

Blok Pre ESFROAG, fredag fra 20 til 02**Titel** Pre ESFROAG 2014**System** Hemmeligt...**Verden** Hemmeligt...**Status** Åben for tilmelding (110%)**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 H. Hansen, Andreas O. Nielsen, Pálína Ýr Þórsdóttir, Anders Toftdahl, Louise Koustrup, Michael U. 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 (125%)**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 H. Hansen, Andreas O. Nielsen,**Blok** Spil blok 1, lørdag fra 10 til 16**Titel** Krypten med den evige flamme**System** Pathfinder**Verden** Golarion**Status** Åben for tilmelding (125%)

Tekst

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

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

i er de unge eventyrer fra Kassen, lad lejen begynde!

Spilleleder Nicolaj Krog,

Spillere Michael U. Nielsen, Rasmus Visby Bunch, Bjørn-Morten V. Gundersen, Anders Toftdahl,

Blok **Spil blok 2, lørdag fra 20 til 02****Titel** Diagnose**System** Systemløst**Verden****Status** Åben for tilmelding (150%)**Tekst** David Riis

'At være...' mumlede David, mens han dramatisk vendte sig om mod det store antikke spejl, 'eller ikke at være. Det er spørgsmålet!' Han sendte sit krakelerede spejlbillede et blændende smil og forlod nynnende det gamle tårnværelse. Et øjeblik forekom det ham, at en svag, spøgelsesagtig stemme svarede ham. Et ekko. Utvivlsomt. Han havde meget, han skulle nå, og desuden var han jo færdig med den slags.

'Det nuværende Visborggaard opførtes som en fornem Renæssancebygning omkring 1575 med den sydvendte Portfløj og dennes Hjørnetaarne, der rejser sig direkte fra den omgivende Voldgrav, som de dominerende Træk. Den smukke, i Granit udfærdigede, Indgangsportal, der i Stil er udformet som en romersk Triumfbue, og den store fransk inspirerede Barokhave er Herregaardens mest berømmelige Dele. I 1938 ombyggedes V., efter at være blevet overtaget af Staten, til Plejehjem for 100 sindssyge Personer.'

Scenariet tager ca to timer for fire personer og derfor er der åbnet op for at op til otte personer kan tilmelde sig spilblokken. Hvis der er nok til to hold, vil hold nr to starte i anden halvdel af spilblokken.

Spilleleder Andreas O. Nielsen,**Spillere** Rikke Nielsen, Pálína Ýr Þórsdóttir, Nicolaj Krog, Lasse Henriksen,**Blok** **Spil blok 2, lørdag fra 20 til 02****Titel** Ordets magt**System** Systemløst**Verden** Vores verden**Status** Lukket for tilmelding (125%)**Tekst**

"I begyndelsen var Ordet. :: Alt er blevet til ved det, og uden det blev intet til at det, som er.  :I det var Liv, og Livet var menneskenes lys. : Og Lyset skinner i mørket, og mørket kunne ikke overvinde det." :

Ord er sjove. :

"Terapeut" - et enkelt ord alene. Ikke meget i sig selv. :

"Tre" - tre hvad? Interessen øges. ::

"Mænd i et lokale" - en kontekst! ordene danner en historie. En historie om tre mænd i et lokale. Og så noget med en terapeut . De vil sidde i dette lokale helt alene, medmindre vi supplerer med flere ord. :

"Slut" - en slutning på historien. De tre mænd sidder bare der, i lokalet, for dem selv. Og så mange spørgsmål. Hvem er terapeuten? Hvorfor er de der? hvad er det for et lokale?  :

"?" - ikke et ord, men et tegn. et spørgsmålstejn. Et tegn på noget mere? er det egentlig det hele? eller er der noget dybere handling bag disse få beskedne ord? Det er spørgsmålet. Det er ordets magt. :

Ordets magt er et mysteriescenarie lavet af Mathias Kaalund og mig selv. Vi sigter mod et kort, men meget intenst scenarie. Vi vil ikke afsløre for meget, det ville bare gøre oplevelsen mindre mindeværdig. Håber folk er friske på en god omgang mindfuck, lidt terapi, og en hel masse sjov og spænding.

Spilleleder Magnus H. Hansen, Matthias Kaalund Keller,**Spillere** Michael U. Nielsen, Asger Krogh Kjær, Signe Bech Sørensen, Bjørn-Morten V. Gundersen,

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, GMSpace, Anders Toftdahl, Christine Holm Bagge Jensen,

Blok Spil blok 3, søndag fra 10 til 16

Titel C A H X M

System Systemløst

Verden Vores verden

Status Åben for tilmelding (150%)

Tekst 'Alting kan gå itu, alting kan gå i tusind stykker synger' radioen idet vasen falder på gulvet og smadres til ukendelighed. Hvilket måske ikke helt var intentionen.

Loungen spreder sig på gangen. Samme rutine. Koppen kommer ud, kaffen kommer i koppen, maskinen laver en lyd så man ved at den er færdig, og at man nu må tage sin kaffe. En meget fascinerende proces der afbrydes af en tanke. Hvad betyder det hele? Hvorfor? Da jeg stod op i morges vidste jeg ikke at jeg ville stå op igen her til eftermiddags, og da jeg stod op i eftermiddags fandt jeg hurtigt ud af at jeg ikke vidste om jeg ville stå op nogensinde igen. Men sådan er livet vel. Om lidt så sover jeg igen. Gad vide hvad meningen er med alt det her? At sove og at vågne, at leve eller sove, eller dø eller vågne.

'Det er sgu et godt spørgsmål'

□□Der er så meget jeg husker, og så meget jeg ikke husker. Jeg husker at jeg faldt i søvn kort tid efter det lettere hektiske mandagsmøde. Men jeg husker ikke at falde i søvn på min hovedpude. Jeg husker bare at mine øjenlåg følte tunge, og at da de faldt i, stoppede jeg med at huske mere så længe jeg sov. Men er vel også meget normalt. Havde jeg råd til en doktor, en psykolog eller en læge, ved jeg faktisk ikke om de kunne svare mig på mine mange spørgsmål. Men jeg er heller ikke sikker på at jeg ville kunne forstå svarerne hvis de kunne. Mens jeg lægger mig til hvile dukker en sang op i mit hoved. Nogen må have sunget den for mig før. Måske mine forældre?□□

'Nu lukker sig mit øje,
Gud Fader i det høje,
i varetægt mig tag!
Fra synd og sorg og fare
din engel mig bevare,
som ledet har min fod i dag'□□

Mine sidste tanker inden mit øjenlåg lukkes er: Mor, Far, Mig, Gud og fædreland. Ting hvis betydning er blevet ændret totalt indenfor mine sidste par vågne timer.

'C A H X M's intro afslører ikke meget, men jeg garanterer masser af drama og spænding i et scenarie der byder på hvad man vil, om det så er hyggeligt action, karakterintense drama eller kreativ plotløsning. Jeg håber folk er game på et eventyr som der prøver at bryde med mange temaer og budskaber. En historie om liv. Om dagligdagsliv, om overlevelse, og om fødsel med død til følge. Det hele kan godt lyde lidt forvirrende og mærkeligt. Men det skal i ikke lade jer skræmme af. Jeg lover at det nok skal give mening og blive sjovt :)

Spilleleder Magnus H. Hansen,

Spillere Anders Toftdahl, Rasmus Visby Bunch,

Blok Spil blok 3, søndag fra 10 til 16

Titel Den glemte.

System systemløst.

Verden Limbo.

Status Lukket for tilmelding (150%)

Tekst Søvngængerens.
Der er en tid til at leve, der er en tid til dø
Og så er der en tid der imellem
En tid på glemslens tåget sø
Uden lys fra livet eller tunnelen

Her føler vi intet, hverken sorg eller glæde
Eller den smerte livet forlænger
Her glemmer vi at vi kunne le og græde
En sælsom vandring som en søvngænger

Vi husker ikke den sidste milepæl
Vi husker ikke hvad skæbnen bestemte
men de ar vi bærer på vores sjæl
fortæller os om den glemte.

Spilleleder Matthias Kaalund Keller, Pálína Ýr Þórsdóttir,

Spillere Bjørn-Morten V. Gundersen, Signe Bech Sørensen,

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 meldigen 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 trykkudlignede 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 U. Nielsen, Nicolaj Krog, Anders Østergaard, Mads Carstensen,

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

Titel En verden af vand

System Systemløst

Verden Den virkelige verden

Status Åben for tilmelding (150%)

Tekst Vi tager sammen ud og bade i ThyHallen Vi splejser om et klippekort så billetten bliver billigere. Medbring badetøj og godt humør

Spilleleder Gitte Søe-Larsen,

Spillere Rikke Nielsen, Andreas O. Nielsen, Asger Krogh Kjær, Lasse Henriksen,

Blok **Spil blok 4, søndag fra 20 til 02****Titel** Skygge billeder**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 4, søndag fra 20 til 02****Titel** Voodoo Lounge**System** Semi-live**Verden** Fiktion**Status** Lukket for tilmelding (150%)

Tekst

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

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

- - - - -

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

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

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

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

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

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

Spilleleder

Bjørn-Morten V. Gundersen,

Spillere

Magnus H. Hansen, Jakob Ask Føne, Asger Krogh Kjær, Rasmus Visby Bunch, Matthias Kaalund Keller, Andreas O. Nielsen,

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 Frostholt Sør-Larsen,

Spillere

Lasse Henriksen, Louise Koustrup, Gitte Sør-Larsen, Christine Holm Bagge Jensen,

Blok Spil blok 5, mandag fra 10 til 16**Titel** jagte på udgang**System** Systemløst**Verden****Status** Åben for tilmelding (133%)**Tekst** jeg har ikke helt besluttet hvad der kommer til at ske. ud over at der kommer til at være en del orke. og anden farlig væsner. og i ville komme til at skulle løbe dykke og klatte for live.

dette spil vil hovedsagelig kun være for juniore. vis der er plads nok kan de jo godt være at ældre spille kam komme med.

Spilleleder Jakob Ask Føne,**Spillere** Cian Howard, Liam Howard, Michael U. Nielsen,**Blok** Spil blok 5, mandag fra 10 til 16**Titel** Mageslinger - Vizeross Hævn**System** Systemløst**Verden** Mageslinger**Status** Lukket for tilmelding (140%)

Tekst I en verden ødelagt af teknologi, århundreder efter Splittelsen, hvor mennesket har modtaget sit totem, og med det kan udføre utrolige ting, er der kun en regel: Overlev.

Livet er for altid forandret efter Splittelsen indtraf. Ingen ved med sikkerhed hvad der udløste denne hændelse, men årene efter var det som om uvejret altid lurede. Spændingen kunne mærkes i luften og lugtes i vandet, føles i jorden og ses i ilden. Pludselig en dag var spændingen væk, og ethvert overlevende menneske var vågnet op med et totem i deres hånd. En genstand med symboler, og med en uvirkelig kulde og varme på samme tid. Folk var skræmte, nogle forbandede deres totem, kastede det fra sig, men lidt efter lidt øjnede mennesket potentialet i denne hændelse. Nogle kunne manipulere elementerne, andre... Noget andet.

Århundreder er gået, og verden har indordnet sig under totemernes kræfter. Folk lever med det overnaturlige, og professioner er opstået. De mest frygtede, og ærede bliver kaldt 'Mageslingers', som kun lever for æren og eventyret. De duellerer for at finde den mægtigste, blandt hinanden. Men andre bruger deres kræfter til ondskab og magt. En af dem er Vizeross. En mægtig mageslinger med kun et mål for øje, at udrydde alle, der ikke er ham værdig.

De som følger ham kalder ham 'Skyggeguden': dem imod ham kalder ham sindssyg og farlig.

- - - - -

Eventyret I vil blive kastet ud i, vil byde på en centreret del af 'Mageslinger'-universet. Det er et univers, som jeg selv begyndte at skabe tilbage i 2012. Jeg har aldrig haft muligheden til at afprøve karakterer og stemningen i det, så hvis du ønsker at udfordre, udforske og være med til at definere et univers, så er dette scenariet for dig.

Der vil være 4 eller 5 roller og professionerne lyder:

Karakter #1: Med Elementerne som energifokus vil du kunne manipulere den fysiske, og synlige verden. Elementerne er i din magt!

Karakter #2: Med Frakturen som energifokus vil du kunne bruge dens energi til at vandre mellem verdenerne og tilkalde grusomme, men også hjælpsomme, væsner. Tilkald aldrig stærke væsner som du ikke kan besejre!

Karakter #3: Med Dybet som energifokus vil du kunne trække på en urkraft, der er ældre en-d tiden selv. Denne kraft skabte verden, og med den, kan du også ødelægge den. Brug den med ansvar og forståelse!

Karakter #4: Med Malstrømmen som energifokus vil du kunne trække på kræfter, som endnu ikke helt kan forstås. Mærkelige ting sker, når en Malstrømskaster udforsker sine evner. Nogle forsvinder - andre... Ændres. Pas på!

Karakter #5: Med Årstiderne som energifokus kommer det helt an på årstiden hvilke evner du bruger. Nogle af de stærkeste Høstere (titel for årstidskaster) kan ændre årstiden i et område, for aldrig at være bundet til jordens naturlige rytme. Et enormt ansvar hviler på Høsteres skuldre - Man vil helst ikke være skyld i klodens næste istid!

- - - - -

Jeg glæder mig som et lille barn!

Spilleleder Bjørn-Morten V. Gundersen,

Spillere Nicolaj Krog, Anders Toftdahl, Andreas O. Nielsen, Asger Krogh Kjær, Anders Østergaard,

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

Titel Skakten (f.f.f.)

System systemløst.

Verden Dystopisk industriverden.

Status Lukket for tilmelding (175%)

Tekst I det tomme mørke findes kun de dæmoner, du selv tager med.

4 minearbejdere sidder en dag fast i den elevator, som skulle transportere dem til deres underjordiske arbejdsplads. Mens de venter på hjælpen, begynder virkeligheden og fantasien at flyde sammen. Stemmer fra en fortrængt fortid begynder at hviske til dem, og ud af skyggerne begynder skikkelser, som de havde håbet at de aldrig skulle se igen, at tage form.

Hvor længe kan et menneske holde det fortrængte stangen? Hvad er prisen for at se fortiden i øjnene? Og hvor meget smerte kan en sjæl blive konfronteret med før at den går i spåner? I den mørkeste afgrund svaret...

Spilleleder Matthias Kaalund Keller, Pálína Ýr Þórsdóttir,

Spillere Rikke Nielsen, Magnus H. Hansen, Rasmus Visby Bunch, Signe Bech Sørensen,

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

Titel En hvisken i vinden

System Regelløst

Verden Dæmonians verdenen

Status Lukket for tilmelding (183%)

Tekst Byen lå lystigt henslumrende nær bjergenes mur, hvor neonlyset kastede sin glans op og fik de mange takker til at ligne mørke fingre, der rakte mod himmelen. Den blege måne hang halvt tildækket og en lugt af blod hang tungt i luften. Den slikkede sig om munden, men en lang blodig tunge og klappede et par gange med kæberne, hvilket gav en underlig smældende lyd der rungede tilbage fra de nøgne klipper. Uhm... Smagen af det tunge, varme blod gav en styrke og en rus, der var nærmest ujordisk. Aldrig havde den troet at menneskeblod smagte så rigt, så fuldent – så foryngende! Den vendte sine øjne mod byen og vejene hvor bilerne slangede sig nærmest dovent afsted. Dernede var dens mål... dét, den var kaldet til. Den kunne allerede nu fornemme de bånd, der trak den nærmere og nærmere sit mål. En hvisken i den kølige nattevind som vakte både raseri og længsel i den. Hvem vovede at kalde den nær, hvem havde vækket den fra sin dybe søvn og hvorfor? Den rystede kort på hovedet, da smagen af blod og længslen efter at sætte kløer og tænder i mere levende kød igen tog magten over dens sind. I to lange hop satte den af mod byens mylder, for at opfylde en gammel profeti og sin egen skæbne.

Byen Satchcomb er en mindre storby, der har alt dét en storby skal bruge af slumkvarterer, rigmandsgader, downtown og havn. Her er menneskenes dagligdag centrum for de hjul, der åbner for muligheder i byens mørkere natteliv. En lille flok venner, nu fordrevet fra deres tidligere hjem, bundet sammen af deres skæbner og en hviskende stemme, der drager dem nærmere, er ankommet til byen for at forstå, hvorfor netop Satchcomb kalder på dem og vækker den dæmoniske længsel, de har kæmpet så hårdt for at fordrive fra deres sind.

Spilleleder Gitte Søe-Larsen,

Spillere Rikke Nielsen, Anders Toftdahl, Jakob Ask Føne, Pálína Ýr Þórsdóttir, Troels Frostholt Søe-Larsen, Lasse Henriksen,

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

Titel Reservoir Elves

System D&D 3.5

Verden Forgotten Realms - Waterdeep

Status Lukket for tilmelding (120%)

Tekst Aften på the Fiery Flagon i et af Waterdeeps utallige slumkvarterer. En halflings hvinende stemme blander sig med en halvorks grove røst. I et hjørne sidder fem elvere. En mand kommer hen til bordet med seks store krus.

"Ok, folkens. Lad os få det formelle ud af verden først. For jeres egen sikkerheds skyld får I kodenavne, så I har noget at kalde hinanden under jobbet, men samtidig ikke kan stikke hinanden, hvis en eller flere af jer skulle blive snuppet af byvagten. Hvis I ikke kender hinandens navne, kan alverdens totur og scrying spells ikke hjælpe vagten med at finde jer. Af samme grund bør I holde jer fra at snakke om personlige ting; venner, familie og hvor I kommer fra. Det er sgu også lige meget hvilken skov, I kommer fra."

Den sporadiske latter fra de fem elvere bliver opslugt af larmen fra kroen.

"Så I er fra nu af, Mr Platinum, Mr Gold, Mr Electrum, Mr Silver og Mr Copper."

"Hvorfor skal jeg være Mr Copper? Det er sgu ikke et særlig sejt navn"

" - og hvad med Mr Electrum, det er jo ikke engang et rigtigt metal."

"Det fandme fordi du er en halvelver! Hvis I ikke kan lide jeres dæknavne, kan I sgu skride her og nu. Det her er ikke afstemning i et lav for gnom illusionister"

"Hvorfor kan vi ikke bare vælge vores egne navne?"

"For så sidder der fem elvere og skændes om, hvem der skal være Mr Mithril. Siden ingen af dem kender hinanden, er der ikke en, der vil give sig, og man kommer aldrig videre."

"Ok, ok, ta det roligt, Joe. Så er jeg Mr Copper, sådan skal det heller ikke være.."

Et Fantarantino heist scenarie til D&D 3.5, med klicheer, intriger, fortællesekvenser, attitude og afskårne elverører!

Spilleleder Andreas O. Nielsen,

Spillere Anders Østergaard, Michael U. Nielsen, Rasmus Visby Bunch, Nicolaj Krog, Magnus H. Hansen,