

College of Wizardry obchodzi w tym roku dziesięć lat. Weszła na łamy larpowego świata wkrótce po tym, jak ja do niego dołączyłem i zmieniła tenże świat na zawsze. Larp odbył się od 13 do 16 listopada 2014 roku, wzięło w nim udział 138 graczy i około 50 npc. Mimo wielu zmian, kilku kryzysów i odmiany świata wokół nas, odbywa się nadal. Drugi run kosztował 280 euro i zaczął dyskusję o cenie larpów, jaka przetoczyła się przez środowisko już tyle razy...

Zaczynał jako projekt i dziecko Liveformu, znajdował się pod zarządzaniem Rollespilsfabrikken i Dziobak Larp Studio. Obecnie tworzy go Fundacja Wonderlarp i Witchards Society.

“CoW jest z pewnością pierwszym larpem na świecie, który posiada własny fandom, sięgający około 40 krajów na 5 kontynentach. Popularność, uznanie i konstruktywna krytyka z pewnością zainspirowały wielu polskich twórców do produkcji wielu interesujących projektów w 2015. Sprawili, że uwierzyliśmy we własne siły, a także w to, że z pewnością możemy dorównać sławnym producentom larpów, od których uczyliśmy się teorii.”
Tak w Księdze Larpów Polskich pisała Agata Świstak.

W 2013 roku Dominik Dracan Dembiński oraz Aleksandra Hedere Ososińska tworzą pierwszą wizję CoW. Jadą z pierwszą wizytą na zamek Czocha, a wizja zaczyna nabierać kształtu. W kwietniu 2014 ten projekt może stać się faktem. Na Knutepunkcie w Szwecji Dracan spotyka Clausa Raasteda. Ponownie cytując:

“Opowiadam mu o Hogwarts Live, o Czosze, o polskiej scenie larpowej i o celu, aby ta gra była wspólnym dziełem wielu środowisk. Po kilku dniach rozmów i wymianie maili, Claus jest przekonany, że warto dołączyć do projektu.” - pisze Dracan w jednej z najcenniejszych według mnie publikacji Kolowocy: Nasiona Drzewa Ogrody - opisującej historie polskich larpów.

Dalej nadal posłużę się cytatami: *“Opowiadam mu o Hogwarts Live, o Czosze, o polskiej scenie larpowej i o celu, aby ta gra była wspólnym dziełem wielu środowisk. Po kilku dniach rozmów i wymianie maili, Claus jest przekonany, że warto dołączyć do projektu.”*

“Bilety schodzą szybko. Jest na ówczesny larp niebywale drogi. Larp jest wielkim sukcesem. Okazuje się, że kultury grania w różnych krajach są skrajnie różne, a rzeczy, które byłyby uznawane za wysokojakościowe w Polsce, są odrzucane przez niektórych graczy skandynawskich. Nigdy wcześniej o larpie nie było tak głośno w mediach na całym świecie. College of Wizardry pojawił się w wiadomościach telewizyjnych, na pierwszych stronach gazet i w audycjach radiowych. Było w rankingu top3 trending Facebooka, a pasażerowie linii lotniczych Lufthansa oraz komunikacji publicznej w Danii mogli obejrzeć trailer na ekranach w pojazdach.”

Po tym powstają CoW 2, CoW 3. *“Z przyczyn prawnych CoW 3 jest także ostatnim larpem w konwencji Harry’ego Pottera. Gry sprzedały się w ciągu półtorej minuty, załamując przy tym najpopularniejszy skandynawski internetowy system biletowy. Larp organizowany jest przez mniejszy team niż pierwsza edycja, a cały projekt stopniowo się komercjalizuje i koncentruje wokół kooperacji duńskiego Rollespilsfabrikken z polskim Liveformem.”*

Świat wielkich blockbustarów zaczyna żyć swoim życiem. Pojawia się Witcher School, Fairweather Manor. Świat larpów staje się inny już na zawsze. To już dziesięć lat.