

Zapraszamy do zapoznania się z krótką historią powstania Fornostu, którego pierwsza edycja odbyła się w 2008 roku. Poniższy artykuł jest częścią publikacji „Nasiona. Drzewa. Ogrody.” wydanej z okazji Konferencji Larpowej 2016 (autorzy: Jakub „Gandi” Wasielak i Krzysztof „Draugnimir” Mysiak), zaktualizowany i rozwinięty (autor aktualizacji: Michał „Eldarion” Skerczyński) na potrzeby cyklu „Informacyjne teksty o wszystkich grupach, konwentach i oddziałach larpowych w Polsce” w newsletterze Andrzeja Pierzchały.

[Strona Fornostu](#)
[Program](#)

Początek

Szukając początków Fornostu, trzeba cofnąć się dalej niż do pierwszej edycji tego konwentu – do roku 2000 i strony www.wladca.pl. Peter Jackson właśnie dopinał zdjęcia do Drużyny Pierścienia, a świat miał na nowo odkryć prozę Tolkiena. Wtedy też grupa fanów postanowiła założyć serwis informacyjny, który będzie prawdziwym polskim kompendium wiedzy na temat Śródziemia. Młodzieńczy zapał i chęci nauki programowania sprawiły, że rok później serwis był dostępny, wypełniony treścią, a także pełen obserwatorów, którzy chcieli dołożyć swoją cegiełkę do jego budowy. Wszyscy zaangażowani nadali sobie wtedy tytuł Rangers of the North. Założyli stowarzyszenie, tłumacząc nazwę na „Strażnicy Północy”, które dziś widnieją w polskim rejestrze sądowym jako Terra Futura. Kilka lat później internet ewoluował, a wladca.pl wraz z nim. Dzięki popularnemu Przemo, twórcy forum phpbb, również i RotN doczekał się swojego forum, zwanego wtedy Wiadomościami u Barlimana. Dla wielu osób może się to wydawać nie do pomyślenia, ale prawie 25 lat temu prowadzenie dyskusji na temat twórczości Tolkiena na forum miało swój urok. Wikipedia (szczególnie polska) ledwo pełzała, wyszukiwanie informacji w Google’ach nie dawało setek tysięcy wyników, a nawet prosta idea rozmowy ze znajomymi na żywo wymagała zakładania pokoiów do czatowania. Kontakt wyglądał również inaczej – internet był czymś nowym i wielu z nas w ten sposób odkryło, że są inne osoby z podobnymi zainteresowaniami, otwarte na dyskusję, której często brakowało wśród „realnych” znajomych. Dzięki temu łatwiej było zawiązywać przyjaźnie, co też miało miejsce w przypadku forum. Wszystko zmieniło się w 2004 roku, kiedy najodważniejsza grupa miała wybrać się na zlot miłośników twórczości Tolkiena Tolk-Folk do Bielawy. Wybrać i zrobić coś, czego na Tolk-Folku jeszcze nigdy nie było – zorganizować pierwszy na tej imprezie larp w klimacie Władcy Pierścieni.

I udało się! Bez żadnej wiedzy na temat larpów, bez żadnego doświadczenia RotN przyjechał na Tolk Folk i przeprowadziło grę, która pomimo niedopracowań była niezapomnianym przeżyciem dla wszystkich uczestników. Udało się również w kolejnym roku, a także w następnych. Warto się zatrzymać i powspominać, jak

wyglądały larpy terenowe w tamtych latach. Większość strojów była tak naprawdę peleryną zrobioną z kawałka materiału. Co bardziej ambitni posiadali proste tuniki lub gotowe ubrania z secondhandów. Nikt nie przejmował się wystającymi adidasami lub zwykłymi podkoszulkami pod ubraniem. Punktami życia na pierwszych larpach były korki po winie noszone na szyi, potem zastąpione paskami samoprzylepnej folii. Walka dystansowa polegała na rzutach szyszkami (nawet jeśli dzierżyło się prawdziwy łuk). Bezpieczna broń? Mogliśmy tylko pomarzyć o takim rozwiązaniu. Wykorzystywano nawet takie proste mechaniki walki jak papier-kamień-nożyce. Dla otoczenia wszystko musiało wyglądać komicznie – ale dla graczy te larpy miały w sobie coś magicznego. Najważniejsze było to, że przez te kilka godzin uczestnicy mogli naprawdę żyć w Śródziemiu. Robić to, na co czekali cały rok.

W końcu nastąpił 2007 – znów Tolk-Folk, jedyny czas w roku, kiedy cała grupa spotykała się ze sobą. Przypadkowa rozmowa w środku nocy po kolejnym larpie, lepszym niż poprzednie. Nagle pada hasło: „A może zrobimy własny konwent?”, rzucone przez Pawła „Turina” Żygadło. Zebrał grupę, która zdecydowała, że w następnym roku, niezależnie od stopnia przygotowania, zrobi konwent. Konwent, który zmieni dziesiątki osób. Konwent, który będzie nazywał się... Osgiliath. Mało kto pamięta, że gdyby nie stanowczy sprzeciw wobec nazwy, którą mało kto był w stanie wypowiedzieć, a jeszcze mniej osób zapisać, nigdy nie byłoby Fornostu.

Mimo wielu przeciwności ziarno zostało zasiane – data, termin oraz nazwa konwentu zostały ogłoszone i nie dało się już tego cofnąć. Pierwszy Fornost odbył się w Podegrodziu – zjawilo się na nim kilkadziesiąt osób, przeprowadzone zostały trzy larpy, dużo konkursów i turniejów, ustanowiono wiele tradycji, a wszystko zwieńczone dwudniową Grą Główną, która rozpoczęła do dziś pisaną przez nas historię.

Świat

Pierwsze Gry Główne odbywały się w pierwszej połowie Trzeciej Ery Śródziemia – świecie Tolkiena, który jest epicki, rozbudowany i... trudny w adaptacji larpowej. Bardzo szybko się o tym przekonaliśmy, kiedy kolejne ciekawe wątki fabularne były blokowane przez „nietolkienistyczność”. Niestety, świat Pierwszej Ery opisywany przez Silmarillion był zbyt sztywnym okresem. Fornost wpasował się więc w najmniej opisaną przez Tolkiena historię królestwa Arnoru, która pozostawiała twórcom pewną swobodę. Jednak ograniczenia istniały nadal – każde wprowadzenie znanej graczom postaci budziło ryzyko rozegrania czegoś, co zmieniłoby losy Śródziemia. Wiadomo było od początku, że Fornost, warownia Północnego królestwa musi upaść, więc wszystkie rozgrywki były sterowane tak, aby do tego doszło. Przez wiele lat rozbrzmiewały głosy, że powinniśmy zrezygnować ze Śródziemia, ale na szczęście do tego nie doszło. I choć mogą pojawiać się głosy, że Tolkien to tylko dumni, sztywni elfowie i że w tym świecie nie da się przeprowadzić ciekawej, a zarazem złożonej gry, my znaleźliśmy pewien sposób. Gra Główna została przeniesiona do

Czwartej Ery, czasu po wydarzeniach Władcy Pierścieni. Są to realia po Wojnie o Pierścień, prawie bez elfów, bez wielkiej magii, pełne zwykłych ludzi starających się odbudować to, co kiedyś zostało zniszczone. Uczestnicy Fornostu zaczęli pisać własną historię w bardzo słabo nakreślonym przez Tolkiena okresie, tworząc własne historie, własnych bohaterów oraz własne legendy.

Mogłoby się wydawać, że nowej osobie będzie ciężko zrozumieć świat, który tworzymy od tylu lat, jednak Gry Główne Fornostu są jak kolejne części filmów: przewijają się w nich znane motywy, lecz każdy z nich jest osobną historią, do której nie tylko można dołączyć w dowolnym momencie. Można też zacząć ją pisać samemu.

Wzrost

Historia Fornostu to ciągła nauka. Obszerne opisywanie tego procesu z pewnością znudziłoby wszystkich czytelników. Ważne jest to, że pomimo licznych wyzwań zawsze znajdowali się nowi ludzie, którzy już po swojej pierwszej edycji byli w stanie zakochać się w panującej na Fornoście otwartej atmosferze. Pod tym względem ta impreza wyróżniała się na tle innych. Nie było stagnacji ani barier wejścia w grupę. Wielokrotnie zdarzało się, że ktoś, kto przyjechał na Fornost po raz pierwszy w następnym roku już pomagał w jego organizacji. I chociaż niewiele już zostało w środowisku osób, które pamiętają magię pierwszych Fornostów to nie szczędzą sił, żeby nie zanikła, jak długo znaleźli się nowi, cudowni ludzie, którzy gotowi są włożyć swój wysiłek w uczynienie konwentu jeszcze lepszym. W ten oto sposób wyrosła tradycja, która wkrótce osiągnie dwie pełne dekady.

Fornost Teraz

Czego można się spodziewać przyjeżdżając na Fornost? Poza tym wszystkim, o czym była mowa powyżej, wielu LARPów (8 w 2025) i rozmaitych innych atrakcji jak warsztaty, konkursy, prelekcje, a także wydarzenia, które wymykają się kategoryzacji. Na pewno dobrej atmosfery, a co wieczór wspólnego ogniska pod gwiazdami w pogodnym towarzystwie i z muzyką lub dyskusjami na najróżniejsze tematy. Fornost jest też bardzo otwarty na nowych graczy i oferując bogaty program, pozostaje jednocześnie osiągalny cenowo. Na miejscu funkcjonuje wypożyczalnia strojów. Jest też możliwość wytworzenia własnoręcznie ich elementów ze skóry na odbywających się warsztatach. Większość ludzi korzysta z namiotów, ale okolice Czatachowej oferują też inne opcje noclegowe. Po więcej informacji warto odwiedzić serwer imprezy na [Discordzie](#). Zapraszamy!