

LARP: W niewoli u Templariuszy

Akka, Królestwo Jerozolimskie (ob. Izrael), 1190 r.

U schyłku XII wieku, kiedy panowały tak zwane wieki średnie, znany wszem i wobec był Zakon Templariuszy. Był to jeden z zakonów krzyżackich, które prowadziły krucjaty, mając rzekomo na celu odbicie "świętych miejsc" z rąk wyznawców Islamu. Krwawa walka o Ziemię Świętą – Jerozolimę wciąż trwa, zdając się nie mieć końca. Ubóstwo, rzeź, choroby i brak szacunku do ludzi innej wiary są powszechną codziennością. Muzułmanie są wyżytniani przez rycerzy, na których piersiach widnieje czarny krzyż, budzący trwogę w sercach ludu Mohomeda już samym swoim widokiem.

Siedząc w kamiennym lochu, płuca wypełnia charakterystyczny zapach wilgoci i stęchlizny. Jedyne źródło światła stanowi szczelina pod drzwiami, które oddzielają więźniów od świata zewnętrznego. Jedni krzyczą, inni płaczą, a pozostali milczą, czekając na wyrok. Pozostała godzina, a czas płynie nieubłagane... i nie bierze jeńców.

- AUTOR GRY: Maciej "Red" Fryckowski
- CZAS ROZGRYWKI: 1 h
- LIMIT GRACZY: min 5 os. – max. 20 os.
- MISTRZOWIE GRY: Maciej "Red" Fryckowski i Dagmara "Żaba" Maciejewska
- MECHANIKI: "NO PAIN" + "GREEN/YELLOW/RED" + MECH. WALKI
- GOTOWE KARTY POSTACI!
- STROJE/KOSTIUMY/PRZEBRANIA DOWOLNE i NIEOBOWIĄZKOWE, ale mile widziane!
- DOŚWIADCZENIE i ZNAJOMOŚĆ REALIÓW HISTORYCZNYCH NIE SĄ WYMAGANE!
- TRIGGERY: WULGARYZMY, SPISKI i INTRYGI, ZAMKNIĘTA PRZESTRZEŃ, CIEMNOŚĆ, PRESJA, PRZEMOC, WIĘZIENIE, DYSKRYMINACJA, RELIGIA

[Wymienione triggerzy są przykładowe, mogą wystąpić podczas rozgrywki, jednak wszystko jest zależne od danej grupy graczy!]

Jeżeli chcecie cofnąć się w czasie i spojrzeć na historię z zupełnie nowej perspektywy, przybądźcie zagrać w grę "W niewoli u Templariuszy" (godz.: 11:00-12:00/14:00-15:00), organizowanej przez Studenckie Koło Larpowe UMK.

LARP: Wyrok Azkabanu

Londyn, UK, 1984 r.

Otoczającą ciemność rozprasza jedynie bure światło, padające zza zakratowanego okienka w drzwiach od celi. W pomieszczeniu panuje cisza, zalegająca w żołądku, a wilgotnawa kamienna podłoga zdawać by się mogła równie chłodna co oddech Dementora...

Rozglądasz się po twarzach obecnych, na których dostrzec można przede wszystkim strach, spozierający im z podkrążonych ślepi. Wśród oczekujących na wyrok są przestępcy wszelkiej maści. Począwszy od oszustów i krętaczy, przez działających na szkodę ministerstwa spiskowców oraz złodziei, na mordercach mugoli kończąc. Do tego miejsca (zazwyczaj) nie trafiają niewinni.

A teraz wszyscy znaleźli się ściśnięci w zimnej celi – komnacie "T". Większość z nich nie spodziewała się innego wyroku, niż dożywocie. Każdy w jakiś sposób zaszkodził magicznej społeczności i przyszła pora, aby odpokutowali swoje grzechy.

Do czasu wyroku pozostała godzina. Choć każda kolejna odliczona minuta wydaje się ciągnąć w nieskończoność...

Czy los mógłby się jeszcze odmienić? Cóż... Z pewnością próba wywrócenia tego z dłoni zabójcy nie byłaby raczej zbyt wiarygodna.

- AUTOR GRY: Asia "Ksywa" Pietrzak
- CZAS ROZGRYWKI: 1 h
- LIMIT GRACZY: min 5 os. – max. 20 os.
- MISTRZOWIE GRY: Maciej "Red" Fryckowski i Dagmara "Żaba" Maciejewska
- MECHANIKI: "NO PAIN" + "GREEN/YELLOW/RED" + MECH. WALKI
- GOTOWE KARTY POSTACI!
- STROJE/KOSTIUMY/PRZEBRANIA DOWOLNE i NIEOBOWIĄZKOWE, ale mile widziane!
- GRA NA PODST. serii książkowej "Harry Potter" oraz cyklu filmów "Fantastyczne Zwierzęta" (AUTORKA: J. K. Rowling)
- DOŚWIADCZENIE i ZNAJOMOŚĆ UNIWERSUM NIE SĄ WYMAGANE!
- TRIGGERY: WULGARYZMY, SPISKI i INTRYGI, ZAMKNIĘTA PRZESTRZEŃ, CIEMNOŚĆ, PRESJA, KRYMINAŁ, PRZEMOC, WIĘZIENIE, DYSKRYMINACJA

[Wymienione triggerzy są przykładowe, mogą wystąpić podczas rozgrywki, jednak wszystko jest zależne od danej grupy graczy!]

Przenieśmy się wspólnie do świata magii i angielskiej społeczności czarodziejów, podczas gry fabularnej "Wyrok Azkabanu" (godz.: 11:00-12:00/14:00-15:00), organizowanej przez Studenckie Koło Larpowe UMK.

LARP: O kłótniach ciał niebieskich

Merkury, Wenus, Ziemia, Mars, Jowisz, Saturn, Uran, Neptun... i Pluton!

Teoria Heliocentryczna wywróciła cały układ planet do góry orbitami, a winny temu był nie kto inny, jak pewien polski astronom. Mikołaj Kopernik wstrzymał Słońce, r(ozj)uszył Ziemię! Nie spytał w końcu o zdanie samych zainteresowanych takimi nagłymi zmianami w "zarządzie".

Słońce – gwiazda tego show, błyszczący i olśniewa w centrum zainteresowania całego wszechświata.... a przynajmniej robił to, do momentu aż zdegradowana Ziemia, zagryzając glebę, znosiła to w milczeniu, jednocześnie borykając się przez lata z chorobą zwaną "ludzkością". W końcu straciła cierpliwość, a liczne kłótnie sprawiły, że atmosfera stała się gorąca! Efekt cieplarniany był problemem ludzi, problemem ciał niebieskich były natomiast sfery... znaczy spory i właśnie, utworzone z pyłów zazdrości...

Kto w tym układzie przekona inne planety za swoją racją i zasiądzie w centrum układu? A co z Plutonem, czy ktoś postanowi zrekompensować mu jego los? Jaką rolę w tym wszystkim pełni nasza najbliższa satelita, nasza mała przyjaciółka – Księżyc? Jak bardzo zakręcony jest Saturn? Czy Mars złapie tę dziwną ludzką chorobę od Ziemi i przypadkiem zarazi nią Wenus? Dlaczego Jowisz nie jest w centrum uwagi jako gazowy olbrzym? Na ile to wszystko w ogóle obchodzi Merkurego? Za to gdzie w tym wszystkim Uran i Neptun – błękitne bliźnięta?

Ludzie postanowili zadecydować kto jest ważniejszy i czemu, więc najwyższa pora, aby to planety same o tym zadecydowały!

- AUTORZY GRY: Maciej "Red" Fryckowski, Marek Teske, Dagmara "Żaba" Maciejewska, Anna Czarkowska i Jan Jurkowski
- CZAS ROZGRYWKI: 3 h
- LIMIT GRACZY: min 8 os. – max. 14 os.
- MISTRZOWIE GRY: Maciej "Red" Fryckowski i Dagmara "Żaba" Maciejewska
- MECHANIKI: "NO PAIN" + "GREEN/YELLOW/RED"
- GOTOWE KARTY POSTACI!
- STROJE/KOSTIUMY/PRZEBRANIA DOWOLNE i NIEOBOWIĄZKOWE, ale mile widziane!
- DOŚWIADCZENIE NIE JEST WYMAGANE!
- TRIGGERY: WULGARYZMY, TRUDNE RELACJE, WĄTKI ROMANTYCZNE, INTRYGI i SPISKI, HAREM, DYSKRYMINACJA, CROSSPLAY

[Wymienione triggerzy są przykładowe, mogą wystąpić podczas rozgrywki, jednak wszystko jest zależne od danej grupy graczy!]

Możecie spróbować wywróżyć z gwiazdnych konstelacji odpowiedzi na powyższe pytania lub przyjść po nie na "O kłótniach ciał niebieskich" (godz.: 17:00-20:00) – grę fabularną organizowaną na tegorocznej Grawitacji przez Studenckie Koło Larpowe UMK!

LARP: Pogrzeb Wrony

Kiedy jedna sztywnieje i wydaje z opierzonej piersi swoje ostatnie tchnienie, reszta kłębi się w spazmatycznym 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 krzyczy, 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 zmyry, która panoszy się bezczelnie na ich terytorium!

Prawdziwy chaos ogarnia korony drzew, miotane przez rozszalałe ptaszyska niczym szczyrniały huragan...

Jednak najważniejsze zostaje bez odpowiedzi. Jaka jest prawda i czy chcemy ją poznać?"

- AUTOR GRY: Tim Hutchings
 - CZAS ROZGRYWKI: 1 h
 - LIMIT GRACZY: BRAK LIMITU!
 - MISTRZOWIE GRY: Maciej "Red" Fryckowski i Dagmara "Żaba" Maciejewska
 - MECHANIKI: "NO PAIN" + "GREEN/YELLOW/RED" + MECH. "ŻETONÓW"
 - BRAK KART POSTACI, CZYSTA IMPROWIZACJA!
 - STROJE/KOSTIUMY/PRZEBRANIA DOSTĘPNE NA MIEJSCU!
 - DOŚWIADCZENIE NIE JEST WYMAGANE!
 - KAŻDY GRACZ PRZED ROZGRYWKĄ powinien ZNALEŹĆ/PRZYNIEŚĆ ze sobą mały przedmiot!
 - TRIGGERY: WULGARYZMY, ŻAŁOBA, ŚMIERĆ ZWIERZĘCIA, UDAWANIE ZWIERZĄT, DOTYK
- [Wymienione triggerzy są przykładowe, mogą wystąpić podczas rozgrywki, jednak wszystko jest zależne od danej grupy graczy!]

Polecamy grę fabularną "Pogrzeb Wrony" (godz.: 11:00-12:00) każdemu sympatykowi mroczniejszych klimatów – organizatorem atrakcji jest Studenckie Koło Larpowe UMK!

LARP: Koniec Ery

Zapraszamy na dziesiątą milenijną Wielką Konferencję! 65,000,000 P.N.E. | Hotel konferencyjny Mezozoik | Pangea, Zatoka Tetydy

Spotkanie przygotowane przez dinozaury dla dinozaurów, którym nie jest obojętna przyszłość naszego rodzaju!

Zgromadzimy się razem, aby podzielić się doświadczeniami, wizjami przyszłości oraz innowacyjnymi pomysłami, aby podjąć wspólnie decyzje kształtujące nasz świat! Powrócicie do swoich rodzin z nowym spojrzeniem na sytuację, zainspirowani i gotowi do wprowadzenia koniecznych zmian w społeczeństwie!

PARTIE:

- ROŚLINOŻERCY (postulaty: współdzielenie zasobów naturalnych oraz wspólna władza);
- MIĘSOŻERCY (postulaty: władza hierarchiczna oraz scentralizowana kontrola surowców);
- WSZYSTKOŻERCY (postulaty: wolny handel surowcami oraz trójpodział władzy).

PORZĄDEK OBRAD:

1. Rejestracja i integracja.
 2. Ceremonia rozpoczęcia.
 3. Wystąpienie główne – temat „Koniec Ery?”.
 4. Debaty – główne problemy:
 - A. Asteroida:
 - Co zrobić w przypadku teoretycznego upadku ogromnej skały z nieba?
 - Czy w ogóle należy się tym martwić?
 - B. Ssaki:
 - Co zrobić z małymi futrzastymi stworzeniami, których pojawia się coraz więcej?
 - C. Nowe gatunki:
 - Co zrobić w związku z nowo powstającymi gatunkami dinozaurów?
 - Czy ewolucja jest problemem?
 5. Wywiady, sondaże, negocjacje. (Gracze mogą przeprowadzić sondaże co do wyników, poznać opinie oraz zawrzeć układy z innymi dinozaurami)
 6. Podziękowania i głosowanie. (Uczestnicy głosują na zasadzie: TAK / NIE)
 7. Ceremonia zakończenia.
 8. Ogłoszenie wyników.
 9. Ostatnie słowa. (Każdy z uczestników ma prawo wyrazić swoją opinię na temat głosowania, jego wyników oraz ich konsekwencji)
-
- AUTOR GRY: David Miessler-Kubanek
 - CZAS ROZGRYWKI: 2 h
 - LIMIT GRACZY: min 5 os. - max. 15 os.
 - MISTRZOWIE GRY: Maciej "Red" Fryckowski i Dagmara "Żaba" Maciejewska
 - MECHANIKI: "NO PAIN" + "GREEN/YELLOW/RED"
 - GOTOWE KARTY POSTACI!
 - STROJE/KOSTIUMY/PRZEBRANIA DOWOLNE i NIEOBOWIĄZKOWE, ale mile widziane!
 - DOŚWIADCZENIE NIE JEST WYMAGANE!

- TRIGGERY: WULGARYZMY, POLITYKA, INTRYGI i SPISKI, HAREM, DYSKRYMINACJA, PRÓBY POŻARCIA POSTACI INNYCH GRACZY

[Wymienione triggerzy są przykładowe, mogą wystąpić podczas rozgrywki, jednak wszystko jest zależne od danej grupy graczy!]

Jeżeli kochacie dinozaury i żywe dyskusje, to zdecydowanie spróbujcie swoich sił w grze fabularnej "Koniec Ery" (godz.: 12:00-14:00) – organizowanej przez Studenckie Koło Larpowe UMK.