

# Mechanika 2019

## Podstawy

1. Gracze to pojedyncze osoby lub kilkuosobowe grupy których postaci zostały wcześniej uzgodnione ze scenarzystami. W czasie gry są niezależne od scenarzystów, i realizują cele i pragnienia swoich postaci.
2. Duch Opiekuńczy (D.O.) to zwykle koordynatorzy w specjalnych strojach którzy podążają za fabułą gry i służą pomocą graczom. Jest kimś zbliżonym w pewnym sensie do Mistrza Gry. Czuwa nad przestrzeganiem przez graczy zasad mechaniki, rozsądza spory na jej tle, nadzoruje przebieg walk, czasem wprowadza opisy tam, gdzie jest to konieczne.
3. Umiejętności, którymi dysponuje gracz wynikają z historii, którą posiada jego postać oraz ekwipunku, który ma ze sobą. Wszystkie zdolności normalne wymagają odpowiedniego odegrania sceny z użyciem właściwych rekwizytów.
4. Umiejętności walki nie są w żaden sposób limitowane i wynikają tylko ze zdolności gracza (nie postaci), zakres ich odgrywania powinien współgrać z naturą i historią danej postaci.
5. Status materialny oraz społeczny powinien mieć odzwierciedlenie w stroju lub/i w wiarygodnej historii postaci. Scenarzyście przyznają sobie prawo modyfikowania tegoż statusu w niektórych przypadkach. Osoby nie posiadające odpowiedniego stroju nie będą dopuszczone do gry.
6. Umiejętności magiczne wymagają wcześniejszego uzgodnienia ze Scenarzystami i będą reprezentowane przez karty magii, o czym dale

## Bezpieczeństwo

Słowo wstępu, czyli Red, Yellow i Green

Zanim przejdziemy do zasad walki jako takich, musicie wiedzieć, że nasza gra bazowo znajduje się na poziomie intensywności kontaktu „no pain”. Oznacza to że interakcje fizyczne są w pełni dopuszczalne póki nie wywołują bólu czy to fizycznego, czy psychicznego u innego gracza. Dopuszczamy zwiększenie intensywności, do poziomu „full touch” za obustronną zgodą graczy uczestniczących w scenie, ale prosimy by zawsze przy tym pamiętać o bezpieczeństwie na grze: jesteśmy odpowiedzialni za siebie i graczy z którymi wchodzimy w interakcje.



Do sterowania intensywnością rozgrywki służą tak zwane słowa bezpieczeństwa, do używania których gorąco zachęcamy.

**RED** – jego użycie przerywa scenę, wobec osoby która go użyła powinny zostać przerwane wszelkie akcje, czy to fizyczne czy społeczne. Słowo służy tak do przerywania gry gdy pojawia się jakieś realne zagrożenie (walka w niebezpiecznym terenie, pogorszenie czyjegoś stanu zdrowia) czy też zdarzenie które ma miejsce stwarza znaczący dyskomfort dla gracza (tematyka sceny powoduje nieprzyjemne skojarzenia, akcje innego gracza powodują złe samopoczucie, pojawiło się ryzyko kontuzji). Osoba używająca tego słowa nie ma obowiązku tłumaczenia czemu go użyła, a nikt z innych uczestników nie powinien o to dopytywać.

**YELLOW** – jeżeli dana scena, dochodzi do pewnych granic gracza, powinien on użyć słowa Yellow. Oznacza to, zostańmy na tym poziomie intensywności, ale nie idźmy dalej. Słowo służy do jasnego wyznaczenia granic i mamy nadzieję że będzie często używane.

**GREEN** – służy wzmocnieniu intensywności odgrywania, używając go dajemy sygnał innym graczom, że dla efektywności czy realizmu danej sceny jesteśmy gotowi przesunąć nasze granice i zachęcamy do mocniejszego grania. Użycie tego słowa oznacza że proponujemy przejście na poziom intensywności „full touch”. Użycie tego słowa jest deklaracją z naszej strony, nie zobowiązuje innych do podnoszenia poziomu intensywności działań, ani nie uprawnia do zwiększenia intensywności działania wobec innych graczy.

**Przestrzeń do rozmowy** - wiemy że na tak dużych larpach dzieją się różne zaskakujące rzeczy,liczne wątki mogą wywołać prawdziwe emocje, dlatego też we wszystkie dni gry, przez cały czas larpa i w godzinę po nim, w wyznaczonym miejscu wyłączonym z gry, będzie przebywał dyżurujący organizator. Jeżeli cokolwiek się stanie, albo po prostu będziecie mieć potrzebę by opowiedzieć co przeżyliście, co czujecie, to ta osoba zawsze będzie na Was czekała. Korzystajcie z tego, jesteśmy na tym larpie dla Was i chcemy żebyście czuli się komfortowo.

**FLAMBERG**



# Walka

## Część 1. Przygotowania – poznaj swoje ograniczenia, poznaj swoje możliwości!

*Walka jest nieodłączną częścią życia, zwłaszcza w tak niebezpiecznym miejscu jak świat Żelaznych Baśni.*

### Jednak zanim pomówimy o samej walce, słów kilka o tym, kiedy do niej dojść nie może:

1. **W przypadku poddania się gracza poprzez wykonanie gestu bezpieczeństwa.** Osoba (gracz), która nie chce brać udziału w walce (z dowolnych względów), może wykonać gest bezpieczeństwa, **polegający na założeniu rąk za głowę**. Postać takiego gracza jest traktowana w walce automatycznie jako pokonana. Osobę, która wykonuje gest bezpieczeństwa, nie wolno pod żadnym pozorem realnie uderzyć (nawet bardzo lekko) czy to bronią bezpośrednią czy pociskiem. Gracz, który wykonuje gest bezpieczeństwa nie może go odwołać w ramach jednej sceny; osoba wykonująca taki gest nie może nikogo w żaden sposób atakować, czy to fizycznie, czy zdolnościami magicznymi. Postać taką można zaatakować wykonując pantomimę zadania jej ciosu lub, jeśli to pierwsze nie jest możliwe, informując ją słownie o ataku. Należy ją poinformować również o skutku ataku. **UWAGA małe dzieci i osoby które wyrażą taką chęć, będą mieć oznaczenie symbolizujące permanentny gest bezpieczeństwa (biała opaska otrzymana od organizatorów)**
2. W terenie niebezpiecznym, w którym łatwo o kontuzję lub poważniejsze obrażenia (np. gęsty las, strome zbocze, wąska kamienista ścieżka). Decyzję o przeniesieniu walki w bezpieczniejsze miejsce podejmują gracze, albo Duch Opiekuńczy jeżeli jest przy scenie.



**W walce nie wszystkie zagrania są dozwolone. Oto lista tych ZABRONIONYCH:**

1. Walka ogranicza się do szermierki bronią – zabronione jest używanie innych przedmiotów niż broń bezpieczna. Można chwycić przeciwnika w walce, ale tylko w granicach zasady no pain; niedopuszczalne są ciosy siłowe czy siłowe obezwładnianie, chyba że gracze obustronnie zgodzą się grać na poziomie „green” czyli na poziomie intensywności full touch.
2. Dopuszczane są ataki w głowę.
3. Ataki tarczą są zabronione.
4. **Dopuszczone są sztychy bronią, która posiada ostrze (miecze, włócznie, sztylety). Sztychy powinny zawsze być kierowane ostrzem do dołu.**
5. **Podczas walki bronią nie wolno wyprowadzać ciosów „siłowych”.** Z uwagi na lekką wagę i materiał, z którego wykonana jest broń, bardzo mocne uderzenie nie przekłada się na efekt walki tak jak w przypadku starcia prawdziwą bronią. Grozi jednak kontuzją i zniszczeniem broni swojej lub przeciwnika.
6. **Każde trafienie powoduje utratę punktu życia, niemniej zakazane jest celowe wprowadzanie ciosu w miejsca wrażliwe: krocze, szyja, twarz.**

Naruszenie jakichkolwiek zasad dotyczących bezpieczeństwa walki bronią będzie podlegało karze do wykluczenia z gry włącznie.

**UWAGA! WAŻNE!**

Zakazane są:

- ciosy siłowe
- celowe mierzenie we wrażliwe miejsca (szyja, twarz, krocze)
- sztychy, muszą być kierowane ostrzem w dół

**Każdy uczestnik jest zobowiązany do wzięcia udziału w warsztatach mechanicznych i bezpieczeństwa które odbędą się 15 sierpnia przed grą.**



Znając już swoje ograniczenia możemy przystąpić do walki, jednak należy pamiętać o jednej rzeczy:

**Do walki potrzebne jest uzbrojenie!**

**Na Flambegu mechanicznie nie można zranić przeciwnika nie posiadając broni.**

**Nie istnieje więc walka wręcz!**

### **Kilka słów o broniach dystansowych:**

#### **Broń strzelecka:**

Walka strzelecka odbywa się na Flambegu przy wykorzystaniu łuków i polega na trafieniu przeciwnika strzałą wykonaną w specjalny sposób zapewniający bezpieczeństwo uczestników.

Strzelać można bez ograniczeń (do wykończenia amunicji) do momentu wejścia w zwarcie, potem należy się wycofać albo odrzucić łuk.

Strzały wystrzelone mogą zostać powtórnie użyte dopiero w kolejnej scenie.

Strzały winny być oznaczone w celu ewentualnego ustalenia właściciela po walce.

Łuki podlegają przeprowadzanej przez Duchy Opiekuńcze weryfikacji dopuszczającej do gry. Broń taka musi być przede wszystkim o odpowiednim naciągu (**12 kg**) oraz imitować broń historyczną.

Odrzuconej broni strzeleckiej i strzał zabrania się zabierać, kraść czy odbierać. Leżące luzem strzały zostają zebrane przez właścicieli (lub w wyjątkowych sytuacjach przez Duchy Opiekuńcze). W dobrym tonie jest przekładanie strzał w widoczne miejsce poza zasięgiem butów walczących.



### Broń miotana:

Broń miotana jest to broń bezrdzeniowa przeznaczona przez producenta do rzucania nią.

Raz użyte rzutki mogą zostać powtórnie użyte dopiero w kolejnej scenie. W jednej scenie można stracić tylko jeden punkt życia lub pancerza w wyniku trafienia bronią miotaną.

Przed walką, potrzebna nam będzie jeszcze garść informacji, o tym ile możemy wytrzymać:

1. Każda postać posiada 4 punkty życia i od 0 do 4 punktów pancerza
2. Pancerz jest oceniany przed grą przez wyznaczoną przez organizatorów osobę i przyznawana jest mu wartość od 0-3 punktów
3. Czwarty punkt pancerza można zdobyć tylko posiadając odpowiedni hełm. (0-1 PP)
4. Punkty życia symbolizują jasne koraliki, punkty pancerza czarne; jedno i drugie nosimy zaczepione na pierścieniu. Pusty pierścień oznacza, że jesteście martwi i nie bierzecie udziału w grze, pilnujecie więc swojego pierścienia.



## Część 2. Walka – gra o najwyższa stawkę.

*Znając swoje ograniczenia i możliwości oraz będąc uzbrojonym możecie stanąć do walki z całym światem.*

W celu zapewnienie płynności rozgrywki i odpowiedniej dynamiki walki przygotowaliśmy dla was garść zasad:

1. Cios, aby był skuteczny musi być wyraźny i celny. Wszelkie lekkie szturchnięcia, otarcia, dotknięcia, muśnięcia, i klepnięcia nie powodują obrażeń. Wierzmy w zdrowy rozsądek graczy i budowaie scen walki tak by służyły opowieści, w wyjątkowych sytuacjach instancją decydującą jest Duch Opiekuńczy.
2. Broń strzelecka zadaje obrażenia tylko po wyraźnym trafieniu w ciało przeciwnika.
3. Broń miotana zadaje obrażenia tylko po wyraźnym trafieniu taką bronią w ciało przeciwnika. Jednak w jednej scenie można otrzymać tylko jeden punkt obrażeń od broni miotanej.
4. Broń miotaną i strzelecką można blokować tarczą i bronią do walki wręcz.
5. **KAŻDA BRONŃ ZADAJE 1 PKT OBRAŻEŃ (broń biała, broń miotana, broń strzelecka, broń drzewcowa... każda).**
6. Jeden punkt obrażeń to jeden punkt pancerza lub jeden punkt życia mniej. W pierwszej kolejności ściąga się punkty pancerza.
7. Po każdym otrzymanym obrażeniu gracz może zdecydować się na utratę przytomności lub śmierć. Dalsze losy postaci od momentu decyzji o utracie przytomności są efektem akcji fabularny lub decyzji DO. Odgrywając nieprzytomność należy informować „sprawdzających” o swoim stanie. Nieprzytomną osobę można okraść (wyłącznie z przedmiotów fabularnych!), związać, a nawet dobić. Ocucanie ma charakter fabularny, powinno być następstwem działania innych graczy, po scenie gracz może też sam zdecydować o odzyskaniu przytomności. W przypadku gdy gracz wybierze śmierć, również informuje “sprawdzających” o swoim stanie, a po zakończeniu sceny schodzi z terenu gry.
8. Obrażenia, które nam zadano, zliczamy w głowie i zdejmujemy odpowiednią ilość koralików z pierścienia **po scenie walki**.
9. Postać, której pozostał jeden punkt życia jest ciężko ranna, unieruchomiona i bezbronna do końca sceny walki, co za tym idzie może zostać dobita. Ma prawo zejść na bok by nie przeszkadzać innym w walce.



### Część 3. Odpoczynek – zarówno wieczny jak i doczesny.

*Każda walka kiedyś się kończy, choćby na chwilę. To co dzieje się później zależy od jej wyniku.*

Postacie znajdujące się na jednym punkcie życia są zdane na zwycięzców potyczki. Mogą zostać dobite lub pozostawione ciężko rane, poniżej opis tych dwóch sytuacji.

#### **Dobicie Postaci:**

Dobić można w ramach sceny fabularnej postać, która nie podejmuje walki lub postać nieprzytomną, związaną, ciężko ranną, itp. Dobijanie polega na wykonaniu pantomimy tej czynności i wyraźnym poinformowaniu o tym fakcie dobijanego. Osoba dobita natychmiast kończy swój udział w zabawie na ten moment – następnie musi skonsultować się z organizatorami i dowiedzieć się na jakich warunkach będzie kontynuować grę.

#### **Postać ciężko ranna:**

**Każda postać, która posiada tylko jeden punkt życia jest traktowana, jako „ciężko ranna”. Stan ten należy odgrywać aktorsko i w miarę możliwości ucharakteryzować. Postać taka nie może korzystać ze swoich umiejętności – nie może np. uczestniczyć w walce, nie może czarować, korzystać z mocy, przygotowywać mikstur, itp.** Może poruszać się samodzielnie i szukać pomocy ale jej stan musi być należycie odegrany. Stan ten trwa do momentu przywrócenia stanu posiadanych punktów życia do poziomu większego od 1. Postać ciężko ranną można dobić wg zasad opisanych wyżej. Jeżeli postać nie uzyska pomocy do końca dnia, jest wielce prawdopodobne, że nie przeżyje nocy. Taką postać może uratować tylko wykwalifikowana pomoc medyczna lub magia. Zwykłe leczenie jest bezużyteczne, działa jedynie przy ranach lekkich. Gracz, którego postać jest w tym stanie w każdej chwili może zdecydować o tym, że umiera.





### Postać lekko ranna:

Postacie mające 2 punkty życia lub więcej są poranione, ale mogą normalnie funkcjonować.

### Leczenie (dotyczy tylko postaci lekko rannych):

- Postać lekko ranna może zostać opatrzona co skutkuje +1 punkt życia;
- Spożycie ziół leczących: +1 punkt życia;
- Nocny wypoczynek: +1 punkt życia;
- Solidny posiłek: +1 punkt życia.

Każdego źródła leczenia można użyć raz na jednej ranie po scenie walki.

### Naprawa pancerza:

Aby odzyskać utracone punkty pancerza należy go naprawić. Naprawy dokonują odpowiednio do tego przygotowane postacie. Możliwe jest też naprawienie pancerza przy pomocy magii.

### Śmierć:

Postać, która straciła ostatni punkt życia jest martwa i tym samym kończy swój udział w zabawie. Postać taka powinna pozostać w miejscu śmierci przynajmniej do czasu zakończenia sceny. Po tym czasie gracz powinien udać się do organizatorów celem ustalenia zasad jego dalszego udziału w zabawie.

Postać, która nie posiada oznaczenia punktów życia nie bierze udziału w grze. Nie wolno jej wchodzić w jakiegokolwiek interakcje z innymi graczami.



## Magia

Magia w Żelaznych Baśniach jest dzika, potężna, kosztowna, ale na swój sposób prosta. Czy Kataklyzm miał wpływ na obecny jej kształt? Czy może była taka od zawsze? Tego nie wie nikt.

### Kto włada magią?

Mimo, że magię można spotkać prawie na każdym kroku, zdecydowanie rzadziej spotyka się osoby, które potrafią nią władać. Każda z nacji inaczej rozumie i podchodzi do tego zagadnienia. Poniższe przykłady nie wyczerpują opisu użytkowników magii, pokazują tylko ich najbardziej znane przypadki.

Wśród *Daborzan* można spotkać między innymi:

**Szeptuchy** znane ze swoich leczniczych czarów, umiejętności rozmów z duchami i wróżenia, które potrafią odsyłać zmarłych, czynić i (lub odczyniać) klątwy i uroki.

**Guślarzy**, mających wiedzę o magicznych stworzeniach, potrafiących je zakląć i zmusić do posłuszeństwa; znają się oni także na zwierzętach i tajnikach przyrody i potrafią je skutecznie wykorzystać.

**Kapłanów Daboga**, którzy używają magii dzięki łasce swojego boga - Pana Słońca i Urodzaju.

**Kapłanów Matki Dusz**, opierających się na sile swojej wiary, choć ich Pani nie odpowiada już wprost na wznoszone modlitwy.



*Vanirowie* znani są z swoich:

**Skaldów**, którzy swym talentem artystycznym są w stanie zakląć ludzi i przedmioty, nałożyć na nich (lub na noszących dany przedmiot) jakiś los związany z dawnymi legendami, albo nawet dzięki swojej mocy dać początek nowym legendom.

**Kapłanów Tywara** korzystających z mocy swego surowego boga.

**Kapłanów Agira**, którzy dzięki swojej woli i znajomości starych rytuałów dalej potrafią czynić niezwykle rzeczy, pomimo odejścia ich boga.

*Ellenowie* z Polis nie tolerują mistycznej, tradycyjnej magii. Zamiast tego okiełznują energię przy pomocy artefaktów i po części naukowemu podejściu. Ich kapłani nie mają mocy magicznych. Jedynymi osobami, które mają dostęp do magicznych zdolności są:

**Konstruktorzy**, którzy wykorzystują je do zrozumienia działania, budowy i obsługi magicznych artefaktów. Pomimo całej naukowej otoczki jaką roztaczają wokół siebie, wyraźnie widać, że tylko osoby z pewnymi specjalnymi zdolnościami są w stanie w pełni obsłużyć czy naprawić potężne artefakty.

Oczywiście w świecie Żelaznych Baśni nie istnieje żadna oficjalna szkoła magii - wiedza przekazywana jest z mistrza na ucznia. Dlatego każdy używający magii osobnik ma swój indywidualny zestaw zdolność. Spotyka się też inne określenia na użytkowników magii, np. wiedźma, czarnoksiężnik, święty mąż itd. Oprócz tego istnieją na świecie inne istoty niż ludzie, które potrafią korzystać z magii.

FLAMBERG



### Działanie magii:

Ponieważ świat Żelaznych Baśni jest bardzo szeroki i zróżnicowany, nie przedstawimy Wam listy czarów do wyboru. Dzielą się one na te dostępne wyłącznie dla postaci magicznych oraz na magiczne artefakty, które zapewniają swym użytkownikom konkretne moce. Każda osoba chcąca grać postacią magiczną otrzyma pulę dostępnych dla niej czarów przed grą.

Mechanicznie, czar (także taki wpleciony w aktywny magiczny przedmiot) reprezentować będzie karta z opisaną nazwą oraz efektem użycia.

Taka karta składa się z:

- Nazwy
- Opisu sposobu działania i rzucania
- Kosztu czaru i jego ograniczeń

Bardzo ważne słowa kluczowe które mogą pojawić się na kartach:

- Osoba - każdy człowiek który nie ma statusu istoty magicznej.
- Istota magiczna - stworzenia które wyglądają jak istoty magiczne, oraz ludzie którzy posiadają taki status (taki status też będzie udokumentowany na jednej z kart którą posiada taka osoba)
- Scena - okres kilku, kilkunastu minut skupionych wokół jednego zdarzenia.
- Do końca dnia - do końca gry w danym dniu.

FLAMBERG



### Rzucanie czaru / użycie artefaktu

W czasie trwania sceny osoba rzucająca czar wykonuje polecenia z karty, komunikując odpowiednim celem działanie zgodnie z instrukcją. Cel/cele mają obowiązek odegrania poznanego efektu. Zasada ta stosuje się również do artefaktów - będą posiadały własne karty efektu. Większość kart da się zagrać w sposób nierzerywający gry, zachęcamy do tego by to wpłatać w scenę tak by nie zakłócać jej przebiegu.

W razie wątpliwości/problemów można omówić sprawę z duchem opiekuńczym, ale dopiero **PO ZAKOŃCZONEJ SCENIE.**

- Umiejętności i czary są reprezentowane przez karty, przypisane zarówno do osób, jak i przedmiotów.
  - Jeżeli nie jest napisane inaczej, karta taka reprezentuje to, co potrafi postać, więc można z niej korzystać dowolną liczbę razy podczas gry.
  - Niektóre karty mogą mieć dodatkowe ograniczenia np: nie można ich używać w czasie walki lub użycie ich możliwe jest tylko w świątyni.

### Magia w przedmiotach:

Artefakty, w zależności od woli ich stwórcy lub charakteru efektu magicznego który go stworzył, mogą funkcjonować jako pasywne (każdy posiadacz przedmiotu może go użyć) lub aktywne (tylko osoba z talentem magicznym może go użyć). Artefakty mogą mieć ograniczoną liczbę użycia, albo działać stale. Każdy artefakt posiada kartę z nim powiązaną, w wypadku jego przekazania, należy też przekazać kartę z nim powiązaną.



### Znaki:

Efekty niektórych czarów i przedmiotów mogą się uwidocznić w postaci magicznych znaków. Mogą być one namalowane, wyryte, czy trwale umieszczone na przedmiocie. Ich działanie polega na tym, że każda widząca je osoba powinna się zachować w określony sposób. Stworzenie takiego znaku zawsze wynika z użycia karty. Część z nich będzie znana tylko wybranym graczom, na których te znaki mają działać, a część jest znana wszystkim. W informatorze otrzymanym przed grą przeczytać będziecie mogli opis kilku powszechnych symboli, które powinniście znać i potrafić na nie zareagować.

### **Przykładowe znaki powszechne:**

P - każda istota magiczna nie będzie, niesprowokowana, atakować osoby z tym znakiem.

S - Odporność na strzały - każda ze strzał lecących w kierunku osoby oznaczonej tym znakiem chybia, albo tylko lekko się o nią ociera, nie robiąc jej krzywdy.



## Przykładowe karty mocy u różnych posiadaczy:

### *Szeptucha*

Karta - Prawda Umbry

Moc - Przez scenę wskazana palcem i nazwana imieniem dusza zmarłej osoby musi odpowiadać szczerze i niewymijająco na wszystkie pytania Szeptuchy. Duszy nie wolno podejmować innych akcji poza rozmową z Szeptuchą.

Koszt - Natychmiastowy - do zmroku Szeptucha nie może okłamać żadnej duszy.

### *Guślarz*

Karta - Znamię bestii

Moc - W trakcie jednej sceny przy pomocy własnej krwi nanosi znak ochronny (P) na osobę.

Koszt - Natychmiastowy - strata 1 PŻ, niemożliwa do regeneracji aż do zmroku.

### *Kapłan Daboga*

Karta - Błogosławieństwo Słońca

Moc - W rytuale ku czci Daboga otacza do końca dnia wybraną osobę łaską Daboga (osoba otrzymuje 3 dodatkowe punkty pancerza)

Koszt - Natychmiastowy - strata 1 PŻ niemożliwa do regeneracji aż do zmroku. Jeżeli osoba okryta Błogosławieństwem okaże się niegodna, kapłan może rano już nie zobaczyć słońca.



## **Skald**

Karta - Rozrzutność Arnira Białorekiego

Moc - Osoba, do której wezwano legendę o Arnirze wskazując ją w pieśni lub wierszu, musi do zachodu słońca oddać wszystko co wartościowe obcym osobom.

Koszt - Skald do zachodu słońca nie może odmówić napoju lub jedzenia komukolwiek, kto o nie poprosi - jeżeli to zrobi traci bezpowrotnie tę moc.

Ograniczenie - tylko jedna taka legenda może być rzucona dziennie.

## **Kapłan Tyrwara**

Karta - Osąd Tyrwara

Moc - Kapłan nakazuje dowolnemu człowiekowi zrobić rzecz słuszną zgodnie z prawami i regułami Tyrwara. Jeżeli ta osoba nie będzie robić wszystkiego, co w jej siłach by do zmroku to urzeczywistnić, nocą czekać ją może straszna klątwa

Koszt - Karta jednorazowa, musi być przedarta. Jeżeli Kapłan zażąda czegoś małostkowego lub nieprawego, może się zdarzyć, że to na niego czekać straszna kara.

Ograniczenie - Kapłan i ofiara mocy muszą się zgłosić po zakończeniu dnia do scenarzystów w celu odegrania osądu Tyrwara.

**FLAMBERG**



### **Magiczny przedmiot**

Karta - Jadeitowy Zmierzch (kielich)

(osobna karta) Moc - Wypicie wina z kielicha leczy wszystkie choroby i trucizny u ludzi. (oderwij i wyrzuć kartkę z mocą, kielich przestaje działać, otwórz kartę z napisem koszt). Moc nie wymaga zdolności magicznych.

(osobna zamknięta karta) Koszt - Jeżeli do zmroku do kielicha nie zostanie wlana krew umierającego, kielich o zmierzchu pęka (jeżeli zostało dopełnione, kielich należy przekazać Duchowi Opiekunczemu lub scenarzystom, celem dołączenia na powrót karty z mocą). Prawidłowe załadowanie wymaga zdolności magicznych.

### **Magiczny artefakt**

Karta - Skarabeusz

Moc - Gdy osoba, która ma na sobie położonego Skarabeusza skłamię, jest przez niego boleśnie raniona (1 PŻ za kłamstwo lub odmowę odpowiedzi). Wymaga zdolności magicznych do aktywacji.

Koszt - Po jednokrotnym przesłuchaniu, skarabeusz musi być wystawiony przez około 2 godziny na promienie słońca. Tylko Konstruktor może zregenerować Skarabeusza.

FLAMBERG