

KURIER FLAMBERŻAŃSKI

CZASOPISMO KONWENTU FLAMBERG

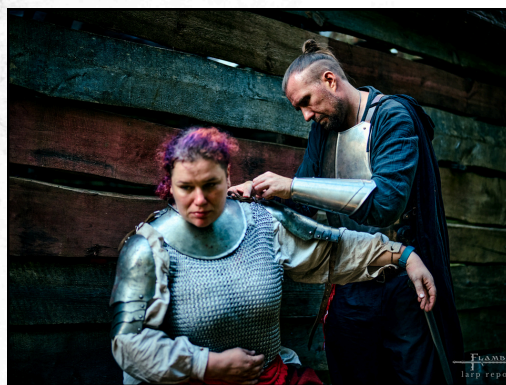


LIPIEC 2025

KONWENT JUŻ ZA TYDZIEŃ

Kochani Flambergowicze !

Tegoroczny Flamberg zbliża się wielkimi krokami. Już za trochę ponad tydzień widzimy się w Czatachowie. W bieżącym, ostatnim przed tegorocznym Flambergiem, numerze Kuriera Flamberżańskiego przeczytacie między innymi o larpach, na które mamy jeszcze wolne miejsca. Dodatkowo przybliżymy wam sylwetki naszych partnerów medialnych- Ziem Jałowych, Larpa Gothic oraz Domu Płonącej Starości. Na deser wywiad ze znaną i lubianą flambergowiczką.



O FLAMBERGOWYCH NAWYKACH LARPOWYCH SŁÓW KILKA

Tydzień przed konwentem to dobry czas, by poza akredytacją zatroszczyć się o możliwość wzięcia udziału w larpach. Znamie to ? Ja znam- sam wielokrotnie, wzrastając larpowo w naszej społeczności robiłem to na ostatni mement ! Choć nie powinienem- o czym dalej. Flamberg od lat rządzi się swoimi prawami- byliśmy i niejako dalej jesteśmy przyzwyczajeni do tego, że na larpy na Flambegu możemy zgłosić się tuż przed lub na samym konwencie. Jednakże świat poszedł do przodu, do przodu poszła etykieta w polskim larpówku, a my stoimy tam gdzie staliśmy wtedy, gdy konwent powstawał. W tegorocznej edycji konwentu mamy larpowych twórców, którzy na Flambegu powracają po latach, mamy też twórców przyjezdnych. W kreacji swoich larpów za pewnik przyjmują oni fakt, iż gracze mają potrzebę wcześniejszego zgłoszenia się na larpa- by oswoić się z postacią, by przygotować strój, by mieć swoją ukochaną rozrywkę/ rozgrywkę pod kontrolą.



Czas daje takową kontrolę. Rzeczony czas daje także twórcom możliwość dopracowania gier w najdrobniejszych szczegółach, i co najważniejsze- poczynienie zmian pod konkretnych graczy. Patrząc na flambergową manierę zapisów na ostatni moment daje to mocne zderzenie dwóch współistniejących uniwersów (Flamberg vs reszta świata) i mocny szok kulturowy dla obu stron. Dlatego we wstępie drugiego numeru Kuriera Flamberżańskiego, apelujemy do was: w przyszłym sezonie nie zwlekajcie z zapisami na larpy ! PS: analogiczna kwestia dotyczy się akredytacji konwentowych.

WIELKIE SZCZURY W SUDENLANDZIE?!

Autorzy: Tomasz 'Wioślarz' Karcz, Piotr 'Faust' Kucharski

Nasi imperialni gońcy donoszą nam, że w słynącym ze swoich owiec i piwa Sudenlandzie ostatnio dochodzi do coraz dziwniejszych wydarzeń - miejscowi opowiadają, że widziano tam szczury wielkości człowieka!

Osobiście nie dajemy wiary tym plotkom. Jak wszyscy wiedzą, w Sudenlandzie nic złego się nie dzieje - czasami gobliniśkie plemiona podejdą zbyt blisko chłopskich sadyb, ukradną owce albo dwie... i tyle!

Przybывajcie zatem! Przybывajcie tłumnie do po prawdzie lekko zapomnianej, ale wciąż oferującej wiele atrakcji prowincji Imperium! Nic złego was tu nie spotka, tak-tak!

Zapraszamy na larp 'O czym marzą sudenlandzkie owce'!

Co to za larp?

O Czym Marzą Sudenlandzkie Owce' to eksperymentalna gra komediowa na pograniczu larpa, party game i improwizacji, o delikatnym zabarwieniu gamistycznym. Garściami czerpie ze świata Warhammera, zwłaszcza z gry 'Warhammer Quest', ale nic nie jest tu traktowane na poważnie. Cel? Dobra zabawa!

Nie wymagamy drobiazgowych strojów, znajomości wielostronicowych kart (ani więcej niż podstawowej wiedzy na temat Starego Świata) - wystarczy przyjść w bazowym stroju (nawet koszula wystarczy, na potencjalne dresy i sandały przymkniemy oko) i z chęcią miłego spędzenia kilku godzin.

Jak w to się gra?

Gra podzielona jest na trzy akty (każdy dziejący się w innym miejscu w Imperium), w których gracze wcielają się postacie z dwóch grup: Miejscowych (znanych też jako: sól tej ziemi / banda nieufnych kmiotów) oraz Poszukiwaczy Przygód (bohaterów Starego Świata / maniakalnych kleptomatów o przerośniętym ego). Miejscowi mają swoje zadania, zaś Poszukiwacze skupiają się na jednym - szukaniu wśród wieśniaków Kultystów Chaosu! Każdy akt opowiada więc osobną historię, więc nie trzeba się martwić konsekwencjami własnych czynów.



A coś więcej?

Odgrywane przez Was postaci będą się zmieniać co akt - pozwalając na odegranie przeróżnych ról i danie przestrzeni talentowi improwizatorskiemu! Role i specjalne umiejętności rozpisane są na małych Kartach Postaci, które pozwalają w większości przypadków na to, by to właśnie gracze moderowali rozgrywkę. Poniżej przykładowa karta jednego z miejscowych:

PROFESJA

Przedstawiciel Cechu Rybaków

"Populacja szczupaka w Reiku ostatnio jakby zmalała..."

Rasa: człowiek

Lokalny ekolog, podobno kiedyś był druidem. Zna się na rybach jak nikt inny.

SPECJALNA ZDOLNOŚĆ

Rybka Lubi Pływać: z przejęciem opowiadasz o rybach, zwyczajach wędkarzy i tym podobnych grupie do 4 osób. Dopóki nie skończysz mówić, nie mogą od ciebie odejść (automatyczny koniec na koniec Pory Dnia). Możesz użyć tej mocy raz na Akt.

Witajcie w „Karczmie na Pograniczu”!

Jeśli zdarzyło Wam się kiedyś marzyć o świecie, gdzie zupa Grochowa to danie narodowe, piwo leczy smutki, a polityka rozgrywa się między kuflem a kociołkiem – mamy coś dla Was. W tym roku na Flambiegu po raz pierwszy swoje podwoje otwiera „Karczma na Pograniczu” – LARP, który łączy humor, intrygę, trochę telenoweli i odrobinę absurdu w jednym, parującym jeszcze kufłu.

To nie jest gra o ratowaniu świata. Nikt nie każe Wam tu przenosić gór, walczyć z demonami ani rozwiązywać zagadek wszechświata. Zamiast tego będziecie mogli... zjeść, wypić i pokłócić się z sąsiadem przy stole. Ale nie będzie to też zwyczajny, nudny dzień w karczmie. Oto bowiem Mordowski oddział wojskowy wkracza na jej tereny i zarządza „Lockdown” dopóki nie dokonają spisu lokalnej ludności (co oczywiście jest ściemą). Napięcia wśród zamkniętych w karczmie gości rosną, gdy pomiędzy kufłami legendarnego trunku karczmarza Arosława znajomi w końcu mówią sobie to co myślą o drugim. Czyż nie brzmi to jak idealna środa?

Karczma na Pograniczu to LARP komediowy, oparty na interakcjach społecznych, lokalnej polityce i absurdzie pogranicznego życia. Scenerią jest przydrożna gospoda „Piwnica pod Karczmą”, położona na pograniczu Flamarii i Mordowii – dwóch nacji, których mieszkańcy różnią się mniej więcej tak bardzo jak groch od krewetek. Flamarie to kraj mądrze zarządzanych nadwyżek zboża, morskich frykasów i artystycznych dusz. Mordowia – kraina górniczego trudu, ciężkiej pracy i jeszcze cięższej grochówki. Na styku tych światów leży Pogranicze – miejsce na poły wolne, na poły nieokreślone, gdzie Zamaskowany Wojewoda próbuje zaprowadzić porządek... o ile akurat ma gdzie spać. Świat Karczmy na Pograniczu to świat, gdzie to co dla nas graczy jest absurdem, dla postaci jest absolutną normą i codziennością.

Ale „Karczma na Pograniczu” to nie tylko setting. To doświadczenie zaprojektowane z myślą o każdym – zarówno o weteranach larpowej sceny, jak i tych, którzy dopiero zaczynają przygodę z larpowaniem. Kiedy robiliśmy run testowy, zaprosiliśmy na niego naszych przyjaciół i znajomych, gdzie na 23 graczy jednie kilka osób było na jakimkolwiek larpie, a większość ledwo kojarzyła temat. I wyszło kozacko. Po tym teście jeszcze poprawiliśmy to co było niedopracowane i przychodzi do was z lekkim, humorystycznym i absurdalnym, ale nie pozbawionym głębi larpem, którego wcześniejsze nowożytnie realia będą znajome dla każdego.



Nasz larp ma bardzo niski próg wejścia. Nie trzeba szykować się jak na Bal Królewski – wystarczy strój, który jednoznacznie zidentyfikuje rolę danej postaci. Stroje mają być czytelne, a nie drogie; klimat ważniejszy niż faktura materiału. A jeśli ktoś w ogóle nie będzie mógł skompletować stroju – to dostanie go od organizatorów. Naprawdę zależy nam na tym, aby jak najwięcej osób mogło bez przeszkód dobrze się bawić.

Was czeka? Dzień w karczmie. Ale nie taki zwyczajny. Narzucony przez Mordowian Lockdown wyciąga wiele spraw na światło dzienne. Każda postać otrzymuje swoje wątki i relacje, ale to, jak je poprowadzicie – zależy całkowicie od was. Zawarte w karcie postaci wątki mają być w założeniu wskazówkami i pomocą na graczy, a nie kontraktem, który trzeba zrealizować. Jeżeli będziecie chcieli zagrać postać odrobinę inaczej niż będzie to opisane w karcie postaci, to larp się przez to nie posypie.

W Karczmie dominuje narratywizm, symulacja codzienności życia na Pograniczu dopełnia obrazu, a gamizm pozostaje w tle, jako przyprawa, nie danie główne. Czy będzie polityka? Oczywiście – choć raczej ta karczemna niż parlamentarna. Czy będą konflikty? Z całą pewnością – ale raczej o to, kto pierwszy postawił kufel, niż o granice państwowe. Czy będą emocje? Zdecydowanie – i to raczej te pozytywne, choć i nieco poważniejszych wątków nie zabraknie.



Larp na pewno was nie zmęczy. Sama gra powinna zająć między 2 a 4 godziny, w zależności od tempa gry i ostatecznej liczby graczy, a same role zostały tak zaprojektowane, żeby nie trzeba było cały czas się angażować w wątki, lecz aby można było także odpocząć karczmie nie wychodząc z postaci. Larp został rozpisany tak, aby był grywalny na 16-25 graczy i mamy jeszcze trochę wolnych wakatów, więc zapraszamy do zapisów!

Czy warto? Jeśli choć raz marzyliście, by zagrać filozofującego strażnika granicznego, spiskującą akolitkę kultu Ojca Morze czy zirytowanego rybaka z aspiracjami dyplomatycznymi, albo po prostu ciekawi was jak udało nam się połączyć takie inspiracje jak Sami Swoi, Czwerej Pancerni i Pies, Bridgertonowie, 1670, Ranczo, Jak Rozpętałem Drugą Wojnę Światową, Opowieść o Jasiu i magicznej fasoli oraz scenariusz RPG Ciężka noc w gospodzie "Pod trzema Piórami" – to wiecie już, że odpowiedź brzmi: tak. Bo nie wszystko musi być poważne, by było dobre. Czasem najlepsze przygody zaczynają się od zdania: „Wchodzicie do karczmy...”

FLAMBERGOWE ZIN - POTAŃCÓWKA LAT 70'TYCH

Pierwszy dzień Flambegu zawsze jest bogaty w doświadczenia. To nie tylko powitania, rozbijanie obozowiska i spotykanie dawno niewidzianych twarzy. To też program nastawiony, by zacząć pełnymi energii. Poza nieodzownymi Szalikowcami Flambegu i wyczekiwanego koncertu Raz Berry Smufl uznaliśmy, że jest jeszcze jedna atrakcja, która dobrze domknie ten dzień.

Jest to Noc Tańca. Zapraszamy na potańcówkę integracyjną, w której przy muzyce z lat 70. będziemy bawić się w systemie maratonu tanecznego. To znaczy tańczyć raz za razem z kolejnymi osobami, poznając ich i zdobywając naklejki, które da się wymienić za drobne spożywcze upominki. Obecne w Polskim środowisku od 2019 roku lapy taneczne pokazują nam, że jest na to i miejsce i potencjał i chęci. Nic nie musicie wcześniej wiedzieć wystarczy przyjść w dobrym nastroju - zachęcamy też by ubrać się w klimacie. Resztę wyjaśnimy Wam na miejscu!

Taniec to najlepsza zabawa na świecie, bo uniwersalna! Nie trzeba mówić jednym językiem, nie trzeba się znać. Nie trzeba nawet umieć. Kiedy wszyscy bujamy się w rytm muzyki, nagle przestaje być ważne, czy jesteś wetem, czy świeżakiem, orgiem czy nie do końca wiesz czym w zasadzie jest ten Flamberg.

A tak poważniej: grupowe tańczenie — od szkolnej potańcówki po flash-moby — sprzyja szybkiemu przełamywaniu barier, budowaniu zaufania i tworzeniu poczucia wspólnoty. Badania nad synchronizacją ruchów, fizjologią wysiłku oraz kulturową funkcją rytuałów wskazują, że to właśnie taniec należy do najskuteczniejszych narzędzi integracji społecznej.

A tak poważniej: grupowe tańczenie — od szkolnej potańcówki po flash-moby — sprzyja szybkiemu przełamywaniu barier, budowaniu zaufania i tworzeniu poczucia wspólnoty. Badania nad synchronizacją ruchów, fizjologią wysiłku oraz kulturową funkcją rytuałów wskazują, że to właśnie taniec należy do najskuteczniejszych narzędzi integracji społecznej.

Taniec w grupie jest skutecznym „społecznym smarem” – poprzez synchronizację ruchu, wzrost poziomu endorfin i oksytocyny oraz doświadczenie wspólnej intencji błyskawicznie tworzy poczucie jedności. Potańcówka otwierająca festiwal działa więc jak katalizator: rozluźnia uczestników, ustawia pozytywny ton wydarzenia i ułatwia dalszą współpracę.

Dobra, to na koniec - jak mam się ubrać?
Na luzie. Moda lat 70. charakteryzowała się indywidualizmem i ekspresją osobistą. Dominowały trzy główne nurty: styl hipisowski z naturalnymi materiałami i kwiatowymi wzorami, glamour disco z metalicznymi tkaninami i cekinami, oraz punkowy bunt wyrażony przez skórzane kurtki i prowokacyjne dodatki. Przynajmniej na zachodzie. U nas - jak wyszło.

Kluczową cechą mody lat 70. była sylwetka "dopasowane góra, luźne dół". Męskie koszule lat 70. miały charakterystyczne szerokie kołnierze sięgające niemal do ramion. Popularne były jedwabne, satynowe lub poliestrowe materiały w jasnych kolorach lub odważnych wzorach. Często noszono je rozpięte, z wyeksponowanym torsem i złotymi łańcuchami.



LARP GOTHIC

Wszyscy słyszeliśmy o kultowej już grze Piranha Bytes, będącej settingiem LARPa. Dziś zajrzymy nieco pod podszewkę i sprawdzimy jak dokładnie to wygląda.

Akcja fabularna wszystkich odsłon ma miejsce jeszcze przed wydarzeniami z gry komputerowej. Oznacza to, że choć pod Barierą nie spotykamy znajomej bezimiennej postaci w kucyku, pojawiają się tam osoby znane z gry jak Diego, Gomez czy Lares. Sercem gry jest Stary Obóz, znajdujący się w Forcie i to właśnie stąd, a dokładniej z kasztelu, Gomez wraz z magnatami doglądają wydobycia bryłek rudy w kopalni. Nie można też zapomnieć o Cieniach, Strażnikach i Magach Ognia, którzy prowadzą swoje własne, niejednokrotnie ciemne interesy. Stary obóz to miejsce dla wszystkich, w którym tętni życiem, ale w którym - tak jak w grze - gołym okiem widoczna jest hierarchia.



Po wyjściu z bram miasteczka gracz może eksplorować teren, trafiając na więcej znanych lokacji, jakby wyjętych żywcem z gry. Odwiedzić obóz Bractwa, gdzie nowicjusze sprzedają skrzęty Bagiennego Ziela, wsłuchać się w prowadzone przez Guru modły do Śniącego, czy zobaczyć jak Strażnicy Świątynni walczą z węzami błotnymi ku chwale swojego bóstwa. Przejść się do kopalni, gdzie pod ciężkimi butami Strażników, Kopacze w pocie czoła wydobywają bryłki rudy, stając się nierzadko ofiarami pełzaczy, by po szychcie odpocząć w przydrożnych Slumsach. Powędrować ku Placowi Wymian, gdzie skazańcy po odczytaniu wyroku są zrzucani w kajdanach pod Barierę, witani później przez mniej lub bardziej gościnnych Strażników czy Cieni. Podróż można zakończyć w Nowym Obozie, w towarzystwie Kretów uprawiających pola ryżowe, czyhających na łatwy zarobek przy trakcie Szkodników, czy pancernych Najemników, toczących walki na arenie jako zbrojne ramię Magów Wody pogrążonych w kolejnej teologicznej dyspucie w pobliżu kaplicy Adanosa.



BRUTALNY ŚWIAT I ILUZJA 360

Magia Gothica nie polega wyłącznie na barwnych postaciach i charakterystycznych frakcjach - to bezlitosne uniwersum przestępców, gdzie każdy ma coś na sumieniu. Trzy obozy ścierają się nieprzerwanie w walkach i konfliktach politycznych, a szwindle, przekręty, rozboje i pobicia są na porządku dziennym. Na traktach oprócz nieprzyjaźnie nastawionych graczy, roi się również od innych niebezpieczeństw. Potworów takich jak ścierwojady, trolle, golem, pełzacz i wiele innych. Larp Gothic tworzy wysokiej jakości iluzję świata z gry głównie dzięki ograniczeniu zbędnych mechanik i pozostawieniu pewnej sandboxowości rozgrywki. Jeśli dodamy do tego aktywny, niemal całodobowy czas trwania, otrzymujemy gotowy przepis na immersję. Bogate lokacje, duża ilość charakterystycznych rekwizytów, czy eventy z efektami specjalnymi zapewnionymi przez profesjonalną ekipę pirotechniczną we współpracy z Wonderlarpem, gwarantują barwne i emocjonujące przeżycie, które faktycznie wrzuca nas w samo serce świata znanego z gry.



NIE TYLKO GOTHIC

Larp Gothic oczywiście nie jest jedyną grą terenową, która ma miejsce w Czyżowicach. Bogato rozbudowana lokacja z budynkami piętrowymi i kopalnią przyciąga wielu organizatorów, jak Vault 47 osadzony w uniwersum Fallouta czy Pradawne Zwoje, dzięki którym przeniesiemy się do Skyrim. Teren należy do Larpu Fort, konwentu Warhammera i gier RPG. Larp Gothic od lat prowadzi również współpracę medialną z Flambergiem - promując wzajemne wydarzenia oraz konsultując terminy imprez, ułatwiając graczom partycypowanie w obu imprezach.



Dla wielu graczy Gothic to nie tylko larp, ale doświadczenie, które zostaje w głowie na długo po jego zakończeniu. To kilka dni życia w świecie, gdzie każdy dzień może być ostatnim, gdzie walczy się nie tylko o przetrwanie, ale i o odrobinę człowieczeństwa w nieludzkich warunkach. I właśnie to czyni go wyjątkowym – brutalność i beznadzieja tego świata sprawiają, że każda iskra dobra, lojalności czy poświęcenia staje się bezcenna, stając się często zaczątkiem wieloletnich przyjaźni. Relacji, które kwitną w ciągle rozrastającym się community i przenikają do świata codziennego, czyniąc z larpa coś, czym żyjemy cały rok.



DOM PŁONĄCEJ STAROŚCI

Dawno, dawno temu, gdy świat dopiero się kształtował, a tyranozaury radośnie biegały po ulicach, pewni młodzi jaskiniowcy z nudów zaczęli turlać śmieszne kamienie z wyrysowanymi numerkami.

I tak zaczęła się nasza przygoda z RPG.

Gdzieś w latach 90*, gdy w Polsce dopiero z wolna pojawiał się Warhammer, a po osiedlowych klubach fantastyki krążyły podręczniki do Cthulu, a nawet (o zgrozo) zapakowane w czarną folię, spod lady sprzedawane "In Nomine Magnae Veritatis"

".

W tych zamierzczłych czasach ludzie szukali się wysyłając gołębie, a dokładniej dając ogłoszenie w Magii i Mieczu „Mistrz Gry z Kielc szuka graczy, a najchętniej graczek”. Wtedy grać trzeba było idąc do kogoś do domu, przynieść przekąski, nie spóźniać się, a jak byłeś MGiem to jeszcze pokój posprzątać. Generalnie fatyga.

A żeby jeszcze było trudniej, katecheci ogłosili, że granie w RPG i w larpy to czczenie Szatana, zmuszali nas do oglądania pouczających filmów a pielgrzymki odprawiały egzorcyzmy przy naszych obozach**. Dorośli nie wróżyli nam najlepiej. " się, a nie tylko w te gry byś grała, co z ciebie wyrośnie".

I tak, drodzy Czytelnicy, żyli kiedyś ludzie grający w gry fabularne, pokonując mężnie kłody rzucane nam pod nogi

Ale potem, wiadomo, trafiło się życie, dzieci, praca, larpy coraz droższe, czasu mało, a świat taki zwyczajny.

W pogoni za zdrowym escapizmem, pewnien pionier przypomniał sobie o zamierzczłych czasach i dniach swojej młodości, i zamiast kupić sobie Ferrari, założył kanał na Youtube "Dom Płonącej Starości". Wabił do siebie resztę zabieganych ludzi, mówiąc - "Chodź, zagramy w erpegie, ale bez wychodzenia z domu" co było szalenie przekonujące i procent odwoływanych sesji spadł szybciej niż zeszłoroczna inflacja. I tak zbierał wokół siebie społeczność, дарując im marzenia. Mianowicie starość nie musi być smutną i szarą, jesteśmy w gronie przyjaciół, z którymi możemy się bawić w wymyślone ludziki, z progiem wejścia tak niskim, że spokojnie do pokonania w chodziku.



Lecz spotykanie się tylko przez ekran jest dla naszego pokolenia nie w pełni satysfakcjonujące, więc pionier zorganizował też DPScon, który był naprawdę za...bardzo wporzo. I tak wieść się z wolna niosła, podopiecznych DPSu przybywało. A w międzyczasie zobaczyliśmy jak bardzo świat się zmienił. Głównie dlatego, że koleżeństwo naszych dzieci było zdumione i zachwycone taką formą spędzania czasu, inaczej byśmy się nie domyślili.

Wbrew wróżbom rodziców i katechetów, okazało się, że wyrosło nam się całkiem niezgorzej, a z RPGów wynieśliśmy naprawdę dużo.

Nieograniczoną niczym wyobraźnię.
Opisz się, w co jesteś ubrany?

Zdolność do szybkiego podejmowania decyzji.
*Smok zjeje ogniem w Twoją stronę, co robisz !?!****

Empatię i zdolność do przyjmowania punktu widzenia innych (w teorii).

Ten goblin patrzy na ciebie wielkimi, pełnymi też oczami, i sepleni „Wielka Pana nie zabijać, goblin niesmaczny do jedzenia”. Co robisz?

KURIER FLAMBERŻAŃSKI



MAJ 2025

Czasopismo Konwentu Flamberg

Planowanie, krytyczne myślenie, rozważanie różnych skutków, skupienie uwagi na dłużej niż tiktok, zdolność do wyobrażania sobie rzeczy w głowie i wiele innych pozytywnych cech, na które już nie chce mi się wymyślać przykładów, bo mam już ponad 3000/5000 znaków i mogę przestać łać wodę.

Po prostu RPG zrobiło z nas dobrze sformowanych i myślących ludzi.

I chcielibyśmy to jakoś przekazać dalej.

W ten oto sposób powstała Fundacja Fabularna, mająca w swej misji szczytnej krzewienie miłości do RPG, propagowania gier narracyjnych wśród młodzieży i wciąganie nowych w nasze hobby, bp kto kiedyś będzie nam prowadził.

Mamy zatem dwa twory, oba bliskie Flambergowej społeczności, bo po pierwsze, jesteście już niemłodzi i czas zacząć myśleć o przyszłości, a po drugie macie dzieci, i dobrze byłoby gdyby ich koledzy i koleżanki poznali bogactwo kryjące się w erpegach.



Zapraszamy na nasz kanał

[<https://www.youtube.com/channel/UC1tP2en4zsWUMeMb4i8EYgQ>], nie tylko dajcie suba, ale złapcie też Tomasa, jak chcecie zagrać, to was wpuści na naszą tajną grupę.

Wspierajcie też Fundacja Fabularną i naszą misję, w tym remont piwnicy (hehe), w której będzie można grać w RPGi, malować figsy i generalnie będzie jak dawniej, tylko bez aromatu szlągów i starego piwa, bo to w piwnicy przedszkola. A dzieci będą mogły pograć z kolegami, bo ich będą miały i zostaną z nimi do 40+ i w ogóle przyszłość będzie piękna, A przynajmniej w wyobraźni.

*Te wszystkie rzeczy chyba wtedy miały miejsce, ale to było dawno i autorce mogły złać się 3 dekady w jedną.

** Tak było, nie kłamię.

*** Ginę. Co niby mam zrobić, jak ten dureń przepił moją tarczę -2 do obrażeń od ognia.

Tysia z Domu Płonącej Starości
zguba Redaktorów
dwunasta tego imienia

ZIEMIE JAŁOWE

W Świecie Pośrednim powiadają, że "świat poszedł naprzód". Zaczynasz coraz bardziej to rozumieć przemierzając bezkresne jałowe ziemie, na których napotkać można czasem ledwie żyjące osady lub zdewastowane miasta wśród pozostałości dawnych technologii.

Już 15 raz wędrowcy z tego i innych światów zdążają do miasteczka, gdzie czekają na nich do odkrycia, tajemnice, wyzwania, a przede wszystkim dobra zabawa. Konwent Ziemie Jałowe, organizowany od 2011 roku, jest obecnie jednym z najstarszych, nieprzerwanie odbywających się wydarzeń w klimatach postapokaliptycznych, łącząc w sobie też klimaty westernowe i cyberpunkowe.

W czasach dawno zamierzchłych...

Początkowo impreza była powiązana z istniejącym wtedy serwisem poświęconym kulturze postapokaliptycznej OUTPOST, który publikował informacje, ciekawostki, a także recenzje gier, książek i filmów z tego nurtu. Kilku członków redakcji i użytkowników serwisu, głównie z okolicy Katowic, zaczęło się w 2010 spotykać na żywo. Odbywało się to najpierw w ramach strzelanek ASG, ognisk i urbexów (eksplorowania ruin). Doszły do tego też konwenty poświęcone fantastyce, w ramach których prowadzili prelekcje poświęcone szeroko pojętemu postapo. Wtedy też zapadła decyzja o założeniu bractwa „terenowego”, działające przy wspomnianym serwisie internetowym, znanego jako Siły Terenowe OUTPOST (w skrócie S.T.O.).



Idea zrobienia czegoś więcej niż tylko kolejne, krótkie „wyjście na postapy”, miała swój początek w przypadku. Policja udaremniła organizację strzelanki ASG na terenie opuszczonej cementowni „Grodziec” w Będzinie. Nie mając innych planów tego dnia członkowie STO włączyli się po okolicy i ze zdumieniem odkryli, że pobliski teren idealnie oddaje ich zamiłowanie do postapokalipsy, oraz pasuje pod uniwersum „Mrocznej Wieży” z książek Stephena Kinga. Klimat tej książki jest nam tak bliski, że jeden z nas napisał o tym cyklu pracę magisterską. Wtedy zaświtała idea „to dobre miejsce na konwent”. A jako że pojawiła możliwość wynajęcia w tej okolicy kilkunastokondygnacyjnego, nieużywanego budynku- nie było mowy o wahaniu się. Choć mieliśmy doświadczenie tylko jako uczestnicy i prelegenci konwentów, podjęliśmy wyzwanie, czego efektem była pierwsza, początkowo trzydniowa, edycja w lipcu 2011 roku: Zagłębinowski Konwent Postapokaliptyczny „Ziemie Jałowe”. Potem nadeszły kolejne, w których trakcie, obok larpa, odbywały się gry, konkursy, zabawy, imprezy taneczne. A co najważniejsze, powstała otwarta społeczność, w której tworzyły się więzi i klimat. Choć większość uczestników pochodziła z południa kraju, głównie Zagłębia i Śląska, tak nie brakowało też osób z innych regionów, choćby z Pomorza. Wszyscy byli co roku gotowi przebyć setki kilometrów, by wspólnie grać, bawić się i spędzać czas.



KURIER FLAMBERŻAŃSKI



MAJ 2025

Czasopismo Konwentu Flamberg

Kopalnia Grodziec, w której co roku latem odbywał się konwent, stała się siedzibą naszego bractwa, w której odbywały się też inne imprezy, tak więc o każdej porze roku były organizowane również krótsze, trwające dzień-dwa eventy. Na kopalni i poza nią odbyło się kilkadziesiąt mniejszych imprez terenowych z cyklu Wasteland Day- jedna nawet w ramach Flambergu! Siły Terenowe OUTPOST przez ten czas rosły w siłę, liczna członków sięgnęła w końcu 20, a potem i 30 członków, a nasze barwy – pomarańczowe elementy stroju – pojawiały się na wszystkich postapokaliptycznych (i nie tylko) wydarzeniach poświęconych fantastyce w całym kraju.

WYJĄTKOWE MIEJSCE, WYJĄTKOWY KONWENT, WYJĄTKOWI LUDZIE

Obok wspomnianego cyklu książkowego Mroczna Wieża inspiracją dla nas przy organizacji wydarzenia były tak oczywiste i klasyczne filmy, jak „Listonosz” (The Postman), „Droga” (The Road), „Chłopiec i jego pies” (A Boy and His Dog), „Stalowy świt” (Steel Dawn), „Krew Bohaterów” (The Blood of Heroes), czy też cała seria „Mad Max”. Do tego dochodzą książki, komiksy i gry komputerowe. Inspiracji oczywiście było więcej. Jesteśmy wciąż wierni też pierwotnemu źródłu inspiracji, jakim była „Mroczna Wieża”. Wyrazem tego jest choćby pierwsze zdanie z pierwszego tomu: „Mężczyzna w czerni uciekał przez pustynię, a rewolwerowiec podążał w ślad za nim...” Czy to nie jest klimatyczne, niosące w sobie cały ładunek emocji i pobudzające wyobraźnię? To był dla nas wzór i inspiracja. Wyrazem tego jest stylizacja miasteczka na utrzymane w klimacie western, a graczy zachęcamy do stylizacji rodem z upadłego Dzikiego Zachodu, z wieloma wariacjami. Stąd widok kowboja-cyborga nie powinien nikogo dziwić.



Co nas wyróżniało i wyróżnia do dziś? Wychodzimy z założenia, że nasz larp ma charakteryzować się niskim progiem wejścia, gdyż bardzo łatwo i tanio można zrobić strój pasujący do klimatu. Od początku jednak trzymamy się jednego zastrzeżenia, które można streścić „mundur nie jest postapo”. Chcemy graczy zachęcić do jak największej inwencji własnej, gdzie nawet akcenty militarne mają swój wyjątkowy twist, dzięki czemu każdy może się wyróżniać wyglądem i przy tym utrzymywać imersję.

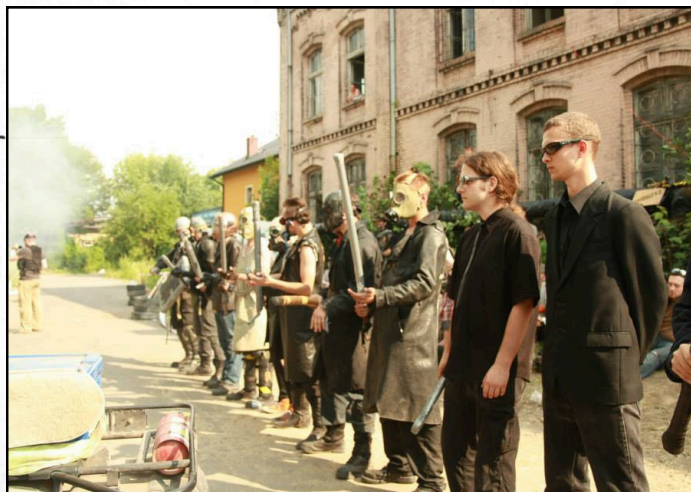
To bardzo niski próg wejścia, zwłaszcza w porównaniu do konwentów z larpami fantasy- u nas wystarczy odrobina smaru, stare podniszczzone ubrania i już można grać, sprawdzić czy to całe larpowanie jest dla nas. A jak się spodoba to przecież za rok nasz strój postapo może być arcydziełem!

Także zasady gry są proste, a początkujący bardzo łatwo się u nas odnajdują. Jest w tym miejsce dla osób tworzących własne frakcje, jak i dla „samotnych wilków”. Stale rozwijamy fabułę i kontynuujemy historię rozpoczętą jeszcze w 2011 roku, w której już było tyle zmian, wstrząsów i istnych rewolucji, że chyba nikt, wszystkich nie pamięta. Świat poszedł naprzód, niemniej pewne założenia pozostają niezmiennie. Cel pozostaje ten sam, by odnalazł się tu zarówno ktoś, dla kogo to pierwszy w życiu konwent, jak i ktoś będący larpowym wyjadaczem. Tworzone w trakcie gry miasteczko ma być miejscem, w którym znajdzie się coś dla każdego. Chcemy też zachęcać graczy do własnej inwencji, pomysłów, odgrywania czy też efektownych sytuacji. Nie chodzi tylko o sztywne wykonywanie zadań, bo i tu dajemy im spore pole do działania. W trakcie rozgrywki mistrzowie gry rozdają punkty doświadczenia (symbolizowane przez karty do gry), za które mogą wylicytować nagrody podczas aukcji na koniec larpa. Nagradzamy też dodatkowo wyróżniających się graczy oraz NPC-ów w ramach głosowania uczestników, które odbywa się również po zakończeniu gry.

Oczywiście konwent to nie tylko larp. Podczas części programowej odbywają się prelekcje poświęcone zagadnieniom z kultury postapokaliptycznej i nie tylko, gdyż mamy szeroki zakres zainteresowań. Każdy znajdzie coś dla siebie. W ramach punktów programu odbywają się np. mniejsze larpy, sesje RPG, turnieje i konkursy z nagrodami, warsztaty, koncerty i wiele innych. Od lat promujemy dyscyplinę sportu o nazwie Jugger, inspirowaną wspomnianym już filmem „Krew Bohaterów” z Rutgerem Hauerem w roli głównej. Także i podczas tej części konwentu odbywają się gry i konkursy, a biorąc pod uwagę to i aukcje za punkty doświadczenia i wyróżnienia, naprawdę bardzo wielu graczy opuszcza konwent z ciekawym upominkiem.

CZAS LECI, IDĄ ZMIANY, NIE STOIMY W MIEJSCU

W ciągu 15 lat, wiele się zmieniło. Serwis OUTPOST przestał istnieć, niemniej jako bractwo działamy dalej, niczym paladyni niosący sztandar kraju, który przestał istnieć. Stale przygotowujemy wydarzenia związane z szeroko pojętą postapokalipsą i staramy się integrować członków, którzy są obecnie również rozsiani po całym kraju, a pasję realizują mimo obowiązków zawodowych czy też rodzinnych. Wciąż najważniejszym przedsięwzięciem, jakie organizujemy, jest odbywający się od 2011 roku nasz konwent westernowo-postapokaliptyczny Ziemie Jałowe. I co trzeba zaznaczyć, odbywa się nieprzerwanie, nie zmogła nas nawet pandemia COVID-19 i z dumą możemy powiedzieć, że w trudnym, 2020 roku, byliśmy jednym z niewielu dużych stacjonarnych wydarzeń (a na pewno jedynym postapokaliptycznym) które się wtedy odbyło.



Musiały zająć jednak przez ten czas pewne zmiany. Z początku lipca stopniowo termin przeniósł się na drugą połowę sierpnia. Sama impreza, tak larp jak i część programowa, wydłużyły się, licząc z dniami przyjazdu i wyjazdu. Stale dążyliśmy do polepszania imprezy, by sprostać oczekiwaniom oraz własnym ambicjom. W budynku Kopalni Grodziec łącznie zorganizowaliśmy dziesięć edycji. Choć skład organizacyjny się zmieniał, członkowie zespołu odchodzili, wracali, zmieniali się funkcjami, wciąż są wśród nas osoby zaangażowane w to wydarzenie od samego początku. Z dumą trzeba też przyznać, że organizatorami i mistrzami gry stawały się osoby, które zaczynały od zwykłych uczestników, graczy, zaciekawionych wydarzeniem, którzy przysłowiowo „zostali i wrosli” a z czasem zaczęli brać udział jako członkowie obsługi, twórcy fabuły i oczywiście organizatorzy imprezy, która rozrosła się do tygodniowego wydarzenia, składająca się obecnie z gry terenowej i weekendowej części programowej. Śpimy w namiotach, działamy na uliczkach i w drewnianych budynkach wraz z przyległymi terenami. Lokacje, pierwotnie utworzone z myślą o rozgrywce ASG, idealnie oddają klimat, do jakiego dążyliśmy i stale dążymy, bo nie stoimy w miejscu i myślimy, co jeszcze ulepszyć i jak zaskoczyć uczestników, w tym „stałych bywalców”, którzy nawet jako gracze potrafią niejedną raz zaskoczyć pomysłowością, a choć czasem trzeba ją „dozować”, to zawsze zachęcamy do własnej inwencji twórczej. W ciągu tych 15 lat wprowadzaliśmy zmiany do rozgrywki, większe czy mniejsze, wynikające z sytuacji, w jakiej się znajdowaliśmy, jak i naszej inwencji. Tak więc mieliśmy wspomnianą zmianę lokalizacji. Od trzeciej edycji typowym elementem konwentu stały się tzw. „prohibitki”. Zaczęło się niewinnie, fabularnie w trakcie trzeciej edycji (rok 2013) w miasteczku panowała prohibicja i trzeba było ukrywać napoje, a szczególnie alkohol (konwent jest tylko dla osób pełnoletnich). Puszki czy butelki znajdowały się więc w papierowych torbach. Okazało się to klimatycznie wpływać na zdjęcia, przez co chowanie nawet zwykłych napojów do papierowych toreb stało się także pewnym znakiem rozpoznawczym imprezy. Poszło to w takim kierunku, że gracze zaczęli tworzyć własne, wymyślne „prohibitki”, wykonane z różnych materiałów, przedmiotów, nierzadko zdobione, a najciekawsze bywały nagradzane w dedykowanym konkursie.

Inne zmiany potrafiły zrewolucjonizować konwent. Przykładem tego była edycja ubiegłoroczna. Ta w 2024 roku wiązała się z istotnym przeobrażeniem formuły gry terenowej, gdyż zdecydowaliśmy się zrezygnować z dotychczas zawsze obecnego Airsoftu na rzecz tzw. nerfów. Dotąd możliwość „strzelania się” była ograniczona do wyznaczonej do tego „strefy ASG” (z obowiązkowymi okularami ochronnymi), a miasteczko, w którym odbywała się gra, było „strefą off”. Po zmianie larp zyskał na dynamice dzięki możliwości użycia larpowej broni palnej na całym obszarze gry. Teraz już wszędzie gracze muszą bardziej liczyć się z zagrożeniami, być gotowymi do walki, obrony, a jeśli trzeba to i ucieczki. Nowa formuła przyjęła się bardzo dobrze wśród graczy, którzy docenili wzrost dynamiki, mając więcej okazji do konfrontacji. Tak jak w prawdziwym westernie, niemal każdy jest uzbrojony i liczy się z zagrożeniem nawet w trakcie odpoczynku w saloonie czy handlowania w miasteczku.

Z myślą o rozwijaniu też części programowej konwentu stale zachęcamy do zgłaszania własnych, nawet najdziwniejszych pomysłów na punkty programu. Zawsze odbywają się konkursy, prelekcje, spotkania autorskie, warsztaty tematyczne. Ziemie Jałowe to przestrzeń na różnorodne aktywności, które społeczność z chęcią pozna i wypróbuje. Każdy znajdzie coś dla siebie. Turnieje? Są. Whose Line Is It Anyway? Jasne! Jaka to melodia gdzie orkiestra na żywo gra utwory na kazoo i wuvuzelach? Oczywiście! Masz ciekawy pomysł? Zgłaszaj!



NIE TYLKO ZIEMIE JAŁOWE

Dziś S.T.O. to nie tylko konwent w sierpniu. Jako bractwo organizujemy też inne wydarzenia, najczęściej pod wspólną egidą wspomnianych już mniejszych eventów z cyklu Wasteland Day, tak spotkań jak i dłuższych wyjazdów. Przykładem jest też odbywająca się w okresie zimowym impreza będąca „Rocznicą Końca Świata”. No bo ten według kalendarza Majów nastąpił w 2012 roku, a my wciąż tu jesteśmy, więc czemu by nie upamiętnić wielkiego końca? Robimy też inne, krótkie larp, turnieje planszówkowe, imprezy przebierane, czy też strzelanki ASG. Odbyło się kilka edycji „wodnych” pod hasłem „Tratwa”, gdzie z beczek, desek i czegośkolwiek innego budowaliśmy tratwę którą potem próbowaliśmy pływać. Co pewien czas organizujemy podcykl Wasteland Day: Primal, gdzie obowiązkowe są stroje z wybranej epoki jak jaskiniowcy, Indianie, wikingowie, Egipcjanie, Aztekowie. Nie ma tu ograniczeń, zdajemy się na inwencję. Tworzymy muzykę, organizujemy pokazy filmów krótkometrażowych, zajmujemy się oprawą wieczorów ze straszaniem, a także organizujemy warsztaty fotograficzne. Zapraszamy na jubileuszową, XV edycję Ziem Jałowych w dniach 25-31 sierpnia. Więcej informacji znajduje się pod tymi linkami:

“PRZYJACIEL FLAMBERGU” - WYWIAD Z KAROLINĄ “HYPATIA” FAIRFAX

Od ilu lat jeździsz na Flamberg?

Na Flamberg jeżdżę od 2010 roku. Nie opuściłam dotąd żadnej edycji i wszystkie wakacyjno-zawodowe plany dostosowuję do terminu konwentu.

Jak trafiłaś na Flamberg?

W 2010 roku zaczynałam działać przy Stowarzyszeniu Miłośników Erpegów i Fantastyki w Łodzi. Na jednym ze spotkań, dosłownie kilka tygodni przed konwentem, grupa świeżo poznanych znajomych (na czele ze znanym konwentowiczem Adamem P.) zaczęła opowiadać mi o Flambergu. Wystarczyła ta jedna rozmowa i byłam zdecydowana. Pamiętam, że jeszcze tego samego wieczora kupiłam na Allegro swój pierwszy namiot, wygrzebałam z szafy stary śpiwór i zamówiłam bilet kolejowy. Potem było targanie gigantycznej walizy, namiotu i plecaka na peron i podróż wypchanym po brzegi pociągami do Myszkowa, skąd odebrali mnie Toczka z Monkiem – przemili ludzie, których jeszcze wtedy nie znałam.



Jakie jest Twoje najważniejsze wspomnienie związane z konwentem?

Nigdy nie zapomnę swojego pierwszego flambergowego ogniska. Żeby nadać historii odrobinę tła, musicie o mnie wiedzieć jedną rzecz – w głębi duszy jestem nieśmiałą introwertyczką, której ciężko jest odnaleźć się w grupie nieznajomych. Kiedy więc pierwszego wieczora usiadłam przy ognisku, nie spodziewałam się nikogo poznać. Nie minęły jednak nawet dwie minuty, a po jednej stronie dosiadła się jedna osoba, po drugiej kolejna. W moim ręku wylądowała butelka z jakimś trunkiem, a gdzieś obok dobiegły dźwięki gitary. Potem dosiadały się coraz to nowe osoby, każda przedstawiając się i witając mnie na konwencie. W rezultacie siedziałam przy ognisku do czwartej rano, chrypnąc od śpiewu, śmiechu i rozmów ze wspaniałymi ludźmi.

Co robiłaś w całej swojej historii bycia na konwencie?

Na pierwszym Flambergu grałam, w co tylko się dało – zapisałam się chyba na wszystkie dostępne punkty programu. Na kolejnym razem z kumplem wystawiliśmy swojego larpa, a potem przez wiele lat przywoziłam kolejne gry. Raz nawet zaangażowałam się w pisanie Gry Głównej – karkołomne zadanie, jak na tamte czasy. Był to mój pierwszy projekt na taką skalę i zdecydowanie przeceniłam swoje moce przerobowe. Nauczyło mnie to pokory oraz szacunku do twórców dużych gier (oraz gier w ogóle), a lekcje, których się wówczas nauczyłam, przekuwam teraz w warsztat larpopisarski, robiąc gry pod sztandarem Fundacji Wonderlarp. Trochę brakuje mi przywożenia na Flamberg małych larpów, jak to kiedyś robiłam, więc kto wie, może w przyszłych latach odgrzeję którą z gier albo puszczę coś nowego. Od kilku lat działam natomiast jako Osoba Zaufania, starając się wspierać uczestników i Organizatorów i przypominając im o konieczności dbania o swoje dobro emocjonalne. Zawsze i każdemu służę rozmową, spacerem i przytulaniem.

Czym jest dla Ciebie Flamberg ?

Zawsze się śmieję, że Flamberg jest dla mnie niczym doroczny zlot rodzinny, gdzie od razu wiadomo, z kim będę siedzieć do rana przy herbatce, rozmawiając o wszystkim i o niczym, z kim będę knuć niecne pomysły, a kto mi powie parę szczerych słów w twarz (a być może ja jem). Wiem, kto się z kim poprzytyka, kto z kim wypije na zgodę, na czyją gitarę zawsze można liczyć przy ognisku, a kto spędzi całą noc grając w RPGi. Flamberg jest dla mnie miejscem znajomym, niczym dom, do którego się wraca ten jeden raz w roku, żeby zobaczyć, ile się zmieniło, a co zostało dokładnie takie samo.

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

Jestem pod niesamowitym wrażeniem tego, jak korzystnie zmienia się infrastruktura konwentu. Kiedy przyjechałam na konwent po raz pierwszy, ciepła woda w prysznicach była legendą, o której opowiadano niczym o jednorożcach (ktoś podobno widział, ale nie wiadomo kto i kiedy); teraz jest elegancki węzeł sanitarny, namioty do RPGów, strefa zabaw dla dzieciaków, rekwizyty i sprzęt do wypożyczenia dla organizatorów larpów – i wiele, wiele więcej. Odkąd pamiętam konwent był przyjazny nowym osobom, a ostatnimi czasy aktywnie do nich wychodzi w ofertą, co jest ogromnym plusem.



Dlaczego zachęcasz wszystkich by do nas przyjechali?

Chciałabym, żeby każdy miał okazję doświadczyć tego uczucia, którego sama doświadczyłam siadając przy ognisku w swoją pierwszą flambergową noc i czując, że znalazłam swoje miejsce na świecie. Chciałabym, aby w ostatnią noc konwentu każdy mógł powiedzieć „to jest to – na pewno wrócę tu za rok”, z nostalgicznym spojrzeniem w gwiazdy, które na Flambergu świecą najpiękniej.