

OFERTA: IMPREZA NA ZAMÓWIENIE

Czas trwania: 2 dni

Program: Larp – impreza z fabułą

Larp to wyjątkowy rodzaj przygody – może być tak grą, zabawą towarzyską, jak i próbą charakteru, swoistą terapią ducha, może przybierać formy edukacyjne albo psychologiczne. Polega na wcieleniu się w wybraną postać i przeżywaniu zaplanowanych lub improwizowanych wydarzeń.

My proponujemy larp w formie gry przygodowej w naszym autorskim świecie Silberberg. W tym uniwersum, w konwencji fantasy, prowadzimy wielodniowe gry fabularne od 2004 r., do gry natomiast nie jest niezbędna znajomość świata gry. Uczestnicy wcielają się w postaci wojowników, czarodziejów, mogą na czas gry zostać krasnoludem czy elfem, by po krótkim wprowadzeniu zanurzyć się na wiele godzin w wielkiej przygodzie.

Skrót informacji

Cena zawiera:

- Noclegi
- Wyżywienie
- Opracowanie fabuły oraz postaci do gry
- Bieżącą animację fabuły w czasie gry
- Wypożyczenie strojów i akcesoriów
- Oprawę – akcesoria i efekty
- Opiekę organizatorską

Cena nie zawiera:

- Dojazdu
- Ubezpieczenia

Opis elementów oferty:

NOCLEG

- 1 nocleg w bazie noclegowej Warownia
Warownia - wyjątkowa kwatera noclegowa w formie drewnianej, stylizowanej na średniowieczną osady. Nasi goście śpią w 4-osobowych pokojach, w drewnianych domkach, mają do dyspozycji materace, prześcieradła i poduszki. Potrzebny jest własny śpiwór. Jest też możliwość wypożyczenia dodatkowo wojskowego koca dla zmarzluchów. Warownia leży na stoku góry u stóp Twierdzy Srebrnogórskiej, tuż przy szlaku w głąb Gór Sowich

WAŻNE! Warownia nie jest hotelem ani pensjonatem, to górską bazą biwakową!

Zapraszamy do zapoznania się z warunkami pobytu na naszej stronie w zakładce "Noclegi w Warowni".

WYŻYWIENIE

- **1 x kolacja przy ognisku**
Klimat wyjątkowego miejsca to także odpowiedni posiłek. Proponujemy marynowaną karkówkę oraz warzywa sezonowe (np. cukinia, papryka, bakłażan, dynia) do samodzielnego przyrządzenia na kracie nad ogniskiem. Do tego smalec do smarowania i ogórki kiszone, pieczywo, pyszny bigos, a na deser – ciasto.
Drewno na ognisko uczestnicy przygotowują sami – materiał jest do pozyskania w najbliższej okolicy Warowni.
- **1 x śniadanie**
Posiłek obejmuje bufet kanapkowy oraz różne dodatki, takie jak płatki śniadaniowe, świeże warzywa, twaróg, jajka lub kiełbaski.

ZAJĘCIA

Trzosem imprezy jest oczywiście fabuła larpowa, trwająca od 6 do 10 godzin, zależnie od godziny rozpoczęcia.

- **1 dzień**
 - **Przyjazd**
Aby dało się zrealizować wszystkie założenia gry, konieczny jest przyjazd uczestników nie później godz. 14:00 pierwszego dnia.
 - **Przygotowanie**
Uczestnicy po przyjeździe i zakwaterowaniu zapoznają się z zasadami gry. Przydzielamy postaci, omawiamy realia gry, a także dobieramy stroje i wyposażenie. Zależnie od ilości uczestników potrzebujemy na to minimum kilka godzin.
 - **Gra fabularna**
Zaczynamy późnym popołudniem i gramy bez żadnej przerwy do późnych godzin nocnych. W fabule na pewno znajdą się:
 - ✓ Intrygi, tajemnice i zagadki do rozwikłania
 - ✓ Wyprawy w ruiny i inne tajemnicze miejsca, być może da się w nich znaleźć skarb, a być może tylko guza
 - ✓ Potwory do pokonania – przynajmniej jeden, ewentualnie pięć
 - ✓ Magia i mistyczne tajemnice – przy tej okazji zapewne także efekty specjalne i pirotechniczne
 - ✓ Walka kontaktowa z użyciem broni bezpiecznej i łuków
 - ✓ **Kolacja (fabularna, w trakcie gry)**
- **2 dzień**
Kończymy śniadaniem, po którym następuje zdanie sprzętu fabularnego i podsumowanie gry.

BAZA DOSTĘPNYCH SCENARIUSZY

Przedstawiona powyżej propozycja obejmuje scenariusz podstawowy, w wersji dostosowanej do osób niedoświadczonych i początkujących. Nie graliście nigdy larpa? Nic nie szkodzi! W tych scenariuszach wystarczy chęć do zabawy. Wybierzcie coś, co najbardziej pasuje Wam klimatem gry (szersze opisy scenariuszy znajdziecie na naszej stronie) :

Tytuł scenariusza:	Min/max. Liczba graczy:	Charakter fabuły:	Poziom kondycyjny:	Krótki opis:
Dziedzictwo rodu	5/20	- przygoda - skarby - walka - tajemnica	3/5	<i>Ekipa profesjonalnych poszukiwaczy skarbów, której ostatnio nie najlepiej się wiedzie, na zlecenie dziedzica poszukuje skarbu jego dziadka. To ostatnia szansa, by wykaraskać się z długów i poradzić sobie z konsekwencjami ostatnich porażek.</i> Dodatkowe uwagi: gra zakłada rozbudowaną przeszłość postaci.
Zbuntowany projekt	5/15	- tajemnica - mistycyzm - horror - zagrożenie	3/5	<i>Najemnicy wynajęci przez organizację naukowo-handlową muszą wyjaśnić co się stało z naukowcami, którzy przestali składać meldunki. Robota miała być prosta, ale okazało się, że nie wszystko może być takie proste.</i> Dodatkowe uwagi: gra zakłada zapoznanie się z dużą ilością dokumentów fabularnych.
Powrót do domu	15/40	- intryga - horror - obyczajowy	2/5	<i>Każda wieś na kompletnym końcu świata ma dwie cechy: własne tajemnice i chęć opuszczenia jej przez dorastające pokolenie. Wam się udało uciec z rodzinnego gniazda i rozjechać po całym świecie. Teraz po latach chcecie wrócić na pogrzeb waszego dawnego nauczyciela - człowieka który zaszczepił w was ciekawość świata. Jak zmieniło się to miejsce od czasu gdy byliście tam po raz ostatni?</i>
Ostatni egzamin	10/20	- potwory - horror - walka - bootcamp	3/5	<i>Co roku do egzaminu na samodzielnego łowcę przystępuje kilkudziesięciu kandydatów. W tym roku w szranki stajecie też wy.</i> <i>Po egzaminie czeka was szlak, własna licencja oraz dobry przypyły gotówki. Rok temu tematem egzaminu był bazyliśzek, dwa lata temu - północnica. Co w tym roku wymyślił Wielki Mistrz Akademii Jastrzębieckiej?</i>
W imię Bogini	5/15	- wojna - walka - intryga siły specjalne - militarne	4/5	<i>Trwa wojna. Potężna forteca na pograniczu jakiś czas temu została przejęta przez wrogów. Oddział specjalny ma za zadanie dostać się w mury twierdzy i osłabić jej obronę tak, by umożliwić odbicie jej przez siły głównej armii.</i>
Świetna partia do wzięcia	10/15	- obyczajowy - przygodowy - intryga - zabawa	1/5	<i>W świecie ogarniętym przez zarazę pewna dziedziczka rodu (lub dziedzic rodu, zależnie od profilu grupy) ogłasza chęć zamążpójścia. W związku z tym zaprasza do swej willi potencjalnych kandydatów wraz z przybocznymi. Zbyt piękne? Oczywiście, nic nie pójdzie tutaj tak, jak powinno...</i>
Wybraniec przeznaczenia	5/20	- przygodowy - tajemnica - łamigłówek - mistyczny	3/5	<i>Tajemnicza przepowiednia głosi, że wybraniec ocali imperium przed upadkiem. Dlaczego on? Kim właściwie jest? Jeśli czeka na niego korona i zaszczyty, to pewnie będzie potrzebował wiernych kompanów.</i> Dodatkowe uwagi: gra z jednym głównym bohaterem, dedykowana np. na okazję urodzin.

Jest również możliwe wykonanie dla Was gry na zamówienie według podanych wytycznych, w takim wypadku oferta będzie podlegać indywidualnej wycenie, zależnej od warunków, liczby uczestników, koniecznych efektów, wyposażenia i obsługi.

REZYGNACJA Z ZAJĘĆ - grupa może zrezygnować z zawartych w pakiecie imprezy zajęć na własne życzenie, jednak nie przewidujemy z tego powodu zwrotu kosztów, także jeśli przyczyną będzie pogoda. Jesteśmy przygotowani do zrealizowania pakietu zajęć niezależnie od warunków pogodowych.

Regulamin

Ze względu na wymogi bezpieczeństwa w trakcie gry będziemy prosić o zapoznanie się i podpisanie regulaminu, który zostanie załączony do umowy (treść regulaminu znajdziecie Państwo także na naszej stronie internetowej). Mając świadomość, że integralnym elementem imprez tego typu jest alkohol, zwracamy uwagę, że po spożyciu nie ma możliwości uczestniczenia w grze. Chcemy, aby Państwo dobrze się bawili, jednak kwestie bezpieczeństwa są najważniejsze.

POSTACI GRACZY – cena imprezy obejmuje grę w formie drużynowej, tym niemniej każdy z uczestników otrzyma indywidualną postać, opisaną w karcie postaci (zależnie od ustaleń możemy karty postaci przestać wcześniej). Postaci uczestników będą ze sobą powiązane i będą miały możliwość rozgrywania między sobą rozmaitych zadań.

OBSŁUGA – cena imprezy w wersji podstawowej obejmuje obsługę w postaci:

- Animator (Opiekun Graczy) – minimum 1 osoba, pełni rolę koordynatora, opiekuna i przewodnika, jednocześnie jest współuczestniczącą w grze postacią
- Zaplecze – minimum 3 osoby, odgrywające role postaci niezależnych, a także sterujące scenografią i efektami.

KAUCJA

W przypadku imprez fabularnych prosimy o wpłatę kaucji w wysokości 500 zł. Jest ona przewidziana na wypadek zniszczenia w trakcie imprezy wyposażenia ośrodka i zostaje zwrócona natychmiast po zakończeniu imprezy (o ile ww zniszczenia nie będą miały miejsca).

Kaucja obejmuje także koszty ewentualnego zniszczenia lub zgubienia wypożyczonego do gry sprzętu – strojów, broni i akcesoriów. Dotyczy to sytuacji zawinionych przez uczestnika, nie obejmuje standardowego zużycia czy wybrudzenia sprzętu.

PRZYJAZD

Z przyczyn organizacyjnych prosimy, aby przyjazd grupy był nie wcześniej niż o godzinie 13:00, oraz nie później niż godzina 16:00. O dokładnej godzinie przyjazdu prosimy informować drogą mailową tuż przed terminem wycieczki.

Wykwaterowanie ostatniego dnia jest konieczne do godziny 10:00

Przed przyjazdem otrzymacie Państwo dodatkowy mail, zawierający przydatne informacje na temat pobytu.

REZERWACJA

Jak wygląda rezerwacja terminu imprezy:

- Kontakt w sprawie uzgodnienia terminu
- Wstępna rezerwacja aktywna 14 dni
- Otrzymanie umowy i regulaminu – podpisaną wersję prosimy odesłać drogą mailową
- Potwierdzenie zarezerwowanego terminu – wpłata zadatku w wysokości 30% kwoty
- Przesłanie ankiety i uzgodnienie postaci i scenariusza
- Przyjazd i rozliczenie pod koniec imprezy

Gdzie szukać dodatkowych informacji:

Na naszej stronie w dziale blogowym znajdziecie Państwo szerzej opisane następujące tematy:

- Co zabrać ze sobą na wycieczkę do Srebrnej Góry
- Warunki rezerwacji
- Opisy zajęć
- Opisy miejsc zakwaterowania
- Informacje o kadrze instruktorskiej

Zapraszamy!