

Blok Pre ESFROAG, fredag fra 20 til 02**Titel** Pre ESFROAG 2012 Jubilæums udgave**System** Hemmeligt...**Verden** Hemmeligt...**Status** Åben for tilmelding (108%)**Tekst** Hvad der kommer til at ske til Pre ESFROAG er hemmeligt... mød op og bliv overrasket...**Spilleleder** Troels Frostholt Søe-Larsen, Gitte Søe-Larsen,**Spillere** Christian Engelhardt Johansen, Anders Østergaard, Nicolaj Krog, Brian Nielsen, Solveig, Michael U. Nielsen, Anders Toftdahl, Lord Nicolaj Skovsende, Anne Lykke Pedersen, Pálína Yr Þórsdóttir, Jakob Ask Føne, Rikke Nielsen,**Blok** Spil blok 1, lørdag fra 10 til 16**Titel** Jagten på den hellige.....år 4567**System** Systemløst**Verden** Fremtidsverden år 4567**Status** Lukket for tilmelding (166%)

Tekst "Hey Ryson. Der er noget her" Kayra vippede lidt på stolen mens hun med missende øjne forsøgte at læse den grønne, firkantede skrift på skærmen fra det gamle relikvie. Templet var helt natstille og ved døren stod Alvaron og holdt vagt. Han var utålmodig og scannede med sine termalbriller tempelgården, hvor de svævende sollamper endnu lyste de sidste nattetimer op. Captajn Olak Atna Llyryson stred med lange lette skridt over gulvet for at kaste et blik over Kayras skulder. Hans stemme var dæmpet, nærmest hviskende da han talte "Det har taget dig nærmest lysår at få den gamle tingest op at køre, men godt gået. Har vi endelig fundet et spor?" Han kunne ikke helt holde spændingen af stemmen, selvom han vidste, at det var det værste tidspunkt at blive grebet af stemningen. Kayra fnisede let "well... du ved, at det er once in a million at jeg overhovedet fik det gamle bras til at virke. Jeg måtte bruge min selvudviklede converter. Jeg tror jeg har downloadet noget nu." De andre, der stod tavse i rummet glemte næsten at holde vagt, da de så de to ved skærmen, oplyst af det grønne nærmest flakkende lys "Elektricitet er så ustadigt" sukkede Kayra, idet hun pegede på skærmen. "Men se her... Her er endelig en omtale, vi kan bruge til noget." hun læste langsomt op med en klar stemme: "Ordet gral kommer af latin gradalis, stor tallerken, der kan genfindes i det occitanske grazal eller tidligt franske graal, der begge betyder "kar" eller "fad". Det er mere usikkert, om det igen stammer fra græsk krater, vinblandingskar, som over latin cratalis/gradalis kan være nået til fransk." Hun smilede op til Ryson, der gned sine daggamle skægstubbe. Hans hånd løb ned til amuletten han bar om halsen – et simpelt halvbøjet og skrammet kors af det gamle materiale, der var kendt som guld. "Hvem fanden sku' ha' troet det, hva'?" han grinede bredt "Now.... the hunt is on". I det samme lød lyden af tunge støvletramp på trapperne i det gamle tempel. "Holy shit!" udbrød Alvaron "Det er Kanatels – tungt bevæbnede!"

Offgame: I skal spille den traditionelle gral-jagt i en verden hvor religioner for mange er en glemt og ligegyldig ting. Ledet af Captajn Ryson, der med korset i hånd, søger at finde det håndfaste bevis så mange før ham har jagtet. Men vil han på sin vej finde en indre fred? Vil resten af hans gruppe? eller vil de opdage en ganske anden sandhed om hvad der engang var?

Spilleleder Gitte Søe-Larsen,**Spillere** Christian Engelhardt Johansen, Anne Lykke Pedersen, Solveig, Bjørn-Morten V. Gundersen, Henriette Briand Nielsen, Anja Ladefoged,**Blok** Spil blok 1, lørdag fra 10 til 16

Titel	Kl. 22:01 Rerun
System	Systemløst
Verden	Vores egen verden
Status	Lukket for tilmelding (133%)

Tekst

Dette er et ReRun scenarie fra 2006, der skal bruges præcis 3 piger og 3 drenge... De som spillede scenariet i 2006 skal selvfølgelig lade andre prøve scenariet :)

Det var en vinterdag for 3... 4... nej det var sgu kun 3 år siden. Bussen sneglede sig af sted på de sneklædte veje. Der faldt ikke meget nysne, men den hensynsløse storm der fik de små fnug til at fungere som kaste-is slynget af sted fra katapulten lagt væk, ramte bussen sider som hagl eller det der var værre. Det var som om natten selv som en ond fyrste ønskede at stoppe vores færd eller styrte os ned i en af de dybe kløfter der af og til viste sig på vores klatrende tur op af bjerget.

De fleste af os prøvede at få sovet, så vi kunne være friske når vi nåede målet for vores rejse... "Lofer". 8 dage med ski, fester og hygge.

Der lød et krak og bussen flyttede sig hårdt til højre, det var helt sikkert ikke endnu en snedrive, det var nærmere en sten eller klippe. Jeg kan huske jeg var halv-vågen da bussen skred hårdt til højre og pludselig vendte verden rundt... alt blev kaos.

Det næste jeg husker er at sneen blæste ind gennem vinduerne. Alle sæderne i bussen som var vendt rundt til seng var sprunget fri så det mest af alt lignede et hav i oprør. Der var kaos over alt, mennesker, ting, kufferter, tøj, puder, tæpper.

...

På en eller anden måde kom vi ud, jeg kan ikke huske hvordan men vi fandt læ i en klippe sprække, der var lukket af sne for oven, så den dannede en hule. Jeg aner ikke hvordan det lykkede os at komme der og hvilken vej bussen var, alt havde været kaos. Der var mennesker, døde mennesker over alt i bussen, mange var fløjet ud af bussen, eller kommet væk, jeg ved ikke... kaos, sne, kulde, mørke, blod, hvidt, rødt, sort... så mørke og stikkende grantræer... til sidst bare mørke. Vi må have segnet af kulden for pludselig kom lyset, først skærende. Når jeg tænker over det mindede det om films fremstilling af vejen til døden. Senere blev det bare lyst og sneen gjorde det hele umuligt, vi var sikkert sneblinde. Jeg husker ikke så meget fra første dag, kun at vi lagde og halv sov, før de af os som kunne orke det fik slæbt os tilbage til bussen.

Der lå den. Med nyfalden sne over sig som en snehytte, nærmest symbolsk steg der røg op fra den som om der var folk der lavede mad. Det er sikkert den uvante situation blandet med frygten for hvad der skulle ske som fik min hjerne til at se noget der ikke var der. Jeg så, altså jeg så virkelig en lille pige vinke fra bussen.

Da vi kom frem, var det idylliske billede forvandlet til kaos, der var lig over alt. Jeg kan huske jeg brækkede mig i nærmeste snedrive. Det hele var bare så makabert. Nogle var spiddet på glas eller metal, andre lå i underlige stillinger der fortalte alt om deres tilstand, andre igen så ud som om de var frosset ihjel. Men... men havde vi ikke haft alle overlevende med herfra?

Her gik det op for mig... mørke... jeg kunne intet huske... jeg kunne ikke huske noget som helst efter at bussen var skredet ud over kanten og rullet, eller nærmere kastet i afgrunden for at ligge stille i sne-mørket.

...

Jeg husker tydeligt helikopteren, som kom dalende som en engel fra himlen. Redningsfolkene i deres selvlysende gule og røde dragter. De gik på sneen som engle, ikke som os der halv kravlede halv faldt og trillede igennem sneen. Der var først langt senere det gik op for mig at det var pga. deres snesko at de ikke led samme skæbne som os. Det var som at blive født på ny, varme, tæpper, bad, kørestole, mad, drikke. Langsomt vendte vi tilbage til livet. Langsom gik sandheden op for os. Vi var kun 10 overlevende fra katastrofen. Et ægtepar, en ung pige og så os 7. Selv nu da vi sidder på afstand af det hele 4... nej det var sgu kun 3 år siden, kan jeg stadig ikke huske. Huske hvordan vi kom fra bussen og til hulen... hvordan vi overlevede... hvordan de fandt os... hvornår vi fik hjælp... hvordan de andre 38 mennesker omkom.

Spilleleder

Troels Frostholt Sjøe-Larsen,

Spillere

Pálína Ýr Þórsdóttir, Matthias Kaalund Keller, Louise K. Larsen, Jakob Ask Føne, Astrid Nygaard-Thomsen, Anders Toftdahl,

Blok Spil blok 1, lørdag fra 10 til 16**Titel** The Deathwatch**System** Deathwatch**Verden** Warhammer 40.000 universe**Status** Lukket for tilmelding (140%)**Tekst** Beskrivelsen er skrevet på engelsk da det er lettere at formulere sig på engelsk når man skal omtale spacemarines og så videre. Spørgsmål kan stilles til mig.

A basic knowledge of the warhammer 40k universe is recommended. Women Not Excluded!

You are a Space Marine. A Bio-engineered super soldier of the Emperium of man. Hand picked by the inquisition to serve in the Death-Watch, the "secret-service" of the inquisition. The tasks of the Death-Watch is kept secret from everyone save a few high ranking officials on holy Terra, and so you do not know for what you are destined.

Spilleleder Asger Krogh Kjær,**Spillere** Anders Østergaard, Stefan Mark Jensen, Michael U. Nielsen, Tobias Hald, Brian Nielsen,**Blok** Spil blok 1, lørdag fra 10 til 16**Titel** vice versa**System** 3.5 D&D**Verden** Min egen D&D verden**Status** Åben for tilmelding (100%)**Tekst** Vice versa er et lille scenarie hvor du spille en af de onde super skurke som skal nå at udføre jeres onde planer, helts uden at de dumme helte kommer og ødelægger det hele. hvem skurkene er og hvad de skal nå, er stadig hemmeligt, men hvordan i udføre det er helt op til jer selv, om i udfører det med list, magt, eller noget helt 3.

jeg har lavet dette scenarie en gang før til ESFROAG, og vil gerne gentage succesen, dem der var med før kan sagtens være med igen for det bliver en ny opgave, nye karakter og nye fjender. men en ting kan jeg låve, det bliver noget sværere denne gang, det onde skal jo helts ikke vinde, i vært fald ikke for nemt.

Spilleleder Nicolaj Krog,**Spillere** Lord Nicolaj Skovsende, Lea Boje Nielsen,

Blok **Spil blok 2, lørdag fra 20 til 02****Titel** Kl. 22:01 Del 2**System** Systemløst**Verden** Vores egen verden**Status** Lukket for tilmelding (150%)

Tekst Dette scenarie vil være et nyt scenarie med de (u)heldige 7 kammerater:
 Katarina Liane Vangsgaard
 Morten Stentoft
 Maiken Baltasar Skaarup
 Henrik Frank Poulsen
 Rebecca Ringborg
 Christoffer Mark Thomasen
 Lilly Solstrefj Mortensen

Da Katarina er NPC, skal jeg bruge præcis 3 piger og 3 drenge til denne forsættelsen af Kl. 22:01... Det vil være en fordel at have spillet 22:01 men ikke et krav for at deltage...

Intro:

Lyden af rotor der flappede i vinde, den orange side på redningshelikopteren, døde overalt... Katarina vågnede med et sæt, hun så over på fyren der lå og sov ved hendes side, hun havde smidt hans arm til side da hun vågnede brat, men han sov videre. Den lyseblå t-shirt var gennemvåd af sved og klistrede til hende flere steder. Hun gik ud på badeværelset og så sig selv i spejlet, de lange mørke krøller sad i uorden men ellers mødtes hun af en smukt spejlbillede der smilede til hende. Hun rodede op i sit hår og smed nogle håndfulde vand i ansigtet, og hev i t-shirten for at få den svedige las af kroppen, da hun stod med den i hånden var det ikke sved med blod, med et skrig så hun ned af sig selv, glas, glasskår over alt, reflekterende i spejlet stod tallet fra digitalvækkeuret og lyste skummelt... 22:01 ...

Spilleleder Troels Frostholt Sør-Larsen,**Spillere** Pálína Ýr Þórsdóttir, Stefan Mark Jensen, Anne Lykke Pedersen, Lasse Henriksen, Gitte Søe-Larsen, Anders Toftdahl,**Blok** **Spil blok 2, lørdag fra 20 til 02****Titel** Maskernes Fald**System** Systemløst**Verden** Blomstrende Renaissance**Status** Lukket for tilmelding (100%)

Tekst Man spiller en venneflok, som har været maskerede modstandere af den tyranniske Fyrst Ganthar, en grusom mand, som eftersigende skulle stå i ledtog med Vahnia, mørkets dronning. Man befriede Helton fra hans jerngreb, og scenariet finder sted en skæbnesvanger dag til festivalen; "Maskernes Fest".

Ideen med scenariet er at lege med rollespillet og forsøge at presse jer lidt. Der vil fremkomme gåder, mysterier, episke kampe og prøvelser. Det bliver genialt, så meld dig til, hvis du har lyst til at udforske Heltons skæbne, som essentielle brikker i spillet. :)

Spilleleder Bjørn-Morten V. Gundersen,**Spillere** Michael U. Nielsen, Solveig, Nicolaj Krog, Matthias Kaalund Keller, Rikke Nielsen, Magnus H. Hansen,**Blok** **Spil blok 2, lørdag fra 20 til 02**

Titel	w40k - Battle for Hubris, turnering start
System	Warhammer 40k
Verden	
Status	Åben for tilmelding (100%)
Tekst	Briefing og første runde. Mere info senere...
Spilleleder	Tor Bjørn Torp,
Spillere	Asger Krogh Kjær, Lord Nicolaj Skovsende, Tor Bjørn Torp, Kim Kristensen, Martin Lauridsen, Tobias Hald,

Blok **Spil blok 2, lørdag fra 20 til 02**

Titel	ZOM-BZE
System	D8 Light eller Systemløst
Verden	Vores, med et lille twist
Status	Åben for tilmelding (200%)
Tekst	ZOM-BZE: (Zom-be) n. also ZOM-BIES pl. 1. An animated corpse that feeds on living human flesh. 2. A voodoo spell that raises the dead. 3. A Voodoo snake god. 4. One who moves or acts in a daze "like a zombie." [a word of West African origin]

Det er nu 4 måneder siden at de første tilfælde viste sig. Man hørte blot om enkelte bestialske mord rundt omkring i byerne og på landet, men efterhånden blev der flere og flere tilfælde. Der rapporteredes i enkelte tilfælde om hele landsbyer der blev udryddet – nogle af de levende døde – men i lige så stor grad af militæret. Der var i de større byer opstået direkte borgerkrigs lignende tilstande, og der blev erklæret undtagelsestilstand. Efter halvanden måned stoppede nyhedsudsendelserne, og kort tid efter forsvandt strømmen. Noget af det sidste man hørte i radioen, var at der nu også var opstået lignende tilfælde i Europa og Asien. Militærets aktioner blev mere og mere sporadiske, men selv De Forenede Staters samlede kampstyrker kunne ikke holde stand.

Her 4 måneder efter at epidemien brød ud har en flok overlevende igen modtaget et radiosignal på deres lommeradio. En stemme meddelte at der i Indianola, Pennsylvania – en lille by under 90km fra Pittsburgh – var sikkert, og at militæret havde forskanset sig der. Der blev også sagt at der var forsyninger og rent vand. Det lød alt i alt til at være deres redning, da de selv var ved at løbe tør, og de ikke ville kunne overleve vinteren ellers. Det eneste problem var bare at de skulle tilbagelægge en distance på godt og vel 150km, men efter en ganske kort afstemning – de stemte alle for at gøre forsøget – valgte de at drage afsted.

Scenariet kommer til at omhandle en flok menneskers kamp for overlevelse. Der vil blive både spænding og action, men også steder med behov for kreativitet og snilde. Spillet kommer til at være enten systemløst, eller med min eget letvægts system, hvor det cinematisk element er i højsædet
Jeg kommer til at lave karaktererne på forhånd, men er mere end frisk på at lave dem i samarbejde med jer spillere!
Hvis i har spørgsmål eller ønsker er i velkommen til at sende mig en mail.

Læs mere om systemet her: <http://www.thyrf.dk/Forum/viewtopic.php?f=2&t=899>

Spilleleder Anders Østergaard,
Spillere Christian Engelhardt Johansen, Lea Boje Nielsen, Jakob Ask Føne,

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

Titel D&D Begynder Hold

System D&D 3.5

Verden Forgotten Realms

Status Åben for tilmelding (0%)

Tekst aflyst pga. manglende tilslutning

Spilleleder Martin Lauridsen,

Spillere

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

Titel En Glemt Verden

System Systemløst

Verden Feernes Verden

Status Åben for tilmelding (166%)

Tekst "Vi besejrer dem næste gang..", hvislede det ud mellem Egbarts sammenbidte tænder, og de andre nikkede forventningsfuld. Egbart og hans gruppe var på vej hjem efter nederlaget mod Englænderne, og disse 5 mennesker; Egbart, Malvar, Olaf, Sivir og Mira så sig tit over skuldrene for at være sikre på de slap fra de engelske spejdere.
 "Hvad gør vi?", spurgte Mira, hvis hår stadig dryppede med engelsk blod. Hun holdt sig til såret i sin skulder og sukkede træt, da Egbart svarede;
 "Vi har brug for et mirakel".
 Men hvad de ikke vidste, var at miraklet fandt dem. De mødte feen Isir, som gav dem et valg. Et valg, som ville ændre alt, for dem – men også for en anden verden.. En fortryllet og glemte sagnverden. Feernes verden.

Har du lyst til at være en del af et fordums eventyr, med alt dertilhørende? Kampen mellem godt og ondt, hjælperne, sagnvæsner og fortryllende øjeblikke. Så bør du overveje dette scenarie, som kommer til at hvile tungt på karakterudvikling, indlevelse og spænding.

Hjælp Isir!

Spilleleder Bjørn-Morten V. Gundersen,
Spillere Tobias Hald, Bjarke Vangsøe Sunesen, Astrid Nygaard-Thomsen,

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

Titel En tvivlsom last

System Alternity

Verden The verge

Status Åben for tilmelding (140%)

- Tekst** Last: QZS #452
Indhold: Ukendt
Kunde: Voidcorp
Salær: 7.500.000 Concord Dollars
- Små smuglere vil i deres karriere altid falde over en tvivlsom last som er for fristende til at overse.
Men hvad gør man når uheldet indtræffer:
Skibet svæver hjælpeløst uden fremdrift og med lifesupport på 15%...
Kaptajnen er død af ukendte årsager...
Lastrummet er forsejlet med lægen på den forkerte side...
- Sender man et mayday beacon ud, eller...
- Med Voidcorp åndende i nakken, og med Galactic Concorde's flåde i hælene som gerne vil lave en "rutine ekspektion" af skibet løber man snart tør for muligheder...
- Er det hele 7.500.000 Concord Dollars værd?
Det er for sent nu... :)
- Spilleleder** Troels Frostholt Sjøe-Larsen,
Spillere Asger Krogh Kjær, Brian Nielsen, Matthias Kaalund Keller, Louise K. Larsen, Solveig,
- Blok** **Spil blok 3, søndag fra 10 til 16**
Titel En verden uden synd, del 1
System D&D
Verden
Status Lukket for tilmelding (0%)
Tekst Helst for spillere der kan spille i begge dele. Info kommer senere...
Spilleleder Tor Bjørn Torp,
Spillere
- Blok** **Spil blok 3, søndag fra 10 til 16**
Titel Jagten på Docter G.
System SuperWorld
Verden Vores egen
Status Lukket for tilmelding (125%)
Tekst Spill systemet er min egen version af d10, og i kommer til at spille en gruppe superhelte der skal rede New York fra den grusomme Docter G. og hans håndlangere.
- Superheltene:
"Elementalist" Han/hun har magten over de fire elementer: Ild, Jord, Luft og Vand.
"Siren" han/hun besider både Telepati og Telekinese og kan flyve.
"Power Man/Women" med Usårlighed, superstyrke og Regeneration er der meget få ting som kan stå i vejen for ham/hende.
"Shifter" har evnen til at ændre form og kan stjæle andres fysiske kræfter. ellers er han/hun trænet spion
- Man kan godt tilmelde sig med et ønske om at spille en bestemt af de 4 superhelte.
- Spilleleder** Nicolaj Krog,
Spillere Christian Engelhardt Johansen, Lord Nicolaj Skovsende, Michael U. Nielsen, Lea Boje Nielsen,

Blok **Spil blok 3, søndag fra 10 til 16****Titel** Noblesse Oblige**System** Systemløst**Verden** Tellaria**Status** Lukket for tilmelding (150%)

Tekst Natten lurede kulsort med alle sine dæmoniske lyde. Skrigene i gaderne efter de spredte kampe lød konstant, men alligevel fjernt i kongernes have, hvor de stærkt duftende røde Amathyrier stod side om side med kongebå Saraljer. Her stod kongsborgen endnu urørt som et uindtagelig tegn på adelens dekadence, der i så lang tid havde trådt borgerne under fode.

En sort skikkelse sneg sig gennem haverne og forsvandt lydløst ind af en næsten tildækket dør lavest i kongsborgens tunge fundament. Kun et særdeles trænet øje eller en person, der vidste, hvad man skulle se efter, ville have kunnet finde den. Skikkelsen lukkede forsigtigt den tildækkede dør idet et brag oplyste himlen, da oprørerne sprængte porten til velhaverkvarteret og snart farvedes himlen orange i natten, da de første adelige hjem blev stukket i brand.

Støvede, slidte stentrin førte skikkelsen op i borgen via den skjulte gang. Vagterne rumsterede i borgens gange – tungt pansrede og med alvorlige miner, men skikkelsen ønskede ikke at blive opdaget. Først da en gammel dør ilagt med sære tegn stoppede trappen, viste der sig et smil under skikkelsen mørke hætte. Bag døren lød der stemmer – skræmmende ubekymrede, adelige og velovervejede og skikkelsen vidste at dette var målet. En hånd fór ind under kappen og greb fat om det, den søgte, mens den anden skubbede døren langsomt op med en tør knagen.

I det oplyste rum glitrede den lystige flamme i fra kaminen i juveler og smykker om smukke halse og det gibbede kort i skikkelsen af vellyst og længsel da lyden af raslende silke nåede hans øre. Flere sæt øjne vendte sig imod den fremmede og en stor vagt ved døren trak sit våben med en syngende lyd. Skikkelsen lod hættens falde med et lille let smil og løftede hænderne i vejret med gardens segl i hånden, idet han med klar stemme sagde. "Mine herrer og de damer. Byens forsvar er faldet, den royale garde på flugt. De har blot kort tid før kongsborgen stormes, men jeg kan redde dem!"

Offgame info: Et eventyr drama bygget på en faldende kultur og de valg man må tage når verden står i flammer og der ikke længere er noget, der er sikkert. Hvor går man hen når ens blod, der altid har beskyttet en fra verden, pludselig er det, der kan koste en livet?

Spilleleder Gitte Søe-Larsen,**Spillere** Pálína Ýr Þórsdóttir, Lasse Henriksen, Anders Toftdahl, Jakob Ask Føne, Rikke Nielsen, Magnus H. Hansen,**Blok** **Spil blok 4, søndag fra 20 til 02****Titel** En verden uden synd, del 2**System** D&D**Verden****Status** Lukket for tilmelding (0%)**Tekst** Spillere fra del 1 har første ret, info kommer senere...**Spilleleder** Tor Bjørn Torp,**Spillere**

Blok **Spil blok 4, søndag fra 20 til 02****Titel** Fanget. Forfulgt. Fortabt.**System** Systemløst -Live**Verden** Fjern, dystre og krigshæret fremtid**Status** Lukket for tilmelding (150%)**Tekst** I en fjern, dystre og krigshæret fremtid sidder fire minearbejdere en dag fast i en elevator. Som tiden går begynder minder fra deres fortid at dukke op, og virkelighed og fantasi flyder sammen. Hvem ved hvornår hjælpen når frem? Holder kablerne i elevatoren så længe? Og hvor lang tid kan man holde de fortrængte spørgsmål fra fortiden stangen?

Scenariet er psykologisk horror og voldsomme scener kan opstå, så vi tillader os at sætte en aldersgrænse på 18 år, samt eventuelt at vælge mellem de tilmeldte ud fra hvem vi mener vil skabe det bedste sammenspil i gruppen.

Der er to roller hvor kønnene er fastlagt, så mindst én mand og én kvinde skal være med, for at spillet kan køres. De to andre roller er kønsneutrale.

Husk i øvrigt at det er live, så medbring gerne kostume i form af slidt arbejdstøj eller lignende.

Vi glæder os til at lege med jer!

Anne og Matthias

Spilleleder Anne Lykke Pedersen, Matthias Kaalund Keller,**Spillere** Asger Krogh Kjær, Nicolaj Krog, Lord Nicolaj Skovsende, Lea Boje Nielsen,**Blok** **Spil blok 4, søndag fra 20 til 02****Titel** Mørke øjne**System** Systemløst**Verden** Vores egen verden, mørkere...**Status** Lukket for tilmelding (116%)

Tekst

Konceptet nedenfor kan i måske genkende fra sidste år, men det er blot måde, dette nye scenarie vil trække på mine oplevelser fra sidste år og jeg vil prøve at gøre dette scenarie endnu mørkere end det sidste. Genren vil blive ændret en smule men det er stadig mørket vi arbejder med.

OBS: Der vil være scener hvor vi spiller semilive og scener hvor man spiller klassisk pen & paper.

Hvordan kan du leve med hvad du har gjort, hvordan finder du hjem og hvad er hjem? Dine hænder har gjort dette, din forstand har sagt de skulle, og hvad er prisen? Vi skal se os selv i øjnene før vi dør, men hvad hvis døden ikke er den eneste der kigger tilbage på os...

Psykologien spiller en stor rolle for os, både som raske men også som syge. Hvad hvis den verden du kendte som være rask var syg, frygtelig syg og kuren ikke var at finde.

I dette scenarie vil jeg arbejde med forhold, psykologiske effekter og tvinge karaktererne ud i psykologiens udkanter og vende op på hvad de tror er virkeligt og hvad der er fantasi.

Scenariet vil blive intens og meget tæt på, i vil spille forhold både på godt og ondt og i vil skulle tvinge jer til at spille noget i ikke vil synes om. Træd tæt på mørket, træd ind i det og lad det opluge din sjæl og træd så tilbage i lyset og sol dig.

Det kræver 100% ingame, stor selvdisciplin og mod at deltage, jeg vil forlange meget af jer og håber i vil gøre det samme af mig. Vi er tæt på så den magiske cirkel må være oppe hele tiden.

Prøv et scenarie der er meget langt fra hvor jeg ellers befinder mig som GM... sæt mig på prøve, tving mig til at gøre noget nyt og uventet og i vil høste frugterne i spillet...

Vel mødt min bedårende væsner, mød mørket, mød lyset, mød jer selv...

Spilleleder

Troels Frostholt Sør-Larsen,

Spillere

Pálína Ýr Þórsdóttir, Stefan Mark Jensen, Anders Toftdahl, Gitte Sør-Larsen, Rikke Nielsen, Astrid Nygaard-Thomsen,

Blok

Spil blok 4, søndag fra 20 til 02

Titel

Operation Poltergeist

System

Systemløst

Verden

Europa anno 1944

Status

Lukket for tilmelding (150%)

Tekst Tyskland
22. februar 1944

51st S.T.L - S.A.G

Den hemmelige allierede indsatsgruppe 51st Strike Team Lightnings specialenhed Special Assignments Group, under ledelse af Cpt. Tommy Hudson, har fået til opgave at finde og destruere en tysk våbenfabrik i de østrigske alper, samt finde og tilfangetage den tyske våbenforsker, Hans Kraupp.

Missionen er af yderste vigtighed, da de allierede chefer har udpeget fabrikken som top-prioritets mål, i forbindelse med sabotagen af tysk materiel, op til invasionen af Normandiet.

Hudson og hans gruppe har tidligere udmærket sig ved opsporingen og "afskaffelsen" af flere af nazisternes nøglepersoner, samt sabotage af et tysk våbenanlæg nær den polske grænse.

Det er af yderste vigtighed at missionen bliver fuldført, samt at gruppen slipper ud af området igen, da Kraupp besidder vigtig information til gavn for den allierede krigsmaskine.

Spillet kommer til at byde på action, spænding, sneaky-business og nazister!

Hvis i har spørgsmål eller lignende er i velkommen til at smide en mail i min retning.

Spilleleder Anders Østergaard,

Spillere Lasse Henriksen, Michael U. Nielsen, Magnus H. Hansen, Louise K. Larsen,

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

Titel En verden af vand

System Systemløst

Verden Vores egen

Status Åben for tilmelding (112%)

Tekst Vi tager ud at svømme sammen i Thyhallen så husk penge til billetten og badetøj m.v. Vi har plads til det antal mennesker der kan være i de biler der skal af sted.

Spilleleder Gitte Søe-Larsen,

Spillere Nicolaj Krog, Anne Lykke Pedersen, Lasse Henriksen, Pálína Ýr Þórsdóttir, Lea Boje Nielsen, Solveig, Rikke Nielsen, Lord Nicolaj Skovsende,

Blok **Spil blok 5, mandag fra 10 til 16****Titel** Hazardspil**System** Systemløst**Verden** vores verden**Status** Åben for tilmelding (100%)

Tekst En lille vennegruppe i byen Fortsville skiftes til at arrangere byture. Det er Den sidste vens tur. Der skal spilles på byen Fortsvilles kasino. De er skeptiske, men Den sidste ven kan forsikre dem om, at de ikke kommer til at tabe mange penge. Det går fint den første halve time, men så bestemmer de sig for at de har tabt penge nok. Nu tager de et sidste spil terning, og går så hjem. Det går dog ikke så godt som de regnede med og vennerne bliver viklet ind i mysterier, fantasi, drømme, i et avanceret spil, i en ny verden.

Grundet at dette er min første gang som gm, kan det være vi stopper, lidt tidligere eller senere end planlagt.
og vi skal IKKE, spille om penge....

Spilleleder Magnus H. Hansen,**Spillere** Anders Toftdahl, Michael U. Nielsen, Tobias Hald, Bjørn-Morten V. Gundersen,**Blok** **Spil blok 5, mandag fra 10 til 16****Titel** X-Files**System** Systemløst**Verden** X-Files universet**Status** Lukket for tilmelding (175%)

Tekst Igen i år skal vi bevæge os på kanten af den unaturlige og virkelighedens grænser når endnu en X-File dukker op...

Konceptet er baseret på X-Files universet, men her spille du en elite gruppe under FBI som arbejder med de uforklarede sager med andre ord X-files...

Mulder & Scully vil være NPCere men vi vil ikke følge X-files serien og det vil stadig være min fortolkning af X-files.

Men kan du godt lide X-files så er det scenariet for dig. Hop med på teamet og hjælp med at opklare sager der er uforklarlige og slip din indre Mulder eller Scully løs...

Spilleleder Troels Frostholm Søe-Larsen,**Spillere** Anders Østergaard, Stefan Mark Jensen, Christian Engelhardt Johansen, Louise K. Larsen,**Blok** **Spil blok 6, mandag fra 20 til 02****Titel** Chicago Mafia**System** Vampire the Masquerade**Verden** Chicago 1920**Status** Åben for tilmelding (120%)

Tekst Scenariet kommer til at omhandle ghouls og bandekrig i 1920ernes Chicago.

Mere info kommer senere.

Spilleleder Martin Lauridsen,**Spillere** Anders Toftdahl, Michael U. Nielsen, Jakob Ask Føne, Solveig, Bjarke Vangsøe Sunesen,

Blok **Spil blok 6, mandag fra 20 til 02****Titel** Hvem er du ?**System** Systemløst**Verden** Nutid**Status** Lukket for tilmelding (225%)**Tekst** "Tys, ti stille, de kommer igen. Hvad skal jeg sige til dem, de vil have sandheden denne gang og de stopper ikke før de har fået den. Hvordan skal jeg leve med mig selv efter dette?"

"Larmen skærer ind i mit hoved, hvordan skal jeg tænke i dette..."

"Nej nej nej, det kan ikke være... det må ikke være sandt... hjælp mig, hjælp mig til at..."

Hvis du har lyst til at prøve noget nyt, live på en ny og anderledes måde. Er du god til at omstille dig til nye input og genre vil udfordres både psykisk og fysisk, så er dette måske noget for dig. Et scenarie uden intro, uden hints til hvad det er... Et scenarie der er totalt ukendt. Et scenarie hvor du... nej det vil jeg ikke sige. Det må du opdage selv :) hvis du tør...

Vær opmærksom på at man skal være forberedt på at vi vil gå tæt på både fysisk og psykisk og scenariet vil køre i et træk uden pauser.

Det kommer til og være et live rollespil men i skal ikke tænke på udklædning eller bedbringe ting for i for ikke lov til og beholde det;)

Spilleleder Pálína Yr Þórsdóttir, Troels Frostholt Sør-Larsen, Christine Holm Bagge Jensen,
Spillere Anne Lykke Pedersen, Nicolaj Krog, Louise K. Larsen, Gitte Sør-Larsen,**Blok** **Spil blok 6, mandag fra 20 til 02****Titel** Mageslinger - Deliriums grænser**System** Systemløst - Postapokalyptisk, Fantasy, Western.**Verden** Mageslinger (min egen)**Status** Lukket for tilmelding (175%)**Tekst** Scar løftede blikket og stirrede mod himlen med et suk. Hvad kiggede han efter? Skyerne hang tungt over landet og han knugede sit totem hårdt i sin hånd, og prøvede at holde tårerne tilbage. Det var 132 år siden Uheldet havde kostet ham alt, og det eneste han havde fået igen var flere mysterier end han kunne holde til, og udødelighed til at gennemleve sorgens mange faser. Monstre, "sagnvæsner" og overnaturlige væltede rundt i verden og skabte røre. Man havde for længst glemt hvordan det hele havde været før Uheldet, nu hvor sand, støv og aske dækkede det meste af kloden og folk stimlede sammen i klaner og plyndrede hinanden.

"Apokalypsen..", sukkede Scar og samlede en sten op. "Apokalypsen åbnede dørene.."

Dette scenarier tager udgangspunkt i min Postapokalyptiske verden "Mageslinger". Det vil indebære dueller, magi, mysterier og en røvfuld af rollespil.

Det er i opstartsfasen, men jeg vil afprøve systemet, og derfor håber jeg I kan leve med det er et eksperiment. ;)

Spilleleder Bjørn-Morten V. Gundersen,**Spillere** Anders Østergaard, Magnus H. Hansen, Rikke Nielsen, Christian Engelhardt Johansen,

Blok **Spil blok 6, mandag fra 20 til 02****Titel** Test**System** D&D**Verden** Test**Status** Lukket for tilmelding (0%)**Tekst** Test**Spilleleder** Troels Frostholm Søe-Larsen,**Spillere****Blok** **Spil blok 6, mandag fra 20 til 02****Titel** w40k - Battle for Hubris, turnering finale**System** Warhammer 40k**Verden****Status** Åben for tilmelding (100%)**Tekst** Finale runde.**Spilleleder** Tor Bjørn Torp,**Spillere** Lord Nicolaj Skovsende, Tor Bjørn Torp, Kim Kristensen, Martin Lauridsen, Tobias Hald,