



FORT 2027

Larp przygodowy w uniwersum inspirowanym
Warhammer Fantasy Roleplay

Czyżowice
07-10 Lipca 2027



Czy FORT jest larpem dla Ciebie?

TAK jeśli:

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

NIE jeśli:

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

Miejsce



Pustkowie, dawniej dumna prowincja elektorska Imperium, dziś niezależny region wpływów miasta-państwa **Marienburga**. Region, obecnie słynący ze swojego strategicznego położenia przy ujściu rzeki Reik i bogatych rodów, trzymających w szachu większość przepływu monet i surowców z oraz do starego świata, rysowany jest bliznami po bitwach niedawnych, jak i antycznych.

W północnej części regionu, na jednym z najbardziej wysuniętych na północ półwyspów, leży kraina, która najlepiej oddaje istotę nazwy "Pustkowie". Od lądu otoczona jest zamglonymi mokradłami, zapomnianymi elfimi ruinami i mogiłami pozostawionymi przez lata najazdów z północy. Od strony morza zaś dostępu bronią zdradliwe i ostre jak brzytwa skały, ledwo wystające z morskiej tafli, klify, gęste jaskinie i samo Morze Szponów. Przepłynąć w tym miejscu może jedynie zwinny elfi okręt, doświadczony norskański kapitan lub kompletny idiota, niezdający sobie sprawy z niebezpieczeństw. **Przylądek Łupieżców**, bo tak historia nazwała tę krainę, jest miejscem, w które zapuszczają się więc głównie piraci oraz łupieżcy, plądrujący wraki statków pozostawionych przez tych pierwszych.

Niegdyś dom największego zgromadzenia piratów, dziś ruina, będąca jedynie echem dawnej chwały.



Historia



Przylądek Łupieżców jest również żywym monumentem dawnej, legendarnej bitwy morskiej. Wieki temu kapitan **Bartholomeus Czarny**, samowładczy Władca Mórz i Piracki Baron, zgromadził majątek i wpływy równe Marienburgowi. Jego niezwyciężona flota i groza, którą wywoływali jego piraci, były znane w każdym porcie Starego Świata.

Ta rosnąca siła nie mogła jednak pozostać bez odpowiedzi ze strony wielkich rodzin z Marienburga. Ci, łącząc swoje majątki, zbudowali flotę równą tej Bartholomeusa. Zasilili ją doświadczonymi najemnikami i na jej czele postavili admirała **Jaana Maartensa**, arcykapłana Mananna, człowieka pełnego zasad i świętej racji.

Starcie dwóch flot trwało od świtu do zmroku, aż w końcu pirackie galeony zostały rozbite. Ostateczna batalia rozegrała się jednak na Czarnym Aniele, okręcie samego Bartholomeusa, gdzie po abordażu starli się sami dwaj kapitanowie. Nie wiadomo, co się dokładnie wydarzyło. Wiadomym jest za to, że ich nienawiść była legendarna. Podania mówią, że oboje wpadli do morza, starci w nienawistnym kłinczu. Inni mówią o interwencji bogów, jeszcze inni o olbrzymim potworze, gniewie samego morza, który pożarł oboje kapitanów.

Pewne jest jedno. Ich ciała mogły porwać prądy morskie, lecz ich dusze nadal nawiedzają przylądek i ścierają się ze sobą w wiecznym pojedynku.



Miejsce gry



Parę lat temu, w rozpadających się ruinach na Przylądku Łupieżców założona została osada **Aalshafen**. Oficjalnie niezależny port pod patronatem samego Marienburga, a nieoficjalnie miejsce spotkań rady pirackiej i handlu wszelkim dobrem - od przypraw i żywności, przez broń czy luksusowe produkty, aż po niewolników i zakazane artefakty. Ta właśnie osada stała się domem uciekinierów z Lustrii oraz miejscem, w którym rozgrywa się nasza historia...



Konkrety



Główne założenia:

- Akcja gry dzieje się na **Przylądku Łupieżców**, w osadzie **Aalshafen**,
- Jest to nowa linia fabularna z możliwością kontynuowania postaci,
- Czas jaki upłynął po wydarzeniach, które miały miejsce w Lustrii to **3 lata** - gramy w roku 2530 (ignorujemy End Times),
- Formuła larpa to terenowa gra przygodowa. **Fort nie jest larpem bitewnym**,
- Fort nadal jest larpem otwartym na udział dzieci. Podkreślamy jednak, że tematyka gry będzie mocno grimdarkowa, znacznie bardziej niż dotychczas. Świat gry będzie moralnie szary i pełny wątków tylko dla dorosłych.

Deadliny, bilety i nabór:

- Wszelkie szczegółowe informacje - harmonogram rekrutacji i ceny biletów, zostaną ogłoszone w okolicy października - listopada.

Zmiany:

- Zmiany zasad zgłoszeń na larpa - patrz następna strona
- Zmiany mechaniczne, m.in.:
 - Alchemia i zielarstwo,
 - Błogosławieństwa kapłańskie,
 - Ekonomia i handel.



Konkrety



Rekrutacja:

- Limit graczy to 360 osób.
- W edycji 2027 zgłoszenia opierają się na przynależności do jednego z pięciu **ugrupowań handlowych**, każdej z własnymi interesami, relacjami i fabułą:
 - Miasto * (100 miejsc)
 - Imperium (65 miejsc)
 - Marienburg (65 miejsc)
 - Bretonnia (65 miejsc)
 - Kislev (65 miejsc)
- *Miasto Aalshafen jest domem wszelkiej maści pirackich załóg, cywili, Norskan i uchodźców.
- Ugrupowanie jest „luźnym” zlepkiem frakcji i pojedynczych graczy, których łączy ten sam **nadrzędny cel**. Każde z ugrupowań reprezentować będzie ekonomiczne i polityczne interesy swojego regionu w globalnej grze wpływów. Zaznaczamy, że NIE są to znane z battlelarpów stronnictwa nastawione na walki i skirmishe.
- Zgłaszać można się frakcjami lub pojedynczo (bezfrakcyjnie), jak na Fortach do tej pory.
- Miejsca w ugrupowaniach są limitowane i liczone względem zgłoszeń graczy, a nie względem szacunkowej ilości osobowej zgłoszonej frakcji
- Dokładne opisy i nazwy każdej z handlowych grup są w trakcie designu i zostaną przedstawione później.

Zasady zgłoszeń postaci:

- Na Forcie 2027 **nie przyjmujemy żadnych postaci magicznych graczy**. Jedyni magowie, którzy mogą być obecni na grze będą postaciami NPC lub MG.
- **Postacie kapłańskie będą dostępne w mocno ograniczonej ilości** (2 wakaty kapłańskie na ugrupowanie) i będą typowane na podstawie zgłoszeń graczy i castingu.

Dostępne rasy do gry w 2027 roku:

- ludzie,
- krasnoludy,
- wysokie elfy.
- Rasy inne niż powyżej (niziołki, ogry, leśne elfy) muszą być zgłaszane indywidualnie i mogą wziąć udział w grze jedynie po rozpatrzeniu i za zgodą organizatorów.

FAQ



O co chodzi z tymi ugrupowaniami?

Każde z ugrupowań będzie mieć własne polityczne interesy i relacje z pozostałymi grupami. Opracujemy wątki gry strategicznej, politycznej i handlowej, w której ugrupowania będą konkurować ze sobą w zamian za realne profity i konsekwencje w świecie gry.

Na czele każdego z ugrupowań wyłoniony zostanie jeden dowódca (lub rada).

Więcej detali i szczegółowa mechanika zostaną przedstawione w podręczniku gracza (okolice grudnia-stycznia)

Jak się mają ugrupowania do frakcji/grup graczy?

Ugrupowania są afiliacją do konkretnej grupy interesów. W prostych słowach - formuła frakcji graczy, znana z poprzednich edycji, istnieje nadal lecz w tym roku należy opowiedzieć się po którejś ze stron.

Co jeśli zabraknie dla mnie miejsc w grupie, w której chcę grać?

O naborze do grup decyduje kolejność zgłoszeń. Podczas trwania rekrutacji będziemy ogłaszali, ile miejsc pozostało w konkretnych grupach. Jeżeli zabrakło miejsca akurat dla Ciebie będziemy musieli polecić Ci inne ugrupowanie.

Czemu nie przyjmujecie magów?

Z uwagi na charakter i fabułę kolejnych edycji Fortu postacie te będą jedynie odgrywane przez NPC i dyktowane potrzebami fabuły.

FAQ



Co z religią w tym miejscu?

Aalshafen jest miejscem wolnym wyznaniowo, typowym dla niezależnych miast Starego Świata. Dominują w tym miejscu następujące wyznania:

- **Ranald** – miasto pełne jest interesów, szulerni, szczęścia i pecha. Nie jest dziwnym więc to, że to właśnie w chwale Ranalda szuka się pomyślności. Aalshafen jest jednym z miejsc na mapie świata, gdzie imię Ranalda wyjątkowo często pojawia się na ustach ludzi.
- **Manann** – portowy charakter miejsca skłania bardzo mocno do szukania błogosławieństwa Pana Oceanów. Morze Szponów słynie z niebezpieczeństw i tylko gorliwi wyznawcy mogą cieszyć się szczęściem bezpiecznej podróży i ochrony przed nieprzewidywalnymi kaprysami Patrona Mórz.
- **Stromfels** – ci, którzy odwrócili się od Mananna, zawiedzeni przez jego kaprysy i niesprawiedliwie zmienne morze, często szukają łaski Boga Rekina. Teologowie i kapłani spierają się, czy Stromfels jest jakiegoś rodzaju pierwotnym norskańskim bogiem, aspektem samego Mananna i jego niszczycielskiej mocy czy raczej manifestacją Boga Krwi. Znane jest natomiast, że wyznanie to jest herezją na podległych Marienburgowi Pustkowiach, a głośne obnoszenie się tą wiarą nie jest z reguły dobrym pomysłem. Nie zmienia to faktu, że imię Boga Rekina szeptań jest w Aalshafen bardzo często. Tym głośniej im bliżej do zmroku.
- **Ateizm** - w mocno religijnym settingu świata Warhammer Fantasy nie ma miejsca na ateizm. Sceptycyzm wobec cudów kapłańskich, odmowa czci, brak wiedzy postaci czy obojętność i religijny pragmatyzm są czymś innym, niż ateizm. Jawne głoszenie ateizmu równa się herezji.
- Nie dopuszczamy zgłoszeń kultów chaosu (chyba że za naszym bezpośrednim zaproszeniem).