

REGLER TIL KRIGSLIVE: VALHAL

Dette regelsæt er skrevet til Krigslive XI, og indeholder desuden koncepter for enheder, det der tidligere har været indeholdt i en separat ”Styrkeliste” for enkelte hære.

Tak til alle regelskribenter på alle tidligere Krigslives for at bane vejen.

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 3 enhedstyper; Regimenter, Helte og Løbere.

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

Regimenter skal have et banner i enheden. 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 (Helte og Løbere) 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 kriger stående sammen med bannerføreren.

2.4.1 EKSTRA HP

En musikanter i enheden ved slagets start giver 1 HelbredsPoint (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 Løber – se regler for enhedstypen Løber.

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.

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.

BEMÆRK: Det er ikke muligt at tilmelde sig Krigslive: Valhal som *Helt*.

3.2.1 HELTE I ENHEDER

Helte må kun kæmpe såfremt de tilslutter sig og danner formation med en enhed af typen *regiment*. 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. Desuden må Helte ikke kæmpe med spyd i en enhed bevæbnet med skjolde, og må ikke bruge skjold i en spydenhed.

3.2.2 PAS PÅ HERRE!

Hvis helten er tilsluttet en enhed tager helten ikke skade af pile der rammer den enhed, som helten er tilsluttet.

3.3 LØBERE

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

3.3.1 UDNÆVNELSE TIL LØBER

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

3.4 ENHEDSKONCEPTER

Hovedparten af enhederne til Krigslive: Valhal, vil være regimentet af vikinger, i en eller anden afskygning. Et regiment vikinger kan laves ud fra en række koncepter. De mest almindelige tre er kort skitseret her:

3.4.1 EN HERRE ELLER FRUE MED HIRD

Regimentet består af en højtættet Frue eller Herre, og dennes krigere. De magtfulde vikingefyrster, om de er jarler, konger eller bare store helte, tiltrækker sig gode og loyale krigere, ved at give rige gaver og godt udstyr, til gengæld for deres troskab. En glad og gavmild giver er sikker på at tiltrække sig mange unge og håbefulde krigere til deres Hird.

3.4.2 FRIE OG JORDEJENDE KVINDER OG MÆND

I nogle områder er der ikke en klar anfører blandt de jordejende slægter. Her går de frie folk sammen om at udruste et skib og krigere, når der er udsigt til togt og rigdom. Hvor hirden er bundet af troskabsløfter til deres drot, har de Frie Jordejere et fladere hierarki, når de ikke er på slagmarken.

3.4.3 OMREJSENDE KRIGERFORBUND

Rundt om i Midgård findes der også forbund af krigere, der ikke nødvendigvis ejer jord eller kæmper for en bestemt konge. I stedet kæmper de ud fra en bestemt idé eller overbevisning. Nogle dyrker en bestemt gud eller jætte, mens andre ser sig selv som forbundet til bestemte dyr, som ulve, bjørne eller vildsvin. De er typisk den slags krigere som er gode at have på sin side, men upopulære i fredstid. Hvad der får dem til at slutte sig til en større hær kan variere meget, fra gammel ed som troskab til løfter om rige belønninger.

4 VÅBEN OG BEVÆBNINGSTYPER

Alle enheder til Krigslive: Valhal vil bære våben. Med hensyn til stil og type kan man frit lade sig inspirere af historiske perioder fra folkevandringstid til tidlig middelalder (ca. 500-1100 evt.).

Enheden vælger en af følgende bevæbningstyper. Alle våben vil blive sikkerhedskontrolleret og målt.

4.1 HÅNDVÅBEN OG SKJOLD

Sværd, 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.

Til Krigslive: Valhal kæmpes der med rundskjolde. Rundskjolde er runde med en max diameter på 70 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 pile fra en bueskytteenhed tæller første gang enheden bliver truffet i det slag ikke. Dette gælder ikke for småskjolde.

4.2 SPYD

Stagevåben der kun må stikkes med. Spilleren skal altid have begge hænder på spyddet, når der kæmpes. Max længde på våbnet er 250 cm og minimumslængden er 200 cm. Våbnet skal polstres forsvarligt mindst 50 cm fra spydhovedet slutter og ned.

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

4.3 TOHÅNDSVÅBEN

Daneøkser, store køller o.lign, der skal svinges med to hænder. Der må ikke stikkes med tohåndsvåben. Minimumslængden på et tohåndsvåben er 120 cm og den maksimale længde er 160 cm..

4.3.1 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).

4.3.2 KOMMENTAR TIL TOHÅNDSVÅBEN

Tohåndsvåben har tidligere givet dobbelt skade eller nedkæmpet fjenden ved at blive ramt i torso. Dette er ikke tilfældet. Enhederne vil blive kompenseret ved at få ekstra HP.

4.4 HUGSPYD

Hugspyd er spydvåben, der både er beregnet til stik og slag. De har et længere og bredere hoved end andre spyd. Hugspyddets hoved er mellem 40 og 50 cm langt, og skal være polstret til både slag og stik. Desuden skal spydskaftet være polstret mindst 100 cm fra spydhovedet slutter og ned. Max længde på våbenet er 250 cm, og minimumslængden er 200 cm.

4.5 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.

4.6 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 trængte enhed, som afgør om enheden er truffet eller ej, og ved tydeligt udråb viderebringer 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.

4.6.1 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.

4.6.2 SÆRLIG SKADE

Hvis en enhed beskydes af buevåben tager alle i enheden 1 skade per salve. Enheder med Rundskjolde tæller ikke skade den første gang de bliver truffet i et slag af buer. Dette gælder ikke enheder med småskjolde. Det er ikke muligt at miste sit sidste HP fra pile. Hvis en enhed er reduceret til 1 HP, og efterfølgende rammes af en pilesalve, må den vælge at ignorere skaden.

4.6.3 SMÅSKJOLDE

Småskjolde bruges af skytteregimenter i tilfælde af nærkamp med fjenden. Småskjolde må bruges sammen med et reservevåben. Småskjolde er runde og må maksimalt have en diameter på 45 cm. Småskjolde skal være polstret forsvarligt langs kanten.

4.7 RESERVEVÅBEN

Alle må desuden bære et reservevåben. Kan være sværd, 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.

5 PANSER OG PANSRINGSGRADER

De fleste enheder til Krigslive: Valhal vil bære en form for panser. Med hensyn til stil og type kan man frit lade sig inspirere af historiske perioder fra folkevandringstid til tidlig middelalder (ca. 500-1100 evt.).

5.1 PANSRINGSGRADER

Til Krigslive: Valhal er der fire pansringsgrader. Enheden vælger selv hvilken de vil opfylde. Alle Bevæbningsstyper kan kombineres med alle Pansringsgrader.

5.1.1 UPANSRET

Upansrede enheder har ingen rustning, og har derfor i udgangspunktet 1 HP

5.1.2 LETPANSRET

Letpansrede enheder bærer *enten* en metalhjelm *eller* læderbrynje. En letpansret enhed har i udgangspunkt 4 HP

5.1.3 MELLEMPANSRET

Mellempansrede enheder bærer metalbrynje og *enten* metalhjelm *eller* metalskinner på underarme og skinneben. En mellempansret enhed har i udgangspunkt 7 HP

5.1.4 TUNGT PANSRET

Tungtpansrede enheder bærer metalbrynje, metalhjelm og *enten* metalskinner på underarme og skinneben *eller* et ekstra lag metalbrynje på ryg og bryst. En Tungtpansret enhed har i udgangspunkt 10 HP

5.1.5 BRYNJER

En brynje er i disse regler defineret som en rustning der dækker fra hals til midt på lårene og med ærmer til under albuerne. De kan være af læder eller metal, og er de af metal, vil de typisk være ringbrynje eller skælbrynjer.

6 KAMP

6.1 HELBREDS POINT

Hver enhed tildeles et antal helbreds point (HP), der ofte er tildelt ud fra typen af pansring, musiker og en række andre faktorer. Alle spillere i enheden har det antal HP, som enheden er blevet tildelt.

6.2 TRÆFZONER

Kroppen er delt ind i følgende træfzoner:

6.2.1 TORSO

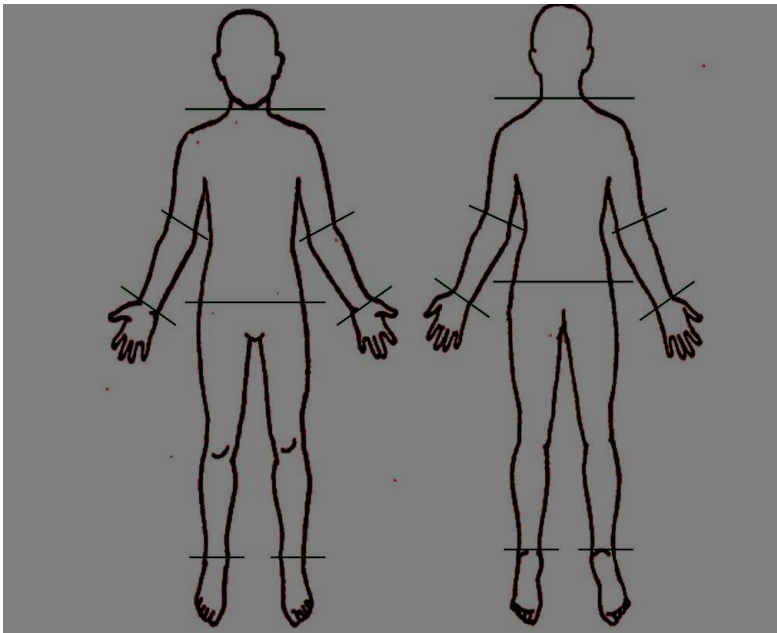
Fra hoftekammen (der hvor bæltet normalt sidder) og op til halsen. Skuldre og overarm ned til albueleddet hører desuden til torso.

6.2.2 BEN

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

6.2.3 UNDERARME

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



6.2.4 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”.

6.2.5 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.

6.3 NÅR MAN ER NEDKÆMPET

Når man er nedkæmpet skal man flygte eller 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.

6.4 ”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.

6.5 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.

7 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 lejrzonen af sikkerhedsårsager.

7.1 VÅBENBRUG

Stik med spyd 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 bevæge sig samtidig med der skubbes.

7.2 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.

7.3 KLAGER

Hvis en enhed oplever at andre kæmper uforsvarligt eller groft overtræder reglerne, håndteres dette efter træfningen på følgende måde. Enhedschefen for den enhed, der ønsker at indbringe en klage, kontakter egen hærledelse. Der vil være en person med ansvar for at håndtere klagerne, som ikke er hærføreren selv. Denne klageansvarlige tager sagen op med enhedschefen for den enhed der klages over, sammen med den klageansvarlige fra pågældende enheds hærledelse. Misforståelser opklares, undskyldninger gives og modtages, og legen kan fortsætte. Det kan måske virke lidt omstændigt, men det er i erfaringen den bedste måde at gribe det an på. Og heldigvis er det sjældent der klages over andre enheder til Krigslive.