

Spelregler

Krigshjärta VII – Hur fungerar stridsspelet samt stabsarbetet och hur vinner vi spelet?

Vision & introduktion

Till Krigshjärta VII vill vi göra en make-over på stridsspelet. Vi har tänkt om och lärt oss av tidigare lajv för att kunna göra ett nytt spel som kräver så lite off-möten, samordning, koordination och arrangörsnärvaro som möjligt. Så vad menar vi då med stridsspel?

Med Stridsspelet menar vi det taktiska spel som pågår där båda lag försöker hålla utposter och utföra uppdrag ute på stridsområdet. Detta regelverk förklarar hur det spelet går till.

Tanken med stridsspelet är att göra det så enkelt som möjligt så att den mänskliga faktorn totalt minimeras. På tidigare krigslajv har man försökt samordna trupperna mellan sidorna för att hitta gemensamma platser och tider för strid. Det har fungerat sådär. Allt för stort fokus har lagts på stabens ansvar och man har kontinuerligt plågats av kommunikationsproblem. Det har länge pågått en diskussion om hur man ska kunna inkludera alla spelare och minimera stabens och befälens inblandning. Vi tror att vi har en lösning på det.

Till att börja med har vi upptäckt att många spelare och grupper känner sig begränsade av befäl och staber trots att man inte nödvändigtvis är det. Man får inte tillräckligt med order att gå ut i fält, och man känner sig begränsad i sitt stridsspel av befälsordningen. Därför har vi infört en ny regel – **alla rotar och kampgrupper har alltid rätt att gå ut i fält på sin egen order. När de vill och hur de vill. Staben behöver numera bara meddelas.** I fiktionen motiveras detta med att det finns en stående order att hålla fronten, precis som i ett skyttegravskrig. Det uppmuntras att man går ut, glöm bara inte att anmäla till staben att din grupp går ut i fält – så att dessa kan hålla igång rollspelet och dela ut uppdrag i lägret, vilket är deras nya primära uppgift.

Till Krigshjärta VII har vi ett nytt område med stora mängder fält och betydligt kortare avstånd. Det kommer bara ta ett par minuter att gå från baslägren rakt in i stridszonen och man kan se över stora delar av området från baslägren. Med andra ord är det väldigt lätt att hålla sig uppdaterad om vad som händer i fält och när det händer. Det här innebär att behovet av koordinering mellan staberna och arrangörerna minskar till en nästan icke-existerande nivå, eftersom att informationsnärvaron är betydligt högre. För säkerhets skull kommer vi däremot att ha en öppen chattkanal mellan de båda staberna, eftersom att det finns el i varje läger och 4G-täckning på området.

Så hur fungerar då spelet?



Zoner och utposter

På Krigshjärta VII finns det två zoner – lägerzonen och stridszonen. Lägerzonerna är respektive lags basläger – som karaktäriseras av att motståndarlaget aldrig får anfalla den zonen. Det är en grundläggande offregel. Stridszonen är alla områden som inte är lägerzon. Där får strid förekomma när som helst och var som helst. I stridszonen finns alla utposter.

Med utpost menar vi en av arrangörerna i förväg bestämd plats som används för att generera poäng till vardera lagen. Vänta här tänker du säkert nu. Poäng? Jajamensan – men mer om det senare.

Det finns tre utposter. Varje utpost är utmärkt med ett torn samt en vändbar sköld med Gillet respektive Cordoviens emblem på. Dessa sköldar är en spelfunktion som används för att visa vem som för tillfället äger utposten. Förstör dem inte och flytta inte på dem. Under spel är det uppmuntrat att bygga ut eller bygga vidare på dessa utposter - vissa av dem kommer ha virke liggandes bredvid sig redo att byggas. Tänk bara på att vi måste återställa hela området efter lajvet.



Det finns två utposter placerade i glesa skogsområden samt en på fältmark. De ligger bara några hundra meter ifrån varandra och det är lika långt till respektive lags basläger från dem. Alla utposter går att ta sig till utan att gå förbi någon annan utpost. Det finns dessutom en framskjuten frontpostering som ligger nära respektive basläger och därför har en naturlig läggenhet att tillhöra ena eller andra sidan – och således fungera som utgångspunkt och samlingspunkt för trupp i fält. Hit förs exempelvis skadade och mycket av sjukvårdsspelet kommer således ske där. Dessa punkter får man givetvis erövra, men de lär vara svåra att ta och det är sällan motiverat att hålla dem.

Poängsystemet – Hur vinner jag lajvet?

Krigshjärta VII går att vinna, så har vi det avklarat! Den vinnande sidan belönas med att gå framåt i fiktionen, vi arrangörer kommer skriva en ”så här blev det efter”-rapport efter lajvet där vi beskriver händelserna under och efter slaget om Utpost 214 i berättelseform. Det är också viktigt att veta att man absolut inte behöver spela det här lajvet för att vinna, man kan självklart fokusera på rollspelet och karaktärsspelet istället. Men för de som är intresserade av stridsspel har vi ett system.

Så hur vinner jag då? Först och främst är det inte du som vinner utan ditt lag - Gillet eller Cordovien. Och vinner gör ni framförallt genom att hålla utposter men också genom att klara av så kallade ”uppdrag”, eller ”secondary objectives” för att använda en gameistisk term – mer om dessa senare.

Varje dag klockan 10:00, 16:00, 22:00 och 02:00 kommer vi i spelledningen att kontrollera vilken sköld (Gillet eller Cordovien) som hänger på de tre utposterna. Lagen får en (1) poäng per ägd utpost. Även frontposteringar genererar en (1) poäng, men bara en gång per dygn - kl. 16:00 – detta för att det ska vara värt att slå andra laget på näsan någon gång samt få någonting för det, men egentligen är det inte värt att hålla andra lagets frontpostering. Att hålla utposter är det primära sättet att få poäng på, men det är inte nödvändigt att hålla dem hela tiden – det som är relevant är att hålla dem (eller snarare att skölden visar ditt lags sida) vid de fyra klockslagen. Således lär strid uppstå vid dessa tider.

Några gånger per dag kommer det dimpa in så kallade "uppdrag" till staben på respektive sida. Dessa uppdrag får en extra touch av oss i spelledningen och kommer ofta innebära konfrontation med medlemmar i arrangemangets NPC-grupp¹. Ofta kommer uppdragen ges till båda lag samtidigt, så att risken för strid är stor. Samtliga uppdrag innefattar tunga fiktions och rollspelselement. Kanske är det en skadad grupp falksoldater som ska räddas från sina fångvaktare. Eller ett gäng änglar som fastnat i ett träd på vägen ner från skyarna.

Uppdragen levereras till respektive sidas stab med tydliga instruktioner om hur, var och när de ska utföras samt när de räknas som avklarade - ofta innefattar uppdragen även begränsningar på exempelvis mängden eller vilken typ av trupp som får skickas ut för att lösa det. Samtliga uppdrag levereras rykande färska från spelledningens HQ med max en timmes förvarning, så det är snabba puckar som gäller och det är stabernas uppdrag att sätta dem i spel. Vår förhoppning är att det kommer finnas tillräckligt med uppdrag så att alla stridande roller på lajvet får vara med om minst ett. Om ett lag klarar ett uppdrag belönas de med två (2) poäng.

Att generera dessa uppdrag samt att hålla koll på poängställningen är alltså spelledningens och NPC-gruppens primära uppgift, som de utför från off-området. Stabernas uppgift är således numera att hålla rollspelet uppe i lägret samt att dela ut uppdrag rättvist till de olika grupperna så att alla får ta del av spelet. Den aktuella poängställningen redovisas vid dässen på respektive sida och efter slutstriden på lördagen koras vinnaren.

Detta poängsystem existerar givetvis inte inlajv, där handlar det om stående uppdrag att hålla fronten m.m.

Utpost 214

Till de två utposter som ligger i skogsområden har vi valt att lägga till lite extra "content". Vid dessa utposter har en falksoldatsrote samt en kampgrupp med änglar vistats under en längre tid - men de försvann spårlöst för några veckor sedan. Deras uppdrag var att utvinna den långsamt droppande vätska som finns i båda dessa utposter - en vätska vid namn Cordovium som både Gillet och Cordoviens läkare vill åt för att kunna ta fram ett botemedel mot den hemska sjukdomen Blodslunga. Den vätskan droppar även under lajvet, och vill utvinnas av båda sidor - dels för att tillverka botemedlet mot Blodslunga men också för att användas i sjukvården. För att spelet med vätskan ska fungera får man givetvis inte ställa en bägare som samlar upp vätskan i utposten och sedan gå därifrån för att komma tillbaka senare - man måste vara på plats för att kunna utvinna vätskan. Inte heller får man ändra på hur snabbt vätskan droppar.

Vad som hände med de soldater som ursprungligen utvann vätskan är ett mysterium för ingen har hört av dem, men av någon anledning så finns dagböcker, målningar och andra rester av deras vistelse kvar på platserna. Kanske kan man lösa mysteriet genom att spendera en stund där och läsa deras sista minnen? Dessa dagböcker och minnen får inte lämna utposterna utan skall lämnas kvar så att nästa grupp som tar över utposten också får ta del utav den spännande historien om soldaterna som försvann.



¹ NPC = Non-player character. En spelare som bara är på plats för att göra en specifik scen och därefter återvänder till off-området.

Dagböckerna och minnena används för att det ska vara extra roligt och spelgivande att spendera tid i utposterna – det ska genereras bra och givande rollspel helt enkelt. För att öka på detta har vi dessutom tryckt upp tre kortlekar, en grön, en gul och en röd. Samt en speciell kortlek som bara får användas av de karaktärer som bär på den hemska sjukdomen Blodslunga. Dessa kort är en spelteknik som ger rollspelsinstruktioner till spelarna. Vem som helst kan om de vill ta ett kort och läsa dess instruktioner - det är helt frivilligt att spela på det som står, eller att helt strunta i spelet om man vill. Men det kommer vara roligt att spela.

Tanken med utposterna är att kunna spela på en mystisk och jobbig känsla. Det ska kännas obehagligt att vara där, som att någonting är fel i existensen. Dagböckerna och kortspelet hjälper till för att göra det här verkligt – karaktärerna på plats blir galna av att vistas där för länge. Men samtidigt vill man åt så mycket av vätskan som möjligt.

Vill man spela spelet och historien om Utpost 214 så tar varje individ i smyg ett grönt kort och läser instruktionerna. Efter en stund, när det känns rätt, (vi rekommenderar 45 minuter till en timme men avgör själv), tar man ett gult kort – följt av ett rött vid nästa tillfälle. De gröna korten innehåller milda instruktioner i stil med ”du känner dig ängslig och orolig, skuggorna ser annorlunda ut” – på de gula korten kan det istället stå ”du börjar se mönster i dagböckerna och målningarna. Du börjar känna de försvunna soldaternas smärta. Som att den var din”. De röda korten börjar göra dig galen på riktigt, där är det tydliga instruktioner som exempelvis kan innefatta att du ska anfalla den första människa du ser medan du skriker på ett oigenkännligt språk och tuggar fradga. Vissa av korten kan förutom instruktionen även göra dig smittad av den hemska sjukdomen Blodslunga! När effekten av korten avtar är upp till spelarna.

För att göra det roligare att smittats av den hemska sjukdomen Blodslunga så finns det i dessa utposter en specifik kortlek som bara får användas av de som smittats (du kan när som helst låta din karaktär bli smittad). De instruktionerna kommer säkerligen att göra din karaktär galen och sjukare, men de innehåller också hemlig information om vad som egentligen hände i Utposten – och som bara de smittade kommer åt. Din karaktär kommer då se information genom syner som du gärna får rabbla osammanhängande till spelarna runt dig.

Kortspelet samt den rekvisita som vissa av instruktionerna behöver kommer ligga lagrad i en kista i respektive utpost. Ta inte bort korten eller rekvisitan från kistorna om inte detta specifikt instruerats – och när du sedan har använt dem - se till så att de kommer tillbaka i kistan så att nästa grupp också kan få spela spelet om soldaterna som försvann. I dessa kistor kommer vi även försöka lägga en första hjälpen-låda, utfall att olyckan skulle vara framme vid en strid i närheten, samt fakeblod och smink.

Skadespel och läkning

Eftersom att Krigshjärta VII innefattar ett poängsystem och en möjlighet att vinna är det extra viktigt att soldater och sjukvårdare håller koll på läketider – fuska inte. För säkerhets skull har vi därför ett system som gör det lätt att läka och hålla koll på soldater.



Om din karaktär har kvar KP efter en strid så läker du till full KP så fort striden är över. Om din karaktär har fått slut på KP så kan du vara två typer av skadad, samt en frivillig tredje nivå. Om det dräpande slaget tog i en arm eller ett ben så tar den en timme innan du är i stridbart skick, om det däremot tog i bål, rygg eller bröst tar det 2 timmar. Alltså...

Dräptes av träff i ben eller arm = 1 timmes läketid

Dräptes av träff i bål, bröst eller rygg = 2 timmars läketid.

Behandlas skadan dessutom med en matsked (15ml) Cordovium så halveras läketiden!

Du berättar själv för sjukvårdaren vad det var som dräpte dig och avgör själv var träffen satt om det rör sig om gränsområden. Fuska inte. Om du vill kan du dessutom använda dig av en frivillig nivå som kräver operation, säg då till sjukvårdaren att du är extremt skadad och behöver opereras så kommer de om möjligt att ordna en häftig operationsscén. Läketiden är fortfarande två timmar med det kan vara kul med lite extra krydda i spelet!



Som läkare/sjukvårdare är det ditt jobb att hålla koll på vem som är läkt och vem som fortfarande är sårad. Hitta ett eget system för detta, kanske har du patientlappar eller så ritar du någon typ av märke på den sårades panna, kanske med kol. Hur som ska du kunna berätta för en soldat när denne är läkt. Dessutom slåss du hela tiden emot den begränsade mängd Cordovium som finns i omlopp.

Som soldat är det även ditt ansvar att hålla koll på när du är läkt och inte. Men först när en sjukvårdare/läkare har "skrivit ut dig" kan du fortsätta strida.

Cordoviumet utvinns i utposter av soldater, och det är även soldater som blir skadade. Därför finns det alltid ett incitament för soldater att samla på sig Cordovium för eget bruk – men akta dig! Båda sidors befälsordning kräver att allt Cordovium skall lämnas in till forskningen. Ingenting får behållas personligen. Sjukvården ska egentligen inte ha tillgång till det, men läkare ser alltid mellan fingrarna om en patient råkar ha Cordovium för eget bruk. Vissa läkare/sjukvårdare får ibland Cordovium utdelat från staben om det finns ett överflöd.

Syftet med Cordovium är att det speltekniskt ska vara roligt och ge någonting att hålla utposterna.

Om Cordovium och botemedlet mot blodslunga

För att det ska vara speltekniskt roligt att tillverka och få tag på medicin mot blodslunga har vi skapat ett spelsystem för tillverkning av botemedlet. Detta system kommer framförallt att användas av spelare vars karaktärer är läkare eller forskare såsom exempelvis karaktärer från Danna'Gil, Arsenalen eller respektive sidors sjukvårdsgrupp - men spelet är egentligen öppet för alla som känner att det vore roligt.

Den vätska som långsamt droppar ner i två av utposterna kallas för Cordovium men är egentligen ett avkok på rödkål, vilket är den bas som vi använder i den kemiska processen. När den vätskan blandas med en del andra komponenter sker en häftig torrkoknings-effekt där vätskan ändrar färg. Slutresultatet blir en blå vätska som när den konsumeras ett par gånger över en tid kan bota den hemska sjukdomen blodslunga. I fiktionen är detta botemedel mycket nytt och upptäcks samt namnges på plats utav de inblandade karaktärerna, hur den upptäcks i spel är upp till spelarna själva att hitta på. Vätskan som konsumeras är fullständigt drickbar och tillverkad med enkla hemingredienser som går att finna i vilken livsmedelsbutik som helst - däremot har vi valt att behålla den fruktansvärda smaken. Medicin har aldrig smakat gott.



För att tillverka en sats botemedel som räcker för en person blandar man först 80 ml Cordovium (rödkålsavkok) med 2g Pulver A (citronsyra), när Pulver A tillsätts ändrar vätskan färg från lila till röd. Därefter tillsätts 2,5 g Pulver B (Bikarbonat) varpå vätskan börjar torrkoka och ändrar färg till blå. Det är det grundläggande receptet för att tillverka botemedlet men vi uppmuntrar alla att gärna hitta på egna komponenter och moment, vätskan kan utan problem värmas eller kylas och det går bra att lägga till andra komponenter så länge dessa inte ändrar vätskans PH-värde eller färg. Det är nämligen en enkel PH-reagenslösning som vi egentligen har tillverkat. Arrangemanget kommer att ordna citronsyra, bikarbonat och rödkålsavkok men deltagarna får själva ordna flaskor och burkar att ha substanserna i väl i spel. **Tänk även på allergiker när du har i nya ingredienser.**

Vad Pulver A & Pulver B heter i spel är helt upp till spelarna att bestämma, Minea har flera olika språk och kulturer som garanterat kommer kalla olika kemiska substanser för olika namn. Detsamma gäller momenten kring hur botemedlet tillverkas samt vad botemedlet kallas. **Arrangemanget vill be sina deltagare att inte själva tillverka rödkålsavkok och ta med till lajvet (eller tillverka i spel) eftersom kontrollen över denna resurs är en vital del av spelmekaniken.** Cordovium kan i sin rena form användas för att halvera läketid hos soldater och den tillverkade medicinen är menad att vara en dyr och svåråtkomlig vara i spel.

Arrangemanget vill utsträcka ett tack till Staffan Rosenberg som hjälpt oss med detta recept!