

Krigslive 20

Generalstabens Håndbog

Version 2.4 – d. 1. maj 2025



Skribent: Hans Feilberg, Emil Hein Maltesen

Korrekturlæsning og sparring: Odin Erlandur Martin, Ilja Olsen

Illustrationer og billeder: Carina Silke Nielsen

Indholdsfortegnelse

1.0	Indledning.....	2
1.1	Læsevejledning	2
2.0	Forventningsafstemning	3
2.1	Stabenes rolle	3
2.2	Arrangørernes rolle.....	4
2.3	Samarbejde med enhedslederne.....	4
2.4	Kampretter og kamptanen	4
2.5	Code of Conduct og øvrige regler	4
2.6	Kendskab til setting.....	4
2.7	Der er ingen Npc'er.....	4
2.8	Organisationsdiagram og frivillige.....	5
3.0	Roller i staben	6
3.2	Opgavefordeling	6
3.3	Generalen	6
3.4	Taktikeren.....	6
3.5	Kvartermesteren	7
3.6	Inspektøren.....	7
3.7	Forslag til øvrige roller.....	7
4.0	Arena: Krig.....	8
4.1	Kamptaner og drejebogen.....	8
4.2	Officersmøder.....	8
4.3	Appeller.....	8
4.4	Radiokommunikation	9
4.5	Taler og dueller.....	9
4.6	Noget om helte	9
4.7	Bemanding af strategiske positioner.....	9

5.0	Arena: Lejr	10
5.1	Uddeling af sold	10
5.2	Vægterkorpset.....	10
5.3	Forvalte relikvie-spillet.....	10
5.4	Portvagter	10
5.5	Medaljer og skideballer	11
5.6	Inspektion af lejr og tropper	11
5.7	Igangsættelse af spil	11
5.8	Mænge sig med de menige	12
6.0	Praktiske oplysninger.....	13
6.1	Budget og økonomi for stabene.....	13
6.2	Retur af udlæg.....	13
6.3	Størrelse på stabene	13
6.4	Telte og indretning.....	13
6.5	Efterfest.....	14
6.6	Frivillige under eventet.....	14
6.7	Indtjek.....	14
6.8	Tidsplan og ankomst.....	14

1.0 Indledning

Generalstabens håndbog er en drejebog der er målrettet de to generalstabe, og som udgør grundlaget for samarbejdet mellem arrangører og generalstabene. Den indeholder et udgangspunkt for forventningsafstemning, redegørelse af stabens funktion i spillet og beskriver de store roller og opgaver som stabene skal facilitere.

Håndbogen bygger videre på håndbogen fra Krigslive 16, men trækker på erfaringerne fra Krigslive 15-19. En af de store erfaringer herfra er vigtigheden i et udpenslet skriftligt materiale, som samarbejdet kan tage afsæt. Som generalstab er man facilitator for dét største rollespil i Danmark, og man kan let blive overrasket over de mange opgaver og forventninger der ligger i rollen. Derfor vil vi arrangører også gerne understrege, at skulle der opstå spørgsmål, forvirring eller modstridende meldinger, så er det altid Generalstabens Håndbog som vi holder fast i, som grundlaget for samarbejdet. Hvis der på noget tidspunkt er uoverensstemmelser mellem det skriftlige og mundtlige meldinger, så er det arrangørernes ansvar, at få det til at stemme overens.

Vi fra arrangørernes side er meget taknemmelige for jeres indsats, og vi ser frem til et fantastisk samarbejde.

1.1 Læsevejledning

Dokumentet er opdelt i en række afsnit, der hver redegør for én del af det samlede stabsarbejde. Afsnit 2.0 omhandler de overordnede linjer for samarbejdet. Afsnit 3.0 redegør for hvilke overordnede funktioner vi forventer der ligger i staben. Afsnit 4.0 og 5.0 går i dybden med de praktiske opgaver der ligger under hele afviklingen af Krigslive. Afsnit 6.0 er rent praktiske informationer.

Vi har ingen forventning om, at ALLE i stabene har læst hele dokumentet - men det er en klar anbefaling, at så mange som muligt har læst det igennem. Det forventes til gengæld, at de ledende krafter inden for hver stab, er velorienteret ind i dokumentet, og sørger for at informere de øvrige parter, inden for de områder der er nødvendige for deres funktion.

Vi ønsker jer god læselyst.

Mvh

Emil, Hans, Ilja, Karina, Karo, Martin & Mille... Og selvfølgelig også vores to maskotter, Carla og Mannfred.



2.0 Forventningsafstemning

Dette afsnit har til formål at sikre et solidt fundament for forventningsafstemning, og italesætte arrangørernes tilgang til ansvarsfordeling. Afsnittet er således med til at sætte rammen for det overordnede samarbejde, og dén vision vi har for Krigslive.

2.1 Stabenes rolle

Overordnet set, så er Generalstabens rolle at arrangørernes forlængende arm. Arrangørerne forbereder eventet, skriver materialet, sætter rammen og definerer visionen, men i sidste ende, giver arrangørerne slip på eventet, og overlader det i generalstabens hænder. Fra når eventets start til slut, forventes stabene derfor at være dem som faciliterer eventet, og kun inddrager arrangørerne når det er højest nødvendigt. Der vil være arrangører til rådighed til at hjælpe, men det er kun til nødsituationer. At en sådan fordeling kan gå op, kræver selvfølgelig at stabene er klædt grundigt på til opgaven; og hvis der på noget tidspunkt, er et område i ikke føler jer klar på, så sig til! Så skal vi nok sørge for, at i får den nødvendige instruktion.

Den daglige tidsplan

Groft set, kan spillet deles op i to arenaer: 1) Krigsspil, der handler om de store organiserede slag ude i felten og 2) Lejrspil, der handler om soldaterrollespillet uden for krig. I løbet af en dag vil man bevæge sig ind og ud mellem de to arenaer, og stabene forventes at facilitere spil i begge arenaer. Denne opdeling vil blive afspejlet igennem resten af dokumentet, ift. de roller og opgaver der ligger i henholdsvis lejr og kamp.

Se eksempel på en dags forløb herunder:

8.00 - 9.00:	Morgenmad i lejren.
9.00 - 12.00:	Kampblok i felten
12.00 - 15.00:	Frokost og lejrspil.
15.00 - 18.00:	Kampblok i felten
18.00 - 24.00:	Aftensmad og lejrspil.

Krigslive handler om kampen mellem to hære

... og det er netop stabens fineste opgave at få det til at ske. Det er en enorm logistisk opgave, at få 5-800 mennesker til at mødes det samme sted, forstå hvad deres opgave er, og herefter igangsætte kampene. Hele eventet er én lang praktisk opgave, svøbt ind i flotte kostumer, taler og fjollet lore. Det kan ikke understreges nok; der er mange praktiske opgaver, og det er hårdt at afvikle. Som stab vil man "være på" hele tiden, og der vil hele tiden være spillere der ønsker jeres opmærksomhed. Heldigvis, kører spillet som regel efter en drejebog, hvor hver kamp er fastlagt - og så snart at soldaterne er hjemme i deres lejr, så er det en stor sandkasse, som spillerne kan tumle rundt i.

Stabene skal samarbejde om at skabe fair og sjov kamp

Det er essentielt at spillerne oplever en fair, balanceret og sjov kamp, der ikke er vundet eller tabt på forhånd. Dette sker gennem daglig interaktion med spillerne, hvor der løbende vurderes hvor mange soldater der stiller til kamp, hvorefter der kan afstemmes med den modsatte side. Dette skal ske for at imødekomme evt. ubalance i kampene, såfremt spillere udgår undervejs i scenariets forløb. Dette virker kun, hvis der er enighed om, at stabene skal samarbejde om at skabe spillet; det er ikke en konkurrence om at vinde spillet.

Den primære måde man håndterer ubalance på, er ved at justere i taktikkerne. Hvis den ene side vinder stort hver gang, så kan den vindende side fremlægge dårlige taktikker, der giver den anden side en fordel. F.eks. ved at dele hæren meget op, eller være meget passive. De to stabe skal selvfølgelig kommunikere om evt. ubalancer og tiltagene for at imødekomme problemet.

Stabene igangsætter spil i lejrene

Når der er kamp, skal stabene være særligt meget på arbejde, da der skal koordineres mellem mange mennesker. Der er ingen tvivl om, at Krigen selvfølgelig er det vigtigste ved Krigslive - og lejrspillet er organiseret som en sandkasse, hvor spillerne selv skal sørge for deres eget legetøj. Ikke desto mindre, er det også vigtigt, at stabene ikke giver slip, så snart man kommer tilbage i lejren. Derfor er det essentielt, at stabene internt laver en god arbejdsfordeling, så der også er energi til at igangsætte spil, når man kommer tilbage fra kamp. Nogle opgaver er selvfølgelig mere vigtige end andre - men hvis der f.eks. ikke uddeles sold, så er der meget spil der bliver lukket ned for.

2.2 Arrangørernes rolle

Som udgangspunkt, så er det planen at når spillet starter, så giver arrangørerne slip på styret - og overlader det til stabene. Der vil selvsagt være en masse planlægning som der går forud for eventet, som er forankret i drejebogen og grundigt formidlet - men der vil helt sikkert gå noget galt. Der kan komme kraftige regnskyl, folk dukker for sent op, der opstår konflikter eller også har planen været for optimistisk. Alt sammen kan få en tidsplan til at skride. I de tilfælde har arrangørerne komplet tillid til, at generalerne og deres stab kan koordinere på tværs af stabene, og justere tidsplanen til omstændighederne.

Inddragelse af arrangørerne

Hvis der opstår større kriser, som i ikke selv føler jer klar på at tage hånd om, så skal I bruge arrangørerne. Det kan være alt fra tømning af toiletter, til tilkaldelse af ambulance og/eller politi. Følgende opgaver faciliterer arrangører gennem hele eventet:

- Personsager hvor eksklusion eller hjemsendelse er på dagsordenen.
- Fortolkning af kampreglerne (brug Hans!)
- Større logistiske udfordringer.
- Møder med holdlederne, i slutningen af hver dag.
- Andre større uforudset hændelser

2.3 Samarbejde med enhedslederne

Krigslive er et samlingspunkt på tværs af foreninger i hele Danmark. Der bliver samlet rigtig mange forskellige typer af kulturer sammen på ét sted - og alle sammen har holdninger til "hvordan Krigslive er". Enhedslederne er nøglepersoner som vi skal holde glade - for hvis de er glade, så kan vi løse de fleste potentielle konflikter, inden de opstår. Arrangørerne planlægger at afholde holdledermøder forud for eventet, på lokationen inden eventet starter - og løbende gennem spillet. Det forventes at stabene sender repræsentanter, der kan hjælpe med at formidle hvad der foregår, aftales og snakkes om, tilbage til resten af staben.

2.4 Kampregler og kampplanen

Alle medlemmer af stabene bør være grundigt bekendt med kampreglerne (udgivet på hjemmesiden) og de dertilhørende kamptyper. Dette gælder særligt for de stabsmedlemmer som skal facilitere kampene. Enhedslederne forventes selv at have styr på reglerne, men der opstår ofte misforståelser eller spørgsmål. Hvis der opstår tvivlsspørgsmål, er det hurtigt rod til konflikt, hvis der ikke gives et præcist svar. Derfor skal stabenes klædes grundigt på, til at forstå reglerne.

Foruden kampreglerne er der også Kampplanen som ligeledes ligges ud til alle spillerne (på hjemmesiden). Denne forklarer spilmekanikkerne for de enkelte kamplege. Det forventes også, at stabene har rudimentær forståelse for de enkelte kamplege, og dem som skal facilitere legene, skal have komplet styr på dem.

2.5 Code of Conduct og øvrige regler

Det er vigtigt at staben er på linje med arrangørerne, ift. Code of Conduct, og hvad der er acceptabel adfærd. Derfor skal alle stabsmedlemmer have grundigt styr på code of conduct, øvrige regler for deltagelse (for f.eks. mindreårige) - og herunder den forventede metode for konflikthåndtering.

2.6 Kendskab til setting

Det forventes at stabene har overfladisk kendskab til settingen og konflikten. Dette kan man alt sammen læse sig til i settingbeskrivelsen, der vil blive frigivet på hjemmesiden. Der bør være et særligt fokus på kendskabet til hærstrukturen - og det vil også være godt givet ud, at få en overordnet forståelse for Kejserrigets geografi og religion. Det er også en god ide at staben sætter sig ekstra grundigt ind i den respektive lore, der omfavner den respektive provins (Averland og Ostland). Tag meget gerne kontakt til arrangørerne, som kan vejlede og instruere så stabsmedlemmerne er klædt ordentligt på til opgaven.

2.7 Der er ingen NPC'er

Til Krigslive er der som udgangspunkt ikke NPC'er med til spillet, som stabene kan trække på. Det kan være, at der bliver sat fritgående NPC'er i spil, som varetager specifikke opgaver og funktioner - men de bliver selvkørende, uden behov for koordination. Det

betyder, at alle dele af både lejr og krigsspil, skal faciliteres af enten spillerne selv eller staben. Det er stabsmedlemmer som hjælper med drive de dele af spillet, der typisk er drevet af npc'er - såsom figuranter til at tælle points, ved særlige strategiske lokationer, eller agere vigtige karakterer der kan tages til fange for points.

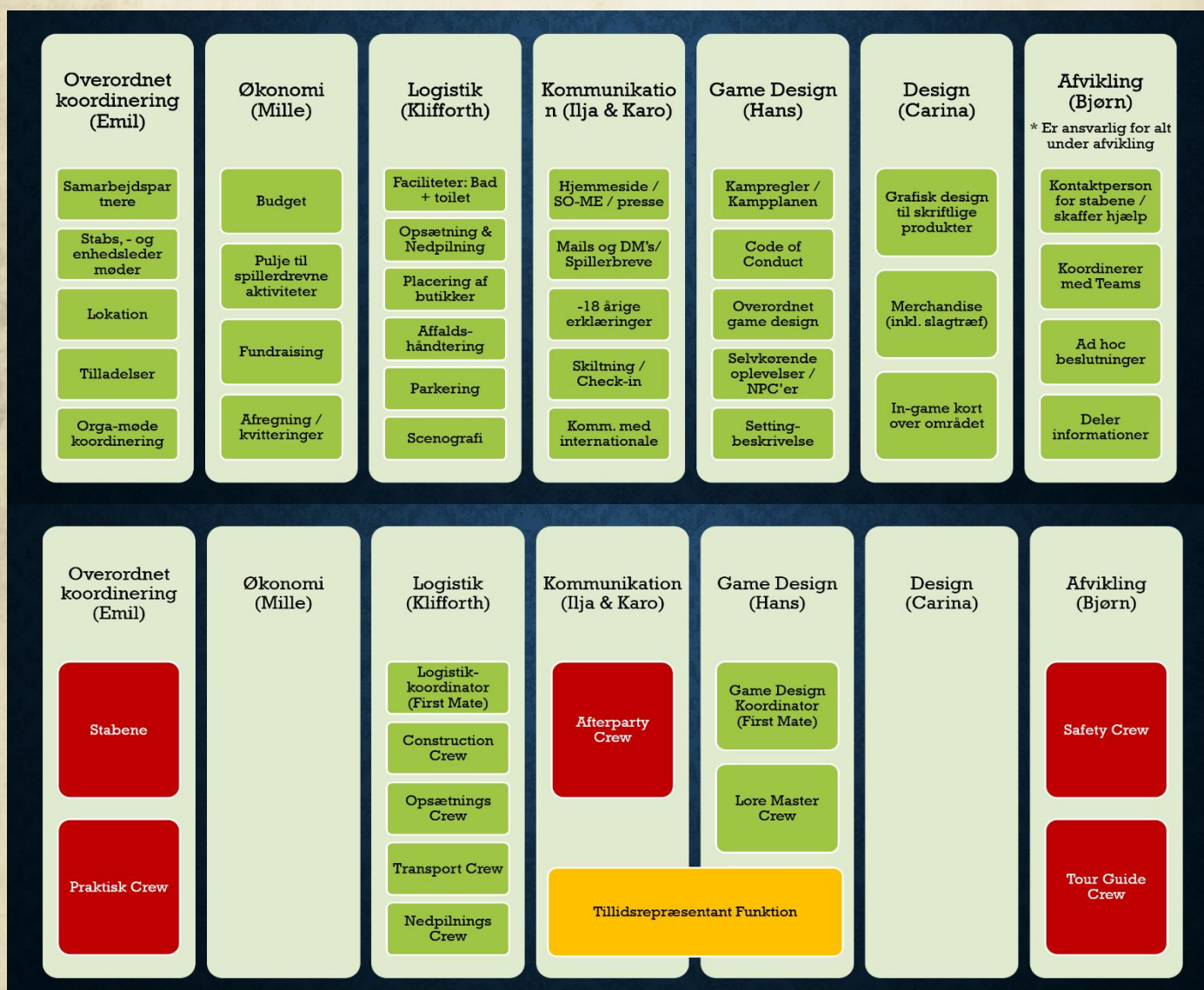
Kaos-fraktionen

Der planlægges efter at være en kaosgruppe, som deltager til alle kampe og laver ballade om aftenen. Kampgruppelederen for kaos vil have en walkie-talkie, og man vil kunne koordinere med dem under hele eventet. Det skal dog understreges, at de stadig er spillere - og ikke står til rådighed. Dette er forankret i dokumentet "Kaos Fraktionen".

2.8 Organisationsdiagram og frivillige

Herunder er der to diagrammer. Det første viser de forskellige arrangørers ansvarsområder. Det andet viser hvilke frivillige de er ansvarlige for, hvor de grønne frivillige har opgaver før eventet; de røde under eventet; og den gule er for at vise, at man altid kan gå til Ilja eller Hans, hvis man oplever at der er skred i opgaverne, eller samarbejdet halter med én af arrangørerne. Som det fremgår af de røde rubrikker, vil der være følgende frivillige til rådighed under eventet (dette uddybes under afsnit 6.0):

- Stabene (det er jer)
- Praktisk crew, der hjælper med praktiske opgaver
- Afterparty Crew, der hjælper med efterfesten
- Safety Crew der hjælper med førstehjælp, tryghedsværter og lignende
- Tour Guide Crew der forestår tours for mugglere og aviser.



3.0 Roller i staben

Spillet har som sagt to arenaer, krig og lejr, og hver af disse to arenaer har en tilsvarende øverste leder i staben; **Generalen** og **Kvartermesteren**. Hver af disse har en højre hånd, kaldet henholdsvis **Taktikeren** og **Inspektøren**. Hvor de to førstnævnte er faste titler, der bruges i spillet, så er de to sidstnævnte beskrivende titler, som sagtens kan ændres til et andet navn. Denne rollefordeling handler om tydelighed for spillerne, ift. den overordnede hærstruktur.

3.2 Opgavefordeling

Inden for de fire titler ligger alle opgaverne beskrevet i afsnit 4.0 og 5.0 - men opgaverne kan sagtens fordeles ud på en bredere vifte af stabsmedlemmer. I opgavefordelingen er der komplet kreativ frihed til at fordele og finde på titler, lore, osv. Enkelte opgaver kan komme til at fylde meget under spillet, og lægge et konstant pres. Det kan give mening at uddelegere disse opgaver til én person, således at der er afsat resurser til at varetage opgaven.

Erfaringen fortæller, at stabsarbejdet er hårdt arbejde. Ofte vil man som stabsmedlem have lyst til at være med i hele oplevelsen, både i lejren og i kamp. Det gør dog arbejdet endnu hårdere, for der kommer ikke til at være pauser til restitution. Konsekvensen bliver ofte, at faciliteringen af lejrspillet nedprioriteres til fordel for pauser. Derfor anbefales det kraftigt, at der laves en opgavefordeling i staben, der tilgodeser løbende og hviletid - og at lejrspillet prioriteres.

Arrangørerne starter spillet med en fælles briefing for alle spillerne, hvor stabene kort blive præsenteret. Herfra går spillerne til hver deres lejr, hvorefter der afholdes en lejrbriefing, som staben faciliterer. Her har i som stab mulighed for at sætte flere ord på jeres roller, ansvar og funktioner, samt orientere om de ting i finder nødvendigt for at skabe godt spil.

3.3 Generalen

Er ansvarlig for alt in-game, og har altid den bestemmende stemme i tilfælde af stridigheder og uoverensstemmelser. Generalen er den øverste myndighed i hæren, og generalens ord er lov. Generalen har uddelegeret ansvaret for lejren til

kvartermesteren, så generalen kan fokusere på at planlægge krigen. Generalen er også ansvarlig for at soldaterne er ordentligt motiveret forud for kampene, og kan efter kampene med fordel fremhæve de enheder som har gjort en særdeles god indsats, samt udskælde dem som udgør hærens dårligste soldater. Generalens vigtigste funktion er at være kransekagefiguren. Generalen holder talerne ved appel; fortæller om de store træk i fortællingen; og varetager alle dele af koordination af krig. Sidstnævnte varetages i tæt samarbejde med Taktikeren. Under kamp, vil en god general gå rundt mellem sine soldater og motivere dem, men deltager sjældent selv i kampene.

3.4 Taktikeren

Taktikeren er generalens højre hånd ift. organisering af kampene. Hvor generalen er en kransekagefigur, så er taktikeren i højere grad en praktiker, der skal sørge for at generalens geniale planer bliver ført ud i livet. Taktikeren er den næstøverste officer i hæren - og dennes arbejde er centreret omkring de øvrige officerer i hæren (enhedsledere) og at facilitere kampene. Taktikeren skal derfor have en dybdegående forståelse for reglerne og battleplans.

Taktikerens vigtigste funktion er, at indkalde til, organisere og lede strategimøder, forud for hver kampblok. I disse møder deltager samtlige officerer (og øvrige enhedsledere), og den kommende kampblok bliver gennemgået; Hvad handler kampene om; Hvor skal enheder være henne; Hvad er reglerne? Derudover sørger taktikeren for at have den løbende dialog med enhedslederne, om hærens generelle parathed. Hvis hæren ikke er klar til kamp skal taktikeren indarbejde ændringerne i tidsplanen.

Under kampene er taktikeren ansvarlig for at kende til kampplanen, opstilling i felten (inkl. Hvor hærene skal mødes) og i tilfælde af særregler, at være orienteret, så dette kan videreformidles til enhedsledere, general og stab, samt alle der er inkluderet i kampen. Taktikeren kender også til den generelle kampplan og tidsplan som forudsætter rammerne for hele kampens opsætning, inkl. evt. indskydelser fra spillerne fra det forudgående stabsmøde. Under kampene vil det være meningsfuldt, at det er de to taktikere som igangsætter slagene - og derved også er i radiokontakt med hinanden for at afstemme den aktuelle situation løbende.

3.5 Kvartermesteren

Er den overordnede logistikansvarlig for at lejren er funktionel og soldaterne stiller på de anviste tidspunkter. Kvartermesteren indsamler information fra enhedslederne, som kan overbringes til generalen. Dette gør sig gældende om antal soldater der stiller klar til kamp, syge, sårede, samt detaljer om de enheder som har gjort sig fortjent til en udmærkelse, eller irettesættelse.

Kvartermesterens vigtigste funktion er at igangsætte spil i lejren og sørge for at lejren er funktionel. Når kampblokkene er slut, er det meningen at kvartermesteren overtager styringen. Lejrspil kan være alt fra organisering af natteraids; tømme sold fra vejsidealtre; stå vagt ved generalens telt; bevogte et særligt relikvie; fordele brænde til lejrene; viderelede informationer; tænde lanterne ved brandvejene; pålægge strafopgaver til udisciplinerede enheder osv. En særlig vigtig opgave er, at få uddelt sold (løn) til soldaterne. Der er også et praktisk bagvedliggende element - hvis spillerne kommer til kvartermesteren med off-game praktiske opgaver, såsom at skaffe mere toiletpapir til toiletterne; hvis vandforsyningerne er lave; eller lignende, så er der nogen til at hjælpe med at få igangsat en løsning.

3.6 Inspektøren

Inspektøren er hærens moraleofficer, og muligvis den mest hadede/ frygtede person i hæren. Inspektøren arbejder under Kvartermesteren og kan siges at være dennes højre hånd. Inspektøren er in-game bussemand. Inspektørens arbejde består primært i at inspicere hæren og lejren og sikre at alting er op til standard, især alt hvad der omhandler affald, udrustning, vedligeholdelse af våben. Generelt alt der kan have en direkte indflydelse på hærens effektivitet, både uden for og på slagmarken.

Inspektørens vigtigste opgave er, at facilitere og forvalte vægterfunktionen. Hver enhed skal stille to vægtere, som hjælper med at inspicere en anden enhed, for at sikre sig at deres rustning og våben lever op til den gældende standard (altså reglerne). Dette er en offgame kontrol af om spillerne overholder reglerne, men dækkes ind i ingame rollespil.

3.7 Forslag til øvrige roller

Understående er en liste af forskellige roller og funktioner, som man kan overveje at uddelegere til de forskellige medlemmer af stabene. Det er kun forslag og helt op til staben selv, hvordan i ønsker at gøre.

☛ **Adjutant;** Stabens militære hjælpere, som kan bistå staben i alle dens praktiske funktioner. Det kan være at holde styr på enhedslederne til stabsmøderne, eller noget så simpelt som at holde styr på points under kampene.

☛ **Løbere/budbringere;** Kommunikation er nøglen til sejr, til dette formål skal der bruges løbere som kan overbringe de vigtige budskaber. Meddelelser til en forpost, en Oberkaptajn i felten, eller sågar den fjendtlige general bliver overbragt som den forlængede hånd fra staben.

☛ **Oppasser(e);** Uden mad og drikke duer helten ikke. Selv staben skal have mad og forplejning undervejs i deres virke. Grunden den typiske travlhed blandt en stab, er det godt at udpege en person som er ansvarlig for at stabsteltet er ryddeligt, og at der altid er noget drikkeligt i koppen hos generalen.

☛ **Radioansvarlig;** Sørger for al kommunikation med den anden lejr forud for kampene, eller hvis der er nogle in-game møder som skal ske på tværs af lejrene. Det er vigtigt at der altid er en radioansvarlig, som kan tage imod akutte henvendelser, eller kalde på hjælp fra den sikkerhedsansvarlige i tilfælde af ulykker. Typisk er denne rolle henvendt Taktikeren, men kan med fordel delegeres til en anden person, som derigennem har ansvaret for at viderebringe evt. beskeder fra den anden stab eller til det praktiske hold.

☛ **Madansvarlig;** Udpeg en madansvarlig som har dialog med køkkenet, omkring middag, og som også er ansvarlig for at der er købt ind i form af snacks til stabsteltet, og at evt. forposter er forsvarligt forberedt med forsyninger når staben er i felten. Denne person styrer også budget, ang. alt der er relateret til forplejning. Denne rolle kan med fordel slås sammen med Oppasseren.

4.0 Arena: Krig

Krigsdelen til Krigslive er, som navnet indikerer, kernen af spillet. Krigen er organiseret som en rigtig hær, med en kraftig topstyring - og forudbestemt efter en drejebog. Krigslive handler om at have det sjovt, men der er et underliggende konkurrenceelement. Derfor har stabene også et ansvar for at sikre, at kampene bliver balancerede og fair. Forud for spillet skal arrangørerne klæde stabene på til at varetage denne arena, og det kræver grundig forståelse for reglerne. Under selve eventet vil der være forberedelser til hvert slag, hvor stabene klæder officererne på til det kommende slag. Herunder er de enkelte opgaver ifm. organiseringen af krigen beskrevet - og alle er lige vigtige at få forvaltet.

4.1 Kampplaner og drejebogen

Til alle kampe er der en drejebog, kaldet Kampplanen, som fortæller tydeligt om de enkelte kampes formål, format og lokation - altså alt hvad man skal vide, for at facilitere de enkelte kampe til Krigslive. Kampplanen udgives i et selvstændigt dokument og hænger tæt sammen med Kampreglerne. De enkelte slag i Kampplanen drøftes på officersmøderne forud for hver træfning, hvor der skal stadig lægges strategier i fællesskab med officererne - dette foregår in-game. Det er vigtigt at understrege, at når spillet starter giver arrangørerne slip; og herfra må stabene justere frit på kampplanerne, for at få dem til at fungere i praksis. Ændringer bør dog kun ske, hvis noget ikke fungerer! Eksempelvis kan der være behov for at aflyse kampe, flytte lokation for kampe, eller ændre i tidsplanen. Årsagerne kan eksempelvis være regn, storm, optimistiske kampplaner, spillerne sover over sig, ulykker eller lignende. Der er komplet tillid til at stabene kan tage de bedste beslutninger i situationen. Der ændres dog ikke i selve kampreglerne under eventet uden eksplicit inddragelse af både arrangører og enhedsledere.

Bemærk at der kan være logistik forbundet med træfningerne - f.eks. bannere og vandforsyninger der skal ud i terrænet. Dette faciliteres også af stabene, i samarbejde med det praktiske hold.

4.2 Officersmøder

Forud for hver kampblok (en time før udmarch) mødes staben med alle officerer, for at koordinere de kommende træfninger. Staben sørger for at indkalde alle officererne og på første møde planlægge et fast mødetidspunkt. Udgangspunktet for mødet er kampplanen, som staben formidler. Ud fra kampplanens retningslinjer skal der fastlægges en strategi - hvilke enheder skal gøre hvad? Møderne er en balancegang mellem offgame formidling og ingame leg, samtidigt med at man skal sikre, at kampene stadig er fair. Det er en svær balance, og derfor er det vigtigt at staben styrer dialogen.

Det er vigtigt, at kampplanens retningslinjer følges. Hvis der står at hæren skal opdeles i tre grupper, så skal man selvfølgelig ikke samle hele hæren ét sted, selvom det giver taktisk god mening. Hvis officererne insisterer på at gøre det gamistisk bedste (som går imod den balance der lægges op til i drejebogen), så må generalen skære igennem og fortælle at planen er endelig - og yderligere brok vil lede til sanktioner. I værste tilfælde, taler man om det offgame.

Udover den spiltekniske del, så er det selvfølgelig essentielt at man gør officersmøderne spændende: man inddrager officererne i at lægge planerne. Man kan evt. på skift fra hvert møde, bede én officer lægge en offensiv strategi, og én officer lægge en defensiv strategi. Så har man noget at tale ud fra. Når officersmødet er slut, skal alle gå derfra og føle sig sikre i reglerne og logistikken for det kommende slag.

4.3 Appeller

Appel er hvor hæren samles til generel information, opstillet i formation rundt om stabsteltet. Der afholdes altid appel inden udmarch og hvis tiden og energien er til det, bør man også gøre det når man kommer hjem fra kamp. Man kan ikke forvente at den almindelige soldat ved hvorfor man slås, og appellen er forummet for at forklare plottet. Det er altid staben som indkalder til appel, og man bør som altid give varsel på 60 min. - både fordi spillerne ikke har styr på tiden, men også fordi tidsplanen kan skride, og det er ikke sjovt at vente på at folk gør sig klar. Der er derfor ingen grund til at vente alt for meget på de langsomme, hellere giv dem en passende straf for ikke at stille til tiden.

Appellen er Generalens forum, hvor man kan fortælle hvorfor hæren er samlet; hvad man kan forvente af de kommende slag; hvem har gjort noget særligt godt, og fortjener en medalje; opgaver der skal fordeles; er der sket noget i lejren, osv. Det kan også være af praktiske offgame beskeder der skal videreledes til hele hæren.

Når der afholdes appel, stiller alle enheder sig i en stor (halv)cirkel, sammen med de enheder der ligger i ens kampgruppe. Soldaterne forventes her at være i deres fineste puds, så man kan imponere generalen. Endvidere må der råbes, grines og hyldes, når generalen eller staben siger noget man bryder sig om.

OBS: Hvis man vil give en offgame besked til hæren, såsom praktiske informationer om toiletter, så skal man være opmærksom på, at der er mange non-kombatanter som ikke møder op til appel, fordi de ikke marcherer ud. Hvis alle skal møde op til appel, skal man informere de enkelte enheder om det.

4.4 Radiokommunikation

Staben skal koordinere med hinanden omkring udmarch og når kampen starter. Dette sker via radioen i al diskretion. Giv hinanden en melding på tidspunkter, og informer så snart i kan se at tidsplanen begynder at skride. Når en træfning skal til at starte, og enheder er på plads - så koordinerer man via radio, så slaget starter præcist samtidigt på begge sider. Dette er essentielt for at give spillerne oplevelsen af fair-play.

4.5 Taler og dueller

Når man er i felten er det vigtigt at holde moralen høj. Taler er altid velkomne, og bør lægges strategisk ind undervejs mellem slagene - men det er vigtigt at man holder det kort, præcist og underholdende. Ingen ønsker at være statister til Krigslive. Af samme årsag er dueller mellem stabene, hvor hæren skal kigge på strengt forbudt. Når eventet starter og slutter er der mere frirum, og her må man gerne udspille en kort scene, som spillerne observerer.

4.6 Noget om helte

Selv den største helt og den vigtigste general skal følge kampreglerne til Krigslive. Som en del af staben skal man på lige fod med resten af spillerne kende til reglerne - og ingen stabsmedlemmer må bryde med

formationsreglerne (ved eksempelvis at angribe et regiment alene!). Hvis man ønsker at kæmpe som stabsmedlem skal man kobles op på en enhed, og leve op til de almindelige enhedskrav - herunder armering og rustning.

4.7 Bemanning af strategiske positioner

I kampplanen er der beskrevet en række objektiver/mål som hærene kæmper om. Disse bemandes altid af stabene, som hjælper med at holde øje med points. Derfor skal stabsmedlemmerne have noget med til at skrive ned på, for at tælle points. Dette vil typisk være let, stationært arbejde. I de fleste tilfælde, bør disse også få tildelt en walkie-talkie for at kommunikere om hvornår kampene stopper. Der vil som udgangspunkt ikke være mere end 5 positioner i spil på en gang, og således skal hver stab kun afsætte 2-3 medlemmer.

5.0 Arena: Lejr

Lejrspillet til Krigslive er i høj grad spillerdrevet og organiseret som en sandkasse. Stabene forventes dog at facilitere de store mekanikker, der gør at sandkassen fungerer. Hvor at krig er styret af en række forudbestemte slag og tidsplaner, så er der meget mere frihed i lejrspillet. Det betyder, at stabene har rig mulighed for kreativ udfoldelse og præge spillet i den retning de synes er sjovt. Understående punkter opsummerer forskellige opgaver stabene skal varetage. Nogle af opgaverne har en meget fast form, uden den store mulighed for fleksibilitet (f.eks. uddeling af sold) - men størstedelen skal stabene selv fastlægge hvordan de ønsker at afvikle (f.eks. igangsættelse af lejrevents og frivillige missioner). Forud for spillet bør stabene kigge understående opgaver i gennem, og forholde sig til hvordan de ønsker at facilitere spillet. De vigtigste opgaver, der bør prioriteres er markeret 5.1, - 5.3.

5.1 Uddeling af sold

Uden penge er det svært, at gamble sine penge væk. Derfor skal soldaterne selvfølgelig have løn! Forud for spilstart sørger arrangørerne for at hvert stabstelt har en kasse med hærens udleverede værdipapirer til formålet. Sold bør uddeles én gang dagligt. Dette sker ved at kvartermesteren (eller et hertil udpeget stabsmedlem) indkalder samtlige officerer til udbetaling af sold. Officererne besøger stabsteltet, og modtager den samlede værdisum for hele deres enhed. Den enkelte officer er herefter ansvarlig for at viderefordre sold til sine soldater. Som udgangspunkt bør en soldat modtage omkring 50 mark om dagen. Altså vil en enhed på 10 mand få tildelt 500 mark til fælles fordeling. Der kan så lægges et lille beløb oveni (eks. 50) hvis man har gjort sig positivt bemærket - eller i øvrigt forhandler godt med staben. Alle opgaver som staben pålægger soldaterne, eller som spillerne selv melder sig til - bør belønnes med ekstra sold, der går ud over den normale lønning.

5.2 Vægterkorpsset

Forud for hver kamp skal tropperne inspiceres af Inspektøren eller et hertil udpeget stabsmedlem. Dette foregår ved, at Inspektøren besøger alle enheder og får hver enhed til at udvælge to soldater, der har godt styr på rustnings og armeringsreglerne. Disse to

vægtere får til opgave at kontrollere en anden enheds udrustning og våben, forud for appellerne. I praksis fanger vægterne ikke alle regelbrydere, men det viser at man tager reglerne seriøst. Det bør prioriteres, at vægterne ikke inspicerer tropper i deres egen kampgruppe. Den første dag fylder opgaven, men efter få kampblokke vil vægterne selv kunne igangsætte inspektion. Det skal dog understreges, at opgaven skal håndholdes under hele spillet, så der ikke sker et slip af kontrol.

5.3 Forvalte relikvie-spillet

Arrangørerne vil sørge for at opstille artefakter i hver lejr, som til enhver tid kan stjæles af den anden lejr. Disse artefakter vil være meget åbenlyse for alle at se, og tydeligt markeret så man ikke er i tvivl om hvad der er en del af spillet. Der kan hurtigt gå sport i at stjæle andre ting, og det er vigtigt at staben hjælper med at lukke ned for dette. Det er op til staben at sanktionere og igangsætte missioner for at rane den anden lejr - såvel som at igangsætte et vagtkorps der beskytter artefakterne i egen lejr. Hvis én af siderne mister ALLE deres artefakter, så stagnerer legen. Herfra bør kvartermesteren eller et hertil udpeget stabsmedlem besøge den anden lejr (under beskyttelse af soldater selvfølgelig) - og aflevere en symbolsk kiste, med betaling for at få artefakterne tilbage. Dette bør selvfølgelig resultere i sanktioner og belønninger i de respektive lejre.

5.4 Portvagter

Ved begge lejre bliver der placeret en portindgang, således at der er én indgang til lejren. Denne skal selvfølgelig bevogtes! Kvartermesteren bør sikre, at porten er bemannet i "lejrspilstimerne", altså mellem 12-15 og 18+. Man bør spørge de enkelte hold, om der er bestemte vagter de gerne vil have, og ellers fordeler man dem ud på holdene (eller evt. kampgrupperne). Man behøves ikke bemane porten om natten (efter 22), men hvis nogen føler for det, vil det være en skam, at tage muligheden fra dem. En portvagt behøves ikke være en kedelig tjans - og det skal ikke tages for seriøst. Hvis nogen vil lege spioner eller tyve (ved relikvierne) så er det fedest hvis de får muligheden for det. Det betyder at portvagterne skal skabe spil og lege med, og ikke lukke ned for spil. Dét melder arrangørerne ud til spillerne, og stabene skal blot sikre, at der er vagter i porten.

5.5 Medaljer og skideballe

En god stab sikrer at soldaterne er motiverede, enten med stokkeslag eller gulerødder. Soldater der har klaret sig godt bør belønnes, og det omvendte bør ske for dårlige soldater - både inde og ude for kamp. Det skal understreges, at man selvfølgelig belønner enheder der er særligt modige, parerer ordrer, eller er særligt hæderlige. Man belønner ikke enhederne bare fordi de er bedst til at slå. Der kan også gives belønning for udvikling: hvis en enhed tidligere har fået ris, og nu er rettet ind, så belønner man dem. Man kan på forhånd overveje hvordan man ønsker at uddele medaljer eller anden type belønning, for i så fald skal de selvfølgelig skaffes forud for eventet. Det er typisk under appel, at der gives offentlig ris og ros, da hele hæren er samlet her - men det kan sagtens ske uden for appel. En skideballe kan også være at blive pålagt en ekstra opgave - og en særlig ære kan også være at bære noget ud i kamp.

5.6 Inspektion af lejr og tropper

Hvis der skal uddeles ris og ros, så forudsætter det selvfølgelig at kvartermesteren ved hvad der foregår i lejren. Inspektøren, eller et hertil udpeget medlem af staben, går derfor rutinemæssige besøg i hver lejr, og inspicerer om alt ser ordentligt ud. Ved soldaterne, at man står ret for en officer? Ligger der affald over alt? Ligger våben på græsset? Så er der måske en officer der skal have en opsang foran kvartermesteren. Man skal ikke pålægge straffe der er off-game, men må gerne give oplevelsen af at der bliver ført kontrol. Det kan resultere i dumme-tjanser, mindre sold eller lignende. Det er essentielt, at inspektøren spiller med og læser situationen - leger spillerne selv at de er dårlige soldater, og synes de at det er fedt at blive straffet? Inspektøren kan evt. deltage i kampene som observatør, for at viderebringe informationer om hvordan enhederne har klaret sig - med henblik på eksempelvis ris og ros.

5.7 Igangsættelse af spil

Soldater keder sig nemt, og griber derfor gerne alle bolde som stabene kaster ud. Derfor kan det være godt at have en række lege forberedt eller bare improvisere løbende under spillet. Spillerne bringer selv diverse aktiviteter til spillet, så det kan være klogt at afdække behovet for at få igangsat spil fælles, og hvor meget der blot skal uddeles til de enheder

der mangler. Herunder er tre typer spil der let kan igangsættes:

Uddelegering af praktiske opgaver

I løbet af spillet kan der opstå praktiske opgaver i lejren (både ingame og offgame), som man sagtens kan inddrage spillerne i. Spørg enhederne om der er nogen der vil tjene lidt ekstra sold, og giv dem herfra en opgave.

Det kan eksempelvis være:

- ☛ Hente vand til stabsteltet
- ☛ Fordele brænde til lejrene
- ☛ Tænde lanterne om aftenen
- ☛ Aflevere et brev i lejren
- ☛ Finde en bestemt person
- ☛ Viderelede beskeder
- ☛ Hjælpe med at flytte telte, kister, etc.
- ☛ Forskanse lejren med barrikader
- ☛ Hjælpe inspektøren med at gå en runde.

Fælles events

Man kan også forberede større events hjemmefra, der inddrager alle eller en større del af soldaterne. Her vil der typisk være nogen som synes det er rigtig fedt, og andre som hellere vil springe over. Det er vigtigt i de store fælles events at man indtænker spillerinddragelse - der er ingen der gider være statister til at de vigtige folk taler sammen. Her kan det også være fornuftigt at bruge officererne som sparringspartnere for hvad og hvor meget der er ønsket. Man bør være opmærksom på, at spillerne også ofte bringer store events til spillet, og det kan derfor være værd at koordinere disse med officererne.

Det kan eksempelvis være:

- ☛ Turnering eller konkurrencer - eksempelvis trekamp, tovtrækning, eller nævnekamp
- ☛ Gudstjenester
- ☛ Ekstraordinære appeller hvor der sker noget særligt
- ☛ Sang/ digte-konkurrence
- ☛ Fælles gilde, hvor alle medbringer noget
- ☛ Vinsmagning i terrænet
- ☛ Diplomatisk møde med fjenden

Frivillige missioner

Der er altid et segment af spillere, som gerne vil gøre lidt mere - og bevæge sig ud af lejren, for at komme efter fjenden. Her kan man på tværs af de to stabe aftale nogle ekstra missioner. Dette bør primært ske om aftenen, da der er behov for restitution mellem kampblokkene. Disse missioner bør som udgangspunkt ske efter ønske fra spillerne, men hvis i har en fed ide, så gå endelig med den.

Det kan eksempelvis være:

- ☛ En aftalt lukket kamp, i et begrænset omfang, om noget særligt.
- ☛ Infiltrering af fjendens lejr - evt. med hjælp fra "spioner" i den anden lejr
- ☛ Bevæge sig ud i felten og hente noget særligt - med mulighed for at blive overfaldet.
- ☛ Forsøge at snige sig ind i lejren og stjæle fjendens relikvier

5.8 Mænge sig med de menige

Når staben har downtime, er det oplagt at gå pårunde og besøge enhederne. At få et besøg fra et stabsmedlem, eller måske endda generalen, gør altid at man føler sig vigtig. Meget af spillet faciliteres gennem kommandovejen, og derfor er det også smart at lege direkte med de menige soldater. Det kan være alt fra at drikke en øl med soldaterne, eller blot dele en fortælling fra den seneste kamp. Hvis staben er tilstedeværende og synlig, er det også lettere at lege med den.

6.0 Praktiske oplysninger

Dette afsnit indeholder diverse praktiske oplysninger og informationer. Dette kapitel vil løbende blive opdateret, som flere praktiske detaljer bliver klarlagt.

6.1 Budget og økonomi for stabene

Herunder opsummeres de vigtigste pointer for stabene ift. økonomien. Hvis der er behov for mere viden, eller bestemte ting i gerne vil have, så tag fat i den økonomiansvarlige.

Hver stab har et shoppebudget på 15.000 kr

Dette beløb dækker over alt der er relateret til kostumer, udstyr og våben, som staben har brug for gennem scenariet. Som udgangspunkt skal de 4 primære roller, General, Taktikker, Kvartermester og Inspektøren prioriteres i dette budget, men det er acceptabelt at allokere budget til nogle af de andre roller, såfremt den visuelle vision er indfriet for de førstnævnte roller.

Hver stab har et madbudget på 300 kr. / person

Dette beløb dækker over alt der relaterer sig til forplejning til stabene. Stabene skal selv afsætte resurser til at få indkøbt, tilberede og servere mad - og i skal selv medbringe service, kopper, etc. til at spise af.

Hver stab kan købe snacks til stabsteltet for 1500 kr.

Der er også et selvstændigt budget på 1500 kr. pr. stab, til at stabsteltet kan servere forfriskninger (snacks, druer, vin, whatever) gennem diverse møder, for at give den rette ingame stemning. Stabene forestår også selv indkøb af dette.

Snacks, alkohol og andre personlige udgifter

Er på egen bekostning og dækkes ikke af arrangørerne.

Transport bliver dækket af arrangørerne

Dette dækker over den gense transport, såsom benzin og udgifter til transport med det offentlige. Det forventes at alle stabens medlemmer planlægger deres transport, så udgiften minimeres mest muligt. Der dækkes ikke for særlige udgifter, såsom taxa eller særkørsel.

6.2 Retur af udlæg

Det er dit eget ansvar at sikre, at ovenstående budgetposter ikke overskrides samt at registrere dine udlæg hurtigst muligt (senest en uge efter datoen for udgiften!). Dette er vigtigt, så vi undgår overforbrug. Hvis du har udlæg under selve Krigslive, skal du ligeledes registrere dine udlæg senest en uge efter scenariets sidste dag.

Når du har haft et udlæg til Krigslive, følger du denne process:

- ☛ Tag et billede af din kvittering og upload på rollespilsfabrikkens side til udlæg: <https://form.jotform.com/rollespilsfabrikken/guld>
- ☛ Under "*Hvad er udgiften til*" vælger du "*Andet*" og skriver "*Krigslive*" i kommentareltet. Under "*Uddybende info*" skriver du kort, hvad pengene er brugt på.
- ☛ Skriv samtidig til Mille Herskind Maltesen på messenger med beløbet, og hvad pengene er brugt på. Så kommer det meget i Arrangørgruppens eget regnskab, der opdateres løbende.
- ☛ Herefter får du hurtigt til penge tilbagebetalt.

6.3 Størrelse på stabene

Stabene sammensætter sig selv - dvs. at arrangørerne ikke blander sig i hvem der er med i stabene, og har tillid til, at i selv kan sammensætte en gruppe der virker. Stabene skal være mellem 10 og 15 personer. Dette er både af hensyn til effektiv drift og ledelse, såvel som logistik og økonomi forbundet med en større stab. Kontakt arrangørerne hvis der er yderligere behov for hjælpende personer, men som udgangspunkt bliver deres udgifter i forbindelse med deltagelse ikke kompenseret.

6.4 Telte og indretning

Arrangørerne sørger for at hver stab får tildelt to stabstelte. Det ene er 8x5 meter og bruges til at afholde officersmøder (eller andre stormøder). Det andet er 5x7 meter, og bruges til at spise, afholde mindre møder, og ellers være tilgængelige for spillerne. Der leveres et par borde-bænkesæt til hvert telt. Staben står selv for at sætte deres telte op og

pakke det ned efter eventet er slut. Andre møbler, belysning, pynt, bannere og rekvisitter står stabene selv for at medbringe. Medbragte møbler mm. Må ikke efterlades på lokation, ved mindre andet er aftalt. Stabene skal selv medbringe ingame sovetelte.

6.5 Efterfest

Der vil blive afholdt en efterfest. Stabene skal ikke facilitere noget under efterfesten og skal blot nyde kolde øl og slappe af ovenpå en hård omgang.

6.6 Frivillige under eventet

Under eventet vil der være en række frivillige hjælpere, som hjælper med at drive eventet rundt. Nogle af dem vil der være kontakthaver til, og nogle af dem er helt selvkørende.

Bjørn er afvikler

Bjørn er tilgængelig arrangør under hele eventet - og ham skal i bare trække på når der er behov for det! Bjørn kan sagtens tage calls på vegne af hele arrangørholdet, og han skal nok tilkalde os, hvis der er en situation som kræver andre arrangører engagerer sig. Med andre ord, hvis der er behov for en arrangør, så er Bjørn altid tilgængelig. Bjørn vil som udgangspunkt sidde standby i Mester-bunkeren, men han har en walkie-talkie med sig, så man altid kan komme i kontakt med ham.

Safety Crew

Under eventet vil der være samaritter ved alle kampblokke. De hjælper med skader og lignende. Hvis der skal køres til hospitalet, så står de for det. Hvis der sker skader under eventet, hvor de ikke er til stede, så er holdene selv ansvarlige for at køre på hospitalet. Det skal hverken i eller det praktiske crew stå for.

Praktisk Crew

Der er et mindre praktisk hold på ca. 5 hjælpere. De kommer til at hjælpe med praktiske opgaver, såsom at placere vand ude i felten, sikkerhed, rengøring af toiletter og lignende. De understøtter stabenes arbejde direkte, og I kan kommunikere med dem, hvis der opstår behov undervejs i scenariet. Der kan dog også opstå praktiske opgaver som påfalder spillerne, og her hjælper stabene med at uddelegere opgaver undervejs, på en fair måde - der belønnes ingame.

Tour guide Crew

Under eventet vil der blive lavet to guidede tours, hvor frivillige hjælper mugglere og TV-folk ud i terrænet. Dette vil ske fredag og lørdag kl. ca. 14.30 - 15.40. De er helt selvkørende og i behøves ikke være i kontakt med dem.

6.7 Indtjek

Indtjek kommer arrangørerne til at stå for onsdag til torsdag. Uafhængte armbånd vil blive lagt i de to stabstelte pakket i konvolutter for hver enhed og med navn(e), antal og farve på hvem der skal afvente armbånd. Hvis en spiller henvender sig, skal der udleveres det antal armbånd som der er noteret og navnet streges over på konvolutten.

Der udleveres armbånd hos arrangørerne onsdag kl. 15.00-16.00 og 20.00-21.00, samt torsdag kl. 10.00-11.00. Herefter lægges resten ud til stabene.

6.8 Tidsplan og ankomst

Den detaljerede tidsplan kan ses på næste side. Alle medlemmer af stabene bør kende til tidsplanen. Der udgives en overskuelig tidsplan til spillerne. Tidsplanen er som udgangspunkt gældende, men der kan være behov for ændringer under, efter og op til eventet. Det er til enhver tid arrangørernes ansvar at kommunikere ændringer ud til alle interessenter, men modsat er det altid stabens ansvar at have styr på den kommunikerede tidsplan.

De vigtigste tidspunkter er følgende:

- ☛ Alle stabsmedlemmer er på lokation senest kl. 18.00 til fællesmøde med arrangørerne onsdag aften. Jeres personlige indkvartering, samt stabstelte bør stå klar op til dette møde.
- ☛ Der skal være 1-2 stabsmedlemmer i hver lejr når spillerankomst begynder, onsdag kl. 12.00.
- ☛ I er selv ansvarlige for at pakke jeres telte ned, og gøre dem klar til afhentning senest søndag inden kl. 12.00

Tidsplan for Krigslive

	Tirsdag	Onsdag	Torsdag	Fredag	Lørdag	Søndag
8.00						
9.00		Fælles morgenmad (+ praktisk brief)	Fælles morgenmad (+ praktisk brief)	Kampblok nummer 2	Kampblok nummer 4	Fælles morgenmad (+ praktisk brief)
10.00			Enhedsleder-møde			
11.00			Check-in er åben (1 time)			
12.00	Arrangører begynder at ankomme		Arrangørbriefing + stabsbriefing i lejrene. Herefter spilstart			Spillerne forventes at have forladt området
13.00	Fælles frokost (+ praktisk brief)	Fælles frokost (+ praktisk brief)				Fælles frokost (+ praktisk brief)
14.00		Der åbnes for spillerne	Officersmøde	Officersmøde		
15.00		Check-in er åben (1 time)	Kampblok nummer 1	Kampblok nummer 3	Kampblok nummer 5 Inkl. slutscene og debriefing v. arrangørerne	
16.00						Arrangørerne forlader området
17.00		Fællesmøde med arrangører, stabe og øvrige frivillige. Inkl. Fælles aftensmad				
18.00	Fælles aftensmad					Fælles aftensmad
19.00		(3 timer; kan trække ud)				
20.00		Check-in er åben (1 time)	Officersmøde	Officersmøde		
21.00					Afterparty starter (21.00 - 02.00)	
22.00						