

Broderskab Alle i min nærmere bekendtskabskreds eller gruppering betragtes med samme kærlighed som min egen broder; Min ven, våbenfælle eller svoger.

Berømmelse Store og berømte navne bevares for eftertiden. De svage og betydningsløse glide hurtigt i glemmebogen

Den stærkes ret De stærke og duelige har ret, de svage og uduelige har uret.

Lighed Alle intelligente væsner er lige værdifulde.

Lov & Orden Love og forordninger er samfundets ryggrad. Det er tabu at bryde reglerne, for så er selve samfun-

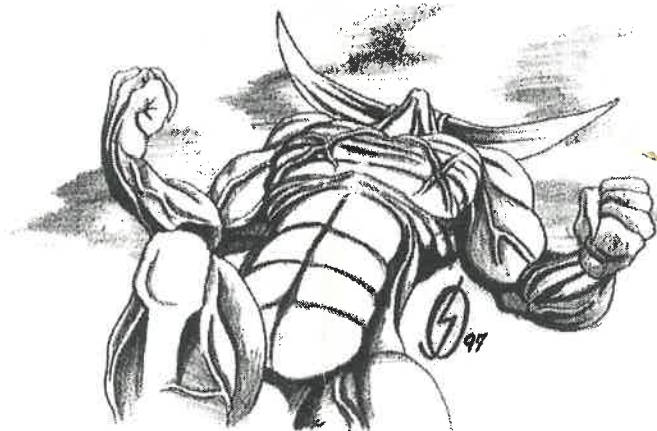
det truet.

Magt Med magt kan jeg ændre omverdenen, så den kommer til at matche mine ønsker. Godhjertede magtfulde mennesker ønsker at forandre omverdenen, så det gavner alle. Hårdhjertede personer ønsker mere magt for magtens skyld, så de styrker deres egen position.

Spøg Livet er en spøg, så lad os le ad det.

Ære Enhver handling skal foretages i ærens navn. Familiens og din egen ære er ukrænkelig.

Vel mødt til 'En Saga fra Evigheden IV
- Den sidste Profeti ...



Epilog

Bestyret satte Gasnian låget på plads og lænede sig, med et støn, op af væggen. Han så pludselig meget træt ud. "Hvad var det der skete efter det med himlen" spurgte Kugil ivrigt, "Hvad betød de underlige tegn?, og hvem var ham manden med...?" - "Ti Kugil. Noget vigtigt skal ske - hvad præcis kan jeg ikke sige. Vi må samle de andre".

EN SAGA FRA EVIGHEDEN IV

- DEN SIDSTE PROFETI -



× VALBORUP SKOV × 25.-27. JULI 1997 ×

Alrune præsenterer

En Saga fra Evigheden IV

- Den sidste Profeti -

Afholdes af
Alrune

Hovedarrangører
Birgitte Hollegaard
Carsten Andreasen
H.P. Hartsteen
Mads Ahola
Mikkel Sander

Arrangører
Jesper Wedell
Kasper Sjøgren
Lars Rune Jørgensen
Martin Enghoff
Mette Ring
Pia Basballe

Tegninger
Christian Wichmann
Lars Rune Jørgensen



livet. Livsmål er den måleenhed, som man gør sin livskvalitet op efter.

For eksempel vil en elver, der har livsmålet naturværn være lykkelig i en situation, hvor han har reddet skoven fra at blive ryddet. Til gengæld vil en adelsmand, der har rigdom som livsmål, ikke helme før hele skoven er fældet og solgt.

En person, der bryder med sine livsmål bliver ramt af skyldfølelse eller depression.

Livsmålet er altså din persons idealer, etik og personlighed. Vi har valgt at indføre disse på årets tilmelding både for at kunne give folk de optimale roller, men også for at få dig til at tænke over hvem din rolle er, før spillet går i gang. Det er i teorien lettere at spille en rolle, når man har nogle faste rammer at forholde sig til.

Husk at tænke jer grundigt om inden i vælger livsmål også i forhold til hvad i kan spille.

Arrogance Før andre har bevist deres værd er deres meninger underordnede.

Autoritetstro En leder har fortjent sin stilling - En leders ord bør følges fordi han har de nødvendige evner og det store overblik.

Barmhjertighed De svage bør beskyttes af den stærke. Man bør hjælpe dem der er svagere end en selv. Alle væsner har ret til et liv.

Egoisme Først og fremmest er det mig det gælder. De andre kan få deres når jeg har mit på det tørre.

Eventyrløst For at få mest muligt ud

af sit liv er det nødvendigt at søge nye udfordringer og muligheder. Der er fyldt med spændende og ukendte ting, der må udforskes for enhver pris, lige rundt om hjørnet.

Frihed Alle har ret til at gøre som de ønsker. Jeg blander mig ikke i dit, du blander dig ikke i mit.

Harmoni Alle væsner bør leve i fred og fordragelighed med hinanden og hjælpe hinanden når nøden er størst.

Retfærdighed Enhver uret bør gøres ret. Øje for øje - Tand for tand.

Kynisme Den kyniske nærer ingen respekt eller medfølelse, for folk han ikke har et decideret godt forhold til.

Kærlighed Et bånd mellem to væsner er det smukkeste der findes.

Kærlighed er en forudsætning for et velfungerende samfund.

Mod Alle problemer skal mødes med rejst pande. Den der nægter at se problemer eller fjender i øjnene vil bukke under.

Naturværn Alle skabninger overlever i kraft af naturen. Hvis naturen bliver skadet er det som at skade alt levende.

Religion Guderne er alle væsners skabere. De bør æres ubetinget.

Ridderlighed De traditionelle ridderlige dyder: ærlighed, æresfølelse, barmhjertighed og beskyttelse af kvinder bør efterleves.

Rigdom Vejen til lykke og magt findes gennem penge og materiel rigdom.

Rødfasthed Man ved hvad man har og det bør man beholde. Alle har deres faste plads i samfundet. Hårdt arbejde fører fremad.

Visdom Kun gennem lærdom, findes vejen frem. Intellektualitet er en nødvendighed for lykke og succes.

Hovedroller

Der er skrevet en del hoved- og småroller, der er mere integrerede i plottet end den ordinære spillers. Hvis du har mod på at prøve en af disse roller, kræver det kun, at du har lyst til at bruge energi på at sætte dig ind i din rolle og at du melder dig som hovedrolle spiller.

Eventyrere

Hvis du har lyst til at lave et hold sammen med en lille gruppe af dine venner er det muligt at tilmelde sig som et samlet hold. Det er vigtigt, at disse hold tilmeldes i god tid før den sidste tilmeldingsfrist, da det ellers ikke er muligt at integrere dem i spillet.

Bondefamilier

Vi har brug for 4 bondefamilier. Som bonde kommer du til at opleve det lille bondesamfund på godt og ondt. Besøg de andre familier og inviter dem på pandekager og urtethe. Der er skrevet familiebaggrunde til børnene på forhånd, men alle er meget velkomne til at tilmelde sig som familieggruppe eller komme med nye ideer til Nældely. Derudover skal vi også bruge ridderen og hans familie, hvis opgave det er at beskytte Nældely.

Karavanen

For at folk der er på arbejde eller af andre grunde ikke kan komme til tiden, kan komme ind i spillet på en

naturlig måde har vi lavet karavanen. Der vil således komme en karavane med nye spillere til lenet fredag aften (mødetid: kl. 20.00).

Det er en klassisk "Tusind og en nat"-karavane med alt, hvad der hører sig til af prinsesser, spåmænd og handelsfolk.

Karavanen starter udenfor spilområdet og får briefing af en mester. Vi opfordrer dog alle spillere til at tage fri fredag evt. torsdag for at kunne forberede sig i god tid.



Familie

Da de færreste dengang var forældreløse enebørn ville det være fedt for rollespillet hvis i som spillere tænkte over hvilke andre spillepersoner jeres rolle ville være i familie med. Få grundigt styr på jeres familier inden spilstart, hvem er

overhoved, og hvem er genert etc. Det er også fedt hvis du kan finde nogle fra de andre hold at være i familie med, for på den måde at skabe endnu mere spil. Vi opfordrer jer til, inden spillet, at holde et familiemøde og snakke om jeres indbyrdes forhold.

Livsmål

I år har vi valgt at indføre livsmål som en vigtig del af tilmeldingen. Med livsmål menes der ikke nødvendigvis hvilke ambitioner ens rolleperson har, men snarere hvilke idealer man tilstræber at efterkomme i løbet af

Prolog

"Den er gal herre, frygtelig, frygtelig gal". Den lille mirner var helt ude af sig selv og sprang frem og tilbage som en ubeslutsom loppe. "Har du glemt at læse, Kugil, hvad står der på min dør?". Stemmen, der var dyb, velovervejet og en kende irriteret syntes at komme alle steder fra og bibragte kun til den hoppende Kugils forvirring. "Ja, herre, jeg mener nej, herre, undskyld, herre - et øjeblik". Han forsvandt ud og lukkede døren.

Kort efter hørtes en hektisk banken og Kugil kom løbende ind igen - og ramlede direkte ind i sin herre, der nu stod foran ham. "Kom ind, Kugil", Gasnian; visdommens og tidens gud lød ikke glad, "fortæl mig nu hvad det er, der er så frygteligt galt". "Det er klokkerne Herre, de bimler og bamler. "Hvilke klokker - mener du Varselsklokkerne?". Enhver irritation var forsvundet fra gudens stemme og Kugil nåede knapt at nikke før Gasnian stred ud af døren.

Med lange, beslutsomme skridt gik han ned af gangene til han stoppede op for enden af en blindgyde. Foran ham stod et timeglas, godt en meter højt, formet i massiv marmor og krystalglas. I stedet for sand, indeholdt glasset vand. Ved hvert årsskifte dryppede der en dråbe igennem, og når alt vandet var løbet ned, var gudernes tidsalder ovre. Ovenover timeglasset svævede der ti små sølvklokker.

Normalt hang de stille, men når noget vigtigt skulle til at ske på Niraham, ringede de til advarsel. Nu svingede de alle vildt frem og tilbage og udsendte en mængde høje, klare toner. Gasnian tog låget af timeglasset og fremsagde en besværgelse.

Vandet hvirvlede rundt for øjnene af Gasnian, for til sidst at falde til ro. Blot viste overfladen nu en solbeskinnet mark med arbejdende bønder. Vandet begyndte igen at hvirvle rundt for Gasnians øjne og langsomt tonede billedet af en ridder der trænede sin soldater frem. "Hmmm", Stormshede Len mumlede Gasnian der ser da meget fredelig ud. Lad mig se mere sagde Gasnian; visdommen og tidens gud og langsomt, sås mere og mere af det solbeskinnede landskab. Nu sås køerne der græssede på overdrevet, orkerne der gemte sig i de mørke skygger syd derfor, og det livlige marked med alle handelsfolkene i Frederikshøj.

"Nok", sagde Gasnian og skulle til at vende sig... Men i det samme sås, i skyggerne af de høje træer, silhuetten af en høj spinkel person. Og pludseligt blev himmelen over lenet rød som blod...

Enden er nær !

Så er det sket: I år afholdes den sidste Saga fra Evigheden.

Denne traditionsrige serie af store fantasy-scenarier, der nu kører på fjerde år, afsluttes.

Så venner, det er sidste chance for at opleve eventyret !

Vi har valgt at afslutte Sagaerne med et brag, der vil give genlyd i de næste mange år.

Hvis du tilmelder dig til tiden, kan du forvente den mest gennearbejdede og spændende Saga til dato.

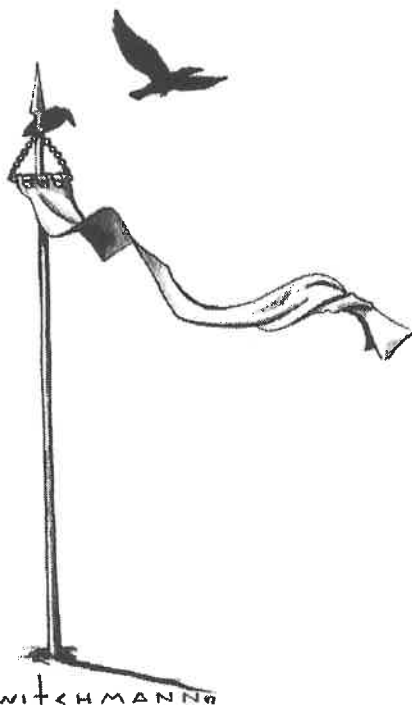
Tøv ikke med at tilmelde dig selv om du ikke tidligere har deltaget i Sagaerne, du vil let kunne få det fulde udbytte af "Den Sidste Profeti", der i sig selv er et afsluttet scenarie.

En af grundene til at vi kan præsentere En Saga fra Evigheden, der er bedre arrangeret og mere gennemarbejdet end tidligere er, at arrangørgruppen er blevet udvidet med seks hjælpere, for at tilføre ekstra inspiration og kreativitet til de gamle, erfarne arrangører. De er hermed budt velkommen.

Men det er selvfølgelig i sidste ende op til **dig** som spiller, at skabe den fortryllende oplevelse som kendetegner En Saga fra Evigheden.

Hvad er liverollespil?

Du har sikkert hørt om det, måske set det på TV, læst om det i avisen eller en af dine venner har måske prøvet det. I dette tilfælde klæder en masse unge mennesker sig ud, bevæbner sig med skumgummivåben og drager ud i en skov, for at opføre et improviseret teaterspil. Et stykke hvor skuespilleren selv bestemmer handlingen, hvor handlingen sker over det hele, hele tiden, hvor alt kan ske, og ingen ved hvordan det ender. Til "En Saga fra Evigheden IV" får du chancen for at opleve dit livs eventyr. På kun 48 timer, kan du, hvis du er en ægte helt, nå at redde prinsessen, få det halve kongerige og frelse verden fra grusomhed og ondskab. Hvor ellers kan du opleve det ?



bariske til Nirahams finere borgerskab - og i særdeleshed præsterne.

Tempelgården lå badet i et rødt skær, da Kari blev modtaget af Nimars kardinal. Solen var ved at synke ned bag den store sø, og skumringens skygger sneget sig over landet. En **PRÆST** var ved at belære en gruppe unge i De Ti Guders navne og egenskaber. "Nimar er gud for liv, ære og kærlighed. Rina gudinde for frugtbarhed og magi, Fanabina gudinde for tilfældighed og jalousi, Gasnian er gud for viden, alder og tid..." Kardinalen tog Karis hænder i sine egne og satte en bekymret mine op. "Broder Eigolf det er godt at se dig tilbage. Hvorledes gik din rejse? Bring du bogen med dig tilbage?" "Ja herre", svarede Kari og bøjede hovedet for at skjule sit smil "Jeg bringer bogen om de mørke elvers profetier." Kari overrakte kardinalen en pakke svøbt i dyreskind. "Godt! Jeg frygter, at **SORTELVERNE** pynser på noget, blot to dage efter du var draget afsted blev baronens rådgiver sir Phillip afsløret som spion. Han gav fortrolige informationer til de sorte elvere. Skønt han blev forhørt længe og intensivt ville han blot ikke røbe hvem sortelvernes agent var. Det vil blive din næste opgave at drage til baronen og indtage pladsen som hans rådgiver. Med lidt held vil sortelveren kontakte dig - og så har vi ham i fælden." "Ja herre" svarede Kari og bukkede dybt for kardinalen, der vendte sig om og fortrak til templet.

Kari forlod templet. Hans herre Burania, retfærdighedens gud og dødsrigets vogter, ville velsigne ham for hans velgerninger. Verden var åben for Karis fødder og Burania ville snart have mulighed for at vende tilbage til sin retmæssige plads i gudernes haller i Aferheim. Sortelverne ville blive gudernes udvalgte som det engang var blevet bestemt. Den sidste profeti ville snart gå i opfyldelse. Kari ophævede den fortryllelse han havde lagt på sig selv og hans hud blev atter mørk. Han trak sin hætte ned, og da de røde solstråler fortrak lukkede mørket sig om ham.

Præst kræver at man glider sætte sig ind i religionen.

Sortelver er som elvere - dog sminket kropssorte.



være et spørgsmål om tid inde orkerne igen ville volde problemer - selv for Kari. Menneskene var blinde for truslen, for de regnede med, at grunden til at orkerne var stille, var ganske simpel. De var blevet fordrevet af kongen af Niraham - Profetens falske fader. Kaneren af Buranias arv.

På Akademiet var der, som sædvanlig, højlydte diskussioner. Blandt de lærde sad **SKRIVERNE**, der også til tider selv deltog i diskussionen. De skrev alt, hvad der blev sagt, ned i tykke bøger, for at videregive det til de adeliges biblioteker. Måske var diskussionen i deres herres interesse, og skriveren tjente enten til dagen og vejen ved at referere for ham eller ved at lave andet forefaldende arbejde i Frederikshøj, som for eksempel at skrive handelsbreve eller tegne dusørplakater. Personen, Kari søgte, var ikke til stede, og det var sikkert bedre at drage til **TEMPLET** i **XENIAS By**.

Efter at have sovet et par timer i skyggen af et stort egetræ, var Kari vandret sydpå. Til alt held lå De Ti Gunders Tempel ikke mere end et par timers vandring fra Frederikshøj. Det var blevet flyttet ud af den gamle tempelby Solatus for at sprede mere rettro i Dronning Xenias by. Byen blev, efter den grusomme dronning af Eslon-folket for femten år siden havde giftet sig med baron Arkan, betragtet som en del af riget. De gamle Eslonskikke var for bar-

Skriver Kan læse, skrive og regne.

Templet har hjemme i Xenias by. Det er centrum for tilbedelsen af De Ti Sande Guder.

Xenias by er befolket med folk der er hurtige ved kniven, løse på tungen og lette på tråden.

Praktiske oplysninger

Sted: Valborup Skov ved Roskilde

Dato: 25.-27./7. 1997.

Pris: 150 kr., inkl. mad.

Tilmeldingsfrist: Mandag d. 7. juli (Husk det nu!).

Betalingsfrist: Mandag d. 7. juli.

Minimumsalder: 15 år.

Max. deltagerantal: 275 (+ 25 reserveret til spillere fra andre nordiske lande).

Vi har, som en særlig service, oprettet en række telefonnumre.

Hvis du har spørgsmål, gode forslag eller du bare **må** høre *Stemmen i dit liv*, er du velkommen til at ringe.

Har du spørgsmål er du velkommen til at ringe:

Birgitte Hollegaard	20231190
Carsten Andreasen	20634051
Mikkel Sander	20634052
Mads 'Mao' Ahola	20675895
H.P. Hartsteen	20675896

Alle spørgsmål vedr. tilmelding og betaling bedes stillet til Birgitte.

Du kan også kontakte os via e-mail: alrune@glarbo.net

Du er også velkommen til at besøge os på Alrunes hjemmeside: <http://ida.ruc.dk/~carstand/>

Medlemskab af Alrune

For at kunne få "En Saga fra Evigheden IV" til at løbe rundt økonomisk, er det nødvendigt for os at modtage kommunal støtte.

Af denne grund bliver du automatisk

medlem af Alrune, når du tilmelder dig "En Saga fra Evigheden IV". Det er gratis at være medlem og du kan når som helst melde dig ud ved at skrive til: Alrune, Att. Kassereren, Gasværksvej 15, Bygn. D, Baghuset, 3. sal, 1656 København V.

Live rollespil spilles ikke altid i den eventyrverden som "En Saga fra Evigheden" foregår i.

Alrune arrangerer et nyt scenarie den sidste weekend i hver måned. I løbet af efteråret præsenterer Alrune således en række meget forskellige scenarier som f.eks. 'Sunrise High' et 50'er/Grease-scenarie og 'Kong Erik Gæstebud' et stort anlagt vikingescenarie. Som medlem af foreningen modtager du automatisk vores kalender med information om alle arrangementer.

Tilmelding og betaling

Hvis du ønsker at deltage i "En Saga fra Evigheden IV - Den sidste Profeti" skal du udfylde en tilmeldingskupon og sende den **senest d. 7. juli** til:

Alrune
Gasværksvej 15, Bygn. D,
Baghuset, 3. sal
1656 København V

Mærk kuverten: Den sidste Profeti

Du er naturligvis velkommen til at kopiere tilmeldingsblanketten eller ringe efter en ny, hvis den er blevet væk.

Det er **meget vigtigt** at du udfylder din tilmelding korrekt og let læseligt.

Samtidigt med at du sender din

tilmelding skal du gå på posthuset (**senest 7. juli**) og indbetale **150 kr.** på:

Gironummer: 1-648-6817

Hvis flere personer indbetaler på det samme girokort, skal navnene på alle de betalende skrives på kortet. Ellers er der en stor fare for, at deres betaling ikke bliver registreret.

Der kan **ikke** betales via check.

NB! Husk at gemme din giroindbetaling, da dette er det eneste sikre bevis på at du har betalt. Tilmelding til scenariet er bindene (hvis du tilmelder dig scenariet, forpligter du dig også til at betale).

Tilmelding for sent?

Du tilmelder dig ikke for sent! Hvis du alligevel er forsent ude er der **måske** stadig mulighed for at nå at tilmelde sig, men vi forbeholder os ret til at afvise tilmeldinger der er afsendt efter d. 7. juli. For at få alle spillere til at tilmelde sig til tiden har vi indført et strafgebyr (+50%) for spillere, der tilmelder sig eller betaler for sent. Det vil sige at du skal indbetale 225 kr. på girokontoen. Endvidere kan du ikke forvente at modtage dit svarbrev i ordentlig tid hvis du tilmelder dig forsent.

Alle spilleres svarbreve vil blive forsinkede, hvis for mange spillere tilmelder sig for sent.

Inden spillet vil der være indcheckning. Her vil det blive undersøgt om alle har udfyldt deres tilmelding korrekt og betalt (til tiden), så husk girokvitteringen fra posthuset eller evt. kontanter (225 kr.).

Hvad får jeg når jeg har tilmeldt mig?

Senest i ugen før scenariet vil du modtage et brev, indeholdende alle vigtige oplysninger:

- Et hæfte med praktiske oplysninger
- En beskrivelse af eventyrverdenen Niraham
- Spilleregler
- Rolleskema med baggrund m.m.

Hvis det utrolige skulle ske at du

ikke har fået dit svarbrev senest onsdagen inden scenariet, er der noget galt. Hvis dette er tilfældet, bedes du kontakte os hurtigst muligt, desuden skal du møde op i god tid om fredagen (senest kl. 14.00) og få tingene ordnet.

Tilmelding

Før du tilmelder dig "Den sidste Profeti" skal du vælge hvad din egen rolle i spillet skal være. Du skal først



TYVE var nu fikse på fingrene og til tider også ganske nyttige og farlige. Kari huskede på dengang, hvor en velbetalt tyv, på trods af velbevogtede låste døre, satte en sylespid's kniv i en af Karis pludselig meget tavse fjender. Hvor der var penge var der også tyve. Menneskene ville aldrig forstå at dele - på dette punkt var de alt for meget som orkerne.

Pludselig mærkede Kari nogen bag sig. Lynhurtigt vendte han sig om og havde det ikke været for det sminkede ansigts udtryk af forbavselse og forskrækkelse, havde Kari, sikkert ligeså hurtigt, stukket sin nu trukne daggert i ham - en gammel refleks. **UNDERHOLDEREN** bakkede langsomt væk. "Undskyld, undskyld min gode herre, men jeg ville bare fortælle dem, at vi nu vil opføre tragedien om baron Lothars død. Det er gratis at se på, men alle bidrag til vor fattige trup modtages med kyshånd. Vi kan også skrive en skæmte eller hæderssang og sprede den på markedspladser og veje i hele lenet - for en latterlig lav sum penge."

Skønt tragedien egentlig var ganske glimrende havde Kari vigtigere opgaver at tage sig til end at belønne dem med mønter fra sin lomme. Måske var den person han søgte i gang med en dyb teologisk diskussion på Lektor Graas Akademi. På **AKADEMIET** sad de lærde. Filosofer, troldmænd, generaler og den slags, diskuterede om alt fra høst til henrettelse ved hængning. Den gamle lektor havde flyttet sin geshæft til Stormshede efter hans akademi i Nordlenet var blevet ødelagt af den mægtige trolldmand Kalans horder - en historie lektoren holdt meget af at fortælle.

Dengang havde de brutale **ORKER** været lette at manipulere med, men efter en ny orkstamme var trængt ind i Niraham sydfra, var det blevet sværere at overtale de store grønne monstre til at hjælpe sig. Orkerne blev nu ledet af et mystisk broderskab af sorte præster, der var ganske velbevandede i gamle ritualer. Kari havde hørt det rygte, at det sorte broderskab havde fundet et glemt vinthel de brugte som tempel og at orkerne nu udnyttede de hemmeligheder menneskene begravede i Den første Storhedstid. Hvis dette var sandt ville det kun

Tyv Ingen større våben

Underholder Skal kunne synge, jonglere eller andet.

Akademiet er de lærdes hjemsted. Her bor den gamle strikse Lektor Graa.

Ork: Bør være over 185 cm. og/eller veje mere end 80 kg. Orker skal være sminket kropsgørne.



velklædte, på grænsen til det lapsede, i spraglet tøj og med bugnende boder. "Menneskene havde altid haft en svaghed for at samle ting sammen" tænkte Kari og sparkede til en sten på pladsen "Arams yngel var begyndt at brede sig. "Kari fulgte stenens bue med øjnene, til den landede for foden af en stor mand i rustning. "En ridder" tænkte Kari, og trak uvilkkærligt hættten frem over ansigtet og gik lidt ind bag en bod. Der var ingen grund til at rage ukklar med sådan et adeligt brushoved. Manden var tydeligvis rouler fra denne baron Arkans garde, for fra sin højre skulder til den venstre side hang det farvede hvedex, der viste hvilken slægt bærerentjente. Bag ham marcherede en gruppe KRIGERE. De var sikkert sønner af frie bønder, der var gået under våben, fordi de var anden eller tredje søn i familien - og ikke kunne forvente at arve noget af deres faders levebrød. Ridderen stirrede mistænksomt rundt, med hånden på sværdskaftet, efter den formodede provokator. Kari, der var god til at gå ubemærket, kunne ånde lettet op, da ridderen slap sit sværd og gik videre.

Kari lod sine øjne glide rundt i folkemængden og fæstnede sit blik på en lille mand klædt i gråt. Han havde et orange bånd om hovedet, men det var ikke hans påklædning, der tiltrak Karis blik. Den lille mand var ved at befri en af de fedladne købmænd for hans tydeligvis tyngende bæltepunng med en lille kniv.

Kriger: Lyst og evne til at svinge et sværd og ofre sig for gruppen.

og fremmest vælge en race og en profession.

Derefter kan du eventuelt vælge et hold/by, men vi vil foretrække at kunne placere dig ud fra dine valgte livsmål. Du kan se beskrivelsen af racer, professioner, hold og steder i Stormshede len i: 'historien om Kari' på side 8. Når du har fundet ud af hvad din rolle skal være, skal du skrive en lille baggrundshistorie og sende den med din tilmelding. Jo før vi får din tilmelding, desto mere kan vi involvere dig i handlingen.

Hjælp

At sætte et scenarie op af Sagaens størrelse er et arbejde uden sammenligning. Vi mangler hvert år hjælpere til forefaldende arbejde, så hvis du har lyst til at være medarrangør, har vi meget brug for din hjælp til at: skrive roller, pakke kuverter, køre, købe mad og kostumer, sætte vejskilte og lejrpladser op før scenariet, lave mad under scenariet og rydde op efter scenariet.

Hvis du tror, at det ikke er sjovt at f.eks. lave mad under spillet, tager du fejl. Det er for eksempel fedt at spille den gamle hyggelige krofatter der gik på eventyr i de gamle dage, eller hans eventyrlystne datter, der savner spænding i hver dagen og derfor flirter med hver en 'helt' hun møder. Har du en dag i sommerferien uden noget at tage dig til, så ring endelig op og tilbyd din arbejdskraft eller skriv på din tilmelding at du gerne vil hjælpe til, så ringer vi dig op.

Hjælpedag

Vi sætter scenariets sceneri (kro, lejre, etc.) op dagen inden scenariet. Hvis

du eller dit hold har lyst til at gøre lidt ekstra ud af Jeres lejr er det en oplagt mulighed. Vi opfordrer stærkt alle entusiaster til at møde op denne dag. Det er fedt at have en dag til at varme op, hygge sig, møde de andre spillere, falde ind i sin rolle og bygge en flot lejr, med alt hvad der er af luksusfaciliteter.

Kære mødre og fædre

At lave mad til 275 mennesker og samtidig holde styr på alle er svært selv med fem arrangører og seks hjælpere. Hvis der er nogen fædre eller mødre, der har lyst til at hjælpe os (for eksempel med at komme et par timer og lave mad) ville vi være dybt taknemmelige.

Samtidig er det jo muligt at se hvad den kære pode løber rundt og laver. Hvis du/I vil hjælpe til, så ring til Carsten på tlf. 2063 4051.

Sminke

Den meget dygtige sminkør Anders Lerche vil i år komme til Sagaen og sminke. Han kan lave alt fra Goblin til Golem så lige meget hvad du spiller kan han lægge den rette sminke. Hvis du skal sminkes skal du møde tidligt så du kan nå at blive sminket inden spilstart og briefing. Hvis du skal have lave noget større eller mere avanceret (elverører, orkkæbe eller lignende) skal du ringe til ham mindst to uger før scenariet på Tlf. nr. 4499 9464 og aftale nærmere. Til den simple grundsminkning, vil vi ligesom sidste år, indkøbe noget sminke som folk kan sminke sig selv med efter behov.

Historien om Kari

Solen var ved at gå ned, da Kari endelig nåede til landsbyen **NÆLDEL**. Han var sulten, og en salig duft af nystegt kød og lyden af festlig stemning strømmede ud fra et oplyst hus. Normalt var han ikke meget for at nærme sig menneskenes bebyggelse, men nød bryder alle love, og siden Karis fødsel havde hans folk ikke befundet sig i større fare end de gjorde nu. Kari fulgte duften af kød. Den ledte direkte til et halvstort hus i midten af landsbyen. **"DET FYLDTE BÆGER"** stod der på skiltet over døren. En glad høstsang lød fra mange stemmer. Kari trak sin hætte godt over hovedet og gik ind.

Kroen "Det fyldte bæger" var fyldt til bristepunktet af glade bønder. Kari satte sig ved siden af en snaldret **BONDE** og forsøgte at fange kroejerenes opmærksomhed. Bonden vendte sig om: "Vi fejrer, at min ældste søn er blevet **SKYTTE** i **BARON ARKANS GARDE**. Han skal tjene under **RIDDER Androis**, der er baronens mest betroede vasal." "Nå" mumlede Kari og opgav at blive betjent. "Han har altid fartet videnom i skoven og jagtet hjorte og har altid været god til at skaffe os kød på bordet, når tiderne har været hårde. Jeg troede egentlig en overgang, at han skulle til at blive undervist af en af byens **JÆGERE**, som det er tradition i vores familie. Min ældste bror er skytte i selve kongens bygård, det blev han nu også kun fordi han vandt den store skyt-

Her kan du se hvilke racer, professioner og hold/byer du kan tilmelde dig.

Nældely er en lille idyllisk bondelandsby, beskyttet af Baron Arkans lillebror.

Det Fyldte Bæger er en lystig eventyrkro med god mad og masser af gode historier.

Bonde Spiller et internt plot, der ikke er baseret på kamp.

Skytte Må bruge bue.

Baron Arkans garde holder lov og orden i Frederikshøj og omegn.

Ridder Man skal have en flot metalrustning, våbenskjold og stamtavle for at spille ridder.

Jægere: Har lov til at bruge bue.

tekonkurrence, der...". Kari rejste sig med et ryk, "naive bonde du fatter jo intet" tænkte han i sit stille sind og gik mod bardisken. Det var muligt at det hårde bondeliv passede indbyggerne i Nældely godt, men snakken om glæde ved høst, hygge, ukuelig tro på, at den lokale ridder bevogtede dem og gudernes sjæl, blev alligevel Kari for meget.

KROVÆRTEN stod og talte med et **MENNESKE** klædt i groft uldtøj. Manden, der var temmelig beruset, havde en grøn kappe over skulderen. Det var en af Nældelys jægere. Kari nærmede sig og lyttede i smug til samtalen:

"...Jeg kunne ikke få hjorten på skudhold, så jeg fulgte lydløst efter den med en pil på strengen. Jeg sneg mig tættere på, men glemte pludselig alt om hjorten - det jeg så var helt fantastisk: Den hemmelige elverby Santilia." Kari spidse ører under sin hætte. "Du kan umuligt forestille dig den. De har bygget deres hytter oppe under trækroneerne. Når man står på jorden under den er det næsten umuligt at se den, for træernes blade skjuler den næsten. Man skulle tro, at **ELVERNE** kunne forme træerne efter deres eget ønske..." Kari rømmede sig "Sig mig bonde, hvor lå den by du taler om?" spurgte Kari, pludselig meget interesseret i jægerens fuldemandssnak. "og løftede let på sin pengepung. Jægeren rettede sig op, da han opdagede den spinkle skikkelse bag sig, "Jeg er bange for at det ikke er muligt for mig at finde elvernes by igen, for de har forhekset skoven rundt om den. Man kan kun finde den, hvis man ikke leder, siger de nede på akademiet" Kari bandede stille, bestilte et måltid mad og gav sig til at vente. Inden solen steg op, forlod Kari menneskenes kro for at drage mod **FREDERIKSHØJ**, baronens by.

Frederikshøj var lenet Stormshedes pryd. Det var en stor by i forhold til de omliggende bondebyer. Den tiltrak mange rejsende, og de fantastiske **KARAVANER** fra syden gæstede ofte byen. Kari gik over den store markedsplads i midten af byen. Her ved solopgang var de mange **KØB-MÆND** ved at stille deres boder op. Altskens ragelse blev faldudt af købmændene, der ofte kom med varer langvejs fra. Det var kun købmænd med handelsbrev, der havde ret til at handle i Stormshede, alle andre blev arresteret og straffet strengt. Derfor var de fleste købmænd

Krofolk Hjælper til på eller styrer en af kroerne.

Menneske Alle kan spille mennesker. Der følger hverken nogle fordele eller ulemper.

Elver: Bør være slanke og høje. Elvere skal have sminket spidse øre på.

Frederikshøj er en stor handelsby og Stormshedes stothed.

Karavanen er for de spillere der kommer for sent.

Købmand: Medbring gerne en lille vogn eller lign. og et loppe-marked af skrammel og bras, der kan sælges i et middelalder-scenarie. Visse varer (f.eks. mad) udleveres under spillet.

