

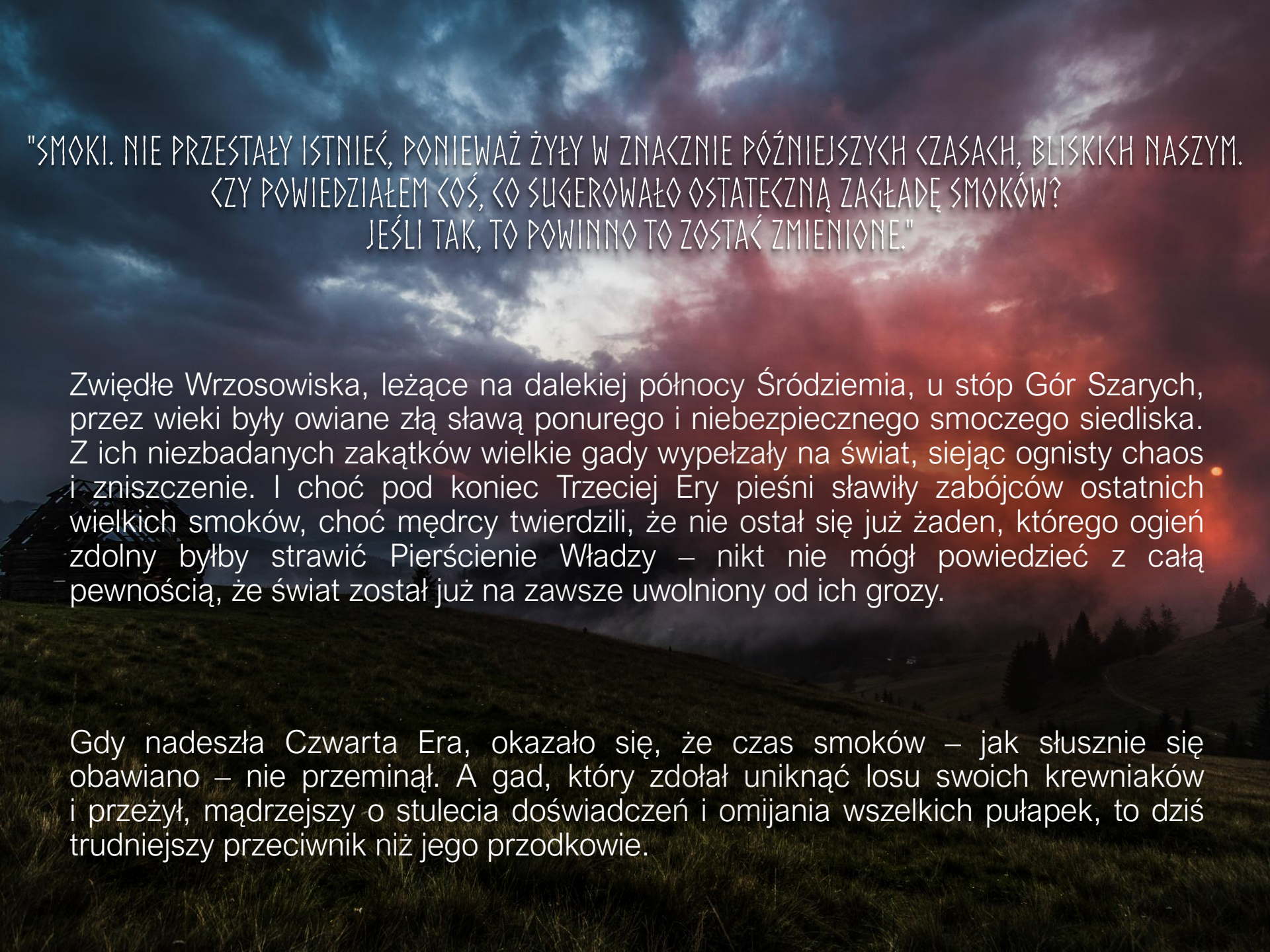
Jakub „Ominous” Tymiński

Joanna „Niuch” Cheda

DWA OGNIE

SMOCZA GRA TERENOWA

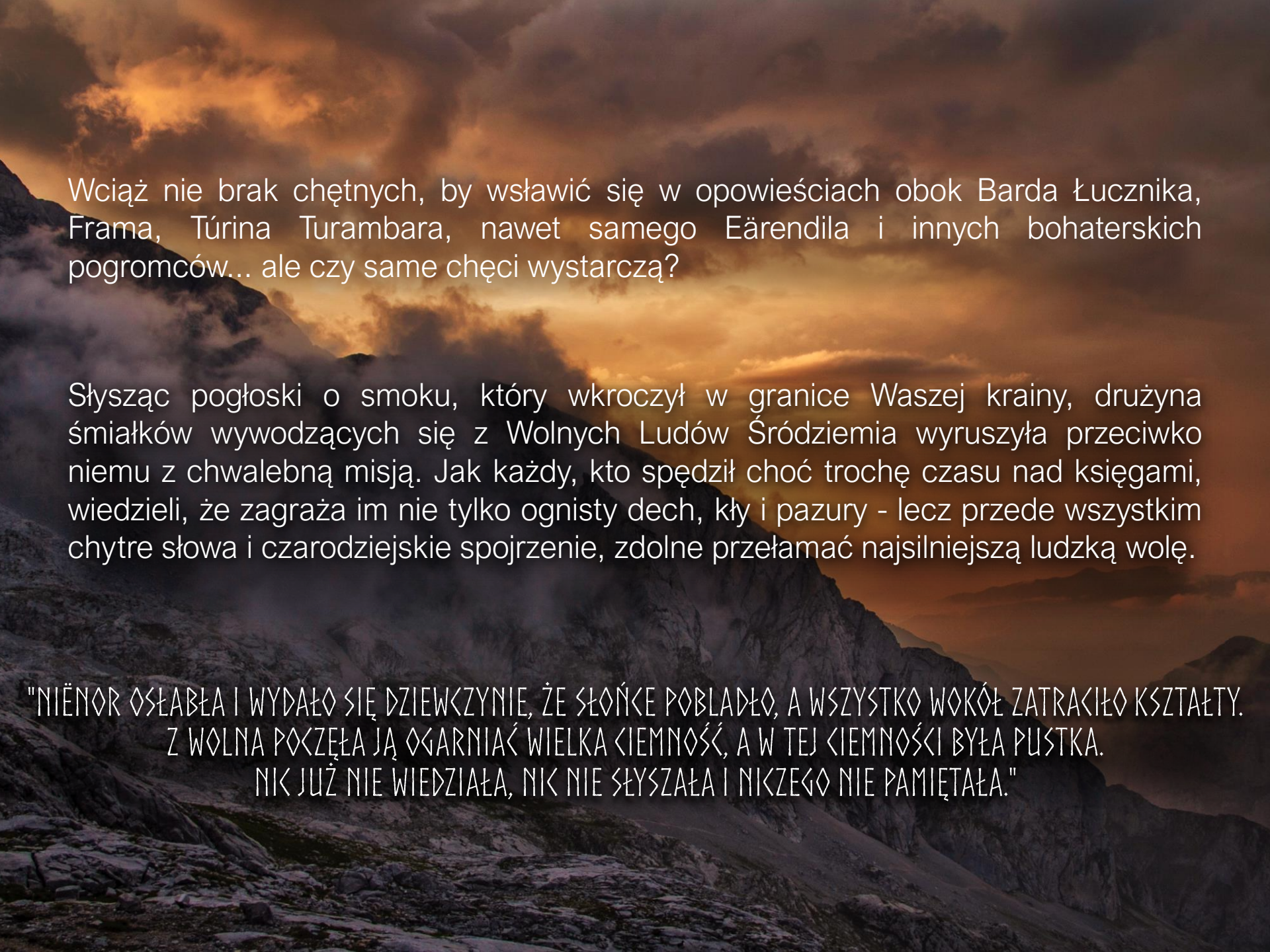




"SMOKI. NIE PRZESTAŁY ISTNIEĆ, PONIEWAŻ ŻYŁY W ZNACZNIE PÓŹNIEJSZYCH CZASACH, BLISKICH NASZYM.
CZY POWIEDZIAŁEM COŚ, CO SUGEROWAŁO OSTATECZNĄ ZAGŁADĘ SMOKÓW?
JEŚLI TAK, TO POWINNO TO ZOSTAĆ ZMIENIONE."

Zwiedłe Wrzosowiska, leżące na dalekiej północy Śródziemia, u stóp Gór Szarych, przez wieki były owiane złą sławą ponurego i niebezpiecznego smoczego siedliska. Z ich niezbadanych zakątków wielkie gady wypełzały na świat, siejąc ogniasty chaos i zniszczenie. I choć pod koniec Trzeciej Ery pieśni sławiły zabójców ostatnich wielkich smoków, choć mędrcy twierdzili, że nie ostał się już żaden, którego ogień zdolny byłby strawić Pierścienie Władzy – nikt nie mógł powiedzieć z całą pewnością, że świat został już na zawsze uwolniony od ich grozy.

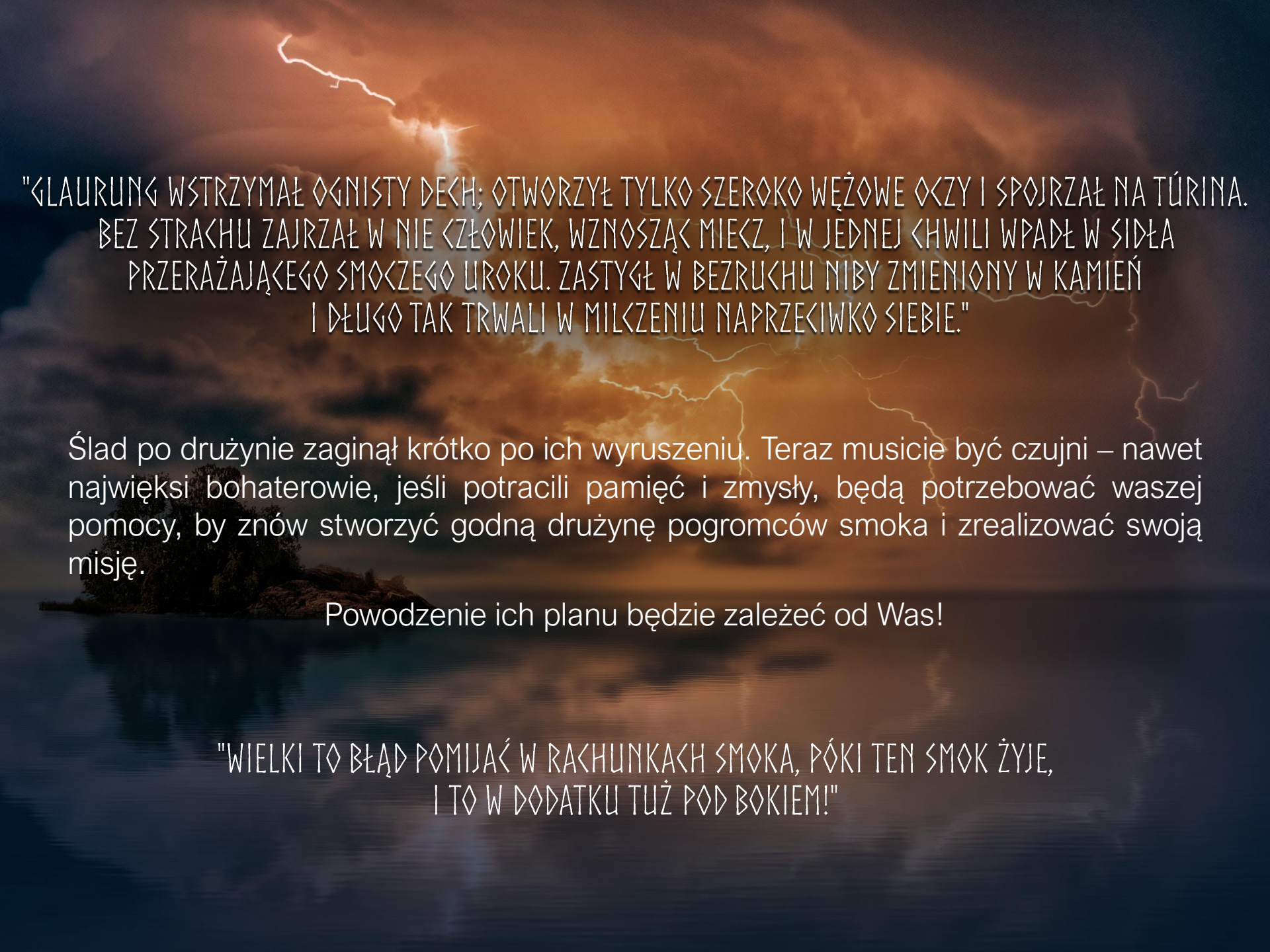
Gdy nadeszła Czwarta Era, okazało się, że czas smoków – jak słusznie się obawiano – nie przeminął. A gad, który zdołał uniknąć losu swoich krewniaków i przeżył, mądrzejszy o stulecia doświadczeń i omijania wszelkich pułapek, to dziś trudniejszy przeciwnik niż jego przodkowie.



Wciąż nie brak chętnych, by wstawić się w opowieściach obok Barda Łucznika, Framy, Túrina Turambara, nawet samego Eärendila i innych bohaterskich pogromców... ale czy same chęci wystarczą?

Słyszając pogłoski o smoku, który wkroczył w granice Waszej krainy, drużyna śmiałków wywodzących się z Wolnych Ludów Śródziemia wyruszyła przeciwko niemu z chwalebną misją. Jak każdy, kto spędził choć trochę czasu nad księgami, wiedzieli, że zagraża im nie tylko ognisty dech, kły i pazury - lecz przede wszystkim chytre słowa i czarodziejskie spojrzenie, zdolne przełamać najsilniejszą ludzką wolę.

"NIËNOR OSŁABŁA I WYDAŁO SIĘ DZIEWCZYNIE, ŻE SŁOŃCE POBLADŁO, A WSZYSTKO WOKÓŁ ZATRACIŁO KSZTAŁTY.
Z WOLNA POCZĘŁA JĄ OGARNIAĆ WIELKA CIEMNOŚĆ, A W TEJ CIEMNOŚCI BYŁA PUSTKA.
NIK JUŻ NIE WIEDZIAŁA, NIK NIE SŁYSZAŁA I NICZEGO NIE PAMIĘTAŁA."



"GLAURUNG WSTRZYMAŁ OGNISTY DECH; OTWORZYŁ TYLKO SZEROKO WĘŻOWE OCZY I SPOJRZAŁ NA TÚRINA. BEZ STRACHU ZAJRZAŁ W NIE CZŁOWIEK, WZNOSZĄC MIECZ, I W JEDNEJ CHWILI WPADEŁ W SIDŁA PRZERAŻAJĄCEGO SMOCZEGO UROKU. ZASTYGŁ W BEZRUCHU NIBY ZMIENIONY W KAMIEŃ I DŁUGO TAK TRWALI W MILCZENIU NAPRZECIWKO SIEBIE."

Ślad po drużynie zaginął krótko po ich wyruszeniu. Teraz musicie być czujni – nawet najwięksi bohaterowie, jeśli potracili pamięć i zmysły, będą potrzebować waszej pomocy, by znów stworzyć godną drużynę pogromców smoka i zrealizować swoją misję.

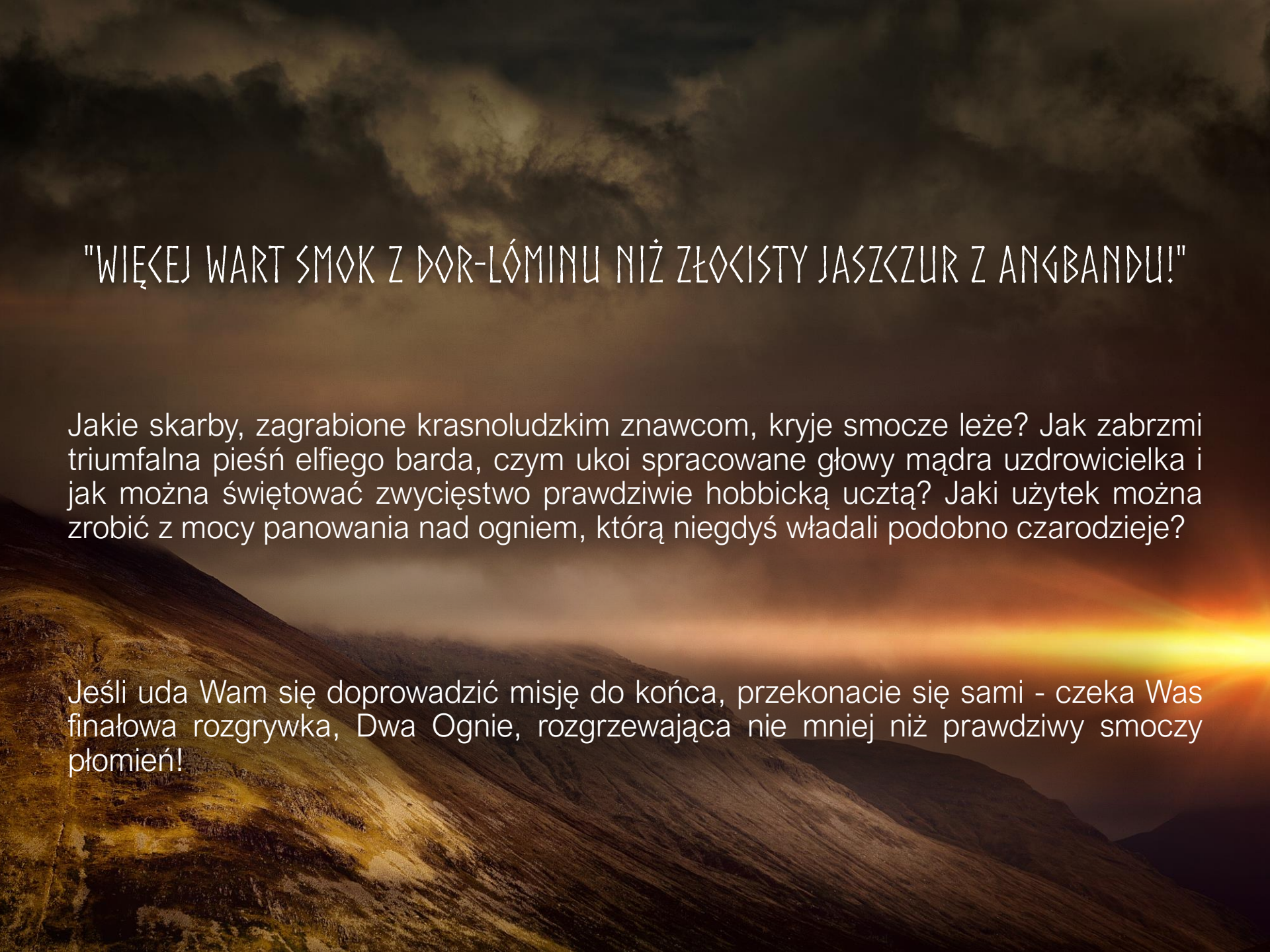
Powodzenie ich planu będzie zależeć od Was!

"WIELKI TO BŁĄD POMIJAĆ W RACHUNKACH SMOKA, PÓKI TEN SMOK ŻYJE,
I TO W DODATKU TUŻ POD BOKIEM!"

"WIERZE, IŻ MOŻNA SMOKA POKONAĆ, CHOĆ WRAZ Z UPŁYWEM LAT WZRASTA JEGO SIŁA I ZŁOŚĆ. WIEM O NIM PARĘ RZECZY. MOC JEGO SPOCZYWA RACZEJ W PRZEPEŁNIAJĄCYM GO ZŁYM DUKHU NIŻ W POTĘDZE CIAŁA, CHOĆ JEST ONA WIELKA. WIEDZKIE BOWIEM, ŻE BEZ WZGLĘDU NA TO, JAK WSPANIAŁY JEST JEGO TWARDZYSZ OD ŻELAZA ROGOWY PANKERZ, ZGUBĄ TEGO SMOKA, ORAZ JEGO POTOMSTWA, JAK SIĘ POWIADA, JEST WĘŻOWY BRZUCH. KTO PÓJDZIE ZE MNĄ? POTRZEBUJĘ TYLKO PARU LUDZI O SILNYCH RAMIONACH I JESZCZE SILNIEJSZEJ WOLI."

Śmiałkowie, którzy porwali się na smoka, mocą jego złośliwości mogli stracić to, co było ich własną, najpotężniejszą bronią i pozwalało im tworzyć tak wszechstronną drużynę. Waszą rolą będzie pomóc im odnaleźć zguby – niezwykłą broń, rodowe dziedzictwo, olśniewające artefakty, a niekiedy moc i umiejętności, które – uśpione smoczym urokiem – teraz drzeмиą w nich samych.

Możecie być pewni, że bohaterowie nie pozostaną dłużni tym, którzy ich wsparli – ich wyjątkowe zdolności pozwolą obdarować Was sekretnymi atutami, które przydadzą się Wam podczas – oby rychłej – celebracji zwycięstwa!



"WIĘCEJ WART SMOK Z DOR-LÓMINU NIŻ ZŁOCISTY JASZCZUR Z ANGBANDU!"

Jakie skarby, zagrabione krasnoludzkim znawcom, kryje smocze leże? Jak zabrzmiała triumfalna pieśń elfiego barda, czym ukoji spracowane głowy mądra uzdrowicielka i jak można świętować zwycięstwo prawdziwie hobbicką ucztą? Jaki użytek można zrobić z mocy panowania nad ogniem, którą niegdyś władali podobno czarodzieje?

Jeśli uda Wam się doprowadzić misję do końca, przekonacie się sami - czeka Was finałowa rozgrywka, Dwa Ognie, rozgrzewająca nie mniej niż prawdziwy smoczy płomień!

INFO

Gra skierowana jest do wszystkich uczestników bez względu na wiek, wiedzę tolkienowską czy liczbę pokonanych smoków.

Rozgrywka ma charakter otwarty, zadania będą ogłaszane i wyjaśniane na bieżąco, przepłatając się z punktami programu.

Nie ma potrzeby wcześniejszego zgłaszania się ani zapisów. Przyda się duże poczucie humoru, bystrość umysłu i umiejętność współpracy w grupach.

Celem gry jest jedynie dobra zabawa uczestników, nie są przewidziane nagrody poza chwałą, gloria i tytułem pogromców smoków w finalnej sobotniej rozgrywce.

W wielkim finale – Grze w Dwa Ognie – mogą uczestniczyć również osoby wcześniej niebiorące udziału w zmaganiach, liczą się jednak sama zabawa i chęci, a dokładnie chęci rzucania w innych uczestników fireballem.