

FLAMBERG

WYSPA OLCH 2022



Spis treści:

❖ Wstęp

❖ Program konwentu

❖ Organizatorzy

❖ Opisy punktów programu

- Szalikowcy Flambegu
- Zagadka Pani Ping
- Flambegowe Swingi
- Bajki bez cenzury
- Fallout: Genesis
- Byli oni, będziemy i my
- Tanabata
- Lewiatan
- Warsztaty wspinaczki na Jurze
- Wyprawa po Złote Runo
- Kroniki Jawosnu - Wyspa Olch
 - Wstęp, czyli o czym jest ten LARP
 - Bohaterowie, czyli kim będziecie grać na LARPie
 - Idowie, czyli Ci co wędrują
 - Allengard, czyli ci co niosą Kult Harmonii
 - Wspólnota Pyłu, czyli Ci co śnią
 - Mechanika, czyli jak bezpiecznie grać na LARPie
 - Krążąca Esencja, czyli rzecz o mechanice Magii i Snu

❖ Regulamin konwentu Flambeg

❖ Regulamin gier i LARPów

❖ Hymny

❖ Sponsorzy

Wstęp

Z wielką radością witamy Was na dwudziestej edycji konwentu Flamborg. Jak co roku, czatachowski las na tydzień stanie się naszym domem, i mamy szczerą nadzieję, że wszyscy będą czuli się w tym domu dobrze, wygodnie i bezpiecznie. Mamy też nadzieję, że wszyscy będą się bawić co najmniej równie dobrze, jak w poprzednich latach.

W dobrej zabawie na pewno pomoże Wam tegoroczny program, który oferuje prawdziwą feerię klimatów i settingów: Postapo! Kwitnące Wiśnie! Cyborgi! Napoleońscy Oficerowie! Rzeczywistość Wirtualna! Jest z czego wybierać, a do tego dochodzą jeszcze tańce swingowe, wspinaczki skalne i gry planszowe. Ze szczególną dumą witamy w tegorocznym programie debiutanckiego larpa Natalii Głomb - twórczyni z (już dorosłego... kiedy to się stało?) drugiego pokolenia Flamborgowego.

Tegoroczna Gra Główna również oferuje nowości - nowy świat i nowe spojrzenie młodego zespołu twórczego, który tchnie w tym roku w czatachowski las swoją własną magię. Jesteśmy przekonani, że gracze i graczki wyśnią na Wyspie Olch coś godnego legendy, którą będą jeszcze długo opowiadać przy ogniskach.

A oprócz tego wszystkiego, będzie las, hamaki, ognisko, las, śpiewy, frytki, las, zapach płonącego igliwia, zawilgłe skarpetki i las. Czego można chcieć więcej?

Dzięki że jesteście i witamy.
Loża Organizatorska



Program Konwentu

13.08 sobota

13:00 Rozpoczęcie akredytacji
15:00-16:00 Rozpoczęcie konwentu
21:00-22:00 Szalikowcy Flambergu

14.08 niedziela

13:00-15:00 Gra dla dzieci "Zagadka Pani Ping"
15:00-17:30 Warsztaty taneczne (swing)
19:30-22:30 CHlarp "Bajki bez cenzury"

15.08 poniedziałek

12:00-18:30 LARP "Fallout: Genesis"

16.08 wtorek

11:00-14:30 LARP "Byli oni, będziemy i my"
16:00-21:00 LARP "Tanabata"

17.08 środa

12:00-16:00 LARP "Lewiatan"
12:00-15:00 Warsztaty wspinaczki
16:30-21:00 LARP "Wyprawa po złote runo"

18.08 czwartek

10:00-18:30
Warsztaty przed Grą Główną oraz Gra Główna: Kroniki Jawosnu - Wyspa Olch

19.08 piątek

10:00-18:30 Gra Główna: Kroniki Jawosnu - Wyspa Olch

20.08 sobota

10:00-15:30 Gra Główna: Kroniki Jawosnu - Wyspa Olch
18:00-19:00 Zakończenie konwentu

Wieczorem zapraszamy na pożegnalną imprezę, którą poprowadzi DJ Dis

Przez cały czas trwania Konwentu otwarty jest GAMES ROOM w którym możesz wypożyczyć gry i w tzw. Białym Namocie bądź w którymś z wyznaczonych miejsc ze stołami możesz poświęcić długie godziny na grę i rozmowy z przyjaciółmi (Godziny otwarcia znajdziecie na tablicy informacyjnej).

Oprócz larpowania i planszówkowania możecie również zagrać (albo poprowadzić) sesję RPG podczas konwentu. Wszystkie chętne osoby zapraszamy do koordynatora sekcji RPG, Rafała Pośnika, który prowadzi zapisy i terminarz.

[Powrót do spisu treści](#)

Organizatorzy

Organizacja

Agnieszka Kisiel
Agata Bogusz- Załoga
Barbara Sadrakuła
Olga Stepkiewicz
Sebastian „Curtis” Kejres

Współorganizatorzy:

Włodzimierz Skrzypiciel
OSP Czatachowa

Projekt FlamIT:

Kamil Charzyński
Piotr Zieliński

Osoby Zaufania:

Marcin „Bluemen” Fijołek
Karolina „Hypatia” Fido
Beata „Bea” Atlas

Gra Główna:

Adam P-i
Kajetan Gałczyński
Michał Guzik
Jakub Kałużny
Katarzyna Olak-Kałużna
Paweł Sójka
Grzegorz Biały

Sekcja RPG:

Rafał Pośnik – koordynator

Akredytacja i Pomoc Techniczna:

Paulina „Młoda” Leszczyńska-Sęk
Michał „Nowaczek” Nowak
Aneta „Amti” Kardas
Matylda „Tylda” Tysler

Twórcy Programu:

Jan „Smoku” Binieda
Natalia Głomb
Przemysław „Przem” Głomb
Julia Karcz
Joanna Kmiotek
Lech „Gyver” Nowak
Agnieszka „Kura” Pura
Jan „Rożek” Rożewski
Bruno „Elf” Stefański
Artur „Silvanel” Woźniak
Anna Zielińska
Piotr „Zielu” Zieliński

Specjalne Podziękowania:

Zenobia Cembrzyna
Włodzimierz Skrzypiciel
OSP Czatachowa
Adam „Tilin” Mnich
Borys Harasimowicz
Tomasz i Agelika Gawareccy

Opisy punktów programu

13.08 sobota

21:00-22:00

Szalikowcy Flambergu

Maciej Sadyś

Szalikowcy Flambergu jest inicjatywą dla każdego Konwentowicza, czy z szalem czy bez można dołączyć do tego wesołego grona. To nasza flambergowa duma- Szalikowcy Flambergu. W czasie konwentu można nabyć szal, nieodzowny atrybut każdego szalikowca. Zachęcamy także do dołączenia do grupy na fb Szalikowcy Flambergu, gdzie można (a nawet trzeba 😊) zamieszczać zdjęcia z szalem w wybranych przez siebie miejscach i okolicznościach. Tradycyjne już jest robienie pamiątkowych zdjęć z wakacji, ślubów oraz innych zdarzeń. Spośród zdjęć zamieszczonych w grupie Szalikowcy Flambergu Osoby Decyzyjne wybierają zdjęcia do corocznego konkursu na zdjęcie roku. Wszystkie zdjęcia zamieszczone przez Flambergowiczów z szalami zostają ujęte w teledysku, który każdego roku po rozpoczęciu Konwentu ma swoją jedyną emisję w czasie Konwentu Flamberg.

Szaliki w górę!

14.08 niedziela

13:00-15:00

Zagadka Pani Ping

Gra dla dzieci

Agnieszka "Kura" Pura, Bruno "Elf" Stefański

Opis Przygody (zachęcamy by dać dzieciom starszym do przeczytania, a młodszym przeczytać):

W głębi lasu, od niepamiętnych czasów, mieszkała Pani Ping. Nikt nie wiedział, czy jest stara, czy młoda, ale wszyscy wiedzieli, gdzie jest jej mała chatka. Nie była jak straszne czarownice mieszkające w lasach. Gdy ktoś miał zmartwienie, zawsze mógł ją odwiedzić, żeby napić się herbaty ze starego czajniczka, i poprosić o radę. Ludzie mówili, że Pani Ping jest dobra, bo w jej domu mieszkało mnóstwo wiewiórek, jeży, kulawy lisek i sarenka bez jednej nóżki. Że jest mądra, bo miała w domu mnóstwo książek i zagadkowych przedmiotów z dalekich krain i że zna magię, bo potrafiła znaleźć lekarstwo na każdy kłopot i każdą chorobę.

Jednak, pewnego dnia, stała się rzecz niesłychana, gdyż zwierzęta przyniosły list od Pani Ping. Oto co w nim pisała:

„Pokornie proszę, Klany Ognia, Wody, Ziemi i Powietrza, o pomoc w potrzebie.

Nieznajomi zakradli się w nocy do mego domu i skradli

Lodową Skrzynię Niebiańskiej Radości.

Bez niej smutek zagości w naszej Dolinie.

Przybywajcie teraz, póki nie jest za późno.

Pani Ping”

Jak zakończyła się ta historia? To już zupełnie inna opowieść.

[Powrót do spisu treści](#)

Gra dla dzieci to atrakcja skierowana do najmłodszych uczestników konwentu Flamberg, jak i do naszych gości spoza konwentu.

Jest dedykowana dla dzieci w przedziale wiekowym 5-13 lat - ale jesteśmy elastyczni i w przypadku dzieci młodszych jak i starszych omówimy sprawę indywidualnie z ich opiekunami. Zabawa planowana jest na około 1-2 godziny; będzie grą terenowo-przygodową odbywającą się w grupach, w lesie przy boisku w Czatachowie. Gra dedykowana jest dla dzieci, ale jeśli jako rodzice chcą państwo im towarzyszyć, jak najbardziej jest taka możliwość. Prosimy, aby wcześniej dać znać opiekunom poszczególnych grup. Niemniej jednak nasi Larpowcy zorganizują dzieciom rozrywkę, a państwo ten czas możecie spędzić pod białym namiotem socjalnym na terenie konwentu Flamberg, delektując się chłodnymi napojami i daniami z grilla serwowanymi przez lokalny catering.

Ważne jest jednak, aby byli państwo w zasięgu prowadzących grę, gdyby któreś z dzieci potrzebowało pilnie wrócić do rodzica.

15:00-17:30

Flambergowe Swingi

Warsztaty taneczne

Ania Zielińska, Piotr Zieliński

Państwo Zielińscy (Zielowie?) połączą ponownie dwie swoje pasje.

Czyli na najwspanialszym miejscu, w jakim można spędzać urlop wykonają performance/ warsztaty/ coś na kształt tańca.

Spotkamy się w przepięknej Czatachowej, gdzie roznosić się będą nuty swingowej muzyki.

Dołączcie do nas całkowicie za darmo (wydaje się to godną ceną) dla wszystkich uczestników konwentu.

Lindy hop to radosny taniec, który narodził się w latach 30-tych w Harlemlu w Nowym Jorku.

Jego cechy charakterystyczne to: duża dawka improwizacji, zabawy i śmiechu.

ps. przygotujemy także i łopatę na wypadek złych warunków atmosferycznych.

19:30-22:30

Bajki bez cenzury

CHLarp

Joanna Kmiotek, Julia Karcz

Uwaga wszystkie baśniowe stwory!

Świat Disneya leży w gruzach, wszystkie bajki są uszkodzone. To właśnie Wy i Wasze żelazne wątroby możecie go uratować. Przygotujcie się na podróż życia pełną niebezpieczeństw, procentów i rywalizacji.

Zapewne wielu z Was zginie podczas tej wyprawy, ale jest to poświęcenie na które musicie być gotowi.

Chlarp – jest to gra w której gracze będą wcielać się w postacie z wszelkich bajek Disneya (lub bajek z wytwórni, które Disney wykupił np. Pixar). Jest to gra 18+ z wykorzystaniem alkoholu.

Uwaga! Warunkiem zagrania w Chlarpie jest przebranie się za dowolną postać z Disneya.

Zapisy: Zgłosić można jedynie drużyny 4-osobowe. Zgłoszenia przyjmujemy w wiadomościach prywatnych lub w ostateczności na samym konwencie przed grą

15.08 poniedziałek

12:00-18:30

Fallout: Genesis

Lech "Gyver" Nowak

Niewielka wioska Sleepy Hollow jest oazą czystości w skażonym świecie. Z jednej strony pobliskie lasy są pełne miejsc gdzie lokalne promieniowanie jest wyjątkowo wysokie i tym samym często spotyka się feralne ghoule, a z drugiej, sama ma dostęp do czystej wody i wytwarza sporo żywności, którą w większości wymienia na broń i amunicję. Względnie spokojne życie zakłócają jedynie rzadkie, i tym samym mocno wyczekiwane festiwale, takie jak zbliżające się święto plonów. Dla Bractwa Stali i NCR będzie ono okazją by realnie ocenić potencjał handlowy Sleepy Hollow, a przy okazji zrealizować własne ukryte cele.

Do tego ostatnio krążą wieści, że daleko na południu pojawił się nowy, potężny gracz na planszy losu...

Larp w klimacie Fallout. Ghoule, Bractwo, nerfy i nuka cola!

16.08 wtorek

11:00-14:30

Byli oni, będziemy i my

Natalia Głomb

Larp na 12 osób w klimatach sci-fi/cyberpunka. Jego fabuła rozgrywa się w VR. Gracze to ludzie, którzy z niewiadomych przyczyn utknęli w zablokowanym fragmencie sieci, co dla niektórych jest okazją do osiągnięcia swoich celów, dla innych potencjalną katastrofą. Gra porusza głównie tematy człowieczeństwa i samoświadomości.

16:00-21:00

Tanabata

Agnieszka "Kura" Pura, Jan Binienda

Tanabata to Rokugańskie letnie święto, gdy zbliżają się do siebie dwie gwiazdy północnego nieba, rozdzielone przez Drogę Mleczną. Wedle legendy Tanabata te gwiazdy para kochanków: Orihime i Hikoboshi rozdzieleni przez rzekę, którzy mogą się spotkać tylko raz w roku. Dla Rokugańczyków jest to dzień, w którym spełniają się marzenia. Orihime była córką Tenkō. Tkąła ona wspaniałe szaty nad brzegiem Niebiańskiej Rzeki, Amanogawa. Wiedząc, że ogromnie podobają się one jej ojcu poświęcała pracy cały swój czas. Była jednak bardzo nieszczęśliwa, gdyż przez swoją pracę nigdy nie zaznała miłości. Widząc to Tenkō bardzo się zmartwił i zorganizował jej spotkanie z Hikoboshi, który żył i pracował po drugiej stronie rzeki Amanogawa. Gdy się spotkali, od razu zakochali się w sobie i wkrótce zostali małżeństwem. Jednak po ślubie Orihime nie tkąła już szat dla swego ojca, a Hikoboshi pozwolił swemu stado rozpieczęć się po całym Niebie.

W przypływie gniewu Tenkō rozdzielił kochanków i nakazał im pozostać po przeciwnych stronach rzeki. Orihime była bardzo przygnębiona z powodu utraty męża i prosiła ojca, aby pozwolił im się jeszcze raz spotkać. Widząc łzy własnej córki, Tenkō zmienił zdanie i zezwolił parze spotykać się każdego siódmego dnia siódmego miesiąca, pod warunkiem, że Orihime przez resztę dni w roku będzie ciężko pracowała nad szatami dla ojca.

Podczas ich pierwszego ponownego spotkania spostrzegli, iż nie mogą przekroczyć rzeki, gdyż nie było tam mostu. Orihime płakała tak mocno, że aż przyleciało stado srok, kasasagi i

[Powrót do spisu treści](#)

ptaki obiecały utworzyć most z własnych skrzydeł. Jeżeli pada deszcz, sroki nie mogą przylecieć i para kochanków musi czekać cały rok na kolejną szansę spotkania.

Setki lat później, Rokugańczycy wciąż celebrować tę historię w postaci letniego festiwalu Tanabata. Niektóre miejsca, wydają się być bardziej błogosławione łaską Fortuny niż inne. Do takich miejsc należy jezioro Sakura Yuki, ukryte w lesie Shinomori. Mimo iż las jest niebezpieczny od kilku lat ciągną tam coraz większe rzesze pielgrzymów, by właśnie nad nim świętować spotkanie legendarnych kochanków i prosić ich o spełnienie życzeń. A stało się to gdy po raz pierwszy pielgrzymowała do tego miejsca młodziutka Kakita Hime. Teraz, po 3 latach, jest to jej ostatnia pielgrzymka, po której ma wejść w dorosłość. Nic dziwnego, że w tym roku przybywają niezwykle znamienici goście, by świętować Tanabatę, nad jeziorem Sakura Yuki.

Zapraszamy Was, na larpa osadzonego w settingu Legendy 5 Kregów (1ed). Jest to mała gra, na raptem 35 postaci, która potrwa jeden wieczór. Czatachowskie lasy zmieniają się na ten czas w Puszcę Shinomori, którą pielgrzymujący samurajowie, przemierzają w trakcie podróży do Błogosławionego Jeziora. Pielgrzymi zatrzymują się dzień drogi od swego celu, w przydrożnej herbaciarni, by zebrać siły, posilić się, odświeżyć, przed jutrzejszym świętem. Przynoszą ze sobą swoje troski, marzenia, interesy i sekrety.

17.08 środa

12:00-16:00

Lewiatan

Artur "Silvanel" Woźniak

Lewiatan jest osadzoną w realiach Wojen Napoleońskich opowieścią o brytyjskim okręcie wojennym, którego załoga w przededniu Bitwy pod Trafalgarem zostaje postawiona przed sądem wojkowym. Jest to opowieść o obowiązku, posłuszeństwie, miłości do ojczyzny, okrucieństwie i dumie. Gra zawiera obszerne elementy freeformu i będzie wymagała od graczy sporej dozy improwizacji. Dostępne tylko i wyłącznie postacie męskie (kobiety odgrywające mężczyzn są mile widziane). Gra zawiera elementy, które mogą być niekomfortowe dla wielu osób: wulgarny język, rasizm, sceny przemocy.

Mamy sierpień roku 1805, czterdziesty piąty rok panowania Króla Jerzego III. Europę wstrząsają wojny Napoleońskie. Tymczasem do brytyjskiego portu na Bahamach wchodzi H.M.S. Lewiatan. Dowodzący okrętem Kapitan Sawyer leży martwy w swojej kajucie, a żaden z oficerów nie jest w stanie przekonująco wytłumaczyć jego śmierci. Zarządzony zostaje proces, a oskarżenie jest najpoważniejsze z możliwych – BUNT. Jeśli zostanie udowodniony każdy członek załogi stanie przed plutonem egzekucyjnym. Nie ma jednak czasu na długi proces. 7 dni, tyle czasu dowódca eskadry karaibskiej admirał Collingwood dał sędziom na zdecydowanie o winie lub niewinności. Eskadra już i tak jest opóźniona. Lord Nelson nieustannie przysyła alarmujące wezwania ze stolicy a Napoleon kończy przygotowania do inwazji na Wielką Brytanię. Każdy okręt się liczy, jednak czy można ufać tej załodze?

Gra będzie się odbywała na dwóch poziomach. Na pierwszym mamy do czynienia z sądem wojkowym. Trzech graczy wciela się w sędziów (kapitanów innych okrętów floty wojennej jego wysokości Króla Jerzego), reszta to załoga Lewiatana (oficerowie i podoficerowie) oskarżeni o bunt. W czasie procesu będzie odczytywany dziennik kapitański, opisujący podróż z Plymouth na Bahamy. A uczestnicy będą odgrywać sceny i wydarzenia które miały miejsce w podróży. Sceny początkowo będą dość dokładnie opisane, ale wraz z postępem scenariusza gracze będą mieli coraz więcej miejsca na własną interpretację i wykonanie scen. Tymczasem sędziowie będą mogli te sceny reżyserować, za pomocą pytań sugestii itp. będą mogli je przerwać i dokonać w nich zmian, wpływając na ich wydźwięk. Tak więc reżyserią freeformowych scen będą zajmować się sami gracze. Na sam koniec dowiemy się jak zginął kapitan, sędziowie wydadzą wyrok. A gracze (już po wydaniu wyroku) pokażą nam „jak było

naprawdę”. Dowiemy się, też czy Lewiatan dotarł pod Trafalgar gdzie ma do odegrania niepoślednią rolę, czy też może pozbawiony załogi stał w porcie na Bahamach.

Dodatkowo: No pain, gra może podejmować tematykę przemocy, wykluczenia i wulgarного języka.

Informacje odnośnie strojów: Gra zasadniczo nie wymaga strojów, choć fajnie by było jakbyście mieli elementy kostiumów. Utrzymana jest w konwencji Brytyjskiej Marynarki wojennej z czasów Wojen Napoleońskich ale można dostać postać zarówno kapitana jak i podoficera – marynarza. Stąd warto wziąć różne elementy stroju np. płaszcz, kapelusze, pistolety, szable, lunetę etc. ale należy to traktować raczej jak wrzucenie do wspólnej puli, z której będą korzystać też inni gracze. Rekwizyty w tej grze mają raczej wymiar symboliczny, stroje nie muszą być kompletne. Ja przyniosę np. kapelusze czy płaszcz, ale im więcej fajnych rekwizytów dostarczą gracze tym lepiej.

12:00-15:00

Warsztaty wspinaczki na Jurze

Jan “Rożek” Rożewski

W tym roku podczas Flambergu opowiemy Wam co nieco o naszej pasji jaką jest wspinaczka. Będzie można posłuchać o tym sporcie, jego tradycjach na Jurze oraz spróbować swoich sił w skałach.

W planach mamy opowiedzieć Wam o wspinaczce jako sporcie. Odrobinę o polskich tradycjach alpinistycznych oraz jak to jest się wspinać na Jurze.

Potem Zrobimy sobie prezentację sprzętu i pozwolimy Wam się wspiąć po wcześniej przygotowanych drogach.

Widzimy się na Laboratorium, ale dla nieogarów zorganizujemy też wymarsz z obozu.

Kilka ważnych spraw: wydarzenie to nie jest szkoleniem i nie ma na celu nauczania Was technik asekuracyjnych ani nie przygotowuje Was do samodzielnej wspinaczki w skałach. W tym celu proponujemy poszukać ścianki wspinaczkowej w Waszym mieście albo zajrzeć na stronę Polskiego Związku Alpinizmu.

Sugerujemy sprawdzić czy Wasze ubezpieczenie obejmuje ewentualne kontuzje wywołane uprawianiem sportów ekstremalnych. Niestety wspinaczka do takich się zalicza.

Osoby pod wpływem alkoholu będą mogły słuchać i przyglądać się wspinającym, ale nie zostaną same dopuszczone do wspinaczki. Wynika to ze względów bezpieczeństwa!

16:30-21:00

Wyprawa po Złote Runo

Przemysław Głomb

Niewielka grupa profesjonalnych kosmicznych złodziei planuje skok życia. Jedyne sposoby żeby osiągnąć cel, to wykorzystać zespół androidów, specjalnie wytrenowanych i przygotowanych do zadania. Nagroda jest warta zachodu, ale jej zdobycie może być trudniejsze, a stawka wyższa niż się początkowo wydawało.

Jest to larp o androidach i ludziach, ich współdziałaniu razem, relacjach, kształtowaniu się osobowości androidów pod wpływem ludzi – a być może także o wpływie androidów na ludzi. Larp zawiera specjalnie przygotowaną mechanikę osobowości androidów, która jest istotnym elementem gry.

18.08 czwartek - 20.08 sobota

Gra Główna:

Kroniki Jawosnu - Wyspa Olch

Adam P-i, Kajetan Gałczyński, Michał Guzik, Jakub Kałużny, Katarzyna Olak-Kałużna, Paweł Sójka, Grzegorz Białły

Wstęp, czyli o czym jest ten LARP

Jest to gra o współistnieniu dwóch światów równoległych, zależnych od siebie i wzajemnie się przenikających, które tworzą Jawosen. Nasza historia rozgrywa się na pograniczu świata realnego - Jawy i świata eterycznego - Snu, jest to więc gra o zależnościach, o delikatnej równowadze; o tym, jak podejmowane przez bohaterów działania mają konsekwencje w jednej rzeczywistości, ale także wpływ na drugą. Jest to gra o granicy dwóch światów: fizycznego i duchowego.

Jest to gra o relacjach międzyludzkich i o granicy kulturowej, o wędrownie ludów prowadzących nomadyczny tryb życia i ich zetknięciu z kulturą osiadłą. O zderzeniu koczowniczych H'idów z osadnikami z królestwa Allengardu. Jest to też larp o współistnieniu Ludzi - mieszkańców świata Jawy i Fae - demonicznych istot, zamieszkujących świat Snu.

Jest to gra o wspólnotce, stawiająca pytania o to, co jest się w stanie zrobić dla swoich najbliższych: dla rodziny, klanu, Duchów Natury. Gra o trudnych wyborach i poświęceniu, koncentrująca się na problematyce lojalności wobec klanu, współbratymców czy też towarzyszy niedoli. "Kroniki" to larp o tym, do jakich czynów bohaterowie opowieści są w stanie się posunąć aby sięgnąć po władzę, moc, czy zmienić swoje przeznaczenie... oraz jakie będą tego konsekwencje.

Jest to gra o wędrownie i poszukiwaniu swojego miejsca w świecie. Wędrownie w wielorakim znaczeniu: podróży w nieznane, odkrywaniu nowych miejsc i poznawaniu kultury, obyczajów, wierzeń, ale też wędrownie Esencji, spajającej Jawosen w całość. Esencja to energia istniejąca w naturze, zamknięta w fizyczności i stateczności płaszczyzny materialnej - świata Jawy, a z drugiej strony wolna i nieokiełznana w eterycznej krainie Snu. Jest to gra o pielgrzymowaniu do świętych miejsc i poszukiwaniu miejsc mocy. Jest to wreszcie larp o wiecznym zapętleniu w cyklu życia i śmierci i o wszelkich odstępstwach od niego.

Jest to gra o magii i jej destrukcyjnej sile. Źródłem magii jest Esencja, pozostająca w ciągłym ruchu. Jej węzły przenikają i spajają oba współistniejące światy. Esencja jest budulcem Krainy Snu i iskrą każdego życia na Jawie. Jest to larp o przebudzaniu Esencji drzemiącej w każdym człowieku. O rozmytej granicy pomiędzy magią a wiarą. To gra o bliskości z przyrodą, bez panteonu bogów, jedynie z lokalnymi Duchami Natury zawieszonymi między krainami. Jawosen zamieszkują niezliczone Duchy Natury, począwszy od pomniejszych opiekunów zagajników, a skończywszy na panach wysp i wulkanów.

Bohaterowie, czyli kim będziecie grać na LARPie

Na tegorocznej Grze Główniej Flambergu gracze mogą wcielić się w postacie należące do trzech frakcji reprezentujących odmienne podejście do życia, przekonań, zasad współistnienia ze światem Snu czy Duchami Natury. Frakcje te ścierają się ze sobą na Wyspie Olch - największej wyspie archipelagu Idun.

Powrót do spisu treści

Idowie, czyli Ci co wędrują

Słowa klucze: Natura, nomadzi, klany, kilty, druidzi, bardowie, chwała i sława, kilty.

Nomadyczny lud Idów zamieszkuje archipelag Idun, składający się z kilkudziesięciu wysp, którego centrum stanowi święta Wyspa Olch. Sami wyspiarze rzekliby raczej, że są jego częścią. Krew w żyłach Idów przepelnia magiczna Esencja, którą dzielą się hojnie z duchami wysp. To dzięki ich pomocy Idowie, wiodąc koczowniczy tryb życia i łącząc się w niewielkie klanowe wspólnoty, pozostają nieustannej wędrówce między kolejnymi wyspami, łowiskami i świętymi miejscami. Ta ciągła podróż odzwierciedla nieskończony cykl Esencji przemierzającej Jawosen. Priorytety Idów są proste – na pierwszym miejscu jest klan, następnie Duchy Natury, które zapewniają klanowi przetrwanie, wreszcie sława bohaterska, która przynosi klanowi prestiż i nadaje wartość Esencji Ida. Dlatego ludziom spoza Archipelagu Idowie kojarzą się z brawurą i nonszalancją, jakby własny honor przedkładali nad zdrowie i rozum.

Idowie powiązani są wierzeniami i współistnieniem z Duchami Natury, które są na Archipelagu liczne, kontrolują zwierzęta, rośliny, krajobraz i pogodę. Od ich opieki zależy przetrwanie każdego klanu. Dlatego też wyspiarze odnoszą się do przyrody z wielkim respektem, starają się nie brać zeń więcej, niż im niezbędne i pomagają duchom na miarę swych możliwości. Dwuświat w oczach Ida definiuje obieg Esencji. To przodkowie dali siłę życiową światu Ida, który z kolei musi przekazać ją dla swoich potomków. Nie grzebią przeto zmarłych, ale na stelażach lub tratwach oddają ich lasom i wodom Archipelagu.

Z braku życia pozagrobowego biorą się słynne poza Archipelagiem brawura, samochwalstwo i ofiarność Idów, którzy na każdym kroku starają się zapisać w pamięci potomnych, jedynej dostępnej im formie nieśmiertelności. Niektórzy bardowie twierdzą, że talent lub zdolności magiczne są śladami Esencji wybitnych przodków we krwi danej osoby.

Idowie nie mają religii jako takiej. Ich przetrwanie zależy od Duchów Natury, istot wszechobecnych na Archipelagu. W zamian za pomoc i (nieraz krwawe) ofiary Duchy udostępniają koczownikom bogactwa lasów i wód. Wyspiarze często posiadają osobisty kontakt z Naturą. Zdarza się, że wybredny Duch nawiąże silniejszą więź z wybraną przez siebie osobą z klanu. Taki Duch kierować się może czynami wybranej osoby, aurą Esencji lub swoim kaprysem. Zazwyczaj wszakże w kontaktach z Duchami pomagają druidzi, ze względu na wiedzę i doświadczenie odgrywający w klanach kluczową rolę. Druidzi to uczeni Idów. Potrafią warzyć eliksiry i driakwie, jak również opatrzyć rany. Zgłębiają naturę Esencji i Duchów, to zazwyczaj oni odprawiają im rytuały i składają krwawe ofiary.

Nie mniej ważni są bardowie, którzy szerzą sławę klanu i uczą jego członków historii. Zajmują się też sztuką interpretacji snów i znaków, często zyskując moc wieszczenia. Nauki adepta na druida bądź barda trwają dwadzieścia lat, w trakcie których muszą opanować pamięciowo całą wiedzę przekazywaną przez starszyznę. Pismo uchodzi za fanaberię z Kontynentu. Zarówno druidzi jak i bardowie zbierają się regularnie na wiecach by wymienić wiedzę lub służyć klanom za arbitrow.

Ostatnią ważną dla Idów grupą są kowale. Metal jest niezwykle rzadki, jeszcze trudniej i ciężiej nomadom tworzyć warunki do jego obróbki. Stąd iduńscy kowale to nie tyle rzemieślnicy co osoby magiczne, z sekretnie przekazywanym fachem i bliskimi związkami z duchami. Najwspanialsze ich dzieła potrafią żyć własnym życiem, przechowując cząstki Esencji twórcy i poprzednich właścicieli.

Idowie mają styczność z Krainą Fae głównie w snach. Druidzi ostrzegają, że elfy podmieniają noworodki w chustach i zsyłają szaleństwo. Jednocześnie bardowie śpiewają pieśni o sławie i potędze, którą cieszy się Dwór Fae, co nieraz kusilo najśmielsze Idy i Idów.

Allengard, czyli ci co niosą Kult Harmonii

Słowa klucze: rycerskość, osadnictwo, cywilizacja, nauka, Kult harmonii

Historia: Zachodnie ziemie Kontynentu jeszcze niedawno podzielone były pomiędzy wojujące miasta państwa i pomniejsze osady. Sytuacja ta uległa zmianie gdy Alain Pierwszy władca Isthmedo'ru, wkroczył na ścieżkę wojny. Pod pieczęcią Matki Królów - potężnego Ducha, manifestującego się w postaci pięknej kobiety - Alain rozpoczął proces podboju i przekształcania sąsiednich ziem na obraz Isthmedo'ru, tworząc królestwo Allengardu. Po ponad 150 latach wojny dynastia Alainów przejęła władzę nad całością zachodniego półwyspu a ich ekspansja na wschód została powstrzymana jedynie nagłą śmiercią Alaina Trzeciego na polu bitwy. W obecnych czasach Allengard jest najpotężniejszą siłą na kontynencie, a na jego tronie zasiada młody Król Alain Czwarty.

Spółeczeństwo: Królestwo Alengardu zawdzięcza swoje istnienie świętemu małżeństwu pomiędzy Alainem, Królem ludzi a Ismeną, Królową Duchów, tytułowaną w Allengardzie jako Matka Królów. Ich bezpośrednimi wasalami są potomkowie najważniejszych sojuszników Alaina Pierwszego, którzy sprawują władzę w pięciu księstwach. Struktura władzy w poszczególnych krainach królestwa ma charakter feudalny. Ponadto szlachta dzieli się na hrabiów oraz rycerstwo. W każdym księstwie znajdują się ziemie królewskie, podlegające bezpośrednio władzy króla. Znajdują się na nich zamki i twierdze królestwa. Wszelkie miejsca mocy znajdujące się na terenie królestwa pozostają pod zwierzchnictwem Kultu Harmonii. Pospoliccy ludzie nie mają prawa do posiadania ziemi, utrzymują się więc dzięki służbie szlachcie, obrabiając pola swego pana, pracując w należących do niego warsztatach lub zapewniając inne usługi.

System ten sprawia że nawet najmniejsze wioski Allengardu, które do niedawna były zainteresowane tylko własnym dobrem, przyczyniają się do rozwoju królestwa i pełnią ważną rolę w funkcjonowaniu państwa. Nowe pokolenia urodzone nawet w najdalszych zakamarkach półwyspu identyfikują się jako Allengardczycy na pierwszym miejscu, w przeciwieństwie do ich pradziadów, których lojalność była dużo bardziej lokalna. Dzięki temu młode królestwo Alainów ma przewagę zarówno ekonomiczną jak i militarną nad dużo bardziej podzielonymi społecznościami na wschodzie kontynentu.

Kultura: Centrum kultury Allengardu jest stolica Isthmedo'r, zarządzana bezpośrednio przez rodzinę królewską. Bale i turnieje rycerskie przyciągają do stolicy szlachtę z całego królestwa. Wszyscy książęta, a także najbogatsi z hrabiów utrzymują swoje posiadłości w stolicy, zostawiając zarządzanie swoimi domenami pomniejszonym liniom rodziny lub zaufanym wasalom. Podobnie dzieci pomniejszego rycerstwa, wiedząc, że starsze rodzeństwo odziedziczy ziemię, często wyruszają do stolicy w poszukiwaniu pracy jako administratorzy bądź zbrojni na usługach zamożniejszej szlachty.

Turnieje rycerskie należą do jednej z najpopularniejszych form rozrywki zarówno dla szlachty jak i pospólstwa. Takie wydarzenia dają możliwość szlachcie z każdego poziomu zaprezentować swoją sprawność bojową, która jest uznawana za jedną z najważniejszych cnót wśród kasty rządzącej, niezależnie od płci czy bogactwa. Do pojedynków stają więc zarówno najbiedniejsi rycerze jak i najbogatsi książęta. Podczas wielkiego turnieju królewskiego, organizowanego raz na 5 lat, nawet sam król staje w szranki w paru symbolicznych pojedynkach, zawsze wspierany ciepłymi słowami Matki Królów. Wyczyny wojowników często stają się inspiracją dla licznych trubadurów tworzących ballady i poematy.

Kult Harmonii: Od pierwszych podbojów Alaina Kapłani Harmonii byli zawsze tylko parę kroków za Armią Allengardu. W każdym podbitym mieście czy wsi pojawiali się by uczyć ludzi o błogosławieństwach płynących od Matki Królów. Lokalne Duchy Natury rozumiejąc delikatną równowagę Jawosnu dołączały do dworu Ismeny stając się częścią wielkiego planu Harmonii. Ostatecznie, po czterech pokoleniach pracy kapłanów Harmonii nawet w najmniejszej wiosce Allengardu znajduje się kaplica Kultu wraz z wykutą z obsydianu podobizną Ismeny.

Do obowiązków Kapłanów Kultu należy kierowanie swoimi podopiecznymi według Królewskiego Kalendarza, wskazującego święte dni dla każdego z duchów będących częścią Harmonii, upewniając się że każdy z duchów otrzyma stosowne modły i podziękowania za swój wkład w utrzymywanie delikatnej równowagi natury. Kapłani nauczają również pospolity lud o znaczeniu harmonii i równowagi w codziennym życiu. Za przykład stawiają Duchy Natury, z których każdy ma swoje miejsce w planie Harmonii ustalonym przez Matkę Królów. Podobnie ludzie powinni sumiennie wykonywać swoje obowiązki wynikające z planu dynastii Alainów, by zachować harmonię w królestwie i równowagę pomiędzy ludźmi i duchami. Zakłócanie harmonii grozi skażeniem esencji człowieka i wypaczeniem jego jestestwa.

Kult stanowi most pomiędzy ludźmi a Duchami Natury Allengardu. Wszystkie bezpośrednie obrzędy i rytuały przeprowadzane są wyłącznie przez kapłanów. Niejednokrotnie nieostrożny człowiek starał się zwrócić na siebie uwagę Ducha Natury, co zwykle kończyło katastrofą dla wszystkich dookoła. Kapłani ostrzegają więc ludzi przypominając im, że Duchy Natury są równie groźne jak żywyoty którymi władają.

Moda: Moda Isthmendo'ru opiera się na paru zasadach. Podstawową zasadą ubioru będącą w ścisłym związku z Kultem Harmonii jest kolorystyka strojów. Alengardczycy unikają strojów jaskrawych, a noszenie odzienia w stonowanych barwach jest oznaką szacunku względem Harmonii. Mieszkańcy królestwa noszą stroje w wielu kolorach, jednak uznaje się że kolory najbardziej zbliżone do bieli, symbolizującej Duchy Natury, i czerni - koloru ludzi, są najbardziej modne i odbiegają od chaosu jaskrawych barw. Ciemne, mocno barwione stroje w odcieniach granatu, ciemnej zieleni czy bordo są oznaką majątności wśród szlachty Allengardu. Z kolei prości ludzie korzystają z tańszych tkanin w pastelowych odcieniach żółci, różu czy błękitu. Poza zasadami kolorystyki ubioru występuje zasada dotycząca obowiązkowych dodatków, które należy nosić będąc w pełni oddanymi Kultowi Harmonii. W ubiorze kobiety, niezależnie od jej pozycji społecznej, obowiązkowym elementem ubioru jest nakrycie głowy. Nie istnieją żadne oficjalne wytyczne konkretnych zasad co do kształtu tego nakrycia dlatego kobiety szczególnie z wyższych klas prześcigają się w pomysłach na najbardziej przyciągające uwagę chusty, kapelusze i opaski na włosach. Wśród niższych klas ubiór jest bardzo prosty i mało ozdobny. Płóciennne koszule i spodnie dla mężczyzn, oraz proste suknie i haftowane chusty dla kobiet, oczywiście w kolorach Harmonii. Ubiór mieszkańców Allengardu będących członkami klas służebnych potrafi różnić się pomiędzy księstwami mimo wpływów mody płynących ze stolicy do wszystkich zakamarków królestwa.

Akademia Allengardu: Alain Drugi krótko po przejęciu korony po swoim ojcu postanowił otworzyć pierwszą w królestwie akademię nauk, miejsce dla światłych umysłów odkrywających sekrety tego świata. Dziś, po ponad stu latach, Akademia w Isthmendo'r jest centrum dla wszelkiego rozwoju w królestwie. Wielokrotnie rozbudowywany gmach mieści bibliotekę wypełnioną księgami i zwojami spisanyymi przez najwybitniejszych badaczy ostatniego wieku. Uniwersytet oferuje szkolenie z dziedzin medycyny, matematyki, filozofii, architektury, inżynierii i wielu innych nauk. Oprócz tego jednym z celów Akademii jest ujarzmienie mocy Esencji, która płynie w żyłach każdego żywego stworzenia. Niedawne przełomy w tej dziedzinie pozwoliły na stworzenie pierwszego pokolenia Królewskich Magów. Naukowcy Uniwersytetu odkryli trzy metody na przebudzenie Esencji w kompatybilnym człowieku i od paru lat alengardzkie siły wspierane są przez potężnych Magów Bojowych władających żywiołem ziemi, Sędziów potrafiących wykryć każde kłamstwo, oraz Łowczych których wyczulone zmysły potrafią sięgnąć w przeszłość. Akademia także prowadzi poszukiwania wszystkich mieszkańców Allengardu obdarzonych przebudzoną esencją oraz prowadzi ich rejestr. Tylko zarejestrowani obdarzeni mogą korzystać ze swoich mocy na terenie królestwa.

Północna Rebelia: Księstwo Beaumont, pokryty górami i gęstymi lasami region na północy kontynentu, od zawsze sprawiał mnóstwo problemów królestwu. Był to ostatni i najtrudniejszy podbój Alaina Drugiego. Do dziś zarówno prawo królewskie jak i Kult Harmonii spotykają się z oporem, a ludzie w szukając pomocy sięgają do starych tradycji. Przez ostatnie sto lat prosty lud próbował wywalczyć niepodległość w kilku powstaniach. Wszystkie jednak zakończyły się

niepowodzeniem, a buntowników spotkała surowa kara. W północnych krainach odnaleźć można również osłoną złą sławą Czarną Dolinę. Kotlina ta wypełniona jest gęstym lasem pełnym dzikich zwierząt. Prawdziwym zagrożeniem dla każdego Allengardczyka jest jednak Nocny Kruk, Duch Opiekun tego lasu. Nocny Kruk jest jednym z niewielu Duchów Natury, który skutecznie przeciwstawił się kultowi Harmonii. Czerpie on swą moc z mrocznych kultów odprawianych przez rebeliantów którym często udziela on schronienia.

Kolonia Tristana Desjardins - Osada l'Espoir: Na Wyspie Olch przedstawiciele Allengardu mieszkają od dwóch miesięcy w nowopowstałej osadzie założonej przez wygnanego hrabiego Tristana Desjardins. Hrabia popadł w niełaskę u Matki Królów i został zmuszony do opuszczenia królestwa na dziesięć lat. Uciekający hrabia wykorzystał resztę bogactwa swojej rodziny by zapewnić sobie lojalność wielu ludzi. Opuszczając Allengard rozpoczął rekrutację członków swojej wyprawy, aby przygotować się dobrze do przetrwania dziesięcioletniej banicji. Jego świta została przetrzebiona podczas podróży morskiej na Archipelag Idun w wyniku silnych sztormów. Podróż przetrwało kilkadziesiąt osób, które założyły osadę i wzniosły pierwsze zabudowania. Obecnie starają się dojść do porozumienia z rdzennymi mieszkańcami archipelagu.

Wspólnota Pyłu, czyli Ci co śnią

Słowa klucze: zawieszenie między dwoma światami, współsen, współjaźń, komuna, kibuc, przebudzona esencja, mutacje

Wspólnota Pyłu to komuna wyrzutków, która od wielu pokoleń okupuje (i okopuje) wielkie złoża Kryształu - fizycznej emanacji Esencji w świecie Jawy. Zmielony Kryształ, znany szerzej jako Pył, jest cennym składnikiem wielu zaklęć i eliksirów. To właśnie jemu Wspólnota zawdzięcza swoją nazwę. Pyłowcy są dość niesamowita zbieraniną - przesycające ziemię i powietrze Esencja odmienia ich umysły i ciała, często w widoczny sposób (tu nadmienić należy, że mutacje mogą być zarówno przydatne, jak i uciążliwe lub wręcz szkodliwe). Pyłowcy przyjmują każdego, kto gotowy jest dzielić wszystko z resztą komuny - nie wyłączając swych snów.

Historia: Iduńscy bardowie podają, że pierwsza grupa "odszczepieńców" przybyła na Wyspę Olch spoza Archipelagu. Pyłowcy dzielą w swoich snach historię swoich założycieli, którzy uciekać mieli przed straszliwą wojną toczoną z demonami gdzieś na odległym Kontynencie. Te dzielne kobiety i mężczyźni znaleźli złożę Kryształu, nauczyli się go wydobywać i zbudowali manufakturę. Pierwotnie niezadowolone z obecności obcych i rozwijającej się pod ich nosem manufaktury Duchy Natury poprosiły Idów o interwencję. Konflikt okazał się zbyt wyczerpujący dla obu stron i doprowadził on do trudnego kompromisu. Idowie zgodzili się przestać nękać osadę przyjezdnych, a Wspólnota obiecała przestrzegać praw wyspy. Dziś między Duchami Natury a Wspólnotą Pyłu panuje chłodna obojętność, a Idowie zaczęli handlować wymieniając dobra za Pył.

Wieloletnie obcowanie z fizyczną formą Esencji spowodowało stopniową mutację górników i żarnowców. Pielgrzymujący na wyspę Idowie prędko dostrzegli te zmiany. Ponieważ magiczni odmienicy zdarzają się wszędzie, rodzice z klanów Archipelagu zaczęli zostawiać swoje zmutowane potomstwo pod opiekę Pyłowców, by "dorastały wśród swoich". Z czasem przyjętym zwyczajem stało się, że wszystkie niechciane dzieci pozostawione są podczas pielgrzymek na Wyspie Olch, a Pyłowcy przygarniają je do swojej wspólnoty. Na przestrzeni ostatnich dekad na Archipelagu Idun spotkać można było kierowanych snami podróżników z dalekich krain, którzy z różnych powodów poszukiwali Wspólnoty Pyłu. Niebezpieczna droga na Idun i groźna fauna wysp zazwyczaj kończy ich podróż przedwcześnie, jednakże nieliczni z nich docierają na Wyspę Olch.

Spółeczeństwo: Wśród Wspólnoty Pyłu nie znajdzie się Wodza ani Króla. Choć istnieją wśród wspólnoty pozycje darzone powszechnym szacunkiem (jak sztygar bądź kwatermistrz)

większość decyzji dotyczących całej społeczności podejmowana jest wspólnie poprzez proste i jawne głosowanie. Parę lat po przybyciu na świętą wyspę Idów, pierwsi Pyłowcy zorientowali się że (prawdopodobnie z powodu dużej koncentracji magicznego pyłu) kobiety przestały zachodzić w ciążę. Choć narodziny dziecka nadal się zdarzały były one niezwykle rzadkie, zaś każde takie dziecko rodziło się nadzwyczaj zdrowe i z przebudzoną esencją, co nie zawsze spotykało pozostałych mieszkańców Wspólnoty. Pojęcie rodziny wśród Pyłowców jest dużo szersze i skupione wokół rytuału zwanego Współsnem. Dzieci z klanów nomadycznych adaptowane są do wspólnoty i przekazywane pod opiekę Dorosłym którzy łączą się z nimi esencją, co pozwala im dzielić z nimi sny. Dzieci mogą być wychowywane przez pojedynczego opiekuna bądź większą grupę, niezależnie od ich płci. Poprzez dzielenie się snami opiekunowie uczą młodzież o historii i zwyczajach Wspólnoty, dzięki czemu pamięć o wojnie z demonami, która wygnała Pyłowców z ich prawowitych ziem jest wciąż żywa.

Nie ma wśród przedstawicieli Wspólnoty Pyłu własności, wszystko co posiadają, wyprodukują lub wymienia z odwiedzającymi Wyspę Olch Idami lub innymi śmiałkami zapuszczającymi się na niebezpieczne wody archipelagu pozostaje dobrem wspólnym. Z racji takiego stanu rzeczy nie ma wśród mieszkańców kopalni (jak i wśród Idów również) znajomości monety czy pieniądza. Istnieje jedynie handel wymienny. Wspólnota handluje z innymi swoim największym skarbem - Pyłem wydobywanym przez kopalnię, odkupując od nich towary potrzebne do przeżycia takie jak narzędzia, dzianiny, ubrania, sieci rybackie, liny, i wszelkie towary, których nie są w stanie sami wyprodukować w obrębie osady. Pyłowcy, pamiętając burzliwą przeszłość, obchodzą się z Duchami Natury nadzwyczaj ostrożnie i starają się na nich nie polegać, unikając jednocześnie urażenia ich.

Pył i Mutacje: Życie na Wyspie Olch nie jest łatwe. Zaoranie pola, wycinka drewna dla budowy schronisk lub nadmierne polowania na zwierzęta sprowadziłyby na wspólnotę gniew Duchów Natury, a co za tym idzie Idów. Wspólnota skupiła się więc na jedynym surowcu do którego mają nieograniczony dostęp - przepelnionych esencją kryształów i produkowanego z nich Pyłu. Kryształy okazały się być jednak zarówno błogosławieństwem jak i klątwą. Silna magiczna aura kryształów zmienia ciała jak i umysły Pyłowców. Powyginane kończyny, zrogowaciała skóra lub zwierzęce kły nie są rzadkim widokiem w kopalni czy manufakturze. Wśród mieszków Wspólnoty zdarzają się osoby głuche lub niewidome bądź też z innymi zmianami. Ale mutacje fizyczne to tylko jeden z wielu skutków długoletniej ekspozycji na działanie Pyłu, które może wpływać również na umysł i Esencję. Umysły dotknięte mutacją postrzegają rzeczywistość świata Jawy w odmiennym świetle. Często doświadczają wizji, żyjąc na granicy dwóch światów. Takie osoby często inaczej postrzegają świat rzeczywisty i zapominają o potrzebach swoich ciał, odbija się to często na ich pamięci, zdarzają się przypadki letargu i katatonii.

Wygląd: Cechą wyróżniającą członka Wspólnoty Pyłu na tle innych jest osadzony na skórze magiczny pył. Wnika on w skórę nadając jej w promieniach słońca charakterystyczny poblask o różnych barwach. Niektóre osoby ze Wspólnoty, zwłaszcza nowe wstydzą się tego, ukrywając twarz pod maską. Stąd też popularne są we wspólnocie maski wytworzone z tego co mają pod ręką: tkanin, skór, czaszek. Niektórzy zakrywają twarz hełmami, aby nadać sobie groźniejszy wygląd, podczas kontaktu z krewkami H'idami. Są też jednak tacy, co jawnie obnoszą się z pyłem w skórze, dekorując twarze i ciała malowidłami, mającymi przypomnieć im korzenie klanowe lub też wydarzenia z przeszłości, które dawno zapomnieli. Zdarza się, że wracający z Wyspy Olch Idowie opowiadają niesamowite historie o pięknych kobietach zdobiących włosy wyrafinowaną biżuterią, emanującą energią Esencji. Istnieją również podania żeglarzy mijających Wyspę Olch, którzy w szantach i morskich opowieściach wspominają o tajemniczych postaciach kryjących się w olszynach, których obecność zdradzały jedynie żarzące się w barwach żywiołów źrenice oczu.

Odzienie mieszkańca Wspólnoty nie jest w żaden sposób określone, każdy ubiera się w to co ma pod ręką, to czym podzieli się z kompanami. Znajdziemy wśród nich ludzi odzianych w

skóry, pancerze, suknie czy zwykłe łachmany. Niemniej, wygląd dla członka Wspólnoty ma marginalne znaczenia, nie stanowi bowiem żadnego wyznacznika statusu czy bogactwa.

Mechanika, czyli jak bezpiecznie grać na LARPie

Podstawy

1. Gracze to pojedyncze osoby lub kilkuosobowe grupy których postaci zostały wcześniej uzgodnione ze scenarzystami. W czasie gry są niezależne od scenarzystów, i realizują cele i pragnienia swoich postaci.
2. Duch Opiekuńczy (D.O.) to zwykle koordynatorzy w specjalnych strojach którzy podążają za fabułą gry i służą pomocą graczom. Jest kimś zbliżonym w pewnym sensie do Mistrza Gry. Czuwa nad przestrzeganiem przez graczy zasad mechaniki, rozsądza spory na jej tle, nadzoruje przebieg walk, czasem wprowadza opisy tam, gdzie jest to konieczne.
3. Umiejętności, którymi dysponuje gracz wynikają z historii, którą posiada jego postać oraz ekwipunku, który ma ze sobą. Wszystkie zdolności normalne wymagają odpowiedniego odegrania sceny z użyciem właściwych rekwizytów.
4. Umiejętności walki nie są w żaden sposób limitowane i wynikają tylko ze zdolności gracza (nie postaci), zakres ich odgrywania powinien współgrać z naturą i historią danej postaci.
5. Status materialny oraz społeczny powinien mieć odzwierciedlenie w stroju lub/i w wiarygodnej historii postaci. Scenarzyście przyznają sobie prawo modyfikowania tegoż statusu w niektórych przypadkach. Osoby nie posiadające odpowiedniego stroju nie będą dopuszczone do gry.
6. Umiejętności magiczne wymagają wcześniejszego uzgodnienia ze Scenarzystami i będą reprezentowane przez karty magii, o czym dalej

Bezpieczeństwo

Słowo wstępu, czyli Red, Yellow i Green

Zanim przejdziemy do zasad walki jako takich, musicie wiedzieć, że nasza gra bazowo znajduje się na poziomie intensywności kontaktu „no pain”. Oznacza to że interakcje fizyczne są w pełni dopuszczalne póki nie wywołują bólu czy to fizycznego, czy psychicznego u innego gracza. Dopuszczamy zwiększenie intensywności, do poziomu „full touch” za obustronną zgodą graczy uczestniczących w scenie, ale prosimy by zawsze przy tym pamiętać o bezpieczeństwie na grze: jesteśmy odpowiedzialni za siebie i graczy z którymi wchodzimy w interakcje.

Do sterowania intensywnością rozgrywki służą tak zwane słowa bezpieczeństwa, do używania których gorąco zachęcamy.

RED – jego użycie przerywa scenę, wobec osoby która go użyła powinny zostać przerwane wszelkie akcje, czy to fizyczne czy społeczne. Słowo służy tak do przerywania gry gdy pojawia się jakieś realne zagrożenie (walka w niebezpiecznym terenie, pogorszenie czyjegoś stanu zdrowia) czy też zdarzenie które ma miejsce stwarza znaczący dyskomfort dla gracza (tematyka sceny powoduje nieprzyjemne skojarzenia, akcje innego gracza powodują złe samopoczucie, pojawiło się ryzyko kontuzji). Osoba używająca tego słowa nie ma obowiązku tłumaczenia czemu go użyła, a nikt z innych uczestników nie powinien o to dopytywać.

YELLOW – jeżeli dana scena, dochodzi do pewnych granic gracza, powinien on użyć słowa Yellow. Oznacza to, zostaniemy na tym poziomie intensywności, ale nie idźmy dalej. Słowo służy do jasnego wyznaczenia granic i mamy nadzieję że będzie często używane.

GREEN – służy wzmacnianiu intensywności odgrywania, używając go dajemy sygnał innym graczom, że dla efektywności czy realizmu danej sceny jesteśmy gotowi przesunąć nasze granice i zachęcamy do mocniejszego grania. Użycie tego słowa oznacza że proponujemy przejście na poziom intensywności „full touch”. Użycie tego słowa jest deklaracją

z naszej strony, nie zobowiązuje innych do podnoszenia poziomu intensywności działań, ani nie uprawnia do zwiększenia intensywności działania wobec innych graczy.

Przestrzeń do rozmowy - wiemy że na tak dużych larpach dzieją się różne zaskakujące rzeczy, liczne wątki mogą wywołać prawdziwe emocje, dlatego też we wszystkie dni gry, przez cały czas larpa i w godzinę po nim, w wyznaczonym miejscu wyłączonym z gry, będzie przebywał dyżurujący organizator. Jeżeli cokolwiek się stanie, albo po prostu będziecie mieć potrzebę by opowiedzieć co przeżyliście, co czujecie, to ta osoba zawsze będzie na Was czekała. Korzystajcie z tego, jesteśmy na tym larpie dla Was i chcemy żebyście czuli się komfortowo.

Walka

Część 1. Przygotowania

Poznaj swoje ograniczenia, poznaj swoje możliwości!

Walka jest nieodłączną częścią życia, zwłaszcza w tak niebezpiecznym miejscu jak Jawosen

Jednak zanim pomówimy o samej walce, słów kilka o tym, kiedy do niej dojść nie może:

1. **W przypadku poddania się gracza poprzez wykonanie gestu bezpieczeństwa.** Osoba (gracz), która nie chce brać udziału w walce (z dowolnych względów), może wykonać gest bezpieczeństwa, **polegający na założeniu rąk za głowę**. Postać takiego gracza jest traktowana w walce automatycznie jako pokonana. Osobę, która wykonuje gest bezpieczeństwa, nie wolno pod żadnym pozorem realnie uderzyć (nawet bardzo lekko) czy to bronią bezpośrednią czy pociskiem. Gracz, który wykonuje gest bezpieczeństwa nie może go odwołać w ramach jednej sceny; osoba wykonująca taki gest nie może nikogo w żaden sposób atakować, czy to fizycznie, czy zdolnościami magicznymi. Postać taką można zaatakować wykonując pantomimę zadania jej ciosu lub, jeśli to pierwsze nie jest możliwe, informując ją słownie o ataku. Należy ją poinformować również o skutku ataku.

UWAGA małe dzieci i osoby które wyrażą taką chęć, będą mieć oznaczenie symbolizujące permanentny gest bezpieczeństwa (żółta opaska otrzymana od organizatorów)

2. W terenie niebezpiecznym, w którym łatwo o kontuzję lub poważniejsze obrażenia (np. gęsty las, strome zbocze, wąska kamienista ścieżka). Decyzję o przeniesieniu walki w bezpieczniejsze miejsce podejmują gracze, albo Duch Opiekuńczy jeżeli jest przy scenie.

W walce nie wszystkie zagrania są dozwolone. Oto lista tych ZABRONIONYCH:

1. Walka ogranicza się do szermierki bronią – zabronione jest używanie innych przedmiotów niż broń bezpieczna. Można chwycić przeciwnika w walce, ale tylko w granicach zasady no pain; niedopuszczalne są ciosy siłowe czy siłowe obezwładnianie, chyba że gracze obustronnie zgodzą się grać na poziomie "green" czyli na poziomie intensywności full touch.
2. Dopuszczane są ataki w głowę.
3. Ataki tarczą są zabronione.
4. **Dopuszczone są sztychy bronią, która posiada ostrze (miecze, włócznie, sztylety). Sztychy powinny zawsze być kierowane ostrzem do dołu.**

Powrót do spisu treści

5. **Podczas walki bronią nie wolno wyprowadzać ciosów „siłowych”.** Z uwagi na lekką wagę i materiał, z którego wykonana jest broń, bardzo mocne uderzenie nie przekłada się na efekt walki tak jak w przypadku starcia prawdziwą bronią. Grozi jednak kontuzją i zniszczeniem broni swojej lub przeciwnika.
6. **Każde trafienie powoduje utratę punktu życia, niemniej zakazane jest celowe wyprowadzanie ciosu w miejsca wrażliwe: krocze, szyja, twarz.**

Naruszenie jakichkolwiek zasad dotyczących bezpieczeństwa walki bronią będzie podlegało karze do wykluczenia z gry włącznie.

UWAGA! WAŻNE!

Zakazane są:

- ciosy siłowe
- celowe mierzenie we wrażliwe miejsca (szyja, twarz, krocze)
- sztychy muszą być kierowane ostrzem w dół

Znając już swoje ograniczenia możemy przystąpić do walki, jednak należy pamiętać że:

- **do walki potrzebne jest uzbrojenie!**
- **na Flambegu mechanicznie nie można zranić przeciwnika nie posiadając broni.**
- **nie istnieje więc walka wręcz!**

Kilka słów o broniach dystansowych:

Broń strzelecka:

Walka strzelecka odbywa się na Flambegu przy wykorzystaniu łuków i polega na trafieniu przeciwnika strzałą wykonaną w specjalny sposób zapewniający bezpieczeństwo uczestników.

Strzelać można bez ograniczeń (do wykończenia amunicji) do momentu wejścia w zwarcie, potem należy się wycofać albo odrzucić łuk.

Strzały wystrzelone mogą zostać powtórnie użyte dopiero w kolejnej scenie.

Strzały winny być oznaczone w celu ewentualnego ustalenia właściciela po walce.

Łuki podlegają przeprowadzanej przez Duchy Opiekuńcze weryfikacji dopuszczającej do gry. Broń taka musi być przede wszystkim o odpowiednim naciągu (**12 kg**) oraz imitować broń historyczną.

Odrzuconej broni strzeleckiej i strzał zabrania się zabierać, kraść czy odbierać. Leżące luzem strzały zostają zebrane przez właścicieli (lub w wyjątkowych sytuacjach przez Duchy Opiekuńcze). W dobrym tonie jest przekładanie strzał w widoczne miejsce poza zasięgiem butów walczących.

Broń miotana:

Broń miotana jest to broń bezrdzeniowa przeznaczona przez producenta do rzucania nią.

Raz użyte rzutki mogą zostać powtórnie użyte dopiero w kolejnej scenie.

W jednej scenie można stracić tylko jeden punkt życia lub pancerza w wynik trafienia bronią miotaną.

Przed walką, potrzebna nam będzie jeszcze garść informacji, o tym ile możemy wytrzymać:

1. Każda postać posiada 4 punkty życia i od 0 do 4 punktów pancerza
2. Pancerz jest oceniany przed grą przez wyznaczoną przez organizatorów osobę i przyznawana jest mu wartość od 0-3 punktów
3. Czwarty punkt pancerza można zdobyć tylko posiadając odpowiedni hełm. (0-1 PP)
4. Punkty życia symbolizują jasne koraliki, punkty pancerza czarne; jedno i drugie nosimy zaczepione na pierścieniu. Pusty pierścień oznacza, że jesteście martwi i nie bierzecie udziału w grze, pilnujcie więc swojego pierścienia.

Część 2. Walka – gra o najwyższą stawkę.

Znając swoje ograniczenia i możliwości oraz będąc uzbrojonym możecie stanąć do walki z całym światem.

W celu zapewnienie płynności rozgrywki i odpowiedniej dynamiki walki przygotowaliśmy dla was garść zasad:

1. Cios, aby był skuteczny musi być wyraźny i celny. Wszelkie lekkie szturchnięcia, otarcia, dotknięcia, muśnięcia, i klepnięcia nie powodują obrażeń. Wierzmy w zdrowy rozsądek graczy i budowanie scen walki tak by służyły opowieści, w wyjątkowych sytuacjach instancją decydującą jest Duch Opiekun.
2. Broń strzelecka zadaje obrażenia tylko po wyraźnym trafieniu w ciało przeciwnika.
3. Broń miotana zadaje obrażenia tylko po wyraźnym trafieniu taką bronią w ciało przeciwnika. Jednak w jednej scenie można otrzymać tylko jeden punkt obrażeń od broni miotanej.
4. Broń miotaną i strzelecką można blokować tarczą i bronią do walki wręcz.
5. **KAŻDA BROŃ (broń biała, broń miotana, broń strzelecka, broń drzewcowa) ZADAJE 1 PKT OBRAŻEŃ**
6. Jeden punkt obrażeń to jeden punkt pancerza lub jeden punkt życia mniej. W pierwszej kolejności ściąga się punkty pancerza.
7. Po każdym otrzymanym obrażeniu gracz może zdecydować się na utratę przytomności lub śmierć. Dalsze losy postaci od momentu decyzji o utracie przytomności są efektem akcji fabularny lub decyzji DO. Odgrywając nieprzytomność należy informować „sprawdzających” o swoim stanie. Nieprzytomną osobę można okraść (wyłącznie z przedmiotów fabularnych!), związać, a nawet dobić. Ocucanie ma charakter fabularny, powinno być następstwem działania innych graczy, po scenie gracz może też sam zdecydować o odzyskaniu przytomności. W przypadku gdy gracz wybierze śmierć, również informuje „sprawdzających” o swoim stanie, a po zakończeniu sceny schodzi z terenu gry.
8. Obrażenia, które nam zadano, zliczamy w głowie i zdejmujemy odpowiednią ilość koralików z pierścienia **po scenie walki**.
9. Postać, której pozostał jeden punkt życia jest ciężko ranna, unieruchomiona i bezbronna do końca sceny walki, co za tym idzie może zostać dobita. Ma prawo zejść na bok by nie przeszkadzać innym w walce.

Część 3. Odpoczynek – zarówno wieczny jak i doczesny.

Każda walka kiedyś się kończy, choćby na chwilę. To co dzieje się później zależy od jej wyniku.

Postacie znajdujące się na jednym punkcie życia są zdane na zwycięzców potyczki. Mogą zostać dobite lub pozostawione ciężko ranne, poniżej opis tych dwóch sytuacji.

Dobicie Postaci:

Dobić można w ramach sceny fabularnej postać, która nie podejmuje walki lub postać nieprzytomną, związaną, ciężko ranną, itp. Dobijanie polega na wykonaniu pantomimy tej czynności i wyraźnym poinformowaniu o tym fakcie dobijanego. Osoba dobita natychmiast kończy swój udział w zabawie na ten moment – następnie musi skonsultować się z organizatorami i dowiedzieć się na jakich warunkach będzie kontynuować grę.

Postać ciężko ranna:

Każda postać, która posiada tylko jeden punkt życia jest traktowana, jako „ciężko ranna”. Stan ten należy odgrywać aktorsko i w miarę możliwości ucharakteryzować. Postać taka nie może korzystać ze swoich umiejętności – nie może np. uczestniczyć w walce, nie może czarować, korzystać z mocy, przygotowywać mikstur, itp. Może poruszać się samodzielnie i szukać pomocy ale jej stan musi być należycie odegrany. Stan ten trwa do momentu przywrócenia stanu posiadanych punktów życia do poziomu większego

od 1. Postać ciężko ranną można dobić wg zasad opisanych wyżej. Jeżeli postać nie uzyska pomocy do końca dnia, jest wielce prawdopodobne, że nie przeżyje nocy. Taką postać może uratować tylko wykwalifikowana pomoc medyczna lub magia. Zwykle leczenie jest bezużyteczne, działa jedynie przy ranach lekkich. Gracz, którego postać jest w tym stanie w każdej chwili może zdecydować o tym, że umiera.

Postać lekko ranna:

Postacie mające 2 punkty życia lub więcej są poranione, ale mogą normalnie funkcjonować.

UWAGA ZMIANA MECHANIKI! Leczenie (dotyczy tylko postaci lekko rannych) Na tegorocznej Grze Głównej leczenie jest utrudnione:

- Postać lekko ranna może zostać opatrzona **przez wyszkolonego medyka** : +1 punkt życia;
- Nocny wypoczynek pod opieką medyka: +1 punkt życia;
- Magiczne efekty z mocy **Przebudzonych, Duchów Natury lub Fae**, eliksirów lub artefaktów - wartość leczenia zależna od źródła

Archipeląg Idun jest miejscem niebezpiecznym, w którym należy liczyć się z możliwością utraty zdrowia i życia.

Naprawa pancerza

Aby odzyskać utracone punkty pancerza należy go naprawić. Naprawy dokonują odpowiednio do tego przygotowane postacie. Możliwe jest też naprawienie pancerza przy pomocy magii.

Śmierć

Postać, która straciła ostatni punkt życia jest martwa i tym samym kończy swój udział w zabawie. Postać taka powinna pozostać w miejscu śmierci przynajmniej do czasu zakończenia sceny. Po tym czasie gracz powinien udać się do organizatorów celem ustalenia zasad jego dalszego udziału w zabawie. Postać, która nie posiada oznaczenia punktów życia nie bierze udziału w grze. Nie wolno jej wchodzić w jakiegokolwiek interakcje z innymi graczami.

Krążąca Esencja, czyli rzecz o mechanice Magii i Snu

Zarówno Jawę, jak i Sen przenika magiczna energia zwana Esencją. Znajduje się w każdym człowieku, zwierzęciu i roślinie, wszystkim, co żyje na Jawie. W większości istot Esencja trwa w formie uśpionej, choć nieliczni znajdują sposób by przebudzić swoją Esencję, zyskując niesamowite zdolności. W Świecie Jawy istnieją Duchy Natury, stworzenia czystej Esencji, które rosną w siłę dzięki modlitwom i ofiarom od śmiertelników, nadzorują one przepływ Esencji między światami Jawy i Snu. Fae to zbiorczy termin na mieszkańców Snu, zwanych czasem również demonami, chochlikami, elfami i wieloma innymi mianami. Dzika Esencja przepływająca Sen jest dla nich budulcem, z którego tworzą swoje domeny.

Przebudzenie Esencji: Wrodzona Przebudzona Esencja jest czymś niezwykle rzadkim. Większość ludzi o nadnaturalnych zdolnościach w pewnym momencie swojego życia dostąpiła Przebudzenia. Z rzadka, potężny Duch Natury może przebudzić Esencję jednego ze swoich wybrańców, częściej jednak ludzie pragnący mocy szukają magicznych zwierząt i roślin, lub miejsc tętniących magią, by to z nich zaczerpnąć Esencji.

Krążą historie o ludziach, którzy przebudzili swoją Esencję poprzez zjedzenie płonących jaj salamandry, wypicia wina ze złotych winogron rosnących w miejscu mocy lub po medytacji w poświęconym zagajniku przez długie miesiące.

Przebudzenie Esencji jest procesem nie tylko niebezpiecznym (często zdarzeniem bliskim śmierci) ale przede wszystkim - szalenie indywidualnym. Celem Królewskiej Akademii jest znalezienie uniwersalnego sposobu „fabrykowania” osób o zdolnościach magicznych. Zdolności nowo przebudzonego zawsze są związane z jego Przebudzeniem. Tak więc Królewski Mag Bojowy, który zostaje przebudzony poprzez wszczepienie magicznego kryształu pod skórę, zyskuje władzę nad żywiołem ziemi, a H'id który przez tydzień zjada wyłącznie żywicę drzewa błogosławionego przez potężnego Ducha Natury zyskuje zdolność leczenia dotykami.

Przebudzenie nie tylko nadaje człowiekowi magiczne zdolności, ale także zawsze dogłębnie go odmienia. Czasem zmiany są czysto psychiczne, czasem manifestują się fizycznie.

Duchy Natury: Duchy Natury towarzyszą ludzkości w świecie Jawy od niepamiętnych czasów. Każdy z nich jest opiekunem swojej domeny, takiej jak las, rzeka czy stado wilków - im większa i bardziej różnorodna domena, tym potężniejszy Duch. Jako stworzenia czystej Esencji nie mają formy fizycznej, ale czasem pokazują się swoim wyznawcom w formie zjaw przybierających najróżniejsze formy. Opiekun dzikiej puszczy może objawić się jako widmowy niedźwiedź, podczas gdy Duch rzeki może przybrać kształt prostego rybaka.

I choć część Duchów wybiera ludzki kształt na swoją reprezentację należy pamiętać że Duchy Natury i Ludzie postrzegają świat Jawy na zupełnie różne sposoby. Percepcja Ducha Natury jest ograniczona do jego domeny i jej bezpośredniego otoczenia, zawsze będą ją postrzegać jako centrum świata. Im potężniejszy Duch (a tym samym - większym obszarem rządzi), tym trudniej może mu być koncentrować się na pojedynczym śmiertelniku, co dodatkowo utrudnia komunikację. Wreszcie, wiele Duchów ma problemy ze zrozumieniem konceptów niezwiązanych z ich domenami. Dla opiekuna stada górskich kóz, zrozumienie czym jest ocean może się okazać niemożliwe.

Tak więc, mimo że dialog między ludźmi a Duchami Natury jest możliwy, często dochodzi na tej linii do nieporozumień. Wiele kultur szkoli zatem kapłanów, druidów lub szamanów, którzy specjalizują się w komunikacji z Duchami i prowadzą wszelkie rytuały ku ich czci.

Podczas takich rytuałów Duchy Natury mogą wzmocnić się Esencją swoich wyznawców, za co często odwdzięczają się najróżniejszymi błogosławieństwami. W niektórych sytuacjach Duchom ofiaruje się krew w ramach rytuału. Aby Duch mógł zaakceptować taką krew, musi ona być dana z wolnej woli.

Na terenie gry rozpoznać można Ducha Natury po **pełnej masce** zakrywającej twarz oraz atrybutach jego domeny. Duchy Natury **nie posiadają widocznych Koralików Życia** (chyba, że użyją mocy, która twierdzi inaczej). Mogą zadawać obrażenia i je otrzymywać wyłącznie za pomocą mocy jednoznacznie do tego przeznaczonych. Pewnym sposobem unicestwienia Ducha Natury jest zniszczenie jego domeny.

Sen i Fae: Zarówno w Allengardzie jak i na Archipelagu Idun niewiele wiadomo o Krainie Snu i jej tajemniczych mieszkańcach powszechnie zwanych Fae. Badania Akademii Allengardzkiej zostały szybko powstrzymane przez Kult Harmonii, a druidzi i bardowie iduńskich klanów zalecają ostrożność w kontaktach z obcą Krainą Snu.

Należy tu rozróżnić Wysokich Fae rezydujących w Krainie Snu, od Niskich Fae, występujących na Jawie, szczególnie na obszarach bezludnych lub w pobliżu Portali. Niskie Fae, zwane potocznie skrzatami czy chochlikami, są niegroźnymi, ciekawskimi i często psotliwymi istotkami. Panuje przekonanie, że bycie dla nich miłym oraz spełnianie ich pomniejszych zachcianek może przynieść szczęście. Jednocześnie mądrość ludowa odradza wszelkie dokuczliwe zachowania względem chochlików, gdyż bywają one złośliwe i mogą

chcieć zrewanżować się niegrzecznemu śmiertelnikowi. Lub co gorsza zapamiętać - Niższe Fae bowiem z czasem opuszczają Jawę by stać się Fae wysokimi...

Fae wysokie - Koszmary, Elfy, Mary Senne... Istoty dziwne i obce, zamieszkują Krainę Snu i rzadko interesują się sprawami Jawy. Choć moc Fae w świecie śmiertelników jest ograniczona, wciąż są wystarczająco potężni, by podpisywać magiczne pakt, spełniać ludzkie marzenia lub obdarowywać śmiertelników wspaniałymi skarbami. Wszakże Fae mają też drugie, mroczniejsze oblicze. Rodzice strzegą swych dzieci w kołyskach, obawiając się, by jakaś Zmora nie porwała niemowlęcia, niczym kukółka zostawiając w betach własne, przerażające potomstwo. Przy dogasających ogniskach czasami opowiada się mrozące krew w żyłach historie o straszliwych monstrach wynurzających się z fal bądź elfich zagonach pędzących po niebie by siać zniszczenie i śmierć - brak świadków takiego zdarzenia... Nikt nie zna prawdziwych celów Fae i co konkretnie zyskują dzięki swoim kontaktom ze śmiertelnikami - otacza je zatem aura obcości, strachu i niekiedy - fascynacji.

Na terenie gry Ukształtowany Fae wyróżnia (oprócz osobliwego wyglądu) **maska zakrywająca górną połowę twarzy**.

Miejsca Mocy: Wielkie cuda wywołane przez Duchy Natury lub najpotężniejsze zaklęcia śmiertelnych Przebudzonych potrafią naruszyć delikatną równowagę Esencji między światami Jawy i Snu. Jeśli do tego dojdzie w miejscu tego wydarzenia, może powstać wyrwa między światami - Miejsce Mocy.

Miejsca Mocy, choć często niewidoczne gołym okiem, mają wielki wpływ na otoczenie. Pozostawione same sobie "wyciekają" dzięki Esencji ze świata Snu, odmieniając otaczające rośliny, stworzenia i ludzi. Zarówno Kapłani Harmonii, jak i druidzi Idów znają rytuały blokujące wyciek niebezpiecznej Esencji. Bardziej odważni lub nieostrożni Przebudzeni mogą próbować wykorzystać Miejsce Mocy, by zasilic nim swoje zdolności, wiążą się z tym jednak zawsze ciężkie do przewidzenia konsekwencje.

Jednym ze sposobów na ujarzmienie Miejsca Mocy jest wybudowanie w miejscu wyrwy Portalu. Taki Portal kontroluje przepływ Esencji, a przy użyciu odpowiedniego klucza, pozwala otworzyć korytarz poprzez Krainę Snu do innego aktywnego Portalu. Podróż przez Sen uchodzi za niesamowicie niebezpieczną dla śmiertelników. Choć istnieją różne sposoby na ukrycie swojej obecności we Krainie Snu, pewniejszym rozwiązaniem jest pakt z Fae dość silnym by zapewnić ochronę podróżującym.

O Krwawej Magii: Krew istot śniących jest najpowszechniejszym źródłem Esencji w świecie Jawy. Osoby parające się magią mogą sięgać do tego źródła w poszukiwaniu mocy. Krew zwierząt posiada niewiele Esencji – do rzucenia zaklęcia trzeba krwi z dwóch owiec. Krew ludzka jest w nią o wiele bogatsza, o ile poświęcana jest dobrowolnie. Krew traci właściwości magiczne, gdy wystygnie, w praktyce można używać do celów magicznych wyłącznie świeżej krwi.

Duchy Natury nie stronią od krwawych ofiar i często hojnie nagradzają tych, którzy skłonni są dla nich przelać swoją (bądź cudzą) krew. Co ciekawe jednak krew Duchów (jeśli akurat przybiorą formę, która krwawi), jest absolutnie pozbawiona Esencji.

Na Kontynencie wierzy się, że cierpienie związane z Krwawą Magią może przyciągać Koszmara i upadlać ofiarodawców. W Królestwie Allengardu wyłącznie Kapłani Harmonii mają prawo dokonywać krwawych ofiar, wszelkie inne przejawy Krwawej Magii są piętnowane jako złe i hereetyckie. Pyłowcy, posiadając łatwy dostęp do Pyłu, nie muszą korzystać z Krwawej Magii, aczkolwiek H'idowie przez długie kontakty nauczyli ich tej praktyki.

Najbardziej przyzwyczajony do Krwawej Magii lud Idów opracował jej powszechne wykorzystanie - Krwawe Przysięgi. Sama Esencja człowieka jest gwarantem takiego paktu, jeśli naruszy warunki - jego własne ciało i umysł obróć się przeciw niemu. Wypracowany przez pokolenia rytuał Krwawej Przysięgi Idowie wykorzystują przy podniosłych okazjach, zazwyczaj by podkreślić wagę danego słowa - np. przy ślubach lub politycznych umowach. Wielkim szacunkiem wśród Idów cieszy się Krwawa Przysięga Zwycięstwa - wojownik przyrzeka na własną krew, że odniesie w nadchodzącym boju zwycięstwo, bądź zginie.

Mechanika Esencji

Podczas Gry "Wyspa Olch" każdy z Graczy poza Koralikami Życia będzie miał przydzielony również jeden lub więcej przezroczystych Koraliików Esencji. Koraliiki Esencji, podobnie jak Życia i Pancerza umieszczamy w widocznym miejscu. Nie dotyczy to Duchów Natury, które zdobyłą Esencję i Krew (symbolizowaną przez Koraliiki Esencji i Krwi) gromadzą ukryte.

Postacie o uśpionej Esencji, bez zdolności magicznych, na start gry otrzymają jeden Koralik Esencji. Mimo braku magicznych zdolności mogą one, poprzez modlitwę lub rytuał, przekazać swoją Esencję Duchowi Natury. Gracz odzyskuje swój Koralik na początku kolejnego dnia gry. Postacie o uśpionej Esencji nie mogą kumulować swoich Koraliików esencji, maksimum dla nich to jeden.

Osoby o Przebudzonej Esencji otrzymają większą ilość Koraliików Esencji, wraz z wydrukami opisującymi ich zdolności. Większość magicznych zdolności ma koszt jednego lub więcej Koraliików Esencji. Różne postacie mogą odzyskiwać swoją Esencję w różnym tempie w zależności od zdolności.

Osoby o Przebudzonej Esencji **nie mogą przekazywać** swojej Esencji Duchom Natury.

Kapłani i Druidzi mogą prowadzić rytuały poświęcone poszczególnym Duchom Natury, podczas których wszyscy zgromadzeni (o nie Przebudzonej Esencji) mogą przekazać swoją Esencję wybranemu Duchowi. Taki rytuał ma dużą szansę zwrócenia uwagi Ducha, pozyskanie jego przychylności oraz ewentualnej interwencji.

Gracz może odegrać zadawanie sobie rany korzystając z bezpiecznej broni, by wykorzystać Magię Krwi. W ten sposób może wykorzystać stracony Koralik Życia w dowolny sposób, w jaki mógłby wykorzystać Koralik Esencji. Może też **dobrowolnie** przekazać swój Koralik Życia Przebudzonemu lub Duchowi Natury. Przebudzony musi taki Koralik natychmiast spożytkować jak Koralik Esencji, inaczej przepada. Zarówno ofiara krwi jak i jej przekazanie **musi być dobrowolne**, krew odebrana siłą traci swą Esencję.

Rzucanie Zaklęcia

Zaklęcia, z których można korzystać ograniczone są zależnie, od której domeny dotyczyło przebudzenie. Ze względu na różnorodność magii ciężko jest uczyć się konkretnych zaklęć od kogoś, wyjątkiem są adepci z Królewskiej Akademii z Allengardu, którzy mają opanowaną technikę wymuszonego przebudzenia w danych domenach. Najczęściej po Przebudzeniu osoba zmuszona jest korzystać z metody prób i błędów, niekiedy instynktownie korzysta ze swoich zdolności.

Mechanika rzucania zaklęć

Ponieważ świat JawoSnu jest bardzo szeroki i zróżnicowany, nie przedstawimy Wam listy czarów do wyboru. Dzielą się one na te dostępne dla postaci z **Przebudzoną Esencją**, na zdolności **Duchów Natury** oraz na magiczne artefakty, które zapewniają swym użytkownikom

konkretne moce. Każda osoba chcąca grać postacią z Przebudzoną Esencją otrzyma pulę dostępnych dla niej czarów przed grą. Mechanicznie czar (także taki wpleciony w aktywny magiczny przedmiot) reprezentować będzie karta z opisaną nazwą oraz efektem użycia. Taka karta składa się z:

- Nazwy
- Opisu sposobu działania i rzucania
- Kosztu czaru i jego ograniczeń (Ilość Koralików Esencji lub porcji Pyłu)

Bardzo ważne słowa kluczowe które mogą pojawić się na kartach:

- Osoba - każdy **człowiek**, który nie ma statusu Przebudzonej Esencji.
- Duch Natury lub Osoba z Przebudzoną Esencją - postaci, które wyglądem lub brakiem koralików życia informują, że posiadają taki status (taki status też będzie udokumentowany na kartach zaklęć którą posiada taka osoba)
- Scena - okres kilku, kilkunastu minut skupionych wokół jednego zdarzenia.
- Do końca dnia - do końca gry w danym dniu.

Rzucanie czaru / użycie artefaktu

W czasie trwania sceny osoba rzucająca czar wykonuje polecenia z karty, komunikując odpowiednim celem działanie zgodnie z instrukcją. Cel/cele mają obowiązek odegrania poznanego efektu. Zasada ta stosuje się również do artefaktów - będą posiadały własne karty efektu. Większość kart da się zagrać w sposób nieprzerywający gry, zachęcamy do tego by to wpłatać w scenę tak by nie zakłócać jej przebiegu.

W razie wątpliwości/problemów można omówić sprawę z duchem opiekuńczym, ale dopiero PO ZAKOŃCZONEJ SCENIE.

- Umiejętności i czary są reprezentowane przez karty, przypisane zarówno do osób, jak i przedmiotów.
- Jeżeli nie jest napisane inaczej, karta taka reprezentuje to, co potrafi postać, więc można z niej korzystać dowolną liczbę razy podczas gry.
- Niektóre karty mogą mieć dodatkowe ograniczenia np.: nie można ich używać w czasie walki lub użycie ich możliwe jest tylko w świątyni.

Odegranie rzucania zaklęcia zależy wyłącznie od Gracza. Larp liczy na Waszą inwencję! Ograniczeniem jest posiadana ilość Esencji/Pyłu niezbędnego do wykonania zaklęcia, nie ma limitu liczby zaklęć dziennie.

Mechanika Magii Krwi

Krew jest najobfitszym źródłem Esencji na Jawie. Można jej używać w zastępstwie Esencji by opłacić zaklęcie. Postać z Przebudzoną Esencją może swobodnie używać własnej krwi by opłacać koszt zaklęć - 1 punkt Esencji odpowiada 1 Koralikowi Życia. Co więcej Postać rzucająca zaklęcie może w formie krwawego rytuału użyć cudzej krwi, ale dawcy krwi (w postaci Koralików Życia) muszą oddawać krew **dobrowolnie**. Odegranie poświęcenia własnych lub cudzych sił życiowych pozostawiamy inwencji Graczy. Liczba "krwiodawców" ani ile krwi (tj. Koralików Życia) chcą poświęcić **nie jest limitowana**.

Mechanika Przebudzenia Esencji

Podczas larpa "Wyspa Olch" możliwe jest, że postać Gracza przebudzi swoją Esencję. Otrzyma ona wtedy dodatkowe Koraliki Esencji oraz listę dostępnych mocy. Sposoby na Przebudzenie Esencji są bardzo różne i mogą pochodzić z niespodziewanych źródeł.

Postaci Eteryczne

Na terenie gry mogą pojawić się postaci, które nie posiadają fizycznej powłoki. Nie mogą one podnosić przedmiotów ani uczestniczyć w walce. Osoba odgrywająca postać eteryczną nosi na ramieniu różową wstążkę.

Sen i Mechanika Współśnienia

Zapadnięcie w sen jest na tegorocznej Grze Głównej Flambergu umożliwia przejście postaci do świata równoległego obok Jawy, do zamieszkałego przez Fae świata Snu. W świecie Snu można pojawić się zarówno w **formie "duchowej"**, eterycznej poprzez zaśnięcie, jak i w **formie fizycznej** wchodząc do świata Snu przez Miejsce Mocy - Portal znajdujący się gdzieś na terenie gry. Zasady:

- wchodząc do Krainy Snu w formie eterycznej gracze mogą wchodzić w interakcje z mieszkańcami tego świata jedynie w formie słownej - rozmowie. Gracze muszą oznaczyć siebie różową wstążką symbolizującą postać eteryczną
- będąc w Krainie Snu w formie fizycznej gracze mogą wchodzić w interakcje z otoczeniem - pozyskać artefakty, spożyć posiłek, napić się tajemniczych mikstur itp.
- wejście do Krainy Snu w formie fizycznej niesie za sobą zagrożenie - lekkomyślna postać stąpająca nierozważnie po terenie Fae może utknąć w niej na zawsze w wiecznym limbo - katatonicznym śnie

Członkowie Wspólnoty Pyłu, żyjący na pograniczu dwóch równoległych Światów są w stanie łatwiej niż inni bohaterowie przekroczyć granicę pomiędzy dwoma światami. Dla przybyłych na Wyspę Olch Idów śnienie i przebywanie w związku z tym w terenie Fae nie jest rzeczą obcą, jednakże jeśli mogą raczej unikają pojawiania się w równoległej rzeczywistości. Dla przybyłych na Archipelag allengardczyków jest to nowe doświadczenie, z którym nie spotykali się dotychczas.

Co więcej, zamieszkujący wyspę przedstawiciele Wspólnoty nauczyli się przez lata techniki zapraszania innych postaci do **Współśnienia** - zdolności specjalnej, w której wraz z innymi przeżywają wspólnie sny na Jawie. Decydując się na **Współśnienie** gracze odgrywają scenę, w której osoba ZAPRASZAJĄCA do snu wchodzi w interakcję z osobą ZAPROSZONĄ. Postacie graczy siadają naprzeciw sobie, kładą prawe ręce na lewych ramionach towarzysza i zapadają w hipnotyczny trans. Zapraszający opowiada zaproszonemu o czym śnią, po czym postaci mogą wejść w dialog, w którym opowiadają sobie co ich krążące w świecie Snu Esencje robią. WAŻNE! Podczas Współśnienia umysły graczy łączą się w jedno i mogą dzielić się wspomnieniami o swojej przeszłości.

Osoba zapraszająca musi zużyć jedną **jednostkę Pyłu**, oczyszczając zamkniętą w niej Esencję, a następnie w trakcie Współśnienia przekazuje jeden **koralik Esencji** osobie zaproszonej.

Uwaga! W niektórych scenach **Współśnienia** może uczestniczyć większa liczba graczy, a osoba zapraszająca musi ponieść koszt połączenia świadomości bohaterów w jedno, w postaci wydania Esencji/Pyłu/Krwi zapraszającego. Scena współśnienia grupowego podlega ocenie DO i może przynieść nieoczekiwane efekty.

Postaciom bohaterów spoza Wspólnoty Pyłu, dla których świat Snu jest nowością ściśle powiązaną z obecnością Miejsc Mocy na Wyspie Olch trudno jest osiągnąć idealnego połączenia umysłów w jedność, dlatego też muszą posłużyć się specjalnym naparem - **księżycówką**.

Gorąco zachęcamy graczy do korzystania z tej nowej mechaniki. Liczymy na waszą kreatywność, i urozmaicenie przeżyć dzięki nowej formie interakcji!!

REGULAMIN KONWENTU FLAMBERG

1. Postanowienia wstępne i definicje:

1. Niniejszy Regulamin określa zasady uczestnictwa w niekomercyjnej i niemасowej imprezie zamkniętej, odbywającej się w terminie i miejscu wskazanym przez Fundację Flamborg, zwanej dalej "Konwentem Flamborg"
Konwent Flamborg jest organizowany przez Fundację Flamborg z siedzibą w Siemianowicach Śląskich, ul. Grunwaldzka 3E/12, Polska, nr KRS 0000607645, zarząd Fundacji Flamborg oraz osoby upoważnione przez zarząd, identyfikujące się stosownym identyfikatorem, zwane w dalszej części Regulaminu "Organizatorami"
2. Boisko sportowe w miejscowości Czatachowa wraz z przyległym terenem oraz tereny leśne, gdzie przeprowadzane są punkty programu zwane są w dalszej części Regulaminu "Terenem Konwentu". Działania na Terenie Konwentu są organizowane we współpracy z OSP Czatachowa.
3. Osoby, które dokonały wpłaty na koszty organizacji Konwentu Flamborg (zakupiły wejściówkę w Sklepie Flamborg) stosownie do długości pobytu, oraz dokonały formalnego zapisu na terenie konwentu, wylegitymowały się dokumentem tożsamości i otrzymały opaskę akredytacyjną, zwane są dalej "Uczestnikami."
4. W czasie trwania Konwentu Flamborg poza Organizatorami i Uczestnikami na Terenie Konwentu mogą przebywać i działać Twórcy Punktów Programu, Akredytowani Fotografowie oraz Obsługa Techniczna konwentu.
5. Osoby postronne obecne na terenie konwentu mogą zostać w każdej chwili poproszone przez organizatorów o opuszczenie jego terenu.
6. Sklep Flamborg to platforma do dokonywania wpłat na koszty organizacji poprzez zakup wejściówek oraz innych przedmiotów tam wystawionych do sprzedaży. Zasady dokonywania transakcji w [Sklepie Flamborg](#); dostępne są w [Regulaminie Sklepu](#)
2. Wszystkie osoby przebywające na Terenie Konwentu, wskazane w pkt 1 d i e, zobowiązane są do przestrzegania postanowień niniejszego regulaminu, przepisów przeciwpożarowych i innych regulaminów obowiązujących w miejscach stanowiących obozowisko i teren gry.
3. Uczestnicy w wieku powyżej 16 a poniżej 18 lat muszą przedłożyć w momencie akredytacji pisemną zgodę rodziców lub opiekunów prawnych na udział w konwencie lub przed rozpoczęciem konwentu przesłać skan takiego [dokumentu](#) na adres konwent@flamborg.pl.
4. Osoby w wieku poniżej 16 lat nie mogą uczestniczyć w konwencie samodzielnie. Takie osoby po zaakredytowaniu mogą stać się uczestnikami Konwentu Flamborg wyłącznie jeśli przebywają na jego terenie wraz z opiekunem prawnym lub inną wyznaczoną przez opiekuna prawnego osobą.
5. Uczestnicy chcący przyjechać na konwent ze zwierzęciem muszą zgłosić wcześniej ten fakt do organizatorów poprzez zakup specjalnej wejściówki dla zwierzęcia w Sklepie Flamborg.
6. Uczestnik przyjeżdżający ze zwierzęciem ponosi za nie odpowiedzialność w trakcie konwentu. Jest obowiązany przestrzegać wszystkich wytycznych organizatorów w zakresie opieki i kontroli nad zwierzęciem, oraz zobowiązany jest dołożyć wszelkich starań, by jego zwierzę nie było uciążliwe dla innych uczestników konwentu.
7. W przypadku naruszenia wytycznych organizatora w zakresie opieki nad zwierzęciem, albo w wypadku, gdy zachowanie zwierzęcia będzie uciążliwe dla innych uczestników konwentu, uczestnik może zostać poproszony o wywiezienie zwierzęcia poza teren konwentu.
8. Uczestnicy Konwentu Flamborg zobowiązani są:
 1. do wpłacenia opłaty akredytacyjnej na pokrycie kosztów związanych z organizacją konwentu
 2. do dopełniania czynności akredytacyjnych w miejscu odbywania się Konwentu, w tym w szczególności okazania dowodu zakupu wejściówki (Kod QR), odbioru i noszenia opaski zgodnie z wybraną opcją uczestnictwa w konwencie przez cały czas przebywania na Terenie Konwentu podczas jego trwania
 3. do wskazania decyzji w zakresie dobrowolnych zgód marketingowych
 4. do akceptacji i przestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu.
9. Organizatorzy zobowiązani są do:

1. organizacji gier, larpów i innych atrakcji przewidzianych w programie konwentu, z zastrzeżeniem wypadków losowych i pogodowych oraz ewentualnych ograniczeń i obostrzeń wynikających z zaleceń rządowych.
 2. zapewnienia uczestnikom miejsca biwakowego, dostępu do ujęcia wody, dostępu do węzła sanitarnego, wywozu śmieci.
10. Od momentu zaakredytowania aż do opuszczenia terenu imprezy każdy z uczestników ponosi za swoje postępowanie pełną odpowiedzialność prawną i finansową oraz zobowiązany jest nosić w widoczny sposób dowód dokonania akredytacji (opaskę) zgodnie z zadeklarowaną i faktyczną opcją uczestnictwa.
 11. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za wypadki i szkody powstałe z winy lub spowodowane przez uczestników. Organizatorzy nie ponoszą też odpowiedzialności za ewentualne nieszczęśliwe zdarzenia lub wypadki będące następstwem udziału w imprezie.
 12. Po wyrażeniu przez Uczestnika zgody na robienie zdjęć i nagrywanie filmów z jego udziałem przez podmiot uprawniony przez Organizatora, wszystkie materiały z jego udziałem mogą zostać wykorzystane przez Konwent Flamberg nieodpłatnie w celach promowania konwentu. Inne wykorzystanie wymaga odpowiedniej zgody. Uczestnik oznacza zakres i rodzaj zgód na wykorzystanie swojego wizerunku na etapie zakupu wejściówki w drodze wyboru odpowiedniej opcji. Późniejsza zmiana wymaga odpowiedniego oświadczenia w formie dokumentu przekazanego na adres mailowy konwent@flamberg.pl.
 13. Uczestnicy zobowiązani są do traktowania siebie nawzajem z szacunkiem. Nękanie fizyczne lub słowne w jakiegokolwiek formie jest zakazane. Jeżeli Uczestnik stwierdzi, że jego granice zostały w jakikolwiek sposób naruszone, może to zgłosić do Organizatorów lub wyznaczonych osób zaufania, które dołożą wszelkich starań, aby zapewnić pomoc.
 14. Używanie lub namawianie innych Uczestników do używania substancji zabronionych jest zakazane na terenie Konwentu Flamberg. Naruszenie zakazu będzie wiązało się z surowymi konsekwencjami.
 15. Uczestnicy zobowiązani są do kulturalnego zachowania, zwłaszcza w porze nocnej. Niewłaściwe zachowanie może spowodować wyciągnięcie odpowiednich konsekwencji (do usunięcia z Konwentu Flamberg bez zwrotu akredytacji włącznie).
 16. Uczestnicy Konwentu Flamberg zobowiązani są do utrzymania porządku w miejscu biwakowania. Organizatorzy zobowiązani są do zapewnienia odpowiedniej ilości worków na śmieci. Uczestnicy są zobowiązani do odnoszenia pełnych worków do specjalnie do tego przeznaczonego kontenera.
 17. Rozbijanie namiotów poza przestrzenią wskazaną przez Organizatorów na biwakowanie, a szczególnie w lesie poza wyznaczonym obszarem, jest zabronione.
 18. Na terenie Konwentu Flamberg zakazuje się:
 1. strzelania z łuków przy użyciu strzał ostrych, strzelania z broni pneumatycznej, torsijskiej i palnej, pod groźbą usunięcia z imprezy bez zwrotu akredytacji
 2. odtwarzania muzyki mechanicznej w sposób mogący przeszkadzać innym uczestnikom imprezy, poza przestrzenią i wydarzeniami uzgodnionymi z Organizatorami
 19. Na terenie Konwentu Flamberg obowiązuje zakaz palenia ognisk poza miejscami do tego celu wyznaczonymi.
 20. Naruszenie któregoś z punktów regulaminu może się wiązać z usunięciem z terenu Konwentu, bez zwrotu akredytacji.
 21. Osobami wyłącznie uprawnionymi do interpretowania zapisów niniejszego regulaminu są Organizatorzy Konwentu Flamberg.
 22. Osobami uprawnionymi do egzekwowania zapisów niniejszego regulaminu są Organizatorzy Konwentu Flamberg oraz osoby przez nich wyznaczone.

REGULAMIN GIER I LARPÓW

1. Organizatorzy punktów programu Konwentu Flambergowych zastrzegają sobie prawo do limitu uczestników danego punktu i ich ewentualnego doboru.
2. Uczestnicy punktów programu zobowiązani są do przestrzegania ich reguł, za ich złamanie grozi wykluczenie z dalszego w nich udziału.
3. Udział w punktach programu w stanie odurzenia alkoholem lub innymi środkami odurzającymi jest całkowicie zabroniony. Konsekwencją złamania tego zakazu może być wykluczenie z uczestnictwa, a nawet usunięcie z Konwentu Flamberg bez zwrotu składki.
4. Uczestnikom punktów programu zabrania się wprowadzania do nich przedmiotów mogących stanowić zagrożenie dla innych graczy (faktyczna broń, ostre elementy strojów, itp.).
5. W razie korzystania z "bezpiecznej broni" jej użycie w czasie punktu programu musi zostać zaakceptowane przez osobę wyznaczoną przez Organizatora.
6. Osoby które nie wyraziły zgody na publikację zdjęć proszone są o zgłoszenie się do osoby która fotografuje dany punkt programu bezpośrednio przed jego rozpoczęciem.

Hymny

SZALIKI W GÓRĘ!

Ty masz mnie za głupią dzikuskę,
Lecz choć cały świat zwiedziłeś,
Zjeździłeś wzdłuż i wszerz
I mądry jesteś tak,
Że aż słów podziwu brak,
Dlaczego – powiedz mi – tak mało wiesz?
Mało wiesz...

Na łądzie – gdy rozglądasz się – łądując,
Chcesz wszystko mieć na własność, nawet głąz,
A ja wiem, że ten głąz ma także duszę,
Imię ma i zaklęty w sobie czas.

Ty myślisz, że są ludźmi tylko ludzie,
Których ludźmi nazywać chce twój świat,
Lecz jeśli pójdziesz tropem moich braci,
Dowiesz się największych prawd, najświętszych prawd.

Czy wiesz, czemu wilk tak wyje w księżycową noc?
I czemu ryś tak zęby szczyrzy rad?
Czy powtórzysz te melodie, co z gór płyną,
Barwy, które kolorowy niesie wiatr,
Barwy, które kolorowy niesie wiatr...

Pobiegnij za mną leśnych duktów szlakiem,
Spróbujmy jagód w pełne słońca dni,
Zanurzymy się w tych skarbach niezmierzonych
I choć raz o ich cenach nie mów mi.

Ulewa jest mą siostrą, strumień bratem,
A każde z żywych stworzeń to mój druh,
Jesteśmy połączonym z sobą światem,
A natura ten krąg życia wprawia w ruch.

Do chmur każde drzewo się pnie,
Skąd to wiedzieć masz, skoro ścinasz je?

To nie tobie ptak się zwierza w księżycową noc,
Lecz ludziom wszelkich ras i wszelkich wiar,
Chłonącym te melodie, co z gór płyną –
Barwy, które kolorowy niesie wiatr.

Możesz zdobyć świat, lecz to będzie tylko świat
Tylko świat!
Nie barwy, które niesie wiatr...

FLAMBERGU MÓJ!

WSZYSCY:

Flambergu mój, ja kocham Cię,
czy chłodna noc, czy słońca pełen dzień,
czy spałem dziś, czy może nie,
nic a nic to nie obchodzi mnie.

ZA PROWADZĄCYM:

Flambergu mój - Flambergu mój!
Ja Kocham Cię - ja kocham Cię!
Dla Ciebie zawsze tu pojawię się!
Czy Flamberg tu - Czy Flamberg tu!
Czy Flamberg tam - Czy Flamberg Tam!
Tak samo mocno zawsze go kocham - ja go kocham!

Sponsorzy



wydawnictwo



zarne



CARD'N'DICE

[Powrót do spisu treści](#)



BODYDRY

thermoactive underwear

rebel





Sznurki i Szkiełka narodziły się w 2017 roku jako efekt kreatywnych zapędów dwóch Flambergowiczek. Od tamtego czasu ręcznie robione brosze, wisiory, pierścienie i inne świecidełka przyozdobiły niejednego konwentowicza. W tym roku również możecie dodać swoim strojom odrobinę błysku i koloru.

Wypatrujcie stoiska Sznurków i Szkiełek nieopodal białego namiotu!



Stowarzyszenie Miłośników ERpegów i Fantastyki (zwane potocznie Smerfem), jest aktualnie najstarszym klubem, który

działa aktywnie w łódzkim fandomie. W ramach naszych zainteresowań gramy i tworzymy imprezy powiązane z grami planszowymi, karcianymi, grami fabularnymi (RPG), jak również z literaturą, filmem i ogólnie pojętą fantastyką. Naszą sztandarową imprezą, którą organizujemy od 2008 roku jest Łódzki Port Gier. ŁPG doczekał się już ponad czterdziestu edycji i jest największym konwentem poświęconym grom „bez prądu” w regionie łódzkim.

W prawie każdą sobotę spotykamy się w Łódzkim Domu Kultury żeby pograć w gry planszowe. Spotkania są darmowe i mają charakter otwarty. Można przyjść samemu, można z ekipą. Można przynieść własną grę, a można po prostu skorzystać z naszych zasobów. Mamy na miejscu około trzystu gier od prostych gier imprezowych po zaawansowane strategie na kilka godzin.

Kontakt: www.facebook.com/SMFLodz lub na forum: www.smf-lodz.pl/f/

BODYDRY

thermoactive underwear

Bodydry jest na rynku outdoorowym od ponad 20 lat. Produkty Bodydry powstają dzięki ścisłej współpracy z naukowcami Instytutu Włókiennictwa w Łodzi oraz stylistami z Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi. Połączyliśmy właściwości dwóch warstw dzianin – polipropylenu, który praktycznie nie wchłania wody, oraz poliamidu, dzięki któremu jest błyskawicznie odparowywana. Pierwszą linię bielizny stworzyliśmy specjalnie dla Krzysztofa Wielickiego przed jedną z jego wypraw i sprawdziła się znakomicie!

Cały czas ulepszamy nasze produkty wprowadzając m.in.: jony srebra, bezuciskowe ściągacze, systemy kanałów powietrznych Air Channel. Zminimalizowaliśmy liczbę szwów, usunęliśmy metki i wdrożyliśmy technologię Body Mappingu.

Mamy jedną z najlepiej wyposażonych fabryk w Europie. Produkty Bodydry są całkowicie polskie, począwszy od pomysłu, poprzez design, aż po samą produkcję.

Zapraszamy na naszą stronę:

www.bodydry.pl

W zakładce technologii dowiedziecie się wielu ciekawych rzeczy o bieliźnie termoaktywnej w ogóle, a w zakładce kolekcje możecie zapoznać się z naszymi produktami.



Galakta to krakowskie wydawnictwo specjalizujące się w wydawaniu w języku polskim najlepszych światowych bestsellerów wśród nowoczesnych gier planszowych i karcianych. Firma, chcąc oddać do rąk graczy najwyższej jakości produkty, dokłada wszelkich starań, aby przygotowywane tytuły odznaczały się wysoką jakością, profesjonalnym tłumaczeniem i starannym przygotowaniem do druku. Wyłączny dystrybutor gier takich jak: Catan, Horror w Arkham LCG, Posiadłość Szaleństwa: Druga Edycja, Machina Arcana, Pax Pamir czy Wyspa Dinosaurów.

Strona www:

<http://galakta.pl/>

FB:

<https://www.facebook.com/wydawnictwogalakta>

Instagram:

<https://www.instagram.com/galaktagames/>

Powrót do spisu treści



Graham Masterton Noc skorpiona

Przełożył Piotr Kuś

ISBN 978-83-8188-558-4

„Boże, to jest naprawdę dobre!”

Stephen King

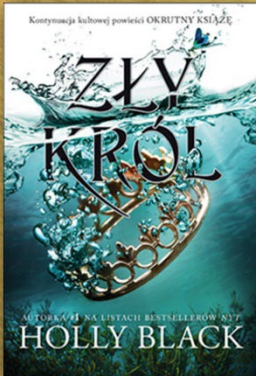
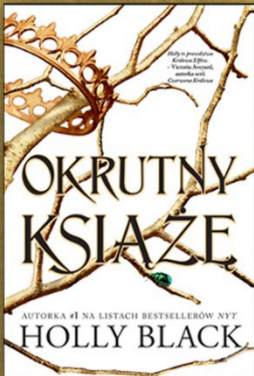
W tajemniczych okolicznościach umiera początkująca młoda aktorka, a policja twierdzi, że to samobójstwo. Tymczasem były policjant Nemo Frisby łączy siły z jej przyjaciółką, Trinity Fox, aby wspólnie dojść do prawdy. Prywatne śledztwo prowadzi ich do luksusowej rezydencji w Los Angeles, której właściciel odkrył na swoim terenie potężnego indiańskiego demona. Potrafi on napełnić niewyobrażalną mocą tego, kto przywrócił go do życia, i zapewnić mu olbrzymi sukces. Ale nie za darmo – domaga się ofiar z ludzi. Do posiadłości w Bel Air ściągają więc hollywoodzcy celebryci żądni jeszcze większej sławy i zwabiane są niewinne ofiary, aby dopełnić mrocznego rytuału.

Graham Masterton pracował jako reporter i redaktor w czasopismach „Mayfair” i „Penthouse”. W roku 1976 debiutował horrorem *Manitou*, który stał się światowym bestsellerem. Napisał ponad 100 książek, które przełożono na 19 języków i wydano w 27 milionach egzemplarzy. Jego powieści otrzymały wiele międzynarodowych nagród, m.in. Edgar Allan Poe Award. Oprócz horrorów Masterton pisze thrillery, powieści historyczne, romanse i poradniki seksuologiczne. W 2019 roku Horror Writers Association uhonorowało pisarza Lifetime Achievement Award za całokształt twórczości.

[Powrót do spisu treści](#)



**ZACHWYCAJĄCA
TRYLOGIA FANTASY**
MAGICZNY I NIEBEZPIECZNY
ŚWIAT ELFÓW, PEŁEN INTRYG
I SKRYWANYCH NAMIĘTNOŚCI



OKRUTNY
KSIĄŻĘ
AUTORKA #1 NA LISTACH BESTSELLERÓW NYT
HOLLY BLACK

Kontynuacja kultowej powieści OKRUTNY KSIĄŻĘ
ZŁY
KRÓL
AUTORKA #1 NA LISTACH BESTSELLERÓW NYT
HOLLY BLACK

Kontynuacja kultowych powieści
OKRUTNY KSIĄŻĘ i ZŁY KRÓL
KRÓLOWA
NICZEGO
AUTORKA #1 NA LISTACH BESTSELLERÓW NYT
HOLLY BLACK

HEARTSTOPPER 



KSIAŻKI DO KOCHANIA!

[Powrót do spisu treści](#)



wydawnictwo  czarne

HISTORIE FANDOMOWE

TOMASZ PINDEL

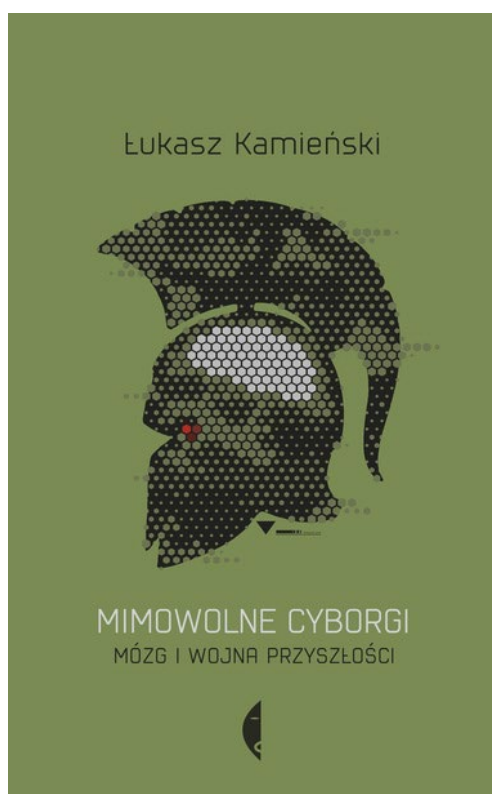
Kręcą ich kosmiczne pojazdy i wielościennie kostki. Doskonale znają odzywki elfów i hobbitów. Przebierają się za postaci z japońskich kreskówek. Posługują się swoim żargonem, prowadzą hermetyczne dyskusje w sieci i w realu. Spotykają się na konwentach. Ludzie z zewnątrz na członków fandomu patrzą z nieufnością, a często nawet z pobłażaniem.

Tymczasem fandom, a dziś raczej fandomy, to niezwykle środowisko zrzeszające tysiące ludzi, którzy mają swoje pasje i traktują je naprawdę poważnie.

Oto książka o polskim fandomie fantastycznym: wielkim ruchu miłośników literatury, kina, komiksu, gier, którego początki sięgają zamierzchłych czasów PRL-u. Oto opowieść nie tyle o kontrkulturze – ile o alterkulturze, o trzecim obiegu, o ludziach, którym się chciało i chce nadal, o środowisku dynamicznym i twórczym, niesłusznie niedocenianym. Bo przeciwieństwem fana nie jest antyfan. Przeciwieństwem fana jest osobnik obojętny.

PREMIERA 10 LIPCA 2019

[Powrót do spisu treści](#)



MIMOWOLNE CYBORGI

MÓZG I WOJNA PRZYSZŁOŚCI

ŁUKASZ KAMIŃSKI

Technonauka świetnie wykorzystuje nasze pragnienie ciągłego udoskonalania się i pracuje nad coraz większym usprawnieniem człowieka. Literatura science fiction od lat pełna była bohaterów cyborgów, lecz naukowcy nie mogli za nią nadążyć. Dziś jednak fantastyka coraz dynamiczniej przeistacza się w rzeczywistość, a nowoczesne technologie wkraczają nie tylko w życie wojska, ale również w naszą codzienność.

Mimowolne cyborgi Łukasza Kamińskiego to fascynująca wyprawa do świata ludzi-maszyn i najnowszych osiągnięć nauki. Sięgając po twarde dane z zakresu technologii i bioinżynierii oraz odwołując się do popkultury, Kamiński opisuje długą drogę od superwojownika Achillesa do dystopijnych wizji niedalekiej przyszłości. Próbuje też odpowiedzieć na najbardziej palące pytania – jak wiele ulepszeń przyjmą ciało i umysł? Czy natura sama określi granicę, po której przekroczeniu pojawią się niemożliwe do przewidzenia skutki uboczne? A może przeciwnie – ciało zacznie się dostosowywać do ingerencji, aż do momentu pełnej technoewolucji?

Człowiek od wieków próbował poprawiać swoje zdolności i wykorzystywał najnowsze osiągnięcia techniki. Od teleskopu po mikroskop, od okularów po noktowizor, od kompasu po GPS. Czas na kolejną ewolucję. Od człowieka do cyborga.

PREMIERA 29 CZERWCA 2022

[Powrót do spisu treści](#)