

**Blok**            **Spil blok 2, onsdag fra 21 til 03****Titel**            Nødopkald SQZ-38452**System**        Alternity**Verden**        StarDrive universet**Status**        Lukket for tilmelding (100%)**Tekst**        En gruppe bliver bedt om at tage affære da der indløber et nødopkald fra en base på en planet i the outer Verge. Gruppens opgave er at finde ud af hvad der er sket og hjælpe i en evt. nødsituation.

Men hvordan kan et lille privat selskab der er hyret af et multinationalt firma få adgang til en planet i militær sikkerheds klasse Alfa+?

Spillerne vil fungere som ansatte i det lille privat ejede firma ved navn Qexoc.

**Spilleleder**    Troels Frostholm Søe-Larsen,**Spillere**        GM Spacer, Stefan Mark Jensen, Lasse Henriksen, Daniel Andersen, Kim Nybo Andersen, Mathias Appelon Evaldsen,**Blok**            **Spil blok 4, torsdag fra 21 til 03****Titel**            Adventure Cruise**System**        Systemløst**Verden**        En nutidig verden**Status**        Lukket for tilmelding (150%)**Tekst**        Jeg lader min hånd fraværende, løbe igennem månedens udgave af Illustreret Videnskab. Historien om de første skridt, mod usynlighedskappen står side og side, med historien om hvordan larver, beskytter sig med kemiske våben. Normalt læser jeg det med stor interesse, men lige nu bruger jeg det som mit egen usynlighedskappe, prøver i bedste "rogue" stil at blænde ind, mellem alle de andre ventende passagerer. På bagsiden er der den farvestrålende reklame, for adventure cruise et eksotisk krydstogt for de eventyr interesserede. Jeg forlader min udkigspost, i den fyldte afgangshal og forsøger som en skygge at komme til gate 14.

Som en falk undersøger hans overvågne øjne alt, alle hans sanser er på overarbejde og hver eneste bevægelse giver en lille trækning i hånden, der hviler på den kraftige pistol i hans lomme. Godt skjult i jakken, ligner han en passager der står i kø for at begynde sit cruise, var det ikke for de overvågne øjne og placeringen ved VIP gaten. Manden bag ham viser nervøst sit diplomat pas og med et kort nik fra den skudsikre betjent, tager han med rystende hænder tasken op fra jorden og går mod metaldetektoren. Mens den nervøst svedende mand og hans paranoide kammerat nærmer sig metaldetektoren, lader en soldat, med sit skarpladte maskingevær, hænde køre ned over, den røde knap på sikkerhedsanordningen. Den slukkes, ikke engang de røde lys antyder at den sidste mand, har et våben i lommen. Da den svedende mand ligger sin taske på båndet, vender soldaten bag skærme ansigtet mod loftet og strækker sig, mens røntgenbilledet af tasken, vises på skærmen. Et kort øjeblik flimre skærmen og viser...

Et andet sted står jeg, uvidende om alt dette og venter på min store oplevelse. Jeg kigger på min veninde og smiler; Adventure Cruise here we come...

**Spilleleder**    Troels Frostholm Søe-Larsen,**Spillere**        Stefan Mark Jensen, Lasse Henriksen, Gitte Søe-Larsen, Kim Nybo Andersen,

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

**Titel** Jagten på det skæve timeglas

**System** D&D

**Verden** Forgotten Realms (min udgave)

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

**Tekst** Jagten på det skæve timeglas er et rigtigt gedigent fantasy rollespil med magi, undeads fælder og dungeon crawl...

Gruppen vil stifte bekendskab med et rigtigt old school D&D scenarie, hvor fantasy er i højsædet...

Det er ikke krav at man er erfaren D&D spiller, men man skal have lysten til at tage en crash course i D&D...

Min spilstil er meget baseret på historie, rollespillet mellem spillerne frem for det regeltekniske...

Held og lykke med spillet...

**Spilleleder** Troels Frostholm Søe-Larsen,

**Spillere** Thomas Havbo, Allan Vangsgaard Aachmann, Kim Nybo Andersen, Rikke Nielsen,

**Blok** Spil blok 2, lørdag fra 19 til 01

**Titel** Fremtid af fortiden

**System** Systemløst

**Verden** Mørk nær fremtid ligesom Fusion

**Status** Lukket for tilmelding (100%)

**Tekst** Vær opmærksom på følgende:

\*\*\* Min. 2 af deltagerne SKAL være af hunkøn!!!

\*\*\* Vigtigt: Selvom verdenen ligner Fusion, er dette ikke et Fusion scenarie overhovedet...

---

Regnen silede ned og fossede ud på vej og gade. Nådesløst forsøgte den at drukne kloakken der ikke fik 5 sekunders hvil til at synke det frådende hav fra oven. Gadelygterne lavede mønstre og deres skær hoppede og dansede i de utrættelige pytter der flød sammen og kun nødvilligt lod sig flytte når en tung bil sprøjtede igennem dem. I gyderne kan man se de hjemløse søge ly under udhæng og forsøge at redde deres papkasse hjem fra total gennemblødt ødelæggelse.

Der midt i den mørke våde nat, var de mødt op, ikke fordi de var hjemløse selvom nogen fra den lille gruppe til tide følte sig sådan, heller ikke fordi de elskede at blive gennemblødte. Nej hele deres krop udviste at de ventede på noget. De vidste alle de skulle være her, de vidste alle at de skulle vente og ikke søge ly på McD eller Café Pirates Lair. De vidste det så sikkert som hvis nogen havde fortalt dem det, men ingen af dem kunne sige hvorfor de vidste det.

Da jeg mødte ham første gang var den aften hvor jeg havde slået op med kæresten fordi hun ikke synes at jeg var den eneste hun ville i seng med. Han havde kigget på mig fra den anden side af Caféen og da jeg halvsejlende havde rejst mig og på nær var styrtet på hovedet ud foran en bil, havde han med et fast men roligt greb trukket mig tilbage og holdt mig på benene til den nærmeste bænk. Jeg husker tydelig det lange lyse hår der var flettet i en lang fletning med en læder rem. De sorte læderbukser og frakken der gav ham et mørkt gådefuldt udsende og så den lille silkeskjorte med det japanske mønster som i min fulde tilstand havde ladet den broderede drage vandre frem og tilbage mens den kiggede på mig med et smørret grin.

Hans beroligende adfærd havde ført mig ind i en anden verden, hans verden. En ny åbenbaring havde vist sig for mig, og de næste mange uger brugte jeg sammen med ham, dvs. når han havde tid. Det var her jeg lærte de andre at kende. En djævel havde forsøgt at overtale mig til at hade dem fordi de også kendte ham. Hvor den kom fra vidste jeg ikke, men hans personlighed havde ramt mig på en måde som jeg ikke troede muligt.

... og nu stod vi så her, og ventede.. måske var det fordi vi troede han ville have os til det, måske fordi vi troede han ville komme ...

**Spilleleder** Troels Frostholt Søe-Larsen,

**Spillere** Gitte Søe-Larsen, Tor Bjørn Torp, Stefan Mark Jensen, Lasse Henriksen, Martin Frøkjær, Anne Lykke Pedersen,

**Blok** **Spil blok 4, søndag fra 19 til 01**

**Titel** De manglende glasskår

**System** Call of Cthulhu

**Verden** 1920ernes england, Call of Cthulhu style

**Status** Lukket for tilmelding (116%)

**Tekst** Jeg har ikke så meget information på forhånd om dette scenarie, andet end det vil være et klassisk Call of Cthulhu (CoC) scenarie.

Man skal ikke have speciel erfaring med CoC men jeg ser gerne at de folk der tilmelder sig har en interesse i universet bag CoC...

Jeg laver 6 investigators som de hedder i CoC så man skal bare møde op og samle sin karakter op, man behøver ikke at kende regelsættet på forhånd...

Så er du fan af CoC eller bare altid har kunne tænke dig at prøve det, så meld dig til dette scenarie...

**Spilleleder** Troels Frostholt Sør-Larsen,

**Spillere** Allan Vangsgaard Aachmann, Gitte Sør-Larsen, Thomas Havbo, Rikke Nielsen, Tor Bjørn Torp, Lasse Henriksen,

**Blok** Pre ESFROAG, fredag fra 19 til 01**Titel** Pre ESFROAG 2009**System** Hemmeligt...**Verden** Hemmeligt...**Status** Åben for tilmelding (100%)**Tekst** Alt og intet...

Kom og leg med... det bliver sjovt underligt, alvorligt og... uforglemmeligt...

Så er du advaret...

Husk at tilmelde dig hertil... vi skal op på min. 6 deltagere...

**Spilleleder** Troels Frostholt Søe-Larsen,**Spillere** Luis Blach Castro, Michael Ulnits Nielsen, Louise Koustrup, Anders Toftdahl, Asger Krogh Kjær, Henrik Juul Konge, Bjørn-Morten V. Gundersen, Sarah Svenningsen, Gitte Søe-Larsen, Pálína Ýr Þórsdóttir, Anette Stouby Troelsgaard, Tor Bjørn Torp, Emma Hovmøller Buhrkal, Allan Vangsgaard Aachmann,**Blok** Spil blok 1, lørdag fra 10 til 16**Titel** Stardate 51013,1**System** Star Trek RPG**Verden** Star Trek universet**Status** Åben for tilmelding (100%)**Tekst** Star Trek...

Har du set serierne, læst om dem eller er du bare fan af sci-fi er dette scenarie lige for dig. Star Trek universet svømmer med aliens, teknologi og underlige evnetyr.

Jeg kan ikke love dig, du kommer til at give hånd til Capt. Picard, men jeg kan love dig at du kommer til at stå i samme vanskelige situationer som Enterprise og dets besætning kunne have stået i.

Så vær parat til at blive "beamet up"...

... one to beam up... energize...

**Spilleleder** Troels Frostholt Søe-Larsen,**Spillere** Kim Nybo Andersen, Tor Bjørn Torp, Asger Krogh Kjær, Emma Hovmøller Buhrkal, Bjørn-Morten V. Gundersen,

**Blok** Spil blok 2, lørdag fra 19 til 01

**Titel** Ferieminder

**System** Systemløst

**Verden** Kommer senere

**Status** Lukket for tilmelding (116%)

**Tekst** Dance musikken pumpede ud af de stakkels højtaleren, som forsøgte at overdyngede menneskemængdens skrig og tilråb med sit eget forsimplede budskab om party og "shake that booty". Aftenen var fuld af blonde tøsere i lårkorte stramtsiddende kjoler, der mindede mere om et tyndt lag latex der var smurt over kroppen end faktisk tøj. Brunetter, der med vanddryppende hestehaler og mini bikinier, trådte op af natklubbens pool med deres faste bryster perlende af vanddråber, der spredhaglede alle ned i regnbuens farver som genskinnede fra de ubarmhjertige disco-lamper, der bagte ned over klubbens område og gjorde den i forvejen varme tropenat endnu varmere. Et par rødhårede kvinder i sorte og hvide "bunny" outfits serverede billige driks mens de febrilsk forsøgte at undgå de fulde unge knægtes beredvillige hænder. Kort sagt var det en rigtig god aften i det skønne disco miljø på den nye ferieø Altoras i Caribien.

Et stykke væk stod Lena hulkende på balkon på hotel Palmeskygge. Hun tørrede øjnene og så ud over den travle gade, længere væk kunne hun høre lydende af diskotekerne. Der havde hun efterladt ham, sammen med den forbandede sorthårede bartender i hendes luder-inspirerende-serverings-uniform. Hvorfor var han også sådan. Hun forstod det ikke. I raseri tog hun forlovelsesringen af, som han havde givet hende tidligere, for at smide den ud over kanten. Hun stoppede brat, da hun fik øje på stranden. En selvlysende skikkelse så ud til at danse tango på stranden. Selvlysende, nej vedkommende stod i flammer, hun tog sig til munden samtidig med at hun tabte den dyrebare ring på gulvet og den trillede ud over kanten. Kort efter overfaldt hun den første elevator piccolo og truede ham med dårlige drikkepenge, hvis han ikke sørgede for at elevatoren nåede stueplanet hurtigere end lynet. Hun spurtede ud af svingdørene og havde nær jordet en stakkels tjener, der stod derude og ledte efter noget på jorden. Tjeneren rejste sig med en forlovelsesring i sine behandskede hænder og et underlig udtryk i hovedet, mens han lyttede til Lenas forklaring på ringens tilstedeværelse. Efter at have fået hendes værelsesnummer og navn fik Lena lov til at beholde ringen og de vendte sig begge mod opbuddet af brandvæsen, politi og ambulancer nær stranden.

...

De så på hinanden i gru mens de lyttede til politibetjentens forklaring om, hvordan de havde måttet slukke Trines brændende krop i sandet på stranden. Igen og igen lød politimandens stemme i deres hoveder uden, de forstod det. Det var som om, deres hoveder ikke forstod engelsk og blot forsøgte at fatte de besynderlige lyde, der kom ud af munden på personen foran dem. Jovist havde de ikke kendt Trine mere end en uge, men snakken om symboler i sandet og et selvmord begået ved at sætte ild til sig selv, gav ikke mening for dem. Dette skulle jo bare have været deres livs ferie. Betjenten så træt på sin kollega, hvorefter de unge mennesker fik oplæst deres rettigheder og undrende blev lagt i håndjern og kørt mod ferieøens politistation.

**Spilleleder** Troels Frostholm Søe-Larsen,

**Spillere** Stefan Mark Jensen, Lasse Henriksen, Gitte Søe-Larsen, Henrik Juul Konge, Emma Hovmøller Buhrkal, Anette Stouby Troelsgaard,

<b>Blok</b>	<b>Spil blok 4, søndag fra 19 til 01</b>
<b>Titel</b>	Grå skygger
<b>System</b>	Call of Cthulhu
<b>Verden</b>	1920s Call of Cthulhu univers
<b>Status</b>	Lukket for tilmelding (133%)
<b>Tekst</b>	Kommer senere...
<b>Spilleleder</b>	Troels Frostholt Søe-Larsen,
<b>Spillere</b>	Gitte Søe-Larsen, Stefan Mark Jensen, Rikke Nielsen, Lasse Henriksen, Louise Koustrup, Michael Ulnits Nielsen,

**Blok** Pre ESFROAG, fredag fra 20 til 02**Titel** Pre ESFROAG 2010**System** Hemmeligt...**Verden** Hemmeligt...**Status** Åben for tilmelding (120%)**Tekst** Tilmeld jer der gerne vil komme om fredagen og være med i Pre ESFROAG...

Eneste krav for at komme om fredagen er at man deltager i hvad sjov arrangørerne finder på til Pre ESFROAG...

**Spilleleder** Troels Frostholt Søe-Larsen,**Spillere** Pálína Ýr Þórsdóttir, Louise Koustrup, Anders Toftdahl, Daniel Andersen, Jakob Ask Føne, Gitte Søe-Larsen, Henrik Juul Konge, Anders Østergaard, Asger Krogh Kjær, Rasmus René Cyril Nielsen,**Blok** Spil blok 1, lørdag fra 10 til 16**Titel** Ansigtet**System** Call of Cthulhu**Verden** En verden ligneden vores egen...**Status** Lukket for tilmelding (133%)**Tekst** Alle husker mediestormen for et år siden, da professor P.K. Johanson vendte tilbage fra sin udgravning på påskeøen. Han havde yderst interessante informationer med hjem, bla. kunne han fortælle om hvordan de mystiske ansigter var blevet transporteret rundt på øen. Efter hans opdagelser havde runget i både tidsskrifter og tv spots. faldt interessen dog en del, spændingen forsvandt lidt og folk glemte påskeøen.

Men i dag d. 13. Juni er debatten vendt tilbage, ikke kun fordi det er årsdagen for ekspeditionen men fordi man har fundet P.K. Johanson død i sin lejlighed. Politiet er meget sparsomme med informationer, men rygter går at han er død ved kvælning, men der findes ingen årsag til kvælningsdøden.

Du har fulgt historierne i medierne her til morgen, og som forventet har du fået et telefon opkald af Mr. X som vil mødes med dig. Du er ikke forbavset, du har lavet et par jobs for denne Mr. X. Nej dit der pirrer din interesse er hvorfor du skal mødes hos en af dine kollegaer, det er først gang Mr. X, vil mødes åbenlyst. Normalt plejere det at være en postbox med en kuvert der forklare opgaven.

Er du interesseret i spænding, mysterier og frem for alt noget der kunne minde om overnaturligt horror, så er dette scenarie for dig, vi spiller med Call of Cthulhu regler, men det er ikke sikkert det vil være et helt normalt Call of Cthulhu scenarie :) god fornøjelse...

**Spilleleder** Troels Frostholt Søe-Larsen,**Spillere** Pálína Ýr Þórsdóttir, Gitte Søe-Larsen, Luis Blach Castro, Henrik Juul Konge, Louise Koustrup, Stefan Mark Jensen,

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

**Titel** I Lara Crofts fodspor

**System** Systemløst

**Verden** Tomb Raiders univers

**Status** Åben for tilmelding (100%)

**Tekst** De fleste kender nok Lara Croft fra computerspillet Tomb Raider, vores elskede sexede action helt med stor viden og intellekt som næsten får Indianer Jonas (ja jeg har stavet det forkert med vilje) til at ligne en skoledreng.

I dette scenarie vil man få lov til at spille en gruppe håbefulde nye eventyrer der har fået til opgave at løse et mysterium, et mysterium de ikke kan sige nej til...

Regnen slog mod ruden og ud af taxi vinduet kunne de se det ødelagte slot der stod badet i lyskastere og de uddøende flammer. Hvad der end havde gjort dette var det ikke en ildebrand, slottets mure var spredt flere 100 meter fra ruinen og det flotte springvand i indkørslen var næsten jævnet med jorden efter en enorm chokbølge. Undrende stod de håbefulde ud af taxierne og gik med måbende miner i nærheden af en stor trailer med en stor mast med flere parabler og antenner.

"Velkommen, I er udvalgt fordi I stod på frøken Crofts øverste liste over hjælpere, i ved alle hvem hun er og har alle hjulpet hende fra tid til anden. Her er det info i skal vide, læs det grundigt og så er der møde kl. 0200." Den militaristisk udsende mand vendte sig mod nogle grønklædte folk med guldstjerner på skuldrene, "Øh undskyld mig men hvor er Lara... øh frøken Croft?" Langsomt vendte manden sit bistre ansigt imod dem igen, "Lara... er forsvundet..."

**Spilleleder** Troels Frostholt Sør-Larsen,

**Spillere** Nicolaj Krog, Pálína Ýr Þórsdóttir, Stefan Mark Jensen, Michael Ulnits Nielsen, Henrik Juul Konge,

**Blok**      **Spil blok 3, søndag fra 10 til 16****Titel**      Dobbeltspil**System**    Systemløst**Verden**    Hemmeligt :)**Status**    Lukket for tilmelding (110%)**Tekst**      OBS: Gitte og Troels er fælles GM på dette...

Først skal det siges at dette scenarie er på forsøgsbasis og et helt nyt koncept. Da vi helst ikke vil afsløre for meget af det spændende kan vi ikke sige så meget om indholdet, men vi kan sige noget generelt.

I vil opleve at jeres forståelse af systemer og genre vil blive udfordret.  
I vil opleve at vi vender jeres verden på hovedet.  
I vil opleve at spille karakter på en ny måde.

Vi vil gøre hvad vi kan for at sørge for I ikke kan gennemskue hvad der sker og at I vil blive overrasket hen af vejen. Vi vil forsøge at skabe en oplevelse i ikke har haft før.

Til gengæld forlanger vi at I møder op med et åbent sind og ikke sidder fast i sætninger som, "sådan kan man ikke gøre" og "det plejer at virke sådan" osv.

Medbring rollespilsterninger hvis muligt...

**Spilleleder**    Troels Frostholm Søe-Larsen,**Spillere**      Pálína Ýr Þórsdóttir, Louise Koustrup, Nicolaj Krog, Bjørn-Morten V. Gundersen, Jakob Ask Føne, Signe Holm-Andersen, Henrik Juul Konge, Rikke Nielsen, Anders Østergaard, Sara Filtenborg Andsager,**Blok**      **Spil blok 5, mandag fra 10 til 16****Titel**      Deepstar Raven**System**    Alternity**Verden**    Star Drive**Status**    Åben for tilmelding (125%)**Tekst**      Hvem har ikke altid godt kunne tænke sig at gå i Han Solos fodspor og rejse med Millennium Falcon som smugler...  
Det får du mulighed for nu, på det god skib Deepstar raven

Dette scenarie vil omhandle en gruppe ikke helt "rene" karakterer som arbejder på kanten af loven og kæmper mellem at opholde deres egen moral og finde en levevej i udkanten af det kendte univers jagtet af lovens håndhævere, lånehajer samt firmaer og mafia folk de har snydt eller "glemt" at betale tilbage...

Smugler, pirat, dusørjæger mm. ja listen af navne er lige så lang som liste over allierede er kort...

Velkommen til en verden hvor du er uønsket af de fleste brugbare for nogen og kun afholdt af få...

**Spilleleder**    Troels Frostholm Søe-Larsen,**Spillere**      Louise Koustrup, Jakob Ask Føne, Allan Vangsgaard Aachmann, Stefan Mark Jensen,

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

**Titel** CoC (in English)

**System** Call of Cthulhu

**Verden** 1920s

**Status** Lukket for tilmelding (150%)

**Tekst** This session will be run in English...

Players must be advised that they have to talk English in this session!

This will be a classic CoC story with investigators, supernatural experiences and loss of sanity.

All in all a classic story in the dark 1920s...

**Spilleleder** Troels Frostholt S e-Larsen,

**Spillere** Lasse Henriksen, Gitte S e-Larsen, Louise Koustrup, Daniel Andersen,

**Blok** Pre ESFROAG, fredag fra 20 til 02**Titel** Pre ESFROAG 2011**System** Hemmeligt...**Verden** Hemmeligt...**Status** Åben for tilmelding (106%)**Tekst** Tilmeld jer der gerne vil komme om fredagen og være med i Pre ESFROAG... Eneste krav for at komme om fredagen er at man deltager i hvad sjov arrangørerne finder på til Pre ESFROAG...**Spilleleder** Troels Frostholm Søe-Larsen,**Spillere** Jakob Ask Føne, Asger Krogh Kjær, Nicolaj Krog, Anders Toftdahl, Gitte Søe-Larsen, Pálína Ýr Þórsdóttir, Louise Koustrup, Anne Lykke Pedersen, Michael Ulnits Nielsen, Lasse Henriksen, Bjørn-Morten V. Gundersen, Anders Østergaard, Thor Dybbøl Mikkelsen, Mikkel Overgaard Nielsen, Kim Nybo Andersen,**Blok** Spil blok 2, lørdag fra 20 til 02**Titel** Familiebånd**System** Systemløst**Verden** En verden som vores egen**Status** Lukket for tilmelding (160%)**Tekst** Hvordan kan du leve uden din familie. Hvad vil du gøre hvis du mistede din elskede. Men endnu værre hvad ville du gøre hvis de elskede ikke længere var til at kende.

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 opsluge 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 Frostholm Søe-Larsen,**Spillere** Anders Toftdahl, Lasse Henriksen, Anne Lykke Pedersen, Louise Koustrup, Pálína Ýr Þórsdóttir,

**Blok**      **Spil blok 5, mandag fra 10 til 16****Titel**      Lejrtur til slottet**System**    Systemløst**Verden**    Nytdis**Status**    Lukket for tilmelding (133%)

**Tekst**      Det var tirsdag aften og de fleste var blevet smidt i seng af lærerstaben men under trappen i skjul sad de og ventede på de andre. Ryst samtalen havde virket indtil videre på dem, for de havde da fundet en lille gruppe. Det var spændende at sidde her i mørket, frygten for at blive opdaget af lærerne og stilheden der sænkede sig over slottet. 1G lå foran dem og de var vildt opsatte på at denne tur skulle der snakkes om hele året. De hørte fordtrin og trykkede sig endnu tættere sammen, så tæt at hun kunne mærke hans varme ånde mod sin nakke. Vidunderligt ganske simpelt vidunderligt, for hendes skyld kunne de godt sidde her i en time og vente...

Gymnasiet, teenager, hemmeligheder, forelskelse, gys, usikkerhed, nye forventninger, tætsiddende jeans, blondt langt hår, læber, fester, første gang, mørke gange, hylende vinde, en for alle og alle for en...

Disse elementer vil jeg lade flyde i dette teenage scenarie om en gruppe unge der bliver efterladt på et gammelt slot og må få det til at fungere til resten af skolen kommer tilbage. Der bliver masser af teenage fnidder, kærester, klinker blandet med noget gys og måske viser det hele sig at være et stort mysterie og hvem kan løse mysterier bedre en hormon fyldte teenagere med masser af fantasi og usikkerhed...

Tag med og oplev, genoplev de vilde år som teenager og se om du kan score og løse et mysterie samtidig :) God fornøjelse...

Da det er et teenage scenarie skal jeg bruge ca. halv-halv af hvert køn...

**Spilleleder**    Troels Frostholm Søe-Larsen,**Spillere**      Jakob Ask Føne, Pálína Ýr Þórsdóttir, Gitte Søe-Larsen, Anders Toftdahl, Stefan Mark Jensen, Anne Lykke Pedersen,**Blok**      **Spil blok 6, mandag fra 20 til 02****Titel**      X-Files**System**    Systemløst**Verden**    X-Files universet**Status**    Lukket for tilmelding (120%)

**Tekst**      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**      Lasse Henriksen, Pálína Ýr Þórsdóttir, Stefan Mark Jensen, Bjørn-Morten V. Gundersen, Anders Østergaard,

**Blok** Pre ESFROAG, fredag fra 20 til 02**Titel** Pre ESFROAG 2012 Jubilæums udgave**System** Hemmeligt...**Verden** Hemmeligt...**Status** Åben for tilmelding (116%)**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, Jakob Ask Føne, Brian Nielsen, Rikke Nielsen, Michael Ulnits Nielsen, Pálína Ýr Þórsdóttir, Solveig Krog, Anne Lykke Pedersen, Anders Toftdahl, Lord Nicolaj Skovsende,**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 Søe-Larsen,

**Spillere**

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

**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 Solstrejff 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 Søe-Larsen,

**Spillere** Gitte Søe-Larsen, Pálína Ýr Þórsdóttir, Stefan Mark Jensen, Anders Toftdahl, Anne Lykke Pedersen, Lasse Henriksen,

**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 Concords flåde i hælene som gerne vil lave en "rutine ekspeksion" 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 Sør-Larsen,**Spillere**        Louise Koustrup, Asger Krogh Kjær, Brian Nielsen, Solveig Krog, Matthias Kaalund Keller,

**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 Søe-Larsen,

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

**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 Frostholt Sør-Larsen,**Spillere**      Anders Østergaard, Christian Engelhardt Johansen, Stefan Mark Jensen, Louise Koustrup,**Blok**      **Spil blok 6, mandag fra 20 til 02****Titel**      Hvem er du ?**System**    Systemløst**Verden**    Nutid**Status**    Lukket for tilmelding (275%)**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 Ýr Þórsdóttir, Troels Frostholt Sør-Larsen, Christine Holm Bagge Jensen,**Spillere**      Gitte Sør-Larsen, Nicolaj Krog, Louise Koustrup, Anne Lykke Pedersen,

**Blok** Pre ESFROAG, fredag fra 20 til 02**Titel** Pre ESFROAG 2013**System** Hemmeligt...**Verden** Hemmeligt...**Status** Åben for tilmelding (115%)**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** Anders Østergaard, Anders Toftdahl, Solveig Krog, Pálína Ýr Þórsdóttir, Christine Holm Bagge Jensen, Michael Ulnits Nielsen, Kim Nybo Andersen, Christian Dalum, Nicolaj Krog, Kirsten Pfeiffer Stenbøg, Jan Christian Villumsen, Lau Kawa Krog, Louise Koustrup,**Blok** Spil blok 1, lørdag fra 10 til 16**Titel** Et ægte eventyr**System** Systemløst**Verden** Panatria**Status** Lukket for tilmelding (150%)**Tekst** En dag tvinger et angreb på den lille by kammeraterne til at forsøge at redde de overlevende fra den onde overmagt.

Undervejs må de lære at det at være på eventyr og blive helt kan være både farefuldt og spændende men også kræver ofre.

Dette scenarie vil være en oplevelse fra bonde i en lille søvnig by til at finde sine egenskaber og måske redde deres del af verdenen og blive helt.

**Spilleleder** Troels Frostholt Søe-Larsen,**Spillere** Magnus Hegaard Hansen, Michael Ulnits Nielsen, Nicolaj Krog, Rikke Nielsen, Solveig Krog, GM Spacer,

**Blok**            **Spil blok 2, lørdag fra 20 til 02****Titel**            En mørk skygge**System**        Systemløst**Verden**        En mørk nær nutid**Status**        Lukket for tilmelding (183%)

**Tekst**            Neolysets kolde lys gav genskin i de mørke pytter af blod. Erik hostede endnu en klat blod op og væltede om på siden, før endnu et veltilrettet spark i maven fik ham til at skriges og krumme sig sammen i smerte. Den metal beslåede støvle skubbede hans hoved bagover, og han så op i fjæset på den uniformsklædte betjent. "Hvor er Cecilie?" Han fik kun få sekunder at tænke i før endnu et spark ramte ham i ryggen. Han skreg. "Hvor ...." Betjenten blev afbrudt, en mand i hvidt jakkesæt vinkede af ham. "Vi ved hvor hun er, så... tag dig af... ham..." Han gik hen til en limousine og satte sig ind. Han kørte bort og skudtet druknede i proppen der gik af på champagnen. Cecilie var fundet, og når hun var ordnet så var der ikke flere løse ender der kunne binde ham til den sag. Han smilede og smagte på champagnen. I høj fart forlod limousinen stedet, og den velklædte mand bevægede sig stille tilbage mod sine vendte rammer, væk fra slummen og det fattige og håbløse. Det bløde varme lys fra den indre by spejlede sig i det blankpolerede metal da limousinen kørte op foran natklub Roselight. Han så ned på mobilen i hånden, "Jeg er ligeglad med hvad du gør ved hende, bare hun ikke overlever at se morgensolen". Han trykkede på send og steg ud af bilen, fotograflyset blinkede mod ham, dette var livet.

Dette scenarie vil foregå i en mørk tvistet version af vores egen verden få år fra nu i 2021. Scenariet vil følge eksistenserne i denne verden og hvordan deres liv og skæbne udvikles i hinanden og skaber en ny fremtid.

Men hvilken fremtid, vil den blive lysere, endnu mere forvitret mørk eller vil ændringen ikke være til at se. Alt dette vil du som spille være med til at skabe.

**Spilleleder**    Troels Frostholm Søe-Larsen,**Spillere**        Anders Toftdahl, Jakob Ask Føne, Pálína Ýr Þórsdóttir, Matthias Kaalund Keller, Christian Dalum, Kirsten Pfeiffer Stenbøg,**Blok**            **Spil blok 4, søndag fra 20 til 02****Titel**            En dykker ulykke**System**        Systemløst**Verden**        Vores egen verden**Status**        Lukket for tilmelding (200%)**Tekst**            På paradisoen Koh Ngai bliver en dykker ulykke starten på en ukendt ferie for vennerne.

Det har ellers været en rigtig god tur og de har hygget sig, festet og holdt i hånd og kysset på hinanden.

Men hvad sker der når den unge smukke guide dør under deres dykkertur?

Pludselig bliver vennerne flettet ind i et mysterie og hvem skal man vende sig til når man er på en lille ferie ø i Thailand og en drukne ulykke bliver til et overlagt mord.

Jeg skal bruge lige antal piger og drenge til dette scenarie, alternativt vil i blive bedt om at spille i et kærligheds forhold af samme køn.

**Spilleleder**    Troels Frostholm Søe-Larsen,**Spillere**        Michael Ulnits Nielsen, Anne Lykke Pedersen, Pálína Ýr Þórsdóttir, Christine Holm Bagge Jensen, Christian Dalum, Kirsten Pfeiffer Stenbøg,

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

**Titel** Hvem var sir Edward

**System** Call of Cthulhu

**Verden** 1920erne

**Status** Lukket for tilmelding (160%)

**Tekst** Skibet rullede kraftigt mod styrbord en dråbe på panden af Kaptajn Lawrence var alt det viste at denne storm var anderledes, hans bistre syn stirrede ud fra broen og hans faste greb i roret dirrede en smule. Endnu en kolossal bølgedal med bølge toppende sprudlende af hvid skum, præcis som hvide tinder på bjerge der tårnede sig op omkring skibet. Stævnen begyndte at stige og han lod roret glide en smule før han kastede det mod bagbord. Første styrmanden sank engang mens han så stævnen skære sig igennem bølgen foran skibet. En rystelse forplantede sig igennem skibet men så var de fri af dalen og kastedes sig atter igennem en bølge.

Første styrmanden overtog roret fra kaptajnen. Han vendte sig med sit bistre blik som nu hvilede på kahytsdrengen. "Hvad mener du med han er forsvundet? Ingen forsvinder fra mit skib, skulle i ikke holde vagt ved døren?" Drengen rystede men tog sig sammen. "Jo jo skipper, og vi har været 2 på vagt hele tiden, men der er ingen i hans kahyt længere."

Endnu en kæmpe bølge slog mod skibet. "Se se kaptajn..." Førstestyrmandens stemme knækkede i desperat ophidselse. Kaptajnen drejede rundt og så mod havet, der i bølgen var grønne lange arme og et øje. Så var det væk og det var som tiden stod stille kaptajnen stirrede og stirrede imod bølgen som ramte skibet og kylede det mod siden. Første styrmanden der havde sluppet roret i frygt og stod med hænderne begravet i sit ansigt, blev smidt mod siden og smadrede sit hoved igennem sideruden så havluft, saltvand mm. stod ind på broen.

Kaptajn Lawrence kastede sig mod roret og flåede det mod bagbord, med denne anstrengelse lykkedes det ham at redde skibet. "Find Sir Edward, jeg er ligeglad om i så skal vende alle sten på bundet af oceanet, find ham..."

Dette scenarie handler om den mystiske sir Edward der forsvinder sporløst på en skib på vej hjem til England og et detektiv bureau der får til opdagelse at finde ham, for en organisation kaldet "De Stolte Søjler"...

Man behøver hverken have spillet Call of Cthulhu før eller kende til reglerne. Alle er velkommen.

**Spilleleder** Troels Frostholt Sjøe-Larsen,

**Spillere** Michael Ulnits Nielsen, Louise Koustrup, Lea Boje Nielsen, Jakob Ask Føne, Christian Engelhardt Johansen,

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

**Titel** VIPs

**System** Systemløst

**Verden** Danmark anno 2013

**Status** Lukket for tilmelding (150%)

**Tekst** Nyhedsoplæseren kiggede ned i sine papirer. "Og så til Aalborg hvor festival dagene bringer stjerner til byen. Cindra Isha, det nye svar på Lady GaGa, blev indlogeret på Hotel Golden Stars i aftes under stor presse dækning. Her skal hun bo sammen med den mindre kendte pop gruppe Interstate og det kendte metal band Swords and Tulips. Det er noget et scoop at få til Danmark og min ikke Aalborg festival får travlt med at sælge endnu flere dags billetter. Og nu videre til vejret.."

Manageren slukkede for TVet. Puha det ville blive noget en opgave at passe så store stjerner. Selvom de sidste mange dage var gået med at træne medarbejderne og huske dem på hvordan man skulle opføre sig over for pressen mm. ville stadig blive noget en opgave.

I dette scenarie vil man spille nogle helt normale mennesker der er ansat på Hotel Golden Stars. Men hvilke valg må man tage når stjernerne flytter ind, hvor er ens personlige grænser og hvor er firmaets grænser?

Jeg skal gerne bruge mindst 1 pige, men ellers er der frit valg.

Det er lidt et eksperiment, så håber i vil være med :)

**Spilleleder** Troels Frostholt Søre-Larsen,

**Spillere** Gitte Søre-Larsen, Pálína Ýr Þórsdóttir, Solveig Krog, Christian Dalum, Anders Toftdahl, Lasse Henriksen,

**Blok** Pre ESFROAG, fredag fra 20 til 02**Titel** Pre ESFROAG 2014**System** Hemmeligt...**Verden** Hemmeligt...**Status** Åben for tilmelding (120%)**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** Rikke Nielsen, Magnus Hegaard Hansen, Andreas O. Nielsen, Pálína Ýr Þórsdóttir, Anders Toftdahl, Louise Koustrup, Michael Ulmits Nielsen, Signe Bech Sørensen, Rasmus Visby Bunch, Mads Carstensen,**Blok** Spil blok 1, lørdag fra 10 til 16**Titel** Hvem er du ?**System** Systemløst**Verden** Nutid**Status** Lukket for tilmelding (200%)**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.

**Spilleleder** Pálína Ýr Þórsdóttir, Troels Frostholt Søe-Larsen, Gitte Søe-Larsen, Matthias Kaalund Keller,**Spillere** Rikke Nielsen, Jakob Ask Føne, Magnus Hegaard Hansen, Andreas O. Nielsen,

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

**Titel** Sommerhyttetur

**System** Systemløst

**Verden** Vores egen

**Status** Lukket for tilmelding (116%)

**Tekst** Når man er kommet igennem skærgården og kørt i bus i flere timer. Kørt op af fjelde og ned af små bjergveje og igennem hårnålesving, så er man træt. Sådant var det også for 1. klasserne på Rassenholt Gymnasium. De havde nået at være sammen i 14 dage før denne tur, en ret så specielt hyttetur havde de fået at vide. Ganske rigtigt, bussen havde kørt dem næsten op til hytterne, men det var en 10 min. travetur op af fjeldet med deres oppakning før de nåede den lille dal. En stor skovsø, med skoven der spredte sig op af den ene fjeldside lagde som en pænt malet billede som baggrund til de 8 små hytter og den lidt større fælleshytte.

De håbefulde unge så ud over området, selvom slæbet med deres bagage havde været hårdt og at deres mobil telefoner mistede enhver forbindelse til facebook og kun sms og opkald var muligt, så var dette et sted de kunne mærke ville bære noget spændende med sig.

Gymnasiet, teenager, hemmeligheder, forelskelse, gys, usikkerhed, nye forventninger, tætsiddende jeans, blondt langt hår, læber, fester, første gang, mørke gange, hylende vinde, en for alle og alle for en...

Disse elementer vil jeg lade flyde i dette teenage scenarie om en gruppe unge der midt i Sveriges fjelde finder ud af at der er meget langt til noget som helst når man vågner og alle andre er tager afsted, på 2 dages sejlads Vänern rundt.

Der bliver masser af teenage fnidder, kærester, klinker blandet med noget gys og måske viser det hele sig at være et stort mysterie og hvem kan løse mysterier bedre en hormon fyldte teenagere med masser af fantasi og usikkerhed...

Tag med og oplev, genoplev de vilde år som teenager og se om du kan score og løse et mysterie samtidig :) God fornøjelse...

Da det er et teenage scenarie skal jeg bruge ca. halv-halv af hvert køn...

**Spilleleder** Troels Frostholt Søe-Larsen,

**Spillere** Jakob Ask Føne, Gitte Søe-Larsen, Rasmus Visby Bunch, Pálína Ýr Þórsdóttir, Anders Toftdahl, Christine Holm Bagge Jensen,

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

**Titel** En rednings aktion

**System** Alternity

**Verden** Fjern fremtid ca. 2707

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

**Tekst** 'Klart skib, alle mand til deres poster, Team 1 til luftsluse 2C... fuld nødberedskab...' Kaptajn Eric Morris stemme genlød i hele skibet de få der havde ligget i deres køjer var blevet vækket af nødsignalet og her var meldingen så. 'Kode Rød Alfa... jeg gentager Rød Alfa...' Der var få sekunder hvor mandskabet så på hinanden og sank. Rød betød højeste beredskab og Alfa havde ingen af dem oplevet før... Alfa blev kun brugt i militær øjemed for tophemmelige missioner. 'Let røven sløve padder...' Det var mandskabschef Rolf der brølede af sine folk.

Isabella så på skibet der nærmede sig. SQ24DF5 var et udforsknings skib i A klassen. De nærmede sig skibet og et lille gisp unslap hende, skibets ene side var flået op og en mindre dyng vragdele og døde mennesker lå og flød i vægtløs tilstand omkring skibet. Men det var ikke det hun havde gispet over, nej den slags havde de set på andre missioner. Nej det var det lille skib der akselererede op og forsvandt. Designet var ikke at tage fejl af, det var Mechalus. Selvfølgelig var racen en del af det kendte univers men det var mange år hundreder siden racen havde brugt egne skibe. At se et af disse skibe var som at se tilbage til den anden galatiske krig. Hun så over på kaptajnen. Han nikkede kort, 'indfør det i loggen, lige nu har vi vigtigere ting, det haster...'

Meldingen talte ned, nu var der kun 22 minutter tilbage:

Mayday... Mayday... SQ24DF5... reaktor skade, vi lækker plasma 22 minutter til total kerne nedsmeltning... Mayday... Mayday...

Fra operations manualen kan læses følgende om kode Rød Alfa:

Rød: Skibet sættes i højeste alarm beredskab, alle folk vækkes, mindst 2 teams afventer i trykudlignede luftsluser parat til at indsats. Skibets bioskannere skanner skibet med 5 min. interval, skibets livsvigtige funktioner isoleres og broen samt reaktor og hovedcomputer forsejles.

Alfa: Skibet pladseres i karantæne og må ikke have kontakt med andre fartøjer eller baser i minimum 30 døgn efter operationen hvormed Alfa er trådt i effekt. Skibet må ikke udmelde information ud over dets ID, skibets total besætning samt dets tilhørsforhold. Alle fartøjer skal holde afstand og et skib med denne melding skal nedskydes hvis dette befinder sig i kollisionskurs og ikke kan kontaktes. Eneste undtagelse fra ovenstående er et militært klasse 1 skib med Alfa status.

**Spilleleder** Troels Frostholt Søe-Larsen,

**Spillere** Louise Koustrup, Michael Ulnits Nielsen, Nicolaj Krog, Anders Østergaard, Mads Carstensen,

**Blok**      **Spil blok 4, søndag fra 20 til 02****Titel**      Skyggebilleder**System**    Systemløst**Verden**    En mørkere udgave af Danmark**Status**    Lukket for tilmelding (150%)**Tekst**      Lokalet stank af muk og råd. Flere steder på væggene var tapetet halv flået af og kæmpe skjolder fortalt om fugt og dårlig klima. På gulvet lå nogle gamle madrasser med tæpper og tøj dynger ved siden af. At der var nogen der kunne bo dette sted var ufatteligt, og det var heller ikke helt sandheden. Værelset var blot en af mange på den gamle forfaldne skole i udkanten af København.

En sort varebil kørte op foran skolen og 9 mennesker blev brutalt skubbet ud af bilen, de var stripset på hænder og med en sæk over hovedet. Bilen gassede op og kørte væk. Her stod de badet i solens nedgående stråler mens de hver især forsøgte at tøjle frygten.

De sidste par år har jeg prøvet at arbejde med en mørkere genre og med mennesker dybt nede i undergrundsmiljøet. Jeg er stadig lagt fra at perfektionere denne spilstil men jeg håber i vil være med til at teste endnu et scenarie af denne type.

Jeg vil igen prøve at sætte jer til at spille karaktere der på den ene og den anden måde er ødelagte og lever lagt fra lyset. 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. 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.

**Spilleleder**    Troels Frostholm Søe-Larsen,**Spillere**      Rikke Nielsen, Anders Toftdahl, Pálína Ýr Þórsdóttir, Gitte Søe-Larsen, Louise Koustrup, Lasse Henriksen,**Blok**      **Spil blok 5, mandag fra 10 til 16****Titel**      Et morderisk spil**System**    Call of Cthulhu**Verden**    1890ernes London**Status**    Lukket for tilmelding (175%)**Tekst**      "Velkommen til lysternes sale, mit navn er Jupiter og jeg skal byde jer velkommen." Den unge fyr havde spraglet tøj på og på hovedet en narens hat med bjælder, han bare en rød/sort maske og hoppede let rundt om de nyankommne. Han kiggede op og ned af dem. "Men hvor er jeres masker?" Han lo en hjertelig latter. "I min lomme... i min lomme er de..." Han trak maskerne op af en inderlomme hvor de umulig kunne have været. "Velkommen... til maskebal..."

Dette er et Call of Cthulhu scenarie hvor spillerne får til opgave at løse et mysterium der viser sig at sprede sig ikke kun over menneskenes ondskab men er drevet af noget langt mere frygteligt.

**Spilleleder**    Troels Frostholm Søe-Larsen,**Spillere**      Lasse Henriksen, Louise Koustrup, Gitte Søe-Larsen, Christine Holm Bagge Jensen,

**Blok** Pre ESFROAG, fredag fra 20 til 02**Titel** Pre ESFROAG 2015**System** Hemmeligt...**Verden** Hemmeligt...**Status** Åben for tilmelding (115%)**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 Ulnits Nielsen, Simon Søndergaard Andersen, Kirsten Pfeiffer Stenbøg, Bjørn-Morten V. Gundersen, Anders Toftdahl, Morten Dørr Jensen, Asger Krogh Kjær, Magnus Hegaard 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 Ulnits Nielsen, Simon Søndergaard Andersen, Liam Howard, Morten Dørr Jensen,

**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 Frostholt Sør-Larsen,

**Spillere** Anders Toftdahl, Pálína Ýr Þórsdóttir, Gitte Sør-Larsen, Lasse Henriksen, Rasmus Visby Bunch, Christine Holm Bagge Jensen,

**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 kælderen. 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 Søe-Larsen,

**Spillere** Rikke Nielsen, Pálína Ýr Þórsdóttir, Louise Koustrup, Lasse Henriksen, Kirsten Pfeiffer Stenbøgg, Christine Holm Bagge Jensen, Conny Busk Aadorf, Andreas O. Nielsen,

**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 korrupsion 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 Frostholt Søe-Larsen,

**Spillere** Anders Toftdahl, Pálína Ýr Þórsdóttir, Gitte Søe-Larsen, Louise Koustrup, Lasse Henriksen, Conny Busk Aadorf,

**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 skriger 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 Søre-Larsen,

**Spillere** Nicolaj Krog, Jakob Ask Føne, Anders Østergaard, Louise Koustrup, Michael Ulnits Nielsen, Kirsten Pfeiffer Stenbøgg,

**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 Orrens

\*\*\* 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 Ulnits Nielsen, Simon Søndergaard Andersen, Conny Busk Aadorf,

**Blok** Pre ESFROAG, fredag fra 20 til 02**Titel** Pre ESFROAG 2016**System** Hemmeligt...**Verden** Hemmeligt...**Status** Åben for tilmelding (127%)**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** Morten Dørr Jensen, Pálína Ýr Þórsdóttir, Louise Koustrup, Simon Søndergaard Andersen, Mette Slavensky, Frederik Majgaard Nielsen, Lasse Henriksen, Sean Sebastian Munk Nielsen, Daniel Morris, John Nymann-Lynggaard, Michael Ulnits Nielsen,**Blok** Spil blok 1, lørdag fra 10 til 16**Titel** De blodige tegn**System** Call of Cthulhu**Verden** 1920ernes USA**Status** Lukket for tilmelding (183%)**Tekst** 'Ja det er Miskatonic University... God aften hr politidirektør, hvad kan jeg gøre... blodige tegn siger de, mærkelige spor, okkultisme. Øjeblik jeg stiller dem om til Prof. Armitage' Samtalen var kort og professoren ringede af, han brugte aftenen fordybet i sine tanker, inden han sendte bud efter Prof. Rice og Prof. Morgan.

"Min herrer, jeg frygter for at vi står med en ny sag på hænderne." Han så rundt på de andre professorer, "jeg tror vi bliver nødt til at gøre handling af vores overvejelser." Morgan nikkede, "hvem havde du tænkt dig at tilbyde det farefulde job?" "Vi vælger hver især 3 kandidater fra vores studerende, så sætter vi os sammen og bliver enige om hvem der skal danne holdet."

Sådan gik det til at du nu sidder sammen med nogle andre studerende og venter uden for døren til Prof. Armitage kontor, den mest kendte professor på hele Miskatonic University. Om lidt vil du få tilbuddet om at specialisere dig som studerende og gå en vej der føre mod ukendte farer og ting du ikke forstår. Men hvad betyder det okkulte og selve Cthulhu universets gåder når man er en af de få studenter under "The Armitage Cabal".

Der kræves ingen forudgående viden om spillet eller universet Call of Cthulhu, jeg kræver dog at folk vil fordybe sig i spillet.

**Spilleleder** Troels Frostholm Søe-Larsen, Christine Holm Bagge Jensen,**Spillere** Frederik Majgaard Nielsen, Morten Dørr Jensen, Michael Ulnits Nielsen, Peter Toftdahl, Mette Slavensky, Lasse Henriksen,

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

**Titel** Dyster Hjerter

**System** Live

**Verden** Nutid

**Status** Lukket for tilmelding (118%)

**Tekst** I en verden hvor kravene stiger og individualismen er den nye religion gælder alle kneb. Her må man skaffe sig de bedste kort på hånde, man kan man det. Kan du det? Er du klog nok, stærk nok eller har kontakter nok til at skaffe de bedste kort på hånden.

Hvis du er usikker på om du kan svare ja, så har vi en løsning til dig. I vores selskab vil du blive noget, du vil være med til at bestemme over din egen fremtid, du vil blive stærkere, smukkere, klogere og få mere magt (\*13\*) du kan drømme om. Det eneste du skal gøre er at vise dit mod, stå fast hvor andre ikke tør. Blandt os er du noget, ikke bare en blandt tusinder, hos os er DU vigtig. Din fremtid er vigtig og vigtigst af alt du får lov til at forme den.

Men husk ikke alle er værdige så indbydelsen til vores loge må du ikke diskutere med nogen. Ingen må vide hvem vi er, hvem du mødes med. Alt afhænger af holde denne viden hemmelig.

- - -

Ja "logen" er en kult og vi er dens medlemmer nogle er nye medlemmer, nogle har været her længere. Her ser vi op til vores store ledere og til den aften, den aften hvor vi vil gøre os fortjent til at stå i cirklen når vi kalder på ham... Vi nævner ikke hans navn for ærefrygten er stærk, men en dag vil han være i blandt os og den dag vil vi være mægtigere (\*13\*) alt andet.

- - -

Dette scenarie er skrevet af Pálína og Troels i fælleskab og arrangeres af Tordenild i samarbejde med ThyRF. Scenariet er inspireret af Call of Cthulhu og vores egen fantasi.. ja pas på... den sidste er den mest skumle :) - Velkommen til Dystre hjerter.

**Spilleleder** Pálína Ýr Þórsdóttir, Troels Frostholt Sjø-Larsen,

**Spillere** Frederik Majgaard Nielsen, Morten Dørr Jensen, Rikke Nielsen, Jakob Ask Føne, Michael Ulnits Nielsen, Louise Koustrup, Sean Sebastian Munk Nielsen, Mette Slavensky, Conny Busk Aadorf, John Nymann-Lynggaard, Lasse Henriksen,

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

**Titel** Horror og Realityshows

**System** Systemløst

**Verden** Vores egen

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

**Tekst** Dette scenarie kommer spillerne til at spille teenagere, der har sagt ja til at være med til et helt nyt reality program. Programmet følger de gængse rammer for reality programmer med x antal deltagere og uge efter uge stemmes nogen ud, samt der dukker jokere (nye deltagere) op ud af det blå, der forstyrrer den dynamik som deltagerne prøver at opbygge. Der har været et klart mål for arrangørerne, at de ikke har villet have nogen professionelle reality stjerner. Så alle teenagerne er castet ud fra dette. Desuden er programmet også specielt for ud over detaljerne skal vinde spillet så skal de også "overleve" på et slot hvor der sker paranormale ting. Der er spøgelse og ukendte kræfter indblandet. Det er i hvert fald hvad arrangørerne hårdnakket påstår og pressen har gravet i det og har ikke umiddelbart kunne fremvise beviser på det modsatte. Arrangørerne har dog indrømmet at nogen ting vil blive skabt via special effekts, da man jo ikke kan tvinge omgivelserne til at "spøge" på kommando.

Programmet bygger på at deltagerne skal finde frem til hemmeligheden bag at det spøger på slottet og i omegnen omkring slottet. Arrangørerne påstår at de kender til dele af grunden men at selv ikke de kender til det hele. De har dog sat kameraer op rigtig mange steder både normale med "nattesyn" og termiske samt lyd optageren og nogle apparater der måler spænding og ektoplasma (fysiske tegn på spøgelse). Desuden vil deltagerne når de er på spøgelses jagt bære udstyr der hjælper dem selv og seerne hjemme i stuerne til at følge med.

Tanja skutede sig og gik ned i den gamle riddersal, der var ikke længe til mødet. De var 8 deltagere tilbage og hun vidste at hvis det ikke var lykkedes hende at vinde seerne så ville dette møde være hendes sidste. Hendes sidste forsøg med at forføre en af de mandlige deltagere var slået fejl og hun havde næsten ingen ekto-point (point for at opdage spirituelle oplevelser).

Hun stoppede foran den store dør ind til salen, hun kunne høre nogen tale dæmpet på den anden side. Sikkert TV værten og crewet. Hun skulle lige til at række ud efter håndtaget da hun hørte en lyde nede af gangen, hun så derned, men der var ikke noget.....så kom den slæbende lyd igen.

Rene rømmede sig og så ind i kamera 2, så så han over på deltagerne. Han sank noget og så alvorligt på dem. "Dette er ikke noget almindeligt møde, ikke længere... Tanja.. er forsvundet..."

I dette scenarie hopper vi ind i historien lige efter det sidste møde hvor Rene, seriens vært, forklarer deltagerne at Tanja er forsvundet fra optagelserne.

OBS: Minimum 2 deltagere skal være piger.

**Spilleleder** Troels Frostholt Søe-Larsen,

**Spillere** Morten Dørr Jensen, Rikke Nielsen, Anders Toftdahl, Pálína Ýr Þórsdóttir, Christine Holm Bagge Jensen, John Nymann-Lynggaard,

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

**Titel** Når de pæne folk sover

**System** Systemløst

**Verden** En mørk udgave af vores egen verden

**Status** Lukket for tilmelding (166%)

**Tekst** Året er 2022 og der er ny spiller på banen. HA må se sig slået af SD (Shadow Devils). De har hævet mafia scenen til et nyt niveau. Ikke alene er de så stærke at de kan slå HA på næsten alle handelsområder (Menneskehandel, prostitution, politiske klemmer, stoffer, våbenhandel mm.) men de er også stærke nok til at slå ned på deres egne, hvis disse ikke kan følge toppen.

Værst går dette ud over de små fisk som er klemt mellem de to organisationer og bør vælge SD, da HA ikke kan beskytte dem, men HA mister så mange folk, at de slår hårdt ned på dem som stikker dem i ryggen og SD beskytter ikke folk, før de har vist sig værdig. Men hvordan gør man sig værdig til SDs beskyttelse.

<I>Lampen brændte sig ind i hans ansigt og sveden piblede ned af hans hud. "Hvem?" Svaret blev gengivet igen og igen, hans ru stemme som havde skreget over slagene og ydmygelserne kunne næsten ikke mere. "Jeg.... Jeg så ikke..." Et spark sendte ham ned på gulvet, det var næsten befriende at ligge her uden for lysets brændende stråler, gulvet kølede også lidt, der gik måske hele 2 sekunder før næste spark i maven krøllede ham sammen og han kunne mærke blod i munden. "Hvis du siger en gang til du ikke så hans ansigt, så sparker vi dig til døde, men hvis du giver os beskrivelsen..." Et klik fra piben, der blev trukket tilbage på pistolen sagde alt. Han havde ikke mere at gøre, han vidste at derude et sted var det næste offer, en der kendte ham. Han hviskede navnet på en kendt i miljøet, vel vidende at han ikke var SD, men det ville sikre ham for flere grusomheden og en af hans venner for samme tur. Han blev væltet om på gulvet, så kom frelsen, et brag og lammelsen i kroppen af kuglen, der gik ind og banede vejen igennem kraniet ved at ødelægge alt på vejen.</I>

Dit problem er ligesom mange andres, hvem skal du vælge at følge. Skal du forblive i HAS kreds velvidende at den dag hvor SD vælger at rydde op står du midt i det hele, eller vil du prøve dine chancer hos SD. SD er et højt sats, men tør du lade være? Dette valg er ved spilllets start taget for dig, mere eller mindre frivilligt. Nu skal du finde ud af, hvad gør du herfra, hvordan overlever du dit valg og hvis du fortryder er det så muligt at lave om. Hvem vil ofre hvem, for at overleve den kritiske nært forestående konflikt.

Med dette vil jeg prøve mig med endnu et mørke scenarie. Dette er stadig mig, der eksperimenterer med den mørke side. Jeg vil prøve at skubbe det endnu længere (\*13\*) jeg har gjort hidtil.

Jeg vil igen prøve at sætte jer til at spille karakterer, m der på den ene og den anden måde er ødelagte og lever langt fra lyset. 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.

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.

**Spilleleder** Troels Frostholm Søe-Larsen,

**Spillere** Anders Toftdahl, Pálína Ýr Þórsdóttir, Louise Koustrup, Conny Busk Aadorf, Lasse Henriksen, Gitte Søe-Larsen,

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

**Titel** Stop den lille Cthulhu før den hopper igen

**System** Systemløst

**Verden** Vores egen verden, i en lidt twisted udgave

**Status** Lukket for tilmelding (160%)

**Tekst** Vi ved alle at Cthulhu kom til vores jord eoner før mennesket blev skabt. Vi ved også, at den ligger på bundet af dybet i undervandsbyen R'lyeh, hvor den venter på at genopstå. Men hvad gør vi ved det?

En ukendte magt fra fremtiden har brudt alle videnskabens love og er rejst tilbage i tid, tilbage til 1920erne for at finde professor Armitage, for at stoppe Cthulhu som i fremtiden vil blive et endnu større problem. Han har samlet et team, der skal redde jorden:

- En troldmand fra den mytiske fantasy verden som eksistere parallelt med denne.
- En sprængstofs ekspert fra 2. verdenskrig
- En varulv fra en længst forglemt fortid
- En professor fra 2016 besat af det overnaturlige (stor fan af Prof. Armitage)

Sammen skal de finde en måde at besejre Cthulhu på, med den ukendte magt som hjælp skulle vores fremtid være i gode hænder... eller er den?

**Spilleleder** Troels Frostholt Sør-Larsen,

**Spillere** Liam Howard, Michael Ulnits Nielsen, Christine Holm Bagge Jensen, Pálína Ýr Þórsdóttir, Nicolaj Krog,

<b>Blok</b>	<b>Pre ESFROAG, fredag fra 20 til 02</b>
<b>Titel</b>	Pre ESFROAG 2017
<b>System</b>	Hemmeligt...
<b>Verden</b>	Hemmeligt...
<b>Status</b>	Åben for tilmelding (123%)
<b>Tekst</b>	Hvad der kommer til at ske til Pre ESFROAG er hemmeligt... mød op og bliv overrasket...
<b>Spilleleder</b>	Troels Frostholt Søe-Larsen, Pálína Ýr Þórsdóttir, Gitte Søe-Larsen,
<b>Spillere</b>	Simon Søndergaard Andersen, Oli Vidstein, Christian Engelhardt Johansen, Liam Howard, Rikke Nielsen, Daniel Morris, Sean Sebastian Munk Nielsen, Magnus Hegaard Hansen, Michael Ulnits Nielsen, Morten Dørr Jensen, Frederik Majgaard Nielsen, Mette Slavensky, Anders Toftdahl,

**Blok**            **Spil blok 1, lørdag fra 10 til 16****Titel**            De tomme grave**System**        Call of Cthulhu**Verden**        1920ernes verden**Status**        Åben for tilmelding (233%)**Tekst**           Jeromy samlede træet lygte op fra bordet og tændte den. Han tog det store nøglebundt fra sømmet og åbnede døren. Udenfor pep luften forbi og regnen trommede dovent på taget. Han skuttede sig og trak sin lange frakke over sig, og tog en hat på. Han sukede endnu engang og gik ud i regnen og lukkede døren bag sig.

Han begyndte den korte gåtur ned mod diget omkring kirkegården, det var som om regnen hånede ham og i stedet for bare dovent at falde så begyndte det at sile ned fra oven. Et lyn flængede nattehimmelen og Jeromy skuttede sig i sin frakke. Hvad var det også for en aften at lave drengestreger i. Hans hus lå på en lille bakke og han kunne derfor se ned over gravpladsen mens han gik ned mod lågen. Jo lyset var der endnu en flakkende lys som fra et stearinlys eller olielampe. Det var ovre på den gamle del af kirkegården. Han nåede ned i ly af de gamle egetræer der stod langs denne del af diget. Han satte nøglen i lågen og låste den op, metallet brokkede sig med knagende lyde over at blive tvunget rundt her midt om natten.

Jeremy nærmede sig lyset han gik rundt om det gamle Mor'Decarr Mausoleumet og gik nærmere, lyset måtte stå nede bag en af gravstenen, så havde de unger tænkt sig lidt om. Han drejede ind af stien og undrede sig over den store bunke jord midt på gangstien. De lømler, nu skulle han..

"God morgen hr inspektør, ja det er en kedelig sag, ham de ser dernede i bunden af graven er graveren Jeromy Edwards og som de kan se er de her 5 grave åbne og kisterne tomme. Det virker mærkeligt at en graver ville gøre sådan, men han må vel have knækket nakken ved at falde ned i hullet."

Doktor Francis kiggede op fra at have undersøgt graveren, "Han er ikke død af faldet men..."

Inspektøren så på ham, "men..."

Doktoren så op på ham, "hvis jeg skal komme med en dødsårsag må det være..."

Her slutter jeg min intro, så hvis du vil vide slutningen må du spille mit scenarie. Vi spiller Call of Cthulhu 7th Edition og det kræver ingen forud kendskab til systemet. Karaktererne vil være skrevet på forhånd. Alle er velkommen.

**Spilleleder**    Troels Frostholm Søe-Larsen,**Spillere**        Michael Ulnits Nielsen, Daniel Christensen, Mette Slavensky,

**Blok** Spil blok 2, lørdag fra 20 til 02**Titel** Sandhedens mørke timer**System** Systemløst**Verden** En mørk og dystert version af vores egen verden**Status** Lukket for tilmelding (187%)

**Tekst** Et par hænder tog hårdt fast og flåede dig op fra gulvet i kassevognen, du blev skubbet videre ud af bilen hvor du nær var faldet over kanstenen, men der var ikke tid til at sunde sig, folkene vare meget hårdhændede. Det var dog ikke før du blev presset ned i en stol uden at få taget hættten af, at sandheden gik op for dig. Det var skidt det her, nogen måtte have givet dig skylden for noget eller du måtte have gjort noget forkert. Du kunne høre på de velkendte skridt hvem der kom. Det var ham, bossens ubarmhjertige enforcer og de andre trin var noget lettere og kunne kun tilhøre hans lille protege, hende alle frygtede næsten mere en ham. Hende det rygtedes at han var den eneste der kunne kontrollere når hun lugtede blod.

Til dette scenarie vil i spille nogle håndlangere til mafiaen som er blevet hentet af bossens enforcer team. I ved at der venter en lang nat forude hvor tortur er jeres mindste frygt. Så scenen er sat hård fra starten, og hvem ved om der er nogen der kommer levende ud.

Dette er et live hvor vi vil gå tæt på jer, men ingen kan blive rigtig skræmt på en skole, så det kræver at 1: i spiller med på det vi smider i jeres retning og spiller jeres karakter, 2: at i er med på vi vil gå lige til grænsen. Vi vil til gengæld prøve at se om vi ikke kan give jer stemningen af at sidde på kanten og frygte døde, som ånder jer i nakken.

Dette scenarie er skabt af Troels og Pálína i fælleskab

**Spilleleder** Pálína Ýr Þórsdóttir, Troels Frostholt Sjø-Larsen,**Spillere** Gitte Sjø-Larsen, Magnus Hegaard Hansen, Rikke Nielsen, Sean Sebastian Munk Nielsen, Conny Busk Aadorf, Nina Hoel, Frederik Majgaard Nielsen, Jens Vikon Kvaser,

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

**Titel** Asgårds Helte

**System** Systemløst

**Verden** En Mytisk Post Apokalyptisk verden

**Status** Lukket for tilmelding (140%)

**Tekst** 3. verdenskrig startede, men af hvem? Der var ikke et land bag, var det Islamisk Stat? Det eneste synlige var en verden i ruiner. Der var kæmpet på IT siden, hacker angreb havde lammet infrastrukturer, efter fulgt af bomber, men hvor kom de fra. Fra underjordiske siloer måske. Men hvor var disse underjordiske konstruktioner? En ting var dog sikkert, midt i dette kaos opdagede man en gemt civilisation midt i de nordiske fjelde. En mytisk by fra vikingen tiden, historikere troede ikke sine egne øjne og øre da navnet Asgård blev nævnt. Men jo det var Asgård, og snart talte Odin til verden fra Tors bukkevogn svævende højt over jorden. De ville redde os, samle os til modstand mod den ukendte fjende. Fjenden bag 3. verdenskrig?

Verden så hovedrystende til da ikke kun deres verden lå i grus men deres trosformer og selve det guddommelige lå i ruiner.

Du kommer til at spille en eliteenhed der skal finde ud af hvad er rigtigt og forkert. Kan man stole på Odin? Er det virkelig Asgård? Hvem er den rigtige fjende? Hvem stod bag 3. verdenskrig? Kan man stole på jeres egen ledere i camp New Hope?

**Spilleleder** Troels Frostholt Søe-Larsen,

**Spillere** Daniel Christensen, Frederik Majgaard Nielsen, Jakob Ask Føne, Anders Toftdahl, Jens Vikon Kvaser,

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

**Titel** Det vi ikke taler om

**System** Systemløst

**Verden** En mørk version af vores egen verden

**Status** Lukket for tilmelding (166%)

**Tekst** Vi have alle læst det, da det var oppe i nyhederne, men nu forsøgte vi alle at glemme det. En sandhed der var for ubehagelig til at snakke om. For så ville vi jo også skulle indrømme vores egne fejl, at vi havde sovet i timen. Det havde været ude over alle medierne, S.D. aka Shadow Devils havde sparket konkurrenten, H.A. aka Hells Angels ud af markedet. Men det var ikke det der fik os til at vende os uroligt i sengen om natten, det var... det utænkelige. Dokumentaren havde fulgt en familie i undergrundsmiljøet, en af dem som ikke i tide havde skiftet til S.D. Faren var dræbt og moren på dødens rand i sit kokainmisbrug. Vi husker tydeligt den 14-årige dreng og hans 12-årige søster der kæmpede for at overleve. Vores glæde da social forsorgen overtog for at give dem et bedre liv. Så langt tør vi godt huske. Men hvad med dokumentaren slutning. Den 14-årige dreng der brutal skubber reporteren til side og truer kameramanden med en pistol. Billederne af den 12-årige der sminket som en teenager inviterer den næste kunde inden for. Social forsorgens afdelingsleder som sætter sig ind i sin bil og køre bort mens pressen stoppes af 3 store gutter med S.D. rygmærker, der tager kameraet fra kameramanden, og dropper det på jorden så det bliver overmalet med rødt blod da den første metalhæl rammer mandens ansigt. I dagene efter råbte vi i kor på retfærdighed, men som vi lige så stille mistede sikkerheden med små søde beskeder i vores børns madkasser med intet ud over de hurtigt nedkradsede kragetæer af S.D. Politiet der halede den ene efter den anden S.D. er i domssalen og så den ene efter den anden gå grinene derfra, mens vidnerne luskede ud af bagdøren, kuede, ødelagte og med frygten malet i ansigterne.

Men på gadeplan er der en nyhed, S.D. holder våbenhvile. De er frit lejde for de sidste H.A.ere til at skifte side, de skal blot henvende sig til det nærmeste S.D. styrede bordel som trækkerdreng eller ludder. Alle der ikke har meldt sig før natten mellem d. 15 og 16. oktober vil blive henrettet.

Du fik ikke skiftet fra H.A. i tide... så hvad er dit valg, starte fra det laveste i bunden... igen... eller få besøg af S.D.ernes dødspatrolje.

- - -

Der vil blive favoriseret så der er ca. 1/2 af hvert køn.

**Spilleleder** Troels Frostholt Søe-Larsen,

**Spillere** Pálína Ýr Þórsdóttir, Anders Toftdahl, Sean Sebastian Munk Nielsen, Kristian Mouritsen, Daniel Christensen, Nina Hoel,

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

**Titel** Studietur i 3g

**System** Systemløst

**Verden** Vores egen verden set igennem en teenagers øjne

**Status** Lukket for tilmelding (183%)

**Tekst** 2 måneder til den vigtige eksamen, sidste chance for at få sluppet af, sidste chance for at score en date til "Promnight" nå ja og også årets største chance for at blive smidt ud lige før det hele slutter. Sidste del have rektor Ole Ahlefeldt skarpt formanet om på intro aftenen for 3. g'ernes studietur.

I år tager alle 3.g klasserne fra Dronninglund Gymnasium til samme destination, nemlig Tibet. Rektor Ahlefeldt omtaler dette som en enestående mulighed for at se Tibet, på en måde der ikke er set før.

Men meget kan ske i ly af verdens højeste bjerg og teenagere er ikke kendt for at tage de smarteste beslutninger... slet ikke under pres.

Gymnasiet, teenager, hemmeligheder, forelskelse, gys, usikkerhed, nye forventninger, tætsiddende jeans, blondt langt hår, læber, fester, første gang, uforklarlige hændelser, en for alle og alle for en...

Disse elementer vil jeg lade flyde i dette teenage scenarie om en gruppe unge der pludselig står over for nye udfordringer. Der bliver masser af teenage fnidder, kærester, klinker blandet med noget gys og måske viser det hele sig at være et stort mysterie og hvem kan løse mysterier bedre en hormon fyldte teenagere med masser af fantasi og usikkerhed.

Tag med og oplev, genoplev de vilde år som teenager og se om du kan score og løse et mysterie samtidig :) God fornøjelse.

Da det er et teenage scenarie skal jeg bruge ca. halv-halv af hvert køn.

**Spilleleder** Troels Frostholt Sør-Larsen,

**Spillere** Pálína Ýr Þórsdóttir, Anders Toftdahl, Kristian Mouritsen, Conny Busk Aadorf, Morten Dørr Jensen, Sean Sebastian Munk Nielsen,

**Blok** Pre ESFROAG, fredag fra 20 til 02**Titel** Pre ESFROAG 2018**System** Hemmeligt...**Verden** Hemmeligt...**Status** Åben for tilmelding (105%)**Tekst** Hvad der kommer til at ske til Pre ESFROAG er hemmeligt... mød op og bliv overrasket...**Spilleleder** Troels Frostholt Søe-Larsen, Pálína Ýr Þórsdóttir, Gitte Søe-Larsen,**Spillere** Michael Ulnits Nielsen, Liam Howard, Emil Damgaard Sørensen, Carsten Stosiek, Felix Stosiek, Kirstine Godiksen, Oli Vidstein, Thomas Haaber, Pálína Ýr Þórsdóttir, Christine Holm Bagge Jensen, Morten Dørr Jensen, Christian Engelhardt Johansen, Andreas C. Rosmon, Simon Søndergaard Andersen, Enoch Sobshak, Mette Slavensky, Frederik Majgaard Nielsen,**Blok** Spil blok 1, lørdag fra 10 til 16**Titel** Kursus i forhørsteknik, for eksperter...**System** LARP**Verden** CIAs forskruede forståelse af verden**Status** Lukket for tilmelding (180%)**Tekst** Executive Director vil se dem nu. Agent bankede på døren og gik ind.

Lederen så på den unge agent foran ham. "Der er kun få pladser på det kursus, og ikke noget med at melde fra det kursus er dyrt."

Agenten flytter uroligt på sig. "Hvorfor skulle jeg melde fra"

Lederen rodede i sit hår. "Ja hvordan skal jeg sige det, kursuslederen er lidt excentrisk men han er CIAs bedste forhørs ekspert, og selvom du tror du ved en hel del om hvor grænsen mellem moderat psykisk og fysisk pres er, vil han flytte den. Han er... en legende, det er nok derfor han stadig er her."

Den sidste del af sætningen sagde lederen mere til sig selv.

Du er CIA, vi er CIA. Her er sandheder og løgne vores vigtigste værktøjer. Vi spiser konspirations teoretikere til morgenmad og skider UFO episoder ud om aftenen. Husk skandaler opstår først når nogen opdager noget de ikke skulle. Vi kontrollerer informationsstrømmen med skandaler, likvideringer og Whistleblowers.

Dette er et mini-live hvor spillerne skal spille CIA agenter der i forvejen har været på forhørs kurser og nu skal prøve kræfter med den hellige gral bag forhør. Spillet vil træde tæt på jeres grænser og NPCernes.

Der skal bruges min. 2 kvindelige deltagere og min 2. mandlige.

**Spilleleder** Troels Frostholt Søe-Larsen,**Spillere** Liam Howard, Sean Sebastian Munk Nielsen, Jakob Ask Føne, Kirstine Godiksen, Mette Slavensky,

**Blok**      **Spil blok 3, søndag fra 10 til 16****Titel**      VIPs - krydstogt**System**    Systemløst**Verden**    Vores egen**Status**    Lukket for tilmelding (150%)

**Tekst**      Nyhedsoplæseren kiggede ned i sine papirer. "Og så til Esbjerg hvor festskibet "Glory hound" ligger til havn, parat til at stævne ud i næste uge. Men allerede de næste døgn vil en stribe kendte VIPs gå ombord. Der er bl.a. Tale om rappere DarkFuck, milliardæren Ferdinand Gold med sin datter Alicia, superstjernen Cindra Isha og det kendte danske navn Interstate. Rederiet har hyret ekstra mandskab til at tage sig af præcis VIPsne så de får deres helt eget crew oplyser rederiet. Det er også nu festskibet skal indtjene de mange millioner som den ikke fik tjent de sidste 2 sæsoner. Og nu videre til vejret.."

Manageren slukkede for TVet. Puha det ville blive noget en opgave at passe så store stjerner. Selvom de sidste mange dage var gået med at træne medarbejderne og huske dem på hvordan man skulle opføre sig over for pressen mm. ville stadig blive noget en opgave.

I dette scenarie vil man spille nogle helt normale mennesker der er ansat på festskibet Glory hound. Men hvilke valg må man tage når stjernerne flytter ind, hvor er ens personlige grænser og hvor er rederiets grænser?

Der skal bruges min. 1 kvindelige deltagere og min 1. mandlige.

**Spilleleder**    Troels Frostholt Søe-Larsen,**Spillere**      Sean Sebastian Munk Nielsen, Daniel Christensen, Emil Damgaard Sørensen, Anders Toftdahl, Christian Engelhardt Johansen, Christine Holm Bagge Jensen,**Blok**      **Spil blok 4, søndag fra 20 til 02****Titel**      Hvad minderne skjulte**System**    Systemløst**Verden**    Vores egen**Status**    Lukket for tilmelding (250%)

**Tekst**      Klokken er kun midnat men de fleste er taget hjem, der er også mange der skal tilbage til deres familier. Aftenen hvor man kunne drømme sig 20 år tilbage, til livet som ung teenager, men fester og druk. Det 20. års jubilæum er ved at lukke ned og de sidste sidder omkring bålet, udenfor mens dørene lukkes til skolen. Alle tænker de at man burde tage hjem, men ingen af dem vil slippe stemningen, her blandt de andre. Gensynet med en god ven, man havde glemt eller en gammel flamme, som man havde glemt. I aften flammer ting op igen, sår åbnes og hjerter brændes på ny, eller måske er det netop det der gør det hele så fantastisk, måske lukkes gamle sår og hvem ved hvad der sker inden aftenen er omme. Får man del kys man har ventet på i 20 år. Får man set sin ven i øjnene og undskyldt for, ja for hvad. En fra gruppe ytre, at i aften skal man glemme de 20 år der er gået, glemme sit liv og bare være her, her i nuet med de gamle venner. De knitrende lyde fra bålet lyder som små metal låse der fanger dem alle, fanger dem i fortiden.

Jeg skal bruge min. 2 drenge og 2 piger til dette scenarie.

**Spilleleder**    Troels Frostholt Søe-Larsen,**Spillere**      Daniel Christensen, Pálína Ýr Þórsdóttir, Christine Holm Bagge Jensen, Anders Toftdahl, Gitte Søe-Larsen, Rikke Nielsen,

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

**Titel** Det forsvundne diadem

**System** My Little Pony - Tails of Equestria

**Verden** Equestria

**Status** Lukket for tilmelding (300%)

**Tekst** Jeg vil prøve at skrive en lidt mere intro senere, men det er mit første spil i My Little Pony - Tails of Equestria så det bliver fuldt med sjov og ballade og masser af fejl :)

Jeg kan kun love jeg vil sørge for vi får nogle sjove timer sammen, andet er vist uden for min rækkevidde.

**Spilleleder** Troels Frostholt Søe-Larsen,

**Spillere** Tenna Ansbjerg Jørgensen, Pálína Ýr Þórsdóttir, Christine Holm Bagge Jensen, Nina Hoel,

**Blok** Pre ESFROAG, fredag fra 20 til 02**Titel** Pre ESFROAG 2019**System** Hemmeligt...**Verden** Hemmeligt...**Status** Åben for tilmelding (111%)**Tekst** Hvad der kommer til at ske til Pre ESFROAG er hemmeligt... mød op og bliv overrasket...**Spilleleder** Troels Frostholt Søe-Larsen,**Spillere** Emil Damgaard Sørensen, Michele Jensen, Liam Howard, Pálína Ýr Þórsdóttir, Viktor Kristiansen, Oli Vidstein, Felix Stosiek, Matthias Kaalund Keller, Kim Nybo Andersen, Frederik Majgaard Nielsen, Daniel Morris, Mette Slavensky, Andreas C. Rosmon, Clara Damgaard Toft, Cecilie Damgaard Toft, Chris Kristensen, Bjørn jessen, Carsten Stosiek,**Blok** Spil blok 1, lørdag fra 10 til 16**Titel** London ved nattetid**System** Call of Cthulhu**Verden** 1890ernes London i CoCs univers**Status** Lukket for tilmelding (228%)**Tekst** Tågen lå tæt den aften. Så tæt at selv lydende blev dæmpet. Tågen gled ud over Thamesen og blokerede for udsynet. Kun det lille lys fra masten skabte en sløret oplyst del af tågen. Den var ikke synligt langt væk fra men nok til vi kunne se det fra broen. Smuglerne ville anløbe snart vi skulle give lyd når damperen var under broen hvor de ikke ville kunne se vores lyssignal.

Da lyset forsvandt under broen, kiggede vi efter manden med lampen, men han var væk. Lygten lå knust under tæppet, men vi havde ikke hørt en lyd. Vi kaldte dæmpet efter ham og forsøgte at tænde lygten. Det lykkedes og vi fik i sidste øjeblik lavet lyssignalet. Da vi dækkede lampen til så vi i skæret fra lygten vores mand.

Vi krøb langs kanten men turde ikke tænde lys, han lå livløs og kold. Da dampskibet forsvandt i tågen, vågede vi lyset. Der kun få meter fra hvor vi havde stået lå han, død... Men det var ikke rædslen ved den døde, eller at det faktisk at det var sket uden vi havde hørt noget. Det var hans fortrukne ansigt og opdagelsen af at halvdelen af hans hals manglede. Alligevel var der minimalt blod på broen, langt fra nok til det store hul i halspulsåren.

Jeg greb hans arm, den var kold men det var ikke alt, et skrig flængede mørket, men det var i mørket i mit sind. Min kammerat skreg, jeg kunne høre hans dødsstrid som et ekko langt væk fra. Så talte han til os, den døde bevægede sig og talte med en hvisken. "Det... er... ikke... ovre..."

- - -

Spillerne vil spille betjentene på broen og deres venner som uden hjælp fra ordensmagten vil finde ud af hvad deres ven døde af. Dette trækker dem ind i Call of Cthulhu mørke verden i 1890ernes London.

**Spilleleder** Troels Frostholt Søe-Larsen,**Spillere** Rikke Nielsen, Michael Ulm Nielsen, Kim Nybo Andersen, Cian Howard, Cecilie Damgaard Toft, Carsten Stosiek, Christine Holm Bagge Jensen,

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

**Titel** Hvem skal giftes?

**System** Systemløst

**Verden** Sydens himmelstrøg anno 2019

**Status** Lukket for tilmelding (228%)

**Tekst** Det var morgen, den morgen, den vigtigste morgen af alle morgener. I dag skulle de giftes. Pigerne strakte sig og så rundt på hinanden, havde den improviserede polterabend været så vild? De rystede på hovedet og så på hinanden. De lå i den store dobbeltseng som var formet som et hjerte. De var alle i morgenkåber, hotellets morgenkåber. På en bøjle på væggen hang den dyre bryllupskjole og ved siden af den brudepige kjolerne. De så rundt på hinanden, mens den frygtelige sandhed gik op for dem...

Solen skinnede og knægtene rettede sig op, hvis idé havde det også været at sove i bilen. De steg ud og strakte sig, kun iført badebukser og en T-shirt med påskriften, hjælp en af os skal giftes. De så smilende på hinanden, for smilet blegnede næsten med det samme, de tog sig til hovederne som om det skulle hjælpe dem. Men sandheden kunne ikke flygtes fra...

Tjenerne var ved at tjekke op på de sidste ting inden brylluppet, det skulle være det helst store, pengene var gode og de unge mennesker kom helt fra Danmark. Overtjeneren så på de anden.

Hvor er bordplanen og kortene?

De ligger der oppe ved siden af dig.

Nej de her er blanke.

Så spørg dem når de vågner, spørg bruden hun ved det sikkert.

Hvem af de piger er bruden?

Der blev isnende stille i rummet. Hvem skulle de spørge for...

HVEM SKAL GIFTES!!!

Jeg skal bruge min. 2 drenge og 2 piger til dette bryllup øh scenarie.

**Spilleleder** Troels Frostholm Søe-Larsen,

**Spillere** Sean Sebastian Munk Nielsen, Daniel Christensen, Pálína Ýr Þórsdóttir, Anders Toftdahl, Mathilde Rottbøll Andersen, Christine Holm Bagge Jensen, Conny Busk Aadorf,

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

**Titel** Mørke tanker

**System** Systemløst

**Verden** En mørkere udgave af Danmark

**Status** Lukket for tilmelding (166%)

**Tekst** Hun vred sine hænder i afmagt, hendes syn var sløret af tåre. Hvordan kunne han gøre dette? Hendes egen mand, ved sit eget barn. Hun havde grædt i en time, på sofaen var han endelig faldet i søvn, den 6-årige søn som havde forsvaret hende. Hun havde stoppet de knivsåre han havde fået så godt hun kunne. Men hun viste han skulle have hjælp. Rigtig lægehjælp. Men det kostede penge, som hun ikke havde. Hendes mand råbte ad Tv'et i den anden ende af huset. Han var fuld som altid. Hun tog en beslutning, hendes søn skulle have hjælp.

Hun gik ud i køkkenet og tog køkkenkniven. Hun viste ikke hvordan hun fandt vej uden at kunne se men så dukkede lyste fra Tv'et op i den slørede syn. Hidsigt tørrede hun sine tårer bort. Hun tog små stille skridt, et ad gangen, hen mod stolen. Hun hævdede kniven og stak til. Hans overraskede udbrød stoppede da hun anden gang ramte ham i halsen. Hans skrig druknede i blodet fra såret og der kom kun den gurglende lyd af blod fra hans mund. Hun stak igen og igen, så blev der stille, ud over fodboldkampen i Tv'et, hun flåede hans tegnebog ud af lommen og gik tilbage og fandt telefonen, hun tastede nummeret til lægen, mens hun talte pengene i pungen. En lyd fik hende til at vende sig om. Det er hos lægerne Bang og Co. et øjeblik sagde stemmen. Hun hørte den ikke. Tungt lænet op af karmen stod han blødende og svajede. Det skal du komme til at fortryde din heks. Han trak noget sort op af lommen, det var ikke en kniv, det var en pistol. Han smilede hadefuldt til kvinden da han rettede våbnet mod den sovende dreng.

Dette scenarie handler om menneskers handlinger tvunget af omstændigheder og muliggjort af de mørke tanker desperationen giver os. Spillet vil omhandle en gruppe menneskers liv mens, under og måske efter de mørke tanker har sat sig i førersædet og dikteret valget.

Dette spil er mørket. 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.

Jeg skal bruges min. 2 piger & 2 drenge

**Spilleleder** Troels Frostholm Søe-Larsen,

**Spillere** Daniel Christensen, Jakob Ask Føne, Pálína Ýr Þórsdóttir, Anders Toftdahl, Gitte Søe-Larsen, Lasse Henriksen,

**Blok**      **Spil blok 5, mandag fra 10 til 16****Titel**      Things from the Flood**System**    Things from the Flood**Verden****Status**    Lukket for tilmelding (150%)

**Tekst**      Vi skal spille Things from the Flood, et rollespil der foregår i 90ernes Sverige hvor der sker mystiske ting. Spillerne vil spille Teenagere i alderen 15-16 år. 90erne er ændret for teknologien er ret anderledes, robotter er opfundet og har i en periode taget over på en del opgaver, men noget teknologi er stadig den samme. Du spiller stadig musik fra din discman, du høre stadig Smells Like Teen Spirit (Nirvana), Zombie (The Cranberries) og Wannabe (Spice Girls). Noget vildt skete, robotterne, partikkel generatorne begyndte at fejle, en robot cancer spredtes sig og store skandaler med masser af brunt mystisk vand flød igennem flere byer der lå tæt på disse partikkelgeneratorer. Noget underligt er på færre, de voksne vil ikke lytte, den tænker kun på den økonomiske krise der fulgte. Så det er op til jer, teenagerne, at lege detektiver og finde svarerne.

Dette vil være mit først run af Things from the Flood et rigtig spændende system skabt ud fra Simon Stålenhags billeder. De kan bl.a. ses her: <https://www.simonstalenhag.se>

Jeg vil opfordre alle der kunne tænke sig til at spille dette til IKKE at læse noget om verden men komme og opleve det på første hånd sammen med mig.

**Spilleleder**    Troels Frostholt Søe-Larsen,**Spillere**      Daniel Christensen, Michael Ulnits Nielsen, Anders Toftdahl, Lasse Henriksen, Clara Damgaard Toft, Felix Stosiek,**Blok**      **Spil blok 6, mandag fra 20 til 02****Titel**      Dark Matter (Eng)**System**    Systemløst**Verden**    A twisted year 2000**Status**    Lukket for tilmelding (233%)**Tekst**      (Den danske intro findes længere nede)

UK:

Yaaaiiii this is awesome, we are on a killing streak. Let's try something different this time. Let's try The New World, my brother told me that it's the best game they have ever made.

The band of Brothers, as the called the group, was playing their favorite games on the new high-tech gaming simulations with full body reactive wear. The system had millions of feedback sensors all over the suites and Dreamwear's new interlink to the brainstem software. Total this gave the illusion of stepping into the game, somebody explained the experience to be more real than life itself.

They looked at the intro text: The New World is a game set in the year 2000 but a year where the technology crumpled by the discovery of real magic in the 1980s. Will you fight for the light technology or the dark-magic? Are you born with divine blood of the god of magic or did technology supersede your mothers' implants? Is it even right to talk about light and darkness in this struggle between technology and wizardry?

Why don't they have a intro video to sell this game, and just this boring text. I don't know but my brother says it's the best. He wouldn't even tell me why.

Let's boot up...

I closed my eyes and waited for the countdown instead a sharp pain hit my temples and I (\*18\*) my eyes and looked at my friends, we stood in our normal clothes, but the game

cubes were no were to be seen. It was dark and freezing, I looked to the sky as a plane hovered over our heads. A robotic voice told us to lay flat on the ground and spread our arms and legs. Then the hover ship exploded, and the shock wave sends us to the ground and the flames licked around a force hemisphere surrounding us. I saw a man I deep red robes standing on the floor of the nearby building looking at me. And now you run he said with a clear voice and warped out of existence.

- - -

This is my first try at a game in English, if no English talking player attend, I will run this in Danish.

I hope somebody with good English skills will help me were my English is failing :)

DK:

Yaaaiiii det er så sejt vi styre det her for vildt. Lad os prøve noget andet, min bror har fortalt mig om et nyt spil kaldet The New World. Han siger det der deres bedste spil til dato.

Gruppen kaldte sig The Band of Brothers og var i gang med at spille alle deres yndlingsspil på den helt nye højteknologisk spilsimulation med haptiske dragter. Systemet havde millioner af feedback-sensorer og hele dragten og sammen med Dreamwears nye forbindelses software der talte direkte med hjernestammen, gav det oplevelsen af at træde ind i spillet. Noget påstod endda det var mere virkeligt (\*13\*) virkeligheden selv.

De læste introteksten til spillet: The New World foregår i år 2000, men det er en tid hvor teknologien har lidt et knæk pga. opdagelsen af virkelig magi i 1980erne. Vil du kæmpe får den lysende teknologi eller den mørke magi. Er du født med guddommeligt blod i årene påvirket af magi eller fyldte teknologien op i din mors krop. Er det overhovedet korrekt at tale om lys og mørke i denne kamp mellem teknologi og magikere?

Hvorfor har den ikke en trailer som salgsmateriale og kun denne kedelige tekst. Jeg ved det faktisk ikke, men min bror siger at spillet er et af det fedest han har prøvet. Han ville ikke fortælle mig hvorfor, kun at jeg skulle prøve det.

Kom lad os komme i gang ...

Jeg lukkede øjnene og ventede på nedtællingen, i stedet fik jeg en skarp smerte i min tinding. Jeg åbnede mine øjne og kiggede på de andre, vi stod i vores normale tøj, men de spilrum vi havde siddet i var væk. Det var mørkt og iskoldt. Jeg så op mens et flyve svævende over os begyndte at dale. En robotstemme kommanderede os til at ligge os fladt på jorden med arme og ben spredte fra hinanden. Så eksploderede flyet og en chokbølge kastede os mod jorden. Flammerne slikkede omkring os men ramte os ikke, det var som var der en usynlig barriere over os. Jeg så en mand klædt i dybrød kåbe stå på toppen af en af de nærmeste bygninger. Han så på mig. Det er så her i løber, hans stemme var klar og ikke til at tage fejl af. Så var det som om verden omkring ham bøjede og åbnede en portal og han var væk.

- - -

Dette spil vi blive spillet på engelsk hvis en engelsktalende sætter sig på det eller spilles det på dansk.

**Spilleleder** Troels Frostholm Søe-Larsen,

**Spillere** Daniel Christensen, Liam Howard, Pálína Ýr Þórsdóttir, Daniel Morris, Lasse Henriksen, Christine Holm Bagge Jensen,

**Blok** Pre ESFROAG, fredag fra 20 til 02**Titel** Pre ESFROAG 2020**System** Hemmeligt...**Verden** Hemmeligt...**Status** Åben for tilmelding (106%)**Tekst** Hvad der kommer til at ske til Pre ESFROAG er hemmeligt... mød op og bliv overrasket...**Spilleleder** Troels Frostholt Søe-Larsen,**Spillere** Emil Damgaard Sørensen, Christoffer Tonsgaard Lehmann Petersen, Peter Led Sørensen, Felix Stosiek, Carsten Stosiek, Oli Vidstein, Cecilie Damgaard Toft, Clara Damgaard Toft, Luis Blach Castro, Christine Holm Bagge Jensen, Louise Koustrup, Michael Ulnits Nielsen, Mathias Boe Lindgren, Jens Vikon Kvaser, Liam Howard, Cian Howard,**Blok** Spil blok 1, lørdag fra 10 til 16**Titel** En royal skandale**System** Call of Cthulhu**Verden** 1890erne**Status** Lukket for tilmelding (140%)**Tekst** Prinsesse Louise of Wales, 1. datter af kronprins Edward VII af England, er forsvundet under sit ophold i Cairo, Egypten. Da militæret og Scotland Yard er på bar bund, sendes en gruppe specialister til Egypten for at finde prinsessen. Specialisterne, det er hvad de kaldes, men hvad er det lige de er specialister i. En arkæolog, en lingvist, en læge, en ex soldat og en præst. Et underligt hold med hver deres speciale.

Spillerne kommer til at spille denne gruppe af specialister som har fået ordre på at lade alle muligheder være åbne, også i forbindelse med det overnaturlige. Men hvad venter dem i Cairo, hvorfor kan militæret og selveste Scotland Yard ikke finde nogle spor. Hvilket mørkt mysterium udspiller der sig her på kanten af de ældgamle pyramider.

**Spilleleder** Troels Frostholt Søe-Larsen,**Spillere** Cecilie Damgaard Toft, Cian Howard, Christine Holm Bagge Jensen, Michael Ulnits Nielsen, Lasse Henriksen,

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

**Titel** Kolonien

**System** Systemløst

**Verden** Vores verden

**Status** Lukket for tilmelding (233%)

**Tekst** Året er 2141, det er for de fleste 60 år siden de blev lagt til at sove mere eller mindre frivilligt i dvaleboksene. Religionskrigene havde til sidst endt med dommedagskulten havde skabt dommedag. 6 angreb, udslettelse af: Peterskirken i Rom (Kristendom), Kaabaen i Mekka (Islam), Sri Ranganathaswamy templet (Hinduisme), Mahabodhi templet (Buddhisme), grædemuren i Jerusalem (Jødedommen), Det gyldne Tempel (Sikhisme). 6 dage med nedskydninger af troende og til sidst sprængning af 6 Tsar Bomba kernevåben (50 Megaton, ca. 3.000 gange større (\*13\*) Hiroshima), strategiske steder i verden og den verdensomspændende krig gjorde en ende på verden. De få overlevende søgte ned i dybe bunkere. Hvor man skjulte sig. Nogen valgte frivilligt at blive sendt i dvale, andre blev tvunget.

Nu har man vækket jer. Jer der har lagt i dvale.

I er et sted de kalder Kolonien, et sted hvor de vil prøve at opbygge verden fra. Soldaterne og ledelsen er gamle, de har ikke lagt i dvale og de er syge. De har lagt en jernring om jer. I må ikke forlade stedet men i skal også genopbygge verden. Hvordan skal man gøre det fra et ufrivilligt fængsel og hvordan ser verden ud. Hvad fortæller de jer ikke og hvad er det i skal gøre?

- - -

Skal bruge min. 2 piger og 2 dreng, modenhed vil være påkrævet...

**Spilleleder** Troels Frostholt Sør-Larsen,

**Spillere** Liam Howard, Frederik Majgaard Nielsen, Nina Hoel, Tenna Ansbjerg Jørgensen, Louise Koustrup, Lasse Henriksen,

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

**Titel** The Lighthouse

**System** Alternity

**Verden** År 2600

**Status** Lukket for tilmelding (140%)

**Tekst** "The Lighthouse", universets største forlystelsescenter, ferieophold og fest rumstation. Her kan man glemme sine penge problemet, glemme krigens rædsler, glemme... alt... Men hvad sker der den dag dette fristed ikke længere er et fristed men realiteterne trænger sig på. Når de lystige og festglade pige bliver tænsomme. Når bartenderen ikke længere lytter, men stiller spørgsmål. Når festen lugter af politik. Når golfkøller bliver våben og Virtuel Virkelighed bliver træning. Når kærtegn og sex bliver overlagt mord...

Kort sagt hvordan livet ændrer sig for en gruppe bekendte som arbejder samme sted og indtil nu har kunnet glemme alt andet (\*13\*) friheden, men nu banker fortiden, valget, realiteterne på døren.

Hvilken rolle spiller "The Lighthouse"?

- - -

Skal bruge min. 1 pige og 1 dreng, modenhed vil være påkrævet...

**Spilleleder** Troels Frostholt Sør-Larsen,

**Spillere** Rikke Nielsen, Nina Hoel, Michael Ulnits Nielsen, Oli Vidstein, Morten Dørr Jensen,

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

**Titel** Eksorcisme

**System** Systemløst

**Verden** En mørk side af vores verden

**Status** Lukket for tilmelding (183%)

**Tekst** Et enkelt stearinlys skinnede i vinduet ellers lå rummet hen i dunkelt mørke. I sengen lå patienten, med koldsveden rendende ned af kroppen og vilde øjne. Ifølge lægen, som sad ved sengen og tog sig til sin blødende arm, var patienten i feberhvilse. Læge fandt en sprøjte frem og stak den i sin arm. Han fortræk ikke en mine mens han hvilkede sin arm ind i gazebind. "Jeg kan ikke gøre mere her, hun skal holdes varm for selvom hendes temperatur er høj, frygter jeg for den går den anden vej hurtigt." Han samlede sin taske op. "Ring hvis hendes tilstand forværres." Han gik ud af rummet og ud af lejligheden. Her trak han sin mobil op af lomme. Han sukede og lænede sig op ad væggen, sådan stod han lidt og trak vejret behersket. Så tastede han et nummer og lod den ringe indtil han fik telefonsvareren. "Jeg har en kode 3Gul, på solbærvænget 23E." Han lagde den tilbage i lommen, sukede rystede på hovedet som for at klarer tankerne og gik ned af trappen. Halvejs nede mødte han en gruppe mennesker på vej op. En kvinde med tjavset blå hår og piercinger i hele ansigtet stoppede op og så på ham. "Du har ikke?" Lægen nikkede. "For helvede dit svin, du kunne give os en chance." Han smilede træt. "Det her er ikke noget I kan gøre noget ved, staten skal nok..." Hun bankede sin næve ind i væggen få cm fra hans ansigt. "Bare skrid din... stikker..."

Er djævelen på vej ind i vores liv eller spiller sygehussektoren igen fallit. Penge kan købe dig en sygeseng på Sankt Elis Hospital, men kan den bestikke færgemanden?

- - -

Skal bruge min. 1 pige og 1 dreng, modenhed vil være påkrævet...

**Spilleleder** Troels Frostholt Sør-Larsen,

**Spillere** Jakob Ask Føne, Cecilie Damgaard Toft, Cian Howard, Christine Holm Bagge Jensen, Jens Vikon Kvaser, Conny Busk Aadorf,

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

**Titel** Blod ritualer

**System** Systemløst

**Verden** Verden ano 2020

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

**Tekst** Kysset var langt, hun følte den kildrende fornemmelse og blev varm over det hele. Han var bare så sød og så perfekt. Elskede hun ham, ja... jo... hun var i hvert fald forelsket. Alle disse ting gled igennem hendes tanker mens han kyssede hendes kind, bed i hendes øre. Hun grinede og krammede ham endnu mere. Han kyssede hende ned ad halsen, åh det var... AV... Han bed hende i halsen og hun mærkede smerten men hun kunne ikke røre sig. Hun var ikke forelsket hun var forhekset. Det sortnede for hende og alt forsvandt.

Hun gav et sæt og satte sig op, omkring hende sad nogle andre teenagere. En af dem lagde hånden på hendes skulder. "Du er en af os nu, blod er dit nye fix, din narkotika." Hun rystede hånden af sig og sprang op, "jeg er ikke... ikke en junkie jeg er..." lugten af blod nåede hende, hun vendte hovedet og så ud af vinduet, de blinkende lys, den støjende techno musik hun kunne høre det hele men dernede så hun en ung mand der tog en lang slurk af sin øl. Som i trance kunne hun høre hans hjerteslag der slog højre en bass rytmen i nummeret. Hun var tørstig så tørstig, hun kunne lugte hans blod. Hun vendte sig og tog en mokai og drak til der ikke var mere, men den slukkede ikke tørsten. Hun vendte sig mod de andre. "Hvad er jeg?" De andre grinede, "du er en vampyr... velkommen til "klan udskud".

Hvordan skal man som teenager navigere i vampyrernes komplekse verden af regler og Sires og gamle vrantne bedstefar vampyrer, når man bare vil dance til Techno og drikke blod af de sexede gæster på klub "blodrød måne"

Dette scenarie vil være løsligt bygget over et hierarkisk vampyr samfund aka Vampire the Masquerade men min egen fortolkning.

- - -

Skal bruge min. 2 piger og 2 dreng, modenhed vil være påkrævet...

**Spilleleder** Troels Frostholt Søe-Larsen,

**Spillere** Rikke Nielsen, Emil Damgaard Sørensen, Jakob Ask Føne, Louise Koustrup, Gitte Søe-Larsen, Liam Howard,

<b>Blok</b>	<b>Spil blok 6, mandag fra 20 til 02</b>
<b>Titel</b>	Timelimit (Eng)
<b>System</b>	Systemløst
<b>Verden</b>	Our time
<b>Status</b>	Lukket for tilmelding (233%)
<b>Tekst</b>	(Den danske intro findes længere nede)

UK:

Tic-tac time is ticking... the group was fighting the Istaraxnaqua, the most badass monster in the Online Fantastic Game World of Iscantara. They were the first to get to the bottom of this vast new dungeon. Over 90 hours of fighting and puzzles over the last 7 days of gaming. They could feel they were winning, and that gave them energy. Then all screens went blank and a short sentence in white is the only thing. "Go to these coordinates: Latitude: 60.796665 and Longitude: 8.522409."

"That's in Norway" one of you says after googled it. Your game will not restart every time you login you get this message: "Go to these coordinates: Latitude: 60.796665 and Longitude: 8.522409." By chance you find your hero names are on a special site, owned by then company behind the game, besides your groups name. Right now, you are the only ones there, and are ranking as first place. But 2 hours later a new group name appears: "The noble war dogs".

Are you taking up this challenge to go to Norway or do you let others take on the adventure before you?

- - -

I will try to run a game again in English, if no English talking player attend, I will run this in Danish.

I hope somebody with good English skills will help me were my English is failing :)

DK:

Tik tak tiden går... gruppen var i kamp mod Istaraxnaqua, det sejeste monster i Online Fantastic Game World of Iscantara. De var de første til at komme hele vejen igennem det ekstremt store nye dungeon. Over 90 timers kamp og puzzles over de sidste 7 dage. De kunne føle sejren og det fyldte den med ny energi. Så pludselig blev alle skærmene sorte og der stod en kort sætning i hvidt på skærmen. "Tag til disse koordinater: Breddegrad: 60.796665 and Længdegrad: 8.522409."

"Det er i Norge" er der en af jer der udbryder efter at have googlet det. Jeres spil vil ikke genstarte og hver gang i logger ind får i bare den samme besked i hvidt på sort baggrund: "Tag til disse koordinater: Breddegrad: 60.796665 and Længdegrad: 8.522409." I finder tilfældigt ud af at jeres navne er på en speciel ny del af virksomheden bag spillets webside, ved siden af jeres gruppes navn. Lige nu er i de eneste på siden og står på førstepladsen. Men 2 timer senere dukker der en ny gruppe op: "The noble war dogs".

Har i tænkt jer at acceptere denne udfordring og rejse til Norge eller vil i lade andre tage på eventyr, i stedet for jer?

- - -

Dette spil vi blive spillet på engelsk hvis en engelsktalende sætter sig på det eller spilles det på dansk.

**Spilleleder** Troels Frostholt Søe-Larsen,

**Spillere** Liam Howard, Christine Holm Bagge Jensen, Carsten Stosiek, Gitte Søe-Larsen, Sean Sebastian Munk Nielsen, Lasse Henriksen,