

# Krigslive Reglerne v. 2.0

## Forord

Velkommen, Kære Læser, til Krigslive Reglerne version 2.0.

Det regelsæt du sidder med foran dig er resultatet af mange måneders arbejde, og bygger på endnu mere arbejde af arrangørerne af de to første "Krigslive" scenarier. Der har været afholdt live rollespil med og om krig, kaldet krigslives i mange år, men de regler som dette sæt originalt bygger på, startede en ny genre - nu kendt som Krigslive.

Formålet med dette regelsæt er, at skabe ét solidt og gennemarbejdet sæt regler, der kan bruges til et hvilket som helst Krigslive, uanset setting, spilverden og arrangørgruppe.

Vi har valgt kun at beskæftige os med de regler der gør Krigslive til noget helt specielt, altså reglerne for kampe og enheder. Det har vi gjort, da vi lægger vægt på at alle arrangørgrupper tager stilling til en række ting, som for eksempel sikkerhedsregler, alkoholpolitik, historie og så videre.

Over de kommende par år, er det meningen at dette regelsæt skal opdateres, ligesom der skal

skrives tillæg om de forskellige hæere der har været, og skal bruges til Krigslive scenarier. Disse tillæg, sammen med den nyeste udgave af reglerne vil altid være at finde på Krigslives hjemmeside: [www.krigslive.dk/regler](http://www.krigslive.dk/regler)

Dette regelsæt er bygget op på en særlig måde. Efter dette forord finder du basisreglerne, der beskriver alt det grundlæggende regler. Så følger en række specielle regler, der ikke er vigtige for at spillet kan køre, men som tilføjer nye våben, enhedstyper osv. Derefter følger en række forholdsregler, der fortæller om den generelle opførsel som forventes af dig som spiller. Til slut er der en ordliste over nogle af de faste begreber der anvendes i reglerne.

Hvert afsnit er bygget op med en kort indledning, en regeltekst, og evt. nogle generelle betragtninger om afsnittet, skrevet med kursiv.

Tilbage er der kun at sige rigtig god fornøjelse med reglerne, og vel mødt på valen!

- Regelgruppen

## Indhold

FORORD.....	1
ENHEDER OG FORMATIONER.....	2
KAMP OG SIKKERHED.....	2
VÅBEN OG RUSTNING.....	3
SKADE.....	3
HITPOINTS OG MORAL.....	4
SPECIELLE REGLER.....	5
FORHOLDSREGLER.....	7
ORDFORKLARING.....	8
BRUG AF REGLERNE.....	8

## Enheder og formationer

Til Krigslive scenarier udkæmpes alle slag i samlede enheder i sluttede formationer. Dette er den største forskel på Krigslive og almindelig live kamp, og derfor er denne regel den vigtigste. En enhed er en gruppe soldater der kæmper sammen på slagmarken, og som er udrustet på samme måde.

Følgende typer af bevæbning er tilladt:

- **Håndvåben** (sværd, økse, kølle mm.) – enten enkelt, eller to våben.
- **Håndvåben og skjold.** Bemærk at selv små skjolde (bucklere) klassificeres som et skjold, og kan altså ikke kombineres med andet end håndvåben
- **Stagevåben** (spyd eller hellebarder)
- **To-håndsvåben**
- **Bue** eller andet **skydevåben**

Alle ovenstående kombinationer inkluderer et et-håndsvåben, som reservevåben. Bemærk at kædevåben ikke er tilladt af sikkerhedsmæssige grunde.

Det essentielle i kravet om ens bevæbning er at hele enheden, på nær kommandogruppen (gennemgås senere) SKAL være ens bevæbnet. Den klassiske skjold-mur støttet af stagevåben er altså ikke tilladt, og hvis der kan findes nogen måde at stille sådan en op, er det imod reglerne.

Det er heller ikke tilladt at kæmpe med to enheder lige bag hinanden, f.eks. en skjoldbærende enhed støttet af en stage- eller skytteenhed.

Ligesom bevæbningen, skal pansringen også være nogenlunde ens i hele enheden. Rustningspoint gives enkeltvis, men er der for store forskelle vil de tungest pansrede blive trukket nedad i rustningspoint.

Alle enheder skal bevæge sig og kæmpe i opsluttet formation. Det betyder, at alle mand i enheden til hver en tid skal kunne nå sin nærmeste nabo med strakt arm.

Hvis en enhed af en eller anden grund bliver splittet op, eller nogle kommer væk fra enheden,

skal enheden hurtigst muligt samles igen, eller de der har forvildet sig væk, skal hurtigst muligt vende tilbage eller flygte, som hvis han havde mistet sine moral point (forklares senere).

Alle enheder har en kommandogruppe. Denne består normalt af en bannerfører og en leder. Derudover kan den indeholde flere bannerførere, og/eller én eller flere musikanter. Fælles for kommandogruppen er, at de kan vælge et enkelt håndvåben eller samme bevæbning som resten af enheden. Bemærk dog at irregulære enheder, som for eksempel spejdere, ikke nødvendigvis skal have en bannerfører. Læs mere om det under beskrivelsen af de irregulære enheder.

*Disse regler er til for at skabe visuelt flotte og taktisk udfordrende kampe, hvor mobilitet, manøvrer og taktik har stor reel betydning i modsætning til sædvanlig liniekamp og markslag. Enhedsreglerne er sammen med sikkerhedsreglerne det vigtigste i krigslive-konceptet, og SKAL overholdes!*

## Kamp og Sikkerhed

Krigslive handler om krig. Krig er fyldt med vold, død og blod.

Alle kommer for at slås, og derfor må der gerne gås til den. Der er dog en række regler for at gøre kampene sjove og sikre.

- Det er forbudt at slå i hoved eller skridt. Sker det siger man selvfølgelig undskyld, men hvis modstanderen ryster det af sig og kæmper videre, er der ingen grund til at stoppe kampen. Det kan klares bagefter.
- Det er ikke tilladt at vælte folk. Hverken med skjold, våben, kroppen eller på nogen anden måde.
- Det er ikke tilladt at gribe fat i modstanderen, hans skjold eller våben, uanset våbentype. Hvis et stagevåben er udstyret med en krog, er det dog tilladt at bruge den til at fjerne modstanderens skjold.

Generelt er fysisk nærkontakt forbudt, men da der skal være plads til at gå til den er der følgende undtagelser:

- Træ imod træ. Der er tilladt at skubbe – IKKE slå – med skjold mod skjold eller skjold mod stagevåben.
- Aftalt fysisk kamp. Det kræver en forudgående aftale, og det er ikke nok bare at kende folk.

Al anden fysisk kontakt er forbudt.

I øvrigt opfordres alle til at være opmærksomme på deres modstander og afpasse styrken af deres slag til modstanderens pansring. Det er vigtigt at folk i tykke slagkofter og plade kan mærke at de bliver ramt, men endnu vigtigere at den upansrede artillerist ikke kommer til skade.

*Sikkerhedsreglerne er vigtige fordi folk er presset tæt sammen under formationskampen, og let kommer til skade hvis de f.eks. falder ukontrolleret.*

## Våben og rustning

Som beskrevet i afsnittet om enheder, kan der bruges mange forskellige kombinationer af våben. Der er følgende krav som altid skal overholdes:

### Skjolde

Skjolde må maksimalt have målene 90 x 60 cm. (60 cm i diameter for runde skjolde) Dette er inklusive polstring af kanterne.

Skjoldet kan være lavet i skum eller træ, men uanset hvad, skal kanterne polstres så de ikke ødelægger modstanderens våben.

### Stagevåben

Spyd og lignende stagevåben der er beregnet til at stikke med, skal være polstret minimum 30 cm ned ad skaftet. Spidserne skal være lavet så de er ufarlige, og skal sikres, så kernen ikke kan grave sig ud. Hvis stagevåbnet har en krog SKAL den være så blød at man kan slå med den.

Hellebarder skal være polstret så godt, at man kan slå med skaftet alene. Hvis hellebarden har en spids gælder i øvrigt reglerne for spyd.

## Skydevåben

Buer og andre skydevåben skal være lovlige ifølge gældende dansk lovgivning. I skrivende stund dækker det buer samt armbrøste lavet efter den guide der har været udgivet i LLRs medlemsblad Rollespilleren.

Derudover gælder det, at buer maksimalt må trække 35 pund. Projektiler fra andre våben må maksimalt ramme med samme kraft som en pil affyret fra en godkendt bue.

Pile skal være lavet sikkert, og således at skaftet ikke kan grave sig gennem polstringen. Pile af mærket *IDV version 1* og 2 godkendes ikke.

## Rustning

For alle rustninger gælder det, at de skal være troværdige. Er en rustning ikke det, så kan det ikke garanteres, at man får fulde rustningspoint for den. Mere om det under afsnittet "Hitpoints og Moral" – "Rustning"

Der gælder i øvrigt et par sikkerhedsregler for rustninger:

- Alle kanter på rustningen skal være ombukkede eller afrundede så de ikke er farlige for bæreren, modstandere eller våben. Dette er især vigtigt for albuer, skuldre og ved halsen.
- Rustninger må ikke have hårde pigge.

*Der bør altid afholdes kontrol med folks våben inden scenariet med særlig tyngde omkring de ovenstående regler og alle hjemmelavede våben. Det skal siges at uanset hvor et våben er købt, hvem der har lavet det, eller hvor mange krav og standarder det opfylder, er det ikke automatisk godkendt!*

## Skade

Når der kæmpes til Krigslive har alle spillere et antal Rustnings Point(RP) og Moral Point(MP). Man mister pointene på samme måde når man tager skade, så indtil videre skelner vi ikke imellem dem.

Et våben giver forskellig skade afhængig af om man rammes i kroppen (dvs. bryst, ryg og bagdel)

eller arme/ben. Rammes man i arme eller ben tager man ét point i skade, og i kroppen tre point. Dette gælder for alle våben med mindre andet er specificeret.

To-håndsvåben, krudtvåben og krigsmaskiner giver dobbelt skade. Det vil altså sige at bliver man ramt i armen af et af dem tager man 2 point i skade, og 6 hvis man bliver ramt i kroppen.

For krudtvåben kræver det dog at de rent faktisk skyder med noget som folk kan mærke at de bliver ramt af.

Bemærk, at kun våben der er klassificeret som "to-håndsvåben" giver dobbelt skade og SKAL svinges med to hænder. Stagevåben er ikke "to-håndsvåben", men SKAL stadig bruges i 2 hænder.

Krudtvåben og krigsmaskiner ignorerer desuden skjolde, så hvis ens skjold bliver ramt tager man skade som blev man ramt i armen. Skjoldet kan dog stadig bruges.

Krigsmaskiner beskrives senere, men er taget med her for overskuelighedens skyld.

Bemærk at krudtvåben som udgangspunkt er ulovlige i Danmark, hvorfor der skal søges om tilladelse til at bruge dem indtil der kommer en lovlig standard i stil med armbrøster!

Tabellen herunder viser en oversigt over de forskellige våben.

*To-håndsvåben, krudtvåben og krigsmaskiner giver dobbelt skade for at reflektere hvor kraftfulde de er, og for at kompensere for deres mangler i liverollespilsversioner (f.eks. at to-håndsvåben ikke kan smadre skjolde, eller at krigsmaskiner hellere skal være flotte end præcise).*

## Hitpoints og Moral

Til Krigslive bruges såkaldte "flydende hitpoints". Det vil sige, at al skade tæller mod én samlet pulje, og ikke mod enkelte legemsdele hver for sig. Soldater har to typer "hitpoints", nemlig

Moral Point(MP) og Rustnings Point(RP).

- Rustningspoint gives for den mængde panser som spilleren bærer.
- Moralpoint udtrykker rollens vilje eller evne til at kæmpe.

**Man mister altid RP før MP** som følge af skade. Nonkombatanter har ingen MP, og skal flygte eller overgive sig hvis de angribes.

## Rustning

Flydende rustningspoint(RP) gives som sagt for det panser spillerne bærer.

RP tildeles for 3 kropsdele: torso, begge arme og begge ben. Man får RP alt efter hvor tung rustning man har på og hvor meget den dækker. Der skelnes imellem delvis dækning (mindst 25% af kropsdelen dækket) og fuld dækning (mindst 75%).

- Ringbrynje eller plade-dele giver 2 RP for de dele de dækker fuldt, og 1 RP for de dele de dækker delvis.
- Læder, slagkofte og lignende giver 1 RP for de dele de dækker fuldt.
- Kombineres ringbrynje eller plade, med pladedele, pladejakker, læder-kyrads eller lignende giver det 1 RP ekstra i de kropsdele der dækkes fuldt. Dog maksimalt 3 RP per kropsdel.
- Metalhjelme og brynjehætter giver 1 RP.

## Moralpoint

For at kunne kæmpe SKAL man have mindst ét moralpoint. MP fås fra at kæmpe i en fast formation med et banner (1MP). Yderligere 1 MP fås for en spillende musikanter i formationen.

Disse er som udgangspunkt de eneste MP man kan få. Men forskellige faktorer som nogle typer

Våbentype	Skade arm/ben	Skade krop	Ignorerer skjold
Håndvåben	1	3	-
Stagevåben	1	3	-
To-håndsvåben	2	6	-
Buer	1	3	-
Krudtvåben	2	6	Ja
Krigsmaskiner	2	6	Ja

helte eller bannere kan give ekstra MP.

Selvom man kan få MP fra andre ting end formation med banner, er formationen (med banner) et krav for overhovedet at have MP. Det vil sige, at hvis formationen splittes op, eller banneret falder, mister hele enheden alle MP. Mere om det i afsnittet "Ude af kampen" nedenunder.

Moralpoint kan mistes på to måder. Dels som normalt ved at man bliver ramt af fjendens våben (se regler for skade) og dels ved at det der giver MP forsvinder. For eksempel at musikanten dør, eller helten forlader enheden. Sker dette mister alle medlemmer af enheden et MP. Hvis nogle dermed ender på 0 MP følges reglerne beskrevet under afsnittet "Ude af kampen" nedenfor.

Bemærk dog, at hvis en enhed splittes i to(eller flere), kan den del der indeholder banneret kæmpe videre som normalt, hvorimod resten af tropperne mister alle MP.

## Ude af kampen

Når en spiller når ned på nul MP kan rollen ikke kæmpe mere. Dette gælder både hvis spilleren tager skade hele vejen ned til nul, hvis man mister MP som beskrevet ovenfor, hvis formationen splittes, eller en kombination af disse.

Hvis der ikke øjeblikkeligt kan rettes op på situationen, for eksempel ved at enheden samles igen, eller banneret samles op af en anden, har den enkelte spiller tre valgmuligheder:

- Overgive sig
- Flygte
- Spille såret.

Uanset hvad han vælger kan han ikke deltage i kampen mere, og skal have været hjemme i sin lejr inden næste slag.

En spiller dør altså ikke automatisk når han når 0 MP, og behøver ikke engang være hårdt såret. Det betyder bare at rollen på én eller anden måde har fået nok, og udgår af kampen.

*Denne regel er til for at bringe folk der normalt ville ligge på jorden midt i kampen ud af farezonen, og for at skabe mulighed for hovedløs flugt eller overgivelse som ellers ses alt for sjældent til andre scenarier.*

## Specielle Regler

### Irregulære enheder

Enhver krig vindes og tabes på informationer, og informationer får man fra sine spejdere.

Alle hære indeholder derfor spejdere og andre lette enheder, som er særligt hurtige og mobile.

Disse enheder kaldes irregulære enheder. Det specielle ved dem er, at de ikke behøver at bevæge sig rundt på slagmarken i formation som andre enheder, og ikke behøver at have et banner. De skal dog holde sig i en samlet flok, og må altså ikke løbe på hver side af en fjendtlig enhed.

Dette gør enheden ekstremt mobil og fleksibel, en fordel der til dels opvejes af at sådanne enheder ikke må være tungt pansrede.

Irregulære enheder kan aldrig have mere end 2 RP pr. mand. Hvis de har dét tæller de ikke længere som irregulær enhed. De kan kun vælge følgende våben kombinationer: Ét eller to ethåndsvåben, eller skydevåben Irregulære enheder har automatisk 1 MP når de ikke er i formation.

Når irregulære enheder skal i nærkamp, *skal* de samles i regulær formation, og de sædvanlige regler for enheder gælder. Også hvis formationen splittes op. Først når fjenden er nedkæmpet eller flygtet genvinder enheden sin irregulære status. Det betyder også, at hvis irregulære enheder har en musikanter har de 2 MP i nærkamp.

*Irregulære enheder er som sagt sjældne, og af hensyn til spilbalancen anbefales det, at en hær kun indeholder meget få enheder af denne type(1~2).*

*Vær i øvrigt opmærksom på, at kun enheder der specifikt er angivet som irregulære af arrangørerne følger disse regler.*

### Enkeltmands kamp.

I beskrivelserne af enhederne til et givent scenarie, indgår et minimums antal der skal overholdes. Det vil typisk være 10 mand. En enhed skal altid starte et slag sådan for at tælle som en enhed i formation.

Mellem de større slag, kan der dog være spejdere og den slags i området i mindre grupper. Disse må kæmpe (og skyde) mod hinanden og enkeltpersoner, men aldrig mod enheder – med

mindre de opfylder enhedens egen minimumsgrænse for antal folk.

Sådanne enkelte soldater har 1 MP, og deres normale RP. De kan ikke få flere MP, og er ikke påvirket af bannere mv.

Bemærk endnu engang, at nonkombatanter ikke har nogen MP, og SKAL flygte eller overgive sig hvis de bliver angrebet.

## Helte

Hver krig har sine helte. Det har Krigslive også!

Enkelpersoner fra hver side kan have en særlig heltestatus. Dette kan være præster, troldmænd, generaler, bannerførere og så videre.

En helt er i princippet en enhed for sig selv. Han har sin egen udrustning, RP og MP. Det betyder at han kan kæmpe alene mod en fjendtlig enhed.

Helte kan som de eneste forlade enheder og slutte sig til nye i løbet af et slag. Dette sker uanset hvordan enheden er bevæbnet eller udrustet, og helten beholder sine egne RP og MP. Dog modtager han MP for at kæmpe i formation og med musikant som andre.

Nogle helte, for eksempel præster giver enhver enhed de tilslutter sig ét ekstra moralpoint. Dette tæller helt som pointet fra et banner, og enheden mister det hvis helten dør, flygter, overgiver sig eller forlader enheden.

Monstre som trolde og minotaurer tæller også med i kategorien "helte". Disse er normalt spillet af NPC'er eller udvalgte (castede) spillere, og det ses tydeligt af deres udklædning at de er noget specielt.

Den eneste forskel på monstre og andre helte er, at monstre kan danne enheder selv, altså uden regulære tropper. I dette tilfælde gælder alle reglerne for almindelige enheder. Bemærk at de stadig kan slutte sig til regulære enheder som andre helte.

En menneskelig helt har som udgangspunkt ét MP plus sine RP. Men det kan variere, og er op til arrangørerne.

*Endelig skal det bemærkes at helte og monstre ikke kan omgå reglen om stager og skjolde i samme*

*enhed. Helten må undlade at bruge sit skjold i en stageenhed, eller sin stage i en skjoldenhed.*

## Krigsmaskiner

Da Krigslive handler om krig handler det selvfølgelig også om krigsmaskiner!

Krigsmaskiner er allerede nævnt under afsnittet om skade, men er behandlet i detaljer her.

Der er tre vigtige aspekter ved krigsmaskiner, som er remset op herunder.

### Stemning

Krigsmaskiner er enormt seje og episke, og derfor skal de være lavet ordentligt og se godt ud!

Besætningen af en maskine skal være opmærksom på at maskinen primært er med for at skabe stemning, og ikke for at slå ihjel i læssevis. Derfor bør besætningen sørge for at skabe en god stemning omkring brugen af maskinen, og tilstræbe udseende og sejhed (og lyd!) før effektivitet.

### Sikkerhed

Krigsmaskiner skal illudere de kraftigste våben vi har til rådighed, og kan i spillet bruges til at vælte borge. Det må de dog ikke kunne i virkeligheden.

Derfor er det ekstremt vigtigt at man har sikkerheden som højeste prioritet når man bygger og bruger krigsmaskiner.

Derudover kommer krigsmaskiner let på kant med våbenlovgivningen, så samme regler som for andre skydevåben gælder. De skal være lovlige efter gældende dansk lov!

### Regler

Som udgangspunkt giver projektilerne fra en krigsmaskine dobbelt skade. Dertil kommer følgende:

- Hvis et skjold rammes af en krigsmaskine, tager spilleren skade i armen, som for krudtvåben.
- Hvis en spiller rammes af en krigsmaskine kastes han til jorden med det samme (og tager samtidig skade). Han kan derefter rejse sig op og kæmpe videre hvis han stadig har MP.

Dette gælder for krigsmaskiner som balistaer, katapultter og kanoner. Der kan laves andre regler, og det anbefales at enhver arrangørgruppe altid holder styr på hvilke krigsmaskiner der planlægges så reglerne og balancen kan justeres.

## Pistoler

Nogle hære udstyrer deres officerer med pistoler, så de kan disciplinere deres underordnede. Hvis disse ikke kan skyde med projektiler, kan de ikke give skade til fjenden i kamp, og er som sådan kun et rekvisit. Det anbefales dog, at alle – udenfor kampene – spiller med på effekten af et pistolskud. Dette gælder både egne og modstanderens tropper. Det kræves dog at pistolen giver lyd.

## Forholdsregler

### Lejre

Af både spilmekaniske og sikkerhedsmæssige grunde har vi valgt at gøre det til en del af regelsættet at der til Krigslive ikke må kæmpes i lejrene. Dette betyder også, at hvis en lejr trues, skal forsvaret af den ske udenfor selve lejren, og fjenden må ikke trænge ind i lejren for at fremprovokere en konfrontation.

Sikkerhedsmæssigt mener vi det er for farligt at kæmpe mellem borde og bænke, sovende, dyre telte og bålsteder.

Rent spilmekanisk er der andre årsager. Når en hær er slået, bringes de sårede og døde tilbage til lejren, hvor der udspilles passende førstehjælpsscener osv. Spillerne slapper derefter af, og nogle semi-offgamer lidt for at komme ned på jorden igen efter slaget. Det er en hårfn balance mellem relativt intenst spil, og rent off-game, og den kan ikke bære en fjendtlig hær der er på rov i lejren.

Derudover burde der ske en masse ting under sådan et rov som ikke hører til under et krigslive. Det være sig drab på sårede fjender, røven og plyndren. Dette er ting der ikke er plads til, da et af målene med krigslive er at alle kan være med, med alt deres udstyr hele vejen igennem scenariet selvom de gang på gang bliver nedkæmpet.

Forbudet mod kamp i lejrene er altså rent spilmekanisk det mindste af to onder.

## Fanger/bannere

I forbindelse med de indledende træfninger og slag, der foregår i løbet af scenariet, og som gerne skulle bygge op til ét stort og altafgørende slag, bliver der selvfølgelig taget fanger, erobret bannere osv. Da alle skal have det sjov og kunne være med hele vejen, især til det sidste store slag, er det vigtigt at man sikrer sig at fanger og bannere udveksles inden de større begivenheder. Det er den erobrende sides ansvar at sørge for dette, og det er en vigtig del af det gentleman kodeks der gerne skulle herske omkring spillet.

Derudover skal BÅDE fanger OG bannere behandles med respekt for spilleren indeni, og det store arbejde bag.

## Læger

Når folk bliver såret i Krigslive er det vigtigt at de kan være på benene igen efter relativt kort tid. Helst på et par timer så de kan nå at være med i det næste slag. Igen går vi her på kant med realismen, for at alle kan have det sjov.

Dels, har alle hære rigtig gode læger og førstehjælpere, dels er rollerne meget hårdføre og kommer sig hurtigt, og dels opfordres spillerne til, ved hjælp af reglen for 0 MP at spille lette skader, der ikke kræver så megen behandling.

## Indstilling og Planlægning

Selvom dette ikke er en egentlig regel er den værd at have med her.

Krigslives handler ikke om at vinde, men om at fortælle fede historier, lave episke kampscener, og leve sig ind i soldaterlivet.

Vær derfor opmærksom på at når du planlægger din enhed, skal den ikke nødvendigvis være udødelig, men til gengæld sej.

Sørg i øvrigt for, som til alle andre scenarier, at samarbejde med arrangørerne under planlægningen, så de har en chance for at afbalancere kampene, og styre hvilke enheder der passer med de hære der indgår i scenariet.

# Ordforklaring

Her følger en liste over nogle af de faste udtryk og ord der bruges i regelsættet.

## Enhed

En gruppe af soldater, der er ens bevæbnet og udrustet, som kæmper sammen, og deltager i scenariet sammen. Alle enheder skal have en kommandogruppe.

## Formation

En enhed soldater der står så tæt at de altid kan nå mindst én nabo med udstrakt arm. En formation med banner giver 1 MP, og er et krav for overhovedet at have MP.

## Irregulære enheder

Enheder der ikke kæmper i formation, for eksempel spejdere. Se ”specielle regler”.

## Kommandogruppe

Ledelsen af en enhed. Denne består normalt som minimum af enhedens chef og en soldat med enhedens banner. Kommandogruppen kan også indeholde en musikanter.

## Spejder

Soldat hvis primære opgave er at skaffe oplysninger om fjenden.

## Lejr

Det område hvor hærene bor når de ikke er i kamp. Der må aldrig kæmpes i lejrene.

## Krudtvåben

Skydevåben der er drevet af krudt, altså geværer, pistoler og kanoner. Disse skal skyde med en kugle for at give skade. Vær opmærksom på den danske våbenlovgivning.

## Stagevåben

Et våben med langt skaft, for eksempel et spyd eller en hellebard.

## Kroppen

Bryst, mave, ryg og bagdel.

## MP

Moralpoint, repræsenterer rollens vilje til at kæmpe. En soldat med 0 MP skal enten flygte, overgive sig, eller spille såret.

## RP

Rustningspoint, repræsenterer den mængde panser spilleren bærer. Når man tager skade mister man RP for MP.

## Nonkombatant

Spiller der deltager i et scenarie uden at kæmpe. Disse har ingen MP, og SKAL flygte eller overgive sig hvis de bliver angrebet.

# Brug af reglerne

*Dette regelsæt bygger på regelgruppens frivillige arbejde. Det er vores håb at alle fremtidige arrangører af krigslives, og lignende scenarier vil bruge dette regelsæt. Sættet vil blive administreret af regelgruppen, og den nyeste version vil altid kunne findes på [www.Krigslive.dk/regler](http://www.Krigslive.dk/regler).*

*Som arrangør der ønsker at bruge reglerne, skal du være opmærksom på de særlige retningslinier for brugen, og på vejledningen til arrangører.*

***Retningslinierne** fortæller hvilke typer scenarier der har lov til at bruge dette regelsæt, og under hvilke forudsætninger. Dette er ikke gjort for at*

*lave begrænsninger, da reglerne er meget åbne, men for at beskytte vores frivillige arbejde mod kommerciel udnyttelse.*

***Vejledningen** beskriver hvilke ting du som arrangør **skal** tage stilling til hvis du vil bruge reglerne, hvilke ting du gerne må tilpasse dit eget scenarie, og hvilke ting du ikke må ændre ad hensyn til Krigslive konceptet. Begge dokumenter er at finde på ovenstående hjemmeside.*

*Til slut er de kun tilbage at sige rigtig god fornøjelse til både spillere og arrangører!*

*-Regelgruppen*