LEGENDERNES TID

Præstesønnen

Side I

Hovedarrangører

Claus Raasted
Mikkel Rode
Jesper Heeböll
Nikolai Schulz

Tak til

Ide
Kasper Sjøgren
Hans Peter Hartsteen

Koordinator, IT
Jens Niros

Koordinator, PR
Hans Peter Hartsteen

Koordinatorer, Grafisk
Søren Kock
Tue Kaae

Udover disse har en utrolig masse mennesker hjulpet med at skabe Legendernes Tid projektet. Derfor retter vi en stor tak til alle de, der har hjulpet os mest:

Anders Skaaning Andersen, Andrea Jørgensen, Anissi Thorndal, Birgitte Hollegaard, Bjørn Elling, Bo Skjoldager Andersen, Carsten Andreasen, Christian Wichmann, Dennis Asanovski, Henrik Hvitfeld Nielsen, Jesper Ejsing, Joen Joensen, Karen Poppel, Kasper Nyberg, Lars Rune-Jørgensen, Lasse Jonesen, Lasse Michelsen, Louise Vogdrup-Schmidt, Lynne Rahbek-Dragheim, Mathias Helstrand, Mette Wikkelsøe, Mads Ahola, Mads Arenst, Magnus Bendtzen, Martin Enghoff, Mikkel Sander, Morten Gade, Palle Schmidt, Peter Andreasen, Peter Henschel, Peter Josef Olsen, Peter Sjelle, Rasmus Boserup, Rasmus Luckow-Nielsen, Robin Steen, Sara Battrup, Simon Jørgensen, Søren Gelineck, Thomas Duus Henriksen, Thomas Mertz, Thomas Hyldekjær, Troels Barkholt-Spangsbo,

Disse mennesker har alle hjulpet med til at gøre Legendernes Tid-projektet til en succes, og uden deres entusiasme, energi og arbejdskraft havde det aldrig lykkedes for os at nå dertil hvor vi er nu: I fuld gang med at forberede det femte LT, og med en klar overbevisning om at vi ikke slutter sagaen med "Præstesønnen". Mange andre har selvfølgelig også bidraget til at gøre LT bedre, og derfor retter vi også en tak til foreningerne

Ares, DEF42, Einherjerne, GERF, TeamLT, Semper Ardens, SLOG, TAFKA og TORPEDO

Velkomst

Endnu et år er gået, og overalt i verden er folk trådt ind i et nyt årtusinde. Et nyt millenium, der byder på nye glæder og sorger, andre realiteter og drømme. Men også på overraskelser. Sommerens overraskelse hedder "Præstesønnen" og er det femte scenarie i Celesco, den verden hvori Legendernes Tid udspiller sig.

Der er nu gået to år siden det første LT-scenarie "Troldmandens Prøve" løb af stabelen, og mange er blevet bekendte med spilverdenen Celesco og dens folk. Navne som "serconere", "Izyx" og "Nochburg" er efterhånden kendt af mange, og med udgivelsen af bogen "Celesco - En Verden til Laiv-rollespil" er det blevet muligt for enhver at få del i eventyret.

For det er en af de ting årets LT-scenarie handler om. Om Eventyr, fantasi og oplevelser. Drømmen om at være en del af en eventyrlig fortælling ligger i os alle, og ser kun alt for sjældent dagens lys.
For uden jeres entusiasme bliver drømmen ved med kun at være en drøm. Derfor er det vores håb, at I vil hjælpe os med at vække en drøm til live og gøre alt for at gøre dette til en mindeværdig oplevelse.

Det er derfor med stor glæde, at vi løfter sløret og byder jer velkommen til:

LT 5 - "Præstesønnen"
Spillernes scenarie.

Lad os gøre drømmen til virkelighed.
Bare for en stund.

- Arrangørerne

Visioner

I 1999 da Legendernes Tid projektet blev startet, arbejdede vi for at højne standarden indenfor områder som spillerforberedelse, skriftligt materiale og praktisk koordination. I 2000 var det områder som scenografi, bystemning og intrigespil der blev lagt vægt på. Enhver der kigger tilbage vil kunne se den udvikling der er sket siden LT1, men det er vores håb at vi kan nå langt længere.

Vi har derfor i år valgt at lægge vores fokus på ting som eventyret, handlingen og kommunikationen. Vores største mål med "Præstesønnen" er at få skabt et scenarie, der er spillernes eget.
Den lille by Ferrisfeldt danner i år rammerne, men vores vision er at skabe scenariet i et samspil mellem spillerne og arrangørerne, og dermed lave et scenarie hvor alle har medbestemmelse.

For at dette kan blive en realitet har vi lavet en hjemmeside, hvor der vil være alt fra billeder og stemningshistorier til debatter og konkurrencer.
Vi har i år satset meget på digital kommunikation og håber på, at vores side vil bidrage til at gøre scenarierne bedre, og opfordrer derfor folk på det kraftigste til at besøge siden. Vi vil desuden bruge internettet til at kommunikere nyheder og ideer ud til jer, og vi håber desuden på at alle spillerne vil lave hjemmesider til deres grupper.

En anden ting vi har valgt at lægge vægt på i år er monstergruppe-ideen. Til LT1 indførte vi begrebet "monstergruppen" for at skabe en gruppe spillere, hvis fuldtidsopgave var at spille midlertidige biroller for at styrke stemningen.
Dette strakte sig over alt fra købmænd og gøglere til trolde og fjendtlige soldater. Vi vil i år gøre meget mere brug af monstergruppen end vi har gjort tidligere og det er vores håb, at omkring 20% af spillerne deltager som fuldtids "monstre".

Dette er hvor vores fokus ligger, men derfor betyder det ikke at vi ignorerer de ting, som vi har lært fra de sidste to år.
Vi vil gøre vores bedste for at praktiske ting som mad og opsætning kommer til at forløbe optimalt. I år satser vi blandt på at få presset væk fra kroer og ud til de enkelte husstande og raftebygninger håber vi på at se flere af end sidste år.

På det spilmæssige område har vi ambitioner om, at sommerens LT-scenarie vil udmærke sig ved at blive rammen om både episke scener og dagligdags begivenheder. Det er vores plan at kombinere det eventyrlige med det stemningsfyldte, og vi håber derfor på at folk vil opsøge begge ender af spektret. For der skal være plads til alt fra teaterforestillinger og skakspilsturneringer til episke dueller og hemmelige logemøder.

Vi håber desuden på at opleve flere kreative ideer og alternative løsninger på konflikter end tidligere. Vi satser på, at aftaler, venskabsløfter og ydmygelser vil erstatte drab og snigmord. Det er vores intention at lære folk, at der ofte findes andre løsninger på stridigheder end mord. Dette håber vi på, at I vil hjælpe os med, for uden jeres opbakning kommer der ikke til at ske forandring.

Sidst, men ikke mindst, er et af målene med "Præstesønnen" at skabe en forøget entusiasme for Laiv. I starten af 2001 er der i Danmark blevet aflyst flere scenarier på grund af deltagermangel end tidligere, og det er vores håb at vi med LT5 kan hjælpe til med at genoprette troen på dansk Laivs fremtid. For med LT5 satser vi på at kombinere det traditionelle og det nyskabende for at få et produkt som både vi som arrangører og I som spillere kan glæde jer over - både til sommer og i fremtiden.

Med "Præstesønnen" håber vi altså kort fortalt på at lave et scenarie hvor der fokuseres på det vi synes er det væsentligste i Laiv:
- Underholdning
- Eventyr
- Indlevelse

Side III

Historien

Vi skiver nu året 203 efter Friedrich Löwe, tre år efter den gamle Fyrst Bandor gik bort, og hans sønner og døtre stræbte efter Fyrstens plads og livet på hinanden - og alle døde i forsøget. I stedet blev styret af Geremdorf delt mellem de store handelshuse i Beresfeldt - uthiske såvel som serconske, og disse dannede derved Handelsføderationen Geremdorf anno 200 efter Löwe.

Selvom handelshusenes ledere formelt måtte sværge troskab til Fyrstinde Van der Noch, og Geremdorf således blev gjort til vasalstat for Nochhausen, opretholder handelsfolkene, med Fyrstindens velsignelse, i fællesskab en pæn neutral holdning til både Nochhausen og Rukelgrad.
Denne uforudsigelige udvikling har endvidere betydet, at den serconsk-uthiske strid mellem Nochhausen og Rukelgrad er blevet nedtonet gevaldigt, grundet Nochhausens forøgede styrke og Rukelgrads accept af Handelsføderationens neutralitet. I de tre forgangne år er kun en enkelt træfning fundet sted øst for Gangård.

Nochhausen og Rukelgrad er blev adskilt af neutral eller ubesat grund, for hvor fredelighederne i øst har betydet Handelsføderationens opblomstring, har den i vest i det forhenværende Mechelburg betydet, at både Rukelgrad og Nochhausen i fredens navn har trukket sig eller undladt at lægge krav på landområder vest for Frontburg.

Mechelburg, som området stadig kaldes, har siden handelshuset Mechelburgs sammenbrud oplevet et væld af uroligheder. I halvandet år efter sin indsættelse forsøgte Fyrstinde Van der Noch at holde orden i provinserne, men hun blev snart drevet væk af uthiske tropper, som igen blev slået tilbage af selvstændige serconske handelshuse, røverbaroner, magtsyge troldmænd, tempelridder-ordener og ivrige despoter, som i manglen af overmagt alle har forsøgt at bygge sig et rige ud af Mechelburgs kaos.

Særligt har de tre sidste fredelige år, hvor fyrstedømmerne Rukelgrad og Nochhausen har holdt sig ude af området, været alt andet end fredelige for den overvejende serconske befolkning i Mechelburg.

Områdets fem provinser har i disse år formelt skiftet herre en gang hver måned, men ingen har formået at holde på magten, og således opfatter de fleste Mechelburgere sig for tiden som herreløse. Denne kaotiske tilstand har i de forløbne år tiltrukket et væld af lovløse og livsnydere, som tillokket af de lovløse omstændigheder øjner en mulighed for en let tilværelse, krofolk og handelsfolk har haft drøje tider, og som følge deraf er handelen neddroslet meget på det seneste.

Den nordligste provins Ferrisfeldt er den, som har været hårdest ramt, da byens to handelshuse, som i sin tid var meget afhængige af handelshuset Mechelburg, begge måtte se sig nødsagede til at lukke, da handelshuset Mechelburg brød sammen. Siden da har Ferrisfeldt, foruden et kort besøg af handelshuset Sakaali, ikke set noget til de serconske handelshuse. Det har i nogen tilfælde resulteret i sult, men ikke nær så meget som i, at beboerne i provinsen har måttet undvære alt foruden de allermest nødvendige varer i lidt mere end syv år.

Samtidig med denne elendighed har røvere og mordere i bakkerne plaget denne provins mere end nogen anden, da intet har været i stand til at stoppe deres plyndren, og således er befolkningen i Ferrisfeldt nu efterladt til magthaveres forgodtbefindende.

Før disse syv magre år var Ferrisfeldt den tredjestørste i Mechelburg, og selvom langt de fleste politiske beslutninger blev taget af handelshuset Mechelburg i Landar, blev alle byens indre anliggender varetaget på bedste vis af bürgermeister Rudolf Lilienbaum, som ofte havde repræsentanter fra begge byens handelshuse Hefemünster og Van der Schalcke og en af Mechelburgs sønner med til råds.

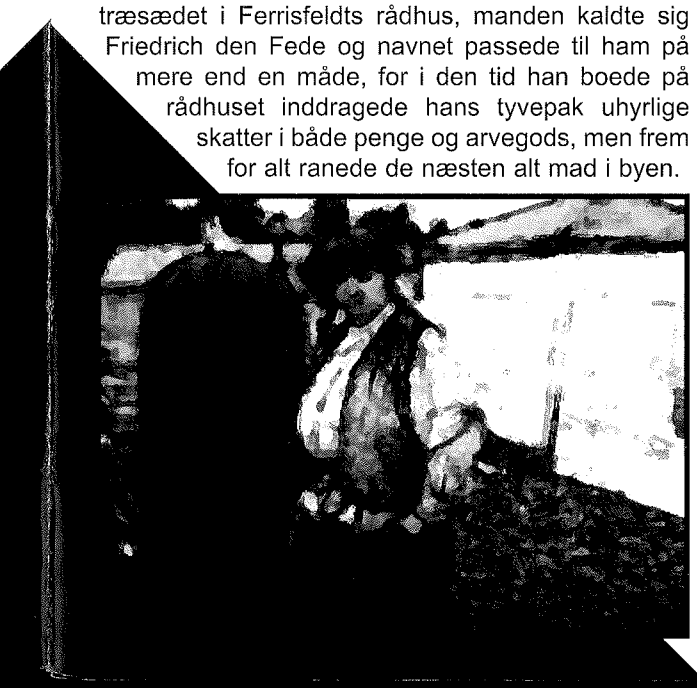
Historien

Rudolf var en dygtig mand som formåede at holde lov, orden og intrigerne under kontrol i de sytten år han havde embedet som bürgermeister, men kort tid efter Mechelburgs sammenbrud - i den første urolige tid - blev han dog myrdet af en ukendt attentatsmand, og det var dette som startede problemerne for Ferrisfeldt, for siden da har det gået slag i slag, og lederne af Ferrisfeldt har været mange.

Først forsøgte Fyrstinde Van der Noch at holde orden i byen, og hendes soldater holdt skansen i næsten et år, mens det blev sværere og sværere på grund af den stigende lovløshed, og til sidst måtte kompagniets øverstkommanderende trække sig tilbage til Nochhausen.

Dernæst gik en rum tid, hvor ingen havde magten, førend den mystiske uthiske troldmand Zukoij Zokalkin pludselig dukkede op. Med mægtig magi undertvang han hele byen, og mange indbyggere blev gjort til hans slaver ved hans magi, snart havde han en mindre hær af folk, som rendte rundt og gennemsøgte hvert tornekrat og vendte hver sten i området. Hvad hans motiver var ved inge, men pludselig en dag var han forsvundet lige så mystisk, som han var dukket op. Efter hans pludselige forsvinden begyndte rygter at versere om, at dette skulle være "Bodovaris Grævling", der var genopstået fra de døde for at hævne sig, men om der er hold i rygterne ved ingen.

Området var dog stadig plaget af røverbander, og inden længe sad en fedladen røverbaron på træsædet i Ferrisfeldts rådhus, manden kaldte sig Friedrich den Fede og navnet passede til ham på mere end en måde, for i den tid han boede på rådhuset inddragede hans tyvepak uhyrlige skatter i både penge og arvegods, men frem for alt ranede de næsten alt mad i byen.



Til sidst blev banden jaget på flugt af en rivaliserende bande af tyve, og byen kunne ånde lettet op, men kun for en kort stund. For den nye bande var om muligt endnu mere ondskabsfuld end den første, disse folk tog stor nydelse i at pine og plage Ferrisfeldts beboere, og specielt byens unge piger gik en hård tid i møde. Til sidst endte bandens regime med, at beboerne selv jog dem på flugt, og bandens leder Teodor Salvachi blev fanget og hængt ud fra rådhusets øverste vindue.

Således har mange mennesker skiftes til at sidde på de sorte træsæde i bürgermeisterens stol på Ferrisfeldts rådhus, så mange at ingen længere har et præcist tal derpå, men efterhånden som borgerne i byen er blevet mere hårdføre er der blevet længere mellem despoterne, og oftest sidder de også på den sorte stol i kortere tid ad gangen.

I perioderne hvor stolen har været tom har bürgermeisterens enke Amalie Lilienbaum forsøgt at holde stand, ro og orden blandt byens borgere og så vidt muligt fortsætte sin afdøde mands embede. Rådhuset tjener som et samlingssted, hvor de få familier fra det gamle Ferrisfeldt, som stadig er tilbage, mødes og diskuterer dagens nye problemer. De almindelige borgerne i Ferrisfeldt har lært at bide smerten i sig, de er blevet hårdføre, og for manges vedkommende er det besvær nok at rede sig selv og sin familie fra endnu en usikker hverdag, at rejse henover den bevogtede grænse til Nochhausen for at skaffe madvarer, mens andre pønser på måder at overtage magten.

Ferrisfeldt ligner langtfra den by, som den var engang for syv år siden, mange af de gamle ansigter er blevet skiftet ud med de gavflabede ansigter af dagdrivere og døgenigte, håbet om gudernes gavmildhed eller de retskafne helte, som vil frelse byen, er for længst slået itu, folk skifter loyaliteter som vinden blæser og alle er hvirvlet ind i et dødeligt spil om venner, penge og indflydelse.
Ferrisfeldt er byen, hvor enhver i sandhed har muligheden for at være sin egen lykkes smed, og hvor flertallet af indbyggerne lever efter ordsproget.

"Kun den, som lever til det yderste, er fri."

Side V

Roller

Et scenarie skabes af de roller som præger det. Umiddelbart lyder det som tomme ord, men kigger man lidt nærmere vil man hurtigt opdage, at det er en meget rigtig betragtning. Dette er især vigtigt når spillet foregår i en fast defineret verden som Celesco, hvor folkeslag, traditioner og hverdag er beskrevet detaljeret.

Derfor er det til "Præstesønnen" vigtigt, at du spiller en rolle, som styrker scenariet og ikke en som skader det. Når du skal skabe en rolle der skal passe ind i scenariet er der nogle hovedpunkter du skal tænke over:

a. Navn
b. Alder
c. Erhverv
d. Familie
e. Venner
f. Fjender
g. Udstyr

a) Navnet
Et navn er utroligt vigtigt for din rolle, da det giver andre en fornemmelse af hvilken slags person du er. Kort, langt, simpelt eller bombastisk - overvej navnet nøje.

b) Alderen
Vælger du at spille en anden alder end din naturlige, så tænk dig godt om. Det er krævende at spille 40-årig, hvis man er 23 - ens fysik er måske ikke meget forskellig, men syn på livet og erfaringer er vidt forskellige.

c) Erhvervet
Et erhverv er en af de vigtigste ting for din rolle. Du bør vælge dig et erhverv, som du kunne tænke dig at spille og ikke et som du føler vil være kedeligt. Men husk, at det kan være utroligt givtigt at spille roller, som mange anser for at være "kedelige". Tjenere, vagter, bagere og grønthandlere er erhverv som opfordrer folk til at "spille med dig", hvorimod lejemordere, eventyrere og andre mere eksotiske professioner sjældent hjælper dig til at få nye venner...

d) Familien
En nem måde at blive en del af andres hverdag er ved at huske sine familiebånd, for det er langt mere spændende at spille yngste søn af fire i en stor familie end enspænder med afdøde forældre og familie i et fjernt land.

e) Vennerne
Et vigtigt råd til alle - erfarne som uerfarne - er, at lade ens venner spille en stor rolle i ens tilværelse, og gøre sit for at hjælpe dem. Sørg for at skaffe dig nogle venner til din rolle inden spillet starter, og du vil opdage, at du får langt mere rollespil end hvis du må bygge et net af venner op fra bunden.

f) Fjenderne
Endnu vigtigere end venner er fjender - folk som man er uenige med i enten større eller mindre grad. At have fjender betyder ikke nødvendigvis at disse vil dig til livs, men derimod at der findes personer som modarbejder dig af den ene eller den anden grund. Fjender kan være barndomsvenner der blev forsmået, slægtninge eller slet og ret personer, som har følt sig trådt på af dig.
Det vigtigtste at huske med fjendskaber er, at det ofte er ufrugtbart at slå hinanden ihjel, men givtigt at drage andre ind i sine konflikter og på den måde "sprede" intrigerne. Det er derfor vigtigt, at din rolle ikke er for indelukket eller hemmelighedsfuld.

g) Udstyret
Ligegyldigt hvad du vælger at spille, så er udstyr en vigtig del af din rolle. Som slagter skal du have kødknive, kroge til tørring og fade, og ingen lejesoldat ville tage nogen steder uden våben. Derfor er det vigtigt, at du tænker dig om når du vælger en rolle, for det er ærgeligt at spille rigmand, hvis man kun kan skaffe pjalter og laser, og må bo under et vådt tæppe.

LT 5

Årets scenarie er det femte i Legendernes Tid. Som med alle andre lange scenarierækker er der derfor brug for nye fokuspunkter hver gang, for at man ikke ender med at løbe tør for inspiration.
Derfor har vi ligesom de forgående år valgt nogle områder, hvor vi vil lægge en ekstra indsats. Dette betyder ikke at der vil blive slækket på de andre områder, men derimod at det er på disse punkter vi vil gøre noget for udviklingen af dansk Laiv i år.

- Telte
- Eventyret
- Monstergruppen
- Spillernes scenarie

a) Telte
Udviklingen indenfor Fantasy indenfor de sidste par år har været mod bedre og kønnere "huse". Efterhånden er det blevet almindeligt, at huse til scenarier repræsenteres ved enten pavilliontelte eller villatelte. Sidste år til LT var der også raftebygninger og malede pavillioner, og disse gjorde meget for at forskønne bybilledet. Det er derfor vores håb, at alle deltagere i år vil komme med enten raftebygninger, træhuse eller malede pavillioner. Med bare en lille smule arbejde vil vi få en flot by, hvor hvide pavilliontelte er fåtallige.

b) Eventyret
De sidste par år har været skueplads for en stigning i antallet af intrige-scenarier og en nedprioritering af "klassiske" fantasy-elementer. Mange er begyndt at anse det eventyrlige for at være en "lavere" form for rollespil, og denne udvikling vil vi gerne til livs. Et af målene med LT5 er at kombinere by-intrige og fantasi og dermed opnå et scenarie hvor der både er plads til bagere og slagtere, men også til skurke og helte.

c) Monstergruppen
"Monstergruppe" konceptet er blevet brugt til de første fire Legendernes Tid, men til LT5 er det vores plan at benytte den på en langt mere bred facon. Vores vision er en monstergruppe på 50 mand der kan bruges til at lave alt fra komplicerede opsætninger med flere personer fra monstergruppen på hver side i langtids-konflikter til store, visuelle scener hvor der er brug for en menneskehob. Derfor vil monstergruppen i år være mere aktiv end tidligere, og vil samtidig også få chancen for at spille mere udfordrende roller - både på det rollespilsmæssige og det scenariemæssige plan. Har du altid drømt om at spille et hav af varierede roller på et scenarie, så sørg for at tilmelde dig monstergruppen til sommerens LT.

d) Spillernes scenarie
En scenarieopbygning der efterhånden er blevet standard mange steder, er at arrangørerne forsøger at udkommunikere deres visioner til spillerne, som så forsøger at udleve disse.
Vi vil med LT5 forsøge at nå tilbage til et scenarie som er udviklet af spillerne i samarbejde med arrangørerne, og derfor er et samlet projekt med delt ansvar og medbestemmelse. Derfor prøver vi til "Præstesønnen" at lade spillerønsker styre scenariets opbygning, og udstikker som arrangører kun de rammer som spillerne så kan udfylde med deres egne ideer.

Praktisk Info

Et scenarie som LT5 drejer sig om rollespil, indlevelse og sjov. Men før scenariet kan løbe af stabelen så er der nogle ting, som alle skal vide.

Info-dage

Hvis du har lyst til at vide mere om, hvad Laiv er, eller bare har lyst til at høre mere om "Præstesønnen", så kan du møde op i Søndermarken (nord-indgangen) en af følgende lørdage, hvor vi holder info-dage i forbindelse med arrangementerne "SLOG-Amok". Vi vil på disse lørdage være i Søndermarken fra 13-16 for at kamptræne, og vil her også kunne besvare spørgsmål om både Laiv generelt og LT5.

12. maj, 26. maj, 9. juni, 23. juni, 7. juli & 21. juli.

Fester

For at være tro mod traditionen arrangerer vi også i år to strandfester, hvor enhver interesseret kan dukke op og nyde det (forhåbentligt) gode vejr og måske også få en lille en til ganen. Umiddelbart har vi planlagt to strandfester ved Amager Strand, og efter scenariets afslutning vil vi selvfølgelig også holde et ordentligt "After-Laiv".

29. juni & 20. juli

Festival

Fra 28. Juni til 1. Juli er der Roskilde Festival og der tager LT5-gruppen selvfølgelig ud fra tirsdag af. Hvis du føler dig elitær nok til at ligge i lejr med os, så send os en mail og vi koordinerer noget. Modsat i 1999 vil vi ikke love hvor vi kommer til at ligge, da andre kan tage pladsen før os, men skriv til os og vi finder en løsning.

Forberedelse

Før du tager til et scenarie som "Præstesønnen" skal der en hel del forberedelse til. Dette er vigtigt både på det rollespilsmæssige plan, hvor du skal finde ud af både rolle og tilhørsforhold, men også på det rent praktiske plan. Her er det vigtigt at holde sig for øje, at for at illusionen kan blive optimal kræver det at du bruger tid på at sy kostumer, bygge træhuse eller male pavillioner og på at anskaffe dig alle de småting du får brug for på selve scenariet. Jo flere kræfter du bruger på forberedelse, jo bedre en oplevelse bliver scenariet.

Telte

Desværre er det meget få der har økonomien eller tiden til at konstruere huse af træ eller rafter, og derfor kan huse til Legendernes Tid også repræsenteres af pavillontelte. Vi opfordrer dog alle på det kraftigste til at male både sider og toppe, da murstensmalede pavillioner er langt mere stemningsfyldte end kedelige hvide.
For mere info, se på vores hjemmeside.

Kostumer

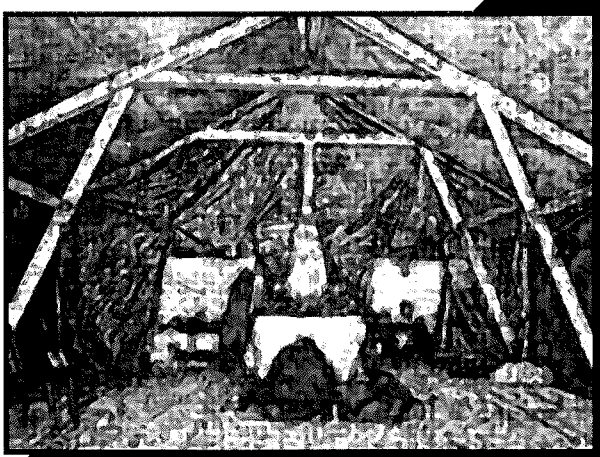
Til LT har vi valgt at holde kostumerne i en markant stil, og derfor er det en god ide at kigge i vores dragtkompendium før du laver dit kostume til sommerens LT-scenarie.
Dragtkompendiet kan findes på nettet eller i bogen "Celesco - En Verden til Laivrollespil".

Madlavning

Til "Præstesønnen" vil al mad blive lavet af spillerne, men vi sørger for råvarer, grilltønder og brænde, således at alle kan få mad i rigelige mængder. Til forskel fra LT1-4 vil vi sørge for, at der er grilltønder nok til alle grupper og kroer vil på scenariet ikke spille en så central rolle i madlavningen som de har gjort det tidligere. Selvom det er spillernes eget ansvar at sørge for at de får noget at spise, er der dog nok til alle, da scenariets madbudget er på 1/3 af det samlede budget.

Svarbrevet

Senest 14 dage før scenariet modtager du et svarbrev, der indeholder de allersidste praktiske og scenarierelevante informationer. Hvis du af en eller anden grund ikke har modtaget dit svarbrev senest 10 dage før scenariet, så sørg for at kontakte os hurtigst muligt.



Tilmelding

Ønsker du at deltage i LT5 - "Præstesønnen", så er der nogle ting du skal sørge for er i orden før vi kan registrere dig som tilmeldt.

Først, skal du finde ud af hvad du ønsker at spille. Til scenariet vil der være mulighed for at spille karakterer fra en hvilken som helst af de fem hovedkulturer, og det vil også være muligt at spille elver. Når du har fundet ud af hvad du vil spille, skal du overveje følgende:

a) Aldersdispensation
Hvis du er under 16 skal du kontakte os for at få aldersdispensation. Vi har endnu ikke givet nogen afslag på dispensation, men kræver at spillere under 16 spiller deres egen alder, og spiller roller der passer til unge.

b) Hold
Hvis I er et hold, der skal spille sammen, så skal I kontakte os, så vi kan sørge for at inkorporere jer i scenariet og finde ud af hvor I skal bo.

c) Hjælp
Til et scenarie som "Præstesønnen" kræves der selvfølgelig en enorm arbejdsindsats. Derfor har vi brug for DIN hjælp. Hvis du er villig til at hjælpe med noget, enten før, efter eller under scenariet, så kontakt os, og så finder vi ud af noget.

d) Monster
Til LT1-4 har vi haft nogle spillere, der spillede biroller fuld tid på scenariet. Disse er "monstergruppen" og spiller alt fra købmænd og ildslugere til ambassadører og trolde. Til LT5 er et af vores fokuspunkter monstergruppen, og derfor opfordrer vi så mange som muligt til at spille "monster" på fuld tid. Der vil være masser at lave, en god del medbestemmelse og mulighed for at spille varierede roller.
Derfor... meld dig som monster og få en oplevelse.

Når du har gjort dig disse overvejelser skal du sende en tilmelding til os. Dette kan enten gøres ved at sende en skriftlig tilmelding, som følger med denne folder, eller ved at tilmelde dig på vores hjemmeside. Tilmeldingen til scenariet er bindende. Modtager vi din tilmelding forpligter du dig også til at betale, og med mindre du melder afbud senest to uger før scenariet vil du blive afkrævet penge selv hvis du ikke dukker op.

Dernæst skal du betale 300 kr. på denne konto:

Gironr. 106-0198

På din giro-indbetaling skal du også anføre navn, fødselsdato samt ønske om køb af merchandise (f.eks. bogen "Celesco - En Verden til Laivrollespil" eller en af vores LT5 T-shirts)
Det er ikke muligt at bruge samme girokort til at betale for flere mennesker ad gangen, og andre betalingsformer end giro er kun mulige ved foregående aftale. Husk at gemme din kvittering, da den er det eneste bevis du har for, at du har betalt. Folk der møder op til scenariet uden at have betalt og uden kvittering vil blive afkrævet fuld pris for scenariet.
Tilmeldings-fristen er 1. Juli. Overskrides denne frist koster det dig 100 kr. ekstra, og hvis du dukker op på selve dagen og vælger at betale der, koster det 100 kr. oveni disse, og altså 500 kr. i alt for betaling på dagen.

Husk!
Du er ikke registreret som tilmeldt før vi har modtaget både din tilmelding og din betaling.

Side IX

Stemning

Når du hører om et scenarie og tænker "Er det værd at bruge tid og penge på?", hvilke kriterier vælger du så efter? Er du typen der drages af episk handling, løfter om politisk intrige eller vil du helst begrave dig i atmosfæren og gøre dit for at gøre illusionen perfekt?

For hvis du spiller Laiv for stemningens skyld, så er "Præstesønnen" scenariet for dig. Som de andre scenarier i Legendernes Tid-serien er årets LT kendetegnet ved en gennemarbejdet setting, dedikerede spillere og en kræsen for detaljerne. Om du vil spille serconsk søfarer med en fortid på et dolzansk piratskib, fattig uthisk pottermager eller en stoisk smed fra Issletterne, så er der information og stemningshistorier i rige mængder.

Til Legendernes Tids spilverden, Celesco, er der skrevet flere tusind siders råtekst, og hvad enten du leder efter opskrifter på den traditionelle serconske supperet "Schille" eller afskrifter fra Okhiins forsvundne bibel, "Sandhedens Bog", så er der til LT mulighed for at fordybe sig i stemningen og lære om Celesco og dens indbyggere.

For at bringe illusionen mere til live er der til LT også udførlige retningslinier for alt fra påklædning og til talemåder og livvsyn. Dette gør det muligt for os at opnå en konsekvent stil til scenarierne, så udklædning og opførsel ikke bliver en blanding af fantasy-koncepter men derimod unik for Celesco.

Endvidere har vi nu fordelen af, at have en stor skare af erfarne spillere, der allerede har stiftet bekendtskab med Legendernes Tid, og derfor kender indgående til verden og dens indbyggere, og har førsethåndskendskab til den markante stil, som præger LT-scenarierne.

Selv på det scenografiske område har LT været en forgænger for mange ting, for både stilrene kostumer, kirker af træ og overbevisende militærlejre har vi oplevet på scenarierne indtil nu. Og der er ingen grund til at tro, at tingene ikke bliver ved med at udvikle sig, og I som deltagere på årets LT vil opleve en endnu mere gennemført illusion.

Derfor er det også vigtigt, at du som deltager på LT5 - "Præstesønnen" sørger for at passe ind i helheden og dermed opretholde illusionen. Den nemmeste måde at sikre sig, at man ikke falder udenfor er ved læse spilmaterialet grundigt.

Særligt vigtigt er de forskellige kulturer, og vi vil her vil give en kort beskrivelse af de tre, som der vil være mest mulighed for at møde til LT5.

Serconerne er et folk, der lægger særlig vægt på luksus, frihed og eventyrlyst. De gør meget for at være velklædte og er altid iført hatte eller hovedklæder, og er kendt verden over for at være store søfarere og handelsmænd.

Utherne er disciplinerede og religiøse, og i deres samfund handler næsten alting om deres gud, Izyx. De er arbejdsomme, selvopofrende og opdraget i troen på, at individet er uvæsentligt.

Isfolket er kendetegnet ved deres strenge æresbegreber og deres stærk ritualiserede samfund. De sætter pris på dyder som loyalitet, ære og håndværksmæssig kunnen, og er berømte for at lade runer skære i deres ansigter.

Intrige

Side X

Igennem de sidste par år har vi i Danmark oplevet en vældig udvikling indenfor Laiv-scenarier, og en af de genrer, der tidligere ikke var så udbredt er nu blevet utrolig populær. Det drejer sig selvfølgelig om intrige-scenarier, og hvis du er typen der tager til scenarier for at lave lumske planer, udkæmpe status-dueller og være intrigant, så er LT5 lige dig.

Til det første Legendernes Tid scenarie valgte vi at bruge et - dengang - relativt nyt koncept, by-intrige i en en fantasy-setting. Folk blev opfordret til at spille ikke-voldelige roller, der gerne løste deres problemer gennem statusspil og rænkesmæderi. Dette lykkedes til en vis grad og med erfaringerne fra LT1 og LT2 var vi glimrende rustet til at arrangere Danmarks hidtil største fantasy intrigescenarier året efter.

Som setting til LT-scenarierne i 2000 valgte vi storbyen Beresfeldt, hvor rivaliserende grupper kæmpede om status, venner og klingende mønt. Fordelene ved at bruge "en-by"-konceptet viste sig at være talrige, når scenariet drejede sig om intriger og rænkespil, for jo tættere folk er på hinanden jo hurtigere flyder den strøm af information der er livsvigtig for et intrige-scenarie.

LT har også været et pioner-projekt med hensyn til Laiv-etik, da vi har forsøgt at "opdrage" vores spillere til i højere grad at spille "for showets skyld" og tabe hvis det passede sig. Mange tog disse ideer til sig og dette er noget af det, der har gjordt de tidligere LT-scenarier til det de var, og det tyder også på, at vi til årets scenarie, "Præstesønnen" har flere ting, der taler for at det bliver et velspillet intrige-scenarie.

- Settingen
- Materialet
- Spillerne

a) Settingen
En af de ting vi lige fra starten af valgte at lægge vægt på til Legendernes Tid var settingen. Derfor brugte vi før LT1 lang tid på at udvikle en spilverden med markante folkeslag og racer for at sørge for, at når vores deltagere kom til vores scenarier ville de spille efter den verdens retningslinier og således skabe en ensartet stil, som al opførsel til LT passede ind i.
Eftersom vi ønskede at skabe intrige-scenarier valgte vi at skabe en kultur som var særligt egnet til statusspil og intriger. Derfor kom den serconske kultur til live, og scenarierne har indtil videre centreret sig om serconerne, der er mere intrigante, status-bevidste og rænkesmedende end nogen anden fantasy-kultur man normalt støder på.
På denne måde lægger vores setting direkte op til intrige-spil og det er vores overbevisning, at vi i år vil opleve et endnu bedre scenarie end før.

b) Materialet
Til Legendernes Tid er der skrevet utroligt meget spilmateriale, bl.a. bogen "Celesco - En Verden til Laivrollespil". Mange af disse tekster handler om verdenen Celesco, men en hel del beskæftiger sig også med hvordan man spiller rollespil og giver ideer og råd til hvordan man får en bedre oplevelse ud af et scenarie. Derfor kan vi anbefale enhver at læse de talrige guider der kan findes på vores hjemmeside og i bogen. Her kan du både lære om hvordan du forbedrer dit intrigespil, om hvordan du spiller en "borgerrolle" på en spændende måde og endda læse gode råd om hvordan man spiller en utraditionel rolle på kant med loven.

c)
Sidst, men bestemt ikke mindst, har vi til Legendernes Tid en stor skare af erfarne spillere, der har udvist en kæmpe entusiasme og dygtighed i vores første fire scenarier. Denne erfaring og iver håber vi på at opleve igen i år, og med hjælp fra både nye og gamle spillere er det vores håb, at LT5 bliver en mindeværdigt scenarie som folk husker.
For noget af det som vi betragter som det vigtigste for at skabe gode intrigescenarier er velforberedte spillere, der er komfortable med settingen.

Eventyr

Siden 1994, hvor de store sommerscenarier begyndte at træde frem har stilen gået mere og mere væk fra det "klassiske" fantasy med episke konflikter, brutale skurke og overnaturlige væsener.
Mange er blevet mere bevidste om karakterrollespil, ikke-voldelig konfliktløsning og dagligdags begivenheder som en vigtig del af Laiv. Denne udvikling betragter vi som positiv, men mener dog at det er muligt at tilføre fantasy-Laiv noget af charmen ved det eventyrlige og fantastiske.

Derfor vil vi til LT5 forsøge at kombinere det dagligdags med det episke, og give plads både til arbejdsomme bagere og visionære demagoger. Det er vores mål at skabe en ramme hvor enhver får den individuelle scenarieoplevelse, som vedkommende stræber efter, og derfor vil vi forsøge at skabe muligheder for det magiske og fantasifulde.

Det er vores håb, at folk vil indse at mange af elementerne fra "klassisk" fantasy kan bruges til at gøre et scenarie bedre, og at man ikke skal glemme sine rødder - for Tolkien som startede det hele må jo siges, at være en stor fortaler for det fantastiske og storslåede. Helte, elvere og onde skabninger der lyder en fjern og ondskabsfuld herre kan være virke dårligt til Laiv, hvis det ikke bliver brugt med omtanke, men man skal huske på at eventyr og heltedåder også har sin appel.

For hvilken mand drømmer ikke om at kæmpe mod overlegne fjender om skønjomfruers gunst og stolte gå gennem en jublende menneskemængde med en sagnomspunden skat i sine hænder?

Det er disse oplevelser vi mener der skal være plads til, og derfor håber vi at du som spiller vil have respekt for vores vision om eventyr kombineret med hverdag. Til LT5 skal det være muligt at bruge scenariet på at lade sig gribe af bystemningen og udforske sin karakter, men det skal også være muligt at udøve heltedåder og redde nødstedte vejfarende eller ofre sjæle til onde og grusomme skabninger i skovens mørke. Sådan er vores vision med "Præstesønnen".

For at hjælpe med at gøre denne vision til en realitet er det virkemiddel vi vil benytte os mest af, monstergruppen.

Det er monstergruppens opgave at spille alt fra troldene i skoven til kureren fra Issletterne, men de vil også blive brugt til at skabe episke konfilkter og mindeværdige scener. Men for at vi ved, hvad du som spiller ønsker at monstergruppen skal bruges til, så kræver det ideer og ønsker.

Derfor er den bedste måde at sikre sig, at LT5 ender med at blive det eventyr, du håber på, at kontakte os før scenariet med forhåbninger og forespørgsler.
Til LT3 og 4 brugte vi i stor grad dette fænomen, og skabte både små og store historier til spillere der ønskede at opleve eventyret i Celesco.

Således skete det, at besætningen fra piratskibet "Gemma" sidste år fandt en sagnomspunden piratskat og blev konfronteret med deres legendariske forbillede, "Røde Jack" og dermed sikrede sig en kæmpe oplevelse. Dette skete fordi de kom til os med deres fantasier og håb, og det er vores mål med LT5 at gøre dine ideer til virkelighed.

For omtrent 10 år siden havde Laiv i Danmark sin spæde begyndelse, og flere steder rundt omkring i landet fandt dette sted ved, at entusiaster mødtes i nærliggende skove og tævede hinanden til plukfisk med forholdsvist polstrede våben.

Stille og roligt begyndte man at indføre ting som kostumer, rollenavne og grunde til at slås, og langsomt udvikledes egentlige scenarier udfra en kombination af denne fantasy "røvere & soldater" og elementer fra bordrollespil.

Efterhånden som tiden gik blev det mindre og mindre velset at slås uden grund, og til sidste begyndte mange at se ned på folk, der greb til våben - næsten ligegyldigt om de våbenføre følte der var grund nok til det.

Udtalelser som "kamp er jo ikke rollespil" og "Kamp er kun for dårlige rollespillere" er blevet mere og mere almindelige, og det er så småt begyndt at være tabu at sige "Kamp er sjovt, og kan endda bruges som element i rollespil".

Denne nedgørelse af vold til Laiv vil vi gerne tage stærk afstand fra, og derfor er det også et af målene til LT5 at få folk til at indse, at voldelig konfilktløsning også kan have sin berettigelse. Det er vores holdning, at meningsløs vold er forkasteligt, men at man bør betragte kamp som en måde at udspille konflikter på, på linje med rænkesmedning, verbale kampe og statusspil.

Men vi er ikke uforstående overfor kritikere, for en af grundene til, at mange fordømmer vold til Laiv er, at folk mister livet for relativt trivielle ting og under triste og ofte ærgelige omstændigheder.

Dette har vi valgt at løse til LT5 ved, at indføre et koncept der kaldes for "Show"-konceptet. Ideen bag dette koncept er, at det er spilteknisk umuligt at slå en anden spiller ihjel medmindre vedkommende indvilger i det. For det er vores erfaring, at der er få spillere som ægrer sig over at blive slået ihjel og ende som taber i en konflikt, hvis deres endeligt finder sted på en spændende måde og taberen derved også ender med at sidde tilbage med en god oplevelse.

Derfor vil vi med "Show"-konceptet gøre disse kedelige situationer, hvor folk myrdes i en skummel baggyde for en ussel sum penge, til fortid, og istedet tvinge folk til at bringe deres konflikter ud til andre spillere og inddrage flere i deres stridsmål.

Det er vores håb, at vi på denne måde vil opnå flere ting. For det første håber vi på, at sætte en stopper for den bitterhed som mange spillere føler, når de mister deres rolle på en måde, som de ikke føler er tilfredsstillende. Vi satser også på, at kunne genskabe muligheden for "kamp uden døden til følge", og således genindføre kamp som et værktøj til at bruge i konflikter.
Som en tredje vigtig ting tror vi også, at denne måde at spille på vil gøre det nødvendigt for folk at være mere kreative i deres intriger og rænker, og på den måde "opdrage" spillerne til at lære, at der er mange andre måder at besejre en fjende på end at dræbe vedkommende.

Endelig vil vi give de folk, der ønsker at opleve de episke kampe, som kendetegnede Laiv for nogle år siden, en mulighed for at gøre dette uden at ofre deres gennemarbejdede karakterer for et øjebliks adrenalinsus.

Det er dog vigtigt at holde sig for øje, at selvom vi ikke ser kamp som noget dårligt, så er det dog ikke en opfordring til at slås uden grund, men til at give en ekstra dimension at spille på.

Og sidst, men ikke mindst, så er det vores store håb, at vi med "Show"-konceptet vil opleve flere mindeværdige scener og flere tilfredse spillere.

Side XIII

Bong

Til langt de fleste Laiv-scenarier er der en ganske bestemt stemning, som arrangørerne forsøger at udkommunikere til spillerne, og som disse gør deres bedste for at afstemme deres opførsel efter.

Tit er det også sådan, at man søger den intense, følelsesladede oplevelse og den komplette indlevelse. Dette er absolut beundringsværdigt, og noget vi som arrangører har stor respekt for.

Desværre opstår der meget ofte det problem, at denne seriøsitet medfører kedsomhed, eftersom fiktive, afgrænsede spilverdener på ingen måde kan tilbyde den samme kompleksitet eller frihed som den virkelige verden kan.

Mange løser dette problem ved at spille karikerede eller direkte useriøse roller, og ved at lave ting som rationelle mennesker i deres situation aldrig havde gjort. Folk spiller megalomanske kokke, skizofrene lejemordere og uduelige sønner med store næser. På denne måde får man som spiller mulighed for at udfylde "døde" perioder med overførte morsomheder fra den virkelige verden, udspille barokke, humoristiske situationer og gøre vanvittige ting, som hører til i komedie-film.

Dette fænomen er udbredt og rimeligt anerkendt, og benyttes af de fleste spillere i større eller mindre grad, afhængig af både spilleren og scenariet. Det er en form for spil, der for nogle er en naturlig del af Laiv, mens det for andre er noget som der bør undgås for enhver pris og ofres på "den seriøse stemnings alter".
Dette fænomen, som vi vælger at kalde for "Bong".

Det vigtigste der er at sige omkring bong på Legendernes Tid 5 er, at vi helhjertet går ind for bongede situationer og karakterer.

Laiv er en leg og et spil, og selvom det primært handler om indlevelse og stemning er vi af den holdning at der skal være plads til morskab og et godt grin.

Der skal være plads til fedladne grever med falsk overskæg og impotente charmører i lyserøde sjorter. Der skal være plads til homoseksuelle prinser fra Salzstadt og til troldmænd fra en glemt race der spiser alger og mediterer. Der skal være plads til gale ideer og underlige grupper, og til sære personligheder med et glimt i øjet.

Derfor vil vi som arrangører velkomme folk med åbne arme hvis de vælger at spille uduelige spioner fra Imperiet eller afsporede prædikanter fra en Dolzansk månekult.

Vi håber derfor til "Præstesønnen" på at opleve en stemning, hvor der er plads til både det eventyrlige og det dagligdags, til karakterrollespil og episk show. Men vi vil også skabe et scenarie, hvor der er plads til både morskab, smil og underholdende situationer som man kan se tilbage på og smile.

Mest af alt ønsker vi dog, at spillerne kan se hinanden i øjnene efter scenariet og grine, og at de vil huske scenariet for dets gode øjeblikke og med glæde i stemmen kunne sige:

"Vi deltog på LT5... gjorde du?"

Kunst

Gennem den sidste tid har der været talrige og ophedede debatter om begrebet "Laiv som kunst". En af holdningerne har været den, at Laiv som medie på linje med film, billeder og andre kommunikative "produkter" kan anses for at være kunst. Dette er selvfølgelig afhængig af ideen med det enkelte scenarie, for ligesom der findes billeder der ikke kan kaldes kunst (f.eks. vejkort), så findes der Laiv der intet har med kunst at gøre.

Tilhængere af den holdning er dog af den mening, at et Laiv kan sættes op som et interaktivt kunstværk, og man ved hjælp af Laiv kan skabe en oplevelse, hvor man kombinerer sanseindtryk med valgfrihed og derved opnår en form for medbestemmelse i kunsten. Således kan man betragte arrangørerne som kunstnere, og de fysiske og idémæssige rammer som materialerne til kunstværket.

Dette kunstværk opleves og formes på en gang af spillerne, der både er beskuere, aktører og objekter - hver med deres egen indgangsvinkel til kunstværket, men alle påvirket af kunsternes vision.

Derfor skal kunst-Laiv opfattes som et forsøg på at opnå en vis følelse, og til sådanne Laivs har arrangøren/kunstneren gerne et ganske bestemt oplevelsesspektrum, som spillerne/beskuerne kan se, og fra denne vifte kan de påvirke deres egen oplevelse, og derfor få en individuel oplevelse ud af en kompliceret helhed.

På denne måde adskiller Laiv sig ikke nævneværdigt fra andre kunstformer, da enhver der ser på f.eks. et billede vil få sin egen unikke opfattelse af hvilke følelser og stemninger det fremkalder, ligesom alle Laivspiller får noget forskelligt ud af et scenarie.

Vigtigt er dog særligt, at man med Laiv kan skabe kunstværker der er følsomme overfor beskuerens ønsker, og på denne måde forme kunsten undervejs i forløbet.

Andre vælger at se kunst-Laiv som et totaludtryk, hvor scenariets udførsel betragtes som en interaktiv udstilling, hvor beskuerne bliver en del af kunstværket og på den måde er med til at flette materialer og visioner sammen til en helhed.

De mange ideer om hvad Laiv egentligt er, hvad kunst egentligt er, og om disse to begreber er uforenelige eller overlappende har også medført en stigende grad af eksperimenteren med alt fra scenarieopbygning til scenografi og spillestil.

Ideer som "det spillerløse scenarie", "Dogme 2-scenarier" og "700% scenarier" er begyndt at brede sig i landet, og erfaringerne fra disse eksperimenter er brugbare ikke kun indenfor deres snævre felter, men også for Laiv-scenarier som helhed. For ligesom malere kan udveksle information om farver og pensler, ligegyldigt om de maler abstrakt eller impressionistisk, kan der udveksles erfaringer om virkemidler og fejltagelser mellem arrangørerne af kunst-Laivs og andre Laivs-scenarier.

Derfor opfordrer vi samtlige dedikerede spillere og entusiaster i landet til at værne om de nytænkere og fremadskuende mennesker, som hele tiden sørger for at Laiv som medie er i udvikling, og ikke stagnerer.

For ligegyldigt om man opfatter Laiv som kunstform eller ej, så er det dog sikkert og vist, at debatten om kunst-Laiv er med til at udvide vores horisonter og gøre vores scenarier bedre.

Til spørgsmålet om "Præstesønnen" er kunst, er det med et glimt i øjet, at vi vælger at svare med et klassisk citat af Frank Lloyd:

"Hvis det sælger, er det kunst"

KALENDER

12. maj
Infodag

26. maj
Infodag

9. juni
Infodag

23. juni
Infodag

29. juni
Strandfest

28. juni - 1. juli
Roskilde Festival

1. juli
Tilmeldingsfrist

7. juli
Infodag

20. juli
Strandfest

21. juli
Infodag

26. juli
Opsætningsdag

27.-29. juli
"Præstesønnen"

30. juli
Oprydningsdag

LT5@larp.dk

www.larp.dk