



fott

OKRADEŁA KĄSACZY

ZE KARTU

Darmheim
Cukkt

ARMUDA

poswiecen
Fanemindon

Santa Magritta

COLUMBO

AMAZONEK





Alonso de Viedma, kronikarz na służbie najjaśniejszego gubernatora Cervantes Jose Diego Pablo Julio Alejandro Ruiz Salazar da Magritta spojrzął za okno na spowity mrokiem wieczoru krajobraz, uświetniany trelem niezrażonego nadchodzącą nocą ptaka. Była to jego ulubiona pora, która przynosiła mu zawsze wytchnienie po całym dniu. Tym bardziej z niezadowoleniem zarejestrował, że ręka, trzymająca pióro ponownie zdrząła. Spojrzął z niechęcią na stronę tytułową i dokończył kaligrafować słowa: Zmierzch Dammheim.

Księga ta miała być świadectwem, iż wszelkie decyzje gubernatora dotyczące Yukki były roztropne i sprawiedliwe, zaś miasto Dammheim było nic nie warta, plugawą jamą, nad którą historia nie uroni ani jednej łzy. Zastanawiał się, kiedy to się zaczęło... Kiedy ta szybko rozwijająca się faktoria, pachnąca świeżym drewnem nowo wznoszonych budynków, przestała być chlubą i dumą Estalii. Widział jej rozkwit, wiedział też o braku zainteresowania gubernatora wydarzeniami kolejnych lat... dopóki tylko dochody miasta zapełniały skarbiec. Wiedział, lecz o tym akurat nie mógł napisać.

...U kresu Czasów Końca, gdy Morrslieb pękał na niebie, a niepokojących wieści, płynących z Yukki nie sposób było dłużej ignorować, do Dammheim posłano wysłanników gubernatora, aby skontrolowali zarządzanie wyspą. Zastali tam nieporządek i irracjonalną frywolność, jakby lud zapragnął tańczyć na własnym grobie. Inkwizytorzy i śledczy przedstawiali dowody zbrodni, herezji i korupcji, tak jawne, że żaden prawy władca nie mógł ich zignorować. Zepsucie wciskało się w każdy zaułek nawet po tym, gdy Luthor Harkon porzucił zainteresowanie

wyspą, zadowolając się jedynie trybutem stu osób rocznie – po dwadzieścia pięć na każdy kwartał.

Kapłani Sigmara i Mannana, wspierani przez Inkwizycję, próbowali przywrócić porządek, lecz zło wnikało coraz głębiej w tkankę społeczną. Gdy decyzją gubernatora więzy Yukki z Królestwami Estalii zostały zerwane, a miasto zyskało całkowitą wolność, zamiast wznieść się ku cnotom, stoczyło się jedynie w niewolę ciemności. Może gdyby te więzy zostały utrzymane... Alonso de Viedma zachnął się na swoje gdybanie. Nie miało już ono żadnego sensu. Fakty były takie, że u schyłku Dammheim nadzieję pokładano w przebudzeniu Slaana, który – jak wiercono – miał przywrócić pierwotny ład sprzed inwazji zgnilizny. Na magów liczyć nie było można, stracili bowiem swą moc, tracąc też zaufanie mieszkańców. Nieliczni z nich zaczęli się gromadzić wokół budzącego się Slaana, nadając mu niemalże boskie atrybuty i chwytając się tej jedynej dla nich nadziei.

Jednak zło trudno wytepić, a łatwo się szerzy: ludzie stawali się agresywniejsi, podejrzliwi wobec sąsiadów, byli coraz słabsi na ciele i częściej zapadali na choroby. Miasto otrzymało to, na co zasłużyło, karę bogów – tak zapisuje, zgodnie z prawdą i wiedzą najjaśniejszego gubernatora... Część mieszkańców podjęła wysiłek, aby ratować siebie i to, co najlepsze z tego miasta mogło przetrwać. Lecz czy byli w stanie zadośćuczynić bogom, żeby udzielili niesfornym mieszkańcom swojej łaski?...





SPIS TREŚCI

////////////////////////////////////

Lista zmian w Podręczniku Gracza 2026 w porównaniu z edycją 2025:	5
Czy „Fort” jest imprezą dla mnie?	6
Co, gdzie, jak? FAQ dla zabieganych.....	7
GRA GŁÓWNA	12
Przygotowanie do Gry Głównej.....	12
Zasady Główne	12
Typy osób biorących udział w Grze Głównej	14
Słowa i osoby bezpieczeństwa na grze	15
Punkt Przeznaczenia	17
Tworzenie Postaci.....	18
Kostium.....	20
Broń.....	21
Gospodarka	22
Kradzież	24
Walka	25
Leczenie	27

Śmierć Postaci.....	28
Linki	28




Zdjęcia: Klaudia Mikulec,
Denis Kruk

Mapy: Patrycja Ostoya Bażyńska

Grafika: Kacper Gębala





LISTA ZMIAN W PODRĘCZNIKU GRACZA 2026 W PORÓWNIANIU Z EDYCJĄ 2025:

1. Metoda zgłoszenia frakcji/gracza i płatność (s. 10)
2. Metoda wypełnienia ankiety (s. 11)
3. Warunki zwolnienia z opłat za wejściówkę Przewodników frakcji (s. 14)
4. Tworzenie postaci do odgrywania a ostatnia edycja cyklu fabularnego (s. 19)
5. Konieczność zgłoszenia kompletnego stroju online (s. 20)
6. Informacje dotyczące użytkowania łuków i strzał (s. 21)
7. Mechanika oznaczania przedmiotów - kolory wstążek (s. 24)





CZY „FORT” JEST IMPREZA DLA MNIE?

TAK jeśli:

1. Szukasz larpa nastawionego na fabułę i interakcje między graczami
2. Chcesz sprawdzić czy odnajdziesz się w larpie terenowym
3. Chcesz nawiązać nowe znajomości z innymi miłośnikami Warhammera oraz szeroko pojętej fantastyki
4. Nie boisz się wyjścia do lasu

NIE jeśli:

1. Jesteś nastawiony wyłącznie na walkę
2. Masz problemy z odgrywaniem postaci, często wychodzisz z roli
3. Twoim głównym celem jest „wygranie” larpa





Co, GDZIE, JAK? FAQ DLA ZABIEGANYCH



• CZYM JEST FORT?

Fort jest konwentem międzynarodowym organizowanym od 2004 r. przez stowarzyszenie non-profit „Grupa Inicjatyw Twórczych”, KRS: 0000319776. Podczas trwania imprezy przewidziane są konkursy z nagrodami i prelekcje, jednak naczelnym punktem programu jest Gra Główna – larp terenowo-fabularny inspirowany uniwersum Warhammer Fantasy.

• GDZIE ODBYWA SIĘ FORT?

Konwent corocznie odbywa się w Czyżowicach (woj. śląskie), na terenie restauracji „Rancho Western” oraz na przyległych terenach określanych jako „Szwajcaria Czyżowicka”.

• KIEDY JEST FORT?

Edycja 2026 odbędzie się w dniach 01-05 lipca, a sama Gra Główna: 02-04 lipca.

• JAK TAM DOJECHAĆ?

Najprostszym rozwiązaniem jest przyjazd własnym autem pod adres:

/// Rancho Western
/// Belsznicka 29B
/// 44-350 Czyżowice

Jeżeli jednak nie posiadasz prawa jazdy lub samochodu, to spokojnie – istnieje transport publiczny.

Opcja nr 1: dojazd do stacji PKP Czyżowice, która jest ok. 2,5km od Rancho Western. Stamtąd na konwent można dotrzeć albo na własnych nogach, taksówką, albo za pomocą życzliwego znajomego.

Opcja nr 2: dojazd pociągiem/autobusem do Wodzisławia Śląskiego, a stamtąd busem do przystanku „Czyżowice Szkoła”. Wyglądajcie w Wodzisławiu Śląskim linii nr 36.





• CO DOSTANĘ W CENIE WEJŚCIÓWKI?

Gracze otrzymują do dyspozycji miejsce na polu namiotowym, parking, dostęp do sanitariatów oraz możliwość uczestnictwa w atrakcjach przewidzianych w programie konwentu. Podczas Gry Głównej funkcjonuje także karczma w której można nabyć prawdziwe jedzenie i napoje za pieniądze nieprawdziwe – monety stworzone na potrzeby Gry Głównej.


• CZY MUSZĘ PRZYJECHAĆ NA CAŁY KONWENT ŻEBY WZIĄĆ W NIM UDZIAŁ?

Nie. Organizatorzy umożliwiają przyjazd na wybrane dni konwentu.

• CZY DZIECI MOGĄ BRAĆ UDZIAŁ W KONWENCIE?

Osoby niepełnoletnie są dopuszczone do udziału w konwencie, wyłącznie pod nadzorem opiekuna prawnego lub osoby pełnoletniej, która bierze odpowiedzialność za osobę niepełnoletnią, i która została upoważniona pisemnie do tej opieki przez opiekuna prawnego. Wzór pisemnego upoważnienia do opieki nad osobą niepełnoletnią znajduje się w rozdziale „Formularze związane z uczestnictwem w konwencie osób niepełnoletnich”.





Fort jest konwentem na którym dzieci są dopuszczone do udziału, ale nie oznacza to, że konwent jest dla nich dedykowany.

Nie jest przewidziany dolny limit wiekowy uczestników, jednak organizatorzy nie podejmują się w żadnej formie opieki zorganizowanej bądź indywidualnej nad osobami niepełnoletnimi.

• CO TO GRA GŁÓWNA?

Gra Główna to larp inspirowany uniwersum Warhammer Fantasy, rozgrywany na terenie Szwajcarii Czyżowickiej podczas ostatnich trzech dni konwentu. Gra odbywa się w języku polskim oraz pomocniczo w języku angielskim. Więcej na temat Gry Głównej w rozdziale „Gra Główna”.

• CZY TRZEBA POSIADAĆ SPECJALNY STRÓJ ŻEBY WZIAĆ UDZIAŁ W GRZE GŁÓWNEJ?

Tak. Kostium musi pasować do realiów Warhammera Fantasy, a broń spełniać wymogi bezpieczeństwa. Więcej na ten temat w rozdziale „Gra Główna”.





• **CZY MOJA POSTAĆ MOŻE ROZPOCZĄĆ GRE Z MAGICZNYMI PRZEDMIOTAMI?**

Coś takiego jest dozwolone wyłącznie za wyraźną zgodą organizatorów, którzy każdy taki przedmiot muszą odnotować. Magiczne rzeczy, które nie zostały zaakceptowane przez organizatorów, będą traktowane jako zwykłe przedmioty.

Przed zgłoszeniem magicznego przedmiotu warto zadać sobie pytanie: jak to odegram? Pierścień +2 do siły brzmi przyjemnie, ale rzeczy za jego sprawą nie staną się lżejsze. Wisior +3 do charyzmy to dobra sprawa, ale przecież nikt nie zawoła w rozmowie “Mam bonus do charyzmy, pocuj się przekonany!”.

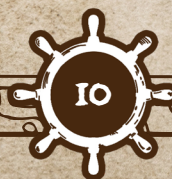
• **CO TO FRAKCJA?**

Fracja to grupa graczy połączona wspólną, ustaloną przez siebie fabułą. Fabuła ta nie może stać w sprzeczności z założeniami Gry Głównej, a Fracja powinna pasować do realiów Warhammera Fantasy. Na czele Frakcji musi stać Przewodnik Frakcji (patrz: Typy osób biorących udział w Grze Głównej). Cięży na nim odpowiedzialność za pozostałych członków ekipy, spójność oddziału i jego wątków fabularnych z wątkami fabularnymi Gry Głównej, poziom strojów oraz kontakt z organizatorami. Fracje powyżej 10 osób mają

prawo rozłożyć na terenie gry obóz pasujący wizualnie do realiów świata przedstawionego. Zostaje im także przypisany organizator, który może wpleść wątki frakcji w ogólną fabułę Gry Głównej, poziom strojów oraz kontakt z organizatorami.

• **JAK MOGĘ ZGŁOSIĆ SWÓJ UDZIAŁ W KONWENCIE?**

W celu dokonania zgłoszenia udziału Gracza należy wypełnić formularz zgłoszeniowy na stronie <https://larpfort.com/>, a następnie opłacić wejściówkę metodami, wskazanymi na stronie. Zgłoszenie udziału dotyczy wszystkich graczy - zarówno tych z frakcji, jak i osób grających indywidualnie. Przed zgłoszeniem postaci o innych rasach niż ludzka, maga lub kapłana należy skontaktować się z organizatorami (patrz: Tworzenie Postaci). Terminy zgłoszeń oraz ceny wejściówek zostaną podane na stronie konwentu w specjalnie dedykowanych do tego postach oraz w zakładce „informacje” na stronie Larp Fort, Konwentu Fort, Larpa Fort i tegorocznego wydarzenia.





• **OBOWIĄZEK WYPEŁNIENIA ANKIETY SPRAWDZAJĄCEJ ZASADY KONWENTU**

Każdy z uczestników ma obowiązek, do dnia rozpoczęcia Konwentu, wypełnić on-line ankietę, którą otrzyma drogą mailową, zawierającą pytania sprawdzające znajomość zasad przedstawionych w podręcznikach, z którymi gracz ma obowiązek się zapoznać. Postacie specjalne wypełniają ankietę dedykowaną dla ich postaci.

• **JAK MOGĘ ZGŁOSIĆ UDZIAŁ FRAKCJI W GRZE GŁÓWNEJ?**

W celu zgłoszenia frakcji należy wypełnić kwestionariusz na stronie [Larpfort.com](https://larpfort.com). Organizatorzy zastrzegają sobie prawo odmówienia przyjazdu frakcji, która odbiega od założeń fabularnych Gry Głównej. Warto przed zgłoszeniem grupy napisać wiadomość do organizatorów, by upewnić się, że profil frakcji i jej założenia fabularne pasują do głównego scenariusza Gry.





GRA GŁÓWNA



PRZYGOTOWANIE DO GRY GŁÓWNEJ

Zapadła więc decyzja, że weźmiesz udział w larpie. Gratulacje! Na pewno po powrocie będziesz mieć wiele do opowiadania znajomym. Chcemy jednak, aby Twoje wspomnienia z larpa były jak najlepsze. Aby tak się stało, należy solidnie się przygotować i przestrzegać pewnych zasad, które zapewnią bezpieczną grę zarówno Tobie, jak i innym.

Zanim rzucisz się w wir wymyślania swojej postaci i kostiumu, omówmy zasady, które będą obowiązywać w czasie gry. Nie pomijaj tego fragmentu! Wiemy, jest długi i w ogóle, ale jak to mówią: „nieznajomość prawa nie zwalnia z jego przestrzegania”.



ZASADY GŁÓWNE

W czasie trwania larpa naczelne są poniższe zasady:

1. **Zasada dobrej zabawy** – każdy gracz ma w obowiązku zachowywać się uczciwie zarówno w czasie gry, jak i poza nią. Swoimi działaniami należy dążyć do usprawnienia i ulepszenia gry, a także zadbania o to, by inni czuli się komfortowo na miejscu imprezy.
2. **Zasada zdrowego rozsądku** - pamiętaj, że nie jesteśmy w stanie przewidzieć wszystkich sytuacji. Jeśli czegoś nie ma opisanego w mechanice, to prosimy Cię – pomyśl. Jeśli nie zabroniliśmy używania czterech tarcz naraz, to nie znaczy że można...
3. **Zasada bezpieczeństwa** – nie ryzykuj bez potrzeby! Jeśli podczas gry wpadniesz na pomysł aby urządzić zasadzkę na innego gracza skacząc na niego z drzewa, to wiedz, że to zły pomysł. Szalony skok z okna karczmy też lepiej odpuść. Nie, wilcze doty też odpadają. Zarówno w trakcie gry, jak i poza nią masz obowiązek brać pod uwagę bezpieczeństwo swoje i innych osób.





4. **Zasada szacunku** - NIE oznacza NIE. Jeśli inny gracz powie, że nie chce żebyś zabrał mu jakiś przedmiot lub go dotykał, to prosimy – uszanuj jego zdanie. Intensywność gry należy dostosować do osób biorących udział w scenie i jej kontekstu. Jedna osoba nie będzie miała problemu z odegraniem rabunku i szarpaniem, a ktoś inny nie będzie w stanie tego zagrać z uwagi na ograniczenia psychiczne bądź motoryczne. W skrajnych przypadkach gracze, którzy nie rozumieją tego punktu, będą zmuszeni przez organizatorów do opuszczenia gry.

5. **Zasada wiarygodności** – zarówno wygląd zewnętrzny, jak i zachowanie, poza, styl mowy czy umiejętności mają być adekwatne do odgrywanej postaci.

6. **Zasada utrzymania klimatu** – zarówno miejsce gry, jak i przebrania graczy mają za zadanie wykreować wrażenie przebywania w świecie fantasy. Obowiązkiem każdego gracza jest zadbanie, by nie niszczyć tego nieodpowiednim zachowaniem, słownictwem lub używaniem przedmiotów niepasujących do gry (np. papierosów, telefonów komórkowych). Zasada ta obowiązuje w godzinach trwania Gry Głównej, a organizatorzy zastrzegają sobie prawo do jej złamania z przyczyn bezpieczeństwa lub tech-

nicznych. Zasada ta nie dotyczy sytuacji w których jest wymagane użycie słów RED oraz PAX (patrz: Gesty i słowa bezpieczeństwa używane w grze).

7. **Zasada dobrej wiary** – widząc, że jakiś gracz zachowuje się nieprawidłowo (np. liczy trafienia w czasie walki, źle odgrywa postać) należy założyć, że nie robi tego ze złej woli i z premedytacją. Warto wtedy zwrócić takiej osobie uwagę na osobności lub opisać sytuację mistrzom gry i poprosić ich o interwencję.

8. **Organizatorzy mają zawsze rację** – mistrzowie gry (MG) i bohaterowie niezależni (BN-i) są także organizatorami. Jeśli proszą Cię o coś, to słuchaj ich zaleceń. Nie chodzi tu tylko o samą rozgrywkę, ale także o kwestie bezpieczeństwa. Jeśli jakaś kwestia nie została wyjaśniona w tym podręczniku, to zdanie Mistrza Gry i BN-a jest decydujące.





TYPY OSÓB BIORĄCYCH UDZIAŁ W GRZE GŁÓWNEJ

1. **Mistrzowie Gry (MG)** - członkowie organizacji Fortu odpowiedzialni za przygotowanie gry, ostateczny wygląd fabuły i kontakt z graczami. Wszelkie decyzje MG związane z imprezą (czy to Grą Główną, czy Konwentem) są niepodważalne i ostateczne. MG ma prawo wykluczyć gracza z gry, jeśli uzna, że dana osoba stwarza zagrożenie dla innych uczestników, całości imprezy lub też dopuściła się czynu, który w opinii MG kwalifikuje ją do opuszczenia imprezy. W skrajnych przypadkach MG może także zażądać, by gracz opuścił teren Konwentu.
2. **Bohaterowie Niezależni (BN)** - osoby wybrane przez organizatorów do fabularnego moderowania gry, a także implementowania w fabułę potrzebnych wątków. BN-i odgrywają wyznaczone im postaci z którymi można wchodzić w interakcje jak z inni graczami. Niektórzy BN-i pojawiają się na Grze tylko przy wybranych scenach, a inni będą uczestniczyć w larpie przez cały czas.
3. **Arbitrzy** - osoby wybrane przez organizatorów do moderowania gry pod względem technicznym. Nadzorują walki i pilnują, by gracze przestrzegali obowiązujących zasad. Nie odgrywają żadnej postaci fabularnej i nie można wchodzić z nimi w interakcje takie, jak z innymi graczami. Arbitrów będzie można rozpoznać po czerwonych chorągiewkach trzymany w dłoni.
4. **Postaci wakatuowe** - postaci graczy, które zostały odgórnie przewidziane w scenariuszu i które mają narzuconą przez MG motorykę działań. Nie mogą moderować gry czy odpowiadać na pytania o kwestie techniczne.
5. **Przewodnicy frakcji** - liderzy grup, które biorą udział w Grze Główniej. Obowiązkami Przewodnika Frakcji są: kontakt z MG, dopilnowanie przygotowania obozowiska frakcji przed Grą, dopilnowanie uprzątnięcia terenu obozu po Grze, zadbanie, by każdy członek frakcji znał Podręcznik Gracza i przestrzegał regulamin Konwentu. Przewodnicy muszą także informować MG o wszystkich pomysłach fabularnych i przedmiotach, które jego frakcja planuje wprowadzić na Grę. W zamian za sprawowaną funkcję Przewodnikom przysługuje darmowa wejściówka na konwent Fort, która jest zwracana po zdaniu lokacji i dopełnieniu powyższych obowiązków, jakie ciążą na przywódcy frakcji.
6. **Gracze** - uczestnicy Gry Główniej, którzy we własnym zakresie stworzyli odgrywaną przez siebie postać, jej cele i wygląd. Gracze mają prawo przyjechać na Konwent jako członkowie wybranej przez siebie frakcji lub jako postaci niezrzeszone z jakąkolwiek grupą.





SŁOWA I OSOBY BEZPIECZEŃSTWA NA GRZE

YELLOW - słowo bezpieczeństwa używane w sytuacji, gdy poziom intensywności odgrywanej sceny jest odpowiedni. Wyraz ten informuje, że Twój maksymalny poziom komfortu psychicznego lub fizycznego został osiągnięty i nie życzysz sobie intensyfikacji gry. Wszystkie osoby biorące udział w scenie mają obowiązek się do tego zastosować.

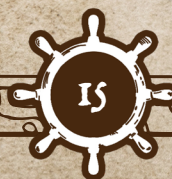
GREEN - słowo bezpieczeństwa stosowane, gdy chcesz odegrać scenę intensywną, by zwiększyć poziom immersji. Wyraz ten informuje, że czujesz się komfortowo z dalszym przesuwaniem swoich granic. Wszystkie osoby biorące udział w scenie mogą się do tego zastosować. Twoje Green kończy się tam, gdzie zaczyna się Yellow lub Red innego uczestnika Gry.

RED

Jeżeli z jakiś powodów nie chcesz brać udziału w scenie (walce lub niekomfortowej sytuacji) lub doszło do niebezpiecznej sytuacji (np. kontuzji), to możesz skorzystać z tego słowa bezpieczeństwa. Należy wtedy powiedzieć lub krzyknąć "RED". Jeśli gracz usłyszy to słowo ze strony innego gracza, będzie to oznaczało, że ten gracz nie wyraża zgody na daną, dotyczącą go, akcję i należy natychmiast zaniechać wszelkiej aktualnie prowadzonej aktywności. W zależności od okoliczności należy pozostawić uczestnika w spokoju, oddalić się lub wyjaśnić na uboczu sytuację.

W scenie innej niż walka gest/słowo RED natychmiast kończy wszelkie interakcje. Interakcja nie może być kontynuowana.

Użycie RED w walce będzie oznaczać, że Twoja postać została pokonana i musi położyć się na ziemi (ale nie pod nogi innym graczom, nie utrudniaj innym gry). Traktuje się Ciebie jako nieprzytomnego i Twoja postać może się wykrwawić. Gracz atakujący automatycznie wygrywa potyczkę i **NIE WOLNO** mu pod żadnym pretekstem wykonać ataku w Twoją stronę. Postać, która dała się pokonać używając gestu/słowa RED, może zostać normalnie dobita.





Na grze pojawia się OSOBY ZAUFANIA.

Jeżeli Gracz poczuje się podczas gry dyskomfortowo, jeśli uczestniczył w sytuacji, która wywołała u niego złe samopoczucie pod kątem emocjonalnym i psychicznym, i odczuwa potrzebę porozmawiania o tym z kimś, to właśnie osoby zaufania są w tym celu obecne na terenie gry. Gracze mogą je znaleźć, na terenie gry, zarówno w mieście, jak i na podgrodziu. Osoby pełniące te funkcje to:

- Edyta Ciechanowicz,
- Karol Orłowski,
- Mirella Korzeniewska-Wiszniewska.

PAX - Okrzyk PAX może być użyty wyłącznie przez organizatorów i BN-ów. Słyszając tę komendę należy zaprzestać wszelkiej akcji i poczekać na dalsze wytyczne.

TRZYMAJ MIR - Słów tych używa się, by napomnieć gracza, który wychodzi z roli, gra nieadekwatnie do swojej postaci lub psuje klimat gry.

DUCH - Jeżeli Twoja postać zginie, stajesz się duchem i jeśli nie wykorzystasz Punktu Przeznaczenia (patrz: Punkt Przeznaczenia) to opuszczasz teren Gry.

Jako duch nie możesz rozmawiać ani kontaktować się z normalnymi postaciami i BN-ami. Jedynie kapłani Morra mogą się z Tobą kontaktować.

Jako duch musisz chodzić z rękoma skrzyżowanymi na wysokości klatki piersiowej. Nadużywanie tego gestu, np. by uniknąć walki czy interakcji z innymi graczami, będzie surowo karane.





PUNKT PRZEZNACZENIA

Podczas akredytacji każdy gracz otrzymuje jeden punkt przeznaczenia – żeton przypominający ciastko. Nie jemy go tylko wsadzamy do sakiewki. Umożliwia on „cudowne przeżycie” w sytuacji nieuchronnej śmierci – otrucia, sztychu prosto w serce, dobiecia etc.

Możesz (ale nie musisz, jeśli uznasz, że np. fajnie zginąłeś) po konsultacji z Mistrzem Gry wydać „Punkt Przeznaczenia” aby ocalić swoją postać. Wydanie punktu polega na przetłamaniu żetonu na pół.

Użycie punktu przeznaczenia nie oznacza, że Twoja postać wraca do pełni sił. Przeżyłeś, ale wciąż jesteś ranny i jeśli nie zostanie Ci szybko udzielona pomoc medyczna, to Twoja postać umrze. Co należy rozumieć poprzez „szybko”? Odpowiedź jest wariantywna: w przypadku poderżnięcia gardła są to dosłownie sekundy, w przypadku otrucia czas to ok. 1-2 minuty. Każdy przypadek należy rozważyć indywidualnie, kierując się zasadą dobrej zabawy oraz zasadą zdrowego rozsądku.

Żeton nie podlega kradzieży. Jeżeli znajdziesz na trakcie czyjś punkt przeznaczenia, to należy oddać go organizatorom.





TWORZENIE POSTACI

W ramach gry organizatorzy zalecają granie rasami związanymi z szeroko pojętymi „frakcjami porządku” świata Warhammera – ludźmi, elfami, krasnoludami lub niziołkami.

Ponadto, wybór postaci innej rasy niż ludzka musi zostać zatwierdzony przez organizatorów na podstawie zdjęć stroju i opisu postaci do 30 kwietnia 2026 r.

Nie ma odgórnie narzuconych klas postaci, ale musisz pamiętać o zasadzie zdrowego rozsądku oraz zasadzie wiarygodności.

Twoja postać ma zostać odegrana przekonująco i posiadać odpowiedni strój (patrz: Kostium). Zastanów się w czym jesteś dobry i jakie posiadasz umiejętności – wykorzystaj to wszystko przy kreacji swojego bohatera. Pamiętaj jednak o jednym: nie możesz dokonywać nadprzyrodzonych rzeczy. Wojownik, który rzuca kulami ognia, nie przejdzie. Jeżeli twierdzisz, że Twój łucznik przebije ośmiu przeciwników naraz to musisz to odegrać – nie będziesz posiadać specjalnej umiejętności mechanicznej.

Podobna, choć znacznie bardziej restrykcyjna sytuacja występuje w przypadku magów oraz kapłanów.





Te postaci są specyficzne oraz wymagające, więc organizatorzy stanowczo muszą wyrazić zgodę na grę nimi. To ograniczenie ma na celu uczynienie magów i kapłanów postaciami wyjątkowymi i rzadko spotykanymi, zgodnie ze stanem świata Warhammera. Osoby, które będą chciały zagrać taką reglamentowaną postać, mają obowiązek wystać zdjęcia swojego kostiumu wraz z opisem postaci i osadzeniem w fabule adekwatnej do wydarzeń w Dammheim do 30. kwietnia 2026 r. (patrz: Kostium).

Wyłącznie magowie i kapłani posiadają wiedzę tajemną i mogą sięgać po nadprzyrodzone moce.

UWAGA! Pamiętajcie, że zgodnie z zapowiedziami, jest to ostatnia edycja cyklu fabularnego, która kończy wampiryczną historię Dammheim. Fort 2027 będzie się dziać już w nowym miejscu i całkowicie innym czasie, odległym o dziesiątki, a może nawet setki lat. Jeśli tworzycie nowe postacie, weźcie to pod uwagę. Jeśli mimo to będziecie chcieli postać kontynuować, może to zostać dopuszczone w zależności od jej losów, postawy w trakcie gry i sytuacji w momencie zakończenia Fortu 2026.





KOSTIUM

Kostium ma być adekwatny do odgrywanej postaci, np. żebrak powinien chodzić w łachmanach, a dobrze sytuowany szlachcic – w przepięknym stroju podkreślającym jego majętność.

Wszelakie elementy pancerza nie mogą mieć ostrych krawędzi, które mogłyby wyrządzić krzywdę innym graczom lub uszkodzić broń bezpieczną.

Jeżeli zdecydujesz się na grę postacią innej rasy niż człowiek, musisz posiadać odpowiednią charakterystykę: wydłużone uszy dla elfa, brodę dla krasnoluda, maskę / makijaż upodabniające do orka. Jeżeli nie zadbasz o odpowiedni wygląd to cóż... będziesz tylko człowiekiem, który wmówił sobie, że jest przedstawicielem innej rasy. Okoliczny szalenię jakich wielu.

Warto też zadbać o rekwizyty pasujące do Twojej postaci. Wyobrażasz sobie alchemika bez fiolek czy wagi? Kowala bez młota? Ulicznego grajka bez instrumentu? Już nie mówiąc o skrybie, który nie ma nawet skrawka papieru. Tego typu gadżety nadadzą Twojej postaci autentyczności i uprzyjemnią grę. Pamiętaj o jednym: nie używaj czerwonej wstążki (patrz: Kradzież).

Dbając o odpowiedni poziom wizualny gry, organizatorzy przeprowadzają ocenę kostiumu. Każdy uczestnik Gry Głównej ma obowiązek zaprezentować swój kompletny strój do dnia 15 czerwca 2026 r., przysyłając go na maila organizacji Fortu: fort.komisja.strojowa@gmail.com. Organizatorzy oceniają jego wykonanie i kompatybilność z postacią gracza. Należy także przesłać zdjęcie broni, jaką uczestnik planuje się posługiwać w czasie trwania Gry, która zostanie oceniona jako element adekwatny do stroju. Broń, ze względu na warunki bezpieczeństwa, należy zaprezentować podczas akredytacji, do akceptacji organizatorów pod kątem jej dopuszczalności do gry.

Organizatorzy zastrzegają sobie prawo niedopuszczenia do gry stroju lub broni, które mogą stanowić zagrożenie dla innych graczy lub które nie pasują do klimatu Warhammer Fantasy.

Nasza sugestia: warto wysłać zdjęcia stroju wcześniej na naszego maila: fort.komisja.strojowa@gmail.com by skonsultować, czy wymyślony przez Ciebie kostium spełnia standardy. Na pewno pozwoli Ci to uniknąć rozczarowania przy ocenie stroju przez organizatorów.





BRONŃ

Organizatorzy Fortu dopuszczają do gry wyłącznie broń bezpieczną (patrz: Kostium).

Broń renomowanych firm tworzących oręż larpowy nie musi przechodzić testów przy ocenie kostiumu.

Zabronione jest wnoszenie na teren gry broni uszkodzonej lub nieumiejętnie naprawionej.

Broń artyleryjska, obłężnicza, palna lub wykonana samodzielnie musi przejść testy przy ocenie kostiumu.

Dozwolone są następujące typy broni:

- broń drzewcowa (np. kij, włócznia - do 200 cm).
Niedozwolone są: halabardy, glewie, młoty lucerańskie oraz wszelaka broń drzewcowa typowo battlelarpowa
- krótka broń biała (np. nóż, sztylet)
- miecze
- topory, młoty, buławy (do 160 cm)
- łuki z naciągami do 13kg, wyposażone w strzały, zakończone specjalnym obiciem minimalizującym obrażenia, które mają atest IDV. Strzały powinny być podpisane lub oznaczone w ten sposób, żeby jednoznacznie zidentyfikować właściciela. Łuk może być używany wyłącznie przez właściciela/osobę, która go akredytowała.
- broń palna na amunicję typu NERF, przerobiona tak, by pasowała wizualnie do realiów Warhammera
- imitacje kuszy

W przypadku broni dystansowej zabronione jest:

- strzelanie do uczestników Gry z odległości mniejszej niż wymagana (w przypadku łuków są to 2 metry, w przypadku innych broni odległość ta zostanie ustalona podczas akredytacji)
- strzelanie w głowę
- strzelanie po zmroku
- strzelanie bez wyraźnie widocznego celu

Wszystkie bronie dystansowe będą musiały przejść dodatkową akredytację w czasie i miejscu wyznaczonym przez organizatorów. Ocenie będzie także podlegać celność użytkowników broni.

Łuki i imitacje kuszy nie są w stanie przebić pancerza płytowego, broń palna – owszem.

Broń artyleryjska zabija jeśli trafi w korpus.

W przypadku udanego trafienia w kończynę, zaatakowany gracz zostaje okaleczony i ma obowiązek odgrywania otrzymanego obrażenia.

Jeżeli broń zostanie uszkodzona w trakcie gry, nie wolno jej dalej używać i musi ona zostać wyniesiona z terenu larpa.

Przewodnicy frakcji mają obowiązek dopilnowania, by jego ludzie posiadali broń nieuszkodzoną i zdatną do bezpiecznej walki. Na przewodnikach leży obowiązek przeszkolenia członków frakcji z zakresu bezpiecznej walki.



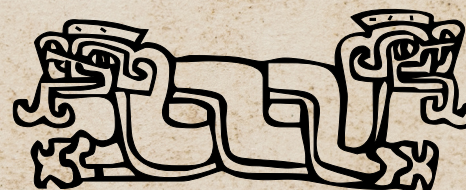


GOSPODARKA

Poniższy akapit stanowi minimum wiedzy na temat funkcjonowania gospodarki w czasie Gry Głównej. Temat zostanie rozwinięty w osobnym dokumencie - Podręczniku Rzemiosła.

Waluta

Na terenie gry obowiązywać będzie waluta za którą będzie można zakupić jedzenie w karczmie, opłacić różnego rodzaju usługi, wziąć udział w licytacji przedmiotów etc. W ręce graczy trafią złote sole oraz srebrne pesos. Ich przelicznik to: 12 pesos = 1 sol.



Rzemiosło

Podstawą rozwoju miasta są rzemieślnicy i kupcy. Gracz odgrywający rzemieślnika powinien posiadać akcesoria uwiarygodniające jego fach. Więcej informacji na temat rzemiosła znajdzie się w Podręczniku Rzemiosła.





Alchemia i Zielarstwo

Alchemicy i zielarze mają możliwość tworzenia eliksirów o zróżnicowanym działaniu oraz surowców potrzebnych do rzemiosła. Więcej informacji na temat alchemii i zielarstwa znajdzie się w Podręczniku Rzemiosła.

Używki i narkotyki

W czasie gry będzie można uczestniczyć w przemyśle, sprzedaży oraz zakupie używek i narkotyków. Nikt oczywiście nie będzie rozprawdzać prawdziwych narkotyków, a na potrzeby gry zostaną wykorzystane bezpieczne dla zdrowia rośliny i substancje spożywcze. Mechanika używek, podobnie jak ziół, będzie opisana szczegółowo w odrębnym podręczniku.





KRADZIEŻ

Świata nie tworzą wyłącznie uczciwi i prawi ludzie. Wśród nich można znaleźć typy spod ciemnej gwiazdy, w tym złodziei – a jeśli są złodzieje to istnieje też kradzież. Część graczy na pewno będzie chciała odegrać przywłaszczenie sobie czyjegoś przedmiotu. Nie oznacza to jednak, że można kraść wszystko i wszędzie.

Najważniejsza zasada: nie każdy przedmiot można ukraść. Rekwizyty przeznaczone do potencjalnej kradzieży, oraz inne, będą zaznaczone odpowiednim kolorem wstążek. Znaczenie tych kolorów jest następujące:

- wstążki rzeczy prywatnych – **czarna** wstążka oznacza ‘nie ruszaj’
- wstążki rzeczy do ‘wzięcia/ukradnięcia’ – **czerwona** wstążka.

Taką wstążkę mogą zawiązać organizatorzy, ale też i gracze, którzy uznają, że chcą urozmaicić innym osobom grę. Co ważne: **nie wolno** usuwać wstążki z przedmiotu, który został oznaczony w ten sposób przez organizatorów. Ponadto:

- Punkty Przeznaczenia nie podlegają kradzieży.
- Co zrobić w przypadku, gdy znajdziesz zgubiony przedmiot, który nie ma wstążki? - Najlepiej odnieś go w miejsce wskazane przez organizatorów.



UWAGA:

Nie wolno zabierać lub kraść fabularnie przedmiotów znajdujących się na grze, które nie są oznaczone żadną wstążką.



WALKA



Wszystkie metody perswazji zawiodły i nie pozostało Ci nic innego jak sięgnąć po broń? Trakt do miasta okazał się niebezpieczny? Niezależnie od powodów – doszło do walki. Jak ją należy przeprowadzić?

Walka odbywa się w czasie rzeczywistym. Nie ma znaczenia czy dany gracz walczy za pomocą broni białej czy dystansowej.

Walka może zostać w każdym momencie przerwana przez Mistrza Gry – gwizdkiem lub okrzykiem **PAX**. Po gwizdku lub okrzyku **PAX** wszyscy gracze zaprzestają jakichkolwiek działań – zamierają w bezruchu.

Uderzenia muszą być celne i wyprowadzone z umiarkowaną siłą. Dotknięcie gracza bronią zamiast zadania ciosu nie będzie traktowane jako cios i nie zada ono obrażeń. Jeśli trafienie będzie za słabe lub nieodpowiednio sygnalizowane, to np. przeciwnik zakuty w pełną zbroję płytową może go nie zauważyć i zignorować.

Walka i obrażenia mają charakter uznaniowy. O tym, czy trafienie odniosło skutek, decyduje strona przyjmująca ataki. Jeśli uznasz, że ataki przeciwnika zabiły Twoją postać to padasz na ziemię martwy. Jeśli uznasz, że ataki przeciwnika strzaskały Ci nogę – kulejesz. Jeśli uznasz, że ataki przeciwnika ucięły Ci dłoń - charakteryzujesz ją na kikut i nie możesz z niej korzystać. Liczymy na przestrzeganie zasady dobrej zabawy, zasady wiarygodności oraz Twoje umiejętności aktorskie.

Pamiętajmy jednak, że łatwo można zepsuć zabawę, zachowując się nieadekwatnie do sytuacji. Podczas walki, zwłaszcza, zwłaszcza gdy do głosu dochodzi adrenalina i emocje, łatwo przekroczyć granice fair play. Stąd miejmy w głowie zasadę: „nie bądź Jackie Chanem” (znaną również pod innym sformułowaniem: „nie bądź dupkiem”)! Jeśli przeciwnik będzie się wypierał i nie padnie, pomimo że trafisz go już dwanaście razy, najrozsądniej będzie kontynuować walkę do zadania kolejnych obrażeń, a po zakończeniu walki zwrócić uwagę MG na oszukującego gracza. Oczywiście, czasem może się okazać, że nasze trafienie mogło nam się tylko wydawać celnym. Miejmy zatem do wszystkiego również zdrową dozę rezerwy, wedle zasady dobrej wiary. Na przykład: idąc drogą, zauważasz naprzeciwko siebie kilku orków.





Być może jesteś dobrym szermierzem, jednak szansa, że ich pokonasz, racjonalnie rzecz ujmując, jest nikła. Najrozsądniej będzie zawrócić lub dać susa w pobliskie krzaki i jak najszybciej oddalić się od zagrożenia.

Jeśli chodzi o szeroko rozumianą wytrzymałość na obrażenia to kierujemy się logiką - krasnolud w płycie jest bardziej wytrzymały niż niziołek w szarawarach; ork od człowieka a rycerz Pani Jeziora w ciężkiej zbroi od Hansa spod karczmy. Jednak nawet krasnolud z gołą klatką padnie od sztyletu między żebrami. Pamiętajcie „Zasadę zdrowego rozsądku” oraz „Zasadę wiarygodności”? Walka to wyśmienity moment na ich zastosowanie.

Jeśli chcesz walczyć w zwarciu, to zadbaj o odpowiednie wyposażenie ochronne, by uniknąć kontuzji czy nadmiernej ilości siniaków. Wszelkie walki na pięści czy zapasy są zakazane, chyba że obie strony zgodzą się na takowe przed potyczką!

Po ciężkiej walce warto udać się do odpowiedniego rzemieślnika w mieście w celu naprawy broni i pancerza. Nie ma punktów ekwipunku ani przymusu napraw. Naprawianie pancerza zapewni realizm i będzie prowadzić do ciekawych zadań i interakcji.

Notoryczne mordowanie innych graczy to łamanie jednej z naszych reguł – zasady dobrej zabawy – i może prowadzić do przykrych konsekwencji.



UWAGA:

Podczas gry głównej pojawiają się, jako przeciwnicy, różnorodne potwory i inne siły zła. podczas walki pamiętajcie, że w środku kostiumu jest zwykły człowiek, któremu może się stać krzywda, więc używajcie ciosów, jak w walce przeciwko zwykłemu człowiekowi.





LECZENIE

Jeżeli Twoja postać odniesie rany, konieczne będzie ich opatrzenie. Pamiętaj także, by odgrywać uzyskane obrażenia. Przykładowo po ciosie w rękę powinieneś unikać poruszania nią i posykiwać z bólu; przy ciosie w nogę powinieneś kuleć.

Lekkie rany odniesione w grze – takie jak przecięcia, przekłucia czy obicia – uznaje się za wyleczone na dzień następny i tylko wtedy, gdy Twoja postać uzyska fachową pomoc medyczną. Przykład: doszło do walki i Twoja postać otrzymała cios mieczem w nogę. Udajesz się do medyka, który stosownie opatrzył Ci ranę. Kulejesz i odgrywasz ranę do końca dnia. Na dzień następny wchodzisz już wyleczony i zdrowy.

Ciężkie rany odniesione w grze – takie jak fabularne obcięcie kończyny, złamanie – odgrywasz do końca larpa. Masz także obowiązek stosować odpowiednią charakteryzację oddającą Twój aktualny stan zdrowia.

Przykład: w trakcie gry została Ci fabularnie odcięta dłoń. Obwiązujesz ją materiałem i przez cały czas chodzisz z tak obwiązaną kończyną, nie mogąc nią niczego chwycić.

Postaciami zdolnymi do fachowej pomocy medycznej są znachorzy, felczerzy, medycy, zielarze i alchemicy. Osoby, które zdecydują się na grę taką postacią, powinny mieć odpowiednie gadżety, przykładowo: bandaże, hubki, sztuczną krew, fiołki z neutralnymi substancjami (np. wodą z barwnikiem spożywczym, roztworem herbaty), które na potrzeby gry będą miksturami lub maściami odkażającymi / uśmierzającymi ból. Przed jakąkolwiek aplikacją takiej substancji należy poinformować leczonego gracza czym naprawdę jest podawany specyfik, by uniknąć problemów na tle zdrowotnym (alergie etc.).

Istnieje możliwość szybkiego wyleczenia lekkich ran. W tym celu należy udać się do kapłana bądź maga i wyprosić u niego uzdrowienie. Kapłan / mag przez ok. 2 minuty powinien odgrywać rytuał leczenia. Po jego zakończeniu wszystkie lekkie rany zostają uleczone, a kapłan/mag musi odpoczywać przez 5 minut. Rytuał nie działa na ciężkie rany

Zanim poprosisz o uzdrowienie magiczne, zastanów się dwa razy: nie każdy kapłan / mag spełni Twoją prośbę, a efekty mogą być przewrotne i zależne od bóstwa bądź wiatrów magii, którymi dana osoba się posługuje. Dość niezręczna może być sytuacja, gdy poprosisz kapłana boga Śmierci o uzdrowienie...





ŚMIERĆ POSTACI

Wróg przetoczył się po Tobie olbrzymią chmarą, nie udało Ci się znaleźć antidotum na truciznę, a Punkt Przeznaczenia został zużyty już dawno temu – powodów dla ostatecznej śmierci Twojej postaci może być wiele.

Całe szczęście śmierć postaci to nie koniec gry dla Ciebie! Owszem, musisz pożegnać się ze swoją dotychczasową rolą, ale możesz wrócić w nowej postaci. Zabili Ci najemnika, który służył w oddziale? Taki los, ale na jego miejsce zatrudniono kogoś innego.

Warto przy zmianie postaci zastanowić się nad zmianą sposobu gry: jeśli Twoja pierwsza postać była buńczucznym, impulsywnym łowcą, to przy drugiej roli zmodyfikuj charakter, by współgracze nie odnieśli wrażenia, że wchodzisz z dokładnie tą samą postacią. Dobrym pomysłem będzie zabranie dodatkowych ubrań, by chociaż trochę zmodyfikować strój dla Twojej nowej postaci.

Pamiętaj też o zasadzie dobrej zabawy i nie mścij się na sprawcy za śmierć pierwszej postaci. Twojego drugiego bohatera to nie dotyczy!



LINKI

- [Wzór zgody na udział w konwencji Fort 2026 osoby niepełnoletniej](#)
- [Standardy ochrony osób niepełnoletnich na konwencji Fort 2026 r.](#)
- [Regulamin Fortu 2026](#)





**PÓŁNOCNO - WSCHODNIE
WYBRZEŻE LUSTRII**

Mapa Generalna

obejmująca Wybrzeże Kaktusów, Wybrzeże Skorpiona oraz ujście rzeki Amaxon

aktualnie wyrysowana według najlepszej wiedzy przez Petronelę de Uarnenas na polecenie loży handlowej w Santa Magrita

Na Alsiom

