

# Krigslive 21

# Kampplanen

Version 2.5 - d. 11. april 2026



**Skribent:** Hans Feilberg

**Korrekturlæsning og sparring:** Emil Hein Maltesen, Martin Klifforth, Ilja Olsen

**Illustrationer:** Carina Silke Nielsen

## Indholdsfortegnelse

1.0	Indledning.....	1
2.0	Overordnet .....	2
2.1	Hvordan vinder man Krigslive? .....	2
2.2	Tidsplan .....	2
2.3	Generalstaben og objektiver .....	2
2.4	Point-fordeling og regruppering.....	2
2.5	Optælling af points.....	3
2.6	Engagement .....	3
2.7	Kort over området .....	3
3.0	Træfnings typer .....	5
3.1	Marks slag .....	5
3.2	Bolværk .....	6
3.3	Erobring.....	7
3.4	Stormløb .....	8
3.5	Endeslaget.....	9

---

## 1.0 Indledning

Kampplanen har til formål at beskrive hvordan kampene er organiseret, hvordan der gives points, og hvordan krigen afgøres. Formålet er, at mindske forvirring under spillet, men også at tydeliggøre mekanikkerne bag krigen, så alle spillere kan følge med i hvordan krigen udvikler sig. Til Krigslive 21 vil krigen i sidste ende blive afgjort ved det endelige slag, men alle slag op til Endeslaget giver points, der kan trække sejren til den ene eller anden side.

Kampplanen hænger tæt sammen med Kampreglerne, som mere detaljeret beskriver hvordan enheder sammensættes og hvordan kampene foregår mellem enhederne. Der vil blive brugt samme terminologi som fra Kampreglerne, herunder særligt afsnit '2.9 Fælles sprog til spilmekanikker'.

Kampplanen er delt op i to dele. Den første del gennemgår de overordnede rammer og regler for kampene.

Den anden del gennemgår de fem træfnings typer, som er:

- **Marks slag:** Det simple hærs lag på mark en
- **Bolværk:** Hærs lag med forsvarsværker
- **Erobring:** Opdelt kamp om fem strategiske positioner.
- **Stormløb:** Opdelt kamp om strategiske positioner, hvor man overtager terræn.
- **Endeslaget:** Det sidste, afgørende slag.

## 2.0 Overordnet

Dette afsnit forklarer hvordan kampene og pointsystemet overordnet er organiseret - herunder hvordan tidsplanen er skruet sammen, hvordan genoplivning foregår og hvordan points fordeles.

### 2.1 Hvordan vinder man Krigslive?

Krigslive afgøres ved det sidste slag, kaldet Endeslaget. Alle slag op til Endeslaget giver points, og hvert point kan bruges på én ekstra regruppering (genoplivning) til én enhed under Endeslaget. Intentionen er, at Endeslaget bliver én lang kamp, hvor intet er afgjort på forhånd - men der vil sandsynligvis være en side der har en større eller mindre fordel. Dette beskrives nærmere under afsnit 3.5

### 2.2 Tidsplan

Til Krigslive foregår den organiserede kamp i formationer altid i et bestemt tidsrum, kaldet en kampblok. Der er i alt 5 kampblokke, som hver har en varighed på tre timer. De starter hhv. klokken 9.00 og 15.00 på alle dage. Den komplette tidsplan er præsenteret herunder.

En kampblok består af tre elementer:

- ☛ **Appel:** Hæren samles i sin lejr og hører en kort motiverende tale fra generalen. Dette sker som det første og sidste i hver kampblok.

- ☛ **Udmarch / Hjemmarch:** Hæren bevæger sig til og fra terrænet, hvor kampen foregår.

- ☛ **Træfning:** Der er to træfninger af én time, som hver har forskellige lege / spillemekanikker. Undtaget er den sidste kampblok, hvor Endeslaget står - her er der kun én lang træfning.

OBS: Der kan altid forekomme ændringer i tidsplanen, pga. eksempelvis vejr og logistik. Reglerne for de enkelte træfninger står dog fast.

### 2.3 Generalstaben og objektiver

Det er generalerne og generalstabene der forestår organisering og løbende planlægning af kampene. I hver stab er der udnævnt ansvarspersoner, som er de primære facilitator på kampene. I de forskellige træfningstyper, vil der være mål der giver points; Disse er altid bemandet af et stabsmedlem, der sikrer at reglerne for den enkelte træfning overholdes.

### 2.4 Point-fordeling og regruppering

De forskellige typer træfninger og dertilhørende spillemekanikker, kan kategoriseres ud fra måden man regrupperer på - og der skildes mellem tre typer:

- ☛ Samlet regruppering
- ☛ Fri regruppering
- ☛ Kontrolleret regruppering.

Torsdag		Fredag		Lørdag	
Ingen kamp om formiddagen		<b>09.00 - 12.00</b>	<b>Kampblok 2</b>	<b>09.00 - 12.00</b>	<b>Kampblok 4</b>
Check-ind Opsætning Andre aktiviteter		30 min.	Appel / Udmarch	30 min.	Appel / Udmarch
		1 time	Træfning: Bolværk	1 time	Træfning: Bolværk
		1 time	Træfning: Stormløb	1 time	Træfning: Stormløb
		30 min.	Hjemmarch / Appel	30 min.	Hjemmarch / Appel
<b>15.00 - 18.00</b>	<b>Kampblok 1</b>	<b>15.00 - 18.00</b>	<b>Kampblok 3</b>	<b>15.00 - 18.00</b>	<b>Kampblok 5</b>
30 min.	Appel / Udmarch	30 min.	Appel / Udmarch	30 min.	Appel / Udmarch
1 time	Træfning: Markslag	1 time	Træfning: Markslag	2 timer	Træfning: Endeslaget
1 time	Træfning: Erobring	1 time	Træfning: Erobring		
30 min.	Hjemmarch / Appel	30 min.	Hjemmarch / Appel	30 min.	Hjemmarch / Appel

Definationen af regruppering er dog ens for alle (jf. kampreglerne, afsnit 2.7):

”Når en enhed er besejret, skal den ”regruppere”, før den er klar til kamp igen. Ved regruppering genvinder alle medlemmer af enheden deres helbredspoints (HP); bue-, krudtvåbens- og krigsmaskineenheder genopfylder deres ammunition; og feltlæger genopfylder bandager.”

#### Samlet regruppering:

- Foregår i kampe hvor hæren er samlet - f.eks. Markslag og Bolværk.
- Her vil der tages ét samlet slag af gangen, hær mod hær; Når den ene side er nedkæmpet og der er en tydelig vinder, så regrupperer begge hære og slaget gentages igen.
- En træfning med samlet regruppering består som udgangspunkt af tre kampe.
- Hver kamp giver 3 points til den vindende side.

#### Fri regruppering:

- Foregår i kampe, hvor hæren er spredt ud over et stort område, for at løse mange opgaver på én gang - f.eks. Erobring og Stormløb.
- I disse træfninger kan alle enheder regruppere individuelt uden begrænsning. Man regrupperer ved at gå tilbage til Generalens Forpost, og melde til generalstaben, at man er klar til kamp. Herefter sendes enheden ud i terrænet igen.
- En træfning med fri regruppering består som udgangspunkt af én lang kamp.
- Disse kampe giver 1 point for hvert mål man løser. Dette beskrives nærmere under de enkelte afsnit.

#### Kontrolleret regruppering:

- Foregår kun til Endeslaget, som afgør Krigslive.
- Man regrupperer ved at gå tilbage til Generalens Forpost, og melde til generalstaben, at man er klar til kamp. Herefter sendes enheden ud i kamp igen.
- I disse træfninger kan alle enheder regruppere to gange, uden at bruge af hærens points.
- Når enheden har regrupperet to gange, kan Generalen begynde at bruge af hærens points, til at genoplive enkelte enheder.
- Dette er nærmere beskrevet under afsnit 3.5.

## 2.5 Optælling af points

Generalstaben forestår løbende optælling af points og hjælper med at formidle til officerne hvordan krigen skrider frem. Undervejs kan der opstå forvirring omkring hvordan en kamp endte, og derved hvordan points fordeles. I de tilfælde aftaler stabene hvad der skete, eller om der er tale om en uafgjort kamp.

For modvirke skævvridning, så kan der aldrig vindes mere end 10 points pr. hær, pr. træfning.

Inden Endeslaget mødes arrangører og stabene og kigger pointfordelingen, ift. den mængde tid der er afsat. Det er meningen, at hver enhed skal kunne regruppere omkring 5 gange i løbet af Endeslaget. For at nå dette mål, ganges begges hæres points op, indtil tallene passer. Det kan f.eks. være to eller tre gange (det vurderes på dagen).

Til selve Endeslaget har stabene muligheden for at op/ nedjustere mængden af regrupperinger, hvis der er behov for dette (f.eks. tiden går for hurtigt). I dette tilfælde koordinerer stabene sammen, og tilføjer/trækker en lige mængde points fra, på begge sider.

## 2.6 Engagement

Visse træfningstyper hænger sammen med engagement-reglen, som er defineret i kampreglerne, afsnit 2.4:

*”En enhed tæller som at være engageret, når den er i nærkamp med en fjendtlig enhed; hvis man kan stå på stedet, eller tage enkelte skridt og ramme fjenden med et nærkampsvåben, så er man engageret. Når ingen fjender er inden for denne afstand, er enheden ”uengageret”. ”*

## 2.7 Kort over området

Ved hver træfningstype beskrives 1) på hvilken mark der kæmpes, 2) ved hvilke punkter hærene stiller op (hvor generalens forpost også placeres), og 3) hvilke strategiske positioner der kæmpes om. De strategiske positioner er navngivet efter andre, dedikeret til Kejserrigetets guder - eller ved bannere, med et tilhørende nummer.

Hvis man ønsker at have et kort med i felten, skal man selv printe dette hjemmefra.



## 3.0 Træfningstyper

Dette afsnit gennemgår de fem forskellige typer træfninger og de tilhørende regler.

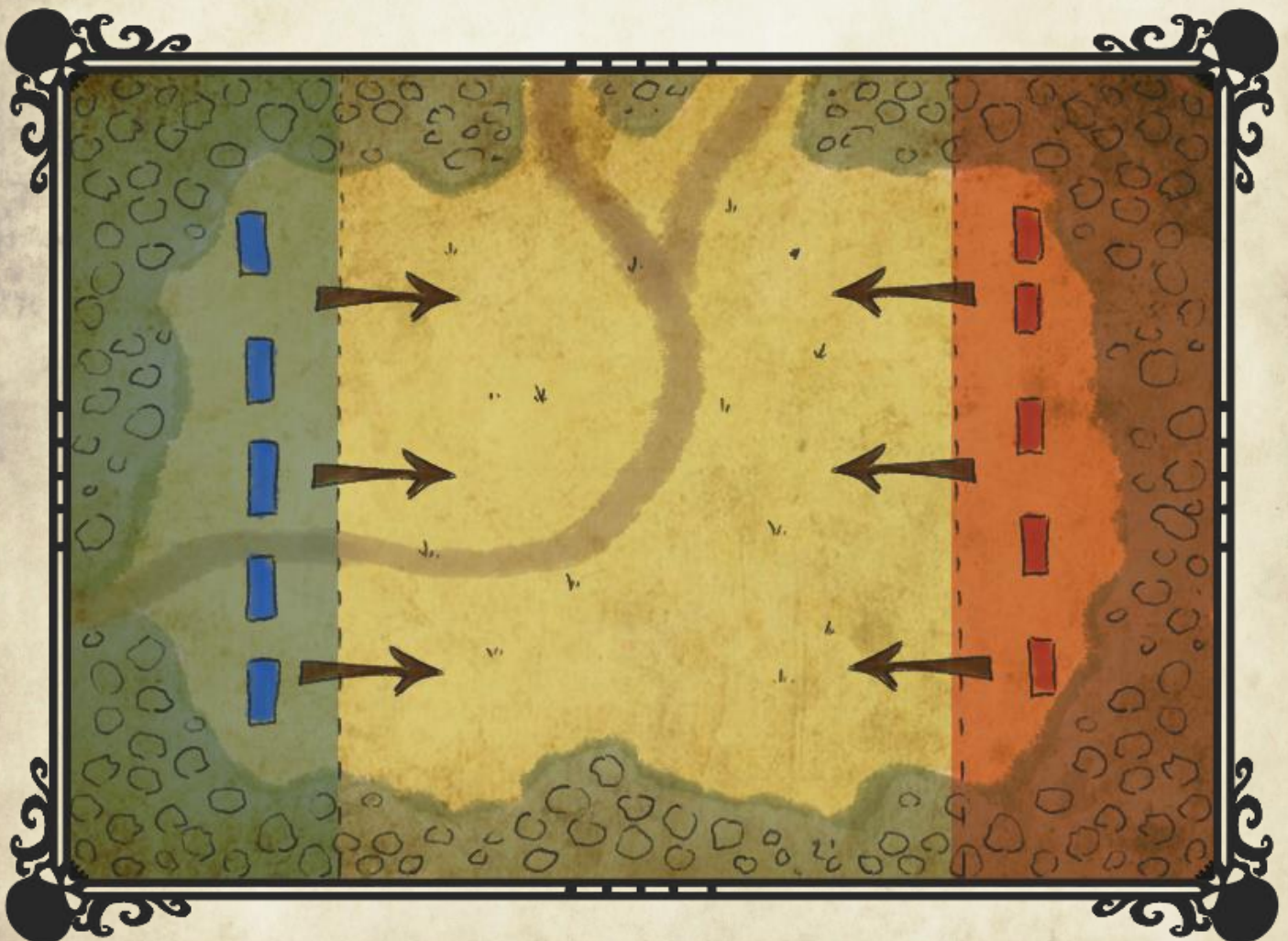
### 3.1 Markslag

Markslaget er det simple hærs slag, hvor de to hære kæmper om dominans på slagmarken. De to hære stiller op foran hinanden på en åben mark, og når kampen går i gang, kæmper enhederne mod hinanden ud fra dristig strategi og list.

#### Regler for Markslag:

- Der er samlet regruppering, med tre kampe per træfning.
- Kampen er vundet, når hele den fjendtlige hær er besejret.

- Hver kamp giver 3 points.
- Markslag afholdes på Heldehammers Hede. Ved første træfning markslag, stiller hver hær op på den side af slagmarken, der er tættest på deres lejr - på hver side af klyngen af træer i midten. Ved næste træfning markslag, byttes der side.
- OBS: Markslaget bruges som backup-slag, hvis der opstår huller i tidsplanen og generalstaben vurderer det hensigtsmæssigt. Markslaget er altid let at organisere og godt at falde tilbage på.

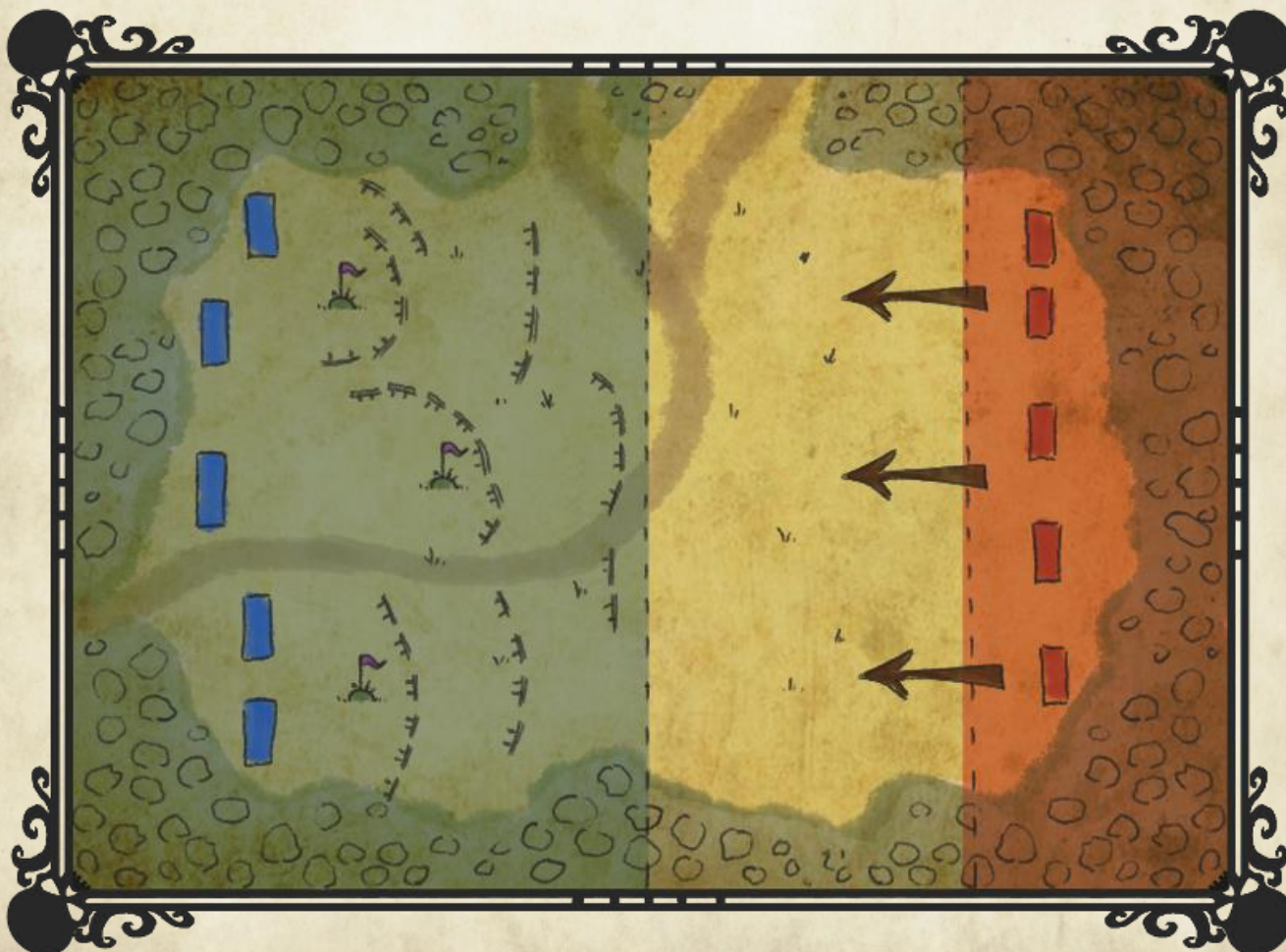


### 3.2 Bolværk

Bolværk foregår på en mark, hvor den ene hær skal stille op bag palisaderne og forsvare; den anden side stiller op uden for palisaderne og skal angribe. Målet er den forsvarende sides hærbanner, som placeres ét bestemt sted. Opsætningen af palisader sker i spil, men arrangører og stabene bestemmer hvordan.

#### Regler for Bolværk:

- Der er samlet regruppering, med tre kampe per træfning. Hver kamp giver 3 points.
- Der skal være mindst tre store indgange mellem palisaderne, og hver indgang skal have min. ca. 5 meters bredde til at slås i. Ved indgangene skal palisaderne placeres med en runding, så afstiverne ikke kommer i vejen for kamp. Herudover laves der mindre huller (ca. 1 meter) i palisaderne, som faldne soldater kan bevæge sig ud igennem.
- Al kamp skal foregå gennem de store åbninger.
- Pallisader må ikke flyttes, og enhederne skal blive på marken (man må ikke gå ind i skovbrynet).
- Den angribende side vinder hvis de flytter Hærbanneret tilbage til generalen. Den forsvarende side vinder, hvis tiden er gået (ca. 20 min), og hærbanneret stadig er på plads. Den forsvarende side må ikke flytte rundt på Hærbanneret, men må gerne returnere det til sin plads.
- Hvis en enhed vil flytte på Hærbanneret, skal denne være i kontakt med banneret, og må ikke være engageret. Engageres enheden, står banneret stille.
- Pionerer må ikke opsætte fælder, tilianske ryttere m.fl. i denne træfningstype af hensyn spilleroplevelsen; Kampen er i forvejen balanceret skævt til forsvarernes side.
- Bolværk afholdes på Nørre Sejrens Hede. Ved første træfning Bolværk, stiller Averland op ved Myrmidea-alteret og Nuln-Brettonia opstiller ved Morr-alteret. Ved næste træfning Bolværk, byttes der side.



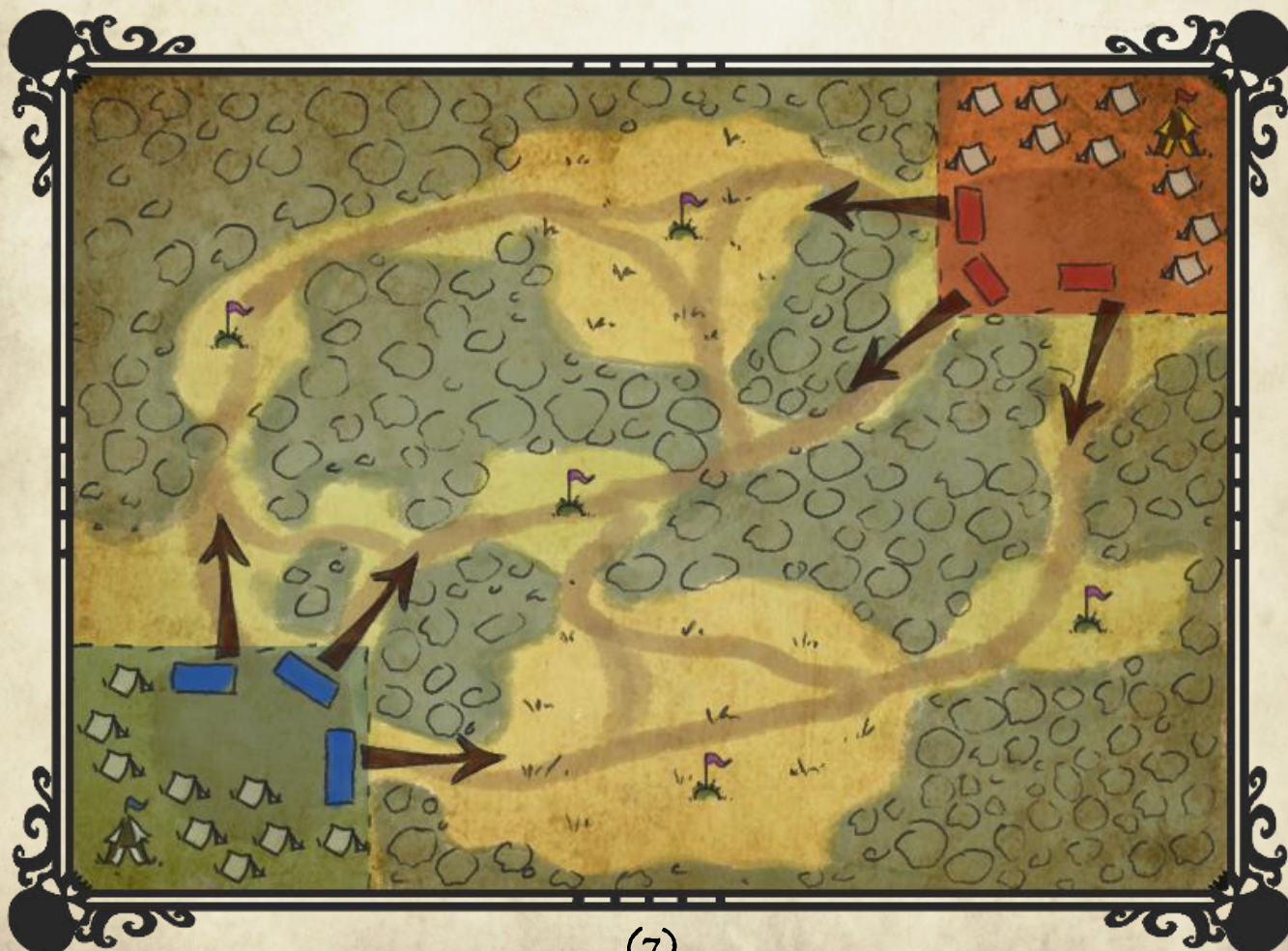
### 3.3 Erobring

Ved Erobring er der placeret fem strategiske positioner i terrænet, som hærene forsøger at overtage - og derved tjener points til hæren. Generalen opsætter en forpost i terrænet, som bliver stående under hele træfningen. Hæren deler sig ud i tre lige store grupper, som bevæger sig ud i terrænet. Efter den indledende opdeling har bevæget sig ud til det første aftalte punkt, bevæger og regrupperer enhederne frit og uafhængigt af hinanden. Opdelingen handler om at sprede kampen ud i terrænet, så der er flere kampe mellem enkelte enheder - derfor skal man forsøge, ikke at blive klumpet for meget sammen.

#### Regler for Erobring:

- Der er fri regruppering og kampen tager en hel træfning.
- For at overtage en position, skal enheden være uengageret og være i fysisk kontakt med positionen. Når man overtager positionen, så hejser man hærens farver. Når dette krav er opfyldt, er positionen øjeblikkeligt under kontrol, og kræver ikke yderligere tilstedeværelse fra enheden.

- For hvert 10 min. en position er under kontrol, gives der 1 point. Hver position kan give op til 3 points totalt.
- Kampen er slut når tiden er gået eller der ikke kan vindes flere points.
- Erobring afholdes på Dommens Høj. Ved første træfning Erobring, stiller Averland op ved Shallya-alteret og Nuln-Brettonia opstiller ved Sigmar-alteret. Ved næste træfning Erobring, byttes der side.
- De positioner der kæmpes om, er Banner-position 1-5.



### 3.4 Stormløb

Ved Stormløb er der fordelt 3 strategiske positioner ude i terrænet, placeret på en stribe, med ikke-passerbart terræn i mellem hver post. Den ene side skal forsvare de tre positioner på én gang, og den anden side skal angribe. Ligesom ved Erobring (3.3), handler Stormløb om at sprede kampen ud i terrænet, så der er flere mindre kampe mellem enkelte enheder - derfor skal man forsøge, ikke at blive klumpet for meget sammen.

#### Regler for Stormløb:

- Der er fri regruppering og kampen tager en hel træfning.
- For at overtage en position, skal enheden være uengageret og være i fysisk kontakt med positionen. Når man overtager positionen, så hejser man hærens farver. Når dette krav er opfyldt, er positionen øjeblikkeligt under kontrol, og kræver ikke yderligere tilstedeværelse fra enheden.

- Den angribende side vinder 3 points, hvis alle tre positioner er overtaget på samme tid. Herefter stopper kampen og hærene stiller op på ny, til en ny kamp.
- Den forsvarende side, vinder 3 points når det ikke er lykkedes den angribende side, at vinde inden for 20 minutter. Når dette sker, nulstilles timeren og kampen forsætter uden afbrydelse.
- I Stormløb må der ikke skydes hen over søerne - det gælder ALLE enhedstyper med afstandsvåben.
- Stormløb afholdes ved Stridssøerne. Ved første træfning Stormløb, stiller Averland op ved Sigmar-alteret (angriber) og Nuln-Brettonia opstiller ved Ulric-alteret (forsvarer), og fordeler tropper ud på Taal, Manaan og Ranalds altre. Der må kun holdes op til ca.  $\frac{1}{4}$  af hærens tropper i reserve. Ved næste træfning Stormløb, byttes der side.
- De positioner der kæmpes om, Taal, Manaan og Ranalds altre.



### 3.5 Endeslaget

Det endelige slag er hvor Krigslive afgøres. Slaget foregår på en åben mark, hvor hærene stiller op foran hinanden. I hver sin ende af slagmarken, står generalen ved sin forpost. Kampen slutter når én hær har brugt alle sine points, og generalen er besejret.

#### Regler for Endeslaget:

- ☠ Der er Kontrolleret regruppering - og kampen tager en hel træfning. Alle enheder kan regruppere op til to gange gratis, hvorefter generalstaben kan bruge af hærens points, på at genoplive enhederne. Points bruges løbende som enheder står klar, uden hensyn til enhedens størrelse og armering - ingen enheder skal snydes for leg, af hensyn til strategi.
- ☠ Det koster 1 point at regruppere én enhed, per 5 soldater i enheden - afrundet til nærmeste hele 5'er.
- ☠ En ikke-nedkæmpet enhed kan også regruppere, for at få dele af enhedens soldater tilbage. I så fald, er det kun de udvalgte soldater, der heler HP - øvrige soldater i enheden, der ikke regrupperer, fortsætter med deres nuværende HP. Hvis der udføres en

delvis regruppering, bruger man ikke enhedens gratis regruppering.

- ☠ Det er meningen at kampen skal foregå i midten af slagmarken, i ét langt stræk. Dvs. at enheder skal stille klar løbende, og træde på slagmarken - også selvom resten af hæren ikke står klar. Hvis der ikke er enheder på slagmarken, og hvis der opstår en for lang pause i kampen - så kan generalen se sig nødsaget til at kapitulere.
- ☠ Når hæren er løbet tør for points, så træder selv på slagmarken, sammen med hele sin stab. Når generalen er nedkæmpet, er kampen overstået og Krigslive er afgjort. Efter Endeslaget mødes alle enheder på midten, hvor der udspilles en kort scene mellem generalstabene. Herefter afholdes der debriefing.
- ☠ Endeslaget afholdes på Dommens Høj. De to hære opstiller på hver deres side af slagmarken, tættest på deres respektive lejre. Kampen skal foregå på det fladeste areal, med færrest mulige fordele til den ene eller anden hær.

