

Khypris



Deltagerbrev 1

År 1

Khypris by blev grundlagt for et lille år siden, da en flok omrejsende bretonnianske riddere faldt over resterne af en landsby der så ud til at være forladt for ganske nyligt. De brugte disse rammer til at opbygge en befæstet gård, alt imens de begyndte at rydde området for grønhuder og mutanter.

Da bretonnianerne gav trygge rammer, opstod der hurtigt et lille samfund og flere og flere flygtninge, samt uønskede elementer, begyndte at rejse til Khypris, for at undslippe hvad end de var på flugt fra.

Khypris har nu eksisteret i lidt over et år, og hver uge kommer nye folk til (dog oftest mod deres egen vilje), og selvom ridderene har forsvaret byen udeaftil, er der ingen samlet lov eller styreform i byen, så åben vold, affresning og deslige en del af dagens orden i Khypris.

Flere og flere handelskaravaner er dog gået tabt på det sidste, vinbønderne der bor tættest på byen har set mærkelige deformationer oppe i højdedragene om natten og mineselskabet Falkenhayn, der udgraver det nye vidunder mineral ved navn, Dunkelsten, har haft problemer og overfald omkring deres udgravninger.

Yderligere har de bretonnianske riddere udstukket et offentligt ultimatum til byen, hvoraf det fremgår at byen, inden mørket falder på lørdag, skal have en reel plan for hvordan byen skal styres i fremtiden. I så fald byen fejler dette, vil ridderne selv overtage kontrollen og styre Khypris, som de finder bedst.

Da de fleste tolker dette som et hårdt og halsret styre, er Khypris nu forvandlet til et stort forhandlingsbord, hvor alle fremlægger deres respektive planer for styreformer. Det siger sig selv at uenigheder, vold, affresninger og løfter bliver kastet gennem gaderne og de fleste spår at det vil blive værre efterhånden som lørdag nærmer sig...

Dette er det ene af de to deltagerbreve, som du vil modtage i forbindelse med din deltagelse i Einherjerne og TRoAs store kulturbaserede konflikt scenarie, Khypris – År 1.

Da deltagerbrevet indeholder en række praktiske og spilmæssige informationer, er det vigtigt, at du får læst hele deltagerbrevet grundigt igennem.

Vi vil hellere bruge deres tid på at lave ting der gør scenariet fedt, end at svare på spørgsmål der allerede er besvaret i deltagerbrev og på hjemmesiden, så gør os den tjeneste at læse det hele grundigt igennem – så bliver alle gladere og scenariet bedre.

Khypris År 1 - Torsdag den 12.Juli kl 10 - Søndag den 15.Juli kl 18.

Det andet deltagerbrev indeholder spilmæssige informationer, samt en dybere beskrivelse af den konkrete setting, som scenariet forgår i. Så snart vi har 100% styr på vores deltagere og deres grupper interne relationer, begynder vi arbejdet på andet deltagerbrev.

Derfor kan vi ikke love jer en præcis dato andet end så hurtigt som muligt.

Husk at I ikke modtager skrevne roller.

I er altså selv ansvarlige for relationer til andre roller. Brug scenariets forum og de offentlige rollebeskrivelser på hjemmesiden, som hjælp.

Indtil da vil vi gerne opfordre til at bruge scenariets forum til at koordinere på og stille spørgsmål til arrangørerne.

Praktiske oplysninger før scenariet.

Kontakt:

Arrangørgruppen kan kontaktes på følgende mail: mail@khypris.dk.

Henvend alle spørgsmål hertil (eller på forum).

Det er med vilje, at man ikke kan ringe til arrangørerne, da de fleste spørgsmål er noget, der lige skal vejres med resten af arrangørgruppen og man derfor alligevel ikke kan få øjeblikkeligt svar hos den, som man ringer til.

Afbud:

Vi har selvfølgelig fuld forståelse for at der kan komme det ene eller det andet i vejen for ens deltagelse i scenariet, men da andre deltageres oplevelse kan afhænge af dig, forventer vi at du melder fra i god tid.

Efter d. 4 juni er det ikke længere muligt at få sit deltagergebyr igen. Til gengæld er der rig mulighed for at give pladsen videre til en anden deltager (evt. afregning mellem deltagerne er op til deltagerne selv). I så fald sender begge parter en mail til os om det.

Biler og parkering:

Da vi ved at mange af vores deltagere ankommer i bil, har vi på forhånd sat plads af til en stor p-plads ude på området, således at vi slipper for mails med biltype, farve og nummerplader.

Det eneste du skal gøre er at finde en plads i de markerede båse. Hvis du ikke kan finde en plads, så kontakt arrangør-bunkereren, så vi er sikre på at du ikke holder i vejen.

Briefing og spilstart:

Der vil være briefing efterfulgt af spilstart omkring kl: 13.00 torsdag d.12 juli. Derfor er det selvfølgelig vigtigt, at alle er der i god tid før det, da folk skal tjekkes ind, have udleveret evt. props, spilpenge osv.

Vi har som en ekstra bonus, morgenmad til alle torsdag, så kom tidligt torsdag eller endnu bedre kom onsdag aften. Dette bringer os videre til...

Kom onsdag og kæl for dit hjem:

Det vil være tilladt at komme fra kl: 19.00 onsdag aften og bruge tid på at kæle for sit ingame hjem. Vær dog opmærksom på at værktøjet bliver pakket væk når det begynder at blive mørkt, så hvis du skal lave ekstra ting, der kræver dette, så kom omkring kl: 19.00.

Der vil ikke være mulighed for at få mad gennem arrangørerne om onsdagen, hvorfor vi opfordrer alle til at have spist hjemmefra. Skulle man dog ikke have mulighed for dette – eller bare have glemmt det i skyndingen – anbefaler vi Skanderborg Pizzeria. (86511328).

Det er meget vigtigt at du IKKE kommer før kl: 19.00 onsdag. Ikke fordi vi ikke kan lide dig, men fordi at opsætningsholdet skal have fred til at arbejde færdig.

De knokler for at vi alle kan have det sjovt, giv dem de bedste arbejdsbetingelser ved ikke at dukke op før kl. 19.00 onsdag.

Rygning:

Det er som udgangspunkt, selvfølgelig tilladt at stille sin ryger trang under scenariet, forudsat at man følger nogle generelle retningslinjer:

1. Da man kan ødelægge selv den bedste og mest dramatiske scene ved at have en smøg i flaben, er det kun tilladt at ryge i egen baggård -så at sige -for ikke at ødelægge det smukke bybillede med kæderygere.

2. Når man har tilfredsstillet sin last er det yderligere MEGET vigtigt at man tager sine skodder med sig i stedet for at smide dem på jorden, i fedtfælderne eller ind i bålet.

Dette er meget forbudt, da det i sidste ende betyder, at andre skal samle dine ulækre skodder op med klør fem. Så tag dem nu med dig og smid dem i en dertil indrettet skraldespand ved en passende lejlighed.

Det er til gengæld tilladt at ryge pipe i det offentlige rum, så vi vil gerne opfordre alle rygere til at lade smøgerne blive hjemme og finde en pipe eller cerutter frem i stedet.

Alkohol og rusmidler:

Der vil blive serveret alkohol til scenariet og det er som udgangspunkt tilladt at medbringe sit eget, hvis det passer ind i scenarie settingen (brug din sunde fornuft). På trods af dette, gider vi dog ikke at se folk, der er så fulde at de ikke længere kan spille rollespil og generelt bare ødelægger andres oplevelse.

Sådanne folk vil selvfølgelig blive sendt hjem for egen regning, ligeledes vil folk, der tager euforiserende stoffer, blive sendt hjem. **Ja, hash hører ind under euforiserende stoffer...**

Tænk dog over hvilken type alkohol du medbringer. Øl og vin er hyggeligt, men snaps og andet sprit resulterer oftest bare i en hurtig -og ikke konstruktiv -brandert.

Overnatning under scenariet:

Vi er til, Khypris – År 1, så privilegerede at vi har en stor mængde huse og telte fra de to arrangør foreninger som vi kan lade vores deltagere overnatte i.

Khypris er jo en by, der som scenariets navn antyder, blot er 1 år gammel, og mange folk, der lige er flyttet til har endnu ikke fået rigtig tag over hovedet og bor derfor i telte indtil de får bygget/købt en passende bolig.

Det betyder at alle grupper enten får leveret et hus eller telt alt efter hvordan tingene passer sammen.

Som en nybygger by er Khypris ikke fyldt med store købmandsgårde og andre kæmpbygninger, I stedet vil det meste af det sociale spil foregå i de lækre baggårde mellem husene. Når I tager inventar med, opfordrer vi derfor til at i tænker meget i baggårdsplaner. Prøv dog alligevel at pynte jeres hus lidt op og dæk deciderede offgameting af.

Vi kan ikke give folk svar på præcis, hvilken type huse eller telte I får og hvor mange. Vi vil til gengæld love at vi giver så meget plads som muligt til alle folk.

Spise og sovegrej.

Husk at tage spise og drikkegrej med, der passer ind i settingen og det samme med sovegrej. Hvis man ikke kan undvære sit moderne sovegrej, så dæk det til med tæpper og deslige.

Madlavning og andre praktiske opgaver:

Det er i år planen, at vi skal kunne supplere kroerne i spillet med sammenkogte retter direkte fra bunkeren, der blot skal bringes til opvarmning af de respektive krodrivere.

På denne måde kan alle i realiteten få et varmt aftensmåltid til en meget rimelig pris, uden at skulle bruge hele eftermiddagen på at tilberede mad selv.

Pga. dette vil der være meget få råvarer i spil, såsom ikke tilberedt kød og andet der bruges kun til madlavning.

Til gengæld vil der være masser af råvarer, der enten ikke kræver tilberedning eller kun et minimum af tilberedning. Vi opfordrer flest mulige til at benytte sig af fastfood boder rundt om i byen, da vi hellere vil have at folk bruger deres tid på meningsfyldt konflikt og intrigespil end på hygge rundt om kålgryderne.

Ligegyldigt hvad, er det altid en god ide at have knive, skærebrætter, gryder, pander og andet i det omfang, som der er brug for, da det er altid trælst at mangle.

Sørg for at fordele de forskellige "sure" pligter på forhånd, så man ikke skal til at finde ud af, hvem der vasker op, når man står midt i spillet. Det er jo meningen, at alle skal have tid til at have det sjovt og give den gas!

Indlysende ting, såsom at vaske hænder, før man har med madvarer at gøre, samt at holde kød og grøntsager adskilte, er også gode ting at huske på.

Hvad er klokken?

Vi er som spillere dybt afhængig af at vide præcist hvad klokken er til dagligt. Denne afhængighed er meget svær at vende sig af med til scenarier. og vi vil derfor opfordre alle som skal spille en rolle med penge, til at anskaffe sig et passende lommeur. (De kan fåes til ca. 100kr på nettet) Yderligere er det vores plan at sætte et større ur på Verenas Plads.

Markedspladsen og dens åbningstider:

Markedspladsen vil være fyldt med forskellige handelsvarer og "fastfood" boder, så der vil være masser af mulighed for at handle og få fyldt maven med det ene og andet.

Handelskaravanen ankommer med råvarer til byen kl: 09.00 om morgenen, så der skal alle boder, der sælger råvarer have en person på pletten. Dagens samlede "pakke" til hver bod, vil koste x-antal spilpenge, som de er informeret om på forhånd. Dette er spil-designets måde at trække penge ud af spil.

Boderne på markedspladsen er kun forpligtet at holde åbne indtil kl: 16.00, så folk kan komme ud og spille andet end deres erhverv, men det er bestemt ikke forbudt at holde åben i længere tid, hvis man har lyst til dette. Åbningstiderne er lavet således at man ikke skal stå og slave mod sin vilje hele dagen, så der er ingen arrangører, der kommer og råber hvis I lukker på slaget 4.

Siesta :

Mellem kl 13 og 14 er der dømt Siesta i byen. Dette er en Tileansk praksis, der tidligt blev bragt til byen og selvom mange grinede af "de dovne tileanere", har alle boder indført denne regel.

Det er typisk også omkring denne tid at de forskellige kaffehuse og frokost boder åbner, så alle kan få noget indenbords og sprede det nyeste sladder.

Det er dog ligeledes kutyme at de forskellige bodsejere får sparket deres folk tilbage i boderne, når klokken slår 2, så folk ikke henfalder i uvirksom druk og lemfældigt horen...

Udnyt denne time til at komme ud og snak med folk.

Rekvisitter:

Einherjerne og TroA ligger inde med et imponerende lager af rekvisitter af borde, bænke og kopper. Disse vil blive fordelt ud til kroer og andre boder der har mest brug for dem. Der er

Khypris År 1 - Torsdag den 12.Juli kl 10 - Søndag den 15.Juli kl 18.

dog ikke til "private", så sørg for at tage borde, bænke og stole med til eget forbrug i rollernes hjem.

Offgame ting:

Hvis folk har offgame ting, der ikke skal benyttes i spillet (hvilket offgame ting vel sjældent skal), så vil der være plads til disse i Einherjernes og TRoAs container, der vil blive låst ved spilstop og åbnet igen søndag.

Hvis du skal bruge det under spillet skal det altså ikke i denne container.

Bunkeren:

Der vil under hele scenariet være en person i bunkeren, hvor der også vil være en førstehjælpskasse. Han/Hun 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 virkelig er nødvendigt at komme op i bunkeren og hvis det er, så sørg for at gøre besøget kort.

Spilstop:

Vi regner med at stoppe scenariet sent lørdag nat. Dette er der flere grunde til: For det første vil vi gerne give folk plads til at udspille deres roller, plots, ambitioner og relationer sent lørdag, hvor der (forhåbeligt) er masser af gang i den. For det andet gider vi ikke at folk fedtspiller og laver pinlige sovepose mord på deres rivaler lørdag nat for at erklære sig konger og baroner søndag formiddag, hvor ingen ser det.

Derfor: Få nu spillet igennem og ordnet de ting I mener I skal nå, for når vi når lørdag begynder uret at tikke. Scenariet er et kulturbaseret konflikt scenarie, med en konflikt alle roller, høj som lav, kan have en interesse i og påvirke.

Efter spilstop må folk reelt gøre hvad de har lyst til, men vær opmærksom på at der skal ryddes op dagen efter jf. næste punkt...

Praktiske oplysninger til efter scenariet.

Oprydning og morgenmad søndag:

Efter scenariet skal der ryddes op efter devisen "har man været med til at lege, skal man også være med til at rydde op". Dette kommer til at foregå søndag fra kl: 11.00 og fremefter.

Der vil fra kl: 9.00 og helt frem til 11.00 være morgenmad til folket. Vi påregner at være færdige allersenest kl: 18.00, så planlæg ikke at tage hjem før da.

Hvis du har en god grund til ikke at kunne deltage i oprydningen, vil vi gerne vide det på forhånd. I dette tilfælde så send en mail til mail@khypris.dk med titlen "tidlig afgang". Kun en sådan bekræftet mail vil være en gyldig årsag til at tage tidligere hjem, når man står på området.

Vær en god kammerat og planlæg tiden, så I kan hjælpe med at rydde op. Opgaven er let og ligetil, når der er mange hænder om opgaven...

Efterfest:

Når det sidste huselement og teltstang er proppet ind i containeren og københavnernes har fået stillet deres trang til at slæbe træller, vil der vanen tro blive afholdt et brag af en efterfest.

Efterfesten har efterhånden fået nærmest legendarisk status og er en begivenhed som ingen burde gå glip af. Her vil der blive drukket alkohol i stride strømme med rig mulighed for at dele war stories, hyle af månen og brække sig i Forlevs smukke natur. Der vil være masser af sprut og øl til salg til billige penge, så husk kontanter.

Der vil også blive serveret aftensmad til vores smukke deltagere i forbindelse med efterfesten, så ingen har madmangel som undskyldning for at gå kold tidligt...

Spilmæssige betragtninger.

Herunder har vi opsummeret nogle punkter, der er vigtige for jer selv at skrive bag øret, når I begynder at planlægge scenariet.

Det er meget vigtigt at I læser det og gør jer nogle tanker, så alle spiller scenariet på de samme præmisser og ikke henfalder til de faldgruber, der ofte opstår i et konflikt præget scenarie.

Et konflikt baseret scenarie, som DU ikke vinder:

Det er ingen hemmelighed at der er lagt op til en masse konflikter i forbindelse med Khypris. Byen er befolket af en masse forskellige kulturer, byen er en anarkistisk heksekedel og alle har hver deres ide om hvordan tingene burde hænge sammen.

Meget af scenariets overordnede konflikt vil handle om hvordan Khypris by skal ledes i fremtiden og gennem hemmelige aftaler, løftebrud, åben vold og trusler regner forskellige fraktioner med at de når røgen har lagt sig vil herske over byen under deres helt uovertrufne og overlegne styreform.

Dette gør selvfølgelig at der er en masse planer og forventninger, men i sidste ende kan der kun være en "vinder".

Pga. dette er det vigtigt for alle grupper og fraktioner, der vil involvere sig i magtspillet (det burde alle have en interesse i) at de går åbent ind i konflikten med en forventning om et deres roller kan tabe, dø eller på anden måde lide et nederlag.

Lad være med at tage til scenariet under den præmis at det er vigtigt for netop din gruppe at I kommer til at sidde i toppen, for det kan føre til megen bitterhed. Så kast jer ud i den mørke fantasy setting og nyd når jeres planer fejler og I bliver røvendt og trukket gennem sølet.

Brug 90% af jeres planlægning på at forberede hvordan I taber på en fed og episk måde, frem for hvordan I vinder...

Khypris er langt, langt væk fra alting og alle er ligeglade med den:

Khypris er et lortehul og de der bor i den er der bestemt ikke af egen fri vilje. Der er ingen udover de der bor der, som gider bruge så meget som fem minutter eller en kobbermønt på den.

Dette er en vigtig spil teknisk præmis.

Vi har med vilje designet scenariet, så de mange konflikter bliver udkæmpet på baggrund af hvad der er tilstede i scenariet og ikke hvad folk påstår de har af fiktive ressourcer udenfor scenariet.

Hvis nogle roller påstår andet under scenariet (f.eks. at de har en hær tre mil fra byen eller har vigtige kontakter i deres hjemland), skal I bare grine af dem, kalde dem gale, forstyrrede eller løgnere, hvorefter I burde tæve dem (og gerne give dem lidt ekstra tæsk fra arrangørerne).

Dette er meget, meget vigtigt. Spil på hvad der er i scenariet, for det er det eneste, der er interessant for spillet.

Venner og fjender:

Vi har lagt op til at alle grupper skal have minimum én positiv relation og én negativ relation. Dette er noget vi, som arrangører, gerne vil hjælpe med at koordinere, men vi bliver selvfølgelig også glade hvis grupperne selv får det på plads.

Brug gerne vores hjemmeside til at koordinere: Under grupper er der efterhånden en oversigt over alle grupper og enkelt roller til scenariet, så det er let at overskue, hvem der kunne være ens værste fjende eller bedste ven (eller den man tror er ens bedste ven).

Når vi når tættere på scenariet, kontakter vi grupperne og prøver at lave en opsummering af hvordan status er på venner/fjender relationer.

Enkelt rollers egne personlige relationer er helt op til jer.

Khypris År 1 - Torsdag den 12.Juli kl 10 - Søndag den 15.Juli kl 18.

Hvem redder os, når lokummet

brænder:

De bretonianske riddere var de første, der slog sig ned på egnen og ryddede området for mutanter og andet pak.

Siden da har byen vokset omkring deres befæstede gård, og efterhånden som der har været udefra kommende trusler, har det været disse riddere, der har nedkæmpet dem.

Dette har givet dem anerkendende respekt fra de fleste i byen i den ene eller den anden grad, for selvom de måske er selvhøjtidelige røvhuller, så har de reddet byen mere end én gang, og som flere handlende påpeger, har de gjort det ganske gratis, i modsætning til en professionel garde eller lejesoldater...

Generelt set blander bretonnianskerne sig overraskende lidt og det har aldrig været et tilfælde hvor de har grebet ind, på trods af ekstrem vold i gaderne og offentlige drab. Indtil nu har de været tilfredse med at folk flytter sig, gør plads i gaderne og giver et anerkendende løft på hatten eller nik.

Alle ved dog at det er en dårlig ide at fornærme ridderne til deres ansigt, og selvom fornærmelser oftest er blevet straffet prompte med prygl, har der været ekstreme tilfælde hvor en særdeles grov person er blevet dræbt i en påtvungen duel af en meget vred ridder.

Det sagt, så skal alle wannabe magtovertagere have in mente, at man kun kan fjerne ridderne, hvis man har en holdbar løsning på hvordan man ellers vil beskytte området omkring byen (og derved byen selv).

På trods af at bretonnianskerne er berygtede for deres system med at opkræve 9/10 dele i skat, har dette kun været påtvunget den bretonnianske befolkningsgruppe.

Våben og krigsudstyr:

Scenariet foregår i en ond og mørk fantasy verden, hvor det at begive sig alene ud i skoven er det samme som at hoppe med hovedet først ned i brønden.

Derfor er det helt normalt at være bevæbnet med sværd, økser, køller, knive osv. Se sådanne våben som en seksløber i en setting i det vilde vesten.

Alle roller, mænd som kvinder, har som udgangspunkt ret til at bære sådanne våben og det er en ret normal ting at gøre, specielt i en by som Khypris.

Decideret krigsudrustning som stagevåben, store skjolde, tohåndsvåben osv. er det ikke normalt at eje. Det kan godt ske at det virker lidt underligt, når man ser på hvor let det er at lave et spyd, men i en spildesignmæssig betragtning er disse våben ikke lovligt at anvende til scenariet (uden vores direkte tilladelse), så lad være med at tage det med. Vi gentager: LAD VÆRE MED AT TAGE DET MED...

Det samme gør sig gældende for metalrustning, Pladedele, ringbrynjer osv. er ikke noget som borgerne i byen har, og hvis de engang har ejet det har de for længst solgt det eller spillet det væk. For bølge agtige roller eller måske tidligere soldater, er en Slagkofter, læderarmskinner eller en simpel stålhelmet ok at have med.

Det samme med skydevåben, såsom buer og lignende. Det er ikke noget folk ligger inde med. Så lad det blive hjemme.

Vi gentager: LAD DET BLIVE HJEMME!
Hvis du mener at det er meget vigtigt for netop din rolle at have et af de overstående våben med, som rollen ellers ikke burde have adgang til så send os en mail på mail@khypris.dk, men accepter hvis vi siger nej.

Vi vil gerne have maksimal paranoia og gøre det meget farligt at slås og det gør man ved at tage folks skjolde og rustning fra dem og desuden vil vi af hensyn til spildesignet gerne styre, hvilke grupper, der har våbenmagten i byen.

Derfor vil vi understrege at du ødelægger scenariet, ved at bryde vores retningslinjer og tage våben med I ikke burde have, og det vil vi være rigtig kede af. Og alle de andre spillere – som overholdt reglerne – vil også blive kede af det – og gode spillere gør ikke deres medspillere kede af det.

Derfor hjælp os og hinanden ved at holde jeres egne grupper i ørerne med mængden af våben I har med og følg overstående regler.

På forhånd tak.

Rollespil i en Nybyggerby

Khypris er et hul i jorden, en ussel udkrog befolket af ubehagelige, uheldige, dumme, grusomme og ærgærlige skæbner. Det er derfor vigtigt, at du overvejer, hvordan du får din rolle til at passe ind i denne grumme verden. Det kan godt være, at han/hun var en høflig og venlig sjæl derhjemme, men rejsen/flugten ud i vildmarken og ankomsten til den rå nybygger by har helt sikkert forandret rollen.

Tænk derfor over hvordan du bevæger dig, sidder og navnligt taler: Folk i Khypris har oftest en rå tone med mange bandeord: skidt, lort, luder, horkarl, forpulet, forbandet indgår snart i hver anden sætning. Det er ikke unormalt at spytte på gaden, slås, eller true med tæv og ejheller at smække sine beskidte støvler op på kroens bord.

Men Khypris er også en mulighedernes by, så selvom din rolle bare var slagter/anstandsdame derhjemme, er det nærmest givet, at han/hun er blevet grebet af byens udgave af ”The American Dream” og er begyndt at lægge planer for hvordan han skal ende som enevoldig hersker/lovligt valgt borgmester i Khypris:

F.eks Slagter Hanz den Første, Kejser af Khypris eller Frøken Esmeralda, don over alle donner!

Med andre ord: Giv den gas og søg inspiration i hårdkogte western og gangster film og serier som ”Deadwood “og film som ”Gangs of New York.”

Husk at vi alle har et fælles ansvar for, at byen får den rette vilde nybygger stemning og ikke bare bliver en almindelig hyggelig middelalder-rollespilsby.

Tillykke!

Du har nu læst det første af to deltagerbreve og er et skridt tættere på at få en rigtig god oplevelse til Khypris – År 1.

Inden scenariet vil du få Deltagerbrev 2, der indeholder spilmæssig information samt en dybere beskrivelse af settingen. Indtil da vil vi gerne opfordre folk til at koordinere med andre spillere og bare generelt forberede sig så godt som muligt, så vi sammen kan lave en mindeværdig oplevelse ud af scenariet.

Vi glæder os til at se dig...

Khypris År 1 - Torsdag den 12.Juli kl 10 - Søndag den 15.Juli kl 18.