

# *II Zjazd Imperium*

## *Kownatki 2007*

Organizacja imperialnego zjazdu nigdy sprawą łatwą nie jest. Mimo doświadczenia w tej materii po zorganizowaniu pierwszej takiej imprezy, Halkione nie uniknęła ich podczas przygotowań do drugiej. Zarówno czas jak i miejsce spotkania stanowiło punkt sporny wielu rozmów i zarzewie kłótni. W końcu, choć kompromis nie wszystkich zadowolił, przyjęto, że Drugi Zjazd Imperium odbędzie się w dniach 24-26 sierpnia 2007 r. w Kownatkach.



Plaża kownackiego jeziora, gdzie wszystko się zaczęło.

Kownatki są wsią, która jest niewiele większa od znajdującego się weń ośrodka wczasowego. Na tydzień przed rozpoczęciem Zjazdu do tej niewielkiej miejsciny trafili Vigla i Krige. Mimo to rozpoczęcie spotkania datować należy właśnie na 24 sierpnia. Wtedy to, wczesnym rankiem na plażę znajdującą się przed ośrodkiem przybył Jim wraz ze swoją dziewczyną, Kasią. Od tego momentu w odstępach kilku godzin pojawiali się kolejni gracze Imperium. Finałem tych migracji niewątpliwie było przybycie niewielkiego, czerwonego autka, w którym zmieściło się dwoje organizatorów (Therion i Halkione), dwóch kolejnych członków ich klanu (Hugo i Krzyż Południa), jak również prawdopodobnie najbardziej rozpoznawalny i najczęściej wspomniany uczestnik Zlotu - pies Batiar.



Batiar, najbarwniejsza postać Zjazdu

Imperialnym nie można odmówić wigoru – imprezę rozpoczęli z hukiem. Otóż Klonus, chcąc nastraszyć BłckShpa, który butnie stanął mu na drodze, rozpedził swoje auto do tego stopnia, że... zatrzymał się dopiero na samochodzie Halkione. W zaskoczeniu tym ucierpiała pewna część zaopatrzenia, jakie ta przywiozła dla zebranych na zlocie. Od tego czasu „Klonus za kierownicą” stał się synonimem niebezpieczeństwa wysokiego stopnia. Wbrew pozorom ten wypadek jedynie scementował znajomość ofiary i winowajcy (do tego stopnia, że ten wstąpił do klanu organizatorów Zjazdu). Uwadze większości świadków uszedł fakt, że BłckShp nie odniósł żadnych obrażeń fizycznych.



Halkione zadbała o zjazdowiczów, tylko ten Klonus...

Dalsza część Zjazdu obfitowała w mniej destruktywne wydarzenia. Wśród znaczących punktów programu wymienić należy mecz siatkówki, piłki wodnej i konkurs wiedzy o Imperium. Poza tym gracze czas spędzali na plażowaniu, niekończących się rozgrywkach w Magica i Jungle Speeda a nade wszystko na rozmowach. Wbrew powszechnej opinii Zjazd nie przerodził się w pijacką popijawę i mimo, że Villentretha nie można było spotkać bez piwa w ręce, a wydarzenia z udziałem Xarda czy Theriona nawet bez koloryzacji, której podległy z upływem czasu, były barwne i niezapomniane (jako osoba dobrze wychowana opowiadać o nich nie będę).



Imperialni grali...



... i wypoczywali...



...a nade wszystko grali w Jungle Speeda.

Podsumowując, Zjazd należy uznać za udany. Przez trzy dni gracze na nim zebrani zdołali poznać się, porozmawiać i pobawić, a ci, którym lato niekoniecznie łączy się z wakacjami, również i wypocząć. Wracając do domu chyba każdy czuł, że miło byłoby przedłużyć to spotkanie choćby o tydzień. Stąd też lekka żądrosć brąła, że Vigla i Krige opuścili Kownatki dopiero jakiś czas po zakończeniu Zjazdu.



Kownatki nadal są miejscą niewiele większą niż znajdujący się wewnątrz ośrodek, lecz dla każdego, kto uczestniczył w Drugim Zjeździe Imperium, stały się ważną kropką na mapie i we wspomnieniach.