

Blok	Pre ESFROAG, fredag fra 20 til 02
Titel	Pre ESFROAG 2013
System	Hemmeligt...
Verden	Hemmeligt...
Status	Åben for tilmelding (107%)
Tekst	Hvad der kommer til at ske til Pre ESFROAG er hemmeligt... mød op og bliv overrasket...
Spilleleder	Troels Frostholt Søe-Larsen, Gitte Søe-Larsen,
Spillere	Anders Toftdahl, Solveig, Pálína Ýr Þórsdóttir, Michael U. Nielsen, Christian Dalum, Kirsten Pfeiffer Stenbøg, Christine Holm Bagge Jensen, Lau, Anders Østergaard, Kim Nybo Andersen, Nicolaj Krog, Jan Christian Villumsen, Louise K. Larsen,

Blok **Spil blok 1, lørdag fra 10 til 16****Titel** Battle for Dolumar**System** Warhammer 40.000 - 6th. ed.**Verden** In the grim darkness of the future.. (40k)**Status** Åben for tilmelding (180%)**Tekst**
Planeten Dolumar, placeret i Segmentum Ultimar, er inden for de seneste år blevet skueplads for en særdeles blodig borgerkrig. Planetens regering valgte at gøre oprør mod imperiet og løsrive sig, hvilket enkelte regimente af planetens hær modsatte sig. De voldsomme kampe har siden tiltrukket en del opmærksomhed til planeten i form af stort set alle racer.

Battle for Dolumar bliver en point turnering med hære på 1750pt. Alle deltagere kommer til at spille et antal kampe mod tilfældige modstandere, og hver kamp vundet giver 2 point. En uafgjort kamp giver 1 point til hver spiller. Spilleren med flest point når turneringen afsluttes vinder turneringen.

- Man spiller med den samme hær og opsætning hele turneringen igennem
- Missionerne vil blive genereret for hver kamp jvf. Eternal War missionerne i grundbogen.
- Tid: Hver kamp spilles varer et antal runder jvf. grundbogens Eternal War missioner, men stopper dog automatisk 3 timer efter deployment (dette er for at undgå at kampene kommer til at vare for evigt)

- Allies og Fortifications er tilladt jvf. regelbogen.

- Ens enheder behøver ikke være malede. Dog er det at foretrække at ens hær er så WYSIWYG som muligt.
- Forgeworld enheder/codecies er tilladt hvis der kan fremvises godkendte regler på dem.

Jeg regner med at starte turneringen op i spilblok 1. Der vil ikke blive sat en blok af til alle kampene, men regner med at folk spiller når det passer ind i deres skema. Der vil blive rundet af når finale kampen er spillet (hvornår det så end er.. skal nok holde folk opdateret)

Hvis folk har ekstra tærrenstykker liggende er i velkomne til at medbringe det.. Det er rart at kunne variere tærrenet efter behov.

Spilleleder Anders Østergaard,**Spillere** Esben Odgaard, Henrik Dalgaard Gyenes, Asger Krogh Kjær, Christian Engelhardt
Johansen, Jakob Ask Føne,**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 søvrig by til at finde sine egenskaber og måske redde deres del af verdenen og blive helt.
- Spilleleder** Troels Frostholt Søe-Larsen,
- Spillere** Magnus H. Hansen, Michael U. Nielsen, Rikke Nielsen, Solveig, GMSpace, Nicolaj Krog,
- Blok** **Spil blok 1, lørdag fra 10 til 16**
- Titel** Skyggen af en Nørd
- System** Live
- Verden**
- Status** Lukket for tilmelding (150%)
- Tekst** Hver især gjorde de sig klar til at tale deres sag. Personen midt i rummet var en skræmmende skikkelse, som den sad der; Rattede kort på sin krave og værdigede dig ikke et blik. "Jeg..", forsøgte du, skræmt over din egen stemme. Måske havde du sagt for meget?... Eller måske for lidt? Alt var så forvirrende, som skyggerne stille krøb tættere på dig.
- "Hvad er din historie?", spurgte stemmen midt i rummet, mens skyggerne greb dig og fortiden blev lagt frem for dig. Alt blev klart og alt blev sort.
-
- "Skyggen af en Nørd" er et kort, intenst scenarie udarbejdet af Anne Grove og Bjørn-Morten Gundersen. Det vil byde på tricky situationer, et væld af genrer og det store spørgsmål kan måske ikke besvares.
- Hvis du melder dig til dette scenarie, skal du forberede dig på karakterspil, spænding og forvirring. Dog håber jeg forvirringen lægger sig, som historien fortælles og du går fra scenariet med et pift rollespil du ikke ville være foruden.
- Spilleleder** Bjørn-Morten V. Gundersen,
- Spillere** Kirsten Pfeiffer Stenbøg, Christian Dalum, Anders Toftdahl, Mathias Appelon Evaldsen,

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 skribe 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 Frostholt Søe-Larsen,**Spillere** Anders Toftdahl, Jakob Ask Føne, Pálína Ýr Þórsdóttir, Christian Dalum, Kirsten Pfeiffer Stenbøg, Matthias Kaalund Keller,**Blok** **Spil blok 2, lørdag fra 20 til 02****Titel** I Sigmars Tjeneste**System** Warhammer Fantasy RPG**Verden** The Old World**Status** Lukket for tilmelding (140%)

Tekst Årstallet er 2301, stedet er Talabecland. Rygterne har spredt sig om en krigsherre i de nordlige Kaos sletter ved navn Asavar Kul, Kul har ifølge rygterne samlet den største hær af norscanere som imperiet har set siden Sigmars tid. Også i imperiet er kultene dedikeret til Kaos tilbedelse begyndt at blive mere vovede, små oprør springer op rundt omkring men er heldigvis hurtigt blevet slået ned igen før de fik sat sig fast. En gruppe heksejægere er blevet hyret af valggreven af Talabecland til at undersøge et mærkeligt vejrfænomen der har vist sig gentagne gange over skoven uden for byen Ahlbeck...

Spilleleder Asger Krogh Kjær,**Spillere** Nicolaj Krog, Anders Østergaard, Christian Engelhardt Johansen, Michael U. Nielsen, Mathias Appelon Evaldsen,**Blok** **Spil blok 2, lørdag fra 20 til 02****Titel** Mellemriget**System** Systemløst**Verden** Fremtidens jordklode**Status** Lukket for tilmelding (160%)

Tekst

Året er 2254.

Efter 3. Verdenskrig samlede Europas lande sig til storlandet "Europa". De trak sig tilbage fra omverdens kulturer og lande og rejste Skjoldet, som var det ultimative forsvar. Intet kommer ind, intet kommer ud.

Året er 2311.

Årtier er gået siden Europa blev til og kriminalitet og korruption er så godt som udryddet. Der er dog stadig et slumkvarter, hvor de kriminelle forsøger at fastholde en form for kartel-struktur, men Europas Fredkæmpere kæmper med samme overlegenhed i teknologi, som en skadedyrsbekæmper mod en rotte.

Vennegruppen bor sammen i deres store lejlighed i hjertet af Europa, og med udsigt over landets storhed gør de sig klar til endnu et år på det anerkendte uddannelsescenter, Aidans Forskningsinstitut (AF). Dagene går sin gang, og rutinen er fundet. En dag ændrer alt sig, da vennegruppen bliver centrum for Europas historie, og med landets skæbne i sine hænder bliver de kastet ud i deres livs eventyr, hvor selv teknologi og uddannelse ikke længere kan give ordentlige svar.

"Mellemriget" er til dig, som har lyst til at spille i en verden som ligner vor egen, men så alligevel overhovedet ikke.

"Mellemriget" er for dig som har lyst til at udforske en historie og blive en del af den, og ved det, blive stillet overfor utrolige valg, som ikke nemt kan tages.

"Mellemriget" er for dig der har lyst til at udforske hvad menneskelighed egentlig er, og til dig som har lyst til at tro på der er mere mellem himmel og jord.

Hvis du tilmelder dig dette scenarie lover jeg dig 6 timer med rollespil og historie-skattejagt, dilemmaer og eventyr. Men pas på; Højt at flyve, dybt at falde. Hvor mon det ender?

Forbered dig på 6 timers spænding og uforudsigelighed.

Spilleleder

Bjørn-Morten V. Gundersen,

Spillere

Gitte Søe-Larsen, Magnus H. Hansen, Rikke Nielsen, Solveig, Anne Lykke Pedersen,

Blok **Spil blok 3, søndag fra 10 til 16****Titel** Battle for Outpost Gamma-317**System** Warhammer 40.000 - 6th. ed.**Verden** In the grim darkness of the future.. (40k)**Status** Åben for tilmelding (175%)

Tekst

Planeten Dolumar, placeret i Segmentum Ultimar, er inden for de seneste år blevet skueplads for en særdeles blodig borgerkrig. Planetens regering valgte at gøre oprør mod imperiet og løsrive sig, hvilket enkelte regimente af planetens hær modsatte sig. De voldsomme kampe har siden tiltrukket en del opmærksomhed til planeten i form af stort set alle racer.

Outpost Gamma-317 ligger strategisk placeret på den sydlige del af Certeos halvøen, på et højedrag med udsyn over en af de større adgangsveje til Dolumars tredje største by, og er derfor et vigtigt punkt i kampen om området.

Gamma-317's gode placering er imidlertid også dens største problem, da det ikke er muligt at marchere en hel hær ind i området, og det er derfor mindre enheder der har kæmpet om den.

Der har endnu ikke været nogen der definitivt har kunnet kalde Gamma-317 for deres, men det er man fast besluttet på at få ændret en gang for alle...

Battle for Outpost Gamma-317 vil blive en free-for-all kamp, hvor alle kæmper mod hinanden.

Ens hær vil komme til at bestå af en varierende pointmængde - alt efter antal deltagere - dog uden mulighed for fortifications.

Pointmængde:

4 deltagende spillere: 1250 point pr. spiller

6 deltagende spillere: 1000 point pr. spiller

8 deltagende spillere: 750 point pr. spiller

Victory Conditions:

- Scor flest victory points i løbet af kampen

Victory Points:

- Kontroller Outpost Gamma-317 når spillet slutter (Med en scoring unit) (5 vp)
- Dræb en modstanders Warlord (1 vp per warlord dræbt)
- Udslæt den enhed der dræbte ens egen warlord (1 vp)
- Destruer en modstanders hær (ingen enheder tilbage på brættet, reserves der ikke er kommet ind er tabt) (2 vp)
- The Bloodied: Den enhed der får first blood, modtager samtidigt et token derpå. Dette er kan tages fra enheden ved at destruere denne. Dette token er 3 vp værd ved kampens afslutning.
- Army-specifikke victory points er stadig gældende (Tau Ethereals der giver 1 vp at myrde f.eks.)

Spillængde:

7 runder, indtil tiden er gået (når spilblokken er slut), eller alle modstandere er udslettet

Enheder behøver ikke at være malede. Det foretrækkes at ens hær er så WYSIWYG som muligt.

Forgeworld enheder/codecies er ok hvis der kan fremvises godkendte regler på dem.

Spilleleder Anders Østergaard,**Spillere** Esben Odgaard, Henrik Dalgaard Gyenes, Jakob Ask Føne, Christian Engelhardt Johansen,

Blok	Spil blok 3, søndag fra 10 til 16
Titel	Dæmonians - Fra mørke til mørke
System	Systemløst
Verden	Dæmonians
Status	Lukket for tilmelding (280%)
Tekst	Teaser

Et skrig flænger den kolde nat og det er næsten som om en vind hvisker tilbage i de tørre efterårsblade, der hvirvler henover den halv våde asfalt. Skriget kvæles alt for hurtigt og bliver en kort rallen, der hurtigt dør ud. I det fjerne gør et par hunde og hiver i kæden, som om de fornemmer ondskaben, der er i spil i den kolde nat. Midt på den halvmørke gade bevæger en rank skikkelse sig med flydende bevægelser. Mandens ansigt er skjult i mørket af jakkens hætte, men hans kropsholdning afslører, at han bevæger sig med styrke og behændighed, idet han gør en bevægelse med hånden og nikker en kort ubemærket hilsen til en kvinde i en alt for stor hættetrøje, der hænger ud på en bænk, med sin mobil som en lysende kegle på sit ansigt i den kolde aften. Ud fra en sidegade kryber en nærmest skyggelignende, slank skikkelse hen imod de to andre, der ser imod den mørkkledte, unge mand der med lette, næsten frygtsomme skridt sætter kursen i deres retning.

- "Er det tid nu, herre?"

Den ranke mand smiler et kort men charmerende smil

- "Ikke herre, Khuul. Navnet er Sylvio."

Sylvio vender sig spørgende mod kvinden med hættetrøjen, der lader sin mobil glide ned i bukselommen og rejser sig, idet hun svarer med en klar og lavmælt stemme

- "Jeg vil mene at skriget, vi netop hørte, betyder, at vi ikke er alene i aften og at Soltark allerede ER på sagen med alle sine ... talenter"

Hun fnyser let og hendes mørke ansigt udtrykker alvorlig bekymring og en anelse foragt. Sylvio lægger en bred, velplejet hånd på hendes spinkle skulder og ser ned på hende

- "Hannah.... Jeg ved, hvad du føler for ham, men vi har brug for de evner, han besidder. Er du sikker på at hun er derinde?"

Han kaster et blik på et mindre, mørklagt lejlighedskompleks i den ældre stil fra dengang, hvor man stadig satte pris på udsmykning i murværket. Hannah lukker øjnene kort og tager en dyb indånding mens hun koncentrerer sig om lejligheden overfor. Hun mumler en lille remse og vinden hvirvler igen de tørre blade i en cirkel omkring dem, før hun igen åbner øjnene.

- "Medmindre, der pludselig er flyttet en anden Mærket ind i lejligheden vil mit bedste bud være, at hun sover i sin seng... men Sylvio, du ved, hvordan mine evner fungerer.

Elementerne er ikke altid troværdige – og slet ikke i byen." Sylvio nikker igen og trækker hættten bort fra det smukke ansigt og det mørkebrune hår, der falder nærmest djævelsk perfekt om hans smalle ansigt.

- "Så lad os gøre det, vi skal og må lyset se i nåde til os, der arbejder i mørket"

.....

Hun drømmer om et sted... et sted hun har hørt sin far tale om så ofte med en brændende og varm stemme – et sted hvor lyset skinner og varmer helt ind i sjælen - favner hende og skubber det truende mørke bort. Hun hører sin egen glade latter – en latter der så ofte holdes tilbage fordi hun ved dybt i sit indre at der findes et mørke derude... der truer... der kalder.

Hun vågner med et lille gisp og løber en hånd gennem det pjuskede, røde hår, der står i et brus af krøller om hendes ansigt. Drømmen igen. Hun trækker dynen over kroppen – hun fryser, for det er blevet efterår og snart er mørket og vinteren på vej og trænger lyset og solen bort. Endnu en nat vækket af en drøm. Hun ser hen på uret på natbordet, men

strømmen ser ud til at være gået. Hun rækker hånden ud for at tænde lampen, men heller ikke den virker. Hun sukker let, men en nagende frygt og begyndende panik kryber op langs hendes ryggrad under den oversize t-shirt hun sover i. Hun slår dynen til side og træder ud på trægulvet for at bevæge sig stille gennem rummet. Der lyder en klik-lyd fra gangen og hun gisper let, da hun hører fordøren glide op. Med bankende hjerte lukker hun soveværelsesdøren og låser den. Hun hører stemmer i stuen – mørke, dybe og truende. Hun fornemmer, uden at vide det, at disse stemmer intet godt vil hende. Hun har haft denne følelse før – den hårrejsende fornemmelse af, at disse sjæle er fremmede, umenneskelige. Hun vender sig angstfuld, desperat for at finde noget i soveværelset, hun kan beskytte sig med. Da der intet lader til at være i det lille værelse falder hendes blå øjne på vinduet og brandtrappen udenfor. Hun hører stemmerne nærme sig døren, idet hun åbner vinduet til den kolde natteluft. Hænder griber håndtaget og da de finder døren låst, begynder de, at skubbe og sparke på den, velvidende at det, de søger, er dér. Hun træder med en let skælven både af kulde og frygt ud på den iskolde brandtrappe for at komme væk. Hun når kun et par trin på trappen, da hun opdager skikkelser nedenfor trappen. En mørk kvinde i hættetrøje, en stærk mand med brunt flagrende hår og en ung, slank mand ser op på hende og en fjerde person med et stort gråsort skæg, der er halvvejs på vej op ad stigen. Hun giver et lille skrig fra sig og stivner, da den mørkhårede mand råber op til hende

- "Viviann. Vi vil dig intet ondt. Vil du redde dit liv og mange andres så følg med os"

Hun ser kort på manden og det smukt formede ansigt, før hun fokuserer yderligere på den skæggede mand, der forsigtigt rækker en hånd frem mod hende. Et hav af tanker flyver gennem hendepå kort tid. Den skæggede mand med det brændende blik.... Nærmest som et dyrs, den smukke mand og hans bløde stemme.. lokkende, den mørke kvinde om hvem, der synes at være en aura af styrke, der ikke er kropslig og den unge mand, der ser nærmest sulten ud som om selve livet er nyt for ham. Alle indtryk suser gennem hendes sind samtidig med at stigen kulde kryber ind gennem hendes nøgne hud. Stemmer og lyde fra værelset over hende afslører, at de fremmede er kommet ind og har fundet sengen tom. Hun ser igen på den lille flok og den fremstrakte hånd. Så lader hun sine følelser og intuitioner træffe den beslutning hendes fornuft ikke er i stand til i mørket og den krybende kulde. Hun lægger sin hånd i en barket næve, der trækker hende skyndsomt ned mod sig, bort fra lejligheden og det liv hun kender og ud i det usikre, truende mørke med fire fremmede.

(Dette spil er et personligt spil bygget på karakterernes historier, problemer og konflikter. Derudover præsenteres her Dæmonians-verdenen der er grundlag for et live-scenarie. Vi spiller i en nutidig, mørk verden.)

Spilleleder	Gitte Søe-Larsen,
Spillere	Magnus H. Hansen, Rikke Nielsen, Louise K. Larsen, Kim Nybo Andersen, Anders Toftdahl,
Blok	Spil blok 3, søndag fra 10 til 16
Titel	Jagten på Doctor G. del 2
System	d12 Superworld
Verden	Den moderne verden
Status	Åben for tilmelding (200%)

Tekst vores 4 helte fik sat en stopper for den onde Doctor G. planer, men den onde Doctor undslap og pønser nu på hævn.
der vil igen være mulighed for at spille en af de 4 helte i "Strike Force Beta"
"Shifter"
"Elementalist"
"Siren"
"Power Man"

Man behøver ikke have spillet del 1 for at være med i del 2. og du kan søge om en bestemt karakter når du tilmedler dig.

Spilleleder Nicolaj Krog,

Spillere Asger Krogh Kjær, Solveig, Lau,

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

Titel Paradis

System Systemløst

Verden Nutids

Status Lukket for tilmelding (133%)

Tekst Der er nogle venner der tager på ferie til Bermuda men noget kommer i vejen.... !

Det er et scenarie for dem der godt kan lide og blive skræmt løse gåder og være total forvirret.

Der er ikke så meget andet at sige en at jeg hober i vil være med, vil gøre mit bedste for at i for en fantastisk spillegang!!!! 

Spilleleder Pálína Ýr Þórsdóttir,

Spillere Christine Holm Bagge Jensen, Christian Dalum, Michael U. Nielsen, Troels Frostholt Søe-Larsen, Matthias Kaalund Keller, Anne Lykke Pedersen,

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

Titel Character Mash-Up

System Valgfrit

Verden Hemmelig

Status Åben for tilmelding (160%)

Tekst Hvad sker der når man sætter totalt tilfældige karaktere fra forskellige verdener sammen? Det ved jeg ikke, men det kunne være skægt at prøve, så hvis du har lyst til at eksperimentere og prøve noget som sikkert bliver funky og morsomt så meld dig til her. Ideen er at du udvælger den sjoveste/bedste/yndlings karakter som du har spillet, ligemeget hvilket system, og sender mig karakterarket, og så brygger jeg en historie sammen om det.

Spilleleder Asger Krogh Kjær,

Spillere Magnus H. Hansen, Rikke Nielsen, Mathias Appelon Evaldsen, Bjørn-Morten V. Gundersen, Nicolaj Krog,

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 Frostholt Sør-Larsen,**Spillere** Michael U. Nielsen, Pálína Ýr Þórsdóttir, Christine Holm Bagge Jensen, Kirsten Pfeiffer Stenbørg, Christian Dalum, Anne Lykke Pedersen,**Blok** **Spil blok 4, søndag fra 20 til 02****Titel** En tilfældig dag**System** Systemløst**Verden** Nutid ca.**Status** Lukket for tilmelding (133%)**Tekst** Det er en ganske tilfældig dag på en ganske tilfældig skole, hvor en flok ganske tilfældige elever er samlet for at udføre nogle ligegyldige opgaver som straf for forskellige overtrædelser. Kedsomheden er dræbende og humøret lavt, for skolen skal netop på denne dag have et "tilfældigt" besøg af en tv station, som skal optage "Min vej til succes" med musikkunstneren Boo-Rap D.C. der selvfølgelig skal afgive koncert på sin gamle skole. Hvad elever, lærere og andet personale ikke ved er, at denne dag ikke er helt så tilfældig, som de skulle tro og at denne skole snart bliver midtpunkt for en international "situation". Måske vil det vise sig at en lille gruppe helt tilfældige elever på en ganske tilfældig skole måske kan være med til at ændre verden.

Spillet: Bliver (forhåbentligt) et actiondrama der lægger pres på den enkelte men samtidig er humoristisk. Jeg håber at vi kan få en følelse af spænding og personligt karakterspil samtidig med at vi leger lidt med tilfældighedens spil. I vil som spillere blive bedt om offgame at tage stilling til/debattere ting undervejs der kan få betydning for jeres karakterer.

Der forventes af dig som spiller: At du er kreativ og gerne vil spille din karakter. Jeg forventer at du deltager aktivt i debatterne/beslutningerne der skal tages offgame da de er en del af spillets koncept.

Spilleleder Gitte Sør-Larsen,**Spillere** Anders Toftdahl, Louise K. Larsen, Jan Christian Villumsen, Kim Nybo Andersen, Christian Engelhardt Johansen, Jakob Ask Føne,

Blok **Spil blok 5, mandag fra 10 til 16****Titel** Den dag vi så**System** Systemløst**Verden** Et industrialiseret bud på vores fremtid i år 2053**Status** Lukket for tilmelding (140%)

Tekst Deres hjerter bankede... Nærmest synkront. Den enes i spænding, den andens i frygt. Scenen for mødet var perfekt. Månens kolde blottede skær, nærmest skar sig gennem vinduerne, ind i folks stuer og hjem. Vejret var koldt og fugtigt. Det havde lige regnet. Det var for sent for normale folk, at holde sig vågne, og det eneste tegn på menneskeliv, var deres bestemte, forstyrrede vejrtrækning. Tiger på spring, drage i skjul. Sådan var de. Den ene trådte frem fra gadehjørnets mørkeste afkrog. det var for den anden overraskende, dog på sin vis forventningsfuld. Den ene var høj, omsvøbet i skyggerne. Det eneste mere krummet end kraven på hans jakke, var hans krummede personlighed. Den anden stod både belæst og belyst i gadelygternes skær. Han var lys af ydre, men hans indre rummede ikke andet en død og plage, i sandhed et ødelagt sted. De stod og stiredde på hinanden. Deres veje havde krydset før, og det havde ikke været kønt. Som tigreren på spring starter den ene. Kort, men fattet. Den anden svarer af tvetydig tunge. Sort, ligegyldig snak. En samtale var nu igang.

Samtalen kørte. Den ene løgn og den anden falske ligegyldige sætning efter hinanden. De snakkede som venner. Der var en stærkere sarkastisk tone over det hele. Denne aften kunne kun munde ud i blod. Samtalen var først uden indhold, uden sjæl. Sort snak. Den skiftede tone. Samtalen var nu truende. Våben blev trukket. Der lød kun ét skud. Det var forhåbenligt den rette der fik hvad han fortjente. Daniel var død, og Fletcher gik fri. Fletcher skænkede ham sidenhen ikke en tanke. Daniel derimod, måtte bruge hans tanker på vigtige ting. De var trods alt hans sidste. De gik til det han så...

(Den Dag Vi Så, er et scenarie der handler om individerne placeret på kontorafdeling B11, og det de så. I skal forvente at det ikke nødvendigvis bliver let, men overraskende)

Spilleleder Magnus H. Hansen,**Spillere** Bjørn-Morten V. Gundersen, Anders Toftdahl, Matthias Kaalund Keller, Solveig, Mathias Appelton Evaldsen,**Blok** **Spil blok 5, mandag fra 10 til 16****Titel** En verden af vand**System** Systemløst**Verden** Vores egen**Status** Åben for tilmelding (111%)**Tekst** Vi fylder bilerne og tager sammen til Thy-hallen og svømmer (for egen regning). Hygge, godt samvær og vand!**Spilleleder** Gitte Søe-Larsen,**Spillere** Nicolaj Krog, Asger Krogh Kjær, Pálína Ýr Þórsdóttir, Christian Dalum, Kim Nybo Andersen, Lau, Christine Holm Bagge Jensen, Anne Lykke Pedersen, Kirsten Pfeiffer Stenbøgg,**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 opgave 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 Frostholm Søe-Larsen,

Spillere

Michael U. Nielsen, Louise K. Larsen, Lea Boje Nielsen, Jakob Ask Føne, Christian Engelhardt Johansen,

Blok **Spil blok 6, mandag fra 20 til 02****Titel** Pirates!**System** Systemløst/Fusion**Verden** The High Seas.. Arrr..**Status** Lukket for tilmelding (128%)

Tekst Yarr!! Kaptajnen er død! Skibet er vores! Og vi har et skattekort! ... Nu skal vi bare finde skatten.. Hvilket måske er lettere sagt end gjort, eftersom at der ikke rigtigt er nogen tilbage på skibet der kan læse et kort..
 Heldigvis ligger der er en havneby et sted mod nord.. eller var det mod syd? Der burde være nogen der kan læse kort..

Kom frisk til et hyggeligt pirat scenarie, med masser af humor, skattejagt og vom.. (nå ja.. der er heller ikke mere rom)

Pirates! bliver enten systemløst eller baseret på en ekstrem let version af Fusion systemet. Vi definerer karaktererne sammen, så tænk gerne over hvad jeres karakter skal kunne. Yarrr!!

Spilleleder Anders Østergaard,**Spillere** Magnus H. Hansen, Rikke Nielsen, Lea Boje Nielsen, Bjørn-Morten V. Gundersen, Michael U. Nielsen, Nicolaj Krog, Louise K. Larsen,**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 Søe-Larsen,**Spillere** Gitte Søe-Larsen, Pálína Ýr Þórsdóttir, Solveig, Christian Dalum, GMSpace, Anders Toftdahl,