

LEGENDERNES TID



**DET FORBANDEDE GULD
LØGNENS RIGE**

Hovedkoordinator, Skriftlig Produktion
Hans Peter Spang Hartsteen

Hovedkoordinator, Praktisk Produktion
Kasper Sjøgren

Hovedkoordinator, Scenarie, Plot og Intriger
Claus Raasted

Hovedkoordinator, Internet og Logistik
Mikkel Rode

Hovedkoordinator, Monstergruppen
Troels Barkholt-Spangsbo

Hovedkoordinator, Fornyelse og Forbedring
Peter Josef Olsen

Konsulent, Religion
Jesper Heebøll

Konsulent, Mediekoordination
Anders Skaanning Andersen

Redigering
Robin Steen

Korrektur
Andrea Jørgensen
Jens Niros

Kulturtekster
Anissi Thorndal
Lasse Jonesen
Mads Ahola
Magnus Bendtzen
Martin Enghoff
Matias Jensen
Peter Sjelle
Simon Jørgensen

Religionstekster
Jens Niros
Jesper Heebøll
Joen Joensen
Nikolai Schulz
Peter Sjelle

Skriftligt Materiale, Dragtkompendium
Birgitte Hollegaard Olsen
Karen Poppel

Skriftligt Materiale, Setting & Historie
Henrik Hvitfeld Nielsen
Kasper Nyberg
Louise Vogdrup-Schmidt
Mads Ahrenst
Mette Juul Wikkelsø
Rasmus Boserup
Thomas Pierre Hyldkjær

Tegninger
Mette Juul Wikkelsø
Jesper Heebøll

DET FORBANDENE GULD LØGNENS RIGE

præsenteres af Foreningen Legendernes Tid

VELKOMST

Hjerteligt velkommen til Legendernes Tid, vores bud på sommerens vildeste Fantasy livescenarier.

Vi har skrevet tekster, støbt mønter, og tegnet bykort for at bygge vores drøm. Vi har slidt og slæbt, men resultatet af vores arbejde er ikke udeblevet. Denne folder er kun toppen af isbjerget, og hvis du vil lade dig rive med i vores drøm, venter store overraskelser på dig til sommerens to scenarier.

Sidste år fik Legendernes Tid massiv ros af deltagerne for at være et gennemarbejdet og fornyende projekt, og det er let at lade ros blive til en søvepude. Hvis det sker kan alt, hvad vi har vundet, tabes. Vi forventer ikke en automatisk succes - men arbejder i år endnu hårdere end tidligere for at skabe den.

Som arrangører ser vi som vores første pligt, at basis (mad, toiletter, regler) for vores scenarier er fimpudset og fungerer optimalt. Først når det er klarer, er der plads til at kredse med nytænkning.

Den vigtigste forandring fra sidste år er, at vi er begyndt at sætte krav til alle deltagere. Det er deltagerne, der fylder scenariets rammer - med godt eller ondt - og uden spillernes lidenskab og energi forsvinder illusionen. Det er derfor af største vigtighed, at alle er velforberedte og velinformerede.

Vi vil med hjælp og vejledning sørge for, at alle, begyndere som erfarne, kan opfylde vores krav og fylde scenariet med liv og eventyr. Vi har skabt en spændende historie og en ægte verden, men det er dig, der skal bringe den til live.

Foreningen Legendernes Tid og TeamLT vil gerne takke følgende foreninger for et frugtbart samarbejde:

AMROL, Ares, DEF42, GERF, Einherjerne, Loriania, P.L.U.M.P, Semper Ardens, SLOG, Sleipner, Tartaros og Vølven.

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

Når alt dette er sagt, er der kun tilbage at sige: Læs, drøm og fantasier dig tilbage til Legendernes Tid.

Kasper, #P, Claus, Mikkel, Peter & Troels

KALENDEREN

- | | |
|--------------|---|
| 5. Juni | Sidste tilmelding til Det Forbandede Guld |
| 9. Juni | Sidste betalingsfrist til Det forbandede Guld |
| 12. Juni | Pakke I sendes ud |
| 6. Juli | Opsætningsdag - Det Forbandede Guld |
| 7.-9. Juli | Det Forbandede Guld |
| 10. Juli | Sidste tilmelding til Løgnens Rige |
| 14. Juli | Sidste betalingsfrist til Løgnens Rige |
| 17. Juli | Pakke I sendes ud |
| 3. August | Opsætningsdag - Løgnens Rige |
| 4.-6. August | Løgnens Rige |

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 på størrelse med Australien, 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. Vi har arbejdet med Celesco i to år og forsøgt at lave en setting, der er både gennemarbejdet, varieret og detaljeret. Vi har fået skrevet godt 1000 sider om Celescos folk og fortid, hvoraf størstedelen kan findes på bibliotekerne under spillet. Alligevel kommer der hele tiden nye elementer og historier til Celesco - og det giver en stor frihed til at vælge roller, der passer ind i verdenen. Så det håber vi, at du vil gøre.

ISENS BØRN

Nord for Goroch-hjergene 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 isens børn. Verden over er de kendt for deres mod og styrke, og stålklinger fra deres smedjer regnes for at være de bedste i verden.

Isens børn har anlagt mægtige fæstninger af sten og jern, hvor de raserende snestorme ikke kan nå dem, og hvor de i de frosne nætter samles for at høre de ældste fortælle historier. Der er mange historier at fortælle, for kulden er ikke den eneste fjende, som de sejlvede 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.

Stikord til rollespil

Isens børn går op i styrke, værdighed og ære. De har et stærkt sammenhold og forpligter sig overfor deres stamme og familie. De fleste af Isens børn ernærer sig af deres hænders kunnen som jægere og håndværkere. De er praktiske og værdsætter hverken handel eller magi. Isfolket har nordiske navne: Bjarke, Ulf og Sigrid.

Disse kæmpe bæster, som ifølge legenderne lever af sten, skaber nogle gange problemer for isens børn, og blot en enkelt trold kan besejre mange tapre krigere. Derfor er isens børn et folk med en lang tradition for tapre krigere, og blandt isens børn findes der dem, 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

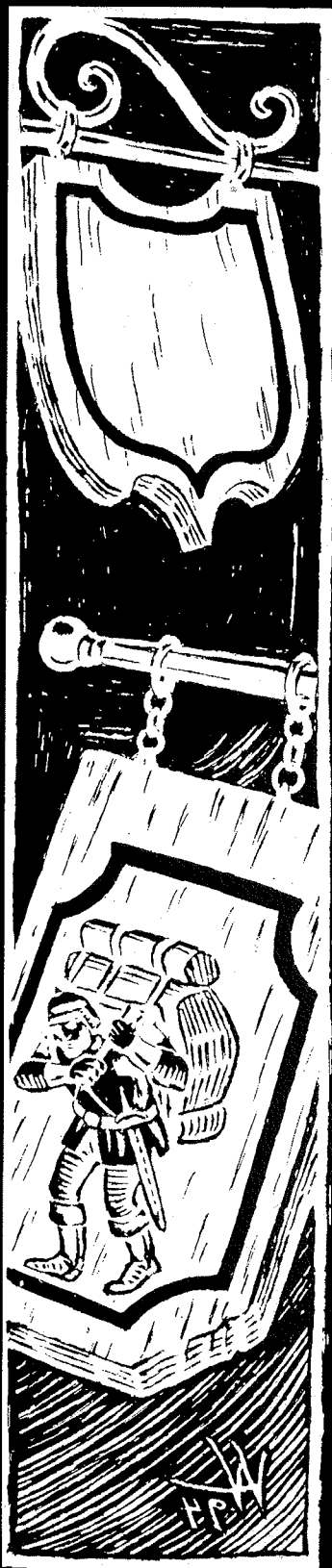
titel, 'Valdor'. Den viseste og stærkeste Valdor har titlen, 'Beskytter', og han sørger for, at borgen består.

Valdoren vælges ofte fra den mest respekterede familie i borgen, for hos isfolket er den enkeltes status afhængig af familiens status. I hver families anseelse er afhængig af, hvilken levevej familiens medlemmer traditionelt har haft.

De mest respekterede af isens børn kommer fra familier med en lang tradition for at være Valdorer, Beskyttere og Manere, da det er disse folk, der bærer ansvaret for stammernes overlevelse.

Manere er de, som skærer de hellige runer ind i Isfolkenes hud, og de som fortolker de afdøde ånder - fylgiernes - ord. Isens børn kan kendes på deres tatoverede runer, som de bærer med stolthed, og blandt isens børn er det muligt at se en mands profession og alder udfra de runer, hans krop bærer.





I løbet af livet får man flere og flere runer tatoveret ind i sin hud, og jo mere magtigere 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 lurer på Issletterne, og disse modige mænd vender ikke altid tilbage...

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.

Hver eneste af Uthiens byer ledes af en af Izyx' 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' 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' ord 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 for at stige i det strenge hierarki af præster og embedsmænd, der omgiver Izyx' 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,

Stikord til rollespil

De fleste uthere er ærlige, nøjsomme, konservative og stærkt religiøse. De lever i et strengt og ubrydeligt hierarki, der indebærer en hel del bureaukrati. Mange højtstående uthere er administratorer (embedsmænd) men der findes også mængder af uthere, der er kyndige udi filosofi, historie og andre intellektuelle discipliner. Utherne har russiske navne: Ivan, Sergej og Ilina

hvor de udøver 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 vanærer 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...

Stikord til rollespil

Serconere er ekstravagante individualister, der sætter skønhed, frihed og status højt. De er opfindsomme opportuniste og skifter meninger, magt og venner når det passer dem. Serconerne har hollandske navne: Hans, Dieter og Ilse.

SERCONERE

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 rækker 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 højststående 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.

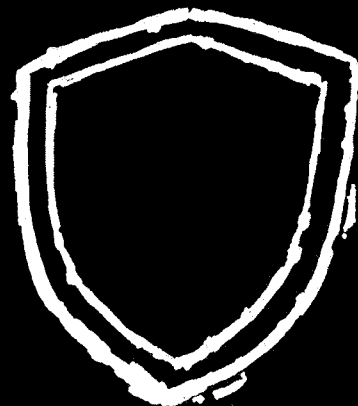
De fleste ærer alle fire guder og besøger alle templerne jævnlige, men der findes dog nogle få, der kun følger en eneste af de fire. Som alt andet i Serconien er gudernes templer rigt udsmykkede, og med undtagelse af guden Ilap Lokus tilbedere, klæder præsterne sig i store, smukke kåber af det fineste stof.

Mange af disse præster kan også findes rundt omkring i verden, hvor de prædiker deres guds ord i de mange serconske købstæder, der findes verden over. Ved mange fjerne kyster har serconerne bygget havneanlæg, der siden er vokset til små byer, og gennem årene er der sprunget en hel del af disse 'handelskolonier' op forskellige steder i verden.

Derfor præger serconsk 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 serconske handelsmænd ikke altid hilses velkommen...

3



Langt fra Serconien, på den vestlige side af Koloohavet, ligger egnen Nordhausen, der i folkemunde er kendt som 'Guldkysten'. Det er en smal stribe af land, der strækker sig hundredvis af mil fra nord til syd. Her ligger en halv snes mindre fyrstedømmer og småriger, der indbyrdes konkurrerer om at besidde handelsvejene og de vilde skove. Det er et sted fyldt med mysterier, eventyr og glemte skatte. Det er eventyrernes paradis og tilflugtssted for pirater og lovløse.

GEREMDORF

For godt 200 år siden rejste den store helt, Friedrich Löwe, en hær og sejlede fra Serconien for at kolonisere Guldkysten, hvor den barbariske Kish-Itt civilisation herskede. Det sted, hvor han først satte sin fod efterlod han sin mest betroede officer, den unge Beres Alter, med 20 mænd og troldmanden Allan Birkenstock, og bad dem om at bygge et fort og en sikker havn.

Friedrichs ordre blev fulgt og fra det øjeblik fortet var rejst begyndte en lind strøm af guld og rejsende at flyde gennem den lille havn. Da krigen begyndte at bære frugt strømmede lykkejægere til Guldkysten og en stor del af disse bosatte sig ved havnen, hvor en by langsomt begyndte at vokse op.

Byen blev kaldt Beresfeldt og som tiden gik opstod riget geremdorf.

BERESFELDT

I midten af den hvide by Beresfeldt findes fyrst Bandors borg, kilden til al landsens rigdom. For blot to uger siden døde den mægtig fyrst Bandor den Store efter et langt og godt liv. Hans familie er kommet til fra nær og fjern for at vise ham den sidste respekt og følge ham på hans sidste rejse. Så snart de har overstået sørgetiden er det tid for folket at vælge en ny af Bandors ætlinge til fyrste, så alle ønsker de nu, at stå sig godt med folket.

Også Nordhausens andre fyrstedømmer har udvist interesse i fyrstevalget og en del diplomatiske delegationer er i de seneste uger ankommet til byen. Den største af disse delegationer er kommet fra Nochhausen og ledes af den fyrstindens ældste søn.

Foran fyrsteborgen findes Beresfeldts største markedsplads, Korntorvet. Her falbydes alverdens forunderligste varer af handlende fra hele verden. Overfor paladset står Auktionshuset, hvor de rigeste handlende og udsendinge fra handelshusene kommer for at handle hele skibsladninger af varer mod klingende mønt. Det er svært at blive rig i Auktionshuset, for de fire største handelshuse Goldstein, Oxenhaus, Leindorf og Brendau har med forskellige midler sat sig solidt på det meste af fortjenesten.

Disse fire handelshuse besidder en hel del magt i Beresfeldt, og strides indbyrdes om alt fra handel til politik. Mellem de fire er der en uskreven aftale om, at freden i byen skal holdes for enhver pris og den, som tyr til sværdet får hurtigt de magtfulde handelsmænd på nakken.

I Beresfeldt findes også en uthisk handelsfamilie, der sælger korn fra det Uthiske Forbund. På trods af urolighederne i Mechelburg for nyligt har familien Boroslav ikke ændret deres holdning overfor resten af byen - de er her for at handle, og føler sig ikke ansvarlige for Fyrst Severnajas krigeriske tendenser. De ærer dog selvfølgelig Izyx, der også har et lille tempel i byens udkant.

Isens Børn og deres store handelsbod er en ting man heller ikke kan undgå at lægge mærke til, når man går igennem Beresfeldts gader, for selvom Isfolket ikke er så talrige som i det nordlige Hagengard, så er der dog stadig nogle af dem i byen, og det er muligt at erhverve sig stål smedet af Isfolkets smede, hvis man er villig til at betale den rette pris.



Skønt Isfolket og utherne har deres egen tro, mener de fleste handlende, at man bør takke Panavas kirke for sin rigdom, og fyrst Bandor ophøjede i sin visdom Panavas lære til statsreligion, med en lang række privilegier og goder. Siden dette skete har andre guders præsteskaber set skævt på Panava og efter Bandors død mener mange, at det er tid til at tippe magtens vægtskåle.

ANDRE KULTURER

Bortset fra de tre store kulturer regner vi med, at der i spilområdet vil være folk fra østaten Dolzana, Imperiet og hestefolket. Hvis du vil vide mere om disse kulturer kan du finde dem på vores hjemmeside.

Mianis Præsteskab har gennem længere tid samlet støtte blandt byens borgere. For få år siden besluttede kirken at bygge et skuespilshus og dette har givet byen et friskt pust af komedie og satire. De fleste af Beresfeldts borgere kommer i teateret fra tid til anden - og har man først været der er vejen til kirken knap så lang. Blandt andet fordi kirken og teatret ligger dør om dør.

Hap Lokus kirke har gennem længere tid været presset, men store anonyme pengegaver har på det seneste bragt kirken tilbage som en magtfaktor i Beresfeldt. Præsteskabet har også et veletableret forhold til byens hospital, hvor syge og sårede plejes af Hap Lokus grå munke.

Okhiins præsteskab har gennem generationer støttet sig op af Birkenstock Universitet, hvorfra viden om gymnastik, magi, filosofi, gastronomi og en mængde andre emner spredes ud til det ganske Nordhausen. Universitetets lektorer har ry for at være store intellektuelle kapaciteter, der dog desværre til tider mister jordforbindelsen med katastrofer til følge.

Selv om universitetet underviser i teoretisk magi er der mange, der vælger at stå i lære hos en af byens to troldmandsloger:

Den Højeste Tankes Broderskab og Guldtrøldmændene. Medlemmerne af begge loger lever tilbagetrukne liv og logerne har helliget sig studier i de sidste mange år. Dette er byens borgere godt tilfredse med, for de fleste frygter troldmændene lige så meget som skoven.

Bymuren slynger sig hele vejen rundt om Beresfeldts indre by, og vil man gennem en af de tre byporte må man forberede sig på at passere vægterne, der bevogter murens tårne og bomme.

Vægterkorpset er indsat af Fyrst Bandors fader og er med tiden blevet indbegrebet på ro og stabilitet. I en handelsby med så mange indbyggere som Beresfeldt er forbrydelser en hverdagsbegivenhed, men vægterne arbejder hårdt for at efterforske sagerne og fange de værste forbrydere. Derfor er det et godt og velset arbejde at være vægter i Beresfeldt.

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. Vi har brug for omkring 50 folk til denne gruppe, og det bliver bestemt ikke kedeligt. Så er du frisk på lidt af hvert, så sæt kryds i din tilmelding.

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





De forbrydere der fanges bringes næsten omgående til Domshallen. Hvis forbrydere dømmes eksekveres straffen på Korntorvet af den lokale bøddel, der med stor opfindsomhed og en mangde besynderlige instrumenter, har formået at samle en sand og trofast fanskare omkring sig. Dette har dog ikke afskrækket alle fra forbrydelse. I kvartererne udenfor bymuren har Netværket skabt sig en massiv magt gennem både lovlige og lyssky virksomheder. Netværket er omgivet af en hel del mystik det er de færreste, der ved hvem der styrer den magtfulde organisation.

Hver aften, når mørket falder på, åbner kroen Arkojjs Arena. Det særlige ved Arkojjs kro er, at den er bygget op omkring en arena, hvor unge mænd kæmper om ære og guld. Langs arenaens mure hænger spillehajer og rigmænd for at byde på udfaldet af kampene. Fra tid til anden fanges et monster, der bringes til arenaen for at kæmpe.

En mere fredelig slags spil kan findes i kasinoet. Her er det muligt at satse store summer på kort-, bræt-, og kuglespil i luksuriøse omgivelser - og når man bliver træt af det ligger Rosalins badstue, der i hemmelighed fungerer som bordel, lige ved siden af.

Ved byens udkant findes et gammelt fort med tårne og tykke mure. Her lever ridderne af Löwes orden, der har sværget at overholde et strengt religiøst kodeks. Ordenen drager ikke kun sværd for en værdig sag, men lejer også deres tjenester ud for guld. De har boet gratis i Beresfeldt, med Bandors velsignelse mod at beskytte byen. Om den nye fyrste vil tillade dette vil tiden vise.

I løbet af de seneste par måneder er skovens farer og monstre blevet mere nærgående. Vægterne har gang på gang slået regulære angreb af trolde, isspringere og ildvætter tilbage fra markerne omkring byen og mange karavaner er blevet overfaldet på vej gennem skoven.

Hap Lokus grå munke er begyndt at velsigne og ledsage karavaner ud af byen. De hævder, at Hap Lokus har magt over monstrene - og at de ikke angriber gudens tilhængere.

Monstrene er ikke noget man taler om på Beresfeldts mange kroer, skænkestuer og herberg. De tilbyder indbyggerne sikre steder, hvor god mad og drikke suppleres med de nyeste rygter og bedste kontakter. Noget, der tale meget om på kroerne for tiden er en gruppe rejsende fra Imperiet, der for blot 3 dage siden ankom til byen med skibet Isabella. Hvad de ønsker i Beresfeldt er der ingen der ved endnu, men på kroerne frygtes det værste.

ANDRE RACER

Selv om man til Legendernes Tid kun kan spille menneske, så findes der mange andre race i Celesco. Det er meget sjældent, at disse ankommer til menneskenes byer, så når det endelig sker betragtes de med en blanding af mistro og frygt, hvorfor de hurtigt forsvinder igen.

I Celescos skove er chancen for at træffe fremmede væsner større, og rejsende bringer ofte fortællinger om elvere, trolde, ildvætter og nymfer med sig til kroer, hvor de fortæller deres eventyr.

VÆLG AF ROLLER

Til Legendernes Tid skal du selv lave din rolle. Der er mange forskellige slags roller du kan vælge og en del du ikke kan vælge. De roller, du ikke kan vælge, har vi valgt fra af forskellige grunde. I de fleste tilfælde er grunden en kombination af hvordan vores verden er, hvad der ikke har fungeret på tidligere scenarier og hvad vores setting er. Der er ingen begrænsninger på hvordan du kan spille din rolles personlighed. Her følger en kort beskrivelse af hvilke roller der fungerer og ikke fungerer til Det Forbandede Guld og Løgnens Rige. Beskrivelserne er ikke komplette, så brug din fornuft hvis du kommer i tvivl.

PROBLEMATISKE ROLLER

Som du sikkert allerede har forstået udspiller sommerens to scenarier sig inde i den store by, Beresfeldt. Scenariet foregår i byen, og skoven er med for at skabe stemning, uhygge og mystik.

Med andre ord: roller, som vil bo ude i skoven, væk fra byen, kommer til at være ganske få og desuden bestemmes af arrangørerne. Elvere, fauner, nymfer, trolde og andre mystiske skovvæsner vil udelukkende blive spillet af monstergruppen. Som spiller er der kun mulighed for at spille menneske. Vi forsøger at bygge en stemning op omkring Beresfeldt. Derfor er det også en skidt idé at spille en rejsende eller omvandrende rolle.

VEBRONGERENDE ROLLER

Der er en del roller, som vi gerne ser til Legendernes Tid.

For det første er det er meget vigtigt, at din rolle ikke bliver så karikeret, at den mister sin menneskelighed. Det der gør folk menneskelige er, at de har flere forskellige sider - og at en del af disse sider er negative træk som for eksempel, at man stjæler af kassen, læsper, er nærsynet, svigter venner eller altid kommer for sent. Brug disse ting i spillet, til at bringe din karakter til live.

ARBEJDE

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 vælge et erhverv, som er nyttigt og som rent faktisk kan bringe dig indtjening. Tjenere, bagere og musikanter er der altid brug for, men vagtkaptajner og fyrsterådgivere har svært ved at finde arbejde. Husk også på, at når du tjener under en anden, så får du del i hans status, og det er meget finere at være tjener for fyrsten end livvagt for en spåmand.

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

Vi har beskrevet adskillige kulturer og religioner for at gøre Celesco levende. Derfor skal du krytte din karakter til både en kultur og en religion og sætte dig grundigt ind i disse. Intet er så ødelæggende, som folk der ikke kender deres ophav.

Hvis du er helt blank, så skriv til rolledoktor@larp.dk, da intet er mere spildræbende end karakterer der ikke har nogen personlighed. Vi lover at svare på alle breve, da det er noget af det vigtigste ved rollespil, at alles roller fungerer.

FORHISTORIE

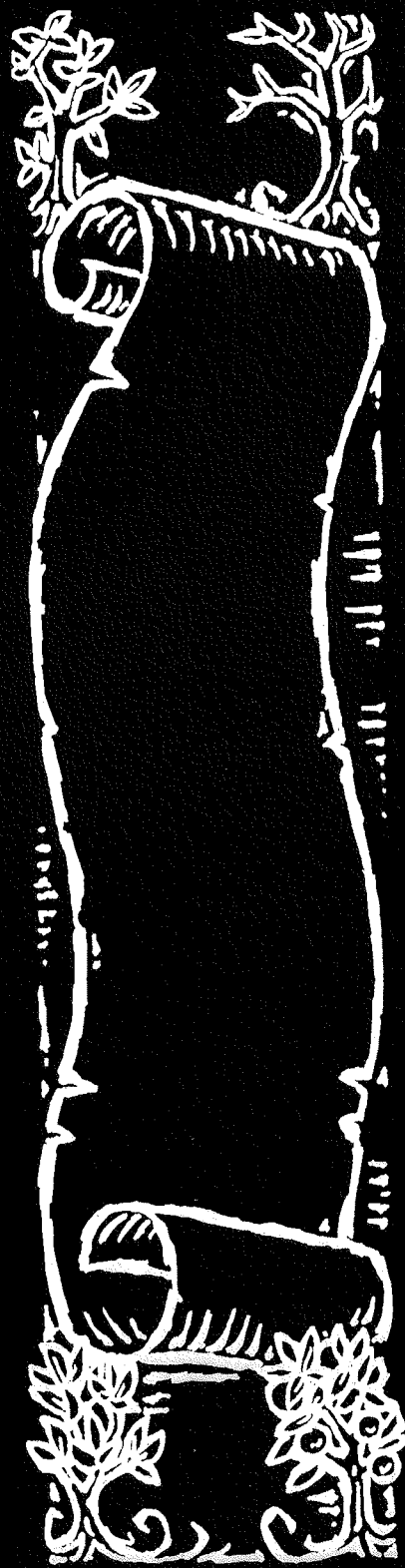
En del af den gode historie bliver skabt ved hjælp af de enkelte rollers baggrund. Derfor må du allerede nu begynde at fantasere om, hvor din rolle kommer fra, og hvilke mål den har for fremtiden.

Hvis du sender en baggrundshistorie, 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.

Folk, der indsender en god baggrundshistorie (max en maskinskrevet side) kan starte med flere evner end normalt, så send eventuelt et forslag til din rolles evner med din baggrundshistorie. Du skal finde ud af, hvordan du har fået de evner, som du har, og hvad du bruger dem til.

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. Vi vil helst have din baggrund sendt med e-mail til adressen: rolledoktor@larp.dk.

7



Hvad gælder hoved-, og nøgleroller har vi ekstra høje krav. Disse krav har vi fordi vi ønsker at alle skal have et så godt live som muligt, og det er ikke fedt, hvis man har en overordnet uden "livesind".

Nøgleroller kommer også til at organisere en del udenfor spillet. Derfor vil vi gerne håndplukke alle nøgleroller. På hjemmesiden kan du se hvilke roller, der er brug for, og aftale et møde med os.



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 myndig "værge" (spiller over 18 år), der har ansvaret for dig under spillet.

HOOLD

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 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 andre scenarier vil vi ikke se, da vi har skabt en helt ny og speciel verden.

Du kan finde mere information om, hvordan man laver en baggrundshistorie på vores hjemmeside, hvor du også vil kunne finde en side med nøglehold, som vi mangler at få besat, og ønsker du ikke at spille med på et af de hold, vi har lavet, så kan du jo sammen med en gruppe venner selv lave et.

SKOLEGANG

Det er til Legendernes Tid muligt at lære nye færdigheder under spillet. Vi har skabt en række hold, som man kan tilkoble sig før spillet, hvor man kan få træning og undervisning. Disse hold er foreløbig: Birkenstock Universitetet, Vægterne, Kirkeskolerne, Kriegerakademiet og visse af troldmandslojerne. Fælles for disse hold er, at man her står i lære, og lærer nye færdigheder i den tid man bruger på holdet. Man kan kun få undervisning/ arbejde på holdet et par timer om dagen. Resten af tiden må man bruge på et normalt hold.

De spillere der melder sig til vægterne vil udover erfaring også få uniform, løn og gode kontakter. Der er mange forbrydere i Geremsdorf - så vægterne har altid travlt. Vi håber meget på at en tredjedel af spillerne tilmelder sig skolegang, da det giver mange kontakter og en god basis for godt rollespil.

KONTAKT

Legendernes Tid

Holmbladsgade 60 1.TH
2300 Kbh. S

Skriftlig produktion

32963732

hp@larp.dk

Praktisk produktion

23811815

kasper@larp.dk

Forestil dig et teaterstykke uden manuskript og tilskuere, hvor alle 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 end du plejer.

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 skruppeløse 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, der oplever den.

Til forskel fra film og rollespil får du til live muligheden for at opleve en verden, hvor alle, selv bageren og købmanden, er levende mennesker med deres egne mål og ideer og ikke kun ansigtsløse bipersoner. Du får chancen for at spille 48-timers non-stop rollespil, og med hundredvis af andre deltagere er mulighederne uendelige.

Til Legendernes Tid er det ikke kun din fantasi der bliver afprøvet, men dig selv. Her finder du af hvad du rent faktisk kan når du står i en svær situation, og ikke kun hvad du tror du kan...

VISIONER

Da vi sidste år startede Legendernes Tid blev vi enige om, at vi ville forsøge at højne standarten indenfor dansk live. Dette mål nåede vi på flere måder. For det første indførte vi en del nye koncepter, blandt andet forøget spillerforberedelse, en informationsrig hjemmeside, evalueringer og kulturer. Vi fandt også nogle gamle ideer frem og fimpudsede dem. Byspil, monsterguppen, madlavning og støbte mønter er nok de mest markante.

Et er koncepterne bag spillet - et andet er udførelsen. Vi forsøgte sidste år at sørge for at alt var velforberedt og gennearbejdet inden spillet. Derfor var der ganske få praktiske problemer under spillet og disse løste vi relativt hurtigt.

I år har vi andre forventninger til scenarierne, og selv om vi stadig ønsker, at alt skal være så gennearbejdet som muligt, er det nogle andre ting, vi i år sætter fokus på. Byspil, forberedelse, udklædning, telte, oppyntning, mad og brug af internettet er de steder, hvor vi for alvor ønsker at forbedre os. Her kommer en kort præsentation af hvad vi forventer fra dig og hvad du kan forvente af os til Legendernes Tid.

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 afslutningen på scenarierne.

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 eller sender en e-mail.





Legendernes Tid er fantasyscenarier, men vi vil have at verdenen skal virke så ægte som muligt. Tro nu ikke, at ægte betyder realistiske, for vi mener, at fantasy er bedst, når det er episk. Der skal være god plads til mørke nekromantikere, monstre og mægtige fyrster, men alle skal være en integreret del af Celesco og ikke bare tilfældige og ansigtsløse skurke. Scenarierne er stemningsscenarier, hvor vi ønsker, at den gode historie står i centrum. For os er forhandlinger, handel og intriger vigtigere end åben kamp.

Magtkamp og konflikt findes i overflod, men det bør være en sjældenhed, at det kommer til væbnet konflikt mellem stridende parter, for som i det virkelige liv løses langt de fleste kontroverser med spottende ord, bagtaleri og statustab i stedet for mord og vold.

Vi har kun en enkelt by i dette års scenarier, men det betyder blot, at handlingens tempo bliver højere, end du er vant til fra andre scenarier. Med fede events, undervisning, handelshuse og fester vi vil sørge for, at det bliver næste umuligt at kede sig i Beresfeldt - og at der bliver plads til massive mængder af storladent rollespil.

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.

Rigtigt

God planlægning
Pavilloner med malede sider
Borde og stole
Pibe
Kostume
Madlavning med gode råvarer

Rollespil
Stemning og handling
Nonstop rollespil
Celesco
Aktive spillere

Tilbeder af Celescos guder
Kvindelige helte og krigere
Mænd, der spiller deres roller
Navne, der passer ind i verden

Teologiske diskussioner
Episke plot
Ydmygelse og statustab

Forkert

Planlægge alt ugen før scenariet
Iglotelte
Sivmætter på jorden
Cigaret
Jeans og lagen med hul i
Kold Jakabov

Druk
Livslapper og umotiveret vold
Offplay og brok
DragonLance eller Ravenloft
Passive spillere

Ateist eller satanist
Fjantede piger som ikke spiller
Drenge, der spiller for at score
McHenning eller Slayer-Jonas

Uvidenhed om verdenen
Verden går under
Mord og voldtægt

OPPYNTNING

Årets vigtigste tema er oppyntningen af byen og de mange hjem. Vi vil gøre vores bedste for at få byen til at ligne en eventyrby med vagttårne og bymur, tårne med bannere og vimpler, kroer med bægreklang og klingende mønt. Om natten oplyser fakler de stille gader og midt på torvet står hødlens skafot med den store gabestok.

Til gengæld forventer vi, at alle spillere oppynter deres egne huse så godt, som overhovedet muligt. Borde og stole, billeder, væg og gulvtæpper, lystestager og vaser er eksempler på ting, der er relativt nemme at skaffe, og som giver en god effekt.

Det er en god idé at medbringe en kiste eller en slagbænk til alle de private ting, der ikke har nogen plads i scenariet. På den måde behøver du ikke at medbringe et helt telt til disse ting. Når spillet er i gang vil vi hverken se colaffasker eller gaffatape i spilområdet. Det må ikke ske.

UDKLÆDNING

For at vække vores verden til live og højne niveauet for udklædning, har vi lavet et dragtkompendium. Dette får du tilsendt i Pakke I.

Det indeholder beskrivelser af de forskellige kulturers mest normale tøj. Kompendiet indeholder både dragter, der er lette at lave og nogle, der kræver større håndarbejdsfærdighed, så vi forventer, at alle har lavet en dragt, der passer til deres rolle og spillets setting.

Det kan være en god idé at have mere end én dragt med - både hvis det bliver nødvendigt at skifte rolle og hvis vejret ikke arter sig.

TILBUD

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 til Legendernes Tid.

Det er et krav, at alle medbringer enten villatelte eller havepavilloner til byen. For at forbedre teltenes udseende vil vi opfordre alle til at male sider til dem med bindingsværk, kampesten eller mursten på. Mere information findes på hjemmesiden. Vi vil igen i år arrangere et fællesindkøb af telte, så de kan skaffes lidt billigere.

MAD OG MADLAVNING

Vi mener, at madlavning kan give en fantastisk fed og realistisk stemning og en god basis for rollespil i scenariets døde perioder. Derfor er det op til spillerne at købe madvarer for spilpenge og tilberede deres egen mad under spillet.

For at hjælpe de folk, der ikke har lavet så meget mad for, udarbejder vi i samarbejde med gruppen 'De Sorte Løver' et kompendium om middelalder-madlavning.

FORBUD

Der er en vigtig regel, som alle skal overholde: Det er forbudt at brække sig og mukke så længe man er i spilområdet. Brok ødelægger enhver stemning og hører til hos arrangørerne, hvor problemer kan løses. Hvis folk brækker sig i spilområdet er det bortvisningsgrund ligesom ethvert andet regelbrud - og skal nogen brække sig, må de gå langt ud i skoven og sidde og mukke, eller komme ind i arrangørbunkerens.



Hvis du slet ikke har mod på at lave din egen mad, så fortvivl ikke, for i Beresfeldt findes en hel del kroer og skænkestuer, hvor du kan købe dig til et måltid. Men som i den virkelige verden er det dyrt at spise ude. Ligesom med alt andet udstyr skal du selv sørge for gryder, pander og bestik, så sørger vi for ildsteder og madvarer.

INTERNETTET

Sidste år fik vi godt 75% af vores tilmeldinger over internettet. Vi har valgt at tage konsekvensen af dette ved at lægge endnu mere information tilgængeligt på nettet i år end sidste år. Nyheder, debat, bibliotek, casting, tilmelding, betaling og kontakt til andre deltagere og arrangørerne vil primært blive gennemført over hjemmesiden.

Derfor er det bydende nødvendigt at du tjekker hjemmesiden mindst en gang om ugen - og dagligt i ugerne op til scenarierne. Hvis ikke du allerede har adgang til internettet må du finde en i din omgangskreds, der har. Vi vil gerne give hjælp, serverplads og links til de hold, der har lyst til at lave deres egne hjemmesider.

ROLLE OG ROLLER

Til Legendernes Tid skal du selv lave din rolle og noget af det vigtigste ved rollespil, at alles roller fungerer. Det er herligt at have en god rolle og odelæggende når folk ikke kender deres ophav. Derfor vil vi slå et slag for at hjælpe folk med at udarbejde deres roller så godt som muligt.

En del af den gode historie bliver skabt ved hjælp af de enkelte rollers baggrund, så vi vil koordinere de forskellige rollers baggrund således at det, du skriver i din baggrund, bliver virkelighed. På den måde bliver scenariet langt sjovere for alle spillere.

Vi hylder den enkeltes initiativ. Der er ingen begrænsninger på hvad man som deltager kan gøre eller opnå i spillet, så længe man ikke bryder spillets ramme. Vi mener, at det er vigtigt at have en rolle, der kan gøre en forskel på historiens gang.

SVARBREV OG PAKKE I

Henholdsvis primo juni og medio juli sender vi Pakke I ud til alle dem, der har tilmeldt sig og betalt. Denne pakke indeholder en beskrivelse af verden, regler, et dragtkompendium og tekster om at spille rollespil. Derudover vil der være en religionsbeskrivelse, hvis du skal spille præst. Senest fredagen for det scenarie, som du skal deltage i, vil du modtage et svarbrev med de sidste praktiske informationer, et karakterskema, en beskrivelse af din karakters eventuelle magiske genstande, en beskrivelse af spilområdet, hvordan man opfører sig der, tidspunkter for kirkelige tjenester og fyrstelige henrettelser, lidt om de folk, der bor i byen, scenariet, de øvrige spillere og de største hold.

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.

TORSDAGEN

Vi sætter scenariets sceneri (kro, lejr, etc.) op dagen inden scenariet. Vi forventer, at alle hold sender nogle mennesker i løbet af torsdagen til at sætte lejr op. 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 kan findes på af luksusfaciliteter. Derfor kan også mindre hold og enkeltpersoner få noget ud af at ankomme i god tid til spilområdet. Når scenariet starter fredag kl. 12 forventer vi, at alle har stillet deres lejr op.



DET FORBANDEDE GULD

Tilmelding: Senest 5. Juni eller straf!
Afholdelse: 7.-9. Juli '00

LØGNENS RIGE

Tilmelding: Senest 10. Juli eller straf!
Afholdelse: 4.-6. August '00

TILMELDING OG BETALING

Hvis du ønsker at deltage i Legendernes Tid skal du enten tilmelde dig over vores hjemmeside eller udfylde en tilmeldingsseddel senest tre uger inden scenariet og sende den til:

Legendernes Tid
Holmbladsgade 60 1. TH
2300 Kbh. S

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.

BETALING

Når du har sendt din tilmelding (dog senest 9. juni og 14. juli) skal du gå i Den Danske Bank og indbetale betalingen for scenarierne på
konto nr. 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 3 eller 4 i slutningen af fødselsdatoen.

Eksempel: Peter Hansen er født 16. marts 1977 og vil gerne deltage i Det forbandede Guld. Han får anført Peter Hansen 160377-3. Hvis han også ville deltage i Løgnens Rige, havde det været Peter Hansen 160377-34.

Det er ikke muligt at indbetale for flere mennesker på samme gang.

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. Dette gør det både meget lettere og billigere for os og derfor får du en rabat på 100 kr. hvis du deltager i begge scenarier. Se i øvrigt betalingsbetingelser på vores hjemmeside.

TILMELDING FOR SENT

Hvis du tilmelder dig for sent bliver arrangørernes opgave næsten umulig, det er meget svært at nå at skrive plot og intriger til alle på 3 uger. Derfor en opfordring til alle spillere; tilmeld dig i god tid, da du ellers er med til at trække scenariets kvalitet ned.

Inden spillet vil der være indskrivning og her vil det blive undersøgt om alle har tilmeldt sig og betalt til tiden, husk kvittering fra banken og evt. penge. For at prøve at få folk til at tilmelde sig til tiden har vi indført en speciel betaling.

Tidspunkt	Et Scenarie	Begge scenarier
Senest 9. Juni	300 kr.	500 kr.
Senest 14. Juli	300 kr.	
Derefter	400 kr.	

TILMELDING PÅ DAGEN

Det er ikke muligt at tilmelde sig i ugen op til spillet, men du kan møde op Torsdag og se om der er flere pladser tilbage. Sidste år var der et gebyr på 50 kr. for at tilmelde sig på dagen; det afskrækkede dog ingen og vi fik 25-30 "paa-dagen" tilmeldinger pr. scenarie, så i år er det hævet til 100 Kr. Det koster altså 500 Kr. at tilmelde sig på dagen.

PRÆKTISK INFORMATION

Sted:	Sjælland
Pris:	300 kr. pr. scenarie / 500 for to
Alderskrav:	Minimumsalder 16 år.
Spillerantal:	Max. 800 personer pr. scenarie.
Hjemmeside:	www.legendes.dk

13



www.larp.dk

