

pia 21:00 - LARP - Hinterkaifeck 1922 Marcin "Dziadek Zielarz" Wawrzyniak, Jędrzej "Salahad - Din" Olszewski (KF Chimera)

termin: pia 21:00

czas trwania: 2:50 h

blok: LARPOwy

miejsce: LARP 1 (budynek: 14, II p.)

opis:

Od I Wojny Światowej minęły niespełna cztery lata, ludzie wciąż nie potrafią się pozbierać po dramacie, którego wszyscy mimowolnie stali się udziałem. Ogrom ofiar przerósł wszelkie oczekiwania i odcisnął piętno na każdej rodzinie.

Hinterkaifeck to spokojne gospodarstwo pod Monachium. To tutaj 31 marca 1922 roku doszło do jednego z najbardziej niewyjaśnionych morderstw w historii Niemiec. Wciel się w jednego z mieszkańców pobliskiej miejscowości, Tannod, i zobacz jakie tajemnice kryje Hinterkaifeck. Zapraszamy na LARPa z dreszczykiem, na którym będziecie mogli zanurzyć się w ponurej atmosferze powojennych Niemiec oraz zmierzyć się z mroczną naturą człowieka. LARP przeznaczony jest raczej dla dojrzałego odbiorcy z uwagi na dość nieprzyjemną tematykę. UWAGA! Gracze proszeni są o przyjście na 21:15.

pia 22:00 - Metoda profesora Kamihary Katarzyna "Górka" Górka, Piotr "Kula" Milewski, Piotr Budzisz, Kaszek

termin: pia 22:00

czas trwania: 3:50 h

blok: LARPOwy

miejsce: LARP 2 (budynek: 14, II p.)

opis:

"Mówili ci, że jesteś motylem. Żyjesz pięknie, ale krótko. Za bezpieczeństwo i spokój, za nektar i ambrozię zapłacisz Poświęceniem. Mówili Ci, że tak właśnie działa świat. Że tak jest dobrze, a Ty jesteś naczyniem Dobra.

Prawdę udało Ci się usłyszeć przypadkiem. Jesteś workiem zastępczych części. Białkowym konstruktem, zbudowanym na czyjś obraz i podobieństwo; tylko po to, aby mógł wydłużać swoje życie w nieskończoność. Twój demontaż to nie śmierć. Nie jesteś człowiekiem. Jako konstrukt nie masz duszy. Wszyscy to wiedzą, przecież to tak łatwo da się sprawdzić."

Zapraszamy na LARP o istocie człowieczeństwa. Gra odbędzie się w oparciu o mechanikę "full touch". Odbędziemy warsztaty wprowadzające i debriefing. Stroje dowolne, sugerujemy, aby były wygodne. Miłośników knucia i intryg serdecznie zapraszamy na inne LARPy odbywające się w tym samym czasie.

UWAGA! Gracze proszeni są o przyjście o godzinie 22:45!

pia 22:00 - Psychol Malwina "braids" Otto, Marcin "Słowik" Słowikowski

termin: pia 22:00

czas trwania: 3:50 h

blok: LARPOwy

miejsce: LARP 3 (budynek: 14, II p.)

opis:

Rodzaj larpa: Action Drama

Kawał mięcha dla fanów ciężkich klimatów grozy i psychozy. Scenariusz wymagający absolutnej koncentracji i działań pod presją.

Sztachnij się szpitalną atmosferą nie do końca legalnych badań i wątpliwych moralnie eksperymentów. Wgryź się w fabułę i zaserwuj innym graczom prawdziwą jatkę. Zmierź się z

postać, której przekonania diametralnie różnią się od Twoich. Poczuj konsekwencje swoich czynów. Tu nie ma miejsca dla przypadkowych świadków. Jesteś tylko Ty i on. I to Ty masz władzę. Zmierź się z Psycholem!
Liczba graczy: 8-6

pia 23:00 - LARP - High_Rise 1.1 Marek "Zaren" Krzywoszyński , Sebastian "Vestar" Kłossowicz

termin: pia 23:00

czas trwania: 3:50 h

blok: LARPowy

miejsce: Blok dziecięcy - prelekcje (budynek: 7a)

opis:

Klaustrofobiczny thriller osadzony w cyberpunkowym świecie będący "grą wideo na żywo".

Napędzany autorskim systemem, luźno nawiązującym tematyką do twórczości Williama Gibsona i Philipa K. Dicka.

Pod koniec XXII wieku w wyniku działalności ponadnarodowych megakorporacji, świat pogryzł się w kryzysie. Ich silny wpływ na ekonomię i politykę międzynarodową doprowadził do zdewastowania środowiska naturalnego na rozległych obszarach planety. W roku 2170 najbardziej wpływową „firmą” na światowej arenie staje się azjatycka korporacja Lighthouse. Prowadząca na zdewastowanych oraz skażonych obszarach wchłoniętych państw badania nad wydobywaniem oraz obróbką surowców strategicznych, technologią komputerową i militarną, a także bioinżynierią.

W jednym z wieżowców naukowo-badawczych, zaangażowanych w prace nad programem kolonizacji kosmosu, doszło do utraty łączności. Do ustalenia przyczyny zostaje wysłany zespół techników. Na miejscu okazuje się, że cały kompleks został awaryjnie zamknięty a przyczyna jest nieznana.

Zanurz się w mrocznym świecie cyberpunku, pokonaj kolejne piętra ludzkiej natury, przeżyj!

UWAGA! Gracze proszeni są o przyjście pół godziny wcześniej, to jest 22:30!

sob 10:00 - Cafe Tango Krzysztof "Scorpio" Bogacki

termin: sob 10:00

czas trwania: 2:50 h

blok: LARPowy

miejsce: LARP 2 (budynek: 14, II p.)

opis:

Rok 1959. Buenos Aires, Argentyna.

Mała kawiarnia prowadzona przez włoskich imigrantów jest miejscem, w którym skupia się życie lokalnej elity. Przy aromatycznym espresso toczą się rozmowy o polityce, planach na przyszłość, sporcie; nigdy zaś o przeszłości. Wybory do rad lokalnych zmieniają jednak wszystko. Walka o głosy budzi demony przeszłości.

UWAGA! Gracze proszeni są o przyjście na godzinę 10:15!

sob 12:00 - Projekt Ajaks Bartosz "Barven" Draus (Wielosfer), Dariusz "Sililsen" Świętalski (facebook.com/Wielosfer)

termin: sob 12:00

czas trwania: 3:50 h

blok: LARPowy

miejsce: LARP 3 (budynek: 14, II p.)

opis:

Pęka Ci głowa. Świat wiruje Ci przed oczami, a wściekle ostre światło rani Twoje oczy, które

potwornie łzawią. Próbujesz sobie przypomnieć, gdzie jesteś i uświadamiasz sobie, że nic nie pamiętasz.

"Kim w ogóle jestem? Jak się nazywam? Co to k**** ma znaczyć?" Te i podobne pytania przebijają się przez Twój otumaniony mózg. Twój wzrok w końcu przyzwyczajają się i widzisz, że jesteś w stosunkowo niewielkim pomieszczeniu. A w nim oprócz Ciebie jeszcze siedmiu innych ludzi wyglądających na równie zaskoczonym tym miejscem, jak Ty. I w tym momencie słyszycie głos wydobywający się z głośników podwieszonych pod sufitem...

Zapraszamy na LARPa w którym niczego nie możesz być pewien - zwłaszcza własnego życia.

Ilość graczy - 8

UWAGA! Gracze proszeni są o przyjście o godzinie 12:30.

sob 13:00 - Eksperyment *Duet NN: Nika Snape & nemezis*

termin: sob 13:00

czas trwania: 2:50 h

blok: LARPowy

miejsce: LARP 2 (budynek: 14, II p.)

opis:

Amerykański Instytut DuetNN Therapeutic Research zaprasza na badania kliniczne kobiety oraz mężczyzn zdrowych psychicznie w przedziale wiekowym 18-45.

W naszych działaniach zależy nam na sprawnym procesie rekrutacji uczestników w połączeniu z efektywnym wykorzystaniem zasobów. Tym samym pragniemy zapewnić najwyższą jakość uzyskanych danych. Oferujemy kompleksowe usługi zaspokajające wszystkie wymagania.

Gwarantujemy godne wynagrodzenie i komfort pracy. W wyznaczonym przez nasz personel terminie prosimy zgłaszać się na czczo i z dokumentem potwierdzającym tożsamość. Spotkania i badania kwalifikacyjne odbędą się w siedzibie Centrum Badań Klinicznych - DuetNN Therapeutic Research, które mieści się w Centrum Konferencyjnym MTP - ul.Głogowska 14 podczas Festiwalu Fantastyki Pyrkon.

Dodatkowo otwieramy rekrutacje dla personelu, prosimy o zostawianie CV w naszej siedzibie.

sob 14:00 - Festiwal Kłamców *Igor "Oksymoron" Wadowski*

termin: sob 14:00

czas trwania: 3:50 h

blok: LARPowy

miejsce: LARP 1 (budynek: 14, II p.)

opis:

Czasem ku uciesze władcy otchłani są organizowane różne zabawy. Czasem oszuści, kłamcy oraz kanalie moralne wszelakiego rodzaju i sortu, dostają szansę na odkupienie swoich potępionych dusz. Czasem wystarczy jedno dobrze wyważone kłamstewko, jedna niewinna manipulacja, aby wyrwać się z przeklętej domeny raz na zawsze.

Pozostaje tylko jedno pytanie.

Czy potrafisz być tak obłudnym, aby oszukać ojca wszystkich kłamstw?

UWAGA! Gracze proszeni są o przyjście o godzinie 14:30!

sob 16:00 - Wyklęci *Julia Kowalska (Stowarzyszenie Thorn)*

termin: sob 16:00

czas trwania: 2:50 h

blok: LARPowy

miejsce: LARP 3 (budynek: 14, II p.)

opis:

Młoda praktykantka historii była przerażona pierwszą lekcją w pobliskim liceum. Drżącym głosem zaczęła: 4 lutego 2011 roku Sejm uchwalił ustawę o ustanowieniu dnia 1 marca Narodowym Dniem Pamięci Żołnierzy Wyklętych. Data ta nie jest przypadkowa. Tego dnia w 1951 w mokatowskim więzieniu komuniści strzałem w tył głowy zamordowali przywódców IV Zarządu Zrzeszenia Wolność i Niezawisłość - Łukasza Cieplińskiego i jego towarzyszy broni. Tworzyli oni ostatnie kierownictwo ogólnopolskiej konspiracji kontynuującej od 1945 roku dzieło Armii Krajowej. Spoglądając na uczniów nie widziała słonecznej sali lekcyjnej. Widziała obskurną piwnicę. Równie przerażeni jak ona uczniowie patrzyli na kilka postaci. Ich twarze były tak obite i pokryte wyschniętą skorupą krwi, że nawet ona ich nie poznała. Patrzyła na "Gryfa", "Inkę", "Lalek". Na bohaterów.

Wiedząc, że nie mają prawa być tutaj wszyscy razem, nieśmiało się uśmiechnęła.

sob 19:00 - Ostatni Rejs *Kawaleria Berg i Zofia Urszula Kaleta (Stowarzyszenie Wielosfer)*

termin: sob 19:00

czas trwania: 3:50 h

blok: LARPowy

miejsce: LARP 1 (budynek: 14, II p.)

opis:

Larp "Ostatni Rejs" jest symulacją atomowej łodzi podwodnej. Towarzyszu, jeśli nieobce są Ci pojęcia musztry, pracy zespołowej, walki za ojczyznę oraz odpowiedzialności, zaciągnij się niezwłocznie!

Gra dla 10-15 osób. Przed rozpoczęciem obowiązkowe warsztaty. Na grę zaprasza Kawaleria Berg - zdobywcy "Złotej Maski" w kategorii najlepszy MG team.

Uwaga! Obecność na warsztatach przygotowujących do gry jest niezbędna, by wziąć w niej udział.

sob 19:00 - Tenebris: *Karczemna zagrywka Stowarzyszenie Tenebris*

termin: sob 19:00

czas trwania: 1:50 h

blok: LARPowy

miejsce: LARP 3 (budynek: 14, II p.)

opis:

Świat stoi u progu wielkich zmian. Od dnia, kiedy okręty Federacji Karnae, pod wodzą admirała Renzo Piano, odplynęły w poszukiwaniu nieznanych lądów minął już ponad rok. Tylko nieliczni marzyciele wciąż oczekują na powrót ekspedycji - reszta już dawno porzuciła wszelką nadzieję i dopisała śmiałków do długiej listy ofiar, których przez lata pochłonęły morskie odmęty.

Tymczasem w Pelartis, jednym z miast w samym sercu Davonu, poruszenie wywołało zdarzenie o znacznie mniejszej skali. Nie dalej jak przed tygodniem na podmiejskim cmentarzu grzebano Tanasa, zmorzonego wiekiem i chorobą właściciela dużej karczmy nieopodal rynku. Kiedy rajcy miejscy, lokalni wielmoże, tuzy przestępczego półświatka, a nawet...elity kościelne poczęły ostrzyć sobie zęby na atrakcyjną działkę pozostawioną po, zdawałoby się, bezpotomnie zmarłym karczmarzu, zienacka pojawił się jego spadkobierca. Co więcej, cudzoziemiec wcale nie ma zamiaru sprzedawać lokalu. Postanawia nie tylko kontynuować działalność, lecz decyduje się dołożyć wszelkich starań, by karczma stała się perłą okolicy. W tym celu organizuje wystawne, ponowne otwarcie, na które zaprasza wszystkie najważniejsze osobistości Pelartis. Nietrudno zgadnąć, że na przyjęciu spotykają się wszystkie stronnictwa żywo zainteresowane przejęciem interesu...

Zapraszamy na LARPa w autorskim świecie Tenebris. Tym razem zabierzemy Was na przygodę na Starym Kontynencie - Davonie. W karczemnym półmroku zetrą się ze sobą przedstawiciele diametralnie różnych środowisk, działający w odmiennych intencjach. Cel mają jednak ten sam -

przejąć interes perswazją, przekupstwem, prośbą, groźbą, szantażem - arsenał zagrywek jest szeroki. Stawka jest wysoka, a nic tak dobrze nie wpływa na pomysłowość jak naprawdę duże pieniądze.

UWAGA! Gracze proszeni są o przyjście na godzinę 19:30!

sob 20:00 - F.No-13 *Mateusz "Mat" Zachciał, Jakub "Mefi" Fijałkowski*

termin: sob 20:00

czas trwania: 3:50 h

blok: LARPOwy

miejsce: LARP 2 (budynek: 14, II p.)

opis:

Każdy ma swoje mroczne ja.

Witaj w swoim świecie, w idealnym mikrospołeczeństwie. Mikrospołeczeństwie bez wad czy skaz.

Witaj w Społeczności, która jest Twoją kreacją, a każdy jej Mieszkaniec nosi znamiona doskonałości – Twój genialny umysł. Tutaj każdy się szanuje, kocha – bo przecież jak nie szanować i kochać samego siebie. Wiesz najlepiej, że nikt nie zadba o Ciebie lepiej niż wielu takich jak Ty. Nawet Ci przez myśl nie przeszło, że ktoś lub coś mogłoby chcieć odebrać Twój raj...

Zapraszam na nietypowego LARPa w klimatach systemu Eclipse Phase (Hard-SF). Nie musisz znać systemu, wszystkie potrzebne informacje zostaną podane na początku.

UWAGA! Gracze proszeni są o przyjście na godzinę 20:40.

sob 00:00 - LARP - *Insomnia Kompania Czarnego Gryfa*

termin: sob 00:00

czas trwania: 3:50 h

blok: LARPOwy

miejsce: Aula 2 (budynek: 14, II p.)

opis:

Ludzkość coraz pewniej stawia kroki na nowych, nie do końca poznanych ścieżkach. Ostatnie 250 lat przyniosło wiele nowego - sporo cierpienia, ale też wiele nadziei. Wszyscy dostrzegają potrzebę współpracy i wzajemnego wsparcia - no, prawie wszyscy. Zarząd tymczasowy kolonii na Gliese 581d owej współpracy kategorycznie odmawia, w dodatku nie mając do tego żadnych podstaw.

Wide Space Community jest w gotowości do interwencji militarnej. Z kolonii nie zostanie kamień na kamieniu, chyba że negocjacje okażą się owocne. WSC Indra przewozi uśpioną, kilkunastoosobową załogę, która ma zapewnić im sukces. Załogę której członkiem możesz zostać Ty, jednak uważaj...

Wszechświat może przemienić Twój sen w koszmar...

UWAGA! Gracze proszeni są o przyjście o godzinie 00:25!