

# **Niedziela 02.05.2010**

## **LAS**

---

### **Przełęcz Czaszki**

**09.00**

**Las**

*Organizator: Piotr „Widlak” Widerski*

*Wymagania dla graczy: Ubiór dowolny wygodny do biegania po lesie z możliwością ubrudzenia, zniszczenia, ubłocenia.*

*Opis punktu:*

Gra należy do gier wytrzymałościowych, gdzie lwią częścią gry jest aspekt fizyczny. Jednak oczywiście nie zapominamy o umiejętności kombinowania i planowania. Czas więc poprowadzić wojska do ostatecznego natarcia. Zdradzę, że powraca niewykorzystana jednostka specjalistyczna batalistyczna złożona z dwóch osób.

### **Ewakuacja (ASG)**

**10.00**

**Las**

*Organizator: Zardzewiały Gazowiec*

*Wymagania dla graczy: gogle ochronne, replika ASG*

*Opis punktu:*

Gra terenowa z wykorzystaniem replik ASG oraz standardowego planu „ewakuacji”.

---

### **Ewakuacja (ASG)**

**14.00**

**Las**

*Organizator: Stowarzyszenie Asgard*

*Wymagania dla graczy: ochrona oczu, własna replika ASG wraz z amunicją (amunicja maksymalnie 0,33g). Mile widziane mundury i wszelkie inne akcesoria ASG.*

*Opis punktu:*

Typowy scenariusz ASG polegający na umożliwieniu VIPowi ucieczki z danego obszaru.

---

### **Warsztaty aktorskie dla graczy LARP / RPG**

**18.00**

**Las**

*Organizator:* Paulina „Yoshiko” Lis

*Wymagania dla graczy:* luźny strój, który nie będzie krępował ruchu. Najlepiej „Dres i trampki”

*Opis punktu:*

Kilkadziesiąt minut, podczas których postaram się pokazać Wam, jak skutecznie można pokierować swoim umysłem i ciałem, przeistaczając się w zupełnie inną postać. Czekać na Was będą wyzwania rodem z najbardziej chorych zakamarków mojej i Waszej wyobraźni. Plany tak pokręcone, że niemalże niewykonalne.

---

### **Gra główna „Kara boska” (Zardzewiały Topór)**

**20.00**

**Las + teren ośrodka + karczma**

*Organizator:* Zardzewiały Topór

*Wymagania dla graczy:* stroje fantasy

*Opis punktu:*

Witajcie w małym miasteczku Asurmar. Miasteczku leżącym w posiadłościach Hrabiego Jana von Bloemkera. Miasteczku, które nawiedziła seria nieszczęść. Miasteczku gdzie wszyscy zapadli na dziwną chorobę. Miasteczku cierpiącym na brak wody z powodu zamknięcia studni. Miasteczku, gdzie zaginęło wielu mieszczan. Miasteczku gdzie zwykłe poswarki młynarza przeplatają się z bójkami w karczmie i szykowanie się na wojnę. I w końcu w miasteczku, które uratował od głodu Sołtys. Tak. Witajcie w Asurmar – spokojnej mieścinie.

---

### **Silent Hunters**

**01.00**

**Las**

*Organizator:* Krzysztof „Shaman” Chmielewski

*Wymagania dla graczy:* ubrania robocze lub mundury

*Opis punktu:*

Dzielimy się na dwie drużyny, każda z nich posiada „czarną skrzynkę” z chronionymi danymi. Należy zdobyć skrzynkę drużyny przeciwnej nie tracąc równocześnie swojej.

---

## **TEREN OŚRODKA**

---

**Krąg (Star Wars)**

**10.00**

**Teren ośrodka + karczma**

*Organizator: Artur „Art” Kirczuk*

*Wymagania dla graczy: stroje w koncepcji Star Wars lub fantasy, zalecane otulinowe miecze świetlne*

*Opis punktu:*

Rok 218 ABY. Galaktyka zatoczyła pełen krąg. Nastąpiła nowa, a może i stara era. Nowa Republika współistnieje z Galaktycznym Imperium. Zakon Jedi odrodził się jako Nowy Zakon. Niestety, Sithowie także powrócili, rządzą władzą, zakładając na powrót Akademię Sith na Korriban. Ścigają się oni z Zakonem zarówno o rekrutów, jak i o wpływy w Galaktyce.

Na Dagobah, gdzie znajduje się jedna ze świątyń Nowego Zakonu Jedi, właśnie zmierza wahadłowiec z nowymi rekrutami.

---

**Snot – Ball (półfinały)**

**16.00**

**Teren ośrodka**

*Organizator: Zardzewiały Topór*

*Opis punktu:*

Półfinały mistrzostw z dnia poprzedniego, najlepsze drużyny staną naprzeciw siebie, by udowodnić, która lepiej strzela, rani i zabija trolle.

---

## **KARCZMA**

---

**Dom kawowy Baretta (Monastyr)**

**13.00**

**Karczma**

*Organizator:* Piotr „Peter” Olszewski

*Opis punktu:*

Balingen - najbogatsze i największe miasto Dominium. Tu nie liczy się, jak starożytny jest Twój ród i jak chwalebne są dokonania Twoich przodków. Tu liczy się twarda gotówka. Najwięcej zaś tej gotówki przepływa przez Dom Kawowy Barreta właśnie - miejsce, gdzie możni tego świata spotykają się i zawierają transakcje opiewające na sumy, o jakich nie śniło się niejednemu księciu. Powiadają, że gdyby Kusiciel chciał tu zasiąść do stołu, pozwolono by mu - pod warunkiem, że zachowałby pewne manieri... I jeśli byłoby go stać. A przecież w wielkiej grze jedynie dla krótkowzrocznych bogactwo jest celem samym w sobie... LARP polityczno-ekonomiczny.

---

### **Mały cień Wielkiego Brata**

**17.00**

**Karczma**

*Organizator:* Krzysztof „Shaman” Chmielewski

*Wymagania dla graczy:* stroje współczesne

*Opis punktu:*

W oparach podejrzliwości i przepoconych podkoszulków. Nie bój się nieznanymi siłami zamorskimi – sąsiad jest o wiele bliższym zagrożeniem.

---

### **Kalambury erpegowe**

**01.00**

**Karczma**

*Organizator:* Mariusz „Mario” Majchrowski

*Opis punktu:*

Lubisz kalambury? Wiesz co nieco o RPG? Wpadnij na konkurs, gdzie pokazanie „Kruków Urojenia” czy „Neuroshimy” to dopiero początek hardcore’u.

---

## **SALA SZKOLNA A**

---

**Czynniki wywołujące strach i napięcie podczas sesji**

**13.00**

**Sala szkolna A**

*Organizator:* Krzysztof „Vitalius” Pawłowski

Opis punktu:

Postaram się Wam, drodzy Słuchacze objaśnić tajniki tworzenia strachu podczas sesji RPG. Co do tego potrzebujemy? Jakie reguły wiążą się z zastosowaniem „strachu w praktyce”?

---

### **Praktyczny konkurs wędrowczykowski**

**14.00**

#### **Sala szkolna A**

*Organizator:* Mariusz „Mario” Majchrowski

*Wymagania dla graczy:* pełnoletniość

*Opis punktu:*

Wszystkich, którzy znają słynnego degenerata – bimbrownika – egzorcystę Jakuba W. zapraszam serdecznie na konkurs. Sprawdzeniu podlega nie tylko Wasza wiedza o przygodach Wędrowczyka, lecz również umiejętność myślenia w sposób czysto jakubowy. Konkurs tylko dla wyjątkowych pełnoletnich degeneratów.

---

### **Panel dyskusyjny o Warhammerze 40k**

**17.00**

#### **Sala szkolna A**

*Organizator:* Red

*Opis punktu:*

Jak sama nazwa wskazuje. Panel dyskusyjny połączony ze wstępem dla osób niezaznajomionych z uniwersum. Temat wymyśli się na miejscu aczkolwiek prowadzący ma ochotę podywagować na temat społeczeństwa Imperium oraz na temat popularności chaosiarstwa nad wiernością wobec ludzkości.

---

### **107 i pół stopnia Fahrenheita**

**20.00**

#### **Sala szkolna A**

*Organizator:* Jan: Talhor” Zygmuntowski

*Opis punktu:*

Czas mija, ale wszystko zostaje po staremu. Zorganizowano Zakon Sanctimonia. Nawet gdy to piszę, słychać poddawanych denaturacji ludzi, za co odpowiedzialny jest Zakon Ignis. Na pozór jest znacznie inaczej, niż było jeszcze kilka lat temu. Na pozór. Wielki Brat dalej patrzy z plakatów, obywatele dalej się boją, obywatele dalej umierają. Nie zmieniło się też to, że są tacy, którzy są terrorowi przeciwni.

Dziś ostatnie spotkanie, a potem wybuchnie rewolucja. Ale jak się potoczy? Kto wiem, jacy ludzie przybędą na ostatnie spotkanie...

---

## **SALA SZKOLNA B**

---

### **PRZYWIDZenie ( Hospiterror)**

**10.00**

**Sala szkolna B, Sala szkolna C**

*Organizator:* Krzysztof „Shaman” Chmielewski

*Wymagania dla graczy:* współczesny strój, mile widziany odjechany image

*Opis punktu:*

Opisu nie będzie. Człowieku XX wieku – bój się. I przyjdź.

---

### **Przemiana struktury wojskowej Republiki w Imperialną**

**13.00**

**Sala szkolna B**

*Organizator:* Artur „Art” Kirczuk

*Opis punktu:*

Jak zmieniła się struktura wojskowa podczas przeobrażenia Republiki Galaktycznej w Pierwsze Galaktyczne Imperium. Prelekcja połączona z pogadanką na ten temat. Zaczniemy od ogólnych informacji oraz przyczyn tej zmiany. W dalszej części przejdziemy już do konkretów, wśród których omawiać będziemy m.in.: broń, pojazdy naziemne, statki. Każdy będzie mógł zapytać i wtrącić swoje sugestie oraz opinie.

---

### **Klony – nie maszyny – swój rozum mają**

**15.00**

**Sala szkolna B**

*Organizator:* Artur „Art” Kirczuk

*Opis punktu:*

To, że Klony nie były bezmózgimi machinami do zabijania już wiemy. Jednak jak rozumowali, co robili w wolnym czasie a także czy jadali na śniadanie płatki z mlekiem?

Ta prelekcja związana będzie z życiem „zawodowym” oraz prywatnym żołnierzy Wielkiej Armii Republiki. Zapraszam do dyskusji.

---

### **Żywy grobowiec (Neuroshima)**

**17.00**

**Sala szkolna B**

*Organizator:* Krzysztof „Vitalius” Pawłowski

*Opis punktu:*

Był to chyba drugi tydzień, odkąd cały czas maszyny Molocha nieustannie napierały na umocnienia grupy uderzeniowej „Sztylet”. Chłopaki jednak nie dawali za wygraną, cały czas odpierając nawałnicę maszyn. Pewnego dnia operatorzy jak i wojskowi skrywający się w betonowych czeluściach bunkra usłyszeli świst i przerażający blask, który uderzył przez otwory strzelnicze. Po kilku dniach obudziła się większość załogi i dopiero wtedy zrozumieli, co się stało. Linia frontu przeniosła się o kilka kilometrów za nich, a wejście prawdopodobnie zostało zasypane. Chcesz znać zakończenie tej historii?

---

