

REGLER TIL KRIGSLIVE X

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; Regimentter, Helte, Bæster, 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 i enheden 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

Enhedstyperne Regimentter og Bæster skal have et banner i enheden, alle andre enheder kan have et banner. Banneret skal bæres af en bannerfører. Hvis bannerføreren 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 linje 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. Kommer der 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 bannerføreren.

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. Her er enhedschefen underlagt reglerne for Ordonnans – se regler for enhedstypen Ordonnans.

3 ENHEDSTYPER

3.1 REGIMENTER

Regimenter er den mest almindelige enhed til Krigslive. Der skal være mindst 10 spillere i et regiment, når slaget starter (inklusive bannerbærer, enhedschef og musikanter). Regimenter skal have et banner. Regimenter kan have en musikanter.

3.1.1 BEVÆBNING

Regimentsvåben og muligvis 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. Enhedschef, 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. Hvis en helt engageres i nærkamp af fjenden uden at være i formation med en enhed, skal helten lade sig nedkæmpe.

Helte tildeles 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*, *bæster* 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 tildeles 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, krigsmaskiner 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 UDNÆVNELSE 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 sære skabninger, samt et antal bæstdrivere. Disse er nærmere beskrevet i Styrkelisten 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.

Bæster kan være stupide eller have andre specialregler. Se styrkelisten for mere information.

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 scenariets 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. Bæstdriverne må desuden have et reservevåben.

3.4.1 FORSKELLIGE HP

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

3.5 KRIGSMASKINER

Der findes et utal af forskellige krigsmaskiner og reglerne for deres skade vil blive beskrevet i deltagermaterialet. Storkanonen er dog beskrevet nedenfor. En krigsmaskineenhed udgøres af en krigsmaskine og et antal spillere, der betjener maskinen - 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.

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

Alle tilladte våbentyper er beskrevet nedenfor. Alle våben vil blive sikkerhedskontrolleret og målt.

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 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, f.eks. 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. Bemærk; 2 x håndvåben 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 der kun må 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.

Hvis en enhed med skjolde bliver ramt af skydevåben (buer eller krudtvåben) tæller første gang enheden bliver truffet i det slag ikke. Dette gælder ikke for fægteskjolde.

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 45 cm. Fægteskjolde skal være polstret forsvarligt langs kanten. Fægteskjolde kan ikke stoppe buer eller krudtvåben.

4.8 TOHÅNDSVÅBEN

Store sværd, økser, køller o.lign, der skal svinges med to hænder. Der må slås og stikkes med tohåndsvåben, som typen byder. Minimumslængden på et tohåndsvåben er 120 cm.

4.8.1 SKADE FRA TOHÅNDSVÅBEN

Tohåndsvåben fungerer på præcist samme måde som andre håndvåben og giver 1 i skade i underarme og ben og 3 i skade ved træfning i torso. Se i øvrigt afsnit om træfzoner (5.2).

4.8.2 KOMMENTAR TIL TOHÅNDSVÅBEN

Tohåndsvåben har tidligere givet dobbelt skade eller nedkæmpet fjenden ved at blive ramt i torso. Dette er ikke længere tilfældet. Enheder med tohåndsvåben bliver kompenseret ved at få ekstra HP.

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. Det er enhedschefen i den træffede enhed, som afgør om enheden er truffet eller ej, og ved tydeligt udråb videregiver dette til alle spillere i sin enhed.

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 (rundet ned) + 2.

Eksempelvis har en bueenhed med 11 spillere altså 5 salver.

4.9.2 SÆRLIG SKADE

Hvis en enhed beskydes af buevåben tager alle i enheden 1 skade per salve. Enheder med skjolde tæller ikke skade den første gang de bliver truffet i et slag (af buer eller krudtvåben). Dette gælder ikke fægteskjolde.

4.10 KRUDTVÅBEN

Til denne våbentype bruges attraper, som ikke rent fysisk kan skyde. Der er to typer af krudtvåben; pistoler og musketter. De virker på hver deres måde (mere om det nedenfor). Man må kun have et krudtvåben per spiller. 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. Det er i sidste ende enhedschefen i den beskudte enhed, som afgør om enheden er truffet eller ej, og ved tydeligt udråb videregiver dette til alle spillere i sin enhed. 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 MUSKETTER

I Musketregimenter er musketten det primære våben. Musketter er effektive op til 75 meter.

4.10.2 ANTAL SALVER FOR MUSKETTER

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

Antal salver = Antallet af spillere divideret med 3 (rundet ned) + 2.

Eksempelvis har en musket-enhed med 11 spillere altså 5 salver.

4.10.3 SÆRLIG SKADE FOR MUSKETTER

Hvis en enhed beskydes af musketter tager alle i enheden 1 skade per salve. Enheder med skjolde tæller ikke skade den første gang de bliver truffet i et slag af skydevåben (af buer eller krudtvåben). Dette gælder ikke fægteskjolde.

4.10.4 PISTOLER

Pistoler skal ses som en slags reservevåben. Det er primært ment for at skabe stemning og give lidt ekstra til kampene. En enhed med pistoler kan affyre deres pistol en gang per slag og skal affyres som beskrevet under 4.10 Krudtvåben. Pistoler er effektive op til 20 meter.

4.10.5 SÆRLIG SKADE FOR PISTOLER

Hvis en enhed beskydes af pistoler tager alle i enheden 1 skade per salve. Enheder med skjolde tæller ikke skade den første gang de bliver truffet i et slag af skydevåben (af buer eller krudtvåben). Dette gælder ikke fægteskjolde.

4.11 STORKANON

En storkanon skal kunne skyde med et kanonkugle som ikke rent fysisk kan skade. 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.

Flere storkanoner i samme enhed skal skyde i salver mod samme mål. Det vil sige at alle storkanoner sigter mod samme mål og skyder samtidigt. Det er i sidste ende enhedschefen i den beskudte enhed, som afgør om enheden er truffet eller ej, og ved tydeligt udråb videregiver dette til alle spillere i sin enhed. Når der er afgivet en salve skal der lades. Dette tager den tid det rent praktisk tager for alle storkanoner at være klar.

Der må ikke skydes på mål der er indenfor 10 meter.

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

4.11.1 ANTAL SALVER FOR STORKANONEN

Der er ingen begrænsninger på hvor mange salver en enhed med Storkanon kan affyre.

4.11.2 SKADE STORKANON

Hvis en kanonkugle skal have effekt skal den ramme enheden direkte eller hoppe op fra jorden og ramme fra knæet og opefter. Hvis en enhed beskydes og rammes af storkanon tager alle i enheden 1 skade per salve. Derudover er den person som bliver ramt af kanonkuglen nedkæmpet. Hvis målet rammes af flere kanoner tages der stadig kun 1 i skade men alle spillere der rammes er nedkæmpet. Eksempel: Et regiment bliver beskudt af en enhed med tre storkanoner og to af kanonkuglerne rammer enheden. Alle i enheden tager 1 i skade og de to spillere der er ramt af kanonkugler er nedkæmpet.

5 KAMP

5.1 HELBREDS POINT

Hver enhed tildeles 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.

5.2 TRÆFZONER

Kroppen er delt ind i følgende træfzoner:

5.2.1 TORSO

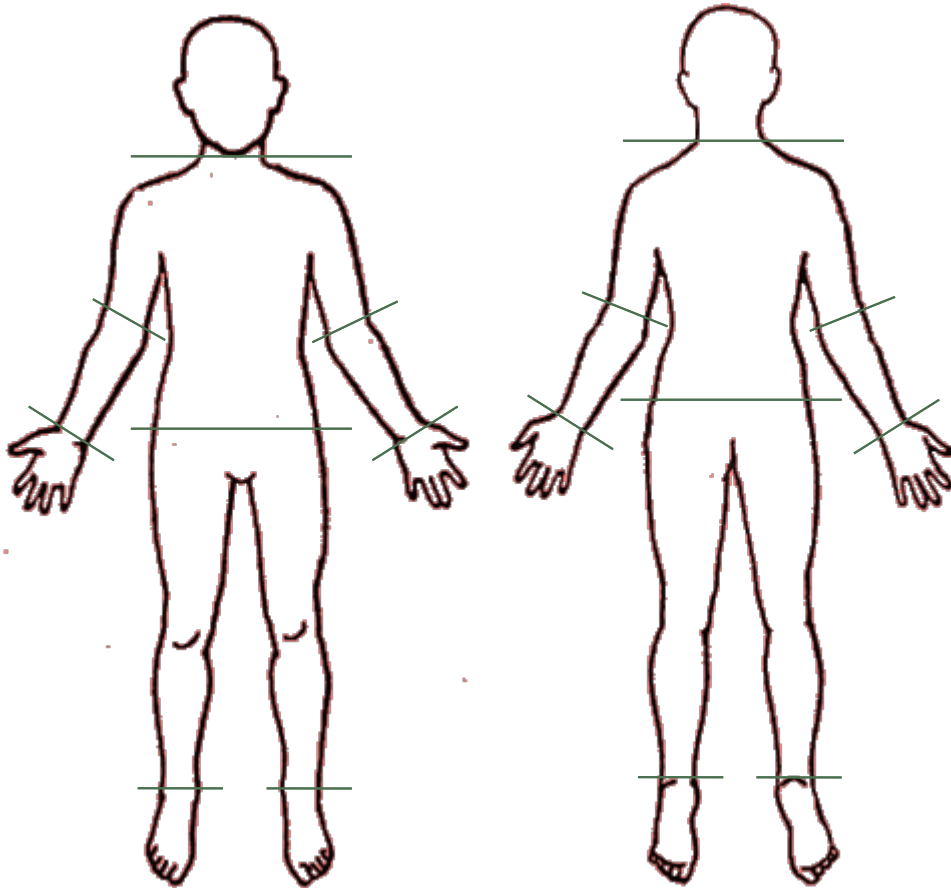
Fra hoftekammen (der hvor bæltet normalt sidder) og op til halsen. Skuldre og overarm ned til albueleddet hører desuden til torso.

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 pareres med hænderne.



5.2.4 SKADE

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

- Torso: 3 i skade.
- Underarme eller 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 andre 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. Til næste slag har spilleren igen fuldt antal HP.

5.3 NÅR MAN ER NEDKÆMPET

Når man er nedkæmpet skal man spille død eller såret. Dette gøres et sted hvor man ikke er til gene eller fare for kampen. Man SKAL ligge sig ned eller sætte sig på hug hvis det ikke er muligt at ligge sig ned. Man må IKKE have sit våben i hænderne men skal placere det i bæltet eller ligge det på jorden til slaget er slut. Dette er for at det skal være let at skelne

imellem kombattanter og nedkæmpede. Det kan ikke understreges nok hvor vigtigt dette er.

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.

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 som ikke er i nærkamp.

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.

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 tilladt at bevæge sig samtidig med der skubbes.

6.2 FORBUDTE FORMER FOR RUSTNING OG VÅBEN

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.

Hjemmelavede pile må ikke anvendes.