

Rabkon 04



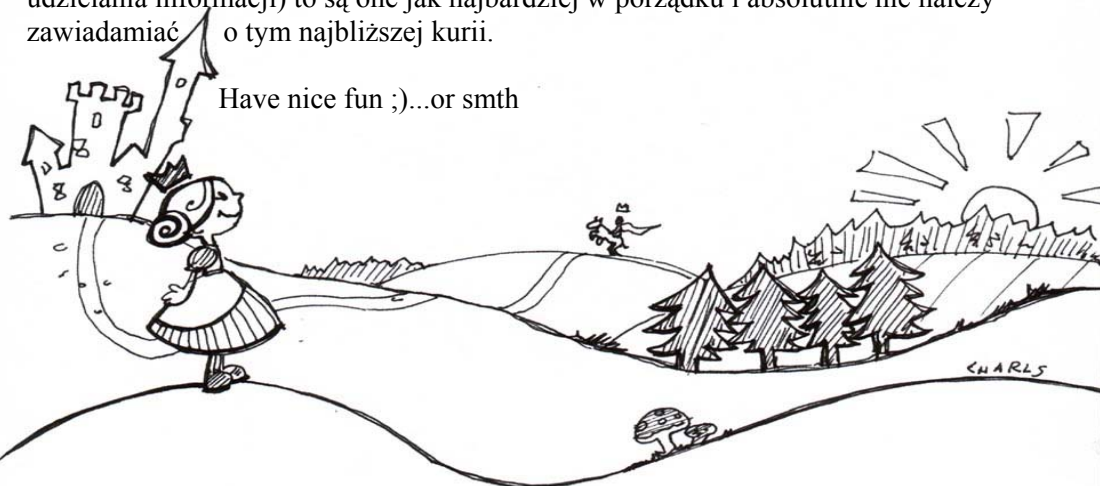
LHARS

Sigh.....wzdech.....to znowu ja wasz przyjazny Blaze .Witam was słonecznie i (po)promiennie na kolejnym będzie już z 7-tym Rabkonie. Nie wiem jak ale nagle okazało się że jestem ochotnikiem do pisania wstępniaka.....miewam czasem zaćmienia ale żeby aż tak.....porażka.

W każdym razie witajcie na najwyższej położonym konwencie w Polsce....najzimniejszym również ale to inna sprawa ;-). Mamy dla was pewną niewielką ale niezerową ilość atrakcji, przepiękne górskie widoki(jeśli ktoś nietutejszy) i wielu ciekawych ludzi (jak ktoś tutejszy i nie zna konwentowiczów skądinąd). Mam nadzieję że dla odmiany na zewnątrz świeci przepiękne jesienne słoneczko,temperatura jest przyzwoita a na górę weszliście po komfortowo suchej chociaż nieco stromej ścieżce.....jeśli nie, nothing new....nadzieję mogę mieć nie?? Jak zwykle w programie będzie Larp Katli i Charlesa (uwaga w tym roku na gościnnych występach prawdziwy żywy Charls (względnie ledwo żywy) ostatnio się włóczył po dalekich krajach ale w tym roku zarezerwowała czas specjalnie dla was....docięcie)...turniej gry w kości(szykujcie fanty;)) pod moim światłym przewodnictwem i do tego jak bozia da a ludzie nie zabiorą mały mroczniasty larp wampirzy....a to wszystko upakowana w te 3-4 dni....można więcej...ale po co?? Jeszcze będziecie się za dobrze bawić, powiecie znajomym, że to fantastyczny konwent i za rok zjawia się takie tłumy, że zamiast jakiejś super ważnej, mega odlotowej roli będziecie grali strażnika pałacowego #4 albo dwórkę księżnej #3, opłaty będą musiały wzrosnąć....a tak...elitarność i w ogóle;-). Jak góry LARPy, kości, i towarzystwo wam nie wystarczą to mogę dać się namówić na jakąś sesję(nie wierze, że to pisze, moja klawiatura jest przeklęta...nie mogę przestać pisać...somebody stop me....heeeelp).....

PS: piszący tą wiadomość znalazł się pod wpływem przeklętej klawiatury która kazała mu pisać różne głupoty i nie pozwalała mu się od siebie oderwać (skutek pisania na niej za długo pracy magisterskiej z fizyki).Na szczęście został już wraz z klawiaturą przegzorczyzmowany i mamy nadzieję że ma się dobrze.....jeśli zauważycie jakieś niepokojące oznaki (ślinienie się, utratę pamięci, nagłe zmiany tematu, niechęć do udzielania informacji) to są one jak najbardziej w porządku i absolutnie nie należy zawiadamiać o tym najbliższej kurii.

Have nice fun ;)...or smth



PLAN DZIAŁANIA:

CZWARTEK:....wdrapanie się na wielką górę z ciężkimi plecaczkami..uff./ niektórzy będą musieli wnieść ciasto i świece!!!/potem witanie się z wszystkimi...stopniowe tworzenie konwentowego klimatu:)... Wieczorkiem główny punkt programu, czyli wyprawa do lasu po suche patyczki na ognisko!..a potem..:) sielankowe ogniskowanie..i nocne...pasjonujące rozmowy..

PIĄTEK: pobudka i poranna toaleta...:)....

przydział postaci na LARPa.../ ew. pertraktacje z organizatorami;(/ Wielki Turniej gry w kości..

Szykujcie fanty!!!...i proście bogów o szczęście! Wieczorkiem wieceelkie ognisko ..dużo muzyki..i małe torcik do podziału:).

SOBOTA:LARP! : „...O rękę księżniczki”, osadzony w realiach klasycznego świata fantasy, znanego z zeszłego roku. W nocy, oczywiście stały punkt programu, czyli ognisko:!)

NIEDZIELA:...ciąg dalszy LARPa....

..a potem..hłpf...buuuuuuuu.huu..uuu ..mruk:(.....niestety, oficjalne zakończenie konwentu!!! ...i wędrówka na dół..., w kierunku cywilizacji...



===== "
*Sardines in her eyebrows...
Lobsters up 'n down her forehead
All of them HORRIBLY LARGE FROM RADIATION ...
And smelling very bad
And DANGEROUS!"*
from: Frank Zappa "Drowning witch"

. W imieniu szanownie chaotycznej organizacji tegorocznego Małego eR pragne podziękować następującym osobistościom i użytkownikom:

-**Tig3rkowi** : za lody w Niepołomicach, eR - stronę, oraz help przy drukowaniu informatora,

-**Blaze'owi** : za kosteczki,

-**Charlesowi** : za różne pochmurne księżniczki [sto lat niech żyje żyjeee nam], i za pozytywną propagandę na Flambergu,

-**Wam** : za przybycie a także za sentyment do Rabkonu,

-**Nescafe** : za nieocenioną pomoc w aktywnym spędzeniu kilku ostatnich nocy,

-**Frankowi Zappie** : za inspiracje.

Kto nie był, niech zdycha. Kto był, niech napisze jak było.

/ps: Katlakowi teszzz

Do zobaczenia za rok-

Katla

przeogromne dzięki:)-czarls/



...O RĘKĘ KSIĘŻNICZKI

Baronia Dugenstein...Prowincja to właściwe słowo na określenie tych terenów. Peryferia barwnego i pełnego dziwów świata.

Nie przechodzą tędy żadne znaczące ani nawet niezbyt znaczące szlaki handlowe, ponieważ nikt niczego godnego uwagi nie wytwarza ani też nie zamierza tu kupować.

Na wielkich mapach to miejsce właściwie nie jest wzmiankowane.

Życie baronii toczy się swoim sennym i monotonnym trybem. Biedni wieśniacy starają się wydusić z opornej ziemi tyle, ile potrzeba, żeby przetrwać zimą. Księżniczka chodzi od roku w tej samej sukience. Grabarz z nudów zajmuje się pleceniem wiklinowych koszyków i bzdurnych historii, na które nabierają się tylko dzieci i nieliczni zabłąkani wędrowcy.

Podobno kiedyś na ziemiach tych władał baron z prawdziwego zdarzenia, ale nikt już dokładnie nie pamięta, kiedy to było, i dlaczego uległo złowrogiemu końcowi. Może zresztą koniec nie był taki złowrogi? Kto wie. Historiom grabarza nie warto dawać wiary...

Po dawnym panowaniu została jedynie ta nazwa- Dugenstein- nic już teraz nieznacząca, i kilku Strażników- ponure postaci broniące, by na terenie krainy nie pleniła się złowroga i zakazana tu z nieznanych, pradawnych przyczyn- magia.

. W warowni, choć pustej i niezbyt majątnej- zamieszkuje jednak prawdziwy skarb, chluba tych ziem, światelko w tunelu- cudnej urody księżniczka Liza.

To ona niespodziewanie zwróciła uwagę odległego, tętniącego życiem świata. Jej portrecik, namalowany piórkiem oczarowanego, wędrownego malarza, trafił do stolic okolicznych krain i zaintrygował tamtejszych władców i rycerzy. Księżniczka dojrzała w tej niegościnniej krainie, i rozświetliła ją blaskiem swej urody oraz swej skromności. Księżniczki z taką klasą nie spotyka się często na dworach i w pałacach cywilizowanego świata.

Dlatego na wieść, że Liza starym zwyczajem organizuje turniej o swą rękę, wielu młodzieńców zareagowało entuzjastycznie. Byli wśród nich rycerze oszołomieni reprodukcją portretu, ale także znani awanturnicy marzący o starciach i potyczkach przed oczyma tłumu, o wiekuistej sławie, a może też o skarbach innych niż ciało i dłoń Lizy.

Nie od dziś wiadomo bowiem, że tereny baronii graniczą z miejscem nieodkrytym jeszcze przez człowieka ni elfa- Mrocznym Lasem, granicą wszelkich wypraw i zamierzeń. Legendy o znajdujących się tam bogactwach od zawsze kuszą łowców i szaleńców, i choć nikt z tych, co wstąpili w chłodną czerń puszczy- nie powrócił- legenda snuje się i trwa Przybywają więc, z różnych stron i z różnymi –mniej lub bardziej szlachetnymi- pragnieniami w sercu- rycerze, wojownicy, ich świty. Przybywają ci, którzy wszędzie szukają rozrywki, i ci, którym marzy się interes stulecia.



Mieszkańcy osady czują niepokój i podniecenie- tylu gości, tylu nieznajomych! Oni też chcą się zabawić. Na sobotnią noc przygotowują huczną imprezę przy ognisku, ku czci panieńskiego stanu ich Pani, w przededniu jej zamążpójścia. Tutejsi ludzie, jeśli już piją, to do nieprzytomności, jakby chcieli raz na zawsze zapomnieć o twardej rzeczywistości, o głodzie i o codziennej walce z siłami przyrody. Dlatego ich muzyka jest tak przejmująca a ich rytuały i tańce- tak sugestywne. Może to bliskość Czarnego Lasu sprawia, że ich dusze często ścina mrok, i muszą go wyganiać śpiewem? Może dlatego są nieufni, i ciężko nawiązują przyjaźnie?

„O Strzygach, Elfach i Innej Magicznej Trzódce Ziem Naszych- Pióra Didymusa Juniora- wybór.

...(…) Elfy [gobliny] to stworzenia magiczne, dość rzadkie w naszej części świata. Potocznie wiadomo, że jeśli odnosić się do nich z szacunkiem i uwagą- nie zaatakują one człowieka, choć znane bywają ze swej złośliwości, i z tego, że zbyt usługnych lub zbyt chciwych ludzi prędko sprowadzają do zguby.

W swej prawdziwej formie są one wyraźnie odmienne od człowieka- ich skóra ma inny odcień, od bladej i przezroczystej karnacji Elfów Wysokich, po ziemisto- szarą cerę polnych i bagiennych goblinów, czy przypominającą drewno skórę Driad. Proporcje ich twarzy oraz ciała zdają się nieznacznie przesunięte, co czasem tworzy wrażenie piorunującej urody, a czasami- straszliwej pokraczności. Dlatego też większość ludzi, nie tolerując ich wyglądu, i nie rozumiejąc zwyczajów- uważa je za groźne, i często obraca ku nim całą swoją agresję.

Wiele słyszy się o krucjatach przeciw elfom, które porwały ludzkie dziecko, lub podmieniły je... Wiele także jest doniesień o tych magicznych stworzeniach wnikających w ludzką społeczność pod pozorem postaci człowieka, aby siać zamęt i chaos, by wypełniać swoje tajemnicze cele.

Owszem, istnieją też opowieści o skarbach elfów, o złocie, które dla owych istot nie ma żadnego znaczenia i dzielą się nim równie hojnie jak swoim pysznym jedzeniem. Wielu zdobyło skarby dzięki przyjaźni z elfami, lecz równie wielu straciło rozum i majątek. A elfie jedzenie, które nieraz ratowało życie zabłąkanym w Czarnym Lesie wędrowcom, i zgubionym dzieciom- tak samo często uzależniało i przemieniało tych, którzy ucztowali bezkarnie.

Jednym słowem- po Elfach spodziewać się można wszystkiego. Ufać im nie sposób, i zawsze trzeba zachować czujność, oraz daleko posuniętą uprzejmość, a najlepiej co prędzej oddalić się z ich drogi. A jeżeli już ścieżka wiedzie Cię do magicznej krainy, i przyjdzie Ci z goblinami pertraktować- pamiętaj, iż czyste serce i prawdziwa miłość są tym, co one cenią, i czemu oprzeć się nie potrafią.





Powszechnie też wiadomo, że choć silne one nie są na ciele, to wytrzymałe, i mimo, iż człowieka nie zabijają, to i on goblinowi takiemu nie da łatwo rady. Goblinsy i elfy magią czystą się posługują, więc należy bardzo się strzec ich spojrzeń, słów oraz wszelkich wywarów. A i im samym jedynie magiczna moc może naprawdę zaszkodzić.

Co do strzyg, które nocą grasują, a za dnia śpią jak zakłętę, to trzeba na nie uważać, wszelakie pogłoski poważnie traktując. Ponoć spijają one krew swoich gospodarzy, a i bydłem nie pogardzą. Zesłana przez nie słabość bywa śmiertelna. A rozpoznać je można po bladej jak mleko cerze i po złych oczach które uciekają od światła. Tylko płomień i blask poranka umieją taką strzygę pokonać, a i to nie na pewno.

Co do krasnoludków, to już dawno ich nie widziano w naszych stronach. Czasem jeszcze się je po domach spotyka, gdy za miseczkę stawy pięknie wszelkie kąty sprzątają, dziecko do snu ukołyszają lub z myszami wojują. Ale większość krasnoludków zdziaczała i zaszyła się w swoich chatkach w głębi lasu. Powiadają, że przewodzi im nowy władca, który nauczył je wykuwać z wszelkich metali biżuterię i broń. Niektórzy mówią nawet, że krasnoludki

zakochały się w „błyskotkach”, które nowy władca nauczył je wydobywać spod ziemi, w szlachetnych kamieniach niezwykłej urody. Dlatego też niejeden zapaleniec stara się schwytać takiego krasnoludka i wziąć go na spytaki.

Co do duchów zaś i bestii wszelakich, to trzeba się strzec jeszcze bardziej, bo każda potwora inna jest, i inne ją niszczą i uspokajają czyny. Najchętniej schodzić takiemu stworzeniu z drogi, lub maga jakiego, kapłana czy choćby sprytną zielarkę odszukać, bo na potwora często i wojsko całe nie pomoże...(…)”

NOTKA O BOGACH:

Religia na tych terenach nie jest zbyt zaawansowana, nie nastąpiło jeszcze wyraźne jej odróżnienie od magii. Spotkać można przeróżne plemienne obrządki, wierzenia i kultury, a także rozlicznych szamanów, zielarzy, okultystów i magów.

BOGOWIE LUDZI:

To przede wszystkim bóstwa agrarne, związane z rolniczym trybem życia: Są to **Mroczeni Bogowie** [czyli szereg złych sił, czasem znanych z imienia, czasem utożsamianych z pewnymi zwierzętami, a często są to po prostu demony albo "bestiariuszowe" stworzenia różnego rodzaju.] oraz Biali Bogowie, najczęściej **Biała Bogini** [jak u Celtów oraz większości ludów rolniczych-wielka matka ziemia, siły życia i śmierci, harmonii i dynamiki, natury, również aspekt "los"] i jej syn- słońce, zwany **"Pierworodnym"**

który umarł cierpiąc[żniwa, wegetacja] i zmartwychwstał, jak odradza się po zimie skuta lodem ziemia]. Kult Białej Bogini oraz Pierworodnego zaczyna przyjmować coraz bardziej zorganizowane formy- powstają zakony zrzeszające wyznawców i kapłanów tego prężnie się rozwijającego kultu. Aspekt Losu można często spotkać jako „**Trzy Boginie**” zwane też Mojrami, ten motyw znany jest zarówno u elfów jak i ludzi.

BOGOWIE ELFÓW:

To przede wszystkim bóstwa dzięki przyrody, związane z koczowniczym trybem życia oraz myślistwem:

Bogowie Lasu, często nazywani **Malżonkami**- Bogini Lasu, i Bóg Lasu, oraz specyficzny, niezwykle popularny wizerunek- **Słoneczna Łucniczka**, patronka łowów. Częste są kultury dotyczące drzew, roślin czy pewnych gatunków zwierząt. Bogowie Lasu łączą w sobie zarówno dobre jak i złe aspekty świata, dlatego u elfów nie spotkamy odpowiednika „Mrocznych Bogów”. Pojawia się natomiast popularny motyw **Trzech Bogini Losu**.

MECHANIKA GRY I KARTY POSTACI :

KARTA POSTACI:

Znajdują się na niej podstawowe informacje dotyczące bohatera. Poniżej zamieszczamy mniej lub bardziej szczegółowe wyjaśnienie poszczególnych punktów:

IMIĘ [wiadomo...],

KONCEPCJA POSTACI- krótka charakterystyka funkcji postaci na LARPie, np. „córka młynarza”, albo „potwór z bagien” :)

CHARAKTER:

Na terenie gry spotkać można pełne spektrum charakterologiczne, które przedstawi się następująco:

Ortodoksyjny dobry/ Dobry/ Neutralny dobry/ Neutralny/ Neutralny zły/ Zły/ Ortodoksyjny zły oraz- Niestabilny [szaleniectwo].

Zdefiniowanie charakteru jest ważne nie tylko dla samego komfortu odgrywania swej roli, ale także jest konieczne jego wymienienie w chwili gdy ktoś potraktuje Cię mocą pod tytułem „**AURA**”. Osoby takie [po uprzednim okazaniu Ci karteczki z czarem] „widzą oczyma duszy” jakim człowiekiem jesteś.

Podczas gry spotkać się można [hm, nie wiem czy należy Wam tego życzyć?] również z innymi rodzajami nadnaturalnych wymuszeń, w rodzaju **INWIGILACJI** na przykład oraz z **PRZEDMIOTAMI** obdarzonymi mocą. Ich działanie opisane zostanie indywidualnym graczom, którzy w razie potrzeby mogą się zwracać do Mistrzów Gry o dalsze wyjaśnienia. Jeżeli chodzi o możliwość „manipulacji” charakterem swojej postaci: Słów „dobry” i „zły” tłumaczyć chyba nie trzeba- każde z nich, w połączeniu z treścią karty, czyli historią postaci, determinuje odpowiedni styl zachowania i wbudowane w postać wartości, które nie mogą ulec zmianie. Nie jest możliwa zmiana takiego charakteru na przeciwny. Jednoznacznie dobry lub



jednoznacznie paskudny charakter są jak magnes przyciągający do siebie niezdecydowanych, i stanowią potężną siłę. Np. jeżeli w trakcie gry osoba „zła” zbierze wokół siebie grono jednostek neutralnych, które będą wykonywały jej polecenia i będą z własnej woli spędzały z nią czas- „zły” przekształca charakter swoich nowych towarzyszy na „neutralny zły”.

No właśnie. W grze występują trzy wersje neutralnych zapatrywań. Osoby oznaczone kluczem „neutralny” są takimi w istocie, mogą jednak- w trakcie gry zmienić swe zapatrywania, sympatyzując to z „dobrymi” to ze „złymi” bohaterami. Postacie określone na wstępie jako „neutralne złe” lub „neutralne dobre” mają wybór zawężony do jednej opcji, na jaką mogą się ewentualnie zdecydować.

RASA:

Zgodnie z wprowadzeniem do LARPa, które zdecydowanie powinniście sobie przeczytać, na terenie gry spotkać można będzie następujące rasy:

Człowiek, Elf/Goblin, Krasnoludek, Demon. Każda rasa charakteryzuje się innymi cechami, inna jest ich żywotność, a w związku z tym- sposoby walki. [patrz: **PASKI ŻYCIA**, oraz **MECHANIKA GRY**]

ZDOLNOŚCI:

W tej rubryce zaznaczone są zdolności magiczne postaci. Istnieje wiele mocy, inicjowanych przez przerwanie karteczki, na której napisana jest jego nazwa. Oto spis większości zdolności dostępnych w grze [spis warto zabrać ze sobą na LARPa!!]:

AURA –gracz musi wyjawic rzucającemu, jaki jest jego prawdziwy charakter. Nie da się sfalszować aury.

ATAK- Gracz używając tej mocy zyskuje czasowo dodatkowy pasek życia, musi też dokonać natychmiastowego „użycia siły”. Moc taką posiadają wybrani wojownicy. Rzucić można tylko na siebie. Działa na czas trwania bezpośredniego starcia.

OBEZWŁADNIENIE- Osoba potraktowana tą mocą natychmiast traci siły zapadając w stan letargu, pozwalający na związanie jej lub uwięzienie- dowolną aktywność, z wyjątkiem odebrania ofierze życia- instynkt samozachowawczy „wybudza” gracza z nienaturalnego snu. Rzucający musi patrzeć w oczy ofiary przedzierając karteczkę. Letarg trwa pięć minut.

PARALIŻ-pod wpływem dotyku dłoni osoby paraliżującej ofiara nieruchomieje na pięć minut. Do jej ciała przenika groźna trucizna, dlatego osoba jest słaba po przebudzeniu- jeśli w ciągu pół godziny nie trafi na medyka, który poda ODTRUTKĘ- traci pasek życia.

TRUCIZNA-Postać, która miała styczność z trucizną zaaplikowaną wedle „przepisu”- umiera po przerwaniu karteczki przez oponenta [że w grze pojawiają się najdziwniejsze formy trucizn, a działanie każdej zostanie opisane indywidualnie]. O zastosowaniu tej mocy należy każdorazowo poinformować Mistrza Gry. Żadna „odtrutka” nie zadziała po fackie [śmierć jest natychmiastowa], ale można ją stosować profilaktycznie [patrz: niżej]

ODTRUTKA- podana najpóźniej pół godziny po zaaplikowaniu zdolności PARALIŻ, znosi jej działanie i zapobiega utracie pasku życia. Można podawać profilaktycznie, co godzinę, wtedy taka osoba jest odporna na działanie **TRUCIZNY**.

LECZENIE- zastosowanie pozwala na odzyskanie jednego pasku życia u postaci, która straciła pasek. Dotyczy ludzi i elfów. Działa natychmiast po przerwaniu paska nad daną osobą. Można też rzucić na samego siebie.

LECZENIE ZAAWANSOWANE- bardzo rzadka umiejętność, pozwala na odzyskanie paska życia osobie, która utraciła obydwu. Musi zostać zastosowane w przeciągu pół minuty od utraty drugiego paska. Działa na elfy i ludzi, nie można rzucić na siebie.

UWODZENIE- Człowiek potraktowany uwodzeniem- natychmiast, choć tylko na okres dwóch godzin zakochuje się w „atakującym” [bez względu na jego płeć i rasę]. Jest skłonna zrobić dla „atakującego” wszystko, z wyjątkiem rzeczy w poważny sposób zagrażających życiu! np. popełnienie samobójstwa]. Rzucić na siebie mogą chyba tylko schizofrenicy: P U elfów moc zdolności działa dwa razy dłużej – 4 godziny.

WYKRYCIE MAGII- osoba jest w stanie stwierdzić, czy dana postać jest magiczna [jest elfem, demonem, strzygą, krasnoludkiem, człowiekiem pod wpływem uroku]czy też nie ma z magią nic wspólnego. Jest więc bardzo ogólna...Można w ten sposób też sprawdzać przedmioty.

WYKRYCIE MAGII ZAAWANSOWANE: osoba jest w stanie stwierdzić, czy ktoś jest magiczny, i w jaki sposób [czy został rzucony urok, jaka jest prawdziwa rasa osoby, czy natura przedmiotu]. Zdolność wyjątkowo rzadka.

UKRYCIE POSTACI- rzadko spotykana moc pozwalająca postaci schronić się pod iluzją istoty innej rasy a nawet płci. Działanie trwa do momentu decyzji gracza o zdemaskowaniu się, albo do chwili, gdy jest on potraktowany WYKRYCIEM MAGII ZAAWANSOWANYM.

NIEPAMIĘĆ- Osoba traci pamięć o wydarzeniach które miały miejsce w ciągu ostatniego kwadransa- utrata pamięci jest nieodwracalna. Można „rzucić” na kogoś lub na siebie... Elf rzucający na siebie ten czar- traci pasek życia.

INWIGILACJA- Osoba jest zmuszona odpowiedzieć w formie „tak” lub „nie” na trzy zadane przez atakującego pytania. Pytania muszą zostać zadane natychmiast, a odpowiedzi mają być zgodne z prawdą. W przypadku użycia tej mocy łącznie z mocą NIEPAMIĘĆ- ofiara nie zapamięta „przesłuchania”. Skutkiem ubocznym u elfów jest, że po INWIGILACJI przez godzinę zupełnie nie można się z nimi dogadać, wpadają w obłąd.

ZNIKANIE- postać [musi być wolna od wszelkich pęt, i przytomna] znika z pola widzenia swych rozmówców lub atakujących ją osób. Powiedzmy, że chodzi o nadnaturalnie szybkie oddalenie się, niewyczuwalne dla ludzkiego czy elfiego oka. Gracz taki rzeczywiście musi opuścić miejsce akcji. Można rzucić wyłącznie na samego siebie.

KRWAWY POCAŁUNEK: osoba potraktowana [najprawdopodobniej przez strzygę] tą zdolnością, traci jeden pasek życia, czyli połowę swej energii, i krwi...[mniam...].

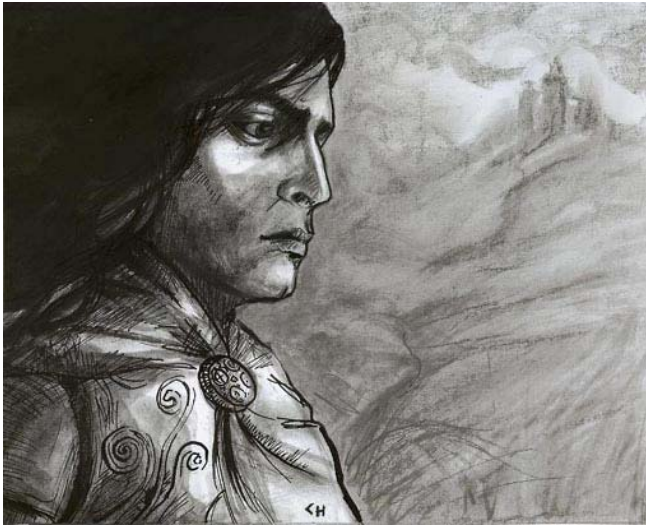
WĘŻOWY DOTYK- straszna, na poły legendarna moc pozwalająca zamienić w popiół osobę dotkniętą nagą dłonią opresora. Osoba potraktowana węzowym dotykiem rozsypuje się w proch i natychmiast ginie.

ZABÓJCZE SPOJRZENIE- to moc równie legendarna i tajemnicza.

Wzrok, który zabija...nieodwracalnie.

Istnieje jeszcze kilka [dosłownie dwie-trzy] moce, o których nikt z was nie powinien na razie słyszeć, gdyż są zbyt straszne, i miejmy nadzieję, nigdy nie zostaną użyte...[heheheheeeee]





Warto zaznaczyć, że niektóre postacie znają się na przeprowadzaniu rytuałów, których skutki mogą być wymierne...Do ich przeprowadzenia potrzebne są **PRZEDMIOTY**, oraz magiczne składniki, bazujące na sekretnej recepturze...

PASKI ŻYCIA:

Ludzie- 2 [wraz ze zdolnością
ATAK- 3]

Elfy/Gobliny – 2 [wraz ze
zdolnością ATAK- 3]

Krasnoludki- 1

Duchy- 0 [nie mogą walczyć]

Demony- od 1 do nieskończoności...jak to demony:)

Techniczne zasady walki na paski przedstawi Blaze podczas wprowadzenia.

MECHANIKA GRY:

Na terenie gry spotkać można głównego Mistrza Gry [**Katla**] który nie bierze udziału w grze oraz Pomocniczych Mistrzów Gry, [**Blaze i Charlez**], którzy wcielają się dodatkowo w postacie. To oni decydują o wszystkim w kwestiach spornych, i wyjaśniają wątpliwości.

Generalnie obowiązuje walka na paski. Większość postaci ma przyklejone na piersi dwa paski życia. Ich utrata oznacza śmierć.

Istnieją jednak różnice dotyczące ras:

Elfy/Gobliny są słabsze niż ludzie, ale za to bardzo wytrzymałe. Po utracie pierwszego paska życia tracą siły do dalszej walki, i padają zemdlone na ziemię. Przez 15 minut znajdują się w stanie omdlenia, podczas którego nie można zrobić im –dalszej- krzywdy, czyli ani walczyć z nimi, ani traktować magią. Po tym czasie wolno zerwać im drugi pasek, i zakończyć życie. Jeśli jednak ciało zamroczonego elfa zostanie, powiedzmy, wyniesione z pola walki, albo opresor nie ma intencji zabić elfa- po kolejnych piętnastu minutach [pół godziny od ataku] elf automatycznie odzyskuje utracony pasek.

Ludzie są silniejsi w walce, ale ich wytrzymałość jest niższa. Po utracie pierwszego paska mogą walczyć dalej, aż do utraty drugiego, co oznacza śmierć. Z jednym paskiem na piersi mogą doskonale funkcjonować, choć zalecana jest wizyta u medyka, czy jakiejś osoby zajmującej się leczeniem. U ludzi nie występuje automatyczna regeneracja, do odzyskania paska potrzebne jest **LECZENIE**.

Magiczne przedmioty mają z reguły większą moc, jeśli chodzi o elfy, działają na nie w sposób dwa razy silniejszy.