

Krigslive 21

Code of Conduct

Version 3.6 – d. 16. november 2025



Skribent: Hans Feilberg

Illustrationer: Carina Silke Nielsen

Korrekturlæsning: Maria Østerby Elleby, Søren Ebbenhøj

Code of Conduct

Krigslive samler mange forskellige rollespillere fra alle egne af landet, og sågar det fjerne udland. Alle disse spillere har til daglig deres egne kulturer og normer for adfærd og spil. Når vi mødes så mange forskellige mennesker, kan der opstå uenigheder om, hvilken adfærd der er (u)acceptabel. For at lægge et fælles grundlag for hvordan vi spiller sammen, har vi skrevet denne *Code of Conduct*. Vi forventer, at alle efterlever disse regler. Kontakt gerne arrangørerne, hvis du har spørgsmål eller brug for uddybning.

Generelle principper

De generelle principper er udgangspunktet for god opførsel til Krigslive. Det er ikke ultimative krav, men retningslinjer som vi forventer alle forsøger at efterleve.

- ☠ **Gå efter rollen, ikke spilleren:** Hvis du vil være et dumt svin overfor nogen som en del af rollespillet, så husk at være et dumt svin overfor deres rolle og ikke spilleren bagved. Brug udtryk, der knytter sig til deres rolle, som f.eks. deres rang, enhed, ingame oprindelse eller deres handlinger i spillet, i stedet for udsagn der knytter sig til spilleren.
- ☠ **Sig fra - og respekter når andre siger fra:** Vi kan desværre ikke altid aflæse hinanden korrekt. Hvis nogen er ved eller har overskredet dine grænser, så sig fra! Hvis nogen beder dig om at stoppe eller ændre din adfærd, så respekter det.
- ☠ **Antag det bedste og tal pænt:** Ofte har konflikter rod i uheld og misforståelser. Husk dette når du håndterer konflikter, selvom det kan være svært.
- ☠ **Forsøg selv at løse konflikten:** Hvis der opstår en konflikt, så forsøg først selv at løse den gennem respektfuld dialog med den anden part. Inddrag først arrangører eller stabe, når konflikten ikke kan løses én til én.
- ☠ **Ja betyder ja:** Før du initierer intim kontakt med en anden person til Krigslive, er det dit ansvar at opnå deres eksplicitte samtykke.

Uacceptabel adfærd

Ud over de overstående opfordringer, er der nogle typer adfærd, der ikke er acceptable til Krigslive.

- ☠ **Offgame vold og trusler:** Vold eller trusler om offgame vold hører ikke til under Krigslive. Dette gælder også under kamp, hvor al kamp skal foregå gennem bløde rollespilsvåben.
- ☠ **Seksuel vold:** Spil og opførsel, der involverer eller behandler voldtægt, seksuel vold, tvang eller trusler herom, er ikke en del af Krigslive, hverken før, under, eller efter spillet.
- ☠ **Racisme, sexismen og homofobi:** Krigslive er et knudepunkt for forskellighed, og det skal der værnes om. Derfor er det uacceptabelt at latterliggøre eller tale nedsættende til og om andre deltagere på baggrund af deres køn, kønsidentitet, seksualitet, etnicitet, religion, kropsform eller kulturelle rødder. Arrangørernes version af Warhammer-verdenen er kønsneutral, og homofobi og transfobi findes ikke. Alle overstående regler er gældende både ingame og offgame - med det forbehold, at man stadig gerne må "*Gå efter rollen, ikke spilleren*".
- ☠ **Alkohol og stoffer:** Du må ikke være påvirket af alkohol eller euforiserende stoffer, på en sådan måde, at du er til gene eller fare for andre deltagere. Dansk lovgivning skal overholdes til Krigslive, og brug af euforiserende stoffer er derfor forbudt.
- ☠ **Advarsler og eksklusion:** Arrangørerne og udpegede ansvarspersoner (f.eks. stabene) forbeholder sig retten til at ekskludere deltagere fra eventet, hvis de gentagende gange eller på grov vis overtræder Code of Conduct. Vi vil som udgangspunkt forsøge med mægling først og give en advarsel, før eksklusion kommer på tale.

Konflikthåndtering i forbindelse med kamp

Til Krigslive er vi mange hundrede mennesker på slagmarken, og der vil opstå situationer, der skaber konflikter eller dårlige oplevelser. Derfor er det vigtigt at håndterer konflikterne på en god måde.

- 💀 **Intensitet i kamp:** Hvis din modstander synes at kampen var for hård, så var den for hård. Vi kan ikke altid blive enige om niveauet, og derfor må vi justere intensiteten ned til dem, vi kæmper med.
- 💀 **Selvregulering:** Hvis du oplever, at din egen enhed gik for hårdt til kampen, undlod at tælle slag, var ude af formation eller på anden vis bidrog til en dårlig oplevelse - så er det bedre, at du kalder dine venner ud, end at dine fjender skal gøre det for dig. Lad være med at bruge krudt på at holde øje med, om de andre overholder reglerne - fokuserer på dig selv og dine venner i stedet.
- 💀 **Sig tak for kampen:** Hvis du frygter, at kampen var for hård, så spørg dine fjender, om de er okay.
- 💀 **Anerkend dårlige slag:** Hvis du rammer nogen i hovedet eller slår for hårdt, så kig fjenden i øjnene og spørg, om de er okay. Hvis du laver et slag, der påfører nok skade til at fjenden forlader kampen (f.eks. kraftigt hovedslag), skal du også forlade kampen og sikre, at de har den fornødne hjælp. Lad være med at løbe tilbage i linjen bagefter.
- 💀 **Tag konflikten efter kampen:** Intet eskalerer en konflikt som to mennesker, der råber over linjerne og sviner hinanden til. Hvis du bliver vred eller aggressiv under kamp, så forlad kampen og gå til din enhedsleder bagefter. Man må gerne spørge pænt, om de andre kan sænke tempoet, hvis det opleves, at kampen er for hård.
- 💀 **Brug enhedslederen:** Det er kun enhedsledere (eller en udpeget ansvarsperson), som overbringer klager til andre enhedsledere. Enhedslederne klædes særligt på til at håndtere konflikter og en klar kommandovej forebygger misforståelser. Enhedsledernes opgave er at finde en løsning sammen, så konflikten ikke eskalerer. Hvis enhedslederen selv er vred og/eller ophidset, bør en anden udvalgt person stå for snakken.

- 💀 **Tal om klagerne sammen - og accepter dem:** Hver gang din enhed modtager en klage, skal denne videregives til alle i enheden. Der skal ikke diskuteres, hvorvidt klagen er valid; Den er altid valid. I næsten alle konflikter, har begge sider bidraget til konflikten, og derfor skal begge sider være klar på at slås pænere ved næste træfning.
- 💀 **Alt skal ikke nødvendigvis videregives som klage:** Der vil altid ske mindre uheld, så som slag i hovedet eller brud på formations-reglerne. Enhedslederne bør overveje, om det er nødvendigt at viderebringe alle uheld som klager, eller om der kan ses bort fra mindre problemer for ikke at eskalere en mindre konflikt til en større.

Konflikttrappen

Hvis der opstår konflikter undervejs i eventet, forventes enhederne at bruge nedenstående konflikttrappe.

- 💀 **Trin 1:** Forsøg at løse konflikten selv. Hvis konflikten er sket ifm. kamp, håndteres dette altid mellem enhedslederne under de principper, der er beskrevet i resten af Code of Conduct.
- 💀 **Trin 2:** Hvis problemet består og parterne ikke selv kan komme til enighed, så inddrages to ekstra parter som mæglere. Brug en person, som der er tillid til og som ikke selv har en anke i konflikten. Det kan f.eks. være en oberkaptajn eller en enhedsleder fra en helt anden enhed. De to mæglere og enhedsledere mødes sammen og forsøger at løse konflikten på ny.
- 💀 **Trin 3:** Inddrag stabene. Hvis konflikten forsat ikke kan løses, så inddrages stabene og måske arrangørerne. Stabene vurderer selv, hvem der skal deltage i et møde mellem parterne på ny, samt om det er nødvendigt at arrangørerne tiltræder situationen. Det er kun alvorlige konflikter, der løftes op til stabe eller arrangører, hvis holdning og Stabe og arrangørerne beslutninger skal efterkommes og respekteres uanset udfald.

Eksempler på god konflikthåndtering

I dette afsnit er der indskrevet et par eksempler på konflikthåndtering ud fra kravene i Code of Conduct.

Eksempel A - Upassende ordvalg: En aften sidder medlemmer fra to enheder og deler et par øl, imens de taler om dagens træfninger. "Aragorn" har drukket for mange øl, tænker sig ikke helt om, og får sagt noget lidt nedladende om de andre enheders køn i forbindelse med dagens kampe. "Arwen" synes ikke, at de sexistiske udtalelser er sjove. Arwen påpeger høfligt og i rolig stemme, at det ikke er sådan vi leger til Krigslive, og at sexismen ikke er acceptabelt - som beskrevet i Code of Conduct. Aragorn bryder sig ikke om at blive kaldt ud, og skal til at begynde at skændes, men hans venner stopper ham. Vennerne fortæller Aragorn, at Arwen har ret, og at det er bedst, at han sover sin rus ud. Næste dag taler vennerne med ham, og han kommer forbi Arwens lejr og giver en uforbeholden undskyldning for sin dårlig adfærd. Undskyldningen accepteres. Aragorn skruer ned for mængden af øl resten af eventet, og undgår derved at dumme sig igen. Konflikten er håndteret, og der kommer ikke mere ud af situationen.

Eksempel B - Mindre konflikter i kamp: Det er anden dag til Krigslive, og enheden "7. Ostermark" oplever, at der er blevet slået i hovedet og ikke talt hitpoints efter hver kamp med enheden "3. Ubersreik". Enhedslederne har ikke talt sammen, men enkelte menige fra Ostermark har givet klager videre til tilfældige fjendtlige soldater. Stemningen blandt deltagerne på Ostermark er blevet ret dårlig, hvorfor enhedslederen tager fat i enhedslederen fra Ubersreik i pausen midt på dagen. De to enhedsledere har en rolig snak, og det viser sig, at Ubersreiks soldater har oplevet det samme - men de mener ikke, at det har været grund til klage. Ubersreik tænker "shit happens, det sker jo. Vi har stadig haft sjove kampe". Enhedslederne er enige om, at begge enheder nok har været lige dårlige og næste gang skal tempoet sænkes. De går tilbage hver især og taler med deres enheder og fortæller om deres aftale. Næste gang de mødes, stopper enhederne op, før de engagerer hinanden, og enhedslederne minder deres egne folk om, at der er aftalt at slås langsomt og sikkert. Når alle fokuserer på at slås pænt, så er der markant færre uheld (og de få der sker, siges der undskyld for med det samme). Enhederne ryster hænder efter kampen og takker for den gode leg. Konflikten er håndteret og legen kan fortsætte uden problemer.

Eksempel C - Fysisk vold: Enheden "10. Mootland" er flankeret af to enheder med ryggen mod en trægrænse. De to fjendtlige enheder råber, at Mootland skal overgive sig (som man ikke må jf. kampreglerne), fordi kampen er ved at blive farlig. Fordi fjenden råber "overgiv jer!", så opstår der forvirring blandt Mootlands rækker. Nogle prøver at råbe "vi overgiver os", fordi en af soldaterne fra Mootland er faldet, og er ved at blive trådt på af sine egne. Samtidigt slås andre af Mootlands folk videre ufortrødent. I forvirringen går sikkerhedskommandoerne ikke igennem. I frustration og afmagt over, at fjenden ikke lytter efter, løber en soldat fra Mootland ud af linjerne, og skubber fysisk fjenden tilbage, alt imens denne råber aggressivt og nedladende offgame. Først her stopper kampen. Enhederne går hver til sit; og enhedslederne taler sammen. De er begge frustrerede over den anden enheds handlinger, og da de stadig er opstemte over kampen, bruger de mere tid på at råbe ad hinanden end at løse problemet. Senere på dagen under pausen hiver Mootland fat i de andre enhedsledere igen; nu med en mægler, der ikke er med i Mootland. De andre enheder gør det samme. Med tre neutrale mæglere får de hurtigt regnet ud, hvad der skete i situationen. De får talt episoden igennem, og er enige om, at det ikke skal ske igen. De gennemgår sikkerhedskommandoerne sammen, og vil gøre det samme med deres egne folk.

De fjendtlige enheder er dog ikke trygge ved soldaten, der fysisk skubbede folk tilbage - og der er ikke enighed om, hvad der skal gøres. Derfor tager de fat i stabene, som inddrager arrangørerne. Arrangører og stabe tager en snak med alle parter, og giver herefter soldaten en advarsel; sker det igen bliver han hjemsendt. Man må ikke bruge voldsom fysisk kræft offgame, heller ikke i afmagt. Enhedslederne samler herefter deres egen enhed i lejrene for at tale ud om situationen. Arrangører deltager i hver lejr for at tydeligt afklare, hvordan sikkerhedsprocedurene fungerer til Krigslive - og at de forventes overholdt fremadrettet uden yderligere problemer. Der er stadig lidt utryghed ved de andre enheder, men enhedsledere og arrangører er insisterende på, at spillet skal fortsætte normalt. Enhedslederne sørger for at tale sammen efter hver kamp resten af eventet og hen mod slutningen, er der enighed om, at de andre faktisk er gode nok.