

KURIER FLAMBERŻAŃSKI

CZASOPISMO KONWENTU FLAMBERG



LISTOPAD 2025

W TYM NUMERZE!

Kochani Flambergowicze !

Za oknem słońca, przeplatana bardziej radosnymi epizodami śniegu, po zeszłorocznym Flambergu zostały ciepłe wspomnienia- z naciskiem na "ciepłe". Wydawać by się mogło, że zawieszeni w czasie krótkiego dnia, wszechobecnej szarości, pluchy i zimna, kolejny Flamberg to pieśń dalekiej przyszłości. Nic bardziej mylnego. Prace nad konwentem idą pełną parą. Będąc przy temacie wspomnień minionego lata- w tym numerze naszej gazety publikujemy recenzję Sol4- larpa, który w czasie Flambergu 2025 zebrał wasze najlepsze opinie i oceny spośród wszystkich larpów ubiegłego konwentu.

W trzecim już numerze "Kuriera Flamberżańskiego" uchylimy wam ciutką rąbkę tajemnicy, co czeka was w czasie naszego corocznego sierpniowego konwentowania.



Po pierwsze- tytuł Flambergu w przyszłym roku to "Zaćmienie". Dlaczego ? Otóż matka natura sprawiła nam bardzo rzadki prezent w historii ogólnopolskiego konwentowania- zaćmienie słońca. 12 sierpnia w środę słońce będzie zachodzić niemiłobądź, przysłonięte przez Księżyc. Dostając coś takiego od losu wybór tytułu wydał się organizatorom tak oczywisty, że aż żal byłoby z niego nie skorzystać. Planujemy w jakiejś formie zaćmienie słońca włączyć do programu konwentu- ale o tym na razie cisza, wypatrujcie stosownych komunikatów w naszych social mediach.

Po drugie- przeczytacie w bieżącym numerze recenzję Flambergu, którą poprowadził bezpośrednio po konwencie znany flambergowicz, a także tegoroczny organizator konwentu- Andrzej Pierzchała. Pierwotnie recenzja ta ukazała się w jego newsletterze, za jego przyzwoleniem publikujemy ją tutaj. Zachęcamy tym samym do śledzenia Projektów Andrzeja- często pisze o Flambergu.

Po trzecie- przeczytacie co was czeka na dużych larpach nadchodzącego Flambergu. Są to Fallout: Green Wasteland, Żelazne Baśnie: Pieśń Zaginionej Wyspy oraz Spartacus: Błoto i Krew. Wybór jest duży, każdy na nadchodzącym konwencie znajdzie coś dla siebie.

Po czwarte, wisienka na torcie- gra główna w uniwersum Dragon Age w nowej odsłonie. Artykuły o grze głównej będą pojawiać się w każdym numerze naszej gazety aż do Flambergu. W bieżącym przeczytacie, kto dla was tegoroczną grę główną szykuje oraz czego mniej niż więcej, będziecie się mogli spodziewać.

Na zakończenie tego wstępnego marudzenia dodam, że 6 grudnia Święty Mikołaj przyniesie wam, za pośrednictwem sieci mały upominek- poznanie wszystkich tegorocznych organizatorów nadchodzącego Flambergu.

Koniec marudzenia - zapraszam do czytania.

LISTOPAD 2025

Czasopismo Konwentu Flamberg

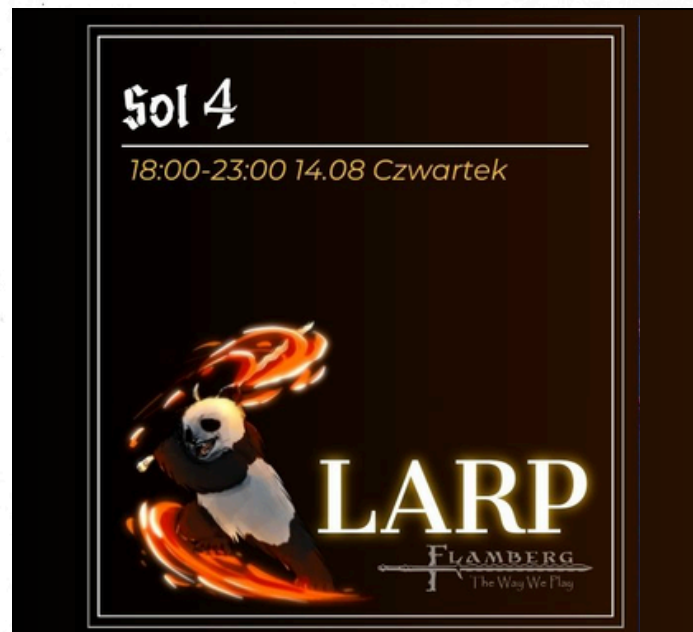
RECENZJA SOL-4 ANDRZEJ PIERZCHAŁA

Zacznijmy tradycyjnie od opisu:

Jesteście kolonistami, którzy wyruszyli by zasiedlić nowy świat – zbliżoną do Ziemi planetę położoną w odległości kilkunastu lat świetlnych od Słońca. Została ona nazwana Sol-4 i jest jednym z najbardziej obiecujących kandydatów do założenia samodzielnie funkcjonującej kolonii.

Ponieważ prędkość światła jest ostateczną granicą, której nie możecie przekroczyć (a nawet zbliżyć się do niej) to podróż zajmie ponad 50 lat. Z tego powodu musicieście porzucić wszystko co znaliście wcześniej na rodzimej planecie i zacząć życie od nowa. Wysłane wcześniej bezzałogowe misje przygotowały wstępną bazę gotową do zasiedlenia. Nie musicie tworzyć wszystkiego od samego początku. Jednak kolonizacja nowego świata będzie wiązała się z dużym ryzykiem, będziecie zdani całkowicie na siebie, przez co z pewnością czeka was konieczność podjęcia wielu trudnych wyborów. Decyzje, które podejmiecie, będą miały znaczący wpływ na wasze przyszłe losy. Czy się wam założyć prosperującą kolonię, czy też wysiłek obróci się w nicość i poniesiecie klęskę?

SOL-4 to ciekawa, solidna pozycja z gatunku hard SF. Miałem okazję nadrobić ją na Flambergu i jestem zadowolony, nie tylko z formuły i treści gry, ale też i bardzo udanego setu graczy. Nie jest to zdecydowanie akcyjniak, raczej gra dyskusyjna, nastawiona na decyzje i rozmowę o nich. Przy czym robi to w sposób komfortowy i wartki. Czasu raczej nam brakowało, niżli się nam dłużył, zaś decyzje podejmowano po długich debatach i sporach.



Jest to gra poświęcona kolonizacji kosmosu, autorom zaś zależało na możliwie realistycznym odtworzeniu potencjalnych wyzwań jakie stanęły by przed kolonią: trudne decyzje, spory na linii bezpieczeństwo nauka, odcięcie od ziemi 30 latami podróży z prędkością poniżej tej światła. W końcu dylematy środowiskowe: jak bardzo można zmienić lokalny ekosystem etycznie, a jak bardzo nim zaszkodzi się tym sobie.

Nie ma nietypowych mechanik, nie wymaga specyficznej lokacji ani scenografii - poza pewnym poczuciem klaustrofobii, głośnikiem dla nadania nastroju i tyle. Przy tym jest mocna i wyrazista, dając sporo tematów do przemyśleń.

Gra dość jasno i czytelnie komunikuje, czym jest, przy czym przed jej zagranieciem może wydawać się trochę niepozorna z opisu.

Postaci przydzielano na bazie dość prostej ankiety i w zasadzie tyle. Gra składała się ze wstępu złożonego z dwóch scen blackboxowych i 4 następujących po nim aktów, oddzielonych upływem około 2-3 miesięcy czasu świata gry. Gra ma w sobie bardzo elastyczną formę i multum możliwych interpretacji oraz potencjalnych zakończeń, tak samo, jak Omni, w które poprzednio grałem u Marcina.

Gorąco ją polecam.

LISTOPAD 2025

Czasopismo Konwentu Flamberg

RECENZJA FLAMBERGU 2025

ANDRZEJ PIERZCHAŁA

Flamberg to stare wydarzenie, jedno z najstarszych w Polsce. To zaś moja trzecia wizyta na nim, druga pod rząd. Część poniższej recenzji jest lekką powtórką zeszłorocznej, zaktualizowaną o stan obecny. Inne segmenty są nowe. Jeśli interesują Was głównie wnioski, możecie śmiało przejść do punktu ostatniego: Podsumowanie

Flamberg odbywa się na Jurze Krakowsko-Częstochowskiej w miejscowości Czatachowa – na samym końcu niemal jedynej drogi we wsi. Jest to teren OSP i sołectwa. Bardzo fajny i różnorodny, choć zaznaczmy od razu: jest to totalny wygwizdów bez niczego. Ale zadbali o to, by dobrze się tam żyło.

Konwent ten ewoluował z innego konwentu, którego historia sięga lat 90. – Gladionu. Pod swoją nazwą istnieje chyba od 2002 roku. Organizatorem jest Fundacja Flamberg, a skład organizacyjny ulega zmianom rokrocznie: mniejszym lub większym. W tym roku cyrkową karawanę łarpiaków prowadził Tjał, zaś za logistykę odpowiadał Bluemen - co byście wiedzieli kogo nękać pytaniami dodatkowymi.

Ekipa jest doświadczona i rozbudowana, w stosunku do zeszłego roku miałem poczucie, że logistyków jest większa pula, a orgów jakby więcej. Na pewno pomogło szersze wykorzystanie dostępnych ochotników oraz nowo ogarnianej Gwardii Flambergu, jeśli dobrze zapamiętałem nazwę. Z tego co wiem, ponownie na przyszły rok zwiększają zasoby kadrowe.

Pełna wejściówka kosztuje 500zł za cały event, more or less, zależnie od czasu zakupu. Jest to bardzo uczciwa stawka za oferowane warunki program. W tym roku liczba uczestników oparła się o 280 osób, tendencja wzrostowa utrzymuje się, zaś jej granice pozostają kwestią zakładu z organizacją.



DOJAZD

Jeśli macie samochód sprawa jest prosta. Jeśli nie jest trochę trudniej. Da się dojechać pociągiem do Myszkowa lub Zawiercia, ale stamtąd, o ile nie macie trochę farta, ktoś musi Was odebrać. Jadąc z obozem na plecach, bywa to ciężkie. Ale jest do zrobienia, a ludzie na konwencie są bardzo pomocni i raczej bez problemu znajdzie się podwózka. Warto to jednak zaplanować wcześniej, w czasie konwentu dostęp komunikacyjny do ludzi jest już słaby.

WARUNKI

Jest to konwent pod namiotami. Ale naprawdę dobrze zorganizowany. Teren namiotowy jest spory, ma cichsze i głośniejsze strefy, cień i wygodny dostęp. Noce bywają chłodne, ale znośne. Centrum terenu stanowi duża przestrzeń pełna namiotów wspólnych: stref cateringu, gamesroomu, miejscach atrakcji. Również w tym roku na potrzeby bardzo fajnego zespołu Raz Bery Smufi sprowadzono przyczepę od tira na potrzeby sceny. Jest też przestrzeń ogniskowa, dość dobrze ogarnięta. Na obrzeżach głównego terenu obozowego rozstawione są altany przeznaczone dla rpgów.

HIGIENA

Toalety typu toi toi są ustawione dość gęsto i czyszczone w sensownych odstępach czasu. Niestety firma, która dostarczała je w tym roku okazała się mieć trochę... luźne podejście do ustaleń. Najpewniej zmienią się w przyszłym roku, na kogoś odrobinę mniej leniwego z nawyku.

Prysznice oraz umywalnia znajdują się około 150 metrów od linii namiotów. Krótki spacer. Śmieci są zbierane, jest czysto. Panuje dbałość o otoczenie.

LISTOPAD 2025

Czasopismo Konwentu Flamberg



CATERING

Zapewnia go przystań Leśniów, jest tam od rana do nocy:
<https://przystanlesniow.pl/>

Nie jest najtańsza (z drugiej strony choć mają pozycję ze sporą marżą serwują za 32zł 2 daniowe zestawy obiadowe, których ja często nie mogłem dojeść, z pakietem dobrego jedzenia wege w opcji), ale dysponuje dużym wyborem dań i napojów i bardziej, niż sensowną ofertą. Obsługa jest pomocna, oraz ogarnia potrzeby larpiaków.

W zasadzie jest to jeden z najlepszych cateringów/restauracji, z jakimi miałem do czynienia na larpach. Dużo lepszy, niż wiele renomowanych hoteli.

CO WAŻNE: PROGRAM

Oparty o 3 filary i bogaty. Równoważnie traktuje planszówki, rpg i larpy. Wszystkie otrzymują dobre, racjonalne wsparcie. Dla planszówek i rpgów przeznaczono dedykowane strefy wokół głównej części konwentu, larpy zaś dzielą się w kilku rozproszonych lokacjach: jednych bliższych, drugich dalszych, jeśli ktoś potrzebuje sporego kawałka lasu.

Larpy dość różnorodne, od małych chamberów do dużych terenówek. W tym roku odbyły się wszystkie - 13 sztuk. Pod kątem logistycznym i scenograficznym w zasadzie jako twórcy zostaliśmy bardzo wyręczeni. Ogromna część przygotowań została wykonana za nas, zaś szczegóły logistyki moich punktów programu pod kątem ich ulokowania i tego, co zostanie im zapewnione, przedstawiono mi osiem miesięcy przed konwentem. Nie mam pod tym kątem nic co mógłbym organizacji zarzucić.

PODSUMOWANIE

Wróciłem z Flambergu pełen energii. Twardo twierdzę, że był to najlepszy nie tylko larpowy, ale w ogóle konwent, na jakim byłem. Ciepły, udany i pozytywny. Nie pozbawiony wad czy niedogodności, ale wart wzięcia ich na klatę. Ekipa wkłada wiele wysiłku i serca w ogarnięcie eventu. Widać jak wiele zmieniło się tam od mojej pierwszej wizyty w roku bodajże 2016. W tej chwili jest to miejsce otwarte na nowych i wkładające realny, rzetelny wysiłek w sprawienie, by poczuł się chciani.

Oczywiście, są tam grupy bardzo hermetyczne. Ale konwent i jego organizacja nie są.

Dostosowali też wiele polityk bezpieczeństwa. Problemy rozwiązują w miarę na bieżąco, nie zakopując ich, ale realnie działając. Dają wiele swobody, ale nie wahają się usunąć kogoś, kto przekroczy granice.

W tej chwili Flamberg stał się dla mnie głównym punktem corocznego festiwalowania, i stałym punktem w kalendarzu. Warto dać im szansę, polecam.

FALLOUT – GREEN WASTELAND

Witaj w Falloucie !

Wojna. Wojna nigdy się nie zmienia. Kiedy niebo zapłonęło ogniem atomu, stary świat zakończył się w jednej, krótkiej chwili. Z miast pozostały szkielety stali i betonu, z państw – pył. Ale ludzkość nie zginęła. Przetrwali ci, którzy ukryli się w stalowych grobowcach Vault-Tec, i ci, którzy nie mieli dość szczęścia, by umrzeć później. Z popiołów cywilizacji narodził się nowy świat – brutalny, chory i piękny w swej ruinie.

To właśnie tutaj, na rozpalonych słońcem pustkowiach dawnej Ameryki, człowiek uczy się na nowo, co znaczy żyć. Każdy dzień to walka o wodę, o jedzenie, o kilka minut więcej w cieniu ruin. Miasta powstają z odpadków, prawa pisze się kulami, a miarą bogactwa jest garść naboju i pieczona iguana na patyku. Wśród ruin dawnej chwały ludzkości czają się mutanty, ghule i potwory rodem z koszmaru, ale też nadzieja – że może, po raz pierwszy, człowiek zrozumie wartość tego, co utracił.

Na południu rozrasta się Nowa Republika Kalifornijska, niosąc obietnicę porządku, lecz także cień biurokracji i chciwości. W stalowych bunkrach Bractwo Stali strzeże resztek technologii, przekonane, że tylko oni zasługują, by odbudować świat. A pustkowiec przemierzają bandy Najeźdźców, bandytów i rabusiów, wykrawających swoje własne chore dominia najstarszym z praw.

W tym świecie nie ma bohaterów z legend – są tylko ci, którzy przetrwają wystarczająco długo, by ich imię zapamiętały Pustkowia. Zardzewiała broń, pył radioaktywny i odwaga – oto wszystko, czego potrzeba, by zapisać własny rozdział w historii po końcu świata.

Witaj w Falloucie. Tu zaczyna się druga szansa ludzkości.



„Fallout: Green Wasteland” jest LARP-em zainspirowanym światem przedstawionym w grach oraz książkach z serii Fallout, z których czerpiemy miejsce, rasy czy odniesienia narracyjne.

Ten LARP przygotowywany jest aby cieszył każdego z uczestników, więc znajdują się tutaj klimatyczne sceny, zadania do wykonania, interakcje z ciekawymi postaciami, strzelaniny, walka o przetrwanie, wątki z gier serii Fallout i ciekawa (mamy nadzieję) fabuła.

LARP przewiduje konwencjonalny podział ról uczestników na graczy samoświadomych i NPC.

Każdy z graczy będzie mógł wybrać gotową postać do zagrania z listy wakatów jak i również możliwość przedstawienia swojego własnego pomysłu na postać z bardzo dużym wyprzedzeniem czasowym, tak aby postać w porozumieniu z nami dobrze mogła wpasować się w fabułę gry.

Do gry przewidywany jest bardzo duży teren zalesiony z kilkoma przygotowanymi lokacjami, wależy się więc nastawić, że trzeba będzie troszkę się nachodzić, aby osiągnąć swoje cele.

Chcemy przygotować teren gry w taki sposób, aby posiadały “to coś” z świata Fallout: stawiamy na dużą ilość rekwizytów! Każdy z uczestników LARP-a który będzie chciał pożyczyć coś od siebie aby urozmaicić grę mile widziany.

Zapraszamy do przeglądu dokumentu projektowego w którym zawartych jest troszkę więcej informacji: [link](#)

Oraz do dołączenia do wydarzenia w którym regularnie publikujemy kolejne informacje o świecie, modzie, mechanice i innych ciekawostkach: [link](#)

LISTOPAD 2025

Czasopismo Konwentu Flamberg

SPARTACUS: BŁOTO I KREW

Jeśli macie ochotę na grę jednocześnie mocną i lekką, krwawą i poważną, ale z lekką tekturową i nastawioną na zabawę bardzo przerysowaną konwencją, to jest to larp dla Was. Jest on inspirowany i czerpiący tak z serialu Spartacus, jak i planszówki na jego temat. Jeśli nie znasz tych dzieł, to pomyśl o hack and slashowym filmie klasy B z dużo ilością wyrafinowanych i bezsensownych spisków, krwawą rzezią, naoliwionymi mięśniami i temu podobnymi.

Czego się więc spodziewać? Życia gladiatorów i ich panów! Uczci! Aukcji! Walk na arenie w których krew leje się strumieniami (dzięki strategicznie ustawionym osobom technicznym ze spryskiwaczami ogrodowymi w dłoniach!). Zabawy konwencją, ciekawych wątków i rozbudowanych relacji.

Co jeszcze? Przemocy. Za to z samej gry zdecydowaliśmy się wyciąć wszystkie elementy związane z seksualnością.

Zapraszam Was na Festiwal ku czci Wielkiego Apolla! Znajomość realiów nie jest wymagana, wszystkie informacje otrzymacie w karcie postaci oraz w krótkim nagraniu informacyjnym.



Gra oparta o założenia play to flow, oraz no pain - bez niedogadanego dotyku powodującego ból lub dyskomfort. Nie musicie też przejmować się, jeśli chcecie zagrać gladiatorem, a nie umiecie posługiwać się dobrze bronią bezpieczną: wszystkie wyniki walk będą ustawione przed pojedynkiem przez Was samych.

Bądź zabijasty, bądź brutalny, bądź zakrwawiony!
Dajemy Wam błoto, krew na piachu i przemoc!

Porozmawiajmy o konwencji naszej gry:
Jest to więc przede wszystkim lekki akcyjniak z elementami hack and slash: tak fizycznego, jak i politycznego. Gra opiera się o zasadę play to flow, nie da się jej wygrać. Opowiadamy pewną historię, ciesząc się nią. W tym wypadku, jak już zauważyliście, jest to opowieść o traktowanych z dużym dystansem niewolnikach, gladiatorach i ich panach.

Mechaniki gry nastawione będą na wspieranie tego. Nie planujemy realnych starć, a raczej ich teatralne odgrywanie. Chcemy dać Wam spektakularne walki, zmagania piękne, brutalne i niezwykle. A więc o starannie zaprojektowanej i przeciwiczonej spontaniczności. Istotą pojedynków, zmagień, treningów, uczt i licytacji nie będzie ich realizowanie, a napędzanie historii i budowanie sobie i innym alibi do działania. Zresztą, aby jak najpełniej czerpać ze starożytnego Rzymu, nie umiejscawiamy go w żadnym z jego konkretnych okresów historycznych. Tak jak serial najwięcej zaczerpnemy z późnej Republiki, ale wydarzenia wielkiego świata będą bez znaczenia dla gry.

Tak samo nie planujemy naciskać na nadmierny realizm historyczny w scenografii czy strojach: chodzi raczej o konwencję, nastrój, a trochę przerysowanie. Postawimy na coś, czego zwykle nie lubię, ale tu z tego zaczerpnę: rule of cool - będzie spektakularnie, akcja będzie się wylewać z każdego drzewa, będzie też filmowo - jeśli lubicie filmy klasy B i C

Zaznaczmy, że większość z Was będzie potrzebować dwóch strojów: jednym z nich powinno być prześcieradło/toga, na którym Wam nie zależy. Uczestnictwo jako widz na arenie wiąże się ze strumieniami krwi, które będą na Was przyskać. Chcemy, by był to konkretny, mający wydźwięk i znaczenie element larpa, a wy byście mogli swobodnie wrócić do dalszej gry.

LISTOPAD 2025

Czasopismo Konwentu Flamberg

O NASZEJ KOMUNIKACJI ZE SPOŁECZNOŚCIĄ CZYLI JAK ODNALEŹĆ SIĘ W TYM CO PUBLIKUJEMY.

Konwent Flamberg w przyszłym roku odbędzie się po raz dwudziesty czwarty. Na przestrzeni blisko ćwierćwiecza świat, poziom rozwoju Internetu i sposób jego użytkowania, a co za tym idzie- sposób w jaki korzystamy z sieci do znalezienia informacji o nadchodzącym konwencie diametralnie się zmienił. Ba, narzędzia, z których korzystamy także podlegają nieustannym zmianom- i nie zawsze są to zmiany na lepsze, o czym dalej.

Zacząłem jeździć na Flamberg w czasach, gdzie byliśmy młodzi, niestraszna nam była pogoda, zasięgu sieci telefonicznej w Czatachowie nie było bardziej niż nie ma teraz, a do szczęścia na Flambergu wystarczył nam zimny prysznic z plandeki i forum internetowe. Około roku 2011 przenieśliśmy komunikację pomiędzy ekipą organizatorską a społecznością (i resztą świata) na FB. Powstał fanpage, powstała grupa sympatyków (i kilka grup dedykowanych specyficznym flambergowym aktywnościom jak erpegi, wspólne budowanie, basen, zwiedzanie świata w odzieży zimowo-stadionowej, etc.) I tak już zostało. Po drodze, na przestrzeni ostatniego półtora roku Facebook przechodzi bardzo dynamiczne zmiany, gdzie kładziony jest nacisk nie na użytkownika, a zysk z reklam, co delikatnie utrudnia nam dotarcie do was z ważnymi komunikatami. Dlatego też mierzyłem się od dłuższego czasu z popelnieniem tego krótkiego tekstu, tłumaczącego wam meandry naszej komunikacji oraz mgliste plany na przyszłość, z których być może coś z czasem się wyklaruje.



Wspominałem już o FB, więc omówię go bardziej. Facebook, pomimo niekorzystnych dla nas zmian, w dalszym ciągu w najbliższej przyszłości pozostanie naszym głównym kanałem komunikacyjnym ze społecznością. Powód ? Połączenie możliwości kategoryzacji treści wraz z przyzwyczajeniami dużej grupy naszych uczestników. Ogólny podział pomiędzy fanpage a grupę flamberg kształtuje się następująco: na fanpage'u znajdziecie ogłoszenia szczególnej wagi, komunikację oficjalną i sponsorską, spis nadchodzących wydarzeń flambergowych (w zakładce wydarzenia- w tym miejscu także publikujemy wydarzenia odbywające się na kolejnej edycji flambergu- fb sam szereguje je chronologicznie). Na grupie z kolei komunikujemy się ze społecznością- mniej oficjalnie, luźniej. Częstokroć zdarza się nam przeklepanie informacji z fanpage'a na grupę- część z was zwracała nam na to uwagę w swoich wypowiedziach w ankiecie pokonwentowej, traktując to jako wadę i niepotrzebne mnożenie komunikacji. Dlaczegoż więc to robimy ? FB aktualnie mocno tnie zasięgi, a wykonując manewr powyższy istnieje szansa, że ważny komunikat do was trafi. Jeżeli trafi dwa razy- wychodzimy z założenia, że dwa jest zawsze lepsze od zera. Dodatkowo, co tyczy się naszego głównego kanału komunikacji- istnieje stały temat publikacji treści, który być może niektórzy z was znają organicznie, jako użytkownicy FB, jednakże o którym warto wspomnieć. W poniedziałki i wtorki czekają na was ogłoszenia dotyczące punktów programu nadchodzącego konwentu, środy zarezerwowane są na ogłoszenia związane z grą główną, czwartki to dzień gdzie przeczytacie o naszych działaniach medialnych, wspólnych inicjatywach z partnerami medialnymi i podobnych rzeczach. W założeniu, piątki zostawiamy sobie na ogłoszenia kryzysowe- mając bogatą historię kryzysów wszelakich i szanując tradycję tak nam zostało. Mamy nadzieję, że w bieżącej edycji w żaden piątek nie zaskoczy was ogłoszenie o żadnym kryzysie. Czemu piątek ? Bo kryzys przed weekendem staje się jakby miłszy i mniej kryzysowy. Sobota i niedziela to dni na nasze publikacje, które nie mieszczą się we wcześniej wymienionych kategoriach- jednakże z naciskiem na to, że w weekendy chcemy serwować wam rzeczy lekkie, miłe i przyjemne.

Strona internetowa naszego konwentu jest syntetycznym zbiorem informacji o jego aktualnej formie. Znajdziecie tam rzeczy elementarne- położenie, krótką historię, artykuły przydatne przy pakowaniu walizek na sierpniowy wyjazd, galerię zdjęć, sekcję partnerów i sponsorów, przydatne linki do naszych kanałów komunikacyjnych. Wreszcie: sklep z konwentowymi gadżetami i akredytacją. Zakup akredytacji za pośrednictwem naszej strony i sklepu jest jedyną opcją na ruch takowy- na miejscu bywają mocne problemy z zasięgiem, warto zrobić to zawnazasu.

KURIER FLAMBERŻAŃSKI



LISTOPAD 2025

Czasopismo Konwentu Flamberg

W bieżącym roku przygotowaliśmy do konwentu postanowiliśmy położyć większy nacisk na Instagram. Znajdziecie tam, po raz kolejny, przeklejone (np. w formie linków i relacji) informacje ważne (publikowane na fb), a także inne rzeczy, z założenia miłe- wywiady z organizatorami, serie zdjęć wspominkowych z larpów, zdjęcia z aktywności społeczności, itp.

Częstokroć w waszych wypowiedziach w ankiecie pokonwentowej przewija się temat discorda. Przychylamy się do waszych próśb i w bieżącym roku kładziemy na nasz kanał discordowy duży nacisk. W momencie, gdy piszę ten tekst jesteśmy po pierwszym kwartalnym spotkaniu na discordzie ze społecznością, kolejne czekają was w ostatnie czwartki lutego i maja przyszłego roku. Dlaczego warto wpaść na spotkania discordowe? Jako organizacja przekazujemy tam ciut wcześniej informacje, jakie są dla was szykowane na najbliższą przyszłość (możecie wiedzieć pierwsi), macie możliwość przedstawienia swoich pomysłów jak uczynić nasz konwent lepszym, możecie przegadać z organizatorami interesujące was kwestie. Wreszcie- możecie na tych spotkaniach poczuć się trochę jak na samym konwencie- a tych chwil nigdy za mało. Discord jednakże, to nie tylko spotkania ze społecznością. Jesteśmy już po odświeżeniu naszego kanału, w bieżącym roku planujemy położenie większego nacisku na obsługę go, tak by ważne dla konwentowiczów informacje docierały do was też za pośrednictwem tego medium. Słyszane w bieżącym roku głosy, by z racji na niekorzystne zmiany na FB zastąpić komunikacją na discordzie znamy, jednakże przychylamy się do nich połowicznie- gros uczestników konwentu jest przyzwyczajony do utartych ścieżek publikacji na FB, dlatego też w tym roku pozostaje on naszym głównym kanałem komunikacji. Jeżeli komunikacja discordowa się rozrusza zostawiamy kolejnej organizacji do podjęcia decyzji dot. zmiany tego modelu na rzecz discorda. W skrócie: w tej materii, w tym roku, stawiamy na ewolucję, nie chcemy rewolucji. Discordem w bieżącym roku zajmuje się Nataniel- czyli nasz kanał znajduje się we właściwych rękach do wyżej opisanych działań.

Wspominałem o problemach FB z zasięgami, ucinaniem informacji, etc. W bieżącym roku przygotowujemy dla was rozwiązanie, które testowo odpaliliśmy podczas organizacji ubiegłej edycji konwentu- newsletter. W założeniu, raz w miesiącu, chcemy wysłać wam maila będącego syntetycznym zbiorem informacji (linków do miejsc publikacji). Ze stworzeniem takowego wiąże się kilka kwestii natury prawnej i technicznej, rozwiązanie tychże zajmie nam zapewne chwilę czasu. Oficjalnie mogę w tym miejscu dodać, że najpóźniej w marcu (a liczę, że wcześniej) będziecie dostawać od nas maile z cyklu "Flamberg w pigułce."

Wreszcie (i prawie na koniec)- Kurier Flamberżański. W naszej gazecie publikujemy wywiady z uczestnikami, zajawki nadchodzących wydarzeń na konwencie (z naciskiem na larpy), teksty naszych partnerów medialnych, czasami rozwlekłe marudzenia organizatorów (jak na przykład tekst, który właśnie czytasz). W skrócie- jeżeli chcesz wiedzieć więcej niż wiedzą inni- ta gazeta jest właśnie dla Ciebie. Kuriera Flamberżańskiego publikujemy na naszej stronie internetowej.

Mamy też kilka nowych pomysłów na rozszerzenie komunikacji konwentowej o inne kanały, ale na chwilę obecną nie chcemy uchylać rąbka tej tajemnicy- konkurencja nie śpi, dowiecie się o nich w dogodnym czasie... z naszych kanałów komunikacyjnych, które (mam nadzieję) po lekturze tego tekstu będą dla was mniej zawiłe i bardziej przyjazne.

W imieniu wszystkich organizatorów
szczególnie osób zaangażowanych w prace promocji i
komunikacji
Kartofel

GRA GŁÓWNA 2026 - DRAGON AGE

Andaran atish'an, Flambergowicze! Jak wiadomo, w Czatachowskim lesie Zasłona jest cienka, a to oznacza wiele okazji do eksplorowania Pustki. W tym roku Gra Główna przeniesie Was do małego miasta w Wolnych Marchiach, gdzie nie zawiedzie Was tam zaproszenie na wielką uroczystość, ale zwyczajne ludzkie (tudzież elfickie lub krasnoludzkie) interesy. W lesie Plenaseńskim spotykają się różne światy – rzeczywistość z Pustką, lokalni mieszkańcy ze wszelakimi podróżnikami po nad- i podziemnych ścieżkach, Zakon Światła z wyznawcami własnych bóstw... Oderwiemy się tym razem od fabuły gier i cofniemy w czasie w okolice roku 9:10, kiedy nie wystygł jeszcze konflikt między Fereldenem i Orlais, a ostatnia Plaga żyje w opowieściach sprzed czterystu lat.

Będzie to trzeci LARP osadzony w świecie Dragon Age, ale w tym roku pracuje nad nim inna ekipa – gracze z poprzednich edycji i osoby które na punkcie DA są... zupełnie normalne, serio.

Rei od dziecka była zakochana w światach fantasy i gier; jej ulubionym gatunkiem są zdecydowanie RPGi bogate w historię. Jest na świeżo z losem Dragon Age, bo DAO/DAA, DA2 i DA1 przeszła od deski do deski na przełomie 2024/2025, weszła już też w świat literacki tego uniwersum. Larpuje od przeszło siedmiu lat, tyle samo czasu tworzy też gry i maczała już palce (jako twórca, współtwórca lub kartopisarz) w Larpach od małych chamberów po duże terenówki, od fantasy po postapo. Prywatnie jest mamą rozrastającego się kociego stada, a od kotów więcej ma jedynie kubków i tatuaży. Jej ulubioną postacią w DA jest Varric. Tak, jak on, robiąc grę główną chce opowiedzieć wam historię, której (mamy nadzieję) nie zapomnicie na długo!



Selma pierwszy raz przyjechała na Flamburga właśnie na Dragon Age i zakochała się w konwencji. Fanka gier starego BioWare – DA, ME, Jade Empire czy stare Baldur's Gate to jedno z jej ulubionych pozycji, większość ogrywała kilkakrotnie. Świat DA wciągnął ją na tyle, że poszerzyła swoje doświadczenia ze światem o książki, komiksy, artykuły/fora czy prowadzenie ttrpg dla znajomych. Poza DA pasjonuje się wszelkimi sztukami handmade (szydełko, druty, szycie, zabawa w drewnie) oraz uczy się gry na wczesnej harfie irlandzkiej pod czujnym okiem Barbary Karlik Harfiarki. Wyznaje zasadę "rób porządek albo wcale".

Choć **Vron** w larpach siedzi od niedawna, w tematach około-larpowych już piętnaście lat. Od dziecka interesuje się grami komputerowymi, a seria Dragon Age była jedną z pierwszych, które wciągnęły ją na dobre. Zawodowo zajmuje się projektowaniem gier, hobbystycznie rysuje, pisze do szuflady, robi kostiumy i propy, i nie może się doczekać, żeby zebrać całe swoje doświadczenie w całość i przynieść Wam świetną Grę Główną.

Nataniel jest Flambergowym outsiderem który LARPuje od święta, ale poważnie traktuje RPGi zarówno komputerowe jak i fizyczne. Na GG grał zagubionego Daljczyka, a następnie Tevinterskiego zakonnika – jak można się domyśleć, zarówno elfy jak i Tevinter są mu bardzo bliskie sercu. W ekipie GG bierze sobie za zadanie zbieranie i przepływ wiedzy i informacji, jak chatGPT gdyby jego celem nie było otrawianie ludzi. W Dragon Age siedzi ponad 10 lat, chociaż obecnie zamiast ponownie grać w gry woli rysować fanarty i spekulować, co zabiło Boskiego Uriana Nihaliasa.

KURIER FLAMBERŻAŃSKI



LISTOPAD 2025

Czasopismo Konwentu Flamberg

Czego można się spodziewać? Będziemy stopniowo informować Was o detalach w ciągu następnych kilku miesięcy, ale przede wszystkim chcemy stworzyć grę atrakcyjną dla weteranów i przystępną dla świeżaków, autystyków i leniuchów. Karty postaci w tym roku będą krótkie, a podręczniki wypełnione odnośnikami wizualnymi dla osób mniej obeznanych ze światem Dragon Age. Postaramy się też, żeby nie zabrakło zajęć dla najmłodszych – zwłaszcza tych, którzy chcą trochę nabroić. A ponieważ miasto między Kirkwall, Orzammarem a Nevarrą siłą rzeczy przyciąga kupców, dołożymy w tym roku do LARPa ekonomię.

Jeśli macie ochotę na replay – albo jeszcze nie zagłębiliście się w świat Dragon Age – to do 4 grudnia cała seria ma srogie obniżki na Steamie (Veilguard nawet działa bez EA Launchera!). Dla weteranów klasycznych RPGów najlepiej sprawdzi się zaczęcie od samego Początku; żeby gra śmigała na nowszych maszynach, trzeba pobrać stworzoną przez moderów 4GB Patch (albo po prostu włączyć peceta z 2011 roku). Zaś dla osób ograniczonych czasowo i preferujących ARPGi na początek bardziej atrakcyjne mogą być nowsze gry z serii.

Chcemy jednak na koniec ponownie zaznaczyć, że LARP będzie odbywał się jeszcze przed akcją z Origins. Mimo, że wiedza o świecie nie jest wymagana, co bardziej zainteresowani mogą zapoznać się z książką The Calling, filmem Dawn of the Seeker lub komiksami z IDW. Z kolei ci, których Dragon Age w ogóle nie jara, ale chcieliby sobie pograć, mogą powoli wygrzebywać z szafy kostiumy typu generic fantasy – znajdzie się miejsce i dla średniowiecznego chłopca i wiążmy z lasu.

Atrast Tunsha – i do zobaczenia w 2026 roku!

PIEŚŃ ZAGINIONEJ WYSPY - LARP W UNIWERSUM ŻELAZNYCH BAŚNI

autor: Michał Guzik

Drewniane czółno wyłoniło się z Wielkiej Mgły, sunąc po spokojnej tafli Morza Północnego. Choć nikt nie stał za sterami, a skromny takielunek luźno uderzał o burty, łajba sprawiała wrażenie, jakoby sama się sterowała, kierowana niewidzialną siłą. Na dziobie stała zakapturzona postać, dzierżąc pewnie w dłoni **Trydent**. Jej oczy rozbłysły na moment w mroku wieczoru, a po rękojęści artefaktu spłynęła strużka błękitnej krwi, ujawniając niewidoczne dotąd runy. Ciszę nocy przeszył grzmot, a błyskawica rozwarła ciemne sklepienie. Niewyobrażalny krzyk pełen gniewu towarzyszył czterem Skrzydlatym - Valkiriom Agira - które przymuszone artefaktem opuściły domenę swego Pana. Ogniste rydwany obniżyły się tuż ponad taflę morza i zrzuciły w jego czeluści masywne kotwice. Każda ze służek ruszyła w swoją stronę: na Północ, Południe, Wschód i Zachód. Morze Północne zagotowało, a z jego głębin powoli wypłynęła zatopiona przed tysiącem lat wyspa, której białe skały złowrogo piętrzyły się przed czółnem. Skrzydlate zerwały łańcuchy i tak szybko jak się pojawiły, momentalnie odjechały w bezkres mroku nad vanirskim morzem. Przybysz **Magister Xanthos** postawił pewnie swą stopę na stałym lądzie.

Z legend vanirskich żeglarzy



Larp Żelazne Baśnie - Pieśń Zaginionej Wyspy to jednodniowa gra - baśń, opowiadająca o przygodach śmiałków wyruszających w niebezpieczny rejs na tereny Vanirów - Morze Północne. Jest trzecią, finałową odsłoną **trylogii** uniwersum, której motywem spajającym są luźne, pozornie niepowiązane ze sobą historie, skupione wokół życia i poczynañ ostatniego żyjącego Przybysza - **Magistra Xanthosa**.

Tegoroczna opowieść naszej gry skupia się ponownie na niewielkim fragmencie, wycinku większej historii i oparta jest jak zwykle na lokalnych wydarzeniach i problemach. Poszczególne odsłony trylogii są ze sobą powiązane jedynie opowieściami i wzmiankami z dziejów bohaterów, stanowiąc odrębną baśń, tak więc nawet nowi gracze, nie znający uniwersum, z łatwością odnajdą się na tegorocznym larpie. Ponownie pozostajemy w zgodzie z pierwotnymi założeniami twórców Uniwersum, opierając się w naszej opowieści na **kanonie**, którym były oryginalne Żelazne Baśnie. Jednocześnie finał trylogii projektujemy w taki sposób, aby nasze Uniwersum pozostało otwarte i gotowe na kolejne baśnie.

W tym roku zabierzemy Was na morską wyprawę na Wyspę **Värlðargrind**, która niedawno wyłoniła się z morskich odmętów. Jej pojawienie się wywołało poruszenie w szeregach Vanirskiej Hanzы, a wieść o niej dotarła aż do Obywateli z Państwa-Miasta Polis. Obudziła również uśpione istoty pośród daborzańskich Kniei i Stepów. Przedstawiciele różnych ludów Kontynentu spotykają się w Srebrnej Górze, aby stamtąd, pod wodzą Jarłowej - córki Sigrid i "Zrodzonego z Burzy" Jorunda, wypłynąć na nieznane wody.

KURIER FLAMBERŻAŃSKI



LISTOPAD 2025

Czasopismo Konwentu Flamberg

Nowa odsłona Żelaznych Baśni będzie immersyjnym larpem symulacyjnym, utrzymanym w konwencji **escape room'u**, w którym trzydziestu graczy wcieli się w **postacie wakatowe**. Bohaterowie połączeni są głównym wątkiem - pragnieniem odnalezienia Przybysza i dotarcia do utraconej przed wiekami wiedzy. Gra będzie miała charakter liniowy, jednakże w przeciwieństwie do poprzedniej odsłony, gracze otrzymają więcej przestrzeni i swobody w prowadzeniu wątków. Ostateczny wynik rozgrywki uzależniony będzie od decyzji i podjętych przez graczy działań oraz ilości odkrytej wiedzy, a finał historii będzie próbą rozliczenia się z mityczną przeszłością i poznaniem fundamentów Kontynentu i losu Przybyszów.

Oprócz głównego wątku, gracze 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 i rozegrała scenę budującą klimat naszej baśni. Na grze nie zabraknie oczywiście istot magicznych, które próbować będą odnaleźć odpowiedzi na pytania dotyczące ich pochodzenia i roli w tym postapokaliptycznym uniwersum. Głównymi emocjami towarzyszącymi rozgrywce będą: niewiedza, zagadka, dylematy moralne.

Sercem gry będzie historia rasy Przybyszów, konflikt doktrynalny z bogami, a także szereg prostych opowieści o codziennych problemach, których podłożem i źródłem są ludzkie emocje: miłość, przyjaźń, zaufanie, zdrada, chciwość, zniewolenie, kłamstwo czy niewiedza. W odróżnieniu od poprzednich odsłon, Pieśń Zaginionej Wyspy to larp bardziej tajemniczy, zagadkowy, a poczucie utraconej przed wiekami wiedzy zatopionej w zimnych wodach Morza Północnego stanowić będzie motor napędowy i motywację do podjęcia działań. Na grze postacie mogą zginąć, jednak nie kończy to rozgrywki.

Larp utrzymany będzie w konwencji **low fantasy**, nie spodziewajcie się boskich fajerwerków czy objawienia się Agira tudzież Theosa ;) Ponownie postawimy na ciekawą scenografię, w której wykorzystamy potencjał **formacji skalnych**, a na grze do dyspozycji będzie szereg miejsc: - w których spożyć będzie można ciepły posiłek, chwilę odpocząć i zastanowić się w szerszym gronie nad kierunkiem działań, zagrać w Kości Kłamców, a spory rozwiązać pojedynkami: "na pniu" oraz na arenie wedle tradycji vanirskiej.

W dużym skrócie nasz larp to opowieść o odkrywaniu utraconej wiedzy, uzupełnianiu luk w księgach mędrców i losie ostatniego z Przybyszów. To baśń o trudnych wyborach pomiędzy mniejszym a większym złem, zniewoleniem lub oswobodzeniem, wiarą lub jej brakiem, które kształtują lokalne społeczności i zamykają trylogię Żelaznych Baśni.

Do zobaczenia na Zaginionej Wyspie!



"PRZYJACIEL FLAMBERGU" - WYWIAD Z

JULIĄ KARCZ

Ile lat na Flambergu ?

Na Flamberg jeżdżę co roku od 2011 więc w 2026 będzie to mój 15 Flamberg (pandemia pozbawiła nas jednego Nowego Roku z Konwentem)

Jak trafiłaś na Flamberg ?

Na Flamberg przyjechałam jeszcze jako dziecko dzięki moim rodzicom, którzy zabrali mnie na Konwent żeby m.in. pokazać mi larpy i geekowy świat w leśnym wydaniu ; P. Z czasem, jako młoda i potem dorosła osoba, gdy to były już moje wyjazdy, na które zebrałam moich znajomych stałam się osobą pokazującą nasz świat innym.

Skąd dowiedziałas się o konwencie ?

Tak, jak wyżej. Teraz mam trochę takie uczucie, jakbym zawsze o nim wiedziała, bo praktycznie się na nim wychowałam grając w planszówki i śpiewając przy ognisku. Mojemu dorastaniu towarzyszył konwent, który był coraz ważniejszą częścią mojego życia.

Jakie larpy z historii konwentu wspominasz szczególnie ?

Moim ulubionym larpem są "Żelazne Baśnie - Pieśń Bogów" z 2018, gdzie razem z Asią Kmiotek miałyśmy okazję wcielić się w Kali i Devi. Dwie dusze dziewczynek, które zgubiły drogę w drodze do zaświatów. Obie bardzo dobrze wspominamy zarówno straszenie, jak i rozbawianie innych graczy barwnym obrazem creepnych bohaterów. Do tej pory obie często je wspominamy i używamy jako easter eggów w naszych innych grach i postaciach.

Larpy, które wspominam szczególnie i są dla mnie bardzo ważnym wspomnieniem to te, które na Flambergu poprowadziłam. "Gdy pozwolą mi zasnąć" to larp autorstwa mojego, Zuli i Asi Kmiotek, był to mój pierwszy poważny larp napisany i poprowadzony na Flambergu w 2018 roku. To właśnie od niego zaczęła się moja droga z prowadzeniem i produkcją larpów, którą kontynuuję do dzisiaj.

Co w całej swojej historii bycia na konwencie robiłaś ?

Począwszy od uczestnika, gracza i dziecka wychowanego przez ten konwent, twórcę punktu programu, głównego organizatora aż po funkcję Pani prezes. Ważnym dla mnie wydarzeniem było przekazanie przez Maćka Sadysia prowadzenia Szalikowców Flambergu



- inicjatywy, w ramach której jeździmy z szalikami po całym świecie, fotografujemy się i dzielimy dedykowaną grupie na FB, raz w roku spotkamy się na konwencie by obejrzeć wspólnie coroczny teledysk oraz wybrać zdjęcie roku.

Czym jest dla Ciebie Flamberg ?

Obowiązkowym wyjazdem w roku! Miejscem gdzie obchodzę nowy rok i gdzie mogę odpocząć od internetu i całego życiowego chaosu. No i miejscem gdzie mogę spędzać czas z moją geekową flambergową rodziną <3

Co zwykle zajmuje Cię gdy jesteś na Flambergu ?

Staram się znaleźć czas na wszystkie moje ulubione elementy konwentu, czyli granie w larpy, wielogodzinne granie ze znajomymi w planszówki, śpiewanie do rana przy ognisku i oczywiście granie we flambergowe kalambury.

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

Na pewno Flamberg bardzo się rozwinął i przybyło nam trochę nowej infrastruktury. Jesteśmy też o wiele bardziej otwarci na nowe osoby niż wiele lat temu. Teraz gdy przyjedziesz pierwszy raz na Flamberg staramy się jak najszybciej wprowadzić Cię w życie konwentu, żebyś czuł się jak jeden z nas.

Dlaczego zachęcasz wszystkich by do nas przyjechali ?

Bo uważam że Flamberg jest świetnym miejscem pełnym cudownych ludzi i chciałabym, by było nas coraz więcej na konwencie. Jest to bardzo miły widok, gdy kolejne nowe osoby dołączają do naszej flambergowej społeczności i razem z nami przeżywają jego kolejne edycje.