

Posztapokaliptik

TÖRTÉNET

2025. NYARÁN BEKÖVETKEZETT AZ APOKALIPSZIS. METEOROK CSAPÓDTAK BE, VULKÁNOK TÖRTEK KI, ATOMBOMBÁK HULLOTTAK AZ ÉGBŐL, FÖLDRENGÉSEK RÁZTÁK MEG AZ EGÉSZ BOLYGÓT VALAMINT JÁRVÁNYOK KEZDTEK EL PUSZTÍTANI. AZ ÁLTALUNK ISMERT TÁRSADALMI REND PÁR NAPON BELÜL ÖSSZEOMLOTT. EMBER EMBERNEK FARKASA LETT. AZONBAN EGYESEK NAGYOBB CSOPORTOKBA RENDEZŐDTEK ÉS PRÓBÁLJÁK MEGALKOTNI ÚJ VILÁGUKAT AHOL BÉKÉBEN ÉS BŐSÉGBEN ÉLHETNEK.

EZEK A CSOPORTOK VERSENGENEK A VILÁG FENNMARADT ERŐFORRÁSAIÉRT ÉS IGYEKEZNEK A RÉGIÓ LEGERŐSEBB URAI LENNI ÉS FELÜLKEREKEDNI RIVÁLISAIKON.

HANGULAT

A tábor egy posztapokaliptikus világot tükrözne, a társadalom összeomlása után nem sokkal. Ezáltal elég tág mind a díszlet, mind a jelmezek tárháza. Igazából versengenek is az erőforrásokért az „új világban” de ugyanakkor saját jövőjüket építik.

HÁZAK

A házak lehetnek sorozatokból, filmekből, könyvekből és játékokból amik feldolgozzák a témát vagy kapcsolódnak hozzá, illetve itt a fantáziánk is nagyon szabadon kibontakozhat, így például ilyen házak lehetnének:

- Walking Dead
- Dűne
- Last of us
- Fallout
- The 100
- Mad Max
- Terminátor
- Metro
- Anarchisták
- Guberálok
- PVZ
- Toxikus Testvériség

A szervező gárda lehetne egy nagyobb másik közösség, akár egy megmaradt állam katonaságából alakult állam, egy nagyobb barbár törzs vagy csak megmaradt túlélők laza szövetsége (ez esetben nem is kell egységes jelmez).

DÍSZLET ÉS JELMEZ

Mivel a téma elég sokoldalú ezért minden háznak a dekorációja a témájától függene, a közös terek dekorációinak pedig egy lerombolt világ hangulatát kellene keltenie. Graffitis útjelző táblák, burjánzó növények, autórongsók, toxikus hordók, szögesdrótok, térképek kihelyezve. De a tapasztalatokból kiindulva a házak dekorációin lenne a nagyobb hangsúly.

PROGRAMOK

Tábornyitó: A szervező gárda (katonaállam, barbárok, túlélők) vezetője köszönti az új rivális csoportokat a senkiföldjén. Elmondja az erőforrások végességét és felhívja a figyelmüket, hogy csak a legerősebbek maradhatnak életben.

Showhajtás: Az új csapatoknak meg kell formálniuk kultúrájukat ezzel egy olyan egységet teremtve maguk között, ami hosszú távon népük fennmaradását szolgálja.

Craft: A közösségek csapatokra oszolva kezdenek ismerkedni a senkiföldje túlélőivel, akiknek segítséget nyújtva értékes tárgyakhoz juthatnak, amik harcosaik (craft kártyák) felfegyverzését segítik.

Casino: Az apokalipszis egyetlen törvénye „a győztes mindent visz”. Ezt az eszmét követve a népek tagjai különböző szerencsejátékokba bocsátkoznak a senkiföldje lakóival vagy éppen egymással, hogy a megszerzett értéktárgyakkal gazdagítsák népüket.

Nagyotmenés: A senkiföldje egyes lakói az éj leple alatt elrabolták a csapatok egy-egy vezetőjét, ezért ők közösen a kiszabadításukra indulnak.

Tőzsde/Bazár: A házak kisebb csapatokra bomolva gyűjtögetni indulnak hasznos erőforrásokért, amikből a túlélésükhöz nélkülözhetetlen tárgyakat tudnak készíteni.

META: Az erőforrások megszerzése nagy stratégiai előkészületeket igényel, a házak ezekért a stratégiai fontosságú pontokért és ellátmányokért, kisebb ütközetekbe keverednek egymással.

Cetlizés: A senkiföldje hemzseg a múlt ereklyéitől. Ezek a már-már mágikus tárgyak képesek egy másik túlélőre különböző hatással lenni.

Készítette: Kovács Máté