



# SESJA LARP

## OPOWIEŚĆ JUBILEUSZOWA

**Odkryj magię przeszłości, teraźniejszości i przyszłości  
na Uniwersytecie Mikołaja Kopernika w Toruniu!**

Zapraszamy do udziału w wyjątkowym LARPie, który przeniesie uczestników w fascynującą podróż przez historyczne dzieje naszej uczelni! Odkryj czasy jej założenia, dołącz do obecnych wyzwań i zanurz się w wizję przyszłości! Dołącz do nas i stań się częścią niezapomnianej opowieści jubileuszowej!

Czeka na Ciebie:

- **Interaktywna podróż w czasie:** Odgrywaj role założycieli, studentów i profesorów, kształtujących losy uniwersytetu.
- **Wyjątkowe doświadczenia:** Organizuj i uczestnicz w kluczowych wydarzeniach akademickich, kulturalnych i naukowych.
- **Symboliczny finał:** Weź udział w ceremonii zamknięcia Kapsuły Czasu, która zachowa nasze marzenia i pamiątki dla przyszłych pokoleń.

**Udział nie wymaga wcześniejszego doświadczenia, specjalnych umiejętności czy przygotowania.  
Zapisy w punkcie informacyjnym.**

- czas trwania: ok. 3 h
- autor: Maciej Fryckowski
- trigger: brak
- start: 16<sup>00</sup>
- limit graczy: 5 – 15 osób
- poziom dotyku: no pain

DZIEŃ GIER PLANSZOWYCH NA UMK  
**GRAWITACJA**





# SESJA LARP POGRZEB WRONY

**Mówi się, że skrzeczenie wrony to niepokojący omen.  
Tym razem jest on zwiastunem naszej kolejnej gry!**

*Kiedy jedna sztywnieje i wydaje z opierzonej piersi swoje ostatnie tchnienie, reszta kłębi się w spazma-tycznym podniebnym tańcu. Czarne ptaki osiadają licznie na drzewach, gnąc przy tym kruche gałęzie.*

*Z początku w milczeniu kontemplują nad trupem ich pobratymcy. W momencie, gdy jedna z opierzonych istot zabiera głos, nagle wszystkie zaczynają się przekrzykiwać. Jedna kracze, iż oczywistym jest, że biedaka dorwał jakiś pospolity sierściuch! Druga wrzeszczy, że nie może być! To z pewnością jakieś przebrzydłe ludzkie szczenię trafiło go kamieniem! Kolejna drze dzioba o tym, że to wszystko spisek kruczej zmory, która panoszy się bezczelnie na ich terytorium!*

*Prawdziwy chaos ogarnia korony drzew, miotane przez rozszalałe ptaszyska niczym szczybiały huragan...  
Jednak najważniejsze zostaje bez odpowiedzi.  
Jaka jest prawda i czy chcemy ją poznać?*

**Udział nie wymaga wcześniejszego doświadczenia, specjalnych umiejętności czy przygotowania.  
Zapisy w punkcie informacyjnym.**

- czas trwania: ok. 90 min
- autor: Tim Hutchings
- trigger: śmierć
- start: 11<sup>00</sup>, 13<sup>00</sup>, 15<sup>00</sup>, 17<sup>00</sup>
- limit graczy: 3 – 12 osób
- poziom dotyku: dotykanie rąk

DZIEŃ GIER PLANSZOWYCH NA UMK  
**GRAWITACJA**





# SESJA LARP

## LOTTO – PERYPETIE PIĄTKI PRZYJACIÓŁ I JEDNEGO KUPONU LOTTO

*Grupa przyjaciół spotyka się w kawiarni, a podczas ich rozmowy pojawia się pomysł, aby puścić kupon Lotto. Postanawiają rzucić się na niego i podzielić ewentualną nagrodę. Każdy wybiera po jednej liczbie, z kolei o szósty numer proszą kelnerkę i obiecują jej równą część wygranej.*

*Ktoś jednak zapomina zrobić zakład, ktoś przez nieuwagę wyrzuca kupon do śmieci, ktoś wreszcie postanawia zrobić sobie żart podmieniając brakujące liczby i pozorując wygraną.*

*Nazajutrz, w tej samej kawiarni, następne wydarzenia potoczą się w perspektywie wątpliwego moralnie dowcipu...*

*Kiedy przyjaciele poskładają wszystkie informacje i odkryją, że niespodziewanym trafem faktycznie wytypowali szczęśliwe liczby, wtedy będą musieli podjąć wspólne decyzje oraz odpowiedzieć sobie na kluczowe pytanie: "Co dalej...?"*

**Udział nie wymaga wcześniejszego doświadczenia, specjalnych umiejętności czy przygotowania.  
Zapisy w punkcie informacyjnym.**

- czas trwania: ok. 90 min
- autor: Marcin Słowikowski
- trigger: hazard
- start: 11<sup>00</sup>, 13<sup>00</sup>, 15<sup>00</sup>, 17<sup>00</sup>
- limit graczy: 4 – 5 osób
- poziom dotyku: brak

DZIEŃ GIER PLANSZOWYCH NA UMK  
**GRAWITACJA**





# SESJA LARP

## POSZUKIWACZE PIERWSZEJ PRZYGODY

**Co skłania zwykłych przeciętniaków, emerytowanych najemników lub magów wyrzuconych z uczelni, aby spróbować swoich sił jako poszukiwacze przygód?**

*Być może wielkie idee, chwała w cudzych oczach, walka z krwiożerczymi bestiami, zwiększenie wagi swojego mieszkania w trakcie poszukiwań zaginionych skarbów, igranie ze śmiercią, czy też chęć eksploracji nowych terenów i badania tego co (jeszcze) nieznane.*

*Cokolwiek to jest, musi być dla nich niezwykle ważne, skoro gotowi są dzień w dzień ryzykować swoim zdrowiem, wolnością, a nawet własną głową (którą wbrew pozorom stracić jest dość łatwo). Pobudek każdego dane nam jest się jedynie domyślać, dopóki sami nie raczą się podzielić przy piwie czymś na swój temat.*

*Pewnie myśl o takim życiu zdaje wam się naiwnym szaleństwem? Prawdopodobnie macie rację, ale nasi przyszli poszukiwacze przygód raczej się z wami nie zgodzą i na kopach wyrzucą was z Karczmy Pod Piwnym Smokiem (plotka głosi, że tamtejszy podpiwek robiony jest na smoczej ślinie).*

*Rozgrywka toczy się w średniowiecznej karczmie, podczas ostatniej nocy, kiedy to nasi przyszli poszukiwacze przygód są jeszcze nikim. Spotkamy się z nimi w momencie, gdy zaakceptowali swój los i otrzymali pierwsze zlecenie. Jest więc co świętować! Będą się bawić, chełpić, przechwalać, wyklócać, wdawać w pieniacze bójkę, grać w kości (...a może by tak partyjkę Gwinta?), pić na umór lub zwracać pod stołem zawartość żołądka. Czy skończy się to jeszcze gorzej? Kto wie?*

**Udział nie wymaga wcześniejszego doświadczenia, specjalnych umiejętności czy przygotowania.**

**Zapisy w punkcie informacyjnym.**

**Ważne: Na larpie nie pojawia się prawdziwy alkohol.**

- czas trwania: ok. 90 min
- autor: Jesper Steine Sandal
- trigger: alkohol, brutalność
- start: 11<sup>00</sup>, 13<sup>00</sup>, 15<sup>00</sup>, 17<sup>00</sup>
- limit graczy: 3 – 8 osób
- poziom dotyku: no pain

DZIEŃ GIER PLANSZOWYCH NA UMK  
**GRAWITACJA**

