



Nyhedsbrev: 16.april

Så er der omkring 3 måneder til Einherjerne og TRoAs store kulturbaserede konflikt scenarie, Khypris – År 1. Her på det seneste har vi måske ikke givet så meget lyd fra os, både fordi vi har været travlt i gang med at besvare mails, men desværre også fordi eksamener og overarbejde har taget en stor del af vores tid.

Det beklager vi selvfølgelig, men nu er vi tilbage på hesten (ups dem snakker vi ikke om) og på vej igennem de grå bjerge med retning imod Khypris.

Lige nu arbejder vi som altid med at besvare mails og svare på forum spørgsmål og den helt store opgave det er at skrue en kostume guide sammen.

Som det ser ud nu, bliver det ikke den store gennemførte mini bog med en masse nye billeder af mange forskellige folk i alt muligt fedt grej. Vi er kun to mand i arrangørgruppen og det vil tage for lang tid.

I stedet bliver vores nye våben at finde en masse billeder fra tidligere scenarier og generelle billeder fra nettet og opdatere vores hjemmeside med det, så det skulle være let at finde inspiration.

Det er ikke den optimale løsning, men det er løsning frem for forsat at love noget vi ikke kan holde. I skrivende stund er der 193 tilmeldte deltagere, hvoraf ca. 170 har betalt. Det er super dejligt, da vi stadig er et stykke fra sidste tilmeldingsfrist og vi allerede nu har en solid spillerbase at bygge ud fra.

Det betyder også at vi hastigt nærmer os at være 2/3 fyldt op, så det er nu vigtigere end nogensinde at få sig tilmeldt og betalt, hvis man gerne vil med til et af sommerens helt store scenarie oplevelser.

Derudover arbejder vi for tiden på en masse bløde arrangør opgaver, såsom at arbejde på den politiske struktur i byen, koordinere arbejdsopgaver med vores NPC hold, koordinerer madplan med den madansvarlige osv.

Det er rart at kunne se brikkerne begynde at falde på plads og at de mange konflikter nærmest skriver sig selv.

Vi vil dog gerne knytte nogle kommentarer i den anledning. Vi har nogle punkter, der er værd at skrive sig bag øret, når man planlægger konflikter, intriger og andet spil til Khypris.

1. **Khypris tilhøre de Bretonnianske riddere:** Det var ridderne, der ryddede området for mutanter og efterfølgende byggede deres befæstet gård. De lever af deres bønder som bor i området omkring byen. Efterfølgende har andre folk så fået lov at slå sig ned uden for deres gård. De ser det som deres ret og pligt at udøve retfærdighed i byen. Og fra tid til anden går de da også ind og afgøre stridigheder blandt indbyggerne i byen, som de finder det bedst. Deres primær fokus er dog på at beskytte byen imod mutanter og andre bæster. Da byen forsat vokser er ridderne dog efter interne diskussioner nået frem til at en styreform hvor andre tager sig af den daglige ”drift” vil være en bedre løsning, så længe ridderne selvfølgelig stadig sidder øverst på rangstigen.

Hvorvidt det er denne løsning, der er flertal for må fremtiden vise, men som det er nu er der intet andet koordineret forsvar af byen end de få riddere, der med deres våbenduelighed og suveræne udstyr har kunne holde området omkring Khypris relativt sikkert.

2. **Der er ingen lov:** Khypris er en lovløs by. Nok går ridderne fra tid til anden ind og dømmer i stridigheder, men det er ikke noget man kan stole på. Der er intet fælles jura sprog og de mange forskellige kulturer har deres egen måde at gøre tingene på. Dvs. der er ingen retssikkerhed og hvis man gentagne gange er en idiot, så er der ikke meget (andet end gode deltageres velvilje), der gør at man ikke bliver slået ihjel.

Det gør også selvudnævnte kriminelle til en underlig størrelse, for hvordan er man smugler, når der ikke er en lov om hvad man må sælge og hvordan er man en smugkro, når der ikke er nogen, der betaler skat?

3. **Alle andre er ligeglade med Khypris:** ALLE, og vi mener ALLE, der ikke bor i Khypris er ligeglade med byen. Der er ingen der har en hemmelig hær i baghånden eller en gavmild generaladmiralypperstepaveærketrolmands onkel, der er villig til at investere noget tid eller andet i byen.

Det er meget vigtigt at folk forstår at til scenariet har man lige præcis den magt og indflydelse som man tager eller bliver tildelt af andre rolle, og at den siamesiske tvilling, der er rottefanger lige så vel kan være en vigtig leder, som den kejserlige adelsperson, der vasker borde på kroen for ikke at sulte.

Man kan have været hvad som helst og være i relation med hvem som helst, men det spiller ingen rolle i Khypris, for man er glemt og foragtet af alt udenfor byen.

Hvis ens rolle ikke hænger sådan sammen, er det på tide at komme med et par revideringer før man dukker op og ender med at blive skuffet, når man for tæsk af de tre tiggerdrengene mens man råber at ens hær kun er tre dagsmil væk eller at man er fætter til valggreven af Middenheim...

4. **Man er hvad man gør sig til:** Hvad man var, hvor end man kom fra, så spiller det som udgangspunkt ingen rolle i byen. Man kan ikke på sit glatte ansigt stille sig op, erklære sig selv adelig og kræve respekt.

Den respekt får man først når alle er enige om at man skal have den. Det er ikke unormalt at se en hungrende adelig feje gulv foran kroen for at få råd til mad og det er heller unormalt at se en tidligere graver have dannet sig et lille imperium rundt om sit hus, hvor ingen tør røre ham.

De der gør ting, får status, de ingen ved hvem er har ingen status, så kom ud og gør seje ting og sig seje ting...

5. **Dine venner har din ryg:** Hvis du er den mystiske fremmede for enden af drikkestuen kan Friedrich Fehår og hans grumme bande tæve dig til blods når som helst og der kommer ingen ordensmagt og stopper dem.

Derfor kommer mange roller til at bide deres stolthed i sig og underlægge sig andre mere magtfulde personer, mod at denne beskytter ham fra almen vold og andre ubehageligheder. Man bliver altså belønnet for at høre under andre.

Alt for ofte vil deltagere være deres egen herre, blot med det formål at ingen skal bestemme over dem. Sådan bliver det ikke i Khypris, for folk uden beskyttelse er frit bytte, og de fleste indbyggere i Khypris er meget frustrerede mennesker...

6. **Den der lever ved sværdet, dør ved sværdet:** I Khypris er det normalt at eje et våben. Det betyder ikke at man går med det hele tiden, men hvis ens gruppering ikke har adgang til våben, er man et let offer.

Vi har delt kamp op i to niveauer:

a. Slagsmål og overfald: Når næver, køller, knive og andre bøllevåben taler, så er det den største der vinder eller de der er flest.

Alle får nogle på hovedet og selv vinderen er øm og forslået bagefter, hvorimod taberne nok lige skal ligge ned og have en dram.

b. Væbnet kamp: Når der bliver trukket rigtige kampvåben, såsom sværd, økser og deciderede stridskøller, så er det alvor.

Her køres der med normale kampregler, og taberen er så såret at han er ude af stand til at lave hårde fysiske aktiviteter resten af dagen, selv efter han er lappet sammen.

Derfor trækker man normalt ikke blankt, medmindre man virkelig mener det. Vi vil gerne have respekt om våbene, så hvis man går rundt med et kampvåben på sig er det fordi man er ude på ballade eller er paranoid (hvilket er normalt at være i Khypris).

Der har været noget snak om at man ikke måtte have våben med til Khypris, hvilket selvfølgelig er noget sludder.

Det man ikke har som borger er deciderede krigsvåben, såsom tohandsvåben, stagevåben, skydevåben osv.

Det samme gør sig gældende med metal rustninger og store skjolde. Det er meget muligt at man engang har ejet det, men i fiktionen har man af den ene eller anden grund mistet det, solgt det eller tabt det i spil...

Husk at det er efter d. 7. maj at deltagerprisen stiger med 100 kr, så der er ingen grund til ikke at få betalt hurtigst muligt og spare de ekstra penge.

Ellers vil vi bare sige at vi synes det er super dejligt at se de mange gode gruppe koncepter, det vælter ind med og at det er en sand fornøjelse at lave scenariet, så gå ud og få de sidste af jeres venner med, så de kan snakke med på de episke warstories i baren om et par år.

Vi ses på Forlev.

Thomas Aagaard (TroA)
og
Allan Davidsen (Einherjerne)