

KURIER FLAMBERŻAŃSKI

CZASOPISMO KONWENTU FLAMBERG

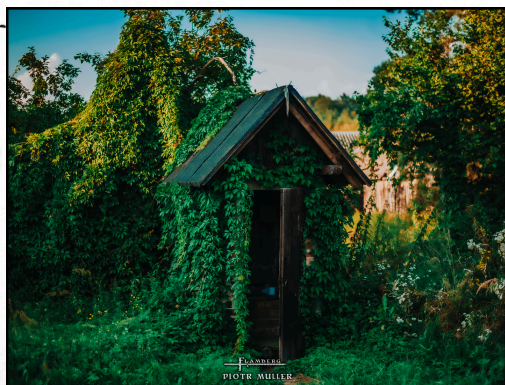


MAJ 2025

POWSTANIE GAZETY FLAMBERGOWEJ

Kochani Flambergowicze !

Dowiedzieliśmy się kiedyś, że każdy wielki przywódca, każda potężna organizacja czy każda kochana wspólnota posiada własny środek komunikacja z najbliższymi dla niej ludźmi. W dzisiejszych czasach jest to w większości Facebook, Instagram i podobne im kanały. Chcąc jednak pokazać, że Flamberg oprócz postępu stawia również na tradycję. Dlatego jako szanująca się organizacja przychodzimy do was z :
PIERWSZĄ GAZETĄ FLAMBERGOWĄ!



O CZYM PRZECZYTACIE W "KURIERZE FLAMBERŻAŃSKIM?"

W każdym wydaniu gazety znajdziecie wiele ciekawych informacji i spraw związanych z naszym kochanym konwentem. Będą to różnego rodzaju artykuły, które przybliżą wam konwent oraz jego uczestników, informacje o naszych partnerach, gdzie będziecie mogli ich bliżej poznać oraz wywiady z niektórymi członkami naszej społeczności, którzy opowiedzą o Flambergu ze swojej perspektywy. W tym wydaniu będziecie mogli przeczytać o dwóch wydarzeniach, które pojawiają

się na naszym konwencie. Będą to artykuły dotyczące dwóch larpów: 7th Sea "Święto Rumu" oraz "Dumka z Morza Traw"- larp z uniwersum Żelaznych Baśni. Oprócz tego będziecie mieć możliwość poznania bliżej kilku z naszych partnerów: Stalker Larp UMK, La Jura Jura oraz Fundacja Fabularna. Wisienką na torcie będzie wywiad przeprowadzony z legendarnym już uczestnikiem naszego konwentu. Wszyscy ją znają, a jeśli jej nie znają, nie sposób jej nie poznać. Dowiedziecie się jak na konwent Flamberg patrzy Katarzyna "Awantura" Karcz. Zatem nie czekajcie, tylko bierzcie się do czytania !

MAJ 2025

Czasopismo Konwentu Flamberg

ZAJAWKA FABULARNA TEGOROCZNEJ GRY GŁÓWNEJ

DEMONY W SLUMSACH? SETKI ZAGINIĘĆ, A WŁADZE UDAJĄ, ŻE NIC SIĘ NIE DZIEJE!

Od miesięcy w slumsach Minratusu znikają ludzie. Ofiary? Głównie najbiedniejsi – żebracy, robotnicy portowi, elfy z getta. Nikt wpływowy. Nikt, kogo strata wywołałaby skandal. Bez śladu, bez ciał, bez żądań okupu. Władza milczy, władze udają, że problem nie istnieje. Mieszkańcy szeptaają o demonach, gangach, a nawet... mściwych elfach. Redakcja "Minratuskiego Oka" dotarła do szokujących szczegółów! Jedyne człowiek, który próbował coś z tym zrobić – templariusz Venantius – nagle został wysłany poza stolicę, "przeniesiony służbowo". Co on odkrył? I dlaczego ktoś chce, żeby przestał pytać?

CIE NIE, KTÓRE POŻERAJĄ LUDZI

W Dokach i okolicach od miesięcy panuje atmosfera paraliżującego strachu. Znikają pojedyncze osoby i całe rodziny – zawsze nocą, zawsze bez walki. Nie ma krzyków, nie ma śladów krwi, nie ma nawet porwanych ubrań. Po prostu znikają.

"To nie są zwykłe porwania" – mówi nam bezdomna Mira, która straciła w ten sposób dwóch sąsiadów. "Gdyby to byli ludzie, zostawiliby choć ślad. A tu... nic. Jakby ziemia ich połknęła."

"To nie jest zwykła przestępczość. Wszyscy zniknęli po zmroku..." – mówi Denet, templariusz, który odważył się rozmawiać z naszą redakcją pod warunkiem anonimowości. "Jakby ktoś ich po prostu... wymazywał z rzeczywistości."

TEMPLARIUSZ, KTÓRY ZBYT BLISKO PODSZEDŁ

Co kryje się za tą aferą – i dlaczego nikt u góry nie chce, by prawda wyszła na jaw? Jedyne, który oficjalnie prowadził śledztwo, był templariusz Venantius, który traktował sprawę poważnie. Podobno ścigał ślady nieczystej magii, ale według naszych źródeł, śledził wątek tajemniczych tuneli pod slumsami. Niestety, nagle został oddelegowany "na misję poza stolicę". Jego współpracowniczka, śledcza Nalida Malatesta, zniknęła z miasta zaraz potem.

"Venantius pytał o stare tunele pod slumsami" – mówi nasze źródło w kwaterze templariuszy. "Ale gdy zaczął wspominać o 'eksperymentach', nagle dostał rozkaz wyjazdu. Oficjalnie – awans. Nieoficjalnie? Ktoś go uciszył."



KTO STOI ZA TYM WSZYSTKIM?

Możliwości jest wiele, ale te najbardziej prawdopodobne to:

- Cekhauz – czyżby "czyszczenie" slumsów przed wizytą kogoś z Magisterium?
- Mroczny Kult – może składają ofiary demonom? Głośno ostatnio o V...
- "Niewidzialna Ręka" – ludzie mówią o tajemniczych "łowcach", ale nikt ich nie widział.
- A może... sami templariusze? Dlaczego nikt nie bada sprawy?

Jedno jest pewne – ktoś bardzo nie chce, by prawda wyszła na jaw. Strażnicy wzmacniają patrole, ale mieszkańcy Doków już nikomu nie ufają. Jeśli macie krewnych w slumsach – sprawdzajcie, czy jeszcze oddychają. Jeśli widzieliście coś podejrzanego – uciekajcie. Redakcja radzi: noście latarnie. I broń. Dużo broni.

A jeśli spotkacie Venantusa... zapytajcie, co znalazł w tych tunelach. (O ile jeszcze żyje.)

(PS: Kto widział naszego fotografa? Wyszedł po "rewelacyjne zdjęcia" i od trzech dni nie wrócił...)

MAJ 2025

Czasopismo Konwentu Flamberg



DODATEK SPECJALNY!

"WIDZIAŁEM ICH OCZY! SZOKUJĄCE ZEZNANIA ŚWIADKA, KTÓRY PRZEŻYŁ SPOTKANIE Z 'ŁOWCAMI'"

W zeszłym tygodniu nasza redakcja dotarła do Jarkana, żebraka z Doków, który twierdzi, że widział, jak "łowcy" porywają ludzi. Jego zeznania są chaotyczne, przerażające... i niestety, brzmią zbyt absurdalnie, by mogły być prawdziwe. A może właśnie dlatego są *najbardziej prawdziwe ze wszystkich*?

"NIE BYLI LUDŹMI. ALE NIE BYLI TEŻ DEMONAMI..."

Redakcja: Jarkanie, co dokładnie widziałeś tamtej nocy?

Jarkan: (chrząka, pije tanie wino) Ha! Myślicie, że zwidziało mi się od trunków, co? Widziałem, jak brali młodego Toma. Szli za nim ci... *ci w płaszczach*.

Redakcja: Jacy "ci w płaszczach"?

Jarkan: (szepcze) Wysocy. Za wysocy jak na ludzi. Szli bez dźwięku, jak dym. A potem... (zaciska palce na butelce) Tom się *zatrzymał*. Jakby go ktoś zawołał. Odwrócił się, a oni...

Redakcja: Oni?

Jarkan: (nagle krzyczy) MIELI OCZY JAK WĘGLE! CZERWONE I PŁONĄCE! A Tom... Tom się uśmiechnął. Jakby go hipnotyzowali. Poszedł z nimi dobrowolnie. Do studni na Placu Trzech Cieni. Wlaż do środka i... (uderza pięścią w stół) Znik!!

Redakcja: A władze? Templariusze?

Jarkan: (parska śmiechem) Przyszedł jeden grubas, popatrzył w tę studnię i powiedział, że "pewnie się upił i utopił". Ale tam nie ma wody, do jasnej cholery! To sucha studnia!

"VENANTIUS? TEN GOŚĆ TO TYLKO PRZYŃĘTA!"

Redakcja: Słyszałeś o templariuszu Ventusie?

Jarkan: (śmieje się histerycznie) On był za blisko! Pytał o stare lochy Tevinter pod miastem. A tam... (nagle milknie, rozgląda się) ...tam jest coś, co zbiera ludzi. Nie zabija. Nie torturuje. Tylko zbiera. Jak grzyby.

Redakcja: I co teraz robić?

Jarkan: (wstaje, przewraca stół) UCIEKAĆ! Albo pić, aż się zapomni. Ja wybieram to drugie. (chwyta butelkę) A wy? Jeśli macie rozum, to wynoście się z Minratusu, póki jeszcze możecie!

KOMENTARZ REDAKCJI:

Czy Jarkan to szaleniec, czy jedyny rozsądny człowiek w mieście? Pewne jest jedno – od wczoraj studnia na Placu Trzech Archontów została zamurowana. Oficjalny powód?

"Rekonstrukcja kanalizacji."

"ŚWIĘTO RUMU": LARP FEEL-GOOD W ŚWIECIE 7TH SEA - ANDRZEJ PIERZCHAŁA

Larpy feel good to silnie pożądany w ostatnim czasie gatunek. Dużo odbiorców szuka larpów, które pozwolą im doświadczyć pozytywnych emocji, spełnienia czy zwyczajnie poczucia sukcesu. Naszą odpowiedzią na tę potrzebę było Święto Rumu.

Jest to gra osadzona w uniwersum rpgowym 7th Sea. Gra toczy się na kontynencie zwanym Theą, który w pewnym stopniu przypomina Europę XVI, XVII i XVIII wieku, oraz jej kolonie. Znajdujące się na nim państwa stworzone zostały w oparciu o nacje naszego świata.

Stworzyliśmy Święto Rumu całodniowy chamber larp w konwencji opowieści awanturkowej, tańca i lekkich spisków, stanowiących alibi dla tejże akcji. Przygotowany jest on na od 24 do 32 graczy, podzielonych na charakterystyczne załogi i kilkoro niezależnych.

Cała gra ma charakter ustrukturyzowany. Zachowuje jedność miejsca i czasu, ale dzieli się na konkretne akty i ma narzucony pewien rytm działań.

Fabula jest dość prosta: Kapitanowie i delegaci załóg pirackich statków gromadzą się, by wybrać na kolejny rok przywódcę swego sojuszu. W Republice Piratów nic nie jest jednak takie proste. Zderzenia interesów, rywalizacja pod płaszczykiem płytkich sojuszy oraz zwyczajne ludzkie waśnie sprawiają, że tegoroczne Święto Rumu może być jeszcze bardziej ekscytujące, niż zwykle.

Jak to wygląda w praktyce? Główna oś "spisku" jest jawna i warsztatowana. Każda załoga próbuje doprowadzić do wyboru swojego kapitana na nowego lidera, zaś kapitanowie — świadomi groźby dla swojego życia, jakie niesie próba zwycięstwa — starannie się podkładają. W finale wygra i tak ta osoba co zawsze, ale cały motyw wyborów jest alibi do działania i kręcenia się pośród innych grup obecnych na grze.

Każda postać ma symetryczną, równą liczbę wątków głównych i pobocznych, gdzie każdy z nich jest jakąś relacją. Wątki zaś skonstruowano tak, by nie dążyły do domknięcia, a płynięcia z prądem.

Wszystkie mechaniki gry dążą do zrobienia z dowolnego działania widowiska, angażującego jak najwięcej osób wokół.

Do tego trzon przebiegu gry oparty jest o mechanizm wymuszający względnie równy podział tak spotlightu, jak i odczucia "feel good".

Gra dzieli się na sześć godzinnych etapów. Pierwszy i ostatni rządzą się specyficznymi, osobnymi zasadami, ale cztery środkowe zaczniecie zawsze w tym samym gronie, siedząc przy tym samym stole. Losując przy pomocy specjalnego mechanizmu dwie (kolejne) osoby. Mechanizm jest prosty. Co godzinę dwie kolejne osoby dostają wyraźny przechodni znacznik. A pozostałe sześć osób przy stole meta growe założenie, że spróbują w tym czasie dać im od siebie więcej feel good i pomoc w przeżywaniu fajnych scen i dobrej gry. Po kolejnej godzinie spośród pozostałych osób losowane są dwie kolejne, a szóstka pozostałych ludzi skupia się na nich.

W jaki sposób reszta powinna zachować się wobec wylosowanych? Pozostali zadbają aby wybrana dwójka dostała w tym segmencie dodatkową uwagę i pozytywne emocje. Skupi na nich trochę więcej uwagi, swoje relacje i wątki poprowadzi w ten sposób, aby dały one drugiej stronie maksimum satysfakcji. Może poflirtują z nimi, porwą do tańca, albo pomogą Ani rozwikłać straszliwy sekret: za kogo zapłaciła wczoraj po pijaku w tawernie. Oczywiście gra toczy się poza tym normalnie. Acz, gdy Staszek ze stołu trzy natrafi w wątku na Bartosza, noszącego ocojebny znacznik feel goodu, dostosuje trochę swoje założenia, aby finał ich interakcji był dla Bartka zwyczajnie satysfakcjonujący. W końcu wie, że i na niego przyjdzie kolej.

Święto Rumu to nasz eksperyment z grami feel good, całodniowy chamber larp osadzony w sprzyjającym poczuciu feel good uniwersum, zaprojektowany z myślą o dostarczeniu graczom pozytywnych emocji i poczucia spełnienia. Oraz rerunowania go wielokrotnie.

Unikalną cechą Święta Rumu jest mechanizm równomiernego rozdzielania uwagi i pozytywnych doświadczeń między uczestników. To podejście zapewnia każdemu uczestnikowi możliwość bycia w centrum uwagi i doświadczenia pozytywnych interakcji, jednocześnie zachęcając do wspierania innych w ich momentach w świetle reflektorów. Dzięki temu Święto Rumu zapewnia zbalansowane i satysfakcjonujące doświadczenie dla wszystkich graczy, realizując założenia gatunku feel-good w formie larpa. Efektem prac nad nim są mechanizmy, które wykorzystujemy w kolejnych grach feel good, m.in., w majowych Kwiatkach we mgłę.

DUMKA Z MORZA TRAW - LARP I OPOWIEŚĆ Z UNIWERSUM ŻELAZNYCH BAŚNI

"Pamiętam, kiedy pierwszy raz stanąłem na granicy kniei, zostawiając za plecami ścianę nieprzeniknionego daborzańskiego lasu. Oczy moje zwróciły się ku bezkresnej, pustej i milczącej jak ton oceanu krainie łąk, bagien i moczarów ciągnących się po horyzont. Nie wiedziałem wtedy, iż pozorna pustka kryje w sobie głębię, bogactwo życia ale i niebezpieczeństw. Zaiste, lud Vanirów słusznie zwie tę krainę Morzem Traw..."

Z zapisków wędrownego wyznawcy Agira, odnalezionych gdzieś na Dzikich Polach

Larp Żelazne Baśnie - Dumka z Morza Traw to jednodniowa gra, baśń, opowiadająca o przygodach śmiałków zapuszczających się na tereny Daborzan Stepowych. Jest drugą częścią **trylogii** w tym uniwersum, której motywem spajającym są luźne, pozornie niepowiązane ze sobą historie, skupione wokół życia i poczynąń ostatniego żyjącego Przybysza - Magistra Xanthosa.

Każda z baśni na naszych grach opowiada niewielki fragment, wycinek większej historii, skupiając się na lokalnych wydarzeniach i problemach. Poszczególne odsłony są ze sobą powiązane jedynie opowieściami i wzmiankami z dziejów bohaterów, stanowiąc odrębną baśń, tak więc nawet nowi gracze, nie znający uniwersum, z łatwością się odnajdą na tegorocznym larpie. Pozostajemy w zgodzie z pierwotnymi założeniami twórców Uniwersum, opierając się w naszej opowieści na **kanonie**, którym były oryginalne Żelazne Baśnie - gry główne Konwentu Flamberg.

W tym roku zabieramy was na wycieczkę na Step, do Pustelni Wieszczy Yagi, lokalnej uzdrowicielki, która wysłała swego męża z prośbą o pomoc. Na wezwanie owej tajemniczej wróżbitki odpowiadają: Daborzanie z osady Szare Kurhany i Uroczyska, drużyna kierowana przez Vanirską Hanzę oraz goście z odległej krainy, z Polis. Wszyscy spotykają się w Pustelni, która jest rzekomo miejscem pochówku vanirskiego boga Agira, z odległych i zapomnianych przez ludzi czasów Katakliizmu.

Dumka z Morza Traw to mocno immersyjny larp symulacyjny, utrzymany w konwencji wędrownego obozowiska, w którym trzydziestu graczy wcieli się w autorskie postacie wakatu. Bohaterowie naszej baśni połączeni są głównym wątkiem, koncentrującym się na problemach lokalnej wiedzy, wieszczy Yagi i miejsca, w którym rozłożył się wędrowny Tabor



Sama gra ma charakter liniowy, podzielony na trzy akty, a ostateczny wynik rozgrywki uzależniony jest od decyzji i podjętych przez graczy działań oraz sposobu poradenia sobie z problemami, zagrożeniami i wszystkim tym co spotkają na Dzikich Polach daborzańskich stepów.

Podobnie jak w zeszłym roku, postaci graczy, oprócz głównego wątku, będą mieli do rozwiązania szereg indywidualnych zadań, łączących wątki pomiędzy dostępnymi frakcjami. Każda z postaci będzie posiadała unikatową moc/zdolność/sztuczkę, tak aby używając jej zapewniła rozrywkę, scenę, budującą klimat naszego uniwersum. Na grze pojawiają się oczywiście istoty magiczne, które próbować będą odnaleźć swoje miejsce w tym niebezpiecznym, postapokaliptycznym świecie i ułożyć się z ludźmi. Albo być może ich wykorzystać i oszukać ;)

Sercem gry są proste opowieści o zwykłych codziennych problemach, których podłożem i źródłem są z reguły zło, negatywne intencje i emocje: zdrada, chciwość, zniewolenie, kłamstwo czy wstyd. W przeciwieństwie do zeszłorocznej odsłony, Dumka z Morza Traw to larp mroczniejszy, bardziej niebezpieczny, a poczucie zagrożenia i samotność pośród bezkresu łąk stanowić będzie motor napędowy i motywację do podjęcia działań. Na naszej grze postaci mogą zginąć, jednak nie kończy to rozgrywki.

W tle wspomnianych historii przewijać się będą wątki wiary w milczących bogów: Daboga, Tywara oraz Agira, oraz w tych wciąż obecnych pośród świata śmiertelników: Matki Duszy oraz Theosa. Jednakże ponieważ sam larp utrzymany jest w konwencji low fantasy, nie spodziewajcie się boskich fajerwerków. Będą relikwie, szepty i ciche modlitwy wiernych a nie gromy z nieba. Chyba, że trafi się burza, która **UWAGA!** na pewno nie przeszkodzi nam w rozegraniu gry, a jedynie zbuduje dodatkowo immersję ;)

Zaprojektowane, oskryptowane sceny jak i interakcje graczy budować będą snującą się w tle opowieść, pośrodku której znajdować się będzie ognisko. Przy blasku ognia, w jego ciepłe, w dowolnej chwili gracze będą mogli usiąść, pożywić się i opowiedzieć towarzyszom swoją historię. Podobnie jak w zeszłym roku, zagrać można będzie w Kości Kłamców, a spory rozwiązać pojedyńkiem. W sąsiedztwie ogniska znajdować się będzie pal - pręgierz pokryty zaschniętą krwią ukaranych złoczyńców i bandziorów.

W dużym skrócie nie psującym zabawy graczy, Dumka z Morza Traw to opowieść o przetrwaniu, nawiązywaniu tymczasowych sojuszy, zaskakującej jak zwykle zdradzie oraz ofierze, jaką będą musiały ponieść postacie. To baśń o trudnych wyborach pomiędzy mniejszym a większym złem, zniewoleniem lub oswobodzeniem, wiarą lub jej brakiem, które kształtują lokalne społeczności i popychają historię trylogii ku finałowi - trzeciej części w przyszłym roku.

Do zobaczenia na Morzu Traw !

FUNDACJA FABULARNA

Kim jesteśmy? Fundacja Fabularna to dynamicznie rozwijająca się organizacja pozarządowa, która powstała w 2024 roku z inicjatywy grupy pasjonatów gier fabularnych oraz miłośników szeroko pojętej fantastyki. Naszym celem jest propagowanie wartości edukacyjnych, integracyjnych i kulturotwórczych, jakie niosą ze sobą gry fabularne — zarówno te klasyczne, rozgrywane przy stole, jak i nowoczesne formy wykorzystujące technologię cyfrową czy rozgrywki terenowe. Zainspirowani potęgą narracji, kreatywnością graczy oraz potencjałem, jaki drzemie w opowieściach tworzonych wspólnie, postanowiliśmy stworzyć przestrzeń, w której fantastyka i gry stanowią nie tylko formę rozrywki, ale przede wszystkim narzędzie rozwoju osobistego, edukacji i budowania więzi społecznych. Nasza misja Misją Fundacji Fabularnej jest szerzenie idei gier jako formy twórczego wyrazu oraz narzędzia edukacyjnego, które może wspierać rozwój kompetencji interpersonalnych, takich jak komunikacja, empatia, współpraca czy kreatywne rozwiązywanie problemów. Chcemy inspirować ludzi w każdym wieku do działania, dzielenia się pasją oraz odkrywania siebie i świata przez pryzmat fantastyki. Wierzmy, że gry fabularne to coś więcej niż tylko rozrywka.

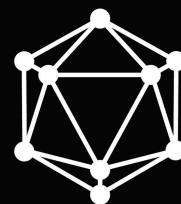
To szansa na poznanie nowych ludzi, przełamanie barier międzypokoleniowych i międzykulturowych, a także okazja do rozwijania wyobraźni oraz umiejętności miękkich, które są niezwykle cenne w codziennym życiu i pracy.

Co robimy? Działalność Fundacji koncentruje się na kilku głównych obszarach: • Organizacja wydarzeń na żywo i online – prowadzimy warsztaty, prelekcje, sesje RPG, a także gry terenowe i konwenty tematyczne, które łączą uczestników z różnych środowisk i kultur. Dzięki tym inicjatywom tworzymy przestrzeń do integracji, wymiany doświadczeń oraz wspólnego tworzenia historii. • Współpraca z placówkami edukacyjnymi – angażujemy szkoły, biblioteki, domy kultury oraz organizacje młodzieżowe w projekty edukacyjne oparte na grach i opowieściach.

Przygotowujemy scenariusze, materiały dydaktyczne oraz prowadzimy zajęcia z zakresu storytellingu, literatury fantastycznej, pracy zespołowej i kreatywnego myślenia. • Projekty społeczne i charytatywne – angażujemy się w inicjatywy wspierające osoby wykluczone społecznie, mniejszości kulturowe, dzieci i młodzież z trudnych środowisk oraz seniorów. Poprzez gry i zajęcia integracyjne pomagamy budować mosty międzypokoleniowe i promujemy idee solidarności oraz wzajemnego wsparcia. • Rozwój wolontariatu i aktywności obywatelskiej – zapraszamy do współpracy wolontariuszy, którzy chcą dzielić się swoją pasją i doświadczeniem.

Dla wielu z nich to pierwsza okazja do zaangażowania się w działalność społeczną, zdobycia nowych kompetencji i współtworzenia kultury oddolnie. •

Promocja fantastyki i kultury niezależnej – wspieramy twórców, autorów, ilustratorów, muzyków i projektantów związanych z fantastyką i gramami. Organizujemy spotkania autorskie, wystawy, konkursy literackie i artystyczne, dając przestrzeń do prezentacji i wymiany twórczej. Dlaczego to robimy? U podstaw naszych działań leży przekonanie, że kultura i sztuka mają ogromny wpływ na jakość życia jednostek i społeczności.



FUNDACJA
FABULARNA

MAJ 2025

Czasopismo Konwentu Flamberg

Gry fabularne, dzięki swojej interaktywnej i kreatywnej naturze, umożliwiają ludziom nie tylko oderwanie się od codzienności, ale też wgląd w siebie, eksplorację różnych ról społecznych i rozwijanie empatii.

To właśnie te aspekty sprawiają, że są tak skutecznym narzędziem edukacyjnym i terapeutycznym. Chcemy, by każdy miał dostęp do tego rodzaju doświadczeń — niezależnie od wieku, statusu materialnego czy miejsca zamieszkania. Poprzez nasze działania staramy się niwelować bariery i tworzyć mosty między różnymi grupami społecznymi, pokazując, że wspólna zabawa i twórczość potrafią łączyć ludzi jak nic innego. Dołącz do nas! Jeśli tak jak my wierzysz, że fantastyka i gry mogą zmieniać świat — zapraszamy Cię do współpracy!

Możesz zostać naszym wolontariuszem, uczestnikiem warsztatów, partnerem w projektach społecznych, a może nawet twórcą, który podzieli się swoją pasją z innymi. W Fundacji Fabularnej każdy znajdzie miejsce dla siebie, niezależnie od doświadczenia czy umiejętności. Razem budujemy świat, w którym wyobraźnia, empatia i wspólnota stają się siłą napędową kultury i edukacji. Dołącz do nas i przekonaj się, jak gry mogą inspirować, rozwijać i łączyć ludzi w duchu twórczej przygody!

LA JURA JURA

Rok 2025. Świat, jaki znaliśmy, legł w gruzach. Wojna o drogi wspinaczkowe, dawne klasyki i nowe linie przerodziła się w niemały konflikt. Sektory zostały podzielone, przewieszenia zaminowane, a rysy zasypane magnezją przez dzikich bulderowców. Wspinacze? Już nie społeczność — teraz frakcje. W obliczu apokalipsy pojawia się nadzieja – La Jura Jura XII. Wszystkie frakcje postanowiły zmierzyć się ze sobą 5-8 czerwca 2025 w Czatachowej podczas festiwalu muzyczno wspinaczkowego. Może nie tyle festiwal, co rytuał przejścia. Ostatnia szansa, by ocalić to, co zostało.

W dzień wspinasz się po wapiennych ruinach dawnego świata, w nocy tańczysz w pyłe pod sceną. W tym roku przygotowaliśmy dla was solidną dawkę hałasu. Koncerty? Tak. Parkiet? Pod gwiazdami. Zagrają m.in. Jerna, Shoshana Rogala, Jacur i wiele innych. Nigdy się nie wspinaliście? A może macie już palce doszczętnie starte od skał?



Nieważne. Nauczysz się wspinąć od zera albo przetestujesz swoje umiejętności na prowadzeniu w jurajskich skałach. Prowadzimy nasi warsztatowcy poprowadzą zajęcia na każdym poziomie.

Od nauki asekuracji po zaawansowane ruchy. A gra terenowa? To nie gra – to przetrwanie. Wyruszysz na misję terenową z mapą i enigmatycznymi wskazówkami. Twój cel? Przeżyć apokalipsę. Wygrywa spryt, kondycja i... odporność na promieniowanie.

Spragnieni natury?

Podczas La Jury będziecie mogli odpocząć przy ognisku na łonie natury, zatańczyć taniec intuicyjny, posłuchać ciekawych prelekcji, czy wziąć udział w zajęciach jogi, czy slack line.

Ciekawi?

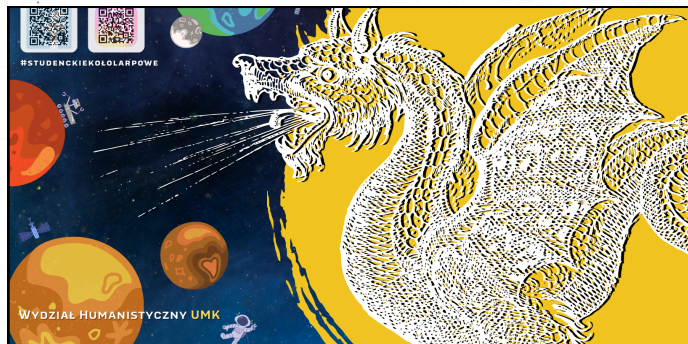
Zobaczcie nasz:

- [Instagram](#)
- [Wydarzenie](#)
- [Stronę](#)

RADIOAKTYWNE SMOKI, CZYLI STUDENCKIE KOŁO LARPOWE UMK

AUTORZY ARTYKUŁU: Dagmara Maciejewska i Maciej Fryckowski

Co wspólnego mają ze sobą smok toruński oraz radioaktywne opowieści z głębi Zony? Pozornie niby nic, jednak obie te rzeczy mają związek ze Studenckim Kołem Larpowym. Działamy aktywnie od 2021 roku na Uniwersytecie Mikołaja Kopernika w Toruniu, a nasze zgromadzenie zostało założone przez mgr Sebastiana Tauera pod opieką dr hab. Marzenny Cyzman-Eid, prof. UMK. W obecny skład naszego zarządu wchodzi: Prezes – Maciej „Red” Fryckowski (doktorant na Wydziale Fizyki, Astronomii i Informatyki Stosowanej UMK), Wiceprezes – Asia Pietrzak (studentka na Instytucie Psychologii UMK) oraz Sekretarz – Dagmara Maciejewska (studentka na Wydziale Humanistycznym UMK). Jesteśmy ogólnouniwersyteckim kołem rekreacyjnokulturowym, zrzeszającym studentów, aktorów amatorów oraz pasjonatów gier fabularnych. Nasi członkowie zajmują się m.in.: tworzeniem scenariuszy oraz organizowaniem rozgrywek larpów, prowadzeniem darmowych warsztatów (np. aktorskich, krawieckich, płatnerskich), nauką teorii i praktyki w posługiwaniu się bronią otulinową, prowadzeniem wykładów (o tematyce np. gier fabularnych oraz komputerowych, historii broni i ryszunku, literaturze fantasy) i wiele więcej. Od 2023 roku SKL UMK aktywnie bierze udział w prowadzeniu rozgrywek larpowych, podczas Grawitacji – Dnia Gier Planszowych na UMK, odbywającego się na Wydziale Matematyki i Informatyki, a organizowanego przez Program Absolwent UMK oraz Stowarzyszenie Miłośników Gier i Fantastyki „Thorn”. W tym samym roku została założona podsekcja koła związana z grami RPG, a od 2024 roku współpracujemy z grupą Jugger Toruń i Jędrzejem „JJ” Bugalskim – orgiem na największym w Europie festiwalu postapokaliptycznym OldTown oraz konwencji Łyżkon. Do tej pory zorganizowaliśmy już ok. 30 rozgrywek live action roleplay, przy czym 3 edycje naszej autorskiej gry „O kłótniach ciał niebieskich!” (scenariusz i karty postaci: Maciej Fryckowski, Marek Teske, Jan Jurkowski, Dagmara Maciejewska, Anna Czarkowska) napisanej z okazji 550 urodzin Mikołaja Kopernika oraz 2 edycje gry „Opowieść Jubileuszowa” napisanej na motywach „Opowieści Wigilijnej” Ch. Dickensa z okazji 80-lecia Uniwersytetu Mikołaja Kopernika (autor gry: Maciej Fryckowski). Wśród larpów znalazły się również takie tytuły jak: „Olimpijska Ruletka” (autor gry: Jan Jurkowski), „The Film” (autor gry: Rafał Camlet – Białostocki Klub Larpowy Żywią), „Poszukiwacze pierwszej przygody” (org. „The adventurers”; autor gry: Jesper Stein Sandal),



czy „Jak Lis z Kocurem, czyli bajda o kłótni sąsiedzkiej” (autor gry: Michał Kalicki). W tym roku członkowie naszego koła pojawili się również na Bykonie – Bydgoskim Konwencji Multifandomowym i poprowadzili larp „Koniec Ery!” (org. „The End!”). Można spotkać nas w każdy poniedziałek roku akademickiego na Collegium Maius (Wydział Humanistyczny UMK) w sali 22 (piwnica). Nasze drzwi zawsze stoją otworem dla każdego. To miejsce, w którym możecie poczuć się sobą i obudzić wewnętrzny ogień kreatywności, który w was drzemie. Mamy również swoją maskotkę, którą jest czerwony smok, noszący dostojne miano – Cukieras (dla przyjaciół Cuks). Można więc powiedzieć, że SKL UMK ma własnego smoka toruńskiego! Nasze koło, oprócz regularnych spotkań, ma w planach wystawianie jednej większej gry na rok. W tym jest to LARP: „S.T.A.L.K.E.R. Głos z Północy”. Zamyśl na rozgrywkę w uniwersum gry S.T.A.L.K.E.R. powstał z kilku powodów. Pierwszym z nich była po prostu dobra zbieżność wydarzeń, ponieważ 26 kwietnia 2025 roku wypada 39. rocznica katastrofy w Czarnobylskiej Elektrowni Jądrowej, co jest ważną datą w świecie przedstawionym. Z kolei 20 listopada 2024 roku miała miejsce premiera kolejnej części gry komputerowej osadzonej w tym uniwersum. Warto podkreślić, że na premierę tej części fani czekali od 2 października 2009 roku, czyli aż 15 lat!



Spodziewaliśmy się, oprócz rozbudzenia miłości do Zony wśród dotychczasowych fanów serii gier, także napływu nowych zainteresowanych klimatem postapokaliptycznego świata. Fala ekscytacji związana z tym tytułem pozwoliła nam na większy rozgłos larpa oraz Studenckiego Koła Larpowego UMK.

Kolejnym powodem była współpraca, od samych początków istnienia SKL UMK, z grupą inicjatywną Toruńska Zona, która od 11 lat działa w uniwersum gry S.T.A.L.K.E.R. kręcąc filmy, pisząc scenariusze do larpów i prowadząc rozgrywki. Połączenie sił pozwala nam wierzyć, że LARP: „S.T.A.L.K.E.R. Głos z Północy” będzie zwieńczeniem długoletniego doświadczenia, podsumowaniem wiedzy z zakresu tworzenia i prowadzenia gier fabularnych oraz sukcesem na polskiej scenie larpowej, zwłaszcza w przypadku rozgrywek w tym uniwersum.

Na tę edycję wprowadziliśmy wspólnie z Toruńską Zoną kilka zmian, względem organizowanych przez nich gier w ubiegłych latach. Największymi zmianami są m.in.: wydłużenie czasu imprezy do dwóch dni oraz zwiększenie liczby miejsc dla graczy z 30 do 50 osób. Postanowiliśmy także, aby większy nacisk położyć na indywidualną historię postaci, a nie bezpośrednio na główną fabułę. To wiązało się z pisanem kart dla wszystkich graczy i spersonalizowanym podejściem do każdego z nich. Pozostałe elementy takie, jak np. mechanika leczenia, podejście do ASG lub zadania od NPC pozostały standardowe dla tego rodzaju rozgrywek lub zmieniły się w stopniu nieznacznym. Larpy Toruńskiej Zony były zawsze bardzo dobrze odbierane przez uczestników, zwłaszcza z uwagi na wyjątkowość w dwóch sferach: miejsca akcji oraz dekoracje. Większość rozgrywek w tym uniwersum dziejących się w Polsce, odbywa się na terenach leśnych lub polach z minimalną infrastrukturą, natomiast w Toruniu zagramy na terenie Fortu 1, który jest dawną pruską twierdzą z 1888 roku, a obecnie pełni rolę Centrum Kulturalno-Historycznego. Ograniczony teren z roślinnością na dachu fortu oraz mnogość korytarzy w budynku sprawia, że można się poczuć niczym podczas eksploracji starych laboratoriów, których w grze komputerowej nie brakuje. Scenografia w tym przypadku to przede wszystkim anomalie tworzące artefakty, czyli niebezpieczne zaburzenia, z których wypadają drogocenne twory nieznanego pochodzenia. Możliwość gry światłem oraz dźwiękiem w budynku daje duży wkład do immersji, pozwalając stworzyć klimatyczne odwzorowanie wspomnianych anomalii. Nie zabraknie także samych artefaktów. Nasi gracze powinni wystrzegać się także mutantów, które mogą napotkać w trakcie rozgrywki, która odbędzie się 26-27 kwietnia tego roku i zakończy się wspólnym ogniskiem.

Będzie to świetna okazja do podsumowania wrażeń oraz emocji, jakie towarzyszyły podczas LARPa: „S.T.A.L.K.E.R. Głos z Północy” naszym uczestnikom.

SKL UMK współpracuje także z m.in.: Szkołą Podstawową nr 7 im. Mikołaja Kopernika w Toruniu, Kołem Fantastyki i Gier UW, Toruńskim Kołem Badania Gier, Ziemią Jałowymi, AntyKonwentem Rafinerią, Coperniconem, Włocławskim Konwentem Fantastyki Ketchupkonem, Radiem Sfera UMK oraz Konwentem Flamberg. Jesteśmy otwarci na wszelkie propozycje oraz chętnie wesprzemy organizacyjnie różnorakie inicjatywy związane z fantastyką, gram fabularnymi i planszowymi, a także juggerem. Więcej na nasz temat możecie przeczytać na naszych mediach społecznościowych (Facebook i Instagram), do których obserwowania i polubienia fantastycznie was zachęcamy. W najbliższej przyszłości planujemy również udostępnienie filmików z naszej działalności w serwisie YouTube. Polecamy waszej uwadze również artykuł Radia Sfera na nasz temat: „Smoki im niestraszne – Studenckie Koło Larpowe UMK” (autor: Maria Willam). Zapraszamy wszystkich zainteresowanych na nasze spotkania! Mamy pierniki!

"PRZYJACIEL FLAMBERGU" - WYWIAD Z KATARZYŃĄ AWANTURĄ KARCZ

Ile lat na Flambergu ?

Na Flamberg jeżdżę ok 15 lat. W sumie nie liczę godzin i lat, bo mam poczucie bycia tu "od zawsze"

Jak trafiłaś na Flamberg ?

Nasz przyjaciel Stodoła - Marcin Sierpiński wyciągnął nas żeby zobaczyć larpiaków co grają erpegi na żywo :P wtedy dosłownie tyle wiedziałam o larpach. Nie byłam początkowo chętna aby spróbować, dopiero przy 3 wizycie na konwencji zdecydowałam się na grę na grze głównej. I poszło lawiną.

Skąd dowiedziałaś się o konwencji ?

Wiedza pochodziła od erpegowców, którzy pojechali na konwent. Strona konwentu była wtedy jak encyklopedia, dość obszerna i niezbyt przystępna. To co zmieniło wszystko i co działa do tej pory. Jak przyjedziesz na miejsce to albo zakochasz się w tym miejscu i atmosferze albo wyjedziesz od razu. Ja zakochałam się i nie wybrałam sobie innego Nowego Roku jak wizyta na Konwencji w sierpniu.

Jakie larpy z historii konwentu wspominasz szczególnie ?

Niezapomniane będą dla mnie Ogrody Szaleństwa. Sił, Adam i Marczello powierzyli mi rolę głównego evila i to było jak otwarcie nowej tajemniczej książki. Bałam się, że nie podołam powierzonym mi zadaniom a zanurzyłam się w możliwościach i bawiłam się wybornie.

Kolejny moment zabawy na wysokich obrotach to był Cykl Żelaznych Baśni pod wodzą Tomka, Fausta i Króla- gdzie grając po kolei w każdej nacji odkrywałam skrywane możliwości i dawałam upust swoim larpiarskim marzeniom od przewodniczenia grupie zbrojnych po wyrywanie serc i krwawe rytuały (barszcz!)

Co w całej swojej historii bycia na konwencji robiłaś ?

Początkowo jako uczestniczka chłonełam atmosferę, a aktywności larpowe nie były mi niezbędne. Wszystko domykało się w kręgu przy ognisku, kończąc bladym świtem aby rozpocząć kolejny dzień z wolnymi ludźmi. Wolnymi od etykietek jakie mamy na co dzień.

Potem wraz z ekipą zaangażowałam się w pierwsze budowy i działania w terenie (budowa fortu krasnoludzkiego, karczmy przy trakcie, kopanie areny itd)



Następnie dołączyłam do ekipy organizatorskiej i w czasach porasztramskich byłam w ścisłej organizacji a potem w zarządzie fundacji Flamberg.

W ramach pracy, tak bo była to praca zainicjowałam prace nad sklepem Flambergowym, wejście w nowoczesność i procedury bezpieczne dla organizatorów i uczestników. Udało mi się po latach prób zebrać informacje przekazywane przez poszczególne zespoły organizatorskie aby każdy kolejny skład miał łatwiejsze zadanie (przynajmniej w tym zakresie). Można powiedzieć, że działałam w zespole orgowskim, który przeprowadził konwent od miejsca spontanicznych działań do ustrukturyzowanej organizacji, która wciąż ma ogrom pracy ale ma też trzon informacyjny i bazy wiedzy.

Brałam i wciąż biorę udział w pracach nad częścią formalną, nie zawsze widoczną dla konwentowiczów.

Co jakiś udaje mi się stworzyć larpa i przekazać go społeczności flambergowej. Ostatni z nich -Przystanek Floryda być może wróci w 2026 r.

Dodatkowo od 3 lat prowadzę z Michałem Bąkiem warsztaty z improwizacji, których kolejna odsłona będzie miała miejsce w 2025

Teraz pomagam w razie potrzeby w kwestiach prawnych lub projektowo przy różnych przedsięwzięciach (np. Projekt Kontener) przechodząc na stronę uczestnika korzystam z tego jak rozwijał się konwent i jakie daje ogromne możliwości.

KURIER FLAMBERŻAŃSKI



MAJ 2025

Czasopismo Konwentu Flamberg

Czym jest dla Ciebie Flamberg ?

Flamberg to rodzina, to moje plemię, w którym jesteśmy wszyscy szaleni i co sobie bardzo cenimy.

Co zwykle zajmuje Cię gdy jesteś na Flambiegu ?

Rozmowy z ludźmi, wspólne śpiewanie, salwy śmiechu i zanurzenie się w poczuciu wolności.

Jestem zafascynowana jak strefa RPG wybuchła i daje coraz więcej opcji, z roku na rok korzystam intensywniej.

Gram w larpy choć z uwagi na moją naturę nie wypełniają mi każdego dnia.

Pomagam Orgom bo wciąż nie mogę usiedzieć, wciąż miejsce uczestnika jest za wygodne i biegam ich wspierać mentalnie oraz własną pracą i zaangażowaniem w mniejszych działaniach. Może przyjdzie czas na czerpanie garściami z programu - taki mam plan na 2025 r.

Jak na przestrzeni lat swojej obecności na Flambiegu zmienił się konwent ?

Chciałoby się rzec jak stara ciotka "oj jak ty urosłeś, ja cię pamiętam o takiego malutkiego berbecia" No i tak mam z konwentem.

Kiedy przyjechałam po raz pierwszy to było spotkanie w lesie z fajnym potencjałem, teraz to wysokiej klasy konwent z ogromnym zapleczem i wysokim poziomem usług. To produkt, już nie tylko od fanów dla fanów, ale jakość, której może nam zazdrościć nie jedno wydarzenie czysto komercyjne. To ogromne przedsięwzięcie wymagające nieustającej pracy, wielu wyrzeczeń i poświęceń.

Liczę, że otwarta rozmowa orgów z uczestnikami i słuchanie ich potrzeb, będą nieustająco istotne, że nie tylko wizje i użyteczność rozwiązań ale zwykła przyjacielskość będzie tym, co sprawi, że konwent będzie jeszcze bardziej otwarty na nowych uczestników. Ja osobiście staram się być uważana na nowe osoby, aby nasza swoboda a chwilami nawet nieokrzesanie nie przysłoniło jak cudnymi ludźmi jest społeczność flambergowa.

Dlaczego zachęcasz wszystkich by do nas przyjechali ?

Jako oddany kibic konwentu, dzielę się moim uwielbieniem do tego miejsca i ludzi.

Czarno-biały szal i śpiew mojej braci i siostry, nurowanie w rolach, oddanie w organizacji to wartości jakie niesie każdy szalikowiec flambiegu w larpowy świat, więc niosę i ja.



Katarzyna "Awantura" Karcz w naturalnym środowisku wywołująca demony z lasu. Flamberg 2024.

Dodatkowa informacja:

Twórcy gazety informują, że w przypadku pojawienia się nieprzyjaznych gazecie komentarzy, w kolejnym numerze "Kuriera Flambergzańskiego" pojawi się rubryka poświęcona fantastycznym nekrologom i sposobom jak je znaleźć. Jeśli dotarliście aż tutaj...uwważajcie.

Gazeta powstała pod redakcją:

Dyrektor Generalny: Mateusz "Kartofel" Grochowina

Redaktor Naczelny : Kacper Szewdo

Generalny Niewolnik Artystyczny: Agnieszka "Bobiks" Pawlak