

KURIER FLAMBERŻAŃSKI

CZASOPISMO KONWENTU FLAMBERG



STYCZEN 2026

KOCHANI FLAMBERGOWICZE,

Składamy na wasze ręce CZWARTY numer Kuriera Flamberżańskiego, jak zwykle przygotowywanego z myślą o was nasi kochani czytelnicy. W poniższym numerze przeczytacie trochę o Budowlankach i planach z nimi związanych, poznacie tajemniczy Błękitny Klucz a także odkryjecie co ponownie (lub po raz pierwszy) pojawi się na naszym konwencie. Oprócz tego, poznacie trochę lepiej jedną z najbardziej rozpoznawalnych postaci związanych z naszym konwentem, o której ze względu na swoje umiejętności pisarskie, ostatnio całkiem głośno.

Życzymy wam zatem udanej lektury i spokojnego weekendu.



O SIĘ DZIEJE TERAZ, CO BĘDZIE SIĘ DZIAŁO W PRZYSZŁOŚCI, WRAZ Z BUDOWLANKĄ

Styczeń - wydawać by się mogło, że dalej od konwentu być się nie da. Za oknem szaro, buro, ponuro- nikt poważnie nie myśli o sierpniowych harcach w jurajskim lesie. Nikt? No prawie nikt- ekipa organizatorska Flambergu właśnie mocno pracuje nad tegorocznym konwentem. Ten tekst będzie o tym, co właściwie teraz się w tej materii dzieje i gdzie znaleźć informacje na ten temat.

Jesteśmy w trakcie formowania programu konwentu. Do 14 lutego zbieramy zgłoszenia punktów programu poprzez ankietę, potem dajemy sobie tydzień na pracę nad zebranymi danymi, by finalnie- po 21 lutego- opublikować pełną siatkę programową dwudziestego czwartego Flambergu. Nie jest to jednak tak, że program konwentu jest ściśle strzeżoną tajemnicą. Na Facebooku możecie odnaleźć informacje, jakie larpy czekają na was w tym roku (a jest w czym wybierać), a także krótki opis innych wydarzeń flambergowych.

Odwiedźcie nasz fanpage- tam znajdziecie wyżej wspomniane informacje.

By ułatwić komunikację z wami w najbliższej przyszłości odpalamy Newsletter Flambergowy. Na czym będzie polegać? Raz w miesiącu, zapisanym chętnym wyślemy czysto informacyjny maila- co? gdzie? kiedy? za ile? etc. - wraz z odnośnikami do miejsc w sieci, gdzie znajdziecie więcej informacji na interesujący was temat.

W ostatni czwartek lutego zapraszamy was serdecznie na kolejne spotkanie społeczności flambergowej na discordzie. W planach- rozmowy z organizatorami, ploteczki na temat prac nad konwentem i podobne. Startujemy o godzinie 20 00 na discordowym serwerze flambergowym.

Często znajomi zadają wam pytania nt. Flambergu? Przychodzimy z małą pomocą- Flambergowe Q&A to zbiór odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania. Dostępne na fanpage'u flambergowym na fb.

KURIER FLAMBERŻAŃSKI



STYCZEN 2026

Czasopismo Konwentu Flamborg

BŁĘKITNY KLUCZ

Aleksandra Gawron-Szymczyk

Co otwiera Błękitny Klucz?

Od zawsze ludzie opowiadali sobie historie – przy ogniskach, w chatkach i pod gwiazdami. Historie, które łączyły, inspirowały, a czasem także przerażały. W Błękitnym Kluczu wciąż opowiadamy, konstruujemy i odkrywamy niezależne światy, które istnieją tylko wtedy, gdy tworzymy je razem.

Jesteśmy grupą pasjonatów gier fabularnych, którzy wierzą, że granie to coś więcej niż hobby. Tworzymy przestrzeń, w której możemy rozwijać wyobraźnię, poznawać ludzi o podobnych zainteresowaniach i wciągać się w historie, które rodzą się przy wspólnym stole. Niezależnie od tego, czy dopiero zaczynasz przygodę z RPG, czy znasz się na rzeczy od lat, u nas znajdziesz miejsce, w którym Twoje RPGowe „ja” poczuje się jak w domu.



Organizujemy sesje, tłumaczymy gry, tworzymy własne systemy i wspieramy niezależnych twórców. Nasz serwer na Discordzie pozwala łączyć ludzi z całej Polski, i nie tylko, do wspólnego grania, wymiany doświadczeń i inspirujących dyskusji. Ale Błękitny Klucz to nie tylko stół online. Spotykamy się na konwentach i wydarzeniach lokalnych, takich jak Pyrkon, Copernicon, One More Game, Dni Fantastyki, Toporiada, Bazyliżek i wielu, wielu innych. Organizujemy własne wydarzenia, zarówno stacjonarne (Festiwal FaBuła w Oleśnicy) jak i wirtualne (nasze konwenty online: Tydzień Systemów PbtA, OSR czy GM-less; Tydzień Romansów).



Nasza działalność opiera się na trzech filarach:

Rozwój społeczności: co miesiąc prowadzimy dziesiątki sesji, w różnych systemach i dla różnych poziomów zaawansowania – przez 2,5 roku naszego istnienia zagraлиśmy 1000 sesji w ponad 200 różnych systemach! Organizujemy dyskusje, prelekcje, warsztaty i tygodnie tematyczne poświęcone mniej znanym RPG-owym światom.

Twórczość: eksplorujemy niezależną scenę RPG – tłumaczymy i tworzymy autorskie gry, moduły oraz modyfikacje, szukając nowych form i sposobów opowiadania historii. Swoimi doświadczeniami dzielimy się w recenzjach, artykułach i materiałach edukacyjnych, które inspirować do własnych eksperymentów.

Promocja: pokazujemy różnorodność RPG i wspieramy projekty niezależnych autorów. Współpracujemy z wydawnictwami, oferując patronaty, recenzje i promocje ciekawych inicjatyw. Włączamy się w akcje społeczne i charytatywne. Organizujemy game-jamy, konkursy kreatywne i wydarzenia edukacyjne dla początkujących, które obniżają próg wejścia do RPG i zachęcają do wspólnej zabawy.

Błękitny Klucz to społeczność pełna życia – wspólnie świętujemy urodziny, rocznice i sukcesy, integrujemy się i planujemy kolejne przygody. Nasze prelekcje, panele dyskusyjne i warsztaty pozwalają spotkać autorów gier, poznać różne systemy i sprawdzić się w rolach osób grających oraz mistrzujących.



Błękitny Klucz otwiera miejsca, gdzie słowa budują światy! Zapraszamy na nasz Discord oraz do zapoznania się z naszymi publikacjami oraz artykułami

STYCZEN 2026

Czasopismo Konwentu Flamberg

BLOOD BOWL

W tym roku odbędzie się już trzecia edycja Flambergowego turnieju Blood Bowl. Jest to turniej planszowo/figurkowy w grę Blood Bowl, która w tym roku doczekała się kolejnej, nowej edycji głównych zasad.

Cały rok uczestnicy przygotowują się malując drużyny i trenując z nadzieją, że rok 2026 będzie ich. Poprzednie dwie edycje zwyciężyła drużyna Skavenów - Myszołaki z Kevindoru. Trener drużyny już buńczucznie zapowiedział podejście do "Three Peat".

Konkurencja jest jednak coraz większa. W tym roku przewidujemy prawie 20 chętnych do wzięcia udziału w tej masakrze... znaczy się "rozgrywkach sportowych". Na trzecią edycję szykuje się dużo nowych, młodych drużyn z pełnymi nadziei trenerami dla których będzie to pierwszy turniej w życiu. Będzie można zobaczyć całą różnorodność ras. Jak na razie, żadna z ras nie posiada więcej niż jedną drużynę w turnieju. I dobrze! Nikt nie chce oglądać dwóch drużyn elfów, które przez całą grę będą sobie podawać. Krew, jelito i szacunek a z braku innych opcji niech będzie piłka. To właśnie wszyscy chcą oglądać!

Co roku staramy się również usprawnić system rozgrywek tak by ułatwić uczestnikom konwentu planowanie wydarzeń konwentowych. Tym razem chcemy zrobić jedną wspólną ligę w której rozlosowane zostaną 3 kolejki gier. Po trzech grach i podliczeniu zebranych punktów, drużyny z miejsc 1-4 przejdą do kolejnego etapu play-off. Każda z kolejek rozpocznie się o ustalonej godzinie danego dnia, tak aby cała kolejka meczów odbywała się w tym samym momencie, w tym samym miejscu. Mamy nadzieję, że to pozwoli dograć wszystkie spotkania a sami uczestnicy będą mogli zaplanować udział w innych atrakcjach konwentu. Łatwiej będzie też sędziom rozstrzygać spory i pilnować zasad. Cały turniej będzie rozłożony na 4 dni z wyjątkiem meczu finałowego którego termin zostanie wyznaczony dopiero po wyłonieniu dwóch najlepszych drużyn. Postaramy się również usprawnić system podawania wyników i ubarwić sam stadion (będzie to jeden z namiotów) tak aby cały konwent wiedział gdzie się odbywają zawody.



Flamberg rządzi się swoimi prawami. Wśród uczestników jest kilku trenerów z wieloletnim doświadczeniem ale z ich opowieści wynika, że podczas turnieju flambergowego dzieją się niespotykane cuda. Dwa przyłożenia trolla w jednym meczu? Ropocznianie drugiej połowy z trzema zawodnikami? Śmierć gwiazdy w pierwszym ruchu otwierającym? Do tego dochodzi tzw. "czynnik Flamberg" czyli gotowość trenerów do meczu a raczej nie-gotowość (profesjonalny termin to "nocne przetrenowanie"). Każdy z kibiców pamięta chociażby otwarcie się portalu chaosu przed jednym ze spotkań w 2024 i nagłe zniknięcie jednej z drużyn co spowodowało natychmiastowy walkower. Warto też przypomnieć jedno ze spotkań które przedłużyło się na... 4 doby gdzie tylko ekipa kibiców zombie dotrwała do końca spotkania.

Turniej nie tylko dostarcza emocji i adrenaliny ale także szansę na zdobycie nieśmiertelnej sławy! Czekają na was nagrody, które sprawią, że wasze serca zabiją mocniej z ekscytacji. Bądźcie gotowi na zaciętą walkę na boisku, gdzie każdy ruch może zadecydować o losie całego meczu. Tragiczne rzuty na pogodę, przepukni sędziowie, epickie przyłożenia, łzy rozpacz i łzy radości. No i krew... dużo krwi. Nuffle już zaciera ręce.

STYCZEN 2026

Czasopismo Konwentu Flamberg

JAK SIĘ ROBI PRZESILENIE LETNIE W THEDAS?

Summerday – święto przesilenia letniego – jest obecnie świętem zdecydowanie andrastiańskim, a Zakon Światła w Orlais szczególnie je sobie upodobał, by zachęcić młodych ludzi do celebrowania nowych początków.

Może zatem niektórych czytelników zdziwić fakt, że świętowanie przesilenia letniego ma swoje korzenie w dawnych tevinterskich wierzeniach. Niejeden wykształcony mieszkaniec Thedas wie co nieco o Dawnych Bogach Imperium i okrutnych rytuałach sporządzanych na ich cześć przez pierwszych Magistrów. Jednym z owych bóstw był Andoral, patron jedności, a także niewolników (o kontekście tego patronatu można przeczytać w Skróconej Historii Tevinter Nicodemusa Pentaghast). Na jego cześć święto przesilenia letniego nazwano wtedy "Andoralis," a według tevinterskich przekazów to stąd bierze się zwyczaj zawierania małżeństw właśnie tego dnia.

Oczywiście, w obecnych czasach Magisterium przeczy, jakoby wiara w Dawnych Bogów przetrwała – zwłaszcza po tym, jak wiele wysiłku ludy naszego kontynentu musiały włożyć w pokonanie pięciu Plag – i nazwa "Andoralis" już dawno nie jest używana w kontekście tego święta. "Summerday" to jego nazwa w języku królewskim, a mieszkańcy odległych miejsc w Thedas nazywają je po prostu przesileniem letnim.

Aby zilustrować czytelnikom obchody Summerday w różnych miejscach w Thedas, w poprzednim wydaniu poprosiliśmy Was o listy opisujące Wasze lokalne zwyczaje i wspomnienia związane z tym świętem. Poniżej publikujemy fragmenty kilku z nich.

Procesja w Verchiel to jedna z najpiękniejszych rzeczy, jakie dano mi w życiu oglądać. Nasze miasto otoczone jest wzgórzami, na których zbudowany jest szeroki trakt, a w czasie Summerday cała jego długość przyozdobiona jest kolorowym materiałem, kwiatami, i symbolami Prorokini Andraste. W pochodzie idą zarówno dorastające dzieci, jak i młode pary – panny biorące ślub noszone są w lektykach przez młodych mężczyzn. Co roku odbywa się także konkurs bardów, gdzie śpiewane są pieśni na cześć Stwórcy. W nocy zaś palimy ogniska – przez godzinę po zmroku czuwamy w powadze, przypominając sobie śmierć Andraste, a następnie przystępujemy do ucztowania, świętując nowe początki.

-Vernon, 76 lat, Verchiel, Orlais

Ja za bardzo nie lubię lata, bo jest za ciepło, ale moja starsza siostra właśnie była w procesji w tym roku i podobało mi się, że miała ładną sukienkę i wianek. Wianki u nas robią młodsze dzieci, więc ja też plotłam. Podobało mi się, że tak ładnie pachniały, bo miały np. embrium, a ono ładnie pachnie i jest lecznicze.

Siostra mówiła, że w Zakonie było podsumowanie lekcji z tego roku, a na lekcjach się uczy jak żyć tak jak Andraste, pomagać innym, uczyć dzieci o Stwórcy itp. Siostry i bracia w Zakonie są bardzo mądrzy. Czasem Arl nawet wezwie uczonych i wtedy można przyjść na wykłady nawet jak się nie jest w grupie.

-Lannie, 8 lat, Edgehall, Ferelden – spisane przez mamę

Nasze miasto obchody Summerday zawsze traktowało trochę bardziej praktycznie. Pewnie dlatego, że jesteśmy miastem kupieckim. Nie ma u nas tak dużo ludzi, ale teren miasta jest naprawdę duży, bo potrzebujemy go na targi i mamy trakt, którym przejeżdżają nieraz ważni szlachcice z wielką świtą. W czasie Summerday jest dużo okazji na zakupy, takie bardziej frywolne niż zwykle, bo mamy kupców z ozdobami i podarkami, którzy przyjeżdżają do nas ten raz w roku. Mamy oczywiście pochód do siedziby Zakonu i jedną czy dwie pary biorące ślub co roku, ale chyba te zakupy są takim wyczekiwany elementem obchodów.

Trochę szkoda, bo obrzeża miasta pięknie zielenieją na wiosnę, a latem las cudownie pachnie trawą i ziołami. No i krąży tu legenda o elfickim artefakcie, który podobno może zjednoczyć ukochanych mimo przeciwnościom losu. To brzmi bardzo romantycznie, więc więcej par powinno tu przyjeżdżać, żeby związać się przed Stwórcą. Ja sama na pewno będę chciała wyjść za mąż właśnie tutaj.

-Anonimowa czytelniczka, 21 lat, Rhion, Wolne Marchie

Jak widzicie, sposobów na obchody Summerday jest wiele, od tych poświęconych Stwórcy do bardziej powszechnych. Mam nadzieję, że każdy z Was kiedyś będzie miał okazję zaznać tego święta w innym wydaniu, niż jesteście przyzwyczajeni.

Brat Naoise Sabelli, kronikarz z Denerim

STYCZEN 2026

Czasopismo Konwentu Flamberg

SWĘDZI CIĘ RĘKA A TWOJE KA-TET OSTATNIO CIĘ UNIKA? SPRAWA MOŻE BYĆ POWAŻNIEJSZA, NIŻ MYŚLISZ! - ZIEMIE JAŁOWE

"Było ich trzech, w każdym z nich inna krew, ale jeden przyświecał im cel" - znamy to wszyscy. Każdy ma swoją sprawdzoną w bojach bandę na śmierć i życie (albo przynajmniej do następnego skoku na bank czy innej misji eskortowej, którą lepiej wykonuje się w grupie). Co, jednak jeśli kumple po ostatnim wypadzie na pustkowiach przestali się do ciebie odzywać, a **kiedy widzisz ich na ulicy, nagle odwracają się na pięcie i pospiesznie uciekają w przeciwnym kierunku?**



Jeżeli wiszą ci pieniądze, to sprawa jest oczywista. Szukasz jednak w pamięci przyczyny ich dziwnego zachowania i nic nie przychodzi ci do głowy. Na dodatek sytuacja wydaje się eskalować, bo po kilku godzinach w podobny sposób unika cię pół miasteczka? Oj kowboju, obawiam się, że **spadłeś z konika i to prosto w poważne tajno.**

Pierwsze co powinienes zrobić, to zdjąć kapelusz i spojrzeć prawdzie w oczy. Poważnie, znajdź coś i spójrz na swoje szorstkie lico. Nie będziemy rozstrzygać czy jesteś ładny, zły czy brzydki.

Twoje ego wie najlepiej, który komplement najmilej ci schlebia. Po prostu zwyczajnie **upewnij się, czy nie masz zmian mykologicznych na skórze.** Jeśli dostrzegła je babcia na ulicy, po czym wstała z wózka inwalidzkiego i pobiła życiowy rekord w sprincie, to ty też bez trudu je zauważysz. Niczego nie ma? Na kłamstwie to ty tym razem daleko nie zajdziesz. Naprawdę, naprawdę niczego nie ma? No weź...

O! Jednak zmiany są widoczne, a ty nie chcesz ratować się wyparciem. Świetnie. Możesz teraz tak jak większość nieszczęśników udać się do doktora. Stanąć w kolejce, w której jest już być może większa część miasteczka, prawdopodobnie nawet ci twoi "kumple", no i poczekać. Jeśli będziesz mieć farta większość kolejkonu wyzionie ducha. **Tak, to niestety w wysokim procencie śmiertelna grybizoza.**

Założmy jednak, że masz silny organizm i wystoisz przytomnie w poczekalni. Nie ekscytuj się. **Miejscowy konował tylko cię ogoli** i to dosłownie! Doktorek weźmie brzytwę i powycina, to co narosło. I niespodzianka amigo! To gównu odrasta. Tylko zmarnujesz czas, a nie masz go już zbyt wiele.

Czy w takim razie szukać zmiłowania w świątyni? Paść na kolana i liczyć na cudowne ozdrowienie? Powiem Ci, że **podobne wydarzenia miały miejsce w sąsiednim hrabstwie.** Według mojej wiedzy pomarli ci w kościołach i ci od konowała. Młodzi, starzy, wszyscy. **Ludzie mówią, że zaraza zaczęła się w Topece.** Może to prawda, a może jedynie brednia wymyślona przez zdesperowanych. Przejaw zwyczajnej ludzkiej potrzeby zrzucenia na kogoś winy.



Od pierwszego delikatnego swędzenia na dłoni masz może około dwóch tygodni w miarę sprawnego funkcjonowania. **Wykwity na twarzy, to już stadium widoczne, a następne związane jest z nagłym załamaniem stanu zdrowia.** Od teraz zostało ci może kilka dni do grande finale parszywej egzystencji. Jest to też moment, w którym **mogą nawiedzić cię sny.**

To dziwne co może wyśnić człowiek trawiony gorączką. Majaki o czerwonym oku i głos, który wzywa mnie po imieniu. **"Ruszaj na południe"... mówi do mnie.**

W przeciwieństwie do większości mam resztki nadziei.

Spakowałem tylko niezbędne rzeczy i jestem gotowy do drogi. Pójdę, tak jak każą sny. **Przez Ziemie Jałowe, na południe, ku Dogan.** Nie wiem, co czyha na końcu tej przerażającej pielgrzymki. Czy znajdę śmierć czy odkupienie?

Natomiast jestem pewien, że zostanie w miejscu to pewna porażka. Jeśli myślisz podobnie, zostaw kościoły i konowałów. Spróbuj namówić Ka-tet, jeśli się nie uda, zostaw i ich. To ostatnie wydanie gazety w tym mieście. Wyruszam jutro o świcie spod drzewa zwanego el Tridente. Do zobaczenia, partnerze. A jeżeli zdecydujesz inaczej, to życzę ci długich dni i krótkich nocy.

Twoje przeznaczenie czeka na południu. Ruszaj do Dogan na Ziemie Jałowe.

MASZ MÓJ MIECZ. I MÓJ TOPÓR. I MOJEGO NERFA! - LARP FALLOUT



Ale żeby nie było wstydu przed drużyną wspomniany wcześniej nerf musi wyglądać - standardowe, pastelowe kolorki nie pasują przecież do świata Fallouta...

Malowanie nerfów wcale nie jest takie straszne. Poniżej opisuję kilka technik, zaczynając od najmniej pracochłonnej. Na dole artykułu znajdziecie też linki do nagrań którymi sam się kiedyś inspirowałem, może i Wam się przydadzą :-).

Etap 1 - Przygotowanie. Teoretycznie można je pominąć, jeśli nie przeszkadzają Ci wielkie litery Nerf, ale jeśli chcesz poświęcić chwilę czasu i wysiłku, łatwo można je usunąć. Większość nerfów (i innych marek produkujących repliki na piankową amunicję) projektuje zabawki tak, że ich logotypy lekko wystają nad płaską powierzchnię. Tych najłatwiej się pozbyć - wystarczy użyć papieru ściernego (najpierw gradacji 80, potem, żeby usunąć rysy po 80, drobniejszego np. 200). Jeśli masz dostęp do szlifierki oscylacyjnej jeszcze lepiej, kilka minut sprawi że replika stanie się gładziutka. Trochę trudniej jest, jeśli logotypy są wklęsłe. Można w takim wypadku próbować szpachli, ale najprościej jest po prostu nakleić na taki logotyp klejem cyjanoakrylowym (kropelka) płytkę wyciętą chociażby z pianki Eva.

UWAGA - w ramach przygotowania dobrze jest przetrzeć drobnym papierem ściernym (np. 200) elementy z paskudnego pomarańczowego plastiku. Ten konkretny plastik wyjątkowo nie lubi farby, praktycznie każda z niego prędzej czy później (zwykle prędzej) złazi.

Etap 2 - Podkład. Tu praktycznie nie ma nic trudnego. Najlepszy kolor to czarny. Jedna puszka farby w sprayu (szybkoschnący akryl) wystarczy na kilka karabinków. Po prostu równomiernie, z ok. 30 cm spiskaj replikę, najlepiej 2 razy (trzeba poczekać aż wyschnie!). Nie musisz się przejmować maskowaniem lufy, zamka czy elementów łączących - ja używałem farbki z linku poniżej za 13 pln puszka i nie miałem żadnych problemów.

Etap 3 - Malowanie customowe. Jeśli chcesz mieć karabinek w kilku kolorach głównych (np. czarny + czerwony), możesz skorzystać z dwóch podstawowych technik. Pierwsza to po prostu pędzelek i farby akrylowe - nadadzą się praktycznie wszystkie farby modelarskie - **Citadele, Army Painter, Tamiya** i pewnie kilka innych. Po prostu maluj wybrane elementy repliki wybranym kolorem. Druga technika to natrysk - w niej najlepiej niebieską taśmą malarską zamaskować elementy, które mają pozostać w kolorze podkładu a potem z puszek lub przy użyciu aerografu (ale jak masz aerograf to tego nie czytasz bo malujesz lepiej niż ja piszę :-)) nanosisz farbę.

Etap 4 - Wykańczanie. Tutaj technik jest mnóstwo. Spróbuję wymienić kilka, ale to na pewno nie będzie kompletna lista. Uwaga - każdą z tych technik najlepiej wypróbować na niepotrzebnym kawałku plastiku pokrytym tym samym podkładem co Twoja replika.

4.a - Suchy pędzel. W tej technice na pędzelek (ale można używać też gąbki) nanosisz odrobinkę farby, wycierasz jej nadmiar w papierowy ręcznik i praktycznie suchym pędzlem lub gąbką przecierasz malowany element. Jeśli użyjesz odcieni srebrnego metalica na czarnym podkładzie, powinieneś otrzymać kolor, który będzie przypominał przetarty czerniony metal. Patrz foto. BTW, to najprostsza metoda malowania nerfa - czarny podkład i srebrny suchy pędzel.



STYCZEN 2026

Czasopismo Konwentu Flamberg

4.b - Wash - w tej technice używając dość płynnych farbek z niewielką ilością pigmentu sprawiamy, że wpływa on w zagłębienia malowanego modelu. To najprostsza metoda cieniowania. Jeśli użyjesz dwóch odcieni (np. jasna zieleń jako kolor główny i ciemna zieleń jako wash) uzyskasz efekt głębi na swojej broni. Większość producentów farbek ma w ofercie dedykowane washe - warto z nich korzystać szczególnie na początku, zamiast próbować samemu rozcieńczać farбки bazowe.

4.c - Rdza - tu nie będę się rozpisywał, odeślę Was do nomen omen Falloutowego tutoriala Kamui. Efektem jest prawdziwa rdza na plastiku. nie da się zrobić lepszej. Musisz mieć do niej opiłki żelaza w proszku (allegro), klej wikol do drewna, ocet, wodę utlenioną i sól.



4.d Roślinne camo - niezbyt popularna a całkiem efektywna technika - jeśli na replice ułożysz trochę liści i gałązek (tak, żeby między nimi była przestrzeń), przytrzymasz je, żeby się nie przesunęły i psikniesz na nią odcieniem innym niż podkład, otrzymasz na broni piękny roślinny kamuflaż.

4.e - Drobne elementy. Dodaj do swojej repliki tu i ówdzie jakiś kabelek, pomaluj innym kolorem drobny element broni (np. fałszywe śrubki) - nawet, jeśli cała broń ma być czarna, kilka małych elementów w jaskrawych kolorach zrobi świetny efekt.

UWAGA - techniki wykończeniowe można i powinno się łączyć. Najładniejsza replika to pomalowana w kilka kolorów, metalizowana suchym pędzlem, z cieniowaniem washem i dodaną rdzą.

No i z tak pomalowanej repliki strzela się znacznie celniej, dalej i świetnie wygląda na fotkach z larpa!



Flamberg, Flamberg nigdy się nie zmienia :-)

*w sprawie dodatkowych informacji (linków, filmików itp.) prosimy o kontakt z twórcami larpa

STYCZEN 2026

Czasopismo Konwentu Flamberg

"PRZYJACIEL FLAMBERGU" - WYWIAD Z SILVANELEM

Kiedy po raz pierwszy pojawiłeś się na Flambergu i skąd o nim wiedziałeś?

W 2002, to był pierwszy Flamberg. A skąd wiedziałem? Od Aurry, która była w Mirowie (wtedy konwent odbywał się jeszcze w Mirowie) rok wcześniej na ostatnim Gładonie.

Jakie aktywności/ larpy wspominasz najlepiej?

Z aktywności to zawsze najbardziej sobie ceniłem różnego rodzaju kreatywne i spontaniczne eventy, które ludziom niewiadomo właściwie skąd pojawiają się w głowie. Jedna głupia myśl prowadzi do innej, ktoś coś dopowie i rodzi się coś, co później wspomina się całe życie.

Co do larpów to najlepiej oczywiście wspominam Gry Główne, nie dlatego, że były to gry najlepsze pod względem technicznym, ale dlatego, że rzeczywiście w zamierzonych czasach były GŁÓWNE.

Były gwoździem programu, zamknięciem i podsumowaniem konwentu. Dla nich się na konwent przyjeżdżało i o nich myślało się cały rok.

Czym jest dla ciebie Flamberg?

Miejsce gdzie czuję się dobrze, gdzie mogę odpocząć i nie przejmować się „normalnym światem”.

Gdy przyjeżdżam na miejsce wyłączam komórkę i wyłączam ją dopiero w dzień wyjazdu.

Oczywistym punktem

Jak twoim zdaniem zmienił się konwent na przestrzeni lat?

Można by esej napisać. Na pewno zmniejszył się nacisk na GG, o którym pisałem wyżej. Doszło wiele różnych aktywności jak planszówki, RPG czy bitewniaki, których kiedyś albo nie było, albo były marginalne. Wygrzeczniał. Mówiąc krótko: zmienił się, tak jak się zmienił świat. Aktywności fanowskie są odbiciem „normalnej” rzeczywistości i z konieczności istnieją w ich kontekście.

Co powiedziałbyś ludziom, którzy nigdy na konwencie nie byli, a chcieliby się pojawić?

Że warto. Że brak zasięgu to zaleta, a nie wada. Tak wiem, że teraz już jest. Nadal zamierzam wyłączać komórkę. I jeszcze że każdy znajdzie tu coś dla siebie.



Jaka była twoja droga do zostania autorem książki?

Zawsze chciałem coś napisać, już od młodości. Ale tak na poważnie to zaczęło się chyba, jak zorientowałem się, że niektóre moje larpy czy pomysły, które miałem na larpy znacznie lepiej pasują do papieru niż do zagrania. Że jak zrobię z tych pomysłów larpa to dużo stracę i większa część tego co mam w głowie zniknie i nikt nigdy jej nie doświadczy. Plus zawsze mi wszyscy powtarzali, że najmocniejszą częścią mojej twórczości jest kreacja świata, więc wziąłem się za medium, w którym mogę dużo dużo więcej.

Jakie dzieła ukształtowały twój styl pisarski?

Styl? Nie mam pojęcia. Uwielbiam Dukaję, Wattsa, Neala Stephnsona po latach niechęci przekonałem się do Lema. Ale to konceptualnie, tematycznie, a jeśli chodzi o styl to naprawdę nie wiem. Nie próbuję nikogo naśladować, nie podglądam. To ktoś inny musiałby zrobić analizę, spojrzeć z boku.

STYCZEN 2026

Czasopismo Konwentu Flamberg

Co w pisaniu sprawiło ci największe trudności?

Przeróbki. Nienawidzę przerabiać już napisanych fragmentów. I nie chodzi o poprawki stylistyczne, znalezienie lepszych słów, czy szyku zdania. Chodzi o poważniejsze zmiany.

Z czego czerpałeś inspirację do pisania/ do pracy?

Każdy ma chyba jakąś potrzebę twórczą, podzielenia się z innymi tym co w głowie siedzi, tym co w duszy gra. Dla mnie pisanie, jak zresztą wcześniej larpy, jest właśnie czymś takim. Zaproszeniem innych do mojego wewnętrznego świata.

Gdybyś miał opisać swoją książkę jednym zdaniem, jak by ono brzmiało?

To wizja przyszłości, która jest jednocześnie przerażająca i pociągająca.

