

PONIEDZIAŁEK 03.05.2010

LAS

O broni białej fabularnym używaniu

10.00

Las

Organizator: Krzysztof „Shaman” Chmielewski

Wymagania dla graczy: ciepłe, luźne ciuchy

Opis punktu:

Jak się zamachnąć, by wlew ciąg psubrata widowiskowo, skutecznie, acz bezpiecznie? Co to znaczy dźgnąć niedźwiedziem? Jak to się robi w milsi mach? Dużo upadania, skręcania, chwytania za włosy i innych przyjemności.

Pro bono larpico.

Diablo 2

12.00

Las

Organizator: Stowarzyszenie Asgard

Wymagania dla graczy: opcjonalnie stroje fantasy

Opis punktu:

Mamy zaszczyt zaprosić Was na porywającą terenówkę osadzoną w lubianym przez nas wszystkich klimacie gry Diablo II. Przygotujcie się więc na dużo śmiechu, zabawy i oczywiście chwalebego potu. Zmierzycie się w z przeciwnikami używając banalnej do zapamiętania mechaniki oraz bezpiecznych mieczy. Walczcie w obronie murów Tristram, odwiedźcie mroczne katakumby oraz ruszcie do boju dzierżąc potężne artefakty ! Pamiętajcie - Będzie się działo !

Czy lepszy jest jeden Bóg? (World of Darkness)

15.00

Las + teren ośrodka

Organizator: Sebastian „Rumcajs” Basierski

Wymagania dla graczy: wskazany strój wczesny (ok. X w.), ale nie jest to warunek kategoryczny

Opis punktu:

Chrzest Polski miał być wielkim wydarzeniem. Jednak nie wszyscy byli zadowoleni. Ze strony Cesarstwa Niemieckiego dochodzą groźne pomruki niezadowolenia z rozwoju sytuacji. Plemiona

pogańskie też nie są zadowolone. Dochodzą do tego niepokoje wewnętrzne. Mieszko i jego ludzie muszą uważać, by ceremonia nie została zakłócona.

TEREN OŚRODKA

Wytrzymałościowy konkurs kąpiel majowych

10.00

Teren ośrodka (kąpielisko)

Organizator: Jakub „Mefi” Fijałkowski

Opis punktu:

Jeżeli nie boisz się zimna i nie przeraża Cię myśl o zanurzeniu się w wodzie o temperaturze kilkunastu stopni, ten konkurs jest właśnie dla Ciebie! Każdy może wziąć w nim udział i pokazać, że zimna woda jest dla niego żywiołem, który potrafi okiełznać. Jednak, aby wygrać trzeba być bardziej wytrwałym od innych, a ponieważ zwycięzca może być tylko jeden wygra ten, kto spędzi w wodzie jak najdłuższą ilość czasu. O tak potencjalny konkursowiczu – osoba, która wysiedzi w wodzie najdłużej wygra, reszcie pozostaną wspomnienia tej potwornie zimnej wody...

Snot – Ball (finał)

11.00

Teren ośrodka

Organizator: Zardzewiały topór

Opis punktu:

2 drużyny, które przeszły zwycięsko przez wszystkie szczeble mistrzostw Snot – Balla spotkają się ze sobą, by stanąć w potyczce na śmierć i życie!

KARCZMA

Klub Salamandra (Monastyr)

12.00

Karczma

Organizator: Krzysztof „Shaman” Chmielewski

Wymagania dla graczy: stroje wieczorne zgodne z duchem Monastynu. Koniecznie fioletowe akcenty w ubiorze.

Opis punktu:

Gdzie pośród starożytnych borów, bagien dłuższych niżli tchnienie starca,
Gdzie spory stare i nowe, intrygi i plotki, krew i łzy mieszają się z siostrzaną miłością.
Gdzie koliste pałace rzucają cień na myśliwskie dworki dam...
Zapraszam Was. Klub Salamandra świętuje półwiecze swego istnienia.
Niechaj Jedyny zachowa Królową Matkę.

Oficjalne zakończenie konwentu

18.00

Karczma

Organizator: Zardzewiały Topór

Opis punktu:

Pod sam koniec naszej przygody podsumujemy SPOTa – organizatorzy będą do Waszej dyspozycji, by wysłuchać pytań, uwag, wątpliwości, pochwał i zjebek. Podczas zakończenia odbędzie się również ogłoszenie wyników konkursu na najlepszego Gracza i najlepszego mistrza Gry. A na koniec przyszykowaliśmy dla Was niespodziankę ;)

SALA SZKOLNA A

Administrator (Wampir: Maskarada)

10.00

Sala szkolna A

Organizator: Osaka Mieczkowski

Opis punktu:

List otwarty do Spokrewnionych mojego Miasta Torunia.

Tak więc, moi drodzy, chcieliście zmian? Chcieliście, by to zasługi, nie wiek był nam wszystkim przyczyną do władzy i zaszczytów? Ba, zachciało wam się republiki. Słyszałem nie raz słowa młodych, ich narzekania na swoich Primogenów, na swoich Ojców... Słyszałem słowa starych, którzy chełpiąc się swą niesprawiedliwością i na mnie wywarli negatywne wrażenie. Wiedźcie więc wszyscy, począwszy od Komarów, których krew jest rzadsza od wody, przez wojujących anarchistów, aż po Stare Wygi - Ja, Księżę, ogłaszam zebranie Rodziny. Kto nie stawi się na nim, temu biada. A Spotkanie to raz na zawsze rozwiąże problem, o którym mówię.

Tako rzekę Ja,

Henryk, dziecko Oktawiusza, Herolda Demonów, dziecka Marcusa Rzymianina, dziecka Brahiny, dziecka Malkava, Księżę Domeny Toruńskiej.

Blood Trek

13.00

Sala szkolna A

Organizator: Mateusz „Uhanimar” Zachciał

Wymagania dla graczy: stroje a'la konwencja SF, można wzorować się Star Trekiem, mogą być mroczne.

Opis punktu:

Jest rok 2436. Ludzie wyruszyli w kosmos – daleko poza nasz układ słoneczny. Także wampiry postanowiły eksplorować Wszechświat – by urzeczywistnić swoje odwieczne marzenie – znaleźć słońce, które ich nie zabije. Ze statku matki – Wieczna Wędrownica wyruszył zwiadowczy statek Centurion V na rekonesans nowo odkrytej planety należącej do gwiazdy Tau X778A.

Nikt nie przewidział nadlatującej mini asteroidy, która uszkodziła jeden z silników. Musieliście awaryjnie lądować na tej planecie. Podczas lądowania zostały uszkodzone wszystkie urządzenia pomiarowe, padło zasilanie – a tym samym krew w chłodziarce już nie nadaje się do niczego... (już wiecie po Wam HR+...).
