



Spillerbrev Krigslive X

Tak fordi du skal spille med til Krigslive X.

Dette er dit spillerbrev med de vigtigste informationer som du skal bruge for at kunne spille Krigslive X. Du vil kunne læse en masse praktiske informationer samt til slut læse historien som Krigslive X udspiller sig omkring.

For din egen skyld – og for alle dine 400 medspilleres skyld – beder vi dig læse hele spillerbrevet igennem og sikre, at du forstår indholdet. Så bliver det en sjovere leg for os allesammen.

1 Kontakt

Hvis du har brug for at komme i kontakt med arrangørerne sker det fortsat på kl@r-r.dk. Brug den til alle henvendelser. Det sikrer at alle arrangører får den samme information så vi sparer tid til koordinering, vi kan svare når vi har tid, og vi altid kan gå tilbage og se, hvad vi har svaret.

2 Praktisk info

2.1 Kort over Fælleden og omegnen

Vi har lavet et GoogleMap, som viser de vigtige steder på og omkring Fælleden - spilområdets grænser, lejrenes placeringer, p-pladser & dagligvarebutikker. I finder kortet her: <https://mapsengine.google.com/map/edit?mid=zWJpMzaEUWKM.kM-p74ndDr1E>

2.2 Hvornår og hvor skal du være til Krigslive X.

Vi forventer alle spillere er ankommet og tjekket ind torsdag d. 15/5 inden 22.00, med mindre andet er aftalt med arrangørerne. Tjek-in sker i Multihuset, Arenavej 1, 4300 Holbæk. Hvis du ikke kan overholde dette **SKAL** du sende en mail til kl@r-r.dk med titlen "Sen ankomst" og lave en aftale om hvornår du kommer. Det er først godkendt når du får svar.

Spillere der skal hjælpe med SFO Krigslive er velkomne fra onsdag morgen, men det vil først være muligt at sætte telte op i lejr 1+3 fra onsdag aften kl 18.

2.3 Ankomst og opstilling

Efter ankomst og indtjek, tager du til din lejr og læsser din bil af hurtigst muligt. Herefter kører du din bil til parkeringen og går tilbage til lejren. Efterfølgende stiller du telt og andet lejrudstyr op.

Bemærk, at arrangørerne kun leverer mad torsdag aften til dem med madbillet.

Da fælleden ligger i udkanten af Holbæk by, er der flere supermarkeder inden for gåafstand. Hvor disse er kan du se på planen ved Multihuset.

Der vil være briefing torsdag aften, men derudover er tiden jeres egen – sørg dog for at komme ordentlig tid i seng så I er klar til dagen efter.

2.4 Lejr info

Det er tilladt at køre så tæt på lejrpladsen som underlaget tillader det, og læsse af, for derefter at køre bilen direkte ud igen.

Det er ikke tilladt på nogen måder at grave huller i fælleden. Pløkker til telte og andet er selvfølgelig tilladt. Der bliver opstillet tromler til madaffald. Tromlerne bliver camoufleret så de ikke står for meget ud.

2.5 Parkering

Parkering kan ske på de markerede p-pladser, og under ingen omstændighed på hverken fælled eller grusstier. P-pladserne fremgår af kortet.

2.6 Under Krigslive X

Fredag morgen når I vågner, er I ingame. Herunder ses tidsplanen for dagen i overordnede træk – lederne har mere detaljerede tidsplaner. Det er uhyre vigtigt at alle – deriblandt dig! – gør deres ypperste for at tidsplanen overholdes.

Der kan forekomme ændringer i tidsplanen, så hold dig ajour med officererne.

Fredag

Lørdag

Morgenmad 08.00 - 09.00	Morgenmad 08.00 - 09.00
Mønstring 9.45	Mønstring 9.45
Afmarch 10.00	Afmarch 10.00
Kamp 10.00-12.00	Kamp 10.00-12.00
Frokost i egen lejr 12.00 - 14.00	Frokost i egen lejr 12.00 - 14.00
Mønstring 14.15	Mønstring 14.15
Afmarch 14.30	Afmarch 14.30

Kamp: 14.30-18.00 Aftensmad 19.00-20.00	Kamp: 14.30-17.00 Spilafslut ca 17.30 Aftensmad 18.30-19.30
--	---

2.7 Efterfest

Når Krigslive er slut, vil der være en efterfest. Efterfesten bliver holdt i Lejr 2, ved Multihuset.

2.8 Når Krigslive er færdigt

Inden du tager afsted skal du og din gruppe have ryddet jeres lejrplads fuldstændigt. Først når dette er gjort tilfredsstillende kan I tage afsted – uanset om det er lørdag aften, eller søndag morgen.

I starter med at pakke jeres lejr sammen, og efterlader pladsen, plus 3-4 meters omkring den, pæn og ren. Når I mener det er gjort finder I en arrangør som skal godkende jeres arbejde. Når jeres lejr er godkendt, kigger I rundt og ser om der er andre der har brug for hjælp.

Det er ikke tilladt at have biler holdende på fælleden mens man pakker sammen.

Tager du afsted lørdag kan du tidligst forlade området klokken 20. Tager du afsted søndag skal du senest have pakket sammen og forladt området klokken 13. Dette er af hensyn til arrangørernes oprydning: Jo senere de sidste spillere tager afsted, jo senere kommer arrangørerne hjem.

Alle der bliver til senere end klokken 13 om søndagen, betragtes af arrangørerne som frivillig arbejdskraft til at bidrage til arrangørernes oprydning. Hvis man på forhånd ved at man gerne vil blive der, vil vi gerne vide det – det vil være **yderst værdsat**. Mail os på kl@r-r.dk.

2.9 Sikkerhed

Der vil være opstillet brandslukningsudstyr på strategiske steder i alle lejre, de vil være lette at se og skal behandles med respekt, så de er klar, og til at finde, hvis en nødsituation skulle opstå. Førstehjælp findes i spiseteltet i hver lejr.

Da fælleden ligger som den gør, kommer der til at være besøgende. Vi skilte med hvad vi laver, men for at undgå tyveri og folk der får lyst til at lege turister, bedes alle bakke op om at holde øje i lejrene. Kommer der folk gående, så sig goddag, snak evt med dem, og hold lidt øje med folk der går på opdagelse.

2.10 Bade - toiletter

I Multihuset findes bade og toiletter, Badene vil være åbne kl 7-9, og kl 20-22, eller efter aftale med en arrangør. Der er festival toiletter opstillet tæt ved de lejre som ikke har træk og slip.

3 Regler

Reglerne er at finde på [Krigslive X hjemmesiden](#). Selvom du har spillet Krigslive mange gange **SKAL** du læse reglerne igen. Der er flere ting lavet om fra de tidligere Krigslives og hvis du ikke kan reglerne kommer du til at gøre dine medspillere sure når du bryder dem. Så læs dem!

3.1 Rustningspoint

Hvis du spiller i en af de to kejserlige hære kan du se [styrkelisten](#) for Kejserriget hvad din enhed cirka får i rustningspoint. Rustningspoint vil blive uddelt arrangørerne torsdag aften.

Hvis du spiller i lejetrophæren vil du få rustningspoint efter en fordelingsnøgle som sendes til lejetropenhederne de kommende dage.

4 Lejetrophæren

Til Krigslive X er der en lejetrophær som de to Kejsere begge har hyret til at støtte deres hær.

Denne genistrej fra Stodderkongens side, gør at der ind imellem skal forhandles lidt om hvilke enheder der er hyret af hvem, og skal i hvilken kejserlig hær.

Før forhandlingerne har både enheder og menige soldater mulighed for at optjene point, som gør at deres forhandler står stærkere, og kan vælge bedre enheder fra lejetropperne. Pointene tjenes ved at løse opgaver og missioner - dels for Stodderkongen og dels fra NPC'ere. Hvis du, som enhedsleder, ved at din enhed er interesseret i den slags missioner, så giv lige os arrangører et prej om det på kl@r-r.dk

5 Historien

Det skete engang i fordums tider, at en Kejser døde og de mægtige valggrever skændtes og sloges om tronen - en blodig konflikt som splittede riget og kirken, som lod lov, tro og retfærdighed blive afgjort med guld.

Denne fejde tog sin begyndelse, da grev Siegfried fra det nordlige rige Ostland gjorde krav på den kejserlige trone.

Den Averlanske greve Mannheim nød et flertal af stemmerne som var nødvendige for at blive valgt til kejser, da en af hans støtter - valggreven af Stirland - før sin pludselige bortgang havde lovet den afgørende stemme til ham.

Da greven af Stirland dog blev efterfulgt af en ung dreng og denne endnu ikke ansåes for at være af legitim alder, var det derfor klart som sommerregn at en konflikt ville bryde ud.

I det sydlige Averland føler grev Mannheim sig truet af grev Siegfrieds krav på tronen, ufred ulmer i krogen, og syden og norden begynder at se med mistroiske øjne på hinanden.

Der går ikke længe før grev Siegfried stiller et kejserligt ultimatum til Mannheim om at frakende sig kravet på kejsertitlen – dette bakker han op ved at Sigmarkirken har anerkendt ham som retmæssig kejser, til stor forargelse for den Averlanske greve.

Det gik som den slags ofte går, og ikke længe efter samledes de to grevers styrker og marcherede mod hinanden - krigen mellem norden og syden – mellem de to grever, var brudt ud.

Men skæbnen ville det, at fejden mellem Ostland og Averland ikke alene skulle være markeret af splid mellem de to grever. For en anden gren af Sigmarkirken valgte at velsigne grev Mannheim som retmæssig kejser af Imperiet. En splittelse opstod i Sigmarkirkens ellers urokkelige og stærke fundament, en schisme som ville blive afgjort på slagmarken, af de som var renest og mest sande i troen.

I denne fejde er de to grever dog begrænset af ikke at kunne trække de andre grever for meget ind i krigen. Kejserriget, og specielt de mægtige valggrever har ingen interesse i en lang og blodig konflikt, de ønsker det afgjort hurtigt uden at krigen skader dem og deres mere end højst nødvendigt, og vil umiddelbart pege på vinderen af striden som ny kejser. Som konsekvens deraf er den militære støtte ganske begrænset og i overvejende grad lokal.

De andre grever skulle ikke få en undskyldning for at krydse grænserne og invadere deres rivaler, så i stedet for at sende soldater, har de sendt guld. For guld vejer det samme i enhver soldats lomme og soldaters lommer er dybe og for det meste tomme.

Andre ører har dog også hørt løftet om stor rigdom, så i midten af hele denne konflikt står Grimwalds lejetropper, under ledelse af den såkaldte Stodderkonge, med en fod i hver lejr, klar til at lade kampen trække ud så længe der er mønt at hente.

Alle rigets øjne rettes derfor nu mod Middenland, tæt ved byen Untergart hvor slaget mellem norden og syden passende skal stå og hvor fejden mellem de to grever vil blive afgjort. Hvem end der står tilbage som sejrherre vil opnå støtten fra et flertal af valggreverne, og derved sikre kejsermagten og tronen til sig selv.

Mellem greverne er det et spørgsmål om ære og et spørgsmål om lov.

Mellem generalerne, som er tidligere krigskammerater, er det et spørgsmål om hæder og rigdom.

Mellem soldaterne er det et spørgsmål om pligt, loyalitet og selvfølgelig klingende mønt.

Og for kirken er det et spørgsmål om at forene de to haler så de atter ender i én komet.

Vi glæder os til at se jer!

