

Krigslive 20

Kaos Fraktionerne

Version 1.0 – d. 5. maj 2025



Skribent: Hans Feilberg, Ilja Olsen

Illustrationer: Carina Silke Nielsen

Kaos Fraktionen

Til Krigslive XX vil vi forsøge at eksperimentere lidt med det klassiske Krigslive-setup, hvor der kun er to hære. Derfor vil der til Krigslive XX være mulighed for, at en lille gruppe spillere (ca. 20-50 spillere) kan spille Kaos. Kaos er en bred betegnelse for alt det "onde". Det kan f.eks. være orker, skaven, trolde, udøde, bæstmænd, osv.

Baggrund

I 2019 var vi nogle stykker fra arrangørholdet der tog til Polen for at deltage til BattleQuest. En af de oplevelser der hang fast i os var "end battle". Til end battle havde man to hære der kæmpede mod hinanden for at opnå forskellige mål, meget i stil med Krigslive kampe. Pludselig kom der en fraktion af Kaos og begyndte at blande sig i kampen. Kaos var hverken med den ene eller den anden side, Kaos var bare Kaos og slog på det der var nærmest. Det betød at man som officer for sin enhed skulle have det taktiske overblik både over modstanderen og over hvor Kaos var henne. Det blev en taktisk udfordring på slagmarken man skulle forholde sig til, som samtidig flyttede sig rundt, i modsætning til f.eks. en sø.

Vi har på arrangørholdet længe haft lyst til at teste det af i Krigslive sammenhæng og se hvad det kan bidrage med til kampene. Da arrangørgruppen har fået lov til at arrangere tre år i streg, så har vi besluttet, at hvis vi stadig skal følge traditionerne og eksperimentere en lille smule, så skal det være i år (nummer 2 ud af 3).

Praktisk

- De enkelte kaos-enheder skal bestå af 5 eller flere - på lige fod med de øvrige spillere.
- Kaos får sin egen lejr som i udgangspunktet er off-game, medmindre der blandt Kaos-spillerne er stemning for at gøre den in-game. Uanset hvad, tænker vi at der laves et ingame område (f.eks. ritualplads), som kaos kan bruge som plot-lokation. Kaos står selv for opsætning og pyntning af disse områder, før spillet begynder.
- Kaos forventes at være klar til at deltage i alle kampblokke. Kampene designs efter at kaos kan deltage.

- Om aften/natten er man velkommen til at skifte rolle så man kan besøge de kejserlige lejre. Man må også gerne lave ballade som kaos ude i terrænet og gøre det farligt for spillerne at bevæge sig rundt uden for.
- Kaos er ikke NPC'er, men er spillere der er underlagt en særlig ramme. Langt hen af vejen har i samme frihed som alle andre spillere, men i bliver mere selvkørende ift. at skabe den gode leg.
- Der vil også være forventning til at kaos-spillerne er mere fleksible end de almindelige spillere, fordi vi stadig ikke helt ved hvordan det kommer til at fungere med tre hære. Der kan opstå behov for at justere i hvordan kaos slås/deltager under kampene, ud fra hvordan det viser sig at fungere i praksis.

Koordinering og ledelse af Kaos

Fordi vi indfører en tredje side til Krigslive, er der behov for en funktion der hjælper med at styre spillet - på samme måde, som der også er for de to hære. Kaos som overordnet gruppe ledes under spillet af Andreas Andersen og Astrid Feldstein fra Rotterne. Dette ansvar indebærer bl.a.:

- At de er i radiokontakt med stabene fra de to kejserlige hære - og hjælper med at koordinere hvornår/hvordan hærene mødes.
- At de i samarbejde med stabene løbende tilpasser hvordan kaos agerer under kamp, efter behov.
- At de er kontaktpersoner for klager for hele kaos.
- At hjælpe med at facilitere "Den Gode Leg" (se herunder).
- At udvikle og koordinere det interne spillet mellem de forskellige kaos-enheder. Herunder hvilken leg holdene har med hinanden, både til kamp, aftenstil og evt. ritualer.

Vi gør opmærksom på, at de enkelte hold stadig anses som selvkørende og autonome. Der hvor der er særlig brug for ledelse, er under de store kampblokke, hvor kaos forventes at fungere som ét samlet hold.

Den Gode Leg

Kaos er til stede, for at tilføje "random element" på slagmarken, som de to Kejserske hære skal navigere omkring. Kaos-siden kan aldrig vinde Krigslive, og har ingen "mål". Derfor er det mest essentielle for den gode leg, at Kaos-siden tilføjer til den gode oplevelse, ved at lave sjov, ballade, rollespil og giver den gas. Altså, kaos-spillere er der for at lege, fremfor at vinde.

Kaos-holdene skal forsøge at gøre spillet sjovt, uden at skabe ubalance. Dvs. at man ikke skal gå efter en bestemt side, eller bestemte hold. Som tommelfingerregel, er det meningen at kaos angriber dem, som de er tættest på. Der vil også være kampe hvor hærerne deler sig ud i mindre grupper - her kan man f.eks. sagtens forsøge at holde en strategisk position, så det ikke er alt for let for de lette enheder, at tage den. Kaos-enhederne må gerne dele sig op i deres respektive enheder, men de forventes at agere som en kampgruppe; dvs. at de altid er nogenlunde tæt på hinanden.

Kejserske enheder fra hver sin side, må ikke slutte fred for at banke Kaos og så gå tilbage til kampen. Vi ved at det er lore mæssigt ukorrekt, men hele ideen er at man skal benytte Kaos til taktisk manøvrering og ikke komme af med dem så hurtigt som muligt.

Det er også fuldt ud tilladt, at tage sit kosutme på om aftenen og lave ballade. Det må gerne være farligt, at bevæge sig alene ud om natten. Man må også gerne skifte til kejsersk outfit, og lege i lejrene.

Kampretreglerne

Overordnet set, skal kaos følge Kampretreglerne på lige fod med alle andre deltagere. Her tænker vi særligt på formationsreglerne, der kræver: At man minimum er 5; At man slås i en formation; At man bruger samme armering og rustning; Har et banner; osv. Formationsreglerne er dét som gør Krigslive særligt, og det ønsker vi ikke at gå på kompromis med. Det samme gælder selvfølgelig sikkerhedsreglerne, som alle skal følge.

Der er dog andre dele af kampretreglerne, som der godt kan justeres lidt på, af hensyn til balancering. F.eks. kan der sagtens justeres i rustningskrav og helbredspoints. Dette vil også give mening ift. det visuelle udtryk (orkerne forventes ikke at gå i kejsersk fuldplade, for at få flere HP). Balancering af dette sker i samarbejde med de enkelte kaosenheder.

Alle balanceringer og ændringer ift. regler vil blive meldt ud til enhedslederne, så de har mulighed for at give deres besyv med. Herefter vil det blive meldt ud til resten af spillerne inden eventet afholdes.

Krigsmaskiner, Gadgets og Monstre

Hvis man vil bygge noget fjollet, der har en særlig mekanik på spillet, så tager vi udgangspunkt i reglerne for Krigsmaskiner. Dvs. at man kan danne en formation på helt ned til 3 mand; Men det forudsætter, at man har noget stort og fængende, der kan fungere som "krigsmaskine".

Det kan f.eks. være:

- ☠ Rotter med en Rat Ogre
- ☠ Rotter med en Warfire Thrower, Ratling Gun eller Slangebøsse
- ☠ Goblin Fanatikere med gigantiske metalkugler
- ☠ Gobliner med en Pump Wagon.
- ☠ Kaosdværge med en stor tromle med spikes

For de Krigsmaskiner som kan affyre projektiler på sikker afstand, så tæller de i alle henseender som en normal Krigsmaskine.

For de Krigsmaskiner som IKKE kan affyre projektiler på en sikker afstand, men kun fungerer i nærkamp, gælder følgende regel: Kaosformationen kan engagere én fjendtlig enhed, og give dem en sjov oplevelse; Hele enheden tager én i skade, og herefter er kaosformationen nedkæmpet. F.eks. med Rat Ogren er alle bange og den holder enheden hen, imens den er vild og farlig; soldater kaster sig til siden og alle har en sjov leg i ca. 2-5 minutter. I sidste ende vinder Kejserriget altid, med minimale skader.

For de Krigsmaskiner som KUN kan affyre projektiler tæt på (inden for sikkerhedsafstanden), så gælder sammen regel som overstående - det giver én i skade, og holder en enhed hen. Dette forudsætter dog, at Krigsmaskinen ikke er farlig (hvilket godkendes af arrangører). F.eks. kunne en Warp Fire Thrower bygges på en løvblæser, der skyder grønne nerf kugler afsted (som enheden selv er ansvarlig for at samle op). Når den rammer enheden, så spiller alle på at skulle tage dække, imens rottemændene griner - hvorefter den løber tør for skud, og rottemændene bliver nedslået.

OBS: Der kan være mulighed for at man kan leje (eller måske låne) monster-kostumer fra Rollespilsfabrikken. Dette aftales direkte med Rollespilsfabrikken gennem den person der er ansvarlig for udlån.

Røggrenater

Arrangørerne påtænker at tillade to typer af røggrenater for kaos-fraktionen. For begge typer røg gælder, at de ikke skal bruges hele tiden. Det skal ske i kontrollerede mængder, så det ikke kommer til at dominere kampene. Røg skal placeres i frit terræn, væk fra spillere, så man har mulighed for at trække sig væk fra røgen.

☠ **Hvid røg:** Dette er primært for show og for at gøre kampene sjovere. De har ingen spilteknisk effekt, men de forhindrer udsyn. Hvis enheder har lyst til det, kan de sagtens gå igennem røgen.

☠ **Grøn røg:** Den grønne røg er giftgas og man kan ikke gå igennem den. Dette er for at gøre slagmarken mere udfordrende, så man har sværre ved at bevæge sig omkring frit.