Królewska małżonka odeszła do Bogów, dzieci dorosły do małżeństwa a kraj natychmiast potrzebuje bohaterów. Czyli dzień jak codzień w typowym świecie fantasy. A kiedy dorzucimy do tego nieustraszonych piratów, zakutych w stal rycerzy, (szalonych) naukowców i szczwanych kupców, tajemniczych przybyszów z nieprzebytych puszcz oraz dzielnych (i nieco hałaśliwych) najemników z Południa, doprawimy odrobiną egzotycznych przypraw i kroplą magii, a otrzymamy najlepszą fantastyczną jambalayę jaką można sobie wymarzyć! Zapraszamy was na:

Wielki Królewski Turniej

Przeżyj Przygodę Życia!

- *Zamieszkaj w prawdziwym zamku, który na trzy dni stanie się siedzibą władcy legendarnego Królestwa*
- *Weź udział w królewskim turnieju - jako widz lub jako zawodnik*
- *Zostań członkiem jednego z pięciu poselstw, walczących o wpływy i uznanie na królewskim dworze*
- *Wybierz to, co najbardziej cię interesuje: szermierka, łucznictwo, sztuka, dworskie intrygi czy rozwiązywanie tajemnic i zagadek - a może wszystko naraz?*
- *Spędź weekend w świecie rodem z książek i gier fantasy!*

Żyj jak arystokrata!

Iluzja 360°

Nasza gra to iluzja 360° – poczujesz wszystkimi zmysłami fantastyczny świat:

- *Zamiast wyobrażać sobie opisane sceny, będziesz je przeżywać*
- *Zamiast wciskać klawisze, będziesz naprawdę machać mieczem*
- *Będziesz mieć nieograniczone opcje dialogowe z innymi graczami i postaciami tła*
- *Zamiast słuchać ścieżki dźwiękowej, zachwycisz się koncertem w karczmie i muzyką na sali balowej*
- *Pieczeń z dziczyzny będzie naprawdę smakować dziczyzną, pełne słońca pomidory będą naprawdę pachniały a miód i piwo w karczmie rozweselą cię jak nigdy*
- *Zmęczenie po całodniowej aktywności będzie prawdziwe, a miękkie łóżko w zamkowej komnacie zapewni cudowny odpoczynek*

Kto wie, może doświadczysz też działania magii albo napotkasz duchy, zjawy i potwory?

LARP

Co to jest larp i jak to działa?

- *Jak akcja dobrego filmu lub serialu - ale to ty decydujesz, jak się potoczy.*
- *Jak rola w teatrze improwizowanym – bez reżysera, scenariusza i widowni.*
- *Jak zabawa w policjantów i złodziei – tylko z dużo fajniejszymi zabawkami.*
- *Jak wehikuł do całkiem innego świata – i krótka przerwa od rzeczywistości.*

Zanurzasz się w pełni w żyjący świat, zainscenizowany i stworzony specjalnie na potrzeby gry, z w pełni działającą, grywalną ekonomią i prostymi, intuicyjnymi regułami walki. To właśnie forma rozrywki, którą nazywamy larpem. Chcesz wiedzieć więcej – zobacz film.

To prostsze niż myślisz!

- *Nie musisz wiedzieć za wiele o uniwersum, w którym rozgrywa się nasza opowieść - wszystkie potrzebne materiały zostaną ci dostarczone przez organizatorów.*
- *Nie musisz mieć świetnej kondycji fizycznej - to od ciebie zależy poziom wysiłku, na który się zdecydujesz.*
- *Nie musisz mieć żadnych szczególnych zdolności - postać, która będziesz grać zostanie dostosowana do twoich umiejętności i potrzeb, a warsztaty przed grą przygotują cię w pełni do zabawy.*
- *Nie musisz martwić się o nic poza dobrą zabawą – my zapewnimy podstawowe stroje (charakterystyczne dla frakcji, w której się znajdziecie), rekwizyty i dekoracje.*

O czym jest ten larp?

- *O różnorodności światów fantasy*
- *O kreatywnym podejściu do archetypów i stereotypów*
- *O rywalizacji i negocjacjach, o walce i dogadywaniu się, o skrajnościach i kompromisach*
- *O konfliktach wewnątrz społeczności i o porozumieniach ponad podziałami*

Turniej Królewski

Kiedy król ogłosił niedawno datę rozgrywanego raz na ćwierć wieku Wielkiego Turnieju, wrzenie ogarnęło nie tylko całe królestwo, ale i wszystkie ościenne krainy.

Mistrzowie miecza, łuku i innego oręża zintensyfikowali treningi, bardowie i poeci szlifują nowy repertuar, artyści przygotowują farby i pędzle – wszyscy liczą nie tylko na zdobycie bogatych nagród i królewskiej przychylności ale, kto wie, może i miejsca na królewskim dworze.

Hrabiowie i książęta, zawsze walczący o królewską łaskę, wiedzą, że w ich orszakach nie może zabraknąć także dworzan, kupców, naukowców i szpiegów, bo wielkie dworskie wydarzenia zawsze są doskonała okazją do robienia interesów, snucia intryg i zakulisowych walk koterii.

A Ci, którzy zamiast walczyć czy intrygować wolą się bawić, już cieszą się na stanowiący nieodłączny element turnieju Bal Królowej – dworscy celebryci mogą tu zademonstrować szerokiej publiczności najnowszą kreację albo pokazać kroki modnych w tym sezonie tańców!

To ty jesteś Bohaterem!

- *Przed grą wypełnisz formularz, który pomoże nam wybrać dla ciebie postać, która zapewni ci przygodę dostosowaną do twoich oczekiwań.*
- *Z karty postaci poznasz jej historię, dowiesz się, dlaczego pojawiła się na Wielkim Królewskim Turnieju i jakie cele chcesz w jego czasie osiągnąć.*
- *Wraz z grupą podobnych sobie, pod okiem doświadczonego bohatera niezależnego zanurzysz się w fantastyczny świat.*
- *Będziesz podejmować trudne decyzje, rywalizować albo negocjować i rozwiązywać zagadki, ale też ucztować, tańczyć i bawić się*

Oprócz szerokiego wachlarza rozrywek i aktywności zapewnimy ci także nocleg w historycznych, zamkowych komnatach i trzy dostosowane do różnych diet posiłki dziennie, podawane w formie szwedzkiego bufetu w godzinach 8^{00}-10^{00} (śniadanie), 14^{00}-16^{00} (obiad) i 20^{00}-22^{00} (kolacja), oraz dostępne cały dzień ciepłe i zimne napoje.

Przez cały czas gry do twojej dyspozycji jest zestaw bohaterów niezależnych oraz scenarzyści, którzy w razie potrzeby pomogą Ci, odpowiedzą na pytania i podsuną pomysły do dalszej zabawy.

Poczujesz prawdziwe emocje!

- *Wiedz, że chociaż to tylko gra, to odczucia i emocje, które będą jej towarzyszyć, są prawdziwe: buzująca w żyłach w czasie turniejowych zmagań adrenalina, zmęczenie mięśni po całodniowym wysiłku, radość sukcesów i gorycz porażek.*
- *Pamiętaj, że postaci tła mają różne motywacje i charaktery,mogą traktować postaci graczy zarówno z życzliwością, jak i wrogością, a w chwilach emocji bardzo łatwo jest pomylić odgrywane postaci z wcielającymi się w nie osobami.*
- *W każdej chwili możesz sterować intensywnością kontaktu fizycznego i psychicznego za pomocą słów i gestów bezpieczeństwa.Przeczytasz o nich na naszym* ***blogu*** *i usłyszysz na obowiązkowych warsztatach przed grą.*

Przez cały czas gry w pomieszczeniach organizatorów znajdziesz przeszkolone osoby, do których możesz zwrócić się w przypadku problemów – zarówno tych fizycznych, jak i tych związanych z nadmiarem emocji.

W czasie gry wcielisz się w postać należącą do delegacji z jednej z pięciu krain Królestwa lub któregoś z trzech zagranicznych poselstw:

Hrabstwo Szafirowej Wyspy

Hrabia Vigo Drakenborg jeszcze dziesięć lat temu był kapitanem pirackiego statku i pływał po wszystkich siedmiu morzach. Ale kiedy zmarł jego wuj hrabia Szafirowej Wyspy, obowiązek wezwał go do rodzinnej twierdzy w Drakenborgu.

Poselstwo z Szafirowej Wyspy to najbardziej piraccy piraci jakich możecie sobie wyobrazić - z tricornami i kolorowymi chustami na głowach, w białych koszulach i kolorowych portkach, z ciężkimi złotymi kolczykami w uszach i pierścieniami na palcach. To kapitanowie statków i piraci z doświadczeniem - nieco bardziej otrzaskani z dworskimi obyczajami niż większość ich ziomków, ale nadal nie do końca pasujący do królewskiego pałacu.

Inspiracje: "Piraci z Karaibów", "Black Sails", "Kapitan Blood", "Wyspa Skarbów"

Hrabstwo Riccolante

Hrabina Antonia Maria di Riccolante to prawdziwa kobieta z Południa - ognista, wybuchowa i piękna. I oczywiście twarda jak skały przylądka Vivicco - bo tylko twardą ręką można utrzymać porządek wśród jej wiecznie rozgadanych i pełnych pasji poddanych.

Delegacja hrabstwa Ricolante to niemal karykaturalni Południowcy - ekspresyjni, uczuciowi i wyczuleni na wszelkie prawdziwe i wyimaginowane obrazy. Łatwo wpadający w ognistą furię i równie łatwo zapominający o gniewie. Nie ważne, czy są żołnierzami najemnych kompanii, z których słynie Riccolante, czy dworzanami któregoś z lokalnych szlachciców; ubrani w kolorowe, inspirowane włoskim renesansem i filmami płaszcza i szpady kostiumy, mogą być twoimi najgorszymi wrogami i najlepszymi przyjaciółmi - i to w odstępie dziesięciu minut.

Inspiracje: "Trzej Muszkieterowie", "Kapitan Alatriste", "Ojciec Chrzestny", "Scaramouche", włoska commedia dell'arte

Marchia Czarnoborza

Władcy Marchii Czarnoborza, rodzina Vukovic, są równie tajemniczy jak cała ich kraina. Nikt tak naprawdę nie wie, kto stoi dziś na czele rodu i kto stanie na czele delegacji na Wielki Królewski Turniej.

Czarnoborzanie to lud żyjący w gęstych lasach, tajemniczy i naprawdę nieznany reszcie Królestwa, lud, o którym krążą setki, jeżeli nie tysiące legend, baśni i opowieści - a wszystkie one są pełne tajemnic i grozy. Podobno unikają dziennego światła, ubierają się w czernie, brązy i granaty, starając się zasłonić jak najwięcej ciała. Charakterystycznymi dla nich są też elegancko ufryzowane włosy lub dziwaczne nakrycia głowy ("głupi jak czapka z Czarnoborza" to powiedzonko bardzo popularne w Królestwie. Niedawno zmarła królowa Jovanka, królewska małżonka, pochodziła własnie z Czarnoborza.

Inspiracje: "Dracula", "Van Helsing", baśnie braci Grimm

Wolne Miasto Glassburg

Nie wiadomo, kogo rządząca Glassburgiem Rada wyznaczy na szefa delegacji na Wielki Królewski Turniej - może będzie to profesor van Halen, rektor Uniwersytetu Glassburskiego, może szacowna Anna Verhoogen, przewodząca Gildii Kupieckiej, a może sam Piet Dickmann, burmistrz Wolnego Miasta. Na pewno jednak będzie to osoba mająca pełne poparcie wszystkich najważniejszych glassburskich stronnictw.

Delegacja Wolnego Miasta Glassburg to w większości kupcy i uczeni, ale również najlepsi artyści i żołnierze, jakich można było kupić za glassburskie złoto. Ubrani skromnie i praktycznie, w czarnych wamsach i dubletach, w pantalonach z najlepszej wełny i białych, jedwabnych lub wełnianych pończochach, z symbolami gildii, uniwersytetów i stowarzyszeń przypiętymi do piersi bądź wyszytymi na kołnierzach, spokojni, zrównoważeni i kontrolujący swoje emocje - to właśnie delegaci z Glassburga.

Inspiracje: "Admirał" (2015), obrazy mistrzów holenderskich

Księstwo Ossorio

Księżna Johanna Angelica de Ossorio, królewska kuzynka, zwana przez kronikarzy Żelazną Damą, stanie z pewnością na czele delegacji największej i centralnej prowincji Królestwa. Być może u jej boku pojawi się któryś z Rycerzy Domu, ale pewne jest jedno - Żelazna Dama zrobi wszystko, żeby to jej ludzie zatriumfowali w Wielkim Królewskim Turnieju. Oczywiście wszystko, na co pozwoli honor i rycerskie obyczaje.

Można być pewnym, że każdy z delegatów z Ossorio będzie miał w żyłach krew tak błękitną jak to tylko możliwe. Stary żart popularny w Królestwie mówi, że ossoryjscy rycerze noszą pancerz nawet na balu i w alkowie, a ossoryjskie damy nawet bąki puszczają z gracją i zgodnie z zasadami dworskiej etykiety. Faktem jest, że Ossoryjczyka poznasz po tradycyjnym (niektórzy mówią, że wręcz staroświeckim) stroju utrzymanym w stonowanych błękitach i zieleniach - klasycznych barwach rodziny książęcej.

Inspiracje: "Ivanhoe", "Joanna D'Arc", legendy arturiańskie

Poselstwa

Gra w jednym z trzech poselstw z dalekich krajów to oferta dla tych, którzy lubią grę w sandboxie - bez wspomagajacych ich grę NPC-ów, bez wyraźnie ustalonych zadań, jedynie z ogólnymi celami do osiągnięcia. To coś dla tych, którzy lubią i potrafią angażować się w grę innych i nie przeszkadza im brak wyraźnie wyznaczonych warunków wygranej bądź przegranej. Jeżeli lubisz właśnie taką grę, zapraszamy do ubiegania się o miejsce w szeregach któregoś z Poselstw:

- *Starzy Przyjaciele to wysłannicy z kraju, będącego od lat sojusznikiem Królestwa, dworacy i dyplomaci, którzy stają przed Królem z nową prośbą*
- *Odwieczni Wrogowie to posłańcy ludu toczącego od dawna wojnę z Królestwem, żołnierze i politycy, którzy przybyli tu negocjować warunki pokoju - lub przynajmniej zawieszenia broni*
- *Poselstwo Dalekich Krain to egzotyczni goście z Dalekiego Wschodu, kupcy i artyści, którzy przybyli tu negocjować traktaty handlowe i ochronę szlaków kupieckich*

Technikalia

- *Całkowity koszt uczestnictwa stanowi cena biletu na event. Bilet nie obejmuje transportu na teren zamku oraz wypożyczenia dodatkowego, poza podstawowym, stroju.*
- *Gra zaczyna się warsztatami w czwartek po południu, a kończy nocą z soboty na niedzielę i trwa bez przerwy przez ponad 50 godzin. Toczy się na zamku i otaczających go terenach – całość stanowi świat gry, a spotykane tam postaci są jej elementem.*
- *Na terenie gry znajdują się odpowiednio oznakowane miejsca off-game (poza grą), gdzie można odpocząć oraz skorzystać z dobrodziejstw technologii (zabronionych na terenie gry) lub z pomocy organizatorów. Uczestnicy mogą zdecydować, że ich sypialnia ma status off-game (nie dotyczy sypialni będących jednocześnie siedzibami stronnictw w godzinach 9:00 -23:00).*

Co dostajesz

W cenie biletu otrzymujesz:

- *trzy noclegi w klimatycznym zamku dostępnym na wyłączność 24 godziny na dobę*
- *pełne wyżywienie (śniadanie, obiad i kolacja) w trakcie larpa oraz śniadanie po grze*
- *podstawowy kostium (spodnie, koszula i ubiór wierzchni) na czas gry*
- *kadrę aktorów i animatorów, odgrywających postaci tła (arystokratów, dworzan itp).*
- *pamiątkowy portret i zdjęcie grupowe wykonane przez naszego fotografa*
- *niesamowitą przygodę w fantastycznym świecie, której nie zapomnisz do końca życia!*

Co zabrać ze sobą

Co powinieneś i możesz zabrać ze sobą:

- *dodatkowe ubranie*
- *solidne buty (koniecznie jednolicie czarne lub brązowe, najlepiej utrzymane w klimacie),*
- *ciepłą bieliznę i kilka par skarpet na zmianę,*
- *rękawiczki (ciemne, w jednolitym kolorze, najlepiej skórzane).*

Co możesz zabrać ze sobą:

- *dodatkowe elementy stroju lub rekwizyty/broń pasujące do twojej frakcji (zgłoszone wcześniej w formularzu zgłoszeniowym i zaakceptowane przez organizatorów),*
- *elementy scenografii do upiększenia pokoju (skóry, obrazy, książki i inne - pasujące do klimatu, i mogące powiedzieć innym coś o twojej postaci).*