

Sobota 01.05.2010

LAS

O krok od zjedzenia

12.00

Las + karczma

Organizator: Nika Snape, Nemezis

Wymagania dla graczy: Ubranie, które może się zniszczyć. Osoby grające zombie powinny być odpowiednio ucharakteryzowane

Opis punktu:

Jak zwykle, znalazłeś się w niewłaściwym miejscu i czasie. Po ulicach grasują hordy wygłodniałych zombie. Trwa najstraszliwsza wojna w dziejach ludzkości. W koło leżą strzępy ludzkich ciał, słychać krzyki i nawoływania pomocy. Jest gorzej niż w najgorszym koszmarze, a pośrodku tego wszystkiego Ty... W tej wojnie nie jest ważna wygrana. Najważniejsze jest przetrwanie! Im dłużej przetrwasz tym bardziej jesteś wygrany.

Piła

15.00

Las

Organizator: Nika Snape, Nemezis

Wymagania dla graczy: Ubranie, które może się zniszczyć.

Opis punktu:

Uczestnicy zamknięci w wielkiej klatce na wyspie będą mieli niewiele czasu na uratowanie swojego życia. Będą zmuszeni do wykonywania rzeczy trudnych, obrzydliwych i niemoralnych. Ten LARP stawia na głowie wszystko, czego dotychczas spodziewaliście się po LARPach, łamie wszystkie reguły. Przeznaczony jest on dla ludzi o mocnych nerwach, szukających prawdziwej przygody, strachu i zagadek. Tylko dla osób pełnoletnich.

3 krople krwi (Arkona)

18.00

Las + teren ośrodka + karczma

Organizator: Krzysztof „Shaman” Chmielewski

Wymagania dla graczy: Stroje arkonowe – zgrzebne, chłopskie. Długie płaszcze będą ok. dla kapłanów. 3 role dla Weręgów – wikińskie przebrania.

Opis punktu:

Rok 986 niósł na ziemiach Łędzan wiele niespodzianek. Najpierw wielka posucha, potem zatarg z zachodnimi pany. Teraz spokój, choć krwią okupiony. Powiada się jednak, że niedługo on. Tak powiada wiedźma. Ale ostatecznie pias ja drapał - w końcu i tak teraz Ukrzyżowany karty rozdaje...

CTF Classic Issue Gra Terenowa

01.00

Las

Organizator: Krzysztof „Shaman” Chmielewski

Wymagania dla graczy: ubrania robocze lub mundury

Opis punktu:

Trzy drużyny organizują sobie bazy w pewnym oddaleniu. Podgrzewacze tworzą bazy, środek wyznacza 10 flag zamocowanych na patykach. Celem drużyny jest przejęcie flag przeciwnika.

TEREN OŚRODKA

Plebej

12.00

Teren ośrodka

Organizator: Zardzewiały Gazowiec

Opis punktu:

Impreza integracyjna. Zabawy plebejskie dla każdego. Głównym celem jest integracja, śmiech i dobra zabawa.

Snot – Ball (eliminacje)

16.00

Teren ośrodka

Organizator: Zardzewiały Topór

Opis punktu:

Erpegowcu! Wyjdź z ciemnej sesyjnej klitki, rusz tyłek z prelekcji, zagraj z nami w snota! Graj! Walcz! No i ubij nagrodę i zdobądź trolla... Czy jakoś tak.

KARCZMA

Yatta!

15.00

Karczma

Organizator: Jaśmina „Dzas” Kotlarek

Wymagania dla graczy: Znać sztampowe anime chociaż troszkę ;)

Opis punktu:

Witaj o zacny!

Jak zapewne wiesz, światem wstrząsnęła niesamowita wiadomość. W okolicach pustyni pojawiła się ogromna dziura, a w niej metalowa kula. Nikt nie pa pewności, co to jest. W okolicznych wioskach zaczęły ginąć dzieci i żółwie. Cały świat drży w posadach. Dlatego też wysyłamy do Ciebie ta wiadomość, drogi superbohaterze. Jesteś nam niezmiernie potrzebny, by rozwikłać tą straszną zagadkę. Inni wielcy, jak Pikachu, Son Goku, Czarodziejka z Księżyca, L już potwierdzili swoją obecność. A Ty? Pomożesz ratować świat?

SALA SZKOLNA A

Spadek (Zew Cthulhu 1890)

12.00

Sala szkolna A

Organizator: Sebastian „Rumcajs” Basierski

Opis punktu:

Wiktoriańska Anglia, pełna lordów, spisków i tajnych organizacji. Lord Devonshire był z natury podejrzliwym człowiekiem i przed śmiercią głośno wyrażał swą obawę przed zabójstwem. Teraz, kiedy już zmarł, na arenę wkracza prywatny detektyw, działający incognito, który ma za zadanie osądzić, czy śmierć Lorda wynikała z przyczyn naturalnych. Ma ku temu dobra okazję. Odczytanie testamentu zmarłego...

Z deszczu pod rynną? (Wampir: Requiem)

15.00

Sala szkolna A

Organizator: Osaka Mieczkowski

Opis punktu:

Na miasto padł cień. Oczywiście, że to metafora, synku. Co mam zrobić, urodziłem się w czasach, kiedy ludzie mówili bardziej poetycko... Słyszałeś o nich wcześniej? O VII? Tak, słyszałeś... Że są źli i że to ostatnie istoty, jakie chciałbyś spotkać. Rozczaruję cię. Chociaż istnieję stulecia dłużej niż ty, nie wiem o nich wiele więcej. Ale coś takiego? Nigdy nie słyszałem o tak zmasowanym ataku. Dlatego właśnie musimy uchodzić. Dobrze, że Księżę uważa mnie za swojego zaufanego stronnika. Okazało się, że istnieje ktoś, kto może nas ukryć, gospodarz stary i potężny... Ale musimy się śpieszyć. Kim jest ten gospodarz? Wiem o nim i jemu podobnych jeszcze mniej niż o tych bestiach z VII. Z rodu to Malocusian, linia krwi Ventrów. Mówią o nich Pająki, ale nie pytaj mnie dlaczego. Szybciej, masz wszystko, czego potrzebujesz? Słyszę ich wycie za oknem. Pośpiesz się, synku.

Battlestar Galactica

19.00

Sala szkolna A

Organizator: Maciej „Khaine” Jesionowski, Jakub „Dell” Zegarski

Opis punktu:

W pewnej odległej części galaktyki cywilizacja ludzka tworzyła federację dwunastu planet, znaną Dwunastoma Koloniami. Badania nad sztuczną inteligencją doprowadziły do stworzenia rasy cybernetycznych maszyn - Cylonów. Zbuntowane maszyny, które z wyglądu przypominają człowieka zaatakowali kolonie. Przypuścili oni szturm, w wyniku którego rasa ludzka została niemal doszczętnie zniszczona. Z pogromu ocalało niewielu - kilka statków cywilnych oraz okręt bojowy Battlestar Pegasus. Teraz od ocalałej garstki osób zależy przyszłość rasy ludzkiej, która podjęła się zadania odnalezienia na wpół mitycznej Trzynastej Kolonii, znanej też jako Ziemia... Podróż właśnie się rozpoczęła a Ty jesteś częścią jej. Twoje decyzje i starania bezpośrednio przełożą się na to, czy ludziom uda się przetrwać czy też cyloni osiągną sukces. A cyloni są wśród nas... i mają plan...

SALA SZKOLNA B

Ekwinokcjum świętego Imperiała (Warhammer)

12.00

Sala szkolna B + sala szkolna C

Organizator: Krzysztof „Shaman” Chmielewski

Wymagania dla graczy: Stroje warhammerowe bogate lub druidzkie tuniki. Mile widziane kielichy, biżuteria, szkatułki.

Opis punktu:

Kemperbad. Miasto Wodospadów. Miasto handlarzy końmi. Miasto kupców. Miasto, jakich już nie ma. Piętnastu rajców, dwanaście gildii, port. Twoje miasto. I najważniejsze w tym mieście - Błękitny Tulipan. Więcej niż dom uciech. Cesarz przypomniał sobie o tym szczęśliwym zakątku - nie wróży to nic dobrego. Jednocześnie druidzi upominają się o jakiś tam skrawek ziemi. Człowiek nie ma nawet jak uczciwego ładunku przycumować. A jak szczury ciała poobgryzają, to kto mi za to, taka wasza mać, zwróci?!

Kemperbad. Opowieść, którą śnicie co dnia.
