

Krigslive 19



Generalstabens Håndbog

Krigslive 19

Generalstabens Håndbog

Tilrettet - v 2.0 - d. 10. marts 2024

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, 16 og 17. En af de store erfaringer herfra er vigtigheden i et udpenslet skriftligt materiale, som samarbejdet kan tage afsæt i – som generalstab er man faciliterende for ét af Danmarks største rollespil, og man kan let blive overrasket over de mange opgaver og forventninger der ligger i rollen.

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

Forfattere:

Hans Feilberg
Emil Hein Maltesen

Korrekturlæsning:

Odin Erlendur Martin
Ilja Olsen

Illustrationer og billeder:

Carina Silke Nielsen

Indholdsfortegnelse

Ændringslog	3
1.0 Forventningsafstemning	4
1.1 Stabenes rolle	4
1.2 Arrangørernes rolle	5
1.3 Npc'er og det praktiske holds opgaver	5
1.4 Samarbejde med enhedslederne	5
1.5 Kendskab til kampregler og kamptyper	5
1.6 Kendskab til Code of Conduct og øvrige regler for deltagelse	6
1.7 Kendskab til setting	6
2.0 Roller i staben	7
2.1 Overordnet rollefordeling	7
2.2 Opgavefordeling	7
2.3 Generalen	7
2.4 Taktikeren	8
2.6 Inspektøren	8
3.0 Arena: Krig	10
3.1 Kampplaner og drejebogen	10
3.2 Officersmøder	10
3.3 Appeller	11
3.4 Radiokommunikation	11
3.5 Taler og dueller	11
3.6 Noget om helte	11
4.0 Arena: Lejr	12
4.1 Uddeling af sold	12
4.2 Vægterkorpset	12
4.3 Forvalte relikvie-spillet	12
4.4 Medaljer og skideballer	13
4.5 Inspektion af lejr og tropper	13
4.6 Igangsættelse af spil	13
4.7 Mænge sig med de menige	14

Ændringslog

Ændringsloggen er primært til internt brug, indtil dokumentet er offentliggjort.

Denne version er tilrettet spillerne og fokuserer kun på det overordnede game design. Derfor fremgår Afsnit 5.0 ikke, da dette er rent praktiske oplysninger henvendt staben.

1.0 Forventningsafstemning

1.1 Stabenes rolle

Generalstaben er i alle henseender den forlængende arm af arrangørerne.

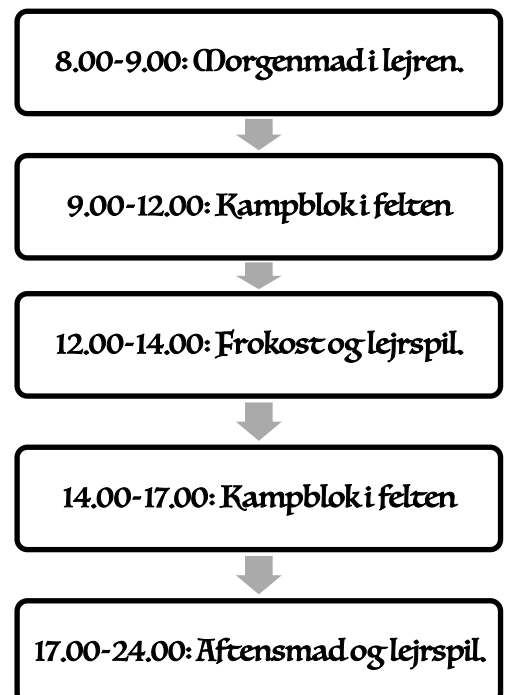
Arrangørerne forbereder eventet, skriver materialet, sætter rammen og definerer visionen, men i sidste ende, giver arrangørerne slip på eventet, og overlader det i generalstabenes hænder. Fra når eventet starter, forventes stabene derfor at være dem som faciliterer eventet, og kun inddrager arrangørerne når det er højest nødvendigt.

Krigslive handler om at mødes for at slås, og det er netop stabens fineste opgave at få det til at ske. Det er en enorm logistisk opgave, at få 500 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. 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.

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. En typisk dag til Krigslive vil man skiftevis bevæge sig mellem de to arenaer; dagen starter i lejren (morgenmad) – og herefter en kampblok om formiddagen. Herefter går man tilbage til lejren (frokost) – og ud til en eller to kampblokke om eftermiddagen. Herfra foregår resten af dagen i lejren, uden yderligere organiseret kamp mellem hærene. 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 (bemærk – ikke endeligt!):

Ultimativt er det stabens rolle at sikre der er et fair gennemgående spil. 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.

Den primære måde man håndterer ubalancer 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 – eksempelvis 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.



1.2 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.

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

1.3 Npc'er og det praktiske holds opgaver

Til Krigslive XIX 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.

Der er et mindre praktisk hold på 2-4 hjælpere, der varetager specifikke praktiske opgaver. De kommer til at hjælpe med praktiske opgaver, såsom at placere vand ude i felten, sikkerhed, rengøring af toiletter og lignende. Den endelige liste af praktiske hjælpere og deres funktioner er ikke endeligt afsluttet, men i vil få en oversigt senere. 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.

1.4 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.

1.5 Kendskab til kampregler og kamptyper

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 har selv deltaget i referencegruppen, og har derfor haft en hånd på styret ift. reglerne. Det betyder, at de fleste kender dem grundigt – og 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.

1.6 Kendskab til Code of Conduct og øvrige regler for deltagelse

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.

1.7 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.

2.0 Roller i staben

2.1 Overordnet rollefordeling

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 erstattes med et andet navn. Disse roller skal tildeles til forskellige medlemmer af staben. Denne rollefordeling handler om tydelighed og genkendelighed for spillerne, ift. den overordnede hærstruktur.

2.2 Opgavefordeling

Inden for de fire titler ligger alle opgaverne beskrevet i afsnit 3.0 og 4.0 – 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 derfor give mening at uddelegere den opgave til en enkelt person, som altid har ansvaret for den opgave, for at strømline beslutninger og kommunikation inden for det bestemte område. 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 det spil og flow i ønsker i jeres hær.

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 stabens lejrspil nedprioriteres til fordel for pauser, og da staben er facilitator og igangsætter af det store lejrspil, så er det et stort tab for spillet. Derfor anbefales det meget kraftigt, at der laves en opgavefordeling i staben, der tilgodeser løbende og skiftevis hviletid.

Dette kan med fordel gøres ift. tidsplanen; hvem har ansvar for hvilke opgaver, hvornår? Hvornår er jeres stab til rådighed? Og hvornår er i gået i seng og vil ikke forstyrres? Alt dette bør kommunikeres ud til spillerne ved lejrbriefingen eller løbende gennem spillet.

2.3 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.

2.4 Taktikeren

Taktikeren er generalens højre hånd i alle henseender omkring organisering af kampene. Hvor generalen er en kranssekagefigur, så er taktikeren i højere grad en praktiker, der skal sørge for at generalens geniale planer bliver ført ud i livet. Taktikeren står derfor som den næstøverste officer i hæren – og hendes/hans arbejde er centreret omkring de øvrige officerer i hæren (enhedslederne) 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 kaptajner og oberkaptajner – og hvem end de enkelte enheder har udpeget som deres leder. På disse møder gennemgås og planlægges den kommende kampblok; hvad handler kampene om? Hvor skal de forskellige enheder være? Hvad er reglerne for den kommende kamp? Derudover sørger taktikeren for at have den løbende dialog med enhedslederne, om hærens generelle parathed. Hvis hæren eksempelvis har brug for hvile, tid til at fikse lejr eller er våde pga. regn, skal taktikeren vide det så det kan indarbejdes i dagsplanen.

Under kampene er taktikeren ansvarlig for at kende til kamplanen, 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 kamplan og tidsplan som forudsætter rammerne for hele kampens opsætning, inkl. evt. indskydelse 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.

2.5 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 irrettesættelse.

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.

2.6 Inspektøren

Inspektøren er hærens moraleofficer, og muligvis den mest hadede/ frygtede person i hæren. Inspektøren arbejder direkte for 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.

2.7 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 det.

- ☛ **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.

3.0 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 konkurrence-element. 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.

3.1 Kampplaner og drejebogen

Til alle kampe er der en drejebog, 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. Drejebogen udgives i et selvstændigt dokument og hænger tæt sammen med Kampreglerne. De enkelte slag i drejebogen drøftes på officersmøderne forud for hver træfning.

Drejebogen er rammen for kampene, men 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.

3.2 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 drejebogen, som staben formidler. Ud fra drejebogens 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 drejebogens 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.

3.3 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.

3.4 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.

3.5 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.

3.6 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 almindelig enhedskrav – herunder armering og rustning.

4.0 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 (eksempelvis uddeling af sold) – men størstedelen skal stabene selv fastlægge hvordan de ønsker at afvikle (eksempelvis 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 4.1, - 4.3.

4.1 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.

4.2 Vægterkorps

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 kontrollen 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.

4.3 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.

4.4 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.

4.5 Inspektion af lejre 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.

4.6 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, som man sagtens kan inddrage spillerne i. Disse opgaver kan have et rent in-game formål, eller både have et in- og off-game formål. 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.
- ☛ Forskanske 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

4.7 Mænge sig med de menige

Når staben har downtime, er det oplagt at gå på runde 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.