



Legendernes Tid

Troldmandens Prøve & Skyggespil

Hovedkoordinator,
Skriftlig Produktion
Hans Peter Spang Hartsteen

Hovedkoordinator,
Praktisk Produktion
Kasper Sjøgren

Scenarienkoordinator
Claus Raasted

Økonomikordinator
Mikkel Rode

Verdenskoordinator
Troels Barkholt-Spangsbo

Konsulent, IT
Carsten Andreasen

Konsulent, Religion
Jesper Heebøll

Konsulent, Skov- & Naturpleje
Kasper Nyberg

Konsulent, Teatervidenskab
Povl Heiberg Gad

Layout og billedbehandling
Rasmus Luckow-Nielsen
Jonas Hansen

Tekstredigering og korrektur
Andrea Jørgensen
Jens Niros
Louise Vogdrup-Schmidt

Kulturtekster, Elverne
Rikke Dollerup
Magnus Bendtzen
Anissi Thorndal

Kulturtekster, Isfolket & Utherne
Martin Enghoff

Kulturtekster, Serconere
Peter Sjelle

Skriftligt Materiale,
Dragtkompedium
Karen Poppel
Birgitte Hollegaard Olsen
Nina Rosholt
Nicholas Bjerre

Skriftligt Materiale,
Rollespilsguider
Morten Gade
Bjørn Elling
Simon Jørgensen

Skriftligt Materiale, Setting &
Historie
Rasmus Boserup Poulsen
Thomas Pierre Hyldekjær
Charlotte Nielsen
Mads Ahrenst

VELKOMMEN

Hjerteligt velkommen til Legendernes Tid.

Med denne folder løfter vi sløret for det, vi forventer bliver Danmarks største og mest gennemarbejdede scenarier til dato. Vi har gjort vores bedste for at skabe en spændende eventyrverden og en mængde inspirerende tekster. Vi har støbt mønter, syet dragter og tegnet landkort. Vi har siddet oppe hele og halve nætter for at forberede de eventyr og muligheder, der venter dig i scenarierne.

Selv om vi har gjort alt hvad der stod i vores magt for at lave det bedste af det bedste, så er det i sidste ende dig og de andre spillere, der giver scenarierne liv. Uden spillernes lidenskab og energi forsvinder illusionen.

Derfor håber vi, at du vil komme velforberedt til Legendernes Tid; med dit bedste humør og udstyr, med håb og velvilje.

Oprindeligt var vi ganske få mennesker til at lave scenariet, men som projektet voksede, blev flere og flere foreninger og personer involveret, og projektgruppen vokser stadig. Dette skyldes nok, at vi har fra starten har forsøgt at skabe et samarbejde med, mellem og på tværs af alle danske Liveforeninger og spillere for at få hævet niveauet for Live i Danmark. Derfor er Legendernes Tid også et projekt både for de erfarne og for de unge, der er parate til at tage imod nye oplevelser. Det er en mulighed for at lade sig opsluge og forvente det samme fra alle andre.

Når alt dette er sagt, er der kun tilbage at sige: Læs og fantasér. Lad dig leve ind i den verden, der ligger foran dig. Denne folder er din invitation til et magisk rige.

-Arrangørerne

Troldmandens Prøve og Skyggespil præsenteres af Foreningen Legendernes Tid. Vi takker følgende foreninger for et frugtbart samarbejde:

Ares, DEF42, Eidolon, Einherjerne, FLROL, P.L.U.M.P, Realms of Burgundia, Ripen, Semper Ardens, SLOG, Sleipner, Sputnik, Solhverv, Tartaros og Vølven.

Derudover vil vi gerne takke de mange Livespillere, der har hjulpet og støttet os gennem projektets hårde tider.

Tak til Larry Elmore, Palle Schmidt og Jesper Ejsing for lån af deres tegninger. Jespers og Palles tegninger har tidligere været brugt i rollespilsmagasinerne Saga og Fønix.

EVENTYRET

Langt mod nord, hvor den evige sne dækker Dragebjergenes toppe, levede engang en valdor af Gislas æt. Det fortæltes om denne valdor, at han var nordens bedste smed, og at de sværd, han lavede, havde overnaturlige evner. Fra den fjerne side af Koloonhavet kom en fyrste fra Serconien. Han opsøgte den ædle valdor og bad ham smede to sværd af det klareste bjergkrystal til ham, som han skulle skænke bort til sin gud. Valdoren skabte to klinger, hvis lige aldrig er set. Klingerne var så skarpe, at det var muligt at kløve et enkelt snefnug. Når man slog gennem luften med en af klingerne, gav det en rislende lyd som en kilde i den spæde vår. Når man kiggede gennem en af krystalklingerne, kunne man se folks reneste tanker. De to smukke klinger blev navngivet Isklingerne. Isklingerne blev bragt til Mianis Tempel i Nochburg, en isoleret borg midt i ødemarken. Her velsignede gudindens præster dem således, at de aldrig kunne løftes til andet end forsvar. Derefter blev klingerne lagt i en kiste med silkefor og gemt bort for menneskeøjne...

Mere end hundredehalvtredsindstyve år efter den serconske fyrstes død lever hans slægt stadig i Nochburg. Tre mindre byer er vokset op omkring borgen, og her lever folk fra alle verdens egne; serconske købmænd og pirater blander sig med Utiens præster og krigere af Gislas æt. Det er et livligt område, hvor varer fra hele verden falbydes i basarerne. Folk er velhavende og lykkelige i Nochburg.

Alligevel er det som om en skygge sænker sig over området ved mørkets frembrud, og før kun to uger siden kom en af Okhiins profeter til byen. Han proklamerede, at de sidste dage nu kunne tælles, at det var tide at berede sig på den endelige kamp. Hver mand måtte gøre op med sig selv, om han var stærk nok til at leve sit liv til det yderste, værdig nok til at kalde sig en helt, modig nok til at gå fremtiden i møde med oprejst pande. Du er på vej til at træde ind i de første dage af Legendernes Tid.

CELESOCO

Legendernes Tid udspiller sig i en verden, som vi kalder for Celesco. I Celesco kender man intet til krudt, maskiner eller elektricitet. Det er en eventyrverden, hvor man forsker mere i magi end i videnskab, hvor guder og helte er lige så virkelige, som de monstre og skurke, de bekæmper med al magt.

Celesco er et kontinent på størrelse med Australien, omgivet af vand på alle sider. En del forskellige kulturer er opstået rundt omkring på kontinentet og har spredt sig ud over hele verdenen.

HVAD ER LIVE

Forestil dig et teaterstykke uden manuskript og tilskuere, hvor enhver har en rolle, men ingen handling er fastlagt. Uendelige muligheder ligger foran dig, og valget er dit...

Under et Livearrangement lægger du din egen personlighed på hylden i et par dage for at spille en helt anden person. Du kan være rig eller fattig, gammel eller ung, ensom eller populær. Du kan have andre holdninger, karaktertræk og mål. Dette er, hvad Liverollespil - i daglig tale kaldet Live - handler om. Indlevelse i en anderledes verden, hvor rustningsklædte riddere forsøger at vinde yndefulde skønjomfruers gunst, og hvor skruppelløse røvere gør skovene usikre for omrejsende købmænd. En verden fuld af muligheder, eventyr og sagn.

I denne verden kan alt, hvad du ønsker, ske, for som deltager i Live er du både skuespiller og tilskuer. Det er deltagerne, der former handlingen, og det er deltagerne, som oplever den. Live er en lejlighed til at få afprøvet følelser, som du ikke udlever i hverdagen. Prøve ting, som du normalt ikke ville have mulighed for. En chance for at opleve andre aspekter af sig selv end man er vant til.

Praktisk information

Sted: Grib Skov

Pris: 250 kr. for et scenarie, 400 kr. for to.

Krav: Minimumsalder 16 år.

Spillerantal: 400-800 personer pr. scenarie.

Hjemmeside: www.larp.dk/legender

FORBEREDELSE

Til Legendernes Tid lægger vi meget vægt på forberedelse, både vores egen og din. Derfor håber vi, at du vil tilmelde dig i god tid, lave en fed udklædning og gøre dit for at scenarierne bliver gode. Vi vil også meget gerne have en dialog med spillerne, så alle gode ideer kan blive flettet ind i scenarierne, og så der

ikke forekommer modstridende fakta.

Vi ser gerne, at alt til Legendernes Tid er så gennemført som muligt og vi forventer, at alle yder deres bedste.

KOSTUMER

For at højne niveauet for udklædning har vi lavet et dragtkompendium, som du får tilsendt med Pakke I. Det indeholder beskrivelser af de forskellige kulturers mest normale tøj. Til hver dragt følger en udførlig syvejledning.

Kompendiet indeholder både dragter, der er lette at lave og nogle, der kræver større håndarbejdsfærdighed. Hvis du ikke har nogen som helst form for erfaring, kan du hente hjælp på vores kostumeweekender.

TELTE

For at kunne skabe en bystemning er der en ting, der er mere vigtig end noget andet; huse. Da det er de færreste, der ejer et transportabelt hus, har vi måtte tage til takke med telte. Et telt repræsenterer derfor et hus i Legendernes Tid. Rige folk har store huse, og fattige har små huse. Der er også forskel på husenes kvalitet. Et hus regnes for eksempel ikke for ret meget, hvis det ikke er muligt at stå op i det. Derfor opfordrer vi alle folk til enten at medbringe villatelte eller til at købe hvide havepavilloner. Vi vil forsøge at lave en aftalen med en engrosforhandler, så vi kan skaffe teltene lidt billigere.

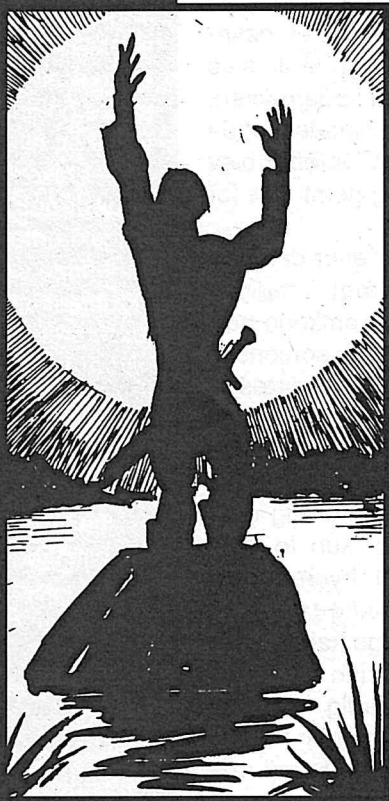
ISFOLKET

Nord for Goroch-bjergene ligger en vældig ødemark, hvor spredte klipper og små tornede krat er den eneste beskyttelse mod den iskolde nordenvinds evige blæst. Det er et område, der kaldes for Issletterne, og det er beboet af et barskt og hårdført folk, som kæmper en evig kamp mod elementerne. Dette folk kaldes for isfolket. Verden over er de kendt for deres mod og styrke, og stålklinger fra Isfolkenes smedjer regnes for at være de bedste i verden.

Isfolkene har anlagt mægtige fæstninger af sten og jern, hvor de raserende snestorme ikke kan nå dem, og hvor de i de frose nætter samles for at høre de ældste fortælle historier. Der er mange historier at fortælle, for kulden er ikke den eneste fjende, som de sejllivede Isfolk må kæmpe imod. I den nordlige udkant af Issletterne ligger de mægtige Dragebjerge, hvis lige ikke findes i den kendte verden. Her bor dragerne, men disse plager sjældent menneskene, og den største trussel kommer fra de klippetrolde, som området også er hjemsted for.

Disse kæmpe bæster, som ifølge legenderne lever af sten, skaber nogle gange problemer for Isfolkene, og blot en enkelt trolde kan besejre mange tapre krigere. Derfor er isfolket et folk med en lang tradition for tapre krigere, og blandt Isfolket findes der nogle, der kendes som 'troldejægere'. Disse mænd tager på jagt efter vældige monstre, og kendes på deres halskæder af trolde-tænder. Troldejægere er få og de fleste borge beskyttes af en flok barske krigere, som hver besidder den respekterede titel, 'Valdor'. Den viseste og stærkeste Valdor har titlen,

'Beskytter', og han sørger for, at borgen består. Valdoren vælges ofte fra den mest respekterede familie i borgen, for hos isfolket er den enkeltes status afhængig af familiens status. Hver families anseelse er afhængig af, hvilken levevej familiens medlemmer traditionelt har haft. De mest respekterede Isfolk kommer fra familier med en lang tradition for at være Valdorer, Beskyttere og Manerne, da det er disse folk, der bærer ansvaret for stammernes overlevelse. Manerne er de, som skærer de hellige runer ind i Isfolkenes hud, og de som fortolker de afdøde ånder - fylgiernes - ord. Isfolk kan kendes på deres tatoverede runer, som de bærer med stolthed, og blandt isfolkene er det muligt at se en mands



profession og alder ud fra de runer, hans krop bærer. I løbet af livet får man flere og flere runer tatoveret ind i sin hud, og jo mægtigere runer, jo mere respekteret er den enkelte.

Selvom den højeste anseelse gives til Beskytterne, er dygtige håndværkere og smede meget velsete for deres evner, mens troldejægere og budbringere er respekterede for de farer de udsætter sig selv for. Handlende og troldmænd anses sammen med daglejere som den laveste kaste, da de ikke er i stand til hverken at bidrage til stammernes overlevelse eller i stand til producere noget, der gør det muligt at ernære sig selv. Det er meget sjældent, at nogen fra isfolket forlader den borg, hvor de er født. Det er derfor kun de mest respekterede familier og Beskytteren, der holder kontakt med verden udenfor borgen. Dette gøres ved at sende budbringere over de øde issletter og gennem høje, sneklædte bjergpas. Mange farer lurar på Issletterne, og disse modige mænd vender ikke altid tilbage...

...Drengen rystede et kort øjeblik af smerte, da Orik genembrød hans hud med kniven. Dette var et stort øjeblik for drenge, for med de første snit trådte de ind i de voksnes rækker.

'Koncentration og styrke. Slap af og lad fylgjerne fylde dit sind. Så vil jeg lade dem føre min hånd,' sagde Orik med al den ro og værdighed, han kunne mønstre. Drengen faldt til ro, og Orik lod kniven bryde gennem huden. Fylgjerne førte hans hånd i store og små buer, skar streger og symboler i drengens ansigt og på hans arme og ben.

Orik lagde kniven til side. Drengen havde fået skåret de samme tegn, som hans oldefar havde haft. Orik vidste allerede nu, hvad drengens skæbne var, for det stod skrevet med blod i hans ansigt. Drengen ville vokse op og med tiden lære at lytte til fylgjerne og følge deres råd. Han ville lære at bede fylgjerne om styrke og hjælp mod byens fjender.

Efter denne dag kunne drengen kalde sig for en mand - og med tiden ville han med forfædrenes hjælp blive en mægtig styrer. Det var langt fra de sidste tegn, han ville få skåret...

DET UTHISKE FORBUND

Mod vest, hvor solen synker i havet, ligger den egn, der kaldes Uthien. Spredt mellem endeløse, øde højsletter og mægtige røde bjerge ligger Uthiens bystater. Overalt er Uthien gennemløbet af utallige stenveje, som det Uthiske Forbunds slaver vedligeholder, så byerne kan holde kontakt med hinanden. Hver eneste af Uthiens byer er bygget op efter den samme plan med snorlige gader, og i midten af hver eneste by ligger et tempel af marmor og guld. Skønt Uthiens folk ikke er rigt, ofrer de gerne alt, hvad de ejer, til deres beskytter; guden Izyx.

MADLAVNING

Det er vores erfaring, at noget der ofte går galt til scenarier er maden. Maden er købt, men bliver aldrig lavet. I sommers forsøgte projektgruppen Alrune med scenariet Brakowitz at få spillerne til at lave deres egen mad under spillet, med råvarer indkøbt af arrangørerne.

Vi opdagede, at det gav en fantastisk fed og realistisk stemning og en god basis for rollespil i scenariets døde perioder.

For at hjælpe de folk, der ikke har lavet så meget mad før, udarbejder vi i samarbejde med foreningen Semper Ardens et kompendium om madlavning i middelalderen. Hvis du slet ikke har mod på at lave din egen mad, så fortliv ikke, for der bliver rigeligt med kroer og herberg, hvor du kan købe dig til et måltid. Ligesom med alt andet udstyr skal du selv sørge for gryder, pander og bestik, så sørger vi for ildsteder og madvarer.

FANTASY

INTRIGUE

Legendernes Tid er en serie af fantasy intrigescenarier, hvor stemningen og den gode historie står i centrum. Derfor er det vigtigt, at du som deltager tænker dig godt om, inden du skaber din rolle.

De fleste konflikter løses ved hjælp af forhandlinger, så hvis du vil spille sværdsvingende kriger, så gør det som soldat i Fyrstegarden, livvagt eller udsmitter og ikke bare som "kriger".

FORNISTORIE

En del af den gode historie bliver skabt ved hjælp af de enkelte rollers baggrund. Derfor må du allerede nu begynde at fantasere om, hvor din rolle kommer fra, og hvilke mål den har for fremtiden.

Hvis du sender en baggrundshistorie for din rolle, så koordinerer vi den med en eller flere af de andre roller således, at det, du skriver i din baggrund, bliver virkelighed. På den måde bliver scenariet langt sjovere for alle spillere. Derfor er

det også en skidt idé at spille rejsende eller omvandrende.

Vi er parate til at lade folk, der indsender en god baggrundshistorie (max en maskinskrevet side) starte med flere evner end normalt, så send eventuelt et forslag til din rolles evner med din baggrundshistorie. Du må meget gerne finde ud af, hvorfor du har de evner, som du har.

Da vi forsøger at skabe en ny verden, vil vi ikke have, at folk spiller roller eller hold, som de tidligere har brugt til Live.

ERHVERV

Noget af det vigtigste for et menneske er vedkommendes arbejde. Arbejdet er en identitet, den måde man skaffer penge på og det, man bruger det meste af sin tid på. Derfor skal din rolle have et erhverv. Der er mange erhverv at vælge mellem, så når du vælger, bør du prøve at finde et erhverv, der ikke lyder for kedeligt og samtidig kan give dig lidt penge i løbet af scenariet.

Folk uden erhverv anses ikke for ret meget. De må klare sig selv økonomisk under scenariet og starter næsten uden penge. Et erhverv er en måde at skaffe kontakter på, og en basis for dit rollespil. Derfor skal du tænke dig godt om, inden du vælger dig et erhverv.



...Han var sikker. Hun var en heks af værste slags. Hun talte med dyrene, og hun bryggede urter. For et par nætter siden var han listet hen til hendes skur. Det var fuldmåne og næsten skyfrit, og en tynd røgsøjle rejste sig fra hendes skorsten. Han havde fundet en sprække i træplankerne og havde kigget ind, og et skrækkeligt syn havde mødt ham. Heksen havde siddet foran ildstedet og sunget. Over ilden hang en gryde, hvor noget kogte.

Dagen efter havde han fortalt, hvad han havde set til byens præst, og derfor skulle heksen brændes.

Præsten havde belønnet ham godt, og da han stod på pladsen og så op på kvinden, som var bundet fast til stolpen i midten af bålet, smilede han. Omkring ham kastede folk rådne tomater og affald på heksen. Han kiggede på tomaten i sin hånd og fik kvalme. Han havde ikke rigtig lyst til at kaste den på hende.

Bålet blev tændt. Kort efter nåede ilden heksens tøj. Hun begyndte at jamre og få øjeblikke senere gjaldede skrigene gennem gaderne. Han holdt sig for ørerne, men han kunne stadig høre hendes skrig. Da det begyndte at lugte af brændt kød, fik han kvalme. Men hun var jo en heks...?

Hver eneste af Uthiens byer ledes af en af Izyx's sønner, en titel, der går i arv med blodet. Han styrer byens administration og forsvar og leder tillige de store ceremonielle fester, hvor det ikke er ualmindeligt, at borgere eller slaver frivilligt giver deres liv til Izyx. Under ham findes en mængde embedsmænd, der loyalt slutter op om Izyx's søn.

Den vigtigste af alle byer, Uthos ligger midt i Uthien. Byen er den største i verden og regeres af den øverste præst for den Uthiske kirke, Izyx's Hånd. Det er fra Uthos, at det mægtige rige styres, og når Utherne marcherer i krig er det i Uthos hæren samles før felttoget. I byen findes der utallige monumenter til ære for Izyx, og enorme kirker pryder denne prægtige stad. Herfra når Izyx's ord når ud til befolkningen i hele det Uthiske Forbund. Uthiens præster skatter viden højere end noget andet. De bliver udvalgt som børn gennem en lang række prøver og studerer dernæst filosofi og teologi i årevis får at stige i det strenge hierarki af præster og embedsmænd, der omgiver Izyx's søn.

I de fleste byer ligger universiteter og store biblioteker således side om side med templerne. Her har de højt respekterede filosoffer, magikere og vismænd deres gang. Det er en offentlig hemmelighed, at det ofte er hos de filosoffer og præster, der rådgiver Izyx's søn, man skal søge magten i den enkelte by.

Det Uthiske Forbund grænser op til isfolket mod nord og de barbariske stammer mod syd, men selvom Utherne har mange fjender, findes der kun ganske få soldater i Uthien. Riget er dog ikke uden forsvar, for i de største byer og langs de mest befærdede veje samler de stærkeste folk sig ved templerne i hellige

ordener, hvor de udover at bede træner deres færdigheder i kamp til hest og til fods. Således er der altid beredne tempelvogtere i tunge ringbrynjer, der uden varsel kan sættes ind hvor der skulle opstå problemer. De tempelvogtere, der udmærker sig, bliver belønnet med enten rigdomme eller et magtfuldt embede under en af Izyx's sønner. Næsten alle de tempelvogtere, der bringer skam over deres navn rider bort fra Uthien i skam og vender aldrig tilbage.

De få, der bliver i riget, bliver set ned på af alle, for i Uthien er straffen for at fejle Izyx hård...

SERCONERERE

Mellem Tanath-sumpene og den store Hazirr-ørken ligger en stor og mægtig nation af handelsfyrster og købmænd, kaldet Serconien. Serconien er et vældigt rige, der i sin fulde udstrækning strækker sig fra Drebirhavet til det endeløse Belzechavs kyster, og serconerne er kendt verden over for deres handelsmænd og deres skibsfarere. I enhver havn er det muligt at finde et serconsk handelsskib, og deres lange, slanke fartøjer er deres stolthed. Et godt skib anses for at være sin egen vægt værd i guld, for det bringer sin herre rigdomme fra alverdens havne og underfulde steder.

I Serconien er rigdom utroligt vigtigt, men serconerne regner ikke en mand for rig, hvis han blot gemmer på sin formue. Blandt dette folk er det vigtigste af alt at vise sin status, og den højeste lykke for en serconer er, at alle kender til ham og respekterer ham. Derfor kan man kende højstående serconere på deres dyre klæder, mange smykker og store følge af tjenere.

Utroligt vigtigt for serconerne er også friheden, og det er derfor de ser med den dybeste foragt på slaveriet, som foregår i det Uthiske Forbund. Ingen serconer ville nogensinde tage en slave, og serconske tjenere har retten til at tage deres afsked med en dags varsel. I Serconien kendes den ret som 'dagsretten', og det er en gammel tradition, som skattes højt af mange. På grund af dagsretten er serconske stormænd næsten altid gode og milde herrer, der behandler deres folk retfærdigt.

Den serconske religion afspejler denne higen efter frihed, og de fire serconske guder lover hver deres tilbedere frihed - fra nøden, krigen og verdens andre onder. De fire guders præster kæmper intenst om tilbedere, da der er religionsfrihed i Serconien. De fleste ærer alle fire guder og besøger

HOLED

Har du en gruppe venner, som du gerne vil spille sammen med, så er det en god idé at lave et hold sammen. Hvert hold skal have et navn, som alle skriver på deres tilmelding og en holdleder, der kan fungere som holdets kontaktperson. Holdet skal helst have en fast forankring i spillets setting og en indkomst af en eller anden slags, så holdets medlemmer har noget at leve af. Alle hold skal have et fælles tema, der binder dem sammen. Hold som tidligere har været brugt til Live vil vi ikke se, da vi forsøger at skabe en helt ny verden.

Du kan finde mere information om, hvordan man laver en baggrundshistorie på vores hjemmeside.

Her følger en del ideer til hold og roller, men du er velkommen til selv at komme med forslag:

Ridderfølge:

Ridder, væbner, fanebærer, herold, pager, tjenestefolk, kok.

Handelshus:

Købmand, frue, børn, regnskabsholder, vagter, tjenestefolk, kok.

Kro: Krofatter, gammel helt, tjenere, tjenestepige, glædespiger,

musikanter

Gøglertrup: Sangere, skuespillere, jonglører og musikere.

Håndværkerfamilie: Mester, lærlinge, hustru, børn, tjenere.

Præsteskab: Præster, nonner, munke, kronikør, læge, skriver, kok.



PAKKE II

18. maj sender vi den første pakke ud til de spillere, der har tilmeldt sig OG betalt. Brevet indeholder en bog om verden, en bog om den kultur, du har valgt at spille, en bog om hvordan man laver kostumer, en regelbog, et hæfte om din religion (hvis du har valgt at spille præst) samt en del mindre tekster. Hvis du tilmelder dig efter 18. maj modtager du Pakke I, når din betaling er registreret.



SVARBREVET

Senest fredagen før det scenarie, som du skal deltage i, vil du modtage et svarbrev med den sidste praktiske information, et karakterskema, en beskrivelse af din rolle (hvis du spiller en pregenereret rolle) en beskrivelse af din karakters eventuelle magiske genstande, en kogebog, en beskrivelse af spilområdet og de folk, der bor der, og et væld af andre tekster.

Hvis det utrolige skulle ske, og du ikke(!) har fået dette brev mandagen inden scenariet, er der noget galt. Derfor skal du møde op i god tid til scenariet om torsdagen (senest kl. 13.00) og få tingene ordnet.

Navne

For at få en markant stil i navne, har hver kultur en særlig sprolig stil. Serconere har tyske navne, Uthere har russisk klingende navne, og Isfolket har navne af nordisk karakter. Elverne har navne taget fra naturen.

alle templerne jævnlige, men der findes dog nogle få, der kun følger en eneste af de fire. Som alt andet i Serconien er gudernes templer rigt udsmykkede, og med undtagelse af guden Hap Lokus tilbedere, klæder præsterne sig i store, smukke kåber af det fineste stof. Mange af disse præster kan også findes rundt omkring i verden, hvor de prædiker deres guds ord i de mange serconiske købstæder, der findes verden over. Ved mange fjerne kyster har serconerne bygget havneanlæg, der siden er vokset til små byer, og igennem årene er der sprunget en hel del af disse 'handelskolonier' op forskellige steder i verden. Derfor præger serconisk kultur en stor del af den kendte verden, og mange strømninger og ideer stammer herfra, og er så blevet ført ud til resten af verden af handelsmænd. Selvom serconiske handelsmænd ikke altid hilses velkommen...

ELVERE

I mange af skovene i Celesco støder man på et mystisk og lidet kendt folk. Disse er elverne, hvis skønhed og nysgerrighed er legendariske, og hvis letsindige og venlige natur ofte får menneskene til at tro, at de er uintelligente og fraværende.

Dette er dog på ingen måde tilfældet. Elverne har bare valgt at leve et liv uden de bekymringer, som strid og rigdomme giver. De passer på hinanden, for den største rigdom, en elver kan have, er gode venner og elskere, og den største prestige er at være elsket af sine nære.

De fleste elvere lever i stammer på mellem tredive og tres medlemmer. Nogle af disse stammer bor i en fast lejr, men de fleste lever som nomader og rejser rundt fra forår til efterår. De har ganske få ejendele - og det, de har, deler de mellem hinanden. Det samme gælder i øvrigt elskere og børn.

Mange elvere udforsker flere forskellige livsveje i løbet af deres tilværelse, fordi deres legendariske nysgerrighed får dem til prøve mange forskellige ting.

Deres kærlighed til hinanden er også legendarisk, og stammemedlemmernes liv er flettet tæt sammen, ligesom deres egendele er fælles.

Den enkelte elver kun få ting, og anser dem for uvæsentlige, og disse deles gerne med andre.

Eftersom elvere ikke ejer noget, kan de heller ikke tage noget, der tilhører andre, og elverne har heller ingen fjender.

De har venner, og resten bekymrer de sig ikke om. Elvernes liv bruger de på at elske skoven og hinanden, feste og jage, og leve i harmoni med den levende natur omkring dem.

...Froststjerne betragtede atter stenene på jorden. For det uindviiede øje kunne det virke, som om stenenes placering i cirklen var tilfældig, men intet lå fjernere fra sandheden end dette. Hun mærkede en hånd på sin skulder og vendte sig om. Det kom ikke som nogen overraskelse, at det var Sølvhov, der stod bag hende. Hun ville have mærket, hvis nogen anden end faunen havde nærmet sig. Hun så ind i Sølvhavs øjne og overvejede, om han havde iagttaget hende længe. Det var, som om noget sørgmodigt havde fyldt hans øjne og fortrængte den beslutsomhed, der plejede at hvile der.

Hun vendte sig atter om for at betragte stenene. Hun håbede, at det budskab, hun før havde set var forkert, men stenene talte deres tydelige sprog. Sølvhavs hvisken forsikrede hende om, at hun havde set rigtigt allerede første gang, hun betragtede stenene:

"Runerne tager ikke fejl, Froststjerne, det er tid til at rejse videre allerede nu i nat. Jeg forbereder stammen..."

NORDHAUSEN

Langt fra Serconien, på den vestlige side af Koloonthavet, ligger egnen Nordhausen, der i folkmunde er kendt som 'Guldkysten'. Det er en smal stribe af land, der strækker sig hundredevis af mil fra nord til syd. Her ligger mange små fyrstedømmer og småriger, der indbyrdes konkurrerer om at bestride handelsvejene og guldminerne i de bjergklædte skove. Det er et sted fyldt med mysterier, eventyr og glemte skatte. Det er eventyrernes paradys og tilflugtssted for pirater og lovløse, da der ikke er noget samlet styre.

For godt 200 år siden levede her et gammelt folkeslag, men de dyrkede onde og falske guder. Da serconerne første gang kom hertil, forsøgte de vantro først at kontrollere de serconske ledere med mægtig og ond magi. Da dette ikke virkede, forsøgte de at bestikke de serconske ledere med rigdomme, men også dette slog fejl. En stor helt, Friedrich Löwe, rejste en hær og kæmpede længe og bravt mod overmaktens mægtige troldmænd, og til sidst blev den gamle civilisation udslettet. Denne kamp foregik i perioden, der senere blev kendt som Kolonikrigene, og ved dens afslutning lå Löwes fjender døde for hans fødder, men også han selv havde måttet lade livet. De gamle efterlod sig utallige skjulte skatkamre og forseglede grotter fyldt med guld, og Löwes allierede sloges nu indbyrdes om disse prægtige skatte.

Siden da har lykkejægere og lejesoldater strømmet ind over området, og nu er det hjemsted for både helte og slyngler.

KØBENDER

Introdage

Hvis du er i tvivl, om Live er noget for dig, så duk op til en introsøndag i Søndermarken overfor Københavns Zoologiske Have. Vi holder introsøndage 25. april og 16. maj. Hvis du er Livespiller og gerne vil give os en hånd, så duk op med dit fedeste udstyr til en introsøndag.

Kostume værksted

Hvis du har brug for inspiration, hjælp eller vejledning, når du laver dit kostume, så kom til vores kostumeværksted. Du er velkommen, hvad enten du skal starte fra bunden eller bare sy en knap i - og du behøver ikke af have syet noget før for at komme, for du kan få vejledning fra vores kyndige syeksperter Karen og Nina.

Kostumeværkstederne foregår inden-dørs på en skole, så du bliver nødt til at tilmelde dig telefonisk, inden du kommer. Du skal selv betale dine materialer, resten er gratis.

Vi holder syværksted i weekenderne 29.-30. maj og 12.-13. juni.

Midsommerfest

Da Sankt Hans aften i år ligger onsdag d. 23. juni, har vi besluttet at arrangere en midsommerfest i samarbejde med foreningen Eidolon.

Du får mere information om midsommerfesten i dit svarbrev.

Torsdagen

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 entusiastere til at sparke sig herud denne dag. Det er fedt at have en dag til at varme op, falde ind i sin rolle og bygge en fed lejr med alt hvad der er af luksusfaciliteter.

Roskildefestival

Vi tager direkte fra Troldmandens Prøve til Roskilde Festivalen, der afholdes i weekenden efter scenariet. På Festivalen skulle vi gerne kunne erobre en hel firkant, som vi vil bruge som lejr for alle mulige Livespillere. Hvordan det helt præcis kommer til at ske får du at vide senere.



Kalenderen

25. april: *Introsøndag i Søndermarken*
 16. maj: *Introsøndag i Søndermarken*
 18. maj: *Pakke I sendes ud.*
 29.-30. maj: *Kostumeweekend*
7. juni: Sidste tilmelding til Troldmandens Prøve
 12.-13. juni: *Kostumeweekend*
 23. juni: *Midsommerfest*
 24. juni: *Opsætningsdag - Troldmandens Prøve*
25.-27. Juni: Troldmandens Prøve
 1.-4. Juli: *Roskilde Festivalen*
12. juli: Sidste tilmelding til Skyggespil
 20. juli: *Grillfest*
 29. juli: *Opsætningsdag - Skyggespil*
30. juli-1. aug.: Skyggespil

Om Livespilleren

Hvis du undrer dig over, hvem der dukker op på Live, så er den typiske deltager i Live af denne type ca. 19 år gammel, selv om man kan finde deltagere op til 50 år. To tredjedele af deltagerne er drenge, og vi regner med, at hver femte deltager i Legendernes Tid spiller Live for første gang.

Mønter

Da det giver en fantastisk stemning med prægede mønter, har vi valgt at støbe mere end 20.000 mønter til Legendernes Tid. Der er 4 serconse mønter i scenariet (Skilling, Mark, Sølvfalk og Krone) samt 2 utiske (Kolek og Bloka) og en sølvbar fra Isfolket.

NOCHBURG

Nochburg er egnens ældste by. Den blev grundlagt under kolonikrigene for godt 200 år siden af den nuværende fyrstes tiptipoldefar, og siden da har familien Van der Noch regeret området fra Nochburg. Nochburg er en by, hvor der hersker lov og orden under Fyrstegarden. Der anføres af en ældre, forhenværende lejesoldat ved navn Theodor Traute. Kaptajn Trautes garde er talstærk, men straffene i byen er milde - siger rygterne. Tilfangetagne forbrydere straffes altid i hemmelighed af kaptajnen selv eller af hans trofaste mænd, der i folkemunde kaldes for 'Den Sorte Garde' eller 'De Sorte', så ingen ved rigtig, hvad straffene lyder på.

Fra tid til anden bliver en tyv dog straffet offentligt med pisk. For bare seks måneder siden blev en ung tyv pisket til døde på Storetorv for at have stjålet et klenodie fra Fyrstindens smykkeskrin. Midt i byen ligger Hap Lokus kirke. De fleste steder i serconien står kirken svagt, men i Nochburg er kirken meget dominerende. Man kan ikke gå langt i byen uden at møde præsterne, der kan genkendes på de skind, de bærer i deres bæltter. Overfor Hap Lokus kirke ligger Falkens Tårn. Tårnet blev bygget for mange år siden af Fyrst Karl, der beordrede egnens troldmænd til at samle sig og skabe en skole. Siden er skolen blevet en af de mest anerkendte i verden, og rigmænd sender gerne deres sønner til Nochburg for at studere magi, hvilket er en af grundene til Nochburgs rigdom. Mellem Kirken og Tårnet ligger Storetorv. Her mødes godtfolk for at snakke om vind, vejr og oplevelser fra fjerne lande, og hvis det skulle begynde at regne, søger folk enten ly i 'Fyrstens Falk', 'Det Skidne Svin' eller et af byens andre værtshuse.

ZHEREMSDORF

Denne by ligger et godt stykke fra Nochburg, og dermed også fra Fyrstegardens barakker. Derfor har Zheremsdorf altid været hjemsted for tyve, røverbander og andre lyssky elementer. Byen er ikke helt sikker at færdes i om natten, og mange af husene i byen er ved at forfalde. Dette fik for tre uger siden Fyrsten til at opgive byen og 'forære' kontrollen over byen til Zheremsdorfs tre mægtigste mænd; Ovdovan Borzji, Gamle 'Fatti' Wolfenburg og Thorkild Jaeger. Ovdovan Borzji er en ridderpræst, der kom til byen for et par år siden for at missionere guden Izyx's ord. Siden da har Ovdovan

Borzji samlet sig en del tilhængere, og de mange uthere i Nordhausen har gjort hans tempel til et af Guldkystens mægtigste.

Gamle 'Fatti' leder handelshuset Wolfenburg (et af Nordhausens mægtigste handelshuse) fra Zheremsdorf. Dette er grunden til, at en stor del af Zheremsdorfs forretninger ejes af Fatti og hans familie. Det siges, at Fattis datter og øjesten snart skal giftes bort til et godt parti. Derfor står ungersvende i kø for at vinde Fattis gunst.

Thorkil Jaeger grundlagde 'Heltenes Laug', da han fandt ud af, at de mange eventyrere, der dagligt strømmer til byen kunne være en glimrende indtjeningskilde. Han modtager opgaver af egnens beboere, det være sig alt fra eskortering til pløjning. Derefter overlader han det grove til eventyrere. Det er vidt kendt, at han altid kan skaffe arbejde til en trængende ungersvend med mod på livet. Det rygtes også at selv overfald kan ordnes, men Thorkil Jaeger har altid overholdt Van Der Noch's love indenfor Nordhausens grænser.

Hvem der i sidste ende kommer til at sidde med magten i byen er uvist, for siden Fyrstegarden forlod byen har de forskellige fraktioner indgået utallige alliancer og brudt næsten lige så mange igen. Bestikkelse, afpresning, trusler og bortførelse er blevet en del af hverdagen for Zheremsdorfs borgere, der enten lider under magtkampen eller drager nytte af den kaotiske stemning, der hersker i Nordhausens næststørste by.

...Lydløst listede han sig hen over det spejlblanke marmorgulv. Udenfor sovekammeret lå de to bevidstløse vagter, som havde forsøgt at stoppe ham på hans vej ind i paladsets hjerte. De havde ikke skabt det mindste problem for Errland, hvis mangeårige træning i Den Sorte Hånds Broderskab gjorde ham i stand til at fjerne to bevæbnede vagtposter uden så meget som en lyd. Han smilede stille til sig selv, mens han overvejede sit næste træk. Laugsmesteren havde sendt ham, en af de bedste snigmordere i verden, for at rydde Kong Albrecht af vejen. Errland vidste ikke, hvem kongen var, eller hvorfor han udgjorde en trussel mod Den Sorte Hånds Broderskab. Han vidste kun, at laugsmesteren ønskede Albrecht død, og det var også nok for ham.

Forsigtigt trak han silkegardinet foran sengen til side og kiggede med kolde, hårde øjne på det skæggede ansigt, der stak op over kanten på de tunge silkedyner.

Med endnu et af sine små smil på læben trak Errland langsomt sin kniv.

Inden natten var omme ville alle indenfor paladset vide, hvad straffen for at trodse Broderskabet var...

Grillfest

Vi afholder en kombineret strand og grillfest for deltagerne i Legendernes Tid i samarbejde med foreningen Eidolon.

Denne fest afholdes d. 20 juli.

TILMELDING

Hvis du ønsker at deltage i Legendernes Tid skal du udfylde en tilmeldingskupon senest tre uger inden scenariet og sende den til:

Legendernes Tid
Holmbladsgade 60 1th.
2300 Sundby

Tilmeldingen til scenarierne er bindende. Hvis vi modtager din tilmelding forpligter du dig også til at betale, og din tilmelding bliver ikke registreret, før du har betalt for deltagelse i scenariet.

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

Betaling

Samtidig med at du sender din tilmelding (og senest 7. juni og 12. juli) skal du gå i Den Danske Bank og indbetale 250 kr. på kontonr. 3148126240.

Husk, at du skal bede om at få anført dit navn, din fødselsdag og hvilket scenarie, du ønsker at deltage i. Scenarierne angives med 1 eller 2 i slutningen af fødselsdatoen.

Eksempel: Peter Hansen er født 16. marts 1977 og vil gerne deltage i Troldmandens Prøve. Han får anført Peter Hansen 160377-1. Hvis han ville til Skyggespil havde det været 160377-2, og ville han deltage i begge: 160377-12.

Det er ikke muligt at indbetale flere personer på det samme indbetalingskort uden foregående aftale. Der kan derimod godt betales via crosset check til Legendernes Tid (disse laves i banken). Hvis du vil betale med check, skal du sende os checken sammen med en liste over de personer, som checken dækker. NB! Husk at gemme din kvittering, da dette er det eneste sikre bevis på, at du har betalt.

Det er muligt at tilmelde sig til begge scenarier på én gang.

Gør du det, skal du kun sende én tilmelding, hvor du til gengæld skal sætte hak for deltagelse i begge scenarier.



Det er meget lettere for os at administrere tilmeldinger, hvis de kun skal skrives ind én gang, og meget billigere for os, hvis vi kun skal sende én Pakke I ud til dig. Derfor får du en rabat på 100 kr. hvis du deltager i begge scenarier.

Tilmelding for sent?

Du tilmelder dig ikke for sent! Hvis vi ikke har din tilmelding OG betaling senest tre uger inden scenarierne (henholdsvis inden d. 7. juni og d. 12. juli) og du meget gerne vil deltage i Legendernes Tid, kan du måske stadig tilmelde dig. For at få alle spillere til at tilmelde sig til tiden har vi indført et gebyr (+100 kr.) for spillere, der tilmelder sig eller betaler for sent. Det vil sige, at du skal indbetale 350 kr. på girokontoen for et scenarie, eller 500 kr. for to. Endvidere er straffen for at tilmelde sig for sent, at du ikke kan forvente Pakke 1 eller svarbrevet i ordentlig tid. Alle spillernes svarbreve vil blive forsinkede, hvis for mange spillere tilmelder sig for sent. Inden spillet vil der være indskrivning. Her vil det blive undersøgt, om alle har udfyldt deres tilmelding korrekt og betalt (til tiden), så husk kvitteringen fra banken og evt. kontanter.

Troldmandens Prøve

Tilmelding: Senest 7. juni eller straf!

Afholdelse: 25.-27. Juni '99

Skyggespil

Tilmelding: Senest 12. juli eller straf!

Afholdelse: 30. juli-1. August '99

BODOVARI

Midt i Bodovari ligger et gammelt, mørkt hus. Så langt tilbage, som nogen kan huske, har her levet en troldmand, der ifølge rygterne skulle være ældre end selveste Nochburg - og mægtigere end troldmændene i Falkens Tårn... tilsammen. Troldmanden har så mange venner og hjælpere, at han kan styre alt, hvad der går for sig i Bodovari, hvis han ønsker det, men han viser sig meget sjældent uden for sit tårn og interesserer sig tilsyneladende ikke meget for hvad der sker i byen, med mindre det er noget, der påvirker ham direkte. Dette har gjort, at han med tiden har fået tilnavnet 'Bodovaris Grævling'.

Rundt om Grævlingens hus er der vokset en by op. De fleste af byens prominente indbyggere er Utere og Isfolk. Handelshuset Sakaali er en af de få Serconske enklaver i byen. Handelshuset ledes af den mytiske og berygtede Kreutz Sakaali, om hvem mange har hørt, men kun de færreste har set.

Sakaali har en vis indflydelse på miljøet i byen - herunder det store bibliotek, der er meget vigtigt for Bodovaris indbyggere, da det indeholder tusindvis af skrifferuller fra alle verdenshjørner, og de store mængder af viden tiltrækker studerende, vismænd og troldmænd fra hele den kendte verden.

...Med bævrende hænder åbnede Misja den gamle bog. I bibliotekets svage lys betragtede hun de sprøde, gyldne sider og lod hånden løbe forbi de mange tegn, som en sirlig og tålmodig hånd havde skrevet for at videregive sin visdom til sine lærlinge. Det var ikke en tilfældig bog. Det var Den Forbudte Bog, Novonojarsk, der skulle give hende mere magisk magt end sin mester. Det var bogen, der ville gøre hende mægtigere end selveste Izys's Hånd. Hun lo og løftede blikket mod spejlet foran sig for at nyde synet af sig selv. Hun så ham i spejlet i samme øjeblik, som hun kiggede op. Hun så vreden i hans øjne og lysglimtet, da hans kniv tegnede et rent snit over hendes luftrør. Hun væltede med en gispede lyd. Han talte formanende:

"Du havde talenter. Mange. Derfor blev du min lærling, Misja. Men tænk, at du skulle begå så stor en fejl, så tidligt. Du var ellers blevet advaret mod 'Bodovaris grævling'. Sørgeligt."

Hun så, da han samlede Novonojarsk op fra gulvet. Hun så sit varme blod, der løb ud over det kolde stengulv. Så besvimelede hun...

Selv om Bodovari er en ganske lille by, findes der en del gæstgiverier i byen, blandt andet 'Det Lukkede Øje' og 'Dragens Klo', der er opkaldt efter den berømte helt Bambolin Dragedræber. Denne skulle efter sigende have overnattet der under sin flugt fra tyvekongen Izakka. Yngre rejsende vil måske foretrække at overnatte på Rosens Knop, der åbenlyst fungerer som bordel, men

dette sted kommer velsete borgere dog ikke. Maneren Ravn Rytterbane af isfolket lever i udkanten af Bodovari, hvorfra han leder de af sit folk, der lever i området omkring Nordhausen. Hans råd søges af alle af isfolkets slægt, når de skal træffe en vigtig beslutning, da han er både vis og hjælpsom. De fleste andre i området nægter derimod at anerkende hans position og ser på ham som intet andet end et forvirret gammelt fjols.

TROLDMANDENS PRØVE

Troldmanden i Bodovari har kaldt lykkeriddere og eventyrere fra hele verden til sit tårn. Han har kaldt dem til sig for at få deres hjælp i en del prøvelser, og han har lovet store belønninger til de folk, der løser disse. Nogle folk siger, at troldmanden i sine studier er faldet over noget, der gør det muligt at gøre mennesker u dødelige! Hvad det skulle være, er der ingen der ved men der har i langt tid været rygter i Nochburg og omegn, og de er ikke blevet færre af at utallige eventyrere er strømmet til byen for at nyde Bodovaris gæstfrihed og måske endda vinde troldmandens gunst.

I Nochburg har fyrst Van Der Noch rigeligt at se til. For det første er det en tradition, at der afholdes en årlig midsommerfest i en af Nordhausens byer. For det andet har han indkaldt repræsentanter fra de nærliggende fyrstedømmer til taffel i Nochburg, så de kan se al hans magt og pragt under midsommerfesten, som det sig hør og bør blandt serconere. Repræsentanterne har dog deres egne problemer, som giver stort besvær for den gode fyrste.

I Zheremsdorf sker uforklarlige, men tilsyneladende organiserede mord, og folk bliver overfaldet i gyderne. Der går rygter om, at en ny organisation er ved at overtage kontrollen over byen.

Der sættes lejre op torsdag 24. juni og scenariet varer til 27. juni.

Hvis du kun kan deltage i et af de to scenarier, så bør du vælge Troldmandens Prøve.

SKYGGESPIL

Et år efter troldmandens prøve er der atter problemer i Nordhausen. Præsterne i Hap Lokus kirke har inviteret lederne af alle områdets religiøse hovedretninger til Nochburg for at beslutte, om der fortsat skal være religionsfrihed, og hvordan gejstlig strid kan forhindres eller udkæmpes.

Der går dog rygter om, at et uthisk krigerbroderskab under ledelse af storpræsten Vanokoj er kommet til Nordhausen, og nogle siger, at disse vil forhindre mødet og puste til gløderne i den

Tilmelding på dagen

Det er på ingen måde muligt at tilmelde sig i ugen op til scenarierne, men du kan ringe og spørge, om der er flere pladser tilbage. Hvis der er, kan du møde op torsdag morgen og få udleveret spilmateriale og rolle. For at minde de mest sløve om at tilmelde sig til tiden har vi indført et gebyr (+50 kr.) for folk, der møder op på dagen. Prisen for at komme til et scenarie på denne måde er 400 kr. Husk at ringe!!

Hjælp

At sætte et scenarie som Legendernes Tid op er et arbejde uden sammenligning. Vi mangler 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.

Har du fri i sommerferien, så ring endelig og tilbyd din arbejdskraft, eller skriv på din tilmelding at du gerne vil hjælpe til og hvornår du har tid, så ringer vi dig op.

Kontakt

Legendernes Tid
Holmbladsgade 60 1.th
2300 Kbh. S.

Skriftlig produktion
23811814
hp@larp.dk

Praktisk produktion
23811815
kasper@larp.dk

Reglerne

Der findes spilleregler i Live. Reglerne bruges stort set kun i forbindelse med kamp og magi. Når man slås, bruges våben, der er polstrede og forsvarligt lavet. I Pakke I er der en beskrivelse af, hvordan man laver et Livevåben. Når man laver sin rolle får man 60 point, som man kan bruge til at købe rollens evner. Der er mange forskellige evner,

og derfor er det sjældent, at to mennesker har de samme evner. Når du træner, studerer eller udfører heltegerninger, kan du få flere points, som kan bruges til nye evner. Derfor findes der store helte og farlige skurke i Celesco.

Hvis din rolle ved uheld dør under spillet, må du starte en ny rolle. Reglerne er gjort så simple som muligt, så du som spiller ikke behøver at kunne 50 siders regler udenad.

Magi symboliseres ved, at troldmanden, der kaster formularen, laver en række håndtegn og fremsiger en remse. Herefter fortæller han, hvad magiens effekt er.

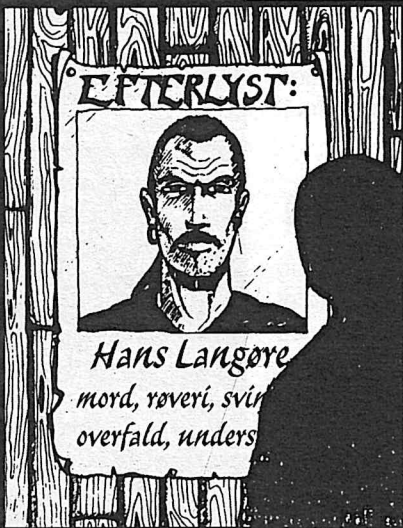
Reglerne kan du hente ned fra vores hjemmeside på internettet, men følger også med Pakke I.

Internettet

Vi har lavet en hjemmeside på internettet, hvor du kan gøre dig bekendt med den verden, som Legendernes Tid udspiller sig i, se reglerne eller chatte med andre interesserede. Jo tættere, vi kommer på scenarierne, desto mere information vil der komme på nettet, så hvis du vil have det fulde ud af scenarierne bliver du nok nødt til at tjekke hjemmesiden mindst en gang om måneden - og dagligt i ugen op til scenarierne.

Det er en mulighed for de større hold at lave egne hjemmesider, som vi vil sætte links op til.

Hjemmesidens adresse er:
www.larp.dk/legender



religiøse strid.

Mens dette står på, foruroliges befolkningen i Nordhausen over rygter om, at sagnhelten Friedrich Löwe vil genopstå og kaste sine fjender i havet. Nogle er skrækslagne, andre lykkelige, men ingen ved, om der er hold i rygterne. Et er dog sikkert. Fyrstegarden arbejder hårdt i Nochburg, for det lader til, at det ikke kun er ulovlighederne, der er optrappet, men at nogen er ved at infiltrere byen med agenter og spioner. Ingen ved, hvem der trækker i trådene, og beskyldninger flyver gennem luften, der syder af spænding og mistillid. Fyrstegarden er i vildrede, for det er første gang, de ikke har kendt deres modstandere. Det er første gang, de hvirvles ind i et dødeligt Skyggespil.

Der sættes lejre op torsdag 29. juli og scenariet varer til 1. august.

PRÆGENEREREDE ROLLER

Dette er en liste over de roller, som vi gerne vil have besat til Legendernes Tid. Hvis du har lyst til at spille en af disse roller eller hold, så kan du enten ringe og fortælle os det, eller du kan skrive det på din tilmelding. Hvis rollen allerede er optaget, kontakter vi dig. Du vil kunne finde mere information om rollerne på vores hjemmeside på internettet.

Nochburg

Paladset

Fyrst Van Der Nochs rådgivere
Theodor Traute
Adskillige fremmede diplomater
En del, der bor på nas

Mianis Tempel

Højsangerinde Ilina
Præster og præstinder

Guldhuset

Eiche D'Em
Helene, konen
Heino D'Em, uduelig arving

Falkens Tårn

Mester Isabell Khint, leder
Forskellige troldmænd
Alexo, Bibliotekar

Ulfreds Smedje

Ulfred Mestersmed
Bjarke Mjødside

Fyrstens Falk

Jurgen Minn, krovært
Minja og Anija, tjenestepiger
Pierro de la Prut, dekorationsmester
Mester Olrik, veteran

Olavs Slagteri

Olav Bredøkse
Werner
Michel, stik i rend dreng

Toracs Kurve

Torac, kurvefletter
Toracs bror, soldat i garden
Toracs far, blind, døv og dum

Karl Schinds Hus

Karl Schind, barber
Hans Erik Schind, poet
Vilhelm Gruber, forfatter
Karlo Sohne, patriot og maler
Heinz Schultz, gal digter

Jorgos Juveler
Jorgo Del Verde
Cienna Del Verde, søsteren

Otto Ergenbrann
Otto Ergenbrann, livlæge for fyrsten
Minna, kone og rænkesmeder

Badstuen
Enkefru Walisia
Malle og Mia, unge tjenstepiger

Det Skidne Svin
Olav Tykpande, værten
Bøddelen, stamgæst
Dieter Ruhe, rygtespreder

Astrologernes Laug
Kilandra, moden kvinde
Anduin, gammel herre
Petri, Lærling

Zheremsdorf

Izyx' tempel
Odoon Borzji, tempelherre
Viroki Zlavovij, Leder af tempelriddere
Odos Orden, Tempelriddere
Præster og missionerende

Kroen 'Kappen og Sværdet'
Bent Lillemark, bestyrer
Barder og trobadurer

Slagteren Alfred Schnitz
Alfred Schnitz, slagter
Iben Schnitz, konen

Bordellet 'Den Brunstige Tyr'
Miss Salianna, leder
Et par tøser
Janijslav, lånehaj

Bodovari

Grævlingens hus
Lærlinge, tjenere, bibliotekarere
Privat vagtværn

Bryggeriet 'Humle og Byg'
Torsten Ølvom, ejer
Arn Ølvom, broderen
Ask Fehår, lærling

Alkymisterne
Sergej Aorum
Boris Strontum

Værtshuset 'Det Rustne Sværd'
Keraton, vært

Parakko, tjener
Illianas, danstrup

Bordellet 'Rosens Knop'
Piger etc.

Værtshuset 'Dragens Klo'
Madam Guldenhaus, bestyrer
Taron, svagelig mand
Karl Zimmer, pantelåner
Njal Guldøje, lånehaj

Ravn Rytterbanes skur
Ravn Rytterbane, styrer

Diverse

I alle byerne
Borgmestre
Templer og kirker
Hospitaler
Handelsfolk

Til Trolldandens Prøve
Repræsentanter for nærliggende riger
Eventyrere og Lykkeriddere, deltagere i prøven

Kun til Skyggespil
Religiøse ledere fra hele verden
Vanokoj og hans hær
Flygtninge fra Uthien
Skyggespillere

Budget

Hvis du vil vide, hvad dine penge går til, så kan du besøge vores hjemmeside på internettet og se budgettet for Legendernes Tid. Vi har ikke kalkuleret med noget overskud, men hvis projektet bliver en stor succes, vil et eventuelt overskud blive brugt til at lave fremtidige scenarier, hvoraf det første er et science fiction scenarie, det udarbejdes i samarbejde med Michael Næsby. Hvis scenarierne bliver en fiasko, vil underskuddet blive dækket af de økonomisk ansvarliges private lommer. Hvis scenarierne bliver aflyst vil din betaling blive refunderet af de økonomisk ansvarlige arrangører.

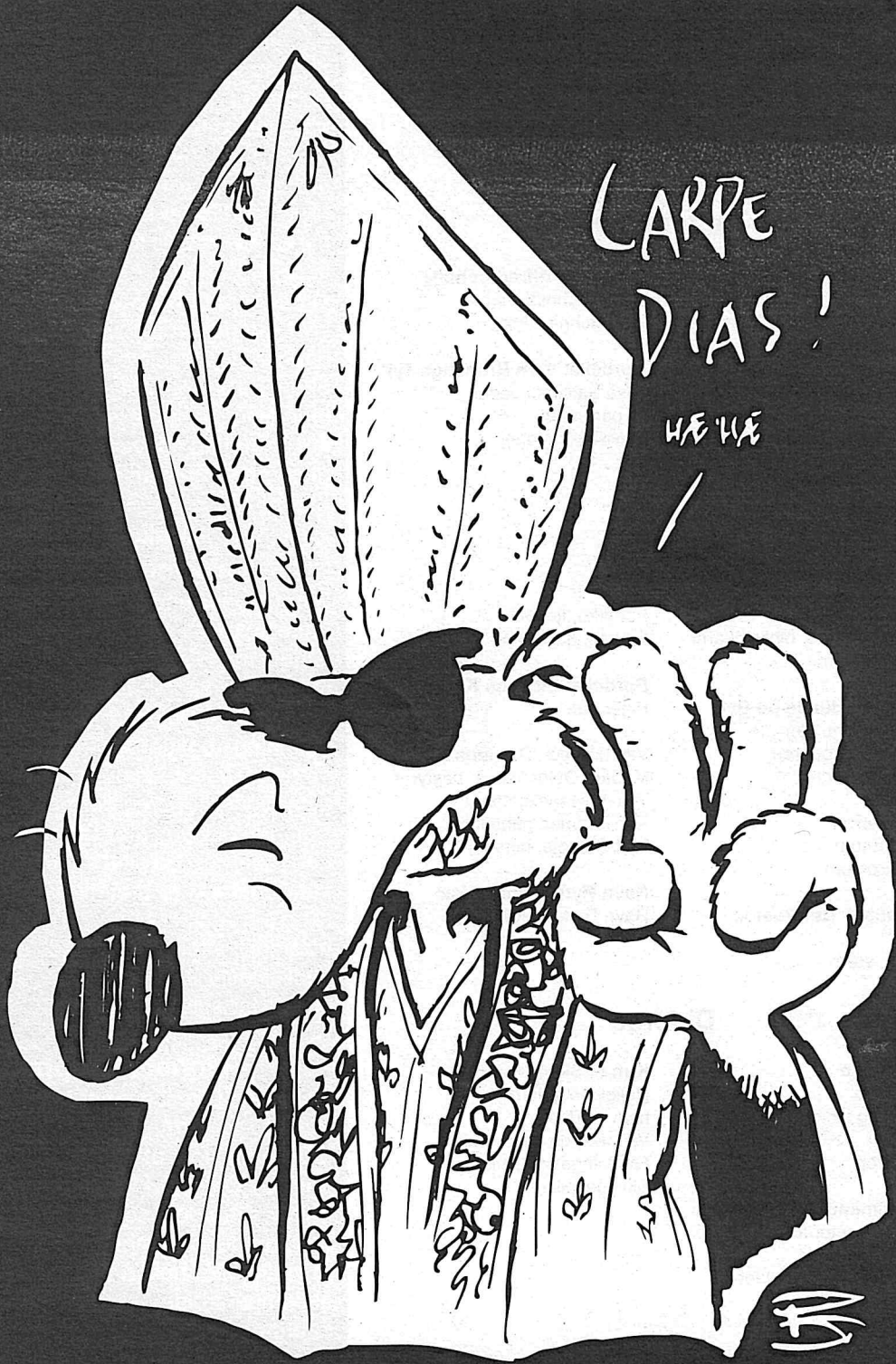
Mulighed for aldersdispensation

Som Livearrangører oplever vi tit, at unge spillere i sig selv ikke skaber problemer, men at unge spillere, der spiller roller, de ikke kan magte, er et problem. Børn, der spiller børn, kan skabe meget stemning, og derfor kan spillere under 16 år på dispensation spille en rolle, hvis alder ligger tæt ved deres egen. For at få en aldersdispensation til Legendernes Tid skal du ansøge om den ved at sende et brev til os. For at være sikre på, at vores unge spillere er i gode hænder, skal du anføre en "væрге" (spiller over 18 år), der har ansvaret for dig under spillet.

Monstergruppen

Til mange Livescenarier har det været tilfældet, at arrangørerne selv måtte i dragterne for at spille en 50-mands orkhær. Det vil vi lave om på, og derfor har vi skabt det som vi kalder en monstergruppe. Monstergruppen kommer til at spille alle mulige forskellige roller, for eksempel trolde i skoven, omvandrende købmænd, budbringere fra Uthien og lignende.

Der er muligt at være med i monstergruppen hele scenariet igennem, men det er også muligt at have en rolle, og kun spille monster når der er brug for det.



CARPE
DIAS!

HE HE
/

MS