

Velkommen

Dette er anden del af deltagerbrevet, der indeholder de sidste praktiske informationer og nogle flere spilmæssige betragtninger, der er relevante for dig lige op til scenariet.

Som altid er det vigtigt at du læser det godt igennem, da vi på nuværende tidspunkt har travlt med at få det sidste til at falde på plads, og gerne vil undgå spørgsmål man kan læse sig til her i deltagerbrevet.

Vi vil også meget gerne opfordre dig til at læse vores hjemmeside igennem en gang til.

Kontakt:

Du er som altid velkommen til at sende mails med spørgsmål osv, men vær opmærksom på at det kun mails til mail@khypris.dk, vi svarer på.

Fra lørdag d. 7 juli er der dog mulighed for at kontakte os pr. telefon på nummeret 23695267. Dette er ikke en privat telefon, så lad være med at ringe før d.7, da den er slukket. Der bliver ikke svaret på telefonsvarer beskeder indtalt til den eller sms'er sendt til den, så ring og får du ikke fat i os, så ring igen senere.

Hvornår må jeg komme:

Der vil som tidligere nævnt være mulighed for at komme fra onsdag d. 11 juli, kl: 19.00. Det er meget vigtigt at du ikke kommer før, da vores opsætningshold skal have fred og ro til at få de sidste ting på plads.

Hvis jeres gruppe selv medbringer telte, så er det dog muligt at komme fra kl. 15.00. Det er i den forbindelse vigtigt at huske, at folk er der for at arbejde med opsætningen af byen, så I skal ikke forvente at folk har tid til at hjælpe jer. Hvis I bliver færdige med det I selv skal lave, så ser vi gerne at I giver opsætterne en hånd.

Husk at du skal have spist hjemmefra, når du ankommer, da vi ikke har aftensmad onsdag.

Hvis du først kommer torsdag, så forventer vi at du er på Forlev kl. 10.00

Hvad gør jeg når jeg ankommer:

1. Du finder et sted at parkere, eller et sted at sætte dine ting.
2. Du følger skiltene op til bunkeren, hvor du finder nogle folk, der kan vise dig, hvor du skal bo – skulle der ikke være nogen, går du op på kontoret og får dine anvisninger fra dem.
3. Du får flyttet dine ting ned i dit hus eller telt, og når du har flyttet alle dine ting ned til dit overnatningssted, kan du begynde at indrette.

4. Opsætningsholdet er markeret med røde bandanaer, og det er meget vigtigt at du ikke forstyrre og beder dem om at hjælpe dig, da de har travlt. Til gengæld må du gerne høre om du kan hjælpe *dem*.
5. Du holder dig klar til at tjekke ind, så snart du får chancen. For scenariets skyld er det vigtigere at du tjekker ind hurtigt end at du får bundet kranier på dit spisebord lige netop nu. Vi er opmærksomme på at der kan være kø til tjek-in, men gå derop alligevel, så du får det overstået.

Tjek-ind:

Dette kommer til at foregå af to omgange. En gang onsdag aften og en gang torsdag morgen til tidlig formiddag.

Det er som sagt meget vigtigt at du tjekker ind så hurtigt som muligt, da vi er 300 deltagere, der skal igennem møllen før vi kan gå i gang.

- Du skal medbringe alle dine våben, rustning og eventuelle skjolde.
- Du behøves ikke at have kostume på til tjek-ind.

Du vil få udleveret dine startpenge og evt. handouts i tjek-ind.

Tjek-ind onsdag starter kl: 21.00 og kører frem til kl: 23.00.

Tjek-ind torsdag starter kl: 10.00 og kører frem til kl: 12.00.

Vær en god deltager og få tjekket ind så hurtigt som muligt. Det er virkelig vigtigt, for ellers bliver spilstart forsinket.

Spilstart og briefing:

Når alle er tjekket ind og der er styr på byen, holder vi en briefing med efterfølgende spilstart.

Efter briefing regner vi med at afsætte en 30 mins tid til at folk lige kan stikke hovederne sammen i deres respektive kulturer og fraktioner. Vi anser det som mere givende for jer, at I snakker sammen end at I høre os plapre løs i 30 minutter ekstra...

Bål og ild:

Hvis du har behov for at skulle lave åben ild, så kontakter du den bålansvarlige, Jakob Kyed, inden spilstart og får lavet en aftale mht. din åbne ild - hævdede bålsteder, ildfade og bål hører alt sammen ind under her. Det er i dette henseende helt ligegyldigt om du er spejder eller brandmand, kun ildarrangementer indgået med Jakob Kyed er gyldige.

Få kontrolleret dit bålsted både før og efter du har bygget det, ikke fordi vi vil være onde, men fordi vi gerne vil overholde basal brandsikkerhed.

Vi vil opfordre folk til at lave så lidt åben ild som det er menneskeligt muligt. Vi har indkøbt 67 flagermuslamper til gadebelysning, og det er meningen at den varme aftensmad bliver lavet centralt, så overvej nu om det er meget vigtigt for dig at have åben ild. I så fald fortrækker vi bålfade, der er lette at slukke og kontrollere.

Forgårde i modsætning til baggårde:

Til dette scenarie har vi valgt at fokusere på at lave forgårde ud til gaden i forlængelse af folks boliger, i stedet for de vante baggårde.

Dette er ud fra en betragtning om at vi gerne vil rykke spillet tættere på gaderne og for at folk kan bruge evt. møbler udenfor frem for i deres boliger, hvor der ikke nødvendigvis er plads til store borde, bænke, kister osv.

Derfor påregn at lave meget af dit sociale spil ude i din forgård, så kan du også bedre spytte efter dine ærkefjender og råbe svin af dem.

Bunkeren:

Der vil under hele scenariet være en arrangør i bunkeren, hvor der også vil være førstehjælpsudstyr. Han vil kunne besvare spørgsmål, men bunkeren er primært til folk, der er kommet til skade og er ikke et sted, hvor man hænger ud. Overvej derfor om det virkeligt er nødvendigt at komme op i bunkeren og hvis det er, så sørg for at gøre besøget kort.

Økonomi og valuta:

Der vil til scenariet komme til at optræde flere forskellige valutaer og disse er i forvejen beskrevet på hjemmesiden under punktet ”Regler” med underpunktet ”Spil Økonomi”.

Det vigtige at forstå er at økonomien til et scenarie er en delikat sag, og hvis folk hamstrer eller endnu værre graver 1/4 af scenarieøkonomien ned i skoven, så vælter økonomien.

Derfor: Hold gang i økonomien ved at bruge penge når du har dem. Hvis du har en daglig indtægt burde du ikke have flere penge tilbage ved dags ende, end dem du påregner at bruge på morgenmad.

Aftensmad:

Da vores to kroer på ingen måde har plads til at bespise 300 personer **på samme tid**, er det også muligt (og nødvendigt) for nogle folk går ned på kroen med et par gryder, køber mad til deres gruppe og tager det med hjem. Derfor er det en rigtig god ide at medbringe nogle skåle, fade og/eller gryder så man har mulighed for at transportere maden. Kroerne har ikke mandskab til at bringe ud.

Alkohol og mindreårige:

Vi ser Khypris som en lukket fest. Hvis man kan gå ind i et supermarked og købe en øl, så må du også gøre det til scenariet.

Det betyder at er du fyldt 16 år, så må du købe øl til scenariet (og efterfesten). Dette er også gældende for drikkevarer man selv medbringer.

Det sagt, så gider vi ikke se folk der er så fulde at de ikke længere spiller rollespil og/eller ødelægger det for andre spillere omkring sig. Om de er 16 eller 39 år er ligegyldigt.

Hvis du er under 16, så er du med på dispensation og i følge med en voksen og så forventer vi at denne voksne sørger for at dette bliver overholdt.

Hvad gør jeg, hvis min rolle dør:

Det kan ske at ens rolle kommer af dage på den ene eller anden måde til scenariet, og i så fald håber vi at du fik udspillet en episk død som afslutningen på en lækkert optrappet konflikt, med din rolles død som det naturlige klimaks.

I tilfælde af en død rolle, henvender du dig i bunkeren og får en snak om hvad du kunne tænke dig at komme i spil som.

Husk at det er vigtigt at gøre sig nogle overvejelser allerede nu om hvad du gør, hvis din rolle skulle komme af dage før spilstop. Specielt hvis du vil ud og involvere dig aggressivt i en masse konflikter (og hvem vil ikke det). Det kan også være en god ide at medbringe noget ekstra kostume til dette.

Nedpilning:

Vi starter nedpilningen af scenariet, søndag d. 15 juli, kl: 11:00 og der vil være morgenmad fra kl: 09:00, så alle kan nå at komme op og få lidt koldt vand i ansigtet og mad i maven før vi går i gang med at rydde op.

Alle skal selvfølgelig være med til at rydde op og erfaringen viser at, hvis alle hjælper til, så kan det overståes i et stille og roligt tempo på relativt kort tid.

Lige gyldigt hvor mange fysiske skavanker man har, kan der altid findes en plads om det så er at sortere spilmonter, passe lost and found eller vaske scenarie service op.

Husk, der er ingen, der forlader Forlev søndag d. 15 juli før klokken 18:00, medmindre de har en godkendt aftale med os. Det er vigtigt at du sender en mail til mail@khypris.dk med titlen ”Tidlig Afgang”, hvis du tager af sted tidligere.

Det er ikke fordi vi vil være onde og urimelige, men vi vil bare gerne have klare aftaler.

Nedpilningen har også den fordel at den unlocker den hemmelige Khypris bane, der hedder efterfest, og som allerede er nævnt i Deltagerbrev 1.

Gå ikke glip af denne nærmest mytiske fest og husk at medbringe kontanter til at købe alkohol til rimelige priser.

Mandag:

Mandag morgen vil vi alle sammen gerne hjem, så husk derfor at mindst 1 i gruppen skal være i stand til at køre bil inden middag. Vi tager med kyshånd imod Tordenskjolds soldater der hjælper os med den sidste oprydning, men alle der bare har tømmermænd skal forlade Forlev senest **kl. 11.00.** (hvis du skulde ende i den uheldige situation at du ikke er ædru, så find en der er, og få vedkommende til at køre dig og din bil op til hovedvejen og find et sted at parkere og vent så til at du er blevet ædru med at køre hjem) Men som sagt, vi kan sagtens bruge hjælp.

Flere spilmæssige betragtninger:

Våben i Khypris:

Vi har sagt og skrevet det mange gange, men nu siger vi det lige en ekstra, ekstra gang. Sværd, køller, økser, kniv og pryglekæppe er helt normale for selv menigmand i Khypris og skal ses som nybyggernes seksløber.

Hvis det passer til rollen (f.eks, dem der spiller bøller), kan man også eje en slagkøfte, lidt læderudstyr, en stålhjelm og et fægteskjolde (diameter under 45 cm), men lad nu være med at pakke dig ind i læder fra top til tå, bare fordi du kan. Det passer ikke til scenariet og der vil ikke blive givet rustningspoint for en masse rustning der ikke passer ind.

Stålrustninger, skjolde (diameter over 45 cm), stagevåben, tohåndsvåben, buer og andre krigsvåben er der restriktioner på. Hvis du mener at din rolle bør have adgang til sådanne våben, så kontakt os og hør, om du kan få en godkendelse og hvis ikke, så må du acceptere at deltage uden.

Dette er ikke ud fra en betragtning om hvad der er realistisk eller mest warhammeragtig, men ud fra en betragtning om hvad der spilteknisk og designmæssigt giver mening og er sjovt.

Husk at bare fordi en anden i din gruppe har fået lov at tage en bue med, betyder ikke at du også har.

Krudtvåben er der intet af i Khypris, og der er ingen regler for sådanne våben. Lad være med at tage dem med, ikke engang ”bare til pynt”.

Play like you got a pair.

Vi lægger op til at Khypris skal være et **kultur baseret konflikt scenarie**, med streg under konflikt og vi regner selvfølgelig med at der bliver masser af magtkamp, status spil og voldelige løsninger på både det ene og det andet.

Vi ser dog gerne at folk løser deres konflikter så offentligt og med så store armbevægelser som overhovedet muligt.

Soveposemord sent om natten og hit and runs på folk der ikke når at ane hvad der forgår, er begge gode eksempler på den dovnes spillers måde at ordne konflikter på og det eneste sted der er plads til dovne spillere i Khypris, er i Morrs Have.

Hjælp os til et bedre scenarie. Tænk fede måder at afslutte dine konflikter på, hvis man er nået til et naturligt klimaks i en optrappet konflikt.

Ligeledes så bliv fjendtlig overfor rolle og grupper, der nedværdiger sig til ovenstående usle metoder, og smid fjendskab og had i deres retning. Deres næste offer kunne jo være dig...

At spille folk op i en krog:

Vi ser gerne at folk optrapper deres konflikter og tidligst begynder at aflive deres fjender, når konflikten er nået et passende klimaks og på en passende måde.

Det er ikke det samme som at de andre spillere holder dig i live for enhver pris uanset hvor dumt du agerer; der kan opstå situationer, hvor konsekvensen af nogle passende tåbelige handlinger kan få bragt dig af dage i en frygtelig fart.

Derfor: Lad være med at sætte andre roller i en situation hvor deres eneste meningsfyldte svar er at slå dig ihjel, medmindre du er klar til at dø.

Konflikt og karakterdrab:

Magtkampene til Khypris skal gerne bølge frem og tilbage, de der er allierede den første dag, kan sagtens være bitre fjender 8 timer senere. Optrap konflikter, gerne hurtigt og vildt, men vær også

klar til at indgå kompriser og starte nye bidske krige. Vi er i den grusomme vildmark, i Harlem, blandt desperados og ikke i en nobel verden med ærlige riddere og tapre vikinger. Her har alle brug for flere venner og mere magt.

Undgå derfor at slå dine fjender ihjel med mindre det er absolut nødvendigt, press dem indtil de anderkender at de er bedst tjent med at slutte sig til dig. Jo flere der følger dig, jo bedre er din position i byen. For at dette kan lykkes er der to ting som alle skal tænke over: (1) vær villig til at tabe, accepter ydmygt at du er besejret og slut dig til din tidligere fjende. (2) accepter at tidligere fjender kommer over til dig og gør dem til en del af dit slæng og køb dem en omgang i stedet for at knuse og ydmyge dem.

- hvis du aldrig er villig til at boje dig, tage dine tæsk, sige undskyld og betale dine beskyttelsespenge så må du acceptere at du meget hurtigt kan komme af dage! Det her er vildmarken og der er ingen kære mor (eller GM).

Tillykke:

Du har nu læst Deltagerbrev 2 igennem og er nu endnu bedre forberedt til at deltage i Khypris – År 1 og være med til at gøre dette kulturbaserede konflikt scenarie til en fantastisk oplevelse for jer selv og alle de andre deltagere.

Indenfor en overskuelig fremtid sender vi den allersidste info til dig, der kommer til at tage form af en Guide til Khypris, der beskriver byen og dens nævneværdige steder og grupperinger.

Vi håber at du glæder dig ligeså meget som vi gør.