

I bygning 4, vil vi gerne lave:

- 2 wc'er, der udelukkende indeholder toilet, toiletpapirsholder, poseholder og skraldespand.
 - 2 baderum, der udelukkende indeholder en bruser, sæbeholder og en lille bæk/knæge til tøj mm.
 - 1 handicap toilet ud fra de standarder der er for offentlige handicap toiletter, med alt hvad det indeholder.
 - 1 forrum med 3-4 håndvaske, spejl, skraldespande, sæbeholdere og servietholder/blæsere.
- Den eksisterende hesteboks vil forblive som den er nu og spiltovene vil blive væltet så det bliver et stort rum.

I det bagerste af bygningen, ned mod bygning 6. Vil vi lave 3 isolerede rum, som kan bruges til mere stillesiddende arbejde med kostumer og rekvisitter.

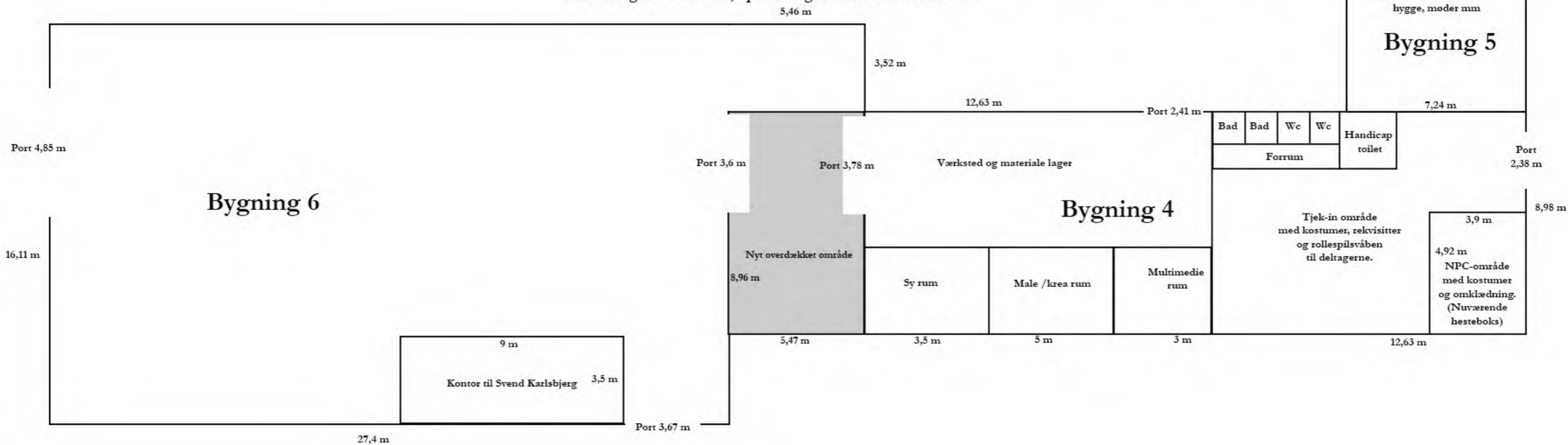
Området med de 3 rum, vil vi bruge loftet fra dem til opbevaring af forskellige materialer, så der skal gå en trappe op til loftet af disse.

Der skal ligeledes være en trappe op til 1. sal til bygning 5.

I bygning 5, vil vi gerne lave:

- 1 badeværelse med toilet, bruser, vask og andre ting der hører et badeværelse til.
- 4 soverum til de frivillige, når vi arbejder på gården, afholder sociale arrangementer eller rollespil.
- 1 rum til at spille bordrollespil (DND-rum)
- Et stort fælles lokale til de frivillige, med et hjørne indrettet med køkkenfaciliteter (håndvaske, opvaskemaskine, køleskab, ovn mm.)
- Hele bygningen vil skulle isoleres og taget tætnes og isoleres. Derudover skal det nuværende loft på kostalden erstattes, da det der er der nu er meget faldefærdigt. (Indvendigt)
- Det gamle høløft, vil derefter kunne bruges i dårligt vejr sammen med deltagerne

I bygning 6, er der ikke så meget der skal laves om, da vi vil bruge det til større maskiner til træarbejde, tørremuligheder for telte, opbevaring af større materialer mm.



Menneskenes by er rollespillets mest centrale område. Det er selve byen der skal skabe den største del af middelaldersamfundet i vores rollespilsverden.

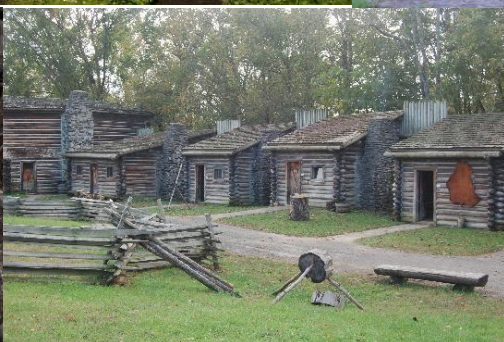
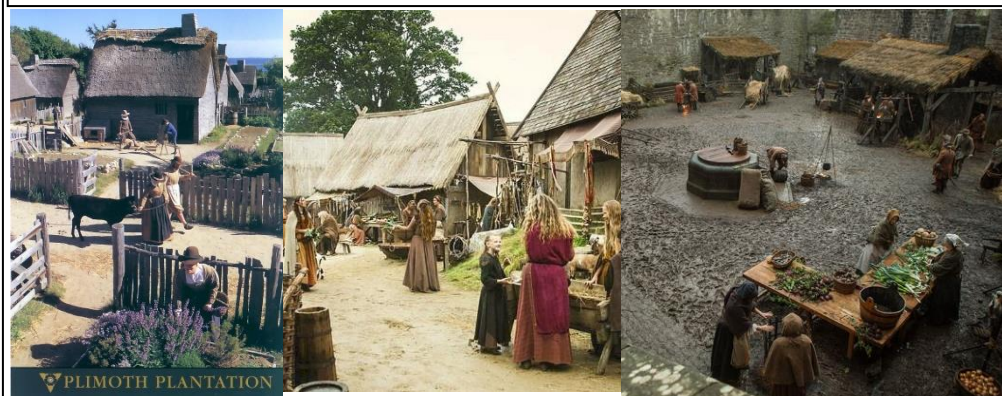
Det er her alle deltagere kan opholde sig og arbejde i de forskellige værksteder, "købe" forskellige ting for rollespilspenge. Der er toiletter, kro, magiskole, tømrer, smed, smykkemager, våbensmed, skrædder, alkymist, brygger, kriger/byvagterne træningsområde, samt forskellige andre dele, der er med til at skabe den helt rette stemning og helt i udkanten er landets kirkegård.

Tanken er at der i byområdet, skal være en del selvforsynings ting til rollespillet i form af en mindre køkkenhave, dyr så som høns, ænder, gæs, får mm. (Til at give f.eks. æg, uld og kød)

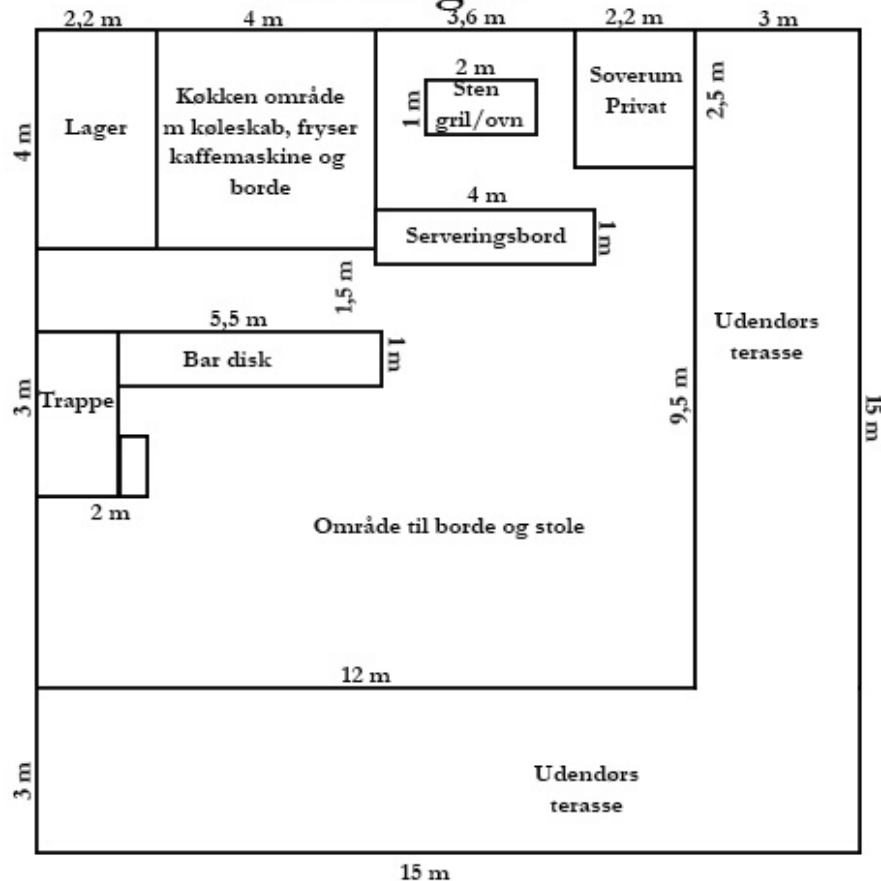
De området vil være i udkanten af byen, hvor deltagerne bl.a. kan samle æg, være med til at klippe får, som kan bearbejdes hos skrædderen.

Tanken, er at så meget som muligt, vil blive bygget af naturlige genbrugs materialer, hvor der taget stort hensyn til den nuværende natur og bakker. Menneskenes by, vil ligeledes være indhegnet med et træhegn, med porte og en gangbro, hvor vogterne kan passe på byen.

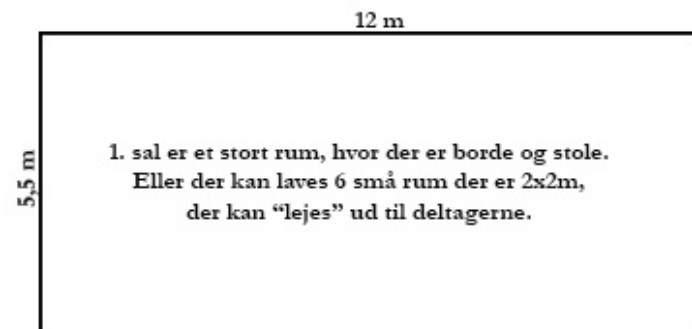
På de næste sider, er der plantegninger med mål, af de enkelte bygninger, som vi godt kunne tænke os at lave i byen.



Stueetagen



1. sal



Kroen er det første vi vil bygge, da det bliver byens samlingssted, hvor alle deltagere kan "købe" mad og drikke, for de værdier som de kan tjene i rollespillet. Der vil være rendende vand og gulv, da dette er en regel, når der skal serveres mad flere gange om året til arrangementer afholdt samme sted.

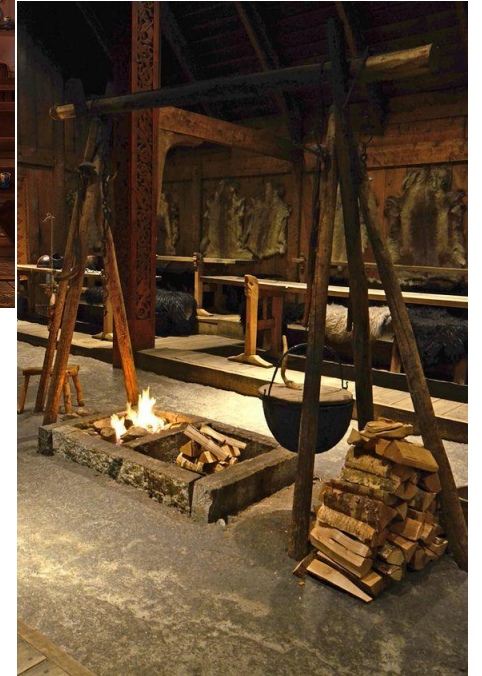
Det vil sige, at der ikke bruges rigtige penge i rollespillet, men derimod spilpenge. Har en deltager ikke penge, kan de arbejde lidt på kroen for at tjene til mad og drikkevarer. På den måde, er alle deltagere sikre på at de altid kan få mad og drikke.

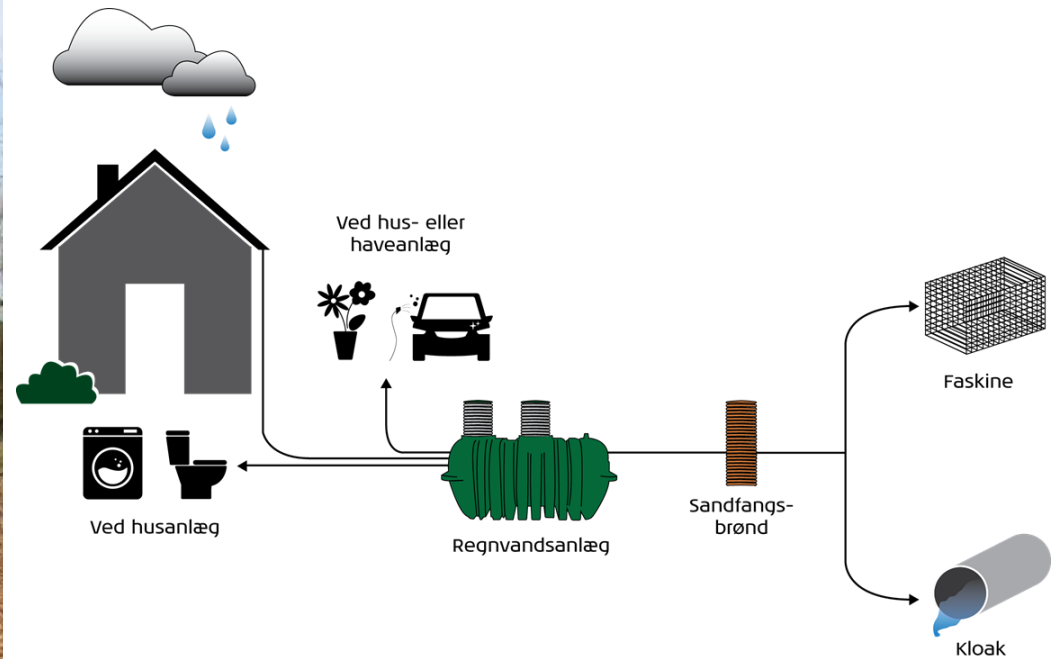
Kroen er lavet af træ, og det er kun det område som 1. sal. Vil fylde, der vil være højre end resten. Det bliver lidt en blanding af disse billeder herunder. Hvor den yderste del fra bar disken og ned, er 1 etage høj og de bagerste 5,5 m. 2. etager.

Bygningen er 15 x 15 m. alt inklusiv.



Billederne på denne side er inspiration, i hvilke stil vi tænker at kroen skal indrettes indvendigt. Det giver en hyggelig stemning, hvor deltagerne får mulighed for at slappe af, spille spil eller bare hygge sig med vennerne eller familien imens de får noget at spise eller drikke.





Det næste der skal bygges er toiletet der skal opsættes i byen (i elvernes lysning kan komme senere), kunne evt. være sådan en slags, dog tilrettet, så de passer ind i resten af middelalderverdenen:

Toiletbygning »Type 40« er en præsentabel toiletløsning til naturområder, parker, rasteplasser, strande med blå flag mm.

»Type 40« bliver typisk anvendt som offentlig toiletbygning. Toiletbygningen opfylder de lovmæssige krav til handicapvenlighed.

Toiletbygningen er indrettet med et fælles handicapvenligt toiletrum, tre herre/dametoiletrum samt et teknikum. Desuden leveres »Type 40« med udendørs vaskeplads.

Med et fælles regnvandsanlæg til begge toiletter, kunne der bruges regnvandet til at skylle ud mm. Ligeledes ville det være optimalt med en fælles septiktank til kloakering til de to toiletter, så det er nemmere at få den tømt.

Billedet er fundet på <https://xn--prfabrikeredebygninger-d6b.dk/vare/type-40/>

På de næste ses de forskellige værksteder i tilfældig rækkefølge, da det kommer an på de enkelte frivillige som står for værkstedet, hvornår og hvor meget de selv kan være med til at opbygge deres eget hus.

Der vil ligeledes være mulighed for at deltagerne kan være med til at opbygge disse, og egne små huse, som så vil være deres under rollespillet de spilgange, hvor de deltager. (Disse huse i menneskenes by, vil ligeledes være max. 3x3m. som i de forskellige racers områder.)



Tanken er at deltagernes huse, skal være standart huse, hvor de evt. kan vælge imellem 2-3 forskellige stile. Det kunne være noget i stilen med billederne ovenover, dog uden skorsten eller 1. sal.

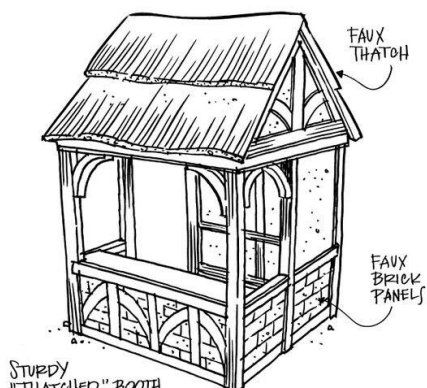
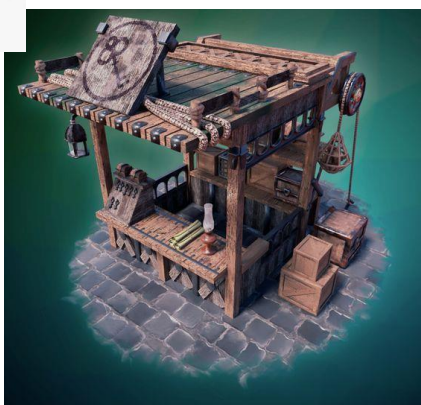
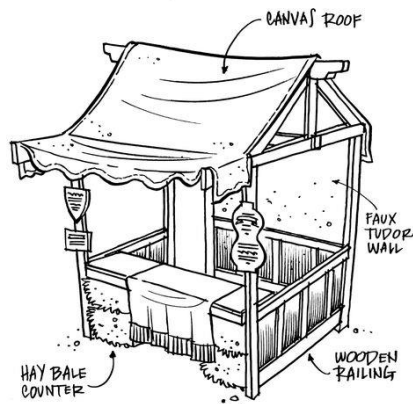
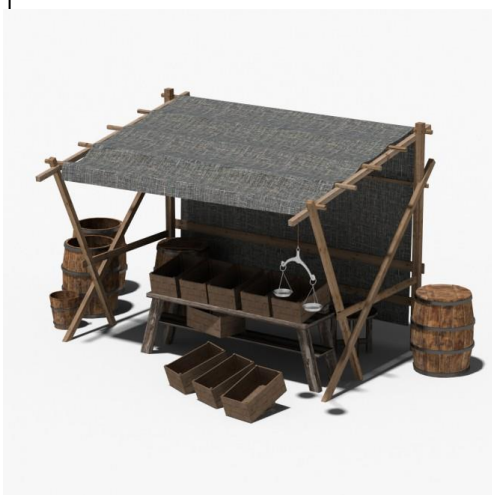
Disse huse vil så være til rådighed for deltagerne at sove i under rollespillet, så de ikke skal medbringe eget telt eller andet. Husene vil kunne rumme 2-3 personer og udelukkende indeholde et sted at sove og opholde sig, hvis de har brug for at trække sig tilbage og have lidt stille tid. Og samtidig stadig være med i rollespillet, hvis der evt. skulle ske noget spændende eller nyt ift. handlingen.

Banken og markedspladsen.

For at skabe en mere autentisk middelalderby, er der brug for en markedsplads og en bank. Her kan deltagerne "købe" og "sælge" de ting som de har lavet i rollespillet for spilvaluta.

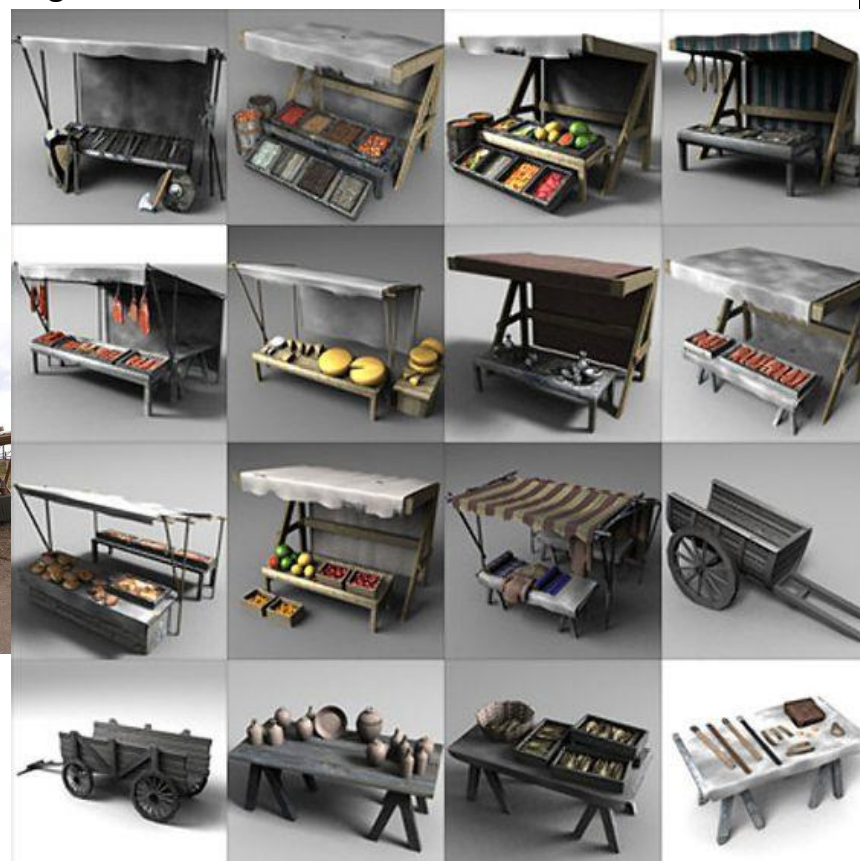
Det kan være, at en skrædderelev har lavet flere punge, som de så vil sælge til andre deltager, for på den måde at tjene spilvaluta. I dette område er tanken at der bliver bygget 10-20 markedsstande på ca. 2 x 3 m max.

Og at der vil være mulighed til særlige events. midlertidigt at sætte flere flytbare markedsstande op. Dette område vil også være primært område, hvis der evt. Fremadrettet bliver afholdt loppemarked, middelalder- eller vikingmarked.

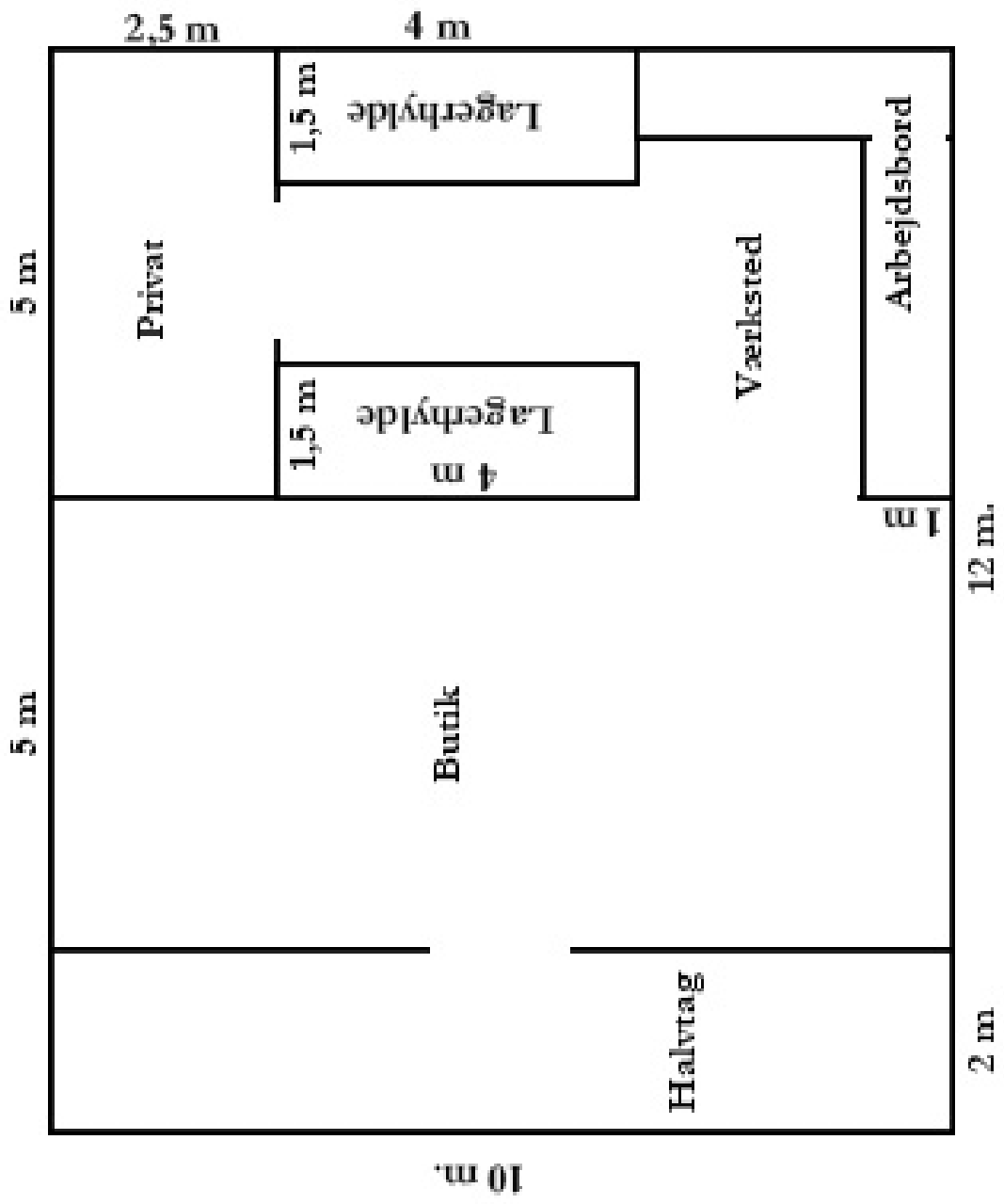


STURDY
"THATCHED" BOOTH

De faste markedsstande laves i stil med disse. Så det er åbne træ tage med sider der er max 60 cm. høj + en bagvæg for at skærme for vinden.



De midlertidige markedsstande laves i stilen med disse, hvor der er et træskelet og vandtæt stof som tag og bagvæg. På den måde er de nemme at transportere og kun have fremme når de skal bruges.



Våbensmeden.

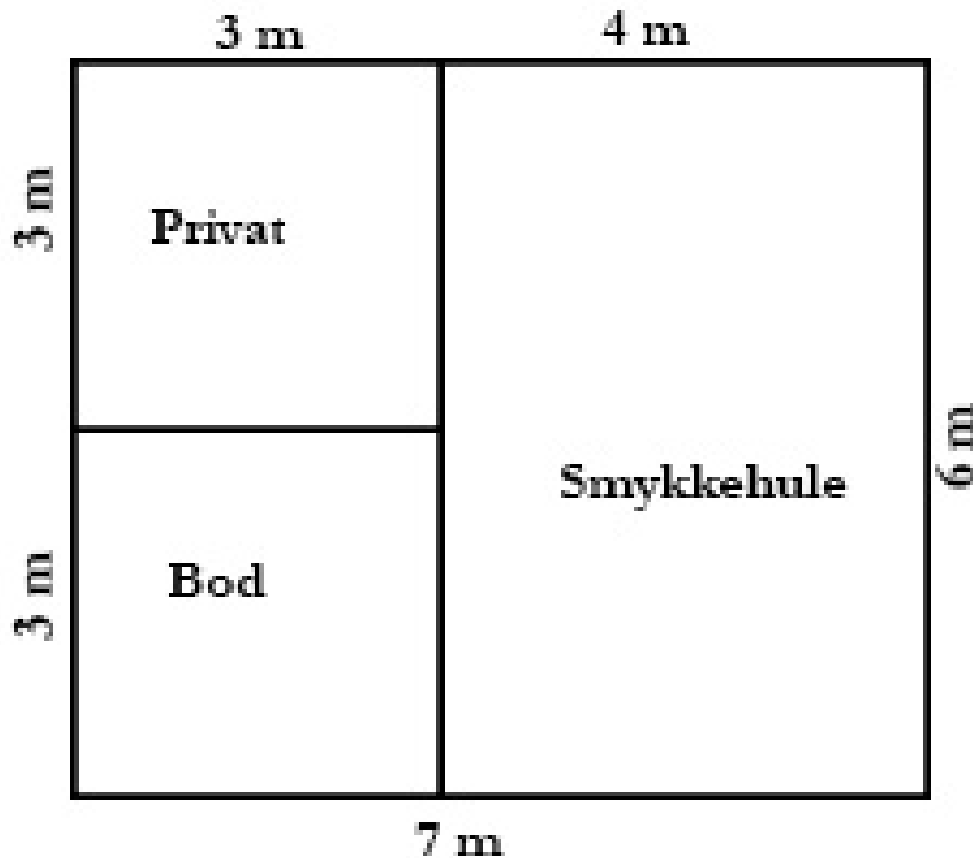
Hos våbensmeden kan deltagerne være med til at lave deres egne rollespils våben, våbenudstyr eller rustninger.

Alt efter deres alder, kan det laves af liggeunderlag, gaffatape og bambuspinde. De ældste deltagere, kan designe og lave deres helt eget – i stil med dem der kan købes, der er dækket med latex.

Når deltagerne arbejder hos våbensmeden, vil de opnå færdigheder de kan bruge i den virkelige verden også. Især ift. til det kreative arbejdet med latex, design mm.



Våbensmedens værksted, skal være lidt i stil med dette billede udvendigt.

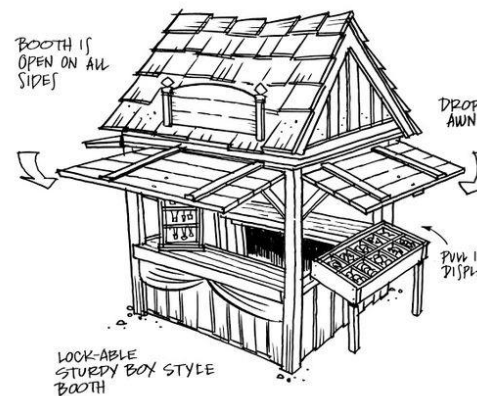


Smykkemageren.

Hos smykkemageren kan deltagerne lære lærer at designe, bearbejde deres helt egne designede smykker og udstyr til deres karakter in-game. Du vil lære at lave flere forskellige typer af smykker og udsmykning.

Deltagerne vil lære færdigheder så som at knytte, designe og lave øreringe, tinstøbning og med tiden også egne ler perler på bål/i ler oven. På den måde har alle deltagere uanset alderstrin og kompetencer muligheder for at udvide deres færdigheder indenfor smykkernes farvestrålende verden.

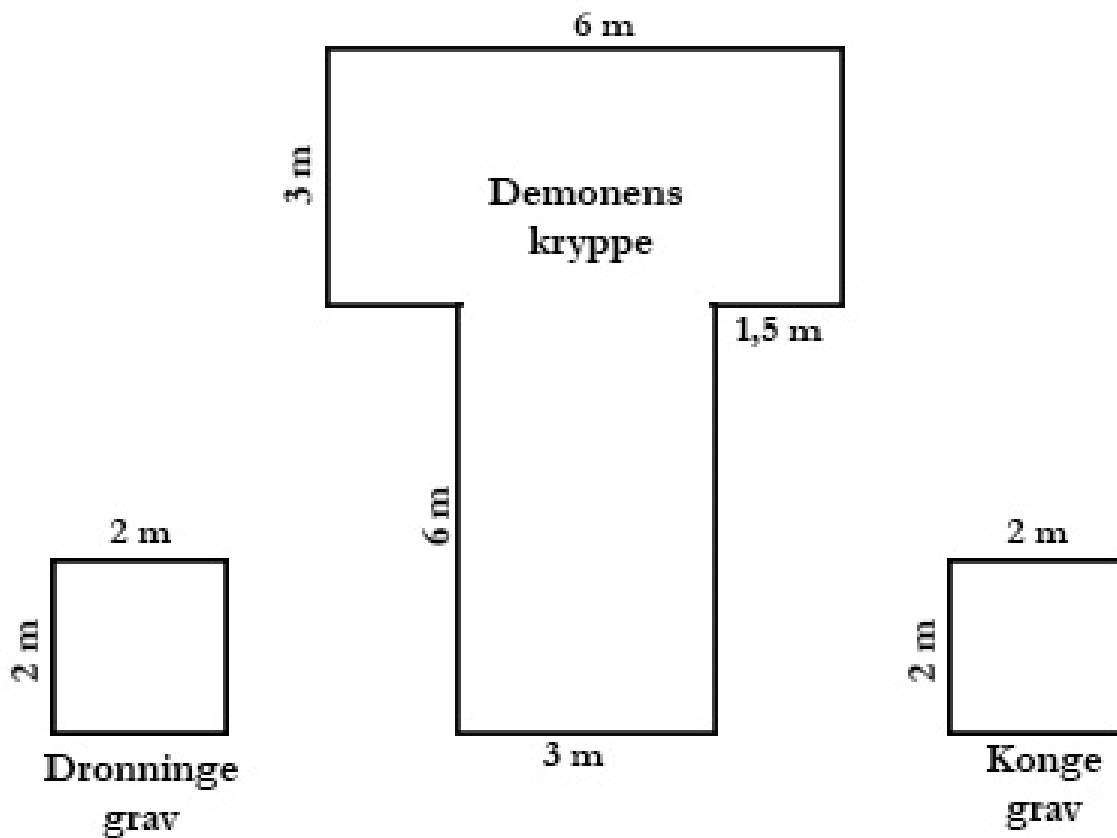
Hos smykkemagerens handelsbod, har deltagerne også mulighed for at købe boble te, skumfiduser og popcorn de selv kan varme over bål.



Bålplads

Smykkemagerens værksted er tiltænkt, at det skal være en blanding af disse to stile, hvor der i den del der kaldes bod, er en låge der kan åbnes som billede 1.

På den måde, kan deltagerne hurtigt se om boden har åben eller er lukket – Lidt som ved en pølsevogn. Tanken er at der bliver lavet lidt trin op til de mindste deltagere, så de også kan se ind.



Dæmonens kryppe, dronninge- og kongegrav er en del af landets kirkegård. (Også bygget i genbrugstræ og naurmateriale, så langt hen af vejen som det er forsvarligt.)

Det er stedet hvor alle de tidligere konger og dronninger af Otubulis er blevet begravet. Det er hellige steder, hvor deltagerne kan være med til at lave forskellige ritualer.

Dæmonens kryppe, er tiltænkt som et sted, hvor en af de frivillige vil have opholdssted. Han spiller vores nuværende konge, som med tiden vil være den rolle som bringer sjælene ned til dødsriget.

Han er en god dæmon og vil ikke byde noget ondt, men han er heller ikke den der bringer sjæle til dødsriget, hvis deltagerne ikke ønsker det. Så har de måske mulighed for at forhandle med ham.

Ifølge vores regler og af hensyn til målgruppen, kan en rolle ikke "dræbes" uden at deltageren ønsker det. – OG hvis deltageren ønsker at spille noget andet, er dette en mulighed ved at lade sjælen tage til dødsriget.

Ved at have temaer som død, sorg og sygdomme i et rollespil – får deltagerne mulighed for at få kendskab til disse ting og følelser i en leg.

På den måde, kan de måske genkende noget, hvis det skulle ske i det virkelige liv. Så kan det være at de stærke følelser ikke skræmmer dem fra vid og sans, hvis de har oplevet simulerede følelser i en rolleleg.

Børn og unge lærer meget igennem rollelege, som deres hjerner senere kan fremkalde og bearbejde, hvis de skulle blive udsat for disse i den virkelige verden.

Kirken / Hellige steder

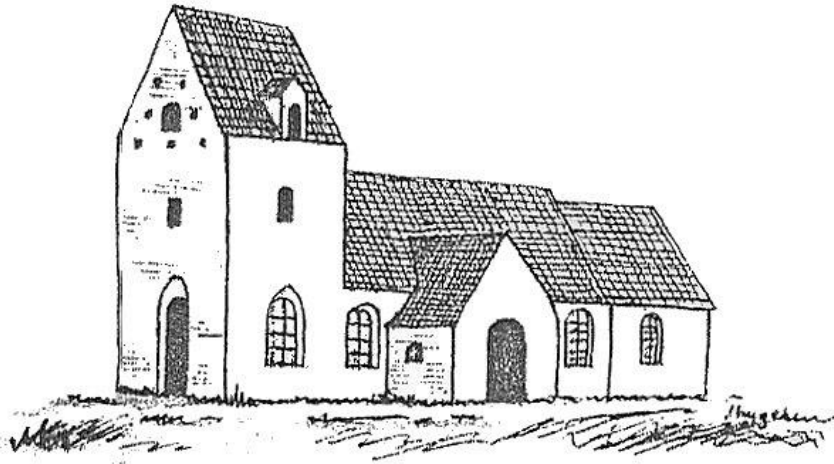
Da vi pt. ikke har deltagere der spiller præste/munke, vil selve kirkebygningen ikke være noget af det vi bygger i første omgang. Men tanken er at den med tiden kunne laves noget i stilen med det tegnede billede.

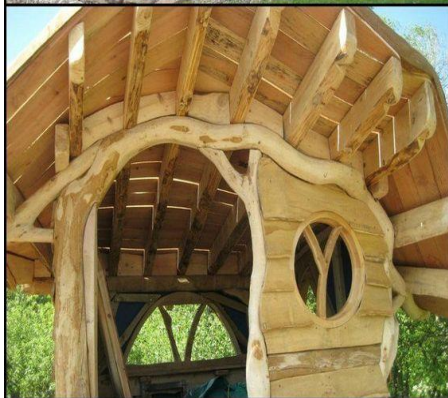
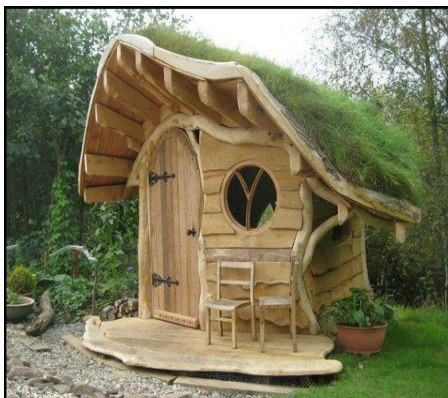
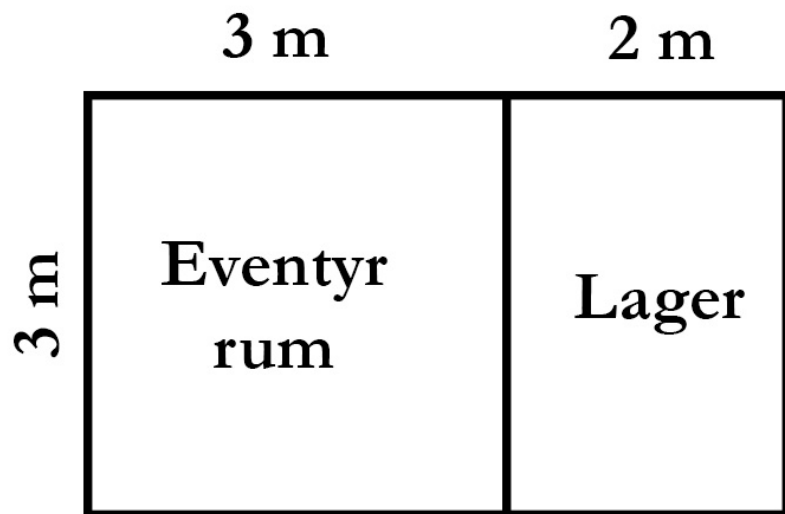
De hellige steder, hvor deltagerne kan lave ritualer, ofrer til netop deres gud, er tænkt skulle være i stil med de andre billeder.

Ofringsstederne, vil max. Være omkring 2x2 m. og være placeret rundt omkring i by eller skovområdet. Alt efter hvilken af guderne de skal repræsentere. Selv om et af billederne er i beton, er tanken at de også skal bygges af træ, det er mere stilen vi er gået efter.

Ceremonipladsen vil være placeret i udkanten af menneskenes område, da det er her der både kan laves ritualer, indgået ægteskaber eller tilbederne af en gud, kan indvies i troen.

Denne plads vil blive opbygget af natur sten, som placeres i en cirkel og det laves evt. træfigurer/stammer udskåret eller anden form for de højere søjler.





Eventyrhuset

I denne bygning kan deltagerne tage på eventyr, ud over hvad der kan lade sig gøre i virkeligheden.

Dette er igennem bordrollespil (brætspil), hvor deltagerne kommer ind som deres karakter og udforsker forskellige verdener, områder eller magiske ting.

De ting som deltagerne oplever igennem bordrollespillet, vil være noget deres karakter reelt har oplevet, set og prøvet.

Så også de ting de tjener, lærer og finder, har deres karakter også med ud fra eventyrhuset.

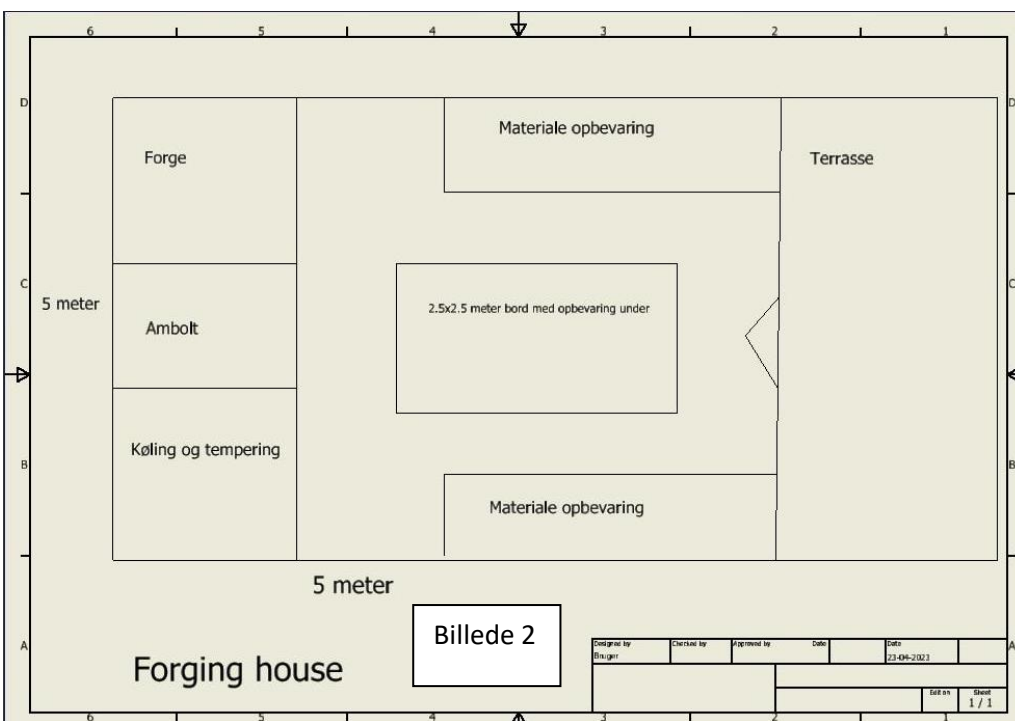
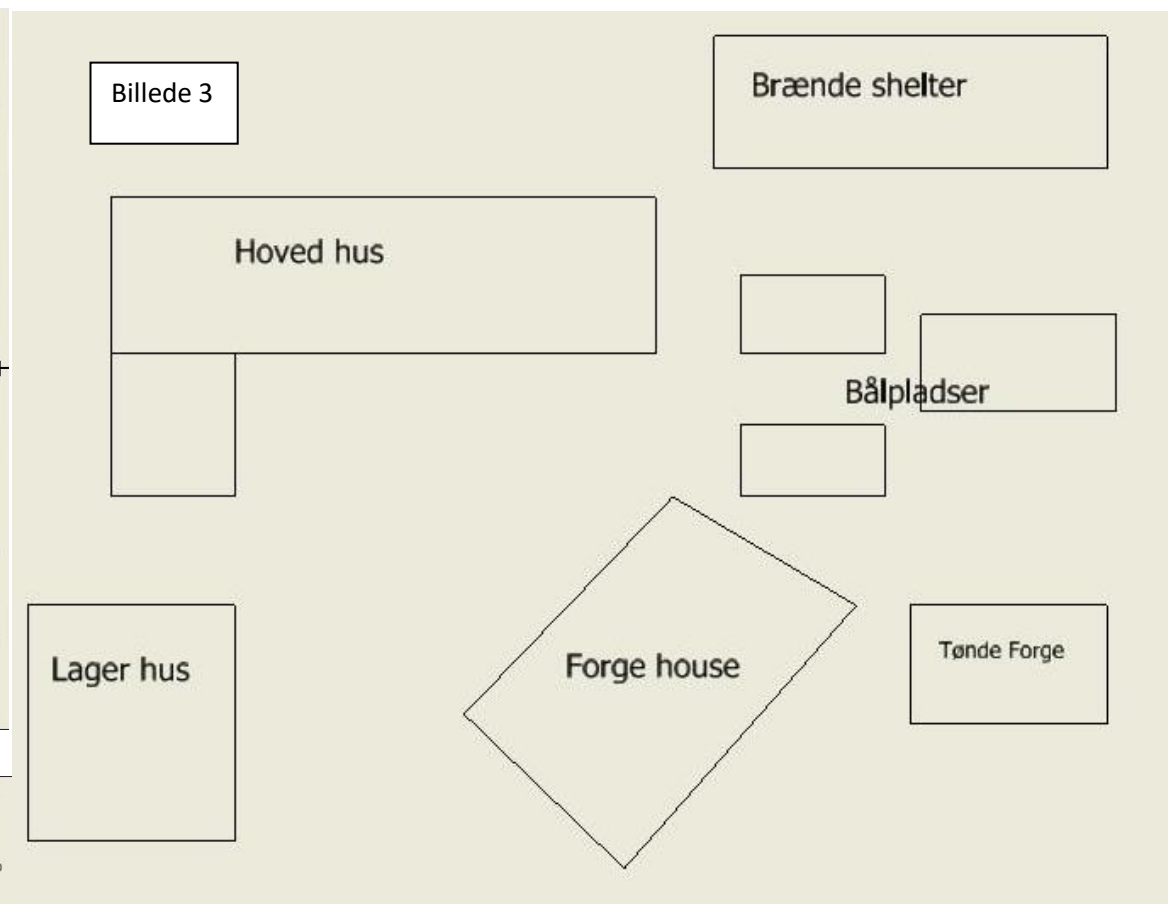
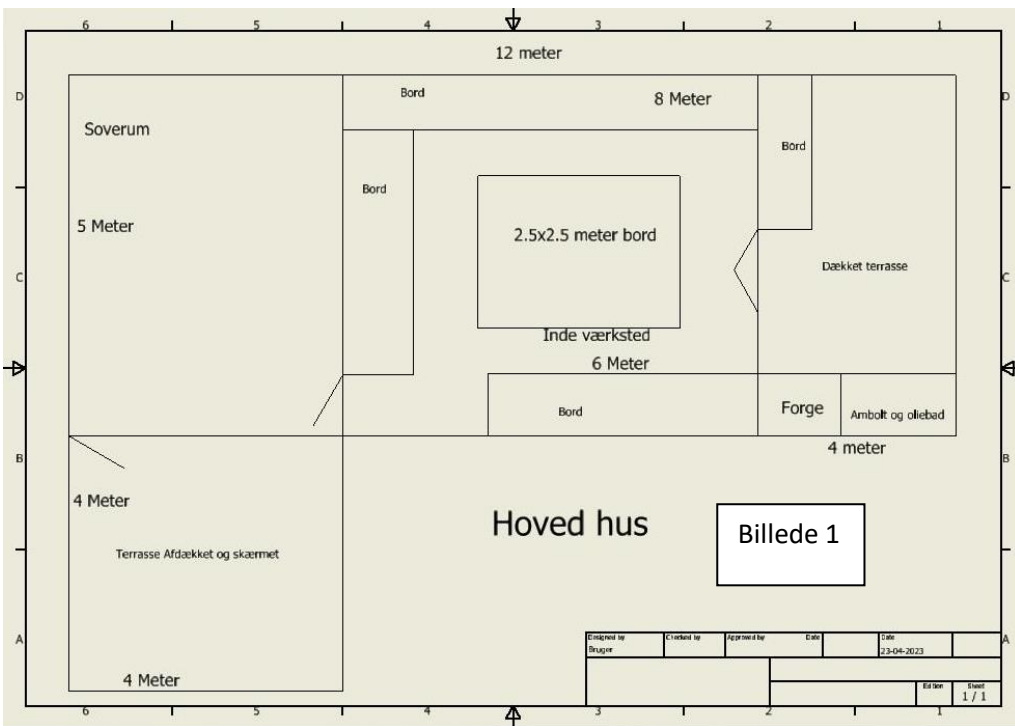
Bygningen er 5 x 3 m. indeholder 2 rum, det ene er der hvor bordrollespillet foregår. (Eventyrrum) her er der placeret et bord og 6 stole, de ting som skal bruges i det enkelte eventyr.

Det andet er lageret. Her kan vi have de forskellige rekvisitter der ikke bliver brugt i det pågældende eventyr.



Udvendigt skal eventyrhuset leve op til sit navn, og enden kan det bygges rundt eller firkantet.

Det skal dog have en del finurligheder, så det inspirerer til at bruge fantasien og eventyrlysten så deltagerne kommer i den rette stemning.



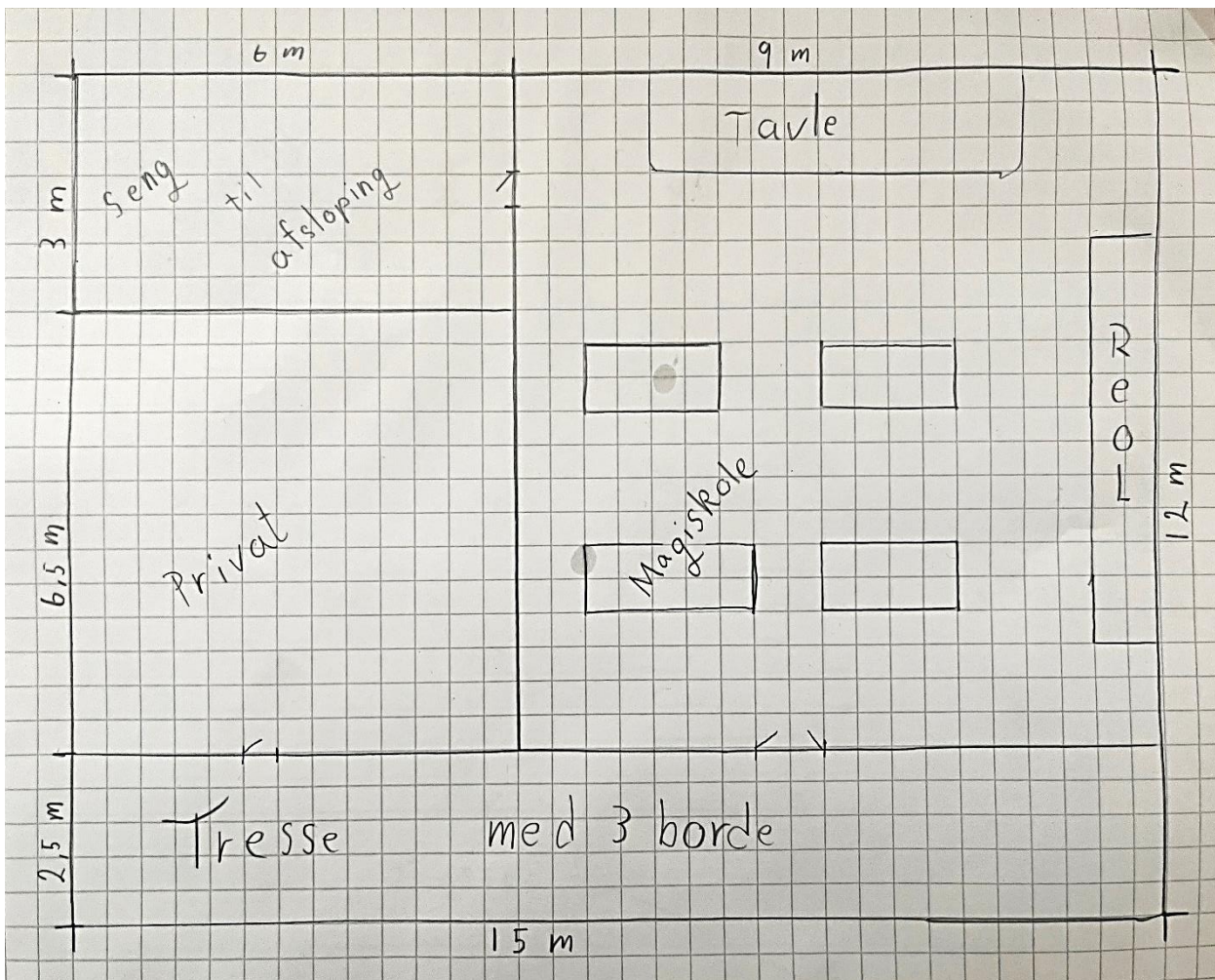
Smeden

Billede 1. Der har smeden sin indendørs områder og værksted, hvor de større deltager kan lære at arbejde med metaller på forskellige måder.

Billede 2. Det er det område, hvor kun de største deltagere og voksne kan arbejde, da det er her der arbejdes med varmt metal og hårdt arbejde.

Billede 3. Her er smedens tanker om, hvordan huse mm. er i forhold til hinanden.

Deltagerne får færdigheder, de kan bruge i virkeligheden. Et indblik i det, at arbejde indenfor smedeb Branchen i gamle dage og nu. Dermed kan deltagere finder ud af at det er det de gerne vil arbejde med i fremtiden og dermed tager uddannelsen som f.eks. smed.



Magiskolen

Må magiskolen kan magikerne lærer mere om deres evner. Alle deltagere der har valgt professionen mager, kan lære at brygge magiske drikke og eliksirer. Det er især disse magere, der får brug for kendskabet til naturens planter, da det er disse der skal bruges på magiskolen.

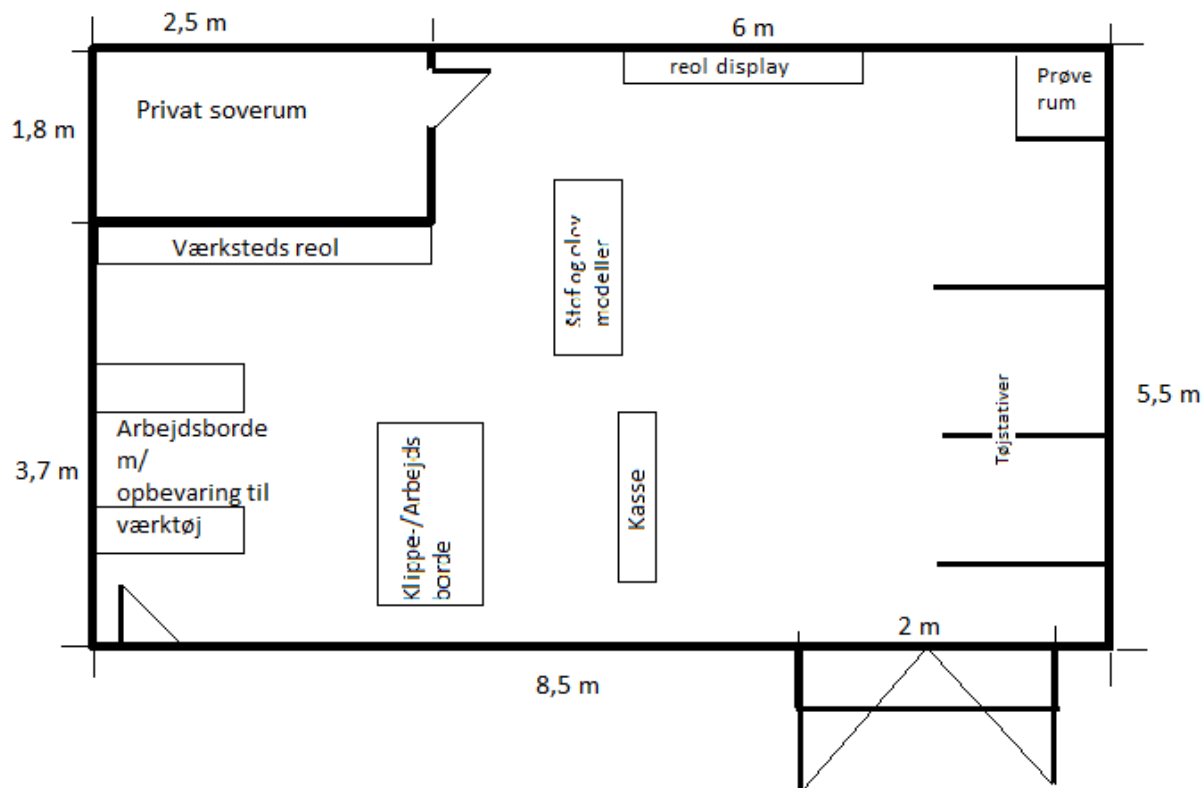
Magiskolens bygning er 12x15 m.

Magiskolen indeholder et klasselokale, en overdækket terrasse med en salgsbod med magiske drikke og genstande. Et privat område, hvor de frivillige har mulighed for at sove in-game og tid til at lade op og skifte tøj.

Ydersiden af magiskolen, skal være en blanding af stilen fra de viste billeder, med en masse smådimser og dutter, der pryder væggene.

Da det skal signalere, at det er her magien sker.



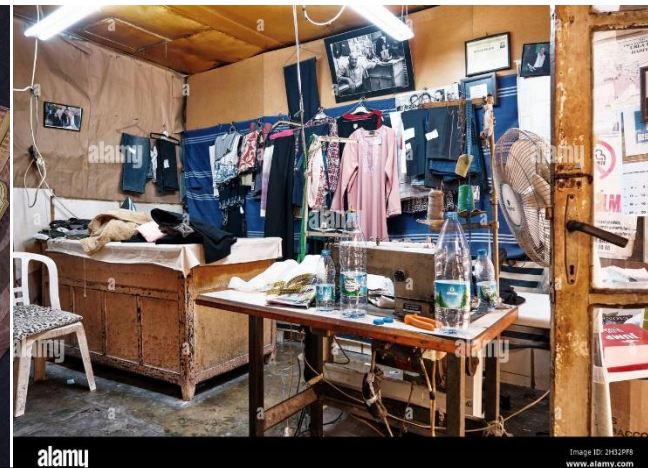


Skrædderen

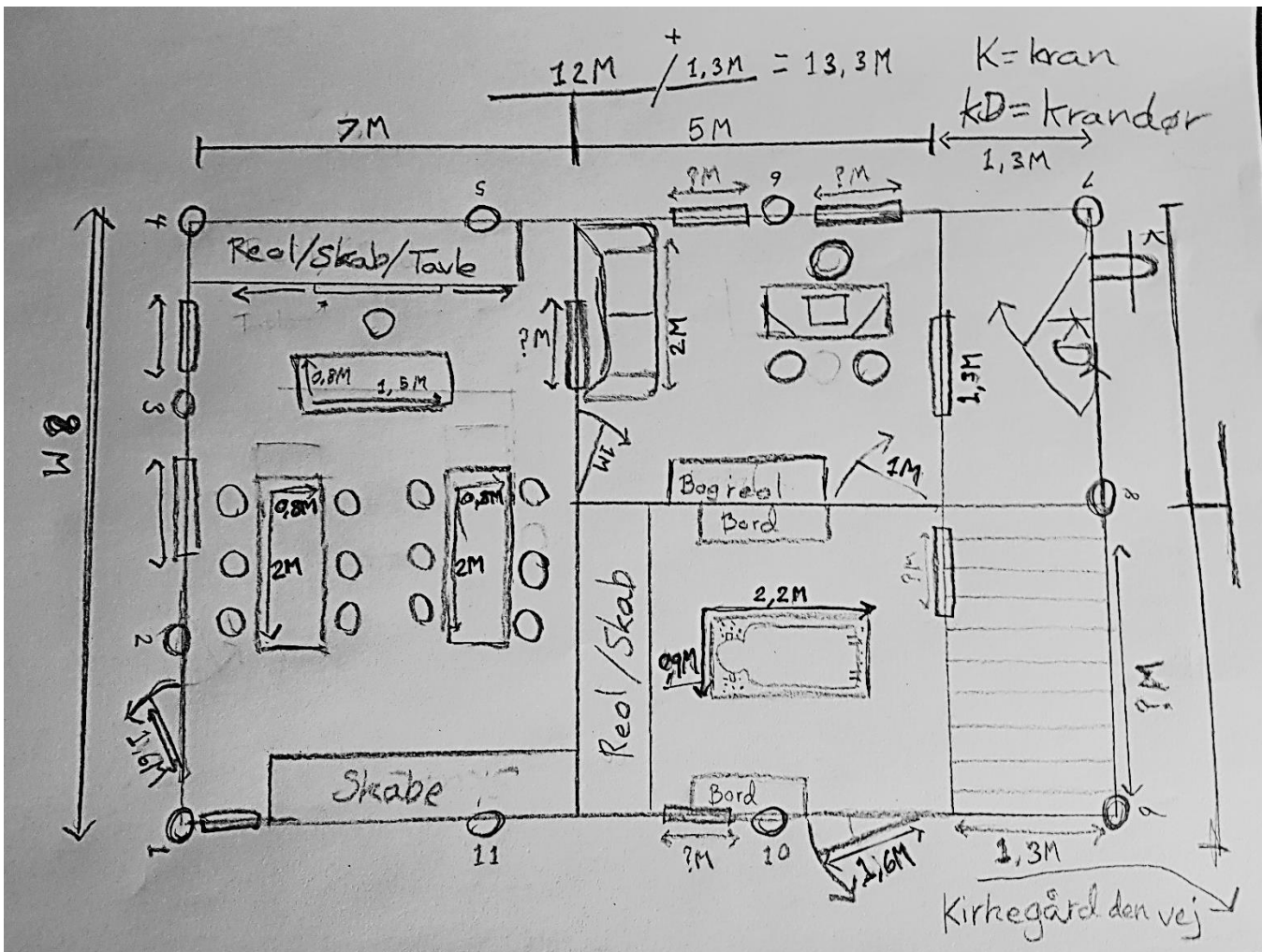
Skrædderens værksted er 8,5 x 5,5 m. Det indeholder et stort rum og et minimalt soverum til den frivillige.

Her kan deltagerne lære at arbejde med b.l.a. stof, uld og læder, som de gjorde i middelalderen. Det vil sige, alt arbejde er i hånden og ikke på elektriske maskiner.

Disse færdigheder kan deltagerne bruge i det virkelige liv, hvor de er med i processen og lære også at designe, opmåle mm. for at kunne sy kostumer og rekvisitter.



Skræddermesteren er af racen ork, så stilen udenpå huset må gerne være lidt mere rå. Det kunne være at barken stadig sidder udenpå træet, og der kunne også stadig sidde smågrene på træet. For på den måde skinner skrædderens personlighed og race inde i bygningen udefra også.



Alkymisten

Hos alkymisten lærer deltagerne om naturens planter og dyr. De skal undersøges og findes ud af, hvad kan de bruges til og hvordan kan de behandles.

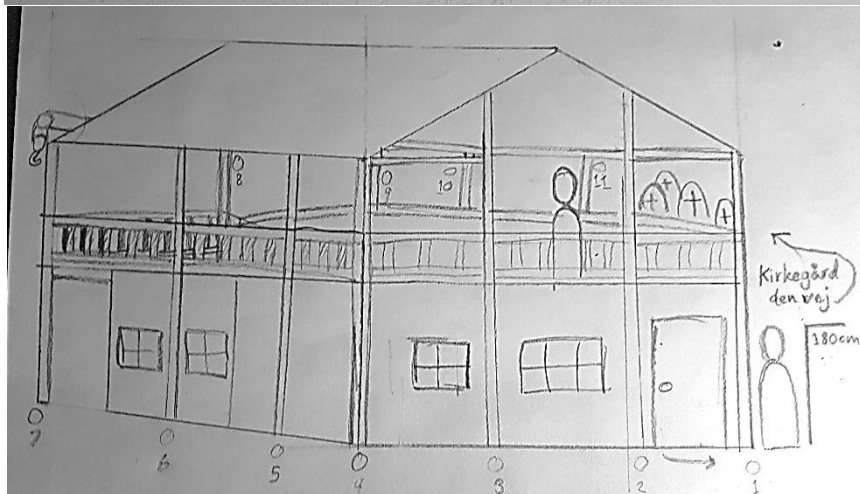
Alkymistens hus er 13,3 x 8 m. alt inklusiv.

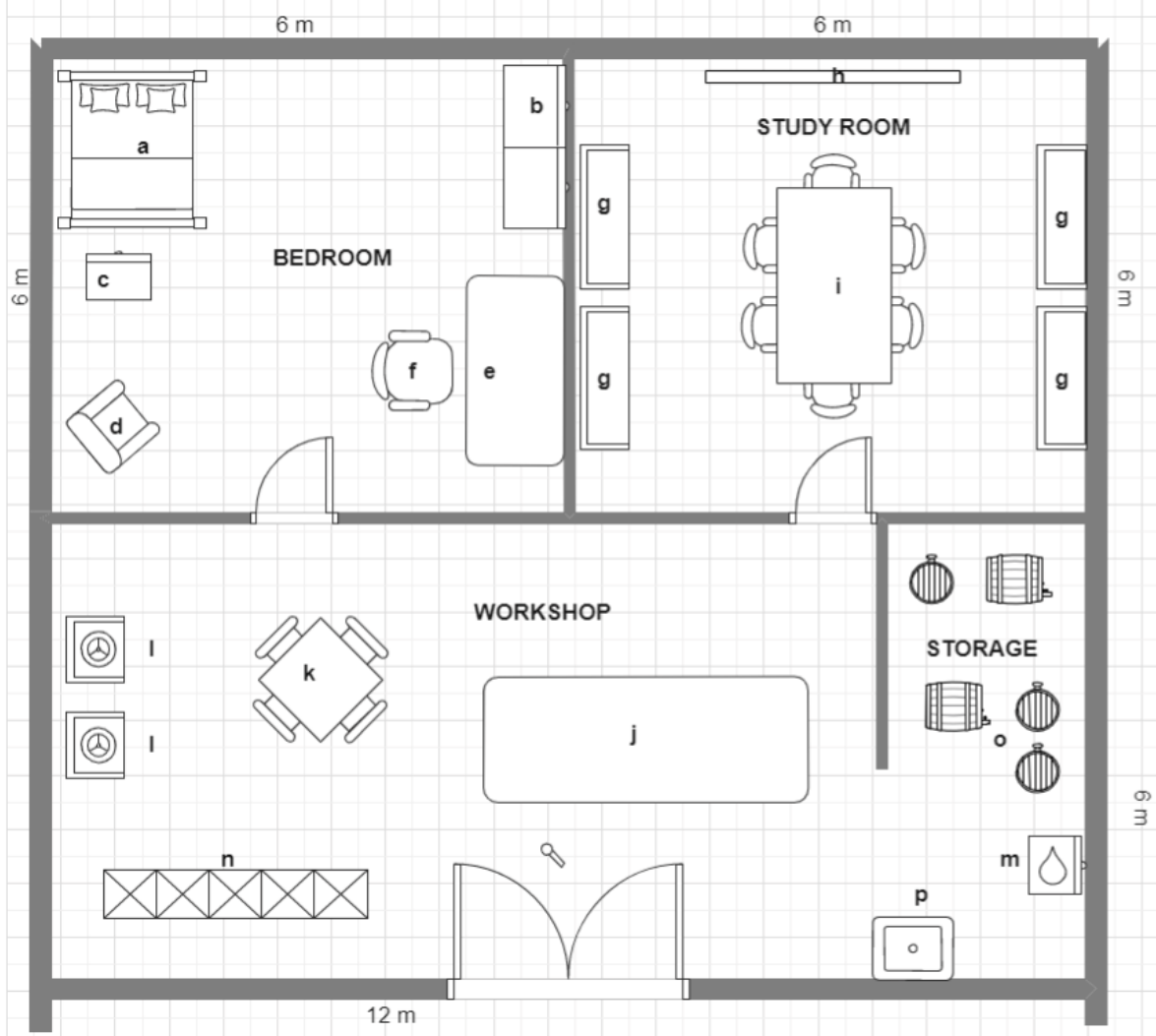
Der er undervisningslokale til deltagerne, et privat kontor, der også kan bruges i rollespillet, hvis nogle deltagere skal snakke med alkymisten.

Som det er pt. vil alkymistmesteren også agere som "bedemand/kirurg" for at finde ud af, hvad personen/karakteren "døde" af og det er her at de andre deltagere kan tage afsked på 1. salen som er i teorien en overdækket loftsterrasse.

Her kan byens nyheder også blive læst op, da budbringeren vil blive hævet over folket, men de kan stadig se og hører ham/hende.

Billede 2. viser bygningen udefra, ift. hvordan 1. salen er tiltænkt.





Bryggeren

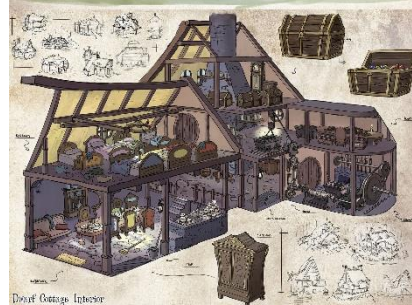
Hos bryggeren kan deltagerne være med til at lave forskellige drikke af frugter, bær og urter.

Disse kan deltagerne drikke direkte efter brygning, eller de kan sælge dem på markedspladsen til andre deltagere, eller måske til kroen.

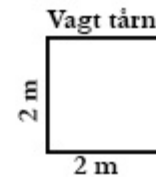
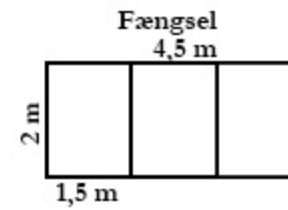
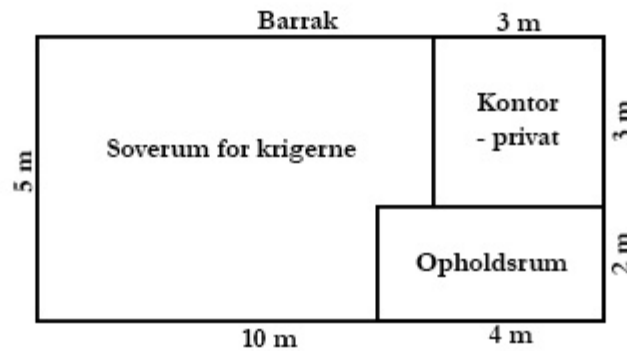
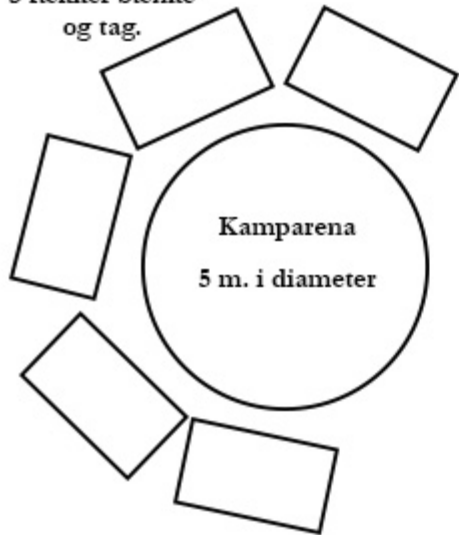
Det er også hos bryggeren der skal laves drikkevarer til kroen. Det der skal symbolisere alkoholiske drikke, bliver lavet symbolsk og der gives tønder, flasker med f.eks. saftevand, juice mm.

Deltagerne får viden og erfaring inden det at lave råvarer om til noget drikke, som f.eks. kunne sammenlignes med nutidens smoothies.

De er selv med til at plukke frugter, bær og urter i området, når de er modne til det. Ellers udenfor sæson, kan de hente dem på markedspladsen.



Tribuner med
3 rækker bænke
og tag.



Krigerne / vogterne

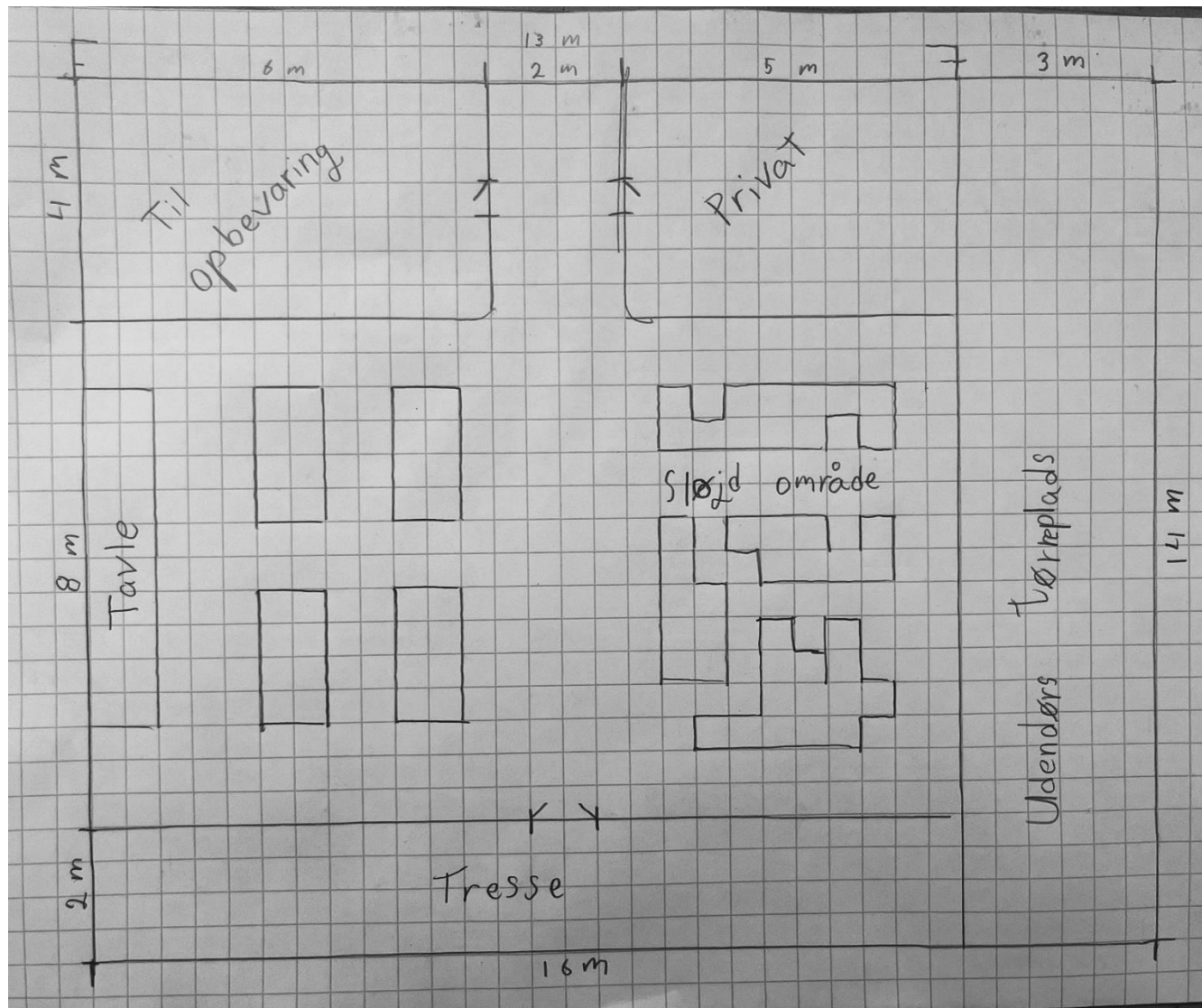
I krigerens område, er der en barak der er 10x5 m. der indeholder et soverum og opholdsrum for krigerne, samt et kontor/privat område for krigsmesteren.

Der er en kamparena med tribuner til tilskuere, når der er turneringer. Lidt i stil med dem vist på billederne til højre.

Vagttårnet har udsyn over hele byen, så de kan se om der er fjender der nærmer sig + byens fængsel med 3 små "celler". Der kan også findes en gabestok, hvis "straffen" for en deltagers gering er offentligt ydmygelse. (Disse ting, foregår kun hvis deltageren giver samtykke.



Vagttårn, dog uden klatrevæg og reb. Men med en mere stabil stige/trappe.



Tømreren

Hos tømreren kan deltagerne lære at arbejde med og i træ. Det er kvalifikationer de kan bruge i virkeligheden. Og er der deltagere der finder ud af at de gerne vil arbejde med det, har de allerede igennem rollespillet oparbejdet nogle kompetencer.

Tømreren arbejder med alle former for træarbejde, som det er lige pt. det vil sige, at deltagerne både laver alt fra brænde, skærebræt og bestik til bygning af huse, hegn mm.

Tømrerens hus er 14x16 m, inkl. terrasse og udendørs tørrerområde til træet det evt. bliver fældet og bearbejdet.

Med tiden kan det være at hans område skal udvides med et manuelt savværk, hvor de store træer kan blive til brugbart og håndgribeligt træstykker.

Sådan på længere sigt, kunne det være fedt at kunne udvide/opdele nogle af værkstederne når vi får flere frivillige, eller der er nogle af deltagerne, der ønsker at have eget værksted.

Det kunne være:

Tømreren kunne deles op i følgende:

- **Snedker** – en der mere laver møbler, frem for bygninger og mere groft træarbejde
- **Bødker** – en der fremstiller tønner, kar og baljer af kileformede stave, som holdes på plads alene ved trykket fra de omgivende snore eller bånd. Tidligere kaldtes bødkeren derfor også tøndebinder eller fassbinder 'fadbinder'.
- **Tømrer** – en der bygger huse, vægge mm. det mere grov arbejde med træet.
- **Hjilmænd** – en der laver vogne, hjul og hvad der eller skal bruges i landbruget

Kroen kunne deles op i følgende, ikke at de skal have deres eget sted, men det kunne være evt. tilbygninger til kroen med tiden:

- Barpersonale
- Kokke / Køkken jomfruer
- Tjenestepiger / kogekoner
- Underholdning

Skrædderen, kunne deles op i følgende:

- **Skomager** – en person der laver og reparere fodtøj til beboerne i landet.
- **Vævere** – en person der klipper fårene, bearbejder ulden, farver den, laver det til garn og væver af det. Dette kan måske med tiden deles op i flere værksteder. (Med tiden kunne de også opdeles igen til at være farverske, fåreklipper, garnfremstiller, væverske)
- **Syerske** – En person der syer tøj, og de andre ting som de andre ikke laver
- **Handskemager** – en person der laver handsker, både til bonden og til det bedre borgerskab
- **Hattemager** – en person der laver hovedbeklædning til bønderne og finere hatte til det bedre borgerskab
- **Læderarbejde** – en person der laver alt i læder, dette kan med tiden igen deles op med f.eks. rustninger, punge/tilbehør, sko, arbejdsrelaterede ting mm.
- **Broderi udsmykker** – en person der broderer og laver udsmykning både med tråd, perler og blonder.

Alkymisten kunne opdeles i:

- **Kunstner** – en person der laver kunst og malerier af naturen, området og personer
- **Opfinder** – en der opfinder nye ting
- **Naturhekse** – en der arbejder med naturens planter og urter til at lave magiske ting

Smykkemageren kunne deles op i:

- **Guldsmed** – en der laver de finere smykker.
- **Keramisk** – der laver ler arbejde, den kan så igen opdeles i smykkedele, pottemager mm.

Smed og våbensmeden kan deles op i:

- **Rustningsmed** – en person der laver og reparerer deltagernes rustninger og rustningsdele
- **Finsmed** – en person der laver finere ting, så som skåle, bestik, tallerkner, krus mm.
- **Glaspuster** – en person der laver ting af porcelæn og glas
- **Hestesmed** – en der laver hestesko og andre metaldele til hestene

Kirken kan deles op i:

- **Biblioteket til munke** – Forsker i viden om hvad mennesker kan tåle mm. (Kloster inkl. biblioteket)
- **Peladiner** – Kirkens krigere – de kæmper for retfærdighed i deres guds navn.
- **Præst** – Selve kirken

Følgende herunder, har vi endnu ikke frivillige til, og dermed vil deres bygninger i byen, være noget der kunne laves i fremtiden.

Lægehus – der tager sig af de sårede, hvor de kan komme ind og få "almindelig" hjælp. Dette område kan også bruges til rigtige små skader eller hvis deltagerne har brug for mental hjælp. Det er her sikkerhedsværterne også ville høre til, hvor deltagerne både som deres karakter, men også egen person kan få hjælp og finde tryghed.

Herunder kunne der være afdelinger som:

- **Bedemand** – den der står for bisættelser mm.
- **Kirurg** – en der foretager operationer
- **Synd spiser** – en der spiser den afdødes søn, igennem brød fra en tallerken der har lagt på den afdøde.
- **Dyrlæge** – en der tilser landets dyr og hjælper dem, hvor det er nødvendigt.

Nyhedsværksted

- **Trykkeri** – Et sted, hvor dagens nyheder trykkes og enten hænges op eller bringes ud til folket af en budbringer.
- **Journalister** – person der tager imod nyheder, observerer, skriver ned og designer oplægget til en evt. avis.

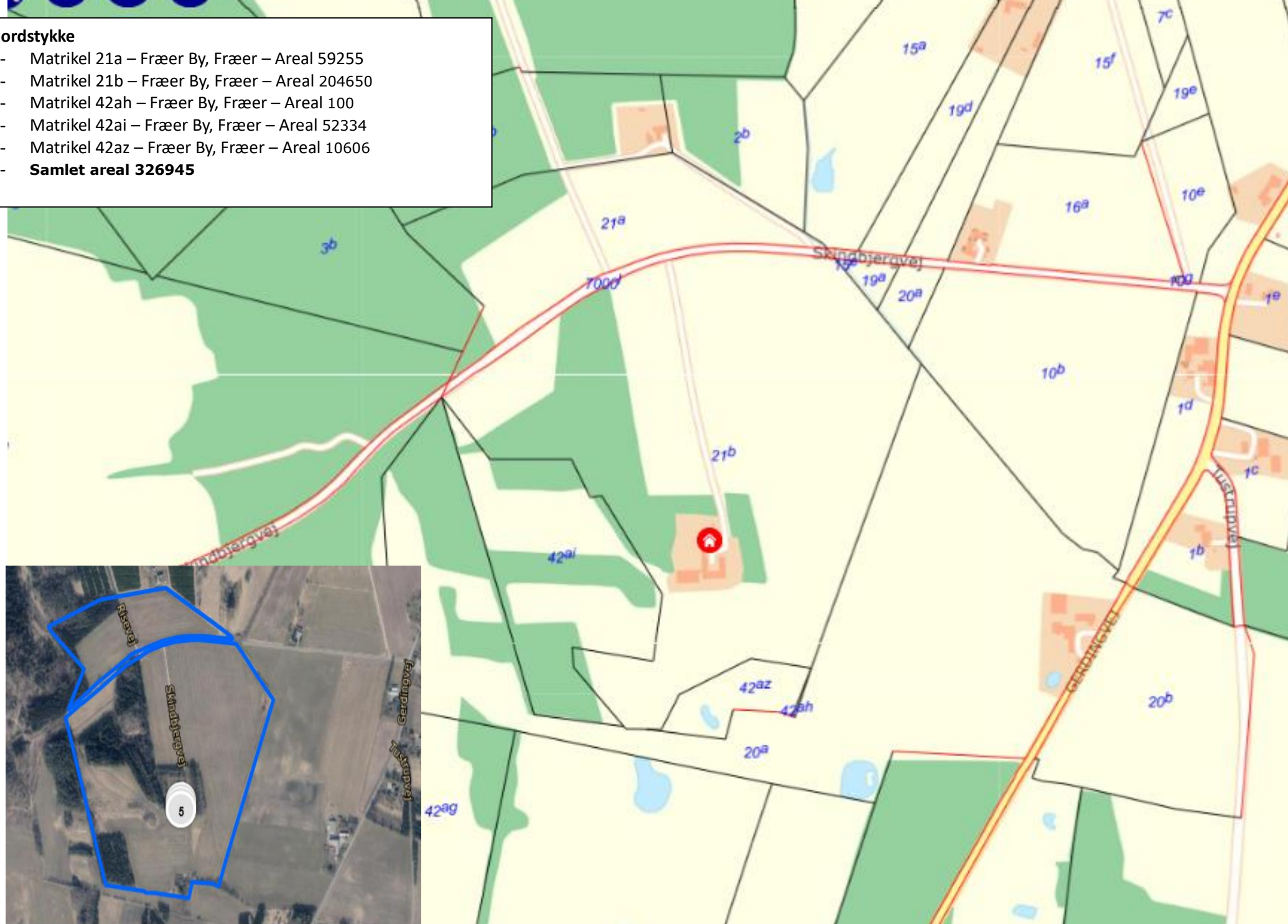
Bager – en der omdanner ingredienserne til brød, kager mm. som kan sælges til deltagerne eller til kroen

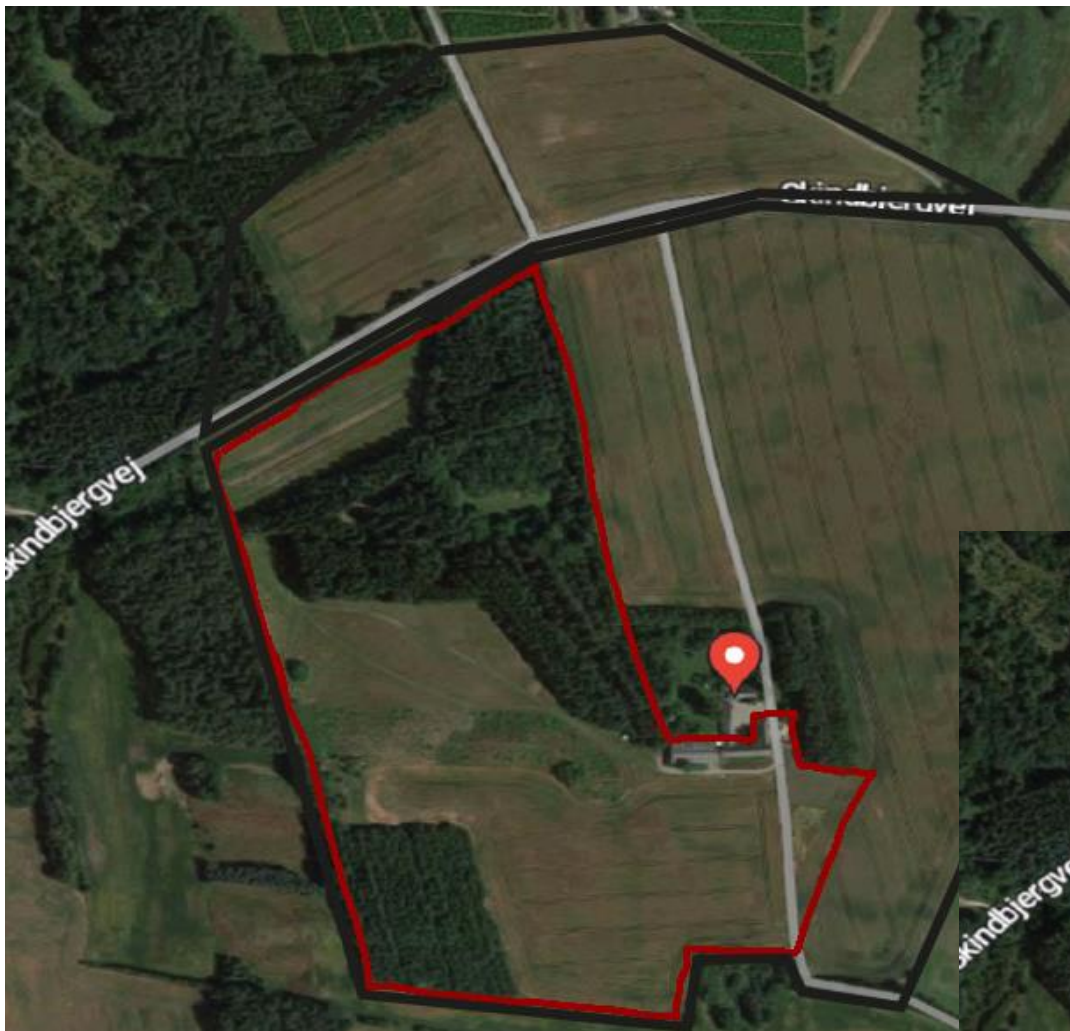
Møller – der omdanner deltagernes "høst" til mel, der bruges af både bager, kokken, bryggeren og kroen

Slagter – en der ikke har noget imod at "slagte" vores dyr, det vil sige at det kun er de deltagere der har mod på dette, der skal kunne se og opleve det. Det vil sige, at selve slagtingen af f.eks. høns, ænder mm. foregår i off-game området og efter den nuværende lovs regler og bestemmelser.

Jordstykke

- Matrikel 21a – Fræer By, Fræer – Areal 59255
- Matrikel 21b – Fræer By, Fræer – Areal 204650
- Matrikel 42ah – Fræer By, Fræer – Areal 100
- Matrikel 42ai – Fræer By, Fræer – Areal 52334
- Matrikel 42az – Fræer By, Fræer – Areal 10606
- **Samlet areal 326945**





Det område der er indrammet med sort, vil være et privat køb.

Det område der er indrammet med rød, vil være foreningens køb.

Det område der er indrammet med orange indenfor det røde felt, er en mark der i dag er forpagtet ud, sammen med resten af landbrugsmarkerne.

Planen er, at denne forpagningsaftale vil fortsætte som nu, og når engang det kunne blive aktuelt, (Hvis det ikke kunne forpagtes ud mere) kunne denne mark indgå i rollespilsområdet, evt. til noget dyrehold eller andet.



Genetablering af Gerdingvej.

Gerdingvej som er vist på billedet her, på den anden side af udbygningerne, er i dag ikke farbar, da det er groet meget til og ham der ejer jorden op til vejen, pløjer meget tæt på, så det er meget mudret.

Vores ønske er dog at kunne få lov til at lægge stabilgrus på denne vej, så foreningens brugere kunne bruge den vej op til gården, så de ikke skulle igennem det private del af området, for at komme til lokaler og område.



Bygning 4: Lade til foder, afgrøder mv., Opført 1924, 240 m2

- Foreningens:
- Tjek-in, kostumer, våben, rekvisitter i den første del (Fra der hvor halmballerne og spiltovene er)
- Værksteder og opbevaring i den bagerste del (Kreativt værksted, træværksted til mindre ting mm)

Bygning 5: Tiloversbleven landbrugsbygning, Opført 1957, 150 m2

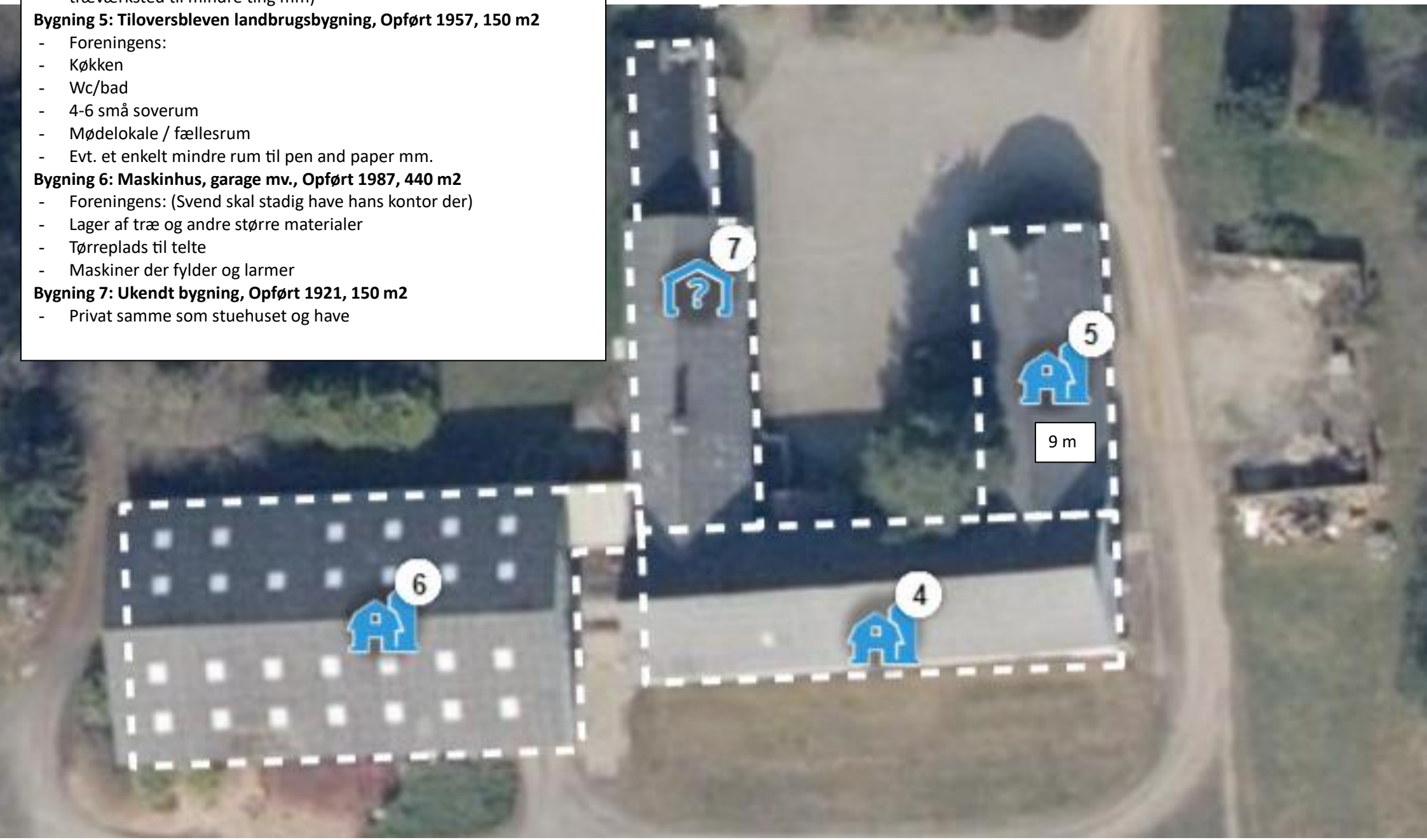
- Foreningens:
- Køkken
- Wc/bad
- 4-6 små soverum
- Mødelokale / fællesrum
- Evt. et enkelt mindre rum til pen and paper mm.

Bygning 6: Maskinhus, garage mv., Opført 1987, 440 m2

- Foreningens: (Svend skal stadig have hans kontor der)
- Lager af træ og andre større materialer
- Tørreplads til telte
- Maskiner der fylder og larmer

Bygning 7: Ukendt bygning, Opført 1921, 150 m2

- Privat samme som stuehuset og have



Dette er vores tanker om hvordan vi ville indrette de tre bygninger, 4, 5, og 6. Vedhæfter også billedet af plantegningen i større størrelse i mailen, så det bliver nemmere at zoome ind og se.

I bygning 4, vil vi gerne lave:

2 wc'er, der udelukkende indeholder toilet, toiletpapirholder, poseholder og skraldespand.

2 baderum, der udelukkende indeholder en bruser, sæbeholder og en lille bæk/knuge til tøj mm.

1 handicap toilet ud fra de standarder der er for offentlige handicap toiletter, med alt hvad det indeholder.

1 forrum med 3-4 håndvaske, spejl, skraldespande, sæbeholdere og servietholder/blæsere.

Den eksisterende hesteboks vil forblive som den er nu og spiltovene vil blive væltet så det bliver et stort rum.

I det bagerste af bygningen, ned mod bygning 6. Vil vi lave 3 isolerede rum, som kan bruges til mere stillesiddende arbejde med kostumer og rekvisitter.

Området med de 3 rum, vil vi bruge loftet fra dem til opbevaring af forskellige materialer, så der skal gå en trappe op til loftet af disse.

Der skal ligeledes være en trappe op til 1. sal til bygning 5.

I bygning 5, vil vi gerne lave:

1 badeværelse med toilet, bruser, vask og andre ting der hører et badeværelse til.

4 soverum til de frivillige, når vi arbejder på gården, afholder sociale arrangementer eller rollespil.

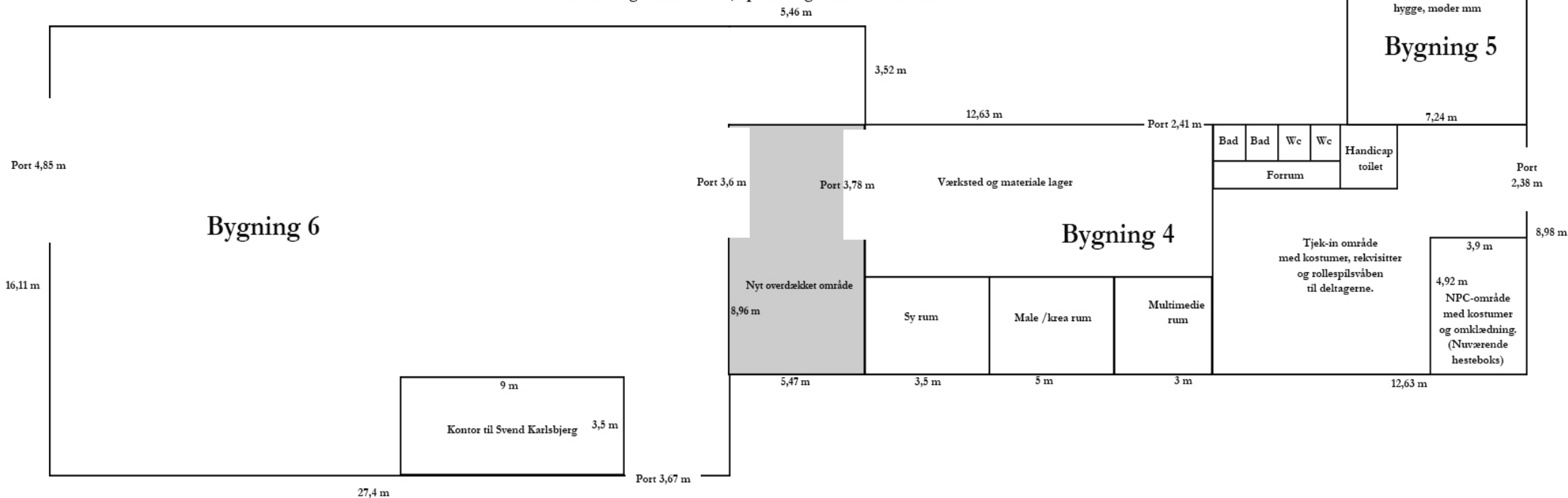
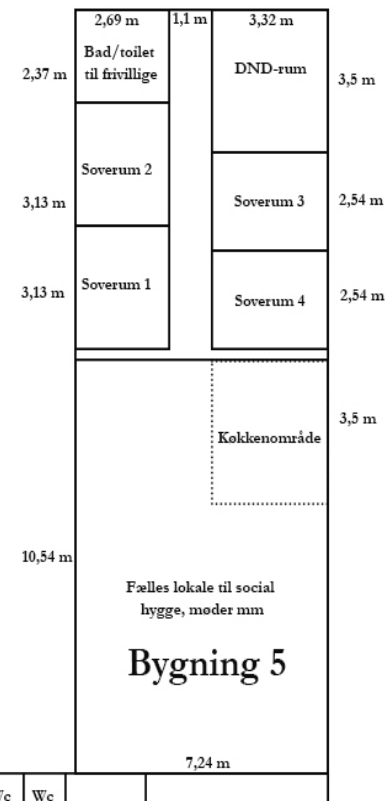
1 rum til at spille bordrollespil (DND-rum)

Et stort fælles lokale til de frivillige, med et hjørne indrettet med køkkenfaciliteter (håndvaske, opvaskemaskine, køleskab, ovn mm.)

Hele bygningen vil skulle isoleres og taget tætnes og isoleres. Derudover skal det nuværende loft på kostalden erstattes, da det der er der nu er meget faldefærdigt. (Indvendigt)

Det gamle høløft, vil derefter kunne bruges i dårligt vejr sammen med deltagerne

I bygning 6, er der ikke så meget der skal laves om, da vi vil bruge det til større maskiner til træarbejde, tørremuligheder for telte, opbevaring af større materialer mm.





Tanken er, at ovenpå bygning 6 tag, at der skal monteres et solcelleanlæg, så vi på den måde kan være mere eller mindre selvforsynende med strøm. Samt at foreningen skal have egen vandforsyning, kloakering og strømforsyning. Så det er nemmere at adskille fra grundens privatforbrug. (Hvis dette overhovedet er muligt)

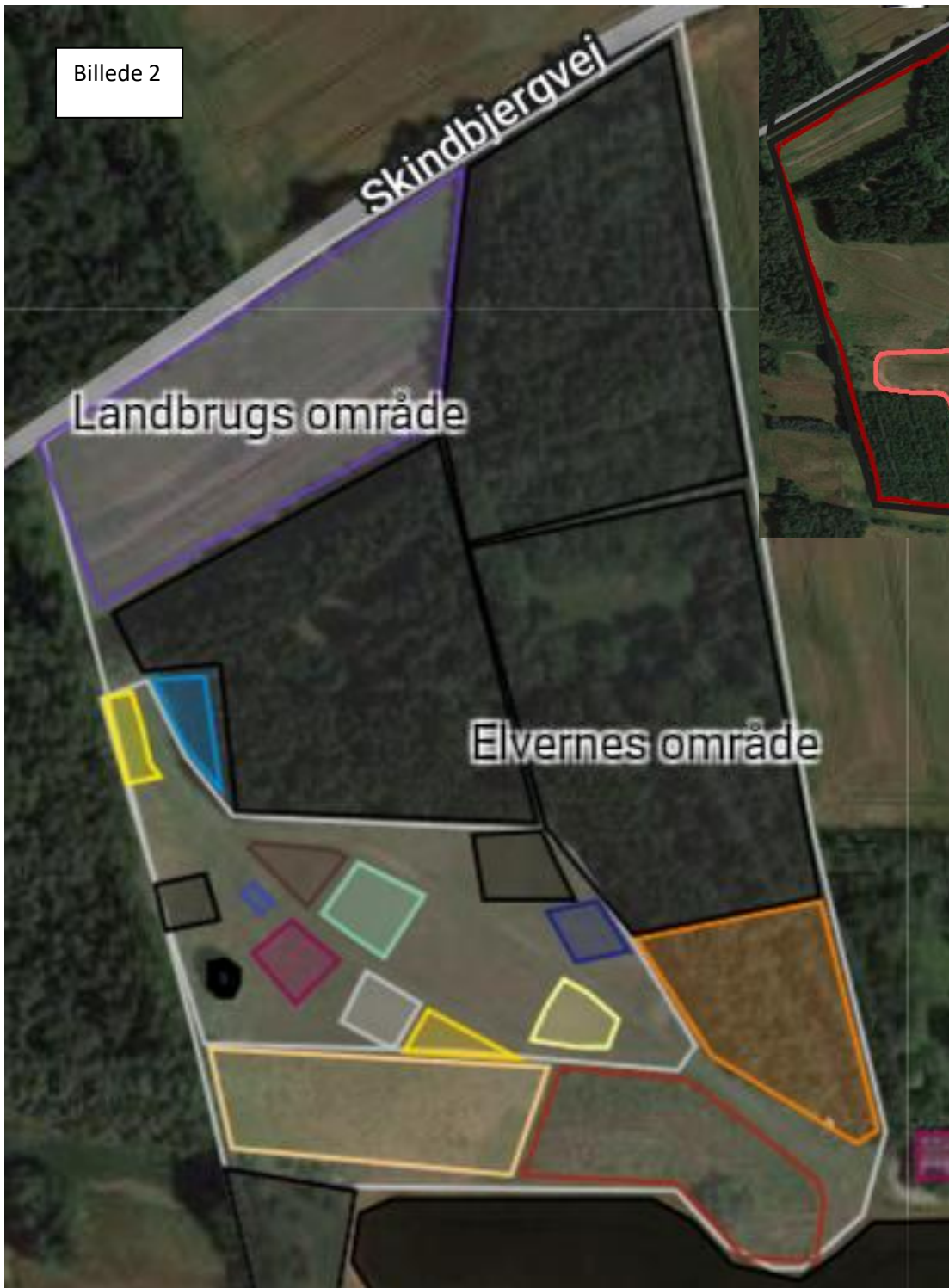
De mørkegrønne områder, ville blive brugt til parkering. I første omgang vil det være et græs område, men med tiden, kunne det være godt at lave en grus parkering, så det også er til at komme til og fra i vådt vejr.

Den nuværende mødding skal nedlægges og der plantes græs, så dette område også kan bruges til parkering.

Det kan godt være, at det bare bliver det største af de to områder, der vil blive til parkering og så det lille mørkegrønne, vil blive et område, hvor det var plads til at opføre nogle drivhuse, så vi på den måde kan forlænge sæsonen hvor vi er selvforsynende og det giver også mulighed for at vi får andre planter, frugter og grønsager, end man kan gro uden et drivhus.

Det røde område på hjørnet af bygning 4, er tanken at der skal være et udendørs område, hvor vi kan sidde, hygge og hvor der evt. kunne være en udendørs bar, borde/bænke, parasoller eller det kunne laves som en overdækket terrasse. (Rygeområde)

I den lysegrønne trekant er tanken at der skal laves en naturlegeplads, hvor børn off-game kan bruge noget tid og lege. Der kunne være gynger, legetorn, sandkasse, vipper, rutchebane mm.



Det område der er markeret med rødt – billede 1 (Minus det orange) fra enden af laden, vil være det område, hvor vi vil afholde det gratis levende rollespil for målgruppen. Hele dette område, kaldes også In-game området. Det er her målgruppen er deres rolle, og husene der vil blive bygget her, er lavet af naturmaterialer, så det giver en mere autentisk middelalder stemning.

Billede 2.

De sorte skovområder og det orange er de forskellige racers områder. (Orker, elvere, dværge og skovnymfer)

Det hvide er menneskenes by.

Tanken er at hele området skal hegnes ind (Med et let, men stabilt træhegn, især området der grænser op til den private del af grunden, så der ikke er nogen tvivl om hvilke område der hører til hvem.

Det sikrer at deltagerne ved, at det område der er indenfor hegnet, er in-game område og det er der de er deres karakter og ikke dem selv. På den anden side af hegnet er de sig selv når der er rollespil.

Nærmere beskrivelse af de forskellige områder følger på de næste sider

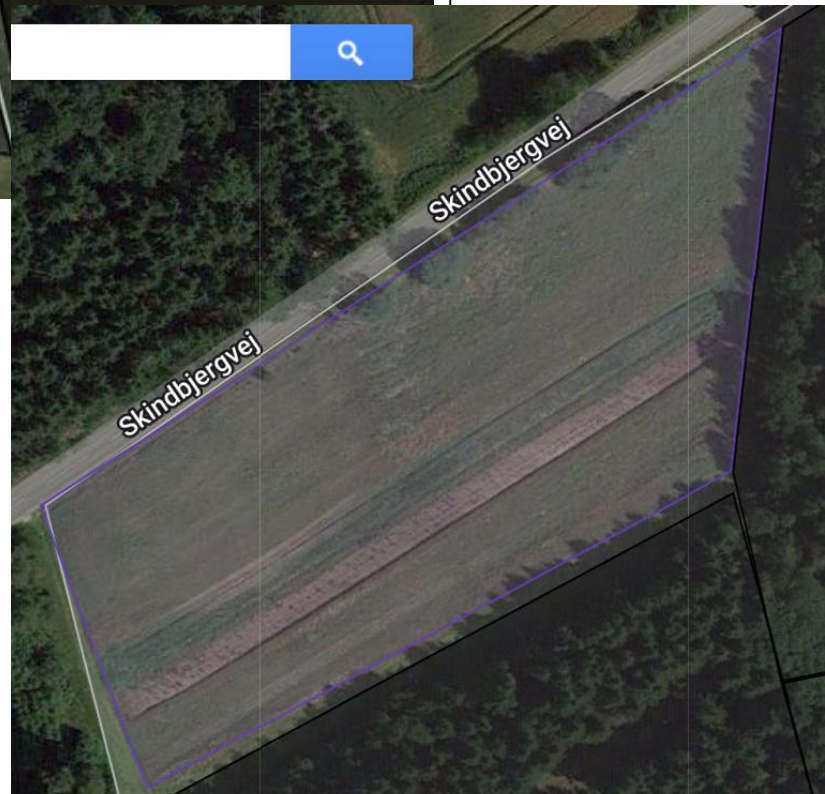


Området med rød kant, vil blive beplantet med frugttræer og buske, så vi i perioder kan være selvforsynende.

Området med gul kant, ved siden af det røde, vil forblive grantræer, og der vil måske med tiden blive plantet andre slags træer også, men det vil være et skovområde.

Det lille område med sort kant nederst på billedet vil forblive skov, som det er nu. Dette område er det ukendte, hvor der endnu ikke er indrettet noget, der er rå natur, hvor man kan gå på opdagelse og evt. med tiden kunne indtage/bebygge

Området med lilla kant, vil være middelalderens landbrugsområde, hvor deltagerne vil have mulighed for at have deres eget lille stykke jord, som de in-game kan dyrke. Resten af området vil blive brugt til en køkkenhave/urtehhave. Så deltagerne selv kan være med til at dyrke, passe og høste forskellige ting, der skal bruges til madlavning og evt. magiske drikke og eliksirer



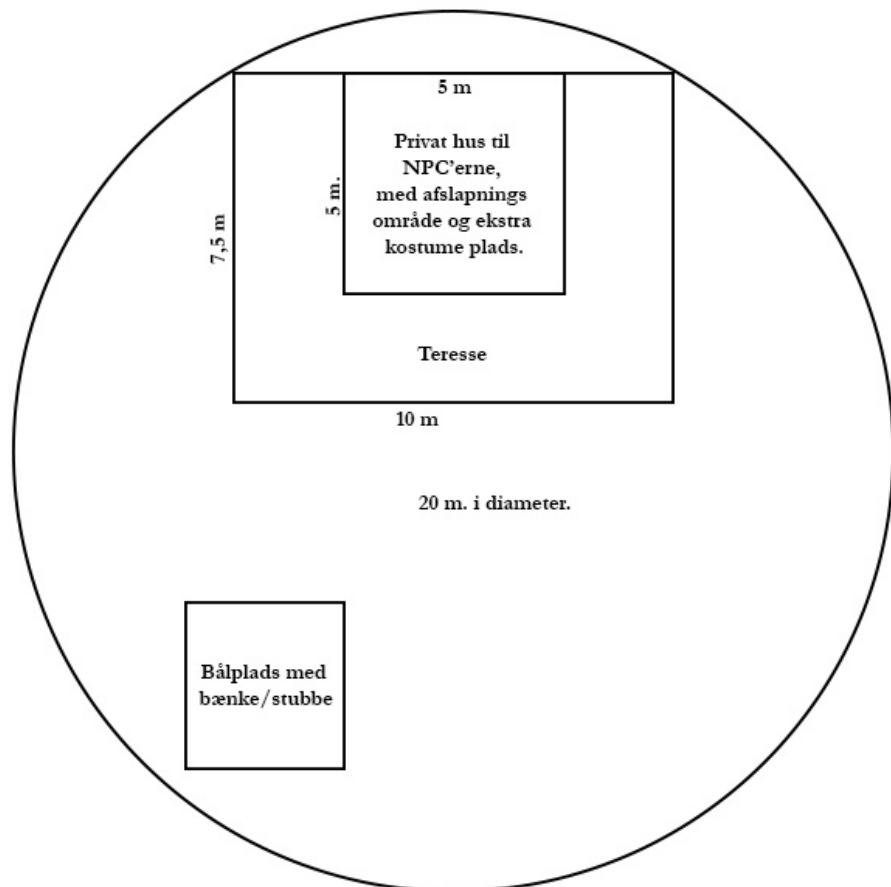


Området med hvid kant er menneskenes by med forskellige værksteder, kro, magiskole, boder og små deltagerhuse.

Firkanterne her på billedet er meget store, da de er tegnet inden de enkelte frivillige, har lavet en plantegning af netop deres område/naturhus. (Disse er samlet i et andet dokument.)

Så reelt vil selve byområdet blive mere samlet og der vil være mere fri plads rundt omkring byen. Det vil give plads til evt. dyr og blomstereng.

Inde i menneskes by, i hjørnet med den sorte firkant ind mod det store skovområde, vil der blive nedgravet en tank til toiletterne. Der vil i lysningen midt i elvernes område, være toilet hus med to toiletter. (med regnvand til at skylle ud og vaske fingre med)



NPC-område

Dette område er forbeholdt de frivillige der spiller evt. monstre, skurke og andre NPC-roller (NPC = Non player character, roller som deltagerne ikke kan spille)

Her skal de frivillige kunne trække sig tilbage, så de kan få en pause for deltagerne. (Bygningen) og det resterende område er "high risk, high reward", det vil sige, at deltagerne godt må gå derind, men deres magi, ekstra styrke og andre goder ikke virker i dette område. Men klarer de monstrene eller skurkene indenfor dette område, får de en større gevinst.

Når NPC'erne opholder sig der, er deres kræfter forhøjet endnu mere, da de er beskyttet af en magisk aura. (Indenfor deres stakit, tov eller hvad det bliver der markerer hele området)

Området vil blive centralt placeret i udkanten af skoven ind mod menneskenes by, så de frivillige ikke skal gå alt for langt før de kan få et frirum.



Terrassen er tænkt, at skulle være i stil med dette billede.



Udvendigt kunne huset være en blanding af disse 3 huse (Dog uden hævnningen fra jorden på det første). Kunne være fedt at have detaljer der viser at det er et farligt område for deltagerne.



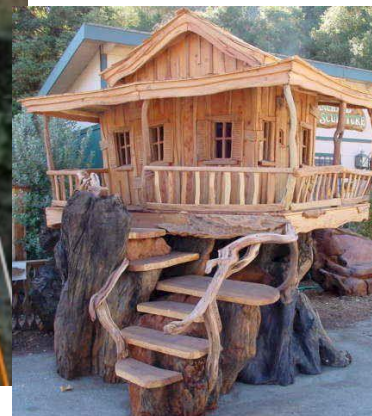
Elvernes område, vil bære præg af bløde former med huse hævet på en sikker måde et lille stykke over jorden, med broer mm. imellem dem i nærheden af lysningen. (Billederne herunder, er for at vise stilen, vi har i tankerne)

I lysningen vil der blive bygget en bålhytte, shelters og et toilethus med 2 toiletter i samme stil som de resterende i elvernes område. Regnvand vil blive brugt til at skylle ud og vaske fingre.

Det er tanken at en opsamlingsstank fra toiletterne, vil blive gravet ned og kloakrør vil føres fra lysningen ned til denne tank.

Shelterne vil derudover kunne lejes ud til gæster, når vi ikke afholder rollespil. På den måde, vil vi fremtiden kunne have en indtjening den vej igennem også.

Tanken er at der med tiden vil blive bygget omkring 15 huse i deres område af max. 9 m² og en bålhytte i stilen vist på billederne herunder.



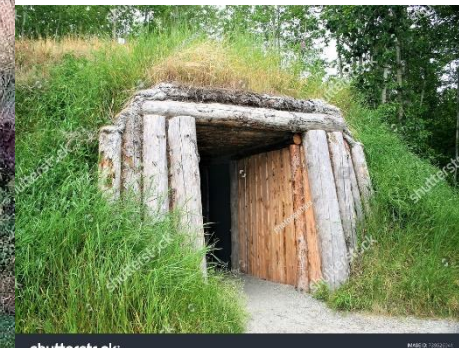


Dette er dværgenes område, hvor de generelt hører til. Det vil sige, at de små huse og mineområdet er i denne del af Otubulis. De ting der bliver lavet i deres base, skal være mindre end andre steder og lidt mere i dværg stil.

Stilen er huse under jordoverfladen, så det ser ud som om de er det, men er stadig i jordhøje, dog med jord/beplantning på taget.

I den naturlige lysning de har i deres område, vil der ligeledes blive bygget en bålhytte og få "underjordiske" shelters, som også kunne lejes ud med tiden.

Tanken er at der med tiden vil blive bygget omkring 15 huse i deres område af max. 9 m² og en bålhytte i stilen vist på billederne herunder.

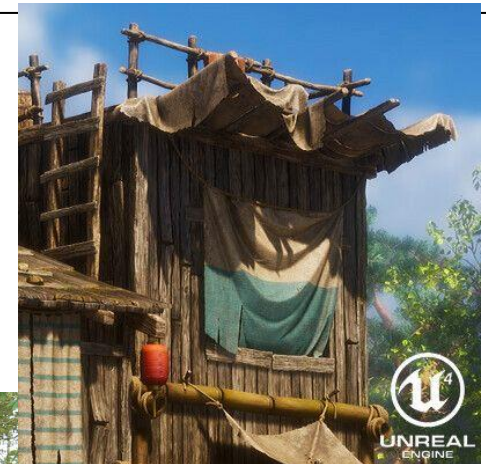


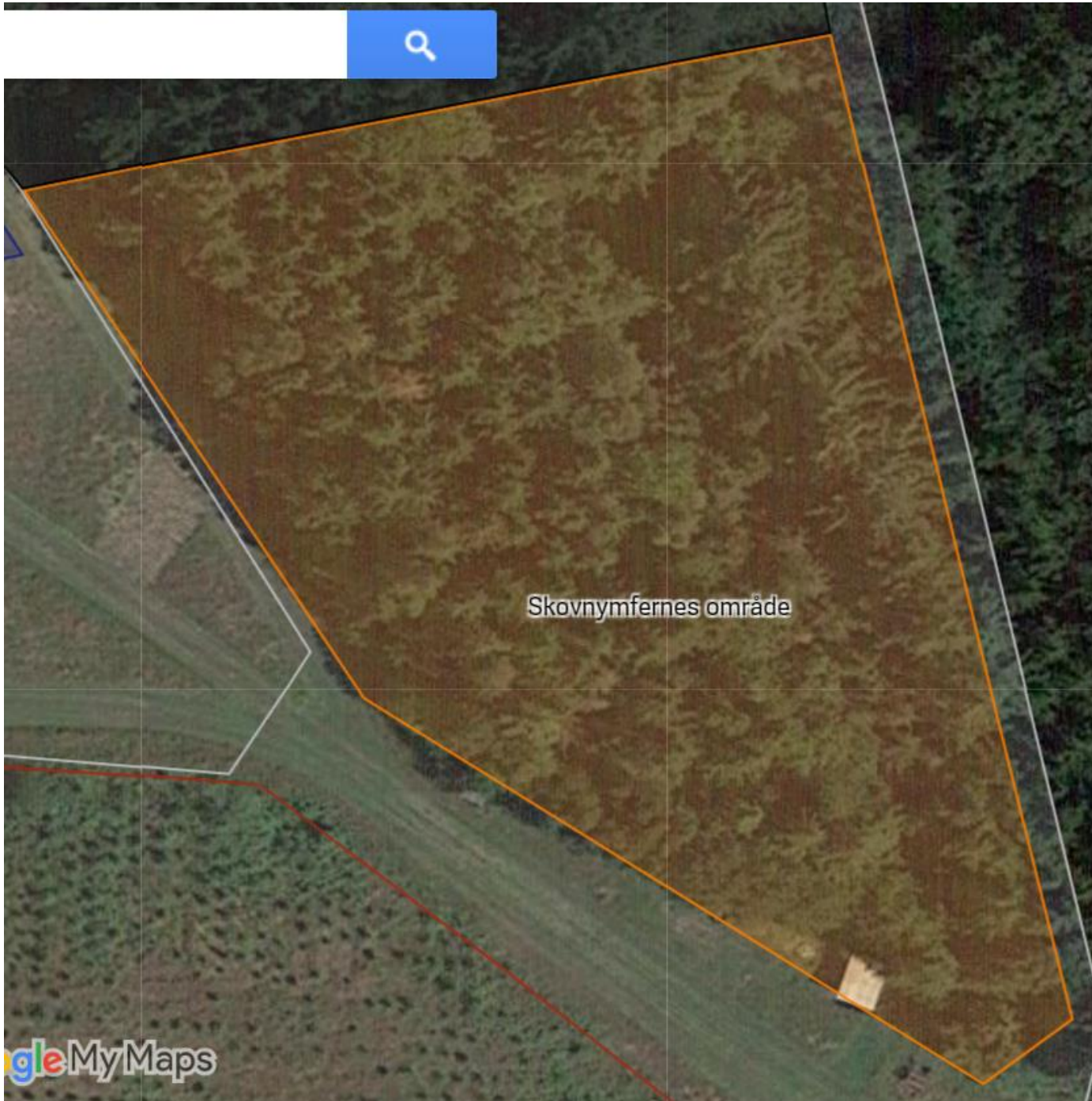


Her er der fælet en masse træer i den yderste del mod Skindbjergvej, så det er noget mere åben, råt og et godt sted for orkerne. Med tiden er tanken også at der igen skal plantes træer, så der bliver mere varieret træsorter i området.

Deres huse og base er mere rå i stilen, de er bygget af de materialer der kan findes i området, eller de har fundet på deres færd rundt om. Det kan også være stof, klude mm.)

Tanken er at der med tiden vil blive bygget omkring 15 huse i deres område af max. 9 m2 og en bålhytte i stilen vist på billederne herunder.





Skovnymferne er naturens og dyrenes beskyttere. Så i dette område er det naturen der hersker, det vil sige at naturens former benyttes til alle ting. Husene er i jord højde og alt er lavet i naturmaterialer, så det evt. kunne minde lidt om fe/hobbit huse i stilen.

Tanken er at der med tiden vil blive bygget omkring 15 huse i deres område af max. 9 m² og en bålhytte i stilen vist på billederne herunder.

