

FOTO/LAYOUT: LIVAJSE #WWW.KLUBPOLIO.DK

Polio

GrænseLand

LORANIA PRÆSENTERER: GRÆNSELAND
D. 18-21 AUGUST 2005 *mere på www.lorania.dk*

Indhold

Vision	side 3
Om scenariet	side 4
Verdensinfo	side 7
Lorianerinfo	side 8
Mallerinfo	side 10
Rollemuligheder	side 14
Praktisk	side 18
Tilmelding	side 22

Vision

Ideen til selve scenariet startede i efteråret 2004, hos to forskellige ophavsmænd. Den ene ønskede at skabe et taktisk liverollespil i lighed med et forstørret brætspil, den anden bragte det på bane som et ændringsforslag til spillestilen i vores faste kampagne.

Resultatet blev efter en del diskussion at skabe et troværdigt miljø for hvad vi kalder "Hvordan det er at være soldat i en fantasyhær"! Rammerne skulle være to stridende parter, der ved hjælp af såkaldte missioner og diverse opgaver skulle forsøge at få taktisk overhånd i forhold til modparten.

Det var dog vigtigt for os at disse rammer ikke betød, at alle havde destrueret hinanden efter blot et par timers spil. Formålet, håber vi og tror, må være, at den enkelte person får en oplevelse af den miserable tilværelse man lever, når man aftjener sin værnepligt i felten, og den ene kammerat efter den anden ånder ud i ens arme.

Hvad kan man så forvente som spiller?

Umiddelbart vil scenariet primært dreje sig om kamp og taktik. Dette er ikke byspil som man kender det fra gængse fantasysommerscenarier, men livet i en krigszone. Rammerne er klare, og kan skæres ned til at man enten er på den ene eller den anden side.

Man kan også forvente at scenariet i høj grad vil være mesterstyret som følge af den militære struktur, der er en meget væsentlig del af spillets grundlag. Vi er klar over at dette ikke nødvendigvis er den mest populære spillestil, men vi finder den nødvendig for at skabe en ligevægtig og intens konflikt der kan bære et flerdagesscenarie.

Til scenariet vil der blive bygget et større fæstningsværk, der skal fungere som tjenestested og udgangspunkt for den lorianske hær. Det bliver en borg hvis lige ikke er set før i dansk levenderollespil, med sovepladser til over hundrede personer, officersmesse, køkken, lazaret, vagttårne og eksercitsplads. Det vil afspejle en udpost i fjendeland med militær disciplin, men med gode muligheder for at spille terninger og plotte internt når man er i lejren.

Mallernes lejr vil være mere rå. Den vil afspejle et krigerisk nomadefolk, og et sted hvor den stærkeste, klogeste og grusomste bestemmer.

Om scenariet

Selve scenariet foregår i en del af Liverollespilsforeningen Lorianas verden der kaldes Bakkelandet, et ugæstfrit landskab, der afgrænser det mægtige rige Lorianen mod syd.

Næsten siden tidernes morgen har dette område været forbundet med uro, et sted hvor tilbedere af de mørke guder kunne dyrke deres tro i skjul for riget Lorianiens stramme love.

Med tilgangen af et folkeslag der kaldes Mallerne for godt hundrede år siden blev uroen større og prægede til sidst det meste af Lorianiens sydlige prinsedømme. Med slid og store tab, formåede Lorianiens hær at fordrive Mallerne til Bakkelandet, som de siden har opereret ud fra.

Som foranstaltning mod truslen fra syd, valgte kongen, at forstærke sine fæstningsværker mod syd. Især fæstningen Paces, bedre kendt som "Paces oven", bygget efter anden sortelviske krig i 3086, blev forstærket. Denne fæstning befinder sig 30 kilometer inde i Bakkelandet og er riget Lorianiens sydligste bastion. Mangen en rekrut frygter at skulle aftjene sin værnepligt der, for de ved, at i Bakkelandet regerer Mallerne.

Vinteren har så småt sluppet sit tag, og foråret er ved at melde sit komme. Handelsruter i hele den sydlige region af Lorianen har dog lidt frygteligt gennem vinteren.

Handelshusene er presset fra flere sider efter en vinter hvor over halvdelen af de udsendte karavaner aldrig har nået deres bestemmelsessted. Mange varer er rationeret, visse er helt udgået, og der hersker uro i befolkningen.

Alle synes umiddelbart at vide hvem der står bag; Mallerne. Folket frygter at krigen er på vej, og nogle har søgt til slægtninge længere mod nord.

Ved hoffet tages der ikke megen notits af udviklingen i syd, om end kong Avalons andenfødte søn prins Mathoin, der er prinsregent for Lorianiens sydlige region, ser det som en mulighed for et politisk fremstød. Længe har han misundt sin storebror kronprins Baliel for hans storslåede militære kampagner i Lorianiens østlige region, hvor han er prinsregent.

Således er det nu blevet besluttet fra højeste sted at beredskabet og kontrollen i Bakkelandet skal øges. Prins Mathoin har befalet at der i tilknytning til fæstningen Paces, bygges fem udposter 30 km længere inde i Bakkelandet.

Udposterne er blevet døbt Skt. Helenas Bastioner, til ære for helgenen af samme navn. Det er prinsens intention at der med disse bastioner som udgangspunkt, kan foretages et større antal patruljer i det fjendtlige område, for at øge kontrollen og ydermere styrke kendskabet til terrænet.

Opbygningen er så småt i gang, og vil til start blive bevogtet af værnepligtige bataljoner, indtil mere rutinerede styrker kan frigøres fra anden tjeneste og overtage bevogtningen.

En hård tid venter de nye værnepligtige der er blevet hvervet, for at kunne opfylde prinsens krav. Flere måneder i kasernebyen Ca'Martre hvor rigets mænd og kvinder, slæbes igennem deres grundlæggende militære uddannelse. Den 11. sydlandske infanteribataljon, er allerede sendt af sted mod Paces, og skal bemane vagten under konstruktionen af de fem bastioner. Derefter skal den nyindkaldte 16. sydlandske infanteribataljon overtage vagten i løbet af sommeren.

Sidst på sommeren overtager den nyoprettede 17. sydlandske infanteribataljon, dannet af ganske få garvede veteraner og befalingsmænd og et kuld helt nye rekrutter vagten. Ifølge planen skal disse holde til senest vintersolhverv hvor de garvede i 3. sydlandske infanteribataljon og 6. sydlandske kavaleribataljon overtager vagten vinteren ud.

- "En fjende truer det loranienske rige fra syd. Kong Avalon og Lorianen behøver netop dig! Slut dig til under Lorianiens mægtige krigsbanner, drag mod syd og kæmp for guder, konge og fædreland!"



Mallernes ører rækker langt, spioner beretter om Ioranianernes overmodige planer, og alle af Herren Kürogs undersåtter smiler ved tanken om den kommende strid. Mallernes vrede er vækket, våben slibes og pile spidnes, mens de venter med grumme smil og ondt i sinde.

Tiden er inde hvor landet atter skal farves rødt af blod. Det tyder på, at vinterens provokationer er lykkedes, og de tåbelige blåkofter har taget maddingen. Bud sendes rundt og alle varskos om at samles til de kommende slagterier, for ganske vist er det, hvad der vil ske, hvis Herren af Destruktion velsigner sit folk.

Rygterne går, at stærke allierede vil slutte sig til mallernes rækker. Mangt et krigerfold brænder af raseri over blåkofternes fremfærd overalt i landet, og langvejs fra kommer udsendinge for at tage del i krigen i Bakkelandet.

Blandt de fremmede er både sortsharggaerne, det vilde folk fra Loraniens mørkeste skove, og de legendariske bærserkere - den blodlinie, som Herren Kürog velsignede med dyrenes kræfter og vildskab.

“Loraniens blåkofter ønsker at træde ind på vort land, slut dig til under Herren Kürogs flammende banner, og lad deres svage Ioranianske blod flyde frit, så de atter vil lære at frygte krigens og Destruktionens Herre!”

Så uanset hvilken side du vælger – Ioranianere eller mallere: God fornøjelse!



Verdensinfo

Loraniens verdenshistorie fortæller os, at verden består af 12 lige store enheder, eller planer som mennesker kalder dem. I begyndelsen var disse planer overladt ene og alene til ni guders vilje.

Tiden var ikke et kendt begreb for disse majestætiske, altfavnende væsner, der i deres magt og væld havde polariseret sig i et lyst og mørkt broderskab.

Guderne bekæmpede hinanden med en ivrighed som dødelige ikke kan håbe at forstå, og deres hærskarer led døden i frygtindgydende antal.

Således blev det, at krigen kom til stilstand, med fire verdener i Himlens besiddelse, fire verdener i Helvedes vold og fire verdener som ingen i begyndelsen gjorde krav på. Det var indtil gudinden Rynthia i sin almagt skabte de elviske racer på de tomme verdener, og iværksatte Skabelsesstriden, der vil rase til Helvedes porte en dag brydes ned. I denne strid er alle sjælevæsner kommet til, gode som onde, betagende som rædselsvækkende, mange som få.

Med elverfolkets komme begyndte tidens væld, og selve verdens grundvold rystedes af gudernes skabervilje. Over mange årtusinder har kampen stået på, mens skabningerne har levet og døet. Hver for sig har de tilstræbt, hver på sin måde, at tjene gudernes plan, videreføre deres slægt, tilkæmpe sig magt, ære og guld eller blot at overleve i livets uoverkommelighed.

Mægtigst af alle racerne er mennesket, der gennem krig, handel og mangfoldighed har fortrængt næsten alle andre sjælevæsner fra deres lande og riger. Drevet af troen på deres skabere, Himmelfyrsten Vegil, Den Alvidende Niedar og Moderen Talelis har mennesket udviklet sig til tænkere, krigere, bønder og handelsmænd og har overgået selv gudernes forventninger.

Men den lumske guddom Nostrao, der var uvirksom i Krigen Før Tid, har sat sit præg på mennesket, der trods sine mange evner, er svingfuldt af natur og kan lokkes med rigdom og magt. Således er det blevet, at mennesket behersker sjælevæsners fire planer, for godt såvel som for ondt.

Loranianerinfo

Loranianerne er det højest udviklede folkeslag i den kendte verden. Der er ingen andre folkeslag, som har formået at organisere deres samfund så godt som loranianernes, og ingen har noget et så højt teknologisk udviklingsstadiet.

Selv om størstedelen af Loraniens befolkning er bønder, har kongemagten gennem regionale ledere fået oparbejdet et forsvar der, siden rigets oprettelse, har slået alle fjender tilbage.

Loraniens primære forsvar består af den loranianske hær, hvor de fleste loranianere har aftjent deres værnepligt. Den loranianske hær er kendt for dens strenge disciplin og store taktiske formåen.

Loraniens er delt op i 5 dele; hovedstaden Loria, samt Nord, Syd, Øst og Vest. Hver af landsdelene regeres regionalt af en af de 4 prinser.

Det er til scenariet muligt at stamme fra enten Syd- eller Vestloranien. Folk i landsdelene er forskellige på mange måder, men den primære forskel er deres tradition med navne. Syd bruger typisk spanske og franskklingende navne, hvor vest anvender de mere tyskklingende navne.

Loranianernes kultur bygger på troen på De Mægtigste Ti, de sande guder, men Vegil, Talelis og Niedar er de officielle statsguder. Vegil står for kongemagt og retfærdighed; det ordnede samfund, Talelis for frugtbarhed og familie og Niedar sandhed, visdom og viden.

Loranianere vægter de forskellige guder forskelligt og deres primære valg af guddom er som oftest betinget af deres erhverv og sociale status. Vegil og Niedar er f.eks. mere udbredte blandt adelen og overklassen, mens bønder typisk vil tilbede Talelis. Af andre guder kan nævnes smede- og handelsguden Morken, der er sardanernes statsgud og elvergudinden Rynthia, men de er langt fra så almindelige i Loria som Vegil, Niedar og Talelis.

De mørke guder er med undtagelse af Zesstra, sortelvernes gudinde forbudt ved lov. Der er tale om Bhatouq, orkernes gud for vildskab og blind vrede, Nostrao, løgnens gud, Valag, den unævnelige døds gud og ikke mindst Kürog.

Det var Valag der, som enden på Skabelsesstriden, forbandede alle sjælevæsner til, hvis ikke de blev frelst af deres gud, at nedfalde til evige pinsler i Valags helvede. Som resultat af denne forbandelse bekender alle sjælevæsner uden undtagelse til en gud og kun en.

Det loranianske rige blev oprettet efter den første Tordenkrig. Det opstod som en sammenslutning af en stor mængde mindre fyrste- og kongedømmer, hvor de to største var bystaten Loria og fyrstedømmet Brigonien. Senere blev store dele af det sartanske rige inddraget i Loraniens. På nuværende tidspunkt strækker Loraniens sig fra Nordenbjergene i nord til Bakklandet i syd.

Sydloranien

Sydloranien er Loraniens tyndest befolkede region. De mange handelskaravaner der kommer til Loraniens fra syd og sydøst gør den dog til en uvurderlig portal for den loranianske udenrigshandel, om end det ufremkommelige Bakkeland og mallernes hærgen besværliggør og hæmmer handelen betydeligt.

Det meste af Sydloranien er dækket af fladt markland og hede, hvor jorden for en stor del er sur og sandet, hvad der gør landbruget mindre frugtbart og udbytterigt end i de andre regioner, især nord.

Sydloraniens hovedstad hedder Tirandemisborg, hvor den andenfødte af prinserne, Prins Mathoin (udtales Mathwain) residerer. Mest karakteristisk for Mathoin er hans higen efter at kunne måle sig med sin storebror Baliel, der er prinsregent i Østloranien, især hvad angår militære bedrifter. Mathoin har dog ydet en stor indsats for at skabe bedre vilkår for handelen, der trods de svære betingelser er blomstret lidt op under hans regime.

Vestloranien

Vestloranien er specielt kendt for byen Waldburg, der er en Loraniens vigtigste handelsbyer. Alt kan skaffes i Waldburg, om så det er eksotisk elverhåndværk fra Terrel Fen i vest, magiske genstande eller konserverede legemsdele fra de mystiske væsner i Tiefenwald.

Vestloraniaere vil ofte hellere gøre en god byttehandel end at få en sum penge for deres varer, og jo længere man kommer ud på landet, des sværere er det at få folk til at tage imod loriner for deres varer.

Regionshovedstaden Regisborg, der er prins Balthazars regeringsby er den mindste af prinsebyerne, men er base for Vegil-kirkens hellige inkvisition. Den strenge religionshygiejne i Regisborg står dog i skarp kontrast til de løsslupne og hedenske skikke der hersker blandt store dele af bondebefolkningen i Vestloraniens mere afsidesliggende egne.

Mallerinfo

Mallerne, den organiserede kult dedikeret til Kürog, Destruktionens Herre, kan med sikkerhed føres tilbage til den unge adelige loranianske teolog Diego Mallin.

Mallin vendte sig i en ung alder fra de lyse guders frelsende sti, og etablerede en hemmelig sekt af kættere, der forbrød sig mod Herren Vegils lov ved at tilbede den grufulde mørke gud Kürog.

Hvorfor Diego Mallin og hans tilhængere tilsluttede sig Destruktionens vej vides ikke. Men da de blev opdaget forsøgte man at udrydde dem alle som en, hvilket kun gjorde Kürog-tilbedernes dedikation endnu mere brændende. I deres had og vanvid erklærede Diego Mallins flok krig mod de lyse guders orden og det mægtige rige Loranien.

Da krigen mod loranianerne for alvor begyndte, var Mallin ikke længere et menneske: Hans levende forstand var blevet til et retningsløst raseri, og Kürogs bestialske trolddom havde forvandlet ham til et enormt uvæsen, prydet med et mægtigt gevir på et dyrisk hoved og med brede, kløftede klove på behårede bukkeben. Hærgende og forblændet lagde han hele områder øde. Tilbedere af den forbudte gud flokkedes omkring ham for at følge Hjortefyrsten, Kürogs udvalgte kriger. Enhver hær der blev sendt mod hans horder af ustoppelige barbarer mødte deres endeligt ved mallernes hånd.

For en tid. Efter at have kæmpet forgæves mod mallernes hærgen i næsten et halvt århundrede lykkedes det endelig at slå dem tilbage. De blodtørstige dræbere blev drevet sydpå til Bakkelandet, hvor det lykkedes dem at ryste forfølgerne af sig.

I Bakkelandets ugæstfri terræn samlede Hjortefyrsten alle tænkelige udskud, forbrydere og tilbedere af Kürog under sig med det ene formål at ødelægge, dræbe og plyndre. Det malliske folk var født.

I Bakkelandet lever mallerne en hård, nomadisk tilværelse under evigt pres fra Loranianske styrker, der til stadighed søger at udvide og befæste rigets sydlige grænse.

Mallerne brødføder deres folk og tjener deres gud ved lynhurtige og nederdrægtige baghold på karavaner, landsbyer og handelsstationer overalt i Loranien, dog primært det sydlige. De ernærer sig som jægere og samlere, og plyndrer samtidigt alt hvad de kan komme i nærheden af på deres togter, både dyr, afgrøder, redskaber og hvad de ellers finder nyttigt.

Men vigtigst af alt kidnapper de børn i så ung en alder de kan, og bortfører dem til Bakkelandet hvor de hjernevasker og optræner dem til, med deres sjæl og legeme, at tjene Kürog i den endeløse krig mod Loranien og de lyse guder.

De malliske stammer er centreret omkring krigerkasten, for mallernes fremmeste formål er Destruktionen og blod udgydt for deres gud, Kürog. Stammerne udgøres normalt af omtrent hundrede individer, såvel mænd og kvinder som børn, og de ernærer sig ved jagt, dyrehold og rov. Størstedelen af stammens medlemmer er krigere trænet i dødbringende guerillakrigsførelse.



Både jagt og kamp er stærkt ritualiserede og tæt knyttet til tilbedelsen af guden Kürog. Krigerne, både mænd og kvinder, indsmører ansigterne i blod og maler sig med klolignende, sorte markeringer i hyldest til Kürog og Destruktionen. I kamp bruger de malliske krigere alle forhåndenværende midler til at besejre fjenden og lægge hans land øde.

De malliske styrke er kendt for deres fleksibilitet og omstillingsevne, der gør dem i stand til kæmpe på alle tænkelige måder og under alle tænkelige forhold: Snart som en disciplineret gruppe, snart i ustyrlig bersærkerang. Snart ude af fjendens rækkevidde, skjult af landskabet og snart i åben konfrontation.

Blandt kongelige soldater er det en velkendt sag, at mallerne angriber med overraskende taktisk snilde, og at deres overfald både kan være planlagt til mindste detalje eller foregå pludseligt og med enorm voldsomhed.

Enkelte dristige individer hævder sågar at hvis ikke det var fordi Loraniens hærstyrker var i så enormt overtal, ville mallerne uden stort besvær kunne besejre dem og lægge landet øde.

For at kampgrupperne kan fungere er de i nogen udstrækning afhængige af støtte fra resten af stammen.

En stamme har som regel to kürogpræster: Den ene drager med stammen i kamp, for med sin tilstedeværelse og sin kanalisering af Kürogs vanvid at drive krigerne frem mod ødelæggelse. Den anden bliver i lejren, eller på et hemmeligt sted nær ved kampen, sammen med de af stammens medlemmer der ikke drager i krig, og udfører her ritualer, hvor de under anråbelse og tilbedelse af Kürog nedbringer hans styrke, had og vilje over slaget. Ofte med sønderlemmende effekt.

Mallerne har med årene opbygget en alliance med et folk, der kaldes sortsharggaer. Denne klan er udbrydere fra Lorantias oprindelige skovboende barbarer, Shargga-folket, som traditionelt tilbeder de lyse guder.

Sortsharggaerne er enten udstødte fra sharggasamfundet eller også har de selv forladt det, af vidt forskellige årsager. Fælles for sortsharggaerne er, at de har valgt at tilbede Kürog, og derfor er frit bytte for enhver anden shargga.

Sortsharggaerne er kendt for deres hensynsløshed og brutalitet i kamp, og det er en fordel for en mallerhær, når shortsharggaer kæmper side om side med dem.

Mallerne vedbliver at være den farligste trussel mod riget Lorantias beståen. For de lever og ånder for Destruktionen i deres frygteligegud Kürogs navn, og de er villige til at ofre alt for at nå deres mål.

Blod og død for Kürog og Hjortefyrsten!



Rollemuligheder

Det er vigtigt, at du vælger en rolle, der indgår som et relevant element i en af de to hære, eftersom det er den eneste sikre vej til rollespil og aktivitet gennem spillet. For at skabe et overblik over de muligheder du har, skal du beslutte hvorvidt du ønsker at spille i den loranianske hær eller den malliske hær. Vi vil derefter opfordre til, at du læser beskrivelserne af de to hære og folkeslag, samt overvejer dine personlige muligheder i relation til de fysiske krav, der stilles.

Rollemuligheder – mallere

For mallerne gælder det også, at langt størstedelen af rollerne er almindelige krigere. Der er dog to muligheder for mallerne idet de er opdelt i to nærmest lige store grupper. Den ene gruppe er de renblodede mallere, der er født og opvokset i Bakkeland og den anden de nytilkomne, der ved mere om resten af Loranien, men som ikke er i så høj kurs hos de oprindelige mallere. Der er altså lagt op til en konflikt mellem "de gamle" og "de nye". Vælger man at spille en af "de gamle" kender man mere til mallernes historie, vælger man at spille en af "de nye" kender man til gengæld langt mere til områder i Loranien, som "de gamle" mallere ikke kender.

Også hos mallerne er der flere specialroller, der skal besættes. Også her gør det sig gældende, at man skal tage kontakt til arrangørerne, idet det kræver casting og for nogles vedkommende deltagelse i minimum en workshop forud for scenariet. Arrangørerne kan kontaktes på rolle@lorania.dk

Rollerne, der kræver kontakt til arrangørerne er:

- 2 Smede
- 3 Kokke
- 10 Urtekyndige/Goder
- Musikanter
- 10-15 Sortsharggaer

Ligeledes er de ledende roller i mindre grad roller der kan spilles frit, da de er vigtige for fremdriften i spillet. Hvis du ønsker en mere bunden og krævende rolle så skal du kontakte arrangørerne på rolle@lorania.dk. Eksempler er:

- Kürogpræst
- Shaman
- Høvdinge

Rollemuligheder – loranianere

Langt størstedelen af loranianerne til scenariet er genindkaldte eller nye rekrutter i hæren. Disse stammer hovedsageligt fra landsbyer i Sydloranien samt dele af resten af Loranien.

Når du melder dig til scenariet, kommer du til at have et forudgående kendskab til de andre spillere der kommer fra samme landsby som dig. Melder du dig til sammen med en gruppe, kan I udgøre en hel landsby og således få noget internt spil i jeres egen gruppe.

Det er dog vigtigt at pointere, at rekrutter fra samme landsby ikke alle kommer i samme deling. Der vil formentlig maksimalt være en tre-fire stykker fra samme landsby i hver deling. Dette håber vi vil være med til at skabe et bedre spil i lejren, hvor man kan mødes med sine landsbyfæller og fortælle historier om dagens kamp. Samtidig ønsker vi med denne ordning at undgå off-game kommandoveje, der kommer til at forstyrre det hierarki, der fra vores side vil blive opbygget i spillet.

Hvis I er en hel gruppe, der ønsker at udgøre en hel landsby henvender I jer til os arrangører, så skal vi nok finde den rette by for jer. Alle andre vil få at vide, hvilken by de stammer fra – så formidler vi kontakt mellem jer spillere inden scenariet, således at alle har mulighed for at arrangere interne relationer med spillerne fra den samme landsby.



Det er primært rekrutter og håndværkere, der kommer fra landsbyerne. Specialroller, som underofficerer kommer fra alle dele af det Lorianiske rige.

Landsbyer

2 Vestloranianske landsbyer
Kalvörte og Bunzlau

5 Sydlorianianske landsbyer
Cavagnolo, Monteceneri, Varrua, Novillas og Raffani

Tirandemisborgs slum

Vær opmærksom på, at halvdelen af rollerne på lorianisk side er rekrutter. Men der er selvfølgelig også en mængde andre roller, der skal besættes på lorianiansiden. Disse er:

- 2-3 dværgehåndværkere
- 2 Læger
- 4 Samaritter
- 4 Sartaner underofficerer
- 6 Vestloranianske underofficerer
- 12 Sydlorianianske underofficerer
- 2 Skrivere
- 3 Kokke
- 2 Smede
- 4 Tømre
- Musikanter

Hvis man er interesseret i at spille en af disse roller skal man kontakte arrangørerne, da det kræver casting og for flere af rollernes vedkommende deltagelse i minimum en workshop forud for scenariet. Arrangørerne kan kontaktes på rolle@lorania.dk

Ligeledes er de ledende roller i mindre grad roller der kan spilles frit, da de er vigtige for fremdriften i spillet. Hvis du ønsker en mere bunden og krævende rolle så skal du kontakte arrangørerne på rolle@lorania.dk. Eksempler er:

- Officerer
- Præst
- Troldmand



Praktisk

Dato: 18. – 21. august 2005.

Sted: Grib Skov

Pris for deltagelse: 350 kr. for medlemmer og 550 for ikke-medlemmer (et medlemskab i Loriania koster 100 kr.).

Tilmelding: For at tilmelde dig scenariet skal du udfylde tilmeldingsblanketten og indsende den til:

**Christian Gosmer
Frøbels alle nr 7 1. th.
2000 Frederiksberg**

Tilmeldingsblanketten kan downloades fra nettet, på adressen www.lorania.dk/sommer

Tilmeldingen er åben fra d. 1. april og frem til 1. juni. Efter 1. juni vil der være et gebyr på 100 kr. for det ekstra besvær. Der er et maksimalt deltagerantal på 300. Alle tilmeldinger modtaget efter vi har nået de 300 vil blive sat på venteliste.

Mødested: Af spillemæssige årsager vil mødestedet først oplyses i spillerbrevet.

Mødetid: Torsdag den 18. august klokken 12:00

Spilstart: Torsdag den 18. august klokken 18:00

Spilslut: Søndag den 21. august klokken 14:00

Debriefing og evaluering: Søndag den 21. august klokken 17:00

Forventet afgang/afhentningstidspunkt: Søndag den 21. august klokken 20:00 (efter oprydning)

Hvad får jeg for mine penge

Du får et scenarie, hvor der er gjort et enormt stykke arbejde for at skabe nogle virkelig gode fysiske rammer omkring rollespillet. Vi har forsøgt at tænke i nye baner mht. løsningen af de praktiske funktioner og vi bestræber os på at levere et så gennemarbejdet plot og spil, at alle vil få en fantastisk oplevelse med sig hjem.

Derudover får du rigelige mængder af mad. Der vil være tre hovedmåltider i døgnnet, men under hele spillet vil det i et vist omfang være muligt at få enten suppe, brød eller frugt, hvis man er

sulten. Nok spiller vi et krigsscenario, men vi ved af erfaring, at mad er altafgørende for spillernes energi og lyst til at rollespille, så frygt ikke – der vil være rigeligt.

De tre måltider mad om dagen skulle gerne afspejle soldaterlivets levevis, dog krydret med lidt fornødne goder fra tid til anden.

Om sikkerhed

Grænseland er et scenarie baseret på kamp. Derfor kan man formode, at der under afviklingen af scenariet vil opstå skader på personer eller materiel.

Som udgangspunkt er det foreningen Lorianias holdning at vi ikke vil tage ansvar for nogen som helst skader forårsaget i forbindelse med afviklingen af scenariet Grænseland, accept af dette er blandt vilkårene for at deltage.

Vi vil dog efter bedste formåen søge at sikre den enkelte spillers sikkerhed ved tiltag så der opstår mindst mulig risiko ved afviklingen.

Såfremt det er økonomisk muligt vil der under hele scenariet være tilknyttet uddannet førstehjælps personel.

Derudover vil vi sørge for at have masser af bandager, plastre og forbindinger til behandling af opståede skader. Dertil kommer, at der selvsagt hele tiden vil være minimum en bil og en chauffør tilstede, til transport til nærmeste skadestue.



Det forventes at folk med kroniske sygdomme og lidelser underretter arrangørerne om deres helbred forud for scenariet eller ved indtjekning, således at vi kan tage de nødvendige forholdsregler hvis uheldet skulle være ude.

Dette gælder også ting som allergier (f.eks. intolerant overfor penicillin, alvorlige reaktioner på hvepsestik mm.), særlige forhold omkring mad (vegetar, halal, kosher etc.) eller andet, der kan være relevant for os at vide.

Hvad skal jeg have med?

Hvis du spiller soldat i den Ioranianske hær skal du medbringe følgende:

Grundkostume (til under uniformen), rustning (læder el. ringbrynje), håndvåben, evt. slagkofte og div. personlige effekter som din karakter holder af – f.eks. et brev fra familien eller en lille træfigur din søn har snittet til dig inden du tog af sted. Slip fantasien løs!

Du vil få udleveret uniformskofte og **materiel** i forbindelse med din karakters ankomst til hæren. Underofficerer har i høj grad mulighed for at medbringe eget udstyr.

Hvis du spiller maller, skal du selv sørge for hele dit kostume, idet mallerne ikke bruger uniformer. Til gengæld har du meget frie hænder til sammensætningen af dit kostume.

Mallerne bruger det, de kan finde, så du kan sagtens spille maller og være fuldt pansret – det er et spørgsmål om, hvad din karakter føler han eller hun kæmper bedst i.

Læs racebeskrivelsen grundigt igennem og hold dig endelig ikke tilbage med at tage kontakt angående spørgsmål om udstyr og kostume til din rolle.

Medbring våben, udstyr og gerne smykker af en art. Mallerens religion er shamanistisk præget og det passer derfor godt ind med små smykker, knogler etc. til kostumet. **(NB! Mallerne bruger ikke pynt, men smykker kan have en religiøs betydning. Dekorering bruges kun med det formål at indgyde frygt i fjenden)**

Det skal alle have med:

Sovepose og liggeunderlag – eller hvad man bruger i stedet for.



Om off-game ting til scenariet:

Vi sørger for, at der vil være mulighed for at få opbevaret sin bagage, penge, ure, telefoner osv. under scenariet, men der er selvfølgelig ting, som folk bliver nødt til at have med sig i løbet af weekenden. Her er en lille liste over off-game ting, der er tilladt (hvis du har noget, der ikke står på listen, men som du mener, du har brug for, så tag kontakt til os):

- Medicin
- Tandbørste
- Div. toiletartikler, som er helt nødvendige (kontaktlinser, bind/tamponer)

Om rygning til scenariet:

Hvis du ryger til scenariet, skal du som minimum fjerne filteret fra cigaretten. Vi ser dog helst at folk ryger pipe.

For yderligere information kontakt: Sommer@lorania.dk

Tilmelding

Aldersgrænse: Deltagelse i scenariet kræver at du er fyldt 15 år. Dispensation kan søges ved at kontakte sommer@lorania.dk

Udfyld det vedlagte tilmeldingsskema og indsend det i udfyldt og underskrevet stand til

Christian Gosmer
Frøbels alle nr 7 1. th.
2000 Frederiksberg

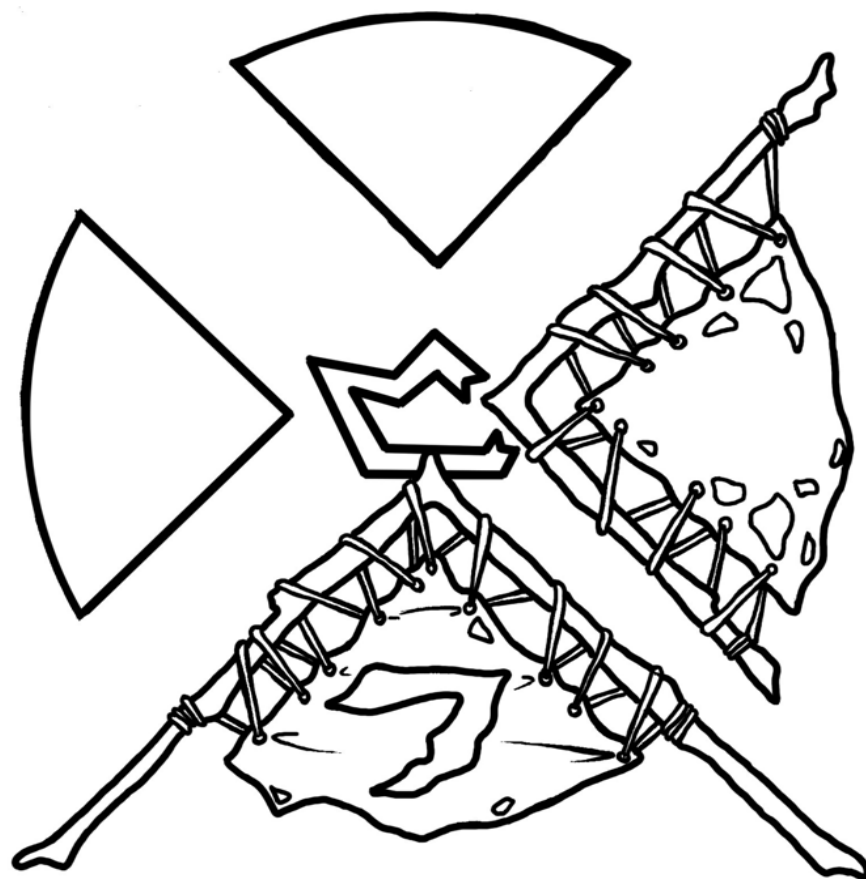
Skemaet kan også downloades fra hjemmesiden www.lorania.dk/sommer

Pris for deltagelse: 350 kr. for medlemmer og 550 for ikke-medlemmer (et medlemskab i Lorania koster 100 kr.).

Pengene indbetales på konto i Nordea:
Reg: 0136 Konto: 8965963120

Der anføres fornavn og fødselsdato på betalingen og kvitteringen gemmes og medtages til scenariet

Gebyr ved for sen betaling og tilmelding er 100 kr.



God fornøjelse!

Følg med på scenariets hjemmeside www.lorania.dk/sommer