

2006-12-09 12:30

Witajcie!

Piszę do wszystkich, bo chciałbym się podzielić kilkoma refleksjami natury ogólnej i kilkoma natury szczególnej. Po pierwsze bardzo mi było miło znowu zobaczyć wszystkich u gościnnego Łodyna (jeszcze raz stokrotne dzięki jego mamie za pyszne kanapki dla wygłodniałych poszukiwaczy przygód :P). Pozwoliło mi to zdać sobie sprawę, jak bardzo lubię grać w RPG. Ale nie tylko to. Ja bardzo lubię grać w RPG w waszym gronie. Mam za sobą pewne doświadczenia w graniu z innymi ludźmi i wiem, co mówię. Uważam, że tworzymy fajną grupę, do której każdy wnosi własne, niepowtarzalne jakości, a na dodatek wszyscy mamy do RPG odpowiedni dystans i potrafimy stworzyć na sesjach naprawdę miłą i wesołą atmosferę (czasami nawet z tym przeginamy). Dlatego chciałem do was zaapelować: grajmy jak najczęściej!!! Nie chodzi o to, żeby zawalić inne rzeczy kosztem RPG, tylko żeby nie odwoływać sesji z głupich powodów czy nieumiejętnego zorganizowania sobie czasu. Nie wiadomo, jak długo będziemy mogli grać w tym zacnym gronie, bo życie niczym mistrz gry pisze różne scenariusze i potrafi rozdzielić każdą drużynę. Maciek być może przeniesie się, a pozostali także nie wiedzą, co ich czeka. Dlatego zróbmy wszystko, żeby zostawić sobie jak najwięcej miłych wspólnych wspomnień. Zróbmy to dla nas samych, bo przecież wiem, że tak jak ja lubicie te długie wieczory. A ile śmiechu jest potem przy wspomnianiu tamtych chwil. No więc niech tych chwil będzie jak najwięcej!!!

A teraz uwagi szczególne.

Łodyn dzięki za poddźwignięcie drużyny z upadku i za twoje zaangażowanie w mistrzowanie. Miłe jest dla mnie to, że jesteś otwarty na moje uwagi i propozycje i że tyle czasu poświęcasz drużynie i starasz się ją jak najlepiej poznać i zrozumieć. Pełny profesjonalizm.

Wyżyk przeczytaj ze szczególną uwagą opis klasy barbarzyńcy i uwagi o półorkach. Pomoże Ci to lepiej wczuć się i odgrywać swoją postać. Z tego, co ja poczytałem wynika, że jako barbarzyńca podczas walki raczej nie myślisz racjonalnie i nie wycofasz się aż wszyscy wrogowie nie padną martwi. Szczególną uwagę poświęć zdolności wpadania w szał, bo zdaje się, że to twój as atutowy.

Marcin mam taką uwagę: ponieważ nie mamy w drużynie kapłana, palladyna ani druida wygląda na to, że na Ciebie spada obowiązek ewentualnego łątania drużyny. Dobrze by więc było, aby wśród Twoich czarów znalazły się jakieś zaklęcia uzdrawiające, bo inaczej może być nam ciężko, gdy jeden z nas lub nie dajcie bogowie więcej będzie umierający, a nikt w drużynie nie będzie potrafił pomóc. Nie chodzi przecież o to, by wykrwawiać się na śmierć. To tylko sugestia, nie musisz jej uwzględniać. Nasunęła mi się, gdy myślałem o przyszłości naszej drużyny i ewentualnościach, które się mogą przydarzyć na szlaku. Generalnie jesteśmy dosyć uniwersalnym teamem, ale to może być nasza pięta achillesowa.

Maćku przejrzyj dokładniej atuty. Jako wojownik, który niesie ze sobą kilka rodzajów broni może bardziej przydałby Ci się atut szybkie wyciąganie broni. Może być użyteczny w walce. Podobnie jak u Marcina to tylko moja sugestia. Po prostu zależy mi, żeby nasza drużyna była mocna i kopała dupę :) Zrobisz oczywiście jak uważasz, bo ja nie znam Twojej koncepcji postaci.

Pozdrawiam Was serdecznie druhowie i już nie mogę doczekać się chwili, kiedy razem ruszymy na szlak!

Łukasz

Komedia dla całej rodziny - "Wpuszczony w kanał" - nowa, rewelacyjna animacja twórców "Shreka" i "Madagaskaru" w kinach od 1 grudnia!

<http://klik.wp.pl/?adr=http://adv.reklama.wp.pl/as/wkanal.html&sid=957>