

**Blok** Pre ESFROAG, fredag fra 20 til 02  
**Titel** Pre ESFROAG 2015  
**System** Hemmeligt...  
**Verden** Hemmeligt...  
**Status** Åben for tilmelding (107%)  
**Tekst** Hvad der kommer til at ske til Pre ESFROAG er hemmeligt... mød op og bliv overrasket...  
**Spilleleder** Troels Frostholm Søe-Larsen, Gitte Søe-Larsen,  
**Spillere** Rasmus Visby Bunch, Rikke Nielsen, Christian Engelhardt Johansen, Pálína Ýr Þórsdóttir, Sean Sebastian Munk Nielsen, Michael U. Nielsen, Simon Søndergaard andersen, Kirsten Pfeiffer Stenbøgg, Bjørn-Morten V. Gundersen, Anders Toftdahl, Morten Dørr Jensen, Asger Krogh Kjær, Magnus H. Hansen,

**Blok** Spil blok 1, lørdag fra 10 til 16  
**Titel** Heltegerninger  
**System** D&D  
**Verden** Panatria  
**Status** Lukket for tilmelding (128%)  
**Tekst** Der bag disen i bjergene lå den, tårnet hvor væsnet befandt sig. Gruppen stoppede op for at puste ud og så ned over den dårligt fremkomne vej de havde rejst indtil videre. "Vi når ikke toppen i aften, vi må finde et sted at holde hvile..." De kiggede alle på hinanden, de vidste det var sandt men ingen havde lyst til at indrømme det. "Det er stadig lyst nogle timer endnu." De fortsatte videre opad. "Hvad er det vi regner med at finde?" "Et væsen som helvede ikke engang vil have, en som har trodset tid/liv og selv guder. En forbandet..."

\*\*\* Sådan starter gruppens tur for at komme af med væsnet kendt som Flaxtarizlar, et udødt væsen med enorm magt over området omkring dem. Men vil det lykkes dem at frisætte området fra dette væsen og høste hæder, guld og status som ægte helte. Man vil spille en karakter i en rollespils gruppe der er ude på eventyr.

I grupper vil være:

- Elf Wizard
- Dwarf Cleric
- Human Fighter
- Halfling Thief
- Half-elf Paladin
- Human Bard

Navne og køn bestemmes efter spillerne er tilmeldt.

**Spilleleder** Troels Frostholm Søe-Larsen,  
**Spillere** Nicolaj Krog, Sean Sebastian Munk Nielsen, Anders Østergaard, Michael U. Nielsen, Simon Søndergaard andersen, Liam Howard, Morten Dørr Jensen,

**Blok** Spil blok 1, lørdag fra 10 til 16  
**Titel** Lullaby Ladies  
**System** Systemløst  
**Verden** 2. verdenskrigs Europa  
**Status** Lukket for tilmelding (220%)

**Tekst**

En hæs saxofon hvædede ud over dansegulvet i et nærmest trodsigt tempo og blandede sig med den brusende lyd af stemmer fra mennesker, der lo og snakkede. Hun lod sit blik glide ud over mængden, der lystigt og med ungdommens ligegyldige ignorance tumlede afsted i natten. Hendes hals var tør, men alligevel skubbede hun sin lemonadedrik i det højstilkede glas fra sig. Hun havde brug for noget stærkere. De sidste par sjusser i lommelærken, havde ikke været nok til at dulme hendes hjerne eller hjertes heftige trommen. Til stadighed så hun flyene for sig – dem, der drønedes henover himlen og kastede deres læs af ild, blod og sorg ned over de sønderbombede skove. Hun kunne høre gråden, der havde klistret sig fast i ørerne og lugten der brændte al smag bort og efterlod mad som aske i hendes mund.

Hun rejste sig med en vaklen, på de høje hæle, og fnisede lettere hysterisk, idet hun genvandt balancen. Hun rettede kort på den stramtsiddende nederdel og de fine gyldne krøller, som var opsat efter absolut sidste mode. Hvor var det hele bare latterligt – alt fra det fyldte dansegulv, hvor de unge uvidende mænd stolt fremviste deres fintpressede uniformer som hanekyllinger inden jagtsæsonen, til de unge piger, der koket lo og smilede til soldaterne med røde læber. Læber med samme farve som det blod, drengene ville spille på slagmarken.

Hun rettede sig op i sin fulde højde og åbnede tasken med et klikkende, lille vrid. Dér lå papiret, som havde kastet hende ud i et fortvivlet behov for at drukne sig selv i den farverige ungdomsfest, der kunne få ethvert fjols til at glemme krigen. Problemet var, at hun var intet fjols, og blækket der var presset ind i papiret med sorgens bogstaver på uskyldens ligklæde gjorde nar af hende og det tomrum der var hendes liv.

Fru Lily Hampson

Vi beklager at måtte informere dem om, at deres mand kaptajn Hampson er faldet i kamp mod den tyske værnemagt. Kaptajn Hampson gav sit liv for sine mænd, sine kammerater, i krigen og De kan være stolt af måden, hvorpå han gik sin død i møde.

Vi må desværre informere Dem om, at vi ikke kan sende Dem Deres mands lig og at han ikke har efterladt Dem nogle personlige effekter.

Vi beklager dybt Deres tab, men vi ved, at De fortsat vil være en tro englænderinde og holde sammen på Deres familie.

De venligste Hilsener

Major Henry Sutton

&#8195:

Offgame:

Lullaby Ladies er en samling af kvinder, der af forskellige årsager, har meldt sig under fanerne i den britiske hær i et håb om at gøre en forskel eller blot at flygte fra deres tidligere liv. Kvinderne er meget forskellige og deres drømme ligeså. Nogle bærer drømmene som grus i lommen mens andre stadig tror på at deres fremtid er fuld af lys og kærlighed.

Men hvad sker der, når kvinder der er vant til at mænd – fædre, brødre er deres faste holdepunkt, pludselig forsøger at spille en vigtig rolle i en verdenskrig, der truer dem alle, men også må kæmpe mod deres eget køn? Hvad sker der, når en håndfuld ganske almindelige piger skal lære om livet midt i et land, der er præget af krig og skal forstå, at selvom selvforagt, had og dyb sorg fylder deres verden, er der altid nogle følelser, der er større og stærkere.

Spillet her henvender sig til dig, der gerne vil spille med fokus på din karakter og den personlige historie. Forløsningsen i den enkelte er i fokus sideløbende med en historie om en verdenskrig. Karaktererne i spillet vil ALLE være kvinder, så du skal som mandlig spiller være villig til at prøve kræfter med at spille et andet køn.

**Spillere** Rikke Nielsen, Pálína Ýr Þórsdóttir, Louise Koustrup, Kirsten Pfeiffer Stenbøg, Christine Holm Bagge Jensen,

**Blok** **Spil blok 1, lørdag fra 10 til 16**

**Titel** Stof til eftertanke (Tildligere: C A H X M)

**System** Systemløst

**Verden** Vores verden

**Status** Åben for tilmelding (250%)

**Tekst**

Elevatorens døre åbnede, og lukkede en mindre hær af agenter i jakkesæt ud i det store, runde, mærke, og ekkofyldte rum. Ud fra flokken trådte en stor mand frem, 2 meter høj, sort, og bredskuldret. Han stak betydeligt højere op over alle de andre. I hans fodspor gik en lille kvinde med gyldent hår, iført en helt hvid blaser, et hvidt skørt, og hvide, høje hæle, der trods de var overdrevent høje, ikke fik hende til at fremstå noget nær så høj som sin følgesvend. Højdeforskellen var nærmest komisk.

"Hvor lang tid tilbage doktor?" Spurgte han kvinden, med en mørk, robust stemme. Hun kiggede op på ham og svarede.

"Tre... fire minutter. Og så yderligere ét minut før systemet afslutter sin sidste fase. Derefter vil dørrerne ikke kunne åbnes." Stilheden var hans samtykke. Flere små vogne blev rullet frem, og agenterne begyndte med at pakke disse ud, og samle hvad der lignede en form for generator. Store kabler blev trukket langs rummets vægge af agenter udstyret lommelygter, og et unægteligt blik for detalje. I den modsatte ende af den store hal var en større døråbning, hvorfra varme, lys og snakken strømmede ud.

"Og forskerne er blevet indlogeret?" To agenter trak en lille metallisk trækvogn ind mellem de to, og stillede den lige foran dem. Det gik først op for dem at der var en større lampe ovenpå den, da den tændtes, og dens lys blændede dem.

"Hr. Præsident. De har været ved at gøre sig klar de sidste tre uger. Hvad (\*13\*) de kommer til at stå overfor er de klar til at takle det." Den sorte kæmpes ansigt strammede til, som om han ikke kunne lade være med at tvivle på hende udsagn. De lagde hun mærke til. En enkel, beskidt dråbe ramte fra loftet hendes hvide sko, som en plet på hendes eller rene person. Hendes hænder blev svedige og klamme, som den fugtige luft. De to så situationen udfolde sig roligt, da de pludselig blev overhalet af to bevæbnede agenter, der kom raskt gående.

"Hvad sker der?" Spurgte kæmpen.

"Bare et mindre brud på sikkerheden. Måske." Agenterne luntede videre mod døren af lys i den anden ende af rummet, hvor de forsvandt ind i varmen. Pludselig lød en rumlen, og væggene blev oplyst af diverse lamper, som generatoren pustede liv i lokalet. En lille agent med leopardplettede briller besteg besværet maskineriet ad en lille metalstige, og tog hænderne til munden.

"Kredsløbstjek er overstået!" Han kiggede ned på en anden agent, som nikkede bekræftende til ham.

"Sikkerhedstjek er også næsten overstået, så derfor bedes alle rykke mod udgangen!" 'Udgangen' - ordet kastedes rundt som ekko i det store rum, og forsatte op mod loftet hvor det blev til stilhed. Alle lagde deres udstyr fra dem og gik mod elevatoren.

"To minutter tilbage.." Kvinden ventede et svar. Men der kom intet. Det var først kort efter at hun lagde mærke til at kæmpen ikke længere trak vejret, men stod stivnet, med blikket fikseret på døren af lys. De to bevæbnede agenter kom ud fra dørens lys. Den ene nikkede, og kæmpen trak for første gang i et helt minut vejret. Han kiggede ned på kvinden, men hun undgik hans blik, og kiggede med de to agenter. Nogle agenter var allerede på vej op i elevatoren, mens andre stod og ventede på at se bunkerens lysende dør lukkes. Det var med en sørgmodig tone, som mange vidste at de nok ikke ville leve til at se denne håbets port åbne sine døre igen. Dørens lys flagrede. De to bevæbnede agenter stoppede op, og fik dermed alle ansigter til at fordreje i en gruelig mine. Et halvt dusin agenter styrtede mod døren. Men som de satte igang, gav den store metal-dør et 'klonk', og begyndte at glide langsomt i. Nu spredte panikken sig for alvor, og flere smed bare hvad de havde. Kun tre nåede døren, og stillede sig i vejen for den, dog forgæves. Den pressede dem sammen i en klump. En af dem råbte ind i bunkeren, men fik kun utydelige skrig og støj tilbage. To agenter blev tvunget til at forlade døråbningen, der nu var blevet væsentligt mindre. Den sidste kæmpede alt hvad han kunne, og han forlod først

åbningen da hans krop begyndte at knase, og han faldt til jorden i smerte. Flere agenter strømmede til, men deres banken på den metalliske dør stoppede den ikke fra at lukke fuldstændigt i. Stilhed. Alle søgte ind i dem selv, og alle tiede i et kor af måb og åndedræt. Alle undtagen én ene agent der vendte sig mod kæmpen.

"Hr. Præsident?" Det skabte bevægelse blandt folkene. Andre begyndte nu at løbe rundt, omdirigere ledninger, diskutere. Få havde relevante spørgsmål: "Hvad skete der?"

"Nåede alle ud?"

"Hvor er den sikkerhedsansvarlige?" Pludselig gik lyset ud. En eller anden havde nok i sin forvirring piller ved noget han ikke skulle. Generatoren gav et suk.

"Hr. Præsident!?" Lyden af agenter der famlede i blinde efter deres pistoler og lommelygter var nu den eneste lyd tilbage. Pludselig ramte den ene søjle af lys efter den anden den kæmpe, der var 'the man in charge' - præsidenten. Men han stod stiv i lyset.

"Er de okay hr. Præsident?!"

"Hvad skal vi nu hr. Præsident?!"

"Hr. Præsident!?" Men kæmpen responderede ikke. Han bøjede blot sin nakke, og spurgte sin lille følgesvend, der nærmest var selvlysende i lommelygternes lys-kegler.

"Doktor?"

"Ja?"

"Hvad tror du?"

"Jeg tror på menneskeligheden." Deres blikke mødtes, og deres hoveder gav et lille nik, før de igen kiggede mod døren, nu lukket. Måske for altid.

\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*

"Stof til eftertanke" er spil om at selv de bedste planer har fejl, at det er de største mænd der må falde først, og at tid kan være lige så vitalt som hjerteblod. Et action-mysterie scenarie der omhandler den aflåste bunker, "Tænketanken", dens mysterier og de forskellige farverige personer den indeholder. Dette er et spil for den eventyrlystne, for tænkere, planlæggeren, den innovative action-helt og den helt store idiot - alle er velkomne! Hvis du er klar til at spille, så er jeg klar til at give dig: "Stof til eftertanke"

**Spilleleder**

Magnus H. Hansen,

**Spillere**

Anders Toftdahl, Lasse Henriksen,

**Blok** Spil blok 2, lørdag fra 20 til 02**Titel** Blodtegnet**System** Systemløst**Verden** Vores verden**Status** Lukket for tilmelding (266%)

**Tekst** Det var længe siden det store ur i gården havde slået midnats slaget. Der var stille på universitetet, selv i den store lang vest længe hvor alle studie værelserne var der stille. Havde man stået op og set ud i gården ville man dog have set de røde slæbe spor i blod der strakte sig fra biblioteks bygninger over gården mod den gamle gravplads. Måske havde man også anet skikkelsen mellem de store gamle gravsten. Men alle sov roligt i deres senge, eller over skrivebordet over en for sent afleveret opgave.

Et skrig flængede natten, så endnu et... De nærmeste elever kom og det lykkedes dem at slå døren ind. I sengen sad en ung studerende, hendes nattrøje var blodig og hun sad op af sengegærdet og vægen længst væk fra dem i rædsel. Hendes fingre var indsmurt i blod. På gulvet var der et tegn malet i blod. Pigen skreg ikke længere hun stirrede blot frem for sig i rædsel, sagde ikke noget, reagerede ikke.

Dette års Halloween var skudt i gang, og på en episk måde. Den nærmeste elev klappede hende på skulderen. 'Nice scene... det er en klart 12ere...'

Hun stirrede på ham og hendes stemme kom langt væk fra. 'Den 3. time slår i slag, rædslen vil igen sætte sine fodtrin i Egenæs.' Så blev hun slap og havde han ikke grebet hende var hun faldet ned af sengen. Han blev indsmurt i teaterblod fra hendes trøje og hænder, men det blod der dryppede fra hendes mund... var ægte...

\*\*\*Livet som studerende på Universitet Egenæs plejer at gå sin normale gang indtil mærkelige hændelser tvinger de studerende til at finde en måde at redde deres liv på.

**Spilleleder** Troels Frostholm Søe-Larsen,**Spillere** Anders Toftdahl, Pálína Ýr Þórsdóttir, Gitte Søe-Larsen, Lasse Henriksen, Rasmus Visby Bunch, Christine Holm Bagge Jensen,**Blok** Spil blok 2, lørdag fra 20 til 02**Titel** Voodoo Lounge**System** Systemløst**Verden** Opdigtet mørk nutid**Status** Lukket for tilmelding (122%)

**Tekst** Dette er et gensyn med forrige års live, hvor De Udvalgte fra verdenens mytiske væsner mødes for at diskutere 'Menneskeproblemet'.

- - - - -

På en mytisk bar, skjult fra nysgerrige blikke, mødes alle slags overnaturlige. Dæmoner, engle, nymfer, spøgelse, djævle, heksedoktorer, trolde og mange flere. Kun de indviede bliver lukket ind på Voodoo Lounge, og kun de betroede får lov til at forlade stedet med livet i behold.

Aftenen er som alle andre, men Voodoo Lounge summer af en bestemt forventning. Forventningen om krig. Blodet bobler af raseri, spændingen er til at smage i luften og Roumasa, Tjeneren, træder frem. Han byder sine udvalgte velkommen, og beder dem tage plads. I aften vil jordens skæbne blive besluttet, og kun de udvalgte vil kende den før alle andre. Himmel og Helvede står til at falde sammen, og kun Rådet af De Otte kan beslutte hvorvidt Jorden vil bestå.

- - - - -

Scenariet vil byde på diskussioner, konflikter og råberi. Der vil forekomme forskellige scener undervejs og der vil komme mere introduktion til dette, når vi mødes og ser hinanden i øjnene. Bare rolig – Intet farligt!

Der vil være fart over feltet, og selvom det store spørgsmål: "Skal verden brænde?" skal besvares, så vil en stor del af semi-livet bestå af personligt spil, dilemmaer og følelser.

Tjeneren Roumasa indbyder hermed til en aften på Voodoo Lounge, hvor DU er en af Rådets seks overnaturlige.

Er du arvingen til Helvedstronen?  
 Er du af Nymfedronningens æt?  
 Er du en vaskeægte Ærkeengel?  
 Er du den frygtindgydende Troldekonge?  
 Er du lederen af Voodookonklaven?  
 Er du Menneskebarnet?

Hvis du kan sige "Ja!" til én af disse, så tilmeld dig et scenarie du sent vil glemme.

Ps. Intet alkohol vil blive serveret, men derimod vor elskede æblejuice og saftevand!

- - - - -

Alle roller kan spilles af begge køn. Alt efter rollebesætningen redigeres rollerne dertil, så man ikke er tvunget til at spille et modsat køn ^^ Du må gerne, hvis du gerne vil.

**Spilleleder** Bjørn-Morten V. Gundersen,

**Spillere** Rikke Nielsen, Christian Engelhardt Johansen, Nicolaj Krog, Sean Sebastian Munk Nielsen, Simon Søndergaard andersen, Asger Krogh Kjær, Kirsten Pfeiffer Stenbøg, Bjarke Vangsøe Sunesen, Magnus H. Hansen,

**Blok** **Spil blok 3, søndag fra 10 til 16**

**Titel** En verden af vand

**System** Systemløst

**Verden** Vores egen

**Status** Åben for tilmelding (200%)

**Tekst** Vi tager sammen ud at svømme i Thyhallen i Thisted for egen egen regning. Vi arrangerer fælles kørsel og der er åben tilmelding, men af hensyn til andre GM's vil jeg bede jer tilmelde jer heer alligevel

**Spilleleder** Gitte Søe-Larsen,

**Spillere** Sean Sebastian Munk Nielsen, Simon Søndergaard andersen, Bjarke Vangsøe Sunesen, Anders Toftdahl,

**Blok** **Spil blok 3, søndag fra 10 til 16****Titel** Når sindet fejler**System** Semilive-Live**Verden** I sindets tåger**Status** Lukket for tilmelding (187%)

**Tekst** Har du nogensinde tænkt på hvordan det må være at være sindssyg? Eller jeg skal måske nærmere sige at være erklæret sindssyg. Fanget i et sind du selv mener er raskt men som andre mener der er sygt. Hvem bestemmer hvad der er raskt og sygt og hvem kan se forskellen. Hvordan kan man vide nogen er sindssyg uden selv have været det. Psykologi... ha bare et navn. Sigmund Freud, en mand der lavede sit navn om Sigismund Schlomo Freud, se det lyder som en sindssyg person, selv navnet lyder sindssygt. Alle disse studier i hjernen men er sind og hjerne det samme, eller eksistere sindet for sig selv. Jeg kunne stille flere spørgsmål men vigtigst af det hele... er jeg sindssyg eller er DU sindssyg eller er vi alle?

Dette er et semilive-Live rollespil som vil foregå i kælderens. Spillet vil omhandle folk der indlagt på et sindssygehospital og folk der arbejder der.

Dette er et eksperiment fra min side, jeg håber i får en fed oplevelse men jeg kan advare om at stor del af oplevelsen skal komme fra jer selv og mellem jer som spillere.

**Spilleleder** Troels Frostholt Sør-Larsen,**Spillere** Rikke Nielsen, Pálína Ýr Þórsdóttir, Louise Koustrup, Lasse Henriksen, Kirsten Pfeiffer Stenbørg, Christine Holm Bagge Jensen, Conny Busk Aadorf, Andreas O. Nielsen,**Blok** **Spil blok 3, søndag fra 10 til 16****Titel** Warhammer 40k - blok 3**System** 40k**Verden** The grim darkness of the far future**Status** Åben for tilmelding (114%)

**Tekst** Rul nogle terninger, og nak nogle orks (eller hvad det nu engang har forvildet sig ind på modstanderens banehalvdel)

Det kan være at jeg laver en lille turnering af en art, men det tænker jeg at vi finder ud af på selve dagen

Alternativt kan vi spille noget Killteam (meget små kampe, på forholdsvis små plader) - men det kan vi altid se til

Tag gerne alt hvad du har af terræn med. Jo mere, jo bedre.

**Spilleleder** Anders Østergaard,**Spillere** Rasmus Visby Bunch, Christian Engelhardt Johansen, Liam Howard, Cian Howard, Asger Krogh Kjær, Morten Dørr Jensen, Esben Odgaard,**Blok** **Spil blok 3, søndag fra 10 til 16****Titel** Zi` kar**System** Systemløst**Verden** det finder i ud af**Status** Åben for tilmelding (0%)

## Tekst

Skyderen fare over hemlen. Men trærenes krunger røger sig næsten ikke  
Der er ikke mage bevælse i de 4 tårne.

Sinana sider ved bålet. Håber at burde komme denne gang. Det er lang tid side den sid  
var der. 3-5 månden skift side, At den side kom. Og der var der kun mad med.

Sinana. Er de fire folks leder. Sinana blev valt som leder efter at Fufu forsvandt for 6  
månder side

Og så har det altid være side de fire folk blev sammel efter de 5 dags død.

Det skete hvor hvad der må har være 15 år side.

De 55 dags død var et kæmpe slag mellem de fire folk. Ingen husker hvorfor slage starte.  
Der have altid være små kampe mellem dem være især med af en eller anden grund kom  
de alle fire i et voldsom slag samtid hvor der var eller mod alle. Mose folket, skov folket,  
slætte folke, og midte folke,

Dette er et spil hvor alt kan ske.

dette vil være et halvt åben spil. hvor der vil være mine 3 der har melt sig til og hvor der  
er op til 7 der ville kunne komme ind fra side vsi de ikke har mældt sig til nogen eller  
komme lige ude fra gaden

## Spilleleder

Jakob Ask Føne,

## Spillere



**Blok** Spil blok 4, søndag fra 20 til 02**Titel** I diamantens skygge**System** Systemløst**Verden** Vores egen verden**Status** Lukket for tilmelding (216%)

**Tekst**

En gysen gik igennem betjentene der var samlet, ingen af dem ønskede at træde nærmere. De havde ringet til stationen efter backup og nu stod de bare og så fra den ene til den anden og tilbage mellem sig. En bildør bag dem fik et sæt til at gå igennem dem alle og de vente sig om og stirrede. Foran dem stod en 1.95 meter høj mand med tatoveringer over det meste af armene. Han så på dem med en ligegyldig mine og åbnede døren til bagsædet i den sorte Mercedes. Et par små ben i sorte læder støvler der gik op til knæene løftede sig ud af døren. En kvinde, i et rødt jakkesæt med jakken stående åben nok til at afsløre en dyb kavalergang, trådte ud af bilen. Hendes lange lyse hår hang frit og gik til midt på ryggen. Hun så mod betjentene med øjne bag et par sorte solbriller. Selvom det var nat kunne de ane hendes øjne bag det mørke glas. Hun stod længe at så på dem alle hvorefter hun gik hen mod dem, efterfulgt af sin chauffør. Den første betjent forsøgte at sige noget men følte sin hals snører sig sammen. Han trådte to skridt til siden og lænede sig tungt op af en af politibilene. De andre fulgte ham med øjnene men sagde ikke noget. Hun så ned på jorden foran sig. "Det her er en opgave for skraldemændene." Chaufføren nikkede, en af betjentene mandede sig op og tog et halvt skridt mod kvinden. "Men, hvis jeg må, det er et menneske vi kan da ikk..." kvinde hævede hånden. "Det er sikkert en Xrall alligevel..." Hun vendte sig og gik tilbage mod bilen. Betjenten så ned i jorden og mumlede for sig selv, "Xralls er også mennesker..."

\*\*\* Dette scenarie vil udspille sig i en mørk verden af vores egen, hvor korruption er hverdagskost og magten ligger hos Plizarierne, et andet navn for de mennesker der er født i byens dyre kvarterer og hvor deres DNA har fået lov til at vokse under perfekte forhold og med de livgivende tillæg der giver perfekt helbred, fjerne urenheder, arveanlæg for fedme, kræft dårlig hjerte mm. Xralliarierne (Xralls) er mennesker født som oftest er født i slum kvarterer. Disse lever som regel kun 50-60 år og blive ofte syge fra de usikre og dårlige gener. Plizarierne lever som oftest 100-130 år.

Nogle vil spille Plizari, andre Xralls men fælles for alle er at deres liv er parat til at tage en drastisk ændring. Dette scenarie vil bevæge sig i mørket, så vær parat på at dele af scenariet kan arbejde med ubehagelig og til tider meget nærgående problematikker.

**Spilleleder** Troels Frostholm Søe-Larsen,**Spillere** Anders Toftdahl, Pálína Ýr Þórsdóttir, Gitte Søe-Larsen, Louise Koustrup, Lasse Henriksen, Conny Busk Aadorf,**Blok** Spil blok 4, søndag fra 20 til 02**Titel** Voodoo Lounge 2**System** Systemløst.**Verden** Vores egen: meget mere mørk.**Status** Lukket for tilmelding (120%)

**Tekst**

Voodoo Lounge 2 tager afsæt i sidste års scenarie 'Voodoo Lounge'. Spillere fra Voodoo Lounge 1 vil blive forfordelt, hvis de tilmelder sig, da det er opfølgningen på deres valg og konflikter. :)

- - - - -

Efter mødet, mellem De Udvalgte, gik alt galt. Hvad der var ment som en fredelig og diplomatisk sammenslutning, hvor en løsning skulle findes på 'Menneskeproblemet', blev til selveste Helvedsfyrsten, Lucifer II., erklærede krig mod himlen og jorden. For første gang i tusinder af år blev helvedets porte åbnet, under Stockholm, og dæmonerne strømmede ud. Englene gik i krig, og skovens væsner og alt andet overnaturligt var tvunget til at vælge side.

Nymferne ærede deres alliance med Helvedsfyrsten.

Troldene forsøgte at holde sig neutral, men nymfernes aggressive fremturen gjorde troldene kæmpede tilbage, og vandt englernes gunst.

Voodoo Konklaven gik til, efter Aimes bortgang.

... 100 senere...

Det eneste, som bestod efter krigen brød ud, var Voodoo Lounge. Dens skønhed var falmet efter hundrede år af krig, nye fraktioner havde rejst sig, navnlig 'De Edsbundne'.

Englene og dæmonernes krig bølgede frem og tilbage. Ingen så ud til at vinde, og jorden var en slagmark. Byer var jævnet med jorden, andre havde rejst sig, klaner var samlet og de overjordiske var kommet frem fra deres skjul - for at redde menneskene. Meget ironisk når krigen startede med spørgsmålet om deres udryddelse.

På det seneste år er en pressende tilstedeværelse i alles sind begyndt at varsle om noget stort er på vej. Noget frygteligt. Alle kan mærke det.

Endnu en gang er udvalgte overhoveder indkaldt til møde i Voodoo Lounge. Nogle taler om mødet er en forhandling om våbenhvile, andre har hørt rygter om noget helt andet, men alle ved det vil ændre alt.

- - - - -

Kom og oplev et hæsblæsende eventyr mellem guddommelige magter og overnaturlige væsner.

Det bliver et væld af intriger, et væld af konflikter og der bliver kælet for hver karakter og detaljerne i rummet.

Rolleliste:

De Edsbundnes leder - Kronos  
 Engle Serafimen - Vana  
 Druidernes Ældste - Solvang  
 Helvedsfyrstens rådgiver - A'zaak  
 Dæmon Generalen - Kazama  
 Troldekongen - Vigdar  
 Valkyrien - Sif  
 Exorcisten - Max

Karakterer vil blive sendt ud 1 uge før scenariet, så I kan finde kostume (hvis I vil). Baseret på, at der var stor lyst til at klæde sig ud til 'Voodoo Lounge 1'. :)

Jeg glæder mig! Tilmeld jer og få en god aften. :D

**Spilleleder**

Bjørn-Morten V. Gundersen,

**Spillere**

Magnus H. Hansen, Andreas O. Nielsen, Rasmus Visby Bunch, Nicolaj Krog, Jakob Ask Føne, Michael U. Nielsen, Asger Krogh Kjær, Sean Sebastian Munk Nielsen, Rikke Nielsen, Bjarke Vangsøe Sunesen,

**Blok** **Spil blok 4, søndag fra 20 til 02**

**Titel** Warhammer 40k - blok 4

**System** 40k

**Verden** The grim darkness of the far future

**Status** Åben for tilmelding (150%)

**Tekst** Rul nogle terninger, og nak nogle orks (eller hvad det nu engang har forvildet sig ind på modstanderens banehalvdel)

Det kan være at jeg laver en lille turnering af en art, men det tænker jeg at vi finder ud af på selve dagen

Alternativt kan vi spille noget Killteam (meget små kampe, på forholdsvis små plader) - men det kan vi altid se til

Tag gerne alt hvad du har af terræn med. Jo mere, jo bedre.

**Spilleleder** Anders Østergaard,

**Spillere** Christian Engelhardt Johansen, Esben Odgaard,

**Blok**      **Spil blok 5, mandag fra 10 til 16****Titel**      Angar**System**    Mild terningerul (mest procenter)**Verden**    Opdigtet - Meget lowfantasy.**Status**     Lukket for tilmelding (150%)**Tekst**     Det var tæt på midnat. Tre fra gruppen sad rundt om bålet, mens uglen forsigtigt gav sig til at tude. De tre holdt hænderne frem for sig, for at varme dem over bålet, og de talte om dagens rejse. Den fjerde sad op af træet lidt derfra og ømmede sig. De var stadig tre dagsrejser fra deres destination, men de var tættere nu, (\*13\*) de var igår.

Sven, Loras, Nadeen og Yuri havde rejst Angar tynd i deres mange års fællesskab. De havde opøvet en vis rutine, og ansvar og roller var for længst på plads. Nadeen var deres leder, Yuri deres vejviser, Loras deres herold og Sven deres muskelstyrke. De kunne overkomme det meste, men de var aldrig direkte overmodige. De kendte til farerne i Angar, og især i gråzonerne hvor de huserede for det meste. De ikke-optegnede dele af kortet. Eventyrere - det var det de var, og det var mange gange farligt.

'Tre dage mere', sukkede Loras og drømte sig til en nydelig kro med storbarmede kvinder, flotte riddere og en stemning, der næsten ikke kunne trumfes.

'Tre dage mere', bekræftede Sven og nikkede for sig selv. De dybe ar kastede skygger over hans ansigt, der kun gjorde ham mere barsk at skue.

'Tre dage mere?', lød det forvirret fra Yuri, som kiggede sig rundt. Månen stod hvor den skulle og stjernerne gav et praj om hvor langt der egentlig var til den næste kro.

'Fire dage mere', rettede Yuri efter at have læst stjernerne.

'Fire dage mere!?', fordømte Nadeen, der stadig ikke havde modtaget lægehjælp for det voldsomme sår i låret. Det var lang tid.

- - - -

Mangler du en eventyr-scenarie?

Mangler du en god fortælling?

Savner du den magiske følelse af at opleve en ny verden?

Jamen, så er det da godt du har 'læst mere' om dette scenarie: Angar.

Det vil byde på dilemmaer, diskussioner, eventyr, oplevelser og minder.

Kom og oplev Angar. Gå på eventyr, og se hvor det fører dig hen.

**Spilleleder**    Bjørn-Morten V. Gundersen,**Spillere**      Rasmus Visby Bunch, Simon Søndergaard andersen, Liam Howard, Cian Howard,**Blok**      **Spil blok 5, mandag fra 10 til 16****Titel**      Et svært valg**System**    Firefly**Verden**    Firefly inspireret univers ala Trolle**Status**     Lukket for tilmelding (166%)

**Tekst** Når man flyver i Firefly universet finder man mange skæbner, som oftest lever de i en verden hvor de skal ballancere mellem hvem de er og hvem de kan vise udadtil de er. For nogen som tror på det god i andre og gerne vil hjælpe, er det svært at vælge mellem velgørenhed og overskud. For hvis man ikke tjener penge kan man ikke flyve, og hvis man ikke kan flyve kan man ikke hjælpe. Kaptajnen på de lille fragtskib Lucidity sider igen i dette dilemma. Han skal have alle om bord til at være med ellers går det slet ikke. Men hvem vil flyve gratis... selv for et børnehjem.

Milla ryster lidt i hjørnet af sit værelse, hun har koldsved over det meste af kroppen. Hun skrider ikke længere, mareridtet er forbi. Mareridtet med den gamle læge fra Alliance er ovre. Døren bliver låst op og ind kommer Francieska sammen med en fremmed. Hun går nærmere Mille med et bekymret udtryk men Mille kryber ind under sengen. Hun prøver forgæves at kalde hende ud men Mille ligger helt langs vægen. Hun vender sig mod den fremmede med et bekymret blik. "Det bliver værre for værre for hver dag der går. Jeg er magtesløs, jeg skal vide mere om hvad de har gjort ved hende og hun fejler for at hjælpe hende." Hun ser ned på hendes hænder. "...og hun er ikke den eneste. Mange af disse børn har været på et af Alliancens hospitaler, men jeg kan ikke få lov til at få at vide hvad der er sket. Hvad de har fejlet og hvilken hjælp de har fået." Hun giver sig næsten til at græde. Den fremmede ser på hende og sukker. "Jeg skal tage det op med mit crew, men jeg kan ikke love noget." De går sammen ud af døren. "Vi har ikke meget vi kan betale måske lidt proviant men ellers." Han nikker blot og går mod udgangen. "Du høre fra os..."

\*\*\* Spillerne kommer til at spille på det lille fragtskib Lucidity som, for dem der har set serien Firefly, minder lidt om Serenity skibet og dets crew. Jeg er ikke stor fan af at spille med de originale karaktere fordi jeg synes spillerne bliver låst, så jeg skriver nye karaktere til jer.

Det er IKKE et krav at man kender til Firefly universet eller serien på forhånd.

**Spilleleder** Troels Frostholt Søe-Larsen,

**Spillere** Nicolaj Krog, Jakob Ask Føne, Anders Østergaard, Louise Koustrup, Michael U. Nielsen, Kirsten Pfeiffer Stenbøg,

**Blok** **Spil blok 5, mandag fra 10 til 16**

**Titel** My life, full of boxes

**System** Systemløst

**Verden** Vores verden omkring 1980'erne

**Status** Lukket for tilmelding (250%)

**Tekst**

\*Spillet er et live-scenarie\*

'Laura maste en tåre ud på sit ansigt mens hun fortsatte bravt med at pakke. 'Jeg pakker mit liv ned i kasser' - tænkte hun sørgeligt, og græd mens hun tapede flyttekassens låg sammen, så pappet blev helt vådt...'

1989 - Los Angeles, U.S.A

'Thomas kiggede skiftevis på sit clipboard og på spanieren i håb om at han forstod. Det gjorde han ikke. Thomas lagde mærke til hvor hurtigt de havde flyttet kasserne ud af flyveren. 'Det var godt nok hurtigt' - tænkte Thomas, rettede på sine flyver-briller, og gjorde så et sidste forsøg på at forklare spanieren at han skulle skrive under...'

1982 - Et sted med spaniere?

'Daniel sad med den støvede kasse på skødet. Han kunne bare ikke lade sagen ligge. "En sag gemt væk, men ej forglemt" - tænkte Daniel, greb dramatisk sagsmappen op ad kassen, og hans trenchcoat på vej ud af døren, forbi hans forvirrede assistent...'

1988 - Miami, U.S.A&amp;#8232:

'Marius satte sig op i den vandpyt han før havde lagt i. Alt han så omkring sig - neonskilte - stod skrevet på japansk. Hans jakkesæt var fyldt med rifter og huller. 'Hvor er jeg?' - tænkte Marius og rejste sig og dryppede, mens han undrende åbnede øjnene på vid gab...'

1984 - Hong Kong, Japan

Historien her er en historie om historier, og om hvordan visse ting ikke nødvendigvis giver mening, før de er sat i en større sammenhæng. For måske kan man føle sig ubetydelig i den store verdenslige sammenhæng, men for nogle vil man være absolut betydningsfuld, og røre deres liv på en måde de ikke selv kunne. 'Man kan dømme en mand på de folk han omgiver sig med', hvad han fylder sit liv med - hvad han fylder sine kasser med. Disse kasser er for mange ubetydelige, fyldt med ragelse de ikke kan bruge til noget. Men andre vil samle den op, se dens indhold, og tillade dem selv at blive rørt af det, føle det, og undre sig: 'Hvor kommer den fra?'

\*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\*

'My life, full of boxes' er et projekt jeg har arbejdet på over det sidste års tid, sideløbende med at jeg har skrevet dele til en Roman af samme titel. I dette projekt har jeg arbejdet med nye koncepter, twists og en helt anden grad af intensitet ned jeg normalt har gjort. Hvis du kunne tænkte dig at spille noget fedt, intenst karakterspil, med et genarbejdet plot og et forundringsværdigt setup - Jamen så er det her spil noget for dig!&#8232: Et spil om fire personer der kommer på deres livs eventyr, da de en dag befinder sig et sted ingen af dem havde regnet med at være, men alle vidste at de skulle ende. Et spil om historier, livet og en oplevelser ud over det sædvanlige"&#8232:

Nøgleord: Nyt, Mangfoldigt, Intenst, Smukt og Twistet

**Spilleleder**

Magnus H. Hansen,

**Spillere**

Anders Toftdahl, Gitte Søe-Larsen, Lasse Henriksen, Conny Busk Aadorf,

**Blok****Spil blok 5, mandag fra 10 til 16****Titel**

What happened ?

**System**

Systemløst

**Verden**

Blandet

**Status**

Åben for tilmelding (150%)

## **Tekst**

Et Dansk passager fly med 54 mennesker om bord er forsvundet på vej til Florida.

SAS flyet Lettede fra københavn kl 14.21 men mistede kontakt til flyet 22:16 over Atlanta havet.

Civile fra Miami påstår at de så et lavt flyvende fly styrte ind i bjergene, Redningshold vil forsætte sin søgning mandag morgen.

ATR42-300 Flyet havde 44 voksne passager, 5 børn og spædbørn, og 5 besætningmedlemmer.

Vi er ikke sikker på hvad der er sket med flyet endnu, der er blevet sendt et andet fly ud for at lede efter det forsvinde fly, men vendte om på grund af det dårlige vejr.

Vi formoder kraftigt at det skyldes dårligt vejr.

## **Spilleleder**

Pálína Ýr Þórsdóttir,

## **Spillere**

Sean Sebastian Munk Nielsen, Christian Engelhardt Johansen, Morten Dørr Jensen, Bjarke Vangsøe Sunesen,

**Blok**      **Spil blok 6, mandag fra 20 til 02****Titel**      Krybten med den evige flamme**System**      Pathfinder.**Verden**      Golarion**Status**      Lukket for tilmelding (150%)

**Tekst**

Ekat Kassen var en korsfarer og en lykke ridder, der kom til at tjene Lastwall i år 4515 ar. Mens han kæmpede med udmærkelse, indså han hurtigt, at han ønskede mere fra livet og forlod Lastwall militær for at finde lykken andetsteds. Hans rejser bragte ham i hele regionen omkring Lake Encarthan, og han besluttede at slå sig ned i 4522 efter et meget indbringende eventyr. Ved hjælp af en betragtelig del af sin formue, satte han sig for at tæmme et lille område af Fangwood på bredden af Tourondel floden, hvilket gør det til et naturligt mellemland for dem, der rejser op og ned ad floden til Skelt. For de næste 10 år, voksede og trivedes byen, som derefter blev kendt som Kassen lastrum. Alt det ændrede sig, da Asar Vergas kom til Kassen lastrum med et væld af lejesoldater under hans kommando. Asar var en gammel følgesvend af Ekat, og de to havde rejst sammen i et stykke tid, men de splitte op lige efter Ekat sidste eventyr. I årenes løb, Asar blev sikker på, at Ekat havde snydt ham efter det eventyr.

Han Lovende stor rigdom til sine lejesoldater, Asar raidede byen utrætteligt for 2 måneder. Endelig lykkedes det Borgerne at lokalisere Asar lejr i en gammel krypt dybt inde i skoven, og Ekat selv gik ud for at håndtere sin gamle kammerat. Kampen var frygtelig blodig, med kun et par af Borgerne kom tilbage for at fortælle historien. I sidste ende blev Asar dræbt og hans lejesoldater spredt, men Ekat led et dødeligt sår. Han døde 2 dage senere, den 11. dag i Neth, 4535. Til ære for deres elskede grundlægger, Borgerne begravet Kassen i den gamle krypt, begravede hans knogler i en hædersplads, over den simple sarkofager der bruges til Asar, hans lejesoldater og Borgerne, der mistede livet i den bitre kamp. De satte en evig flamme over Kassen sidste hvilested, så alle, der besøgte kunne finde varme i vildmarken. I årenes løb er krypten med den Evige flamme, blevet en vigtig del af byens historie, Borgerne se krypten som et mindesmærke for de svære første år af byens historie. Hvert efterår, tager et pr af Borgerne på en pilgrimsrejse til krypten få at tænde en lanterne fra flammen og bringe den tilbage til byen, hvor det er bevaret hele vinteren, et symbol på byens modstandskraft. Det er håndfuld yngre Borgerne som får æren af at tænde lygten. Mange ser det som en passage ind i voksenalderen, en smag af eventyr før man slå sig ned for at arbejde og gifte sig. Jagten starter som en højtidelig ceremoni i byen, hvor Borgerne samles for at ønske de eventyrerede held, ligesom det var, da Kassen selv le at bekæmpe lejesoldater. Når eventyrere vender tilbage et par dage senere, holder byen en stor fest i deres ære. Dette markerer også den sidste høst fest før den lange vinter. Turen selv er en forholdsvis enkel. Eventyrerede skal rejse til graven (ca. 2 dages rejse uden for byen), vander ind i krypten, og tænde lygten, og vende hjem igen. I årenes løb har dette ritual blevet mere omfattende, nu er nogle af Borgerne der tager ud på forhånd få at opstille simple fælder, puslespil og illusoriske monstre for eventyrerede til at overvinde

- - -

Dette er et scenarie for både nye som gamle spillere, man behøver ikke kende til pathfinder systemet for at kunne spille.

jeg lavede det også sidste år og det bliver præsis det samme i år så med mindre du har en meget dårlig hukommelse så vil jeg dig til at prøve noget andet i denne blok :)

**Spilleleder**      Nicolaj Krog,**Spillere**      Christian Engelhardt Johansen, Liam Howard, Cian Howard, Morten Dørr Jensen,**Blok**      **Spil blok 6, mandag fra 20 til 02****Titel**      Rummet**System**      Systemløst**Verden**      nutid



**Status** Lukket for tilmelding (200%)

**Tekst** De var  
De var 5  
I et rum var de 5  
Hvid som sne  
De 5 i det hvide rum  
Hvorfor var de 5?  
Hvorfor var de 5 der?  
Hvid var rummet som de var 5 i  
Hvorfor var det hvide rum?  
De var 5  
De var  
Var de?

Offgame:

Et mysterie scenarie med fokus på karakterspillet. Meget vil her være overladt til jer som spillere og alligevel ingenting. Lyder det kryptisk? – så er det sandt nok. Spillet bliver lige så meget værd som spillerne investerer deri.

**Spilleleder** Gitte Søe-Larsen, Lasse Henriksen,

**Spillere** Magnus H. Hansen, Pálína Ýr Þórsdóttir, Louise Koustrup, Kirsten Pfeiffer Stenbøg, Anders Toftdahl,

**Blok** **Spil blok 6, mandag fra 20 til 02**

**Titel** Stjerneklare ritualer

**System** Call of Cthulhu

**Verden** 1920erne Call of Cthulhu verden

**Status** Lukket for tilmelding (120%)

**Tekst**

Det var en kold november nat, frosten havde godt fat i verden omkring sig og det var stjerneklart. I observatoriet stod Hermann og så på himlen igennem den stor stjerneikkert. Han så ned på nogle papirer på bordet og tegnede stjerne formationer og skrev noter til. Han så igen mod himlen, så stivnede han, hans krop rystede kort og så stod han stille, i en akavet stilling med øjet mod kikkerten og siden i et skarp vrid.

Det var sådan hans kollegaer fandt ham næste morgen, de tilkaldte øjeblikkelig lægen som konstaterede at han var i live, men i en slags koma. Han blev indlagt på Arkham Asylum da man ikke viste hvad man ellers skulle gøre.

Kære klub Lux Reveal

Jeg skriver til jeg uden min overordnet ved det, men jeg kan ikke længere vente. Der er sket en række underlige hændelser den sidste tid. Det startede med Prof. Hermann som er gået i en slags koma og ikke kan vækkes. Natten efter han blev indlagt på Arkham Asylum fandt man endnu en, stående i sin baghave med hovedet bagover. Lægerne kan ikke forklare hvordan de kan stivne og blive stående mens de er i Koma og de kan heller ikke forklare hvad de lider af.

Vi har i skrivende stund 4 tilfælde af dette og vi kan ikke finde nogen forbrydelse der binder disse sammen. Mit håb er at I, i klubben kan hjælpe med at opklare dette mysterium for vi er på bar bund her, desværre. Min overordnede Overbetjent Petersen må ikke vide jeg har skrevet da han ikke mener udefrakommende indblanding skal til. Men jeg er sikker på Fru. Hermann vil betale dem en god løn hvis hun kan få sin mand tilbage.

Jeg tør ikke skrive mere nu, men håber i vil se på sagen

De ærbødigste hilsner

Betjent Mark Orrrens

\*\*\* Vi spiller med de nye CoC 7th Edition regler, hvis jeg ikke har fået mine bøger bruger vi PDFerne

**Spilleleder**

Troels Frostholt Søe-Larsen,

**Spillere**

Rasmus Visby Bunch, Sean Sebastian Munk Nielsen, Michael U. Nielsen, Simon Søndergaard andersen, Conny Busk Aadorf,