



Krigslive manifestet

d. 01.01.2018

Hvorfor dette manifest

Det kan virke som om, at alle der har hørt om Krigslive har en ide om hvad Krigslive er eller bør være – og at ingen er helt enige. Forfatterne har siden Krigslive I været med til at forme og præge Krigslive gennem de tusinder af timer vi har brugt på at tænke, spille, arrangere og snakke om Krigslive både med hinanden og mange af de flere tusinde deltagere, der har fornøjet sig med det.

Vi ønsker, at Krigslive konceptet kan videreføres gennem Bifrost samtidig med at essensen forbliver den samme. Der skal være rum til at udforske og udvikle konceptet, men der skal også være en rød tråd gennem alle Krigslives. Dette manifest er tiltænkt til at assistere i den opgave ved at definere Krigslive så konceptet har en mening og en retning uden at låse det således at innovation og fornyelse er udelukket.

Manifestet skal ikke læses som et sæt hårde og ufravigelige regler men derimod som en beskrivelse af kernen af Krigslive fra hvilken man som administrerende instans kun med meget grundige overvejelser og argumentation, skal afvige markant fra. Eller sagt på anden vis; hvis et liverollespilsprojekt ikke passer indenfor de rammer der beskrives i manifestet mener vi ikke, at det bør kaldes Krigslive, men vi lader det op til Bifrost at foretage denne vurdering.

Hvad er Krigslive

Krigslive er et liverollespil der handler om soldater i krig.

Det er den allervigtigste definition og den skal læses meget bogstaveligt. Der er særligt to elementer man skal bide mærke i; soldater og krig. Et scenarie er efter vores opfattelse ikke et krigslive hvis soldaterne ikke er hovedrollerne i scenariet. Et scenarie om folk på flugt fra krig eller om adelsmændenes forhandlinger op til krigen, er ikke et Krigslive.

Tilsvarende drejer Krigslive sig om Krig og ikke om soldater der driver den af i deres barak. Krig kan være simuleret i fiktionen (som vi så til Krigslive XIII hvor det var en øvelse), men det kan ikke dreje sig om soldater, for hvem krig er et fjernt, teoretisk koncept (de ligger i lejr og driver den af). Krigen er her (eller meget tæt på), og den er helt central i historien.



Kamphandlinger til Krigslive foregår som formationskamp.

Med formationskamp menes ikke nødvendigvis snævert den metodik der anvendes for nuværende. Det bærende element er, at soldater ikke løber rundt på ”må og få” men at de er tilknyttet andre soldater i en organisation af en art, der sikrer, at de kæmper sammen i organiserede grupper.

Krigslive skal skabe følelsen af organiseret krig, ikke følelsen af 400 individer der hver især kæmper for egen overlevelse. At samle de enkelte soldater i grupper de skal kæmpesammen med – også selvom dette måske ikke altid virker optimalt på det taktiske niveau – er med til at give følelsen af større styrker end der egentlig er til stede.

Krigslive har en historie.

Krigslive er ikke bare en undskyldning for at mødes og motionere med skumvåben i hænderne. Krigslive er båret af en historie som forsøges spredt til alle spillerne. Der er en grund til at der er krig og den grund skal være et centralt element i spillet.

Vi ønsker at skabe følelsen af at krigen har en mening og et formål (eller – måske lige så interessant – at den mangler samme) snarere end man bare går fra post til post hvor man slås med og mod nogle andre spillere uden sammenhæng, baggrund eller konsekvens

Krigslive har et taktisk element.

Krigslive skal indeholde et element af taktik hvor nogle af spillerne har mulighed for at træffe beslutning om hvordan man griber en kamp eller opgave an og at dette har indflydelse og relevans for historien.

Krigslive skal forstås bredt.

Vi ønsker ikke, at Krigslive fortrinsvis skal være Warhammer i formen ”Kejserriget mod X”. Vi mener, at det der gør Krigslive godt, kan bruges til at skabe gode og spændende oplevelser i andre settings.

Hvad med gallere der kæmper en uafhængighedskrig mod den romerske besættelsesmagt? Eller 300 spartanere der kæmper mod den persiske overmagt? Korstog i Estland? Vikinger der hærger engelske østkyst? Mulighederne er mange og vi opfordrer til, at man hele tiden leger med hvad Krigslive kan være så længe essensen forbliver den samme.



Hvordan og hvem laver Krigslive

En arrangørgruppe der ikke tidligere har arrangeret Krigslive bør have præference over en gruppe, hvor en eller flere har arrangeret Krigslive før.

Den samme arrangørgruppe bør ikke arrangere Krigslive to gange i træk.

Det har altid været hensigten, at Krigslive konceptet skulle gå på tur. Det er med til at sikre fornyelse, engagement og tilslutning fra rundt omkring i landet. Hvis den samme gruppe laver det år efter år risikerer vi at det går i stå og ikke får den nødvendige mængde nytænkning til at holde konceptet interessant. Tilsvarende er det vigtigt, at vi ikke havner i en situation, hvor det ikke er muligt for folk der ikke har lavet Krigslive før, at få lov at prøve kræfter med konceptet.

Derfor mener vi, at såfremt der er flere der ønsker at arrangere Krigslive ”samtidig” børder først og fremmest gives præference til den eller de grupper, der ikke tidligere har arrangeret Krigslive. Tilsvarende bør den gruppe der lige har arrangeret Krigslive og som ønsker at arrangere igen, kun gives tilladelse såfremt der ikke er andre acceptable grupper på bordet og kun efter at man har sikret sig, at nye arrangørgrupper har haft mulighed for at byde sig til.

Det skal ikke forstås sådan, at man altid skal vælge den mest uerfarne arrangørgruppemem blot at man i høj grad skal være villig til at give nye arrangører en chance og gøresig ekstremt umage for at sikre, at stafetten hele tiden er i bevægelse.

Krigslive er ikke et kommercielt projekt og et eventuelt overskud bør først og fremmest komme fællesskabet til gode.

Krigslive-brandet skal som udgangspunkt ikke benyttes til at drive kommerciel virksomhed, herunder aflønning af arrangører. Krigslive-brandet er kommet dertil hvordet er fordi en stor bunke frivillige har lagt utroligt meget ulønnet tid deri, og det skal fortsat forblive sådan.

Når det er sagt er der naturligvis en gråzone, for selv de mest frivillige projekter indeholder jo elementer hvor der købes rent professionelle ydelser – f.eks. catering, lejeaf telte fra virksomheder og lignende. Det virker for os derfor som en kunstig grænse helt og aldeles at forbyde arrangørerne at modtage enhver form for kompensation for deres arbejde.

Derfor mener vi, at et Krigslive budget (og dermed i store træk også regnskabet) entenskal sættes til et realistisk 0 eller man skal sikre sig, at ud af et eventuelt overskud går en større andel til et fællesskab i form af en frivillig, folkeoplysende, kommunalt godkendt forening (typisk den rollespilsforening der står bag) eller alternativt til Bifrost.

Det medfører også, at såfremt man ønsker at budgettere og/eller realisere en aflønningeller kompensation til arrangørerne i budgettet bør der tilsvarende afsættes et beløb i samme størrelsesorden enten til en lokal forening eller Bifrost, så det også kommer fællesskabet til gode.



Hvordan skal man beskrive sit Krigslive overfor Bifrost

Nedenstående er det vi historisk har udbedt os fra potentielle arrangører. Formålet med at sætte disse minimumskrav til en ansøgning har været følgende:

- At give en uerfaren arrangørgruppe et godt udgangspunkt for at definere deres arrangement.
- At give os et grundlag for at vurdere, om vi synes det beskrevne arrangement var et Krigslive eller ej.
- At give et grundlag for at give arrangørgruppen noget feedback som kunne hjælpe dem til at gøre deres beslutninger mere overvejede.
- At fungere som filter på folk der havde lyst til at arrangere krigslive men som ikke havde kompetencerne – ud fra en vurdering om, at hvis man ikke kan samle nedenstående, så er der også gode odds for, at gennemføre arrangementet som helhed er tvivlsomt.

For alle nedenstående punkter (kontrakt med location undtaget) at der er tale omplaner og hensigtserklæringer – altså at man i det senere arbejde med projektet naturligvis kan ændre på det uden at inddrage Bifrost. Tanken er ikke at ”låse” arrangementet men at sikre, at det kommer godt fra start.

Om Bifrost i sidste ende vælger at anvende nedenstående krav til en beskrivelse er isidste ende op til dem, men det har fungeret rigtig godt og vi vil på det kraftigste anbefale som minimum at tage inspiration derfra.

Et budget

En ansøgning om Krigslive bør indeholde et budget så man kan vurdere om økonomien hænger sammen og om der er kommercielle interesser (se ovenfor). Dette giver både lejlighed til at hjælpe mere uerfarne arrangører og grundlag for at diskutere med arrangørerne hvordan de kan give noget til fællesskabet, hvis man mener at deres budget viser et ønske om at bruge Krigslive kommercielt.

En aftale med en location

Alt for mange scenarier er blevet aflyst fordi man ikke havde en location. At finde en egnet location til Krigslive er ikke let, for der er mange krav, og omkostningen til den kan være betragteligt – selv hvis der ikke er lejeomkostninger til stedet (En ”gratis” location medfører ofte forøgede omkostninger til toiletleje, sikre vandforsyning, renovation og etablering af base til arrangørerne). Derfor bør en ansøgning indeholde en aftale med location. Det kan i sagens natur ikke altid være en kontrakt (idet en kontrakt kan medføre en bindende økonomisk forpligtelse som arrangørerne ikke kan indgå før de ved, om de afholder arrangementet) men skal som minimum være en skriftlig tilkendegivelse af, at man har en aftale med en konkret location såfremt arrangementet godkendes.



En beskrivelse af spildesignet

Her tænkes særligt på hvem der slås, hvorfor de slås og hvordan man tænker der skal udspille sig en historie omkring det. Det behøver ikke at være vildt detaljeret, men det skal være nok til at man kan vurdere om der er tale om et Krigslive (se definitionen ovenfor) og man kan give arrangørerne noget feedback til deres tanker.

Hvad man ønsker at ændre ifht. foregående Krigslives

Alle krigslives byder på ændringer fra de tidligere. Her kan der både være tale om nogle meget konkrete småændringer men også hvor man lægger sig i forhold til de præferencespørgsmål, der er oppe i tiden – lejrspil vs. afslapning, scriptede kampe vs. frihed i felten og den slags ting.

Dette er både for at sikre at der er tale om et Krigslive (f.eks. at der stadig er formationskampe) men også for at sikre, at arrangørerne tidligt gør sig nogle overvejelser om hvad deres Krigslive skal kendetegnes ved.