!

Hvis helten er tilsluttet en enhed tager helten ikke skade af våben som buer og krudtvåben, der påvirker den enhed, som helten er tilsluttet.

3.3 ORDONNANSER

Ordonnanser er en bred betegnelse for eksempelvis adjudanter, der er midlertidigt tilknyttet staben, eller løbere. Ordonnanser må bevæge sig frit og alene på slagmarken. Ordonnanser der engageres af fjenden i nærkamp skal lade sig nedkæmpe.

3.3.1 UNÆVNELSE TIL ORDONNANS

En spiller kan udnævnes til ordonnans af enhedschefen, så længe enheden ikke er engageret i kamp. Reglerne for at være ordonnans ophører når spilleren igen tilslutter sig sin enhed. Ordonnansen kan altid tilslutte sig deres stamenhed, uanset om den er engageret i kamp.





3.4 BÆSTER

Enheden indeholder et antal bæster, det kan være trolde, minotaurer eller andre sæere skabninger, samt et antal bæstdrivere. Disse er nærmere beskrevet i Styrkelistern eller deltagermaterialet. Enheden skal have et banner og kan have en musikanter. Banneret kan bæres af både bæster og bæstdrivere, ligeledes kan musikanten være et bæst eller en bæstdriver.

Bæstdriverne har til formål at drive bæsterne i kamp, samt rent praktisk at hjælpe personerne indeni de ofte besværlige og meget varme kostumer.

Udover enhedschefen, må der ikke være flere bæstdrivere end der er bæster i enheden ved slagets start. Eksempelvis kan en enhed med tre bæster have en enhedschef og tre bæstdrivere.

Bevæbning: Bæsterne skal være ens bevæbnet med samme våbentype, eksempelvis tohåndsvåben. Bæstdriverne skal også være ens bevæbnet, men kan vælge en anden våbentype end bæsterne, eksempelvis spyd. Bæstdriverne må desuden have et reservevåben.

3.4.1 FORSKELLIGE HP

Bæster og bæstdrivere har forskellige HP. Bæsterne har ofte flere.

3.4.2 STUPIDE BÆSTER

Hvis alle bæstdriverne bliver nedkæmpet skal monstrene enten flygte eller blive stående for at kæmpe videre, men de må ikke flytte sig andet end for at overholde enhedsformationen.

3.5 KRIGSMASKINER

Der findes et utal af forskellige krigsmaskiner og reglerne for deres skade vil blive beskrevet i deltagermaterialet. En krigsmaskineenhed udgøres af en krigsmaskine og et antal spillere, der betjener maskinen. Besætningen er i reglerne benævnt "mandskabet".

3.5.1 ENHEDSFORMATION

Hvis mandskabet bliver engageret i nærkamp skal de gå i enhedsformation (se afsnit om Enheder og formationer), med den betingelse, at krigsmaskinen tæller som en spiller og altid skal indgå i formationen. Bliver mandskabets formation med krigsmaskinen brudt, er enheden nedkæmpet og maskinen ødelagt.

Bevæbning: Mandskabet må have et reservevåben.





3.5.2 FRIGØRELSE

Det er tilladt for mandskabet at have et banner hvorved de kan frigøre sig fra maskinen og danne et Regiment, evt. sammen med mandskabet fra andre krigsmaskiner. Enheden er nu et Regiment og alle reglerne for Regimenter gælder, herunder kravet om mindst 10 spillere.

4 VÅBENTYPER

I de to dokumenter "Styrkeliste for Mørkegobliner" og "Styrkeliste for den Kejslerlige hær" forefindes beskrivelser af hvilke våbentyper de enkelte enheder kan vælge.

4.1 RESERVEVÅBEN

Mindre våben, der ofte bæres i reserve. Kan være Sværd, hammere, økser, køller, knive o. lign., der kan svinges i en hånd. Den totale længde på et reservevåben, må ikke overskride 85 cm. Der må slås og stikkes med reservevåben som typen byder.

4.2 HÅNDVÅBEN

Sværd, hammere, økser, køller, knive o. lign., der kan svinges i en hånd. Den totale længde på håndvåbnet må ikke overskride 110 cm. Der må slås og stikkes med håndvåben, som typen af håndvåben byder. Det er op til den enkelte spiller at vurdere hvilken type af håndvåben, der bedst passer til rollen eller efter anvisning i den relevante styrkeliste.

4.3 2 X HÅNDVÅBEN

Denne våbentype udgøres af to håndvåben, et i hver hånd. De to våben kan være af forskellig art, dvs. sværd og økse. Begge våben skal opfylde ovenstående regler for håndvåben. Der kan kun laves en træffer ad gangen, dvs. hvis fjenden rammes på benet og i torso på samme tid tælles der kun en træffer. I sådanne tilfælde er det altid den træffer, der giver mest skade, som tælles. I eksemplet ville det være torso. Bemærk; 2xhåndvåben er den eneste våbentype, som gør det muligt at bruge mere end et våben ad gangen.

4.4 HELLEBARDER

Stagevåben, der kan bruges til at slå og stikke med. Spilleren skal altid have begge hænder på hellebarden, når der kæmpes. Max længde på våbnet er 250 cm og minimumslængden er 180 cm. Våbnet skal polstres forsvarligt mindst 50 cm fra hellebardhovedet og ned.





4.5 SPYD

Stagevåben må der kun stikkes med. Spilleren skal altid have begge hænder på spyddet, når der kæmpes. Max længde på våbnet er 300 cm og minimumslængden er 200 cm. Våbnet skal polstres forsvarligt mindst 30 cm fra spydhovedet og ned.

Det er på ingen måde muligt at kæmpe med spyd og skjolde samtidig, f.eks. i form af enhåndsspyd.

4.6 HÅNDVÅBEN OG SKJOLD

For beskrivelse af håndvåben se ovenstående. Der er to typer af skjolde; rundskjolde og heraldiske skjolde (kite shield). Rundskjolde er runde med en max diameter på 70 cm. Heraldiske skjolde er ofte rektangulære med en rundet spids, men kan have andre former, så længe skjoldets højde maksimalt er 90 cm og bredden maksimalt er 60 cm. Alle skjolde skal være polstret forsvarligt rundt langs hele kanten. Skjoldbuler må gerne være af metal, men må ikke være spidse.

4.7 FÆGTESKJOLD

Et fægteskjold er et lille skjold, der ofte bruges af skytteregimenter i tilfælde af nærkamp med fjenden. Fægteskjold må bruges sammen med et håndvåben eller et reservevåben. Fægteskjolde er runde og må maksimalt have en diameter på 45cm. Fægteskjolde skal være polstret forsvarligt langs kanten.

4.8 TOHÅNDSVÅBEN

Store sværd, økser, køller o.lign, der skal svinges med to hænder. Der må ikke stikkes med tohåndsvåben, heller ikke selvom disse er sværd. Minimumslængden på et tohåndsvåben er 120 cm.

4.8.1 SÆRLIG SKADE

Træffes man i torso af et tohåndsvåben mister man alle helbreds point og er dermed nedkæmpet. Træf på ben og underarme giver samme skade, som almindelige våben. Se iverigt afsnit om træfzoner.

4.9 BUER

Buevåben skal afskydes i salver mod samme mål. Dette betyder, at alle buerne skal skyde samtidigt og mod samme enhed. Næste salve må først afskydes når sidste pil i forrige salve har ramt jorden. Målet skal beskydes, så ingen i den beskudte enhed er i tvivl om at de bliver beskudt. Det er i sidste ende enhedschefen (eller dennes stedfortræder) i den beskudte enhed, som afgør om enheden er truffet eller ej, og ved tydeligt udråb viderebringer dette til alle.





Version 12 – 10.02.13

Der må kun skydes i krumbaner og ikke på mål der er indenfor 10 meter.

Der må ikke skydes mod enheder, som er engageret i nærkamp. Der må skydes hen over egne, ikke fjendtlige, enheder for at ramme bagvedliggende mål.

4.9.1 ANTAL SALVER

Antallet af salver bueregimentet kan afgive i løbet af et slag bestemmes af antallet af spillere i enheden ved slagets start (inkl. bannerbærer, musikanter og enhedschef) og udregnes på følgende måde:

Antal salver = Antallet af spillere divideret med 3 (Der rundes ned).

Eksempelvis har en bueenhed med 11 spillere altså 3 salver.

4.9.2 SÆRLIG SKADE

Hvis en enhed beskydes af buevåben tager alle i enheden 1 skade per salve.

4.10 KRUDTVÅBEN

Til denne våbentype bruges attraper, som ikke rent fysisk kan skyde. Der kan være tale om pistoler eller rifler af diverse former. Våbnet skal kunne afgive en løs ladning, f.eks. hundeprop, eller på anden måde give effekt, som simulerer et rigtig våben. Der må ikke konstrueres magasiner eller våben, der på anden måde kan lades med flere skud ad gangen med henblik på at nedbringe tiden for genladning.

Der må ikke skydes mod enheder, som er engageret i nærkamp. Der kan ikke skydes igennem (indirekte) andre enheder for at ramme bagvedliggende mål.

Krudtvåben skal skyde i salver mod samme mål. Det vil sige at alle skytter sigter mod samme mål og skyder samtidigt. Målet skal beskydes, så ingen i den beskudte enhed er i tvivl om at de bliver beskudt, hvilket betyder at forhold som terræn begrænser våbnets rækkevidde. Det er i sidste ende enhedschefen (eller dennes stedfortræder) i den beskudte enhed, som afgør om enheden er truffet eller ej, og ved tydeligt udråb viderebringer dette til alle. Når der er afgivet en salve skal der lades, dette tager den tid det rent praktisk tager for hele regimentet at være klar.

4.10.1 ANTAL SALVER

Antallet af salver regimentet kan afgive i løbet af et slag bestemmes af antallet af spillere i enheden ved slagets start (inkl. bannerbærer, musikanter og enhedschef) og udregnes på følgende måde:

Antal salver = Antallet af spillere divideret med 3 (Der rundes ned).

Eksempelvis har en skytteenhed med 11 spillere altså 3 salver.





4.10.2 SÆRLIG SKADE

Hvis en enhed beskydes af krudtvåben tager alle i enheden tager 1 skade per salve.

5 KAMP

5.1 HELBREDS POINT

Hver enhed tildes et antal helbreds point (HP), der ofte er tildelt ud fra mængden af rustning, sejhed, musiker og en række andre faktorer. Alle spillere i enheden har det antal HP, som enheden er blevet tildelt, uanset variationer i personlige rustningsdele eller udklædning. Der gives altså HP ud fra et helhedsindtryk af enheden.

I de to dokumenter "Styrkeliste for Mørkegoblener" og "Styrkeliste for den Kejslerlige hær" forefindes beskrivelser af helbreds point for hver enkelt enhed.

5.2 TRÆFZONER

Kroppen er delt ind i følgende træfzoner:

5.2.1 TORSO

Fra hoftekammen (der hvor bæltet normalt sidder) og op til halsen. Skuldre og overarm ned til albueleddet tilhører torso.

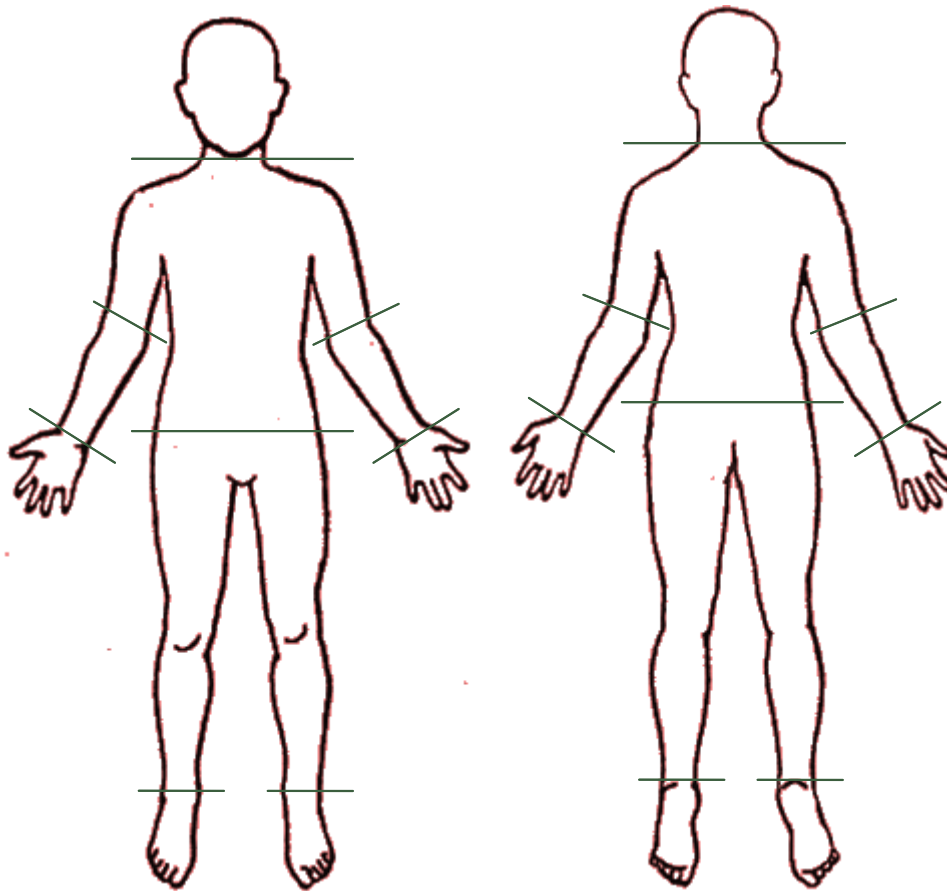
5.2.2 BEN

Fra anklen og op til hoftekammen, hvilket inkluderer bagdelen. Fødder er ikke en træfzone.

5.2.3 UNDERARME

Fra håndleddet op til og med albuen. Hænder er ikke en træfzone. Der må ikke parreres med hænderne.





5.2.4 SKADE

Bliver en spiller ramt på en gyldig træfzone tager spilleren skade efter følgende system:

- Torso; 3 i skade. Bemærk ved træf i torso af tohåndsvåben, er man nedkæmpet (se regler i afsnittet om våbentyper).
- Underarme; 1 i skade
- Ben; 1 i skade

Hver gang en spiller tager yderligere skade lægges dette sammen i en total pulje. Der spilles altså med det, der ofte kaldes "flydende HP".

5.2.5 SÆRLIG SKADE

Enkelte våben har særlige regler for skade end ovenstående. Dette er beskrevet i afsnittet om våbentyper.

5.2.6 NEDKÆMPET

Hvis en spiller sammenlagt har taget lige så meget skade som spilleren har HP, eller mere, er spilleren nedkæmpet. En nedkæmpet spiller skal bevæge sig mod Dødepladsen hvor han kan vælge at spille såret, dette kan gøres i flugt.





Til næste slag har spilleren igen fuldt antal HP.

5.3 DØDEPLADSEN

Til hvert slag udpeges et område for hver side kaldet Dødepladsen. Her skal man begive sig hen øjeblikkeligt efter man er nedkæmpet. Dette er for at gøre det muligt at skelne mellem nedkæmpede og kampdygtige enheder.

5.4 "VI OVERGIVER OS!"

Enheder eller enkelte spillere kan vælge at lade sig nedkæmpe uden yderligere kamp, hvis de ønsker det. Dette er ofte hensigtsmæssigt i situationer, hvor der er stor fare for at yderligere kamp vil resultere i rigtige skader på personer eller ejendele. Spillere, der vælger at overgive sig er nedkæmpet. Hvorvidt spillere, der har overgivet sig, ønsker at spille fanger, er op til dem selv.

5.5 KAMP IGENNEM EGNE ENHEDER

Spillere må ikke kæmpe eller slå imellem spillere fra andre enheder, der tilhører egen hær. Reglen er til for at forhindre at eksempelvis spydregimenter kæmper bag et skjoldregiment. En enhed må dog gerne passere igennem en anden venlig enhed.

5.6 REGRUPPERING

Ved regruppering bringes alle spillere fra enheden, også dem der er nedkæmpet, tilbage til fuldt antal HP. Regruppering foretages kun efter særlig instruks fra arrangørerne og på særligt udvalgte Regrupperingspladser udpeget af arrangørerne.

Der vil tilgå nærmere information omkring regruppering i deltagermaterialet.

6 SIKKERHED

Al fysisk kontakt i kamp er forbudt.

Det er ikke tilladt at slå imod skridtet, hovedet eller hænderne.

Der er i orden at placere sig i nærheden af terræn, som er vanskeligt for fjenden at passere. Det er derimod ikke tilladt at skubbe eller tvinge fjenden ud i vanskeligt terræn.

Det er ikke tilladt at kæmpe i lejrene af sikkerhedsårsager.

6.1 VÅBENBRUG

Slag med hellebarder og spydvåben skal altid foretages med to hænder på våbnet.





Version 12 – 10.02.13

Det er ikke tilladt at tage fat i modstanderens våben eller skjold med hænderne.

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.

Såfremt der kun er kontakt mellem våben eller skjolde må der skubbes for at bremse eller flytte modstanderen. Der må kun skubbes med armenes kraft. Det er altså ikke tilladt at bevæge sig samtidig med der skubbes.

Hjemmelavede pile må ikke anvendes.

6.2 FORBUDTE FORMER FOR RUSTNING

Det er ikke tilladt at bære plade- eller andre former for metalhandsker.

Rustning bør være i en sådan stand, at der ikke er risiko for at komme til skade ved at bære den eller slå på den. Det betyder at metalrustning ikke må have skarpe eller uslebne kanter. Ligeledes er spidse nitter også forbudte.

7 STRATEGISKE PUNKTER

Formålet med et slag er, udover at give fjenden nogle prygl, ofte at indtage eller forsvare vigtige steder.

Et strategisk punkt er et sted udpeget af arrangørerne. Det kan være en bygning, et vejkryds eller bare et punkt i terrænet.

Der vil tilgå nærmere information omkring strategiske punkter i deltagermaterialet.

