

Fundacja Flamberg

Krakowska 7/3
41-400, Mysłowice

wraz z wolontariuszami

oraz

OSP Czatachowa



zapraszają na konwent



REALIZACJA

Organizatorzy:

Marcin "Blumen" Fijołek
Mateusz "Kartofel"
Grochowina
Anna "Mira" Fuks
Natalia "Świerzak" Kara
Lech Psztyk
Rafał Marszałek
Kasia Kehl
Igor "Slothar"
Stromczyński
Wojciech Koźliński
Gerard Reisinger
Paweł Sójka
"Elfka"
Anna "Hindi" Ulanowicz
Paulina "Toczek"
Zawadzka
Ola Gawron-Szymczyk
Oskar Grissbach
Agnieszka "Bobiks"
Pawlak
Alicja "Arvi" Welman
Andrzej Pierzchała
Filip "Cosmo" Górecki
Kacper Szwedo
Katarzyna "Awantura"
Karcz
Paulina Modras
Ignacy Seredyński

Twórcy Gry Głównej:

Klaudia "Rei" Pęcikiewicz
Natanieł "Percy" Świadek
Hanna "Selma" Szczypka
Marta "Vron" Namysło

Program i Obsługa:

Adam "Farmer" Chodaczek
Bruno "Elf" Stefański
Maksym "Elmo" Ciechomski
Aleksandra "Siostra Rabina"
Kęsoń
Marta "Łania" Górecka
Natalia Głomb
Katarzyna Korzeniowska
Paweł Jędrzejczyk
Piotr "Faust" Kucharski
Artur "Silvanel" Woźniak
Bartosz "Cięń" Wilim
Mateusz "Kartofel"
Grochowina
Maciek Sadyś
Ania "Mira" Fuks
Katarzyna "Awantura"
Karcz
Maja Skowronek
Julia Karcz
Michał "Nizioł" Janicki
Alena "Archi" Białova
Radosław "DIS" Żuchewicz
Monika "Disova" Żuchewicz
Lech Psztyk
Jakub "Król" Ziobron
Tomasz "Wioślarz" Karcz
Maria "Mery" Sznyk
Michał "Nowy" Bąk
Michał "Tjał" Rogala
Adam Paradowski
Marcin "Stodoła" Sierpiński
Lech Witold Nowak
Wojciech "Tek" Majka
Hanna "Selma" Szczypka
Tomasz "Maderath"
Szewczyk

Natalia "Świerzak" Kara

Anna „Wombat” Głomb
Joanna Kmiotek
Izabela Kućmierz
Anna Jaroszevska
Marek "Marczello"
Franiak
Artur Król

Agnieszka "Anathema" Pile
Anna Grzelewska
Michał "Guzik" Guz
Wojciech Michalik
Katarzyna Kara
Marcin Ziemniak
Maciej Kozubal
Karol Grabda
Bartosz Kmiotek
Andrzej Pierzchała
Julia Janowczyk
Matylda Tysler
Mateusz Tysler
Alicja "Arvi" Welman
Marta „Mrutuś"
Chojnowska
Maciej Tybus z Rekin
Plays Games
Marcin "Fileus" Tarka
Nieogarnięty Mistrz Gry
Krzysztof „Swójchłop"
Bralski
Bartek Szymczyk
Igor Stromczyński

Osoby Zaufania:

Karolina "Hepatia" Fido
Michał "Tjał" Rogala
Agnieszka "Setka" Sójka

SPIS TREŚCI

Wstęp	4
Regulamin Konwentu Flamberg	5
Regulamin gier i LARPów	8
Program	9
Opisy wybranych punktów programu	13
GAMESROOM i RPG	37
„Nowy Początek - Dragon Age”	40
Mechanika, czyli jak bezpiecznie grać na larpie	41
Flambergu Mój	46
Szaliki w górę	47

WSTĘP

Flambergu mój !

Gdy czytasz te słowa, jesteś już zapewne pod czatachowskim niebem, pełen/pełna chillu i wyczekiwania na nadchodzące przygody, które spotkają Cię na tegorocznym, już dwudziestym czwartym, Festiwalu Miłośników Fantastyki Flamberg. Czy przygnały Cię do nas chęci uczestnictwa w larpach, chęć spędzenia chwil nad planszą, wspólne sesje RPG z przyjaciółmi (i zupełnie nieznanymi) czy po prostu chęć wytnienia w miejscu na krańcu świata w malowniczym otoczeniu jurajskiej przyrody - to wszystko czeka właśnie na Ciebie! Szczegółów dowiesz się z lektury tej małej książeczki.

Czeka was w tym roku blisko 50 punktów programu. Doliczając do tego inicjatywy oddolne uczestników oraz wszystkie zaplanowane dla was sesje RPG, będzie tej radości ponad setka. Życie jest sztuką wyboru - tegoroczny program konwentu konstruowaliśmy tak, by każdy nasz uczestnik znalazł coś dla siebie. Mamy nadzieję, że przypadnie Wam do gustu.

Konwent Flamberg nie byłby tak wspaniałym miejscem na Ziemi, gdyby nie zaangażowana społeczność, twórcy programu oraz organizatorzy konwentu. To właśnie dzięki ich wolontariackiej pracy możemy cieszyć się Flambergiem w obecnej, bogatej formie. Wesprzyjcie ich, proszę, zaangażowaniem i dobrym słowem - to zawsze dodaje im skrzydeł.

Piszemy te słowa, wiedząc, że żadne z nas w kolejnym sezonie nie będzie kontynuować powierzonej nam misji. Czas na odpoczynek, czas na świeżą krew, nowe pomysły, nowe idee do realizacji, które sprawią, że Flamberg będzie miejscem jeszcze pełniejszym i piękniejszym. Zachęcamy wszystkich - zgłaszajcie swoje chęci zostania organizatorami Flambergu w kolejnym, jubileuszowym roku (w przyszłym roku nasz konwent skończy 25 lat). To świetna okazja, by poznać lepiej flambergową społeczność, zobaczyć, jak takie wydarzenie robi się “od kuchni”, a także by dołożyć swoją cegiełkę do tej fantastycznej inicjatywy.

Anka “Mira” Fuks
Natalia “Świerzak” Kara
Marcin “Blumen” Fijołek
Mateusz “Kartofel” Grochowina

REGULAMIN KONWENTU

1. Postanowienia wstępne i definicje:

- a. Niniejszy Regulamin określa zasady uczestnictwa w niekomercyjnej i niemiarowej imprezie zamkniętej, odbywającej się w terminie i miejscu wskazanym przez Fundację Flamberg, zwanej dalej "Konwentem Flamberg".
- b. Konwent Flamberg jest organizowany przez Fundację Flamberg z siedzibą w Tychach, ul. Obywatelska 84a/1 43-100, nr KRS 0000607645, zarząd Fundacji Flamberg oraz osoby upoważnione przez zarząd, identyfikujące się stosownym identyfikatorem, zwane w dalszej części Regulaminu "Organizatorami".
- c. Boisko sportowe w miejscowości Czatachowa wraz z przyległym terenem oraz tereny leśne, gdzie przeprowadzane są punkty programu zwane są w dalszej części Regulaminu "Terenem Konwentu". Działania na Terenie Konwentu są organizowane we współpracy z OSP Czatachowa.
- d. Osoby, które dokonały wpłaty na koszty organizacji Konwentu Flamberg (zakupiły wejściówkę w Sklepie Flamberg) stosownie do długości pobytu oraz dokonały formalnego zapisu na terenie konwentu, wylegitymowały się dokumentem tożsamości i otrzymały opaskę akredytacyjną, zwane są dalej "Uczestnikami".
- e. Akredytacje:
 - i. Jeśli została zakupiona akredytacja ze zniżką wynikającą z wieku, uczestnik może zostać poproszony o okazanie dokumentu potwierdzającego datę urodzenia.
 - ii. Brak lub odmowa okazania dokumentu skutkuje utratą prawa do naliczonej zniżki.
 - iii. W razie nieokazania dokumentu uprawniającego do zniżki, osoba zobowiązana jest dopłacić brakującą kwotę, która wynosi różnicę ceny akredytacji pełnej (niebędącej w przedpłacie) i ceny akredytacji ze zniżką.
 - iv. Jeśli osoba nie uiści brakującej kwoty, nie ma możliwości uczestnictwa w Konwencie.
 - v. Osoby, które zakupiły akredytację jednodniową, po spełnieniu wymogów zawartych w punkcie 1d ("Uczestnik"), posiadają ważną akredytację do godz. 23:59 danego dnia.
- f. W czasie trwania Konwentu Flamberg poza Organizatorami i Uczestnikami na Terenie Konwentu mogą przebywać i działać Twórcy Punktów Programu, Akredytowani Fotografowie oraz Obsługa Techniczna konwentu.
- g. Osoby postronne obecne na terenie konwentu mogą zostać w każdej chwili poproszone przez Organizatorów o opuszczenie jego terenu.
- h. Sklep Flamberg to platforma do dokonywania wpłat na koszty organizacji poprzez zakup wejściówek oraz innych przedmiotów tam wystawionych do sprzedaży. Zasady dokonywania transakcji w Sklepie Flamberg dostępne są w Regulaminie Sklepu.

2. Wszystkie osoby przebywające na Terenie Konwentu, wskazane w pkt 1 d i e, zobowiązane są do przestrzegania postanowień niniejszego regulaminu, przepisów przeciwpożarowych i innych regulaminów obowiązujących w miejscach stanowiących obozowisko i teren gry.
3. Uczestnicy w wieku powyżej 16, a poniżej 18 lat muszą przedłożyć w momencie akredytacji pisemną zgodę rodziców lub opiekunów prawnych na udział w konwencie lub przed rozpoczęciem konwentu przesłać skan takiego dokumentu na adres flamberg.czatachowa@gmail.com
4. Osoby w wieku poniżej 16 lat nie mogą uczestniczyć w konwencie samodzielnie. Takie osoby po zaakredytowaniu mogą towarzyszyć swoim prawnym opiekunom lub innym wyznaczonym przez opiekuna prawnego osobom w czasie trwania konwentu.
5. Uczestnicy chcący przyjechać na konwent ze zwierzęciem muszą zgłosić wcześniej ten fakt do Organizatorów poprzez zakup specjalnej akredytacji dla zwierzęcia w Sklepie Flamberg.
6. Uczestnik przyjeżdżający ze zwierzęciem ponosi za nie odpowiedzialność w trakcie konwentu. Jest obowiązany przestrzegać wszystkich wytycznych Organizatorów w zakresie opieki i kontroli nad zwierzęciem oraz zobowiązany jest dołożyć wszelkich starań, by jego zwierzę nie było uciążliwe dla innych uczestników konwentu.
7. W przypadku naruszenia wytycznych Organizatora w zakresie opieki nad zwierzęciem albo w wypadku, gdy zachowanie zwierzęcia będzie uciążliwe dla innych uczestników konwentu, uczestnik może zostać poproszony o wywiezienie zwierzęcia poza teren konwentu.
8. Uczestnicy Konwentu Flamberg zobowiązani są:
 - a. do wpłacenia opłaty akredytacyjnej na pokrycie kosztów związanych z organizacją konwentu;
 - b. do dopełniania czynności akredytacyjnych w miejscu wskazanym przez Organizatorów nie później niż w dniu przybycia na Teren Konwentu. W tym w szczególności okazania na prośbę Organizatorów dowodu tożsamości i dowodu zakupu wejściówki, odbioru i noszenia opaski zgodnie z wybraną opcją uczestnictwa w konwencie przez cały czas przebywania na Terenie Konwentu podczas jego trwania;
 - c. do wskazania decyzji w zakresie dobrowolnych zgód marketingowych;
 - d. do akceptacji i przestrzegania postanowień niniejszego Regulaminu.
9. Organizatorzy zobowiązani są do:
 - a. organizacji gier, larpów i innych atrakcji przewidzianych w programie konwentu, z zastrzeżeniem wypadków losowych i pogodowych oraz ewentualnych ograniczeń i obostrzeń wynikających z zaleceń rządowych;
 - b. zapewnienia uczestnikom miejsca biwakowego, dostępu do ujęcia wody, dostępu do węzła sanitarnego, wywozu śmieci.
10. Od momentu zaakredytowania aż do opuszczenia terenu imprezy każdy z uczestników ponosi za swoje postępowanie pełną odpowiedzialność prawną i finansową oraz zobowiązany jest nosić w widoczny sposób dowód dokonania akredytacji (opaskę) zgodnie z zadeklarowaną i faktyczną opcją uczestnictwa.
11. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za wypadki i szkody powstałe z winy lub spowodowane przez Uczestników. Organizatorzy nie ponoszą też odpowiedzialności za ewentualne nieszczęśliwe zdarzenia lub wypadki będące następstwem udziału w imprezie.

12. Po wyrażeniu przez Uczestnika zgody na robienie zdjęć i nagrywanie filmów z jego udziałem przez podmiot uprawniony przez Organizatora, wszystkie materiały z jego udziałem mogą zostać wykorzystane przez Konwent Flamberg nieodpłatnie w celach promowania konwentu. Inne wykorzystanie wymaga odpowiedniej zgody. Uczestnik oznacza zakres i rodzaj zgód na wykorzystanie swojego wizerunku na etapie zakupu wejściówki w drodze wyboru odpowiedniej opcji. Późniejsza zmiana wymaga odpowiedniego oświadczenia w formie dokumentu przekazanego na adres mailowy flamberg.czatachowa@gmail.com.
13. Uczestnicy zobowiązani są do traktowania siebie nawzajem z szacunkiem. Nękanie fizyczne lub słowne w jakiegokolwiek formie jest zakazane. Jeżeli Uczestnik stwierdzi, że jego granice zostały w jakikolwiek sposób naruszone, może to zgłosić do Organizatorów lub wyznaczonych osób zaufania, które dołożą wszelkich starań, aby zapewnić pomoc.
14. Używanie lub namawianie innych Uczestników do używania substancji zabronionych jest zakazane na terenie Konwentu Flamberg. Naruszenie zakazu będzie wiązało się z surowymi konsekwencjami.
15. Uczestnicy zobowiązani są do kulturalnego zachowania, zwłaszcza w porze nocnej. Niewłaściwe zachowanie może spowodować wyłączenie odpowiednich konsekwencji (do usunięcia z Konwentu Flamberg bez zwrotu akredytacji włącznie).
16. Uczestnicy Konwentu Flamberg zobowiązani są do utrzymania porządku w miejscu biwakowania. Organizatorzy zobowiązani są do zapewnienia odpowiedniej ilości worków na śmieci. Uczestnicy są zobowiązani do wynoszenia pełnych worków do specjalnie do tego przeznaczonego kontenera.
17. Rozbijanie namiotów poza przestrzenią wskazaną przez Organizatorów na biwakowanie, a szczególnie w lesie poza wyznaczonym obszarem, jest zabronione.
18. Na terenie Konwentu Flamberg zakazuje się:
 - a. strzelania z łuków przy użyciu strzał ostrych, strzelania z broni pneumatycznej, torsiyjnej i palnej pod groźbą usunięcia z imprezy bez zwrotu akredytacji;
 - b. odtwarzania muzyki mechanicznej w sposób mogący przeszkadzać innym uczestnikom imprezy poza przestrzenią i wydarzeniami uzgodnionymi z Organizatorami.
19. Na terenie Konwentu Flamberg obowiązuje zakaz palenia ognisk poza miejscami do tego celu wyznaczonymi.
20. Naruszenie któregokolwiek punktu regulaminu może się wiązać z usunięciem z Terenu Konwentu bez zwrotu akredytacji.
21. Osobami wyłącznie uprawnionymi do interpretowania zapisów niniejszego regulaminu są Organizatorzy Konwentu Flamberg.
22. Osobami uprawnionymi do egzekwowania zapisów niniejszego regulaminu są Organizatorzy Konwentu Flamberg oraz osoby przez nich wyznaczone.

REGULAMIN GIER I LARPÓW

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

PROGRAM

08.08. - 15.08.

Przez cały okres trwania Flambergu	
11:00 - 01:00	Flambergowy GamesRoom
11:00 - 01:00	Sesje RPG
Organizowane mogą być również różne turnieje , więc uważajcie na ogłoszenia!	

08.08. SOBOTA

Godz.	Wydarzenia
12:00 - 13:00	Oficjalne rozpoczęcie konwentu
13:00 - 16:00	Warsztaty robienia pieczęci
13:00 - 16:00	Warsztaty kaligrafii
14:00 - 16:00	LARP: Gra dla dzieci
14:00 - 16:00	RPG: Speed Dating
15:00 - 20:00	LARP: Weselicho
16:00 - 18:00	Spotkanie autorskie - Artur Woźniak i Piotr Kucharski
16:00 - 18:00	LARP: Fallout - Warsztaty mechaniczne
17:00 - 04:00	Maraton oglądania i klub dyskusyjny: Władca Pierścieni
18:00 - 20:00	IV Flambergowy turniej Listu Miłostnego
18:00 - 20:00	Integracja dla starych i nowych flamberżan
20:00 - 21:00	Szalikowcy Flambergu
21:00 - 01:00	Potańcówka

09.08. NIEDZIELA

Godz.	Wydarzenia
9:00 - 11:00	Siłownia
9:30 - 11:00	Poranna Joga
11:00 - 20:00	LARP: Fallout - Green Wasteland
13:00 - 18:00	LARP: Czy sudenlandzkie owce marzą o wakacjach?
13:00 - 15:00	Z muzyką wśród zwierząt vol3
18:00 - 20:00	12 Małp - Wielka Improwizacja
19:00 - 21:00	Kalambury
21:00 - 02:00	Spotkanie klubu niezwykłych dam i gentelmanów

10.08. PONIEDZIAŁEK

Godz.	Wydarzenia
9:00 - 11:00	Warsztaty: Animal Flow
9:30 - 11:00	Poranne chwile z Tai Chi
9:30 - 11:00	Poranna Joga
11:00 - 23:00	Turniej Blood Bowl
12:00 - 14:00	Warsztaty rymarskie
12:00 - 16:00	LARP: Nyarla is my daddy
14:00 - 16:00	Warsztaty robienia motanek
14:00 - 18:00	Warsztaty malowania figurek
16:00 - 18:00	Turniej łuczniczy
17:00 - 22:00	LARP: Sezon
18:00 - 21:00	Fantastyczny Quiz Flambergowy
18:00 - 19:00	Spotkanie z Tarotem
21:00 - 00:00	LARP: Nastawnia 3.0
21:00 - 01:00	Disney Karaoke

11.08. WTOREK

Godz.	Wydarzenia
9:00 - 11:00	Warsztaty oddechowe "Pierwotne dźwięki"
9:30 - 11:00	Poranne chwile z Tai Chi
9:30 - 11:00	Poranna Joga
12:00 - 14:00	Warsztaty statusu na larpach
12:00 - 13:00	LARP: Żelazne Baśnie - Warsztaty mechaniczne
12:00 - 01:00	Turniej Blood Bowl
13:00 - 17:00	Warsztaty malowania przy winie
14:00 - 17:00	Warsztaty tańca: Fizyka i liryka obrotów
15:00 - 22:00	LARP: Żelazne Baśnie
17:00 - 20:00	Prelekcja o pracy w zawodach kreatywnych
19:00 - 00:00	LARP: Transcendence
20:00 - 22:00	Gramy w "P"

12.08. ŚRODA

Godz.	Wydarzenia
9:00 - 11:00	Siłownia
9:30 - 11:00	Poranne chwile z Tai Chi
9:30 - 11:00	Poranna Joga
11:00 - 14:00	Warsztaty "Jak być prawdziwą damą"
12:00 - 17:00	KAPSLE: Wyścig Pokoju
12:00 - 01:00	Turniej Blood Bowl
14:00 - 17:00	Warsztaty balfolkowe
16:00 - 17:00	LARP: Jawosen - Warsztaty mechaniczne
17:00 - 20:00	Zaćmienie Słońca
20:00 - 01:00	LARP: And I must scream
20:00 - 00:00	LARP: Jawosen - Teatr Snu

13.08. CZWARTEK

Godz.	Wydarzenia
9:00 - 11:00	Warsztaty: Animal Flow
9:30 - 11:00	Poranna Joga
12:00 - 14:00	LARP: Dragon Age - Warsztaty mechaniczne
13:00 - 14:00	LARP: The Happy Song - Warsztaty mechaniczne
14:00 - 19:00	LARP: The Happy Song
14:00 - 17:00	Spacer śladami historii
17:00 - 00:00	LARP: Dragon Age - Nowy Początek
20:00 - 01:00	LARP: La Candela

14.08. PIĄTEK

Godz.	Wydarzenia
9:00 - 11:00	Warsztaty oddechowe "Pierwotne dźwięki"
9:30 - 11:00	Poranna Joga
12:00 - 15:00	(Z)malujmy coś razem - materiały edition
12:00 - 22:00	LARP: Dragon Age - Nowy Początek
16:00 - 18:00	Nerdoquiz
19:00 - 00:00	LARP: Did I fall asleep?

15.08. SOBOTA

Godz.	Wydarzenia
9:00 - 11:00	Siłownia
9:30 - 11:00	Poranna Joga
12:00 - 16:00	Warsztaty robienia pieczęci
12:00 - 16:00	Turniej niespodzianka
17:00 - 19:00	Zakończenie Konwentu
20:00 - 01:00	Flambergowe Afterparty

16.08. NIEDZIELA

Cały dzień	Dzień pożegnań i rozjazdów. Wspólne sprzątanie obozu.
	Turniej "Czyściciele Lasu"

OPIS WYBRANYCH PUNKTÓW PROGRAMU

09.08. NIEDZIELA, 12.08. ŚRODA, 15.08. SOBOTA

9:00-11:00 Siłownia - Adam "Farmer" Chodaczek

Bucu mój kochany i bucero - Na Flambergu będziemy pompować żelazo! Jeśli nie lubisz siłowni ani ćwiczeń fizycznych i na pewno Ci się nie chce, to będzie nas komplet i będzie nam się nie chciało razem!

Wiek uczestników: 13+

Liczba uczestników: bez limitu

Zapisy: wstęp wolny - bez zapisów

Triggery: brak

09.08. - 15.08. CODZIENNIE

9:30-11:00 Poranna Joga - Bruno "Elf" Stefański

Przyjazna joga na dobry początek dnia. Ćwiczymy w niedalekiej odległości od obozu, w doborowym towarzystwie. Zapraszamy serdecznie wszystkich konwentowiczów.

Wiek uczestników: 13+

Liczba uczestników: bez limitu

Zapisy: wstęp wolny - bez zapisów

Triggery: brak

Wymagane od uczestników: strój do jogi / mata do jogi

10.08. PONIEDZIAŁEK, 11.08. WTOREK, 12.08. ŚRODA

9:30-11:00 Poranne chwile z Tai Chi - Maksym "Elmo" Ciechomski

Warsztaty te mają na celu pokazanie i wprowadzenie Was w podstawy chińskiej sztuki walki, która obecnie służy do podtrzymania zdrowego ciała i ducha. Na warsztatach zostaną przedstawione podstawowe techniki ze stylu Yang oraz ćwiczeń qigong.

Wiek uczestników: 13+

Liczba uczestników: 1-15

Zapisy: wstęp wolny - bez zapisów

Triggery: brak

11.08. WTOREK, 14.08. PIĄTEK

9:00-11:00 Warsztaty oddechowe "Pierwotne Dźwięki" - Adam "Farmer" Chodaczek

11.08.2026 - Kundalini: W programie 1-godzinna Medytacja OSHO Kundalini. Medytacja, która wymaga nieco wytrzymałości i dedykacji. Jest wykonywana w ruchu, z wytrząsaniem, tańcem, na stojąco, siedząco i leżąc. Uwalnia długo noszony stres i wyzwala emocje.

14.08.2026 - Rebirthing: Odważnych i ciekawych siebie zapraszam na 1-godzinną sesję Oddechu Połączonego metodą Rebirthingu - jest to technika uwalniająca ogromną ilość emocji. Zyskasz dzięki niej rozluźnienie głębokie i długotrwałe. Okazje do wglądów, które były przykryte codziennym dniem i troskami. To podróż w głąb siebie. Nieco pierwotna, surowa, piękna. Zaskakująca i relaksująca, czasem nieprzyjemna, a czasem bardzo przyjemna.

Wiek uczestników: 13+

Liczba uczestników: bez limitu

Zapisy: wstęp wolny - bez zapisów

Triggery: brak

Wymagane od uczestników: karimata / materac / koc

10.08. PONIEDZIAŁEK, 13.08. CZWARTEK

9:00-11:00 Warsztaty: Animal Flow - Adam "Farmer" Chodaczek

Poranny rozruch z elementami Animal Flow. Na Flambergu Farmer poprowadzi dla was poranną rozgrzewkę. Będziemy się lekko rozciągać, oddychać, robić wygibasy na trawie. W treningu będą elementy Animal Flow - co to takiego? AF to nieślubne dziecko jogi i capoeiry wychowane przez mnichów z Shaolinu. Poczujesz się jak prymarny wojownik, przeobrażając się w bestię na czterech łapach, poznając sekretne ruchy zwierząt!

Wiek uczestników: 13+

Liczba uczestników: bez limitu

Zapisy: wstęp wolny - bez zapisów

Triggery: brak

08.08. SOBOTA

13:00-16:00 Pieczęcie lakowe - odbij sam - Aleksandra "Siostra Rabina" Kęsoń

Pieczęcie lakowe przez wieki towarzyszyły dokumentom i korespondencji. Na warsztatach uczestnicy mają okazję odbić wybraną przez siebie pieczęć na papierze, wstędze lub kopercie - korespondencji do włożenia do koperty nie zapewniamy.

Wiek uczestników: bez limitu

Liczba uczestników: bez limitu

Zapisy: wstęp wolny - bez zapisów

Trigger: ogień

Wymagane od uczestników: uczestników poniżej 16 roku życia zapraszamy z opiekunem.

13:00-16:00 Warsztaty kaligrafii - Marta "Łania" Górecka

Zapraszamy was serdecznie na pierwsze w historii Flambergu warsztaty kaligrafii prowadzone przez Łanię. To świetna okazja, by kreatywnie spędzić początek naszego konwentu.

Uwaga: w tym samym czasie odbywają się warsztaty robienia pieczęci - jeżeli dobrze podejście do tematu, jesteście w stanie dzięki połączonej mocy tych dwóch punktów programu przygotować sobie fajny rekwizyt na czekające was larp'y.

Wiek uczestników: 15+

Liczba uczestników: bez limitu

Zapisy: wstęp wolny - bez zapisów

Trigger: brak

14:00-16:00 LARP: Gra dla dzieci - Agenci specjálni, odbiór! - Natalia Głomb

Tu Centrala do Agentów Specjalnych, odbiór!

Przychodzą ciężkie dni. Złodzieje robią się zuchwali, a odwaga wydaje się być towarem deficytowym. W takich czasach mało kto może złapać złoczyńców... ale może ktoś się znajdzie?

Wszystkie informacje są ściśle tajne. Misja będzie trudna i będziemy potrzebować waszego sprytu. Prawdopodobnie nikt poza wami sobie z tym nie poradzi. Czy możemy na was liczyć? Tylko wy będziecie w stanie przywrócić sprawiedliwość.

Centrala do Agentów Specjalnych, bez odbioru...

Wiek uczestników: bez limitu
Liczba uczestników: 1-40
Zapisy: wstęp wolny - bez zapisów
Triggery: brak

Wymagane od uczestników: dzieci napite, najedzone, te, które potrzebują rodziców, to z rodzicem. Elementy stroju są absolutnie dowolne - klasycznie z grą dla dzieci. Dla opiekunów potrzebujących sugestii: maski typu Zorro (lub po prostu maski), kapelusze, ciemne okulary, krawaty, peleryny, ubrania taktyczne. Ale zwykły ubiór jak najbardziej też w cenie.

15:00-20:00 LARP: Weselicho - Katarzyna Korzeniowska, Paweł Jędrzejczyk

Larp kręci się wokół waśni pomiędzy rodzinami zaręczonych. Rodzina pana młodego chce iść z duchem tradycji i dać nazwisko pannie młodej. Jednak rodzina Jagódki, z racji, że jest ona ostatnią z rodu i dziedziczy cały majątek, chce, aby to pan młody przyjął nowe nazwisko rodowe.

Wiek uczestników: 18+
Liczba uczestników: 14-21, 7K (min. 6), 10M (min. 8) i 4U (min. 2)
Zapisy: ankieta zgłoszeniowa w wydarzeniu na FB
Triggery: narkotyki, hazard, romans
Wymagane od uczestników: stroje typowe dla średniowiecznego fantasy - dwa rody: zubożała szlachta i całkiem bogaty ród kupiecki; dodatkowo postacie spoza obu rodzin - stroje biedniejsze

16:00-18:00 Spotkanie autorskie z Piotrem Kucharskim i Arturem Woźniakiem

Zapraszamy was serdecznie na spotkanie autorskie z Piotrem Kucharskim i Arturem Woźniakiem. Panowie są wieloletnimi członkami naszej społeczności, na przestrzeni ostatniego roku wydali swoje debiuty literackie - i o tym będzie to spotkanie.

Formuła: ten sam zestaw pytań dla autorów; odpowiadają naprzemiennie. Pytania będą znane tak autorom, jak i uczestnikom przed rozpoczęciem spotkania. Następnie pytania od publiczności, potem luźna dyskusja.

Przypominamy - to pierwsze tego typu wydarzenie w historii naszego konwentu. Gorąco zachęcamy do udziału.

Wiek uczestników: bez limitu
Liczba uczestników: bez limitu
Zapisy: wstęp wolny - bez zapisów
Triggery: brak

17:00-04:00 Maraton Filmowy - Bartosz "Cień" Wilim

Grupa niskorosłych mieszkańców sielskiej wsi, skłoniąca podszeptami ekscentrycznego starca, przemierza pół świata, by wrzucić obrączkę do wulkanu. Czy im się uda i jakie przygody czekają na nich po drodze? Zapewne już wiecie, ale nigdy nie mieliście okazji zobaczyć tego na Flambergu. Jeżeli chcecie, na tegorocznym konwencie będziecie mieć taką możliwość.

Wiek uczestników: 18+

Liczba uczestników: bez limitu

Zapisy: wstęp wolny - bez zapisów

Triggery: brak

18:00-20:00 IV Tradycyjny turniej Listu Miłosnego - Maciek Sadyś

Zapraszam na czwarty już turniej "List miłosny", czyli "Love Letter". To karcianka niemal kultowa na Flambergu, grana od wielu, wielu lat. Proste zasady i wspaniała grywalność powodują, że każdy sobie poradzi.

Wiek uczestników: bez limitu

Liczba uczestników: bez limitu

Zapisy: wstęp wolny - bez zapisów

18:00-20:00 Integracja dla starych i nowych flamberzan - Ania "Mira" Fuks, Kasia "Awantura" Karcz

Zapraszamy na grę integracyjną. Może nie będzie odkrywco, może nie będzie poprawnie - jedno jednak możemy obiecać, będzie zabawnie. Naszym działaniem pragniemy zaprosić do wspólnego czasu, który trochę jak na koloniach (tyle że dla dorosłych) pozwoli zanurzyć się w przyjemności bycia razem. Chwile radości i absolutnego poczucia szczęścia rezerwujemy nie tylko dla osób, które są z nami pierwszy raz, ale też dla „starych wyjadaczy” flamberkowej radości. Punkt programu o nazwie „Radość” zaprasza w dzień gorącego flambergowego lata!

Wiek uczestników: 13+

Liczba uczestników: 4-30

Zapisy: zapisy na konwencie (na tablicy ogłoszeniowej)

Triggery: stawianie siebie jako centrum śmiechu innych ludzi

20:00-21:00 Szalikowcy Flambergu - Maja Skowronek, Julia Karcz, Michał "Nizioł" Janicki, Natalia "Świerzak" Kara

Jak co roku mamy przyjemność zaprosić was na podsumowanie podróży szalików flambergowych.

08.08. o 20:10 będzie mieć miejsce projekcja filmiku z tegorocznej i wszystkich poprzednich edycji szalikowców Flambergu w akompaniamencie "kolorowego wiatru" śpiewanego przez wiernych kibiców + ogłoszenie konkursu na najlepsze zdjęcie z szalem.

Nie zapomnij zostać na zakończenie konwentu, gdzie będą rozstrzygane tegoroczne konkursy szalikowców Flambergu!

Wiek uczestników: bez limitu

Liczba uczestników: bez limitu

Zapisy: wstęp wolny - bez zapisów

Triggery: brak

21:00-01:00 Potańcówka na luzie! - Alena "Archi" Bialova

Potańcówka z nauką prostych tańców - to dobra integracja, fajna zabawa i świetny humor. Wszystko wytłumaczę na miejscu, wszystko pokażę. Tańce balfolkowe, folkowe, średniowieczne i salonowe - czyli takie, przy których ludzie cudownie się bawili przez wieki.

Wiek uczestników: bez limitu

Liczba uczestników: bez limitu

Zapisy: wstęp wolny - bez zapisów

Triggery: ruch, muzyka, kontakt fizyczny

09.08. NIEDZIELA

11:00-20:00 LARP: Fallout - Green Wasteland - Radosław "DIS" Żuchewicz, Monika "Disova" Żuchewicz, Lech Pszytyk

LARP jest wielowątkowy, oparty na konfliktach frakcji oraz indywidualnych (każda postać posiada własny cel w grze poza celami frakcyjnymi), z elementami strategicznej budowy, rozwoju, ekonomii i dyplomacji. Niemniej pragniemy gry dla każdego z klimatycznymi scenami, interesującymi NPC-ami, epickimi „akcjami”, adrenaliną z walk i strzelanin, ryzykiem czy dopaminą z klimacenia i odkrywania tajemnic fabuły.

W naszej grze udział wezmą frakcje Lokalnych Cywilów - nastawionych na niezależność i przetrwanie w trudnym świecie, Bractwo Stali - militarystyczna organizacja nastawiona na kontrolę i zdobywanie technologii, Najeźdźcy – gang bandytów używający przemocy i gróźb, by prosperować oraz Mieszkańców Krypty - wychowankowie z przed-apokaliptycznych schronów o cokolwiek naiwnym niezrozumieniu realiów powierzchni. Piątą pół-frakcją będzie grupa Npców reprezentująca zagrożenia pustkowi - wroga wobec wszystkiego, co żyje.

Wiek uczestników: bez limitu

Liczba uczestników: 50-100

Zapisy: ankieta zgłoszeniowa w wydarzeniu na FB/ dowolny kontakt z twórcą
Triggery: krew (propsy), niewielki rasizm, agresja, przekleństwa, walka
Wymagane od uczestników: koniecznie zabrać ze sobą wodę lub pojemnik na wodę. Wymagane stroje w stylu Fallout - moda i przykłady strojów będą widniały w wydarzeniu na FB. Broń lateksowa bezpieczna oraz broń strzelecka typu nerf, jeżeli takowej ktoś chce używać, musi mieścić się w normach bezpieczeństwa wskazanych w podręczniku gry, który będzie widniał w wydarzeniu na FB.

13:00-18:00 LARP: Czy sudenlandzkie owce marzą o wakacjach? - Jakub "Król" Ziobroń, Tomasz "Wioślarz" Karcz, Piotr "Faust" Kucharski

Lustria! Tajemnicza kraina będąca od setek lat obiektem marzeń niejednego poszukiwacza przygód. Mówi się, że wszystko, co tam żyje, spróbuje Cię zabić - ale to nieprawda. Niektórzy z tubylców jedynie pragną Cię okraść.

Znamil, krasnoludzki mistrz wiedzy tajemnej, organizuje wyprawę mającą zbadać ten daleki ląd. Podąży ona śladami Roberto Colombo, który setki lat temu wyruszył nurtem rzeki Qurwezy w poszukiwaniu zaginionego jaszczuroludzkiego miasta Pahuax. Czy ekspedycja odnajdzie to, czego szuka? Czy może zaginie gdzieś w dżunglach Lustrii? To zależy od Was!

Zapraszamy Was na 'Czy sudenlandzkie owce marzą o wakacjach?' - komediowego larpa osadzonego w mrocznym świecie Warhammer Fantasy.

Wiek uczestników: 18+

Liczba uczestników: 12-20

Zapisy: ankieta zgłoszeniowa w wydarzeniu na FB

Triggery: przemoc, kanibalizm, hazard, narkotyki, alkohol - ale wszystko w formie humorystycznej i mocno umownej

Wymagane od uczestników: bazowe stroje fantasy (ale w sumie wystarczy koszula), coś do trzymania kart / kostek (woreczek, sakiewka itp.)

13:00-15:00 Z muzyką wśród zwierząt vol3 - Maria "Mery" Sznyk

Zapraszam na warsztaty zatytułowane "Z muzyką wśród zwierząt".

Będziemy muzykować - grać na instrumentach perkusyjnych, ruszać się i śpiewać. Wydarzenie ma charakter integracyjny. Najmłodsze dzieci przychodzą z rodzicami. Im nas będzie więcej, tym weselej!

Instrumenty przywiozę dla max 25 osób, w razie potrzeby się powymieniamy.

Wiek uczestników: bez limitu

Liczba uczestników: bez limitu

Zapisy: wstęp wolny - bez zapisów

Triggery: brak

18:00-20:00 12 Małp - Twoja Wielka Improwizacja. Ostatnia edycja - Katarzyna "Awantura" Karcz, Michał "Nowy" Bąk

Gracze od lat, Flambergowicze oddani sercem Konwentowi!

Przyznamy nieco nieskromnie, że jak już gramy, to gramy na maksa, lubimy i cenimy improwizację, która wielokrotnie dała pod wpływem impulsu scenę, do której się wraca latami. Kaśka Awantura i Michał Nowy mają przyjemność zaprosić Flambergową brać do zabawy z improwizacją.

Dlaczego? Lubimy grę na emocjach z wykorzystaniem improwizacji, chcielibyśmy się podzielić z uczestnikami naszym doświadczeniem i podejściem do tego elementu odgrywania postaci, jakim jest improwizacja. Z uwagi na to, że impro ma silne zaplecze narzędziowe w świecie teatralnym, postanowiliśmy sięgnąć do tej skarbnicy wiedzy i wypuścić 12 małp.

Dla kogo? Osoby powyżej 16 roku życia, dedykowane w pierwszej kolejności dla tych, którzy pragną zwiększyć perspektywę na improwizację w odgrywaniu postaci i tworzeniu jej okazji do przeżywania. Pamiętajmy, że odgrywane w larpach postaci są wymyślone, fikcyjne, jednak odczuwane przez gracza emocje są i powinny być jak najbardziej prawdziwe.

Czego się możesz spodziewać? Ruchu, dźwięku, dynamiki scenicznej, zachęcania do myślenia poza schematem i doświadczania w zaskakujących (mamy nadzieję) okolicznościach.

W poszczególnych ćwiczeniach/zadaniach będziemy proponować zabawę z konwencją, głosem, ciałem, przestrzenią.

Wiek uczestników: 18+

Liczba uczestników: 6-12

Zapisy: wstęp wolny - bez zapisów

Triggery: z uwagi na możliwe zachowania i decyzje w improwizacji samych uczestników możliwe jest pojawienie się takich triggerów jak przemoc, seksualność, narkotyki, alkohol. Dopuszczamy za zgodą opiekunów uczestników od 16 roku życia.

19:00-21:00 Flambergowe Kalambury - Michał "Tjał" Rogala

Ponownie flamberżanie zmierzą się w prastarej sztuce wojen kalamburowych. Czteroosobowe drużyny przejdą przez 3 etapy zmagania aż do Wielkiego Finału, zbierając punkty i karty umiejętności, które będą pozwalać wpłynąć na przebieg rozgrywki. Jak nasi wojownicy i wojowniczkę gestu i słowa poradzą sobie z pokazaniem supertrudnych archiwalnych niszowych opowieści jak Książę Parzyłapka, średniej trudności tytułów jak Gra o sumie niezerowej czy standardów jak Wojna o planetę małą, przekonamy się już w sierpniu.

Zapraszamy wszystkich chętnych do zapisów na tablicy ogłoszeń i do stanięcia w szranki w namiocie programowym.

Wiek uczestników: 18+

Liczba uczestników: 12-24 (3-6 drużyn 4-osobowych)

Zapisy: zapisy na konwencie (na tablicy ogłoszeniowej)

Triggery: wulgarność, polityka, niepoczytalność

21:00-02:00 Spotkanie Klubu Niezwykłych Dam i Gentlemanów - Adam Paradowski, Mateusz Grochowina

Impreza integracyjna w klimacie steampunkowym.

Wiek uczestników: 18+

Liczba uczestników: bez limitu

Zapisy: wstęp wolny - bez zapisów

Triggery: alkohol, dziwne stroje i zachowania uczestników

Wymagane od uczestników: stroje niezwykłych dam i gentlemanów

10.08. PONIEDZIAŁEK

11:00-23:00 III Flambergowy Turniej Blood Bowl'a - Michał "Nizioł" Janicki, Marcin "Stodoła" Sierpiński

Witamy wszystkich fanów krwawego sportu ze starego świata. Zapraszamy na trzeci w historii Flambergu turniej w grę Blood Bowl! Oto nadszedł czas, abyście mogli wykazać swoje umiejętności taktyczne i odwagę na arenie Blood Bowl.

W tym roku Flamberg będzie świadkiem epickich starć pomiędzy najlepszymi z najlepszych (albo najgorszymi z najgorszych). Turniej nie tylko dostarczy wam 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.

Aby przystąpić do rozgrywek, trzeba znać zasady i posiadać figurki swojej drużyny. Dla tych, co nie posiadają własnych figurek, będzie możliwość wypożyczenia na czas trwania turnieju paru drużyn.

Zasady gry: Blood Bowl Third Season Edition + wszystkie dodatki, które wyszły do tej pory.

Czas wydarzenia: od 10.08 do 12.08

Wiek uczestników: 13+

Liczba uczestników: 4-20

Zapisy: zapisy na konwencie (na tablicy ogłoszeniowej)

Triggery: duży pech, kłótlawy przeciwnik, granie na czas

Wymagane od uczestników: musi posiadać pełną pomalowaną drużynę do Blood Bowl. To jest minimum. Przydatne będą kostki, znaczniki, podręcznik/boisko, jeśli ktoś ma. Będzie możliwość wypożyczenia drużyny ale ilość jest ograniczona.

12:00-16:00 LARP: Nyarla is my daddy - Andrzej Pierzchała

Zostało przepowiedziane, że Nyarlathotep nadejdzie i zgładzi ludzkość.

Co jednak, jeśli dla grupy ludzi nie brzmi to wcale tak szokująco, a Czyste Zło nie zdaje się im wcale gorsze niż ich dzisiaj? Przynajmniej w pewnym, krótkim momencie.

Pełzający Chaos często odwiedza Ziemię i lubi sprowadzać szaleństwo i cierpienie na niższe istoty. A szaleńcy i pozbawieni nadziei służą mu, niosąc światu cierpienie.

Gdy jednak grupa ludzi rzuconych w objęcia narkotyków i podłamanych żyć, squatujących na obrzeżach centrum wielkiego miasta, wybudza się z letargu i orientuje się powoli, co uczynili.

Jak jednak odczynić to, co zapomniane, powstrzymać, co pущzone w ruch i jak odtworzyć to, co zatarte? A nade wszystko - czy to, co się wydarzyło, miało miejsce naprawdę?

Chaos zrodził Ereba i Noc, dwie ciemności, Lecz z Nocy Światło oraz Blask Dzienny wyblęśły Hezjod: Teogonia.

Ta gra jest dla Ciebie jeśli lubisz Zew Cthulhu, opowieści współczesne i obyczajowe, aktową strukturę gry.

Nie jest dla Ciebie, jeśli przeszkadza Ci brud.

Wiek uczestników: 18+

Liczba uczestników: 7-21

Zapisy: ankieta zgłoszeniowa w wydarzeniu na FB/ dowolny kontakt z twórcą

Triggerzy: rzeczy związane z Cthulhu, brud

12:00-14:00 Warsztaty rymarskie - Lech Witold Nowak

Zapraszamy was serdecznie na flamborgowe warsztaty rymarskie. W roli prowadzącego, tradycyjnie: Lech Nowak. Punkt programu powraca do siatki programowej po kilku latach nieobecności - mamy nadzieję, że skorzystacie tłumnie, będąc zupełnie nowymi bądź też powracającymi uczestnikami.

Wiek uczestników: bez limitu

Liczba uczestników: 1-20

Zapisy: wstęp wolny - bez zapisów

14:00-18:00 Warsztaty malowania figurek - Wojciech "Tek" Majka

Zapraszamy was serdecznie na warsztaty malowania figurek. W planach techniki średniozaawansowane.

Wiek uczestników: bez limitu

Liczba uczestników: 1-20

Zapisy: wstęp wolny - bez zapisów

14:00-16:00 Warsztaty z robienia Motanek - Hanna "Selma" Szczypka

Motanki to intencyjne laleczki słowiańskie, które mają za zadanie spełnić nasze pragnienie. Każda osoba, która chciałaby wziąć udział w warsztacie, powinna na niego przyjść już z gotową intencją, którą zamknijemy w Motance.

Wiek uczestników: bez limitu

Liczba uczestników: 1-20

Zapisy: wstęp wolny - bez zapisów

16:00-18:00 Turniej Łuczniczy - Tomasz "Maderath" Szewczyk

Turniej Łuczniczy dla śmiałków chcących przetestować swoje umiejętności.

Wiek uczestników: 13+

Liczba uczestników: 4-15

Zapisy: zapisy na konwencie (na tablicy ogłoszeniowej)

Triggery: brak

Wymagane od uczestników: łuk o naciągu maksymalnie do 15 kg. Nie bloczkowy. 6 strzał ostrych z toczonymi grotami. 3 strzały łarpowe bezpieczne. Strzały powinny być oznaczone tak, żeby było je łatwo odróżnić.

17:00-22:00 LARP: Sezon - Andrzej Pierzchała

Sezon w końcu nadszedł i wszyscy młodzi, którzy spełniają wymagania, wkrótce wkroczą do społeczeństwa. Ich działania w ciągu najbliższych kilku miesięcy zdefiniują resztę ich życia. Czekają ich mnóstwo balów, aby znaleźć przyszłego partnera i znaleźć partnerkę. Muszą jednak przestrzegać zasad społecznych, inaczej zaryzykują swoją reputację. Czy naprawdę mogą poznać kogoś, mając ograniczony kontakt społeczny i nie mając z nim czasu sam na sam?

Zainspirowana Jane Austen i serialem "Bridgerton" opowieść o próbie stworzenia wymarzonej przyszłości, mimo ograniczeń wynikających z konwenansów społecznych i ograniczonych zasobów. Bohaterowie mogą rozmawiać z osobami płci przeciwnej jedynie przez krótki czas, w społecznie akceptowanych sytuacjach. Nie mogą przy tym robić niczego, co wykracza poza społecznie akceptowane zachowania, ale czy odważą się podjąć ryzyko, by okazać swoją miłość?

Nasza opowieść to seria łatwych do nauczenia tańców, które symbolizują bale sezonu. Dołączane sceny pozwalają graczom odegrać decydujący okres w życiu ich postaci.

Larp porusza następujące wątki: taniec, małżeństwo.

Wiek uczestników: 13+

Liczba uczestników: 12-26

Zapisy: ankieta zgłoszeniowa w wydarzeniu na FB/ dowolny kontakt z twórcą

Triggery: brak

Wymagane od uczestników: stroje na bal regencyjny albo neutralnie

18:00-21:00 Fantastyczny Quiz Flambergowy - Igor "Slothar" Stromczyński

Konkurs wiedzy z ogólnie pojętej fantastyki w formie pub quizowej, czyli wszystkie drużyny odpowiadają równocześnie na to samo pytanie.

Wiek uczestników: bez limitu

Liczba uczestników: bez limitu

Zapisy: wstęp wolny - bez zapisów

Triggery: nieumiejętność przegrywania

18:00-19:00 Spotkanie z Tarotem - Ania „Wombat” Głomb

Zapraszam na warsztaty tarotowe. Posłuchacie trochę o historii kart, tego jak można je wykorzystać jako narzędzie samopoznawania i badania różnych ścieżek i możliwości. Do pracy z podświadomością. Spróbujemy sobie nawzajem postawić karty i pobawić się interpretacją. Albo, jeżeli rozważasz swoją przygodę z kartami i nie wiesz, jak zacząć, to może być dobra okazja.

Po warsztatach, w czasie trwania konwentu, będzie mnie można łapać na indywidualne stawianie kart. Nie, nie wróżę. Przynajmniej nie w klasycznym tego słowa znaczeniu. Znaczy nie powiem, kiedy trzeba kupić losy na loterii, żeby wygrać. To tak nie działa. Czasem używam kart do pracy z podświadomością. Chętnie postawię ci karty, ale czy wyjdą z tego nowe pytania czy odpowiedzi, to się zobaczy.

Wiek uczestników: 13+

Liczba uczestników: bez limitu

Zapisy: zapisy na konwencie (na tablicy ogłoszeniowej)

Triggery: brak

21:00-01:00 Disney Karaoke - Asia Kmiotek, Iza Kućmierz, Ania Jaroszevska

Gotowi na wieczór pełen bajkowych hitów? Wpadnijcie na Disney Karaoke, gdzie największe klasyki i nowości Disneya (i nie tylko) będą wyświetlane na dużym ekranie z tekstem – po prostu śpiewacie razem z playlistą! Zabierzcie ze sobą dobry humor, gotowość do wspólnego śpiewania i do dzieła. Będzie to również idealna okazja do powyglupiania się w bajkowym repertuarze i mały powrót do dzieciństwa.

Wiek uczestników: 18+

Liczba uczestników: bez limitu

Zapisy: wstęp wolny - bez zapisów

Triggery: brak

21:00-00:00 LARP: Nastawnia 3.0 - Marek "Marczello" Franiak

Mineło kilka lat, odkąd Neil Armstrong wrócił z Księżyca, przywożąc coś więcej. Apokalipsa zombie zebrała swoje żniwo, ale ludzie przetrwali, organizując się na nowo. Stowarzyszenie kilku miasteczek połączonych jedynym bezpiecznym w tych czasach transportem - koleją - jest jednak zagrożone przez wielką horde zombie idącą w jego kierunku.

Jako załoga nastawni obsługującej wąskie gardło dzielące dwie części stowarzyszenia nigdy nie mieliście tyle i tak ważnej roboty, kiedy z jednej strony ewakuowany jest inwentarz oraz dzieci, a z drugiej płyną posiłki i uzbrojenie.

Czy uda wam się przeprowadzić bezpiecznie wszystkie składy, będąc pod presją czasu i ataków zombie? Czy zagrożenie was scali, a może przedłożycie interes waszego miasteczka nad interes wspólnoty? Okaże się podczas larpa.

Wiek uczestników: 18+

Liczba uczestników: 12-18

Zapisy: ankieta zgłoszeniowa w wydarzeniu na FB / zapisy na konwencie (na tablicy ogłoszeniowej)

Triggery: zombie

Wymagane od uczestników: własne źródło światła nie za mocne

11.08. WTOREK

12:00-14:00 Status na Larpach - Artur Król

Status jest bardzo ważnym aspektem komunikacji międzyludzkiej, który jest często pomijany na larpach. Jeśli Twój sługa zawsze wypada zbyt arogancko, a Twój hardkorowy szef mafii jakoś tak nie jest w stanie wzbudzić posłuchu, to tu dowiesz się, dlaczego tak może być i, co najważniejsze, nauczysz się to zmieniać.

Aktywny warsztat, otwarty zarówno na osoby nowe w tematyce gier statusowych, jak i ekspertów chcących doszlifować warsztat.

Wiek uczestników: bez limitu

Liczba uczestników: 4-20

Zapisy: wstęp wolny - bez zapisów

Triggery: kontakt fizyczny, wchodzenie w przestrzeń osobistą, potencjalne złamanie wyobrażeń o normach społecznych

13:00-17:00 Malowanie przy winie - Agnieszka "Anathema" Pilc

Malowanie przy Winie to warsztaty dla dorosłych chcących wyrazić swoją kreatywność w luźnej atmosferze. Odbędzie się z dala od obozowego zgiełku, przy Bułgarii. Organizator zapewnia jedno podobrazie oraz farby i pędzle w ilości odpowiadającej zgłoszonym uczestnikom + niewielka górka, ale zachęcamy też do przyniesienia własnych materiałów. Po wydarzeniu urządzimy wystawę dzieł w Białym Namiocie - dla chętnych.

Wiek uczestników: 18+

Liczba uczestników: bez limitu

Zapisy: ankieta zgłoszeniowa w wydarzeniu na FB

Triggery: brak

14:00-17:00 Fizyka i liryka obrotów i wirowań - Alena "Archi" Bialova

Warsztaty teoretyczne i ruchowo-taneczne z ogólnego utrzymania równowagi i dobrej postawy, solo obrotów i obrotów w parze. Na początku krótkie tłumaczenie z podstaw fizyki równowagi, później praktyczna część z ćwiczeniami.

Wiek uczestników: 13+

Liczba uczestników: 4-20

Zapisy: zapisy na konwencji (na tablicy ogłoszeniowej)

Triggery: ruch, obroty, kontakt fizyczny

15:00-22:00 LARP: Żelazne Baśnie - Pieśń Zaginionej Wyspy - Anna Grzelewska, Michał Guzik, Wojciech Michalik

Zapraszamy na kolejną odsłonę Żelaznych Baśni, grę osadzoną w autorskim uniwersum, które w latach 2017-2021 było światem Gier Głównych konwentu Flamberg. Tegoroczna gra jest krótkim larpem symulacyjnym w konwencji escape roomu, z ciepłą stawą oraz możliwością spożywania alkoholu, z uproszczoną mechaniką walki. Podczas gry bohaterowie odwiedzą tajemniczą, zaginioną Wyspę Världargrind, i zatrzymają się na jeden dzień na terytorium Vanirów. Gra toczyć się będzie na podniesionym z głębin morza lądzie, a motywem przewodnim będzie WIEDZA, historia Przybyszów i zapomniana technologia. Istotnym elementem będzie wątek przetrwania.

Jest to immersyjny larp w konwencji Low Fantasy, o liniowym scenariuszu, w którym gracze łączeni są prostymi historiami, a motywami przewodnimi są dobrze wszystkim znane zapożyczenia z literatury klasycznej. Jest to larp popołudniowy, który zakończymy o zmierzchu; zaopatrzyć się w latarki, aby bezpiecznie powrócić.

Wiek uczestników: 18+

Liczba uczestników: 30

Zapisy: ankieta zgłoszeniowa w wydarzeniu na FB

Triggery: zgłaszane bezpośrednio do twórców programu

18:00-21:00 Tworzysz? Przyjdź na rozmowy o kreatywności! - Katarzyna Kara

Twórco, nie jesteś sam! Spotkanie dla osób, które zajmują się szeroko rozumianą twórczością. Rozmawiamy na luzie o tym, co robimy i jakie są blaski i cienie procesu kreatywnego.

Wiek uczestników: 18+

Liczba uczestników: 3-8

Zapisy: wstęp wolny - bez zapisów

Triggery: ASP

19:00-00:00 LARP: Transcendence - Marcin Ziemniak, Maciej Kozubal

W obecnej chwili sztuczna inteligencja (AI) i jej dalszy rozwój stały się jednym z najbardziej istotnych tematów w debacie publicznej, budząc wiele pytań i emocji. "Transcendence" jest grą utrzymaną w estetyce hard science fiction, która poświęcona jest tematyce AI oraz jej możliwych skutków na nasze życie.

Niewielka grupa osób związana zawodowo z badaniami, wdrażaniem oraz monitorowaniem nowych technologii zostaje zaproszona na prezentację nowego wynalazku opracowanego przez OmegaAI, jednego z czołowych graczy na rynku AI. Niezależnie od ich stosunku do tej firmy oraz dość aroganckiego CEO, nie mogli się oprzeć ciekawości i przyjęli zaproszenie na ekskluzywne spotkanie. Cokolwiek zostanie tam pokazane, będzie to coś interesującego, a może nawet przełomowego. Na pewno warto być jednym z pierwszych, którzy zobaczą to na własne oczy. Pytanie tylko: jakie będą konsekwencje...

Wiek uczestników: 18+

Liczba uczestników: 8

Zapisy: zapisy na konwencie (na tablicy ogłoszeniowej)

Triggery: przemoc, prześladowanie, wykluczenie, wulgaryzmy, nałogi i używki, seks (głównie jako backstory i rzecz do dyskusji), tematyka religijna. Wymagane od uczestników: strój semiformalny lub smart casual (np. dzinsy + koszula lub coś bardziej formalnego)

20:00-22:00 Gramy w "P"! - Karol Grabda

Przychodzimy do was z nową propozycją - granie w "P". W skrócie: kalambury bez pokazywania, za to z trudną dla niewprawionych sztuką słowa - tylko i wyłącznie na literę "P" (na literę "P" rozpoczyna się najwięcej słów w naszym języku). Zasady są dość proste - jako drużyna dostajecie hasło, osoba przedstawiająca je ma za zadanie naprowadzić swoją drużynę na właściwą odpowiedź tylko i wyłącznie za pomocą słów rozpoczynających się na literę "P". Dopuszczamy ignorowanie składni, surowo zabronione jest tworzenie słów nieistniejących w języku polskim.

Szczegółowe zasady zabawy zostaną przedstawione na krótkich warsztatach odbywających się bezpośrednio przed rozpoczęciem eventu.

Wiek uczestników: 13+

Liczba uczestników: 3-15

Zapisy: zapisy na konwencie (na tablicy ogłoszeniowej)

Triggery: brak

12.08. ŚRODA

11:00-14:00 "Jak być Prawdziwą Damą" wersja konwentowa - Alena "Archi" Bialova

Warsztaty eleganckiego poruszania się w strojach stylizowanych, odpowiedniego doboru i używania dodatków oraz etykiety i dobrego obyczaju. Dostosowane do warunków konwentowych.

Wiek uczestników: 13+

Liczba uczestników: 3-13

Zapisy: ankieta zgłoszeniowa w wydarzeniu na FB / zapisy na konwencie (na tablicy ogłoszeniowej)

Triggery: wirowanie, ukłony i inna umiarkowana aktywność fizyczna

Wymagane od uczestników: mieć stroje stylizowane, na których uczestnikom zależy, żeby wyszlifować swoje nawyki: długie i/lub wielowarstwowe.

Wachlarz, rękawiczki (Parę zestawów będą miały na zapas.)

12:00-17:00 KAPSLE: Wyścig pokoju - Bartosz Kmiotek

Grupa śmiałków wyrusza na Tour de Pologne na zasadach sprzed 40 lat. Gracie w kapsle na torze stworzonym przez organizatorów wydarzenia. Wymagania dla uczestników: odpowiednio spreparowany kapsel, którym będziecie się ścigać.

Wiek uczestników: 13+

Liczba uczestników: 3 -13

Zapisy: ankieta zgłoszeniowa w wydarzeniu na fb/ zapisy na konwencie (na tablicy ogłoszeniowej)

Triggery: brak

14:00-17:00 Warsztaty Balfolku - Andrzej Pierzchała, Julia Janowczyk

Balfolk to popularna w większej części Europy forma tanecznej zabawy, oparta na muzyce folkowej z różnych regionów (głównie francuskiej), zapoczątkowana we Francji na przełomie lat 60. i 70. XX wieku.

Podczas potańcówek tańczy się w parach, kołach, korowodach oraz grupach.

Nie trzeba przyjść w parze, nie trzeba nic umieć. Zalecamy wygodne buty.

Wiek uczestników: 13+

Liczba uczestników: 3-13

Zapisy: ankieta zgłoszeniowa w wydarzeniu na FB / zapisy na konwencie (na tablicy ogłoszeniowej)

Triggery: brak

17:00-20:00 Zaćmienie Słońca

Pamiętacie taki konwent, na którym społeczność wspólnie siedziała z twarzami zwróconymi w stronę słońca wyglądając faktu rzadkiego w przyrodzie, gdy lico słoneczne zachodzi czernią? Ja osobiście nie pamiętam, wręcz się na stwierdzenie, że takowe wydarzenie nie miało miejsca w historii polskiego fandomu. W tym roku macie taką możliwość. 12 sierpnia tuż po godzinie 17:00 nasz kochany Flamberg odwiedza zjawisko astronomiczne, do którego kultury starożytne wznosiły modły.

I to w sumie koniec ogłoszenia nt. tego punktu programu- czas na technikalnia. Słońce będzie zachodzić nad Bułgarię (patrząc z punktu, gdzie ścianę remizy macie za plecami). Tam będą czekać na was ustawione wygodne ławeczki, herbatka na 5 o'clock i inne napoje już we własnym zakresie. Słońce będzie zachodzić i zaciemniać jednocześnie, liczymy że pogoda dopisze i wspólnie razem napiszemy kawałek naszej historii, który będziemy wspominać przy ognisku przez nadchodzącą dekadę lub więcej. Osobiście to wyglądam tego wydarzenia w pełnym ekscytacji oczekiwaniu.

Wiek uczestników: bez limitu

Liczba uczestników: bez limitu

Zapisy: wstęp wolny - bez zapisów

20:00-00:00 LARP: Jawosen - Teatr Snu - Matylda Tysler, Mateusz Tysler, Alicja "Arvi" Welman

Dwunastu, pozornie sobie obcych, bohaterów budzi się w tajemniczej krainie snu. Nie wiedząc, kim są, mogą jedynie iść naprzód w poszukiwaniu własnych wspomnień. Kto wie, co odkryją, toż kraina snu jest kapryśna i nieprzewidywalna.

Wiek uczestników: 18+

Liczba uczestników: 12

Zapisy: ankieta zgłoszeniowa w wydarzeniu na FB

Triggery: przemoc, niepokój, traumy

20:00-01:00 LARP: And I Must Scream - director's cut - Marcin Ziemiński

"And I must scream" jest grą osadzoną w stylistyce hard science-fiction, rozumianej jako dogłębna i rzetelna eksploracja wpływu technologii na społeczeństwo, filozofię i etykę.

Gracze wcielają się w członków załogi ekspedycji wysłanej na kraniec Układu Słonecznego w celu zbadania niezwykle zjawiska nazwanego "Anomalią", które może być związane z obecnością inteligentnych form życia przybyłych do Układu Słonecznego. Załoga Gilgamesza należy do intelektualnej elity ludzkości; ludzie ci z różnych przyczyn zdecydowali się wyruszyć na tę niebezpieczną misję.

Poza tym, że chcemy pokazać możliwy kontakt z obcą formą życia w możliwie realistyczny i rzetelny naukowo sposób, to chcemy przede wszystkim przyłożyć nacisk na narrację oraz tworzenie historii w czasie gry. Każda z postaci posiada pewien bagaż doświadczeń, z których wiele jest traumatycznych, co warunkuje ich pogląd na świat oraz podejście do potencjalnego kontaktu z pozaziemską inteligencją. W tej dramatycznej sytuacji dojdzie do konfrontacji zarówno z innymi graczami, jak i z tym, co napotkają na swojej drodze. Może to być pozytywne przeżycie, pomagające uporać się z przeszłością oraz poskładać na nowo światopogląd. Jednakże może ono także być traumatycznym doświadczeniem prowadzącym do upadku i psychologicznego cierpienia. Wiele będzie zależało od odegrania poszczególnych postaci oraz ich wzajemnych interakcji. Gracze mogą także podjąć wyzwanie, by rozwikłać naturę miejsca, do jakiego trafili, jednak ich interpretacja (w zależności od własnych poglądów religijno-filozoficznych) może być bardzo odmienna.

Wiek uczestników: 18+

Liczba uczestników: 10, 4M, 4K, 2U

Zapisy: zapisy na konwencie (na tablicy ogłoszeniowej)

Triggery: przemoc fizyczna i psychiczna, wykluczenie, seks, elementy straszne i obrzydliwe, wulgaryzmy, nałogi i używki, tematyka religijna, choroby psychiczne

Wymagane od uczestników: ciemny strój, elementy w stylu sf (ale nie retro) mile widziane

13.08. CZWARTEK

14:00-17:00 Co naprawdę zdarzyło się na Kozłej Przełęczy ? Spacer śladami historii - Bartosz Kmiotek

Co naprawdę zdarzyło się na Kozłej Przełęczy ? Na pewno się tego nie dowiecie (wszak Kozła Przełęcz przecież nie istnieje). Dowiecie się natomiast masę innych ciekawych faktów z historii Flambergu i nie tylko. W skrócie: zapraszamy was na spacer po starym terenie gier głównych konwentu (zwiedzanie zamku będącego na szlaku Orlich Gniazd włączone w pakiet). W roli przewodnika żywa legenda Flambergu - Kapral Szrama.

Wiek uczestników: bez limitu

Liczba uczestników: bez limitu

Zapisy: wstęp wolny - bez zapisów

Triggery: brak

14:00-19:00 LARP: The Happy Song - Artur Król

Ten konwent True Crime ma w sobie coś wyjątkowego. Dokładniej, jego organizator ściągnął tu szereg prawdziwych seryjnych morderców, wiedząc, że prawdziwi fani zapłacą każde pieniądze, by znaleźć się blisko tych, którzy są dosłownie unurzani w sprawach, których słuchają. Oczywiście dla niepoznaki wszyscy określani są mianem konsultantów i ekspertów, ale każdy wie, o co chodzi.

Larp przyglądał się będzie temu, co się dzieje w VIP Roomie między występami i innymi atrakcjami, w których biorą udział nasi mordercy. Skupiał na ich animozjach, próbach pokazania, kto z nich jest najgroźniejszy i na tym, co stanie się, gdy wyjdzie, że ktoś nie jest tym, za kogo się podaje.

Larp będzie grał mocno na poczuciu napięcia i zagrożenia. Będzie zawierał informacje niejawne o postaciach, które mogą zmienić ich odbiór przez grających.

Wiek uczestników: 18+

Liczba uczestników: 8-16

Zapisy: ankieta zgłoszeniowa w wydarzeniu na FB / zapisy na konwencie (na tablicy ogłoszeniowej)

Triggery: deklaratywna przemoc, okaleczanie i morderstwa, teatralna przemoc

Wymagane od uczestników: stroje współczesne, ew. elementy dopasowane pod odgrywanych seryjnych morderców, jeśli mają charakterystyczne aspekty.

17:00-20:30 LARP: Dragon Age: Nowy Początek. Gra Główna Konwentu Flamberg - Klaudia "Rei" Pęcikiewicz, Nataniel "Percy" Świadek, Hanna "Selma" Szczypka, Marta "Vron" Namysło

"Dragon Age: Nowy Początek" to larp terenowy w klimacie dark fantasy, tak dobrze znanym nam z serii gier studia BioWare. Fabuła rozgrywki toczyć się będzie jeszcze przed wydarzeniami z Dragon Age: Origins, a więc przed wybuchem Piątej Plagi. Jest to larp obyczajowo-polityczny, silnie nacechowany magią i mistycyzmem, z elementami tajemnicy, walki oraz działającą ekonomią. Larp łączy w sobie techniki narratywistyczne (relacje, historie postaci, mnogość wątków do odkrycia), gamistyczne (questy, ekonomia, możliwość walki za pomocą bezpiecznych replik broni białej/dystansowej) i symulacjonistyczne (nacisk na immersję, aby gracze faktycznie poczuli klimat dark fantasy).

Motywy przewodnimi dla larpa będą tematy znane nam z serii gier. Dyskryminacja rasowa, ostracyzm społeczny i nie tylko, religia versus magia, konflikty polityczne, mezalianse i wiele, wiele innych.

Gra oferować będzie wybór postaci z listy dostępnych wakatów (z możliwością modyfikacji przy pomocy jednego z Mistrzów Gry). Przewidzianych jest 100 dostępnych wakatów, których opisy są dostępne w linku na dole.

Larp przewiduje udział osób poniżej 18-go roku życia, dla których przygotowane zostaną specjalne postacie i zadania. Nie przewiduje natomiast spożywania alkoholu w trakcie gry, z uwagi na to, że "niepełnoletni + alkohol = problem".

Wiek uczestników: bez limitu

Liczba uczestników: 100

Zapisy: nabory na gotowe role / wakaty

Triggery: informacje design docu

20:00-01:00 LARP: La Candela - Andrzej Pierzchała

La Candela to larp taneczny, niemy i inspirowany wierzeniami Basków. Pierwotnie planowałem przetłumaczyć Wam Dance Macabre od Czechów, ale najpierw pozbyłem się tanga, potem warsztatów, warstwy muzycznej, struktury gry, a potem i fabuły, więc jest to nowa gra, niezawierająca nic ze swego pierwowzoru.

Nasza gra opowie nam o śmierci, jej godności i przeżywaniu jej. Zagramy ją w parach, ale w wielu segmentach będziecie mieli okazję wyjść poza nią.

Śmierć zajmuje centralne miejsce w baskijskiej kosmogonii, będąc głęboko wplecioną w bogaty system wierzeń i rytuałów. Mitologia baskijska, uważana za jedną z najstarszych w Europie, prezentuje podejście do śmierci jako części naturalnego cyklu życia.

Inspiracją tytułu jest treść oksytańskiej mazurki: La Candela właśnie. Baskowie i Oksytańczycy dzielą wiele przekonań i tradycji, zwłaszcza tych, co do śmierci i jej znaczenia. La Candela to romantyczna pieśń o miłosnym spotkaniu przy świecy. Tekst nawiązuje do tradycji "ball del fanalet" (tańca ze świecą), popularnego na festiwalach w Katalonii i Oksytanii. Nasz larp zaś opowie o żałobie po odejściu tej ukochanej osoby.

Tradycyjne baskijskie obrzędy pogrzebowe były niezwykle rozbudowane. Żałoba trwała co najmniej rok, rozpoczynając się ceremonią Argia w pierwszą niedzielę po śmierci, poprzedzoną serią dziewięciu nabożeństw zwanych bederatzurrune.

Gra dzieli się na 9 scen, obejmujących 22 utwory.

Wiek uczestników: 18+

Liczba uczestników: 18-22

Zapisy: ankieta zgłoszeniowa w wydarzeniu na FB

Triggery: śmierć, żałoba, taniec, półmrok

14.08. PIĄTEK

12:00-15:00 (Z)malujmy coś razem! - materiały edition - Marta „Mrutuś”

Chojnowska

Chodźcie malować ze mną po materiałach! Torby, koszulki, materiałowe buty, cokolwiek przyniesiesz (im więcej włókien naturalnych w składzie, tym lepiej). Postaram się zapewnić nie tylko farby, ale też stemple czy szablony, więc różnego poziomu pewności w swoje zdolności plastyczne mile widziane! Można dołączyć w trakcie, wyjść wcześniej, jak komu pasuje.

Wiek uczestników: bez limitu
Liczba uczestników: bez limitu
Zapisy: wstęp wolny - bez zapisów
Triggery: brak

Wymagane od uczestników: własne materiały do pomalowania - koszulki, torby itp. (mile widziane własne pędzle czy kubeczki na wodę)

12:00-22:00 LARP: Dragon Age: Nowy Początek. Gra Główna Konwentu Flamberg. - Klaudia "Rei" Pęcikiewicz, Nataniel "Percy" Świadek, Hanna "Selma" Szczypka, Marta "Vron" Namysło

16:00-18:00 NerdoQuiz - Michał "Tjal" Rogala

Wiesz, ile było edycji warhammera, wiesz, jakie gry komputerowe robił Kojima, potrafisz bezpiecznym mieczem udawać, że przecinasz jabłko, potrafisz rozpoznać, z jakiej gry planszowej pionki znalezione na ziemi i nigdy w życiu żadna z tych umiejętności Ci się nie przydała? Teraz jest szansa to zmienić! Oto turniej o miano pierwszego nerda Flambergu, w którym te zdolności pozwolą Ci zabłysnąć w świetle flambergowego oświetlenia. 6 rund walki, które przejdą do historii, szykujcie drużyny i zgłaszajcie się czym prędzej!

Wiek uczestników: 13+
Liczba uczestników: 9-18 (3-6 drużyn)
Zapisy: zapisy na konwencji (na tablicy ogłoszeniowej)
Triggery: brak

19:00-00:00 LARP: Did I fall asleep? - David Leaman, polska adaptacja Artur Król

Kiedy pierwszy raz sprzedałem im swoje ciało, Firma wymazała z Twojego mózgu wszystkie wspomnienia i tożsamość. Następnie raz za razem wgrywali Ci nowe umysły i wysyłali na różne niekoniecznie etyczne zlecenia, tylko po to, by na koniec znów oczyścić Twój mózg.

Teraz jednak Twój kontrakt dobiegł końca... I możesz podjąć decyzję. Czy chcesz go przedłużyć, czy odzyskać wspomnienia kim byłeś i wrócić do dawnego życia? Ale czemu w ogóle zdecydowałeś się na takie rozwiązanie? Brakowało Ci pieniędzy? Trudno Ci było ze sobą poradzić? Była to okazja na skrócenie wyroku?

Larp oparty na serialu Dollhouse, poruszający kwestie tożsamości, możliwości zmiany i akceptacji siebie.

Wiek uczestników: 18+
Liczba uczestników: 6-12

Zapisy: ankieta zgłoszeniowa w wydarzeniu na fb

Triggery: tożsamość i jej utrata, przemoc, przemoc domowa, przemoc seksualna, uzależnienie, skłonności samobójcze, uszkodzenie neurologiczne

15.08. SOBOTA

12:00-16:00 Turniej niespodzianka - Bartek Kmiotek

Po wyczerpującej zabawie w czasie trwania całego Flambergu zapraszamy was na tajemniczy punkt programu przygotowany przez Kaprała Szramę.

Gwarantowany ruch i masa śmiechu.

Wiek uczestników: 18+

Liczba uczestników: 6-12 osób

Zapisy: ankieta zgłoszeniowa w wydarzeniu na FB

Triggery: brak

12:00-16:00 Pieczęcie lakowe - odbij sam część 2 - Aleksandra "Siostra Rabina"

Kęsoń

17:00-19:00 Zakończenie konwentu

Czas podsumowania długich 8 dni, podziękowania dla wszystkich, przyznanie najważniejszych nagród, kilka niespodzianek. Szalone 2 godziny pełne wzruszeń, magicznych sztuczek i atrakcji tak przewidywalnych, jak i zupełnie nowych. Punkt obowiązkowy dla każdego flamberżanina.

20:00-01:00 Afterparty

Niby konwent zamknięty, ale przed wielkim sprzątaniem niedzielным i pożegnaniem z prawdopodobnie najlepszymi konwentowiczami na świecie musi nastać czas Wielkiego Afterparty. Czas tańców i śpiewów do rana, okazja do wypytania twórców larpów o tajniki ich warsztatu, podzielenie się emocjami z przeżytych historii, przytulenie organizatorów, kiedy przez chwilę nie muszą przejmować się konwentem.

GAMESROOM I RPG

RPG na Flambergu

Chcesz zagrać? Siadasz i gramy! Nieważne, czy to Twój pierwszy raz z grami fabularnymi, czy znasz systemy na pamięć; u nas znajdziesz bezpieczną i otwartą przestrzeń.

- **Niski próg wejścia:** większość sesji projektujemy tak, aby każdy mógł dołączyć. Tłumaczymy zasady od zera, odczarowujemy mechaniki i pomagamy postawić pierwsze kroki.
- **Brak akcesoriów to żaden kłopot:** nie musisz zabierać ze sobą własnych kości, ołówków ani ciężkich podręczników. Wszystko, co niezbędne do gry, zapewnimy na miejscu.
- **Grasz solo? Świetnie!** Nie musisz mieć gotowej grupy ani przyjeżdżać ze znajomymi, żeby wziąć udział w zabawie. Większość drużyn na konwencie montuje się całkowicie spontanicznie. Przyjdź, a na pewno znajdzie się dla Ciebie miejsce.
- **Ile to trwa?** Konwentowe sesje trwają zazwyczaj od 3 do 4 godzin. To idealny czas, by przeżyć zamkniętą, kompletną przygodę i mieć jeszcze przestrzeń na inne atrakcje. Dokładny czas trwania danej sesji zawsze sprawdzisz w jej opisie.
- **RPG dla każdego wieku:** rano zapraszamy na sesje przygotowane specjalnie z myślą o dzieciach poniżej 12. roku życia, natomiast po południu na przygody dedykowane młodzieży.

Centrum informacyjne: Tablica Ogłoszeń

Zastanawiasz się, w co można zagrać i jak dołączyć? Główna Tablica Ogłoszeń stoi przy **białych namiotach** i to absolutne serce naszego działu. Właśnie tam znajdziesz wszystkie najważniejsze informacje: aktualny harmonogram, szczegóły i opisy konkretnych sesji oraz jasne instrukcje, jak się na nie zapisać. Jeśli nie wiesz, co się dzieje i gdzie iść, pierwsze kroki skieruj prosto do Tablicy!

Masz pytania? Złap nas!

- **Ekipa RPG:** naszą ekipę łatwo rozpoznasz po specjalnych identyfikatorach. Kręcimy się po terenie Flambergu, więc jeśli złapiesz nas w wolnej chwili, nie wahaj się podejść. Z przyjemnością odpowiemy na wszystkie pytania, pomożemy w zapisach, wytłumaczymy zasady czy po prostu pogadamy o RPG-ach.

- **Dyżur RPG-owy:** dodatkowo, codziennie w godzinach od 13:00 do 14:00 zapraszamy na dyżur, który odbywa się w Białym Namiocie Planszówkowym. To idealne miejsce i czas, jeśli chcesz spokojnie o cokolwiek zapytać, dowiedzieć się więcej o programie, skonsultować swój pomysł albo po prostu zapisać się na sesję.

Prelekcje i integracja: gry to nie tylko siedzenie przy stole, to także wymiana doświadczeń i wspólnota. W tym roku gospodarzem strefy wiedzy i integracji jest nasz partner, ekipa Błękitnego Klucza. To oni zaplanowali te punkty programu i będą nad nimi czuwać na miejscu, więc ze wszystkimi pytaniami uderzajcie bezpośrednio do nich!

- **Od niedzieli do piątku (od 14:00 do 16:00):** zapraszamy na prelekcje i panele dyskusyjne. Porozmawiamy o graniu, prowadzeniu i wszystkim, co kręci nas w tym hobby.
- **Sobotnie wydarzenie specjalne: RPG Speed Dating** (sobota 08.08., od 14:00 do 16:00): Szukasz graczy na swoją konwentową sesję? A może jako gracz szukasz MG, u którego poczujesz się dobrze? Wpadnij na szybkie randki RPG-owe! To luźna, dynamiczna forma, która pozwoli Mistrzom Gry i Graczom błyskawicznie się poznać, pogadać o oczekiwaniach i zebrać ekipę na wspólne granie.

Chcesz coś poprowadzić? Nasza strefa to doskonała przestrzeń eksperymentalna. Jeśli chcesz spróbować swoich sił jako MG, gorąco Cię do tego zachęamy. Ty ustalasz system, zasady i warunki swojej sesji, a my pomagamy Ci znaleźć na nią przestrzeń i graczy. Wystarczy, że zgłosisz się na Dyżurze RPG lub po prostu zagadasz do kogoś z naszej ekipy.

Bezpieczeństwo i Higiena Sesji (BHS): wspólna gra to w dużej mierze dbanie o siebie nawzajem. Bardzo nam zależy, żebyście czuli się u nas po prostu dobrze. Prosimy więc o otwarte podejście do Narzędzi Bezpieczeństwa (BHS). Traktujemy je nie jako zbiór sztywnych nakazów, ale jako fajne, pomocne rozwiązania, które sprawiają, że każdy może w pełni i bez stresu cieszyć się grą.

Czym jest BHS (Bezpieczeństwo i Higiena Sesji)? To praktyczne zasady komunikacji, z których korzystamy, by każdy czuł się przy stole pewnie i swobodnie. BHS daje Ci przestrzeń do:

- Wspólnego ustalenia przed grą, jakich tematów wolicie unikać.

- Zasygnalizowania w trakcie sesji, że dany wątek jest niekomfortowy i chcecie go pominąć (nie musicie się z tego nikomu tłumaczyć!).
- Wzięcia przerwy w dowolnym momencie gry.

BHS to Wasz wentyl bezpieczeństwa, więc używajcie go, by grać na pełnym luzie.

8.08. SOBOTA

14:00-16:00 RPG: Speed Dating

Szukasz tego jedyne... Mistrza Gry?

Wpadnij na RPG Speed Dating! To nie jest zwykłe szukanie miłości (chyba że do Dungeons & Dragons). To szansa, by w ekspresowym tempie poznać flambergowych graczy i MG. Masz 5 minut, by rzucić na Charyzmę, oczarować rozmówcę i sprawdzić, czy macie wspólną „chemię” przy stole. Bez zobowiązań, za to z dużą dawką śmiechu i krytycznych sukcesów!

Wiek uczestników: 13+

Liczba uczestników: bez limitu

Zapisy: wstęp wolny - bez zapisów

Triggery: brak

"NOWY POCZĄTEK - DRAGON AGE"

Akcja larpa dzieje się w Rhion, jednym z wielu miast-państw Wolnych Marchii. Dyplomacja, chęć zarobku, urodziny Teyrna, festyn Summerday czy zaćmienie słońca, co przywiało Was w tamte strony?

GLÓWNA ZASADA LARPA?

Play to lift

Naszym celem jest, abyście kierowali się zasadą „play to lift”, czyli graj tak, aby wzbogacić doświadczenia innych uczestników. Zastanów się, co możesz zrobić, aby współgracze wynieśli z gry jeszcze lepsze wspomnienia, wnosząc swoim odgrywaniem wartość do kluczowych dla nich scen. Przykładowo: jeśli odgrywasz rannego, a inny gracz próbuje cię opatrzyć, postaraj się pokazać, że twoja postać naprawdę cierpi, a jego pomoc przynosi ulgę. Dzięki temu wszyscy będą mogli cieszyć się niezapomnianymi wrażeniami i świetną zabawą!

Nie bądź dupkiem

Gramy tak, by dobrze się bawić i nie psuć zabawy innym. Przybywamy na grę, aby się dobrze bawić i umożliwić wszystkim dobrą zabawę. Nie wyżywajmy się fizycznie, psychicznie czy emocjonalnie na innych tylko dlatego, że rola na to pozwala. Czyli zachowuj się tak, by swoją grą i zachowaniem nie psuć zabawy innym. Traktuj współgraczy tak, jak sam chciałbyś być przez nich traktowany - a nawet lepiej. Pamiętaj cały czas, że mamy wszyscy różne poziomy wrażliwości i że każdy z nas przyjechał na tę grę, by dobrze się bawić.

Osoby celowo łamiące tę zasadę będą upominane przez Mistrzów Gry lub w ostateczności wypraszane z wydarzenia.

OGRANICZENIA WIEKOWE

Larp „Nowy Początek” to gra przeznaczona dla **osób we wszystkich grupach wiekowych**, w tym i dzieci. **Nie jest to gra 18+**. W związku z tym należy pamiętać, że na larpie nie powinny pojawiać się wątki oraz zachowania nieprzeznaczone dla osób nieletnich, **nie wolno również pić alkoholu**. Za złamanie tych zasad grożą realne konsekwencje z wydaleniem z terenu gry włącznie.

MECHANIKA. CZYLI JAK BEZPIECZNIE GRAĆ NA LARPIE

Gesty bezpieczeństwa

Na grze istnieją cztery gesty związane z bezpieczeństwem. Trzy z nich służą do komunikacji w formie pytania i odpowiedzi, a czwarty ma charakter informacyjny i nie wymaga interakcji.

PYTANIE: “Wszystko OK?”

Ten gest służy do zapytania innego gracza, czy wszystko jest w porządku. Aby go użyć, nawiąż kontakt wzrokowy z drugą osobą, wykonaj gest i poczekaj na odpowiedź.



ODPOWIEDŹ: “Wszystko w porządku!”

Tego gestu używamy, aby potwierdzić, że zarówno fizycznie, jak i psychicznie czujemy się dobrze.



ODPOWIEDŹ: „Coś jest nie tak/Potrzebuję pomocy”

Ten gest sygnalizuje, że coś jest nie w porządku - wyciągniętą i płaską dłoń obracaj na boki (gest „tak sobie”). Może dotyczyć zarówno problemów fizycznych (np. uraz, zawroty głowy), jak i psychicznych (np. nagły spadek nastroju, atak lęku). Jeśli zauważysz, że ktoś używa tego gestu, podejdź do tej osoby, zapytaj, co się dzieje, i poinformuj organizatorów. Pamiętaj, że bezpieczeństwo jest najważniejsze, a użycie tego gestu nie zakłóca zabawy.



INFORMACJA: “Idę na OFF / Schodzę z gry”

Ten gest - krzyżowane na piersi ręce (płaskie dłonie oparte na ramionach) - oznacza, że gracz chce opuścić teren gry, np. aby udać się do namiotu, toalety lub do organizatorów. Nie wymaga on pytania ani odpowiedzi. Ważne jest, aby nie używać go jako sposobu na uniknięcie trudnych scen fabularnych.



Jeżeli w dowolnym momencie czujesz, że potrzebujesz zejść z gry na dłużej niż na chwilę, poinformuj o tym dowolnego MGa lub NPCa! Twoje wątki i relacje z innymi postaciami jesteśmy w stanie rozegrać tak, żeby inni gracze nie stracili za dużo pomimo Twojej nieobecności.

Słowa bezpieczeństwa

Słowa bezpieczeństwa służą do kontrolowania przebiegu gry i wyznaczania granic. Istnieją trzy rodzaje haseł.

HASŁO BEZWARUNKOWE: „RED”

Używamy go, aby natychmiast przerwać scenę, gdy nasze granice fizyczne lub psychiczne zostały przekroczone. Dotyczy to również sytuacji, w których bezpieczeństwo innych graczy jest zagrożone. Każdy uczestnik sceny musi natychmiast przerwać działanie, bez dyskusji. Nie pytamy, nie drążymy tematu - po prostu przerywamy scenę.

HASŁO COFAJĄCE: „YELLOW”

To hasło służy do zasygnalizowania, że dana scena lub interakcja zbliża się już do naszych granic fizycznych lub psychicznych. Jest to sygnał do tzw. “kroku w tył”. Czyli de-eskalowania sceny, bez konieczności jej przerywania.

HASŁO ESKALUJĄCE: „GREEN”

To hasło jest używane, gdy chcemy pokazać graczowi, że chętnie zagramy jakąś scenę bądź interakcję bardziej intensywnie. Co ważne, green musi paść od obydwójga graczy. Czyli jeżeli chcemy krzyczeć na środku placu, wyzywając drugiego gracza od najgorszych łachudr, i zapytamy go o to, dodając “green?”, możemy eskalować w ten sposób tylko, jeśli drugi gracz odpowie “green”.

Pozostałe zasady bezpieczeństwa

Rasizm i prześladowania

Thedas to świat głęboko podzielony przez uprzedzenia rasowe, religijne i klasowe. Nierówności są wpisane w jego strukturę społeczną, a konflikty na tym tle często prowadzą do przemocy, wojen i rewolt. Na grze odwiedzamy Rhion, znajdujące się w Wolnych Marchiach. Jest to miasto kupieckie, w którym przenika się wiele kultur z różnych kontynentów. Wobec czego na grze pojawią się uprzedzenia i dyskryminacja zarówno w rozmowach, jak i czynach, dlatego chcemy Wam wytłumaczyć, o co chodzi i jak to grać.

Gracze wcielają się w role, które mają styczność z uprzedzeniami na co dzień i muszą mierzyć się między innymi z:

- Nierównościami społecznymi (kasty w Tevinter, status magów na Południu, niewolnictwo w Tevinter oraz Obcowiska na Południu itp.),
- Rasizmem (stosunek ludzi do elfów, qunari i krasnoludów),
- Religijną nietolerancją (Zakon Światła vs. wierzenia Dalijczyków, obcość Qun czy pozycja zakonu w Imperium itp.).

Jeśli grasz postacią z uprzedzeniami, pamiętaj, że rasizm w Thedas ma głębokie korzenie historyczne i kulturowe. Poniżej znajdziesz przykłady, jak to odgrywać:

- Skupiaj się na rasie/przynależności postaci, a nie na osobie, którą masz przed sobą - pogardzie dla elfów miejskich u Dalijczyków, słabości innych ras od Qunari, pogadzanie ortodoksyjnością krasnoludów u ludzi, itp.

- Skupiaj się na zawodzie postaci, a nie na osobie, którą masz przed sobą - strach przed niekontrolowaną magią lub apostatami u Templariuszy, strach przed magią krwi u członków Zakonu, nienawiść do Tevinterczyków za inną kulturę u ludzi Południa itp.
- Skupiaj się na cechach rasowych wyglądu postaci, a nie wyglądzie osoby, którą masz przed sobą - aluzje do uszu u elfów u Tevinterczyków, pogardzanie wszystkimi poza krasnoludami z Orzammaru dla tychże itp.

UWAGA DLA GRACZY!

To tylko gra - upewnij się, że wszyscy rozumieją, że rasizm w LARPie to element fabuły, a nie prawdziwe poglądy.

Daj sobie przestrzeń na rozwój - twoja postać może zmienić poglądy pod wpływem wydarzeń!

Unikaj przemocy poza postacią - możesz być rasistą w grze, ale szanuj innych graczy poza nią:

W grze możesz odgrywać rasistowską postać, która obraża innych, donosi straży czy nawet grozi bronią – jeśli to pasuje do sceny.

Poza grą musisz pamiętać, że to tylko fikcja, i zachować szacunek dla prawdziwych ludzi obok Ciebie.

Dlaczego to ważne?

Larpy często poruszają trudne tematy (w tym przypadku rasizm, przemoc), ale prawdziwe emocje graczy są priorytetem. Dlatego mamy słowa i gesty bezpieczeństwa, a także zasady jak “nie bądź dupkiem”.

Dlatego też naruszenie tych zasad może skutkować upomnieniem lub wykluczeniem z gry.

Ogień i materiały wybuchowe

Ze względu na zagrożenie pożarowe w okolicznych lasach na grze obowiązują surowe zasady dotyczące używania ognia i materiałów łatwopalnych. Zabronione jest używanie otwartego ognia, takiego jak pochodnie, lampiony, świece czy ogniska, poza wyznaczonymi przez organizatorów strefami. Jeśli palisz papierosy, musisz mieć przy sobie popielniczkę i używać jej do gaszenia niedopałków. Jedynym wyjątkiem są ogniska organizowane przez organizatorów, które będą rozpalane w specjalnie przygotowanych miejscach i pod ich nadzorem.

W razie zmian w przepisach przeciwpożarowych organizatorzy poinformują o tym podczas warsztatów przed grą.

Alkohol i używki

Na grze graczy oraz organizatorów obowiązuje całkowity zakaz spożywania alkoholu oraz innych substancji odurzających. Każda osoba, która pojawi się na grze pod wpływem takich substancji, zostanie natychmiast wyproszona. Bezpieczeństwo i dobra zabawa wszystkich uczestników są najważniejsze, dlatego prosimy o przestrzeganie tej zasady. Postacie uzależnione powinny swoje uzależnienie odgrywać aktorsko.

Pierwsza pomoc na grze

Na terenie gry będzie obecna osoba odpowiedzialna za udzielanie pierwszej pomocy, wyposażona w niezbędne środki medyczne. W przypadku poważniejszych urazów lub wypadków poszkodowany zostanie przewieziony do najbliższego szpitala. Osoby, które mogą udzielać pierwszej pomocy, zostaną wskazane przed grą. Pamiętaj, że w razie potrzeby zawsze możesz zwrócić się o pomoc do organizatorów, pokazać gest “Potrzebuję pomocy”, a nawet powiedzieć “Red” w scenie, kiedy komuś dzieje się fizyczna krzywda wymagająca interwencji medycznej.

Jedzenie in game

Organizatorzy zapewnią uczestnikom posiłki podczas gry. Będzie dostępny suchy prowiant przez większość czasu, a także jeden ciepły posiłek w piątek po południu. Może się jednak zdarzyć, że inni gracze zaoferują Ci jedzenie, np. domowe wypieki, soki czy przetwory. Pamiętaj, że spożywanie takich produktów odbywa się na Twoją odpowiedzialność. Zalecamy zabranie własnych sztućców i naczyń, aby uniknąć nieporozumień. Nie zapomnij też o zabraniu ze sobą wody – choć będzie ona dostępna podczas posiłków, warto mieć własny zapas na czas wędrówek po lesie.

CHCESZ WIEDZIEĆ WIĘCEJ?

Na stronie wydarzenia dostępny jest link do folderu z materiałami dla graczy, takimi jak dokument projektowy, dokument modowy itp.

Polecamy pobrać PDF na telefon i korzystać wedle potrzeb.

FLAMBERGU MÓJ

WSZYSCY:

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

ZA PROWADZĄCYM:

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

SZALIKI W GÓRĘ!

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

*Na lądzie, gdy rozglądasz się lądując
Chcesz wszystko mieć na własność, nawet głaz
A ja wiem, że ten głaz ma także duszę
Imię ma i zaklęty w sobie czas*

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

*Czy wiesz czemu wilk tak wyje
W księżycową noc
I czemu ryś tak zęby szczerzy rad?
Czy powtórzysz tę melodię co z gór płynie
Barwy, które kolorowy niesie wiatr
Barwy, które kolorowy niesie wiatr?*

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

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

To nie tobie ptak się zwierza
W księżycową noc
Lecz ludziom wszelkich ras i wszelkich wiar
Więc zanućmy tę melodię, co z gór płynie -
Barwy, które kolorowy niesie wiatr

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

Możesz zdobyć świat
Lecz to będzie tylko świat
Tylko świat -
Nie barwy, które niesie wiatr



PARTNERZY



NOTATKI

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

NOTATKI

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

